

2. Revelation Natural Art (ανάπτυξη δημιουργικότητας – επικοινωνία και έκφραση) (4 ώρες)

Το λογισμικό αποτελεί ένα εργαλείο γραφικών γενικής χρήσης με πολλαπλές σχεδιαστικές δυνατότητες, δυνατότητες δημιουργικής γραφής, σύνθεσης πρωτότυπων ιστοριών και παραγωγή κινούμενων σχεδίων, που μπορεί να αξιοποιηθεί στα πλαίσια του Α.Π.Σ. της Εικαστικής Αγωγής, της Γλώσσας, της Μελέτης Περιβάλλοντος, της Ιστορίας κ.α, στο Δημοτικό.

Είναι ένα απλό και περιεκτικό εργαλείο για την τέχνη και το σχέδιο, με αρχεία εικόνας και ζωτικότητας που μπορούν να χρησιμοποιηθούν, μέσα από δραστηριότητες ατομικές και ομαδικές με τη διαμεσολάβηση του δασκάλου-ας, ως ανεξάρτητα κομμάτια τέχνης, ως διακοσμητικά στοιχεία, ως εικόνες για ιστοσελίδα αλλά και διαθεματικά στα πλαίσια σχεδίων εργασίας (projects). Με την αξιοποίηση του λογισμικού αποφεύγεται η μονοτονία του τρόπου επεξεργασίας των θεμάτων, αφού η διαφορετική οργάνωση και μέθοδος μπορούν να εξυπηρετήσουν κάθε φορά άλλους στόχους. Τα παιδιά μπορούν να καλλιεργήσουν δεξιότητες σύνθεσης, σύγκρισης, οργάνωσης, γενίκευσης. Μέσα από την ανάλυση και τη δημιουργία εικόνων, στατικών και κινούμενων, αλλά και με την προσθήκη κειμένου, αφυπνίζεται και διατηρείται η δημιουργικότητα και καλλιεργείται η έκφραση των παιδιών, με τη μορφή πολυσύνθετων αναπαραστάσεων.

Ενθαρρύνεται ο πειραματισμός και η έρευνα στα υλικά και στις τεχνικές των εικαστικών τεχνών, καθώς και στους δρόμους της εικαστικής έκφρασης διεγείροντας τη δημιουργική φαντασία. Το παιδί μαθαίνει να αναγνωρίζει τη συμβολή των μορφικών στοιχείων στην απόδοση ιδεών, συναισθημάτων και νοήματος, να αντιληφθεί ότι οι ιδέες, τα συναισθήματα και οι εμπειρίες μπορούν να ερμηνευθούν με ποικίλους τρόπους και να πάρουν ποικίλες εικαστικές μορφές. Μπορεί, μέσα από ένα ευρύ φάσμα εργαλείων κατάλληλων για ζωγραφική και συγγραφή κειμένου να ερευνήσει και να γνωρίσει την εικαστική γλώσσα, τις μορφές, τα στοιχεία, τα σύμβολα, το περιεχόμενο, τη δομή, τη λειτουργία, τα υλικά, τα μέσα και τις τεχνικές, να ασκηθεί, παράλληλα, στην κατάλληλη χρήση και την οργάνωσή τους σε έργα προσωπικής καλλιτεχνικής δημιουργίας αλλά και να δημιουργήσει προσωπικό νόημα στα κείμενά του.

Συμπερασματικά, το λογισμικό Natural Art, παρ' όλο που δεν αποτελεί αρχικά ένα εκπαιδευτικό λογισμικό με συγκεκριμένο σενάριο και δραστηριότητες, αποτελεί ένα ανοιχτό εκπαιδευτικό εργαλείο με τα επικοινωνιακά κριτήρια ενός εκπαιδευτικού λογισμικού (αυθεντικότητα, πολλαπλότητα, πλαίσιο στήριξης) που μπορεί να γίνει πολύτιμο γνωστικό εργαλείο στα χέρια του δημιουργικού δασκάλου. Ο ίδιος σε συνεργασία με τους μαθητές του, μπορεί να το αξιοποιήσει στην τάξη για την καλλιέργεια της δημιουργικής έκφρασης, του οπτικού αλφαριθμητισμού, στα πλαίσια της οπτικής και της συναισθηματικής εκπαίδευσης, για την καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης και της συναισθηματικής νοημοσύνης. Το εκπαιδευτικό μπορεί να λειτουργήσει ως γνωστικό εργαλείο επικοινωνιακής μάθησης.

Τίτλος: Η ΒΥΖΑΝΤΙΝΗ ΤΕΧΝΗ ΜΕ ΤΟ «REVELATION NATURAL ART» - «Καλλιτέχνες της Ιστορίας»

Δημιουργός: Μαρία Φραγκάκη

ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

Το σενάριο αφορά στην αισθητική ενσυναίσθηση (empathy) του ιστορικού γίνεσθαι με την επικοινωνία των παιδιών με το ιστορικό παρελθόν μέσω της εικαστικής γλώσσας, με ένα εκπαιδευτικό τεχνολογικό εργαλείο εγκεκριμένο από το ΥΠ.Ε.Π.Θ. και το ΠΙ. Εντάσσεται στη γνωστική περιοχή της *Ιστορίας και των Εικαστικών* και υποστηρίζεται από τα αντίστοιχα σχολικά εγχειρίδια

