

# Κινηματογραφική Εκπαίδευση και σχολείο: παρακολουθώντας, μαθαίνοντας, δημιουργώντας ταινίες στην ψηφιακή εποχή

Χρύσα Πιπιλή  
xripili@gmail.com  
Hill Memorial School

## Περίληψη

Στην παρούσα βιβλιογραφική ανασκόπηση εξετάζεται ο ρόλος του κινηματογράφου στο σχολικό πλαίσιο με στόχο να αναδειχθεί η αναγκαιότητα ένταξής του στην εκπαίδευση και η συσχέτισή του με τις νέες τεχνολογίες. Μέσα από τη συγκριτική συνεξέταση της υπάρχουσας βιβλιογραφίας, αρχικά, μελετάται η συνεισφορά του κινηματογράφου στη μαθησιακή διαδικασία. Επιπρόσθετα, παρατίθενται διδακτικές μέθοδοι που ευνοούν την ένταξη της κινηματογραφικής παιδείας στο σχολείο με παράλληλη αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών. Τέλος, προτείνονται πεδία για μελλοντική έρευνα τόσο ως προς το πλαίσιο της κινηματογραφικής εκπαίδευσης όσο και ως προς τη σύνδεσή της με τις Τεχνολογίες Πληροφορίας κι Επικοινωνιών (ΤΠΕ). Από τη βιβλιογραφική ανασκόπηση προκύπτει η βεβαιότητα ότι η κινηματογραφική παιδεία είναι σημαντικό να αποτελέσει αναπόσπαστο κομμάτι της εκπαίδευσης, ειδικά στη σύγχρονη, ψηφιακή εποχή.

**Λέξεις κλειδιά:** Κινηματογράφος, τεχνικές, Κινηματογραφική εκπαίδευση

## Εισαγωγή

Η παρουσία των Τεχνολογιών Πληροφορίας κι Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε) έχει κυριαρχήσει σε κάθε έκφανση των ανθρώπινων δραστηριοτήτων, συμπεριλαμβανομένης της εκπαίδευσης και αποτελεί έναν από τους παράγοντες που έχουν θέσει καινούριες προκλήσεις κι ανάγκες στην εκπαιδευτική πραγματικότητα (Μπεαζίδου κ.α., 2020; Κόμης & Παπανδρέου, 2005). Στη σύγχρονη, ψηφιακή εποχή, έχει καταστεί σαφές ότι ο κινηματογράφος όχι μόνο δύναται να ανταποκριθεί στις προκλήσεις αυτές αλλά είναι απαραίτητο να αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της εκπαιδευτικής διαδικασίας (Ανδριοπούλου, 2010; Donnelly D., 2014; Armida de la Garza, 2013) ως μέσο για την πληρέστερη προσέγγιση ενός γνωστικού αντικείμενου ή ενός ζητήματος και ως αντικείμενο διδασκαλίας αλλά κυρίως ως τέχνη (Παπαδόπουλος, 2019). Ωστόσο, η παρουσία του στο εκπαιδευτικό σύστημα είναι περιορισμένη (Παπαδόπουλος, 2021; Hobbs, 2006; Donnelly, 2020) και στερείται πλαιοποίησης.

Η βιβλιογραφική αυτή ανασκόπηση αποσκοπεί στην ανάδειξη της συμβολής του κινηματογράφου στην εκπαιδευτική διαδικασία και ερευνά καινοτόμες διδακτικές εφαρμογές που εντάσσουν τον κινηματογράφο στο σχολείο και αξιοποιούν τις Τ.Π.Ε.

Οι σκοποί της παρούσης βιβλιογραφικής έρευνας επικεντρώνονται στα ακόλουθα ερευνητικά ερωτήματα, τα οποία μελετήθηκαν σε παράλληλες, διακριτές μεταξύ τους έρευνες ανά θεματική ενότητα.

