



Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών  
και Βιώσιμου Σχεδιασμού  
Σχεδιασμός Οπτικών Εφέ και Κινούμενης Εικόνας

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

Δημιουργία Φάκελου παραγωγής για τον Σχεδιασμό και την παραγωγή 3D εκπαιδευτικού animation. Μελέτη περίπτωσης : Ανάπτυξη ιστορίας μέσω εκπαιδευτικού εργαστηρίου σε ειδικό σχολείο σχετικά με την ευαισθητοποίηση στο ασφαλές άγγιγμα

*Τριανταφυλλένια Τσιόγκα*

ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ ΣΟΚ50

Επιβλέπουσα Διπλωματικής Εργασίας Δρ. Λαμπρινή Τριβέλλα

*Πάτρα, Ιανουάριος, 2025*

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία του φοιτητή («συγγραφέας/δημιουργός») που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης ο συγγραφέας/δημιουργός εκχωρεί στο ΕΑΠ, μη αποκλειστική άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, προσαρμογής, δημόσιου δανεισμού, παρουσίας στο κοινό και ψηφιακής διάχυσής τους διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος και για όλο το χρόνο διάρκειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο για μελέτη και ανάγνωση δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας του συγγραφέα/δημιουργού ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, εμπορική χρήση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, «μεταφόρτωση» (downloading), «ανάρτηση» (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση του συγγραφέα/δημιουργού. Ο συγγραφέας/δημιουργός διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών του δικαιωμάτων.



## Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

Δημιουργία Φακέλου παραγωγής για τον Σχεδιασμό και την παραγωγή 3d εκπαιδευτικού animation. Μελέτη περίπτωσης : Ανάπτυξη ιστορίας μέσω εκπαιδευτικού εργαστηρίου σε ειδικό σχολείο σχετικά με την ευαισθητοποίηση στο ασφαλές άγγιγμα

Τριανταφυλλένια Τσιόγκα

Επιτροπή Επίβλεψης Διπλωματικής Εργασίας

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Τριβέλλα Λαμπρινή

Μέλος ΣΕΠ του ΕΑΠ

Συν-Επιβλέπουσα Καθηγήτρια

Λαμπροπούλου Αναστασία

Μέλος ΣΕΠ του ΕΑΠ

*Πάτρα, Ιανουάριος, 2025*

## Ευχαριστίες

Θα ήθελα να εκφράσω την ευγνωμοσύνη μου σε όλους όσους στάθηκαν δίπλα μου και με στήριζαν σε κάθε στάδιο του μεταπτυχιακού μου εγχειρήματος. Ιδιαίτερες ευχαριστίες οφείλω στην Επιβλέπουσα Καθηγήτριά μου, κα Τριβέλλα Λαμπρινή, και στη Συν-Επιβλέπουσα Καθηγήτρια, κα Λαμπροπούλου Αναστασία, για την πολύτιμη καθοδήγηση και τη συνεχή υποστήριξή τους. Θερμές ευχαριστίες απευθύνω επίσης στον Διευθυντή και τους συναδέλφους μου στο Ειδικό Δημοτικό Σχολείο, οι οποίοι με στήριζαν καθοριστικά, συμβάλλοντας στην υλοποίηση του παρόντος έργου. Ευχαριστώ την οικογένειά μου και τους φίλους μου για την αμέριστη υποστήριξή τους, την ενθάρρυνση και την κατανόηση σε όλες τις προκλήσεις που αντιμετώπισα κατά τη διάρκεια της φοίτησής μου. Τέλος, ευχαριστώ τους συμφοιτητές μου στο ΕΑΠ, οι οποίοι αποτέλεσαν τους συνοδοιπόρους σε αυτήν τη διαδρομή, προσφέροντας πολύτιμη βοήθεια, ανταλλαγή ιδεών και ένα υποστηρικτικό ακαδημαϊκό περιβάλλον.

## Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία επικεντρώνεται στη δημιουργία ενός ολοκληρωμένου φακέλου παραγωγής 3D animation, με στόχο την ευαισθητοποίηση των παιδιών γύρω από την έννοια του "ασφαλούς αγγίγματος". Το συγκεκριμένο animation έχει σχεδιαστεί με σκοπό την εκπαίδευση των παιδιών σχετικά με τη σημασία του σεβασμού, τόσο ως προς τον εαυτό τους όσο και ως προς τους άλλους. Παράλληλα, στοχεύει στην ενίσχυση της ικανότητάς τους να θέτουν προσωπικά όρια, να αναγνωρίζουν τη σημασία της αυτοεκτίμησης και να εκφράζουν ελεύθερα τις σκέψεις ή τους προβληματισμούς τους.

Ο φάκελος παραγωγής περιλαμβάνει αναλυτικά όλα τα στάδια της προπαραγωγής, όπως την ανάπτυξη σεναρίου, τον σχεδιασμό χαρακτήρων και περιβάλλοντος, καθώς και το storyboard. Επιπλέον, ενσωματώνει βασικά στοιχεία της παραγωγικής διαδικασίας, παρέχοντας μια ολοκληρωμένη και σαφή εικόνα για την υλοποίηση του έργου. Η δημιουργία του φακέλου αποσκοπεί αφενός στην αξιοποίησή του ως μέσο επαγγελματικής παρουσίασης (pitching) σε φεστιβάλ και εκδηλώσεις, αφετέρου στη διευκόλυνση της υποβολής προτάσεων σε φορείς χρηματοδότησης, συμβάλλοντας στην ολοκλήρωση της παραγωγής. Παράλληλα, αναδεικνύεται η εκπαιδευτική και κοινωνική διάσταση του εγχειρήματος, με τον φάκελο να λειτουργεί ως εργαλείο προαγωγής του animation για διδακτικούς σκοπούς και ανάπτυξης κοινωνικών δεξιοτήτων σε μαθητές με αυτισμό και ελαφριά νοητική υστέρηση με συννοσηρότητα.

Η έρευνα που πραγματοποιήθηκε εστιάζει στη δημιουργία μιας ιστορίας από παιδιά που φοιτούν σε ειδικό δημοτικό σχολείο, η οποία χρησιμοποιείται ως βάση για τη δομή ενός πιλοτικού animation. Το animation πραγματεύεται το θέμα του "ασφαλούς αγγίγματος", με στόχο τη δημιουργία ενός εκπαιδευτικού εργαλείου που θα ενισχύσει την καλλιέργεια κοινωνικών δεξιοτήτων, όπως ο σεβασμός στο σώμα και η κατανόηση των ορίων. Το συγκεκριμένο animation πρόκειται να αξιοποιηθεί ως μέσο εκπαίδευσης στην ειδική αγωγή, λειτουργώντας συμπληρωματικά προς τις καθιερωμένες μεθόδους εκπαίδευσης και αφήγησης όπως είναι οι κοινωνικές ιστορίες με διδάγματα. Παράλληλα, διερευνάται η αποτελεσματικότητα της χρήσης του σε επίπεδο επικοινωνίας, κοινωνικών και εκπαιδευτικών δεξιοτήτων. Συγκεκριμένα, εξετάζεται ο βαθμός στον οποίο η χρήση του συμβάλλει στην επικοινωνία και κατανόηση αυτών των μηνυμάτων από το κοινό στο οποίο απευθύνεται. Στο πλαίσιο αυτό, πραγματοποιήθηκε ποιοτική έρευνα πεδίου με στόχο την ανάπτυξη κοινωνικών

δεξιότητων που σχετίζονται με τη διάκριση μεταξύ ασφαλούς και μη ασφαλούς αγγίγματος, σε παιδιά με αυτισμό και συννοσηρότητα με ελαφριά νοητική υστέρηση. Η έρευνα περιλαμβάνει βιωματικά εργαστήρια, φάκελο παραγωγής και ημιδομημένες συνεντεύξεις, με στόχο την ανάλυση ποιοτικών παραμέτρων που αποτελούν βασικούς άξονες για τη δημιουργία της ιστορίας. Έπειτα δημιουργήθηκε φάκελος παραγωγής ο οποίος περιλαμβάνει όλα τα στοιχεία και τα δεδομένα για την υλοποίηση του animation από εκπαιδευτικούς, ως εγχειρίδιο που θα τους καθοδηγεί να το υλοποιήσουν στη δική τους τάξη.

**Λέξεις Κλειδιά** animation, φάκελος παραγωγής, ασφαλές άγγιγμα, σεξουαλική διαπαιδαγώγηση, βιωματικό εργαστήριο

# Creation of a Production Portfolio for the Design and Production of a 3D Educational Animation. Case Study: Story Development through an Educational Workshop in a Special School on Safe Touch Awareness

Triantafyllenia Tsiogka

## Abstract

This thesis focuses on the creation of a comprehensive 3D animation production portfolio, with the aim of raising children's awareness of the concept of "safe touch." This animation has been designed to educate children about the importance of respect, both for themselves and for others. At the same time, it aims to strengthen their ability to set personal boundaries, recognize the importance of self-esteem, and freely express their thoughts or concerns.

The production portfolio includes in detail all stages of pre-production, such as script development, character and environment design, as well as the storyboard. In addition, it incorporates key elements of the production process, providing a comprehensive and clear picture of the project's implementation. The creation of the portfolio aims not only to serve as a professional presentation (pitching) tool at festivals and events but also to facilitate the submission of proposals to funding organisations, thereby contributing to the completion of the production. At the same time, the educational and social dimension of the project is emphasised, with the portfolio functioning as a tool for promoting animation for teaching purposes and developing social skills in students with autism and mild mental retardation with co-morbidity.

The research focuses on the creation of a story by children attending a special elementary school, which is used as a basis for the structure of a pilot animation. The animation addresses the topic of "safe touch," with the aim of creating an educational tool that will enhance the cultivation of social skills, such as respect for the body and understanding of boundaries. This animation is intended to be used as an educational tool in special education, functioning as a supplement to established educational methods, such as social stories. At the same time, the effectiveness of its use in communication, social, and educational skills is explored.

Specifically, the extent to which its use contributes to the communication and understanding of these messages by the audience to which they are addressed is examined. In this context, qualitative field research was carried out, aiming to develop social skills related to distinguishing between safe and unsafe touch in children with autism and co-occurring mild intellectual disability. The research includes experiential workshops, a production portfolio, and semi-structured interviews, with the goal of analysing qualitative parameters that serve as key aspects for the creation of the story. Following this, a production portfolio was developed, encompassing all the elements and data necessary for educators to implement the animation, as a manual to guide them in integrating it into their own classrooms.

**Keywords:** animation, production portfolio, safe touch, sexual education, experiential workshop



## Περιεχόμενα

Περίληψη.....	5
Abstract .....	7
Περιεχόμενα .....	9
Κατάλογος Εικόνων .....	12
Πίνακας Ορολογίας.....	13
Συντομογραφίες & Ακρωνύμια .....	14
Εισαγωγή.....	15
1. Οριοθέτηση πεδίου έρευνας.....	17
1.1 Η Ειδική Αγωγή .....	17
1.2 Η Ενσυναίσθηση .....	17
1.3 Οριοθέτηση του «ασφαλούς αγγίγματος» .....	18
1.4 Η ειδική αγωγή σε σχέση με την βιωματική μάθηση.....	19
1.5 Το animation ως εκπαιδευτικό εργαλείο στην εκπαίδευση σε ειδικό σχολείο .....	19
2. Σκοπός .....	21
2.1 Επιμέρους στόχοι .....	21
2.1.1 Δημιουργία κοινωνικής ιστορίας .....	21
2.1.2 Σχεδιασμός και οργάνωση εκπαιδευτικού υλικού για την ενίσχυση της ενσυναίσθησης και κατανόησης .....	21
2.1.3 Δημιουργία φακέλου παραγωγής ως εγχειρίδιο καθοδήγησης των εκπαιδευτικών για προσαρμοσμένη υλοποίηση σε ειδικά σχολεία.....	22
2.2 Προσδοκώμενα Αποτελέσματα.....	22
3. Πεδίο έρευνας και Βασικά ευρήματα της βιβλιογραφικής επισκόπησης.....	23
3.1 Πεδίο έρευνας .....	23
3.2 Βασικά ευρήματα της βιβλιογραφικής επισκόπησης .....	24
3.3 Η Εκπαιδευτική Αξία του Animation: Από τη Βιωματική Μάθηση έως την Καλλιέργεια Κοινωνικών Δεξιοτήτων – Συγκριτική Ανάλυση Ερευνών και Προσεγγίσεων.....	25
3.3.1 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.....	25
3.3.2 Παιδαγωγική Αξιοποίηση της τεχνικής Stop Motion Animation στην θεματική ενότητα «Στοματική υγιεινή» στο Νηπιαγωγείο .....	27
3.3.3 Δημιουργία μεθοδολογίας για την διεξαγωγή εργαστηρίων κινουμένων σχεδίων, μέσα από την μελέτη των εκπαιδευτικών δράσεων του Animasyros, για παιδιά 6 έως 12 χρονών. 28	
3.3.4 Child Education Through Animation: An Experimental Study .....	30
3.3.5 Δημιουργία ηλεκτρονικού παραμυθιού με χρήση στοιχείων τεχνικής stop motion animation .....	31
3.3.6 Συμπεράσματα .....	32
3.4 Προγράμματα και εγχειρίδια για την πρόληψη της βίας και την προστασία των παιδιών 34	
3.4.1 Εγχειρίδιο για τη Διεξαγωγή Βιωματικών Εργαστηρίων στο Σχολείο «Σεβασμός της Διαφορετικότητας και Πρόληψη της Βίας» .....	34
3.4.2 Personal Body Safety - Child Abuse and Neglect Prevention Curriculum .....	35
3.4.3 Teach your child The Underwear Rule.....	36
3.4.4 Συμπεράσματα: .....	38
3.5 Καινοτομία της Διπλωματικής Εργασίας .....	38

4.	Ερευνητικά Ερωτήματα.....	40
5.	Μεθοδολογία.....	41
6.	Ο Ρόλος της Ενσυναίσθησης στην Ειδική Αγωγή και η Συμβολή του Animation ως Εκπαιδευτικού Εργαλείου για την Καλλιέργειά της: Ποιοτική Ανάλυση Συνεντεύξεων με Επαγγελματίες – Διερεύνηση πρώτου ερωτήματος.....	43
6.1	Μέθοδος.....	43
6.1.1	Ενσυναίσθηση στο σχολικό περιβάλλον .....	43
6.1.2	Χρήση του animation ως εκπαιδευτικό εργαλείο .....	44
6.1.3	Συμμετοχή των μαθητών στη δημιουργία animation για την ευαισθητοποίηση ..	44
6.2	Συλλογή δεδομένων.....	45
6.3	Ανάλυση .....	45
6.4	Ζητήματα εγκυρότητας και αξιοπιστίας .....	45
6.5	Συμπεράσματα σε σχέση με το πρώτο ερευνητικό ερώτημα.....	46
7.	Βιωματικά εργαστήρια – Διερεύνηση δεύτερου ερευνητικού ερωτήματος .....	48
7.1	1η Μέρα: Εισαγωγή στην Έννοια των Αγγιγμάτων.....	49
7.1.1	Πρώτο Μέρος: Εισαγωγή στα Αγγίγματα (10 λεπτά).....	49
7.1.2	Δεύτερο Μέρος: Κατηγοριοποίηση Αγγιγμάτων (20 λεπτά).....	50
7.1.3	Τρίτο Μέρος: Παντομίμα Αγγιγμάτων (20 λεπτά) .....	50
7.1.4	Συμπέρασμα της Ημέρας .....	51
7.2	2η Μέρα: Θέατρο Σκιών και Βιωματική Εξερεύνηση .....	51
7.2.1	Δημιουργία Χαρακτήρων και Βιωματική Εξερεύνηση .....	51
7.2.2	Θεατρικό Δρώμενο και Συμμετοχή .....	52
7.2.3	Συζήτηση και Αναστοχασμός .....	52
7.2.4	Παρατηρήσεις και Δυσκολίες .....	52
7.2.5	Σχολιασμός και Επανάληψη του Εργαστηρίου.....	53
7.2.6	Συμπέρασμα της Ημέρας .....	53
7.3	3η Μέρα: Προσαρμοσμένη Επανάληψη με Βελτιώσεις.....	53
7.3.1	Εισαγωγή και Στόχος Δραστηριότητας .....	53
7.3.2	Δομημένη Συζήτηση Κατά τη Διάρκεια της Αφήγησης .....	54
7.3.3	Παντομίμα και Κίνηση .....	54
7.3.4	Αφήγηση Ιστορίας με Δομημένο Τρόπο .....	54
7.3.5	Παρατηρήσεις από την Επανάληψη .....	55
7.3.6	Συμπέρασμα της Ημέρας .....	55
7.4	4η Μέρα: Δημιουργία Ιστορίας.....	55
7.4.1	Εισαγωγή στη Δραστηριότητα .....	56
7.4.2	Βήμα 1 <sup>ο</sup> Καθορισμός χώρου .....	56
7.4.3	Βήμα 2 <sup>ο</sup> Καθορισμός Τόπου .....	57
7.4.4	Βήμα 3 <sup>ο</sup> Καθορισμός Κόσμου .....	57
7.4.5	Ο Διαφορετικός Κόσμος.....	57
7.4.6	Βήμα 5 <sup>ο</sup> Καθορισμός Ηρώων.....	57
7.4.7	Κλείσιμο Εργαστηρίου και Σχολιασμός.....	57
7.4.8	Αποτελέσματα της Δραστηριότητας .....	58
7.5	5η Μέρα: Δημιουργία Χαρακτήρων με Πλαστελίνη .....	58
7.5.1	Η Δραστηριότητα .....	58
7.5.2	Συζήτηση για τον Ρόλο των Χαρακτήρων.....	58
7.5.3	Ο Κακός Αγγιζάς.....	59
7.5.4	Αποτελέσματα της Δραστηριότητας .....	59
7.6	6η Μέρα: Ολοκλήρωση της Ιστορίας.....	59
7.7	Συμπεράσματα σε σχέση με το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα .....	61

8.	Φάκελος παραγωγής animation ως πρόταση αξιοποίησης του στην εκπαίδευση – Διερεύνηση τρίτου ερευνητικού ερωτήματος .....	62
8.1	Εισαγωγή .....	62
8.2	Logline .....	62
8.3	Σύνοψη (Synopsis) .....	63
8.4	Σκοπός και Στόχοι .....	63
8.5	Προπαραγωγικό Στάδιο: Έρευνα και Συγκέντρωση Δεδομένων.....	63
8.5.1	Έρευνα και Συλλογή Δεδομένων .....	64
8.5.2	Προετοιμασία και Υλικά .....	65
8.5.3	Ανάπτυξη Θέματος και Δημιουργία Ιστορίας για Animation .....	66
8.5.4	Δημιουργία Χαρακτήρων και Οπτικής Ταυτότητας από τους Μαθητές στο Βιωματικό Εργαστήριο.....	67
8.6	Μετασχηματισμός της ιστορίας σε κείμενο κατάλληλο για την υλοποίηση του animation (Σενάριο).....	68
8.7	Σενάριο (Script).....	69
8.8	Σχεδιασμός Χαρακτήρων (Character Design) .....	72
8.9	Δημιουργία περιβάλλοντος (Background).....	76
8.10	Εικαστικές αναφορές για τον μετασχηματισμό της ιστορίας σε animation (Moodboard).....	78
8.11	Storyboard .....	83
8.12	Προϋπολογισμός.....	91
8.12.1	Ανάλυση Κόστους Παραγωγής.....	91
8.12.2	Οπτική Αναπαράσταση του Κόστους.....	92
8.13	Πλάνο Χρηματοδότησης του Φακέλου Παραγωγής .....	93
8.13.1	Δημόσιοι Φορείς Χρηματοδότησης .....	93
8.13.2	Ιδιωτικοί Φορείς και Ιδρύματα .....	93
8.13.3	Ευρωπαϊκά και Διακρατικά Προγράμματα .....	94
8.13.4	Εναλλακτικές Πηγές Χρηματοδότησης.....	95
8.14	Εμπορευματική Αξιοποίηση του Έργου (Marketing Plan).....	96
9.	Συμπεράσματα .....	98
10.	Προοπτική.....	100
	Βιβλιογραφία .....	101

## Κατάλογος Εικόνων

Εικόνα 1. Μέσα από το βιωματικό εργαστήριο, οι μαθητές που φοιτούν σε ειδικό σχολείο, έδωσαν μορφή στους πέντε κύριους χαρακτήρες της ιστορίας, δημιουργώντας τους από πλαστελίνη.....	72
Εικόνα 2. Τα Φιλανθάκια, όπως τα δημιούργησαν τα παιδιά με πλαστελίνη κατά τη διάρκεια των βιωματικών εργαστηρίων. ....	73
Εικόνα 3. Ο Κακός Αγγιζάς, φτιαγμένος από πλαστελίνη, από μαθητή του ειδικού σχολείου. ....	74
Εικόνα 4. Σοφή Ανθογιαγιά από πλαστελίνη, φτιαγμένη από μαθητή του ειδικού σχολείου	74
Εικόνα 5. Δευτερεύοντες χαρακτήρες ενσωματωμένοι στο σκηνικό, όπως αποδόθηκαν από τα παιδιά.....	75
Εικόνα 6. Ζωγραφιά Παιδιού που αξιοποιήθηκε ως περιβάλλον χώρος για την εξέλιξη της ιστορίας στο βιωματικό εργαστήριο .....	77
Εικόνα 7. Ζωγραφιά παιδιού που χρησιμοποιήθηκε ως πηγή έμπνευσης για τη δημιουργία ορισμένων χαρακτήρων στο βιωματικό εργαστήριο. ....	77
Εικόνα 8. Έργα της Mary Blair .....	78
Εικόνα 9. Η αισθητική του Studio Ghibli .....	79
Εικόνα 10. Ονειρικά τοπία του Henri Rousseau .....	80
Εικόνα 11. Laika Studio .....	81
Εικόνα 12. Διαδραστικά έργα της TeamLab .....	82
Εικόνα 13.....	83
Εικόνα 14.....	84
Εικόνα 15.....	85
Εικόνα 16.....	86
Εικόνα 17.....	87
Εικόνα 18.....	88
Εικόνα 19.....	89
Εικόνα 20.....	90
Εικόνα 21. Οπτική Αναπαράσταση του Κόστους .....	92

## Πίνακας Ορολογίας

<b>Animation</b>	Η διαδικασία δημιουργίας εικόνων που δίνουν την αίσθηση της κίνησης όταν προβάλλονται διαδοχικά. Το animation χρησιμοποιεί μια σειρά από στατικές εικόνες, οι οποίες εμφανίζονται γρήγορα η μία μετά την άλλη, δημιουργώντας την ψευδαίσθηση ότι τα αντικείμενα κινούνται. Σήμερα, οι υπολογιστές και το εξειδικευμένο λογισμικό διευκολύνουν τη δημιουργία σύνθετων κινούμενων γραφικών και τρισδιάστατων μοντέλων.
<b>Storyboard</b>	Ένα εργαλείο οπτικού σχεδιασμού που παρουσιάζει τη δομή και την αλληλουχία σκηνών μιας ιστορίας ή ενός οπτικοακουστικού έργου. Μέσω σκίτσων και συνοδευτικών σημειώσεων, το storyboard βοηθά στον καθορισμό της ροής της αφήγησης και των βασικών πλάνων που θα χρησιμοποιηθούν κατά την παραγωγή.
<b>Φωτογραμμετρία /Photogrammetry</b>	Μια τεχνική που βασίζεται στη λήψη φωτογραφιών από διαφορετικές γωνίες για τη δημιουργία τρισδιάστατων μοντέλων ή χαρτών. Χρησιμοποιείται ευρέως σε τομείς όπως η αρχαιολογία, η αρχιτεκτονική και η γεωεπιστήμη για την ακριβή καταγραφή της μορφής αντικειμένων ή τοπίων.
<b>Stop motion animation</b>	Μέθοδος παραγωγής κινούμενων εικόνων, όπου φυσικά αντικείμενα φωτογραφίζονται καρέ-καρέ, ενώ μετακινούνται ελαφρώς μεταξύ των λήψεων. Όταν τα καρέ προβάλλονται με τη σωστή ταχύτητα, δημιουργείται η εντύπωση ότι τα αντικείμενα κινούνται συνεχόμενα. Το stop motion χρησιμοποιείται συχνά σε κινηματογραφικές παραγωγές, διαφημίσεις και καλλιτεχνικές εφαρμογές.
<b>Συννοσηρότητα</b>	Η ταυτόχρονη παρουσία δύο ή περισσότερων διαταραχών ή νοσημάτων στο ίδιο άτομο. Στην περίπτωση της Διαταραχής Αυτιστικού Φάσματος (ΔΑΦ), η συννοσηρότητα είναι συχνή και μπορεί να περιλαμβάνει διαταραχή ελλειμματικής προσοχής και υπερκινητικότητας (ΔΕΠΥ), αγχώδεις διαταραχές, κατάθλιψη, διαταραχές αισθητηριακής επεξεργασίας, διαταραχές ύπνου, επιληψία και γαστρεντερικά προβλήματα. Η συννοσηρότητα επηρεάζει τη διάγνωση, τη θεραπεία και την καθημερινή λειτουργικότητα του ατόμου.

## **Συντομογραφίες & Ακρωνύμια**

**Ε.Ε.Α.** Ειδικές Εκπαιδευτικές Ανάγκες

**ΕΚΚ** Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου

**Ε.Ε** Ευρωπαϊκή Ένωση

## Εισαγωγή

Η παρούσα διπλωματική εργασία επικεντρώνεται στη δημιουργία ενός φακέλου παραγωγής εκπαιδευτικού βίντεο σε μορφή animation, το οποίο έχει ως βασικό στόχο την ευαισθητοποίηση των παιδιών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες (Ε.Ε.Α.) σχετικά με το θέμα του "ασφαλούς αγγίγματος". Ο σχεδιασμός και η εν δυνάμει υλοποίηση αυτού του animation στοχεύει στην προώθηση της κατανόησης της σημασίας του σεβασμού και της αυτοπροστασίας, καθώς και στην ενδυνάμωση της ικανότητας των παιδιών να αναγνωρίζουν και να διαχειρίζονται καταστάσεις κινδύνου με ασφάλεια και αυτοπεποίθηση.

Στο πλαίσιο αυτής της εργασίας, πραγματοποιήθηκε ποιοτική έρευνα, η οποία περιλάμβανε τη μελέτη επιστημονικής βιβλιογραφίας, τη συλλογή δεδομένων μέσω ερωτηματολογίων και τη διεξαγωγή βιωματικών εργαστηρίων. Στα ερωτηματολόγια συμμετείχαν ειδικοί στον τομέα της ειδικής αγωγής, παρέχοντας πολύτιμες γνώσεις σχετικά με τη σημασία της ενσυναίσθησης και της αναγνώρισης προσωπικών ορίων.

Για τη βιβλιογραφική επισκόπηση του πεδίου έρευνας, διεξήχθη διαδικτυακή αναζήτηση με τη χρήση συγκεκριμένων κριτηρίων επιλογής πηγών, τα οποία περιλάμβαναν επιστημονικές βάσεις δεδομένων, έγκυρες δημοσιεύσεις και θεσμοθετημένες οδηγίες από φορείς της εκπαίδευσης. Η επιλογή των πηγών βασίστηκε στη συνάφεια με το υπό μελέτη θέμα και την αξιοπιστία των δημοσιεύσεων.

Στη συνέχεια, πραγματοποιήθηκαν βιωματικά εργαστήρια, όπου μια ομάδα μαθητών ειδικού δημοτικού σχολείου συμμετείχαν ενεργά στη δημιουργία της δικής τους ιστορίας, η οποία χρησιμοποιήθηκε ως βάση για το σενάριο του animation. Η διαδικασία αυτή ενίσχυσε την κατανόηση του θέματος από τους μαθητές, παρέχοντάς τους τη δυνατότητα να επεξεργαστούν δύσκολες έννοιες μέσα από συνεργατικές και δημιουργικές δραστηριότητες.

Η επιλογή του συγκεκριμένου θέματος προέκυψε μέσα από την ανάγκη για δημιουργία και εφαρμογή καινοτόμων εκπαιδευτικών εργαλείων που θα υποστηρίξουν τα παιδιά στην κατανόηση κοινωνικών και συναισθηματικών εννοιών, καθώς και στην ενδυνάμωση της αυτοεκτίμησής τους. Η παρούσα εργασία, αξιοποιώντας τη δυναμική του animation και τη βιωματική μάθηση, προτείνει έναν πρωτοποριακό τρόπο ευαισθητοποίησης, ο οποίος μπορεί να λειτουργήσει συμπληρωματικά προς τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας, όπως οι κοινωνικές ιστορίες – σύντομες αφηγήσεις που σχεδιάζονται με σκοπό να διδάξουν κοινωνικές

δεξιότητες και να διευκολύνουν την κατανόηση καταστάσεων σε συγκεκριμένα κοινωνικά ή εκπαιδευτικά πλαίσια.

Ο σκοπός της εργασίας είναι να δημιουργηθεί ένας φάκελος παραγωγής με λεπτομερή σχεδιασμό και δημιουργία σεναρίου αφήγησης, ο οποίος θα μπορεί να αξιοποιηθεί στην ειδική αγωγή, ενισχύοντας την εκπαιδευτική διαδικασία με τη χρήση οπτικοακουστικών μέσων. Πιο συγκεκριμένα, ο φάκελος παραγωγής περιλαμβάνει όλα τα απαραίτητα στοιχεία για την υλοποίηση του animation, όπως το σενάριο, τον σχεδιασμό χαρακτήρων και περιβάλλοντος, το storyboard και τις τεχνικές λεπτομέρειες της παραγωγής.

Μέσα από αυτή τη διαδικασία, επιδιώκεται η δημιουργία ενός δομημένου και πρακτικά εφαρμόσιμου εργαλείου, το οποίο μπορεί να αποτελέσει βάση για μελλοντικές εκπαιδευτικές παρεμβάσεις στον τομέα της ειδικής αγωγής και της προώθησης της ενσυναίσθησης.



