

**ΕΝΟΤΗΤΑ ΤΡΙΤΗ – ΧΡΗΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ****ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9 – ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ (ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ)****Προτεινόμενος Χρόνος:**

3 Διδακτικές Ώρες

**Στόχοι:**

Μετά το τέλος της διδακτικής ενότητας οι μαθητές πρέπει να είναι σε θέση:

- να αναγνωρίζουν το πρόγραμμα της Ζωγραφικής («Ζωγραφική») ως Λογισμικό Εφαρμογών,
- να εξηγούν σε τι μας βοηθάει η «Ζωγραφική»,
- να ανοίγουν τη «Ζωγραφική»,
- να αναγνωρίζουν το περιβάλλον της «Ζωγραφικής» (μενού επιλογών, πλαίσιο χρωμάτων, χρώμα φόντου, χρώμα πρώτου πλάνου, εργαλειοθήκη),
- να μπορούν να ανταλλάσσουν δεδομένα μεταξύ της «Ζωγραφικής» και άλλων προγραμμάτων σε ένα Γ.Π.Ε.,
- να μπορούν να ζωγραφίζουν στην περιοχή σχεδίασης ένα απλό σχέδιο (να σχεδιάζουν ευθείες, να επιλέγουν χρώμα και να γεμίζουν περιοχές),
- να ζωγραφίζουν με τα έτοιμα γεωμετρικά σχήματα που προσφέρει η «Ζωγραφική»,
- να χρησιμοποιούν συνδυασμούς χρωμάτων στη ζωγραφιά τους,
- να αποθηκεύουν τη ζωγραφιά τους,
- να εκτυπώνουν τη ζωγραφιά τους,
- να ανακτούν τη ζωγραφιά τους,
- να χρησιμοποιούν την αντιγραφή-επικόλληση,

**Προτεινόμενες Διδακτικές Ενέργειες:**

**1η Διδακτική Ώρα:** [Λέξεις Κλειδιά: Ζωγραφική, Εργαλειοθήκη]

Στην αρχή παρουσιάζεται συνοπτικά, με τη βοήθεια εποπτικών μέσων, το περιβάλλον του προγράμματος της Ζωγραφικής («Ζωγραφική»). Στη συνέχεια οι μαθητές καλούνται να ζωγραφίσουν ένα μωσαϊκό χρωμάτων (§9.3), όπως αυτό που περιγράφεται στο Βιβλίο του Μαθητή, ώστε να εξοικειωθούν με το περιβάλλον. Αν δεν έχουν χρησιμοποιήσει στο παρελθόν τη «Ζωγραφική», ενθαρρύνονται να ανακαλύψουν τη χρήση των εργαλείων «Γραμμή» και «Γέμισμα με χρώμα».

Η διδακτική ώρα κλείνει με σύντομη ανακεφαλαίωση.

**2η Διδακτική Ώρα:** [Λέξεις Κλειδιά: Εργαλειοθήκη, Αποθήκευση]

Αρχικά παρουσιάζονται σύντομα τα εργαλεία της «Ζωγραφικής» με έμφαση στα εργαλεία των γεωμετρικών σχημάτων: έλλειψη, κύκλος, παραλληλόγραμμο, τετράγωνο, πολύγωνο και καμπύλη (η χρήση εποπτικών μέσων είναι πολύ σημαντική).

Οι μαθητές υλοποιούν στο σχολικό εργαστήριο τη δημιουργία ενός κλόουν, όπως περιγράφεται στο Βιβλίο του Μαθητή (εναλλακτικά μπορούν να υλοποιήσουν την 1η ή τη 2η Δραστηριότητα). Οι μαθητές ανακαλύπτουν μόνοι τους τις δυνατότητες της «Ζωγραφικής» μέσα από την πρακτική εξάσκηση. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι καθοδηγητικός.

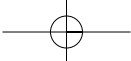
Επιδεικνύεται στους μαθητές ο τρόπος αποθήκευσης, εκτύπωσης και ανάκτησης της ζωγραφιάς τους. Στη συνέχεια αποθηκεύουν (υποχρεωτικά) τη ζωγραφιά τους και την εκτυπώνουν (προαιρετικά). Δοκιμάζουν να ανακτήσουν την εργασία τους, αφού κλείσουν τη «Ζωγραφική». Στη συνέχεια πειραματίζονται κάνοντας διάφορες αλλαγές στα αρχικά τους σχέδια.

