

Κεφάλαιο 2ο

Αλφαριθμητισμός της εικόνας

Αλφαριθμητισμός της εικόνας

Τάς ἐπιδόσεις ἴσμεν γιγνομένας καί τῶν
Τεχνῶν καί τῶν ἄλλων ἀπάντων οὐ διὰ
τούς ἐμμένοντας τοῖς καθεστῶσιν ἀλλά
διὰ τούς ἐπανορθοῦντας καί τολμῶντας
ἀεὶ τι κινεῖν τῶν μή καλῶς ἐχόντων.

Ἰσοκράτης

Ξέρουμε πώς καί οἱ Τέχνες καί ὅλα
τά ἄλλα προσδεύουν ὄχι ἀπό
ἐκείνους πού εἶναι προσκολλημέ-
νοι στά καθιερωμένα, ἀλλά ἀπό
ἐκείνους πού διορθώνουν καί
τολμοῦν πάντα νά κινοῦν κάτι ἀπό
τά κακῶς κείμενα.

Εισαγωγικά

Όπως έχει ήδη φανεί τόσο από τη θεωρητική προσέγγιση του θέματος που αναπτύχθηκε στον Α' τόμο αυτής της έκδοσης, όσο και από την εμπειρία και τις εφαρμογές, οι εκπαιδευτικές δυνατότητες του υπολογιστή μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο όλων των γνωστικών αντικειμένων και των σχολικών δραστηριοτήτων με θεαματικά αποτελέσματα. Το ίδιο ισχύει και για τη διδασκαλία των Καλών Τεχνών. Χρησιμοποιώντας τον υπολογιστή ως εργαστήριο, δεν σκοπεύουμε να υποκαταστήσουμε τα παραδοσιακά εργαλεία, τις τεχνικές και τα περιβάλλοντα, αλλά να ενισχύσουμε τη μάθηση αξιοποιώντας τις δυνατότητες αυτού του ηλεκτρονικού εργαστηρίου. Εκτός του ότι οι Νέες Τεχνολογίες έφεραν μαζί τους νέες τάσεις και τεχνολογίες, τις οποίες αξίζει να γνωρίσουν οι μαθητές που θα ζήσουν στον κόσμο της νέας γενιάς (ανεξάρτητα από το αν εμείς τις υιοθετούμε ή όχι), μας δίνουν επίσης τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε το ηλεκτρονικό καλλιτεχνικό μας εργαστήριο **για να φέρουμε την τέχνη πιο κοντά σε όλα τα παιδιά, να καλλιεργήσουμε την αισθητική παιδεία** που απευθύνεται όχι σε λίγους, προνομιούχους ή ταλαντούχους, αλλά και στα παιδιά που δεν έχουν αποκτήσει καμία σχετική εξοικείωση από το κοινωνικό περιβάλλον τους. Ούτε και θα είχαν εξάλλου καμία άλλη ευκαιρία, όχι μόνον διότι η πρόσβαση στα παραδοσιακά περιβάλλοντα (μουσεία, εκθεσιακά κέντρα, καλλιτεχνικά εργαστήρια, υλικά ζωγραφικής κτλ) είναι κοπιαστική, συχνά δαπανηρή και χωρίς ενδιαφέρον για τους αδαείς, αλλά και – κυρίως – διότι δεν μεταδίδει στα παιδιά τους το οικογενειακό περιβάλλον όλων των κοινωνικών τάξεων θετικές αξίες, στάσεις, και σχέσεις με τα προϊόντα της αισθητικής και της τέχνης που συνιστούν αυτό που ονομάζουμε αισθητική παιδεία ή κουλτούρα. Η πολιτισμική στέρηση και η διαφοροποιημένη μορφωτική «κληρονομιά» των παιδιών είναι ίσως το μεγαλύτερο εμπόδιο, πέραν των ελλείψεων και των αδυναμιών του εκπαιδευτικού μας συστήματος (με τη νοησιαρχική έμφαση και τον ψευτοακαδημαϊσμό της ελληνικής κοινωνίας, την αισθητική πενία των σχεδιαστών των αναλυτικών προγραμμάτων, την υποτίμηση της αναπτυξιακής λειτουργίας των τεχνών με στόχο την ολόπλευρη ανάπτυξη της προσωπικότητας των παιδιών, αλλά και την υποστήριξη των μαθησιακών στόχων σε όλα τα μαθήματα κ. ά).

Το περιβάλλον του υπολογιστή όμως είναι κάτι εξίσου καινούριο για όλα τα παιδιά και αξίζει να επιχειρήσουν μια καινούρια προσέγγιση της Τέχνης, κατά την οποία όλοι οι μαθητές θα κάνουν

μια νέα αρχή, χωρίς να τους χωρίζει σε τόσο μεγάλο βαθμό το χάσμα της πολιτιστικής τους αφετηρίας. Όταν, για παράδειγμα, παρουσιάζεται σε ένα βιβλίο ένα γνωστό έργο τέχνης, στο αισθητήριο ορισμένων παιδιών φαίνεται ξένο, ταυτισμένο με το σχολικό υλικό από το οποίο έχει κορεστεί, απόμακρο και πιθανότατα μη ταιριαστό με τις αισθητικές αξίες ή τις προτιμήσεις του δικού τους πλαισίου αναφοράς, όσο σπουδαίο ή φημισμένο και αν είναι το έργο αυτό. Η στάση απέναντι σ' αυτό, η συσχέτιση με τις ανάγκες του, ο βαθμός οικειότητας απέναντί του δεν είναι εύκολο να αλλάξει, ώστε να επιτευχθεί μέσω της εσωτερίκευσης των κατάλληλων γνωστικών σχημάτων η βάση, στην οποία θα χτιστεί η γνώση (και όχι απλώς η εξωγενής, με τα παραδοσιακά ακαδημαϊκά κριτήρια) αισθητική παιδεία.

Το εργαστήριο του υπολογιστή, αντίθετα, είναι ελκυστικό και οικείο για το αισθητήριο της νέας γενιάς, με ξεχωριστή αίγλη και αποδοχή, ιδιαίτερα όταν οι διαδικασίες μάθησης είναι παιγνιώδεις, ανακαλυπτικές, υποστηρικτικές της επιτυχίας και δεν αναπαράγουν απλώς τις πρακτικές της παραδοσιακής διδασκαλίας μέσα στο σχολείο.

Πολλοί βέβαια αντικρούουν την άποψη αυτή με επιχειρήματα, όπως: «αν δεν παιδευτείς με τα χέρια σου και με τα υλικά της τέχνης και αν όλα σου τα κάνει εύκολα ο υπολογιστής, τότε δεν κάνεις Τέχνη, απλώς αυταπατάσαι ασχολούμενος με αυτήν». Αυτό βέβαια δεν απέχει πολύ από την αλήθεια, όμως αντιπροσωπεύει άλλου είδους μαθησιακούς στόχους, με τους οποίους κανείς δεν διαφωνεί. Όμως, αυτοί δεν είναι οι μόνοι, ούτε επιτυγχάνονται ακολουθώντας μονόδρομους (που ούτως ή άλλως θεωρούνται από την πολιτεία αντι-οικονομικοί και ακολουθούνται μόνον από μία μειοψηφία σχολείων της κοινωνικής ελίτ). Το πιο βασικό, εξάλλου, επίτευγμα στην όλη υπόθεση της Αισθητικής Αγωγής, είναι το **να καταφέρουμε να αγαπήσουν τα παιδιά την Τέχνη, ακόμη και αυτά που τη θεωρούν ξένη** και χωρίς αξία για την επιβίωσή τους, κάνοντας το δρόμο της πρόσβασής τους προς αυτή πιο ευχάριστο και οικείο, χωρίς να παραιτούμαστε από τους στόχους που προχωρούν πέραν της ικανότητας των παιδιών να απολαύσουν ένα έργο τέχνης ως θεατές, ακροατές, χρήστες εργαλείων έκφρασης ή καταναλωτές και να στοχεύσουμε στην υποβοήθηση των ταλαντούχων νεαρών ατόμων να αναπτύξουν τις δημιουργικές τους ικανότητες τόσο για την κατανόηση της θεωρίας της Τέχνης, όσο και της παραγωγής έργων τέχνης υψηλών προδιαγραφών.

Σ' αυτό το κεφάλαιο επιλέξαμε ορισμένες διδακτικές ενότητες για την υποβοήθηση της διδασκα-

λίας στο σχολείο, που στοχεύει σε μια στοιχειώδη εισαγωγή των παιδιών σε θέματα των εικαστικών τεχνών. Οι ενότητες αυτές είναι εντελώς ενδεικτικές, όπως και η συγκεκριμένη μεθόδευση της διδασκαλίας, που προτείνεται. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα δραστηριοτήτων βασίζεται στη διεθνή βιβλιογραφία, αλλά και στην εμπειρία μας από την επιτυχή εφαρμογή των δασκάλων στο πλαίσιο του πιλοτικού προγράμματος «Το Νησί των Φαιάκων», καθώς και στο αυτο-επιδοτούμενο επιμορφωτικό πρόγραμμα των δασκάλων «Τα Μήλα των Εσπερίδων», κατά τη διάρκεια των οποίων οι δάσκαλοι είχαν την ευκαιρία να δουλέψουν αυτά τα θέματα με τον υπολογιστή, όπως το έκαναν στη συνέχεια και οι μαθητές τους. Μετά από αυτή την εμπειρία, οι δάσκαλοι κατάλαβαν ότι οι μαθητές τους είναι σε θέση να κινηθούν στα μαθήματα και στο χώρο της Τέχνης με «άλλον αέρα», περισσότερη, δηλαδή, άνεση και οικειότητα απέναντι στις παραδοσιακές καλλιτεχνικές δραστηριότητες, χρησιμοποιώντας τον υπολογιστή είτε *παράλληλα* είτε *πριν* από αυτές, σαν ένα εισαγωγικό στάδιο, αφήνοντας πολλές ευκαιρίες ενεργοποίησης στη *διαισθητική ικανότητα μάθησης των παιδιών*. Οι μαθητές συγχρόνως, είναι καλό να ενημερώνονται σχετικά με την τεχνική πρόοδο που έχει συντελεστεί, έτσι ώστε να μπορούν εύκολα να κατανοούν τα σύγχρονα εργαλεία και τα προϊόντα της ηλεκτρονικής τέχνης.

Ο ρόλος του δασκάλου και του υπολογιστή στο μάθημα της Τέχνης

Υπάρχουν πολλά σχεδιαστικά πακέτα λογισμικού στην αγορά, από τα πολύ απλά έως τα πολύ σύνθετα και πολύπλοκα, τα οποία είναι συνήθως για επαγγελματίες. Υπάρχουν και κατάλληλα πακέτα λογισμικού για μαθητές κάθε ηλικίας. Από τη μέχρι τώρα εμπειρία μας έχουμε διαπιστώσει ότι οι μαθητές χρειάζονται αρχικά κάποια βοήθεια από το δάσκαλό τους για να την κατανόηση της χρήσης των εργαλείων ενός σχεδιαστικού προγράμματος, ενώ στη συνέχεια έχουν την ικανότητα να εξερευνούν τις ποικίλες δυνατότητες χρήσης τους. Οι μαθητές μαθαίνουν με έναν τρόπο οσμωτικό και εποικοδομητικό, μέσα από την ανταλλαγή αλληλεπιδράσεων στο πλαίσιο μιας ομάδας εργασίας και εφόσον τους δίδονται κατάλληλα εσωτερικά και κοινωνικά κίνητρα, όπως είναι η έκθεση των έργων τους, ή η ανταλλαγή τους με παιδιά άλλων σχολείων και άλλων πολιτισμών, το να μιλήσουν για τις αισθητικές ιδέες και προτιμήσεις τους κτλ.

Πριν από τη χρήση του υπολογιστή, είναι καλό να ασχοληθούν τα παιδιά με ανάγκες αισθητικής

που προκύπτουν από την οικεία καθημερινότητά τους και σχετίζονται με συγκεκριμένα σχεδιαστικά έργα, όπως ο σχεδιασμός μιας ενημερωτικής αφίσας για το κοινό, η ζωγραφική σε μια ευχετήρια κάρτα, ένα προσχέδιο ενός πίνακα ζωγραφικής που θα στολίσει τον τοίχο τους, η καλλιτεχνική επιμέλεια ενός λευκώματος, ο σχεδιασμός της κονκάρδας που δηλώνει την ομάδα εργασίας τους κ.λ.π. Ιδιαίτερα θεαματικά από άποψη ακρίβειας, καθαρότητας και οικονομίας χρόνου είναι τα αποτελέσματα εργασίας, που περιλαμβάνει επαναληπτικές διαδικασίες, επιγραφές με αξιώσεις γραφιστικής υψηλού επιπέδου, δοκιμές για χρωμάτισμα και δουλειά πάνω σε μια ποικιλία από ιδέες που προκύπτουν από ένα αρχικό προσχέδιο. Οι απαιτήσεις ορισμένων δεξιοτήτων, οι διάφορες απογοητεύσεις κατά την πορεία του σχεδίου, σε συνδυασμό με την πλήξη και την υπομονή που απαιτεί η επεξεργασία των λεπτομερειών κατά την επανάληψη ορισμένων διαδικασιών, αποτελούν τυπικά στοιχεία των έργων, που όλοι σχεδόν οι σχεδιαστές αντιμετωπίζουν στη δουλειά τους πριν από την έλευση του ηλεκτρονικού μέσου.

Ιδιαίτερη σημασία έχει, επίσης, η επιλογή του θέματος. Σύμφωνα με σχετική έρευνα που διεξήγαγε ο J. McGowan (1998), φαίνεται πως είναι πιο δημιουργικό να καθορισθεί το πλαίσιο εργασίας πάνω σε ένα συγκεκριμένο έργο που πρέπει να διεκπεραιωθεί από τους μαθητές, παρά να αφεθούν αυτοί ελεύθεροι από την αρχή να το επιλέξουν. Οι ελευθερίες επιλογής πλαισίου εργασίας είναι δυνατόν να δοθούν είτε μέσα από άλλες ευκαιρίες εκτός του προγράμματος, είτε αργότερα, όταν θα έχουν προχωρήσει σε ανώτερα επίπεδα δεξιοτήτων έκφρασης και καλλιτεχνικής δημιουργίας. Όπως αναφέρεται στην εν λόγω έρευνα, η απόφαση των δασκάλων να καθορισθεί εκ των προτέρων με μεγαλύτερη σαφήνεια το συγκεκριμένο έργο, δεν ξεκινούσε από την επιθυμία τους να ελέγχουν τη διαδικασία και το αποτέλεσμα, αλλά στηρίζεται στις διαπιστώσεις τους από τη μελέτη των αποτελεσμάτων ενός αριθμού μαθητών, στους οποίους είχε δοθεί ελεύθερη πρόσβαση στον υπολογιστή και η δυνατότητα να ζωγραφίσουν ελεύθερα, παίζοντας με τα διάφορα εργαλεία.

Η μελέτη αυτή έδειξε ότι, ενώ όλοι οι μαθητές πληροφορήθηκαν αρχικά (με τη μορφή ενός γενικού, εισαγωγικού μαθήματος, χωρίς παροχή πρακτικής, σταδιακής και μετατρέψιμης γνώσης) σχετικά με ορισμένες δυνατότητες ως προς τη χρήση του υπολογιστή (π.χ., να παράγει χρώματα, γραμμές, σχήματα, να χρωματίζει επιφάνειες κ.λ.π.), όλοι ωστόσο τέλειωσαν πολύ γρήγορα την πρώτη αυτή επαφή τους με το μέσο χρησιμοποιώντας το

ποντίκι για να σχεδιάσουν και συναγωνιζόμενοι για το ποιος θα φτιάξει το πιο έντονο - από την άποψη των χρωμάτων ή της τονικότητας - σχέδιο. Περιορίστηκαν, επίσης, μόνον σε μια εξερεύνηση που γρήγορα στέρεψε από αισθητική άποψη και από άποψη ενδιαφέροντος. Λίγοι εξερεύνησαν τη δυνατότητα που είχε το συγκεκριμένο σχεδιαστικό πρόγραμμα να μεταμορφώνει το σχήμα και την εικόνα, γιατί δεν ήξεραν πώς να το κάνουν και γιατί βαριόντουσαν ή απλώς αποφάσιζαν να κάνουν κάτι διαφορετικό, από το να διαβάσουν το εγχειρίδιο με τις οδηγίες και να δοκιμάσουν κατόπιν τα αποτελέσματα. Έτσι, το αισθητικό αποτέλεσμα από τη μη κατευθυνόμενη επαφή τους με το μέσο υπήρξε μικρό, αλλά κι η ικανοποίησή τους από τη διαδικασία χαμηλού βαθμού. Όλοι παραδέχονταν στο τέλος, ότι αν και ήταν μια πρόκληση γι' αυτούς να δουλέψουν με αυτό το μέσο, τα παραδοσιακά μέσα σχεδίου ήταν πιο ικανοποιητικά, καθώς αυτά ήταν περισσότερο χειροπιαστά και ανταποκρίνονταν στην αίσθηση της αφής.

Κρίνεται λοιπόν σκόπιμο και περισσότερο απο-



Η διαδικασία ανάμειξης των χρωμάτων διαφέρει μεταξύ της κλασικής ζωγραφικής και ενός σχεδιαστικού προγράμματος στον υπολογιστή

τελεσματικό να δοθεί ένα συγκεκριμένο έργο, όπως για παράδειγμα η δημιουργία μιας αφίσας, ή η αναπαραγωγή ενός συγκεκριμένου καλλιτεχνικού στυλ και παράλληλα ένας οδηγός υποστηρικτικών οδηγιών για το πώς θα φέρουν σε πέρας τα παιδιά αυτή τη δραστηριότητα, ενώ θα έχει προηγηθεί και μια επίδειξη του τρόπου χρήσης των τεχνολογικών εργαλείων.

Ο μαθητής είναι επίσης καλό να αντιληφθεί και τις διαφορές που υπάρχουν ανάμεσα στη ζωγραφική με τον κλασικό τρόπο και με το σχεδιαστικό πρόγραμμα του υπολογιστή, όπως είναι για παράδειγμα οι διαφορές στη θεωρία των χρωμάτων, που στη μεν ζωγραφική με μπογιές και πινέλα τα βασικά χρώματα είναι το μπλε, το κόκκινο, το κί-

τρινο, και τα υπόλοιπα προέρχονται από την ανάμειξη αυτών των χρωμάτων, ενώ σε ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα στον υπολογιστή, η ανάμειξη των χρωμάτων σχετίζεται και επεκτείνεται σε θέματα φυσικής, που αφορούν την ανάλυση του φωτός και το χρωματικό φάσμα. Επίσης, ενώ αυτά συμβαίνουν στην οθόνη, τα πράγματα γίνονται περίπλοκα όταν πρόκειται να εκτυπώσουμε το περιεχόμενο της οθόνης σε έναν έγχρωμο εκτυπωτή ψεκασμού μελάνης, ο οποίος χρησιμοποιεί την ανάμειξη των βασικών χρωμάτων για να εκτυπώσει την εικόνα της οθόνης. Για το λόγο αυτό τα χρώματα της εκτύπωσης δεν είναι τα ίδια ακριβώς με αυτά της οθόνης.

Από τη διεθνή βιβλιογραφία συμπεραίνεται ότι ένα αποτέλεσμα της εισαγωγής των Νέων Τεχνολογιών στο μάθημα της τέχνης, εφόσον ακολουθείται μια έμπρακτη και σταδιακή μύηση στη χρήση των δυνατοτήτων των προγραμμάτων του υπολογιστή, ήταν να αυξηθεί το επίπεδο συμμετοχής των παιδιών, που έχουν να παρουσιάσουν με ικανοποίηση κάποια εργασία στο μάθημα. Πολλοί μαθητές ομολογούν ότι δεν τα καταφέρνουν αρκετά καλά με τα παραδοσιακά μέσα σχεδίου και ζωγραφικής, ενώ αντίθετα εκφράζουν τον ενθουσιασμό τους για τη δυνατότητά τους να ζωγραφίζουν ή να σχεδιάζουν με το ηλεκτρονικό μέσο. Στην πραγματικότητα, η σχεδιαστική τους ικανότητα ή η οποιαδήποτε ικανότητά των παιδιών σε δραστηριότητα τέχνης, δεν είναι και η καλύτερη με τον έναν ή τον άλλο τρόπο, αφού το ταλέντο και η ικανότητα σε τέτοιες δραστηριότητες έχει να κάνει με την ευαισθησία του δημιουργού σε μια ποικιλία από σχέσεις χώρου, μορφής, χρώματος, τόνισμού, περιεχομένου. Επειδή όμως ο υπολογιστής δρα ως μια «καθαρή περιοχή», αφού ακόμα και οι πιο μεγάλες ακαταστασίες αναπαριστώνται στον υπολογιστή ως δυαδικά σήματα και είναι πάντα δυνατό να πειραματιστείς και να αλλάξεις τη σκέψη σου, χωρίς να αφήσεις ανεπιθύμητα «ίχνη». Επίσης, επειδή ο δάσκαλος έχει την ευκαιρία να κάνει κατά τη διάρκεια του μαθήματος σημαντική παρέμβαση, οι μαθητές εμπνυχώνονται να επιμείνουν με την εργασία τους. Αυτή η επιμονή έχει ως αποτέλεσμα να παρουσιάζονται καλύτερες δουλειές στο σχεδιαστικό τομέα και να υιοθετείται από τα παιδιά μια πιο θετική στάση, από ό,τι δημιουργούσαν οι ανάλογες εργασίες με τα παραδοσιακά μέσα.

Η ως ένα βαθμό καθοδηγητική παρέμβαση του δασκάλου είναι ένα σημαντικό θέμα. Σε μια τάξη που ασχολείται με δραστηριότητες τέχνης, οι μαθητές την πιο πολύ ώρα «κάνουν» κάτι. Ο άπειρος ζωγράφος ή τυπογράφος μπορεί να κάνει στάμπες,

να αναμείξει χρώματα, να τυπώσει σε ένα κομμάτι λινό. Για τους μαθητές που μπερδεύονται, ή που είναι αναποφάσιστοι ή μη εφευρετικοί, μια δύσκολη εργασία μπορεί να οδηγήσει σε μια σειρά από λάθη. Μια από τις πιο σοβαρές ευθύνες του δασκάλου, κατά τη διάρκεια που εξηγεί πώς θα επιτευχθεί η εργασία, και πώς θα δραστηριοποιηθεί η τάξη, είναι να εμψυχώσει τους μαθητές που αντιμετωπίζουν δυσκολία στο να φέρουν σε πέρας τέτοιου είδους εργασίες. Σε συγκεκριμένες τεχνικές όπως οι επιγραφές, ή οι κατασκευές με πηλό, υπάρχουν σημεία στη διαδικασία, που λειτουργούν ως διαλείμματα, όπου και ο δάσκαλος έχει τη δυνατότητα να παρεμβαίνει και να καθοδηγεί ή να εμψυχώνει. Άλλες πάλι δραστηριότητες όπως η ζωγραφική ή το σχέδιο είναι δραστηριότητες που δεν ευνοούν την παρέμβαση του δασκάλου.

Σε μια δουλειά που αφορά την τέχνη και γίνεται όμως με τη βοήθεια του υπολογιστή, είναι δυνατό ανά πάσα στιγμή να αποθηκεύσεις ένα μέρος της δουλειάς που έχεις κάνει και να ασχοληθείς με κάποια άλλα πιθανά τμήματα της δουλειάς. Οι μαθητές μπορούν τότε να αποφασίσουν για το αν και πώς θα συνεχίσουν. Ο δάσκαλος στα κρίσιμα αυτά σημεία της διαδικασίας μπορεί να τους προσφέρει μια δομή ή μια οργανωτική πρόταση, μέσω της οποίας κάθε στάδιο της εργασίας τους να αποθηκεύεται σε δίσκο, ενώ κάθε νέα προσπάθεια μπορεί κατ' αρχήν να συζητηθεί και να οργανωθεί περαιτέρω συνεργατικά με τη συμβουλευτική παρέμβαση του δασκάλου.

Πώς οι Νέες Τεχνολογίες δρουν ενισχυτικά στη διδασκαλία των εικαστικών τεχνών

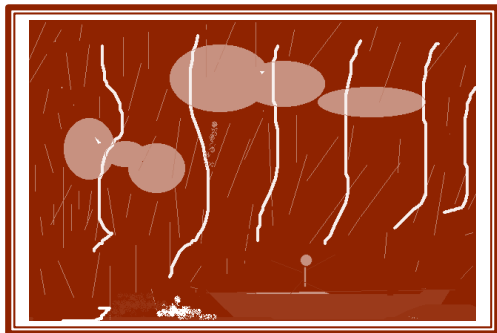
Οι καλλιτέχνες εργάζονται με πολλά μέσα, εργαλεία και τεχνικές προκειμένου να εκφράσουν τις ιδέες τους και να δημιουργήσουν μια διακριτή «υπογραφή» στη δουλειά τους. Μέσα, όπως το χρώμα, ο πηλός, το μέταλλο, το ύφασμα και το φωτογραφικό χαρτί έχουν ιδιαίτερες ιδιότητες που μπορούν να διερευνηθούν και να γίνουν αντικείμενο εκμετάλλευσης με τη χρήση πολλών και ποικίλων εργαλείων – από τις βούρτσες και τα μαχαίρια έως τα φίλτρα και τα δάκτυλα - . Ο αισθησιοκινητικός συντονισμός και ο χειρισμός του «φυσικού» μέσου αποτελεί σημαντικό μέρος της διαδικασίας, μέσα από την οποία ο καλλιτέχνης μαθαίνει και παίρνει αποφάσεις σχετικά με τον έλεγχο του μέσου και την κατανόηση των δυνατοτήτων και των περιορισμών του, καθώς επιχειρεί να δώσει στο αρχικό του όραμα σάρκα και οστά ή να επιτύχει στην πορεία του γίνεσθαι την ανακάλυψη της επιθυμητής μορφής και του συσχετισμού της

με το περιεχόμενο του έργου.

Η υπολογιστική τεχνολογία μπορεί να θεωρηθεί πως προσφέρει μια γκάμα εργαλείων και τεχνικών με τις οποίες μπορεί κάποιος να εργαστεί, αλλά με τη βοήθεια ενός «νέου» μέσου: τα ψηφιακά δεδομένα. Τα γραφικά πακέτα των υπολογιστών έχουν σχεδιαστεί όχι μόνο για να μιμούνται τις παραδοσιακές φυσικές διαδικασίες, όπως τη ζωγραφική, το σχέδιο και τη φωτογραφία, αλλά επίσης και για την παραγωγή και την επικοινωνία με οπτικές αναπαραστάσεις, κατά πολλούς νέους τρόπους. Οι ΝΤ δίνουν στα παιδιά την ευκαιρία να εξερευνήσουν, όχι μόνο την επεξεργασία και το χειρισμό των οπτικών εικόνων, αλλά επίσης τη δυνατότητα για πρόσβαση σε μεγάλη και ακριβή ποικιλία έργων, καθώς και για ταχύτατη και ανέξοδη διάδοσή τους σε πολλούς άλλους αποδέκτες, που θα ήθελαν να τα μοιραστούν μαζί τους. Αυτό σημαίνει πως η εικόνα μπορεί να αντιγραφεί και να σταλεί σε κοινό, οπουδήποτε στον κόσμο, όχι μόνον για να τη δει αυτό το κοινό, αλλά και να καταστεί διαθέσιμη για παραπέρα εξερεύνηση, επεξεργασία και ανάπτυξη.

Οι δάσκαλοι και οι μαθητές χρειάζεται να σκεφτούν πάνω σε βασικά ερωτήματα που εγείρει η δουλειά με τις ψηφιακές εικόνες, προκειμένου να χρησιμοποιήσουν τον υπολογιστή στην καλλιτεχνική εκπαίδευση, όπως: (Loveless A., 1997)

- συνεισφέρει - και κατά πόσο - η Πληροφορική στη διδασκαλία των παραστατικών τεχνών, σε σχέση με τα μέσα, τις τεχνικές και τις διαδικασίες;
- ποια είναι η φύση και η αξία της “ψηφιακής” εικόνας;
- τι είδους δεξιότητες, γνώσεις και στάσεις προαπαιτούνται και πώς αυτές αναπτύσσονται; τι είδους αποφάσεις πρέπει να παίρνουν οι καλλιτέχνες, όταν δουλεύουν με τις ψηφιακές εικόνες;
- ποιοι είναι οι περιορισμοί και οι δυνατότητες της δουλειάς με ψηφιακά μέσα;
- πώς οι Νέες Τεχνολογίες παρέχουν τη δυνατότητα δημιουργίας οπτικών εικόνων και πώς οι ηλεκτρονικές τεχνικές αντιπαραβάλλονται με άλλες τεχνικές και διαδικασίες;
- πώς η Πληροφορική μπορεί να στηρίζει νέους τρόπους οπτικών αναπαραστάσεων;
- πώς μπορούν να παρουσιαστούν και να διαδοθούν οι ψηφιακές εικόνες;
- πώς η ψηφιακή φύση της εικόνας επηρεάζει τη δομή και την ποιότητα της εμφάνισής της;
- ποιες είναι οι επιπλοκές από την κατοχή, την



«Καλοκαιρινή καταιγίδα»: Η ζωγραφιά έγινε από αρχάριους στη χρήση του υπολογιστή μαθητές της ΣΤ΄ τάξης με το σχεδιαστικό πρόγραμμα MS Paint των Windows. Χρησιμοποιήθηκαν τα εργαλεία σχεδίασης των γεωμετρικών σχεδίων και της γραμμής για τα σύννεφα και τη βροχή, το ποντίκι με τη μορφή πινέλου για τη βάρκα και τους κεραυνούς, ως κουβάς για το γέμισμα με χρώμα και ως αερογράφος για τα κύματα. (Δείγμα της δουλειάς παιδιών από το 21^ο Δημοτικό Σχολείο Κερατσίνου, που συμμετείχε στο πιλοτικό πρόγραμμα «Το νησί των Φαιάκων».)

επεξεργασία, την ιδιοκτησία και τη θεώρηση αυτών των εικόνων;

- πώς γινόμαστε οπτικά εγγράμματοι με τη βοήθεια της Πληροφορικής, όπως είναι αναγκαίο να γίνεται, για παράδειγμα, με την ανάγνωση εικόνων και φωτογραφιών;
- τι ρόλο παίζει ο δάσκαλος στη στήριξη της οπτικής εκπαίδευσης των παιδιών με τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών;
- ποιες πρακτικές εφαρμογές έχουν αυτές οι ερωτήσεις για την καλλιτεχνική εκπαίδευση στην αίθουσα διδασκαλίας και πώς οι δάσκαλοι θα μπορούν να σχεδιάζουν και να εφαρμόζουν τις ιδέες τους προς αυτή την κατεύθυνση;

Τα εργαλεία

Οι παραδοσιακές τεχνικές που διαθέτει ο καλλιτέχνης για να προσχεδιάζει και ζωγραφίζει – όπως το σχέδιο, η ζωγραφική, ο ψεκασμός, το μουντζούρωμα, η μίξη χρωμάτων και η χρήση μαρκαδόρων και πινέλων διαφορετικών σχημάτων και μεγεθών με διαφορετικά χαρτιά και καμβάδες – γίνονται αντικείμενο μίμησης με τα γραφικά του υπολογιστή και με τα μέσα που είναι διαθέσιμα για τη δημιουργία σημείων στην οθόνη. Βούρτσες, μολύβια, ψεκαστήρες και δοχεία με μπογιές μπορούν να επιλεγούν και να χρησιμοποιηθούν με ένα ποντίκι ή ένα ψηφιακό στυλό και πινέλο που παράγει «ψηφιακές πινελιές».

Συσκευές που συνήθως χρησιμοποιούνται για τον έλεγχο της κατάστασης σε τέτοιου είδους εργασίες, όπως το ποντίκι, μπορεί να αποβούν μερι-

κές φορές αδέξιες και ακατάλληλες για πλήρη μηχανικό έλεγχο – και άρα περιοριστικές – ως προς τα αποτελέσματα που μπορεί να έχουν στην αρχική δημιουργία μιας εικόνας. Οι συσκευές που αντικαθιστούν το ποντίκι και μιμούνται το στυλό ή το πινέλο είναι πιο εύχρηστες και πιο κοντά στις απαιτήσεις της ζωγραφικής, όμως προς το παρόν έχουν υψηλό κόστος. Μια λύση, ίσως πιο σωστή, μπορεί να είναι η δημιουργία αρχικών εικόνων με άλλα μέσα – μολύβι, χρώμα, υφάσματα, φωτογραφίες, εικόνες που έχουν βρεθεί – και να τις συλλαμβάνει τελικά ο υπολογιστής χρησιμοποιώντας σαρωτή, ψηφιακή κάμερα ή βιντεοκάμερα. Αυτά τα μέσα θα κωδικοποιήσουν και θα αναπαραστήσουν την εικόνα ως εικονοστοιχεία (pixels), παρέχοντας τα ψηφιακά δεδομένα για αποθήκευση, περαιτέρω επεξεργασία, επίδειξη και ευρύτερη χρήση. Υπάρχει μεγάλη εξέλιξη στην αγορά των σαρωτών και της ψηφιακής βιντεοκάμερας, γεγονός που έχει ως αποτέλεσμα τη μείωση των τιμών. Κατ' αυτόν τον τρόπο τα σχολεία καθίστανται ικανά να αγοράσουν τέτοιου είδους κατάλληλα τεχνολογικά μέσα.

