

«Διαθεματικές προσεγγίσεις και συνεργασίες στο δημοτικό σχολείο.

Παραδείγματα στα μαθήματα Πληροφορικής και Εικαστικών»

[ένα διαθεματικό διδακτικό σενάριο για την αξιοποίηση της Πληροφορικής στα Εικαστικά και των Εικαστικών στην Πληροφορική, με έμφαση στην ενεργή μάθηση]

Ζωγραφίζω σαν τον Kandinsky

δες και άκουσε το έργο μου με κώδικα

Συγγραφείς: Κωνσταντίνος Ζέρβας, Σ.Ε.Ε. ΠΕ86-Πληροφορικής
Σοφία Χάιτα, Σ.Ε.Ε. ΠΕ08 – Καλλιτεχνικών

1. ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Οι μαθητές δημιουργούν ένα αφηρημένο έργο τέχνης που τονίζει τη γραμμή, το σχήμα και το χρώμα εμπνευσμένο από μουσικά αποσπάσματα σε QR Code. Καταγράφουν την πορεία του έργου ψηφιακά. Στη συνέχεια επεξεργάζονται την ψηφιακή καταγραφή, σκέφτονται την όλη διαδικασία και συντάσσουν γραπτώς σε word ένα κείμενο περιγράφοντας το εικαστικό τους έργο, τις μουσικές αφετηρίες, τον σκοπό δημιουργίας του, τις επιλογές τους. Η ψηφιακή πορεία του εικαστικού έργου, το συνοδευτικό κείμενο και η μουσική αφόρμηση αποτυπώνονται σε QR Code που συνοδεύει το εικαστικό έργο τους στην τελική εικαστική έκθεση.

1.2. ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ (ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΟ)

Πληροφορική , Εικαστικά.

1.3. ΤΑΞΕΙΣ ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ

Γ' - ΣΤ' Δημοτικού.

1.4. ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ ΜΕ ΤΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ [ΑΠΣ] ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΤΩΝ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ:

Το παρόν διδακτικό σενάριο εντάσσεται στην ενότητα μαθημάτων για την υλοποίηση των παρακάτω επιδιώξεων της διαθλαστικότητας, σύμφωνα με τις οδηγίες του ΑΠΣ για τη διδασκαλία των εικαστικών και της πληροφορικής στο Δημοτικό σχολείο: ακολουθώντας το «ολιστικό πρότυπο» σύμφωνα με το οποίο οι στόχοι επιτυγχάνονται και υλοποιούνται με διάχυση της Πληροφορικής στο γνωστικό αντικείμενο των Εικαστικών. Για να επιτύχουμε τη σύνθεση των δυο αντικειμένων το θέμα του σεναρίου έχει οργανωθεί κατά τρόπο ώστε ο θεματικός άξονας περιεχομένου, ο Kandinsky, να αποτελεί και για τα δυο αντικείμενα αφετηρία εξερεύνησης η οποία αναπτύσσεται και εξειδικεύεται ανάλογα σε κάθε αντικείμενο ξεχωριστά αλλά και κάνοντας σύνδεση όπου είναι εφικτό με το άλλο αντικείμενο.

Οι γενικοί στόχοι ομαδοποιούνται με βάση τους τρεις άξονες: Γνωστικοί Ψυχοκινητικοί και Συμπεριφορικοί

ΣΚΟΠΟΙ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΗΣ ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗΣ

Σκοπός

Η ενθάρρυνση διαμόρφωσης ενός «κατευθυνόμενου πλαισίου ενεργού μάθησης» που να επιτρέπει στον κάθε μαθητή να αποκαλύψει και να κάνει διαφανείς τις δικές του μαθησιακές διαδρομές, τους δικούς του τρόπους και στρατηγικές κατάκτησης γνώσης και απόκτησης δεξιοτήτων, τη δική του ιδιαίτερη «νοημοσύνη», μέσα από διαδραστικές τεχνικές ενασχόλησης με την τέχνη και την πληροφορική.