ΤΑΞΕΙΣ ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ

Το εκπαιδευτικό σενάριο μπορεί να αξιοποιηθεί από πέμπτη τάξη του Δημοτικού σχολείου, αφού αφορά «Στα Βυζαντινά χρόνια» και σε ενότητες του βιβλίου της Ε' Δημοτικού. Στηρίζεται στις αρχές του εποικοδομητισμού (constructivism) και στις κοινωνικοπολιτιστικές θεωρήσεις του Vygotsky και των απογόνων του, όπου δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στη μαθησιακή διαδικασία, στην αλληλεπίδραση μεταξύ των εμπλεκόμενων μερών, καθώς και στο κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον που λαμβάνει χώρα (Vygotsky, 1978). Δίνεται έμφαση στην «κριτική και στοχαστική σκέψη, στη συμμετοχική και συνεργατική μάθηση, στη δημιουργική έκφραση και στη διεπιστημονική προσέγγιση της γνώσης» (Μακράκης, 2006, Ράπτης & Ράπτη, 2006). Η οπτικοποίηση μέσω της δημιουργίας εικόνων με τον Η/Υ προσθέτει στην εκπαιδευτική διαδικασία τη δυνατότητα διαχείρισης εικόνων μέσω του υπολογιστή. Στον αντίποδα των κλασικών εικόνων οι «δυναμικές» εικόνες αποτελούν νοητικά μοντέλα που δεν πραγματοποιούνται πλέον με βάση ένα προϋπάρχον πραγματικό μοντέλο, αλλά με βάση μια μαθηματική εξίσωση. Δεν είναι πια μόνο ένα αντικείμενο, μια επιφάνεια αλλά μπορούν να γίνουν ένας τόπος, ένας χώρος, στον οποίο επεμβαίνουν ενεργά τα παιδιά. Επιδρώντας πάνω της έχουμε τη δυνατότητα να δούμε και άλλα πράγματα πέρα από τα ήδη ορατά, μπορούμε να κάνουμε το γύρο, να μπούμε μέσα. Έτσι, η δημιουργία εικόνων μπορούν να αποτελέσουν πρακτικές της ενσυναίσθησης στη διδακτική της ιστορίας αφού αναπτύσσουν δεξιότητες στους μαθητές ώστε να προσεγγίζουν με τη φαντασία τους πτυχές του ιστορικού γίνεσθαι, από το παρόν στο παρελθόν και από εκεί στο μέλλον. Με αλληλεπιδραστικές δραστηριότητες δημιουργίας εικόνων σε συνεργατικά περιβάλλοντα τα παιδιά αποκτούν τη δυνατότητα με τη φαντασία και «τα μάτια του νου να πετούν και να βρίσκονται πάνω από τα ιστορικά γεγονότα και τα πρόσωπα, με αποτέλεσμα να αποκτούν εποπτεία του χώρου και να παρατηρούν με άμεσο τρόπο και από πολύ κοντά σε ένα μεγάλο εύρος της, τη κίνηση και την ποικιλία της ζωής στο παρελθόν και στο παρόν» (Λεοντσίνης, 1999).

ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ ΜΕ ΤΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Το εκπαιδευτικό σενάριο είναι απόλυτα συμβατό με το σχολικό Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών αφού ο κεντρικός άξονας του εκπαιδευτικού πακέτου αφορά στη δημιουργική έκφραση, στη διαμόρφωση στάσεων και συστήματος αξιών με την καλλιέργεια της ευαισθησίας, στην ανάπτυξη της φαντασίας, στην αισθητική καλλιέργεια και στην καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης. Ταυτόχρονα υποστηρίζει τη σύνδεση της τέχνης με την ιστορία, προσδίδοντας μια διαθεματικότητα στο γνωσιακό περιεχόμενο με την παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ.

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ & ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ

Το μάθημα είναι καλό να γίνει στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου. Είναι καλό οι μαθητές/τριες να χωριστούν σε ομάδες των 2-3 ατόμων με την απαίτηση του ανάλογου αριθμού Η/Υ, που θα έχει δυνατότητα σύνδεσης:

-με το λογισμικό «Revelation Natural Art»

- με δυνατότητα εκτύπωσης

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Η θεματολογία του εκπαιδευτικού σεναρίου είναι σύμφωνη με τους στόχους που περιγράφονται στα σχετικά Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών και στα Δ.Ε.Π.Π.Σ. Βασικός σκοπός του εκπαιδευτικού σεναρίου είναι:

η διάσταση της ιστορίας στο παρελθόν και στο παρόν. Τα παιδιά διαμορφώνουν άποψη για το παρόν, τη μορφή και τα χαρακτηριστικά της ιστορικής εξέλιξής του από το παρελθόν με την παρατήρηση, την έρευνα και τη μελέτη της ιστορικής παράδοσης της βυζαντινής εποχής αλλά και του σύγχρονου πολιτιστικού περιβάλλοντος.

Η «αισθητική απόλαυση» αλλά και η εξοικείωση με απλά μέσα και τεχνικές ώστε τα παιδιά να πειραματίζονται και να χρησιμοποιούν προγράμματα ζωγραφικής και σχεδιαστικά του Η/Υ τα οποία είναι εύκολα στη κατανόηση και στη χρήση τους και συνδυάζονται με διάφορα γνωστικά αντικείμενα, όπως αυτό της ιστορίας.

η γνωριμία με μορφικά στοιχεία, η αποτύπωση ιδεών, εμπειριών και συναισθημάτων των μαθητών/τριών μέσα από τα έργα δικά τους και άλλων καλλιτεχνών της βυζαντινής εποχής.

η γνωριμία με τη θεματολογία, το περιεχόμενο και το νόημα των έργων τέχνης της βυζαντινής εποχής σε σχέση με τη σημερινή και η αποτύπωση απόψεων, ιδεών και αξιών του πολιτισμού μας.

η εισαγωγή στις αισθητικές αξίες αναγνωρίζοντας το περιεχόμενο, τη μορφή και τον τρόπο παρουσίασης ενός έργου τέχνης, η γνωριμία με την ιστορία της τέχνης της βυζαντινής εποχής, τη συσχέτισή της με τη σημερινή, την αναγνώριση χαρακτηριστικών νοοτροπιών και των επιρροών που αυτές έχουν δεχτεί.

Με την αξιοποίηση του λογισμικού «Revelation Natural Art» αποφεύγεται η μονοτονία του τρόπου επεξεργασίας των θεμάτων, αφού η διαφορετική οργάνωση και μέθοδος μπορούν να εξυπηρετήσουν κάθε φορά άλλους στόχους. Τα παιδιά μπορούν να καλλιεργήσουν δεξιότητες σύνθεσης, σύγκρισης, οργάνωσης, γενίκευσης. Μέσα από την ανάλυση και τη δημιουργία εικόνων, στατικών και κινούμενων, αλλά και με την προσθήκη κειμένου, αφυπνίζεται και διατηρείται η

δημιουργικότητα και καλλιεργείται η έκφραση των παιδιών, με τη μορφή πολυσύνθετων αναπαραστάσεων.