Η ψηφιακή κάμερα παίρνει εικόνες, αλλά αποθηκεύει τις πληροφορίες, όχι σε φιλμ αλλά σε ψηφιακή μορφή, σε δίσκο. Το προφανές πλεονέκτημα της ψηφιακής κάμερας είναι πως μπορεί εύκολα να μεταφέρεται στον τόπο όπου τα παιδιά επιθυμούν να πάρουν τις «φωτογραφίες» τους. Η ποιότητα της εικόνας δεν είναι τόσο καλή όσο στο φωτογραφικό χαρτί, όμως αυτές οι ψηφιακές εικόνες έχουν άλλου είδους δυνατότητες, όπως θα συζητήσουμε παρακάτω.

Ο σαρωτής μπορεί να «διαβάσει» πληροφορίες από μια πηγή, όπως είναι η εικόνα ή ένα αντικείμενο, οι οποίες στη συνέχεια γίνονται ψηφιακές και αποθηκεύονται στον υπολογιστή.

Εικόνες που έχουν δημιουργηθεί από ιδιώτες, μπορούν να φυλαχτούν για παραπέρα ανάπτυξη με διάφορα μέσα. Αρχεία εικόνων μπορούν να καταστούν διαθέσιμα σ' ένα μεγάλο ακροατήριο μέσω της διάδοσής τους με δίσκο, CD ROM, ή στο Internet. Αν και προς το παρόν χρειάζεται να υπάρξει κάποια ανοχή σε πιθανή ασυμβατότητα μεταξύ συστημάτων και μορφής αποθήκευσης των εικόνων, θεωρητικά μπορούν όλες να φορτωθούν στο πακέτο των γραφικών του χρήστη και να χρησιμοποιηθούν ως αφετηριακό σημείο για παραπέρα δουλειά.

Χειρισμός και επεξεργασία εικόνας

Η δημιουργία σημείων και η παραγωγή της εικόνας στην οθόνη αποτελεί το πρώτο μόνο στάδιο στη διαδικασία χρήσης των δυνατοτήτων που προ-

σφέρει η Πληροφορική σ' αυτό τον τομέα. Εκτός από την παραγωγή μιας εικόνας, από τα αρχικά δεδομένα, η οποία μπορεί να έχει σχεδιαστεί με τη βοήθεια πολλών πηγών, η διακριτή συνεισφορά του υπολογιστή έγκειται και στη δυνατότητα επεξεργασίας που παρέχει, προκειμένου να ενδυναμώσει, να χειραγωγήσει ή και να μετατρέψει την αρχική οπτική εικόνα, μετατρέποντας ή αφαιρώντας τη σχέση μεταξύ των στοιχείων της. Ποικίλες υπολογιστικές λειτουργίες επενεργούν στα εικονοστοιχεία, αλλάζοντας τιμές και μεταξύ τους σχέσεις, προκειμένου να δημιουργηθεί μια ποικιλία οπτικών αποτελεσμάτων (εφφέ).

Δυνατότητες του ψηφιακού μέσου, γνωστές και ως «τεχνικές φιλτραρίσματος», χρησιμοποιούνται για ν' αλλάξουν την εμφάνιση των εικόνων, δίνοντας έμφαση ή παραλείποντας συγκεκριμένα χαρακτηριστικά ή ιδιότητες. Αλλαγές στη μορφή και το υπόβαθρο, θετικές ή αρνητικές, στην τονική κλίμακα, τη γυαλάδα, την έμφαση, το χρώμα αποτελούν παραδείγματα των αποτελεσμάτων που παράχθηκαν με σκοπό την αλλαγή της εμφάνισης της εικόνας. Τα παιδιά θα μπορούσαν χρησιμοποιώντας τέτοιου είδους υπολογιστικές λειτουργίες να πειραματιστούν με τις συνέπειες που θα έχουν οι αλλαγές στο χρώμα, η μίξη των χρωματικών περιθωρίων, η μεταβολή της τονικότητας στα στοιχεία που δίνουν «σκιώδη» αποτελέσματα ή η χάραξη περιγραμμάτων στις μορφές και τα μοντέλα. Τέτοιου είδους τεχνικές είναι παρόμοιες με αυτές της φωτογραφίας – από τη δαγεροτυπία και την καύση ως τους έγχρωμους φακούς και τα χαρτιά διαφορετικών ειδών – αλλά παρέχουν μεγαλύτερη ποικιλία παρεμβάσεων και νέες δυνατότητες.

Οι διαδικασίες ενός ηλεκτρονικού κολάζ και επεξεργασίας της εικόνας εξασφαλίζουν επίσης την πρόσβαση σε τεχνικές, που δεν είναι εύκολα προσβάσιμες με παραδοσιακές μεθόδους. Στοιχεία της εικόνας μπορούν να επιλεγούν και στη συνέχεια να κοπούν, να μετατοπισθούν, να διαστρεβλωθούν, να αναπαραχθούν, να τεντωθούν, να τους δοθεί κατεύθυνση ή κλίση και να πάρουν δια-

φορετικά μεγέθη, με σκοπό την επίτευξη μιας ποικιλίας αποτελεσμάτων. Τέτοιου είδους προσαρμογές και τροποποιήσεις μπορούμε να τις επιλέξουμε, να τις σκεφτούμε, να τις απορρίψουμε και να τις σβήσουμε ή να τις αναπτύξουμε και να τις κάνουμε πιο ραφιναρισμένες, αποθηκεύοντας ή εκτυπώνοντας τα στάδια της εργασίας ανάλογα με το πώς αποδίδουν τα επιθυμητά επίπεδα ανάπτυξης των ιδεών και της χρήσης των τεχνικών.

Επίδειξη των ψηφιακών εικόνων

Οι ψηφιακές εικόνες συνήθως παρουσιάζονται στην οθόνη του υπολογιστή ή εκτυπώνονται σε χαρτί. Σε κάθε περίπτωση η ποιότητα της χρωματικής απόδοσης και ισορροπίας είναι σε άμεση αναλογία με το κόστος. Οι συσκευές υψηλής ποιότητας που χρησιμοποιούνται στο εμπόριο ή στο χώρο της έρευνας, συχνά δεν είναι διαθέσιμες στα δημοτικά σχολεία, και τα παιδιά συχνά απογοητεύονται από τα χρώματα και την υφή του εκτυπωμένου προϊόντος ή της δουλειάς τους στην οθόνη, ειδικά αν συγκριθούν με τις έγχρωμες φωτογραφικές εκτυπώσεις. Είναι σημαντικό επομένως, οι ελλείψεις και οι αντιθέσεις του ψηφιακού μέσου να γίνονται αντικείμενο συζητήσεων και να κατανοούνται, προκειμένου να εκτιμήσει κανείς τη φύση και τη δομή των ψηφιακών εικόνων, τους τρόπους επεξεργασίας εξ αιτίας των οποίων τα τελικά προϊόντα διαφέρουν από εκείνους των τέλειων εντύπων και των φωτογραφικών εκτυπώσεων.

Η εφήμερη φύση της επίδειξης στην οθόνη, με τη χαμηλή απόδοση και τα περιορισμένα χρώματα, θα μπορούσε να θεωρηθεί ως περιορισμός και μειονέκτημα σε σχέση με μια υψηλής ποιότητας φωτογραφική εκτύπωση. Εάν όμως, οι ενδογενείς ιδιότητες της ψηφιακής εικόνας αναγνωριστούν, π.χ. η διακριτική τους φύση, όπως περιγράφηκε παραπάνω και η δυνατότητά τους για μετάδοση και ευρύτερη αλληλεπίδραση, τότε μπορούν να αξιοποιηθούν για να ευνοήσουν τη δημιουργία και την ανάπτυξη εικόνων που να είναι κατάλληλες για το μέσο αυτό. Οι εικόνες που παράγονται για την οθόνη μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την προαγωγή και μετάδοση πληροφοριών μέσα από το WWW, μπορεί να έχουν ποικίλες μορφές, να αποθηκευτούν σε μία έκδοχή που μπορεί να μην είναι ποτέ η τελική και να έχουν διαφορετικό χαρακτήρα και ποιότητα από εκείνες που δημιουργούνται ως μοναδικά έργα τέχνης, ή έργα φωτογραφικής δημοσιογραφίας. Πολλοί είναι οι φωτογράφοι που διερευνούν αυτή τη στιγμή τις ιδιότητες του κόσμου των εικονοστοιχείων (pixels) για τη διαφορετική δημιουργία και έκφραση των ιδεών τους.



Ψηφιακές κάμερες και σαρωτές θεωρούνται πλέον απαραίτητες περιφερειακές συσκευές για τη δημιουργία ή την επεξεργασία ψηφιακών εικόνων.

Ο κόσμος της οθόνης – η τηλεόραση, το βίντεο και ο υπολογιστής – είναι αρκετά οικείος στην κουλτούρα του παιδιού στη σημερινή κοινωνία. Η έλευση της ψηφιακής τηλεόρασης υπόσχεται μια μεγάλη ποικιλία διαφορετικών σχέσεων αλληλεπίδρασης με την οθόνη, από την αγορά προϊόντων από το σπίτι, μέσω της τηλεόρασης, έως τη βιντεοσκόπηση απαιτητικών ή και καθιερωμένων προγραμμάτων. Η αναπαράσταση ιδεών και η κατανόηση οπτικών μηνυμάτων μέσα από την ερμηνεία της οθόνης, θα αποτελέσει ένα σημαντικό στοιχείο στην ανάπτυξη της παιδείας σ' αυτόν τον «αιώνα της πληροφορίας».

Εικονικά μουσεία

Κάθε δικτυακός τόπος που έχει σχεδιαστεί για να πληροφορήσει και να ξεναγήσει τους ηλεκτρονικούς επισκέπτες σε ένα ίδρυμα, μια επιχείρηση, στο έργο μιας ομάδας ή σε ό,τιδήποτε θα ήθελε κάποιος να προβάλει στο κοινό του Παγκόσμιου Ιστού ονομάζεται μεταφορικά εικονικό μουσείο. Το εικονικό μουσείο είναι μια συλλογή ηλεκτρονικών κατασκευών και πληροφοριακών αποθεμάτων - στην πραγματικότητα οποιοδήποτε αντικείμενο, που θα μπορούσε να μετατραπεί σε ψηφιακό κώδικα - η οποία συνδέεται με τον Παγκόσμιο Ιστό και το Ίντερνετ. Η συλλογή μπορεί να περιλαμβάνει πίνακες, φωτογραφίες, διαγράμματα, γραφικά, ηχογραφήσεις, βιντεοσκοπήσεις, άρθρα από εφημερίδες, ηχογραφήσεις συνεντεύξεων, αρχεία δεδομένων σε αριθμητική μορφή και πολλά άλλα είδη που μπορούν να αποθηκευτούν στο φάκελο του εικονικού μουσείου.

Το χώρο αυτό προσπαθούν να μην αφήσουν αναξιοποίητο και οι πολιτιστικοί οργανισμοί και τα μουσεία όλου του κόσμου. Γι' αυτό δημιουργούν ιστοσελίδες ή παρουσιάσεις με δυναμική πραγματικότητα, με τις οποίες δίνουν την ευκαιρία στο κοινό να γνωρίσει τον πολιτιστικό πλούτο που διαθέτουν, παρέχοντας συγχρόνως πληροφορίες, χρήσιμες ηλεκτρονικές διευθύνσεις και ό,τι άλλο οι δημιουργοί τους φανταστούν.

Τα περισσότερα εικονικά μουσεία του Διαδικτύου σήμερα είναι φτιαγμένα από επαγγελματίες. Επιδοτούμενα προγράμματα, πανεπιστημιακοί φορείς και εταιρείες υψηλής τεχνολογίας βοηθούν πολλά πολιτιστικά μουσεία να κατασκευάσουν τα δικά τους εικονικά μουσεία στο Διαδίκτυο. Στο σχεδιασμό αρκετών εικονικών μουσείων ωστόσο, λαμβάνονται υπόψη προτάσεις παιδαγωγικών φορέων για την κάλυψη των ενδιαφερόντων και των αναγκών των εκπαιδευτικών και των μαθητών, όπως επίσης σχέδια για την οργάνωση διαδικασιών ανακαλυπτικής και εποικοδομιστικής μάθησης. Γι'

αυτόν ακριβώς το λόγο, η περιήγηση τέτοιων εικονικών μουσείων από τα παιδιά μπορεί να γίνει μια διαδικασία μοντελοποίησης και αυτόνομης μάθησης, ενώ συγχρόνως πληροφοριακές πηγές από όλο τον κόσμο, που σπανίζουν, γίνονται αντικείμενο γνώσης και αισθητικής απόλαυσης.

Παραδείγματα συλλογιστικών πρακτικών για το δάσκαλο

Με ποιο τρόπο οι δάσκαλοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις Νέες Τεχνολογίες, προκειμένου να εξασφαλίσουν χρήσιμες και αποτελεσματικές γνώσεις για τους μαθητές; Μια αξιολόγηση της συνεισφοράς των Νέων Τεχνολογιών στη διδασκαλία των οπτικών τεχνών εστιασμένη σε παιδαγωγικές βάσεις, πρέπει να υποστηριχθεί και από έναν πρακτικό σχεδιασμό στο πλαίσιο της διοργάνωσης των κατάλληλων δραστηριοτήτων.

Ο σχεδιασμός μπορεί να βασιστεί στους μαθησιακούς στόχους της γνωστικής περιοχής και πρέπει να δίνει στους μαθητές τις ευκαιρίες να αξιολογούν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα από τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών στην ανάπτυξη οπτικών διαδικασιών. Οι Νέες Τεχνολογίες είναι καλό να χρησιμοποιούνται παράλληλα με άλλα μέσα, προκειμένου να δώσουν στους μαθητές αντικειμενική θέαση των δυνατοτήτων και των περιορισμών τους σε αντιπαράθεση ή σε συνδυασμό με την παραδοσιακή τέχνη, χρησιμοποιώντας την καθεμία τόσο ως αφετηριακό σημείο, όσο και ως ολοκληρωμένο προϊόν (βλ. διάγραμμα 2.1.).

Ακολουθεί παράδειγμα σχεδιασμού μιας ενότητας που εφαρμόσαμε στο μάθημα της Τέχνης με διαθεματική προσέγγιση.

Αφετηριακό σημείο: Παρατήρηση του περιβάλλοντος γύρω από το σχολείο (εστίες ρύπανσης, χώροι πρασίνου, αθλητικές εγκαταστάσεις, πνευματικά κέντρα, ψυχαγωγικές αίθουσες, κλίμα και καιρός, αρχιτεκτονική και ρυμοτομία, αρχαιολογικά ευρήματα).

Μαθησιακοί στόχοι: Τι θέλουμε να μάθουν τα παιδιά;

- πώς να αναπτύξουν περισσότερο την αντιληπτική τους ικανότητα στην παρατήρηση του περιβάλλοντος
- δημιουργικές και πρακτικές ικανότητες για να εκφράζουν ιδέες και συναισθήματα, να καταγράφουν παρατηρήσεις, να σχεδιάζουν έρευνες και να δημιουργούν εικόνες
- να χρησιμοποιούν πολλά υλικά, εργαλεία και τεχνικές

- πώς να αντιδρούν σε ιδέες, μεθόδους και προ-σεγγίσεις που χρησιμοποιούνται σε διαφορετικά στυλ και από διαφορετικές κουλτούρες και παραδόσεις
- πώς να συζητούν τις ιδέες και τις μεθόδους τους.

Ικανότητες: Τι θέλουμε να κάνουν τα παιδιά;

- να παρατηρούν, να μετρούν και να καταγράφουν
- να αναπτύσσουν ιδέες στα σημειωματάρια τους
- να δουλεύουν με υλικά για κολλάζ και με μπογιά
- να παίρνουν φωτογραφίες και να δουλεύουν με αυτές
- να επιλέγουν και να χρησιμοποιούν τις δυνατότητες των ψηφιακών μέσων και τις τεχνικές των γραφικών
- να δημιουργούν εικόνες, να τις αποθηκεύουν, να τις ανακαλούν, να τις τυπώνουν
- να χρησιμοποιούν εργαλεία επεξεργασίας και βελτίωσης εικόνων σε προγράμματα γραφικών
- να πειραματίζονται με τα οπτικά σημεία για να κάνουν εικόνες
- να μάθουν να μεταφράζουν τη σκέψη, τις ιδέες και το συναίσθημα σε καλλιτεχνικές εικόνες με ποικίλα μέσα, υλικά και τεχνικές
- να συζητούν και να αξιολογούν τα αποτελέσματα της δουλειάς τους

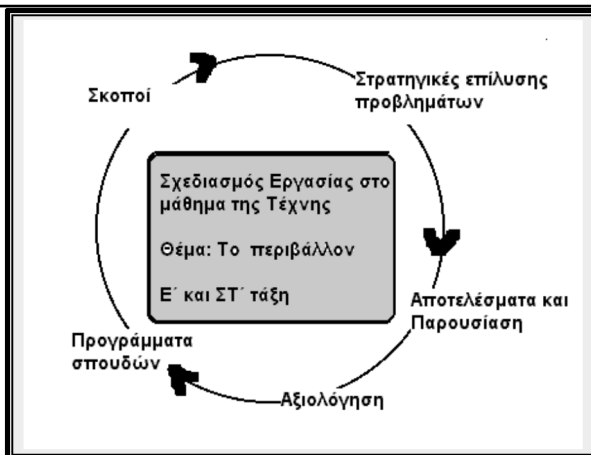
Γνωστικός τομέας: Τι θέλουμε να μάθουν τα παιδιά;

- τη δυνατότητα μετάδοσης ιδεών και ερμηνείας μέσω της οπτικής γλώσσας με τη χρήση μιας ποικιλίας μέσων, εργαλείων και τεχνικών
- τις διαφορές ως προς τη φύση και τις ιδιότητες των μέσων που χρησιμοποιούν

Κοινωνικός τομέας:

- Παροχή ίσων ευκαιριών
- Ενημέρωση των παιδιών κατά ομάδες εργασίας, ιδιαίτερα αγοριών και κοριτσιών, για τον τρόπο χρησιμοποίησης των τεχνολογικών μέσων.

Χρονικό διάστημα: Πάνω από 2 μήνες, την εποχή της άνοιξης, με συνδυαζόμενες δραστηριότητες.



Διάγραμμα 2.1. Παράδειγμα σχεδιασμού μιας εργασίας, στο μάθημα της τέχνης, από τις Ε' και ΣΤ' τάξεις. Το θέμα που έχει επιλεγεί είναι το «Περιβάλλον», και η ανάπτυξη των δυνατοτήτων των Νέων Τεχνολογιών, ενσωματώθηκε στη διδασκαλία για τα μέσα, την επίδειξη στο κοινό. (Από εργασία των παιδιών στα 13 και 21 Δημοτικά σχολεία Κερατσινίου στα πλαίσια του πιλοτικού προγράμματος «Το Νησί των Φαιάκων»)

Ευκαιρίες για αξιολόγηση:

- αυθόρμητες παρατηρήσεις και μετρήσεις
- σχεδιασμός παρατηρήσεων, μετρήσεων και έρευνας κατά τη διάρκεια δραστηριοτήτων συζητήσεις με τα παιδιά κατά τη διάρκεια και μετά από την δραστηριότητα
- εξέταση μιας σειράς εικόνων
- αυτοεκτίμηση των μαθητών για τις ικανότητές τους στη χρήση των ψηφιακών μέσων
- αυτοεκτίμηση μετά από συζήτηση και αξιολόγηση

Εμπειρία: Πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και να κτίσουμε πάνω στην προγενέστερη εμπειρία των παιδιών, ώστε η καινούργια γνώση να κτιστεί με τις σκαλωσιές της υπάρχουσας

Πλαίσιο:

- παρατηρήσεις, μετρήσεις, σχέδια, σημειώσεις-άρθρα, συζήτηση
- παρουσίαση υλικών για κολλάζ, ζωγραφική, ψηφιακές εικόνες, φωτογραφίες
- οργάνωση ομάδων για τις δραστηριότητες
- παρουσίαση της δουλειάς σε εξέλιξη, για συζήτηση και επαναπροσδιορισμό των στόχων
- παρουσίαση των εικόνων και συζήτηση γι' αυτές

Τρόποι Μάθησης:

- παρατήρηση
- πρακτικός πειραματισμός και έρευνα
- παρουσίαση
- συζήτηση
- εκτίμηση και Αξιολόγηση

Πηγές:

- εργοστάσια, ιχθυόσκαλα, δημοτικό κολυμβητήριο, παιδικές χαρές, πανίδα, χλωρίδα της περιοχής, οικολογικά σωματεία και οργανώσεις, μετεωρολογικός κλωβός, πυλώνες της ΔΕΗ.
- μπλοκ σχεδίου
- υλικά για κολλάζ, ποικιλία χαρτιών χρυσόχαρτο, ριζόχαρτο, διχτυωτό
- υλικά ζωγραφικής, χαρτιά, χρώματα, ποικιλία από πινέλα
- εργαλεία μετρήσεων, θερμόμετρο, βροχόμετρο, υγρόμετρο
- εκτυπωτές υπολογιστών έγχρωμοι
- προγράμματα γραφικών
- ψηφιακή κάμερα και φιλμ
- παραδείγματα της δουλειάς καλλιτεχνών – Monet, Sera, Hockney, Γουναρόπουλος, Παρθένης,

Αποτελέσματα-Παρουσίαση

- Επίδειξη εικόνων που θα παρουσιάζουν ιδέες για το περιβάλλον χρησιμοποιώντας φωτογραφίες, κολλάζ, χρώμα και γραφικά από τον υπολογιστή

Παρουσίαση στην τάξη, στην ομάδα εργασίας και στο άλλο σχολείο:

- Ψηφιακές εικόνες που μοιράζονται με άλλο συνδεδεμένο σχολείο μέσω ηλεκτρονικών μηνυμάτων

Στο περιβαλλοντικό αυτό project, που οργανώθηκε στα πλαίσια του προγράμματός μας, τα παιδιά επισκέφτηκαν το ατμοηλεκτρικό εργοστάσιο της ΔΕΗ στην περιοχή τους και τράβηξαν φωτογραφίες. Ζωγράφισαν με παραδοσιακά μέσα, αλλά και στον υπολογιστή θέματα όπως «Η μόλυνση του περιβάλλοντος», «Τι θα ήθελα να έχει η γειτονιά μου», «Η προστασία του περιβάλλοντος». Έφτιαξαν κολλάζ με θέμα τη φύση χρησιμοποιώντας και σαρωμένα αντικείμενα. Η αντιστοιχία των παραδοσιακών μέσων που χρησιμοποιήθηκαν όπως στυλό, μολύβια, κάρβουνο και χρώμα, αποδίδεται με εργαλεία του υπολογιστή όπως το πινέλο ή το σπρέι. Τα εργαλεία των υπολογιστών μπορούν να χρησι-

μοποιήθηκαν επίσης για την αναπαραγωγή και ερμηνεία εικόνων που έχουν προκύψει από άλλα μέσα, όπως οι ψηφιακές φωτογραφίες που μπορούν να λειτουργήσουν ως αφετηριακά σημεία για παραπέρα εξέλιξη. Μπορεί να δημιουργηθεί απευθείας πάνω στην οθόνη του υπολογιστή ένα φόντο εργασίας και στη συνέχεια να μορφοποιηθεί η εικόνα με άλλα αντικείμενα, έντυπα ή υλικά (κολλάζ). Στα πλαίσια όλων αυτών των εργασιών συζητήθηκαν και θέματα σχετικά με τα χρώματα και την τονικότητά τους, αφού οι διαφορές του έγχρωμου φωτός στην οθόνη και της έγχρωμης ύλης στο χαρτί προκαλούσε τα παιδιά να κάνουν συγκρίσεις. Η ευκολία επιλογής περιοχών σε μια εικόνα στον υπολογιστή για μετακίνηση και ανταλλαγή, χρησιμοποιήθηκε ως αντικείμενο διερεύνησης για τη διαδικασία της εκτύπωσης, της διαμόρφωσης σχεδίου και κολλάζ, για την ανάπτυξη ιδεών που αφορούν το σχέδιο σε ύφασμα, το κένημα και τον πηλό.

Όλες αυτές οι δραστηριότητες, ενταγμένες στο πλαίσιο της συνεργατικής μάθησης και μιας θεματικής και εποικοδομιστικής προσέγγισης της γνώσης, είχαν σαν αποτέλεσμα οι μαθητές να γίνουν κατασκευαστές νέας γνώσης χρησιμοποιώντας τις Νέες Τεχνολογίες, αλλά και να αναπτύξουν, όσο αυτό ήταν δυνατό και με τη βοήθεια των δασκάλων τους, μια κριτική σκέψη όσον αφορά το πλαίσιο που αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν σωστά στη μαθησιακή διαδικασία.

Το κλίμα στην αίθουσα διδασκαλίας-Οργάνωση και Μεθοδολογία

Η οργάνωση της αίθουσας διδασκαλίας θα πρέπει να αντανakλά τις ίσες ευκαιρίες που έχουν τα παιδιά, να εργαστούν με μια ποικιλία μέσων, για κάποιο χρονικό διάστημα, στα πλαίσια κάποιων δραστηριοτήτων. Μια πολυάσχολη και πολυμελής ομάδα δεν θα καταφέρει να έχει πρόσβαση στον υπολογιστή σε κάθε εργασία στο μάθημα της Τέχνης. Για το λόγο αυτό η πρόσβασή τους σε τέτοιου είδους δραστηριότητες θα πρέπει να έχει σχεδιαστεί με βάση το χρόνο, για να τους δώσει την ευκαιρία να πειραματιστούν, να διορθώσουν πιθανά λάθη, να βελτιώσουν ή και ν' αλλάξουν τις αρχικές τους ιδέες, να αποθηκεύσουν και να εκτυπώσουν τη δουλειά που είναι σε εξέλιξη και τέλος να παράγουν ένα τελικό αποτέλεσμα, που θα μπορούσε να παρουσιαστεί σε κάποιο κοινό. Η επίδειξη της δουλειάς καθημερινά, πάνω σ' έναν πίνακα παρουσίασης στην αίθουσα, δίνει στα παιδιά την ευκαιρία να συζητήσουν τις ιδέες τους, τις τεχνικές τους, να κάνουν συγκρίσεις και να επεκταθούν προκειμέ-

νου να εκτιμήσουν τις δουλειές τους και να σκεφτούν τρόπους να βελτιωθούν και να προχωρήσουν.

Αναμφισβήτητα ο δάσκαλος αναλαμβάνει να παίζει πολλούς ρόλους σ' αυτή τη διαδικασία. Ο σχεδιασμός μιας εργασίας απαιτεί πρωτίστως τον προσδιορισμό των μαθησιακών απαιτήσεων των δραστηριοτήτων που θα εκτελεστούν: τη γνώση, τις έννοιες και τις δεξιότητες που απαιτούνται. Οι πηγές είναι ανάγκη να βρεθούν και να οργανωθούν, ενώ απαιτείται να γίνει επίδειξη της χρήσης ορισμένων μέσων και του σχεδιασμού των δραστηριοτήτων. Η ίδια η δραστηριότητα πρέπει να «χαρτογραφηθεί» και να γίνει αντικείμενο επεξεργασίας, από την κατάρτιση των ομάδων των παιδιών ως τη διαφοροποίηση των εργασιών, με βάση τις διαφορετικές γνωστικές ανάγκες και ικανότητες. Η στήριξη, η αλληλεπίδραση και οι παρεμβάσεις χρειάζεται να είναι κάθε φορά κατάλληλες, ανάλογα με την περίπτωση. Είναι επίσης καλό να δίνονται στον δάσκαλο και στα παιδιά ευκαιρίες για αξιολόγηση του αποτελέσματος και για εκτίμηση της ποιότητας της μαθησιακής διαδικασίας, προκειμένου να οικοδομηθούν χρήσιμες εμπειρίες για μελλοντικό σχεδιασμό.

Η είσοδος των Νέων Τεχνολογιών στην αίθουσα διδασκαλίας δεν εξασφαλίζει την ποιότητα της μάθησης των παιδιών. Μπορεί να είναι αποτελεσματική υπό τον όρον ότι οι μαθητές και οι δάσκαλοι έχουν γνώση της συνεισφοράς, που μπορεί να προσφέρει ανάλογα με τη φύση του προβλήματος, είτε αυτό είναι μετάδοση πληροφοριών, είτε είναι χειρισμός, διαμόρφωση και επεξεργασία ψηφιακών δεδομένων, έλεγχος, καταγραφή ή μέτρηση πληροφοριακού υλικού. Στις οπτικές τέχνες, οι Νέες Τεχνολογίες αποτελούν ένα αξιόλογο εργαλείο που

αναπαράγει, επεξεργάζεται και χειραγωγεί εικόνες. Είναι μια πηγή που εξασφαλίζει πρόσβαση και συμμετοχή στην εργασία των άλλων, ενώ δρα ως καταλύτης στην ανάπτυξη νέων μεθόδων έκφρασης της οπτικής γλώσσας.

Η αλληλεπίδραση των δυνατοτήτων των ΝΤ, η ικανότητα των παιδιών να εξερευνούν και να επεκτείνουν τις οπτικές τους ιδέες και η παιδαγωγική κατάρτιση των δασκάλων, είναι παράγοντες που μπορούν να βελτιώσουν την ποιότητα της μάθησης και της διδασκαλίας.

Όπως αναφέρθηκε και στην αρχή αυτού του κεφαλαίου, τρία στοιχεία του αλφαριθμητισμού της εικόνας είναι πολύ βασικά: η αντίληψη, η χρήση των υλικών ως μέσων και η γνώση και κατανόηση της γλώσσας της τέχνης. Τα ερωτήματα πολλά. Μπορεί τελικά η εισαγωγή των Νέων Τεχνολογιών στο μάθημα της τέχνης να στηρίζει την ανάπτυξη του αλφαριθμητισμού της εικόνας; Οι απόψεις ποικίλες και αντικρουόμενες.

Αξίζει ωστόσο να αναφέρουμε την άποψη των δασκάλων των Δημοτικών Σχολείων 13^{ου} και 21^{ου} Κερατσινίου, που συμμετέχουν στο πιλοτικό πρόγραμμα «Το νησί των Φαιάκων», όπως παρουσιάστηκε σε πρόσφατο συνέδριο που οργάνωσε το Πανεπιστήμιο Πατρών για τις «Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην εκπαίδευση» και παρουσίασε ο δάσκαλος Σίμος Βυζανιάρης. «Τα παιδιά προσεγγίζουν τη δουλειά τους και παράγουν ολοκληρωμένα έργα μ' έναν τρόπο που προκαλεί έκπληξη σ' εμάς τους δασκάλους για την οπτική εκλέπτυνση και την καλλιτεχνική διαίσθηση που εκφράζει. Τα παιδιά δουλεύουν με άνεση στα νέα μέσα, δείχνουν αφοσίωση σ' αυτό που κάνουν και αναπαριστούν τις ιδέες τους με ζωντάνια και πρωτοτυπία.»

Παιχνίδι με τα χρώματα

1η
Δραστηριότητα *

Στόχος της δραστηριότητας: Η εξοικείωση με την τεχνική του γεμίσματος με χρώμα μιας επιλεγμένης περιοχής.

Γνωριμία με τις δυνατότητες του προγράμματος: Οι περισσότερες εφαρμογές σχεδίασης και γραφικών έχουν ενσωματωμένο ένα εργαλείο γεμίσματος με χρώμα («flood fill», «κάδος»), με το οποίο μια συγκεκριμένη περιοχή γεμίζει με ένα επιλεγμένο χρώμα. Το εικονίδιο αυτού του εργαλείου συχνά είναι σχεδιασμένο ως ένα γεμένο δοχείο, απ' όπου μια ποσότητα χρώματος ρέει προς τα έξω (βλέπε εικόνα). Το γέμισμα με χρώμα είναι μια τεχνική που τα παιδιά τη χρησιμοποιούν με ευχαρίστηση και είναι αποτελεσματική για το γέμισμα μικρών ή και μεγάλων κλειστών περιοχών με μια ποικιλία χρωμάτων.