- Ποια είναι τα μεγαλύτερα οφέλη από την ενσωμάτωση του κινηματογράφου στην εκπαίδευση και με ποιο τρόπο επηρεάζει ο κινηματογράφος τη μαθησιακή εμπειρία των μαθητών/τριών;
- Ποιες μέθοδοι θα μπορούσαν να υιοθετηθούν προκειμένου να ενταχθεί η τέχνη του κινηματογράφου στο σχολικό πλαίσιο και

- Με ποιο τρόπο είναι δυνατό να αξιοποιηθούν οι Τ.Π.Ε στο πλαίσιο της κινηματογραφικής εκπαίδευσης;

## Μεθοδολογία

Η αναζήτηση και επιλογή των άρθρων πραγματοποιήθηκε κυρίως μέσω της βάσης δεδομένων Scopus. Επιπρόσθετα, χρησιμοποιήθηκε το Google Scholar ως συμπληρωματική πηγή για την εξεύρεση σχετικών ακαδημαϊκών άρθρων και πρακτικών συνεδρίων. Αυτή η προσέγγιση διασφάλισε την κάλυψη ενός ευρύτερου φάσματος βιβλιογραφικών πηγών, ενισχύοντας την πληρότητα της έρευνας.

Η αναζήτηση διεξήχθη το διάστημα Ιανουαρίου - Μαρτίου 2024 χρησιμοποιώντας λέξεις κλειδιά, όπως («Cinema, Students» OR «School, cinema» OR « Movies, School» OR «Cinema, Students, School») AND («Education, Films» OR « Education, Cinema» ) AND («Multimedia, Cinema, Schools») και αντίστοιχους όρους στα ελληνικά. Τα κριτήρια που εφαρμόστηκαν κατά την αναζήτηση των πηγών περιελάμβαναν τη γλώσσα δημοσίευσης, με επιλογές περιορισμένες σε αγγλικά, γαλλικά και ελληνικά, καθώς και το έτος δημοσίευσης, με το χρονικό πλαίσιο να εκτείνεται από το 2000 έως και σήμερα. Κατά την αξιολόγηση των συλλεχθέντων άρθρων, μέσω του λογισμικού διαχείρισης βιβλιογραφικών αναφορών Mendeley, από τα συνολικά 99 άρθρα που επιλέχθηκαν σε πρώτο επίπεδο, τα 40 κρίθηκαν ως αξιόλογα και κατάλληλα για περαιτέρω μελέτη και ανάλυση. Άρθρα που δεν απαντούσαν σε τουλάχιστον ένα ερευνητικό ερώτημα αποκλείστηκαν από περαιτέρω ανάλυση.

Η καταγραφή των δεδομένων οργανώθηκε με ομαδοποίηση των επιμέρους θεματικών που αφορούν στην κάθε προσέγγιση και των συμπερασμάτων των συγγραφέων. Ειδικότερα, έγινε κατηγοριοποίηση με άξονες τη σημασία του κινηματογράφου για την εκπαίδευση, την παρουσία του στα σχολεία, τις τεχνικές που αξιοποιούνται, τους προβληματισμούς που θέτει ο/η κάθε συγγραφέας καθώς και τις προτάσεις που έχουν καταγραφεί ή/και εφαρμόζονται.

## Αποτελέσματα βιβλιογραφικής ανασκόπησης

### *Η συνεισφορά του κινηματογράφου στη μαθησιακή διαδικασία*

Πολλοί/ές ερευνητές/τριες αναδεικνύουν τη σημασία του κινηματογράφου στα σχολεία αναγνωρίζοντας πολλαπλά οφέλη από την αξιοποίησή του. Αρχικά, επισημαίνεται η συμβολή του στον γραμματισμό των παιδιών, οπτικοακουστικό, (Ανδριοπούλου, 2010; Γρόσδος, 2021) κινηματογραφικό (Stam, 2006), κριτικό (Donnelly D., 2014; Γρόσδος, 2016) αλλά και τεχνολογικό (Armida de la Garza, 2013).

