

1.1 Τίτλος σεναρίου

«Αφίσα για την Ειρήνη και τη Φιλία των λαών-Δημιουργούμε ψηφιακή αφίσα με αντιπολεμικά μηνύματα»

Δημιουργός: Χαρά Χρυσανθάκη ΠΕ 08, Εκπαιδευτικός Εικαστικών

Α΄ ΜΕΡΟΣ. ΣΧΕΔΙΑΣΗ

ΜΕΡΟΣ 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.2 Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Τάξη: Γ΄ Γυμνασίου.

Γνωστικό αντικείμενο: Εικαστικά.

Επιστημονικό περιεχόμενο: Βιβλίο Εικαστικών της Γ΄ Γυμνασίου κεφ. Σχέδιο Γραφιστικής 1.1 Καλές και Εφαρμοσμένες Τέχνες 1.2.α. Σχέδιο Γραφιστικής, 1.2.β. Η διαδικασία σχεδιασμού μίας ιδέας, 1.2.γ. Σχεδίαση Γραμμάτων 1.3.. Έντυπο, 1.4. Αφίσα, σελ. 50-55.

Διαθεματικότητα: Μάθημα Πληροφορικής, Κείμενα Νεοελληνικής Γλώσσας.

Διάρκεια: Τρεις (3) διδακτικές ώρες.

1.3 Προαπαιτούμενες γνώσεις

α) Απλές αρχές σύνθεσης, χρώματος.

β) Γνώσεις χρήσης υλικών σχεδίασης και ζωγραφικής.

γ) Βασικές γνώσεις χρήσης υπολογιστή και ίντερνετ.

δ) Μελέτη δοσμένης ψηφιακής βιβλιογραφίας στο σπίτι, πριν από το μαθημα (ανεστραμμένη τάξη) σε ψηφιακό τοίχο Padlet.

1.4 Συσχέτιση και συμβατότητα με το Πρόγραμμα Σπουδών και το Αναλυτικό Πρόγραμμα

α) Θεμελιώδης άξονας α: «Εικαστική δημιουργική πράξη».

β) Θεμελιώδης άξονας β: «Αισθητική πρόσληψη και απόκριση».

γ) Βασικός άξονας 1: «Μορφές εικαστικών και εφαρμοσμένων τεχνών» Μίτος 1: Έμπνευση, σχέδιο, δημιουργική πράξη. Μίτος 2: Αισθητική αντίληψη.

δ) Βασικός άξονας 2: «Μορφικά στοιχεία, Δομή, Αρχές σύνθεσης», ώστε να αναγνωρίζουν τις επιμέρους κατηγορίες των δομικών και μορφικών στοιχείων και των βασικών συνθετικών αρχών. Μίτος 1: Έμπνευση, σχέδιο, δημιουργική πράξη. Μίτος 2: Αισθητική αντίληψη.

ε) Βασικός άξονας 4: «Θέμα, Περιεχόμενο, Νόημα», ώστε να αντλούν θέματα από την επικαιρότητα, κοινωνικούς προβληματισμούς και αιτήματα.

ζ) Συμπληρωματικός άξονας 6: «Αξίες και δεξιότητες μάθησης», ώστε να αντιλαμβάνονται τη σημασία υιοθέτησης των πανανθρώπινων αξιών για την ανθρώπινη ευημερία.

η) Συμπληρωματικός άξονας 7: «Ψηφιακός Γραμματισμός-Γραμματισμός των Μέσων», ώστε να υλοποιούν σύνθετες ψηφιακές εργασίες, επιλέγοντας από το λειτουργικό πλαίσιο των εφαρμογών, που θέλουν να μάθουν.

1.5 Πιθανές δυσκολίες, παρανοήσεις

- α) Παρανόηση και σύγχυση στον σχεδιασμό αφίσας (συνδυασμός εικόνας και κειμένου με σκοπό τη διάδοση μηνύματος) με τη δημιουργία απλού καλλιτεχνικού έργου με διακοσμητικό περιεχόμενο.
- β) Οι μαθητές/-ήτριες να μην έχουν όλοι προσωπικούς λογαριασμούς email για να ανεβάσουν τις εργασίες τους σε ψηφιακό τοίχο.
- γ) Δυσκολία πρόσβασης στο εργαστήριο πληροφορικής, διότι ταυτόχρονα με την ώρα των Εικαστικών γίνεται μάθημα Πληροφορικής.