## 1. Οριοθέτηση πεδίου έρευνας

Αυτή η ενότητα παρέχει το απαραίτητο πλαίσιο για την κατανόηση της έρευνας, παρουσιάζοντας τη σημασία του animation ως εργαλείου επικοινωνίας και μάθησης, την έννοια του «ασφαλούς αγγίγματος», τον ορισμό της ενσυναίσθησης και της ειδικής αγωγής, καθώς και τη βιωματική μάθηση στην ειδική αγωγή. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στους μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, καθώς αποτελούν τον κεντρικό πυρήνα της έρευνας. Η κατανόηση των μοναδικών αναγκών και δεξιοτήτων τους, καθώς και η δημιουργία κατάλληλων εργαλείων που προάγουν τη συμμετοχή και την ενσωμάτωσή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία, αποτελεί έναν από τους βασικούς στόχους αυτής της εργασίας.

### 1.1 Η Ειδική Αγωγή

Η ειδική αγωγή αναφέρεται στο σύνολο των εκπαιδευτικών πρακτικών και παρεμβάσεων που αποσκοπούν στη στήριξη και εκπαίδευση μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες. Ο στόχος της ειδικής αγωγής είναι η ενίσχυση της μαθησιακής διαδικασίας και της κοινωνικής ένταξης των μαθητών, μέσω της παροχής κατάλληλων προσαρμογών στο περιβάλλον, τις διδακτικές μεθόδους και τα εκπαιδευτικά υλικά (Hallahan D. P. Kauffman, 2018). Σύμφωνα με τον (Lewis R. B. & Doorlag D. H., 2011), η ειδική αγωγή περιλαμβάνει τόσο εξατομικευμένα προγράμματα σπουδών όσο και τη συνεργασία μεταξύ εκπαιδευτικών, ειδικών θεραπειών και γονέων, με σκοπό την ολιστική ανάπτυξη των μαθητών. Η σύγχρονη προσέγγιση της ειδικής αγωγής δίνει έμφαση στις δυνατότητες και στα ταλέντα των μαθητών, αντί να επικεντρώνεται μόνο στις δυσκολίες τους, προάγοντας την ισότιμη συμμετοχή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία (Friend M. & Cook L., 2013).

### 1.2 Η Ενσυναίσθηση

Η ενσυναίσθηση ορίζεται ως η ικανότητα κατανόησης και συμμετοχής στα συναισθήματα και στις εμπειρίες των άλλων, προάγοντας την κοινωνική συνοχή και την αλληλεπίδραση (Decety J & Cowell, 2015). Σύμφωνα με τον (Goleman D, 1995), η ενσυναίσθηση αποτελεί έναν από

τους βασικούς πυλώνες της συναισθηματικής νοημοσύνης και συμβάλλει στην αποτελεσματική διαχείριση των διαπροσωπικών σχέσεων. Η ανάπτυξη της ενσυναίσθησης ξεκινά από την παιδική ηλικία, ενισχυόμενη μέσα από βιωματικές εμπειρίες και την αλληλεπίδραση με το κοινωνικό περιβάλλον (Eisenberg N.& Fabes R. A, 1998). Σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, ιδίως στο πλαίσιο της ειδικής αγωγής, η καλλιέργεια της ενσυναίσθησης είναι καθοριστικής σημασίας για την κοινωνική ένταξη και την ψυχοσυναισθηματική ανάπτυξη των μαθητών (Batson C. D, 2011).

Η ενίσχυση της ενσυναίσθησης μέσω προγραμμάτων που προάγουν τη βιωματική μάθηση μπορεί να συμβάλει σημαντικά στη μείωση της επιθετικότητας και στην προώθηση θετικών κοινωνικών συμπεριφορών (Malin H., 2016). Η εμπλοκή των παιδιών στη δημιουργική διαδικασία, όπως η συμμετοχή τους στη δημιουργία animation, μπορεί να ενισχύσει την κατανόηση των συναισθημάτων και να προάγει τη συνεργατική μάθηση (Kolb D. A., 1984). Όπως υποστηρίζει η (Kolb D. A., 1984), η εμπειρική μάθηση μέσω δραστηριοτήτων που επιτρέπουν την προσωπική εμπλοκή είναι εξαιρετικά αποτελεσματική για τη διατήρηση της γνώσης και την ανάπτυξη δεξιοτήτων.

### **1.3 Οριοθέτηση του «ασφαλούς αγγίγματος»**

Η έννοια του «ασφαλούς αγγίγματος» αναφέρεται στη διάκριση μεταξύ επιτρεπτών και μη επιτρεπτών αγγιγμάτων, βοηθώντας τα παιδιά να κατανοήσουν πότε και πώς να αναζητήσουν βοήθεια σε περιπτώσεις που νιώθουν άβολα ή απειλούνται (Jones & Doolittle, 2017). Προγράμματα όπως το «Ασφαλές Άγγιγμα» του Σωματείου ΕΛΙΖΑ στοχεύουν στην ευαισθητοποίηση των παιδιών ηλικίας 5-9 ετών, βοηθώντας τα να διακρίνουν μεταξύ «ασφαλούς» και «μη ασφαλούς» αγγίγματος και να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας για την αναζήτηση βοήθειας σε δυσάρεστες καταστάσεις (Σωματείο ΕΛΙΖΑ, 2022).

Επιπλέον, το πρόγραμμα «ΑΝ: Αναγνωρίζω - Αντιδρώ - Αντιμετωπίζω» του Ιδρύματος Αικατερίνης Λασκαρίδη στοχεύει στην ευαισθητοποίηση, επιμόρφωση και ενημέρωση για την πρόληψη της παιδικής κακοποίησης (Ίδρυμα Αικατερίνης Λασκαρίδη, 2022). Η συμμετοχή των παιδιών σε τέτοια προγράμματα πρόληψης συμβάλλει στη μείωση του άγχους και στην

αύξηση της αυτοπεποίθησής τους, ενισχύοντας τη συναισθηματική τους ανάπτυξη και την αυτοεκτίμησή τους (Psychology, 2022).

Η εκπαίδευση των παιδιών στην αναγνώριση και διαχείριση καταστάσεων που σχετίζονται με την κακοποίηση μπορεί να λειτουργήσει προστατευτικά, ενδυναμώνοντας τα και προάγοντας την ψυχική τους υγεία. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η αποτελεσματικότητα αυτών των προγραμμάτων εξαρτάται από την κατάλληλη εκπαίδευση των εκπαιδευτικών και των γονέων, καθώς και από τη συνεχή υποστήριξη και αξιολόγηση των παρεμβάσεων. Η συνεργασία μεταξύ σχολείων, οικογενειών και εξειδικευμένων φορέων είναι κρίσιμη για την επιτυχία των προσπαθειών πρόληψης και την προστασία των παιδιών από τη σεξουαλική κακοποίηση (Πέργαμος, 2022).

#### **1.4 Η ειδική αγωγή σε σχέση με την βιωματική μάθηση**

Η βιωματική μάθηση στην ειδική αγωγή ενισχύει την κατανόηση εννοιών μέσω της ενεργής συμμετοχής των μαθητών. Οι μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες επωφελούνται από προσεγγίσεις που συνδυάζουν την πρακτική εφαρμογή με τη θεωρητική γνώση (Kolb D. A., 1984). Σύμφωνα με τον (Ντριμερής, 2015), η βιωματική μάθηση προάγει την ενεργή συμμετοχή των μαθητών, ενισχύοντας την κατανόηση και την αφομοίωση της γνώσης. Επιπλέον, η εφαρμογή τεχνικών όπως το stop motion animation στην εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να ενισχύσει την ψηφιακή αφήγηση και να προάγει την ενεργητική μάθηση, ακόμη και σε συνθήκες εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (Παπαδοπούλου Α., 2022).

#### **1.5 Το animation ως εκπαιδευτικό εργαλείο στην εκπαίδευση σε ειδικό σχολείο**

Το animation αποτελεί ισχυρό εργαλείο επικοινωνίας και διδασκαλίας, ιδιαίτερα όταν χρησιμοποιείται σε περιβάλλοντα εκπαιδευτικής τεχνολογίας. Σύμφωνα με σχετικές έρευνες, το animation διευκολύνει την κατανόηση αφηρημένων εννοιών και ενισχύει τη μαθησιακή εμπειρία, προσφέροντας οπτικοακουστικά ερεθίσματα που διεγείρουν το ενδιαφέρον των

μαθητών (Mayer, 2009). Επιπλέον, η χρήση διαδραστικών 3D animation έχει αποδειχθεί ότι ενισχύει την ενεργή συμμετοχή και τη βιωματική μάθηση, ιδιαίτερα σε μαθητές φυσικών επιστημών (International Journal of Creative Research, 2023).

Όπως επισημαίνει ο (Mayer, 2009), η πολυτροπική φύση του animation επιτρέπει τη συνδυαστική αξιοποίηση εικόνας, κειμένου και ήχου, γεγονός που ενισχύει τη διαδικασία της ενεργούς μάθησης. Η ενσωμάτωση του animation στην εκπαιδευτική διαδικασία έχει αποδειχθεί ιδιαίτερα αποτελεσματική, προσφέροντας νέες δυνατότητες για την ενίσχυση της μάθησης και της κατανόησης σύνθετων εννοιών (International Journal of Creative Research, 2023) .

Ειδικότερα, η χρήση του 3D animation επιτρέπει τη δημιουργία ρεαλιστικών και διαδραστικών εκπαιδευτικών περιβαλλόντων, τα οποία μπορούν να προσαρμοστούν στις ανάγκες διαφορετικών μαθησιακών προφίλ. Η αξιοποίηση της τρισδιάστατης σχεδίασης και της φωτογραμμετρίας στη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού έχει δείξει σημαντικά παιδαγωγικά οφέλη, επιτρέποντας την παραγωγή τρισδιάστατων εκπαιδευτικών περιβαλλόντων παιγνιώδους μάθησης (International Journal of Creative Research, 2023).

## **2. Σκοπός**

Ο σκοπός της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι ο σχεδιασμός, η οργάνωση και η δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού, που στοχεύει στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων, δεξιοτήτων επικοινωνίας για την ενίσχυση της ενσυναίσθησης σε παιδιά με αυτισμό και συνοσηρότητα με ελαφριά και μέτρια νοητική υστέρηση. με κεντρικό θέμα τον σεβασμό και την ασφάλειά τους στην καθημερινότητά, τόσο στο σχολείο όσο και στον ευρύτερο κοινωνικό τους χώρο.

### **2.1 Επιμέρους στόχοι**

Το εργαλείο αυτό στοχεύει στην προώθηση θετικών συμπεριφορών, ενισχύοντας την κατανόηση της σημασίας του σεβασμού και της αυτοπροστασίας, ενώ παράλληλα βοηθά τα παιδιά να διαχειρίζονται προκλήσεις με ασφάλεια και αυτοπεποίθηση.

#### **2.1.1 Δημιουργία κοινωνικής ιστορίας**

Σκοπός είναι η ενδυνάμωση των μαθητών που φοιτούν σε σχολεία ειδικής αγωγής, ώστε να μπορούν να θέτουν όρια με αυτοπεποίθηση, αναγνωρίζοντας και αντιμετωπίζοντας καταστάσεις κινδύνου με ασφάλεια. Αυτό θα επιτευχθεί μέσω της δημιουργίας μιας ιστορίας που θα εστιάζει στη διάκριση μεταξύ κατάλληλης και ακατάλληλης επαφής..

#### **2.1.2 Σχεδιασμός και οργάνωση εκπαιδευτικού υλικού για την ενίσχυση της ενσυναίσθησης και κατανόησης**

Παροχή γνώσεων και ενίσχυση δεξιοτήτων των παιδιών για τη διάκριση μεταξύ κατάλληλης και ακατάλληλης επαφής, ενισχύοντας την αυτοπεποίθησή τους και καλλιεργώντας την ενσυναίσθηση για την προσωπική τους ασφάλεια και τα όρια των άλλων. Αυτή η διαδικασία επιτυγχάνεται μέσα από τα βιωματικά εργαστήρια, όπου τα παιδιά συμμετέχουν σε διαδραστικές δραστηριότητες, παιχνίδια ρόλων και συζητήσεις, που τους επιτρέπουν να αναγνωρίσουν και να κατανοήσουν τα όρια της σωματικής επαφής με έναν πρακτικό και απτό τρόπο.

### **2.1.3 Δημιουργία φακέλου παραγωγής ως εγχειρίδιο καθοδήγησης των εκπαιδευτικών για προσαρμοσμένη υλοποίηση σε ειδικά σχολεία.**

Η ανάπτυξη ενός φακέλου που θα περιλαμβάνει το σενάριο, τον σχεδιασμό χαρακτήρων, τους κόσμους και τις αισθητικές επιλογές, παρουσιάζοντας τη δομή και το ύφος του επεισοδίου. Παράλληλα, προτείνεται η υλοποίηση του συμπληρωματικού εκπαιδευτικού υλικού από τους εκπαιδευτικούς, με δυνατότητα προσαρμογής στις ιδιαίτερες ανάγκες της δικής τους τάξης.

## **2.2 Προσδοκώμενα Αποτελέσματα**

**Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Εργαλείου:** Η ανάπτυξη ενός animation ως εκπαιδευτικού εργαλείου, το οποίο θα συμβάλει στην ευαισθητοποίηση των παιδιών (Ε.Ε.Α.) σχετικά με το "ασφαλές άγγιγμα", ενισχύοντας την κατανόησή τους για τον σεβασμό και την αυτοπροστασία.

**Προώθηση Κοινωνικών και Εκπαιδευτικών Μηνυμάτων:** Το έργο αναμένεται να λειτουργήσει ως μέσο επικοινωνίας κοινωνικών και εκπαιδευτικών μηνυμάτων, προάγοντας τη διδασκαλία σε σχολεία, ιδιαίτερα στον τομέα της ειδικής αγωγής.

**Υποστήριξη Εκπαιδευτικών Μέσων:** Η χρήση του animation ως συμπληρωματικό εργαλείο σε καθιερωμένες μεθόδους, όπως οι κοινωνικές ιστορίες, αναμένεται να εμπλουτίσει τις εκπαιδευτικές προσεγγίσεις.

**Ολοκληρωμένος Φάκελος Παραγωγής:** Ο φάκελος παραγωγής, που περιλαμβάνει σενάριο, σχεδιασμό χαρακτήρων και storyboard, αποτελεί ένα χρήσιμο εργαλείο για την εφαρμογή της μεθόδου τόσο από εκπαιδευτικούς όσο και από ψυχολόγους και κοινωνικούς λειτουργούς. Παράλληλα, είναι σχεδιασμένος ώστε να μπορεί να αξιοποιηθεί και από γονείς, εξασφαλίζοντας τη συνέχεια των παρεμβάσεων που πραγματοποιούνται από το ειδικό εκπαιδευτικό προσωπικό, ενώ παράλληλα υποστηρίζει τη διατήρηση και εμβάθυνση των γνώσεων στο οικιακό περιβάλλον. Με αυτόν τον τρόπο, το εργαλείο ενισχύει τη συνοχή και τη διαχρονικότητα της εκπαιδευτικής και υποστηρικτικής διαδικασίας.

### 3. Πεδίο έρευνας και Βασικά ευρήματα της βιβλιογραφικής επισκόπησης

#### Εισαγωγή

Η παρούσα ενότητα επικεντρώνεται στην επισκόπηση ερευνητικών δεδομένων, με στόχο την ανάλυση των βασικών θεωρητικών και πρακτικών προσεγγίσεων που αφορούν τη χρήση του animation στην εκπαίδευση και τη διδασκαλία του ασφαλούς αγγίγματος. Μέσα από τη μελέτη επιστημονικών ερευνών, οδηγών και βιωματικών εργαστηρίων, αναδεικνύονται οι σύγχρονες τάσεις και οι καινοτόμες μέθοδοι που αξιοποιούνται για την προώθηση της ενσυναίσθησης, την κατανόηση των προσωπικών ορίων και την ενίσχυση της αυτοπροστασίας των μαθητών.

#### 3.1 Πεδίο έρευνας

##### Εισαγωγή

Για τη βιβλιογραφική επισκόπηση του πεδίου έρευνας διεξήχθη διαδικτυακή έρευνα μέσω μηχανής αναζήτησης, ακολουθώντας συγκεκριμένα κριτήρια επιλογής πηγών. Τα κριτήρια περιλάμβαναν τη χρήση έγκυρων επιστημονικών βάσεων δεδομένων και αποθετηρίων, καθώς και τη χρονική κάλυψη της περιόδου 2017-2024. Οι ακριβείς όροι αναζήτησης περιλάμβαναν λέξεις-κλειδιά όπως *animation*, *καινοτόμες μαθησιακές δραστηριότητες*, *ασφαλές άγγιγμα*, ενώ η επιλογή των πηγών βασίστηκε στη συνάφεια με το υπό μελέτη θέμα και την αξιοπιστία των δημοσιεύσεων.

##### Κατηγορίες Πηγών:

###### A. Κοινωνικά δίκτυα βάσης δεδομένων της επιστημονικής κοινότητας

- Google Scholar: Ελεύθερα προσβάσιμη μηχανή αναζήτησης ιστού που εντοπίζει το πλήρες κείμενο ή τα μεταδεδομένα των ακαδημαϊκών δημοσιεύσεων που έχουν υλοποιηθεί σε μία εκτεταμένη σειρά επιστημονικών και τεχνικών εκδόσεων, σε παγκόσμια κλίμακα (Google Scholar, 2024).
- ResearchGate: Ελεύθερο κοινωνικό δίκτυο ερευνητών που επιτρέπει τη διαμοίραση ερευνητικών εργασιών, τη συζήτηση επιστημονικών θεμάτων και τη συνεργασία (ResearchGate, 2024).



## **B. Ψηφιακά αποθετήρια ερευνητικών εργασιών**

- ΕΑΠ: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο Πάτρας.
- ΕΚΤ: Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης.

## **C. Ψηφιακές βιβλιογραφικές βάσεις ελληνικών και ξένων πανεπιστημίων**

- ΠΑΔΑ: Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής.
- ΕΚΠΑ: Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.
- Π. ΑΙΓ: Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- FCI: Faculty of Computing & Informatics.

Ο χρονικός περιορισμός που τέθηκε για τη χρήση των ερευνών ήταν το 2017 έως 2024. Οι λέξεις-κλειδιά που χρησιμοποιήθηκαν για τη διεξαγωγή της επισκόπησης περιλαμβάνουν: animation, καινοτόμες μαθησιακές δραστηριότητες, ασφαλές άγγιγμα, φάκελος παραγωγής, βιωματικά εργαστήρια και οπτική μάθηση. Η επιλογή αυτών των όρων βασίστηκε στη σημασία τους για το υπό μελέτη θέμα, καθώς αντανακλούν κρίσιμες πτυχές της χρήσης του animation στην εκπαίδευση, την εφαρμογή καινοτόμων μεθόδων μάθησης, καθώς και τη βιωματική διδασκαλία σε ευαίσθητα κοινωνικά ζητήματα

## **3.2 Βασικά ευρήματα της βιβλιογραφικής επισκόπησης**

### **Εισαγωγή**

Οι πηγές που εξετάστηκαν προέρχονται από τρεις βασικές κατηγορίες: (α) την επιστημονική αρθρογραφία, η οποία διερευνά σε ακαδημαϊκό επίπεδο τη χρήση του animation και άλλων δημιουργικών εργαλείων ως εκπαιδευτικών μέσων, (β) οδηγίες και εγχειρίδια από επίσημους φορείς, που παρέχουν θεσμοθετημένες κατευθύνσεις για τη διδασκαλία κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων, και (γ) οδηγούς βιωματικών εργαστηρίων, οι οποίοι περιγράφουν πρακτικές εφαρμογές και μεθοδολογίες που χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στη διδασκαλία της ενσυναίσθησης, της αναγνώρισης προσωπικών ορίων και της πρόληψης της βίας. Επιπλέον, αναδεικνύονται πρακτικές που σχετίζονται με την κατανόηση της έννοιας του "ασφαλούς αγγίγματος" μέσα από βιωματικές δραστηριότητες, οι οποίες προάγουν τη διαμόρφωση ασφαλών συμπεριφορών και την ενίσχυση της αυτοπροστασίας. Οι πηγές επισημαίνουν επίσης τη δυναμική του animation στη διαχείριση



σύνθετων θεμάτων, όπως η καταπολέμηση του θρησκευτικού φανατισμού και η διατροφική εκπαίδευση, και αναδεικνύουν τη βιωματική μάθηση και τη συνεργατικότητα ως εργαλεία για την ενεργή συμμετοχή μαθητών και εκπαιδευτικών. Συνολικά, η βιβλιογραφία υπογραμμίζει την καινοτομία της ενσωμάτωσης του animation στην εκπαιδευτική πρακτική, προσφέροντας στους μαθητές ευκαιρίες για ουσιαστική κατανόηση και δημιουργική εμπλοκή.

### **3.3 Η Εκπαιδευτική Αξία του Animation: Από τη Βιωματική Μάθηση έως την Καλλιέργεια Κοινωνικών Δεξιοτήτων – Συγκριτική Ανάλυση Ερευνών και Προσεγγίσεων**

Οι παρακάτω έρευνες αναδεικνύουν τη χρήση του animation ως ένα καινοτόμο εργαλείο μάθησης, που προάγει τη δημιουργική έκφραση, την ευαισθητοποίηση και τη βιωματική κατανόηση σύνθετων θεμάτων. Μέσα από διαδραστικές και συνεργατικές δράσεις, το animation διευκολύνει την ανάπτυξη δεξιοτήτων, όπως η κριτική σκέψη και η επίλυση προβλημάτων, ενώ παράλληλα ενισχύει την ενσυναίσθηση και τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών

**3.3.1 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.**

**Συγγραφείς:**

Σπύρος Σιάκας, Χαράλαμπος Γκούσιος, 2015

**Σκοπός:**

Διερεύνηση της χρήσης του animation ως εργαλείου καινοτομίας στις εκπαιδευτικές δράσεις του προγράμματος Jean Monnet, με στόχο την ευαισθητοποίηση και την εκπαίδευση των συμμετεχόντων στην καταπολέμηση της μισαλλοδοξίας και του θρησκευτικού φανατισμού εντός του ευρωπαϊκού πλαισίου.

### **Στόχοι:**

1. Να ενισχυθεί η κατανόηση των συμμετεχόντων για τα ζητήματα μισαλλοδοξίας και θρησκευτικού φανατισμού.
2. Να αξιοποιηθεί το animation ως καινοτόμο εργαλείο που διευκολύνει τη μάθηση μέσω βιωματικών δράσεων.
3. Να προωθηθεί η διαπολιτισμική κατανόηση και συνεργασία μέσω εκπαιδευτικών προσεγγίσεων της Ευρωπαϊκής Ένωσης.
4. Να αναπτυχθούν δεξιότητες κριτικής σκέψης και ενσυναίσθησης στους συμμετέχοντες.

### **Μεθοδολογία:**

Η μελέτη βασίζεται στην υλοποίηση βιωματικού εργαστηρίου, όπου το animation χρησιμοποιείται ως βασικό μέσο εκπαίδευσης. Το εργαστήριο είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε οι συμμετέχοντες να αλληλεπιδρούν ενεργά με το περιεχόμενο, αναλύοντας καταστάσεις και εκφράζοντας απόψεις. Τα δεδομένα συλλέγονται μέσω παρατήρησης, ανατροφοδότησης των συμμετεχόντων και αξιολόγησης των εκπαιδευτικών αποτελεσμάτων.

### **Αποτελέσματα:**

Τα αποτελέσματα της μελέτης δείχνουν ότι η χρήση του animation διευκολύνει την κατανόηση περίπλοκων ζητημάτων, όπως η μισαλλοδοξία και ο θρησκευτικός φανατισμός, και ενισχύει την ενεργή συμμετοχή και την ενσυναίσθηση των συμμετεχόντων. Οι συμμετέχοντες ανέφεραν ότι το βιωματικό εργαστήριο τους βοήθησε να αναπτύξουν μεγαλύτερη κατανόηση και αποδοχή της πολιτισμικής διαφορετικότητας και να αντιμετωπίσουν προκαταλήψεις.

### **Χρηστικότητα για την παρούσα διπλωματική:**

Η συγκεκριμένη μελέτη, που εξετάζει τη χρήση του animation ως εργαλείου καινοτομίας στο πλαίσιο του προγράμματος Jean Monnet, προσφέρει πολύτιμες κατευθύνσεις για την παρούσα διπλωματική εργασία. Εστιάζοντας στη μεθοδολογία των βιωματικών εργαστηρίων, όπου το animation ενθαρρύνει τη συμμετοχή και την ενεργό αλληλεπίδραση, η μελέτη αποτελεί έμπνευση για την αξιοποίηση παρόμοιας προσέγγισης. Συγκεκριμένα, το παράδειγμα της εφαρμογής βιωματικών εργαστηρίων για την εκπαίδευση και ευαισθητοποίηση των συμμετεχόντων σχετικά με σύνθετα κοινωνικά θέματα, όπως η μισαλλοδοξία, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως σημείο αναφοράς για τη διερεύνηση της αποτελεσματικότητας των εργαστηρίων στην κατανόηση και την αλληλεπίδραση με το θέμα του "ασφαλούς αγγίγματος".

Η σύνδεση αυτή υποδεικνύει ότι το animation μπορεί να λειτουργήσει ως ισχυρό μέσο για την εμπλοκή και τη μαθησιακή εμπειρία των συμμετεχόντων.

**Λέξεις κλειδιά:** Animation, innovative learning activities, European Union, Jean Monnet Project

### **3.3.2 Παιδαγωγική Αξιοποίηση της τεχνικής Stop Motion Animation στην θεματική ενότητα «Στοματική υγιεινή» στο Νηπιαγωγείο**

**Συγγραφέας:**

Δερμεντζή Καλλιόπη, 2023.

**Σκοπός:**

Ο σκοπός της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι η διερεύνηση της αξιοποίησης της τεχνικής Stop Motion Animation ως παιδαγωγικού εργαλείου για τη διδασκαλία της στοματικής υγιεινής σε παιδιά προσχολικής ηλικίας. Μέσω της δημιουργικής αυτής προσέγγισης, επιδιώκεται η καλλιέργεια καλών συνηθειών στοματικής φροντίδας και η ανάπτυξη θετικών στάσεων των παιδιών απέναντι στην υγιεινή.

**Στόχοι:**

1. Να κατανοήσουν τα παιδιά τη σημασία της στοματικής υγιεινής και να υιοθετήσουν ορθές πρακτικές φροντίδας των δοντιών.
2. Να εκτιμηθεί η αποτελεσματικότητα του Stop Motion Animation ως εργαλείου διδασκαλίας μέσα από βιωματικές και διαδραστικές εμπειρίες.
3. Να ενισχυθεί το ενδιαφέρον των παιδιών για τη στοματική υγιεινή μέσω της χρήσης μιας καινοτόμου, οπτικοποιημένης μεθόδου διδασκαλίας.

**Μεθοδολογία:**

Η έρευνα διεξήχθη μέσω της εφαρμογής ενός εκπαιδευτικού εργαστηρίου στο νηπιαγωγείο, όπου οι μαθητές συμμετείχαν στη δημιουργία σύντομων Stop Motion Animation βίντεο με θέμα τη φροντίδα των δοντιών. Οι δραστηριότητες οργανώθηκαν σε ομάδες, με τα παιδιά να συνεργάζονται για τη δημιουργία σκηνών χρησιμοποιώντας ειδικά υλικά. Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου, πραγματοποιήθηκε παρατήρηση των παιδιών, συλλογή δεδομένων μέσω ερωτηματολογίων προς τους εκπαιδευτικούς, καθώς και ανατροφοδότηση από τους ίδιους τους μαθητές.

**Αποτελέσματα:**

Η εφαρμογή της τεχνικής Stop Motion Animation βελτίωσε αισθητά την προσοχή και το ενδιαφέρον των παιδιών για το θέμα της στοματικής υγιεινής. Τα παιδιά όχι μόνο κατανόησαν

βαθύτερα τις βασικές έννοιες της στοματικής φροντίδας αλλά και εμφάνισαν αλλαγή στη συμπεριφορά τους, υιοθετώντας πιο θετικές συνήθειες. Επιπλέον, η συνεργατική φύση της δραστηριότητας ενόησε την ανάπτυξη δεξιοτήτων ομαδικότητας, καθώς τα παιδιά εργάστηκαν μαζί για την ολοκλήρωση των βίντεο.

### **Χρηστικότητα για την παρούσα διπλωματική:**

Η συγκεκριμένη έρευνα παρέχει ιδιαίτερα χρήσιμα δεδομένα για την παρούσα διπλωματική εργασία, καθώς καταδεικνύει τη δυνατότητα αξιοποίησης του animation στη μαθησιακή διαδικασία μέσω διαδραστικών και βιωματικών δραστηριοτήτων. Η έμφαση στη συνεργατική μάθηση και τη δημιουργική εμπλοκή των παιδιών αναδεικνύει ένα αποτελεσματικό μοντέλο διδασκαλίας, το οποίο μπορεί να προσαρμοστεί στο θέμα του «ασφαλούς αγγίγματος». Ειδικότερα, οι αρχές της ομαδικής δημιουργίας και της χρήσης οπτικοποιημένων μέσων μπορούν να εφαρμοστούν για την κατανόηση δύσκολων κοινωνικών θεμάτων, ενισχύοντας την εμπλοκή των μαθητών και την κατανόηση σημαντικών εννοιών, όπως η προστασία της ιδιωτικότητας και ο αυτοσεβασμός.

**Λέξεις κλειδιά:** Stop motion animation, παιδο- οδοντιατρική, στοματική υγιεινή, διατροφή, θεωρίες μάθησης.

### **3.3.3 Δημιουργία μεθοδολογίας για την διεξαγωγή εργαστηρίων κινουμένων σχεδίων, μέσα από την μελέτη των εκπαιδευτικών δράσεων του Animasyros, για παιδιά 6 έως 12 χρονών.**

#### **Συγγραφέας**

Δεβεζόγλου Ελισάβετ, 2021.