Η εργαλειοθήκη του σχεδιαστικού προγράμματος MS Paint.

Απώτερος σκοπός της συγκεκριμένης δραστηριότητας είναι η χρήση του εργαλείου χρωματικού γεμίσματος, για τη σχεδίαση και το χρωματισμό διαφόρων σχημάτων, σύμφωνα με κάποιους περιοριστικούς κανόνες, ως προς τον αριθμό των χρωμάτων που επιτρέπεται να χρησιμοποιηθούν. Στην περίπτωση μας μόνο τέσσερα χρώματα επιτρέπεται να χρησιμοποιηθούν και το ίδιο χρώμα δεν επιτρέπεται να υπάρχει και στις δυο πλευρές της ίδιας γραμμής ή του περιγράμματος ενός σχήματος. Αυτός ο περιορισμός συναντάται συχνά και ως «πρόβλημα χρωματικού χάρτη»: ποιος είναι, δηλαδή, ο ελάχιστος αριθμός των χρωμάτων που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε, για να χρωματίσουμε ένα πολιτικό χάρτη, χωρίς δύο διαφορετικές χώρες να έχουν το ίδιο χρώμα εντός και εκτός των συνόρων τους; Η απάντηση είναι ο αριθμός τέσσερα.

Μεθοδολογία: Μοιράζουμε αρχικά μια αντίστοιχη με τη δραστηριότητα φωτοτυπία σε μια επιλεγμένη ομάδα παιδιών, η οποία αργότερα θα αναλάβει μια παρόμοια εργασία στον υπολογιστή. Η ίδια αυτή

δραστηριότητα μπορεί να αφορά και ολόκληρη την τάξη. Συζητούμε με τα παιδιά για την ποικιλία των χρωμάτων που συναντάμε σε έργα μεγάλων καλλιτεχνών, είτε αυτά είναι πίνακες ζωγραφικής είτε γλυπτά, είτε αντικείμενα εσωτερικής διακόσμησης. Τους ζητούμε να χρωματίσουν τα σχέδια της σελίδας, χρησιμοποιώντας όσο το δυνατό λιγότερα χρώματα, προσέχοντας όμως, ώστε να μη συναντιούνται δυο ίδια χρώματα στις δυο πλευρές μιας γραμμής ή ενός περιγράμματος. Δοκιμάζοντας τη συγκεκριμένη δραστηριότητα πρώτα στο χαρτί, τα παιδιά εκτιμούν πόσο πιο εύκολο είναι να κάνουν την ίδια δουλειά στον υπολογιστή χρησιμοποιώντας τα εργαλεία των γραφικών ενός σχεδιαστικού προγράμματος.

Το επόμενο βήμα είναι μια δική μας επίδειξη της ίδιας δραστηριότητας στο πρόγραμμα των γραφικών του υπολογιστή. Τα παιδιά μπορούν να βοηθήσουν στην προσπάθειά μας να πάρουμε «το μολύβι για μια βόλτα στο λευκό καμβά», και να γεμίσουμε την οθόνη με τεθλασμένες γραμμές, που εμπεριέχουν κενά, ή με απλά σχήματα (σπίτι, φρονιέρα, μπάλα), χρησιμοποιώντας είτε ένα λεπτό μολύβι είτε το πινέλο. Συνέχεια έχει τώρα ο χρωματισμός του σχεδίου με το εργαλείο του γεμίσματος.

Εξηγούμε στα παιδιά ότι θέλουμε να επαναλάβουν μόνα τους την ίδια δουλειά και στον υπολογιστή, αλλά κάνοντας οικονομία στα χρώματα. Υπενθυμίζουμε ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν μόνο τέσσερα χρώματα, ενώ το ίδιο χρώμα δεν μπορεί να εμφανίζεται και από τις πλευρές της ίδιας γραμμής ή του περιγράμματος του σχήματος. Εάν το όριο των τεσσάρων χρωμάτων τα δυσκολέψει, τους επιτρέπουμε στην αρχή να χρησιμοποιήσουν περισσότερα χρώματα.

Όταν όλοι οι άδαιοι χώροι στο σχέδιο των παιδιών γεμιστούν με χρώμα, συμπεριλαμβανομένου και του φόντου, αφήνουμε τα παιδιά να κάνουν τις έγχρωμες εκτυπώσεις. Τα παιδιά μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτά τα απλά σχέδια, για να στολίσουν ένα ντοσιέ ή μια εφημερίδα που εκδίδουν στην τάξη τους. Προσπαθούμε με τα παιδιά να αναχρωματίσουμε τα ίδια σχέδια με άλλα χρώματα. Η αλλαγή των επιλεγμένων χρωμάτων στο ίδιο σχέδιο είναι εντυπωσιακή, όταν εκτίθεται πλάι στο αρχικό σχέδιο, καθώς τα παιδιά μπορούν να παρα-

* Οι δραστηριότητες αυτής της ενότητας κατασκευάστηκαν σε συνεργασία με την υποψήφια διδάκτορα κ. **Μ. Καλαματιανού**.

γάγουν πολλές χρωματικές εκδοχές του ίδιου σχεδίου.

Περισσότερες δημιουργικές ιδέες: Τα παιδιά με αυξημένη αυτοπεποίθηση μπορούν να εξερευνήσουν εκτεταμένα τις δυνατότητες της χρωματικής παλέτας. Η χρήση επίσης διαφορετικών αποχρώσεων ενός και μόνο χρώματος κάνει το αποτέλεσμα εντυπωσιακό, αλλά αυτό προφανώς εξαρτάται από το κατά πόσο το συγκεκριμένο λογισμικό παρέχει αυτές τις ευκολίες. Εάν όχι, τα παιδιά μπορούν να χρησιμοποιήσουν διαφορετικές αποχρώσεις του γκρι ή μια ποικιλία από διαφορετικά σχέδια γεμισμένα με ένα χρώμα.

Επιτρέπουμε στα παιδιά με χαμηλή αυτοπεποίθηση να χρησιμοποιήσουν αρχικώς στο σχέδιό τους όσα χρώματα θελήσουν και στη συνέχεια περιορίζουμε την επιλογή των χρωμάτων τους, όπως ακριβώς προτείνεται στην παραπάνω μεθόδευση.

Η δημιουργική μας φαντασία, το μεράκι και το κατάλληλο παιδαγωγικό κλίμα που θα δημιουργήσουμε στην τάξη μας, είναι καθοριστικά για την ποικιλία των δραστηριοτήτων που θα οργανώσουμε περαιτέρω βασισμένοι στη φαντασία μας. Ενδεικτικά αναφέρουμε:

1. τα παιδιά βρίσκουν και φέρνουν στην τάξη έργα τέχνης με περιορισμένη επιλογή χρωμάτων (ζωγραφική, αρχιτεκτονική, εσωτερική διακόσμηση, φωτογραφία)
2. τα παιδιά χρωματίζουν έναν πολιτικό χάρτη σε ενότητα του μαθήματος της Γεωγραφίας, με τον περιορισμό των τεσσάρων χρωμάτων.

Εκτίμηση της δραστηριότητας:

α) Αυτή η δραστηριότητα μας δίνει την ευκαιρία να εκτιμήσουμε την ικανότητα των παιδιών στη χρήση του εξοπλισμού του υπολογιστή και του λογισμικού των γραφικών, καθώς εκτελούν την παραπάνω εργασία.

β) Μπορούμε επίσης να συσχετίσουμε τη συγκεκριμένη δραστηριότητα με τα καλλιτεχνικά μαθήματα του αναλυτικού προγράμματος, παράγοντας εργασίες με ζωγραφική, πηλό, ή χαρτοκατασκευές με την προϋπόθεση της χρωματικής «οικονομίας».

γ) Τα σχέδια των παιδιών προσφέρουν καταπληκτικές ευκαιρίες για έκθεση και, όταν τα συνδυάσουμε με φαντασία, μπορούν να στολίσουν ένα οποιαδήποτε χώρο του σχολείου.

δ) Ζητούμε από τα παιδιά να επινοήσουν κάποιους ασυνήθιστους τίτλους για τη δουλειά τους.

ε) Συζητούμε προτάσεις για το πώς θα εφαρμοζόταν και τη λεγόμενη χρωματική «οικονομία» στους χώρους του σχολείου.

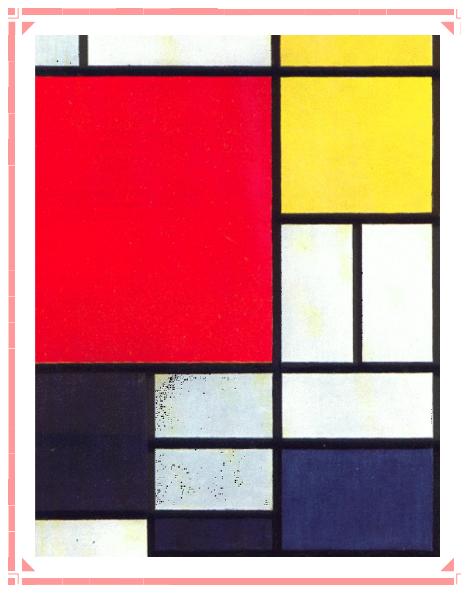
Παράδειγμα: Η παρακάτω φωτοτυπία περιλαμβάνει μια ποικιλία από σχέδια. Κάποια είναι έργα μεγάλων δημιουργών ενώ υπάρχουν και απλά σχέδια. Τα παιδιά πρέπει να αναγνωρίσουν την περιορισμένη χρωματική ποικιλία στα έργα των μεγάλων δημιουργών. Στη συνέχεια καλούνται να γεμίσουν με χρώμα τα απλά σχέδια χρησιμοποιώντας, όσο το δυνατό λιγότερα χρώματα, και χωρίς τα ίδια χρώματα να εμφανίζονται και από τις δύο πλευρές της ίδιας γραμμής ή του περιγράμματος.



1η: Παιχνίδι με τα χρώματα

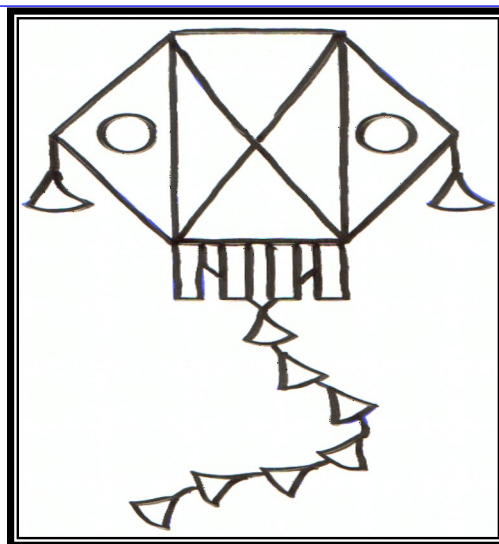


Γκέρριτ Ρίτβελντ-Κάθισμα από Χρωματισμένο ξύλο, 1917. Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης, Νέα Υόρκη.



Πιτ Μοντριάν-Έκθεση με μαύρο, κόκκινο, γκρι, κίτρινο, μπλε, 1920. Εθνικό Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης, Ρώμη.

- Συγκρίνοντας τα παραπάνω έργα τέχνης παρατηρείς κάποιες ομοιότητες;
- Τι σου προκαλεί εντύπωση;



Χρωμάτισε τις παρακάτω εικόνες χρησιμοποιώντας όσο το δυνατό λιγότερα χρώματα. (Περιορίσου σε τέσσερα.) Σιγουρέψου ότι το ίδιο χρώμα δεν εμφανίζεται και από τις δύο πλευρές της ίδιας γραμμής ή του περιγράμματος του σχεδίου..

Αλφαριθμητικός της εικόνας

Κυβιστική ζωγραφική

2η
Δραστηριότητα

Στόχος της δραστηριότητας: Η εξοικείωση με τις δυνατότητες του απλού και γραμμικού σχεδίου, το γέμισμα του σχεδίου με χρώμα και την αλλαγή χρώματος του φόντου. Απώτερος στόχος, να κατανοήσουν τα παιδιά ότι με τη χρήση απλών γραμμών και σχημάτων μπορούν να παραγάγουν απλά έργα.

Γνωριμία με τις δυνατότητες του προγράμματος:

Τα περισσότερα λογισμικά σχεδίασης και γραφικών προσφέρουν τη δυνατότητα σχεδιασμού μιας ποικιλίας γεωμετρικών σχημάτων, όπως κύκλους, τρίγωνα, τετράγωνα με τη βοήθεια κατάλληλων εργαλείων. (βλέπε εικόνα) Η συγκεκριμένη δραστηριότητα θεωρεί ως προϋπάρχουσα ικανότητα την ευχέρεια των παιδιών να χειρίζονται τέτοιου είδους σχεδιαστικά εργαλεία.



Τα εργαλεία σχεδιασμού γεωμετρικών σχημάτων.

Τέτοιου είδους πακέτα λογισμικού γραφικών προσφέρουν εξαιρετικές ευκαιρίες για πειραματισμούς με χρώματα, σχήματα και μορφές, χωρίς να είναι απαραίτητο να δημιουργήσουν τα παιδιά

«ρεαλιστικές» εικόνες. Πειραματιζόμενοι κατ' αυτόν τον τρόπο πετυχαίνουμε την παραγωγή απλών αφηρημένων σχε-

δίων, τα οποία είναι ελκυστικά και προσφέρουν στα παιδιά το συναίσθημα της άμεσης επιτυχίας, καθώς δεν υπάρχει σωστό ή λάθος, απλώς η απόλαυση του να ζωγραφίζεις σχήματα και μορφές. Ιστορικά ο «κυβισμός», το καλλιτεχνικό κίνημα της αφηρημένης τέχνης «De Stijl», και η Σχολή της «μοντέρνας τέχνης», πηγάζουν από τέτοιου είδους καλλιτεχνικές εκφράσεις.

Μεθοδολογία: Τα παιδιά πρέπει εξοικειωθούν με μια ποικιλία παραδειγμάτων μοντέρνας τέχνης, όπως εικόνες από βιβλία ή αφίσες με έργα των Mondrian, Klee, Kandinsky και Πικάσο, για να εκτιμήσουν το ύφος των ζωγράφων και να σχηματίσουν δικές τους απόψεις. Δείχνοντας στα παιδιά τους πίνακες μοντέρνας τέχνης, τους οποίους έχουμε από κοινού συγκεντρώσει, επισημαίνουμε τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα που κατατάσσουν τα παραπάνω έργα σε μια συγκεκριμένη κατηγορία. Παρατηρούμε το σχήμα και το χρώμα, τα οποία οι καλλιτέχνες χρησιμοποιούν. Συζητούμε πώς οι συγκεκριμένοι πίνακες επικεντρώνονται στο σχή-

μα, τη μορφή και το χρώμα και εντοπίζουμε, αν είναι δυνατό, την ισορροπία ανάμεσα στις χρωματικές περιοχές.

Στη συνέχεια μοιράζουμε στα παιδιά την αντίστοιχη φωτοτυπία. Αυτή αποτελείται από έργα των καλλιτεχνών, για τους οποίους πριν λίγο συζητήσαμε. Καλούμε τα παιδιά να αναγνωρίσουν το δημιουργό του κάθε έργου, δίνοντάς τους τρεις δυνατόes επιλογές, ενδεχομένως και κάποια άλλα στοιχεία αναγνώρισης. Στη συνέχεια, τα προκαλούμε να γίνουν «κυβιστές» ζωγράφοι, δημιουργώντας «αφηρημένη τέχνη» στο λευκό χώρο της φωτοτυπίας τους. (Βεβαιωνόμαστε ότι κάνουν αφηρημένα σχέδια κι ότι δεν προσπαθούν να δημιουργήσουν κάτι πιο ρεαλιστικό).

Σειρά τώρα έχει το ηλεκτρονικό μέσο. Λέμε στα παιδιά ότι πρόκειται να ζωγραφίσουμε το δικό μας πίνακα μοντέρνας τέχνης χρησιμοποιώντας τον υπολογιστή. Ξεκινώντας σε λευκή οθόνη, χρησιμοποιούμε το σχεδιαστικό εργαλείο των γεωμετρικών σχημάτων, για να δημιουργήσουμε μια αφηρημένη σύνθεση ή και κάτι πιο συγκεκριμένο (σπίτι, χαρταετό, καρότσι) με έναν αριθμό εφαιπτόμενων τετραγώνων, κύκλων και τριγώνων. Δείχνουμε στα παιδιά πως, όταν χρησιμοποιούν το συγκεκριμένο εργαλείο, το πρώτο πάτημα του «ποντικιού» καθορίζει μία γωνία ενός σχήματος ή το κέντρο ενός κύκλου. Κινώντας το «ποντίκι» προς τα έξω δημιουργούνται διακεκομμένες γραμμές, οι οποίες δείχνουν πώς θα μοιάζει το σχήμα εάν πατηθεί για δεύτερη φορά το «ποντίκι». (Τα παιδιά πρέπει να πειραματιστούν αργότερα με τα διάφορα σχήματα και να μάθουν να συσχετίζουν την κίνηση του «ποντικιού» με αυτό το οποίο συμβαίνει στην οθόνη).

Οι άδειες περιοχές μέσα στο σχήμα θα γεμίσουν με χρώμα, χρησιμοποιώντας το εργαλείο του χρωματικού γεμίσματος. Τα παιδιά είναι εξοικειωμένα με τη παραπάνω δραστηριότητα («Παίζω με τα χρώματα»). Προσέχουμε να τηρήσουμε τους όρους, που θέσαμε, δηλαδή, να γεμίσουμε με χρώμα το φόντο προσπαθώντας να μην υπάρχει το ίδιο χρώμα στις δυο πλευρές του περιγράμματος. Το ολοκληρωμένο αποτέλεσμα μπορεί να είναι το ίδιο όμορφο με μια υαλοκατασκευή φτιαγμένη με την τεχνική του «βιτρώ».

Όταν ολοκληρωθεί η παρουσίαση, προσκαλούμε τα παιδιά να δημιουργήσουν «κυβιστικές κό-

πιες» στον υπολογιστή. Όταν χρησιμοποιήσουν τα γραφικά του υπολογιστή, τα παιδιά θα εκτιμήσουν πόσο πιο εύκολο είναι να κάνουν αλλαγές στο σχέδιό τους. Τα ενθαρρύνουμε να ξεκινήσουν σε μια χρωματιστή σελίδα στον υπολογιστή ή να γεμίσουν με χρώμα το φόντο της οθόνης.

Περισσότερες δημιουργικές ιδέες: Τα παιδιά με αυξημένη αυτοπεποίθηση μπορούν να ενασχοληθούν με τη συγκεκριμένη δραστηριότητα ακολουθώντας κάποιους περιοριστικούς κανόνες, όπως τη χρήση περιορισμένου αριθμού γεωμετρικών σχεδίων. Σύμφωνα πάντα με την αξιολογική μας εκτίμηση για το επίπεδο ικανοτήτων των παιδιών, μπορούμε όπως και στην προηγούμενη δραστηριότητα, «*Παίζω με τα χρώματα*» να περιορίσουμε τον αριθμό των χρωμάτων προς χρήση.

Επιτρέπουμε στα παιδιά με χαμηλή αυτοπεποίθηση τη χρήση μόνο ορθογωνίων για το σχέδιο, απλοποιώντας έτσι την εργασία. Όταν ολοκληρώσουν το πρώτο σχέδιο με αυτόν τον τρόπο, μπορούν να συνεχίσουν την προσπάθεια χρησιμοποιώντας διαφορετικά σχήματα.

Η δημιουργική μας φαντασία, το μεράκι και το κατάλληλο παιδαγωγικό κλίμα που θα δημιουργήσετε στην τάξη σας, είναι καθοριστικά για την ευφάνταστη ποικιλία των δραστηριοτήτων που θα οργανώσετε περαιτέρω. Ενδεικτικά αναφέρουμε:

1. Τα παιδιά βρίσκουν και φέρνουν στην τάξη έργα τέχνης που αντιπροσωπεύουν τα καλλιτεχνικά κινήματα του «*κυβισμού*» και της «*αφηρημένης τέχνης*» (ζωγραφική, γλυπτική, εσωτερική διακόσμηση).
2. Τα παιδιά χρωματίζουν «*κυβιστικές κόπιες*» με κάποιους περιορισμούς σε σχήματα, αριθμό σχημάτων ή χρωμάτων.
3. Τα παιδιά οργανώνουν έναν διαγωνισμό αφηρημένης ζωγραφικής και ο νικητής θα εκθέσει το έργο του για κάποιο χρονικό διάστημα στον πίνακα ανακοινώσεων του σχολείου.
4. Προκαλέστε τα παιδιά να ζωγραφίσουν συγκεκριμένα θέματα χρησιμοποιώντας μόνο γεωμετρικά σχέδια (ένα σπίτι, ένα χαρταετό, ένα αυτοκίνητο, μια αράχνη, χαρακτηριστική άποψη μιας πόλης).

Κρίσεις και αξιολόγηση της δραστηριότητας:

α) Η συγκεκριμένη δραστηριότητα προσφέρει αρκετές αξιολογικές ευκαιρίες, για να προσδιορίσετε κατά τη διάρκειά της, πόσο καλά οι μαθητές χρησιμοποιούν τον εξοπλισμό της Πληροφορικής και τα εργαλεία του λογισμικού των γραφικών, για να δημιουργήσουν πίνακες με ένα ιδιαίτερο ύφος. β) Υπάρχουν επίσης ευκαιρίες να κάνουμε αξιολογήσεις στις καλλιτεχνικές ικανότητες των παιδιών οργανώνοντας κάποιο διαγωνισμό. γ) Η προσεκτική επεξεργασία των εργασιών των παιδιών από τη συγκεκριμένη δραστηριότητα μπορεί να αποφέρει ελκυστικές έγχρωμες αναπαραγωγές, που μπορούν να επιτευχθούν με τη χρήση ειδικού χαρτιού σε έγχρωμο εκτυπωτή. Συμπεριλαμβάνοντας στις δημιουργίες των παιδιών φωτογραφίες σύγχρονων έργων τέχνης από διάσημους καλλιτέχνες όπως ο Kandinsky ή ο Modrian, μπορούμε να προσθέσουμε και μια εκπαιδευτική χροιά, σε μια έκθεση αφηρημένης ζωγραφικής, στο πλαίσιο των καλλιτεχνικών μαθημάτων.

Παράδειγμα: Η αντίστοιχες φωτοτυπίες περιλαμβάνουν μια σειρά από έργα μεγάλων καλλιτεχνών, που ασπάστηκαν το καλλιτεχνικό ρεύμα του «*κυβισμού*», τουλάχιστον στα πρώιμα έργα τους. Ακόμα επιτρέπει στα παιδιά να κάνουν κάποια πρόχειρα γεωμετρικά σχέδια, προτού τα ολοκληρώσουν χρησιμοποιώντας τον υπολογιστή. Αυτό θα τα βοηθήσει να εκτιμήσουν τη μεγάλη ευελιξία που προσφέρει η Πληροφορική σε παρόμοιες εργασίες σε σύγκριση με τα παραδοσιακά υλικά τέχνης.

2η ΚΥΒΙΣΤΙΚΗ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ



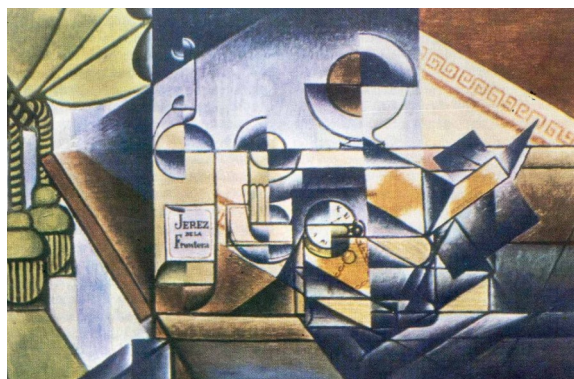
«Γυναίκα που πλέκει» του **Ζαν Με-στσανζέ**



Πητ Μοντριάν: Πόλη της Ν. Υόρκης



Πωλ Κλέε: Κήποι του νότου



Το «ρολόι» (1912) του **Χουάν Γκρι**, Πρωτοπόρος του Κυβιστικού κινήματος μαζί με τον Πικάσο, Μρακ και Λεζέ



Βασίλο Καντίνσκυ:



«Σπίτια του Εστάκ» (1908) του Ζωρζ Μπρακ.
Στους μικρούς κύβους αυτού του πίνακα οφείλεται
ο όρος κυβισμός, με τον οποίο καθιερώθηκε και
ονομάζεται κίνημα



Το φτερωτό άλογο της αρχαίας Ελληνι-
κής Μυθολογίας ο «Πήγασος». του
Πικάσο



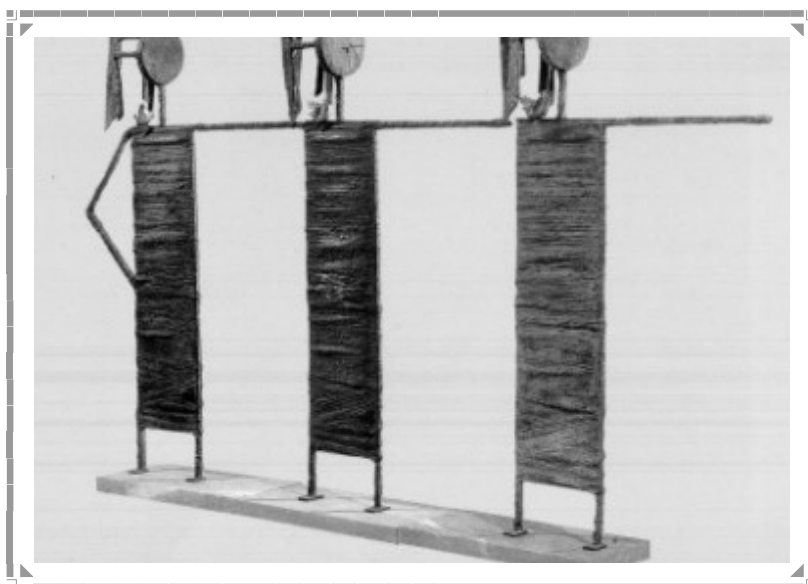
Συγκρίνοντας τα παραπάνω έργα τέχνης παρατηρείς κάποιες ομοιότητες;

- Διάλεξε από τις παραπάνω τρεις επιλογές και γράψε σχόλια για κάθε ένα από τα έργα.
- Πώς θα τοποθετούσες ένα κύκλο, δυο τρίγωνα, τρία τετράγωνα και τέσσερα ορθογώνια στη λευκή περιοχή της φωτοτυπίας σου, για να κάνεις ένα ενδιαφέρον σχέδιο; (Προσπάθησε να κάνεις το ίδιο και με μια διαφορετική ποικιλία πλήθους, μεγέθους και είδους γεωμετρικών σχημάτων.)



Πώς σας φαίνεται το διπλανό αφηρημένο έργο τέχνης; Είναι φτιαγμένο από ένα παιδί της ηλικίας σου! Πολύ απλά, επέλεξε από το μενού των αυτόματων σχημάτων το σχήμα «Γραμμές» και από αυτές διάλεξε την καμπύλη γραμμή. Κατόπιν, δοκίμασε να φτιάξει με αυτήν διάφορα σχήματα. Αφού τα σχημάτισε, τα αυξομείωσε, τα έστριψε σε κάποια κατεύθυνση και τα τοποθέτησε όπως του άρεσε, τους έδωσε όγκο και χρώμα. Καθώς πειραματιζόταν με τα σχήματα, έφτιαξε πρώτα έναν κύκλο και ένα τρίγωνο. Αυτό του έδωσε την ιδέα να σχεδιάσει ένα γλυπτό, που να παριστάνει ένα σύγχρονο άνθρωπο. Στο τέλος κατέληξε ότι αυτός ο άνθρωπος θα πρέπει να ήταν πολύ βιαστικός, καθώς έτρεχε να προλάβει τις δουλειές του...

Στην οθόνη του υπολογιστή σου δοκίμασε και εσύ να δημιουργήσεις ένα αφηρημένο έργο τέχνης με καμπύλες γραμμές για να εκφράσεις τις δικές σου ιδέες



**Γλυπτό: «Χωρίς Τίτλο» (Ορείχαλκος).
Κατερίνας Δελλαπόρτα**

Παρατήρησε προσεκτικά αυτό το γλυπτό μοντέρνας τέχνης της Κ. Δελλαπόρτα με τις ανθρώπινες μορφές. Υπάρχουν ελάχιστα στοιχεία που μας δείχνουν το φύλο τους, την κατεύθυνση της κίνησης, την αρμονική λειτουργία μιας ανθρώπινης ομάδας, αλλά και την αρμονική ένταξη των μελών της μέσα σ' αυτήν. Συζήτησε μέσα στην τάξη τη γνώμη σου. Κατ' αρχή, πες μας:

- ⇒ Τι κάνουν οι ανθρώπινες φιγούρες αυτής της σύνθεσης;
- ⇒ Είναι άνδρες ή γυναίκες;
- ⇒ Με ποια στοιχεία δηλώνεται το φύλο τους;
- ⇒ Τι είδους γεωμετρικά σχήματα υπερισχύουν;
- ⇒ Με ποια στοιχεία εκφράζεται η κίνηση;
- ⇒ Πώς κρίνεις τη σχετική ομοιομορφία των μορφών; Ταιριάζει με το θέμα;
- ⇒ Η απλότητα που χαρακτηρίζει τη μοντέρνα τέχνη προϋποθέτει και μια οικονομία και μια απλότητα στη σύνθεση των μορφών. Αναγνωρίζεις με ποιους
- ⇒ με ποιους τρόπους η καλλιτέχνης το έχει πετύχει αυτό;

ΤΙ ΤΙΤΛΟ ΔΙΝΕΤΕ Σ' ΑΥΤΟ ΤΟ ΓΛΥΠΤΟ;

Αλφαριθμητισμός της
εικόνας

Χρωματική έκφραση συναισθημάτων

3η

Δραστηριότητα

Στόχος της δραστηριότητας: Ο πειραματισμός και η εξοικείωση με μια ποικιλία εργαλείων ενός λογισμικού γραφικών, για την επίτευξη ενός συγκεκριμένου αποτελέσματος.

Γνωριμία με τις δυνατότητες του προγράμματος: Η διάθεσή μας επηρεάζεται από πολλούς εξωγενείς παράγοντες. Ο καιρός, τα χρώματα, οι μυρωδιές έχουν τη δύναμη να επηρεάζουν τη διάθεσή μας, αν και τις περισσότερες φορές δεν το καταλαβαίνουμε. Με αυτή τη δραστηριότητα τα παιδιά αφήνονται να πειραματιστούν με μια ποικιλία γραφικών εργαλείων της Πληροφορικής, για να δημιουργήσουν μια αφηρημένη «χαρούμενη ζωγραφιά» χωρίς να απαιτείται ιδιαίτερη τεχνική. Τα παιδιά γρήγορα θα ανακαλύψουν ότι δεν είναι μόνο τα χρώματα που δημιουργούν μια ξεχωριστή διάθεση, αλλά και το ίδιο το σχέδιο ή και τα σχήματα που χρησιμοποιήθηκαν.

Προϋποθέτουμε ότι η εξοικείωση με τα διαθέσιμα εργαλεία ενός προγράμματος γραφικών, (σχεδιαστικό εργαλείο γραμμών, εργαλείο γεμίσματος χρώματος, πινέλο, μολύβι και άλλα), καθώς και η γνώση για το είδος των παραστάσεων που παράγουν, θεωρούνται απαραίτητες.

Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να συνοδεύεται από ένα παραδοσιακό μάθημα για την τέχνη. Μπορούμε να δοκιμάσουμε να χωρίσουμε την τάξη σε δύο ομάδες παιδιών, από τις οποίες η μία θα έχει τη δυνατότητα να δουλεύει στον υπολογιστή, ενώ τα υπόλοιπα παιδιά, την ίδια ώρα, θα χρησιμοποιούν τα παραδοσιακά μέσα (χρησιμοποιώντας, ενδεχομένως, κλήρωση, για να μη δημιουργηθεί πρόβλημα διακρίσεων). Όπως ήδη αναφέρθηκε, παρά την αναμφισβήτητη αξία της, η Τέχνη που παράγεται με συμβατικά μέσα είναι δύσκολο να αλλάξει, ενώ τα μέσα του υπολογιστή προσφέρουν σημαντικές δυνατότητες για αλλαγές και επανορθώσεις λαθών. Τα παιδιά πρέπει να συνειδητοποιήσουν ότι η επεξεργασία στον υπολογιστή προσδίδει μια «ρευστότητα» στην όλη διαδικασία, η οποία είναι παρόμοια με εκείνη που γνώρισαν όταν μάθαιναν τη χρήση του κειμενογράφου. Και στους δυο αυτούς τύπους του λογισμικού, τα παιδιά πρέπει να μάθουν να πειραματίζονται στις αλλαγές, καθώς τους δίνεται η δυνατότητα να πετύχουν ένα καθ' όλα

ικανοποιητικό αποτέλεσμα πριν εκτυπώσουν την εργασία τους.