1.6 Σκοπός του σεναρίου

- α) Καλλιτεχνική δημιουργία και γραπτή έκφραση των μαθητών/-ητριών.
- β) Γνωριμία με απλές αρχές Γραφιστικής.
- γ) Εξοικείωση με δημιουργική χρήση ελεύθερων λογισμικών.
- δ) Προβληματισμός και ευαισθητοποίηση σε επίκαιρα θέματα, όπως τω μεταναστευτικό.
- ε) Διάδοση ανθρωπιστικών αντιπολεμικών και αντιρατσιστικών μηνυμάτων στο ευρύ κοινό.
- ζ) Κατανόηση της σημασίας της τέχνης ως μέσου γόνιμης κριτικής και ευαισθητοποίησης σε θέματα που αφορούν στην κοινωνία, τον πολιτισμό, την μετανάστευση, τον ρατσισμό κλπ.

1.7 Μαθησιακοί γνωστικοί στόχοι

- α) Καλλιέργεια οπτικής αντίληψης.
- β) Αξιοποίηση των δυνατοτήτων των νέων τεχνολογιών για τη δημιουργία ψηφιακών έργων.
- γ) Κοινωνικός ρόλος της τέχνης.
- δ) Καλλιέργεια δημιουργικής και κριτικής σκέψης.

1.8 Στόχοι ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών, ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

- α) Αξιοποίηση ψηφιακών μέσων.
- β) Εξοικείωση με ελεύθερα λογισμικά δημιουργίας αφίσας, παρουσίασης και πληροφορίας. (ιστοσελίδα, blog)
- γ) Εξοικείωση με τεχνικές και υλικά των εικαστικών τεχνών με βιωματικό τρόπο.

1.9 Οργάνωση διδασκαλίας, ρόλος εκπαιδευτικού, υλικοτεχνική υποδομή, διδακτικά μέσα και υλικό

Η διδασκαλία οργανώνεται ομαδοσυνεργατικά και μαθητοκεντρικά, ανάλογα με τις ανάγκες των παιδιών με μεθόδους βιωματικής μάθησης. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι υποστηρικτικός, καθώς συντονίζει την εκπαιδευτική δραστηριότητα, ενισχύοντας διαρκώς τους/τις μαθητές/-ήτριες και είναι πάντα ανοιχτός σε προτάσεις. Για το μάθημα χρειάζονται:

- α) Ψηφιακή βιβλιογραφία και υλικό αναρτημένο σε εφαρμογή ελεύθερου λογισμικού, που έχει ανοίξει ο εκπαιδευτικός. Προτείνεται το Padlet.
- β) Λευκά χαρτιά Α3 ή sketchbook για τα προσχέδια των αφισών.
- γ) Υλικά καλλιτεχνικών, όπως μολύβια, γόμες, ξύστρες, ξυλοχρώματα, μαρκαδόροι.
- δ) Οργανωμένο εργαστήριο Πληροφορικής με υπολογιστές (έναν για κάθε τρία παιδιά) και σύνδεση με ίντερνετ.
- ε) Ψηφιακή φωτογραφική μηχανή.
- ζ) Σχολικό ιστολόγιο (blog) ή ιστοσελίδα στο ΠΣΔ, όπου θα ανέβει το τελικό προϊόν του σεναρίου.
- η) Φύλλα ατομικής αυτοαξιολόγησης (ερωτηματολόγιο, ρουμπρίκα) (Andrade, Du 2005), σε κειμενογράφο, τα οποία έχει ετοιμάσει ο εκπαιδευτικός και τα συμπληρώνουν τα παιδιά.

ΜΕΡΟΣ 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2.1 Περιγραφή διδακτικών και μαθησιακών δραστηριοτήτων – φύλλα εργασίας-διαμορφωτική αξιολόγηση (μαθητών-σεναρίου ως προς τη στοχοθεσία)

Τα παιδιά προηγουμένως έχουν μελετήσει το δοσμένο υλικό στο σπίτι τους μέσω ελεύθερου λογισμικού παρουσίασης όπου είναι αναρτημένο το εποπτικό υλικό από τον εκπαιδευτικό (Κεφάλαιο από το βιβλίο Εικαστικών «Σχέδιο Γραφιστικής», σύνδεσμοι με ψηφιακή βιβλιογραφία για σχεδιασμό και δομή αφίσας, αντιπολεμική αφίσα) και κάνουν στο σχολείο:

1η ώρα.