Στόχοι

Ειδικοί σκοποί

Το μάθημα που προτείνεται καλεί σε πράξη. Οι μαθητές επιδιώκουμε να παρακινηθούν:

- Να βιώσουν μία περιπέτεια ανάμεσα στην ψηφιακή πληροφορία (ήχο, εικόνα και κείμενο) και στην εικαστική δημιουργία και θέαση, ενώ η προσοχή τους θα βρίσκεται σε πλήρη εγρήγορση.
- Να δουν να ακούσουν, να αισθανθούν, να αποτυπώσουν κιναισθητικά και ψηφιακά
- Να αντιληφθούν την άμεση σύνδεση ζωής με την εικαστική έκφρασης και την ψηφιακής πληροφορία αναπαριστώμενη με την τεχνολογία του QR code.
- Να αναζητήσουν εικαστικούς τρόπους σύνθεσης και δημιουργίας.
- Να αναζητήσουν τρόπους επίλυσης προβλημάτων, να οργανώσουν, να συνθέσουν παράγοντας τελικά με το QR code.
- Να αναπτύξουν τη φαντασία τους για τη χρήση του QR code.
- Να ικανοποιηθεί η τάση τους για ανακάλυψη, εξερεύνηση και προσωπική έκφραση.
- Μέσα από διάφορες ψηφιακές-εικαστικές δραστηριότητες, να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση, αίσθηση ευθύνης, συνεργασίας, αυτοπειθαρχία, πνεύμα ομαδικότητας και κοινωνικοποίηση
- Να γνωρίσουν και να απολαύσουν οι μαθητές την πληροφορική, παράλληλα με τις εικαστικές τέχνες, μέσα από ισόρροπες δραστηριότητες έρευνας και δημιουργίας εικαστικών έργων, καθώς και απόκτησης γνώσεων και κατανόησης του φαινομένου της τέχνης, ώστε να καλλιεργηθούν ως επεξεργαστές της πληροφορίας, δημιουργοί, αλλά και ως φιλότεχνοι θεατές.
- Να αντιλαμβάνονται τις διαφορετικές αισθητικές ποιότητες (ψηφιακές και μη).
- Να νοηματοδοτούν την μαθησιακή εμπειρία, να την αξιολογούν και να εκφράζονται για αυτήν.
- Να συνδεθούν άμεσα με ένα από τα κυριότερα χαρακτηριστικά της σύγχρονης μάθησης, την αναγωγή της μάθησης σε ζωή.
- Να τροποποιούν τις εμπειρίες τους και να τις χρησιμοποιούν από το ένα στο άλλο επιστημονικό πεδίο.

Ειδικότερα σε σχέση με την πληροφορική τεχνολογία:

- Οι μαθητές θα αναπτύξουν δεξιότητες εξάσκησης με εργαλεία πληροφορικής και παραγωγής ψηφιακού υλικού
- οι μαθητές θα αναπτύξουν δεξιότητες υπολογιστικής σκέψης (αναζήτηση δημιουργικών λύσεων, ανάλυση προβλήματος, τμηματοποίηση, λήψη απόφασης)
- οι μαθητές θα μάθουν τι είναι QR Code, πως δημιουργούν μια QR Code εφαρμογή και θα εξοικειωθούν με την QR Code τεχνολογία

1.6. ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Γνωστικοί

- Να ανακαλύψουν ότι η τέχνη είναι ένας σημαντικός τρόπος έκφρασης που μπορεί να εκφράσει συναισθήματα για γεγονότα που συμβαίνουν στο άμεσο περιβάλλον τους [Α' - Β' Δημοτικού].
- Να ανακαλύψουν ότι το QR code προσφέρεται ως τρόπος να μοιράζονται την εικαστική έκφραση πέρα από την σχολική τάξη, με όλο τον κόσμο
- Να γνωρίσουν ότι τα έργα τέχνης εκφράζουν απόψεις, αξίες και ιδέες του πολιτισμού μας και άλλων πολιτισμών [Γ' - Δ' Δημοτικού].
- Να γνωρίσουν ότι τα QR codes μεταβιβάζουν πληροφορίες που εμπεριέχουν απόψεις, αξίες και ιδέες του πολιτισμού μας και άλλων πολιτισμών
- Να αξιοποιούν τις Εικαστικές Τέχνες διαθεματικά, σε σχέση με άλλα γνωστικά αντικείμενα [Γ' - Δ' Δημοτικού].
- Να γίνουν αντιληπτές οι παρακάτω έννοιες που συμπεριλαμβάνονται στην οργάνωση μίας ψηφιακής πληροφορίας και μίας Εικαστικής σύνθεσης αντίστοιχα: α) Στοιχεία της ψηφιακής πληροφορίας doc jpeg. mp3 - β) Μορφικά στοιχεία Εικαστικής δημιουργίας όπως γραμμή, σχήμα, οργάνωση, σύνθεση