#### **Σκοπός**

Η παρούσα εργασία έχει ως σκοπό τη δημιουργία μιας μεθοδολογίας για τη διεξαγωγή εργαστηρίων κινουμένων σχεδίων (animation), βασισμένης στη μελέτη των εκπαιδευτικών δράσεων του Animasyros. Μέσα από τα εργαστήρια αυτά, επιδιώκεται η ενίσχυση της δημιουργικότητας, της ομαδικότητας και της εξοικείωσης των παιδιών με τις βασικές τεχνικές παραγωγής κινουμένων σχεδίων.

#### **Στόχοι:**

1. Να εισαχθούν τα παιδιά στην τέχνη του animation, βοηθώντας τα να κατανοήσουν βασικές έννοιες, όπως η κίνηση, η σκηνοθεσία και η αφήγηση.
2. Να καλλιεργηθεί η δημιουργικότητα των παιδιών μέσα από τη σχεδίαση δικών τους χαρακτήρων και ιστοριών.

3. Να προωθηθεί η ανάπτυξη συνεργατικών δεξιοτήτων μέσω ομαδικών εργασιών και διαμοιρασμού ρόλων.
4. Να αξιοποιηθεί το animation ως εκπαιδευτικό εργαλείο για την ανάπτυξη επικοινωνιακών δεξιοτήτων και την απόκτηση νέων γνώσεων.

### **Μεθοδολογία:**

Η μελέτη βασίστηκε στη διοργάνωση εκπαιδευτικών εργαστηρίων, στα οποία συμμετείχαν παιδιά ηλικίας 6 έως 12 ετών. Τα εργαστήρια χωρίστηκαν σε φάσεις:

1. **Εισαγωγή στην τέχνη του animation:** Τα παιδιά παρακολούθησαν παρουσίαση σχετικά με την ιστορία του animation και τις βασικές αρχές της κινούμενης εικόνας.
2. **Δημιουργία ιστορίας και σχεδιασμός χαρακτήρων:** Οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να δημιουργήσουν τις δικές τους ιστορίες, σχεδιάζοντας τους χαρακτήρες και το περιβάλλον τους.
3. **Παραγωγή animation:** Τα παιδιά συνεργάστηκαν σε ομάδες για την παραγωγή μικρών animation, χρησιμοποιώντας τεχνικές όπως το stop-motion animation.
4. **Παρουσίαση και ανάλυση:** Οι ομάδες παρουσίασαν τα έργα τους και έλαβαν ανατροφοδότηση από τους δασκάλους και τους συμμαθητές τους.

### **Αποτελέσματα:**

Η εφαρμογή των εργαστηρίων έδειξε ότι η μέθοδος αυτή ενισχύει την καλλιέργεια δημιουργικών και κοινωνικών δεξιοτήτων. Τα παιδιά έμαθαν να συνεργάζονται αρμονικά, να μοιράζονται ιδέες και να δημιουργούν οπτικοποιημένες ιστορίες, ενώ ταυτόχρονα απέκτησαν βασικές γνώσεις σχετικά με την τέχνη του animation.

### **Χρηστικότητα για την παρούσα διπλωματική:**

Η μεθοδολογία που παρουσιάζεται στην εργασία αυτή προσφέρει ένα πολύτιμο πλαίσιο για την ανάπτυξη βιωματικών εργαστηρίων με θέμα το «ασφαλές άγγιγμα». Η δημιουργία ιστοριών από τους συμμετέχοντες μαθητές και η ανάπτυξη χαρακτήρων μπορεί να αποτελέσει τη βάση για τη δημιουργία του animation που σχεδιάζεται στο πλαίσιο της παρούσας διπλωματικής. Επιπλέον, η συνεργατική προσέγγιση που προτείνεται είναι ιδιαίτερα κατάλληλη για την ενίσχυση της ενεργούς συμμετοχής των παιδιών και την κατανόηση σημαντικών κοινωνικών εννοιών.

**Λέξεις κλειδιά :** Animation, Εκπαιδευτικά εργαστήρια, Animasyros, Stop motion, Μη τυπική εκπαίδευση, Βιωματική εμπειρία, Δημιουργική γραφή, Τεχνικές κινουμένων σχεδίων, Εκπαίδευση παιδιών

### 3.3.4 Child Education Through Animation: An Experimental Study

#### **Συγγραφείς:**

Md. Baharul Islam, Arif Ahmed, Md. Kabirul Islam, Abu Kalam Shamsuddin, 2014

#### **Σκοπός:**

Η μελέτη στοχεύει στη διερεύνηση της επίδρασης της κινούμενης εικόνας (animation) στη βελτίωση της μαθησιακής εμπειρίας των παιδιών και στην κατανόηση εκπαιδευτικών εννοιών. Παράλληλα, εξετάζει πώς η χρήση του animation μπορεί να ενισχύσει τη διαδραστικότητα και τη συμμετοχή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία.

#### **Στόχοι:**

1. Να αξιολογηθεί η αποτελεσματικότητα της κινούμενης εικόνας ως εργαλείου ενίσχυσης της εκπαίδευσης.
2. Να διερευνηθεί η επίδραση της κινούμενης εικόνας στην κατανόηση και την αποδοχή εκπαιδευτικών εννοιών από τα παιδιά.
3. Να καταγραφούν οι αντιδράσεις και τα συναισθήματα των παιδιών κατά την έκθεσή τους σε εκπαιδευτικό υλικό μέσω animation.

#### **Μεθοδολογία:**

Η μελέτη βασίστηκε σε πειραματική προσέγγιση. Τα παιδιά συμμετείχαν σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες, όπου το εκπαιδευτικό περιεχόμενο παρουσιαζόταν μέσω κινούμενης εικόνας. Τα δεδομένα συλλέχθηκαν με τη χρήση ερωτηματολογίων, παρατηρήσεων, καθώς και μέσω αξιολόγησης της απόδοσής τους σε δοκιμασίες που σχετίζονταν με το διδακτικό περιεχόμενο. Η μεθοδολογία αυτή συνδύασε διαδραστικά στοιχεία με παραδοσιακές διδακτικές πρακτικές, δημιουργώντας ένα μοντέλο μικτής μάθησης.

#### **Αποτελέσματα:**

Η χρήση του animation στην εκπαιδευτική διαδικασία είχε σημαντική επίδραση στη βελτίωση της προσοχής και της συμμετοχής των μαθητών. Τα παιδιά παρουσίασαν αυξημένη κατανόηση των εκπαιδευτικών εννοιών, ενώ η ενσωμάτωση του animation ως υποστηρικτικού εργαλείου

διδασκαλίας ενίσχυσε τις μαθησιακές τους δεξιότητες. Επιπρόσθετα, το animation προκάλεσε θετικά συναισθήματα στους μαθητές, βελτιώνοντας τη συνολική εμπειρία μάθησης.

### **Χρηστικότητα για την παρούσα διπλωματική:**

Η συγκεκριμένη μελέτη αναδεικνύει τη δυνατότητα του animation να λειτουργήσει ως ενισχυτικό εργαλείο μάθησης, βελτιώνοντας τη συμμετοχή και την κατανόηση των παιδιών. Τα αποτελέσματα της έρευνας μπορούν να αξιοποιηθούν στην παρούσα διπλωματική, ειδικότερα στη σχεδίαση του ερωτηματολογίου που θα δοθεί στους ειδικούς, προκειμένου να διερευνηθεί ο βαθμός στον οποίο το animation μπορεί να υποστηρίξει τη μάθηση παιδιών με ειδικές μαθησιακές δυσκολίες. Ταυτόχρονα, το πειραματικό μοντέλο που παρουσιάζει η μελέτη αποτελεί κατευθυντήριο οδηγό για την ανάπτυξη και αξιολόγηση του animation που θα δημιουργηθεί στο πλαίσιο του project «Ασφαλές Άγγιγμα».

**Λέξεις κλειδιά:** Animation, Blended learning, Education, ICT, Multimedia, Visual learning

### **3.3.5 Δημιουργία ηλεκτρονικού παραμυθιού με χρήση στοιχείων τεχνικής stop motion animation**

#### **Συγγραφείς:**

Χριστίνα Κοιλιά, Μαριάννα Πανουσοπούλου, 2017.

#### **Σκοπός:**

Ο σκοπός της διπλωματικής εργασίας είναι η δημιουργία ενός ηλεκτρονικού παραμυθιού που ενσωματώνει στοιχεία της τεχνικής stop motion animation. Η εργασία στοχεύει να εξετάσει πώς η χρήση της τεχνολογίας στο πλαίσιο του βιβλίου μπορεί να ενισχύσει τη σχέση των παιδιών με τη λογοτεχνία και να προωθήσει μια καινοτόμο προσέγγιση στην παιδική αφήγηση.

#### **Στόχοι:**

1. Να συνδυαστεί η συγγραφή, η εικονογράφηση και η τεχνική stop motion animation για τη δημιουργία ενός πολυμεσικού έργου.
2. Να αυξηθεί το ενδιαφέρον των παιδιών για τα βιβλία μέσω διαδραστικών εφαρμογών.
3. Να εξεταστεί η συμπληρωματική λειτουργία μεταξύ ηλεκτρονικών και έντυπων βιβλίων.

#### **Μεθοδολογία:**

Η μελέτη ακολουθεί μια συνδυαστική μεθοδολογία που περιλαμβάνει:

Ιστορική αναδρομή στην τεχνική του stop motion animation και την εξέλιξη των παραμυθιών.



Σχεδιασμό και υλοποίηση ενός ηλεκτρονικού παραμυθιού με τίτλο «Το Κασκόλ», το οποίο δημιουργήθηκε με τη χρήση του λογισμικού *3D Page Flip Professional 1.7.7*. Η διαδικασία περιλαμβάνει τη συγγραφή του σεναρίου, τον σχεδιασμό χαρακτήρων και σκηνικών, καθώς και την ανάπτυξη του τελικού προϊόντος με ενσωμάτωση κινούμενων εικόνων και διαδραστικών στοιχείων.

#### **Αποτελέσματα:**

Το παραγόμενο ηλεκτρονικό παραμύθι, συνδυάζοντας ήχο, κίνηση και αλληλεπίδραση, αποδείχθηκε αποτελεσματικό στην προσέλκυση του ενδιαφέροντος των παιδιών για τη λογοτεχνία. Η χρήση της τεχνολογίας συνέβαλε σημαντικά στη βελτίωση της σχέσης των παιδιών με τα βιβλία, προάγοντας τη δημιουργική ενασχόληση με την αφήγηση.

#### **Χρηστικότητα για την παρούσα διπλωματική:**

Η συγκεκριμένη εργασία είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για τη δομή της παρούσας διπλωματικής, καθώς προσφέρει πολύτιμα δεδομένα σχετικά με τη διαδικασία προπαραγωγής του animation. Η αναλυτική παρουσίαση της ανάπτυξης του σεναρίου, του σχεδιασμού χαρακτήρων και του περιβάλλοντος, καθώς και της δημιουργίας του storyboard, παρέχει έναν πλήρη οδηγό για τη δόμηση του φακέλου παραγωγής του 3D animation που θα χρησιμοποιηθεί στο project «Ασφαλές Άγγιγμα». Επιπλέον, η έμφαση στη διαδραστικότητα και τη βιωματική εμπλοκή των παιδιών αποτελεί παράδειγμα προς υιοθέτηση στην ανάπτυξη του εκπαιδευτικού υλικού.

**Λέξεις κλειδιά :** Βιβλίο, Ηλεκτρονικό βιβλίο, e-book ,Παραμύθι, Παιδική λογοτεχνία, Εικονογράφηση, Stop motion animation, Ψευδαίσθηση κίνησης

### **3.3.6 Συμπεράσματα**

Οι ερευνητικές προσεγγίσεις υποδεικνύουν ότι το animation μπορεί να αποτελέσει μία καινοτόμο εκπαιδευτική πρακτική με ευρεία εφαρμογή σε πολλούς τομείς της εκπαίδευσης, από τη διδασκαλία κοινωνικών δεξιοτήτων έως την προώθηση της δημιουργικότητας μέσω καλλιτεχνικών και διαδραστικών δραστηριοτήτων. Οι παραπάνω έρευνες καταδεικνύουν ότι το animation μπορεί να αποτελέσει έναν ισχυρό σύμμαχο στη διαδικασία της μάθησης, καθώς διευκολύνει την ενεργή συμμετοχή των μαθητών και ενισχύει τη συνεργασία μεταξύ τους. Παράλληλα, παρέχει τη δυνατότητα ανάπτυξης κοινωνικών δεξιοτήτων, όπως η ενσυναίσθηση και η επικοινωνία.



Ιδιαίτερα σημαντική είναι η εφαρμογή του animation στη διδασκαλία σύνθετων θεμάτων, όπου η χρήση οπτικοποιημένων τεχνικών και διαδραστικών μεθόδων επιτρέπει στους μαθητές να προσεγγίσουν τις έννοιες με δημιουργικό τρόπο. Η αξιοποίηση εργαλείων όπως το Stop Motion Animation σε εκπαιδευτικά εργαστήρια έχει αποδειχθεί ότι ενθαρρύνει την ανάπτυξη δεξιοτήτων, όπως η κριτική σκέψη και η επίλυση προβλημάτων, ενώ παράλληλα καλλιεργεί θετικές στάσεις προς τη μάθηση.

Ακόμη, η εφαρμογή βιωματικών και συνεργατικών δραστηριοτήτων που ενσωματώνουν το animation φαίνεται να ενισχύει την αποδοτικότητα της εκπαιδευτικής διαδικασίας, καθιστώντας τη μάθηση πιο ελκυστική και ενδιαφέρουσα για τους μαθητές. Η έμφαση στη συνεργατικότητα και τη βιωματική εμπλοκή δημιουργεί ένα υποστηρικτικό περιβάλλον όπου οι μαθητές αισθάνονται άνετα να πειραματιστούν, να εκφραστούν και να αλληλεπιδράσουν με το υλικό.

Επιπλέον, οι υπάρχουσες έρευνες, όπως το ευρωπαϊκό πρόγραμμα I\_AM: Inclusive Education using Animation and Multimedia, αναδεικνύουν τη δυναμική του animation στην υποστήριξη της εκπαίδευσης παιδιών με αναπηρία ή/και ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες μέσω καινοτόμων και διεπιστημονικών προσεγγίσεων (Inclusive Education. (n.d.). I\_AM). Το έργο στοχεύει στη δημιουργία ενός φιλόξενου περιβάλλοντος για παιδιά με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες (SEND) μέσω ενός μεικτού προγράμματος ανάπτυξης ικανοτήτων μάθησης, ενώ παράλληλα προωθεί την ανταλλαγή αξιών κοινωνικής ένταξης και καταπολεμά τα στερεότυπα και τις διακρίσεις.

Επίσης, μελέτες όπως αυτή των (Δουλάμη Σ. & Αντωνίου Α., 2011) επικεντρώνονται στη χρήση παραμυθιών και animation ως εκπαιδευτικών εργαλείων για την καλλιέργεια κοινωνικών και γνωστικών δεξιοτήτων, ενώ παράλληλα η βιβλιογραφία δείχνει ότι η παιχνιδοποίηση έχει εφαρμοστεί επιτυχώς για την ενίσχυση της συμμετοχής και της μάθησης μαθητών με αναπηρία (Δουλάμη Σ. & Αντωνίου Α., 2011)

Συνολικά, η βιβλιογραφία υπογραμμίζει την καινοτομία της ενσωμάτωσης του animation στην εκπαιδευτική πρακτική, προσφέροντας στους μαθητές ευκαιρίες για ουσιαστική κατανόηση και δημιουργική εμπλοκή. Το animation, σε συνδυασμό με βιωματικές δραστηριότητες και συνεργατικές μεθοδολογίες, μπορεί να συμβάλει ουσιαστικά στη διαμόρφωση ενός εκπαιδευτικού περιβάλλοντος που προάγει την ενσυναίσθηση, τη συμπερίληψη και την κοινωνική ευαισθητοποίηση.

### **3.4 Προγράμματα και εγχειρίδια για την πρόληψη της βίας και την προστασία των παιδιών**

Τα παρακάτω προγράμματα και εγχειρίδια επικεντρώνονται στην πρόληψη της βίας, την προστασία των παιδιών και την προώθηση του σεβασμού στη διαφορετικότητα. Περιλαμβάνουν βιωματικές δραστηριότητες και μεθόδους που στοχεύουν στην ανάπτυξη κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων, καθώς και δεξιοτήτων αυτοπροστασίας των μαθητών. Οι μέθοδοι περιλαμβάνουν παιχνίδια ρόλων, συζητήσεις και εκπαιδευτικά βίντεο, με στόχο την ενίσχυση της κατανόησης των προσωπικών ορίων και την αποφυγή επικίνδυνων καταστάσεων.

#### **3.4.1 Εγχειρίδιο για τη Διεξαγωγή Βιωματικών Εργαστηρίων στο Σχολείο «Σεβασμός της Διαφορετικότητας και Πρόληψη της Βίας»**

##### **Συγγραφέας:**

Διαλεχτή Χατζούδη, Σχολική Ψυχολόγος, "Hope For Children" CRC Policy Center (HFC), 2022.

##### **Σκοπός:**

Το εγχειρίδιο στοχεύει στη δημιουργία μιας πρακτικής εργαλειοθήκης για την πρόληψη και διαχείριση της βίας στα σχολεία, ενώ παράλληλα προάγει την κατανόηση της διαφορετικότητας και την ευαισθητοποίηση των μαθητών για τα δικαιώματά τους. Παρέχει μεθόδους που υποστηρίζουν την ψυχική υγεία και την κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών.

##### **Στόχοι:**

1. Ενίσχυση των κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων των μαθητών.
2. Ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και καλλιέργεια του σεβασμού προς τη διαφορετικότητα.
3. Υποστήριξη των εκπαιδευτικών στην εφαρμογή βιωματικών δραστηριοτήτων.

##### **Μεθοδολογία:**

Βασίζεται σε μη τυπικές μεθόδους μάθησης, όπου οι συμμετέχοντες εμπλέκονται ενεργά μέσω βιωματικών δραστηριοτήτων, ρόλων και σεναρίων. Παράλληλα, δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στην εκπαίδευση των συντονιστών, ώστε να εξασφαλιστεί η ομαλή διεξαγωγή των εργαστηρίων και η ασφάλεια των παιδιών.

##### **Αποτελέσματα:**

Τα βιωματικά εργαστήρια βοηθούν τα παιδιά να αναπτύξουν δεξιότητες αναγνώρισης και διαχείρισης συγκρούσεων, ενώ προάγουν τη θετική στάση απέναντι στη διαφορετικότητα.

Επίσης, καλλιεργείται η ενσυναίσθηση, η ψυχική ανθεκτικότητα και η αίσθηση ασφάλειας των παιδιών.

### **Χρηστικότητα για την παρούσα διπλωματική:**

Το εγχειρίδιο αποτελεί πολύτιμη πηγή για τη σχεδίαση βιωματικών εργαστηρίων που εστιάζουν στην προστασία των παιδιών και την κατανόηση των προσωπικών ορίων. Μπορεί να αξιοποιηθεί ως οδηγός για τη διαμόρφωση δραστηριοτήτων που θα προάγουν την έννοια του "ασφαλούς αγγίγματος".

## **3.4.2 Personal Body Safety - Child Abuse and Neglect Prevention Curriculum**

### **Συγγραφέας:**

Harford County Public Schools, με την υποστήριξη τοπικών και κρατικών φορέων (Αναθεώρηση 2010)

### **Σκοπός:**

Η εκπαίδευση μαθητών της πρώτης, τρίτης και πέμπτης τάξης με στόχο την πρόληψη της παιδικής κακοποίησης και παραμέλησης. Το πρόγραμμα παρέχει δεξιότητες για την αναγνώριση και την αντιμετώπιση καταστάσεων κινδύνου, ενισχύοντας την αυτοπεποίθηση των μαθητών να μιλούν για όσα τους απασχολούν.

### **Στόχοι:**

1. Ανάπτυξη δεξιοτήτων αυτοπροστασίας.
2. Ενίσχυση της αυτοεκτίμησης και της ικανότητας έκφρασης συναισθημάτων.
3. Διάκριση μεταξύ κατάλληλων και ακατάλληλων μορφών σωματικής επαφής.
4. Κατανόηση του ρόλου των ενήλικων βοηθών (δάσκαλοι, γονείς).

### **Μεθοδολογία:**

Περιλαμβάνει διαδραστικά μαθήματα που συνδυάζουν παιχνίδια ρόλων, ασκήσεις αναγνώρισης ασφαλών και μη ασφαλών καταστάσεων, καθώς και εκπαιδευτικά βίντεο. Οι δραστηριότητες διεξάγονται υπό την επίβλεψη εξειδικευμένων συμβούλων.

### **Αποτελέσματα:**

Οι μαθητές αποκτούν δεξιότητες για την αποφυγή επικίνδυνων καταστάσεων και εξοικειώνονται με φράσεις αυτοπροστασίας όπως "Όχι", "Φύγε" και "Μίλα σε έναν ενήλικα που εμπιστεύεσαι". Παράλληλα, μαθαίνουν τη σημασία της προστασίας της ιδιωτικότητάς τους και της αναζήτησης βοήθειας.

### **Χρηστικότητα για την παρούσα διπλωματική:**

Το συγκεκριμένο πρόγραμμα μπορεί να αποτελέσει πρότυπο για την ανάπτυξη δραστηριοτήτων που σχετίζονται με την αυτοπροστασία των παιδιών. Η μεθοδολογία του μπορεί να προσαρμοστεί για τη διδασκαλία της έννοιας του "ασφαλούς αγγίγματος" μέσω βιωματικών εργαστηρίων.

### **3.4.3 Teach your child The Underwear Rule**

#### **Συγγραφέας:**

Συμβούλιο της Ευρώπης (Council of Europe), 2010

#### **Σκοπός:**

Ο σκοπός του προγράμματος "Teach Your Child The Underwear Rule" είναι να διδάξει στα παιδιά την έννοια της ιδιωτικότητας και των προσωπικών ορίων, βοηθώντας τα να προστατευτούν από την κακοποίηση. Η καμπάνια προσφέρει στους γονείς πρακτικά εργαλεία και οδηγίες για να εξηγήσουν στα παιδιά, με απλό και κατανοητό τρόπο ανάλογο της ηλικίας τους, ότι το σώμα τους ανήκει αποκλειστικά σε αυτά και έχουν το δικαίωμα να αρνηθούν οποιαδήποτε μορφή ακατάλληλης σωματικής επαφής.

#### **Στόχοι:**

1. Ενίσχυση της ενσυναίσθησης: Τα παιδιά μαθαίνουν να αναγνωρίζουν τα προσωπικά τους όρια και να προστατεύουν την ιδιωτικότητά τους.
2. Διδασκαλία του "κανόνα του εσωρούχου": Χρησιμοποιείται ως εργαλείο διάκρισης μεταξύ κατάλληλης και ακατάλληλης σωματικής επαφής.
3. Ενθάρρυνση επικοινωνίας: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να μιλούν σε ενήλικες που εμπιστεύονται όταν αισθάνονται άβολα ή απειλούνται.

4. Ενημέρωση των γονέων: Παροχή καθοδήγησης και πληροφοριών στους γονείς για την πρόληψη και προστασία των παιδιών από πιθανή κακοποίηση.

#### **Μεθοδολογία:**

Το πρόγραμμα περιλαμβάνει καθοδηγητικές πληροφορίες και πρακτικές συμβουλές για τους γονείς, ώστε να συζητήσουν με τα παιδιά την έννοια της ιδιωτικότητας και της αυτοπροστασίας.

Χρησιμοποιείται ο "κανόνας του εσφουράχου", μια απλή ιδέα που βοηθά τα παιδιά να κατανοήσουν ποια μέρη του σώματος είναι ιδιωτικά. Το πρόγραμμα προτείνει:

Συγκεκριμένες προσεγγίσεις διαλόγου: Παραδείγματα ερωτήσεων και απαντήσεων προσαρμοσμένα στις ανάγκες των παιδιών.

Ενίσχυση της κατανόησης: Μέσα από διαδραστική προσέγγιση και συζητήσεις, διευκολύνεται η εσωτερίκευση της έννοιας της αυτοπροστασίας.

#### **Αποτελέσματα:**

Με την εφαρμογή του προγράμματος "Underwear Rule", τα παιδιά:

1. Αναπτύσσουν ισχυρότερη αίσθηση αυτοπροστασίας: Αναγνωρίζουν τα προσωπικά τους όρια και κατανοούν τη σημασία της ιδιωτικότητας.
2. Ενθαρρύνονται να λένε "όχι": Σε περιπτώσεις ανεπιθύμητης σωματικής επαφής, γνωρίζουν ότι πρέπει να μιλήσουν σε κάποιον ενήλικα που εμπιστεύονται.
3. Κατανοούν τα όρια του σώματος: Έχουν ξεκάθαρη εικόνα για το ποια μέρη του σώματος θεωρούνται ιδιωτικά, ενισχύοντας έτσι την προληπτική προστασία τους από πιθανή κακοποίηση.

#### **Χρηστικότητα για την παρούσα διπλωματική:**

Η παρουσίαση του προγράμματος "Teach Your Child The Underwear Rule" είναι εξαιρετικά χρήσιμη για τη συγκεκριμένη διπλωματική εργασία, καθώς παρέχει ένα καλά δομημένο και δοκιμασμένο μοντέλο πρόληψης της κακοποίησης παιδιών. Το πρόγραμμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως μελέτη περίπτωσης για την ανάλυση της αποτελεσματικότητας παρεμβάσεων που στοχεύουν στη διασφάλιση των δικαιωμάτων και της ασφάλειας των παιδιών.

### **3.4.4 Συμπεράσματα:**

Τα συμπεράσματα από τα παραπάνω προγράμματα υπογραμμίζουν την ανάγκη για εκπαίδευση και ενδυνάμωση των μαθητών σε θέματα αυτοπροστασίας, αναγνώρισης προσωπικών ορίων και ανάπτυξης δεξιοτήτων πρόληψης της βίας και της κακοποίησης. Ωστόσο, τα περισσότερα από αυτά τα προγράμματα απευθύνονται σε μαθητές γενικής εκπαίδευσης, χωρίς να εστιάζουν στις ιδιαίτερες ανάγκες και προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες (Ε.Ε.Α.).

## **3.5 Καινοτομία της Διπλωματικής Εργασίας**

Οι περισσότερες έρευνες επικεντρώνονται στη χρήση του animation ως εκπαιδευτικού εργαλείου για μαθητές γενικής εκπαίδευσης, παραλείποντας συστηματικά την εφαρμογή του σε μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες (Ε.Ε.Α.). Παρότι υπάρχουν μελέτες που αναδεικνύουν τη συμβολή βιωματικών εργαστηρίων και εκπαιδευτικών μεθόδων, ο συνδυασμός του animation με εκπαιδευτικές δραστηριότητες ειδικά σχεδιασμένες για παιδιά με Ε.Ε.Α. παραμένει περιορισμένος. Το ερευνητικό αυτό κενό επιχειρεί να καλύψει η παρούσα διπλωματική εργασία, συνδυάζοντας το animation με βιωματικές και καλλιτεχνικές δραστηριότητες προσαρμοσμένες στις ανάγκες αυτής της μαθησιακής ομάδας.

Πιο συγκεκριμένα, η καινοτομία της έρευνας έγκειται σε τρεις βασικούς άξονες. Ο πρώτος αφορά την ανάπτυξη πρακτικών εργαλείων και μεθοδολογιών που μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές στην αναγνώριση και διαχείριση επικίνδυνων καταστάσεων. Παρότι υπάρχουν εκπαιδευτικά προγράμματα που ασχολούνται με αυτά τα ζητήματα, δεν έχουν σχεδιαστεί ειδικά για να ανταποκριθούν στις ανάγκες των μαθητών με Ε.Ε.Α., οι οποίοι συχνά απαιτούν εξατομικευμένες και πολυαισθητηριακές προσεγγίσεις. Ο δεύτερος άξονας επικεντρώνεται στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων, όπως η ενσυναίσθηση, η επικοινωνία και ο σεβασμός στα προσωπικά όρια. Η εφαρμογή αυτών των προσεγγίσεων σε μαθητές με Ε.Ε.Α. απαιτεί προσαρμογή, ώστε να ενσωματωθούν μέσω διαδραστικών μεθόδων που υποστηρίζουν διαφορετικά μαθησιακά στυλ. Τέλος, ο τρίτος άξονας αφορά την προώθηση της συνεργασίας. Αν και τα εκπαιδευτικά προγράμματα ενθαρρύνουν τη συνεργατικότητα, δεν περιλαμβάνουν ειδικές κατευθύνσεις για τη διαχείριση της συνεργασίας σε ομάδες που περιλαμβάνουν

μαθητές με Ε.Ε.Α., οι οποίοι χρειάζονται επιπλέον υποστήριξη για την ενίσχυση της αυτοπεποίθησής τους και της ενεργής συμμετοχής τους.

Η παρούσα διπλωματική εργασία προτείνει μια εξατομικευμένη και πολυαισθητηριακή προσέγγιση, η οποία διευκολύνει την κατανόηση θεμάτων όπως η αυτοπροστασία και η αναγνώριση προσωπικών ορίων, λαμβάνοντας υπόψη τις μοναδικές γνωστικές και συναισθηματικές ανάγκες των μαθητών με Ε.Ε.Α. Παράλληλα, παρουσιάζει συγκεκριμένα παραδείγματα βιωματικών και καλλιτεχνικών δραστηριοτήτων που ενισχύουν τη δημιουργικότητα, την ενσυναίσθηση και την ενεργό εμπλοκή των μαθητών, προσφέροντάς τους ένα ασφαλές πλαίσιο έκφρασης και μάθησης. Επιπλέον, προτείνει έναν καινοτόμο τρόπο ενσωμάτωσης των παιδιών με Ε.Ε.Α. στην εκπαιδευτική διαδικασία, με έμφαση στη συνεργασία, τη συμμετοχή και την ενίσχυση της αυτοπεποίθησής τους, μέσα από τη χρήση animation ως βασικού εκπαιδευτικού εργαλείου.