Επιπλέον, δίνεται έμφαση στον ρόλο που διαδραματίζει ο κινηματογράφος ως μέσο κινητοποίησης, αμεσότερης εμπλοκής των μαθητών/ τριών στη μαθησιακή διαδικασία (Donnelly D, 2014; Armida de la Garza, 2013; Stoddard, 2012; Russell, 2012) αλλά και πρόσφορο εδάφους για συνεργασία, πλουραλισμό και δημιουργία σχέσεων ανάμεσα στα μέλη της ομάδας (Berk, 2009; Moskovich & Sharf, 2012).

Φαίνεται, επίσης, ότι ο κινηματογράφος δύναται να αποτελέσει σύνδεση μεταξύ του σχολείου και της ζωής του παιδιού εκτός σχολείου, κατάλληλο πεδίο ώστε τα παιδιά, οικοδομήσουν ένα κομμάτι κοινωνικής γνώσης (Spartman, 2006) αλλά και γόνιμο πλαίσιο που εν δυνάμει προωθεί την κοινωνική ενσυναίσθηση (Mc Gregor, 2012; Ανδριοπούλου, 2010). Παράλληλα, προσφέρει διεξοδο για ανταλλαγή απόψεων σε ζητήματα που σε ένα περιβάλλον συνηθισμένης διδασκαλίας δε θα ήταν εύκολο να προσεγγιστούν (Σαγρή κ.ά, 2019).

Ο κινηματογράφος, ακόμη, συνδέεται με την την ελεύθερη πρόσβαση σε μία ποιοτική εκπαίδευση (Abdulrahman et al., 2020). Τέλος, οι Schumann και Strand (2021) αναγνωρίζουν στην κινηματογραφική εμπειρία μια φιλοσοφική και δημοκρατική διάσταση ενώ τονίζουν ότι εμπεριέχει εν δυνάμει ηθικό – πολιτική παιδεία.

### **Ένταξη του κινηματογράφου στο σχολικό πλαίσιο**

Σύμφωνα με τον Παπαδόπουλο (2021) οι ταινίες στα σχολεία αξιοποιούνται περισσότερο επικουρικά, ως «εργαλεία διδασκαλίας» για να προσεγγίσουν ένα ζήτημα που μελετάται, και όχι ως τέχνη ενώ συχνά χρησιμοποιούνται για λόγους που ούτε έχουν άμεση σχέση με την απόκτηση γνώσεων, δεξιοτήτων (Hobbs, 2006) ούτε λειτουργούν ως ευκαιρία σύνδεσης της γνώσης του σχολείου με τον ευρύτερο κόσμο, ακόμη κι όταν το γνωστικό αντικείμενο παρέχει αυτή τη δυνατότητα (Donnelly, 2020).

Οι παραδοσιακές προσεγγίσεις της αξιοποίησης του κινηματογράφου στα σχολεία σχετίζονται με την προβολή μιας ταινίας και συχνά με δραστηριότητες κινηματογραφικής παιδείας πριν (Hobbs, 2006; Russell, 2012), κατά τη διάρκεια και μετά την προβολή (Γρόσδος, 2021; Ανδριοπούλου, 2010; Russell, 2012). Στην πλειονότητά τους αφορούν συζητήσεις σχετικά με την ταινία (Hobbs, 2006; Russell, 2012, Γρόσδος, 2021) ή/και παιγνιώδεις δράσεις (Ανδριοπούλου, 2010; Russell, 2012).

Η παραγωγή ταινιών από τα παιδιά αναδεικνύεται ως σημαντική (Ανδριοπούλου, 2010; Γρόσδος, 2021), ωστόσο, η βιβλιογραφία είναι αρκετά περιορισμένη όταν πρόκειται για τις τεχνικές που αξιοποιούνται στο σχολικό πλαίσιο. Μια τεχνική που αναφέρεται είναι εκείνη του συμμετοχικού βίντεο. Σε αυτό το πλαίσιο μαθητές και μαθήτριες ετεροκινηματογραφούνται, περνώντας από όλα τα στάδια παραγωγής – πόρους, συγγραφή, κινηματογράφιση, μοντάζ, προβολή – (Blazek, 2017) ώστε ως συμμετέχοντες/ουσες, κοινοί παρατηρητές και δημιουργοί να εμπλακούν στη διαδικασία του κινηματογράφου δημιουργώντας τη δική τους ταινία, με πιο σημαντική κατάκτηση την ίδια τη διαδικασία παρά το αποτέλεσμα (White, 2003).