Ενθαρρύνεται ο πειραματισμός και η έρευνα στα υλικά και στις τεχνικές των εικαστικών τεχνών, καθώς και στους δρόμους της εικαστικής έκφρασης διεγείροντας τη δημιουργική φαντασία. Το παιδί μαθαίνει να αναγνωρίζει τη συμβολή των μορφικών στοιχείων στην απόδοση ιδεών, συναισθημάτων και νοήματος, να αντιληφθεί ότι οι ιδέες, τα συναισθήματα και οι εμπειρίες μπορούν να ερμηνευθούν με ποικίλους τρόπους και να πάρουν ποικίλες εικαστικές μορφές. Μπορεί, μέσα από ένα ευρύ φάσμα εργαλείων κατάλληλων για ζωγραφική και συγγραφή κειμένου να ερευνήσει και να γνωρίσει την εικαστική γλώσσα, τις μορφές, τα στοιχεία, τα σύμβολα, το περιεχόμενο, τη δομή, τη λειτουργία, τα υλικά, τα μέσα και τις τεχνικές, να ασκηθεί, παράλληλα, στην κατάλληλη χρήση και την οργάνωσή τους σε έργα προσωπικής καλλιτεχνικής δημιουργίας αλλά και να δημιουργήσει προσωπικό νόημα στα κείμενά του.

ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ

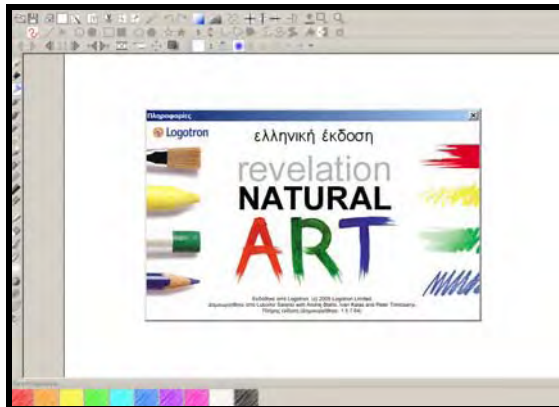
Πέντε (5) διδακτικές ώρες

ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Η ενότητα περιλαμβάνει παιδαγωγικές δραστηριότητες αξιοποίησης του λογισμικού «Revelation Natural Art», που αποτελεί ένα εργαλείο γραφικών γενικής χρήσης με πολλαπλές σχεδιαστικές δυνατότητες, δυνατότητες δημιουργικής γραφής, σύνθεσης πρωτότυπων ιστοριών και παραγωγή κινούμενων σχεδίων. Το λογισμικό Revelation Natural Art αποτελεί ένα ανοιχτό εκπαιδευτικό εργαλείο με τα εποικοδομητικά κριτήρια ενός εκπαιδευτικού λογισμικού (αυθεντικότητα, πολλαπλότητα, πλαίσιο στήριξης) που μπορεί να γίνει πολύτιμο γνωστικό εργαλείο στα χέρια του δημιουργικού δασκάλου/ας. Ο ίδιος/α σε συνεργασία με τους μαθητές/τριες του, μπορεί να το αξιοποιήσει στην τάξη για την καλλιέργεια της δημιουργικής έκφρασης, του οπτικού αλφαριθμητισμού, στα πλαίσια της οπτικής και της συναισθηματικής εκπαίδευσης, για την καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης και της συναισθηματικής νοημοσύνης. Το εκπαιδευτικό μπορεί να λειτουργήσει ως γνωστικό εργαλείο εποικοδομητικής μάθησης.

Το θέμα του σεναρίου «*Δημιουργώντας, συζητώ με τη Βυζαντινή εποχή*» περιλαμβάνει δομημένες δραστηριότητες δημιουργικής έκφρασης με λόγο και εικόνες που δημιουργούν οι ίδιοι/ες οι μαθητές/τριες. Άλλες από αυτές μπορούν να είναι ατομικές, άλλες ομαδικές και πάντα με τη διαμεσολάβηση του δασκάλου-ας. Τα παιδιά μέσα από την «αισθητική ανταπόκριση» εικόνων-δημιουργιών, αλληλεπιδρούν με τα δημιουργήματά τους, με την εποχή που αυτά αντιπροσωπεύουν, καλλιεργώντας έτσι την «αισθητική τους ενσυναίσθηση».

αλληλεπιδρώντας μέσω των εικόνων με το παρελθόν. Ταυτόχρονα ενσωματώνουν χαρακτηριστικά γνωρίσματα της τέχνης και της ζωής της σημερινής εποχής στη βυζαντινή, κάνοντας τους κατάλληλους συσχετισμούς, συνδέοντας μέσω της τέχνης το παρελθόν και το παρόν.



ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΜΕ ΤΠΕ

Οι ΤΠΕ δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές/τριες να αξιοποιήσουν ένα εργαλείο γενικής χρήσης εφαρμογής γραφικών, ένα περιεκτικό, απλό και δυνατό εργαλείο για την τέχνη και το σχέδιο. Για την επίτευξη του παραπάνω στόχου το «Revelation Natural Art» παρέχει βοήθεια με τρεις τρόπους:

- α) με σύνταξη αρχείων εικόνας και ζωτικότητας
- β) με δημιουργία εικόνων ως κομμάτια της τέχνης και διακοσμητικά στοιχεία
- γ) με συγγραφή κειμένων και δημιουργία ιστοριών
- δ) με δημιουργία κινούμενων σχεδίων και ταινιών
- ε) με προηγμένες διαδικασίες γραφικής παράστασης