Η καινοτομία της εργασίας έγκειται στην προσαρμογή και επέκταση υφιστάμενων μεθοδολογιών, ώστε να ανταποκρίνονται στις ανάγκες των μαθητών με Ε.Ε.Α. Παράλληλα, επιδιώκεται η ενίσχυση της κοινωνικής ένταξης και της μαθησιακής εμπειρίας μέσω της αξιοποίησης του animation, προσφέροντας έναν σύγχρονο και ελκυστικό τρόπο μάθησης που συμπληρώνει και εμπλουτίζει τις παραδοσιακές εκπαιδευτικές μεθόδους.



## 4. Ερευνητικά Ερωτήματα

Η παρούσα έρευνα επικεντρώνεται στη διερεύνηση της συμβολής του animation και της βιωματικής μάθησης στην ειδική αγωγή, με στόχο την κατανόηση της έννοιας του "ασφαλούς αγγίγματος", την ενεργή συμμετοχή των παιδιών και τη δημιουργία ενός ολοκληρωμένου φακέλου παραγωγής animation για την αξιοποίησή του ως εκπαιδευτικό υλικό . Τα ερευνητικά ερωτήματα που διατυπώνονται είναι τα εξής:

1. **Ποιος είναι ο ρόλος της ενσυναίσθησης στην ειδική αγωγή και πώς μπορεί το animation να συμβάλει στην ενίσχυσή της στους μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες;**
  - ο **Μέθοδος διερεύνησης:** Θεματική ανάλυση δεδομένων από ημιδομημένες συνεντεύξεις με ειδικούς, εστιάζοντας στη σημασία της ενσυναίσθησης και τις προτάσεις για τη χρήση του animation ως εργαλείου ενίσχυσής της.
2. **Πώς η συμμετοχή παιδιών σε βιωματικό εργαστήριο διευκολύνει την κατανόηση της έννοιας του "ασφαλούς αγγίγματος" και οδηγεί στη δημιουργία μιας ιστορίας βασισμένης σε αυτήν;**
  - ο **Μέθοδος διερεύνησης:** Παρατήρηση και ανάλυση της διαδικασίας μέσα από την οποία τα παιδιά κατανοούν την έννοια του "ασφαλούς αγγίγματος" και δημιουργούν μια ιστορία και χαρακτήρες που συνδέονται με τις εμπειρίες και τα ερεθίσματα που δέχτηκαν κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου.
3. **Ποια είναι τα βασικά στοιχεία ενός ολοκληρωμένου φακέλου παραγωγής animation που βασίζεται σε ιστορίες και χαρακτήρες που δημιουργούν τα παιδιά;**
  - ο **Μέθοδος διερεύνησης:** Σύνθεση της δομής και του περιεχομένου του φακέλου παραγωγής, συνδυάζοντας τα δεδομένα από τα βιωματικά εργαστήρια και τις συνεντεύξεις με τις απαιτήσεις της παραγωγής.



## 5. Μεθοδολογία

Η παρούσα έρευνα ακολουθεί μια συνδυαστική μεθοδολογική προσέγγιση, αξιοποιώντας τη βιβλιογραφική επισκόπηση, την ανάλυση δεδομένων από ημιδομημένες συνεντεύξεις, την παρατήρηση βιωματικών εργαστηρίων και τη σύνθεση ενός ολοκληρωμένου φακέλου παραγωγής animation. Μέσω αυτών των μεθόδων επιδιώκεται η πολυδιάστατη διερεύνηση της συμβολής του animation στην προώθηση της έννοιας του "ασφαλούς αγγίγματος", εστιάζοντας τόσο στη θεωρητική του θεμελίωση όσο και στη δημιουργική του εφαρμογή στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Η βιβλιογραφική επισκόπηση πραγματοποιήθηκε μέσω διαδικτυακής έρευνας σε επιστημονικές βάσεις δεδομένων και ακαδημαϊκά αποθετήρια. Η αναζήτηση βασίστηκε σε λέξεις-κλειδιά, όπως animation, καινοτόμες μαθησιακές δραστηριότητες και ασφαλές άγγιγμα, με στόχο την επιλογή έγκυρων πηγών. Οι πληροφορίες που συλλέχθηκαν ταξινομήθηκαν σε τρεις βασικές κατηγορίες: επιστημονική αρθρογραφία που εξετάζει τη χρήση του animation στην εκπαίδευση, οδηγίες και εγχειρίδια θεσμικών φορέων που αφορούν τη διδασκαλία κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων, καθώς και πρακτικούς οδηγούς βιωματικών εργαστηρίων που περιγράφουν μεθόδους εφαρμογής στην εκπαιδευτική πράξη.

Για την κατανόηση της σύνδεσης μεταξύ animation και ενίσχυσης της ενσυναίσθησης στα παιδιά, πραγματοποιήθηκαν ημιδομημένες συνεντεύξεις με ειδικούς του πεδίου. Οι συνεντεύξεις εστίασαν στη σημασία της ενσυναίσθησης στην ειδική αγωγή και στις δυνατότητες αξιοποίησης του animation ως εργαλείου καλλιέργειάς της, ενώ παράλληλα διερεύνησαν πρακτικές εφαρμογές και εκπαιδευτικές προσεγγίσεις που υποστηρίζουν τη βιωματική μάθηση μέσω οπτικοακουστικού περιεχομένου.

Παράλληλα, η έρευνα συμπεριέλαβε τη συμμετοχική παρατήρηση μιας ομάδας παιδιών που φοιτούν σε ειδικό σχολείο, τα οποία συμμετείχαν σε βιωματικό εργαστήριο δομημένο με βάση τις εκπαιδευτικές τους ανάγκες και την ηλικία τους. Στο πλαίσιο του εργαστηρίου, μέσω διαδραστικών δραστηριοτήτων, επιδιώχθηκε η κατανόηση της έννοιας του "ασφαλούς αγγίγματος". Στη συνέχεια, οι μαθητές κλήθηκαν να δημιουργήσουν τη δική τους ιστορία, βασισμένη σε όσα έμαθαν. Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας, καταγράφηκαν οι αντιδράσεις και οι απορίες τους, καθώς και οι αφηγηματικές τους επιλογές, οι οποίες αντικατόπτριζαν τον τρόπο που αντιλήφθηκαν και επεξεργάστηκαν το θέμα μέσα από τις βιωματικές δραστηριότητες.

Τέλος, στο πλαίσιο της έρευνας συντάχθηκε ένας ολοκληρωμένος φάκελος παραγωγής animation, ο οποίος βασίστηκε στη βιβλιογραφική έρευνα, τις συνεντεύξεις με ειδικούς και τη συμμετοχική παρατήρηση των μαθητών στο βιωματικό εργαστήριο. Η ανάπτυξη του φακέλου πραγματοποιήθηκε με γνώμονα τις εκπαιδευτικές ανάγκες των μαθητών ειδικής αγωγής, περιλαμβάνοντας τη δομή της ιστορίας, την ανάπτυξη των χαρακτήρων και των σκηνικών, καθώς και τις τεχνικές προδιαγραφές που απαιτούνται για την υλοποίηση του animation.

Έτσι, η μεθοδολογία της έρευνας συνδυάζει θεωρητική ανάλυση και πρακτική εφαρμογή, επιτρέποντας μια σφαιρική προσέγγιση του ερευνητικού αντικειμένου. Μέσω της βιβλιογραφικής επισκόπησης, των συνεντεύξεων, της παρατήρησης και της δημιουργίας του φακέλου παραγωγής, αναδεικνύεται ο ρόλος του animation ως εκπαιδευτικού εργαλείου που μπορεί να ενισχύσει την ενσυναίσθηση και να προωθήσει την κατανόηση της έννοιας του "ασφαλούς αγγίγματος" στην ειδική αγωγή.

## **6. Ο Ρόλος της Ενσυναίσθησης στην Ειδική Αγωγή και η Συμβολή του Animation ως Εκπαιδευτικού Εργαλείου για την Καλλιέργειά της: Ποιοτική Ανάλυση Συνεντεύξεων με Επαγγελματίες – Διερεύνηση πρώτου ερωτήματος**

### **Εισαγωγή**

Η παρούσα έρευνα πραγματοποιήθηκε το 2024 ως πιλοτική ποιοτική μελέτη, με στόχο τη δημιουργία κοινωνικής ιστορίας για την παραγωγή animation, το οποίο θα χρησιμοποιηθεί ως εκπαιδευτικό εργαλείο στην ειδική αγωγή με σκοπό την καλλιέργεια της ενσυναίσθησης. Η δειγματοληψία έγινε στοχευμένα, καθώς οι συνεντεύξεις απευθύνονταν σε επαγγελματίες που δραστηριοποιούνται στην ειδική αγωγή, όπως ψυχολόγους, κοινωνικούς λειτουργούς και εκπαιδευτικούς με πολυετή εμπειρία σε ειδικά σχολεία.

### **6.1 Μέθοδος**

Για τη συλλογή των πρωτογενών δεδομένων χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος της ημιδομημένης συνέντευξης, με ερωτήσεις ανοικτού τύπου, οργανωμένες γύρω από τρεις βασικούς άξονες:

#### **6.1.1 Ενσυναίσθηση στο σχολικό περιβάλλον**

Διερευνήθηκαν οι στρατηγικές ενίσχυσης της ενσυναίσθησης, καθώς και των εργαλείων που χρησιμοποιούνται για την υποστήριξη των μαθητών στη διαχείριση των συναισθημάτων και των κοινωνικών τους αναγκών. Οι ερωτήσεις που τέθηκαν στους συμμετέχοντες ήταν οι εξής:

Πόσο σημαντική είναι η ενσυναίσθηση για τη ζωή των μαθητών τόσο μέσα στο σχολείο όσο και εκτός αυτού;

Ποιες στρατηγικές ή πρακτικές εφαρμόζετε για την καλλιέργεια της ενσυναίσθησης μεταξύ των μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες;

Ποια εργαλεία ή προσεγγίσεις χρησιμοποιείτε για να βοηθήσετε τα παιδιά να κατανοήσουν καλύτερα τόσο τα δικά τους συναισθήματα όσο και των άλλων γύρω τους;

### **6.1.2 Χρήση του animation ως εκπαιδευτικό εργαλείο**

Εξετάστηκε η υπάρχουσα ή εν δυνάμει χρήση του animation ως μέσου μάθησης, η αντίληψη των συμμετεχόντων για την ελκυστικότητά του, καθώς και η δυνατότητα του animation να διευκολύνει την κατανόηση αφηρημένων εννοιών, όπως η ενσυναίσθηση. Ενδεικτικά, κάποιες από τις ερωτήσεις που τέθηκαν στους συμμετέχοντες ήταν οι εξής:

Έχετε χρησιμοποιήσει το animation ως εργαλείο στην εργασία σας; Αν ναι, με ποιο τρόπο;

Πώς αξιολογείτε την επίδραση της χρήσης animation ως μέσου για την υποστήριξη της κατανόησης, της εμπλοκής και της συναισθηματικής ανταπόκρισης των παιδιών κατά τη μαθησιακή διαδικασία;

Θεωρείτε ότι το animation μπορεί να συμβάλλει στην ανάπτυξη της ενσυναίσθησης; Αν ναι, ποια χαρακτηριστικά του animation θα μπορούσαν να ενισχύσουν αυτή τη διαδικασία;

### **6.1.3 Συμμετοχή των μαθητών στη δημιουργία animation για την ευαισθητοποίηση**

Οι εν λόγω ειδικοί κλήθηκαν να αξιολογήσουν την ιδέα της ενεργής συμμετοχής των μαθητών στη δημιουργία ενός animation με θέμα την ευαισθητοποίηση γύρω από το "καλό" και το "κακό" άγγιγμα. Ενδεικτικά, κάποιες από τις ερωτήσεις που τέθηκαν ήταν οι εξής:

Πώς θα σας φαινόταν η ιδέα οι μαθητές του σχολείου σας να δημιουργήσουν ένα animation με θέμα την ευαισθητοποίηση;

Πιστεύετε ότι αυτή η διαδικασία θα βοηθούσε τα παιδιά να κατανοήσουν βαθύτερα το θέμα μέσω της πρακτικής εμπλοκής τους;

Ποιες θεωρείτε ότι είναι οι σημαντικότερες παράμετροι που πρέπει να ληφθούν υπόψη ώστε να είναι αποτελεσματικό ένα εργαστήριο δημιουργίας animation;

Τι θα πρέπει να ληφθεί υπόψη εκ των προτέρων ώστε να διασφαλιστεί η συνεργασία και να επιτευχθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα, που είναι η δημιουργική συμμετοχή στη παραγωγή animation με αυτό το θέμα;

## 6.2 Συλλογή δεδομένων

Για τον σχεδιασμό και τη διεξαγωγή των συνεντεύξεων, καταγράφηκαν μέσω μαγνητοφώνησης και στη συνέχεια απομαγνητοφωνήθηκαν για την ακριβή καταγραφή των στοιχείων και την ανάλυση των δεδομένων. Ειδικότερα, δόθηκε έμφαση στη δημιουργία κλίματος εμπιστοσύνης με τους συμμετέχοντες, εξασφαλίστηκε η ανωνυμία και η εμπιστευτικότητα των δεδομένων και υιοθετήθηκε ευέλικτη προσέγγιση κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων, ώστε να διευκολυνθεί η έκφραση των απόψεων των συμμετεχόντων. Οι ερωτήσεις διατυπώθηκαν με τρόπο που να ενθαρρύνει την αφήγηση προσωπικών εμπειριών και να αποφεύγεται η καθοδήγηση των απαντήσεων.

## 6.3 Ανάλυση

Για την ανάλυση των δεδομένων χρησιμοποιήθηκε η θεματική ανάλυση, η οποία περιλάμβανε τη διαδικασία κωδικοποίησης των απαντήσεων και την ομαδοποίηση των επαναλαμβανόμενων θεμάτων. Η θεματική ανάλυση αποσκοπούσε στην ανάδειξη κατηγοριών που συνδέονται με τις στρατηγικές καλλιέργειας ενσυναίσθησης, τη χρήση του animation και τη συμμετοχή των μαθητών στη δημιουργική διαδικασία (Braun V. & Clarke V, 2006).

## 6.4 Ζητήματα εγκυρότητας και αξιοπιστίας

Επιπλέον, για την ενίσχυση της αξιοπιστίας της έρευνας πραγματοποιήθηκε τριγωνοποίηση των δεδομένων με βιβλιογραφικές πηγές και ελέγχθηκε η συνέπεια των απαντήσεων των συμμετεχόντων. Η προσέγγιση αυτή διασφαλίζει την εγκυρότητα των συμπερασμάτων που προκύπτουν από την έρευνα (Ισαρη Φ. & Πουρκός Μ, 2015).

Οι επαγγελματίες τόνισαν τη σημασία της χρήσης κοινωνικών ιστοριών και της βιωματικής εμπλοκής των παιδιών, ιδιαίτερα όταν εργάζονται σε μικρές ομάδες πέντε ατόμων. Τα εργαστήρια σχεδιάστηκαν με απλό και κατανοητό τρόπο, διευκολύνοντας τη συμμετοχή όλων των μαθητών και δημιουργώντας ένα ασφαλές και γνώριμο περιβάλλον. Συγκεκριμένα,

πραγματοποιήθηκαν στην τάξη του σχολείου τους, όπου τα παιδιά είχαν ήδη αναπτύξει σχέσεις μεταξύ τους, ενισχύοντας την άνεση και τη συνεργασία.

Στο πλαίσιο των εργαστηρίων, τα παιδιά μοιράστηκαν προσωπικές εμπειρίες και σκέψεις, γεγονός που συνέβαλε στην καλύτερη κατανόηση του θέματος και ενίσχυσε τη διαδικασία μάθησης μέσω της ανταλλαγής βιωμάτων. Αυτή η προσέγγιση, που υποστηρίχθηκε από τους ειδικούς, ενθάρρυνε τη συναισθηματική σύνδεση, την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων και την ουσιαστική εμπάθυνση στην έννοια του ασφαλούς αγγίγματος.

Πριν από τη δημιουργία της βασικής ιστορίας του animation, χρησιμοποιήθηκε μια κοινωνική ιστορία για την έννοια του ασφαλούς αγγίγματος. Η παρουσίαση της ιστορίας έγινε μέσω θεάτρου σκιών, μια μέθοδος που είχε προταθεί από ειδικό, καθώς ενίσχυε τη συναισθηματική κατανόηση και έκφραση των μαθητών. Στη συνέχεια, οι μαθητές συμμετείχαν ενεργά στη δημιουργία της βασικής πλοκής και των χαρακτήρων του animation, γεγονός που διευκόλυνε την ουσιαστική κατανόηση του θέματος και ενίσχυσε τη βιωματική τους εμπλοκή.

Οι συνεντεύξεις αποτέλεσαν σημαντική πηγή δεδομένων για την κατανόηση των ελλείψεων που παρατηρούνται στα υπάρχοντα εργαλεία της ειδικής αγωγής και της προοπτικής ενσωμάτωσης του animation ως σύγχρονου μέσου εκπαίδευσης. Τα αποτελέσματα της έρευνας αναδεικνύουν κρίσιμα σημεία για τον σχεδιασμό και την εφαρμογή βιωματικού εργαστηρίου, με στόχο τη δημιουργία και ενσωμάτωση του animation ως εκπαιδευτικού εργαλείου, ανοίγοντας νέες δυνατότητες και προοπτικές για την εξέλιξη της εκπαιδευτικής πρακτικής.

## **6.5 Συμπεράσματα σε σχέση με το πρώτο ερευνητικό ερώτημα**

Οι συνεντεύξεις ανέδειξαν ότι η ενσυναίσθηση αποτελεί βασικό πυλώνα της εκπαίδευσης των μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες και ότι η καλλιέργειά της πρέπει να είναι βιωματική και διαδραστική. Οι ειδικοί τόνισαν πως η ομαδική εργασία, οι κοινωνικές ιστορίες, η δραματοποίηση και η χρήση οπτικοακουστικών μέσων συμβάλλουν σημαντικά στην ανάπτυξη της συναισθηματικής κατανόησης των παιδιών. Η σημασία της πρακτικής εφαρμογής μέσα από εργαστήρια και διαδραστικές δραστηριότητες επιβεβαιώθηκε ως αναγκαία προϋπόθεση για την αποτελεσματική εμπέδωση αυτών των εννοιών.

Επιπλέον, η χρήση του animation αναγνωρίστηκε ως ένα ιδιαίτερα αποδοτικό εργαλείο για την ενίσχυση της ενσυναίσθησης, καθώς συνδυάζει εικόνα, κίνηση και αφήγηση με τρόπο που καθιστά την εμπειρία πιο προσιτή και κατανοητή για τα παιδιά. Η δημιουργική συμμετοχή των μαθητών στη διαδικασία σχεδιασμού χαρακτήρων και ιστοριών ενισχύει τη βιωματική μάθηση και βοηθά στην αφομοίωση των μηνυμάτων που σχετίζονται με την προσωπική ασφάλεια και τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις.

Βάσει αυτών των ευρημάτων, ο σχεδιασμός και η διεξαγωγή των βιωματικών εργαστηρίων και η υλοποίηση του φακέλου παραγωγής επικεντρώθηκε στην ενεργή συμμετοχή των παιδιών, προσφέροντάς τους ευκαιρίες να επεξεργαστούν το θέμα του «καλού» και του «κακού» αγγίγματος μέσα από συνεργατικές και δημιουργικές δραστηριότητες. Η προσαρμογή του περιεχομένου στις ανάγκες και τις ικανότητες των μαθητών ήταν κρίσιμη, διασφαλίζοντας ότι το τελικό αποτέλεσμα θα είναι κατανοητό και ουσιαστικό για τη μαθησιακή και κοινωνική τους ανάπτυξη.

## **7. Βιωματικά εργαστήρια – Διερεύνηση δεύτερου ερευνητικού ερωτήματος**

Το βιωματικό εργαστήριο animation που σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε στο 2ο Ειδικό Δημοτικό Σχολείο Ηρακλείου στις 4, 5, 6 Δεκεμβρίου, καθώς και στις 8, 9 και 10 Ιανουαρίου, αποτέλεσε μια μοναδική εκπαιδευτική εμπειρία με κεντρικό θέμα το ασφαλές άγγιγμα, εστιάζοντας στη διάκριση ανάμεσα στο «καλό» και το «κακό» άγγιγμα. Στο εργαστήριο συμμετείχαν πέντε μαθητές ηλικίας 9-11 ετών, οι οποίοι ενεπλάκησαν ενεργά σε μια οργανωμένη και προσεκτικά δομημένη διαδικασία. Η δομή του εργαστηρίου στηρίχθηκε σε δεδομένα που προέκυψαν από συνεντεύξεις επαγγελματιών της ειδικής αγωγής και σε ειδικά σχεδιασμένο εκπαιδευτικό υλικό, το οποίο είχε στόχο την καλλιέργεια της ενσυναίσθησης και της κοινωνικής ευαισθησίας.

Κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων με επαγγελματίες του χώρου, προέκυψαν ορισμένες βασικές κατευθύνσεις για τον σχεδιασμό του εργαστηρίου. Αρχικά, επισημάνθηκε η έλλειψη εξειδικευμένου εκπαιδευτικού υλικού animation, προσαρμοσμένου στις ανάγκες μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές δυσκολίες. Η χρήση animation αναγνωρίστηκε ως μια ελκυστική και αποτελεσματική μέθοδος εκπαίδευσης, ειδικά για δύσκολες και αφηρημένες έννοιες, όπως η ενσυναίσθηση και η προσωπική ασφάλεια. Επίσης, τονίστηκε η σημασία της εργασίας σε μικρές ομάδες, όπως αυτή των πέντε μαθητών που συμμετείχαν στο εργαστήριο, καθώς αυτό το μοντέλο προάγει τη συνεργασία και τη διαδραστικότητα. Μια ακόμη σημαντική κατεύθυνση ήταν η χρήση κοινωνικών ιστοριών ως μέσου διδασκαλίας. Για τον σκοπό αυτό, επιλέχθηκε η κοινωνική ιστορία «Ο Τεντωμένος έχει ένα μυστικό», η οποία εντάχθηκε στο εργαστήριο με τη μορφή κουκλοθέατρου, βοηθώντας τα παιδιά να κατανοήσουν καλύτερα την έννοια του ασφαλούς αγγίγματος μέσω δραματοποίησης.

Η προετοιμασία του εργαστηρίου περιλάμβανε τη χρήση υλικών όπως χαρτόνια, μαρκαδόρους, ψαλίδια, χαρτί του μέτρου και πλαστελίνη, ενώ δημιουργήθηκε και ένας αυτοσχέδιος χώρος θεάτρου σκιών με τη χρήση χρωματιστών λαμπτήρων για φωτισμό. Τα θρανία τοποθετήθηκαν ενωμένα, ώστε τα παιδιά να κάθονται κοντά το ένα στο άλλο, ενισχύοντας το αίσθημα της ομάδας και της συνεργασίας. Η επιλογή της αίθουσας του σχολείου ως χώρου διεξαγωγής του εργαστηρίου, ενός οικείου και ασφαλούς περιβάλλοντος για τα παιδιά, αποδείχθηκε καθοριστική για την επιτυχία της διαδικασίας.



Η διαδικασία του εργαστηρίου ξεκίνησε με μια εισαγωγική συζήτηση, κατά την οποία παρουσιάστηκε ο σκοπός και το περιεχόμενο της δραστηριότητας. Μέσα από αυτή τη συζήτηση, τα παιδιά κλήθηκαν να μοιραστούν παραδείγματα από προσωπικές τους εμπειρίες σχετικά με το τι θεωρούν «καλό» και «κακό» άγγιγμα. Στη συνέχεια, παρουσιάστηκε η κοινωνική ιστορία «Ο Τεντωμένος έχει ένα μυστικό», η οποία συζητήθηκε διεξοδικά με τη συμμετοχή των μαθητών. Αφού ολοκληρώθηκε η αφήγηση, τα παιδιά κλήθηκαν να δημιουργήσουν τη δική τους ιστορία, η οποία αποτέλεσε τη βάση για τον φάκελο παραγωγής του animation. Η διαδικασία ολοκληρώθηκε με τη δημιουργία χαρακτήρων από πλαστελίνη, στους οποίους τα παιδιά έδωσαν μορφή και προσωπικότητα. Αυτή η δραστηριότητα όχι μόνο ενίσχυσε τη συνεργασία μεταξύ των παιδιών αλλά τους επέτρεψε και να εκφράσουν δημιουργικά τα συναισθήματά τους.

Το εργαστήριο είχε ως βασικό στόχο τη βιωματική κατανόηση της έννοιας του ασφαλούς αγγίγματος, με έμφαση στην καλλιέργεια της ενσυναίσθησης και τη διαμόρφωση θετικών στάσεων απέναντι σε προσωπικά και κοινωνικά ζητήματα. Η δομή και η υλοποίησή του συνδύαζαν τη μάθηση με τη δημιουργικότητα και τη διασκέδαση, προσφέροντας στα παιδιά μια ολιστική εκπαιδευτική εμπειρία, προσαρμοσμένη στις ανάγκες και τις δυνατότητές τους.

## **7.1 1η Μέρα: Εισαγωγή στην Έννοια των Αγγιγμάτων**

Το βιωματικό εργαστήριο ξεκίνησε με στόχο να εισάγει τους μαθητές στην έννοια του «καλού» και «κακού» αγγίγματος, παρέχοντάς τους την ευκαιρία να εξερευνήσουν συναισθήματα, να κατανοήσουν τη διαφορά ανάμεσα στα δύο και να καλλιεργήσουν την ενσυναίσθηση μέσα από διαδραστικές δραστηριότητες.

### **7.1.1 Πρώτο Μέρος: Εισαγωγή στα Αγγίγματα (10 λεπτά)**

Η πρώτη δραστηριότητα επικεντρώθηκε στη συζήτηση σχετικά με παραδείγματα «καλών» και «κακών» αγγιγμάτων. Αρχικά, ζητήθηκε από τους μαθητές να μοιραστούν δικές τους εμπειρίες ή παρατηρήσεις. Η εκπαιδευτικός εξήγησε ότι τα καλά αγγίγματα είναι εκείνα που δημιουργούν αίσθηση ασφάλειας, άνεσης και αγάπης, όπως μια αγκαλιά ή ένα «high five». Αντίθετα, τα κακά αγγίγματα είναι αυτά που προκαλούν άβολα συναισθήματα, φόβο ή πόνο, όπως ένα χαστούκι ή μια σπρωξιά.

Η ανταπόκριση των παιδιών ήταν ενεργή. Μοιράστηκαν εμπειρίες και συναισθήματα, ενώ ένα παιδί ανέφερε ότι μια αγκαλιά το κάνει να νιώθει «σαν να φορτίζουν μαζί δύο μπαταρίες» όταν ακουμπούν οι καρδιές. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα αποδείχθηκε ιδιαίτερα αποτελεσματική στην καλλιέργεια της ενσυναίσθησης και της κατανόησης των προσωπικών ορίων. Ωστόσο, παρατηρήθηκαν δυσκολίες στην έναρξη διαλόγου από κάποια παιδιά που αντιμετωπίζουν προσωπικές προκλήσεις, όπως δυσκολίες στον λόγο.

### **7.1.2 Δεύτερο Μέρος: Κατηγοριοποίηση Αγγιγμάτων (20 λεπτά)**

Η δεύτερη δραστηριότητα περιλάμβανε τη χρήση καρτών, στις οποίες αναγράφονταν διάφορα είδη αγγιγμάτων. Δημιουργήθηκαν δύο κύκλοι στον πίνακα: ένας για τα «Καλά Αγγίγματα» και ένας για τα «Κακά Αγγίγματα». Τα παιδιά κλήθηκαν να τραβούν μια κάρτα, να περιγράφουν το είδος του αγγίγματος και να καταγράφουν τη λέξη στον κατάλληλο κύκλο.

Οι παρατηρήσεις των μαθητών ανέδειξαν τη σημασία της δραστηριότητας. Ένα παιδί που έτυχε τη λέξη «σπρώχνω» χρωμάτισε την κάρτα του κόκκινη, εξηγώντας ότι νιώθει εκνευρισμό όταν το σπρώχνουν. Άλλο παιδί μοιράστηκε ανάμεικτα συναισθήματα για τα φιλιά, λέγοντας ότι του αρέσουν όταν προέρχονται από τους γονείς του, αλλά όχι από επισκέπτες. Μέσα από τη συζήτηση, δόθηκε η ευκαιρία στα παιδιά να εξετάσουν πώς μπορούν να εκφράζουν αυτά τα συναισθήματα.

Η δραστηριότητα προσέφερε επίσης τη δυνατότητα στα παιδιά να κατανοήσουν ότι κάποια αγγίγματα, όπως μια πολύ σφιχτή αγκαλιά, μπορεί να προκαλέσουν δυσφορία, παρότι θεωρούνται καλά. Συνολικά, η κατηγοριοποίηση των αγγιγμάτων βοήθησε τους μαθητές να μοιραστούν εμπειρίες και συναισθήματα, ενισχύοντας την κατανόηση της διαφοράς μεταξύ καλών και κακών αγγιγμάτων.

### **7.1.3 Τρίτο Μέρος: Παντομίμα Αγγιγμάτων (20 λεπτά)**

Στην τρίτη δραστηριότητα, οι μαθητές χωρίστηκαν σε ζευγάρια. Κάθε ζευγάρι ανέλαβε να αναπαραστήσει μέσω παντομίμας ένα είδος αγγίγματος που έβλεπαν σε κάρτες, ενώ οι υπόλοιποι προσπαθούσαν να μαντέψουν ποιο άγγιγμα αναπαρίστατο. Μετά από κάθε αναπαράσταση, γινόταν συζήτηση για το αν το άγγιγμα ήταν καλό ή κακό.

Στο τέλος, δημιουργήθηκαν στον πίνακα δύο πρόσωπα: ένα χαρούμενο πρόσωπο για τα καλά αγγίγματα και ένα λυπημένο για τα κακά. Τα παιδιά τοποθέτησαν τις κάρτες με τα αγγίγματα στον κατάλληλο πίνακα.