Μεθόδευση: Συγκεντρώνουμε μια ποικιλία έργων αφηρημένης τέχνης τα οποία μεταδίδουν διαφορετικά είδη διαθέσεων εξαιτίας των κυρίαρχων χρωμάτων τους, όπως του Joan Miro «Γυναίκα και Σκύλος στο Φεγγαρόφωτο», 1936 (σιωπή και όνειρα), του Picasso «Οι Τρεις Μουσικοί», 1921 (χαρούμενη ειρωνεία) και του Klee «Ο Δικός μου Τάφος», 1939 (αγωνία θανάτου) και συζητούμε με τα παιδιά. Παρατηρώντας διάφορους πίνακες αφηρημένης τέχνης, τα παιδιά αναλύουν το πώς η διάθεσή τους επηρεάζεται από τις συγκεκριμένες εικόνες.

Πολλές εικόνες «ζωγραφίζουν» τη διάθεση του καλλιτέχνη με το περιεχόμενό τους, αλλά η συγκεκριμένη δραστηριότητα επικεντρώνεται στη δημιουργία διάθεσης δια μέσου του χρώματος και της μορφής. Αφού τα παιδιά παρατηρήσουν μια ποικιλία από πίνακες αφηρημένης τέχνης διάσημων καλλιτεχνών, τα παρακινούμε να αναγνωρίσουν ποια χαρακτηριστικά των έργων δημιουργούν μια ιδιαίτερη διάθεση. Για παράδειγμα, τα φωτεινά χρώματα, συνήθως, υποβάλλουν μια αίσθηση ξεγνοιασιάς, ενώ τα σκοτεινά ή οι αποχρώσεις του γκρι δημιουργούν μια περισσότερο μελαγχολική ατμόσφαιρα. Πώς άραγε το σχέδιο, τα σχήματα και οι γραμμές να επηρεάζουν τη διάθεση;

Μοιράζουμε την αντίστοιχη φωτοτυπία στα παιδιά. Τα καλούμε να συζητήσουν για το είδος της διάθεσης που τους προκαλούν τα έργα διάσημων καλλιτεχνών, που υπάρχουν στη φωτοτυπία. Έπειτα ζωγραφίζουν τη δική τους εικόνα αφηρημένης Τέχνης με την προτροπή η εικόνα τους να προκαλεί «ευχάριστα» συναισθήματα.

Τώρα είναι ώρα τα παιδιά να δημιουργήσουν τη δική τους «χαρούμενη εικόνα» στον υπολογιστή. Τους εξηγούμε ότι η εικόνα πρέπει να είναι αφηρημένη, και πως είναι καλύτερα να επικεντρωθούν στις γραμμές και στα χρώματα, αντί να προσπαθήσουν να απεικονίσουν κάτι που μοιάζει πολύ με την πραγματικότητα. (Τους κάνουμε ενδεχομένως και μία επίδειξη για το πώς ένα σχέδιο ρεαλιστικό μπορεί να γίνει αφηρημένο και το αντίστροφο).

Τα παιδιά μπορούν να εργαστούν ανά ζεύγη στον υπολογιστή και να δημιουργήσουν την εικόνα

τους συνεργατικά, αφού πρώτα συμφωνήσουν στο πώς θα απεικονίσουν τη «χαρούμενη διάθεση». Εάν υπάρχει διαθέσιμος χρόνος, μπορούν να δημιουργήσουν το καθένα τη δική του εικόνα, διαφορετικά πρέπει να συμφωνήσουν ως προς το περιεχόμενο και την τεχνική και να δημιουργήσουν μία εικόνα το κάθε ζευγάρι. Μια τέτοια δραστηριότητα δίνει την ευκαιρία στα παιδιά να πειραματιστούν με μια ποικιλία εργαλείων των γραφικών, όπως του πινέλου, του μολυβιού, των γραμμών, του χρωματικού γεμίσματος κτλ., για την δημιουργία των εικόνων τους.

Τα παιδιά μπορούν να δώσουν έναν τίτλο στο έργο τους ή και να γράψουν μια μικρή επεξήγηση σε ένα πλαίσιο κειμένου, χρησιμοποιώντας τον κειμενογράφο, για το πώς το σχέδιό τους υποβάλλει μια συγκεκριμένη διάθεση. Μπορούν ακόμη να ζητήσουν από τα άλλα παιδιά να κρίνουν το κατά πόσο πέτυχαν να εκφράσουν με αφηρημένο τρόπο τη συγκεκριμένη διάθεση στο θεατή.

Περισσότερες δημιουργικές ιδέες: Τα παιδιά μπορούν να επεκτείνουν τις ικανότητές τους ζωγραφίζοντας μια «χαρούμενη» ή μια «θυμωμένη» εικόνα, χρησιμοποιώντας εργαλεία των γραφικών, που δεν χρησιμοποίησαν στην προηγούμενη δουλειά τους.

Κάποια παιδιά ίσως να μην είναι εξοικειωμένα με τα εργαλεία των γραφικών, γι' αυτό άλλα πιο έμπειρα παιδιά, μπορούν να συνεργαστούν με αυτά δείχνοντάς τους τα αποτελέσματα που παράγουν συγκεκριμένα εργαλεία γραφικών. Τα παιδιά με χαμηλή αυτοπεποίθηση είναι προτιμότερο να χρησιμοποιήσουν λιγότερα εργαλεία για τη δημιουργία της εικόνας τους.

Η δημιουργική φαντασία, το μεράκι και το κατάλληλο παιδαγωγικό κλίμα που θα δημιουργήσουμε στην τάξη, είναι καθοριστικά για την ποικιλία των δραστηριοτήτων που θα με φαντασία θα οργανώσουμε περαιτέρω. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι μπορούμε:

1.) να οργανώσουμε μια συλλογή έργων τέχνης που δημιουργούν ποικίλες διαθέσεις. Αξιοποιούμε το διαδίκτυο για την εύκολη πρόσβαση των παιδιών σε έργα διάσημων καλλιτεχνών. Τα παιδιά καλούνται να συνοδεύουν τα έργα που θα φέρουν από βιβλία, ή θα «κατεβάσουν» από το διαδίκτυο, με ένα μικρό κείμενο, που θα προσφέρει πληροφορίες για το έργο, καθώς και την προσωπική εκτίμηση του μαθητή για το είδος της διάθεσης που του δημιούργησε.

2.) να χρησιμοποιήσετε τις εργασίες των παιδιών στον υπολογιστή για να κάνουμε μια έκθεση με

τίτλο «Χρωματίζω τα συναισθήματά μου». Τοποθετημένα δίπλα σε αφίσες με έργα μεγάλων καλλιτεχνών, τα έργα των παιδιών θα δείχνουν ιδιαίτερα πρωτοποριακά και θα προκαλέσουν το συνολικό ενδιαφέρον. Οι τίτλοι των έργων ή οι γραπτές επεξηγήσεις για την πρόκληση συγκεκριμένου αποτελέσματος θα λειτουργήσουν ως ερέθισμα για περαιτέρω συζήτηση σχετικά με τις διαστάσεις της τέχνης.

Εκτίμηση της δραστηριότητας:

α) Θα έχουμε τη δυνατότητα να εκτιμήσουμε την ικανότητα των παιδιών στη χρήση της Πληροφορικής μέσω μιας ποικιλίας γραφικών εργαλείων, σε σχέση με τη δημιουργία, τη διόρθωση, την οργάνωση και την παρουσίαση ιδεών υπό τη μορφή εικόνων.

β) Δίνονται επίσης δυνατότητες να κάνουμε αξιολογήσεις ως προς τα καλλιτεχνικά προσόντα των παιδιών.

γ) Τα έργα των παιδιών μπορεί να τα αξιολογήσει και ένας παιδοψυχολόγος, που θα καλέσουμε στην τάξη με σκοπό να σκιαγραφήσει με κατάλληλο τρόπο το προφίλ και την συναισθηματική κατάσταση των μαθητών σας, όπως αυτή διαγράφεται μέσα από τις δημιουργίες τους και να τα βοηθήσει να εκφραστούν περισσότερο.

Παράδειγμα: Η αντίστοιχη φωτοτυπία περιλαμβάνει μια σειρά από έργα «αφηρημένης τέχνης» μεγάλων καλλιτεχνών. Τα παιδιά δίνουν την προσωπική τους εκτίμηση για το ποια διάθεση δημιουργούν στο θεατή και στα ίδια, τα συγκεκριμένα έργα. Στη συνέχεια, τα παιδιά καλούνται να δημιουργήσουν μια «χαρούμενη» εικόνα στο λευκό φόντο της φωτοτυπίας τους. Σιγουρευόμαστε ότι τα παιδιά δίνουν το βάρος τους στο χρώμα και στις γραμμές και όχι στο να δημιουργήσουν «ρεαλιστικές» εικόνες. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα επιτρέπει στα παιδιά να κάνουν κάποια πρόχειρα αφηρημένα σχέδια, προτού τα ολοκληρώσουν χρησιμοποιώντας την Πληροφορική. Αυτό θα τα βοηθήσει να εκτιμήσουν τη μεγάλη ευελιξία που προσφέρει η Πληροφορική σε παρόμοιες εργασίες σε σύγκριση με τα παραδοσιακά υλικά τέχνης.



3η: Χρωματική έκφραση συναισθημάτων



Πάμπλο Πικάσο, «Γυναίκα που κλαίει», 1939. Από την ιδιωτική συλλογή του, Λονδίνο.



Χουάν Μιρό, « Σνομπ βραδιά στης προ-γκηπέσας », 1925. Συλλογή Α.-Ζ. Κλαιγιέ, Παρίσι



Έντβαρ Μουνχ, «Αγωνία». Δημαρχιακή συλλογή Καλών Τεχνών, Όσλο.

Μπορείς παρατηρώντας τα παραπάνω έργα να μας περιγράψεις τι είδους διάθεση σου προκαλούν; Σε τι κατά τη γνώμη σου οφείλεται αυτό;



Πώς θα έφτιαχνες μια «χαρούμενη», αφηρημένη ζωγραφιά στο χώρο σχεδίασης της φωτοτυπίας σου; Δώσε έναν τίτλο στο έργο σου και εξήγησε με λίγα λόγια τι συναισθήματα προκαλεί το έργο σου και πώς το πέτυχες αυτό. Ζήτησε και από τους συμμαθητές σου να πουν πώς αισθάνθηκαν αντικρίζοντας το έργο σου.



Η τέχνη της μονοχρωμίας

Στόχος της δραστηριότητας: Η εξοικείωση με τις αλλαγές της χρωματικής παλέτας και η ευχέρεια στη χρήση μιας ποικιλίας αποχρώσεων του ίδιου χρώματος, με σκοπό τη δημιουργία μιας εικόνας αποτελούν τους βασικούς στόχους αυτής της δραστηριότητας. Ως απώτερος στόχος, μπορεί να καθορισθεί η εκμάθηση της χρήσης των λεπτών αποχρώσεων της σκίασης και του τόνου ενός απλού χρώματος.

Γνωριμία με τις δυνατότητες του προγράμματος: Συνήθως στο μάθημα των τεχνικών, τα παιδιά δραστηριοποιούνται και στην παραγωγή ενός φάσματος αποχρώσεων κάποιου συγκεκριμένου χρώματος, αναμειγνύοντας διαφορετικά χρώματα. Ένα πρόγραμμα γραφικών προσφέρει στα παιδιά μια παρόμοια ευκαιρία για να πειραματιστούν με τη χρωματική παλέτα, με το επιπλέον πλεονέκτημα ότι δε λερώνουν με χρώματα παντού!

Αυτή η δραστηριότητα του προγράμματος των γραφικών εισάγει τα παιδιά στον πειραματισμό της μείξης των χρωμάτων, ενθαρρύνοντάς τα να σκεφτούν σχετικά με τις αποχρώσεις και τις σκιάσεις του χρώματος. Η εργασία περιλαμβάνει τη ζωγραφική μιας εικόνας, χρησιμοποιώντας μια περιορισμένη γκάμα σκιάσεων ενός χρώματος. Εννοείται ότι το αντίστοιχο λογισμικό θα δίνει τη δυνατότητα παραγωγής τριών αποχρώσεων ενός χρώματος το λιγότερο.

Τα σύγχρονα πακέτα λογισμικού γραφικών προσφέρουν την ευκολία της δημιουργίας εκατοντάδων, ακόμα και χιλιάδων διαφορετικών αποχρώσεων ενός χρώματος. Είναι σημαντικό να ανακαλύψουν τα παιδιά ότι τα χρώματα θα φαίνονται διαφορετικά στην οθόνη απ' ό,τι στην εκτύπωση. Το χρώμα στην οθόνη του υπολογιστή εκτέμνεται, γι' αυτό είναι πιο λαμπερό, ενώ στο χαρτί το χρώμα αντανakλάται και γι' αυτό φαίνεται πιο μουντό. Τέλος, η ευαισθησία του έγχρωμου εκτυπωτή θα καθορίσει και πόσες τονικές αποχρώσεις του ίδιου χρώματος θα παραχθούν. Η γνώση για το πώς χρησιμοποιούνται τα βασικά διαθέσιμα εργαλεία σε ένα πρόγραμμα γραφικών (πινέλο, μολύβι, εργαλείο γραμμών, εργαλείο γεμίσματος χρώματος και άλλα) και κάποια εμπειρία στην ανάμειξη των χρωμάτων θεωρούνται προαπαιτούμενες.

Μεθοδολογία: Βρίσκουμε, σε συνεργασία και με τα παιδιά, ορισμένα παραδείγματα εικόνων, στα

οποία επικρατούν πολλές αποχρώσεις ενός συγκεκριμένου χρώματος, για να λειτουργήσουν ως ερέθισμα για την επικείμενη εργασία των παιδιών. Κάποια παραδείγματα μπορεί να είναι εικόνες του Braque (η Γυναίκα με το Μαντολίνο, 1937- επικρατεί το καφέ χρώμα), του Monet (Ο Καθεδρικός Ναός της Ρουέν, 1895 - επικρατεί κυρίως το χρυσάφι και το φωτεινό μπλε -) και του Picasso (Γέρος Εβραίος με Αγόρι, 1903 - επικρατεί το μπλε).

Δείχνοντας στα παιδιά τέτοιες εικόνες, όπου επικρατεί ένα απλό χρώμα με πολλές διαφορετικές αποχρώσεις, μπορούμε να επισημάνουμε το πώς το σχήμα και η μορφή γίνονται ευδιάκριτα στην εικόνα, μέσω της χρήσης μιας ευρείας γκάμας αποχρώσεων ενός, κυρίως, χρώματος. Εξηγούμε στα παιδιά ότι χρησιμοποιώντας αυτή την τεχνική μπορούμε να παραγάγουμε εντυπωσιακά αποτελέσματα.

Μοιράζοντας την αντίστοιχη φωτοτυπία στα παιδιά, τους δίνουμε την ευκαιρία να δουν αντιπροσωπευτικά έργα μεγάλων καλλιτεχνών, όπου οι σκιάσεις και η γκάμα ενός ή το πολύ δυο χρωμάτων δημιουργούν εντυπωσιακά αποτελέσματα. Τα παιδιά μπορούν τώρα, με τα παραδοσιακά μέσα να αναμείξουν χρώματα και να χρωματίσουν το θέμα του ηλιοβασιλέματος στη φωτοτυπία τους. (Η επιλογή του θέματος δεν είναι δεσμευτική, απλά παρέχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιηθεί μια ευρεία γκάμα ενός χρώματος. Άλλα θέματα θα μπορούσαν να είναι: το δάσος, ο βυθός, ο χειμώνας, η θάλασσα...).

Μετά από λίγο έρχεται η ώρα της ηλεκτρονικής παλέτας. Τα παιδιά πρέπει να συνειδητοποιήσουν τις δυνατότητες που τους προσφέρουν τα σχεδιαστικά προγράμματα, όσον αφορά στην ανάμειξη και παραγωγή πλήθους χρωμάτων, με λιγότερο κόπο και χωρίς να μουντζουρωθούν καθόλου!

Ένας υπολογιστής, ένα λογισμικό γραφικών που θα επιτρέπει τη δημιουργία τουλάχιστον τριών διαφορετικών αποχρώσεων ενός συγκεκριμένου χρώματος (με μείξη χρωμάτων), ένας έγχρωμος εκτυπωτής, χαρτί, παραδείγματα από έργα καλλιτεχνών, στα οποία επικρατεί ένα συγκεκριμένο χρώμα και το οποίο εμφανίζεται με απλές αποχρώσεις, είναι τα απαραίτητα υλικά για να αρχίσει η αντίστοιχη δραστηριότητα με ηλεκτρονικά μέσα.

Δείχνουμε στην τάξη ή σε μια μεγάλη ομάδα το πώς να πετυχαίνουν διάφορες αποχρώσεις ενός χρώματος, χρησιμοποιώντας τη δυνατότητα της

ανάμειξης των χρωμάτων στον υπολογιστή. Εξηγούμε στα παιδιά ότι θέλουμε από αυτά να παραγάγουν τις δικές τους εικόνες, χρησιμοποιώντας αποχρώσεις ενός και μόνου χρώματος. Ίσως χρησιμοποιήσουν ιδέες και από προηγούμενες δραστηριότητες, όπως «Παίζω με τα χρώματα» ή «Γίνε «κυβιστής» ζωγράφος», για να δημιουργήσουν περιοχές που χρειάζονται γέμισμα με χρώμα. Τα παιδιά έχουν πρόσβαση στον υπολογιστή κατά ζευγάρια. Είναι προτιμότερο να επιλέξει κάθε ζευγάρι και ένα διαφορετικό χρώμα για να υπάρξει χρωματική ποικιλία στα αποτελέσματα. Όταν τα παιδιά νοιώσουν ικανοποιημένα με τα αποτελέσματα, μπορούν να κάνουν έγχρωμες εκτυπώσεις. Στο τέλος, συζητούμε με τα παιδιά τα χαρακτηριστικά της ατμόσφαιρας που δημιουργεί η κυριαρχία ενός χρώματος και των αποχρώσεών τους τόσο από άποψη αισθητική όσο και από την άποψη των υποκειμενικών συναισθημάτων που τους προκαλεί. Δεν απορρίπτουμε τις εντυπώσεις και τις εξηγήσεις των παιδιών, ακόμη και αν έρχονται σε αντίθεση με το δικό μας αισθητικό αισθητήριο ή τις γνώσεις μας. Απλώς τους εξηγούμε τη δική μας άποψη τόσο θεωρητικά, όσο και υποκειμενικά και τονίζουμε ότι όλες οι απόψεις, οι οποίες μάλιστα μερικές φορές μεταβάλλονται με την αλλαγή των εμπειριών, είναι σεβαστές.

Περισσότερες δημιουργικές ιδέες: Προκαλούμε το ενδιαφέρον στα παιδιά με το να διαφοροποιήσουμε τους κανόνες. Για παράδειγμα, τους ζητούμε να δημιουργήσουν ένα σχέδιο ή μια εικόνα χρησιμοποιώντας μόνο δύο αποχρώσεις. Μπορούν ακόμα να δημιουργήσουν μια νέα εικόνα ή να εργαστούν στην ήδη υπάρχουσα, χρησιμοποιώντας λιγότερες σκιάσεις για να κάνουν μία ενδιαφέρουσα σύγκριση.

Από τα παιδιά με χαμηλή αυτοπεποίθηση ζητούμε να ξεκινήσουν παράγοντας ένα σχέδιο ή μια εικόνα με περισσότερες επιλογές χρωμάτων. Έχοντας ξεκινήσει το σχέδιό τους και χρησιμοποιώντας ολόκληρη τη γκάμα των χρωμάτων, μπορούν έπειτα να αντικαταστήσουν όσο γίνεται περισσότερα χρώματα, μαζί με τις αποχρώσεις τους και βαθμιαία να μειώσουν τον αριθμό των χρησιμοποιημένων αποχρώσεων.

Η δημιουργική φαντασία, το μεράκι και το κατάλληλο παιδαγωγικό κλίμα που θα δημιουργήσουμε στην τάξη, είναι καθοριστικά για την γεμάτη φαντασία ποικιλία των δραστηριοτήτων που θα οργανώσουμε περαιτέρω. Ενδεικτικά αναφέρουμε:

1. Οργανώνουμε μια «Εκθεση Μονοχρωμίας» ποικίλων αντικειμένων, (παπούτσια, μπλουζά-

κια, τσάντες, διακοσμητικά), καθορίζοντας από πριν το χρώμα για την κάθε κατηγορία

2. Στην ίδια έκθεση εντάσσουμε και τα έργα των παιδιών, καθώς και έργα μεγάλων καλλιτεχνών, δημιουργώντας έτσι μια τολμηρή χρωματική επίδειξη. Τονίζουμε την εντύπωση που προκαλούν οι εικόνες και τα αντικείμενα συγκεντρωμένα ανά ομάδες με παρόμοιο χρωματισμό. Μπορούμε να κατατάξουμε τις ομάδες εποχιακά, (καφέ χρώμα για το Φθινόπωρο, άσπρο, γκρι για το Χειμώνα, ανοιχτό πράσινο, κόκκινο για την Άνοιξη και σκούρο πράσινο και κίτρινο για το Καλοκαίρι) ή με κάποιο άλλο κριτήριο. Οι αποχρώσεις του ηλιοβασιλέματος μπορούν να καταχωρηθούν σε άλλη κατηγορία.
3. Φέρνουμε στην τάξη ένα ζωγράφο για να μας δείξει πώς πετυχαίνουμε διαφορετικές αποχρώσεις ενός χρώματος αναμειγνύοντας χρώματα με τα παραδοσιακά μέσα, ζητώντας του να μας κάνει και έναν μονόχρωμο πίνακα. Στη συνέχεια, του δείχνουμε πώς καταφέρνουμε εμείς με τον υπολογιστή να κάτι ανάλογο. (Ανταλλάσσουμε έτσι τις εμπειρίες μας και ωφελούμαστε αμφότεροι).

Εκτίμηση της δραστηριότητας:

α) Η συγκεκριμένη δραστηριότητα μας δίνει την ευκαιρία να εκτιμήσουμε το πόσο καλά τα παιδιά χρησιμοποιούν τις διαθέσιμες δυνατότητες του λογισμικού των γραφικών, για να δημιουργήσουν εικόνες.

β) Επικεντρωνόμαστε ιδιαίτερα στην ικανότητα των παιδιών να χρησιμοποιούν μια ποικιλία αποχρώσεων ενός χρώματος, για να παραγάγουν τη δική τους εικόνα.

γ) Δίνονται επίσης δυνατότητες αξιολόγησης των καλλιτεχνικών δεξιοτήτων και ενδιαφερόντων των παιδιών.

δ) Η δραστηριότητα μπορεί να επεκταθεί όχι μόνο στα καλλιτεχνικά μαθήματα (δημιουργία μονόχρωμης αφίσας, πρόσκλησης, ή κάρτας), αλλά και στη γεωγραφία (χρωματισμός πολιτικού χάρτη με αποχρώσεις ενός και μόνο χρώματος, συλλογή και κατάταξη σημαιών κατά χρώμα), καθώς και σε άλλα μαθήματα.

Παράδειγμα: Στις αντίστοιχες φωτοτυπίες διακρίνονται μερικά έργα μεγάλων καλλιτεχνών, όπου η τεχνική των σκιάσεων ενός ή δύο χρωμάτων δημιουργεί ένα εντυπωσιακό αποτέλεσμα. Τα παιδιά καλούνται να αναγνωρίσουν το «κυρίαρχο» χρώμα σε κάθε έργο και στη συνέχεια να ζωγραφί-

σουν κατά τον ίδιο τρόπο στην περιοχή σχεδίασης της φωτοτυπίας τους, ένα συγκεκριμένο θέμα.

Εξωπραγματικά τοπία

Αλφαριθμητικός της εικόνας

Διάλεξε ένα από τα τοπία που περιγράφονται παρακάτω και ζωγράφισέ το πρώτα σύμφωνα με την περιγραφή που σου δίνεται. Όταν τελειώσεις, δοκίμασε να ζωγραφίσεις ξανά το ίδιο τοπίο σαν να το βλέπεις μέσα από ένα χρωματιστό φακό διαφορετικού χρώματος, για να απεικονίσεις το τοπίο αυτό σε άλλη εποχή και ώρα της ημέρας, θέλοντας να εκφράσεις, κατά τρόπο υπερβολικό, μια διαφορετική διάθεση.

(Π.χ., όλα τα σχήματα και οι επιφάνειες του ίδιου τοπίου να «ντυθούν» με τις αποχρώσεις ενός ή δύο από τα πιο χαρακτηριστικά χρώματα του ηλιόλουστου φθινοπωρινού απογεύματος, ή μιας σκοτεινής χειμωνιάτικης νύχτας ή μιας πολύ γιορτινής και χαρούμενης βραδιάς, που όλα είναι σκεπασμένα με το κόκκινο της φωτιάς και τις αποχρώσεις του κ.ά.)

ΤΟΠΙΟ Α΄

Είσαι στην άκρη ενός πάρκου. Μπροστά σου δέντρα σε κυκλική διάταξη και μέσα από το ξέφωτο ξεπροβάλλει ένα χαρακτηριστικό σκηνικό της πόλης: απέναντι ένας δρόμος σαν ποτάμι και στις όχθες του στη σειρά σπίτια και πολυκατοικίες, κάτι που μοιάζει με αυτοκίνητο, ένα κομμάτι ουρανός στο βάθος του δρόμου και, ίσα-ίσα που διακρίνεται στην άκρη του, η κορυφή ενός λόφου. Είναι ένα ανοιξιάτικο πρωινό. Το πάρκο είναι σκούρο πράσινο σε όλες του τις αποχρώσεις, ο ουρανός καταγάλανος. Επηρεάζεσαι κάπως και από τα χρώματα του συντριβανιού που ακούγεται δίπλα σου και δεν το βλέπεις, αλλά το φαντάζεσαι γεμάτο γαλαζοπράσινα νερά και άσπρα νούφαρα. Σου έρχεται τότε μια ανάγκη να χρωματίσεις τα πάντα στις αποχρώσεις του πράσινου και του μπλε. Ίσως σου πουν πως ο δρόμος και το αυτοκίνητο, οι τοίχοι των πολυκατοικιών, δεν είναι συνήθως χρωματισμένοι με τις αποχρώσεις του μπλε και του πράσινου. Εσύ όμως θες να τους δώσεις κάτι από την ανταύγεια της άνοιξης, κάτι από την αισιοδοξία και τη γαλήνη αυτών των χρωμάτων, που δέχονται να αναμειχθούν σε ορισμένα σημεία μονάχα με ελάχιστη ποσότητα κίτρινου και κόκκινου. Το κίτρινο, σε μια απαλή μεζή απόχρωση για τα λιγοστά σημεία, όπου ξεχύνεται το φως, και το κόκκινο για να μας δώσει, μαζί με το μπλε, λίγες ζεστές και γλυκειές, μωβ πινελιές. Αυτό το κομμάτι της πόλης, με τα μάτια της φαντασίας, παρουσιάζεται σαν να προβάλλει μέσα από το βυθό μιας γαλαζοπράσινης θάλασσας.

ΤΟΠΙΟ Β΄

Ζεις ένα ηλιοβασίλεμα που σκορπά γενναιόδωρα τα χρώματά του πάνω από τα βουνά στην εξοχή ή στον ορίζοντα μιας θάλασσας. Οι λεπτομέρειες του τοπίου δεν έχουν σημασία.

Επικεντρώσου στο χαρακτηριστικό χρώμα με τις πολλές αποχρώσεις, που πιστεύεις ότι κυριαρχούν κατά τη δύση του ηλίου, στα παιχνίδια, τις εναλλαγές του φωτός και τις σκιάσεις που δημιουργούνται.

Όλα τα άλλα θέματα του τοπίου να είναι απλώς δυσδιάκριτες μορφές, που «ντύθηκαν» με εξωπραγματικά χρώματα για να ταιριάζουν με τα συναισθήματα που σου προκαλεί αυτό το ηλιοβασίλεμα. Δείξε τη ζωγραφιά σου στην τάξη, συζήτησε με τους συμμαθητές και τις συμμαθήτριάς σου και μοιράσου μαζί τους τα συναισθήματα και τις σκέψεις σου, τις αναμνήσεις που έζησες κάποτε ή τις φανταστικές, που θα ήθελες να ζήσεις, χρωματισμένες με τις αποχρώσεις του ηλιοβασιλέματος.

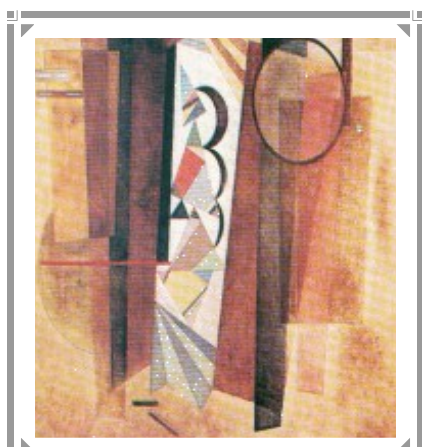
4η: Η Τέχνη της μονοχρωμίας



Κλωντ Μονέ: “Ο καθεδρικός ναός της Ρουέν”,
Μουσείο De Jeu de Paume, Παρίσι



Πωλ Σεζάν: “Οι λουόμενες” Ιδιωτική Συλλογή, Ζυρίχη



Βασίλ Κατίνσκυ, Ανάπτυξη των τόνων της
κλίμακας του καφέ (1933, Εθνικό Μουσείο
Μοντέρνας Τέχνης, Παρίσι)

Παρατηρώντας τα έργα αυτά μπορείς να επισημάνεις στο καθένα από αυτά, ποιο πιστεύεις ότι είναι το «κυρίαρχο» χρώμα; Διακρίνεις στο κάθε έργο πολλές αποχρώσεις ενός χρώματος; Τι αποτέλεσμα επιτυγχάνει κατά τη γνώμη σου ο ζωγράφος με το να υιοθετεί μια τέτοια τεχνική; Τι εντύπωση ή συναισθήματα νομίζεις ότι προκαλεί στο θεατή το κυρίαρχο χρώμα στα παραπάνω έργα ;



«Λίγο πριν» του Νικόλα Κληρονόμου
από το έργο του
«Ημέρας Εποχές»

Διαβάζω τον πίνακα

Σου έχει τύχει ποτέ να δεις ξαφνικά τη γειτονιά σου με μάτια διαφορετικά, όπως εγώ και να νιώσεις ένα συναίσθημα που είναι δύσκολο να το περιγράψεις; Τίποτα το εξαιρετικό δεν βλέπεις. Τριγύρω τοίχοι και στέγες, που παραλλάσσουν τα ακαθόριστα γεωμετρικά τους σχήματα, δρόμοι που χάνονται στο βάθος και που ποτέ δεν ησυχάζουν, μα τώρα ερήμωσαν, κολόνες, γραμμές και καλώδια, που τη μέρα χαρακώνουν ακατάστατα τη θέα μου και μια σειρά δέντράκια στο πεζοδρόμιο.