ΤΟ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

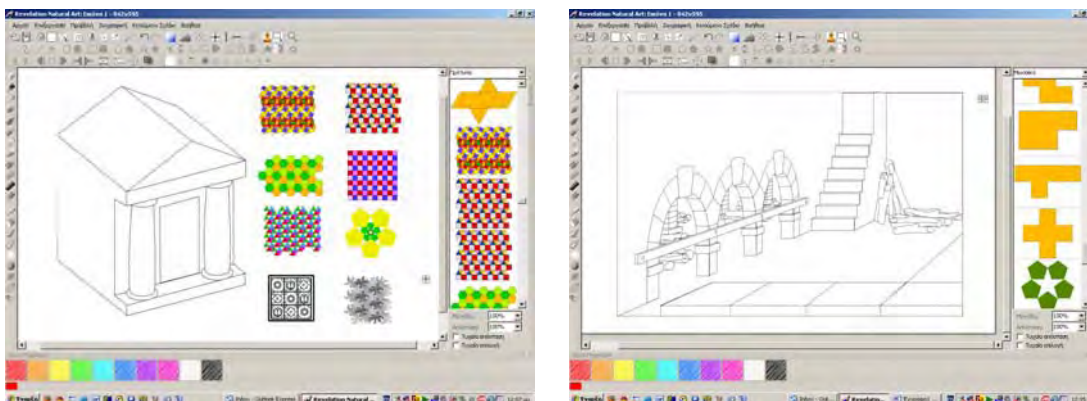
Τα παιδιά της τάξης αποτελούν μια ομάδα **«Καλλιτεχνών της ιστορίας»**, όπου έχουν ως σκοπό να δημιουργήσουν έναν **«Ιστορικό Πολυχώρο»** με έργα τέχνης της Βυζαντινής εποχής, με ιστορικές πηγές, με δικά τους άρθρα για το παρελθόν και το παρόν τους, με θεατρικά δράματα. Θέλουν να συσχετίσουν το σημερινό πολιτισμό με εκείνο των βυζαντινών χρόνων, ταξιδεύοντας με τη φαντασία τους, μέσω των εικόνων στο παρελθόν και συνδέοντάς το με το παρόν τους. Ως ολοκληρωμένη διαδικασία η κάθε ομάδα των μαθητών μπορεί να περιλαμβάνει τις παρακάτω προτεινόμενες δραστηριότητες ανά διδακτική ώρα:

1^η διδακτική ώρα

Προτείνεται να οργανωθούν οι ομάδες των μαθητών/τριών με 2-3 άτομα σε κάθε υπολογιστή, να οριστεί το θέμα ενασχόλησης και οι διδακτικοί στόχοι της ενότητας, όπως αναφέρθηκαν. Ο/η εκπαιδευτικός είναι χρήσιμο να βοηθήσει τα παιδιά να γνωρίσουν βασικές λειτουργίες του λογισμικού « Revelation Natural Art».

2^η διδακτική ώρα

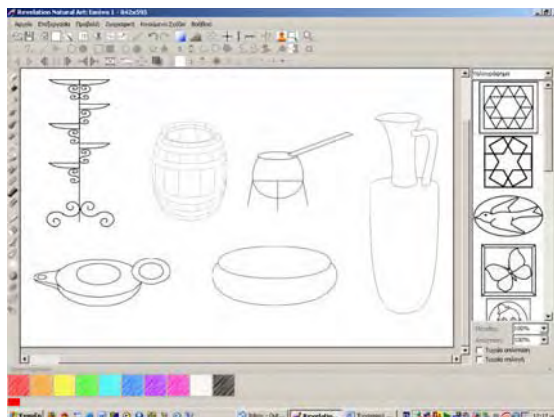
Τα παιδιά, χρησιμοποιώντας το Revelation Natural Art μπορούν να βρουν διάφορα αντικείμενα ή κτίρια της εποχής από το λογισμικό και να τα διακοσμήσουν. Έχουν τη δυνατότητα, μέσω του λογισμικού, να αποθηκεύσουν αντικείμενα της βυζαντινής εποχής που θα βρουν στο διαδίκτυο και να επέμβουν επάνω τους με τα πινέλα τους. Μπορούν, για παράδειγμα να διακοσμήσουν το εξωτερικό και το εσωτερικό μέρος αλλά και τον περιβάλλοντα χώρο ενός σπιτιού όπως φαντάζονται ότι θα ήταν στα βυζαντινά χρόνια. Γίνονται «τεχνίτες της υπαίθρου» και με μεράκι δημιουργούν. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν το «πρότυπο» από τις στάμπες (stamps) του λογισμικού ή να χρησιμοποιήσουν δικά τους σχέδια και χρώματα με τα πινέλα, τα κάρβουνα και τα σχεδιαστικά εργαλεία του **(Φύλλο Εργασίας 1)**.



Στη συνέχεια μπορούν να συζητήσουν με τα άλλα παιδιά της τάξης τους πως διακοσμούν τα σπίτια τους σήμερα εξωτερικά και εσωτερικά; Από πού δέχεται ο πολιτισμός μας επιρροές; Μπορούν να το συζητήσουν με την ομάδα τους και να κάνουν μια σύντομη περιγραφή, κάνοντας τις συγκρίσεις τους, βρίσκοντας ομοιότητες και διαφορές. Μπορούν να ερευνήσουν αν υπάρχουν κοινά χαρακτηριστικά στη διακόσμηση της σημερινής εποχής με τη βυζαντινή; Ακόμα μπορούν να ερευνήσουν σε ποιες περιοχές της Ελλάδας συναντούν ιδιαίτερα βυζαντινά χαρακτηριστικά **(Φύλλο Εργασίας 2)**.

3^η διδακτική ώρα

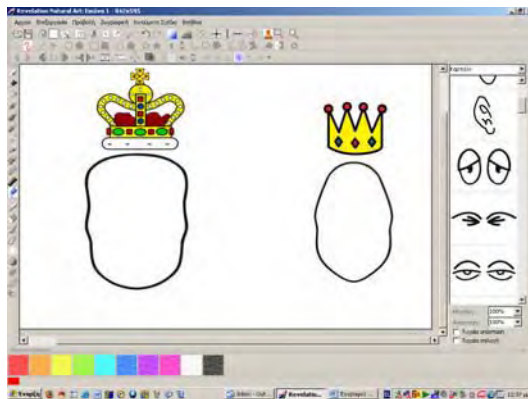
Σημαντική και πρωτότυπη ήταν η λαϊκή βυζαντινή τέχνη στο Βυζάντιο, σε όλες τις μορφές της. Τα παιδιά μπορούν να διακοσμήσουν διάφορα οικιακά σκεύη που βρίσκονται στη βιβλιοθήκη του λογισμικού. Μπορούν να επιλέξουν αντικείμενα από τις στάμπες (stamps) να επιλέξουν «υαλογραφήματα» ή να χρησιμοποιήσουν δικά τους σχέδια και χρώματα με τα πινέλα, τα κάρβουνα και τα σχεδιαστικά εργαλεία του λογισμικού σχεδίασης.