Η δραστηριότητα αυτή έδωσε στα παιδιά την ευκαιρία να εκφραστούν δημιουργικά και να καλλιεργήσουν τη συναισθηματική τους κατανόηση. Ειδικά για παιδιά που δυσκολεύονται να εκφραστούν λεκτικά, η χρήση του σώματος προσέφερε μια εναλλακτική μέθοδο επικοινωνίας. Παρά τις αρχικές δυσκολίες, όπως η απόδοση συγκεκριμένων αγγιγμάτων μέσω της παντομίμας, τα παιδιά ανταποκρίθηκαν θετικά, καταφέροντας να αποκτήσουν μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση και επίγνωση των συναισθημάτων τους.

#### **7.1.4 Συμπέρασμα της Ημέρας**

Η πρώτη μέρα του εργαστηρίου ολοκληρώθηκε με τους μαθητές να εκφράζουν ενθουσιασμό και να συμμετέχουν ενεργά. Μέσα από τις δραστηριότητες, κατανόησαν καλύτερα τη διάκριση μεταξύ καλών και κακών αγγιγμάτων, ενώ ενίσχυσαν τις δεξιότητες συνεργασίας, ενσυναίσθησης και αυτοέκφρασης.

## **7.2 2η Μέρα: Θέατρο Σκιών και Βιωματική Εξερεύνηση**

Η δεύτερη μέρα του βιωματικού εργαστηρίου επικεντρώθηκε στη χρήση του θεάτρου σκιών ως εργαλείου εξερεύνησης και κατανόησης κοινωνικών και συναισθηματικών εννοιών. Τα παιδιά είχαν την ευκαιρία να δημιουργήσουν τους δικούς τους χαρακτήρες, να τους ζωντανέψουν και να συμμετέχουν σε θεατρικό δρώμενο, το οποίο βασίστηκε στην κοινωνική ιστορία «Ο Τεντωμένος έχει ένα μυστικό».

### **7.2.1 Δημιουργία Χαρακτήρων και Βιωματική Εξερεύνηση**

Η δραστηριότητα ξεκίνησε με τα παιδιά να σχεδιάζουν την παλάμη τους σε χαρτόνι, χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους για να μετατρέψουν τα σχέδια αυτά σε ζώα. Αυτά τα ζώα αντιπροσώπευαν τους ήρωες της ιστορίας. Με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού, οι μαθητές έδωσαν ονόματα και ρόλους στις φιγούρες που δημιούργησαν. Οι φιγούρες αυτές

χρησιμοποιήθηκαν αργότερα στο θεατρικό δρώμενο, επιτρέποντας στα παιδιά να δουν τις δημιουργίες τους να ζωντανεύουν μέσα από το φως και τις σκιές.

### **7.2.2 Θεατρικό Δρώμενο και Συμμετοχή**

Κατά τη διάρκεια του θεατρικού δρώμενου, παρουσιάστηκε η ιστορία «Ο Τεντωμένος έχει ένα μυστικό». Η αφήγηση της ιστορίας συνοδεύτηκε από ερωτήσεις που ενθάρρυναν τα παιδιά να συνδεθούν συναισθηματικά με τους χαρακτήρες. Ερωτήσεις όπως «Εάν η Ζέτα σας έκανε το ίδιο, πώς θα νιώθατε;» βοήθησαν τα παιδιά να αναστοχαστούν και να εκφράσουν τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους.

### **7.2.3 Συζήτηση και Αναστοχασμός**

Μετά την ολοκλήρωση της αφήγησης, πραγματοποιήθηκε μια δομημένη συζήτηση με στόχο την περαιτέρω κατανόηση της ιστορίας. Οι ερωτήσεις επικεντρώθηκαν σε βασικά σημεία της πλοκής, όπως οι ενέργειες των χαρακτήρων, τα συναισθήματά τους και οι τρόποι αντιμετώπισης των προκλήσεων που αντιμετώπισαν. Για παράδειγμα, τα παιδιά ρωτήθηκαν τι έκανε ο Τεντωμένος για να λύσει το πρόβλημά του και πώς ένιωσε μετά που μοιράστηκε το μυστικό του.

Η συζήτηση ενθάρρυνε τα παιδιά να διερευνήσουν εναλλακτικά σενάρια, όπως «Τι θα συνέβαινε αν ο παππούς του Τεντωμένου τον μάλωνε;» ή «Αν η Ζέτα νευριάσει επειδή είπε το μυστικό, τι θα μπορούσε να συμβεί;». Οι μαθητές επεξεργάστηκαν αυτές τις πιθανότητες, μαθαίνοντας τη σημασία της ασφαλούς συμπεριφοράς και της εμπιστοσύνης σε ενήλικες όταν νιώθουν άβολα.

### **7.2.4 Παρατηρήσεις και Δυσκολίες**

Η δραστηριότητα αυτή, αν και προκάλεσε μεγάλο ενδιαφέρον στα παιδιά, συνοδεύτηκε από ορισμένες προκλήσεις. Μερικά παιδιά δεν είχαν προηγούμενη εμπειρία με το θέατρο σκιών, γεγονός που τους έκανε να επικεντρώνονται περισσότερο στη διαδικασία, όπως η κίνηση των φιγούρων ή το ποιος βρισκόταν πίσω από το κουτί, παρά στην ουσία της ιστορίας. Επιπλέον, η ανάγκη να παρακολουθήσουν τη χρονική ακολουθία των γεγονότων αποτέλεσε δυσκολία για κάποια παιδιά, ειδικά για εκείνα με διαταραχές συγκέντρωσης ή διαφορετικές ικανότητες στην κατανόηση κοινωνικών και συναισθηματικών μηνυμάτων.

Η συμβολικότητα των χαρακτήρων, όπως το ότι οι φιγούρες αντιπροσώπευαν ζώα, προκάλεσε σύγχυση σε μερικά παιδιά, κάνοντας πιο δύσκολη τη σύνδεση μεταξύ των νοημάτων και της ιστορίας.

### **7.2.5 Σχολιασμός και Επανάληψη του Εργαστηρίου**

Λαμβάνοντας υπόψη τις προκλήσεις που παρατηρήθηκαν, αποφασίστηκε η επανάληψη της δραστηριότητας με βελτιώσεις. Η επανάληψη κρίθηκε απαραίτητη για να δοθεί περισσότερος χρόνος στα παιδιά να αφομοιώσουν τις έννοιες, να εξοικειωθούν με τη μορφή του θεάτρου σκιών και να εμβαθύνουν στα μηνύματα της ιστορίας.

### **7.2.6 Συμπέρασμα της Ημέρας**

Η δεύτερη μέρα του εργαστηρίου έδωσε στα παιδιά την ευκαιρία να δημιουργήσουν και να εκφραστούν μέσα από το θέατρο σκιών, ενώ ταυτόχρονα ανέπτυξαν δεξιότητες ενσυναίσθησης και κοινωνικής κατανόησης. Παρά τις δυσκολίες, η συμμετοχή τους υπήρξε ενθουσιώδης και δημιούργησε τις βάσεις για περαιτέρω διερεύνηση και μάθηση μέσω δημιουργικών προσεγγίσεων.

## **7.3 3η Μέρα: Προσαρμοσμένη Επανάληψη με Βελτιώσεις**

Η τρίτη ημέρα του εργαστηρίου επικεντρώθηκε στην επανάληψη και βελτίωση του θεάτρου σκιών που είχε παρουσιαστεί τη δεύτερη ημέρα. Οι παρατηρήσεις και οι δυσκολίες που καταγράφηκαν προηγουμένως αποτέλεσαν τη βάση για τη διαμόρφωση στοχευμένων προσαρμογών, οι οποίες είχαν ως στόχο τη βελτίωση της συμμετοχής, της κατανόησης και της συναισθηματικής εμπλοκής των παιδιών με την ιστορία.

### **7.3.1 Εισαγωγή και Στόχος Δραστηριότητας**

Η επανάληψη ξεκίνησε με μια σύντομη εισαγωγή από την εκπαιδευτικό, η οποία υπενθύμισε στα παιδιά την ιστορία «Ο Τεντωμένος έχει ένα μυστικό». Δόθηκε έμφαση στην

αλληλεπίδραση και τη συμμετοχή των παιδιών, εξηγώντας ότι αυτή τη φορά θα εξερευνήσουν την ιστορία πιο ενεργά και με διαφορετικό τρόπο.

### **7.3.2 Δομημένη Συζήτηση Κατά τη Διάρκεια της Αφήγησης**

Αντί να ολοκληρωθεί η αφήγηση και να ακολουθήσουν οι ερωτήσεις στο τέλος, αυτές ενσωματώθηκαν σε κρίσιμα σημεία της ιστορίας. Αυτό επέτρεψε στα παιδιά να συμμετάσχουν πιο ενεργά, συνδέοντας τα γεγονότα με τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους. Για παράδειγμα, όταν η Ζέτα χάιδεψε τον λαιμό του Τεντωμένου, τα παιδιά κλήθηκαν να εκφράσουν τι μπορεί να σκέφτεται ή να νιώθει ο χαρακτήρας. Ερωτήσεις όπως «Αν ήσουν ο Τεντωμένος, τι θα έκανες;» τα βοήθησαν να τοποθετηθούν στη θέση του πρωταγωνιστή.

### **7.3.3 Παντομία και Κίνηση**

Μια σημαντική βελτίωση στη διαδικασία ήταν η ενσωμάτωση της σωματικής δραστηριότητας. Τα παιδιά κλήθηκαν να υποδυθούν τις κινήσεις των χαρακτήρων καθώς προχωρούσε η αφήγηση. Για παράδειγμα, μιμήθηκαν τη στάση του Τεντωμένου όταν ένωσε άβολα ή τη στάση της Ζέτας όταν πλησίασε τον Τεντωμένο. Αυτή η διαδραστική προσέγγιση βοήθησε τα παιδιά να συνδεθούν περισσότερο με τους χαρακτήρες, καθιστώντας την εμπειρία πιο προσωπική και ευχάριστη.

### **7.3.4 Αφήγηση Ιστορίας με Δομημένο Τρόπο**

Η ιστορία παρουσιάστηκε σε μικρότερα, ξεκάθαρα μέρη, δίνοντας χρόνο στα παιδιά να κατανοήσουν και να επεξεργαστούν κάθε σκηνή. Κάθε τμήμα συνοδευόταν από ερωτήσεις που ενίσχυαν την κατανόηση και την αναγνώριση συναισθημάτων. Για παράδειγμα, η εκπαιδευτικός έδειχνε κάρτες με εκφράσεις προσώπου (χαρούμενο, λυπημένο, φοβισμένο) και ζητούσε από τα παιδιά να επιλέξουν αυτή που αντιστοιχούσε στα συναισθήματα του Τεντωμένου σε κάθε σκηνή.

### **7.3.5 Παρατηρήσεις από την Επανάληψη**

Η προσέγγιση αυτή αποδείχθηκε ιδιαίτερα αποτελεσματική. Τα παιδιά εμφανίστηκαν πιο εξοικειωμένα με τη διαδικασία και εστίασαν περισσότερο στην αφήγηση, ενώ οι παρεμβολές για τεχνικές λεπτομέρειες του θεάτρου σκιών μειώθηκαν αισθητά.

Επιπλέον, τα δύο παιδιά που αρχικά δυσκολεύονταν να απαντήσουν σε ερωτήσεις παρουσίασαν σημαντική βελτίωση. Η χρήση απλούστερων ερωτήσεων και η επανάληψη ορισμένων σημείων της ιστορίας από την εκπαιδευτικό τους επέτρεψε να συμμετέχουν πιο ενεργά και να εκφράσουν με μεγαλύτερη σαφήνεια τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους.

### **7.3.6 Συμπέρασμα της Ημέρας**

Η προσαρμοσμένη επανάληψη του θεάτρου σκιών επιβεβαίωσε την αξία της επαναληπτικής μάθησης και της προσαρμογής των δραστηριοτήτων στις ανάγκες των παιδιών. Μέσω της ενεργής συμμετοχής και της διαδραστικής αφήγησης, τα παιδιά κατανόησαν βαθύτερα την ιστορία, ανέπτυξαν την ενσυναίσθησή τους και ενίσχυσαν τις δεξιότητές τους στην έκφραση και την κατανόηση συναισθημάτων.

## **7.4 4η Μέρα: Δημιουργία Ιστορίας**

Η τέταρτη ημέρα του εργαστηρίου ήταν αφιερωμένη στη δημιουργία μιας φανταστικής ιστορίας από τα παιδιά, με στόχο την καλλιέργεια της φαντασίας, της δημιουργικότητας και της συνεργασίας μέσω συλλογικής αφήγησης.

Για να δομηθεί η ιστορία, η εκπαιδευτικός εξήγησε ότι θα πρέπει πρώτα να προσδιοριστούν βασικά στοιχεία της:

**Τόπος (Πού):** Πού εκτυλίσσεται η ιστορία;

**Χρόνος (Πότε):** Σε ποια χρονική περίοδο συμβαίνουν τα γεγονότα;

**Χαρακτήρες (Ποιοι):** Ποιοι συμμετέχουν στην ιστορία;

**Πλοκή (Τι συμβαίνει):** Τι κάνουν οι χαρακτήρες και ποια είναι η εξέλιξη της ιστορίας;



Η δραστηριότητα ξεκίνησε με μια εισαγωγική συζήτηση, στην οποία η εκπαιδευτικός έθεσε ανοιχτές ερωτήσεις για να ενεργοποιήσει τη φαντασία των μαθητών. Τα παιδιά πρότειναν διάφορες ιδέες, καθορίζοντας έτσι το πλαίσιο της ιστορίας.

#### 7.4.1 Εισαγωγή στη Δραστηριότητα

Η δραστηριότητα ξεκίνησε με μια εισαγωγική συζήτηση, κατά την οποία η εκπαιδευτικός εξήγησε στους μαθητές ότι θα δημιουργούσαν όλοι μαζί μια ιστορία. Για να ενεργοποιήσει τη φαντασία τους, έθεσε ανοιχτές ερωτήσεις, όπως:

- «Ποιοι θα είναι οι χαρακτήρες μας;»

Τα παιδιά αποφάσισαν ότι οι βασικοί χαρακτήρες της ιστορίας θα είναι πέντε, δηλαδή οι ίδιοι οι μαθητές.

- «Πού βρίσκονται;»

Ένα παιδί πρότεινε την αυλή του σχολείου, ένα άλλο τη γειτονιά, ενώ ένα τρίτο φαντάστηκε έναν εντελώς διαφορετικό χώρο.

- «Τι θέλουν να κάνουν στην αρχή της ιστορίας;»

Ένας μαθητής είπε ότι θέλει να κάνουν ποδήλατο, εμπνευσμένο από την προσωπική του εμπειρία με τον πατέρα του.

#### 7.4.2 Βήμα 1<sup>ο</sup> Καθορισμός χώρου

Για να εμπλουτίσει τη φαντασία τους, η εκπαιδευτικός τους ζήτησε να εμπνευστούν από τη χειμωνιάτικη εποχή. Τους έθεσε ερωτήσεις, όπως:

- «Πώς μοιάζει ο χειμώνας; Κρυώνουμε; Πώς είναι ο ουρανός;»
- «Τι χρώματα βλέπετε γύρω σας τον χειμώνα;»

Η ομάδα συμφώνησε ότι η ιστορία τους θα ξεκινούσε σε ένα κρύο τοπίο, εμπνευσμένο από τη χειμερινή περίοδο που διανύουν.



### **7.4.3 Βήμα 2<sup>ο</sup> Καθορισμός Τόπου**

Η εκπαιδευτικός παρουσίασε εικόνες από τη χειμωνιάτικη Βέροια, συγκεκριμένα από την περιοχή Μπαρμπούτα, μια τοποθεσία δίπλα στο ποτάμι με σκαλιά που οδηγούν στις όχθες του. Με βάση τις εικόνες, ζήτησε από τα παιδιά να φανταστούν πώς θα μπορούσαν να εντάξουν το τοπίο στην ιστορία τους. Ερωτήσεις όπως «Φανταστείτε ότι αυτά τα σκαλιά οδηγούν σε ένα μυστικό μέρος. Πού θα θέλατε να οδηγούν;» ενεργοποίησαν τη φαντασία τους.

### **7.4.4 Βήμα 3<sup>ο</sup> Καθορισμός Κόσμου**

Η ομάδα αποφάσισε ότι τα σκαλιά οδηγούν σε μια μαγική πύλη, κρυμμένη μέσα στην κουφάλα ενός δέντρου, κάτω από φύλλα. Η πύλη οδηγούσε σε έναν διαφορετικό κόσμο, γεμάτο φως και χρώματα. Όταν ρωτήθηκαν «Πώς περνάτε μέσα από την πύλη;», τα παιδιά περιέγραψαν ότι η πύλη «τους ρουφά», δημιουργώντας έναν ανεμοστρόβιλο φωτός με ήχους που μοιάζουν με μελωδίες ανέμου.

### **7.4.5 Ο Διαφορετικός Κόσμος**

Όταν έφτασαν στον νέο κόσμο, τα παιδιά φαντάστηκαν έναν τόπο γεμάτο μαγεία και χρώμα. Περιέγραψαν ότι ο ήλιος έχει πρόσωπο και χαμογελά, τα πουλιά τραγουδούν, τα ψάρια κολυμπάνε χαρούμενα και τα δέντρα χαμογελούν.

### **7.4.6 Βήμα 5<sup>ο</sup> Καθορισμός Ηρώων**

Στη συνέχεια, η εκπαιδευτικός ρώτησε ποιοι ζουν σε αυτόν τον κόσμο. Οι μαθητές αποφάσισαν ότι οι κάτοικοι είναι μικροσκοπικά ανθρωπάκια με κεραίες. Τους έδωσαν το όνομα «Φιλανθάκια», εμπνευσμένο από την ιδέα ότι ζουν στα λουλούδια και αγαπούν τη φιλία.

### **7.4.7 Κλείσιμο Εργαστηρίου και Σχολιασμός**

Η δραστηριότητα ολοκληρώθηκε με τα παιδιά να μοιράζονται τον ενθουσιασμό τους για τη δημιουργία της ιστορίας. Ρώτησαν πότε θα συνεχίσουν και εξέφρασαν τη χαρά τους για το αποτέλεσμα.

#### **7.4.8 Αποτελέσματα της Δραστηριότητας**

Η δημιουργία της ιστορίας προσέφερε στους μαθητές ένα χώρο για να εκφράσουν τη φαντασία τους, να συνεργαστούν και να καλλιεργήσουν τη δημιουργικότητά τους. Κατάφεραν να δημιουργήσουν έναν πλούσιο φανταστικό κόσμο με μοναδικούς χαρακτήρες και τοποθεσίες, ενισχύοντας παράλληλα την αυτοπεποίθησή τους και την ικανότητά τους να συνεργάζονται.

### **7.5 5η Μέρα: Δημιουργία Χαρακτήρων με Πλαστελίνη**

Η πέμπτη ημέρα του εργαστηρίου επικεντρώθηκε στη δημιουργία των χαρακτήρων της ιστορίας με τη χρήση πλαστελίνης. Στόχος ήταν να δοθεί στα παιδιά η ευκαιρία να ζωντανέψουν τη φαντασία τους και να αναπτύξουν τη λεπτή κινητικότητά τους, ενώ παράλληλα να συνεργαστούν δημιουργώντας τους πρωταγωνιστές και τους δευτερεύοντες χαρακτήρες της ιστορίας που είχαν ήδη φανταστεί.

#### **7.5.1 Η Δραστηριότητα**

Η εκπαιδευτικός ζήτησε από τα παιδιά να πλάσουν τους χαρακτήρες τους, καθοδηγώντας τα με ερωτήσεις όπως:

- «Πώς είναι το σώμα τους;»
- «Έχουν χέρια;»
- «Τι χαρακτηριστικά έχουν στο πρόσωπο;»

Καθώς τα παιδιά άρχισαν να δημιουργούν τις φιγούρες τους, οι ήρωες της ιστορίας πήραν μορφή.

#### **7.5.2 Συζήτηση για τον Ρόλο των Χαρακτήρων**

Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, ένας μαθητής δημιούργησε ένα «κακό» χαρακτήρα. Αυτό αποτέλεσε την αφορμή για μια δημιουργική συζήτηση, όπου η εκπαιδευτικός ρώτησε:

- «Τι ρόλο θα έχει αυτός ο χαρακτήρας στην ιστορία μας;»
- «Τι τον κάνει κακό;»

- «Αν το όνομά του έδειχνε τη δύναμή του, πώς θα τον λέγαμε;»

### 7.5.3 Ο Κακός Αγγιζάς

Η συζήτηση κατέληξε στη δημιουργία ενός κεντρικού κακού χαρακτήρα, που ονομάστηκε «Κακός Αγγιζάς». Τα παιδιά αποφάσισαν ότι ο Κακός Αγγιζάς έχει την ικανότητα να παγώνει ό,τι αγγίζει. Αυτή η δύναμη προσέθεσε ένταση και ενδιαφέρον στην πλοκή της ιστορίας, ενώ έγινε αντικείμενο δημιουργικών ιδεών από τους μαθητές σχετικά με το πώς θα μπορούσαν οι ήρωες να τον αντιμετωπίσουν.

### 7.5.4 Αποτελέσματα της Δραστηριότητας

Η δραστηριότητα προσέφερε στους μαθητές την ευκαιρία να συνεργαστούν και να μοιραστούν πρωτότυπες ιδέες για τους χαρακτήρες της ιστορίας. Καλλιέργησε τη φαντασία τους, ενώ παράλληλα τα βοήθησε να εξασκήσουν τις δεξιότητές τους στη λεπτή κινητικότητα μέσα από την πλάση των φιγούρων. Ο «Κακός Αγγιζάς» και οι υπόλοιποι χαρακτήρες που δημιούργησαν αποτέλεσαν μια σταθερή βάση για τη συνέχεια της ιστορίας, ενισχύοντας τη σύνδεση των παιδιών με την αφήγηση και την ιστορία τους.

Η δραστηριότητα έκλεισε με ενθουσιασμό από όλα τα παιδιά, τα οποία ανυπομονούσαν να προχωρήσουν στην εξέλιξη της ιστορίας και να δουν πώς οι ήρωές τους θα αντιμετωπίσουν τον Κακό Αγγιζά.

## 7.6 6η Μέρα: Ολοκλήρωση της Ιστορίας

Κατά την έκτη ημέρα του εργαστηρίου, η ολοκλήρωση της ιστορίας αποτέλεσε το βασικό στόχο της δραστηριότητας, με ιδιαίτερη έμφαση στη δημιουργία και εξέλιξη του κακού χαρακτήρα, του «Κακού Αγγιζά». Η παρουσία του μουσικού του σχολείου έδωσε έναν ιδιαίτερο τόνο στην ατμόσφαιρα, καθώς η τρομακτική μουσική που έπαιζε ενέπνευσε τα παιδιά να εμπλουτίσουν τη φαντασία τους. Με αυτή τη μουσική υπόκρουση, η εκπαιδευτικός προέτρεψε τα παιδιά να σκεφτούν και να περιγράψουν τον χαρακτήρα του κακού. Τα παιδιά τον φαντάστηκαν ως ένα πλάσμα με μακριά, κολλώδη χέρια που παγώνει ό,τι αγγίζει, μια ιδέα που εμπνεύστηκαν από τη φιγούρα που είχε δημιουργήσει ο συμμαθητής τους από πλαστελίνη.

Η εκπαιδευτικός, για να ενθαρρύνει τη δημιουργική σκέψη, ρώτησε πώς θα μπορούσαν οι ήρωες της ιστορίας και τα Φιλανθάκια να συνεργαστούν για να νικήσουν τον Κακό Αγγιζά. Τα παιδιά πρότειναν διάφορες ιδέες, ενώ κάποια ανέφεραν ότι αισθάνονται δυνατά όταν βρίσκονται με φίλους τους, επειδή νιώθουν ασφάλεια και σιγουριά. Η εκπαιδευτικός τους ζήτησε να σχηματίσουν έναν κύκλο και να μιλήσουν για το πώς τα καλά αγγίγματα τους κάνουν να αισθάνονται. Αναφέρθηκε μάλιστα σε μια φράση που είχε προκύψει σε προηγούμενη δραστηριότητα: «Ας ενώσουμε τις καρδιές μας για να φορτίσουμε με αγάπη, γιατί οι καρδιές μας είναι σαν μπαταρίες». Έτσι, αποφάσισαν ότι η συνεργασία, η αγάπη και η ασφάλεια που φέρνουν τα καλά αγγίγματα θα ήταν ο τρόπος για να νικήσουν τον κακό χαρακτήρα.

Η ιστορία προχώρησε με τους ήρωες και τα Φιλανθάκια να σχηματίζουν έναν κύκλο, ενώνοντας τα χέρια και τις κεραίες τους. Από τη σύνδεσή τους αναδύθηκε ένα λαμπερό φως, γεμάτο αγάπη και ασφάλεια, το οποίο ανάγκασε τον Κακό Αγγιζά να υποχωρήσει. Όταν ο κακός χαρακτήρας ρώτησε με τρόπο πώς το κατάφεραν, ένας από τους βασικούς χαρακτήρες της ιστορίας, απάντησε με αυτοπεποίθηση: «Το καλό άγγιγμα είναι δυνατό γιατί βασίζεται στη συναίνεση, τον σεβασμό και την αγάπη. Εσύ ποτέ δε θα μπορέσεις να καταλάβεις αυτή τη δύναμη». Έτσι, ο Κακός Αγγιζάς νικήθηκε και εξαφανίστηκε.

Στο τέλος της δραστηριότητας, η εκπαιδευτικός ρώτησε τους μαθητές ποιο είναι το μυστικό του καλού αγγίγματος. Απάντησαν ότι το καλό άγγιγμα φέρνει χαρά και ασφάλεια, ενώ το κακό άγγιγμα φέρνει φόβο και πόνο. Μέσα από την ιστορία, το μήνυμα που ανέδειξαν τα παιδιά ήταν ότι το καλό άγγιγμα προϋποθέτει σεβασμό, συναίνεση και αγάπη.

Κατά τη διάρκεια της συζήτησης, τα παιδιά πρότειναν ότι το μήνυμα αυτό θα μπορούσε να το μεταφέρει ένας σοφός χαρακτήρας. Ένα παιδί είπε: «Εσείς, κυρία, που είστε σοφή!». Έτσι γεννήθηκε η ιδέα της «Σοφής Ανθογιαγιάς», μιας καλόκαρδης γιαγιάς που θα μετέφερε τη σοφία της για το καλό άγγιγμα στους ήρωες και τα Φιλανθάκια.

Η δραστηριότητα ολοκληρώθηκε με τους μαθητές να κατανοούν βαθύτερα τις έννοιες του καλού και κακού αγγίγματος και να νιώθουν περήφανα για τη δημιουργία τους. Η μουσική ενίσχυσε τη φαντασία τους, ενώ η συνεργασία τους οδήγησε σε μια δημιουργική και ουσιαστική ολοκλήρωση της ιστορίας. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, οι μαθητές απέκτησαν μια βαθύτερη κατανόηση της σημασίας της συνεργασίας, της αγάπης και της ενσυναίσθησης, ενώ το εργαστήριο άφησε σε όλους μια αίσθηση ολοκλήρωσης και θετικής ενέργειας.

## **7.7 Συμπεράσματα σε σχέση με το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα**

Το βιωματικό εργαστήριο animation που σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε στο 2ο Ειδικό Δημοτικό Σχολείο Ηρακλείου ανέδειξε τη δύναμη της δημιουργικής συνεργασίας και της βιωματικής μάθησης ως μέσα κατανόησης και επεξεργασίας κοινωνικών εννοιών, όπως το «ασφαλές άγγιγμα». Η διαδικασία εστίασε στη δημιουργία μιας ιστορίας που αναδείκνυε τη σημασία της συναίνεσης, του σεβασμού και της συνεργασίας, επιτρέποντας στα παιδιά να ενσωματώσουν αυτές τις αξίες με τρόπο που να ανταποκρίνεται στις προσωπικές και κοινωνικές τους ανάγκες.

Η συμμετοχή των παιδιών στη δημιουργία της ιστορίας αποδείχθηκε καθοριστική για την κατανόηση του «καλού» και του «κακού» αγγίγματος. Μέσα από δραστηριότητες, όπως η αφήγηση, η δραματοποίηση και η δημιουργία χαρακτήρων από πλαστελίνη, τα παιδιά συμμετείχαν ενεργά σε μια διαδικασία που τα βοήθησε να επεξεργαστούν δύσκολες έννοιες με δημιουργικό και βιωματικό τρόπο. Η ιστορία που δημιουργήθηκε, με πρωταγωνιστές τα «Φιλανθάκια» και τον «Κακό Αγγιζά», αποτύπωσε την προσπάθειά τους να μετατρέψουν τις αφηρημένες έννοιες σε μια αφήγηση με σαφή μηνύματα για την ασφάλεια, τη συνεργασία και την ενσυναίσθηση.

Το ερευνητικό ερώτημα που αφορά το πώς η συμμετοχή σε ένα βιωματικό εργαστήριο διευκολύνει την κατανόηση της έννοιας του ασφαλούς αγγίγματος απαντάται μέσα από αυτή τη διαδικασία. Η ιστορία που δημιουργήθηκε δεν ήταν απλώς αποτέλεσμα της φαντασίας των παιδιών, αλλά και μια αντανάκλαση των εννοιών που επεξεργάστηκαν κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου. Μέσα από τη συλλογική εργασία και την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού, τα παιδιά καλλιεργήσαν δεξιότητες ενσυναίσθησης, επικοινωνίας και συνεργασίας.

Συμπερασματικά, η διαδικασία της δημιουργίας μιας ιστορίας σε συνδυασμό με τις βιωματικές δραστηριότητες που ενσωματώθηκαν στο εργαστήριο αποτέλεσε ένα αποτελεσματικό μέσο για την ενίσχυση της κατανόησης της έννοιας του ασφαλούς αγγίγματος. Ανέδειξε, επίσης, την αξία της δημιουργικότητας και της φαντασίας ως εργαλείων που ενισχύουν την κατανόηση και την εσωτερίκευση κρίσιμων κοινωνικών εννοιών από τα παιδιά.