Ψυχοκινητικοί

- Να προκληθεί ο μαθητής να μάθει μέσω του QR code για τη ζωγραφική και να
- Ο μαθητής να κατασκευάσει και να αξιοποιήσει QR code με αφορμή τη διάδοση της εικαστικής έκφρασης βιώνοντας κιναισθητικά και τις δύο μορφές ψηφιακά και διαζώσης.
- Να νιώσει ο μαθητής την πληρότητα μέσα από τη δημιουργία εικαστικών έργων και QR code.

Συμπεριφορικοί

- Να αναπτύξουν θετική στάση, ως προς την υιοθέτηση των QR code για μέσω μάθησης και εξερεύνηση των οκτώ συνηθειών του εικαστικού εργαστηρίου [Studio Habits¹] και της συστηματικής αξιοποίησης τους σε άλλα γνωστικά αντικείμενα.
- Να συνεργάζονται αβίαστα μεταξύ τους και να αναλαμβάνουν ρόλους που ανταποκρίνονται στους δικούς τους τρόπους και στρατηγικές κατάκτησης γνώσεων και στις ατομικές τους δεξιότητες δημιουργίας έργων τέχνης, καθώς και της έκθεσης τους με QR code .

1.7. ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ

2-4 διδακτικές ώρες σε κάθε αντικείμενο [μία έως δυο διδακτικές ώρες για κάθε μέρος].

¹ Προσαρμοσμένες από «Studio Thinking from the Start: The K-8 Art Educator's Handbook», by Jillian Hogan, Lois Hetland, Diane B. Jaquith, and Ellen Winner. © 2018 by Teachers College, Columbia University. Available for free download and printing from tccpress.com/studiothinking and/or www.studiothinking.org

1.5. ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΚΑΙ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ

Η διδασκαλία υλοποιείται (όπου είναι εφικτό) στα εργαστήρια εικαστικών και πληροφορικής του σχολείου.

Είναι απαραίτητο να υπάρχουν:

Λαδοπαστέλ 1:1 ή να τα μοιραστούν (συσκευασία 25 χρωμάτων)

Χαρτί canson- A4 ένα για κάθε μαθητή + extras

Κόλλες A4

Υπολογιστής, ηχεία

Χαρτί κουζίνας

Smartphone/Tablet (QR Code)

2. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ

2.1. ΤΟ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Η σχέση των οκτώ συνηθειών του εικαστικού εργαστηρίου [Studio Habits] που σχετίζονται με τη ενεργό μάθηση, καθώς και το είδος των δραστηριοτήτων που τις αναπτύσσουν εικαστικά, οργανώνεται συχνά με δυσκολία στη σκέψη των μαθητών/τριων, σε σχέση με ένα άλλο αντικείμενο όπως αυτό της πληροφορικής. Μέσω της χρήσης των οκτώ συνηθειών του εικαστικού εργαστηρίου, δίνεται η δυνατότητα, με ενεργό τρόπο, να συσχετίσουν και να οργανώσουν πληροφορίες σε QR code, σε συνδυασμό με τις βιωματικές τους εμπειρίες και δραστηριότητες τέχνης, προς όφελος της μαθησιακής διαδικασίας. Επιδιώκεται, αφενός μεν να εμπεδώσουν τα οφέλη των συνηθειών για τη δημιουργία εικαστικών έργων, αφετέρου δε να κάνουν εμφανή μέσω QR code τη μαθησιακή διαδρομή. Η διδακτική προσέγγιση που προτείνεται στο παρόν σενάριο στηρίζεται στις βασικές αρχές της θεωρίας για καθοδηγούμενη ανακάλυψη κατά τη διαδικασία μάθησης, της εμπειρικής μάθησης και της συνεργατικής διδασκαλίας. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού αλλάζει, ανάλογα με τις ανάγκες. Ποικίλει, από καθοδηγητικός κατά την παρουσίαση των αρχείων « slide show Kandinsky» και «how to make QR code» (στην 1η φάση και στη 4η του σεναρίου) έως συντονιστικός (στη 2^η και 3^η φάση του σεναρίου).