Στον παρακάτω δικτυακό τόπο και σε άλλους σχετικούς μπορούν να συγκεντρώσουν πληροφορίες για τη λαϊκή τέχνη στην εποχή μας. http://2tee-n-smyrn.att.sch.gr/greek_edition/Art.htm αλλά και στα βυζαντινά χρόνια. Να δουν ποια υλικά χρησιμοποιούμε σήμερα στα σκεύη μας, αν υπάρχουν κοινά σκεύη που χρησιμοποιούσαν οι άνθρωποι τότε και τώρα. Μπορούν ακόμα να κάνουν μια μικρή έρευνα με την ομάδα τους στο διαδίκτυο και να καταγράψουν τα αποτελέσματά της καθώς και τα βγάλουν συμπεράσματά τους αλλά και να τα συζητήσουν με τις άλλες ομάδες

4^η διδακτική ώρα

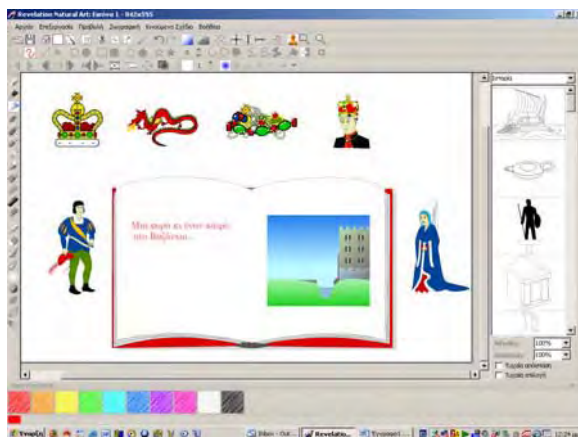
Τα παιδιά αυτή την ώρα μπορούν να δημιουργήσουν αντρικούς και γυναικίους χαρακτήρες της βυζαντινής εποχής με το Revelation Natural Art! Μπορούν να εισάγουν τα σχέδιά τους από τις στάμπες (stamps) «καρτούν» και να τα ζωγραφίσουν όπως θέλουν με τα άλλα εργαλεία του προγράμματος. **(Φύλλο Εργασίας 3).**



Μπορούν επίσης, να μελετήσουν το κείμενο που παρατίθεται στο βιβλίο της Ιστορίας της Πέμπτης Δημοτικού (σελίδα.122) «Η εμφάνιση των βυζαντινών γυναικών» και να βρουν ποιες διαφορές και ποιες ομοιότητες υπάρχουν στην εμφάνιση των γυναικών τότε με σήμερα; Θα ήταν πολύ ενδιαφέρον να σχολιάσουν τα παιδιά και την εξωτερική εμφάνιση των αντρών. Η έρευνα σε πηγές και στο διαδίκτυο είναι πολύτιμη.

5η διδακτική ώρα

Μπορούν να διαβάσουν στο βιβλίο της Ιστορίας το κεφάλαιο «Η καθημερινή ζωή στο Βυζάντιο», να φανταστούν πως ζουν οι άνθρωποι εκείνη την εποχή και να δημιουργήσουν ένα εικονογραφημένο σενάριο, ένα παραμύθι, μια ιστορία ή κινούμενα σχέδια με το λογισμικό Revelation Natural Art. Οδηγίες κατασκευής θα βρουν στο εγχειρίδιο χρήσης (σελ.92, «Δουλεύοντας με κινούμενα σχέδια»). Μπορούν να σκηνοθετήσουν την ιστορία της ομάδας τους και να την παρουσιάσουν στους/στις συμμαθητές/τριές τους. **(Φύλλο Εργασίας 4).**

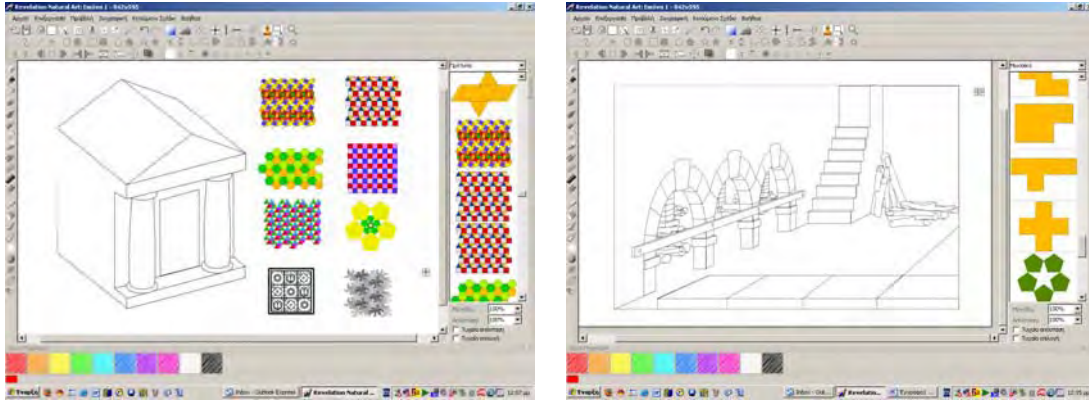


Στο τέλος τα παιδιά μπορούν να οργανώσουν την έκθεση του «Ιστορικού Πολυχώρου» στην τάξη τους, παρουσιάζοντας τα έντυπα και τα ηλεκτρονικά εκθέματα που δημιούργησαν ως «καλλιτέχνες της ιστορίας», κοινοποιώντας τη δράση τους αυτή στο ευρύτερο εκπαιδευτικό και κοινωνικό πλαίσιο.

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Τα συνοδευτικά Φύλλα Εργασίας περιλαμβάνουν δημιουργικές δραστηριότητες δημιουργίας εικόνων, ιστοριών και κινουμένων σχεδίων που καλλιεργούν τη δημιουργική σκέψη και φαντασία των παιδιών. Τα παιδιά καλούνται από τον δάσκαλό τους/δασκάλα τους να αυτενεργήσουν και να δημιουργήσουν δικά τους έργα.