## **8. Φάκελος παραγωγής animation ως πρόταση αξιοποίησης του στην εκπαίδευση – Διερεύνηση τρίτου ερευνητικού ερωτήματος**

**Ταυτότητα:** animation

**Τίτλος:** Ο Μαγικός Πλανήτης και ο Κακός Αγγιζάς

**Είδος:** Εκπαιδευτικό υλικό αφόρμισης

**Τύπος:** Hybrid Animation( συνδυασμός 3d με stop-motion animation)

**Διάρκεια:** 4 λεπτά

**Κοινό-στόχος:** Μαθητές ηλικίας 9 ετών και άνω που φοιτούν σε σχολεία ειδικής αγωγής, με διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές ανάγκες. Το εκπαιδευτικό υλικό είναι σχεδιασμένο ώστε να ανταποκρίνεται στις ανάγκες παιδιών με μαθησιακές δυσκολίες, διαταραχές αυτιστικού φάσματος και άλλες ιδιαίτερες εκπαιδευτικές ανάγκες

**Χώρα παραγωγής:** Ελλάδα

### **8.1 Εισαγωγή**

Το animation: "Ο Μαγικός Πλανήτης και ο Κακός Αγγιζάς" δημιουργήθηκε από μαθητές ειδικού σχολείου, ως εργαλείο ευαισθητοποίησης σχετικά με το "ασφαλές άγγιγμα". Η ιστορία δίνει έμφαση στη σημασία της συναίνεσης, του σεβασμού και της αγάπης στις διαπροσωπικές σχέσεις.

### **8.2 Logline**

Πέντε φίλοι ανακαλύπτουν μια μαγική πύλη που τους οδηγεί σε έναν κόσμο όπου μαθαίνουν τη δύναμη της συνεργασίας, της αγάπης και του σεβασμού, καθώς αγωνίζονται να νικήσουν τον Κακό Αγγιζά και να αποκαταστήσουν την αρμονία.

### 8.3 Σύνοψη (Synopsis)

Σε ένα μικρό χωριό, πέντε φίλοι ανακαλύπτουν μια μυστηριώδη πύλη που τους οδηγεί σε έναν μαγικό πλανήτη. Εκεί, συναντούν τα Φιλανθάκια, πλάσματα που ζουν με αγάπη και αρμονία, μέχρι που εμφανίζεται ο Κακός Αγγιζάς. Με τη δύναμη της συνεργασίας και της αγάπης, τα παιδιά και τα Φιλανθάκια νικούν τον Κακό Αγγιζά, μαθαίνοντας την αξία του καλού αγγίγματος. Επιστρέφοντας στη Γη, μοιράζονται το μήνυμα με όλους τους κατοίκους του χωριού.

### 8.4 Σκοπός και Στόχοι

- **Σκοπός:** Δημιουργία εκπαιδευτικού animation για την ευαισθητοποίηση σχετικά με το ασφαλές άγγιγμα, με την ενεργό συμμετοχή στη δημιουργία της ιστορίας από μαθητές που φοιτούν σε ειδικό σχολείο.
- **Στόχοι:**
  - Ενίσχυση της κατανόησης της έννοιας του σεβασμού και της συναίνεσης.
  - Προώθηση θετικών προτύπων συμπεριφοράς.
  - Παροχή εργαλείων για τη διδασκαλία κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων.

### 8.5 Προπαραγωγικό Στάδιο: Έρευνα και Συγκέντρωση Δεδομένων

#### Εισαγωγή

Το προπαραγωγικό στάδιο αποτέλεσε τη βάση για τη δημιουργία του φακέλου παραγωγής του animation, με κεντρικό άξονα την ενσυναίσθηση και το ασφαλές άγγιγμα. Η διαδικασία οργανώθηκε συστηματικά, περιλαμβάνοντας ερευνητικές, σχεδιαστικές και δημιουργικές φάσεις, οι οποίες συνέβαλαν στη διαμόρφωση της δομής και του περιεχομένου του τελικού φακέλου. Οι φάσεις αυτές παρουσιάστηκαν αναλυτικά στα προηγούμενα κεφάλαια και σε αυτό

το σημείο θα γίνει μια συνοπτική αναφορά, καθώς αποτέλεσαν τη βάση πάνω στην οποία σχεδιάστηκε και ολοκληρώθηκε ο φάκελος παραγωγής.

Παρακάτω περιγράφονται τα βήματα του προπαραγωγικού σταδίου:

### 8.5.1 Έρευνα και Συλλογή Δεδομένων

#### Πηγές Έρευνας:

**A. Αναζήτηση σχετικής βιβλιογραφίας.** Η ερευνητική διαδικασία βασίστηκε στην εύρεση βιβλιογραφικών αναφορών, που σχετίζονται με την ανάλυση της έννοιας του ασφαλούς αγγίγματος και την προσαρμογή της στο πλαίσιο της ειδικής αγωγής, μέσω:

**Διαδικτυακών πηγών:** Επίσημες σελίδες φορέων της Ε.Ε. και άρθρα που περιέγραφαν τον ορισμό και τη σημασία του «ασφαλούς αγγίγματος».

**Διπλωματικών ερευνών:** Μελέτες που εστιάζουν στη χρήση ψηφιακών μέσων και animation στην εκπαίδευση

**Άρθρων σχετικών με το animation:** Οδηγίες για τη δημιουργία εκπαιδευτικών animation.

**B. Συνεντεύξεις με Ειδικούς:** Πραγματοποιήθηκαν συνεντεύξεις με επαγγελματίες ειδικής αγωγής (ψυχολόγο, κοινωνικό λειτουργό, εκπαιδευτικό) για τη συλλογή δεδομένων σχετικά με:

- Την καλλιέργεια της ενσυναίσθησης στους μαθητές ειδικών σχολείων.
- Τις στρατηγικές και τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται για τη διαχείριση κοινωνικών και συναισθηματικών ζητημάτων.
- Τις δυνατότητες αξιοποίησης του animation ως εκπαιδευτικού εργαλείου.

#### Γ. Συμμετοχική Παρατήρηση και Υλοποίηση Βιωματικού Εργαστηρίου

Διοργανώθηκαν βιωματικά εργαστήρια στο 2ο Ειδικό Δημοτικό Σχολείο Ηρακλείου με τη συμμετοχή πέντε μαθητών ηλικίας 9-11 ετών. Τα εργαστήρια σχεδιάστηκαν με στόχο να ενισχύσουν τη δημιουργικότητα, τη συνεργασία και την κατανόηση της έννοιας του ασφαλούς αγγίγματος. Καταγράφηκαν παρατηρήσεις σχετικά με τη συμμετοχή και τις αντιδράσεις των



μαθητών στις δραστηριότητες, ενώ δόθηκε έμφαση στην αλληλεπίδρασή τους με το εκπαιδευτικό περιεχόμενο.

Το βιωματικό εργαστήριο υλοποιήθηκε σε έξι συνεδρίες διάρκειας περίπου 45 λεπτών και περιλάμβανε τις εξής δραστηριότητες:

- **Εισαγωγική δραστηριότητα:** Οι μαθητές σχεδίασαν δύο κύκλους που αντιπροσώπευαν το «καλό» και το «κακό» άγγιγμα, καθώς και δύο πρόσωπα (χαρούμενο και λυπημένο) για την κατανόηση των συναισθημάτων που προκαλεί κάθε είδους επαφή.
- **Κατηγοριοποίηση Αγγιγμάτων:** Οι μαθητές συμμετείχαν σε δραστηριότητες που τους βοήθησαν να διακρίνουν μεταξύ «καλών» και «κακών» αγγιγμάτων, εστιάζοντας στη σημασία της προσωπικής ασφάλειας και των ορίων.
- **Παντομίμα:** Οι μαθητές εξέφρασαν διάφορα είδη αγγιγμάτων μέσω κινήσεων, ενισχύοντας έτσι τη σωματική και συναισθηματική τους κατανόηση σχετικά με το θέμα.
- **Θέατρο σκιών - Κοινωνική Ιστορία:** Η παρουσίαση της ιστορίας «Ο Τεντωμένος έχει ένα μυστικό», μέσω θεάτρου σκιών, ενεργοποίησε την αλληλεπίδραση και τον αναστοχασμό των μαθητών. Οι μαθητές συζήτησαν τα νοήματα της ιστορίας, ανέλυσαν τις συμπεριφορές των χαρακτήρων και εξέφρασαν τα συναισθήματά τους μέσα από δημιουργικές δραστηριότητες.
- **Δημιουργία Ιστορίας:** Ολοκληρώνοντας τις βιωματικές δραστηριότητες και την κοινωνική ιστορία, οι μαθητές δημιούργησαν τη δική τους ιστορία, ενσωματώνοντας μηνύματα συνεργασίας, ασφάλειας και ενσυναίσθησης. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, είχαν την ευκαιρία να μετασχηματίσουν τη γνώση που απέκτησαν σε μια προσωπική αφήγηση, αποτυπώνοντας τις εμπειρίες και τα συναισθήματά τους με δημιουργικό τρόπο.

### 8.5.2 Προετοιμασία και Υλικά

Τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν στο βιωματικό εργαστήριο επιλέχθηκαν ώστε να ενισχύσουν τη συμμετοχή, τη δημιουργικότητα και τη συναισθηματική έκφραση των μαθητών είναι:

Χαρτόνια: Χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία των ηρώων της κοινωνικής ιστορίας «Ο Τεντωμένος έχει ένα μυστικό». Οι μαθητές έδωσαν ζωή στους χαρακτήρες με σχέδια και χειροτεχνίες, εστιάζοντας στη σύνδεση με την αφήγηση.

Μαρκαδόροι: Αξιοποιήθηκαν με διάφορους τρόπους:

Στην αρχή του εργαστηρίου, χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία κύκλων σε χαρτί του μέτρου, οι οποίοι αντιπροσώπευαν το «καλό» και το «κακό» άγγιγμα. Μέσα στους κύκλους τοποθετήθηκαν λέξεις που περιέγραφαν αγγίγματα, π.χ., η αγκαλιά στον κύκλο του «καλού» αγγίγματος και το σπρώξιμο στον κύκλο του «κακού».

Σχεδιάστηκαν δύο πρόσωπα, ένα χαρούμενο και ένα λυπημένο, για να αποδώσουν τα συναισθήματα που προκαλούν τα διάφορα αγγίγματα.

Εναλλακτικά, για όσα παιδιά δεν ήθελαν να χρησιμοποιήσουν πλαστελίνη, οι μαρκαδόροι χρησιμοποιήθηκαν για να ζωγραφίσουν τους χαρακτήρες της ιστορίας.

Πλαστελίνη: Χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία τρισδιάστατων χαρακτήρων, όπως ο «Κακός Αγγιζάς» και τα «Φιλανθάκια», επιτρέποντας στους μαθητές να δώσουν μορφή στις ιδέες τους με διαδραστικό και δημιουργικό τρόπο.

Χαρτί του μέτρου: Αξιοποιήθηκε ως καμβάς για τη δραστηριότητα των κύκλων και των συναισθημάτων, ενθαρρύνοντας τη συνεργασία και τη συμμετοχή.

Χρωματιστές λάμπες και αυτοσχέδιο θέατρο σκιών: Ενίσχυσαν την οπτική εμπειρία και τη συναισθηματική εμπλοκή κατά την παρουσίαση της κοινωνικής ιστορίας.

Η ποικιλία αυτών των υλικών υποστήριξε τόσο τη δημιουργική έκφραση όσο και τη συναισθηματική διερεύνηση, δίνοντας στα παιδιά τη δυνατότητα να αλληλεπιδράσουν ενεργά με το περιεχόμενο του εργαστηρίου.

### 8.5.3 Ανάπτυξη Θέματος και Δημιουργία Ιστορίας για Animation

Μετά την ολοκλήρωση του βιωματικού κουκλοθέατρου, οι μαθητές ανέπτυξαν τη δική τους πρωτότυπη ιστορία για να χρησιμοποιηθεί στο animation. Η διαδικασία περιλάμβανε:

- Συλλογική συζήτηση για τη δημιουργία χαρακτήρων και πλοκής.
- Ανάπτυξη της ιστορίας με βάση τα μηνύματα που δόθηκαν μέσα από όλα τα εργαστήρια.

Με βάση την ιστορία που δημιούργησαν οι μαθητές, το σενάριο του animation περιλάμβανε:

- Εισαγωγικές σκηνές με δραματοποιημένα παραδείγματα καλών και κακών αγγιγμάτων.
- Αλληλεπίδραση των χαρακτήρων για τη μετάδοση συναισθημάτων.
- Κλιμάκωση και επίλυση της πλοκής μέσω της συνεργασίας και της αποδοχής.

Η κεντρική ιδέα του animation εστιάζει στη διάκριση μεταξύ «καλών» και «κακών» αγγιγμάτων. Για τον σκοπό αυτό δημιουργήθηκαν οι εξής χαρακτήρες:

- Τα παιδιά – οι πρωταγωνιστές της ιστορίας, που εκφράζουν την παιδική ανεμελιά και περιέργεια.
- Ο «Κακός Αγγιζάς», που συμβολίζει το συναίσθημα του φόβου και της ανασφάλειας που προκαλεί ένα «ξένο και εχθρικό» άγγιγμα.
- Τα «Φιλανθάκια», που αντιπροσωπεύουν την αθωότητα της παιδικής ηλικίας.
- Η «Ανθογιαγιά », που συμβολίζει τη σοφία, τη γνώση και την εμπειρία της ωρίμανσης.

Παράλληλα, δίνεται έμφαση στη σημασία της συνεργασίας μεταξύ των παιδιών, καθώς μέσω αυτής καταφέρνουν να αντιμετωπίσουν και να νικήσουν το «κακό», αναδεικνύοντας την αξία της ενότητας, της αλληλοϋποστήριξης και του σεβασμού στις σχέσεις.

#### **8.5.4 Δημιουργία Χαρακτήρων και Οπτικής Ταυτότητας από τους Μαθητές στο Βιωματικό Εργαστήριο**

##### **A. Συνεργατική Δημιουργία Χαρακτήρων:**

Οι μαθητές δημιούργησαν τους χαρακτήρες του animation χρησιμοποιώντας πλαστελίνη. Οι πρωταγωνιστές της ιστορίας Ο κεντρικός κακός χαρακτήρας «Κακός Αγγιζάς» και οι «Φιλανθάκια», μικροσκοπικά φιλικά πλάσματα, προέκυψαν μέσα από τη φαντασία των παιδιών.

##### **B. Οπτική Σύνθεση:**

Η αισθητική του animation διαμορφώθηκε με γνώμονα τη δημιουργικότητα και τη συμμετοχή των παιδιών, ενσωματώνοντας στοιχεία που προέκυψαν από τις δικές τους δημιουργίες. Συγκεκριμένα:

- **Χρωματική Παλέτα:** Τα χρώματα επιλέχθηκαν από τις χειροποίητες δημιουργίες των παιδιών, τόσο από τους χαρακτήρες που κατασκευάστηκαν με πλαστελίνη, όσο και από τις ζωγραφιές που αποτύπωναν τον περιβάλλοντα χώρο του animation.
- **Στυλ και Υφή:** Υιοθετήθηκε ένα χειροποίητο στυλ, το οποίο ενίσχυσε την οικειότητα και τη συναισθηματική σύνδεση των παιδιών με το τελικό αποτέλεσμα, δίνοντας στο animation μια προσιτή και αυθεντική αισθητική.

## 8.6 Μετασχηματισμός της ιστορίας σε κείμενο κατάλληλο για την υλοποίηση του animation (Σενάριο)

**Πρόλογος:** Σ' ένα μικρό χωριό όπου ο χειμώνας ήταν μακρύς και ψυχρός, πέντε φίλοι – ο Ανδρέας, η Ελπίδα, η Φρόσω, ο Δημήτρης και η Σοφία – περνούσαν τα απογεύματά τους παίζοντας με τα ποδήλατά τους και εξερευνώντας την περιοχή. Μια μέρα, αποφάσισαν να ακολουθήσουν ένα άγνωστο μονοπάτι που δεν είχαν τολμήσει ποτέ να πάρουν. Κατεβαίνοντας κάποια σκαλιά που οδηγούσαν στις όχθες του ποταμιού, ανακάλυψαν κάτι που θα άλλαζε τις ζωές τους για πάντα. Στην κουφάλα ενός πλάτανου, κρυμμένη πίσω από ξερά φύλλα, φάνηκε μια μυστηριώδης, φωτεινή πύλη. Με ένα εκτυφλωτικό φως, η πύλη τους μετέφερε σε έναν κόσμο βγαλμένο από παραμύθι.

**Κυρίως Θέμα:** Στον μαγικό πλανήτη, οι φίλοι γνωρίζουν τα Φιλανθάκια, χαριτωμένα πλάσματα με στρογγυλά χέρια, κεραίες που πάλλονταν από χαρά και μεγάλα εκφραστικά μάτια. Εκεί, μαθαίνουν πως η ζωή των Φιλανθακίων έχει διαταραχθεί από τον Κακό Αγγιζά, ένα τρομακτικό πλάσμα με κολλώδη χέρια που παγώνει ό,τι αγγίζει χωρίς συναίνεση. Τα παιδιά συνεργάζονται με τα Φιλανθάκια, πιάνοντας τα χέρια τους και σχηματίζοντας έναν κύκλο αγάπης. Η δύναμη της συνεργασίας και της συναίνεσης δημιουργεί ένα λαμπερό φως που εξουδετερώνει τον Κακό Αγγιζά.

**Επίλογος:** Με τη βοήθεια της σοφής Ανθογιαγιάς, τα παιδιά μαθαίνουν ότι το καλό άγγιγμα φέρνει χαρά και ασφάλεια. Επιστρέφοντας στη Γη, μοιράζονται το μήνυμα με όλους τους κατοίκους του χωριού τους, δημιουργώντας μια νέα παράδοση που διδάσκει την αξία του σεβασμού και της αγάπης.

## 8.7 Σενάριο (Script)

### Εισαγωγή

Το παρακάτω σενάριο είναι η αφήγηση μιας ιστορίας που γεννήθηκε μέσα από βιωματικά εργαστήρια με μαθητές που φοιτούν σε σχολείο ειδικής αγωγής. Μέσα από δημιουργικές δραστηριότητες και συζητήσεις, οι μαθητές μοιράστηκαν σκέψεις, εμπειρίες και ιδέες, διαμορφώνοντας σταδιακά τον πυρήνα της ιστορίας. Καθώς δεν είχαν τη δυνατότητα να τη γράψουν τα ίδια, η εκπαιδευτικός ανέλαβε να αποτυπώσει γραπτώς τη συλλογική τους φαντασία και τα συναισθήματά τους, διατηρώντας όσο το δυνατόν πιο αυθεντικά τα στοιχεία που τα ίδια πρότειναν.

### Έναρξη της Ιστορίας

Σ' ένα μικρό χωριό όπου ο χειμώνας ήταν μακρύς και ψυχρός, πέντε φίλοι – ο Ανδρέας, η Ελπίδα, η Φρόσω, ο Δημήτρης και η Σοφία – περνούσαν τα απογεύματά τους παίζοντας με τα ποδήλατά τους και εξερευνώντας την περιοχή. Μια μέρα, αποφάσισαν να ακολουθήσουν ένα άγνωστο μονοπάτι που δεν είχαν τολμήσει ποτέ να πάρουν. Κατεβαίνοντας κάποια σκαλιά που οδηγούσαν στις όχθες του ποταμιού, ανακάλυψαν κάτι που έμελλε να αλλάξει τις ζωές τους μια για πάντα.

### Η Μυστηριώδης Πύλη

Αφήνοντας τα ποδήλατά τους στην άκρη, κατέβηκαν τα σκαλιά και βρέθηκαν μπροστά σε έναν μεγάλο πλάτανο. Στην κουφάλα του πλάτανου, κρυμμένη πίσω από ξερά φύλλα, φάνηκε μια μυστηριώδης, φωτεινή πύλη.

- «**Κάτι υπάρχει εδώ!**» φώναξε ο Ανδρέας, καθώς καθάριζε τα φύλλα.  
Η πύλη άρχισε να ακτινοβολεί ένα εκτυφλωτικό φως. Ένας ανεμοστρόβιλος φωτός ξεπήδησε από μέσα της και τους ρούφηξε απαλά.

### Ο Μαγικός Πλανήτης

Όταν άνοιξαν τα μάτια τους, βρέθηκαν σε έναν κόσμο που έμοιαζε βγαλμένος από παραμύθι. Έναν κόσμο που, αν και θύμιζε τον δικό μας, ήταν ταυτόχρονα τόσο διαφορετικός. Ο ήλιος είχε πρόσωπο και χαμογελούσε, τα δέντρα τραγουδούσαν μελωδίες, και οι λίμνες ήταν γεμάτες με λαμπερά ψάρια που χόρευαν παιχνιδιάρικα μέσα στο νερό.

Το πιο ξεχωριστό όμως στοιχείο του κόσμου αυτού ήταν τα Φιλανθάκια: μικροσκοπικά πλάσματα με στρόγγυλα, χαριτωμένα χεράκια, κεραίες που πάλλονταν από χαρά και μεγάλα, εκφραστικά μάτια που έμοιαζαν να κρύβουν έναν ολόκληρο κόσμο συναισθημάτων.

- «**Ποιοι είναι αυτοί;**» ρώτησε η Ελπίδα.  
Ο Ανδρέας πλησίασε για χειραψία, αλλά τα Φιλανθάκια δεν κατάλαβαν τι ήθελε.  
Κουνούσαν τις κεραίες τους μπερδεμένα, και τα παιδιά άρχισαν να μιμούνται τις κινήσεις τους, προκαλώντας γέλια.

### Ο Κακός Αγγιζάς

Ξαφνικά, ο ουρανός σκοτείνιασε. Μια τρομακτική φιγούρα εμφανίστηκε από το δάσος: ο Κακός Αγγιζάς. Ήταν ένα τεράστιο πλάσμα με μακριά, κολλώδη χέρια. Η δύναμή του ήταν να παγώνει ό,τι άγγιζε.

- «Ποιος είναι αυτός;» ρώτησε ο Δημήτρης.
- «Ο Κακός Αγγιζάς θέλει να μας κάνει να φοβόμαστε το άγγιγμα,» απάντησε ένα Φιλανθάκι. «Κάποτε το άγγιγμα ήταν σύμβολο αγάπης και φιλίας. Τώρα, όμως, ο φόβος μας κρατά σε απόσταση.»
- «Τι σας κάνει να φοβάστε;» ρώτησε η Σοφία.
- «Μας αγγίζει χωρίς τη θέλησή μας, και νιώθουμε φόβο,» απάντησε το Φιλανθάκι. Ο Κακός Αγγιζάς προχώρησε απειλητικά, γελώντας:
- «Εδώ εγώ αποφασίζω πότε και πώς θα αγγίξω!»

### Η Μάχη της Συνεργασίας

Τα παιδιά και τα Φιλανθάκια έπρεπε να αντιδράσουν γρήγορα.

- «Πρέπει να του δείξουμε ότι το καλό άγγιγμα είναι πιο δυνατό από το φόβο!» είπε η Φρόσω.  
Ρώτησαν τα Φιλανθάκια αν μπορούν να πιαστούν χέρι-χέρι. Τα Φιλανθάκια δίστασαν, αλλά ένα από αυτά πήρε την πρωτοβουλία.
- «Θα το δοκιμάσω εγώ!» είπε.  
Όταν ενώθηκε με τους ανθρώπινους φίλους, ένιωσε ζεστασιά και οι κεραίες του άρχισαν να πάλλονται χαρούμενα. Τότε τα υπόλοιπα Φιλανθάκια το ακολούθησαν,

δημιουργώντας έναν μεγάλο κύκλο.

Από τη σύνδεση των χεριών και των κεραίων τους, αναδύθηκε ένα λαμπερό φως που γέμισε τον αέρα με ασφάλεια και αγάπη. Ο Κακός Αγγιζάς προσπάθησε να σπάσει τον κύκλο, αλλά το φως ήταν τόσο δυνατό που τον ανάγκασε να υποχωρήσει.

- «Πώς το κάνατε αυτό;» ρώτησε τρομαγμένος.

Η Φρόσω απάντησε γεμάτη αυτοπεποίθηση:

- «Το καλό άγγιγμα βασίζεται στη συναίνεση, τον σεβασμό και την αγάπη. Αυτή είναι η πραγματική δύναμη!»

Ο Κακός Αγγιζάς, ανίκανος να αντέξει τη δύναμη της αγάπης και του σεβασμού, υποχώρησε και χάθηκε για πάντα μέσα στο σκοτάδι.

### **Το Μυστικό του Καλού Αγγίγματος**

Τα Φιλανθάκια οδήγησαν τα παιδιά σε μια μεγάλη λουλουδένια αψίδα, όπου τους μίλησε η σοφή Ανθογιαγιά:

- «Το καλό άγγιγμα φέρνει χαρά και ασφάλεια. Πάντα να ζητάτε άδεια πριν αγγίξετε κάποιον. Το κακό άγγιγμα πονάει και φοβίζει. Η δύναμή σας ήταν ότι σεβαστήκατε ο ένας τον άλλον.»

Με το άγγιγμα της Ανθογιαγιάς, η φωτεινή πύλη άνοιξε ξανά, σκορπίζοντας μαγικές ακτίνες γύρω τους, και τα παιδιά βρέθηκαν ξανά στη Γη, κρατώντας στην καρδιά τους τα πολύτιμα μαθήματα του παραμυθένιου κόσμου.

### **Τέλος**

Πίσω στο χωριό, τα παιδιά μοιράστηκαν την εμπειρία τους με φίλους και οικογένεια. Από τότε, όλοι έμαθαν τη σημασία του καλού αγγίγματος και του σεβασμού. Ο πλάτανος έγινε σύμβολο αγάπης και συνεργασίας, και κάθε 6 Ιανουαρίου οι κάτοικοι μαζεύονταν γύρω του για να γιορτάσουν, ελπίζοντας πως κάποια μέρα η πύλη θα ξανάνοιγε για να υποδεχτούν τους φίλους τους, τα Φιλανθάκια.



## 8.8 Σχεδιασμός Χαρακτήρων (Character Design)

### Εισαγωγή

Στο πλαίσιο του βιωματικού εργαστηρίου, οι μαθητές δημιούργησαν τους χαρακτήρες της ιστορίας χρησιμοποιώντας πλαστελίνη. Οι φιγούρες αυτές μετατράπηκαν σε τρισδιάστατα μοντέλα μέσω φωτογραμμετρίας, διατηρώντας τη μοναδική αισθητική τους και αποκτώντας δυναμική υπόσταση μέσα στην ιστορία.

Στη συνέχεια, παρουσιάζονται οι αρχικές δημιουργίες των παιδιών, οι οποίες αποτέλεσαν τη βάση για τη μετατροπή τους σε ψηφιακούς χαρακτήρες.

Συνολικά, το animation περιλαμβάνει 7 βασικούς χαρακτήρες, καθώς και 5 δευτερεύοντες χαρακτήρες που εμφανίζονται στο φόντο.

- **Παιδιά:** Η παρέα των πέντε φίλων.



Εικόνα 1. Μέσα από το βιωματικό εργαστήριο, οι μαθητές που φοιτούν σε ειδικό σχολείο, έδωσαν μορφή στους πέντε κύριους χαρακτήρες της ιστορίας, δημιουργώντας τους από πλαστελίνη.



- **Φιλανθάκια:** Πολύχρωμα, χαριτωμένα πλάσματα με στρογγυλά χέρια και κεραίες που αντανακλούν τα συναισθήματά του



Εικόνα 2. Τα Φιλανθάκια, όπως τα δημιούργησαν τα παιδιά με πλαστελίνη κατά τη διάρκεια των βιωματικών εργαστηρίων.

- **Κακός Αγγιζάς:** Σκοτεινή φιγούρα με κολλώδη χέρια που προκαλούν φόβο και παγώνουν τα πάντα.



Εικόνα 3. Ο Κακός Αγγιζάς, φτιαγμένος από πλαστελίνη, από μαθητή του ειδικού σχολείου.

- **Ανθογιαγιά:** Σοφό πλάσμα που καθοδηγεί τα παιδιά και τα Φιλανθάκια.



Εικόνα 4. Σοφή Ανθογιαγιά από πλαστελίνη, φτιαγμένη από μαθητή του ειδικού σχολείου

- Δευτερεύοντες χαρακτήρες : Υπάρχουν στο γύρω σκηνικό



Εικόνα 5. Δευτερεύοντες χαρακτήρες ενσωματωμένοι στο σκηνικό, όπως αποδόθηκαν από τα παιδιά

## 8.9 Δημιουργία περιβάλλοντος (Background)

Η ιστορία διαδραματίζεται σε ένα μικρό χωριό, όπου ο χρόνος δεν καθορίζεται, παρά μόνο η εποχή – ένας μακρύς, ψυχρός χειμώνας. Πέντε φίλοι, ο Ανδρέας, η Ελπίδα, η Φρόσω, ο Δημήτρης και η Σοφία, περνούν τον χρόνο τους εξερευνώντας τη φύση και ανακαλύπτοντας νέα μέρη. Μια μέρα, κατά τη διάρκεια μιας περιπέτειάς τους, ανακαλύπτουν ένα μυστικό μονοπάτι που οδηγεί σε έναν παλιό πλάτανο. Μέσα στον κορμό του πλάτανου, βρίσκουν μια λαμπερή πύλη. Ξαφνικά, η πύλη τους τραβάει μέσα και, πριν το καταλάβουν, βρίσκονται σε έναν μαγικό πλανήτη γεμάτο χρώματα, μουσική και ζωντάνια.

Εκεί γνωρίζουν τα Φιλανθάκια, μικροσκοπικά πλάσματα με κεραίες που κουνιούνται ανάλογα με τη διάθεσή τους, αντανακλώντας τα συναισθήματά τους με κάθε τους κίνηση.