Στο σενάριο δόθηκε έμφαση -ως προς το σχεδιασμό του τρόπου παρουσίασης- σε συγκεκριμένες συνήθειες του εικαστικού εργαστηρίου που αφενός αποτελούν διαδραστικές τεχνικές «γνωριμίας» και δημιουργίας των εικαστικών έργων, αφετέρου υποδεικνύουν και «καλές πρακτικές», οι οποίες είναι δυνατόν να συνδεθούν και να υιοθετηθούν στη διδασκαλία-μάθηση άλλων γνωστικών αντικείμενων, αφού οι συνήθειες επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς να δώσουν έμφαση σε τρόπους σκέψης «πολλαπλής νοημοσύνης» που είναι κρίσιμοι για τη γνωστική ανάπτυξη των μαθητών/τριών. Οι δεξιότητες που επισημαίνονται στις συνήθειες εικαστικού εργαστηρίου μεταφέρονται εύκολα σε καταστάσεις εκτός των τοίχων του εργαστηρίου. Για το λόγο αυτό, είναι δυνατόν να συνδεθούν με πολλές μαθησιακές καταστάσεις.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τις συνήθειες του εικαστικού εργαστηρίου [Studio Habits] πατήστε [εδώ](#).

Συνήθειες του εικαστικού εργαστηρίου: ορισμοί και σύνδεση με τη πληροφορική

Ανάπτυξη Τεχνών [Develop Craft]	Τεχνική: Η εκμάθηση τεχνικών χρήσης εργαλείων, υλικών και καλλιτεχνικών συμβάσεων	Τεχνική: Η εκμάθηση τεχνικών ψηφιακών εργαλείων επεξεργασίας εικόνας
	Εργαστηριακή Άσκηση: συντήρηση καλλιτεχνικού υλικού-εργαλείων και χώρου του εργαστηρίου	Άσκηση στο εργαστήριο πληροφορικής: συντήρηση υλικού- ΗΥ
Συμμετοχή και επιμονή [Engage & Persist]	Εντόπιση προσωπικά σημαντικών «έργων» (projects) και προσκόλληση σε αυτά	Εντόπιση προσωπικά σημαντικών στοιχείων και δημιουργία QR code ως την ολοκλήρωση τους
Οραματισμός [Envision]	Οραματισμός πρωτότυπων εικαστικών έργων καθώς και τα βήματα με τα οποία περνούν από τη φαντασία στην πραγματικότητα.	Οραματισμός πρωτότυπων έργων ψηφιακής δημιουργίας και τα βήματα με τα οποία περνούν από τη φαντασία στην πραγματικότητα.
Έκφραση [Express]	Η δημιουργία εικαστικών έργων τα οποία εκφράζουν προσωπικά νοήματα. Η διερμηνεία νοήματος στα ψηφιακά και εικαστικά έργα των άλλων.	Η δημιουργία ψηφιακών έργων τα οποία εκφράζουν προσωπικά νοήματα. Η διερμηνεία νοήματος στα εικαστικά και ψηφιακά έργα των άλλων.
Παρατήρηση [Observe]	Προσεκτική οπτική διερεύνηση & παρατήρηση	Προσεκτική οπτική διερεύνηση & παρατήρηση QR code
Αναστοχασμός [Reflect]	Υποβολή ερωτημάτων και απαντήσεων Συζήτηση για τα εικαστικά έργα των μαθητών/τριων και τις διαδικασίες υλοποίησής τους	Υποβολή ερωτημάτων και απαντήσεων Συζήτηση για τη χρησιμότητα του QR code για τη μάθηση και την τέχνη
	Αξιολόγηση για το τι «λειτουργεί» καλά, τι όχι και γιατί, σε ατομικό και ομαδικό επίπεδο	Αξιολόγηση για το «τι «πήγε» καλά στην δημιουργία και χρήση του QR code, «τι όχι» και γιατί, σε ατομικό και ομαδικό επίπεδο.
Επέκταση & Εξερεύνηση [Stretch & Explore]	Παίζοντας, δοκιμάζονται νέες ιδέες & τεχνικές. Τυχόν	Παίζοντας, δοκιμάζονται νέες τακτικές -σχήματα. QR