1ο Φύλλο Εργασίας



Παιδιά, χρησιμοποιώντας το **Revelation Natural Art**, μπορείτε να διακοσμήσετε το εξωτερικό μέρος και τον περιβάλλοντα χώρο αυτού του βυζαντινού σπιτιού και στη συνέχεια το εσωτερικό του. Γίνετε κι εσείς «τεχνίτες της υπαίθρου» και με μεράκι φανείτε αντάξιοι των προγόνων σας! Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το «πρότυπο» από τις στάμπες (stamps) του λογισμικού ή να χρησιμοποιήσετε δικά σας σχέδια και χρώματα με τα πινέλα, τα κάρβουνα και τα σχεδιαστικά εργαλεία του!



Πώς διακοσμούμε τα σπίτια μας σήμερα εξωτερικά και εσωτερικά; Από πού δεχόμαστε επιρροές; Συζητήστε το με την ομάδα σας και κάντε μια σύντομη περιγραφή. Κάντε τις συγκρίσεις σας. Βρείτε ομοιότητες και διαφορές.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Υπάρχουν κοινά στη διακόσμηση της σημερινής εποχής με τη βυζαντινή;

.....

.....

.....

.....

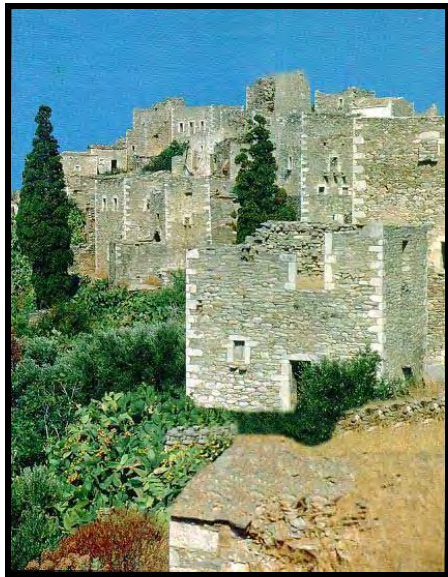
.....

.....

.....

.....

.....



Σε ποιες περιοχές της Ελλάδας συναντούμε ιδιαίτερα βυζαντινά χαρακτηριστικά; Γιατί νομίζετε συμβαίνει αυτό;

.....

.....

.....

.....

.....

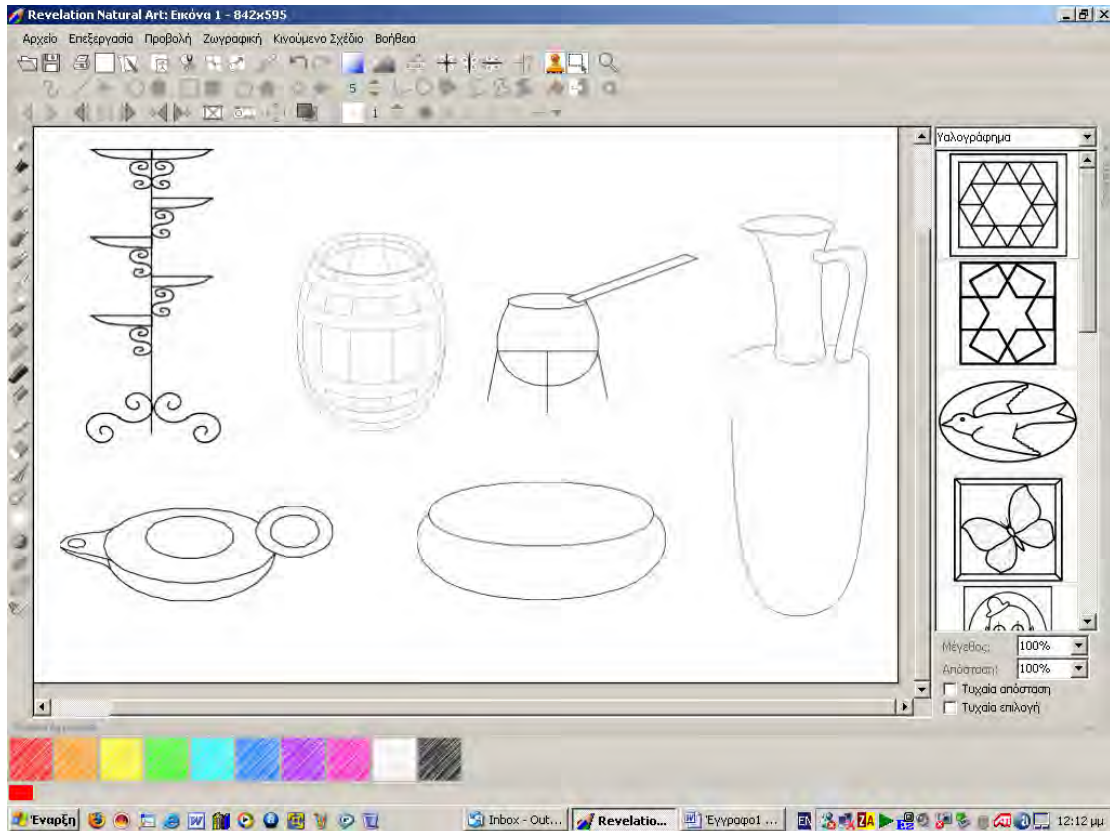
.....

.....

.....

.....

2ο Φύλλο Εργασίας



Σημαντική και πρωτότυπη ήταν η λαϊκή βυζαντινή τέχνη στο Βυζάντιο, σε όλες τις μορφές της. Παιδιά, μπορείτε να διακοσμήσετε τα οικιακά τους σκεύη με τον τρόπο που σας αρέσει. Ποιος ξέρει, μπορεί και να τους ξεπεράσετε! Μπορείτε να επιλέξετε αντικείμενα από τη βιβλιοθήκη του σχεδιαστικού λογισμικού **Revelation Natural Art**, από τις στάμπες(stamps) να επιλέξετε τα «υαλογραφήματα» ή να χρησιμοποιήσετε δικά σας σχέδια και χρώματα με τα πινέλα, τα κάρβουνα και τα σχεδιαστικά εργαλεία του λογισμικού σχεδίασης.



Στον παρακάτω δικτυακό τόπο μπορείτε να διαβάσετε πληροφορίες για τη λαϊκή τέχνη στην εποχή μας. http://2tee-n-smyrn.att.sch.gr/greek_edition/Art.htm. Ποια υλικά χρησιμοποιούμε σήμερα στα σκεύη μας; Υπάρχουν κοινά σκεύη που χρησιμοποιούσαμε τότε και χρησιμοποιούμε τώρα; Κάντε μια μικρή έρευνα με την ομάδα σας στο διαδίκτυο και καταγράψτε τα αποτελέσματά της καθώς και τα συμπεράσματά σας. Συζητήστε τα με τις άλλες ομάδες!