Μία άλλη κινηματογραφική τεχνική που είναι δυνατό να αξιοποιηθεί στα σχολεία, ακόμη και από παιδιά μικρότερων ηλικιών, και συμβάλλει στην εξοικείωση με την κινηματογραφική τέχνη είναι το stop motion. Με μέσα εύκολα προσβάσιμα, όπως το πρόγραμμα Windows Movie Maker, τα παιδιά μπορούν να δώσουν χώρο στη φαντασία τους και να πειραματιστούν (Κέκελη, 2017).

Τα τελευταία χρόνια, παράλληλα, εμφανίζονται νέες διδακτικές μέθοδοι, οι οποίες δίνουν άλλη διάσταση στη σχέση κινηματογράφου και διδακτικών αντικειμένων. Καινοτομία για το μάθημα της ιστορίας, κατά την Ανδρικού (2022), είναι το «histotainment», δηλαδή η ιστορική εκπαιδευτική ψυχαγωγία, που αξιοποιεί τον κινηματογράφο στη διδασκαλία της ιστορίας μέσω της τεχνικής CineScience. Μια εκπαιδευτική πειραματική έρευνα που σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε τα ακαδημαϊκά έτη 2017 – 2019 στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας, οδήγησε στο συμπέρασμα ότι το CineScience αποτελεί μια διδακτική πρόταση που ενέχει μεν δυσκολίες κι απαιτεί σχετική επιμόρφωση, ωστόσο, είναι εύκολο στη χρήση του και η εφαρμογή του έχει αποδεδειγμένα μαθησιακά οφέλη για τα παιδιά.

Μία άλλη τεχνική που έχει αξιοποιηθεί στη διδασκαλία αποτελεί το machinima (Σαγρή κ.ά, 2019). Με αυτό το μέσο εικονικής δημιουργίας οι μαθητές και οι μαθήτριες έρχονται σε επαφή με τον κινηματογράφο αφού αναλαμβάνουν ενεργό ρόλο στη διαδικασία ψηφιακής παραγωγής μιας ταινίας μέσα σε 3D περιβάλλον, σε πραγματικό χρόνο, στον υπολογιστή τους, χρησιμοποιώντας συγκεκριμένα λογισμικά. Οι ερευνητές/τές εκτιμούν ότι η κινηματογραφική εκπαίδευση χρειάζεται την τεχνολογία του machinima καθώς με τις

τεχνικές της, ήδη από την πρωτοβάθμια εκπαίδευση, τα παιδιά όχι μόνο εξοικειώνονται με ψηφιακά εργαλεία μάθησης αλλά ταυτόχρονα, καθώς εξελίσσεται το επίπεδο της γνωστικής τους ετοιμότητας, δημιουργούν τα ίδια πια το εκπαιδευτικό περιεχόμενο των μαθημάτων. Η Σαγρή (2020) σε έρευνα που διεξήγαγε σε δυο δημόσια σχολεία της Λάρισας, σχετικά με την εφαρμογή της τεχνικής *machinima* στο σχολείο, κατέληξε στο συμπέρασμα ότι τα εικονικά περιβάλλοντα είναι κατάλληλα για τη διδασκαλία τεχνικών κινηματογράφου αφού τα παιδιά γνωρίζουν τεχνικές που αφορούν στις αναπαραστάσεις χαρακτήρων, σκηνών, ήχων και όλου του περιβάλλοντος της μυθοπλασίας.