α) Προετοιμασία προσχεδίων των αφισών, σε λευκό χαρτί A4 ή sketchbook. Οι Τα παιδιά διατυπώνουν τις ιδέες τους για το συνδυασμό κειμένου και εικόνας, σχεδιάζοντας και ζωγραφίζοντας προσχέδια με μολύβι και χρώματα. Ομαδική εργασία, με ανομοιογενείς ομάδες των τριών ή τεσσάρων παιδιών. Διάρκεια 20 λεπτά.

β) Φωτογράφιση των προσχεδίων των αφισών από τους ίδιους τους/τις μαθητές/-ήτριες, που τις δημιούργησαν με ψηφιακή φωτογραφική μηχανή. Αποθήκευση και ταξινόμηση εικόνων από την κάρτα μνήμης της μηχανής σε φάκελο υπολογιστή, που έχει ανοιχτεί για αυτό τον σκοπό. Διάρκεια 5 λεπτά.

γ) Ανέβασμα των φωτογραφιών των προσχεδίων σε ψηφιακό τοίχο,. Προτείνεται το Padlet. Διάρκεια 10 λεπτά.

δ) Παρατήρηση των προσχεδίων, γόνιμος διάλογος μεταξύ μαθητών/-ητριών και εκπαιδευτικού. Επιλογή των καλύτερων ιδεών για δημιουργία ψηφιακής αφίσας. Διάρκεια 10 λεπτά.

2η ώρα.

Δημιουργία ψηφιακών αφισών σε υπολογιστές από τριμελείς ανομοιογενείς ομάδες μαθητών/-ητριών εμπνευσμένων από τα προσχέδιά τους, ή και με νέες ιδέες που μπορεί να αντληθούν από το διαδίκτυο, με ελεύθερο λογισμικό δημιουργίας αφίσας, σε λογαριασμούς που έχει ανοίξει από πριν, ο/η εκπαιδευτικός. Προτείνεται το PosterMyWall. Αποθήκευση όλων των εικόνων σε φάκελο, σε υπολογιστή. Διάρκεια 45 λεπτά.

3η ώρα.

α) Σύνταξη σύντομου άρθρου για την ειρήνη και τη φιλία των λαών από τους μαθητές/-ήτριες. Για διευκόλυνση των μαθητών/-ητριών στη συγγραφή, ο/η εκπαιδευτικός απευθύνει ερωτήσεις, όπως:

- Τι σημαίνει για εσάς ειρήνη και φιλία των λαών.
- Αναφέρατε ένα παράδειγμα βοήθειας και συμπαράστασης μεταξύ διαφορετικών λαών.
- Γιατί είναι σημαντικό να δημιουργούμε αφίσες με το θέμα της Ειρήνης και της Φιλίας των Λαών.
- Τι άλλο έχετε να προτείνετε για να προβληθούν τα ιδανικά της Ειρήνης και της Φιλίας των Λαών;

Οι μαθητές/-ήτριες χωρίζονται σε ομάδες των τριών ή δύο παιδιών. Κάθε ομάδα γράφει από μία παράγραφο με τις ιδέες της. Στο τέλος επιλέγονται οι καλύτερες προτάσεις, οι οποίες παρατίθενται σε ένα κείμενο η μία μετά από την άλλη με τα ονόματα των παιδιών της κάθε ομάδας. Έτσι προκύπτει ένα κείμενο, το πολύ 300 λέξεων. Δημοσίευση και παρουσίαση των αφισών με το κείμενο, που έχουν συντάξει οι μαθητές/-ήτριες σε ιστολόγιο (blog) του sch.gr, του σχολείου ή σε κάποιο που έχει ανοίξει ο/η εκπαιδευτικός. Διάρκεια 40 λεπτά.

β) Τελική αξιολόγηση μαθητή/-ήτριας με συμπλήρωση ατομικής ρουμπρίκας αυτοαξιολόγησης. Διάρκεια 5 λεπτά.