Τα Φιλανθάκια τους εξηγούν ότι η ειρηνική ζωή τους έχει ανατραπεί από τον Κακό Αγγιζά, μια σκοτεινή φιγούρα με κολλώδη χέρια που παγώνουν ό,τι αγγίζουν χωρίς συναίνεση. Τα παιδιά, μαζί με τα Φιλανθάκια, αποφασίζουν να συνεργαστούν για να τον αντιμετωπίσουν.

Κατά τη διάρκεια της ιστορίας, τα παιδιά και τα Φιλανθάκια μαθαίνουν τη σημασία της συνεργασίας και της συναίνεσης. Δημιουργούν έναν κύκλο αγάπης και ενέργειας, ο οποίος εξουδετερώνει τον Κακό Αγγιζά και αποκαθιστά την ισορροπία στον πλανήτη. Η σοφή Ανθογιαγιά διδάσκει στα παιδιά την αξία του "καλού αγγίγματος", το οποίο βασίζεται στον σεβασμό και την αγάπη.

Επιστρέφοντας στη Γη, οι φίλοι μεταφέρουν τα μαθήματα που έμαθαν στην κοινότητά τους, ξεκινώντας μια νέα παράδοση σεβασμού και ενσυναίσθησης.

Για να αποτυπωθεί καλύτερα το περιβάλλον και οι χαρακτήρες της ιστορίας, παρακάτω παρουσιάζονται δύο εικονογραφήσεις, δημιουργημένες από τα ίδια τα παιδιά που συμμετείχαν στα βιωματικά εργαστήρια. Μέσα από τη ζωγραφική τους, αποτύπωσαν τον τρόπο που φαντάστηκαν τον Μαγικό Πλανήτη και τους χαρακτήρες της ιστορίας.





Εικόνα 6. Ζωγραφιά Παιδιού που αξιοποιήθηκε ως περιβάλλον χώρος για την εξέλιξη της ιστορίας στο βιωματικό εργαστήριο



Εικόνα 7. Ζωγραφιά παιδιού που χρησιμοποιήθηκε ως πηγή έμπνευσης για τη δημιουργία ορισμένων χαρακτήρων στο βιωματικό εργαστήριο.

## 8.10 Εικαστικές αναφορές για τον μετασχηματισμό της ιστορίας σε animation (Moodboard)

### Εισαγωγή

Το moodboard λειτουργεί ως εικαστικός οδηγός, βοηθώντας στον καθορισμό της αισθητικής ταυτότητας του animation της διπλωματικής εργασίας. Αφού οι χαρακτήρες έχουν ολοκληρωθεί, το moodboard χρησιμοποιείται για τον σχεδιασμό των σκηνικών και τη διαμόρφωση της γενικότερης ατμόσφαιρας της ιστορίας που διενήργησε η κύρια διοργανώτρια του βιωματικού εργαστηρίου και δημιουργός του animation

Μέσα από τη συγκέντρωση οπτικών αναφορών, μοτίβων και στυλιστικών επιλογών, το moodboard συμβάλλει στη διαμόρφωση του ύφους του animation. Παρέχει έμπνευση και καθοδήγηση στη λήψη δημιουργικών αποφάσεων, διασφαλίζοντας τη συνοχή ανάμεσα στους χαρακτήρες και το περιβάλλον τους.

### Mary Blair :

Η Mary Blair ήταν μια εμβληματική εικονογράφος και καλλιτέχνης της Disney, γνωστή για τις χαρακτηριστικές έντονες χρωματικές αντιθέσεις, τις γεωμετρικές φόρμες και τις αφαιρετικές συνθέσεις της. Η αισθητική των χρωματικών της συνθέσεων παρουσιάζει ομοιότητες με τις ζωγραφιές των μαθητών που φοιτούν στο ειδικό σχολείο, καθιστώντας τες μια πολύτιμη πηγή έμπνευσης για τη σκηνοθετική προσέγγιση της δημιουργού.



Εικόνα 8. Έργα της Mary Blair



### Studio Ghibli :

Το Studio Ghibli αντλεί έμπνευση από τη φύση και τις καθημερινές στιγμές, δημιουργώντας κόσμους όπου το ρεαλιστικό και το φανταστικό συνυπάρχουν. Η αισθητική του χαρακτηρίζεται από πλούσια χρώματα, προσοχή στις λεπτομέρειες και μια ατμόσφαιρα μαγείας. Τα φυσικά τοπία και οι παραδοσιακές αρχιτεκτονικές δομές παίζουν καθοριστικό ρόλο στην αφήγηση. Οι ιστορίες του επικεντρώνονται σε χαρακτήρες με βαθιά συναισθηματική ανάπτυξη, ενώ η μουσική και το animation ενισχύουν τη μοναδική ατμόσφαιρα.

Η δημιουργός του animation αντλεί έμπνευση από αυτά τα χαρακτηριστικά, ενσωματώνοντας την αρμονική συνύπαρξη ρεαλιστικού και φανταστικού κόσμου, τη χρήση πλούσιων χρωμάτων, τη λεπτομερή απεικόνιση φυσικών τοπίων και την ατμόσφαιρα μαγείας. Μέσα από αυτή την αισθητική προσέγγιση, επιδιώκεται η ενίσχυση της συναισθηματικής σύνδεσης των χαρακτήρων με το περιβάλλον τους. Παράλληλα, η σκηνοθετική ματιά εμπνέεται από τη λεπτομερή εικαστική γλώσσα του Studio Ghibli, δημιουργώντας έναν κόσμο όπου η φαντασία και η πραγματικότητα αλληλεπιδρούν αρμονικά, προσφέροντας στους μαθητές μια βιωματική εμπειρία γεμάτη οπτική και συναισθηματική δύναμη.



Εικόνα 9. Η αισθητική του Studio Ghibli

### Henri Rousseau:

Ο Henri Rousseau είναι γνωστός για τα ονειρικά, παραμυθένια τοπία του, που αποτυπώνουν τη φύση με έντονα χρώματα και επίπεδες, σχεδόν φανταστικές μορφές. Οι ζωγραφιές του χαρακτηρίζονται από πλούσια βλάστηση, εξιδανικευμένα φυτά και λεπτομερείς συνθέσεις, δημιουργώντας μια αίσθηση μυστηρίου και φαντασίας. Το ύφος του είναι ιδανικό για τη σχεδίαση σκηνικών με έντονη παρουσία της φύσης, όπου η ατμόσφαιρα είναι μαγική και γεμάτη ζωή.

Βασισμένη σε αυτά τα χαρακτηριστικά, η δημιουργός του animation θα αξιοποιήσει το ύφος και τη σκηνοθετική προσέγγιση του Rousseau για να αποδώσει έναν κόσμο όπου η φύση κυριαρχεί ως στοιχείο αφήγησης. Τα πλούσια, υπερβολικά φυτά και η παιχνιδιάρικη χρήση της προοπτικής θα συμβάλουν στη δημιουργία ενός σκηνικού που ισορροπεί ανάμεσα στο πραγματικό και το φανταστικό. Παράλληλα, η αίσθηση μυστηρίου που διαπνέει τα έργα του Rousseau θα ενισχύσει την ατμόσφαιρα του animation, δίνοντάς του μια μοναδική, ονειρική διάσταση.



Εικόνα 10. Ονειρικά τοπία του Henri Rousseau



## Laika Studio:

Το Laika Studios συνδυάζει το stop-motion animation με ψηφιακά εργαλεία, διατηρώντας τη χειροποίητη αισθητική των χαρακτήρων και των σκηνικών του. Χρησιμοποιεί τεχνικές όπως 3D εκτύπωση προσώπων και ψηφιακή επεξεργασία φωτισμού, επιτυγχάνοντας έναν ισορροπημένο συνδυασμό φυσικών και ψηφιακών στοιχείων.

Σε αυτό το πνεύμα, το animation αξιοποιεί την πλαστελινένια υφή των χαρακτήρων, οι οποίοι δημιουργήθηκαν από τους μαθητές στο βιωματικό εργαστήριο, και τους ενσωματώνει σε ένα 3D σκηνικό. Για να διατηρηθεί η αισθητική συνοχή, το περιβάλλον θα σχεδιαστεί με υλικότητα που συμπληρώνει τη χειροποίητη αίσθηση, ενώ ο φωτισμός και η κίνηση θα ενισχύουν τη φυσική ένταξη των χαρακτήρων στον κόσμο του animation.

Αυτή η υβριδική προσέγγιση συνδυάζει την οργανική αίσθηση του stop-motion με τη δυναμική του ψηφιακού κόσμου, δημιουργώντας μια αισθητική που παραπέμπει στη μαγεία του Laika Studios, αλλά με μια μοναδική ταυτότητα που αναδεικνύει τη συμβολή των μαθητών στη δημιουργική διαδικασία.

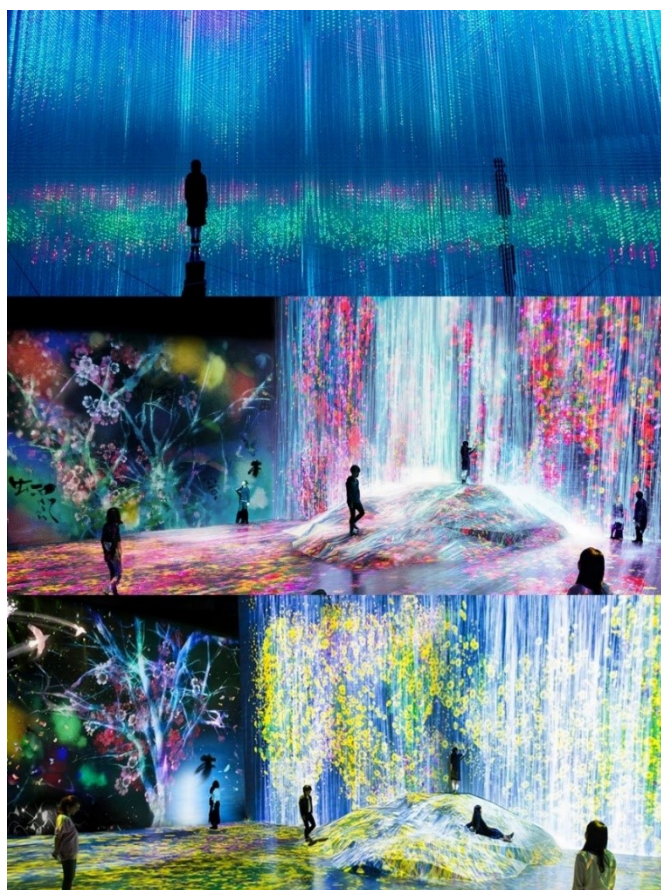


Εικόνα 11. Laika Studio

### TeamLab (Ψηφιακή Τέχνη & Διαδραστικές Εγκαταστάσεις):

Τα έργα του TeamLab αξιοποιούν το φως, την κίνηση και την αίσθηση της μαγείας, δημιουργώντας περιβάλλοντα που αλλάζουν δυναμικά. Αυτή η προσέγγιση αποτελεί έμπνευση για σκηνές όπου το περιβάλλον μεταμορφώνεται, όπως στη μεταφορά από τον έναν πλανήτη στον άλλο ή στο δέντρο όπου ζει η Ανθογαλιά.

Η δημιουργός του animation θα αξιοποιήσει αυτή τη δυναμική αισθητική σε σχέση με τον χαρακτήρα της Ανθογαλιάς, ο οποίος δημιουργήθηκε από τους μαθητές στο βιωματικό εργαστήριο. Μέσα από τις μεταβολές του φωτός, το σκηνικό θα αποκτήσει μια ονειρική ατμόσφαιρα, δίνοντας την αίσθηση στο θεατή πως βυθίζεται σε έναν μαγικό κόσμο. Αυτή η προσέγγιση θα ενισχύσει τη φανταστική διάσταση του animation.



Εικόνα 12. Διαδραστικά έργα της TeamLab

## 8.11 Storyboard

### Εισαγωγή

Το σενάριο μετατράπηκε σε storyboard από την εκπαιδευτικό, ώστε να δημιουργηθεί μια οπτική απεικόνιση της ιστορίας πριν την υλοποίηση του animation. Μέσω του storyboard, διαμορφώθηκαν τα βασικά καρέ της αφήγησης, επιτρέποντας μια πρώτη εκτίμηση της ροής και της δυναμικής των σκηνών.

Αυτή η διαδικασία βοήθησε στη σωστή απόδοση της ιστορίας και στη μεταφορά του μηνύματος, εξασφαλίζοντας ότι το τελικό animation θα είναι όσο το δυνατόν πιο σαφές και αποτελεσματικό.

### 1<sup>η</sup> Σκηνή



#### Καρέ 1:

Περιγραφή: Απαλή κίνηση των σύννεφων στον ουρανό.  
Το σκηνικό υποδεικνύει μια ήρεμη, αλλά κρύα μέρα.

#### Καρέ 2:

Περιγραφή: Ένα μικρό χωριό χτισμένο σε λόφο. Τα σπίτια έχουν παραδοσιακή αρχιτεκτονική και είναι χτισμένα αμφιθεατρικά, με καμινάδες που βγάζουν καπνό.

#### Καρέ 3:

Περιγραφή: Πέντε φίλοι κάνουν ποδήλατο σ ένα γραφικό μονοπάτι. Τα δέντρα γύρω τους είναι γυμνά, και το μονοπάτι είναι γεμάτο πεσμένα φύλλα.

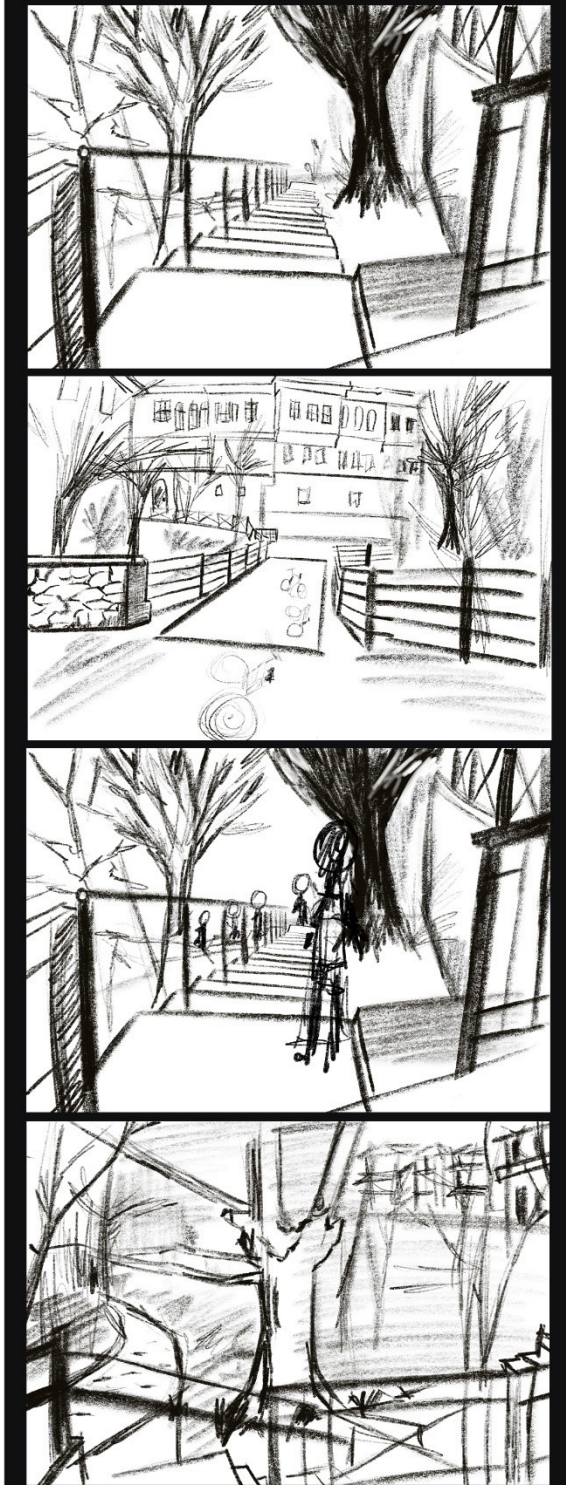
#### Καρέ 4:

Περιγραφή: Ένα από τα παιδιά δείχνει ενθουσιασμένο καθώς ανακαλύπτει κάτι μπροστά του. Τα υπόλοιπα παιδιά τον κοιτούν γεμάτα περιέργεια.

Εικόνα 13



## 2<sup>η</sup> Σκηνή



### Καρέ 5:

Περιγραφή:

Βρίσκονται μπροστά  
σε σκάλες που οδηγούν σε έναν παλιό πλάτανο

### Καρέ 6:

Περιγραφή:

Τα παιδιά αφήνουν τα ποδήλατά τους

### Καρέ 7:

Περιγραφή:

Τα παιδιά κατεβαίνουν τις σκάλες που  
οδηγούν στον παλιό πλάτανο

### Καρέ 8:

Περιγραφή:

Ο πλάτανος

Εικόνα 14

### 3<sup>η</sup> Σκηνή



Καρέ 9:

Περιγραφή:

Τα παιδιά καθαρίζουν την κουφάλα  
του δέντρου από τα ξερά φύλλα.

Καρέ 10:

Περιγραφή:

Τα παιδιά εξερευνούν το μονοπάτι,  
ανακαλύπτουν τον πλάτανο και τη μυστηριώδη πύλη.

Καρέ 11:

Συναίσθημα:

Περιέργεια και δέος καθώς πλησιάζουν την πύλη

Καρέ 12:

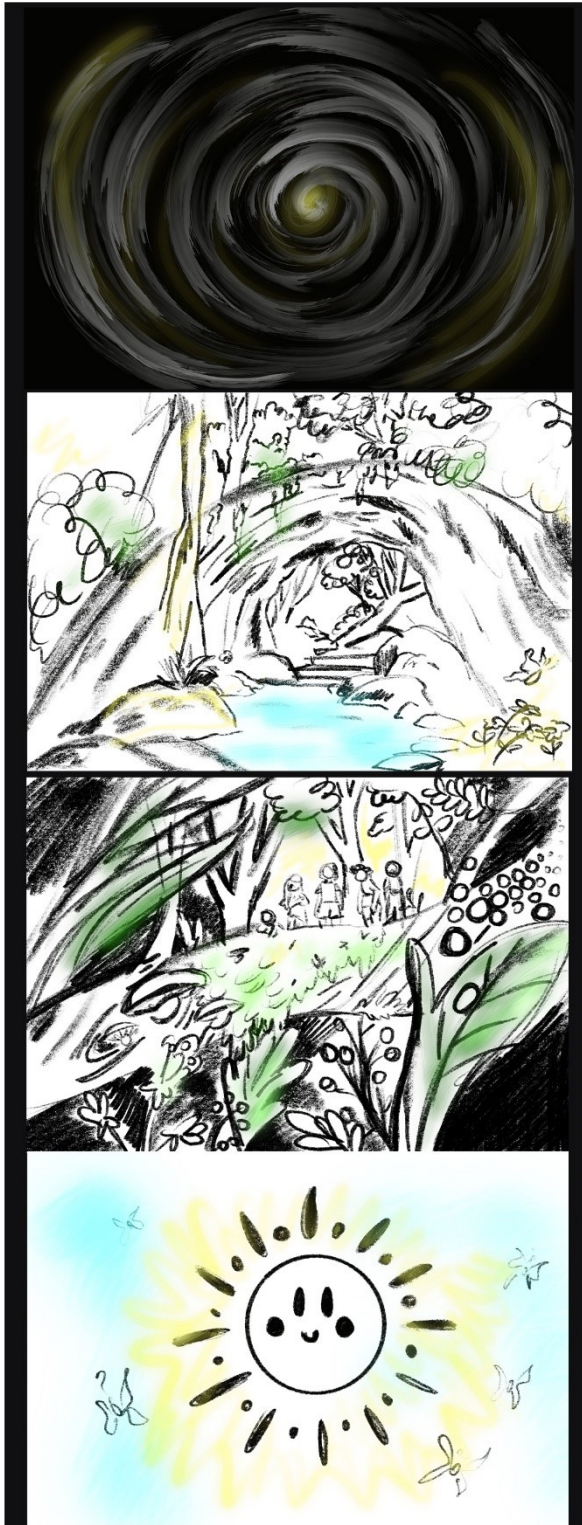
Περιγραφή:

Ένα μαγικό φως τα τυλίγει  
καθώς η πύλη τα τραβάει μέσα

Εικόνα 15



#### 4<sup>η</sup> Σκηνή



Καρέ 13:

Περιγραφή:

Μια φωτεινή δίνη,  
τους τυλίγει και τους τραβάει μέσα

Καρέ 14:

Περιγραφή:

Ένας πολύχρωμος, μαγικός  
κόσμος απλώνεται μπροστά τους

Καρέ 15:

Περιγραφή:

Τα παιδιά παρατηρούν το νέο περιβάλλον

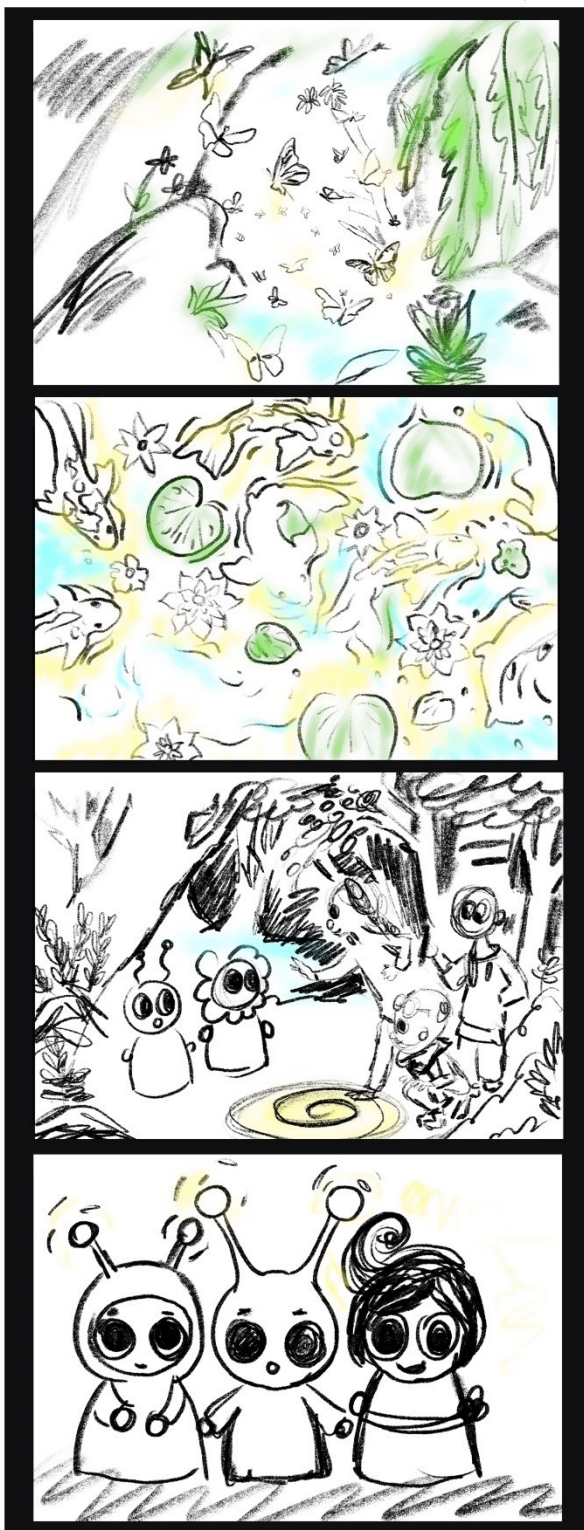
Καρέ 16:

Περιγραφή:

Ένας λαμπερός χαμογελαστός ήλιος

Εικόνα 16

## Συνέχεια 4<sup>ης</sup> Σκηνής



**Καρέ 17:**

Περιγραφή:

Χρωματιστές πεταλούδες πετούν γύρω τους

---

---

---

---

---

**Καρέ 18:**

Περιγραφή:

Τα ψάρια χορεύουν μέσα στο νερό

---

---

---

---

---

**Καρέ 19:**

Περιγραφή:

Η συνάντηση με τα Φιλανθάκια

---

---

---

---

---

**Καρέ 20:**

Περιγραφή:

Τα φιλανθάκια κουνάνε τις κεραίες  
τους από χαρά

---

---

---

---

---

Εικόνα 17



## 5<sup>η</sup> Σκηνή



Καρέ 21:

Περιγραφή:

Σκοτεινά σύννεφα καλύπτουν τον ουρανό, ενώ ο Κακός Αγγιζάς εμφανίζεται.

Καρέ 22:

Περιγραφή:

Ο Κακός Αγγιζάς τρομοκρατεί τα Φιλανθάρια.

Καρέ 23:

Περιγραφή:

Η σύνδεση και η δύναμη του καλού αγγίγματος

Καρέ 24:

Περιγραφή:

Ο κύκλος δημιουργεί ένα ισχυρό φως που εξουδετερώνει τον Κακό Αγγιζά.

Εικόνα 18



## 6<sup>η</sup> Σκηνή



Καρέ 25:

Περιγραφή:

“Το καλό άγγιγμα βασίζεται στη συναίνεση, τον σεβασμό και την αγάπη. Αυτή είναι η πραγματική δύναμη!”

Καρέ 26:

Περιγραφή:

Ο Κακός Αγγίζας τρομαγμένος από τη δύναμη της ομάδας

Καρέ 27:

Περιγραφή:

Ο Κακός Αγγίζας, ανίκανος να αντέξει τη δύναμη της αγάπης και του σεβασμού, υποχώρησε και χάθηκε για πάντα μέσα στο σκοτάδι.

Εικόνα 19

## Τέλος



Καρέ 28:

Περιγραφή:

Ο μαγικός πλάτανος που μένει η Σοφή Ανθογιαγιά

---

---

---

---

---

Καρέ 29:

Περιγραφή:

Η Σοφή Ανθογιαγιά

μοιράζεται τη σοφία της με τα παιδιά

---

---

---

---

---

Καρέ 30:

Περιγραφή:

Η Ανθογιαγιά μοιράζεται τη σοφία της με τα παιδιά, και η πύλη ανοίγει ξανά.

---

---

---

---

---

Καρέ 31:

Περιγραφή:

Οι κάτοικοι μαζεύονται γύρω από τον πλάτανο για να γιορτάσουν, ελπίζοντας πως κάποια μέρα η πύλη θα ξανάνοιγε για να υποδεχτούν τους φίλους τους, τα Φιλανθάκια.

---

---

---

Εικόνα 20

## 8.12 Προϋπολογισμός

### Ανάλυση Προϋπολογισμού για το Animation "Ο Μαγικός Πλανήτης και ο Κακός Αγγιζάς"

#### Εισαγωγή

Ο προϋπολογισμός της παραγωγής του animation "Ο Μαγικός Πλανήτης και ο Κακός Αγγιζάς" διαμορφώθηκε βάσει του χρονοδιαγράμματος παραγωγής και των απαιτήσεων όλων των σταδίων, από την προπαραγωγή έως τη μεταπαραγωγή. Για τον καθορισμό των εξόδων, εκτιμήθηκαν οι θέσεις εργασίας<sup>1</sup> που απαιτούνται σε κάθε τμήμα, ο απαραίτητος εξοπλισμός και λογισμικό, καθώς και οι δαπάνες που σχετίζονται με νομικά θέματα, μάρκετινγκ και ταξίδια. Οι αμοιβές των εργαζομένων στα καλλιτεχνικά και τεχνικά μέρη υπολογίστηκαν βάσει έρευνας, λαμβάνοντας υπόψη τα δεδομένα από επαγγελματικές ενώσεις και πρακτικές του κλάδου.

#### 8.12.1 Ανάλυση Κόστους Παραγωγής

Ο συνολικός προϋπολογισμός της παραγωγής ανέρχεται στις 93.000€, με τις βασικές κατηγορίες εξόδων να κατανέμονται ως εξής:

- **Προ-Παραγωγή (6.000€):** Περιλαμβάνει την έρευνα, τη δημιουργία του storyboard και την ανάπτυξη της "Production Bible", η οποία καθορίζει το καλλιτεχνικό και τεχνικό ύφος του animation.
- **Παραγωγή (36.000€):** Εστιάζει στις καλλιτεχνικές και τεχνικές εργασίες, όπως χαρακτήρες, σκηνικά, 3D modeling, stop-motion animation και επεξεργασία εικόνας.
- **Μεταπαραγωγή (7.500€):** Καλύπτει το μοντάζ, τη σύνθεση των τελικών σκηνών, τον ήχο και τη μίξη.
- **Εξοπλισμός & Λογισμικό (18.000€):** Περιλαμβάνει την ενοικίαση ή αγορά εξοπλισμού και λογισμικού απαραίτητου για το hybrid animation, με πρόσθετη έμφαση στον εξοπλισμό για stop-motion animation.

---

<sup>1</sup> Για τη διαμόρφωση των θέσεων εργασίας, λήφθηκαν υπόψη οι απαιτήσεις ενός εκπαιδευτικού animation που απευθύνεται σε μαθητές ειδικής αγωγής. Συνεπώς, πέρα από τους συνήθεις ρόλους στην παραγωγή κινουμένων σχεδίων, κρίθηκε απαραίτητη η παρουσία ειδικών παιδαγωγών, ψυχολόγων και συμβούλων ειδικής αγωγής.

- **Γενικά Έξοδα (5.500€):** Καλύπτει νομικά έξοδα, διαφημιστικές και ταξιδιωτικές δαπάνες, καθώς και τη συνεργασία με ψυχολόγους και κοινωνικούς λειτουργούς για την εκπαιδευτική προσέγγιση του animation.
- **Ποσοστιαία Αμοιβή (13.800€):** Οι αμοιβές βασικών συντελεστών, όπως ο συνθέτης (2%), ο σεναριογράφος (3%), ο σκηνοθέτης (9%) και ο παραγωγός (8%), κεφαλαιοποιούνται και υπολογίζονται επί του συνολικού κόστους παραγωγής.
- **Αμοιβή Παραγωγού (6.200€):** Υπολογίζεται ως ποσοστό του συνολικού κόστους παραγωγής.