Η ομάδα μας βρήκε πως

.....

.....

.....

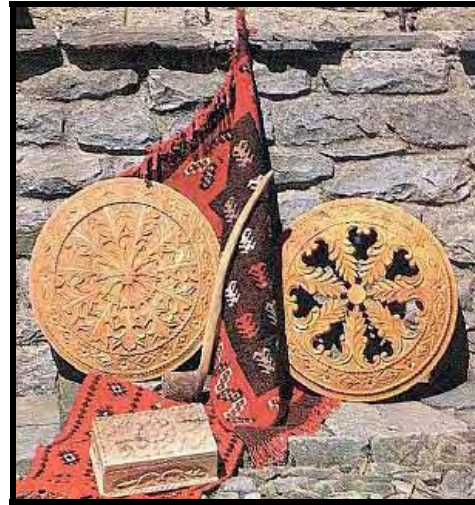
.....

.....

.....

.....

.....

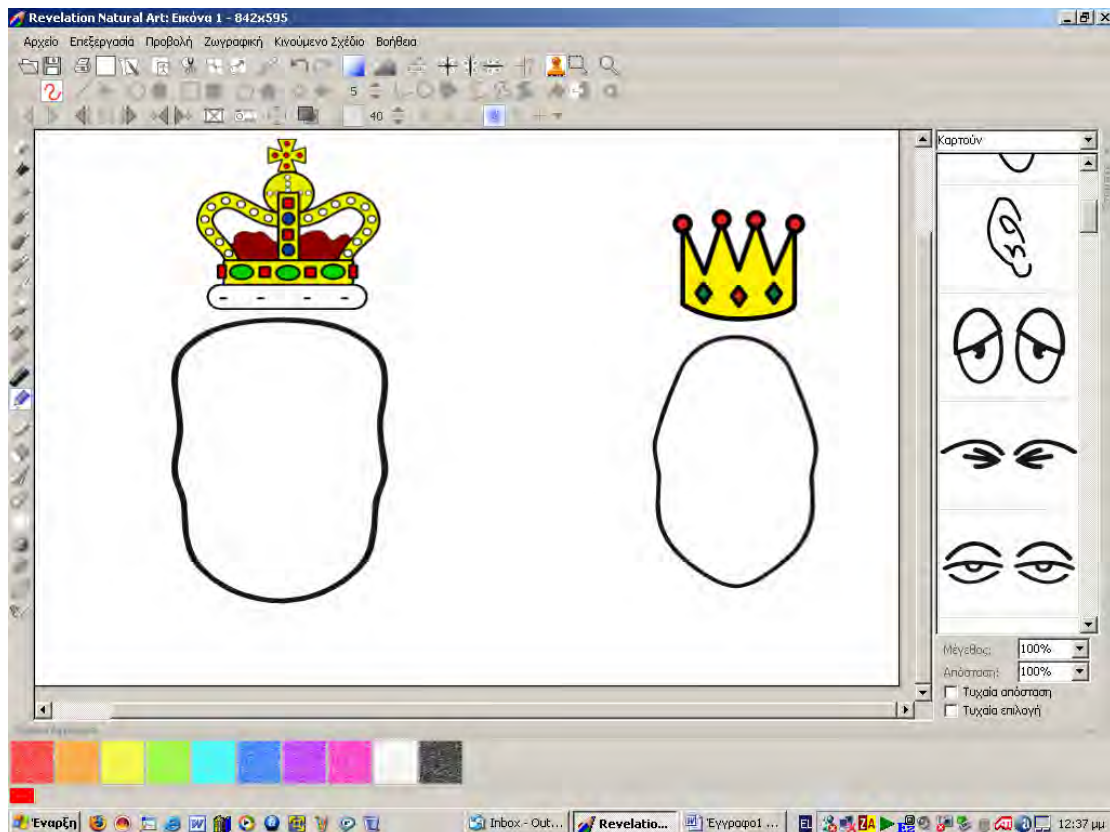


Συμπερασματικά, η ομάδα με πιστεύει πως

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Τα μέλη της ομάδας μου

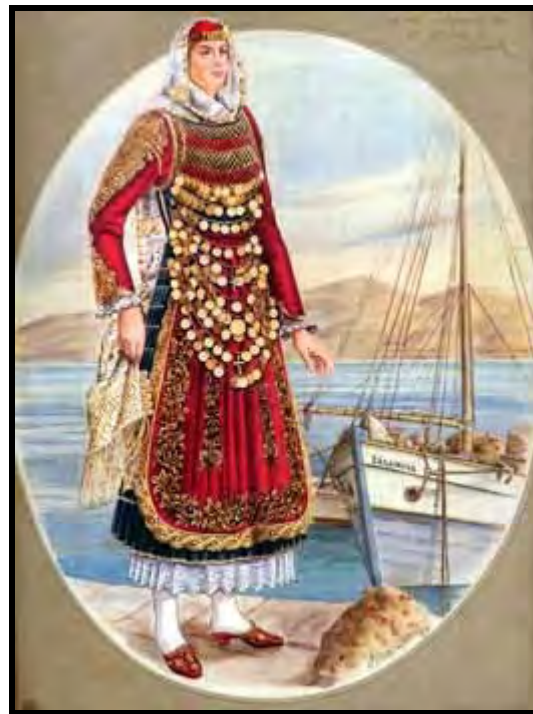
3ο Φύλλο Εργασίας



.(Φύλλο Εργασίας 3).

Παιδιά, μπορείτε να δημιουργήσετε έναν άντρα και μια γυναίκα της βυζαντινής εποχής με το **Revelation Natural Art!** Μπορείτε να εισάγετε τα σχέδιά σας από τις στάμπες (stamps) «καρτούν» και να τα ζωγραφίσετε όπως εσείς θέλετε με τα άλλα εργαλεία του προγράμματος.