Η διδακτική ώρα κλείνει με σύντομη ανακεφαλαίωση.

**3η Διδακτική Ώρα:** [Λέξεις Κλειδιά: Αντιγραφή]

Η διδακτική ώρα μπορεί να ξεκινήσει με σύντομη παρουσίαση για τις δυνατότητες αντιγραφής-επικόλλησης τμήματος μιας ζωγραφιάς και της εισαγωγής κειμένου (η χρήση εποπτικών μέσων είναι πολύ σημαντική).

Οι μαθητές υλοποιούν στο σχολικό εργαστήριο τη δημιουργία μίας εικόνας ενός δάσους, όπως αυτή που περιγράφεται στην §9.8 του Βιβλίου του Μαθητή, ώστε να ανακα-



- να εισάγουν κείμενο στη ζωγραφιά τους,
- να διαχειρίζονται δυο ή περισσότερα προγράμματα ταυτόχρονα,
- να ενώνουν δυο εικόνες σε μια με τη «Ζωγραφική».

#### Επεκτάσεις:

- Να εκτιμούν ότι οι φωτογραφίες μπορεί να είναι προϊόν κατασκευής και όχι πάντα πιστή αποτύπωση της πραγματικότητας (θέμα συζήτησης).

#### Λέξεις/Φράσεις Ανακεφαλαίωσης:

*Ζωγραφική, Εργαλειοθήκη, Αποθήκευση, Ανάκτηση, Αντιγραφή, Επικόλληση, Χρώμα Πρώτου Πλάνου, Χρώμα Φόντου.*

**Χώρος:** Εργαστήριο Πληροφορικής

#### Εποπτικά-Διδακτικά Μέσα:

Επιδιασκόπιο ή (Βιντεοπροβολέας), Πίνακας, Υπολογιστής, Λογισμικό «Ζωγραφική», (Φύλλα Εργασίας).

λύψουν τις δυνατότητες της αντιγραφής-επικόλλησης μέσα από την ενεργό συμμετοχή τους.

Στη συνέχεια οι μαθητές καλούνται να εισαγάγουν ένα τίτλο στο σχέδιό τους, ανακαλύπτοντας το κατάλληλο εργαλείο (§9.9). Με κατάλληλες ερωτήσεις οι μαθητές ενεργοποιούνται, ώστε να πειραματιστούν περισσότερο με την εισαγωγή κειμένου.

Στη συνέχεια παρουσιάζεται με παράδειγμα (η χρήση εποπτικών μέσων είναι πολύ σημαντική) η διαδικασία της αντιγραφής μιας εικόνας και της επικόλλησής της μέσα σε άλλη εικόνα, με τη χρήση της «Ζωγραφικής».

Οι μαθητές υλοποιούν στο σχολικό εργαστήριο την εφαρμογή που βρίσκεται στην §9.10-«Ένωση δύο εικόνων» που περιγράφεται στο Βιβλίο του Μαθητή (εναλλακτικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν άλλες εικόνες).

Η διδακτική ώρα κλείνει με σύντομη ανακεφαλαίωση.

#### Εναλλακτικές Διδακτικές Προσεγγίσεις:

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των τριών ατόμων. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει ως έργο τη δημιουργία μιας σχολικής αφίσας με θέμα: την ισότητα των δύο φύλων, τη σχολική ζωή ή την προστασία του περιβάλλοντος. Το έργο υλοποιείται σταδιακά καθώς οι μαθητές ανακαλύπτουν τα εργαλεία και τις δυνατότητες του προγράμματος της Ζωγραφικής. Η διαθεματική αυτή προσέγγιση μπορεί να εμπλέξει εκπαιδευτικούς άλλων ειδικοτήτων και να ενταχθεί στα πλαίσια κάποιου ευρωπαϊκού έργου ή ενός διαγωνισμού.

#### Παρατηρήσεις-Πλαίσια:

Δεν αποτελεί στόχο του μαθήματος η αναλυτική παρουσίαση όλων των δυνατοτήτων της «Ζωγραφικής». Κάτι τέτοιο θα απαιτούσε πολύ περισσότερες διδακτικές ώρες. Το μάθημα περιορίζεται στην απόκτηση βασικών δεξιοτήτων και εξοικείωσης με το περιβάλλον του προγράμματος.