### Συζήτηση και συμπεράσματα

Η παρούσα βιβλιογραφική έρευνα συγκεντρώνει και παρουσιάζει καινοτόμες προσεγγίσεις για την ενσωμάτωση του κινηματογράφου στο εκπαιδευτικό πλαίσιο, υπογραμμίζοντας τη σημασία της ανάπτυξης σύγχρονων παιδαγωγικών πρακτικών που προωθούν τη χρήση του στη σχολική πραγματικότητα. Παράλληλα, επισημαίνεται η περιορισμένη αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στον συγκεκριμένο τομέα. Η ανάγκη διαμόρφωσης σαφών πλαισίων για την ενίσχυση της κινηματογραφικής παιδείας στην εκπαίδευση κρίνεται επιτακτική, ενώ η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών μοιάζει να αποτελεί γόνιμο πεδίο για την ανάπτυξη δημιουργικών περιβαλλόντων μάθησης για τους/τις μαθητές/τριες.

Οι εκπαιδευτικοί φαίνεται να μην υιοθετούν με ενθουσιασμό την τεχνολογία κι όταν επιλέγουν να τη χρησιμοποιήσουν είναι, συνήθως, για να διατηρήσουν τις πρακτικές που ήδη εφαρμόζουν (Karasavvidis, 2009; Καρασαββίδης & Κόλλιας, 2016). Ωστόσο, μέσα από τη δημιουργία μιας εκπαιδευτικής κοινότητας όπου ο/η εκπαιδευτικός θα έχει τη δυνατότητα να μοιραστεί ενστερνιζόμενος/η μια θεώρηση «άγνοιας» καθώς θα έχει τη θέση τόσο του πειραματιστή όσο και του εξερευνητή/ριας (Probine, 2021) ίσως καταστεί πιο εύκολη η στροφή στις νέες τεχνολογίες και η αξιοποίησή τους για την προώθηση της κινηματογραφικής παιδείας.

Σε μελλοντικές ερευνητικές εργασίες θα μπορούσαν να μελετηθούν ζητήματα όπως η καλλιέργεια καινοτόμων πρακτικών που αξιοποιούν τις νέες τεχνολογίες (Area –Moreira et al., 2023). Στην ψηφιακή εποχή, ντοκιμαντέρ αλλά και σκηνές από ταινίες είναι δυνατό να βρεθούν σε διαδικτυακές πλατφόρμες, όπως το youtube, το vimeo και πολλές ακόμη, και είναι προσβάσιμες οποιαδήποτε ώρα και από οποιαδήποτε φορητή συσκευή, γεγονός που καθιστά εφικτό τον τρόπο μάθησης κι έξω από το περιβάλλον της τάξης (Buchner, 2018). Ζώντας, λοιπόν, σε αυτή την εποχή, η οποία προσφέρει, τόσο στους/τις εκπαιδευτικούς όσο και στους/τις μαθητές/τριες, πλήθος ψηφιακών πόρων, με κυρίαρχα τα βίντεο, προκειμένου να βελτιώσουν τον τρόπο μάθησης (Basgall. et al., 2023), θα είχε ενδιαφέρον να διερευνηθεί πώς θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν εφαρμογές, πλατφόρμες και ιστότοποι που υποστηρίζουν ψηφιακά βίντεο και ταινίες ώστε να προωθηθεί η κινηματογραφική παιδεία και ο ενεργότερος ρόλος των παιδιών σε αυτή.

Οι συνεχείς εξελίξεις στις ΤΠΕ, ιδίως με την ανάπτυξη κινητών κι ασύρματων τεχνολογιών, καθιστούν σαφές ότι η μάθηση μπορεί να μεταφέρεται και να ενσωματώνεται στην καθημερινότητα ανά πάσα στιγμή, με γνώμονα τις ανάγκες του ατόμου (Vavoula & Karagiannidis, 2005). Με βάση αυτό το γεγονός, είναι σημαντικό να αναζητηθούν τρόποι με τους οποίους ο κινηματογράφος θα μπορούσε να λειτουργήσει ως σύνδεση του σχολείου με την ευρύτερη τοπική κοινότητα αλλά και ως μέσο διασύνδεσης με σχολεία του κόσμου.