### 8.12.2 Οπτική Αναπαράσταση του Κόστους

Τα δεδομένα του προϋπολογισμού απεικονίζονται στο εξής διάγραμμα:

**Διάγραμμα πίτας:** Δείχνει την ποσοστιαία κατανομή των εξόδων στις διάφορες κατηγορίες.



Εικόνα 21. Οπτική Αναπαράσταση του Κόστους

## 8.13 Πλάνο Χρηματοδότησης του Φακέλου Παραγωγής

### Εισαγωγή

Η χρηματοδότηση του animation "Ο Μαγικός Πλανήτης και ο Κακός Αγγιζάς" αποτελεί ουσιαστικό στοιχείο για την υλοποίησή του, καθώς πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό hybrid animation που συνδυάζει 3D και stop-motion τεχνικές. Η παραγωγή απαιτεί εξειδικευμένο εξοπλισμό, ανθρώπινο δυναμικό και χρόνο επεξεργασίας, καθιστώντας αναγκαίο τον στρατηγικό σχεδιασμό ενεργειών για την αναζήτηση κατάλληλων πηγών χρηματοδότησης σε δημόσιο και ιδιωτικό τομέα.

#### 8.13.1 Δημόσιοι Φορείς Χρηματοδότησης

Ένας από τους βασικούς δημόσιους φορείς που προσφέρουν χρηματοδότηση για την ανάπτυξη ταινιών μικρού μήκους animation είναι το Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου (ΕΚΚ). Το ΕΚΚ έχει συμπεριλάβει την κατηγορία animation ως ξεχωριστό είδος στα προγράμματά του και προσφέρει χρηματοδότηση έως 35.000 ευρώ για έργα μικρού μήκους, τα οποία δεν υπερβαίνουν τη διάρκεια των 40 λεπτών (Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, 2025). Το χρονικό αυτό πλαίσιο ευθυγραμμίζεται με το προτεινόμενο animation, το οποίο έχει διάρκεια 4 λεπτών.

Το ΕΚΚ δέχεται αιτήσεις σε δύο προγραμματισμένους κύκλους ετησίως, δίνοντας τη δυνατότητα στους δημιουργούς να καταθέσουν τον φάκελό τους είτε τον Μάιο είτε τον Νοέμβριο κάθε έτους. Η ύπαρξη αυτών των δύο περιόδων μειώνει την πίεση χρόνου και επιτρέπει καλύτερη προετοιμασία της πρότασης χρηματοδότησης.

#### 8.13.2 Ιδιωτικοί Φορείς και Ιδρύματα

Εκτός από τη δημόσια χρηματοδότηση, η αναζήτηση ιδιωτικών φορέων μπορεί να ενισχύσει την παραγωγή του animation. Ανάμεσα στις διαθέσιμες επιλογές, το Ίδρυμα Ωνάση αποτελεί μια από τις πιο ελκυστικές λόγω της απλότητας στη διαδικασία υποβολής προτάσεων και της ευελιξίας στις θεματικές που υποστηρίζει.

Το Ίδρυμα Ωνάση έχει ήδη στηρίξει πρωτοβουλίες που σχετίζονται με το animation μέσω συνεργασιών, όπως το Animasyros International Animation Festival, προωθώντας την



ανάπτυξη του είδους στην Ελλάδα (NEWS, 2023). Παρότι δεν υπάρχει ξεχωριστό πρόγραμμα αποκλειστικά για εκπαιδευτικά animation, το γεγονός ότι υποστηρίζει καινοτόμα και πολιτιστικά έργα με κοινωνικό αντίκτυπο το καθιστά έναν αξιόλογο φορέα για αναζήτηση χορηγίας.

Στο πλαίσιο της χρηματοδότησης της παραγωγής, το αίτημα προς το Ίδρυμα Ωνάση θα αφορά ποσό 25.000 - 30.000 ευρώ, το οποίο θα καλύψει συγκεκριμένες δαπάνες, όπως τις αμοιβές των καλλιτεχνικών και τεχνικών συντελεστών, καθώς και τη συμμετοχή ειδικών παιδαγωγών και συμβούλων ειδικής αγωγής. Το προτεινόμενο ποσό διαμορφώθηκε με βάση το συνολικό προϋπολογισμό του έργου και την ανάγκη συνδυασμού διαφορετικών πηγών χρηματοδότησης, ώστε να διασφαλιστεί η ολοκληρωμένη υλοποίησή του.

### **8.13.3 Ευρωπαϊκά και Διακρατικά Προγράμματα**

Η αναζήτηση χρηματοδότησης μπορεί να επεκταθεί και σε ευρωπαϊκά προγράμματα, καθώς υπάρχουν διαθέσιμα κονδύλια που υποστηρίζουν εκπαιδευτικές και καλλιτεχνικές πρωτοβουλίες.

- Erasmus+ (KA2 Συμπράξεις για την Καινοτομία στην Εκπαίδευση): Υποστηρίζει εκπαιδευτικά έργα που χρησιμοποιούν καινοτόμες μεθόδους διδασκαλίας, στις οποίες το animation μπορεί να ενταχθεί ως εργαλείο εκπαίδευσης (European Commission, 2024).

Στο πλαίσιο αυτό, ο παρών φάκελος-πρόταση μπορεί να ενταχθεί σε ένα ευρύτερο εκπαιδευτικό έργο, ενισχύοντας την αξία του τόσο μέσω του θεματικού του περιεχομένου όσο και μέσω της καινοτόμου συμμετοχής μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες στη διαδικασία δημιουργίας της ιστορίας. Αυτή η προσέγγιση συνάδει με τις αρχές της συμπερίληψης και της ισότιμης πρόσβασης στην εκπαίδευση, προωθώντας τη συμμετοχικότητα και τον εκδημοκρατισμό της μάθησης.

- Creative Europe - MEDIA: Εστιάζει στην ενίσχυση της ευρωπαϊκής κινηματογραφικής βιομηχανίας, συμπεριλαμβανομένων των animation παραγωγών (European Commission, 2023).

Αν και επικεντρώνεται κυρίως σε έργα επαγγελματικής κλίμακας, μπορεί να αποτελέσει δυναμική πηγή χρηματοδότησης για το παρόν animation εφόσον ενταχθεί

σε μια ευρύτερη εκπαιδευτική ή πολιτιστική στρατηγική. Η θεματολογία του έργου, σε συνδυασμό με τη συμμετοχή μαθητών ειδικής αγωγής, αναδεικνύει τη διάσταση της συμπερίληψης και της κοινωνικής ευαισθητοποίησης, στοιχεία που μπορούν να ενισχύσουν την ανταγωνιστικότητά του στο πλαίσιο των κριτηρίων αξιολόγησης του προγράμματος. Επιπλέον, η χρήση hybrid animation τεχνικών (συνδυασμός 3D και stop-motion) προσδίδει έναν καινοτόμο χαρακτήρα στο έργο, καθιστώντας το πιθανό υποψήφιο για δράσεις που υποστηρίζουν την ανάπτυξη δημιουργικού περιεχομένου με ευρωπαϊκή προοπτική.

- Πρόγραμμα "PREVENT": Αφορά δράσεις πρόληψης της βίας κατά των παιδιών και της έμφυλης βίας, που σχετίζονται άμεσα με το μήνυμα του animation για το "ασφαλές άγγιγμα" (European Commission, 2023).

Το συγκεκριμένο πρόγραμμα αποτελεί έναν ιδανικό φορέα χρηματοδότησης, καθώς η θεματολογία του animation εντάσσεται απόλυτα στο πεδίο δράσης του. Παράλληλα, η καινοτόμος προσέγγιση του έργου, που περιλαμβάνει τη συμμετοχή μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες στη δημιουργία της ιστορίας, το καθιστά ιδιαίτερα ανταγωνιστικό. Συνεπώς, οι πιθανότητες χρηματοδότησής του μέσω του "PREVENT" είναι σημαντικά αυξημένες σε σύγκριση με άλλα προγράμματα.

#### **8.13.4 Εναλλακτικές Πηγές Χρηματοδότησης**

Σε περίπτωση που ο φάκελος-πρόταση δεν μπει σε προγράμματα χρηματοδότησης που αναφέρονται παραπάνω, το πλάνο χρηματοδότησης θα ακολουθήσει εναλλακτικές πηγές χρηματοδότησης όπως είναι οι παρακάτω:

- Crowdfunding (Kickstarter, Indiegogo, Patreon): Η αξιοποίηση πλατφορμών χρηματοδότησης από το κοινό μπορεί να αποτελέσει μια εναλλακτική πηγή υποστήριξης για το animation, εστιάζοντας στον κοινωνικό και εκπαιδευτικό του αντίκτυπο. Εκτός από μεμονωμένους δωρητές που ενδιαφέρονται για εκπαιδευτικές και κοινωνικές πρωτοβουλίες, το έργο μπορεί να προσελκύσει το ενδιαφέρον τόσο της δημόσιας όσο και της ιδιωτικής εκπαίδευσης.
- Συνεργασίες με ΜΚΟ ή φορείς ειδικής αγωγής: Δεδομένου ότι το animation απευθύνεται σε μαθητές με διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές ανάγκες, οργανισμοί που

προωθούν την ειδική αγωγή μπορούν να υποστηρίξουν την παραγωγή, τόσο σε επίπεδο χρηματοδότησης όσο και επιστημονικής καθοδήγησης.

Η συνεργασία με ΜΚΟ και φορείς που δραστηριοποιούνται στον τομέα της ειδικής εκπαίδευσης μπορεί να συμβάλει στη διασφάλιση επιπλέον πόρων μέσω κρατικών επιχορηγήσεων ή χορηγιών από ιδιωτικά ιδρύματα που στηρίζουν εκπαιδευτικά προγράμματα για μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες.

## **Συμπέρασμα**

Το πλάνο χρηματοδότησης βασίζεται σε συνδυασμό δημόσιων, ιδιωτικών και ευρωπαϊκών πόρων. Η στρατηγική προσέγγιση εστιάζει στην εξασφάλιση χρηματοδότησης από το Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου (ΕΚΚ) και το Ίδρυμα Ωνάση, ενώ παράλληλα διερευνώνται εναλλακτικές λύσεις μέσω ευρωπαϊκών προγραμμάτων και crowdfunding.

Η εκπαιδευτική αξία του animation ενισχύει τις πιθανότητες επιτυχούς χρηματοδότησης, καθώς ανταποκρίνεται σε σύγχρονες ανάγκες της ειδικής αγωγής και της κοινωνικής ευαισθητοποίησης. Το έργο πραγματεύεται ένα ευαίσθητο και κρίσιμο ζήτημα για τη σχολική κοινότητα, ενώ παράλληλα καινοτομεί ενθαρρύνοντας τη συμμετοχή των μαθητών στη δημιουργία του animation. Με αυτόν τον τρόπο, προάγει τη συμπερίληψη και ενδυναμώνει την ενεργή εμπλοκή των παιδιών στη μαθησιακή διαδικασία.

## **8.14 Εμπορευματική Αξιοποίηση του Έργου (Marketing Plan)**

Η εμπορευματική αξιοποίηση του "Μαγικού Πλανήτη και του Κακού Αγγιζά" βασίζεται σε στοχευμένες ενέργειες προώθησης και διάθεσης, οι οποίες διασφαλίζουν τη μακροχρόνια διάδοσή του και τη βιώσιμη χρήση του στην εκπαίδευση και τον πολιτισμό.

Μία από τις βασικές στρατηγικές είναι η αδειοδότηση (Licensing<sup>2</sup>) του animation σε εκπαιδευτικούς οργανισμούς και ψηφιακές πλατφόρμες. Μέσω αυτής της διαδικασίας, ειδικά

---

<sup>2</sup> Το Licensing αναφέρεται στην παραχώρηση δικαιωμάτων χρήσης ενός έργου σε τρίτους, συνήθως με οικονομικό αντάλλαγμα ή υπό συγκεκριμένους όρους. Το κόστος και η μορφή της άδειας διαφέρουν ανάλογα με το πλαίσιο συνεργασίας (π.χ., αποκλειστική ή μη αποκλειστική χρήση). Ψηφιακές πλατφόρμες όπως το Khan



σχολεία, πανεπιστήμια και εκπαιδευτικά προγράμματα μπορούν να αποκτήσουν τα δικαιώματα χρήσης του έργου ως εργαλείο διδασκαλίας και ευαισθητοποίησης. Παράλληλα, το animation μπορεί να ενσωματωθεί σε διαδικτυακές εκπαιδευτικές πλατφόρμες που παρέχουν διαδραστικά μαθήματα σε μαθητές με διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές ανάγκες.

Ιδιαίτερη σημασία έχει και η διανομή του animation μέσω φεστιβάλ κινηματογράφου και εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Η προβολή του σε διεθνή φεστιβάλ animation μπορεί να συμβάλει στη διάδοσή του, ενώ η παρουσία του σε ειδικά αφιερώματα παιδικού κινηματογράφου και εκπαιδευτικού animation θα το καταστήσει αναγνωρίσιμο στο κοινό-στόχο του.

Παράλληλα, σημαντικό ρόλο στην προώθηση θα παίξουν τα ψηφιακά μέσα και η κοινωνική δικτύωση. Το έργο θα προβληθεί μέσω YouTube, Vimeo και social media καναλιών, ώστε να προσεγγίσει γονείς, εκπαιδευτικούς και ειδικούς της παιδαγωγικής. Επιπλέον, η δημιουργία σύντομων teaser videos και behind-the-scenes υλικού μπορεί να ενισχύσει την ορατότητα του έργου και να προσελκύσει το ενδιαφέρον των εκπαιδευτικών φορέων και εν γένει των επενδυτών /χρηματοδοτών.

Τέλος, ένα ακόμα σημαντικό στοιχείο είναι η εμπορική αξιοποίηση μέσω προϊόντων (Merchandise). Το animation μπορεί να συνοδευτεί από εκπαιδευτικά βιβλία, comics και έντυπο υλικό που θα επεκτείνουν την ιστορία του, παρέχοντας στους μαθητές επιπλέον εκπαιδευτικές δραστηριότητες. Επίσης, η δημιουργία διαδραστικής εφαρμογής (mobile app) με παιχνίδια και δραστηριότητες που βασίζονται στις αξίες του animation μπορεί να ενισχύσει τη βιωματική μάθηση και την προσβασιμότητα του περιεχομένου σε μεγαλύτερο κοινό.

Συνοψίζοντας, η στρατηγική εμπορευματικής αξιοποίησης του "Μαγικού Πλανήτη και του Κακού Αγγιζά" βασίζεται στην εκπαιδευτική διάθεση, τη διανομή μέσω φεστιβάλ και ψηφιακών καναλιών, καθώς και στην ανάπτυξη συνοδευτικών προϊόντων. Αυτές οι ενέργειες διασφαλίζουν την ευρεία διάδοση και τη μακροχρόνια βιωσιμότητα του έργου, καθιστώντας το ένα πολύτιμο εργαλείο για την ειδική αγωγή και την εκπαίδευση των παιδιών, ενώ παράλληλα ενισχύουν την απόδοση της επένδυσης, δίνοντας επιπλέον κίνητρο στους επενδυτές να το χρηματοδοτήσουν.

---

Academy, Coursera, Udemy και Edpuzzle εφαρμόζουν συστήματα αδειοδότησης για την ένταξη νέου εκπαιδευτικού περιεχομένου στις βιβλιοθήκες τους

## 9. Συμπεράσματα

Η παρούσα διπλωματική εργασία διερεύνησε τη δυνατότητα αξιοποίησης του animation ως εκπαιδευτικού εργαλείου μέσα από τη διαδικασία δημιουργίας μιας ιστορίας και ενός ολοκληρωμένου φακέλου παραγωγής. Ο στόχος ήταν η ανάπτυξη ενός εκπαιδευτικού περιεχομένου που θα προωθεί την κατανόηση της έννοιας του ασφαλούς αγγίγματος και θα ενισχύει την ενσυναίσθηση των μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες (Ε.Ε.Α.). Μέσα από τη βιβλιογραφική επισκόπηση, τις συνεντεύξεις με ειδικούς και την εφαρμογή βιωματικού εργαστηρίου, η έρευνα ανέδειξε τη σημασία της δημιουργικής έκφρασης και της συμμετοχικής μάθησης στη διδασκαλία κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων. Παράλληλα, η ανάπτυξη της ιστορίας και του φακέλου παραγωγής animation επιβεβαίωσε τη δυνατότητα σχεδιασμού εκπαιδευτικού υλικού που να ανταποκρίνεται στις ανάγκες των μαθητών με Ε.Ε.Α., ενισχύοντας τη συμπερίληψη και την ενεργό συμμετοχή τους στη μαθησιακή διαδικασία.

Πιο συγκεκριμένα, όσον αφορά στο πρώτο ερευνητικό ερώτημα, «Ποιος είναι ο ρόλος της ενσυναίσθησης στην ειδική αγωγή και πώς μπορεί η διαδικασία δημιουργίας ενός animation να συμβάλει στην ενίσχυσή της στους μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες;», τα ευρήματα έδειξαν ότι η ενσυναίσθηση αποτελεί θεμελιώδες στοιχείο της εκπαίδευσης των μαθητών με Ε.Ε.Α. και ότι η καλλιέργειά της απαιτεί βιωματικές και διαδραστικές προσεγγίσεις. Οι ειδικοί ανέδειξαν τη σημασία της κοινωνικής αλληλεπίδρασης, της δραματοποίησης και των οπτικοακουστικών μέσων, ενώ υπογράμμισαν ότι η ενεργή συμμετοχή των μαθητών στη δημιουργία χαρακτήρων και ιστοριών μπορεί να ενισχύσει τη βιωματική μάθηση και να συμβάλει στην κατανόηση κρίσιμων κοινωνικών εννοιών.

Όσον αφορά στο δεύτερο ερευνητικό ερώτημα, «Πώς η συμμετοχή παιδιών σε βιωματικό εργαστήριο διευκολύνει την κατανόηση της έννοιας του ασφαλούς αγγίγματος και οδηγεί στη δημιουργία μιας ιστορίας βασισμένης σε αυτήν;», η ανάλυση ανέδειξε τη σημασία της ενεργούς εμπλοκής των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία. Οι βιωματικές δραστηριότητες, όπως η αφήγηση, η δραματοποίηση και η δημιουργία χαρακτήρων, προσέφεραν στα παιδιά έναν ασφαλή χώρο για να επεξεργαστούν δύσκολες έννοιες με δημιουργικό τρόπο, ενισχύοντας τη συναισθηματική τους κατανόηση. Η ιστορία που διαμορφώθηκε από τα παιδιά, με πρωταγωνιστές τα Φιλανθάκια και τον Κακό Αγγιζά, αποτέλεσε αντανάκλαση των

κοινωνικών αξιών που αναπτύχθηκαν κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου και επιβεβαίωσε τη σημασία της συμμετοχικής μάθησης.

Όσον αφορά στο τρίτο ερευνητικό ερώτημα, «Ποια είναι τα βασικά στοιχεία ενός ολοκληρωμένου φακέλου παραγωγής animation που βασίζεται σε ιστορίες και χαρακτήρες που δημιουργούν τα παιδιά;», η έρευνα οδήγησε στη σύνταξη ενός φακέλου παραγωγής animation, ο οποίος περιλαμβάνει τη δομή της ιστορίας, την ανάπτυξη των χαρακτήρων και των σκηνικών, καθώς και τις τεχνικές προδιαγραφές που απαιτούνται για την υλοποίησή του. Ο φάκελος αυτός αποτυπώνει τη συμμετοχική διαδικασία μέσα από την οποία οι μαθητές ανέπτυξαν το αφήγημα, αναδεικνύοντας τη σημασία της δημιουργικής έκφρασης ως μέσο μάθησης και κοινωνικής ανάπτυξης.

Συνολικά, η παρούσα εργασία επιβεβαιώνει τη σημασία της βιωματικής και δημιουργικής μάθησης στην ειδική αγωγή, προτείνοντας ένα μοντέλο εκπαίδευσης που στηρίζεται στη συμμετοχή των μαθητών στη διαμόρφωση του εκπαιδευτικού περιεχομένου. Αντί να είναι απλοί δέκτες πληροφορίας, τα παιδιά έγιναν οι ίδιοι δημιουργοί μιας ιστορίας, μέσα από την οποία επεξεργάστηκαν έννοιες σχετικές με την ασφάλεια, την ενσυναίσθηση και τη συνεργασία. Παράλληλα, η ανάπτυξη του φακέλου παραγωγής animation ανέδειξε τις δυνατότητες σχεδιασμού εκπαιδευτικού υλικού που συνδυάζει τη φαντασία, τη δημιουργικότητα και την παιδαγωγική αξία, παρέχοντας ένα σύγχρονο εργαλείο που μπορεί να αξιοποιηθεί στην ειδική αγωγή.

Αυτή η προσέγγιση προτείνει έναν νέο τρόπο ενσωμάτωσης των μαθητών με Ε.Ε.Α. στην εκπαιδευτική διαδικασία, δίνοντας έμφαση στη βιωματική συμμετοχή, την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων και την ενίσχυση της αυτοπεποίθησής τους. Επιπλέον, η διαδικασία που ακολουθήθηκε θα μπορούσε να αποτελέσει πρότυπο για τη δημιουργία παρόμοιων εκπαιδευτικών έργων που αξιοποιούν τη συμμετοχή των μαθητών ως βασικό εργαλείο μάθησης και ενδυνάμωσης.

## 10. Προοπτική

Η δημιουργία του animation και η ανάπτυξη του εκπαιδευτικού υλικού που προέκυψε από τα εργαστήρια ανοίγει τον δρόμο για περαιτέρω εξερεύνηση και αξιοποίηση της θεματικής του «καλού» και του «κακού» αγγίγματος. Ένα επόμενο βήμα στην εξέλιξη του έργου είναι η εικονογράφηση και έκδοση ενός βιβλίου, το οποίο θα βασίζεται στην ιστορία και τους χαρακτήρες που δημιουργήθηκαν από τους μαθητές. Το βιβλίο αυτό μπορεί να λειτουργήσει ως ένα ανεξάρτητο εκπαιδευτικό εργαλείο, προσεγγίζοντας την ίδια θεματική με τρόπο οπτικά ελκυστικό και προσιτό στα παιδιά.

Μέσα από την εικονογράφηση, θα δοθεί έμφαση στα συναισθήματα, στις αντιδράσεις και στις δυναμικές των χαρακτήρων, προσφέροντας στους μικρούς αναγνώστες μια ακόμη ευκαιρία να ταυτιστούν με τις εμπειρίες των πρωταγωνιστών. Η ένταξη διαδραστικών στοιχείων, όπως ερωτήσεις, δραστηριότητες ή μικρές ασκήσεις αναστοχασμού, θα μπορούσαν να ενισχύσουν ακόμα περισσότερο τον εκπαιδευτικό χαρακτήρα του βιβλίου.

Η δημιουργία αυτού του βιβλίου μπορεί να αποτελέσει μια πολύτιμη προσθήκη στο υπάρχον υλικό, καθιστώντας το προσιτό σε ένα ευρύτερο κοινό, πέρα από το πλαίσιο των εργαστηρίων και της σχολικής τάξης. Μπορεί επίσης να λειτουργήσει συμπληρωματικά με την παραγωγή του animation, δημιουργώντας ένα πολυμορφικό σύνολο εκπαιδευτικών μέσων που προάγουν την ενσυναίσθηση, την ασφάλεια και τη συνεργασία μεταξύ των παιδιών.

## Βιβλιογραφία

- Τριβέλλα Α. (2022). Η αξιοποίηση του animation και της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στη διαμόρφωση οδηγών προγραμμάτων χρηματοδότησης στον τομέα του πολιτισμού-οπτικοακουστικά μέσα, ΠΑΔΑ.
- Batson C. D. (2011). *Altruism in Humans*. Oxford University Press. Ανάκτηση από <https://archive.org/details/altruisminhumans0000bats/page/n5/mode/2up>
- Braun V. & Clarke V. (2006). *Using thematic analysis in psychology. Qualitative Research in Psychology*. Ανάκτηση από <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Clark, J. M. (2018). *Dual Coding Theory*.
- Decety J & Cowell. (2015). *Empathy, justice, and moral behavior*. Ανάκτηση από [https://www.researchgate.net/publication/280612148\\_Empathy\\_Justice\\_and\\_Moral\\_Behavior](https://www.researchgate.net/publication/280612148_Empathy_Justice_and_Moral_Behavior)
- Eisenberg N. & Fabes R. A. (1998). *Prosocial development*. In W. Damon (Ed.) (Τόμ. Handbook of Child Psychology). Ανάκτηση από <https://www.public.asu.edu/~rafabes/GUEST.HTM>
- European Commission. (2023). Ανάκτηση από <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe>
- European Commission. (2023). Ανάκτηση από <https://ec.europa.eu/prevent>
- European Commission. (2024). Ανάκτηση από <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/>
- Friend M. & Cook L. (2013). *Interactions: Collaboration Skills for School Professionals*. Ανάκτηση από [https://books.google.gr/books/about/Special\\_Education.html?id=V9tdDwAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.gr/books/about/Special_Education.html?id=V9tdDwAAQBAJ&redir_esc=y)
- Goleman D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Ανάκτηση από [https://archive.org/details/emotionaleintell0000gole\\_e6a4](https://archive.org/details/emotionaleintell0000gole_e6a4)
- Hallahan D. P. Kauffman, J. M. (2018). *Exceptional Learners: An Introduction to Special Education*. Ανάκτηση από [https://books.google.gr/books/about/Exceptional\\_Learners.html?id=p3QuswEACAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.gr/books/about/Exceptional_Learners.html?id=p3QuswEACAAJ&redir_esc=y)
- Inclusive Education. (n.d.). I\_AM. (χ.χ.). *I\_AM: Inclusive education using animation and multimedia*. Ανάκτηση από <https://inclusiveeducation.eu>

International Journal of Creative Research. (2023). *Effectiveness of 3D Animation in Education* (Τόμ. 11). International Journal of Creative Research Thoughts. Ανάκτηση από chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://ijcrt.org/papers/IJCRT2304083.pdf?utm\_source=chatgpt.com

Jones & Doolittle. (2017). *Social and emotional learning: Introducing the issue. The Future of Children*. doi:https://doi.org/10.1353/foc.2017.0000

Kolb D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Ανάκτηση από [https://www.academia.edu/42033149/kolb84\\_Experiential\\_learning\\_experience\\_as\\_the\\_source\\_of\\_learning\\_and\\_development](https://www.academia.edu/42033149/kolb84_Experiential_learning_experience_as_the_source_of_learning_and_development)

Lewis R. B. & Doorlag D. H. (2011). *Teaching Students with Special Needs in General Education Classrooms*. Ανάκτηση από <https://archive.org/details/teachingstudents0008lewi>

Malin H., & S. (2016). *Creative Development: Transforming Education through Design Thinking, Innovation, and Invention*. Ανάκτηση από Creative Development: Transforming Education through Design Thinking, Innovation, and Invention

Mayer. (2009). *Multimedia Principle*. Cambridge University Press. doi:https://www.cambridge.org/core/books/multimedia-learning/7A62F072A71289E1E262980CB026A3F9

NEWS, E. (2023). Ανάκτηση από <https://www.ertnews.gr/eidiseis/politismos/animasyros-2023-h-episimi-parousiasi-tou-programmatos-sto-nomismatiko-mouseio/>

Psychology, Y. (2022). *Προγράμματα παρέμβασης για κακοποιημένα παιδιά*. Ανάκτηση από <https://your-psychology.gr/>

Δουλάμη Σ. & Αντωνίου Α. (2011). *Η γοητεία των παραμυθιών: Χρήση και αξιοποίησή τους στην Ειδική Αγωγή*. Ανάκτηση από <https://www.academia.edu>

Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου. (2025). Ανάκτηση από <https://gfc.gr/funding-program/%ce%bc%ce%b9%ce%ba%cf%81%ce%bf%cf%8d-%ce%bc%ce%ae%ce%ba%ce%bf%cf%85%cf%82/>

Ίδρυμα Αικατερίνης Λασκαρίδη. (2022). *AN: Αναγνωρίζω - Αντιδρώ - Αντιμετωπίζω: Πρόγραμμα πρόληψης παιδικής κακοποίησης*. Ανάκτηση από <https://www.laskaridisfoundation.org/>

Ίσαρη Φ. & Πουρκός Μ. (2015). *Ποιοτική μεθοδολογία έρευνας: Εφαρμογές στην ψυχολογία και στην εκπαίδευση*. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. Ανάκτηση από [https://repository.kallipos.gr/handle/11419/5826?utm\\_source=chatgpt.com](https://repository.kallipos.gr/handle/11419/5826?utm_source=chatgpt.com)

Ντριμελής. (2015). *Βιωματική μάθηση: Θεωρητικά μοντέλα, εκπαιδευτικές μέθοδοι και τεχνικές*. Ανάκτηση από <https://scientific-journal-articles.org/greek/free-online-journals/education/education-articles/ntrimeris-georgios/experiential-learning-theoretical-models-educational-methods-and-techniques-ntrimeris-georgios.htm>

Παπαδοπούλου Α., & Κ. (2022). *Η ψηφιακή αφήγηση με stop motion animation στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση: Μια εφαρμογή σε συνθήκες εξ αποστάσεως εκπαίδευσης*. Ανάκτηση από [chrome-extension://efaidnbmninnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.etpe.gr/wp-content/uploads/2022/12/C002-1005-1016-HIUCICTE2022\\_paper\\_93.pdf](chrome-extension://efaidnbmninnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.etpe.gr/wp-content/uploads/2022/12/C002-1005-1016-HIUCICTE2022_paper_93.pdf)

Πέργαμος. (2022). *Προστασία παιδιών από τη σεξουαλική κακοποίηση*. Ανάκτηση από <https://pergamos.lib.uoa.gr>

Σωματείο ΕΛΙΖΑ. (2022). *Ασφαλές Άγγιγμα: Πρόγραμμα πρόληψης της σεξουαλικής κακοποίησης παιδιών*. Ανάκτηση από <https://eliza.org.gr/>