Διάχυση αποτελεσμάτων

α) Οι ζωγραφικές, ψηφιακές αφίσες και τα κείμενα παρουσιάζονται σε εκδήλωση, ανοιχτή στο κοινό.

β) Όλα τα παραχθέντα αποτελέσματα της διδακτικής παρέμβασης αναρτώνται στον ψηφιακό τοίχο, όπου βρίσκεται και το εποπτικό υλικό, καθώς και σε ιστολόγιο (blog). Προτείνονται το sch.gr, του σχολείου ή σε κάποιο που έχει ανοίξει ο/η εκπαιδευτικός.

Κλίμακα επίδοσης ρουμπρίκας αυτοαξιολόγησης, ως προς το αποτέλεσμα

Στην αυτοαξιολόγηση με ατομική ρουμπρίκα μαθητή/-ήτριας, η κλίμακα επίδοσης διαβαθμίζεται ως προς το αποτέλεσμα:

- α) Εξαιρετικό (3).
- β) Μέτριο (2).
- γ) Χαμηλό (1).

Κριτήρια αυτοαξιολόγησης

- α) Συνολική εικόνα κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων της διδακτικής παρέμβασης.
- β) Συμμετοχή στην ομάδα και στις ομαδικές δραστηριότητες.
- γ) Βελτίωση ψηφιακών δεξιοτήτων.
- δ) Βελτίωση καλλιτεχνικών δεξιοτήτων και έκφρασης.

2.2 Συνοπτικό περίγραμμα διδακτικής διαδικασίας

α/α	Τίτλος δραστηριότητας	Φύλλο / α εργασίας ανά δραστηριότητα	Χρόνος (λεπτά)	Διδακτική τεχνική	Διδακτικό – εποπτικό υλικό
1	1. Δημιουργούμε ομαδικά τα προσχέδια των αφισών μας 2. Φωτογραφίζουμε τα προσχέδια 3. Ανεβάζουμε τα προσχέδια σε πλατφόρμα ελεύθερου λογισμικού (ψηφιακό τοίχο). 4. Διάλογος και επιλογή των καλύτερων ιδεών.	Προσχέδια αφισών	20 5 10 10	1. Καλλιτεχνική δημιουργία και έκφραση 2. Αξιοποίηση νέων τεχνολογιών (Κοννεκτιβισμός) 3. Ομαδοσυνεργατική μάθηση. 4. Βιωματική μάθηση	1. Χαρτί Α4, 2. Υλικά, μολύβια, μαρκαδόροι, ξυλοχρώματα, 3. Φωτογραφική μηχανή 4. Υπολογιστές και ίντερνετ, 5.Ελεύθερο Λογισμικό. Προτείνεται το «Padlet»
2	Δημιουργούμε ομαδικά τις ψηφιακές μας αφίσες για την ειρήνη και τη φιλία των λαών	Ψηφιακή αφίσα	45	1. Αξιοποίηση νέων τεχνολογιών. 2.Ομαδοσυνεργατική μάθηση. 3. Βιωματική μάθηση	1. Υπολογιστές-Σύνδεση με διαδίκτυο. 2. Ελεύθερο Λογισμικό δημιουργίας αφίσας. Προτείνεται το «PosterMyWall»
3	1. Γράφουμε σε ομάδες, μικρά κείμενα για την Ειρήνη και Φιλία των Λαών 2. Δημοσιεύουμε και παρουσιάζουμε τις αφίσες μας σε ιστολόγιο blog ή ιστοσελίδα 3. Αξιολόγηση-Ατομική ρουμπρίκα αυτοαξιολόγησης	1. Υποστηρικτικές ερωτήσεις για τη συγγραφή κειμένου 2. Δημοσίευση κειμένων και αφίσας σε σχολικό Blog ή ιστοσελίδα 3. Ατομική ρουμπρίκα αυτοαξιολόγησης	30 15	1. Αξιοποίηση νέων τεχνολογιών (Κοννεκτιβισμός). 2. Αναστοχασμός.	1. Υπολογιστές 2. Ιστολόγιο. Προτείνεται το Blog. sch.gr ή ιστοσελίδα. 3. Φύλλα ατομικής αυτοαξιολόγησης

ΜΕΡΟΣ 3. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Αξιολόγηση μαθητών

- α) Προσχέδια των αφισών.
- β) Ψηφιακές αφίσες.
- γ) Κείμενα για την Ειρήνη και τη Φιλία των λαών.
- δ) Ατομική ρουμπρίκα αυτοαξιολόγησης.