Έτσι, καθώς άρχισε να πέφτει η νύχτα, θες τα υποβλητικά χρώματα που είχε αφήσει ο ήλιος πίσω του μετά τη δύση, θες τα λιγοστά φωτάκια που σκόρπισαν μια περίεργη θαλωρή στο μισοσκοτάδο, θες η γλυκιά μελαγχολία που με κυρίευσε, είπα να γράψω αυτό που αισθάνθηκα, μα ήταν τόσο απλό, τόσο καθημερινό, που στάθηκε για μένα δύσκολο να το πω με λέξεις. Μια φαεινή ιδέα πέρασε αστραπιαία μέσα απ' το μυαλό μου και έτρεξα να ζωγραφίσω την ανεπανάληπτη αυτή εμπειρία: η γειτονιά μου, με τις μπλε αποχρώσεις του ονείρου, με το μωβ που εκπέμπει τη ζεστασιά και τη μαγεία της ψυχής αυτής της πόλης, με τα φωτεινά σήματα της ζωής που δεν μπορώ να αγγίξω, αλλά τρυπούν τη σκοτεινιά της νύχτας, απαλά, χαμογελαστά, καθησυχαστικά πάνω από τους έρημους δρόμους. Αυτές οι λεπτές και πυκνές φιγούρες που απόμειναν να μου θυμίζουν πως είμαστε πλάσματα της φύσης και πώς αλλάζουν οι εποχές (τα γυμνά κλαδιά των δέντρων), δεν με φοβίζουν και ας στέκονται τώρα ακίνητες και κοκαλιασμένες κάτω από το κρεμαστό φως του δρόμου, που κάθε βράδυ δε λείει να σταματήσει, μα που τώρα λάμπει ήσυχια, με μια απόλυτη, καθησυχαστική ηρεμία, στο κέντρο, σχεδόν, της δικής μου ψυχής. Δεν ξέρω γιατί, μα δεν θέλησα να παραλείψω και το πλέγμα των τηλεφωνικών και των κάθε λογής ηλεκτρικών γραμμών, που κάνει το τοπίο να προβάλλει μέσα από τον ιστό μιας αράχνης. Τώρα δεν μου φάνηκε ούτε ενοχλητικό, ούτε ωραίο. Είναι, απλώς απαραίτητο και κάνει τη γειτονιά αυτή που είναι: μια γειτονιά μέσα στην πόλη.....

Αυτές τις σκέψεις και τα συναισθήματα μου φάνηκε πως διάβασα κοιτάζοντας τον πίνακα που βρίσκεται στην προηγούμενη σελίδα. Δεν ξέρω αν κατάφερα να πλησιάσω αυτά που ένιωθε ο δημιουργός του. Σκέφτομαι να τον ρωτήσω, μια και τον γνωρίζω.

Κοίταξε και συ αυτόν τον πίνακα και συζήτησε με τους συμμαθητές σου:

Συμφωνείς με την παραπάνω περιγραφή;

Πώς θα περιέγραφες εσύ τις δικές σου εντυπώσεις; ζουν

Η τέχνη της κουκίδας

5η
Δραστηριότητα

Στόχος της δραστηριότητας: Η περαιτέρω εξάσκηση στη χρήση του «αερογράφου» με αφορμή την αναπαραγωγή ενός συγκεκριμένου καλλιτεχνικού ύφους. Η εξοικείωση των παιδιών με τη χρήση του εργαλείου του «αερογράφου», σ' ένα πρόγραμμα γραφικών

Γνωριμία με τις δυνατότητες του προγράμματος: Οι μεταγενέστεροι Γάλλοι ιμπρεσιονιστές ζωγράφοι - τους αποκάλεσαν Νεο-Ιμπρεσιονιστές - πέτυχαν να αποδώσουν το «πραγματικό» στους πίνακές τους, μέσα από μια τεχνική γνωστή ως στιγματογραφία ή «πουαντιγισμός» (ζωγραφική με μικρές κουκίδες ή πινελιές). Ήταν ένα κίνημα αντίδρασης στον ιμπρεσιονισμό (γι' αυτό ονομάστηκε και νεο-ιμπρεσιονισμός) και μια έντεχνη κατηγορία στον ενστικτώδη εμπειρισμό και την υπερβολική του τάση προς την ασάφεια.

Η συγκεκριμένη τεχνική συνίσταται στην κάλυψη ολόκληρων περιοχών ζωγραφικής με μικροσκοπικές κουκίδες ή πινελιές, χρησιμοποιώντας μια πλατιά γκάμα αποχρώσεων ενός χρώματος, ή αντιθέσεων, που όμως η κοντινή τους συνύπαρξη προκαλούν μια ξεχωριστή αίσθηση. Η συγκεκριμένη τεχνική προσδίδει στα χρώματα μια φινέτσα και δημιουργεί έναν ολοκληρωτικό χρωματικό εντυπωσιασμό και μια αίσθηση ζωντάνιας στο αποτέλεσμα, κάτι το οποίο οι φαρδιές πινελιές αδυνατούν να παραγάγουν. Η υποδιαιρεμένη σε μυριάδες κουκίδες χρωματική επιφάνεια γίνεται αντιληπτή από το μάτι ως σύνολο. Αυτό που φαίνεται πράσινο δεν είναι παρά ένα σύνολο από μικροσκοπικά στίγματα κίτρινου και μπλε.

Τα παιδιά μπορούν να χρησιμοποιήσουν το λογισμικό των γραφικών του υπολογιστή, για να μιμηθούν αυτή την τεχνική ως ένα βαθμό, δημιουργώντας χρωματικές περιοχές ή έστω και απλές εικόνες φτιαγμένες με το συγκεκριμένο τρόπο. Ο «αερογράφος» επιτρέπει στα παιδιά να καλύψουν περιοχές με μικρές χρωματιστές κουκίδες και αν ζωγραφίσουν πολλά στρώματα το ένα πάνω από το άλλο μπορούν να πετύχουν ένα ιμπρεσιονιστικού ύφους αποτέλεσμα. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη συγκεκριμένη δραστηριότητα ως τμήμα συνολικής εξάσκησης της τάξης πάνω στο ιμπρεσιονιστικό ύφος, για τη μελέτη. Παράλληλα, άλλα παιδιά μπορούν να δοκιμάσουν γνήσιες ιμπρεσιονιστικές

τεχνικές με ζωγραφική και πολύ λεπτές πινελιές χρησιμοποιώντας τα παραδοσιακά μέσα.

Ορισμένες στοιχειώδεις γνώσεις για την τεχνική των ιμπρεσιονιστών θεωρούνται απαραίτητες.

Μεθόδευση: Δείχνουμε στα παιδιά κάποιες εικόνες ή αφίσες, που έχουμε από κοινού συγκεντρώσει, με έργα Νεο-Ιμπρεσιονιστών, όπως του Seurat ή του Signac, επισημαίνοντας το πώς οι καλλιτέχνες συνθέτουν τις εικόνες και τα χρώματα, ζωγραφίζοντας εκατοντάδες μικροσκοπικές κουκίδες τη μία πάνω στην άλλη, χωρίς να ξεχωρίζουν το περίγραμμα της μορφής των θεμάτων του πίνακα. Οι νεο-ιμπρεσιονιστές συνεχίζουν την παράδοση του ιμπρεσιονισμού, δίνοντας έμφαση όχι τόσο στην τελειότητα της λεπτομέρειας και την εξιδανίκευση των μορφών και των θεμάτων της παράδοσης, αλλά στην αμεσότητα και τον αυθορμητισμό της συνολικής εντύπωσης που θέλει να εκφράσει ο καλλιτέχνης με την υποκειμενική εικόνα της καθημερινής ζωής, καθώς και στη μελέτη της διάχυσης του φωτός, του παιχνιδιού των απλών χρωμάτων του, των φωτοσκιάσεων και της προοπτικής. Επί τη ευκαιρία, τους αναφέρουμε και την ονομασία της συγκεκριμένης τεχνικής (στιγματογραφία ή πουαντιγισμός).

Ερέθισμα για την εργασία των παιδιών θα αποτελέσουν και πολλές έγχρωμες φωτογραφίες από εφημερίδες, στις οποίες τα παιδιά μπορούν να παρατηρήσουν με μεγεθυντικό φακό πόσες εκατοντάδες κουκίδες συνθέτουν την ολοκληρωμένη εικόνα και τα χρώματα. Τα παιδιά, χρησιμοποιώντας μεγεθυντικό φακό, μπορούν να δουν τις μικρές χρωματιστές τελείες πιο καθαρά και να παρατηρήσουν πώς αυτές συνδυάζονται σε μια χρωματική μορφή ή σε μια εικόνα, όταν κοιταχτούν από σωστή απόσταση. Η παρατήρηση των έργων των καλλιτεχνών, αλλά και των εικόνων των εφημερίδων με μεγεθυντικό φακό, θα βοηθήσει τα παιδιά να κατανοήσουν περισσότερο αυτήν την τεχνική.

Στη συνέχεια, δίνουμε στο κάθε παιδί από ένα αντίγραφο της αντίστοιχης φωτοτυπίας. Αρχικά η εστίαση με μεγεθυντικό φακό στα αντιπροσωπευτικά έργα νεο-ιμπρεσιονιστών καλλιτεχνών, δίνει την ευκαιρία, για μια ακόμη φορά, να μελετηθεί η τεχνική της στιγματογραφίας. Τα παιδιά, στη συνέχεια, καλούνται να εξασκηθούν στην παραγωγή

μιας γκάμας χρωμάτων, επανατοποθετώντας μικρές χρωματιστές κουκίδες ή πινελιές, για να συνθέσουν βαθμιαία την επιλεγμένη εικόνα. Τα παιδιά θα δυσκολευτούν στην αρχή, καθώς η προηγούμενη εμπειρία τους θα τους οδηγήει να γεμίσουν το χώρο σχεδίασης με μεγάλες πινελιές.

Όταν τα παιδιά εξασκηθούν κάπως στην τεχνική, κάνουμε σε ολόκληρη την τάξη ή σε μεγάλες ομάδες μια παρουσίαση στον υπολογιστή. Τους δείχνουμε πώς να χρησιμοποιούν τον «αερογράφο» για να δημιουργήσουν εικόνες νεοιμπρεσιονιστικού ύφους, ξεκινώντας με πολύ απλές παραστάσεις έχοντας σαν θέμα τον ουρανό, τη γη, τα δέντρα και το νερό. Δεν επιμένουμε σε λεπτομέρειες. Εάν ανακαλύψουμε ότι ένα συγκεκριμένο χρώμα ή μια απόχρωση δεν είναι η επιθυμητή, μπορούμε εύκολα να τη διορθώσουμε προσθέτοντας και άλλο χρωματικό επίστρωμα. Χρησιμοποιούμε ποικιλία χρωμάτων για να αντιληφθούν τελικά τα παιδιά το συνολικό αποτέλεσμα που έχουν τα διαφορετικά χρώματα πάνω στην εικόνα.

Τώρα, τα παιδιά θα έχουν την ευκαιρία να δοκιμάσουν από μόνα τους αυτήν την τεχνική στον υπολογιστή, χρησιμοποιώντας τον «αερογράφο». Ανάλογα με τις ικανότητές τους, τα παιδιά μπορούν να επιχειρήσουν απλές ζωγραφιές, είτε με αφετηρία ένα ιδιαίτερο νεο-ιμπρεσιονιστικό έργο, είτε απλώς μια συγκεκριμένη γκάμα χρωμάτων. Μπορείτε, εάν θέλετε, να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε κατάλληλο θέμα από το αναλυτικό πρόγραμμα για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα ή να προτείνετε θέματα όπως «πικ-νικ στην εξοχή», «πανσέληνος» ή «φουρτουνιασμένη θάλασσα». Βεβαιωθείτε ότι τα παιδιά κάνουν εικόνες απλές και κατά συνέπεια πετυχημένες. Όταν τα παιδιά νοιώσουν ικανοποιημένα με την τελική εκδοχή των εικόνων και των χρωμάτων τους, τα προτρέπουμε να τις εκτυπώσουν.

Ένας υπολογιστής, ένα λογισμικό γραφικών με επιλογή «αερογράφου», κατά προτίμηση με δυνατότητα αλλαγής του μεγέθους του ακροφύσιου, η δυνατότητα επίμειξης χρωμάτων, τονικότητας και σκίασης, αρκετοί μεγεθυντικοί φακοί, εικόνες ή αφίσες με έργα καλλιτεχνών και εικόνες από εφημερίδες ή περιοδικά θεωρούνται προαπαιτούμενα υλικά.

Περισσότερες δημιουργικές ιδέες: Τα παιδιά που διακρίνονται από αυξημένη αυτοπεποίθηση μπορεί να θέλουν περισσότερη λεπτομέρεια στη ζωγραφική τους απόδοση. Αυτό θα μπορούσε να επιτευχθεί είτε με τη χρήση του πολύ μικρού μεγέθους του ακροφύσιου του «αερογράφου», είτε με τη χρήση του μικρού μεγέθους πινέλου και το λε-

πτό στιγματισμό των κουκίδων με τον παραδοσιακό τρόπο.

Αφήνουμε τα παιδιά με χαμηλή αυτοπεποίθηση να ξεκινήσουν πειραματιζόμενα με τον «αερογράφο», σε δικό τους σχέδιο. Καθώς θα αυξάνει η αυτοπεποίθησή τους ως προς τη χρήση του εργαλείου, μπορούν στη συνέχεια να επιχειρήσουν να ζωγραφίσουν μια παράσταση.

Η δημιουργική φαντασία, το μεράκι σας και το κατάλληλο παιδαγωγικό κλίμα που θα δημιουργήσουμε στην τάξη, είναι καθοριστικά για τη γεμάτη φαντασία ποικιλία των δραστηριοτήτων που θα οργανώσουμε περαιτέρω. Ενδεικτικά αναφέρουμε:

1. Οργανώνουμε διαγωνισμό ζωγραφικής «πουαντιγισμού» με συγκεκριμένο θέμα που μπορεί να αναφέρεται σε κάποια καλλιτεχνική εκδήλωση του σχολείου ή της τάξης μας (εθνικές επέτειοι, αποκριάτικο πάρτι, αθλητικές εκδηλώσεις). Οι ζωγραφιές των παιδιών θα στολίσουν τους χώρους των εκδηλώσεων.
2. Φτιάχνουμε σημαίες ξένων χωρών στον υπολογιστή, με την τεχνική του «πουαντιγισμού», τις εκτυπώνουμε και τις εκθέτουμε, μαζί με άλλα έργα, σε σχετική σχολική εκδήλωση. Την ελληνική σημαία μπορούμε να τη φτιάξουμε ζωγραφίζοντας σε ύφασμα με την ίδια τεχνική.
3. Πάνω σε μια φωτογραφία ενός απλού θέματος, π.χ., ενός δέντρου σε μια κοιλάδα με λουλούδια, της πρόσοψης ενός σπιτιού, ενός προσώπου, εφαρμόζουμε την τεχνική της στιγματογραφίας χρησιμοποιώντας ταυτόχρονα πολλά, μη αναμεμιγμένα χρώματα και προσπαθώντας να φωτίσουμε τις πλευρές, όπου πέφτει το φως. Τα περιγράμματα και οι λεπτομέρειες της μορφής είναι καλό να μην είναι εντελώς ξεκάθαρα και στο συνολικό αποτέλεσμα να κυριαρχεί ένα χρώμα, αυτό που θα δίνει μια ενιαία ατμόσφαιρα στην εικόνα.

Εκτίμηση της δραστηριότητας:

α) Η συγκεκριμένη δραστηριότητα θα μας δώσει την δυνατότητα να εκτιμήσουμε την ικανότητα των παιδιών στη χρήση των εργαλείων της Πληροφορικής, και ειδικότερα την αυτοπεποίθησή τους στη χρήση των γραφικών εργαλείων, όταν θέλουν να μεταδώσουν ιδέες τους υπό τη μορφή χρώματος και εικόνας. **β)** Υπάρχουν επίσης ευκαιρίες να κάνουμε αξιολογήσεις σε καλλιτεχνικό επίπεδο, τόσο ως προς την τήρηση των χαρακτηριστικών τεχνικών ενός συγκεκριμένου στυλ, όσο και ως προς την κατανόηση της φιλοσοφίας του, πράγμα που φαίνεται από τις συζητήσεις που κάνουμε με τα παιδιά καθώς αναλύουν το έργο τους. Το τελευταίο

φαίνεται και από τον προσδιορισμό των τεχνικών που χρησιμοποιούν για βελτίωση της εργασίας τους.

Παράδειγμα: Η αντίστοιχη φωτοτυπία βοηθά τα παιδιά να εξασκηθούν στην ανάμειξη των χρωμάτων και στη μίμηση της νεο-ιμπρεσιονιστικής τακτικής του « πουαντιγισμού», έχοντας στην αρχή ως ερέθισμα αντιπροσωπευτικά έργα μεγάλων καλλιτεχνών που θεωρήθηκαν πρωτεργάτες αυτής της τεχνικής.

5η: Η τεχνική της κουκίδας



Πωλ Τινιάκ: «Σαιν Τροπέ»



Ζωρζ Σερά, «Κυριακάτικο απόγευμα, στο νησί Γκραντ Ζατ», 1884-1886, Ινστιτούτο Τέχνης, Σικάγο.



Ζωρζ Σερά: «Το τσίρκο»

- ♦ Παρατηρώντας τα παραπάνω έργα διακρίνεις την τεχνική του «πουαντιγισμού» (μικρές κουκίδες ή πινελιές που οδηγούν στην οπτική ανάμειξη των χρωμάτων); Ποια άλλη τεχνοτροπία σου θυμίζουν οι πίνακες αυτοί;

- ♦ Χρησιμοποιώντας χρωματιστά μολύβια ή μαρκαδόρους δημιούργησε τα χρώματα με τελείες ή λεπτές πινελιές, για την παραγωγή της επόμενης εικόνας. Επίλεξεμόνος σου το θέμα της εικόνας, και ακολούθησε τις χρωματικές οδηγίες κάθε φορά.

Θυμήσου ότι η χρωματική ανάμειξη με την τεχνική αυτή πετυχαίνεται με τη δημιουργία δυο επιστρωμάτων διαφορετικού χρώματος. Όπου δηλαδή βλέπεις πράσινο χρώμα, είναι στην πραγματικότητα κουκίδες μπλε και κίτρινου χρώματος αναμειγμένες και ιδωμένες από κάποια απόσταση.

Τα σύμβολα στη ζωή μας

6η
Δραστηριότητα

Στόχος της δραστηριότητας: Η εξοικείωση με τη χρήση πολλών εργαλείων της Πληροφορικής για την επίτευξη κάποιου συγκεκριμένου σκοπού. Η κατανόηση ότι σαφείς συμβολικές απεικονίσεις, όταν μάλιστα συνοδεύονται από λέξεις ή φράσεις γραμμένες με έντονα ή κεφαλαία γράμματα, μεταδίδουν το μήνυμα πιο αποτελεσματικά, αποτελεί επίσης βασικό στόχο της δραστηριότητας.

Γνωριμία με τις δυνατότητες του προγράμματος: Μια σημαντική τεχνική για τη μετάδοση των πληροφοριών και την επίτευξη της ανθρώπινης επικοινωνίας είναι τα σύμβολα. Σε μια πολυ-πολιτισμική κοινωνία, όπου μιλούνται πολλές γλώσσες, συχνά οι εικόνες αντικαθιστούν, τις περισσότερες φορές πιο αποτελεσματικά, τις λέξεις για τη μεταβίβαση μηνυμάτων.

Η συγκεκριμένη δραστηριότητα ενθαρρύνει τα παιδιά να φτιάξουν τα δικά τους σύμβολα με τη βοήθεια των εργαλείων της Πληροφορικής. Βασικός στόχος της δραστηριότητας είναι να εικονογραφήσουν τα παιδιά σήματα της Τροχαίας, εκείνα που θα πρέπει οπωσδήποτε να ξέρουν για τη δική τους ασφάλεια. Στα πλαίσια δε, ενός μαθήματος Κυκλοφοριακής Αγωγής η παραπάνω δραστηριότητα μπορεί να πάρει και τη μορφή ενός project, όπου στον κειμενογράφο μπορεί να γραφτούν οι επεξηγήσεις των πιο γνωστών οδικών σημάτων και στη συνέχεια να εικονοποιηθούν στο σχεδιαστικό πρόγραμμα.

Αυτά τα σύμβολα μπορεί να προέλθουν από μια βιβλιοθήκη clip-art, που τα περισσότερα προγράμματα σχεδίασης και γραφικών διαθέτουν, ή να τα σχεδιάσουν τα ίδια τα παιδιά με τη βοήθεια του υπολογιστή. Τις εικόνες που θα παραχθούν, τα παιδιά θα προσπαθήσουν να τις επεξεργαστούν, αυξομειώνοντας το μέγεθός τους, ή αλλάζοντας το χρώμα τους, μπορεί ακόμα και να τις αντιστρέψουν, να τις περιστρέψουν και αν κριθεί αναγκαίο να τους προσθέσουν κείμενο. Τα παιδιά θα πρέπει να γνωρίζουν πώς να χρησιμοποιούν τα εργαλεία του λογισμικού των γραφικών για να δημιουργούν απλές εικόνες, καθώς και πώς να εξασφαλίζουν τις κατάλληλες εικόνες από το clip-art.

Εάν κρίνεται κατάλληλο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την δραστηριότητα ως θέμα συζήτησης για την επικοινωνία. Έχετε πάντα την ευχέρεια να αλλάξετε τη θεματολογία της δραστηριότητας, α-

φήνοντας ακόμα και τα ίδια τα παιδιά να βρουν γενικές σημάνσεις από την καθημερινή τους εμπειρία και να επιδιώξουν να τις αναπαραστήσουν συμβολικά με τη βοήθεια του υπολογιστή.

Προεργασία και μεθοδολογία: Μαζέψτε, μαζί με τα παιδιά, μια συλλογή από γνωστά σήματα και σύμβολα όπως ταμπέλες πλυντηρίων, οδικά σήματα, σύμβολα απαγόρευσης ρίψης σκουπιδιών και άλλα. Μιλήστε σχετικά με τη χρησιμότητά τους. Ζητήστε από τα παιδιά να σκεφτούν άλλα παραδείγματα σημάτων ή συμβόλων που έχουν δει και να εξηγήσουν τι σημαίνουν. Συζητήστε για το τι κάνει ένα σήμα παραστατικό: είναι τα χρώματα σημαντικά; είναι ίσως το μέγεθός του σημαντικό; είναι απαραίτητες οι λέξεις που το συνοδεύουν και αν ναι, τι είδους λέξεις χρησιμοποιούμε σε ένα σήμα; Δείξτε στα παιδιά ένα παράδειγμα, κάτι που είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό, για να δώσετε έμφαση στην σπουδαιότητα και την αναμφισβήτητη σημασία που έχει η σαφήνεια στην επιλογή ενός συμβόλου.

Τώρα πείτε στα παιδιά ότι πρόκειται να εργαστούν ανά ζεύγη για να σχεδιάσουν το δικό τους οδικό σήμα χρησιμοποιώντας την εμπειρία τους και βοηθούμενοι από τις επεξηγήσεις τους που υπάρχουν στη φωτοτυπία. Κάποια παιδιά θα εργαστούν χρησιμοποιώντας την Πληροφορική και κάποια άλλα θα κάνουν την ίδια δραστηριότητα με παραδοσιακά υλικά τέχνης, έτσι ώστε να γίνουν και οι ανάλογες συγκρίσεις, όταν ολοκληρωθεί η δραστηριότητα. Μοιράστε αντίγραφα της αντίστοιχης φωτοτυπίας σε κάθε παιδί, ανεξάρτητα από τον τρόπο που έχει επιλέξει να δουλέψει. Η φωτοτυπία παρέχει στα παιδιά μια ευκαιρία να ακονίσουν τη συνδυαστική τους σκέψη και τη μνήμη, αφού αρχικά καλούνται να βρουν τι σημαίνουν μερικά γνωστά σήματα ή σύμβολα, τα οποία περιέχουν ή μεταβιβάζουν κάποιο μήνυμα και εμφανίζονται συχνά στην καθημερινή ζωή. Το φύλλο παρέχει στη συνέχεια έναν κατάλογο επεξηγήσεων γνωστών οδικών σημάτων από τις οποίες τα παιδιά μπορούν να επιλέξουν μια ή και περισσότερες, για να σχεδιάσουν και να εικονογραφήσουν το αντίστοιχο οδικό σήμα.

Τα παιδιά που εργάζονται στην οθόνη του υπολογιστή μπορούν να χρησιμοποιήσουν αντίστοιχες εικόνες από τα clip-art (εάν έχουν πρόσβαση σε

μια συλλογή clip-art), ή να σχεδιάσουν το δικό τους σήμα χρησιμοποιώντας τις εφαρμογές των γραφικών. Τα περισσότερα λογισμικά γραφικών δίνουν τη δυνατότητα να προστεθούν λέξεις στην εικόνα-σύμβολο. Αν δε γίνει αυτό, τα σχέδια μπορεί να αποθηκευτούν και να φορτωθούν στο λογισμικό επεξεργασίας κειμένου ως εικόνες και να προστεθούν λέξεις σ' ένα επόμενο στάδιο.

Όταν τα παιδιά ολοκληρώσουν τα σήματά τους, συγκεντρώστε τα για να κριθούν τα αποτελέσματα. Επικεντρωθείτε στις συγκρίσεις ανάμεσα στα έργα που παρήχθησαν με τη χρήση της Πληροφορικής και σε εκείνα που σχεδιάστηκαν με παραδοσιακό τρόπο. Συζητήστε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της κάθε μεθόδου. Χρησιμοποιήστε εποικοδομητική κριτική για να συζητήσετε πάνω στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που κάνουν τα σήματα αποτελεσματικά για τους πολίτες και την ασφάλη και υπεύθυνη οδική κυκλοφορία τους.

Ένας υπολογιστής που να διαθέτει λογισμικό γραφικών και επιτραπέζια τυπογραφία, καθώς επίσης και ένα αρχείο με επιλογές από clip-art, ένας έγχρωμος εκτυπωτής, χαρτί εκτύπωσης, παραδείγματα από γνωστά σήματα και σύμβολα που συναντούμε στους δρόμους και σε δημόσιους χώρους και η αντίστοιχη φωτοτυπία θεωρούνται ως απαραίτητα υλικά για την επίτευξη της αντίστοιχης δραστηριότητας.

Περισσότερες δημιουργικές ιδέες: Τα παιδιά με αυξημένη αυτοπεποίθηση μπορούν να συνεχίσουν τη χρήση της Πληροφορικής, για να παράγουν μια σειρά από σύμβολα ποικίλης θεματολογίας, όπως σύμβολα για την ασφάλεια στο χώρο της κουζίνας, σύμβολα για το τι απαγορεύεται να πετάξουμε σ' ένα σκουπιδοτενεκέ (σύμβολα ανακύκλωσης), σύμβολα για την πρόσβαση σε επικίνδυνους για την υγεία χώρους, σύμβολα για την αποφυγή ατυχημάτων στο σπίτι ή σε άλλους χώρους, σύμβολα για την ενημέρωση ταξιδιωτών, σύμβολα καιρού, σύμβολα τα οποία αναφέρονται στη σχολική εργασία που γίνεται στο σπίτι (συγκέντρωση, χαμήλωμα της μουσικής, όχι τηλεόραση, όχι γλυκά, όχι ονειροπολήσεις, όχι ηλεκτρονικά, όχι τηλέφωνα!) και άλλα.

Βεβαιωθείτε ότι τα παιδιά με χαμηλή αυτοπεποίθηση διάλεξαν να συμβολοποιήσουν κάποιο οδικό σήμα εύκολο και όχι εξεζητημένο, όπως «Απαγορεύεται η στροφή δεξιά» ή «Πράσινο, επιτρέπεται η διέλευση». Τα παιδιά αυτά ας επικεντρωθούν μόνο στο σύμβολο και ας δοκιμάσουν διάφορα χρώματα και μεγέθη.

Η δημιουργική σας φαντασία, το μεράκι σας και το κατάλληλο παιδαγωγικό κλίμα που θα δη-

μιουργήσετε στην τάξη σας, είναι καθοριστικά για την ευφάνταστη ποικιλία των δραστηριοτήτων που θα οργανώσετε περαιτέρω. Ενδεικτικά αναφέρουμε:

1. Τα παιδιά μπορούν να συντάξουν έναν πίνακα με σχολικούς κανονισμούς που να αφορούν τη σωστή συμπεριφορά των μαθητών στο χώρο της τάξης τους ή του σχολείου ευρύτερα. Στη συνέχεια θα προσπαθήσουν να εικονογραφήσουν τους κανονισμούς αυτούς είτε σχεδιάζοντάς τους σε ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα, είτε χρησιμοποιώντας έτοιμες εικόνες clip-art. Οι εργασίες των παιδιών μπορεί να εκτεθούν στον κατάλληλο χώρο, ανάλογα με τους κανονισμούς που έχουν εικονογραφήσει, όπως στους τοίχους της τάξης αν πρόκειται για κάποιο κανονισμό, στους διαδρόμους ή στις τουαλέτες του σχολείου αν πρόκειται για κανόνες συμπεριφοράς, και αλλού.
2. Ζητήστε από τα παιδιά να εκθέσουν τις εργασίες τους με τα σήματα της τροχαίας, και όσες έγιναν με τη βοήθεια του υπολογιστή και όσες έγιναν με τα παραδοσιακά μέσα. Συνοδεύστε την έκθεση με φωτογραφίες σημάτων από αφίσες, αυτοκόλλητα ή και πραγματικές πινακίδες καθώς και λεζάντες για την επεξήγηση πολλών από αυτά τα σήματα και ονομάστε την έκθεσή σας: «Ενημέρωση Κυκλοφοριακής Αγωγής»
3. Παίξτε με τα σύμβολα που έχουν φτιάξει τα παιδιά και τις οδηγίες που αντιστοιχούν στο καθένα από αυτά. Ανακατέψτε τις οδηγίες και τα σύμβολα και καλέστε τα παιδιά να βρουν «ποιο ταιριάζει με ποιο».
4. Αφού μαζέψετε εικόνες των Ελλήνων Ολυμπιονικών αθλητών από τους πρόσφατους Ολυμπιακούς Αγώνες στο Sidney της Αυστραλίας, πείτε στα παιδιά να συνοδεύσουν κάθε εικόνα με το σύμβολο του αγωνίσματος στο οποίο διακρίθηκε ο κάθε Ολυμπιονίκης. Δώστε τη δυνατότητα να παράγουν τα παιδιά τις εικόνες που απαιτούνται, είτε δουλεύοντας σε ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα, είτε επιλέγοντας έτοιμες εικόνες από συλλογή clip-art. Εκθέτοντας αυτή τη δουλειά μη ξεχάσετε να δώσετε κάποιο σχετικό τίτλο.
5. Τα ζώδια είναι από τα πιο γνωστά και αγαπημένα σύμβολα στα παιδιά. Εύκολα τα παιδιά μπορούν να ετοιμάσουν μια ατομική εργασία στον κειμενογράφο, για το ζώδιό τους, εισάγοντας ένα έτοιμο σύμβολο του ζώδιού τους από μια συλλογή clip-art, και πλαισιώνοντάς το με λίγα λόγια για τα χαρακτηριστικά του.

Κρίσεις και αξιολόγηση της δραστηριότητας:

α) Αυτή η δραστηριότητα σας δίνει τη δυνατότητα να εκτιμήσετε πόσο καλά τα παιδιά κάνουν χρήση των εργαλείων σε ένα λογισμικό γραφικών της Πληροφορικής, για να μεταβιβάσουν ένα μήνυμα χρησιμοποιώντας εικόνες ταιριαστές με το γενικό πλαίσιο.

β) Δίνονται επίσης δυνατότητες αξιολόγησης των καλλιτεχνικών τους δυνατοτήτων, της φαντασίας τους, της παρατηρητικότητάς τους, καθώς και της συνδυαστικής τους κρίσης.

Παράδειγμα: Η αντίστοιχη φωτοτυπία περιέχει μια σειρά από αντιπροσωπευτικά σύμβολα. Καλέστε τα παιδιά να βρουν και να γράψουν τι σημαίνει

το καθένα. Θέματα σχετικά, όπως οι χώροι και τα μέρη που συνήθως σηματοδοτούνται, πώς γίνεται αυτό, είναι τελικά αποτελεσματική η χρήση των συμβόλων ή πώς θα γίνει πιο αποτελεσματική, μπορούν να αποτελέσουν ενδιαφέροντα σημεία συζήτησης. Η συζήτηση μπορεί να επεκταθεί σε θέματα επικοινωνίας σε ποικίλους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας, από την επιστήμη μέχρι τη νοηματική γλώσσα. Ακολουθεί ένας κατάλογος με επεξηγήσεις οδικών σημάτων (τα παιδιά μπορεί να τις έχουν γράψει προηγουμένως στον κειμενογράφο), από τις οποίες τα παιδιά θα επιλέξουν μια ή περισσότερες, για να σχεδιάσουν και να εικονογραφήσουν στη συνέχεια το σήμα που αντιστοιχεί.

6η: Τα σύμβολα στη ζωή μας



- Ρίξε μια ματιά στα παραπάνω σύμβολα. Τα αναγνωρίζεις; Τι σημαίνει το καθένα από αυτά; Πού συνήθως τα βλέπουμε να υπάρχουν;
- Τώρα διάβασε τον παρακάτω πίνακα με επεξηγήσεις των σημάτων οδικής κυκλοφορίας. Μια από αυτές εικονογραφήθηκε με το αντίστοιχο οδικό σήμα για να γίνει πιο παραστατική η μεταβίβαση του μηνύματος. Κάνε και εσύ το ίδιο διαλέγοντας μια ή και περισσότερες επεξηγήσεις για να κάνεις το αντίστοιχο οδικό σήμα.