Διαβάστε το κείμενο που παρατίθεται στο βιβλίο της Ιστορίας της Πέμπτης Δημοτικού (σελίδα.122) «*Η εμφάνιση των βυζαντινών γυναικών*». Ποιες διαφορές και ποιες ομοιότητες υπάρχουν με την εμφάνιση των γυναικών σήμερα; Τι έχετε να σχολιάσετε για τη εμφάνιση των αντρών τότε και τώρα. Κάντε μια έρευνα σε πηγές και στο διαδίκτυο.



.....

.....

.....

.....

.....

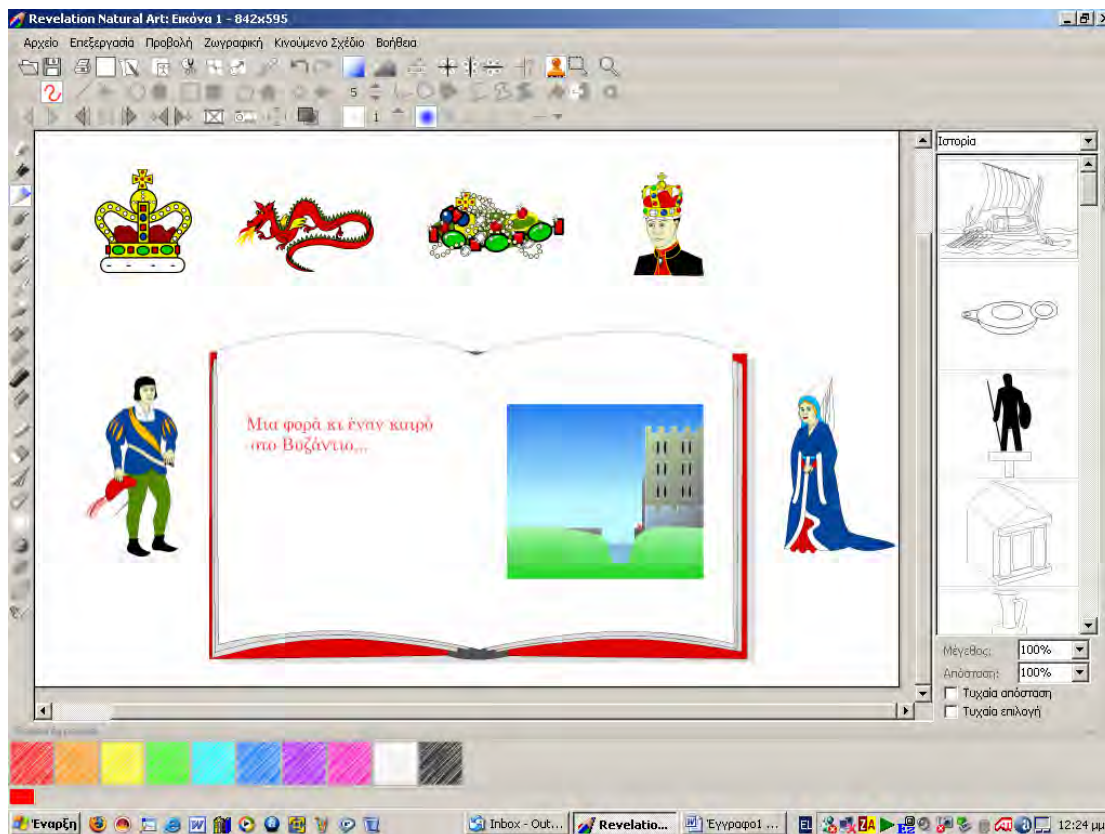
.....

.....

.....

.....

4ο Φύλλο Εργασίας



Διαβάστε στο βιβλίο της Ιστορίας σας το κεφάλαιο «Η καθημερινή ζωή στο Βυζάντιο», φανταστείτε πως ζείτε εκείνη την εποχή και δημιουργήστε ένα εικονογραφημένο σενάριο, ένα παραμύθι, μια ιστορία ή κινούμενα σχέδια με το λογισμικό Revelation Natural Art. Οδηγίες κατασκευής θα βρείτε στο εγχειρίδιο χρήσης (σελ.92, «*Δουλεύοντας με κινούμενα σχέδια*»). Σκηνοθετήστε την ιστορία της ομάδας σας και παρουσιάστε τη στους/στις συμμαθητές/τριές σας!

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Bandura, A. (1962). Social Learning through Imitation. University of Nebraska Press: Lincoln, NE.
2. Cairns, J. (1989), "Some Reflections on Empathy in History", Teaching History
3. Eco, U. (1993), Ζητήματα Αισθητικής στο Θωμά Ακινάτη, μεταφρ. Τούλα Σιετή. Εκδόσεις Δελφίνι, Αθήνα
4. Goleman, D. (1997), Συναισθηματική Νοημοσύνη, εκδ.Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα
5. Vygotsky, L.S. (1978). Mind and society: The development of higher mental processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.
6. Gardner, H. (1983). Frames of Mind. New York: Basic Books Inc.
6. Λαμπροπούλου, Ν. (1998), Ενσυναίσθηση και Αισθητική Εμπειρία
7. Λεοντσίνης, Γ.(1999), Ιστορία-Περιβάλλον και η διδακτική τους, Αθήνα: Χριστάκης
8. Μακράκης, Β & Μακράκη, Ν (2006), Διαπολιτισμικότητα και Εκπαίδευση για ένα βιώσιμο μέλλον», εκδόσεις Πανεπιστημίου Κρήτης
9. Μασσαγγούρας, Η. (2000), Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση, Αθήνα: Γρηγόρης
10. Παπανούτσος, (1976), Ε.Π. Αισθητική, Εκδόσεις Ίκαρος, Αθήνα
11. Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α.(2006), Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας: Ολική προσέγγιση, Τόμοι. Α & Β, Αθήνα
12. Σαριδάκη, Α. Μικρόπουλος, (2000), Εικονικά περιβάλλοντα και η αντίληψη του χώρου σε νήπια, Πρακτικά, 2ο Πανελλήνιο Συνέδριο "Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση" Πάτρα
13. Φραγκάκη, Μ (2004). «Magna Grecia: Αναζήτηση στο χώρο και στο χρόνο», διπλωματική εργασία
14. Εγχειρίδιο χρήσης του λογισμικού « Revelation Natural Art» www.epafos.gr
& στα περιεχόμενα του ίδιου του λογισμικού