3.2 Αξιολόγηση σεναρίου

Κριτήρια:

1. Επίτευξη σκοπού και στόχων.
2. Καλλιτεχνική έκφραση των μαθητών/-ητριών.
3. Γραπτή έκφραση των μαθητών/-ητριών.
4. Συνεργασία μεταξύ των μαθητών/--ητριών.
5. Θετική ανταπόκριση μαθητών/-ητριών.
6. Ενεργή συμμετοχή μαθητών/-ητριών στην εκπαιδευτική διαδικασία.
7. Εξοικείωση μαθητών/-ητριών με ψηφιακά μέσα.
8. Τήρηση χρονοπρογραμματισμού.

ΜΕΡΟΣ 4. ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Η επεκτασιμότητα του σεναρίου επιβεβαιώνεται μέσω των Μίτων έμπνευσης, δημιουργικής πράξης και αισθητικής αντίληψης, οι οποίοι διαπερνούν όλες τις τάξεις του Γυμνασίου και τις αλληλοσυνδέουν μεταξύ τους. Για τις υπόλοιπες τάξεις προτείνονται τα παρακάτω σενάρια:

- α) Α΄ Γυμνασίου: «Δημιουργώ ψηφιακή αφίσα με θέμα το δικό μου σήμα της Ειρήνης με ελεύθερο λογισμικό ζωγραφικής»
- β) Β΄ Γυμνασίου: «Δημιουργώ αφίσα για την ειρήνη και φιλία των λαών με συννεφόμελο».

ΜΕΡΟΣ 5. ΠΗΓΕΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Αντωνόπουλος Ι., Δουκάκη Μ. «Εικαστικά Γ΄ Γυμνασίου» κεφ. Σχέδιο Γραφιστικής, σελ. 50-55

Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών, Γ΄ Γυμνασίου

https://www.esos.gr/sites/default/files/articles-legacy/programma_kallitehnikon_spydon.pdf

Andrade, H. & Du, Y. (2005). Student perspectives on rubric-referenced assessment, *Practical Assessment, Research, and Evaluation*: Vol. 10 Article 3. DOI: (<https://doi.org/10.7275/g367-ye94>)

PosterMyWall

<https://www.postermywall.com/>

ΣΥΝΗΜΜΕΝΟΙ ΠΟΡΟΙ

Athensvoice «Αντιπολεμικά graffiti για την Ουκρανία»

<https://www.athensvoice.gr/life/life-in-athens/749381/street-artists-apo-olo-ton-kosmo-sto-pleyro-tis-oykranias/>

Σαν σήμερα «Αποφθέγματα για την ειρήνη»

<https://www.sansimera.gr/quotes/categories/46>

The art of crime «Guernica, η ιστορία ενός πίνακα»

<https://theartofcrime.gr/guernika/>

Φωτόδεντρο «Η Guernica του Pablo Picasso», Διαδραστική εικόνα

<https://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/682?locale=el#>

Σαν σήμερα «Η ιστορία του σήματος της Ειρήνης και ο δημιουργός του Gerald Holtom»

<https://www.sansimera.gr/articles/414>

Pixabay (δωρεάν εικόνες, χωρίς καταβολή δικαιωμάτων) «Περιστέρι της ειρήνης»

<https://pixabay.com/el/images/search/%CF%80%CE%B5%CF%81%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%AD%CF%81%CE%B9%20%CF%84%CE%B7%CF%82%20%CE%B5%CE%B9%CF%81%CE%AE%CE%BD%CE%B7%CF%82/>

Pixabay (δωρεάν εικόνες, χωρίς καταβολή δικαιωμάτων) «Σήμα της ειρήνης»

<https://pixabay.com/el/images/search/%CF%83%CF%8D%CE%BC%CE%B2%CE%BF%CE%BB%CE%BF%20%CE%B5%CE%B9%CF%81%CE%AE%CE%BD%CE%B7%CF%82/>

ΜΕΡΟΣ 6: ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΡΟΥΜΠΡΙΚΑ ΤΕΛΙΚΗΣ ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ (3η ώρα)

«Αφίσα για την Ειρήνη και τη Φιλία των λαών-Δημιουργούμε ψηφιακή αφίσα με αντιπολεμικά μηνύματα»

Όνομα μαθητή/-ήτριας:.....