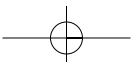
Οι μαθητές μέσα από δραστηριότητες ανακαλύπτουν οι ίδιοι τα εργαλεία και τις δυνατότητες του προγράμματος. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι κυρίως καθοδηγητικός. Η τεχνική της εισήγησης περιορίζεται στο ελάχιστο και χρησιμοποιείται για λίγο χρόνο, μόνο όταν κρίνεται αναγκαία.

Επίσης χρήσιμη είναι η σύνδεση του μαθήματος με ευρύτερα θέματα για συζήτηση περί τέχνης και ζωγραφικής. Ενδιαφέρον παρουσιάζει, η ανάπτυξη του 1ου και του 2ου Θέματος για συζήτηση (για περισσότερα δείτε «Ανάλυση στα θέματα για συζήτηση») καθώς και η 4η Δραστηριότητα.

#### Αξιολόγηση:

Οι μαθητές υλοποιούν τις προτεινόμενες δραστηριότητες, ώστε μέσα από την ενεργό συμμετοχή τους να ανακαλύψουν τις δυνατότητες της «Ζωγραφικής». Κατά τη διάρκεια υλοποίησης των δραστηριοτήτων, ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τις ενέργειες των μαθητών, τη συμμετοχή τους και το διάλογο που αναπτύσσεται. Παράλληλα κατά τη διάρκεια της διδακτικής ώρας γίνονται ερωτήσεις, ώστε να διαπιστωθεί η κατανόηση των εννοιών από τους μαθητές.

Οι μαθητές που είναι εξοικειωμένοι με το πρόγραμμα της Ζωγραφικής μπορούν συμπληρωματικά να υλοποιήσουν κατά την ώρα του μαθήματος την 4η, 5η και 7η Δραστηριότητα από το Βιβλίο του Μαθητή.



**Απαντήσεις στις ερωτήσεις του Βιβλίου του Μαθητή:**

1. Λογισμικό Εφαρμογών (Εισαγωγή), 2. Σε κάποιο αποθηκευτικό μέσο του υπολογιστή (§9.6-1η παραγρ.), 3. Αντιγραφή-Επικόλληση (§9.8), 4. Οπουδήποτε θέλουμε (§9.9).

**Σχόλια για τις Δραστηριότητες:**

**Δραστηριότητα 1:** Προτείνεται στις πρώτες δραστηριότητες να δίνονται στους μαθητές για σχεδιασμό συγκεκριμένα θέματα ή σχέδια, όπως το πλοίο στην εικόνα της δραστηριότητας. Με αυτό τον τρόπο οι μαθητές αναγκάζονται να ανακαλύψουν τις δυνατότητες των εργαλείων της Ζωγραφικής. Η ελεύθερη σχεδίαση χωρίς συγκεκριμένο στόχο μπορεί να είναι δημιουργική για μερικούς μαθητές που έχουν εξοικειωθεί στη χρήση της Ζωγραφικής ή έχουν αναπτύξει τη φαντασία τους. Για άλλους, όμως, έχει παρατηρηθεί ότι, αν δεν τους δοθεί συγκεκριμένος στόχος, περιορίζονται στη σχεδίαση συγκεκριμένων γνωστών μοτίβων με χρήση πολύ λίγων εργαλείων.

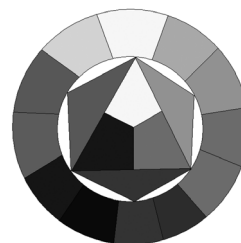
**Δραστηριότητα 2:** Ο περιορισμός στη χρήση εργαλείων βοηθάει τους μαθητές να επικεντρωθούν στα προτεινόμενα εργαλεία και να τα χρησιμοποιήσουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Η ολοκλήρωση της δραστηριότητας αυτής με την αποθήκευση της ζωγραφιάς σε αρχείο, βοηθάει τους μαθητές να κατανοήσουν καλύτερα την αναγκαιότητα αποθήκευσης ενός αρχείου με όνομα κατάλληλο, ώστε να το αναζητήσουν πιο εύκολα στο μέλλον.