1. Απαγορεύεται η στροφή αριστερά
2. Απαγορεύεται η στάση και η στάθμευση
3. Αδιέξοδο
4. Χώρος στάθμευσης
5. Σταματήστε και παραχωρείστε την προτεραιότητα
6. Ανώτατο επιτρεπόμενο όριο ταχύτητας τα 80 χιλιόμετρα
7. Απαγορεύεται η διέλευση σε κάθε όχημα

*Αρμονικοί συνδυασμοί χρωμάτων*7η
Δραστηριότητα

Στόχος της δραστηριότητας: Η εξοικείωση των παιδιών στην πρόσβαση των διαθέσιμων προτύπων γεμίσματος με χρώμα, από τη χρωματική παλέτα ενός προγράμματος γραφικών. Η εξάσκηση στη δημιουργία νέων προτύπων και η αποθήκευσή τους.

Γνωριμία με τις δυνατότητες του προγράμματος: Οι Νέες Τεχνολογίες χρησιμοποιούνται ευρέως πλέον στο κόσμο της σχεδίασης νέων προϊόντων. Η δυνατότητα να σχεδιάσουμε το προϊόν στον υπολογιστή προτού το παράγουμε, μας επιτρέπει να κάνουμε αλλαγές κατά τρόπο πειραματικό. Στο σχεδιασμό του υφάσματος, για παράδειγμα, οι υπολογιστές βοηθούν να παράγουμε διαφορετικά πατρόν και χρωματικούς συνδυασμούς και να τα ελέγξουμε προτού ξεκινήσει η παραγωγή τους.

Η συγκεκριμένη δραστηριότητα επιτρέπει στα παιδιά να κάνουν χρήση των νέων τεχνολογιών, για να πειραματιστούν με μια ποικιλία προτύπων και χρωμάτων, χρησιμοποιώντας ως γενικό πλαίσιο το σχεδιασμό μόδας. Θα τα βοηθήσει όχι μόνο να διαπιστώσουν τη χρησιμότητα της Πληροφορικής στον κόσμο του σχεδίου και της μόδας αλλά και να εκτιμήσουν, ότι αν και οι υπολογιστές μπορούν να παράγουν ένα μεγάλο αριθμό πιθανών σχεδίων καταναλωτικών προϊόντων, στην πραγματικότητα μόνο ένα απ' αυτά, θα πάρει τελικά το δρόμο της παραγωγής.

Τα παιδιά έχουν ήδη, από προηγούμενες δραστηριότητες («Παίζω με τα χρώματα», «Γίνε «κυβιστής» ζωγράφος»), εξοικειωθεί με το εργαλείο γεμίσματος με χρώμα ενός σχεδιαστικού προγράμματος, χρησιμοποιώντας τα διαθέσιμα χρωματικά πρότυπα του προγράμματος. Με τη δραστηριότητα αυτή θα εξασκηθούν ακόμα περισσότερο, θα καλλιεργήσουν την αισθητική τους με τη δημιουργία χρωματικών συνδυασμών και θα δημιουργήσουν νέα αισθητικά και χρωματικά πρότυπα.

Προεργασία και μεθοδολογία: Προτού ξεκινήσει η δραστηριότητα, θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε το λογισμικό των γραφικών, για να δημιουργήσετε ένα απλό περίγραμμα ενός αγοριού και ενός κοριτσιού στην οθόνη, που να φοράει μία μπλούζα, μια φανέλα, ένα σορτς, ένα παντελόνι, παπούτσια, κάλτσες κ.ά. Αποθηκεύσετε τις εικόνες

σε ξεχωριστά αρχεία και σε διαφορετικές μονάδες αποθήκευσης, προκειμένου να αποφευχθεί τυχόν διαγραφή από απροσεξία. Τα μοντέλα αυτά θα αποτελέσουν πρότυπα για τα παιδιά που θα εργαστούν στον υπολογιστή. Τα παιδιά θα χρησιμοποιήσουν το εργαλείο του γεμίσματος για να χρωματίσουν τα ρούχα των μοντέλων, γι' αυτό σιγουρευτείτε ότι οι περιοχές των ρούχων είναι σχεδιασμένες με συνεχόμενες αδιάσπαστες γραμμές ώστε να μη διαρρεύσει το χρώμα.

Συγκεντρώστε μαζί με τα παιδιά εικόνες σχεδιασμένων ρούχων από περιοδικά και κάποια μικρά δείγματα υφασμάτων, σε διαφορετικούς χρωματισμούς και σχέδια. Φροντίστε ώστε κάποια από αυτά ταιριάζουν χρωματικά όταν τοποθετηθούν πλάι-πλάι, ενώ κάποια άλλα όχι. Συζητήστε την ιδέα των χρωματικών συνδυασμών με τα παιδιά, κοιτάζοντας κάποια δείγματα υφασμάτων και κάποιες εικόνες από περιοδικά μόδας. Ποια χρώματα ή σχέδια νομίζουν τα παιδιά ότι ταιριάζουν; Ποια είναι αταίριαστα; Ποιο είναι το αγαπημένο τους χρώμα και σχέδιο;

Εξηγήστε στα παιδιά ότι στον κόσμο της μόδας, η χρήση των υπολογιστών είναι ευρέως διαδεδομένη για το σχεδιασμό προτύπων ενδυμάτων, προτού αυτά πάρουν το δρόμο της παραγωγής. Αποδείξτε τα λεγόμενά σας κάνοντας μια παρουσίαση σε ολόκληρη την τάξη ή σε μια μεγάλη ομάδα, δείχνοντας πώς ο υπολογιστής μπορεί να παράγει εύκολα μια πλατιά ποικιλία χρωμάτων και σχεδίων. Πάρτε ένα χρώμα ή υπόδειγμα από τη χρωματική παλέτα του προγράμματος που χρησιμοποιείτε, ή φτιάξτε ένα δικό σας με ανάμειξη, κάτι το οποίο σαφώς εξαρτάται από τις δυνατότητες του προγράμματός σας. Κάντε χρήση του εργαλείου γεμίσματος με χρώμα, για να μεταφέρετε το χρώμα ή το πρότυπο στα ρούχα του αγοριού ή του κοριτσιού που έχετε ήδη ετοιμάσει.

Μοιράστε τα αντίγραφα της αντίστοιχης φωτοτυπίας στα παιδιά και ζητήστε τους να ολοκληρώσουν το έργο, ως προετοιμασία για την εργασία τους στον υπολογιστή. Στην αντίστοιχη φωτοτυπία τα παιδιά αναγνωρίζουν χρώματα, σχέδια υφασμάτων, είδη ρουχισμού και συζητούν τις προσωπικές τους προτιμήσεις για το στυλ του ντυσίματος που προτιμούν. Η αναφορά σε γνωστούς σχεδιαστές μόδας, σε επιδείξεις ρούχων, σε μοντέλα μπορεί άνετα να αποτελέσει και θέμα συζήτησης επαγγελ-

ματικού προσανατολισμού. Τα παιδιά καλούνται να γίνουν «στυλίστες», επιχειρώντας να ταιριάξουν ρούχα και αξεσουάρ ως προς το χρώμα ή το σχέδιο. Η τεχνική που θα χρησιμοποιήσουν τα παιδιά δεν είναι δεσμευτική. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα παραδοσιακά μέσα ζωγραφικής, κολάζ από περιοδικά μόδας ή και μικρά κομμάτια υφασμάτων.

Η χρήση της φωτοτυπίας δίνει στα παιδιά τη δυνατότητα να εκτιμήσουν την ευκολία με την οποία κάποιες λειτουργίες μπορούν να ολοκληρωθούν ευκολότερα, γρηγορότερα και πιο αποτελεσματικά, χρησιμοποιώντας τις Νέες Τεχνολογίες.

Καθώς τα παιδιά εργάζονται τώρα στον υπολογιστή, αφήστε τα χρησιμοποιώντας τα εργαλεία του προγράμματος, να γεμίσουν τα περιγράμματα των ρούχων μόνα τους, χρησιμοποιώντας είτε τα υπάρχοντα χρώματα ή τα υποδείγματα ή τα χρώματα που έχουν φτιάξει μόνα τους. Ίσως τους αρέσει να εκτυπώσουν έναν αριθμό διαφορετικών χρωματικών - υποδειγματικών συνδυασμών και να τους χρησιμοποιήσουν στην εργασία τους.

Ένας υπολογιστής, λογισμικό γραφικών με διαθέσιμα χρωματικά πρότυπα από τη χρωματική παλέτα, ένας έγχρωμος εκτυπωτής, χαρτί, εικόνες από περιοδικά μόδας, μικρά δείγματα υφασμάτων σε διαφορετικούς χρωματισμούς, η αντίστοιχη φωτοτυπία αποτελούν τα απαραίτητα υλικά για την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας.

Περισσότερες δημιουργικές ιδέες: Κάποια παιδιά μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον υπολογιστή, για να δημιουργήσουν περιγράμματα για τον εαυτό τους ή για διαφορετικά αντικείμενα όπως για κουρτίνες, ταπετσαρίες τοίχων ή επίπλων, γραβάτες με πουκάμισα, παπούτσια και κάλτσες, τσάντες και άλλα και εν συνεχεία να δημιουργήσουν χρώματα ή σχέδια που να ταιριάζουν μεταξύ τους.

Τα παιδιά με χαμηλή αυτοπεποίθηση μπορούν να πραγματοποιήσουν τη συγκεκριμένη δραστηριότητα γεμίζοντας απλά με χρώμα τα περιγράμματα των ρούχων στην οθόνη, καθώς αυτά είναι πιο σαφή από τα σχέδια.

Η δημιουργική σας φαντασία, το μεράκι σας και το κατάλληλο παιδαγωγικό κλίμα που θα δημιουργήσετε στην τάξη σας, είναι καθοριστικά για την ευφάνταστη ποικιλία των δραστηριοτήτων που θα οργανώσετε περαιτέρω. Ενδεικτικά αναφέρουμε:

1.) Οργανώστε μια «collection» ηλεκτρονικής μορφής καλώντας τα παιδιά να σχεδιάσουν τη μόδα της επόμενης σεζόν, με τη βοήθεια του υπολογιστή. Εκτυπώστε τις εργασίες των παιδιών και δώστε έναν κατάλληλο τίτλο στην έκθεσή σας, όπως

«Ο υπολογιστής μέσα στη μόδα». Συνοδέψτε την έκθεση με εξώφυλλα από περιοδικά μόδας και εικόνες για τις προτάσεις επωνύμων μαιτρ για την επόμενη σεζόν. Φροντίστε να υπάρχουν στην έκθεσή σας και τα κατάλληλα αξεσουάρ. Μεγεθύνετε κάποια μοντέλα και παρακαλέστε κάποιες μητέρες με έφεση στη ραπτική να σας δημιουργήσουν τα αντίστοιχα μοντέλα σε μικρογραφία ρούχου.

2.) Δώστε έτοιμα μοντέλα από ρούχα και αξεσουάρ που έχετε εσείς δημιουργήσει σε ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα και καλέστε τα παιδιά να δημιουργήσουν στο ίδιο πρόγραμμα ότι ταιριάζει με τα πρωτότυπα. Για παράδειγμα δώστε παπούτσια και ζητήστε να ταιριάξουν τσάντες ή ζώνες ή κάλτσες, ή δώστε μαγιό να ταιριάξουν με καπέλα, ή πουκάμισα με γραβάτες.

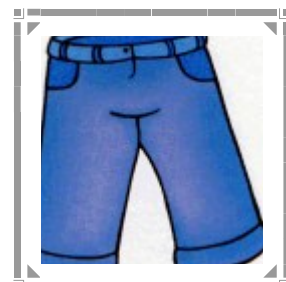
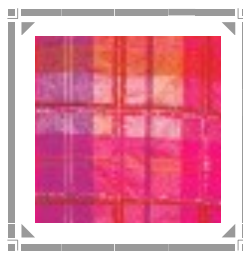
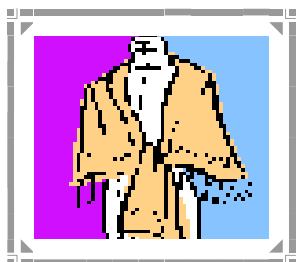
Κρίσεις και αξιολόγηση της δραστηριότητας:

α) Η συγκεκριμένη δραστηριότητα σας δίνει τη δυνατότητα να εκτιμήσετε πόσο αποτελεσματικά τα παιδιά χρησιμοποιούν τα κατάλληλα εργαλεία των γραφικών στην Πληροφορική, για να μεταδώσουν τις ιδέες τους με την μορφή του συνδυασμού χρωμάτων και σχεδίων.

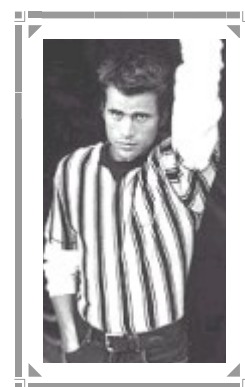
β) Το ταλέντο των μαθητών σας στο σχεδιασμό μοντέλων ρούχων και αξεσουάρ καθώς και η φαντασία στους χρωματικούς συνδυασμούς μπορούν να ανιχνευτούν μέσα από τη συγκεκριμένη δραστηριότητα.

Παράδειγμα: Η αντίστοιχη φωτοτυπία ενθαρρύνει τα παιδιά να συζητήσουν αρχικά για χρώματα, σχέδια και είδη ρουχισμού. Γίνεται αφορμή να σχεδιάσουν τα παιδιά τα δικά τους μοντέλα και να παράγουν πετυχημένους χρωματικούς και σχεδιαστικούς συνδυασμούς, σαν μοντέρνοι σχεδιαστές και στυλίστες. Τέλος βοηθά να συνειδητοποιήσουν ότι στη σημερινή εποχή, τα προϊόντα της μόδας παράγονται ευκολότερα και αποτελεσματικότερα με μοντέλα ηλεκτρονικής μορφής πριν γίνουν αντικείμενα θαυμασμού από τους καταναλωτές.

7η: Μόδα στον



ΓΙΑ ΤΟ ΜΑΘΗΤΗ



- Ποια από τα παραπάνω ρούχα ή αξεσουάρ φοράς ο ίδιος, οι φίλοι σου ή οι γονείς σου; Αναγνωρίζεις κάποια σχέδια που συναντάμε συχνά σε υφάσματα ρούχων; Τι γνώμη έχεις για τα χρώματα των ρούχων; Με τι στυλ, προτιμάς να ντύνεται; Έχεις αδυναμία σε κάποιο ρούχο σου; Σου αρέσει μερικές φορές να συνδυάζεις τα χρώματα των ρούχων σου;
- Προσπάθησε να συνδυάσεις τα παρακάτω ρούχα ή αξεσουάρ κάνοντας συνδυασμούς στα χρώματα και στα σχέδια, σύμφωνα με το προσωπικό σου γούστο. Για το παντελόνι σχεδίασε ένα πουλόβερ, για το πουκάμισο μια φούστα και για τις κάλτσες, παπούτσια. Συζήτησε με τους/τις συμμαθητές/συμμαθήτριές σου τις προτιμήσεις σου και τη γνώμη που έχεις για τη μόδα.

Δουλεύοντας με τις λεπτομέρειες

8η
Δραστηριότητα

Στόχος της δραστηριότητας: Η εξοικείωση των παιδιών με τη χρήση δυο εργαλείων ενός προγράμματος γραφικών, που χρησιμοποιούνται για την παραγωγή λεπτομερών εργασιών: του μεγεθυντικού φακού και του λεπτού πινέλου.

Γνωριμία με τις δυνατότητες του προγράμματος: Μια συνήθης καλλιτεχνική δραστηριότητα είναι και η λεπτομερής αναπαραγωγή ενός αντικείμενου, όπως για παράδειγμα το περιτύλιγμα της καραμέλας, η πρόσοψη ενός κουτιού για τα σπέρτα, ή ένα γραμματόσημο. Η χρήση της Πληροφορικής για να κάνουμε μια παρόμοια εργασία δεν είναι και τόσο απλή υπόθεση. Το ποντίκι γίνεται λεπτό πινέλο ή άλλο σχεδιαστικό εργαλείο με μέγεθος που αυξομειώνεται, απαιτείται η χρήση του μεγεθυντικού φακού για να πετύχουμε τη μεγέθυνση των λεπτομερειών και τέλος οι χρωματικές επιλογές μπο-

Επίσης διαθέτουν εργαλείο μεγέθυνσης της εικόνας και μάλιστα σε πολλά επίπεδα καθώς και τη δυνατότητα να αναλύσουν την εικόνα με τη μορφή pixels. (βλέπε παρακάτω εικόνες).

Τα παιδιά θα πρέπει να έχουν κάποια προηγούμενη εμπειρία με εργαλεία του προγράμματος γραφικών όπως: το πινέλο, ο μεγεθυντικός φακός, η γόμα αλλά και με δυνατότητες όπως την αναίρεση εντολής, το γέμισμα με χρώμα, την επιλογή χρώματος από τη χρωματική παλέτα.

Μεθόδευση: Συγκεντρώνουμε περιτυλίγματα από μπισκότα, καραμέλες, σοκολάτες, τσίχλες ή άλλες λιχουδιές, που τα παιδιά αγαπούν να τρώνε συνήθως και τα φέρνουμε στην τάξη. Με τη βοήθεια μεγεθυντικών φακών τα παιδιά κοιτάζουν τα σχέδια και αναπτύσσουν την ικανότητα λεπτομερούς



ρεί να είναι αποτέλεσμα δημιουργίας νέων προτύπων στη χρωματική παλέτα. Για όλα αυτά απαιτείται χρόνος και τα παιδιά τον χρειάζονται, προκειμένου να αναπτύξουν τις δυνατότητές τους στη χρήση της πληροφορικής και να τις χρησιμοποιήσουν για να πετύχουν συγκεκριμένα αποτελέσματα.

Τα περισσότερα προγράμματα γραφικών περιλαμβάνουν το σχεδιαστικό εργαλείο ή το πινέλο που αυξομειώνεται το μέγεθός του και υπάρχει επίσης η δυνατότητα να επιλεγεί και το σχήμα του.

παρατήρησης.

Μοιράζουμε στα παιδιά την αντίστοιχη φωτοτυπία και τη χρησιμοποιούμε ως εισαγωγή και εξάσκηση για τη δραστηριότητα που θα επακολουθήσει στο ηλεκτρονικό μέσο. Η φωτοτυπία περιλαμβάνει εικόνες από περιτυλίγματα καραμέλας, ακόμα πιο μικρά από το φυσικό τους μέγεθος. Καλούμε τα παιδιά να παρατηρήσουν τα περιτυλίγματα της φωτοτυπίας με μεγεθυντικούς φακούς, που θα έχουν εκ των προτέρων φέρει στην τάξη. Συζητούμε για τα χρώματα, τα σχέδια, το λογό-

τυπο, που ίσως έχουν κάποια από αυτά. Σημειώ-
 τέον ότι τα παιδιά έχουν εξοικειωθεί πια με τα δια-
 φορετικά είδη γραμματοσειράς και με τα χρώματα
 από προηγούμενες δραστηριότητες. («*Μόδα στον*
υπολογιστή» κ.ά) και αρέσκονται σε τέτοιου είδους
 συζητήσεις. Τους δείχνουμε το περιτύλιγμα που
 έχουμε «ζουμάρει» σε φωτοτυπία και πώς αναπα-
 ραστούμε σε μεγέθυνση μια λεπτομέρειά του.
 (Εξηγούμε πώς κάναμε αυτή τη δουλειά με τη βοή-
 θεια του υπολογιστή). Τους δίνουμε χρόνο και τα
 παραδοσιακά μέσα για να εργαστούν στη φωτοτυ-
 πία τους κάνοντας κάτι ανάλογο.

Όταν ολοκληρωθεί αυτή η εργασία, δείχνουμε
 στα παιδιά πώς γίνεται η μεγέθυνση στον υπολογι-
 στή και τους ζητούμε να κάνουν κάτι ανάλογο χρη-
 σιμοποιώντας τα κατάλληλα εργαλεία. Παράδειγμα
 μιας τέτοιας δραστηριότητας μπορεί να είναι η με-
 γεθυμένη αναπαραγωγή μιας λεπτομέρειας από
 ένα περιτύλιγμα. Για να το πετύχουν, πρέπει να
 επικεντρωθούν σε ένα μικρό κομμάτι του σχεδίου
 και να διαλέξουν μια περιοχή του που να περιλαμ-
 βάνει πολλά χρώματα ή ένα σχέδιο ή ένα λογότυ-
 πο.

Στην οθόνη δείχνουμε στα παιδιά πώς να σχε-
 διάσουν το περίγραμμα από ένα περιτύλιγμα χρη-
 σιμοποιώντας απλές γραμμές. Με το σχεδιαστικό
 εργαλείο ή το εργαλείο των γραμμών προσπαθούμε
 να σκισάρουμε τα βασικά χαρακτηριστικά του πε-
 ριτυλίσματος. Ο σχεδιασμός δε χρειάζεται να είναι
 απόλυτα ακριβής. Τους δείχνουμε πώς με το μεγα-
 θυντικό εργαλείο (φακός) και με ένα λεπτό πινέλο
 μπορούμε να αναπαραγάγουμε λεπτομέρειες ενός
 σχεδίου, δουλεύοντας σε μεγέθυνση. Κάνουμε
 χρήση ποικίλων γραμματοσειρών για να αναπα-
 γάγουμε ένα μεγεθυμένο λογότυπο και, όπου εί-
 ναι δυνατό, περιστρέφουμε το κείμενο, για να πε-
 τύχουμε μεγαλύτερη ακρίβεια στη λεπτομέρεια.

Κατόπιν, ζευγάρια παιδιών μπορούν να εργα-
 στούν στον υπολογιστή για να αναπαραγάγουν το
 δικό τους περιτύλιγμα, χρησιμοποιώντας συγχρό-
 νως και το μεγεθυντικό φακό, για να διακρίνουν τις
 λεπτομέρειες. Έχουμε υπόψη ότι η ακρίβεια δεν εί-
 ναι ο πρωταρχικός στόχος στη συγκεκριμένη δρα-
 στηριότητα. Τα παιδιά έχουν ανάγκη από εμπειρία
 στη χρήση του συγκεκριμένου προγράμματος του
 υπολογιστή για να είναι σε θέση να εκτελούν λε-
 πτομερείς εργασίες, να αισθανθούν εξοικείωση με
 τα ποικίλα εργαλεία και να κατανοήσουν τις ευκαι-
 ρίες και τα όρια του λογισμικού των γραφικών
 στον υπολογιστή. Ο περιορισμένος χρόνος και
 ίσως οι περιορισμένες δυνατότητες ορισμένων παι-
 διών, σημαίνει ότι κάποια παιδιά μπορεί να αρκε-
 στούν στη χρήση μόνο των παραδοσιακών υλικών
 τέχνης για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα. Έτσι

ωστόσο, παρέχεται η ευκαιρία στα παιδιά να συζη-
 τήσουν για τις διαφορές ανάμεσα στο ηλεκτρονικό
 μέσο και τα παραδοσιακά μέσα. Για να μην απο-
 θαρρυνθούν όμως, τους τονίζουμε ότι, αν θέλουν,
 είναι θέμα χρόνου και επιμονής το να δοκιμάσουν
 άλλες φορές τη δραστηριότητα αυτή είτε μόνοι
 τους, είτε με τη συντροφιά και τη βοήθεια άλλων
 συμμαθητών/τριών τους.

Ένας υπολογιστής με πρόγραμμα γραφικών που
 να διαθέτει λεπτό πινέλο ζωγραφικής και μεγεθυ-
 ντικό φακό, ένας έγχρωμος εκτυπωτής, μια συλ-
 λογή από περιτυλίγματα ζαχαρωτών, παραδοσιακά
 μέσα και υλικά ζωγραφικής, μεγεθυντικοί φακοί
 και η αντίστοιχη φωτοτυπία θεωρούνται απαραί-
 τητα υλικά για την επίτευξη της δραστηριότητας.

Περισσότερες δημιουργικές ιδέες: Στα παιδιά με
 αυξημένη αυτοπεποίθηση αρέσει πολύ να απο-
 μακρύνουν την εικόνα τους με το εργαλείο της α-
 ποκοπής, να τη συρρικνώνουν και να την αναπα-
 ραγάγουν άπειρες φορές στην οθόνη, δημιουργώ-
 ντας μια μοντέρνα ταπετσαρία.

Τα παιδιά με χαμηλή αυτοπεποίθηση είναι καλό
 να διαλέξουν ένα στρωτό κομμάτι με λίγα χρώματα
 ή απλά γράμματα για να μπορέσουν να το αναπα-
 ραγάγουν. Ο σχεδιασμός ενός κατά προσέγγιση
 σχήματος στο χαρτί, θα βοηθήσει να τοποθετήσουν
 τα παιδιά ευκολότερα τις λεπτομέρειες στην οθόνη.

Η δημιουργική φαντασία μας, το μεράκι και το
 κατάλληλο παιδαγωγικό κλίμα που θα δημιουργή-
 σουμε στην τάξη, είναι καθοριστικά για τη γεμάτη
 φαντασία ποικιλία των δραστηριοτήτων που θα ορ-
 γανώσουμε περαιτέρω. Ενδεικτικά αναφέρουμε:

1. Τοποθετούμε τις εργασίες των παιδιών δίπλα
 στα αυθεντικά περιτυλίγματα από ζαχαρωτά
 και δημιουργούμε μια εντυπωσιακή έκθεση με
 τίτλο: «Καραμελο-περιτυλίγματα πολλαπλών
 διαστάσεων»
2. Οργανώνουμε το σχεδιασμό του γιγάντιου
 περιτυλίσματος. Επιλέγουμε ένα περιτύλιγμα
 ζαχαρωτού και το μεγεθύνουμε στον υπολογι-
 στή πάρα πολύ. Χωρίζουμε το μεγεθυμένο
 σχέδιο σε μικρά κομμάτια και αναθέτουμε σε
 ομάδες παιδιών να αναπαραγάγουν σχεδια-
 στικά το κάθε κομμάτι. Οι εργασίες που θα
 προκύψουν θα είναι το παζλ του γιγάντιου πε-
 ριτυλίσματος. Βάζουμε σε σωστή θέση την
 κάθε μεγεθυμένη εικόνα και εκθέτουμε το
 αποτέλεσμα στην τάξη μας. Σίγουρα θα είναι
 η πιο γλυκιά τάξη του κόσμου!
3. Ποικιλία ιδεών για παρόμοιες δημιουργίες
 προσφέρουν τα σπιρτόκουτα, τα κουτιά των
 δώρων, τα κουτιά από τσίχλες ή από τσιγάρα,

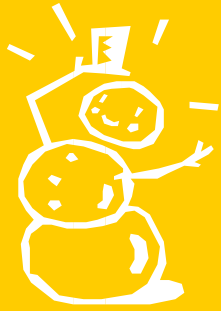
τα περιτυλίγματα από σοκολάτες και σοκολατάκια, τα κουτιά των αναψυκτικών. Αφήνουμε τα παιδιά να δημιουργήσουν με φαντασία και οι εκπλήξεις θα είναι αρκετές. Αρκεί να είμαστε δίπλα τους.

Εκτίμηση της δραστηριότητας:

α) Η συγκεκριμένη δραστηριότητα μας δίνει τη δυνατότητα να εκτιμήσουμε πόσο αποτελεσματικά τα παιδιά χρησιμοποιούν εκείνα τα εργαλεία των γραφικών στην Πληροφορική, που απαιτούνται για την παραγωγή λεπτομερών εικόνων.

β) Και τα καλλιτεχνικά, ωστόσο, προσόντα των μαθητών μας μπορούν να ανιχνευτούν μέσα από τη συγκεκριμένη δραστηριότητα.

Παράδειγμα: Στην αντίστοιχη φωτοτυπία φαίνονται περιτυλίγματα από καραμέλες. Τα παιδιά αναγνωρίζουν κάποια από αυτά και συζητούν για τις λεπτομέρειές τους, αφού τα παρατηρήσουν με μεγεθυντικό φακό. Τα παιδιά ανακαλύπτουν τις διαφορές από το αρχικό, αλλά και από την αναπαραγωγή της λεπτομέρειας με σχεδιαστικό πρόγραμμα στον υπολογιστή. Στη μια λευκή περιοχή σχεδίασης τα παιδιά καλούνται τέλος, να αναπαραγάγουν μια λεπτομέρεια από το αρχικό περιτύλιγμα (διαλέγουν κάποιο από τη συλλογή, αφού το παρατηρήσουν με μεγεθυντικό φακό).



8η: Δουλεύοντας τις λεπτομέρειες

Γλυκιές Λεπτομέρειες



- Αναγνωρίζεις κάποιο από τα παρακάτω περιτυλίγματα καραμέλας; Είναι ίσως κάποια η αγαπημένη σου;
- Παρατήρησε με μεγεθυντικό φακό τα περιτυλίγματα. Τι γνώμη έχεις για τα χρώματα, τα σχήματα και το λογότυπο που χρησιμοποιούν;
- Διάλεξε κάποιο περιτύλιγμα και αφού το παρατηρήσεις με μεγεθυντικό φακό, ζωγράφισε μια λεπτομέρειά του στη λευκή περιοχή σχεδίασης. Ένα παράδειγμα έχει γίνει με ηλεκτρονικά μέσα, για να σε βοηθήσει.

Αλφαριθμητικός της εικόνας

Η χάρη της επανάληψης

9η
Δραστηριότητα

Στόχος της δραστηριότητας: Η εξοικείωση με τις λειτουργίες της αποκοπής και της επικόλλησης σε ένα λογισμικό γραφικών, για τη δημιουργία επαναλαμβανόμενων προτύπων.

Γνωριμία με τις δυνατότητες του προγράμματος: Τα περισσότερα πακέτα λογισμικού προσφέρουν ως βασικές λειτουργίες την αντιγραφή/αποκοπή και την επικόλληση, βάση των οποίων κάποιο δημιουργημένο υλικό στην οθόνη, μπορεί να επιλεγεί, έπειτα να αποκοπεί, να μετακινηθεί και να επικολληθεί οπουδήποτε αλλού στο έγγραφο. Τέτοιου είδους ευκολίες επιτρέπουν την αντιγραφή με ακρίβεια οποιουδήποτε επιλεγμένου υλικού (πολλές φορές αποκαλείται μοτίβο) και την αναπαραγωγή του όσες φορές είναι απαραίτητο. Με τη χρήση αυτής της επιλογής σε ένα σχεδιαστικό πλαίσιο, μπορούμε να δημιουργήσουμε ιδιαίτερα ελκυστικά αποτελέσματα.

Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα τα παιδιά πρέπει να κάνουν χρήση της αντιγραφής/αποκοπής και της επικόλλησης στο λογισμικό των γραφικών, για να παραγάγουν ένα επαναλαμβανόμενο πρότυπο. Όταν τα παιδιά μάθουν πολύ καλά την τεχνική, μπορούμε να επεκτείνουμε τη δραστηριότητα, ζητώντας από τα παιδιά να δημιουργήσουν μια σελίδα με γραμματόσημα, μια ταπετσαρία για παιδικό δωμάτιο, χαρτί περιτυλίγματος για δώρο γενεθλίων, ένα σχέδιο υφάσματος και άλλα. Τα παιδιά μπορούν αρχικά να εργαστούν σε μεγάλη κλίμακα μεγέθους, για να δημιουργήσουν το σχέδιό τους (αρχικό μοτίβο), και έπειτα να μειώσουν το μέγεθος της κλίμακας, προτού πραγματοποιήσουν τις πολλαπλές επικολλήσεις, για να παραγάγουν το επαναλαμβανόμενο πρότυπο.

Τα παιδιά πρέπει να έχουν κάνει χρήση του λογισμικού των γραφικών και να είναι εξοικειωμένα με τα εργαλεία της ζωγραφικής, προκειμένου να δημιουργήσουν το μοτίβο. Η χρήση των εργαλείων της αντιγραφής/αποκοπής και της επικόλλησης θα είναι απαραίτητη στην παραγωγή προτύπων, γι' αυτό κάποια προϋπάρχουσα εμπειρία σε τέτοιου είδους εργασίες θεωρείται προαπαιτούμενη.