Στα πλαίσια της κινηματογραφικής εκπαίδευσης, τέλος, είναι σημαντικό να μελετηθεί με ποιους τρόπους θα μπορούσε να συνδυαστεί ο κινηματογράφος με την εκπαίδευση των παιδιών στον πληροφοριακό γραμματισμό, δηλαδή τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών, εργαλείων επικοινωνίας και δικτυακών υπηρεσιών (Μπράττιτση, 2013) με στόχο

μαθητές/τριες να αλληλεπιδρούν δημιουργικά με μια ταινία και τα ζητήματα που πραγματεύεται. Άλλωστε, η εξοικείωση των παιδιών με υπολογιστές και φορητές ηλεκτρονικές συσκευές διευκολύνει σημαντικά τις διαδικασίες και, ταυτόχρονα, προσφέρει πλήθος διαθέσιμων εργαλείων στην παραπάνω κατεύθυνση, όπως «προσομοιώσεις, κάμερες, μικρόφωνα» (Ifenthaler & Schweinbenz, 2013).

Συμπερασματικά, η παρούσα βιβλιογραφική ανασκόπηση επιβεβαιώνει τη σημαντική επίδραση του κινηματογράφου στην εκπαιδευτική διαδικασία προσφέροντας μια ποικιλία οφελών σε πολλαπλά επίπεδα. Παρά τη συνεχιζόμενη χρήση των παραδοσιακών μεθόδων αξιοποίησης κινηματογραφικών έργων, αναδύεται ένα αυξανόμενο ενδιαφέρον για αναζήτηση νέων μεθόδων που θα ενσωματώνουν σύγχρονες τεχνολογίες και τεχνικές. Καινοτόμες πρακτικές που εφαρμόζονται στα σχολεία, όπως το “histotainment” και το “machimina” επιχειρούν να εντάξουν τον κινηματογράφο στην τάξη εξοικειώνοντας, παράλληλα, τα παιδιά με την κινηματογραφική γλώσσα και τις κινηματογραφικές τεχνικές. Η ουσιαστική ένταξη της κινηματογραφικής εκπαίδευσης στο σχολείο μοιάζει απαραίτητη, ιδίως στην ψηφιακή εποχή που διανύουμε, η οποία είναι εφικτό να δώσει χρήσιμους ψηφιακούς πόρους για την προώθηση του κινηματογράφου στο σύγχρονο σχολείο.