**Δραστηριότητα 3:** Πρόκειται για παραλλαγή ενός παλαιού παιδικού παιχνιδιού, που παίζεται στο χαρτί. Για την επιτυχία της δραστηριότητας πρέπει εκ των προτέρων να περιγραφούν στους μαθητές οι κανόνες του παιχνιδιού καθώς και ο τρόπος που θα επικοινωνούν και θα συνεργάζονται. Για την καλύτερη διαχείριση της τάξης στις συνεργατικές δραστηριότητες είναι πολύ σημαντικό να ορίζονται από την αρχή οι κανόνες συνεργασίας και οι ρόλοι των συμμετεχόντων, ώστε οι μαθητές να συνειδητοποιούν ότι συμμετέχουν σε μία εκπαιδευτική διαδικασία, όπου καλούνται να συνεργαστούν. Στη δραστηριότητα ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι κυρίως συντονιστικός για την οργάνωση των ομάδων και την τήρηση των κανόνων του παιχνιδιού. Επίσης επιλύει τις απορίες των μαθητών σχετικά με τη χρήση του λογισμικού.

**Δραστηριότητα 4:** Είναι μια διαθεματική δραστηριότητα με την οποία γίνεται σύνδεση του μαθήματος της Πληροφορικής με το μάθημα των Καλλιτεχνικών. Ο χρωματικός κύκλος φαίνεται στο διπλανό σχήμα (έχει σχεδιαστεί με το πρόγραμμα της «Ζωγραφικής» και γι αυτό έχει ατέλειες). Γενικά στη δημιουργία ενός σχεδίου έχουν σημασία οι χρωματικοί συνδυασμοί που επιλέγονται. Για παράδειγμα, υπάρχουν τα τρία βασικά χρώματα: κίτρινο, μπλε, κόκκινο, τα τρία συμπληρωματικά ή δευτερεύοντα: πράσινο, πορτοκαλί και μοβ, τα οποία δημιουργούνται με την ανάμειξη των βασικών χρωμάτων, όπως φαίνεται στο σχήμα. Τα χρώματα τα οποία βρίσκονται απέναντι στον κύκλο ονομάζονται αντίθετα (πορτοκαλί-μπλε, κίτρινο-μοβ, πράσινο-κόκκινο) και δημιουργούν αντιθέσεις, όταν βρίσκονται δίπλα. Για περισσότερα μπορούν να ρωτήσουν οι μαθητές τον καθηγητή των Καλλιτεχνικών. Με κατάλληλες ερωτήσεις τίθενται προβληματισμοί στους μαθητές, ώστε να ενδιαφερθούν περισσότερο για τα χρώματα και να αναζητήσουν περισσότερες πληροφορίες:

- από τον καθηγητή της Φυσικής για το τι είναι το χρώμα,
- ή από τον καθηγητή της Βιολογίας για τα χρώματα που βλέπουν τα ζώα και τη σημασία που έχουν στη ζωή τους (π.χ. για τη μέλισσα που έλκεται από τα έντονα χρώματα των λουλουδιών και για τον ταύρο που έχει αχρωματοψία και δεν ενδιαφέρεται για αυτά).

**Δραστηριότητα 5:** Η δραστηριότητα μπορεί να ενεργοποιήσει όλη τη σχολική κοινότητα ως εξής:



1. Να προκηρυχτεί στο σχολείο διαγωνισμός σχεδίων που μπορούν να αποτυπωθούν σε μεγάλα πλακάτ. Τα σχέδια μπορούν να γίνουν και με το πρόγραμμα «Ζωγραφική».
2. Να γίνει επιλογή των καλύτερων ιδεών, με συμμετοχή καθηγητών και μαθητών στην κριτική επιτροπή.
3. Τα επιλεγμένα σχέδια να σχεδιαστούν με πραγματικά χρώματα σε πλακάτ από ομάδα μαθητών με την επίβλεψη του καθηγητή των Καλλιτεχνικών.

**Δραστηριότητα 6:** Η δραστηριότητα αυτή είναι παρόμοια με την εισαγωγική δραστηριότητας στην §9.10.

**Δραστηριότητα 7:** Οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν τις δικές τους συνθετικές φωτογραφίες δημιουργώντας συχνά αστείες συνθέσεις. Παράλληλα εξοικειώνονται με τη χρήση του σαρωτή και κατανοούν τις μεγάλες δυνατότητες του υπολογιστή στην επεξεργασία εικόνας.