Προεργασία και μεθοδολογία: Συγκεντρώνουμε μαζί με τα παιδιά, κάποια παραδείγματα επαναλαμβανόμενων προτύπων, χρησιμοποιώντας τα επαναλαμβανόμενα μοτίβα που συναντάμε στη

λαϊκή κεντητική ή υφαντική τέχνη της χώρας μας ή άλλων χωρών. Ένα επίσης κατανοητό και γνωστό από την εμπειρία των παιδιών επαναλαμβανόμενο πρότυπο είναι οι τρόποι επίστρωσης των πλακιδίων δαπέδου ή τοίχου. Πηγές εικόνων αποτελούν άρθρα ή εκδόσεις για τη λαϊκή τέχνη, περιοδικά του τύπου «Πρακτική» ή σειρές όπως «Εύκολη σταυροβελονιά», φυλλάδια του τύπου «Πώς να φτιάξεις μόνος σου το μπάνιο», βιβλία εσωτερικής διακόσμησης με κεφάλαια αφιερωμένα στην επίστρωση πλακιδίων, βιβλία τέχνης τα οποία περιέχουν πληροφορίες για την κεραμική και την υφαντική ή την κεντητική τέχνη της χώρας μας ή άλλων χωρών.

Φέρνουμε στην τάξη υφαντά ή κεντήματα, όπου ένα κυρίαρχο μοτίβο επαναλαμβάνεται και συζητούμε για τα θέματα, τα χρώματα, τους τρόπους που αυτά αναπαράγονται και αποτελούν αντικείμενο τέχνης. Αν ασχοληθούμε με πλακάκια, κάνουμε αυτοψία με τους μαθητές μας σε χώρους όπου υπάρχουν πλακάκια, για να προσέξουν με τι τρόπο είναι αυτά τοποθετημένα στο χώρο. Συζητούμε για τα σχέδια επίστρωσης των πλακιδίων, τους χρωματισμούς τους, τα μεγέθη τους κτλ.

Μοιράζουμε στα παιδιά την αντίστοιχη φωτοτυπία, όπου παρατίθενται επαναλαμβανόμενα πρότυπα με παράθεση (ένα πρότυπο τοποθετείται πλάι σε κάποιο άλλο), κατά κύριο λόγο, σε δείγματα από υφαντές και κεντητές δημιουργίες από διάφορες φυλές διαφόρων χωρών. Συζητούμε για το πώς δημιουργήθηκαν τα πρότυπα αυτά και τι εντύπωση προκαλούν στον καθένα. Οι ομοιότητες και οι διαφορές στα σχέδια, τα χρώματα, την τεχνική και τη θεματολογία αποτελεί αντικείμενο συζήτησης της ιδιαιτερότητας κάθε πολιτισμού αλλά και της αλληλοεπικάλυψης που παρατηρείται στο διαπολιτισμικό χαρακτήρα της τέχνης. Καλούμε τα παιδιά να σχεδιάσουν το δικό τους επαναλαμβανόμενο μοτίβο, στη λευκή περιοχή σχεδίασης της φωτοτυπίας τους και να δημιουργήσουν επαναλαμβανόμενες το πρότυπό τους όσες φορές χρειαστεί, μια σύνθεση που θα μπορούσε να αποτελεί το θέμα ενός υφάσματος, τη μπορντούρα για να στολιστεί ένα τραπεζομάντηλο ή μια ποδιά κουζίνας, το κεντρικό μοτίβο ενός χαλιού.

Έπειτα κάνουμε μια παρουσίαση σ' ολόκληρη την τάξη ή σε μεγάλες ομάδες παιδιών, για το πώς δημιουργούνται επαναλαμβανόμενα πρότυπα στον υπολογιστή. Χρησιμοποιούμε το πινέλο της ζω-

γραφικής για να δημιουργήσουμε ένα απλό πρότυπο σε πολλά διαφορετικά χρώματα. Επιλέγουμε ένα μικρό κομμάτι από το πρότυπο, για να δημιουργήσουμε ένα απλό μοτίβο και με αυτόν τον τρόπο να δείξουμε στα παιδιά πώς αυτό μπορεί να αποκοπεί ή να αντιγραφεί και έπειτα να επικολληθεί κάπου αλλού. Εάν υπάρχουν οι αντίστοιχες δυνατότητες στο λογισμικό που χρησιμοποιούμε, δείχνουμε στα παιδιά πώς μπορούν να περιστρέψουν και να μειώσουν το μέγεθος του μοτίβου, προτού το επικολλήσουν. Μετά συνεχίζουμε να επικολλούμε το μοτίβο ή το πλακάκι (για όσους ασχοληθούν με μια τέτοια δραστηριότητα), για να συνθέσουμε ένα επαναλαμβανόμενο πρότυπο. Δείξτε μια ποικιλία τρόπων παράθεσης προτύπων συμπεριλαμβανομένων και των απλών τρόπων, επικόλληση του ενός πλάι στο άλλο, αλλά και το πτωτικό πρότυπο (βλ. τη δραστηριότητα για τα πλακάκια).

Τα παιδιά μπορούν να εργαστούν τώρα στον υπολογιστή, για να δημιουργήσουν το δικό τους επαναλαμβανόμενο πρότυπο. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα υπάρχοντα χρώματα από τη χρωματική παλέτα ή να δημιουργήσουν το δικό τους χρώμα. Μπορεί να θέλουν να συνθέσουν ένα πτωτικό πρωτότυπο, όπου κάθε πλακίδιο θα είναι ελαφρώς χαμηλότερα τοποθετημένο από το προηγούμενό του. Άλλα ίσως προσπαθήσουν να αναδημιουργήσουν ένα αληθοφανές παραθετικό πρότυπο, τοποθετώντας τα μοτίβα το ένα πλάι στο άλλο και αφήνοντας μικρά κενά ανάμεσά τους, τα οποία μπορούν να γεμίσουν με χρώμα χρησιμοποιώντας το εργαλείο του γεμίσματος με χρώμα. Κάποια γραφικά επιτρέπουν στο ίδιο το μοτίβο να λειτουργήσει και ως πινέλο ζωγραφικής. Αν υπάρχει αυτή η δυνατότητα, αφήνουμε τα παιδιά να τη χρησιμοποιήσουν και να ζωγραφίσουν γρήγορα στην οθόνη, βλέποντας τα αποτελέσματα των προσπαθειών τους.

Ένας υπολογιστής που να έχει λογισμικό γραφικών με δυνατότητες αποκοπής και επικόλλησης, ένας έγχρωμος εκτυπωτής, παραδείγματα επαναλαμβανόμενων προτύπων, παραθετικών ή μη, και η αντίστοιχη φωτοτυπία θεωρούνται απαραίτητος εξοπλισμός για την επίτευξη της δραστηριότητας.

Περισσότερες δημιουργικές ιδέες: Στα παιδιά αρέσει να σχεδιάζουν ένα μοτίβο για κάποιο σκοπό, όπως για να διακοσμήσουν μια πετσέτα μάνιου ή την κουρτίνα του δωματίου τους. Μπορούν να ξεκινήσουν χρωματίζοντας έναν αριθμό από πρότυπα σχέδια μικρής κλίμακας, τα οποία όταν τα ενώσουν μαζί θα δημιουργήσουν ένα μεγαλύτερο σχέδιο.

Για τα παιδιά με χαμηλή αυτοπεποίθηση, βεβαιωνόμαστε ότι το μοτίβο που επέλεξαν είναι αρκετά μεγάλο. Αυτό σημαίνει ότι θα δημιουργήσουν ένα πρότυπο αρκετά πιο εύκολα. Επίσης, τα μεγαλύτερα μοτίβα ή πλακίδια απαιτούν μικρότερη ακρίβεια τοποθέτησης στη οθόνη.

Η δημιουργική φαντασία μας, το μεράκι και το κατάλληλο παιδαγωγικό κλίμα που θα δημιουργήσουμε στην τάξη, είναι καθοριστικά για τη γεμάτη φαντασία ποικιλία των δραστηριοτήτων που θα οργανώσουμε περαιτέρω. Ενδεικτικά αναφέρουμε:

1. Οργανώνουμε μια «Εκθεση αξεσουάρ για μάνιου και κουζίνα». Στο χώρο θα υπάρχει ένας αριθμός από πραγματικά πλακάκια διαφόρων μεγεθών και χρωματισμών και γύρω από το κάθε πλακάκι θα εκθέσουμε τις εργασίες των παιδιών για το πώς προτείνουν να «στρωθεί» το συγκεκριμένο πλακάκι. Δίπλα στους τρόπους επίστρωσης θα εκθεθούν ιδέες των παιδιών για αξεσουάρ όπως πατάκι μάνιου, κουρτίνα, πετσέτες στολισμένα με διακοσμητικά επαναλαμβανόμενα μοτίβα.
2. Οργανώνουμε ένα διαγωνισμό σχεδιασμού ταπετσαρίας για παιδικό δωμάτιο. Εκτυπώνουμε τα σχέδια των παιδιών και τα εκθέτουμε ή στολίζουμε με αυτά τους τοίχους του διαδρόμου.
3. Φτιάχνουμε πλαίσια με επαναλαμβανόμενα μοτίβα, τα εκτυπώνουμε σε σωστές διαστάσεις και τα χρησιμοποιούμε ως ετικέτες για τα τετράδια και τα βιβλία των μαθητών της τάξης.

Εκτίμηση της δραστηριότητας:

α) Η συγκεκριμένη δραστηριότητα μας δίνει τη δυνατότητα να εκτιμήσουμε πόσο αποτελεσματικά τα παιδιά χρησιμοποιούν πολλά από τα εργαλεία γραφικών, για να δημιουργήσουν διαφορετικά παραθετικά πρότυπα. Είναι μια από τις λίγες δραστηριότητες, όπου θα χρησιμοποιηθούν το σχεδιαστικό εργαλείο, το πινέλο, τα εργαλεία των γεωμετρικών σχημάτων, ο «κουβάς», η χρωματική παλέτα, ο μεγεθυντικός φακός και πιθανώς και ο «αερογράφος». Φυσικά οι εργασίες της αποκοπής, της αντιγραφής και επικόλλησης του μοτίβου θεωρούνται απαραίτητες στη συγκεκριμένη δραστηριότητα.

β) Και τα καλλιτεχνικά, ωστόσο, προσόντα των μαθητών μας, μπορούν να ανιχνευτούν μέσα από τη συγκεκριμένη δραστηριότητα.

γ) Η γνωριμία με την παραδοσιακή τέχνη άλλων πολιτισμών καλλιεργεί την κριτική σκέψη των μα-

θητών, διευρύνει το διαπολιτισμικό πλαίσιο της μάθησης. Οι μαθητές θα παρατηρήσουν τις ομοιότητες της λαϊκής τέχνης διαφορετικών λαών και θα έχουν την ευκαιρία να θαυμάσουν δημιουργήματα που φτιάχτηκαν από ξένους λαούς.

Παράδειγμα: Η φωτοτυπία (βλ. **παράρτημα σελ.130**) με τα λαϊκά επαναλαμβανόμενα μοτίβα βοηθά τα παιδιά να εξασκηθούν στη δημιουργία παραθετικών προτύπων με σκοπό την παραγωγή διαφορετικών σχηματικών αποτελεσμάτων. Προ-

σφέρονται δείγματα παραδοσιακής κεντητικής και υφαντικής από την Ελλάδα, το Μεξικό, τους αυτόχθονες της Αυστραλίας και τους Ινδιάνους της Αμερικής για παρατήρηση και συζήτηση και δείγμα αξιολόγησης ενός παραθετικού προτύπου.

Για όσους χρησιμοποιήσουν τα πρότυπα επίστρωσης πλακιδίων για την παραγωγή επαναλαμβανόμενων προτύπων, υπάρχει και μια δεύτερη φωτοτυπία για την αφόρμηση μιας αντίστοιχης δραστηριότητας.



9: Η ΧΑΡΗ ΤΗΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ



- Ε Η λαϊκή τέχνη (ζωγραφική, κέντημα, υφαντική) πολλών χωρών χρησιμοποιεί μοτίβα που επαναλαμβάνονται στο έργο και δημιουργούν ένα ιδιαίτερο αποτέλεσμα. Μπορείς να ανακαλύψεις τα μοτίβα αυτά στα παραπάνω δείγματα λαϊκής τέχνης; Υπάρχουν ομοιότητες ή διαφορές σε έργα με διαφορετική προέλευση;
- Ε Το βασικό μοτίβο τι σχήμα μπορεί να έχει, τι χρωματισμούς και με ποιο τρόπο επαναλαμβάνεται; Τι θέση κατέχει στο έργο;
- Ε Φτιάξε κι εσύ ένα απλό βασικό μοτίβο και επαναλαμβάνοντάς το με όποιο τρόπο θέλεις, δημιούργησε μια σύνθεση (ντεσέν υφάσματος, μπορντούρα, δαντέλα). Ένα παράδειγμα έγινε με ηλεκτρονικά μέσα για να σε βοηθήσει.

Στρώνοντας Πλακάκια



- ⇒ Σε ποιους χώρους, συνήθως, χρησιμοποιούμε πλακάκια για επίστρωση; Αναγνωρίζεις στις παραπάνω εικόνες τρόπους επίστρωσης που να σχηματίζουν κάποιο «σχέδιο»; Πώς πετυχαίνεται κάτι τέτοιο και για ποιους λόγους χρησιμοποιούμε τέτοιες τεχνικές; Ο τρόπος επίστρωσης πλακιδίων μήπως εξαρτάται από κάποια χαρακτηριστικά τους;
- ⇒ **Σχεδιάσε το δικό σου πλακάκι, που θα αποτελέσει το «μοτίβο». Στη συνέχεια «στρώσε» τη λευκή περιοχή σχεδίασης, με το πλακάκι σου επαναλαμβάνοντας όσες φορές χρειαστεί. Η καλλιτεχνική σου διάθεση και φαντασία θα έχουν ως αποτέλεσμα ένα μοναδικό επαναλαμβανόμενο πρότυπο. Κάτι ανάλογο έγινε με ηλεκτρονικά μέσα για να σε βοηθήσει.**

Εικόνες με σάρωση

10η

Δραστηριότητα

Στόχος της δραστηριότητας: Η εξοικείωση με τη χρήση ενός σαρωτή (χειρός, σελίδας ή επιτραπέζιου), με σκοπό την παραγωγή μιας εικόνας.

Γνωριμία με τις δυνατότητες του προγράμματος:

Ο σαρωτής αρχίζει να γίνεται μια δημοφιλής περιφερειακή συσκευή της Πληροφορικής στα σχολεία. Υπάρχουν σαρωτές χειρός (hand-held scanner), οι οποίοι σύρονται αργά πάνω από την εικόνα που θέλουμε να σαρώσουμε. (εικόνα 2.18.) και επιτραπέζιοι σαρωτές, όπως (εικόνα 2.19.) που έχει τη δυνατότητα σάρωσης και απλής σελίδας αλλά και σελίδες από βιβλία ή άλλων αντικειμένων. Στο εμπόριο είναι διαθέσιμοι και ο ασπρόμαυρος σαρωτής και ο έγχρωμος, μόνο που ο έγχρωμος κοστίζει πιο ακριβά. Ο σαρωτής συνδέεται με τον υπολογιστή και το λογισμικό που τον συνοδεύει επεξεργάζεται και αποθηκεύει τη σαρωμένη εικόνα. Υπάρχουν διάφορες ρυθμίσεις που ποικίλουν στο σαρωτή, αλλά η πιο σημαντική είναι η ανάλυση της σάρωσης. Αυτή μετριέται ως ο αριθμός των στιγμών ανά ίντσα (dpi). Η ανάλυση σε 100 dpi θα παραγάγει μια σχετικά χοντροκομμένη εικόνα, ενώ τα 400 dpi μας δίνουν μια πιο αναλυτική εικόνα. Για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα η ανάλυση (dpi) δεν είναι σημαντική. Τα παιδιά πρέπει να αντιλαμβάνονται ότι ένας σαρωτής επιτρέπει σε μια εικόνα να μεταφερθεί μέσα στο λογισμικό του υπολογιστή για αποθήκευση και ενσωμάτωση μέσα σε άλλα αρχεία ή έγγραφα. Χρειάζεται επίσης τα παιδιά να κατέχουν τη χρήση του λογισμικού των γραφικών. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα μπορεί να συνδυαστεί με το μάθημα της ζωολογίας ή της φυτολογίας αλλά και να διευρύνει άλλες δραστηριότητες τέχνης όπως ο σχεδιασμός υφάσματος, η διακόσμηση κτλ.



Εικόνα 2.19

Μεθόδευση: Σκοπός της συγκεκριμένης δραστηριότητας, όπως ήδη αναφέρθηκε, είναι η χρήση του σαρωτή για την παραγωγή μιας εικόνας - στην περίπτωση μας ενός λουλουδιού ή φύλλου δέντρου ή φυτού - την οποία στη συνέχεια μπορούμε να την αναδείξουμε ζωγραφίζοντάς την, μικραίνοντάς την, μεγαλώνοντάς την ή χρησιμοποιώντας την παραθετικά σ' ένα πρόγραμμα γραφικών για τη δημιουργία μιας σύνθεσης, ενός κολλάζ, ή ενός επαναλαμβανόμενου μοτίβου.

Εάν δεν είμαστε εξοικειωμένοι με τη χρήση του σαρωτή, είναι βασικό να εξασκηθούμε προτού δοκιμάσουμε την παρουσίαση της τεχνικής του σαρώματος στα παιδιά. Το σάρωμα, ιδιαίτερα με ένα σαρωτή χειρός, μπορεί συχνά να είναι μια δύσκολη διαδικασία, γι' αυτό λοιπόν μην αποθαρρυνόμαστε εάν αποτύχουμε την πρώτη φορά.

Η επιλογή του άνθους ή του φύλλου για τη συγκεκριμένη διαδικασία είναι σημαντική. Διαλέγουμε άνθη ή φύλλα με πολλές λεπτομέρειες, όπως ένα φύλλο φτέρης. Ένα λείο φύλλο δε θα μας δώσει καλό αποτέλεσμα. Ενθαρρύνουμε τα παιδιά να φέρουν τα δικά τους άνθη ή φύλλα, έτσι ώστε να υπάρχουν μεγάλα περιθώρια επιλογής.

Μοιράζουμε στα παιδιά την αντίστοιχη φωτοτυπία και συζητούμε για τα σαρωμένα άνθη ή και φύλλα που περιέχει. Τα προκαλούμε να αναγνωρίσουν κάποια από αυτά συγκρίνοντάς τα με τα φυσικά, που ήδη έχουμε συλλέξει. Αφήνουμε τα παιδιά να ανακαλύψουν μόνα τους τις διαφορές που παρουσιάζει μια σαρωμένη εικόνα από το πρωτότυπο. Λέμε στα παιδιά να παρέμβουν εικαστικά σε ένα ή σε περισσότερα από τα σαρωμένα άνθη ή φύλλα, χρωματίζοντάς το ή μεγεθύνοντας κάποιες λεπτομέρειές του. Τα παιδιά έχουν ήδη εξασκηθεί με τέτοιου είδους δραστηριότητες («Παίζω με τα χρώματα», «Μια χαρούμενη εικόνα», «Γλυκές λεπτομέρειες», «Λαϊκά Μοτίβα»).

Στον υπολογιστή ξεκινούμε παρουσιάζοντας στα παιδιά τη χρήση του σαρωτή. Ο σαρωτής χειρός είναι πιο δύσκολος στη χρήση του, καθώς η απαραίτητη κίνηση για το σάρωμα γίνεται με παρέμβαση του ανθρώπου. Ορισμένοι σαρωτές χειρός θα σφυρίζουν ή θα ανάψουν κάποιο φωτάκι εάν η κίνηση γίνει αρκετά γρήγορα. Θα χρειαστεί να παρουσιάσουμε την κατάλληλη ταχύτητα σαρώματος πολλές φορές. Ο επιτραπέζιος σαρωτής επιτρέπει τη σάρωση οποιωνδήποτε αντικειμένων, χωρίς δυσκολία, αφού η ταχύτητα σαρώματος είναι

προκαθορισμένη και δεν απαιτείται η παρέμβαση του ανθρώπου.

Εξετάζουμε μαζί με τα παιδιά τη συλλογή από φύλλα ή άνθη που έχουν φέρει στην τάξη και τους εξηγούμε ότι πρόκειται να σαρώσουν κάποιο από αυτά. Αν σαρώσουμε με σαρωτή χειρός, τοποθετούμε το αντικείμενο που θα σαρώσουμε κάτω από ένα φύλλο οζικού άλατος, για να κρατηθεί επίπεδο, έτσι ώστε ο σαρωτής να κινηθεί απαλά κατά μήκος του. Εάν χρησιμοποιήσουμε έναν ασπρόμαυρο σαρωτή, τον ρυθμίζουμε να σαρώσει μονόχρωμα. Αυτό θα μας δώσει μια εικόνα ασπρόμαυρη, χωρίς γκριζαρίσματα. Μεταφέρουμε την εικόνα στο λογισμικό των γραφικών. Εάν θελήσουμε, χρησιμοποιούμε το εργαλείο γεμίματος με χρώμα, για να χρωματίσουμε την εικόνα του άνθους ή του φύλλου και την τοποθετούμε σε ένα φόντο διαφορετικού χρώματος. Χρησιμοποιούμε το εργαλείο της αποκοπής, για να την κόψουμε, να τη μικρύνουμε και να την επικολλήσουμε έτσι, ώστε να δημιουργήσουμε πολλαπλές παραθετικές εικόνες ή μια ενδιαφέρουσα σύνθεση. Αυτή η δουλειά δεν είναι ο κύριος στόχος της δραστηριότητας, αλλά είναι χρήσιμο να δείξουμε στα παιδιά πόσες δυνατότητες προσφέρει το σάρωμα στο οποίο πρόκειται να εξασκηθούν.

Τώρα αφήνουμε τα παιδιά να εργαστούν στον υπολογιστή ανά ζεύγη. Κάθε παιδί πρέπει να σαρώσει αυτό το οποίο διάλεξε και να αποθηκεύσει την εικόνα στο σκληρό δίσκο ή σε δισκέτα. Αν και η εικόνα του σαρωμένου λουλουδιού ή του φύλλου μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε μετέπειτα εργασία στο περιβάλλον των γραφικών, ο κύριος σκοπός της δραστηριότητας είναι να βεβαιωθούμε ότι το κάθε παιδί καταφέρνει να σαρώσει σωστά και όχι τόσο η παραγωγή εντυπωσιακών καλλιτεχνικών έργων.

Θα χρειαστούμε κάποιο χρονικό διάστημα, για να μάθουμε τη χρήση των σαρωτών χειρός, ή και των επιτραπέζιων και η συγκεκριμένη δραστηριότητα παρέχει χρήσιμη εξάσκηση για τα παιδιά.

Ένας υπολογιστής, ένας σαρωτής (επίπεδος, χειρός), το αντίστοιχο λογισμικό του, λογισμικό γραφικών, ένας εκτυπωτής, χαρτί, μια συλλογή από φύλλα, όπως φύλλα φτέρης (λεία φύλλα δεν αρμόζουν στην περίπτωση), ένα φύλλο χαρτιού οζικού άλατος για σαρωτή χειρός, η αντίστοιχη φωτοτυπία αποτελούν τα απαραίτητα υλικά για την επίτευξη της συγκεκριμένης δραστηριότητας.

Περισσότερες δημιουργικές ιδέες: Αφήνουμε τα παιδιά με μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση να δοκιμάσουν να σαρώσουν πολλά διαφορετικά αντικείμενα, για να δημιουργήσουν ένα απλό μοτίβο για

επαναλαμβανόμενα πρότυπα ή μια σύνθεση κολλάζ, όπου μπορούν να προστεθούν και άλλες εικόνες φτιαγμένες σε σχεδιαστικό πρόγραμμα ή από clip-art. Οι σαρωτές χρησιμοποιούνται πιο συχνά για να επεξεργαστούν επίπεδες φωτογραφίες. Έτσι, τα παιδιά μπορούν να δημιουργήσουν τη δική τους εικόνα, όπως ένα σχέδιο αφηρημένο, χρησιμοποιώντας μολύβια σκούρου χρώματος ή λεπτούς μαρκαδόρους. Μπορούν να σαρώσουν αυτά που δημιούργησαν για να τα μεγεθύνουν, να τα ζωγραφίσουν και να τα επεξεργαστούν στο λογισμικό των γραφικών, έτσι ώστε να δημιουργήσουν κάποια ενδιαφέροντα αποτελέσματα.

Ενθαρρύνουμε τα παιδιά να επιχειρήσουν να σαρώσουν επίπεδα αντικείμενα, όπως δαντελένια πετσετάκια, γραμματόσημα, χαρτονομίσματα, αποξηραμένα λουλούδια, και άλλα. Λεπτά τρισιδιάστατα αντικείμενα μπορούν επίσης να σαρωθούν, με την προϋπόθεση πως θα τοποθετηθούν πρώτα κάτω από το ειδικό φύλλο, για να εξασφαλιστεί μια απαλή σαρωτική κίνηση, εάν πρόκειται για σαρωτή χειρός. Στον επίπεδο σαρωτή το πάχος των αντικειμένων δεν είναι τόσο σημαντικό, καθώς το σάρωμα γίνεται δια μέσου ενός φύλλου κρυστάλλου και έτσι σαρώνονται με επιτυχία και τρισιδιάστατα αντικείμενα.

Τα παιδιά με μειωμένη αυτοπεποίθηση, επικεντρώνονται περισσότερο στη διαδικασία του σαρώματος. Τους επιτρέπουμε να ξεodέψουν όλο το χρόνο τους μέχρι να πετύχουν ένα επαρκές σάρωμα. Αυτό μπορεί να εκτυπωθεί κατευθείαν, χωρίς καμία επεξεργασία στο πρόγραμμα των γραφικών.

Η δημιουργική μας φαντασία, το μεράκι και το κατάλληλο παιδαγωγικό κλίμα που θα δημιουργήσουμε στην τάξη, είναι καθοριστικά για τη γεμάτη φαντασία ποικιλία των δραστηριοτήτων που θα οργανώσουμε περαιτέρω. Ενδεικτικά αναφέρουμε:

1.) Οργανώνουμε ένα διαγωνισμό «Φυτολογίου» με σαρωμένες εικόνες φύλλων, λουλουδιών, ριζών, βλαστών ή και μικρών καρπών. Οι έντονες εικόνες των φύλλων που επιτεύχθηκαν με τη χρήση μονόχρωμου σαρώματος θα δημιουργήσουν μια εντυπωσιακή έκθεση, εάν χρωματιστούν ή μετατραπούν σε παραθετικά πρότυπα με τη χρήση των γραφικών. Δείχνοντας τα φυσικά πρωτότυπα πλάι στα σαρωμένα «Φυτολόγια», θα αυξήσουμε το ενδιαφέρον και θα βοηθήσουμε τα παιδιά να αντληθούν το αρχικό σημείο εκκίνησης όπως και το σημείο τερματισμού. Δίνουμε έναν κατάλληλο τίτλο στην έκθεσή σας.

2.) Τα σαρωμένα άνθη ή φύλλα μπορούν να αποτελέσουν το μοτίβο για τη δημιουργία ενός εμπριμέ

υφάσματος ή μιας ταπετσαρίας τοίχου, αφού προηγουμένως τα παιδιά τα επεξεργαστούν καλλιτεχνικά σε ένα λογισμικό γραφικών.

3.) Οργανώνουμε τη δημιουργία μιας αφίσας με τίτλο: «Το πρωινό μας». Βάζουμε τα παιδιά να σαρώσουν ποικίλα είδη δημητριακών που χρησιμοποιούν στο πρωινό τους (corn flakes, coco pops, musli), κουτιά από γάλα, καπάκια από κεσεδάκια γιαουρτιού και χρησιμοποιούμε τις σαρωμένες εικόνες, μαζί με ζωγραφιές που θα δημιουργήσουν τα παιδιά, καθώς και τον τίτλο, στη δημιουργία της αντίστοιχης αφίσας.

4.) Φτιάχνουμε μια συνταγή μαγειρικής, βάζοντας τα παιδιά να σαρώσουν τα υλικά του φαγητού ή του γλυκού που προτείνουν, ή να σαρώσουν εικόνες όσων υλικών δεν μπορούν να βρουν. Μαζεύοντας τις συνταγές των παιδιών φτιάχνουμε έναν «ηλεκτρονικό», μοναδικό τσελεμεντέ και προσπαθούμε να τον πουλήσουμε στο γιορτινό παζάρι του σχολείου μας.

Εκτίμηση της δραστηριότητας: **α)** Από τη συγκεκριμένη δραστηριότητα θα έχουμε τη δυνατότητα να αξιολογήσουμε πόσο καλά τα παιδιά χρησιμοποιούν τον υπολογιστή, για να μεταδώσουν τις ιδέες τους, δια μέσου των σαρωμένων εικόνων και τη δυνατότητά τους να εμπλουτίσουν αυτές τις εικόνες. **β)** Δίνονται επίσης ευκαιρίες να εκτιμήσουμε τη φαντασία και άλλες καλλιτεχνικές ικανότητες των παιδιών που παίρνουν μέρος στη συγκεκριμένη δραστηριότητα. **γ)** Οι ευκαιρίες για συζήτηση γύρω από τη φύση και την ομορφιά της, την υγιεινή διατροφή, τις τάσεις της μόδας, αν αξιοποιούνται σ' αυτές τις δραστηριότητες της τέχνης, συμβάλλουν αποφασιστικά στη διαθεματική προσέγγιση της μάθησης.

Παράδειγμα: Τα παιδιά μπορούν να κάνουν μια ευχετήρια κάρτα που να περιλαμβάνει σαρωμένα λουλούδια και καλλωπιστικά φύλλα στο φυσικό τους χρώμα, ενώ έχει επιχειρηθεί και η δημιουργία μιας σύνθεσης με το υλικό του σαρώματος (ανθοδέσμη). Τα παιδιά συζητούν για τις διαφορές που ανακαλύπτουν μεταξύ των σαρωμένων αντικειμένων και των πρωτοτύπων και κατανοούν την αξία του αισθητικού μετασχηματισμού τους με την παρέμβαση της φαντασίας και, συχνά, με την υπέρβαση της ρεαλιστικής μορφής ενός αντικειμένου. Στη συνέχεια, δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά ν' αναπαράγουν μια δική τους σύνθεση με τα δείγματα των σαρωμένων λουλουδιών και φύλλων, χρωματίζοντας, μεγεθύνοντας ή επαναλαμβάνοντας σε παραθετικό πρότυπο κάποιο από αυτά (μοτίβο για ύφασμα ή ταπετσαρία, φόντο μιας κάρτας, σύνθεση ενός βάζου με λουλούδια ή ενός κήπου. Έναυσμα για εξάσκηση αποτελεί και το παράδειγμα της ίδιας φωτοτυπίας, όπου τα σαρωμένα άνθη με άλλο μέγεθος και προσανατολισμό γίνονται το κεντρικό θέμα μιας ευχετήριας κάρτας για την Πρωτομαγιά ή για τη γιορτή ενός αγαπημένου προσώπου.

Μια δεύτερη δουλειά είναι να έχουν σαρωθεί αποκλειστικά και μόνο φύλλα δέντρων και καλλωπιστικών φυτών που να παρουσιάζονται στο φυσικό τους χρώμα, αλλά και κάποια μονόχρωμα. Και εδώ τα παιδιά καλούνται να αναπαραγάγουν μια σαρωμένη εικόνα φύλλου και να δημιουργήσουν μια πρωτότυπη σύνθεση. Η δημιουργία ενός επαναλαμβανόμενου μοτίβου για ύφασμα ή ταπετσαρία έχει γίνει με ηλεκτρονικά μέσα και λειτουργεί ως υπόδειγμα.

Παρατηρώντας τα σαρωμένα λουλούδια της ανθοδέσμης, μπορείς να βρεις τα αντίστοιχα από τη συλλογή λουλουδιών που μαζεύτηκε στην τάξη σου; Παρατηρείς κάποιες λεπτομέρειες στα λουλούδια, σε σχέση με τα φυσικά, που άλλαξαν κατά τη σάρωση;

Με μερικά από τα σαρωμένα λουλούδια φτιάχτηκε μια ευχετήρια κάρτα για την Πρωτομαγιά. Κάποια από τα λουλούδια σμικρύνθηκαν, άλλαξε ο προσανατολισμός τους και επαναλήφθηκαν αρκετές φορές με τη βοήθεια της νέας τεχνολογίας. Μπορείς και εσύ να δημιουργήσεις μια σύνθεση με κάποιο από τα σαρωμένα λουλούδια στη λευκή περιοχή σχεδίασης της φωτοτυπίας σου;

Αλφαριθμητικός της εικόνας

Η τέχνη του “κολάζ”

11η

Δραστηριότητα

Στόχος της δραστηριότητας: Η εξοικείωση των παιδιών με τις λειτουργίες της αντιγραφής/αποκοπής και επικόλλησης μιας εικόνας, την επεξεργασία της και τη μεταφορά της σε άλλα προγράμματα. Η εξάσκηση στη δημιουργία συνθέσεων σε ένα πρόγραμμα γραφικών με τη χρήση μιας συγκεκριμένης τεχνικής.