	λάθη αξιοποιούνται και προσφέρονται ως ευκαιρίες μάθησης	code, τυχόν λάθη αξιοποιούνται και προσφέρονται ως ευκαιρίες μάθησης.
Κατανόηση του κόσμου της τέχνης [Understand Art Worlds]	Πεδίο ορισμού: Μαθαίνοντας για τα κινήματα τέχνης στην ιστορία της τέχνης και αντιπροσωπευτικά έργα.	Πεδίο ορισμού: Μαθαίνοντας για την ιστορία του QR code και πεδία εφαρμογής του
	Κοινότητες: Μαθαίνοντας τη συνεργασία. Να γίνει κατανοητό ότι οι καλλιτέχνες συχνά εργάζονται σε ομάδες.	Κοινότητες: Μαθαίνοντας την συνεργασία. Να γίνει κατανοητό ότι οι ψηφιακοί δημιουργοί συχνά εργάζονται σε ομάδες.

2.2. ΦΑΣΕΙΣ/ΜΕΡΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Μέρος 1^ο στο μάθημα εικαστικών

Ανάδειξη της σύνδεσης πληροφορικής και των Εικαστικών (αφόρμηση)

Όταν συζητάμε για χόμπι και ενδιαφέροντα, υπάρχουν μαθητές /μαθήτριες που τους αρέσει να δίνουν χρόνο σε εσωτερικούς χώρους, μοναχικά, με ένα βιβλίο, ζωγραφίζοντας κάνοντας χειροτεχνίες κ.ά., δηλαδή δραστηριότητες χωρίς ψηφιοποίηση. Από την άλλη πλευρά, οι μαθητές/τριες που προτιμούν εικονικούς χώρους είναι οπαδοί διαφορετικών ψηφιακών εργαλείων, συνήθως προτιμούν συσκευές όπως το κινητό ή tablet. Παρόλο που τα εικαστικά και η πληροφορική φαίνεται να είναι διαμετρικά αντίθετα αντικείμενα, υπάρχουν πολλά παραδείγματα της αλληλοσύνδεσής τους.

1. [Βίντεο](#): «Η καλλιτέχνης που ζωγραφίζει αυτό που ακούει» (χρόνος εκτέλεσης 2:43).
2. Προβολή [βίντεο](#) από έργα ζωγραφικής Kandinsky που έχουν μουσική.
3. Προβολή [παρουσίασης](#) του έργου του Kandinsky

Συμμετοχή και επιμονή

Ο εκπαιδευτικός, με διερευνητικές ερωτήσεις, ζητά από τους/τις μαθητές/τριες να διατυπώσουν/συζητήσουν τις αντιλήψεις τους για τη σημασία και τη σύνδεση της έκθεσης και των εικόνων, στη δική τους καθημερινή ζωή

Χρησιμοποιούμε την artful thinking να θέσετε ερωτήματα όπως:

- Τι παρατηρείτε για τις γραμμές

Παρατηρώ ότι οι γραμμές είναι _____.

- Τι παρατηρείτε για τα χρώματα

Παρατηρώ ότι τα χρώματα είναι _____.