### Βιβλιογραφικές αναφορές

- Abdulrahman, M., Faruk, N., Oloyede, A.A., Surajudeen-Bakinde, N.T., Abiodun, Olawoyin L.A., Mejabi, O.V., Imam-Fulani, Y.O., Fahm, A.O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Area-Moreira M., Rodríguez-Rodríguez J., Peirats-Chacón J., & Santana P. (2023). The Digital Transformation of Instructional Materials. Views and Practices of Teachers, Families and Editors. *Technology, Knowledge and Learning*, 28, 1-25. <https://doi.org/10.1007/s10758-023-09664-8>
- Basgall, L., Guillen - Gamez F., Colomo - Magaña E., & Civico - Ariza, A. (2023). Digital competences of teachers in the use of YouTube as an educational resource: analysis by educational stage and gender. *Discover Education*, 2. <https://doi.org/10.1007/s44217-023-00054-x>
- Berk, R. A. (2009). Multimedia Teaching with Video Clips: TV, Movies, YouTube, and mtvU in the College Classroom. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 5(1), 1-21.
- Blazek, M. (2017). Participatory video with children and young people. *Methodological approaches*, 2, 243-260. [https://doi.org/10.1007/978-981-287-020-9\\_20](https://doi.org/10.1007/978-981-287-020-9_20)
- Buchner, J. (2018). How to create Educational Videos: From watching passively to learning actively. *Open Online Journal for Research and Education Special Issue*, 12.
- De la Garza, A. (2013). Practice-Based Film Education for Children: Teaching and Learning for Creativity, Citizenship, and Participation. In Hjort, M. (Eds), *The Education of the Filmmaker in Africa, the Middle East, and the Americas. Global Cinema*. Palgrave Macmillan New York. [https://doi.org/10.1057/9781137032690\\_12](https://doi.org/10.1057/9781137032690_12)
- Donnelly, D. (2014). Using Feature Film in the Teaching of History: The Practitioner Decision-Making Dynamic. *Journal of International Social Studies*, 4(1), 17-27.
- Donnelly, D. (2020). Using films in the development of historical consciousness: Research, theory and teacher practice. *History Education Research Journal*, 17, 114-131. 10.18546/HERJ.17.1.09.
- Hobbs, R. & Ltd, Fr. (2006). Non-Optimal Uses of Video in the Classroom. *Learning, Media and Technology*, 31. <https://doi.org/10.1080/17439880500515457>
- Ifenthaler, D., Schweinbenz, V. (2013). The acceptance of Tablet-PCs in classroom instruction: The teachers' perspectives. *Computers in Human Behavior*, 29, 525-534. 10.1016/j.chb.2012.11.004
- Karasavvidis, Il. (2009). Activity Theory as a conceptual framework for understanding teacher approaches to Information and Communication Technologies. *Computers & Education*, 53, 436-444. . <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.03.003>
- McGregor, C. (2012). Art-informed pedagogy: tools for social transformation, *International Journal of Lifelong Education*, 31(3), 309-324. <https://doi.org/10.1080/02601370.2012.683612>