Γνωριμία με τις δυνατότητες του προγράμματος: Με τον όρο «κολάζ» εννοούμε την επικόλληση διαφόρων υλικών, όπως χαρτί, ύφασμα, φτερά, σπόροι, ροκανίδια, μακαρόνια, χόμα, όσπρια, πάνω σε μια επίπεδη επιφάνεια. Το κολάζ προσφέρει πολλές ευκαιρίες για τη δημιουργία εικόνων, αφηρημένων συνθέσεων ή επαναληπτικών διακοσμήσεων. Στο κολάζ υπάρχουν δύο τρόποι εργασίας: α) εργασία με ένα μόνο υλικό (μόνο χαρτί, μόνο ύφασμα, μόνο σπόρους κλπ.) β) εργασία με συνδυασμό διαφόρων υλικών, όπου το παιδί χρησιμοποιεί διαφορετικά υλικά, όπως νομίζει ότι ταιριάζουν καλύτερα.

Η συγκεκριμένη δραστηριότητα επιτρέπει στα παιδιά να κάνουν χρήση των Νέων Τεχνολογιών για να συνθέσουν με την τεχνική του κολάζ μια θεματική ενότητα. Οι δυνατότητες ενός σχεδιαστικού προγράμματος επιτρέπει στα παιδιά να δημιουργήσουν εικόνες δικές τους ή και να χρησιμοποιήσουν έτοιμες από μια βιβλιοθήκη clip-art. Ακόμη, έτοιμες σαρωμένες εικόνες ή υλικά που μπορούν να σαρωθούν, όπως σπόροι, όσπρια, μακαρόνια, μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη δημιουργία της σύνθεσης με τη μορφή εικόνων. Οι εικόνες μπορούν να σμικρυνθούν ή να μεγαλώσουν, ν' αλλάξουν προσανατολισμό ή χρώματα και να επικολληθούν μια ή και περισσότερες φορές, όπου το παιδί θα επιλέξει για να δημιουργήσει τη σύνθεσή του. Οι έτοιμες πια συνθέσεις μπορούν να εκτυπωθούν και να συμπληρωθούν με νέα υλικά που είναι δυνατόν να επικολληθούν στο εκτυπωμένο χαρτί (όσπρια, μαλλί, σκοινί, κλωστές, μακαρόνια, καλαμάκια κτλ.)

Τα παιδιά έχουν ήδη από προηγούμενες δραστηριότητες εξοικειωθεί με τη χρήση των εργαλείων ζωγραφικής, όπως τον κουβά για γέμισμα με χρώμα, το μολύβι, το πινέλο και τον αερογράφο για σχεδίαση, καθώς και με τα εργαλεία αποκοπής και επικόλλησης, αλλά και με τη σάρωση εικόνων («Παίζω με τα χρώματα», «Γλυκές Λεπτομέρειες»,

«Λουλούδια ας διαλέξουμε...»). Με τη δραστηριότητα αυτή θα εξασκηθούν στη χρήση όλων των δυνατοτήτων ενός σχεδιαστικού προγράμματος, ενώ συγχρόνως η εργασία προσφέρει περιθώρια γι' ανακάλυψη, κρίση και αισθητική δημιουργία, αφού τα παιδιά προσπαθούν να συνταιριάσουν τα διάφορα σχήματα και χρώματα των εικόνων και των σαρωμένων υλικών, ώστε να δημιουργήσουν μια σύνθεση.

Μεθόδευση: Προτού ξεκινήσει η δραστηριότητα, δείχνουμε στα παιδιά έργα μοντέρνων ελλήνων ζωγράφων, όπου η τέχνη του κολάζ με σύνθεση διαφόρων υλικών προσφέρει ένα πρωτότυπο εικαστικό αποτέλεσμα (Τσόκλης, Γαίτης, Κοντός, Κανιάρης). Χωρίζουμε τα παιδιά σε ομάδες εργασίας και, αφού συναποφασίσουν για το θέμα με το οποίο θα ασχοληθούν, τα παροτρύνουμε να φέρουν εικόνες, ζωγραφιές, φωτογραφίες σχετικές με το θέμα. Η χρήση και άλλων ετερόκλητων υλικών μπορεί να γίνει σε ένα δεύτερο επίπεδο, αφού ολοκληρωθεί η εργασία με κολλημένες εικόνες. Μοιράζουμε στα παιδιά τη φωτοτυπία και τα αφήνουμε με το υλικό που έχουν μαζέψει να φτιάξουν ένα κολάζ στη λευκή περιοχή σχεδίασης της φωτοτυπίας τους.

Σχολιάζουμε με τα παιδιά το θέμα του κολάζ που έγινε με ηλεκτρονικά μέσα στη φωτοτυπία τους («Αν όλα τα παιδιά της γης...»). Συζητούμε για τον τρόπο που μαζεύτηκαν όλες οι εικόνες (ζωγραφική, σάρωση, clip-art) και για το πώς τοποθετήθηκαν στο φόντο. Προτείνουμε και άλλα υλικά, που θα μπορούσαν να κολληθούν εκ των υστέρων. Το θέμα δίνει την ευκαιρία για συζήτηση σχετική με τα δικαιώματα των παιδιών και τους οργανισμούς που τα προστατεύουν, ενώ η δραστηριότητα μπορεί να ενταχθεί στο μάθημα «Αγωγή του Πολίτη».

Δείχνουμε στα παιδιά πώς μπορούν να φτιάξουν ένα ηλεκτρονικό κολάζ με κάποιο συγκεκριμένο θέμα. Ζωγραφίζουμε μια απλή ζωγραφιά που θα αποτελέσει το φόντο της εργασίας (π.χ. ένα γαλάζιο φόντο για το θέμα «Βυθός» ή ένα μαύρο φόντο για το φόντο στο «Διάστημα»). Πάνω σε αυτό το φόντο με αντιγραφή και επικόλληση μπορούμε να φέρουμε εικόνες από άλλα προγράμματα ή με εισαγωγή σαρωμένες εικόνες ή εικόνες του clip-art. Πριν την επικόλληση, μπορούμε να επεξεργαστούμε μια εικόνα ως προς το σχήμα, το μέγεθος,

τα χρώματα ή τον προσανατολισμό της. Στο τελικό αποτέλεσμα, όταν αποθηκευτεί και εκτυπωθεί, κολλάμε και κάποια άλλα υλικά που νομίζουμε ότι δίνουν ένα ξεχωριστό νόημα στο ηλεκτρονικό μας κολάζ.

Αφήνουμε τα παιδιά να δουλέψουν σε ομάδες και να συνθέσουν το δικό τους κολάζ στον υπολογιστή, αφού συμφωνήσουν εκ των προτέρων για το θέμα. Καλό θα είναι η συλλογή των εικόνων και των φωτογραφιών που θα επικολληθούν στο βασικό φόντο να υπάρχει ήδη ως ξεχωριστό αποθηκευμένο αρχείο, ώστε τα παιδιά να μην ασχοληθούν εκείνη την ώρα με τη σάρωση. Αφού τα παιδιά ολοκληρώσουν τα έργα τους, τα εκτυπώνουμε και τα προτρέπουμε να κολλήσουν κάποια υλικά που κατά τη γνώμη τους θα ομόρφαιναν τη σύνθεσή τους.

Ένας υπολογιστής με πρόγραμμα γραφικών, ένας έγχρωμος εκτυπωτής, ένας σαρωτής, εικόνες και φωτογραφίες ποικίλης θεματολογίας, υλικά όπως όσπρια, μακαρόνια, μαλλί, υφάσματα και η φωτοτυπία αποτελούν τα απαραίτητα υλικά για την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας.

Περισσότερες δημιουργικές ιδέες: Τα παιδιά με αυξημένη αυτοπεποίθηση μπορούν να επεξεργαστούν τις εικόνες τους, να τις αναπαραγάγουν σε διαφορετικά σχέδια και μεγέθη και να τις επικολλήσουν με παραθετικά πρότυπα για να δημιουργήσουν μια αφηρημένη ή όχι σύνθεση. Συγχρόνως, μπορούν να εισαγάγουν και κείμενο που θα γράψουν τα ίδια ή θα φέρουν ως εικόνα από άλλο αρχείο.

Τα παιδιά με χαμηλή αυτοπεποίθηση μπορούν να δημιουργήσουν ένα ηλεκτρονικό κολάζ με απλό θέμα, όπως ο βυθός, το δάσος, τα ζώα. Τα αφήνουμε να δουλέψουν σε έτοιμο φόντο και τα βοηθούμε στη συλλογή εικόνων από σάρωση.

Η δημιουργική μας φαντασία, το μεράκι σας και το κατάλληλο παιδαγωγικό κλίμα που θα δημιουργήσουμε στην τάξη σας, είναι καθοριστικά για τη γεμάτη φαντασία ποικιλία των δραστηριοτήτων που θα οργανώσουμε περαιτέρω. Ενδεικτικά αναφέρουμε:

1) Οργανώνουμε μια έκθεση ηλεκτρονικού κολάζ με ελεύθερο θέμα και συνοδεύουμε τις δημιουργίες με τίτλο και λίγα λόγια για την καθεμιά, που θα πληροφορεί για τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν

και τον τρόπο που αποδόθηκαν με το ηλεκτρονικό μέσο. Συνοδεύουμε τις εργασίες των παιδιών με άλλες, όπου το κολάζ έγινε με παραδοσιακά μέσα. Τα εκθέματα θα αποτελέσουν αντικείμενα σύγκρισης και συζήτησης για το πώς οι νέες τεχνολογίες μπορούν να αποδώσουν με παραδοσιακές τεχνικές εικαστικά αποτελέσματα.

2) Βρίσκουμε έργα μεγάλων ζωγράφων ελλήνων και ξένων, τα σαρώνουμε και τα αποθηκεύουμε. Χρησιμοποιώντας τα ως φόντο, καλούμε τα παιδιά να κάνουν επεμβάσεις στα έργα επικολλώντας δικές τους εικόνες και αντικαθιστώντας πρόσωπα, στοιχεία ή αντικείμενα των συγκεκριμένων έργων. Οργανώνουμε μια έκθεση με αυτές τις εικαστικές παρεμβάσεις, με τον τίτλο « Πώς θα το έφτιαχνα εγώ ». Εκθέτουμε τα έργα δίπλα στα πρωτότυπα και αφήνουμε το κοινό να κρίνει το αποτέλεσμα.

Εκτίμηση της δραστηριότητας:

α) Η συγκεκριμένη δραστηριότητα μας δίνει τη δυνατότητα να εκτιμήσουμε πόσο αποτελεσματικά τα παιδιά χρησιμοποιούν τα περισσότερα εργαλεία γραφικών και επεξεργασίας εικόνας στην Πληροφορική, για να δημιουργήσουν μια σύνθεση με τη μορφή του κολάζ.

β) Το ταλέντο των μαθητών μας και το αισθητικό τους κριτήριο, καθώς θα προσπαθούν να συνταιριάσουν τις διάφορες εικόνες, τα χρώματα και τα σχήματά τους, ή και τα διαφορετικά υλικά, τα σαρωμένα ή και τα φυσικά, μετά την εκτύπωση της εργασίας, μπορούν ν' ανιχνευτούν μέσα από τη συγκεκριμένη δραστηριότητα.

Παράδειγμα: Να ενθαρρυνθούν τα παιδιά αρχικά να συζητήσουν για ένα θέμα που τα απασχολεί, τα δικαιώματά τους και πώς αυτά διασφαλίζονται από διεθνείς κανονισμούς και οργανισμούς. Η σύνθεση με τον τίτλο: « Αν όλα τα παιδιά της γης... » είναι ένα ηλεκτρονικό κολάζ που δημιουργήθηκε με την επικόλληση και εισαγωγή εικόνων, μερικές από τις οποίες δέχτηκαν μια επεξεργασία, που σχετίζονταν με το θέμα. Τα παιδιά καλούνται να συζητήσουν για τις εικόνες, τα σχήματα και τα χρώματά τους, τους τρόπους που συνδυάστηκαν και για το αν κάποια διαφορετικά υλικά θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν, σκαναρισμένα ή όχι, για την ολοκλήρωση της σύνθεσης.

10η: Κολάζ

Σχολιάστε την σύνθεση εικόνων και τα κείμενα που την πλαισιώνουν.

1. Τι ξέρετε για την τεχνική του κολάζ; Πώς νομίζετε ότι έγινε η παραπάνω σύνθεση εικόνων; Τι είδους διευκολύνσεις και δυνατότητες πιστεύετε ότι χρειάζεται να σας προσφέρει ένα πρόγραμμα του υπολογιστή για δημιουργήσετε ένα ηλεκτρονικό κολάζ; Ποια υλικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν και σε ποια φάση της δημιουργίας;

2. Φτιάξτε ένα κολάζ με τα παραδοσιακά μέσα, επιλέγοντας εσείς το θέμα.



Έργο του **Κάρλα Καρα**:
«Αναζήτηση», 1914
(κολάζ με διάφορα υλικά)

Αλφαριθμητισμός της εικόνας

Γίνε ψηφιακός καλλιτέχνης

12η

Δραστηριότητα

Στόχοι της δραστηριότητας:*

♦Μια πρώτη προσέγγιση της ψηφιακής τέχνης: η εξοικείωση των μαθητών με τη δημιουργία ενός ηλεκτρονικού έργου τέχνης που μπορεί να μεταβάλλεται.

♦Να κατανοήσουν ότι η δυνατότητα της μεταβολής ενός έργου τέχνης ως προς τα χρώμα, τις μορφές τα σχήματα ή τους ήχους, που παρέχουν οι νέες τεχνολογίες δίνει διαφορετική αίσθηση και διάσταση στα έργα τέχνης ψηφιακής μορφής.

Γνωριμία με τις δυνατότητες του προγράμματος: Με την εξάπλωση των νέων τεχνολογιών δημιουργήθηκαν και νέα είδη τέχνης που βασίζονται και αξιοποιούν τον υπολογιστή. Ένα από τα χαρακτηριστικά της νέας αυτής μορφής τέχνης είναι και η δυνατότητα εύκολου πειραματισμού με τα εικονικά «κυλικά» που συνθέτουν ένα καλλιτεχνικό έργο, καθώς και η δυνατότητα συνεχούς μεταβολής και μετασχηματισμού του.

Τα παιδιά έχουν εξοικειωθεί, με τις δραστηριότητες που έχουν προηγηθεί, με τα εργαλεία γραφικών, όπως γέμισμα, πινέλο, μεγεθυντικός φακός, γόμα κ.α., αλλά και δημιουργίας νέων χρωματικών συνδυασμών, καθώς επίσης με την επεξεργασία εικόνων, όπου αυξομειώνεται το μέγεθος, μπορούν να προστεθούν νέα στοιχεία ή να επαναληφθούν άλλα κ.ά. Επίσης τα παιδιά είναι εξοικειωμένα με την επεξεργασία εικόνων από σάρωση, αλλά και με τις δυνατότητες του Powerpoint (εναλλαγή διαφανειών, εισαγωγή εικόνων, εισαγωγή ήχου, κ.α. Βλ. πιο κάτω, σχετικό κεφάλαιο για την εκμάθηση του εργαλείου αυτού).

Η δραστηριότητα αξιοποιεί όλες τις προϋπάρχουσες γνώσεις των παιδιών στα προγράμματα γραφικών και ενθαρρύνει τα παιδιά να φτιάξουν το δικό τους ψηφιακό έργο τέχνης, με μεταβαλλόμενο χαρακτήρα. Δίνεται ευκαιρία στους μαθητές να πειραματιστούν με πλήθος αλλαγών και συνδυασμών που μπορούν να κάνουν στο ψηφιακό τους έργο συνδυάζοντας 2, 3 ή και παραπάνω εικόνες, τις οποίες έχουν επεξεργαστεί σε ένα πρόγραμμα γραφικών με την προσθήκη μουσικής ή διαφόρων

άλλων ήχων.

Απαραίτητα εργαλεία: Ένα πρόγραμμα ζωγραφικής, ένα πρόγραμμα παρουσιάσεων (Powerpoint), ηλεκτρονική μουσική βιβλιοθήκη. Προϋποθέτουμε επίσης ότι τα παιδιά έχουν εξοικειωθεί με τα διαθέσιμα εργαλεία ενός προγράμματος γραφικών και του προγράμματος παρουσιάσεων.

Μεθοδολογία:

1^ο στάδιο: Συγκεντρώνουμε μια σειρά έργων τέχνης διαφόρων περιόδων, ή μια σειρά φωτογραφιών με διάφορα θέματα, η πόλη, το δάσος, το σπίτι, η θάλασσα.

Ζητάμε από τα παιδιά να τα παρατηρήσουν και να τα περιγράψουν με όσες πιο πολλές λεπτομέρειες μπορούν και, κυρίως εκφράζοντας τα συναισθήματα, τις σκέψεις, ή τις αναμνήσεις που τους προκαλούν.

Στη συνέχεια τους καλούμε να παρέμβουν στο έργο και να περιγράψουν τι θα ήταν εκείνο που θα άλλαζαν, αν τους ζητιόταν να δοκιμάσουν κάποιες αλλαγές πάνω σ' αυτό, (π.χ. ένα χρώμα, ένα πρόσωπο, ένα σχήμα), καθώς και αν θα ήθελαν να προσθέσουν ή να αφαιρέσουν κάτι από το έργο.

Έτσι, μπορούν να δοκιμάσουν να κάνουν μια δική τους παρέμβαση στο έργο προσθέτοντας αντικείμενα, κόβοντας-ράβοντας την εικόνα με την τεχνική του κολλάζ, αλλάζοντας τα χρώματα, αφαιρώντας αντικείμενα ή άλλα στοιχεία.

2^ο στάδιο: Αφού ολοκληρώσουν αυτή την πρώτη διαδικασία, συζητάμε με τα παιδιά τις νέες δυνατότητες που δίνουν οι υπολογιστές στην τέχνη και την ύπαρξη του νέου είδους τέχνης που λέγεται ψηφιακή τέχνη ή τέχνη με υπολογιστές κ.α.. Ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία αυτής της τέχνης είναι ο διαρκώς μεταβαλλόμενος χαρακτήρας της, όπου με τις κινούμενες εικόνες ή άλλα οπτικά εφέ δημιουργεί διαφορετική αίσθηση στο θεατή από ότι η κλασσική τέχνη. Στη φάση αυτή μπορούμε να παρουσιάσουμε στα παιδιά μερικά τέτοια έργα τέχνης για να εξοικειωθούν με αυτό το είδους της τέχνης.

⇒ <http://www.museumofcomputerart.com/>

⇒ <http://www.moma.org/>

⇒ www.citi.columbia.edu/ammol

⇒ <http://www.newmedia-arts.org/sommaire/english/sommaire.htm>

* Η δραστηριότητα αυτή, κατασκευάστηκε με την εποπτεία και συνεργασία των συγγραφέων, από την κ. Γκέλυ Μανούσου, απόφοιτο του μεταπτυχιακού κύκλου σπουδών «Πληροφορική στην Εκπαίδευση» του ΠΤΑΕ του Πανεπιστημίου Αθηνών

Τους εξηγούμε πως μπορούμε να συνδυάσουμε όλες τις τεχνικές που γνώρισαν μέχρι τώρα και να φτιάξουν ένα δικό τους ψηφιακό έργο τέχνης που θα έχει δυνατότητες να μεταβάλλεται ή να δείχνει μεταβαλλόμενο.

Μπορούμε να εισαγάγουμε μια εικόνα από σάρωση, από το αρχείο μας, από το διαδίκτυο, από τη βιβλιοθήκη του Clip Art κτλ, να την επεξεργαστούμε αλλάζοντας χρώμα, μέγεθος, αναλογίες κ.ά. να κόψουμε ένα τμήμα της και να το κολλήσουμε σε άλλο σημείο με αντιγραφή και επικόλληση, να εισαγάγουμε και μια δεύτερη εικόνα, να βάλουμε την μια μέσα στην άλλη κ.α. Τα παιδιά αφήνουν τη φαντασία τους ελεύθερη και δημιουργούν δύο ή περισσότερες εικόνες που έχουν κάποια κοινά στοιχεία, αλλά δεν είναι ίδιες, ενώ ο δάσκαλος εκμεταλλεύεται ευκαιρίες για να συζητήσει μαζί τους θέματα τεχνικών και τεχνοτροπιών ζωγραφικής, πώς μια νατουραλιστική εικόνα μπορεί να γίνει αφηρημένη, κυβιστική, σουρεαλιστική κτλ., χωρίς να τα φορτώνει με πολλές γνώσεις, αλλά δίνοντάς τους την ευκαιρία με το δημιουργικό τους παιχνίδι να παίρνουν και μια γεύση από τις χοντρικές διαφοροποιήσεις της μιας καλλιτεχνικής τάσης από την άλλη, εφόσον βεβαίως το αποτέλεσμα των παρεμβάσεών τους προσφέρεται γι' αυτό.

3ο στάδιο: Αφού δημιουργήσουν τις εικόνες τους και τις αποθηκεύσουν, μπορούν να τις εισαγάγουν στο πρόγραμμα παρουσίασης (Powerpoint). Κάνουν εισαγωγή εικόνας σε 3-4 διαφορετικές διαφάνειες. Κάθε διαφάνεια θα έχει μια εικόνα, που θα την καλύπτει ολόκληρη. Κάποιες διαφάνειες μπορούν να περιλαμβάνουν σύνθεση 2-3 εικόνων, επανάληψη τους κ.α. Είναι σημαντικό να υπάρχουν τουλάχιστον 4 διαφάνειες που θα περιλαμβάνουν εικόνες και συνθέσεις από τις εικόνες αυτές (με αντιγραφή- επικόλληση, αλλαγή μεγέθους, χρωμάτων, σύνθεση με νέα στοιχεία κ.α.)

Όταν ολοκληρώσουν τη σύνθεση των εικόνων και τη δημιουργία των 4 ή παραπάνω διαφανειών με αυτές τις εικόνες, αναζητούν τη μουσική ή τους ήχους που θα περιλαμβάνει το έργο τους. Εισαγάγουν τη μουσική με κριτήριο την εποχή ή τη συγένεια της κάθε τεχνοτροπίας, τα συναισθήματα που τους προκαλούν, την ατμόσφαιρα του έργου κά., ή όποιο ήχο θέλουν σε οποιοδήποτε σημείο της παρουσιάσής τους.

Κατόπιν προσαρμόζουν στην παρουσίαση τις κινήσεις που επιθυμούν. Ρυθμίζοντας την ταχύτητα που θα έρχεται η εικόνα, (μετά από πόσο δευτερόλεπτα), πώς θα γίνεται η εναλλαγή διαφανειών, πού θα μπαίνουν οι ήχοι κ.ά. Επίσης, φροντίζουν να επαναλαμβάνεται η κίνηση και να ξαναρχίζει

από την αρχή η παρουσίαση που δίνει την αίσθηση ενός απλού, μεταβαλλόμενου έργου τέχνης με μια μορφή κινούμενης εικόνας και μουσικής.

Περισσότερες δημιουργικές ιδέες: Στα πλαίσια αυτής της δραστηριότητας τα παιδιά μπορούν να αξιοποιήσουν και να επεκτείνουν τις γνώσεις τους στο σχεδιαστικό πρόγραμμα που χρησιμοποιούν αλλά και να συνδυάσουν τις γνώσεις αυτές με γνώσεις του Powerpoint, τις οποίες μπορούν και να επεκτείνουν. Επιπλέον, αρχίζουν να αντιλαμβάνονται τις νέες προοπτικές, δυνατότητες και διαστάσεις που προσφέρει η τεχνολογία στην τέχνη και πώς ενσωματώνεται στη σύγχρονη τέχνη.

Η παρουσίαση και αξιοποίηση παραδειγμάτων ψηφιακών έργων τέχνης είναι απαραίτητη και πολύ σημαντική στο πλαίσιο αυτής της δραστηριότητας.

Τα παιδιά μπορούν να συγκρίνουν ένα ψηφιακό έργο τέχνης με κλασικά έργα τέχνης, να εντοπίσουν ομοιότητες και διαφορές. Ένα ενδιαφέρον θέμα συζήτησης είναι ο μεταβαλλόμενος χαρακτήρας ενός ψηφιακού έργου τέχνης, αλλά και η ψηφιακή του ύπαρξη. Όταν κλείσει ο υπολογιστής, το ψηφιακό αυτό έργο δεν "υπάρχει" και η κάθε μεταβολή αναιρεί την προηγούμενη μορφή του. Η ευελιξία και η μεταβλητότητα αυτή είναι μια διαφορετική διάσταση στην σύγχρονη τέχνη.

Όταν τα παιδιά ολοκληρώσουν τα ψηφιακά τους έργα, μπορούν να δημιουργήσουν μια έκθεση των ψηφιακών τους έργων στο εργαστήριο των υπολογιστών, ή στην ιστοσελίδα του σχολείου τους, να ανταλλάξουν με εκθέματα με άλλα παιδιά μέσω διαδικτύου κ.ά.

Εκτίμηση της δραστηριότητας:

α) Μέσα από τη δραστηριότητα αυτή μπορούμε να εκτιμήσουμε την ικανότητα των παιδιών στη χρήση του σχεδιαστικού προγράμματος και στην αξιοποίηση όλων των εφαρμογών του, που έχουν χρησιμοποιήσει σε προηγούμενες δραστηριότητες **β)** Εξοικειώνονται και αξιοποιούν τις δυνατότητες του προγράμματος παρουσιάσεων (powerpoint), συνθέτοντας το δικό τους ψηφιακό έργο τέχνης ρυθμίζοντας με το δικό τους προσωπικό τρόπο την μεταβαλλόμενη μορφή του. Δίνεται έμφαση ρύθμιση της συνεχούς επανάληψης του έργου τους.

Γ) Δίνονται δυνατότητες επέκτασης των καλλιτεχνικών ενδιαφερόντων των παιδιών και αξιολόγησης των δεξιοτήτων τους.

Παράδειγμα: Για τη δραστηριότητα απαιτείται τη χρήση του υπολογιστή ώστε να προσεγγίσουν την έννοια της μεταβολής στο ψηφιακό έργο τέχνης αλλά και της ένταξης της μουσικής οργανικά και όχι συμπληρωματικά μέσα σε αυτό.



11η: Γίνε ψηφιακός καλλιτέχνης

Βήμα πρώτο:

Αν θέλετε να δείτε μερικά ψηφιακά έργα τέχνης, πριν κατασκευάσετε τα δικά σας έργα, περιηγηθείτε σε σχετικές ηλεκτρονικές διευθύνσεις, όπως οι πιο κάτω:

<http://www.museumofcomputerart.com/>
<http://www.moma.org>
www.citi.columbia.edu/amnoll/
<http://www.newmedia-arts.org/sommaire/english/sommaire.htm>

• Για να φτιάξετε το δικό σας ψηφιακό έργο τέχνης: κάντε εισαγωγή μιας εικόνας

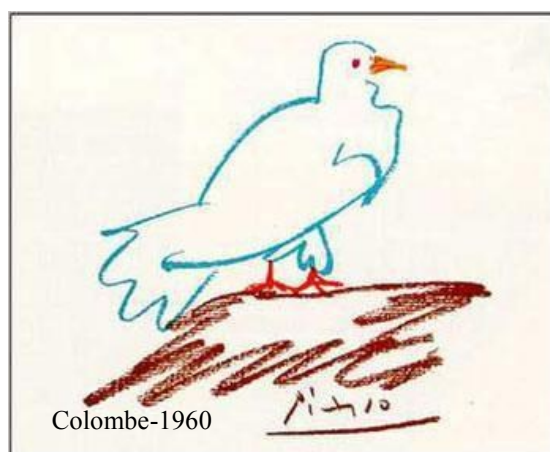
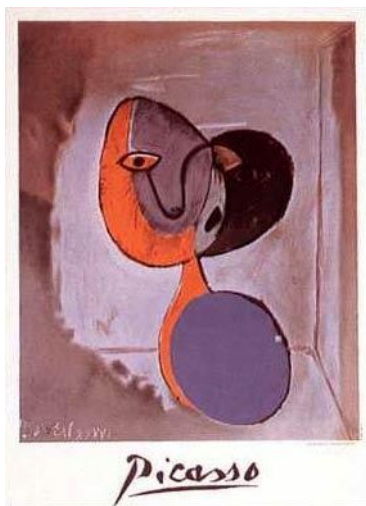
- ♦ από το αρχείο των εικόνων σας
- ♦ από εικόνες που έχετε σαρώσει
- ♦ από το clip art



Komposition X
Wassily Kandinsky



Jaune, Rouge, Bleu 1925
Wassily Kandinsky



Colombe-1960

- ♦ από τις παρακάτω εικόνες

Στο πρόγραμμα ζωγραφικής που χρησιμοποιείτε κάνετε όσες αλλαγές θέλετε, χρησιμοποιώντας όσο πιο πολλά εργαλεία μπορείτε. Για παράδειγμα, μικραίνοντας ή μεγαλώνοντας το έργο, προσθέτοντας ένα πίνακα μέσα σ' έναν άλλο πίνακα, αλλάζοντας όπου μπορείτε, χρώματα, σχήματα, χαρακτηριστικά πορτραίτων κ.ά.

Συζητείστε τις εντυπώσεις σας από το αποτέλεσμα των παρεμβάσεών σας. Δείτε τις σαν παιχνίδια που εκφράζει τις δικές σας προτιμήσεις και όχι σαν απόπειρα βελτίωσης του πρωτότυπου έργου.

Τη νέα εικόνα που δημιουργήσατε την αποθηκεύετε με ένα νέο όνομα. Συνεχίστε να δημιουργείτε και άλλες εικόνες, παραλλαγές της πρώτης, και απο-



11η: Γίνε ψηφιακός καλλιτέχνης

Βήμα πρώτο:

Αν θέλετε να δείτε μερικά ψηφιακά έργα τέχνης, πριν κατασκευάσετε τα δικά σας έργα, περιηγηθείτε σε σχετικές ηλεκτρονικές διευθύνσεις, όπως οι πιο κάτω:

<http://www.museumofcomputerart.com/>

<http://www.moma.org>

www.citi.columbia.edu/amnoll/

<http://www.newmedia-arts.org/sommaire/english/sommaire.htm>

• Για να φτιάξετε το δικό σας ψηφιακό έργο τέχνης: κάντε εισαγωγή μιας εικόνας

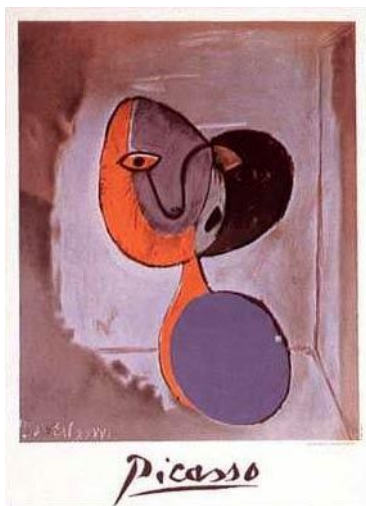
- ♦ από το αρχείο των εικόνων σας
- ♦ από εικόνες που έχετε σαρώσει
- ♦ από το clip art



Komposition X
Wassily Kandinsky



Jaune, Rouge, Bleu 1925
Wassily Kandinsky



Colombe-1960

- ♦ από τις παρακάτω εικόνες

Στο πρόγραμμα ζωγραφικής που χρησιμοποιείτε κάνετε όσες αλλαγές θέλετε, χρησιμοποιώντας όσο πιο πολλά εργαλεία μπορείτε. Για παράδειγμα, μικραίνοντας ή μεγαλώνοντας το έργο, προσθέτοντας ένα πίνακα μέσα σ' έναν άλλο πίνακα, αλλάζοντας όπου μπορείτε, χρώματα, σχήματα, χαρακτηριστικά πορτραίτων κ.ά.

Συζητείστε τις εντυπώσεις σας από το αποτέλεσμα των παρεμβάσεών σας. Δείτε τις σαν παιχνίδια που εκφράζει τις δικές σας προτιμήσεις και όχι σαν απόπειρα βελτίωσης του πρωτότυπου έργου.

Τη νέα εικόνα που δημιουργήσατε την αποθηκεύετε με ένα νέο όνομα. Συνεχίστε να δημιουργείτε και άλλες εικόνες, παραλλαγές της πρώτης, και απο-