- Τι παρατηρείτε για τα σχήματα
- Παρατηρώ ότι τα σχήματα είναι _____.

Τι αναρωτιέσαι ότι αντιπροσωπεύει το εικαστικό έργο ηχητικά ή μουσικά

- Αναρωτιέμαι αν αυτό το κομμάτι αντιπροσωπεύει ήχους ή μουσική που είναι _____.

Προαιρετικό παιχνίδι:

1. Ένας μαθητής προσδιορίζει κάποια γραμμή και την περιγράφει.
2. Ένας άλλος μαθητής επεξεργάζεται τις παρατηρήσεις του πρώτου μαθητή προσθέτοντας περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με την ίδια γραμμή
3. Ένας τρίτος μαθητής επεξεργάζεται περαιτέρω τις παραπάνω περιγραφές της γραμμής προσθέτοντας ακόμα περισσότερες λεπτομέρειες,
Συνεχίζεται το παιχνίδι με χρώματα σχήματα και ήχους/μουσική

Δραστηριότητα 1η:

Παρατήρηση, Στοχασμός, Οραματισμός

Ποιο τμήμα του έργου μπορεί να εμπνεύσει τη ζωγραφική σου

Το τμήμα του έργου μπορεί να εμπνεύσει τη ζωγραφική μου είναι _____.

Δραστηριότητα 2η:

Εκφράζομαι: φτιάχνω μόνος/η μου ή σε δυάδες

Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές/τριες να ζωγραφίσουν, να μιμηθούν, τμήμα του έργου που μπορεί να εμπνεύσει τη ζωγραφική τους

Δραστηριότητα 3η: Σύνδεση με τη πληροφορική

Παρατήρηση, Στοχασμός, Οραματισμός

Οι μαθητές βλέπουν [ένα παράδειγμα](#) (χρόνος εκτέλεσης 2:12) πως ένα τμήμα ενός έργου μπορεί να εμπνεύσει τη δημιουργία άλλου έργου και τη ζωγραφική τους

Δραστηριότητα 4η:

Βλέπω, σκέφτομαι, κατανοώ

Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους/τις μαθητές/τριες, με διερευνητικές ερωτήσεις, να διατυπώσουν/συζητήσουν τις αντιλήψεις τους για τη σημασία της χρήσης των you tube βίντεο στο μάθημα των εικαστικών.

Επέκταση & Εξερεύνηση

Εάν δοκίμαζες να φτιάξεις βίντεο να δίνει πληροφορίες για τη ζωγραφική σου, ποιο θα ήταν το σενάριο; Ζωγράφισε το

Μέρος 2^ο στο μάθημα πληροφορικής

Δραστηριότητα 1η:

Παρατήρηση , Στοχασμό

Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές/τριες να:

- ψηφιοποιήσουν τη ζωγραφική τους και το σενάριο για το βίντεο.
- να αιτιολογήσουν γιατί επέλεξαν το συγκεκριμένο τμήμα του έργου να εμπνεύσει τη ζωγραφική τους σε σύντομο κείμενο στο word

Δραστηριότητα 2η:

Οραματισμός

Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει πρωτότυπα εικαστικά έργα με κώδικα QR και γραφή, ώστε οι μαθητές να μπορούν να οραματιστούν την έννοια.

Γράφω και ζωγραφίζω

Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές/τριες να:

- Καθορίσουν την έννοια αφηρημένη τέχνη ψάχνοντας στο διαδίκτυο.

Λέξεις: στρέβλωση, υπερβολή και απλούστευση.

Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές/τριες να:

-πλοηγηθούν στην [ιστοσελίδα](#) και να ακούσουν το mp3

-να γράψουν 6 λέξεις μια για κάθε κατηγορία: αισθήματα, αξιοθέατα, αναμνήσεις, οσμές, χρώματα, σχήματα που σχετίζουν με τη μουσική που άκουσαν

- να ανταλλάξουν με τέσσερις άλλους μαθητές τις λέξεις σε συνεργατικό έγγραφο

Εκφράζομαι: φτιάχνω μόνος

Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές/τριες να μεταβούν στο πρόγραμμα paint και ακούγοντας τη [Μουσική # 2](#) τρεις φορές να:

- επικεντρωθούν στη γραμμή την πρώτη φορά, και να δημιουργήσουν ελεύθερα σημεία-γραμμές free mark-making
- επικεντρωθούν στη φόρμα τη δεύτερη φορά και να δημιουργήσουν οργανικά και γεωμετρικά σχήματα που μπορούν να επικαλύπτονται ή να ξεφεύγουν από τη σελίδα, ενθαρρύνεται η χρήση ολόκληρου του ζωγραφικού χώρου
- να προσθέσουν στην τρίτη ακρόαση χρώμα και τόνους
- να αποθηκεύσουν την ψηφιακή εικόνα που δημιούργησαν

Δραστηριότητα 3η: Σύνδεση με τα εικαστικά

Ο υπολογιστής και οι εφαρμογές του- Κατανόηση του κόσμου της τέχνης

Περιήγηση στην ιστοσελίδα [του καλλιτέχνη](#) και επισήμανση των κύριων σημείων όπως το φαινόμενο συναισθησία και τη σύνδεση μεταξύ ήχων και χρωμάτων. Κατανόηση του κόσμου της τέχνης και της επίδρασης της τεχνολογίας QR code στο εικαστικό έργο.

Μέρος 3^ο στο μάθημα εικαστικών

Δραστηριότητα 1η:

Εκφράζομαι: φτιάχνω μόνος/η μου ή ομαδικά

Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές/τριες να:

- ακούσουν το κομμάτι [Μουσική # 3](#) (η όπερα Wagner, Lohengrin), το οποίο επηρέασε τον Kandinsky να παύσει να είναι δικηγόρος και να επιδιώκει να γίνει καλλιτέχνης.
- χρησιμοποιήσουν τη γραμμή, το σχήμα, το χρώμα και την τονική αξία να το ερμηνεύσουν εικαστικά

Δραστηριότητα 2η:

Παρατήρηση, Στοχασμός, Οραματισμός

Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει [ηχητικά αρχεία](#) με κώδικα QR και ζητά από τους να:

- επιλέξουν ένα και να το εικονογραφήσουν σε εικαστικό έργο με λαδοπαστέλ
- περιγράψουν το έργο που δημιούργησαν όσον αφορά τις γραμμές τα σχήματα τα χρώματα

Αναστοχασμός

- να συζητήσουν σε δυάδες ο ένας το έργο του άλλου ποια αισθήματα, αναμνήσεις ιδέες προκαλούν οι ζωγραφιές

Μέρος 4ο στο μάθημα πληροφορικής

Δραστηριότητα

Οι μαθητές θα κατασκευάσουν την εφαρμογή QR code έτσι ώστε να τρέχει σε Smartphones και Tablets. Δοκιμή σε QR Reader application.

Μετά την ολοκλήρωση του 1^{ου} 2^{ου} 3^{ου} και του 4^{ου} Μέρους, οργανώνεται έκθεση με τα έργα ζωγραφικής συνοδευόμενα από τους κώδικες QR.

Γίνεται σύνδεση της έκθεσης με ιστοσελίδα σχολείου με κώδικα QR

Διαμορφωτική αξιολόγηση, Τελική αξιολόγηση

Αναστοχασμός

Οι μαθητές/τριες αξιολογούν τον εαυτό τους και την ομάδα τους στις δραστηριότητες εκφράζομαι.

Αξιολογείται η διαδικασία: η αποτελεσματικότητα των μεθόδων διδασκαλίας σε σχέση με τους στόχους, την καταλληλότητα του διδακτικού αλλά και του εποπτικού υλικού, τη συμμετοχή και το ενδιαφέρον των μαθητών/τριων και τις πιθανές τους δυσκολίες. Ο εκπαιδευτικός προσαρμόζει τη διδασκαλία προσφέροντας επιπλέον καθοδήγηση κάνοντας βοηθητικές ερωτήσεις, ή επίδειξη τεχνικών.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