### Ανάλυση στα Θέματα για Συζήτηση:

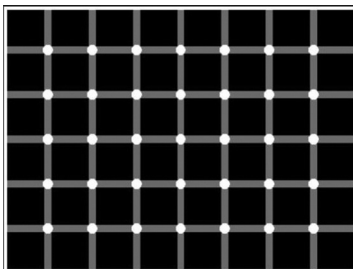
**Θέμα 1ο:** Αυτό το θέμα συζήτησης είναι αρκετά ελεύθερο. Οι μαθητές καλούνται να συγκρίνουν τη ζωγραφική με το χέρι με τη ζωγραφική με υπολογιστή και να εκφράσουν τις απόψεις τους για το ποια τους αρέσει πιο πολύ. Καλλιεργούμε την κριτική ικανότητα των μαθητών, ζητώντας τους να αιτιολογήσουν τις απόψεις τους. Ο υπολογιστής είναι ένα εργαλείο, που παρά τις μεγάλες του δυνατότητες, δεν μπορεί να αντικαταστήσει όλες τις ανθρώπινες δραστηριότητες. Όσον αφορά στην τέχνη και ειδικότερα στη ζωγραφική, οι περισσότεροι καλλιτέχνες υποστηρίζουν ότι με τον υπολογιστή δεν μπορούμε να παράγουμε πίνακες ζωγραφικής εφάμιλλους με εκείνους που έχουν φτιαχτεί με το χέρι και το πινέλο. Άλλοι βέβαια υποστηρίζουν ότι και με τον υπολογιστή ο καλλιτέχνης μπορεί να εκφράσει τον εσωτερικό του κόσμο. Απλώς το εργαλείο και η τεχνολογία αλλάζει. Σημαντική βοήθεια σε μία τέτοια συζήτηση μπορεί να προσφέρει ο καθηγητής των Καλλιτεχνικών.

Προκειμένου να αναπτυχθεί η αισθητική των παιδιών, μπορούν με την πρώτη ευκαιρία, στα πλαίσια μιας σχολικής εκδρομής, να επισκεφτούν μια πινακοθήκη, για να δουν πρωτότυπα έργα ζωγραφικής. Πολλοί καταθέτουν ότι ήταν αποκαλυπτική η πρώτη φορά που είδαν έναν πρωτότυπο πίνακα από κοντά. Τα αντίγραφα που συναντά κανείς σε βιβλία ή στο Διαδίκτυο δεν μπορούν να απεικονίσουν τη σύνθεση των χρωμάτων και το φως που αιχμαλωτίζεται σε έναν πίνακα που βλέπουμε στο πρωτότυπο. Ενδιαφέρον έχει η οργάνωση μιας μικρής έκθεσης με έργα των μαθητών φτιαγμένα με τη Ζωγραφική του υπολογιστή.

**Θέμα 2ο:** Με το θέμα αυτό οι μαθητές θα εξασκηθούν στις δεξιότητες της αντιγραφής και αλλαγής ενός χρώματος σε μια εικόνα.

Μετά μπορεί να γίνει παρατήρηση των σχημάτων. Ενώ είναι σίγουρο ότι τα σχήματα είναι ίδια σε μέγεθος, αφού έχουν δημιουργηθεί με τη λειτουργία της αντιγραφής, παρόλ' αυτά φαίνονται να έχουν διαφορετικό μέγεθος. Το κίτρινο και το κόκκινο χρώμα παρατηρούμε ότι έχουν διαφορετική «συμπεριφορά» στο μάτι πάνω στο άσπρο και το μαύρο χρώμα.

Για να επεκταθεί η συζήτηση, μπορεί να παρουσιαστούν οι εικόνες blackdots.jpg, circle.gif, και



Εικόνα: blackdots.jpg

lines.jpg που υπάρχουν στο συνοδευτικό CD-ROM. Οι μαθητές καλούνται να παρατηρήσουν προσεκτικά τις εικόνες και στη συνέχεια να τις περιγράψουν. Στην εικόνα blackdots.jpg έχουμε την αίσθηση ότι τα λευκά στίγματα αλλάζουν σε μαύρα. Παρόμοια παραπλανητικά αποτελέσματα έχουν και οι άλλες εικόνες. Με αφορμή τις παρατηρήσεις των μαθητών μπορεί να επεκταθεί η συζήτηση στο κατά πόσο μπορούμε να έχουμε απόλυτη εμπιστοσύνη σε ό,τι βλέπουμε, και πώς μπορούν οι ψευδαισθήσεις να επηρεάσουν την κρίση μας.