ΚΡΙΤΗΡΙΑ	Εξαιρετικό αποτέλεσμα	Μέτριο αποτέλεσμα	Χαμηλό αποτέλεσμα	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ
	3	2	1	
1.Συνολική εικόνα κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων της διδακτικής παρέμβασης	Τήρησε με συνέπεια τον προγραμματισμό της δραστηριότητας σε ποσοστό άνω του 80%. Συμμετείχε ενεργά σε όλα τα στάδια της δραστηριότητας	Τήρησε με συνέπεια τον προγραμματισμό της δραστηριότητας σε ποσοστό 50%-80%. Συμμετείχε ενεργά σε κάποια από τα στάδια της δραστηριότητας	Τήρησε με συνέπεια τον προγραμματισμό της δραστηριότητας σε ποσοστό κάτω του 50%. Συμμετείχε ελάχιστα ή καθόλου στη δραστηριότητα	
2.Συμμετοχή στην ομάδα, στις ομαδικές δραστηριότητες	Παρείχε πάντα υποστήριξη στην ομάδα όταν χρειαζόταν Μετέδιδε τις ιδέες του στην ομάδα, άκουγε προσεκτικά, σεβόταν την γνώμη των άλλων σε ποσοστό 100%. Δεχόταν οποιασδήποτε μορφής εποικοδομητική κριτική, συμβιβαζόταν και διαπραγματευόταν σε ποσοστό 100%	Παρείχε κάποιες φορές υποστήριξη στην ομάδα όταν χρειαζόταν Μετέδιδε τις ιδέες του στην ομάδα, άκουγε προσεκτικά, σεβόταν την γνώμη των άλλων σε ποσοστό άνω του 50%. Δεχόταν οποιασδήποτε μορφής εποικοδομητική κριτική, συμβιβαζόταν και διαπραγματευόταν σε ποσοστό άνω του 50%	Δεν παρείχε υποστήριξη στην ομάδα όταν χρειαζόταν Μετέδιδε τις ιδέες του στην ομάδα, άκουγε προσεκτικά, σεβόταν την γνώμη των άλλων σε ποσοστό κάτω του 50%. Δεχόταν οποιασδήποτε μορφής εποικοδομητική κριτική, συμβιβαζόταν και διαπραγματευόταν σε ποσοστό κάτω του 50%	

3.Βελτίωση ψηφιακών δεξιοτήτων	<p>Εξασκούσε ψηφιακές δεξιότητες (χρήση ελεύθερων λογισμικών, ψηφιακών εργαλείων) σε ποσοστό άνω του 80%.</p>	<p>Εξασκούσε ψηφιακές δεξιότητες (χρήση ελεύθερων λογισμικών, ψηφιακών εργαλείων) σε ποσοστό μεταξύ 50-80%.</p>	<p>Εξασκούσε ψηφιακές δεξιότητες (χρήση ελεύθερων λογισμικών, ψηφιακών εργαλείων) σε ποσοστό κάτω του 50%.</p>	
4.Βελτίωση καλλιτεχνικών δεξιοτήτων	<p>Εξασκούσε καλλιτεχνικές δεξιότητες (σχεδιασμός θέματος σε φύλλο χαρτιού, συνδυασμός κειμένου και εικόνας, χρωματισμός με διάφορα υλικά,) σε ποσοστό άνω του 80%.</p>	<p>Εξασκούσε καλλιτεχνικές δεξιότητες (σχεδιασμός θέματος σε φύλλο χαρτιού, συνδυασμός κειμένου και εικόνας χρωματισμός με διάφορα υλικά) σε ποσοστό μεταξύ 50-80%.</p>	<p>Εξασκούσε καλλιτεχνικές δεξιότητες (σχεδιασμός θέματος σε φύλλο χαρτιού, συνδυασμός κειμένου και εικόνας, χρωματισμός με διάφορα υλικά) σε ποσοστό κάτω του 50%.</p>	