- Moskovich, Y., Sharf, S. (2012). Using Films as a Tool for Active Learning in Teaching Sociology. *The Journal of Effective Teaching*, 12, 53-63.
- Probine, S. (2022). How Young Children Come to Value and Engage in the Visual Arts: Examining the Impact of Bi-Directional Interactions on Children as Imaginative Visual Researchers. *Early Childhood Education Journal*, 50, 795-809. <https://doi.org/10.1007/s10643-021-01204-2>
- Russell, W. (2012). The Art of Teaching Social Studies with Film. *The Clearing House*, 85, 157-164. <https://doi.org/10.1080/00098655.2012.674984>
- Schumann, C., Strand, T. (2021) Cinema, Philosophy and Education. *Studies in Philosophy and Education*, 40, 453-459. <https://doi.org/10.1007/s11217-021-09797-2>
- Sparrman, A. (2006). Film as a political and educational device: talk about men, male sexuality and gender among Swedish youth. *Visual Studies*, 21(2), 167-182. <http://dx.doi.org/10.1080/14725860600945010>
- Stam, R. (2004). *Εισαγωγή στη Θεωρία του Κινηματογράφου* (Κακλαμάνη, μτφρ.). Εκδόσεις Πατάκης.
- Stoddard, J.D. (2012). Film as a 'thoughtful' medium for teaching history. *Learning, Media and Technology*, 37(3), 271 - 288.
- Vavoula, G., & Karagiannidis, C. (2005). Designing Mobile Learning Experiences. In Bozanis, P., Houstis, E.N. (Eds). *Advances in Informatics. PCI 2005* (pp. 534-544). Springer, Berlin, Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/11573036\\_50](https://doi.org/10.1007/11573036_50)
- White, S. A. (2003). Participatory video: A process that transforms the self and the other. Στο A. S. (Ed.), *Participatory Video: Images that Transform and Empower* (pp. 63-101). New Delhi. Sage Publications.
- Ανδρικού, Α. (2022). Η αξιοποίηση του κινηματογράφου στην ιστορική εκπαίδευση: απόψεις και πρακτικές μελλοντικών εκπαιδευτικών για την τεχνική cinescience. *Επισήμες Αγωγής*, 3.
- Ανδριοπούλου Ε., (2010). Η κινηματογραφική παιδεία στην εκπαίδευση. *Συχνότητες*, 10, 15-20.
- Γρόσδος, Στ. (2017). Οι κινηματογραφικές ταινίες ως ερεθίσματα δημιουργικής γραφής με ταυτόχρονη απόπειρα επίτευξης στόχων οπτικοακουστικού γραμματισμού. Διδακτικές προτάσεις στα πλαίσια μιας έρευνας δράσης. Στο Στ. Γρόσδος (επιμ.), *Πρακτικά 1ου Πανελληνίου επιστημονικού συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή. Οπτικοακουστικός γραμματισμός στην Εκπαίδευση*, Ιούνιος 24 - 26, 2016, Θεσσαλονίκη. Περιφερειακή Διεύθυνση Π.Ε. και Δ.Ε. Κεντρικής Μακεδονίας.
- Γρόσδος, Στ. (2021). Κινηματογραφικές Λέσχες στο Σχολείο ή πώς προσεγγίζουμε κινηματογραφικές ταινίες με τα παιδιά. *MusEd - Museum School Education*, 2(2).
- Καρααββίδης, Η., & Κόλλιας, Β. (2016) Ενσωμάτωση ΤΠΕ στην εκπαιδευτική πρακτική: μια εννοιοποίηση εμποδίων τρίτου επιπέδου. In T. A. Mikropoulos, N. Papachristos, A. Tsiara, & P. Chalki (Eds.), *Proceedings of the 10th Pan-Hellenic and International Conference "ICT in Education"*, Ioannina. 23-25 September 2016, 541-548.
- Κέκελη, Χρ. (2017). Δημιουργία βίντεο animation με την τεχνική του stop motion με παιδιά νηπιαγωγείου και τίτλο «Η αρπαγή της Περσεφόνης». Στο Στ. Γρόσδος (επιμ.), *Πρακτικά 1ου Πανελληνίου επιστημονικού συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή. Οπτικοακουστικός γραμματισμός στην Εκπαίδευση*, Ιούνιος 24 - 26, 2016, Θεσσαλονίκη. Περιφερειακή Διεύθυνση Π.Ε. και Δ.Ε. Κεντρικής Μακεδονίας.
- Κόμης, Β., & Παπανδρέου, Μ. (2005). Οι τεχνολογίες της πληροφορίας και των επικοινωνιών στην προσχολική εκπαίδευση: μια κριτική προσέγγιση του διαθεματικού ενιαίου πλαισίου προγράμματος σπουδών. *Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού*, 6, 59-75. <https://doi.org/10.12681/icw.18402>
- Μπεαζίδου, Ε., Ρουσάκης, Ι., Μπότσογλου, Κ., & Καραγιαννίδης, Χ. (2020). Pedagogical Utilisation of ICTs in Teaching Practice of Undergraduate Students. *Education Sciences*, 2020(1), 192-210. <https://doi.org/10.26248/v.2020i1.776>
- Μπράττισης, Θ., (2013). Η πληροφορική στο ελληνικό σχολείο: τάσεις, προεγγίσεις και προοπτικές. *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, 6(3), 111-115.
- Παπαδόπουλος, Δ. (2019). Κινηματογράφος και σχολείο ή ο κινηματογράφος στα σχολεία.
- Σαγρή, Μ., Μουζάκη, Δ., & Αλέτρας, Ν. (2019). Κινηματογραφική εκπαίδευση και ψηφιακή παραγωγή: Ο ρόλος των ΤΠΕ. Στο Τσιχουρίδης, Χ., Κολοκοτρώνης, Δ., Μπατσίλα, Μ., & Λιόβας, Δ. (2018). *Πρακτικά 4<sup>ου</sup> Διεθνούς Συνεδρίου για την πρόωθηση της εκπαιδευτικής καινοτομίας*, Οκτώβριος 12 - 14, 2018, Λάρισα.
- Σαγρή, Μ., (2020). *Η τέχνη και η τεχνική του κινηματογράφου σε εικονικά περιβάλλοντα μάθησης: η περίπτωση του machinima στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα [Διδακτορική Διατριβή]*. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. IKEE. <https://ikee.lib.auth.gr/record/317069?ln=el>