

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ (CD-ROM)

ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ Α΄ - ΣΤ΄ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ

Γεώργιος Καρυπίδης Στέλλα Πισσία Γεώργιος Σιγανός



Οδηγός Χρήσης Λογισμικού

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΕΚΔΟΣΕΩΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΩΝ ΒΙΒΛΙΩΝ
ΑΘΗΝΑ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ (CD-ROM)
ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ Α΄ - ΣΤ΄ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

Οδηγός Χρήσης Λογισμικού

Ομάδα δημιουργίας

Γεώργιος Καρυπίδης, Προγραμματιστής
Στέλλα Πισσία, Φιλολόγος - Σεναριογράφος
Γεώργιος Σιγανός, Γραφίστας - Προγραμματιστής

Κριτές

Δημήτρης Σεβαστάκης, Μέλος ΔΕΠ
Ελισάβετ Γεωργίου, Σχολική Σύμβουλος
Δέδος Ζήκος, Εκπαιδευτικός

Υπεύθυνος μαθήματος

Γεώργιος Σιγάλας, Σύμβουλος ΠΙ

Υπεύθυνος Υποέργου

Κυριάκος Περβανάς, Εκπαιδευτικός

Ομάδα Τεχνικού Ελέγχου

Αδάμ Αγγελής, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής
Κοσμάς Ηλιάδης, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής
Κώστας Παγώνης, Εκπαιδευτικός

Ανάδοχος:  SIEM ΕΠΕ

Απαγορεύεται η αναπαραγωγή οποιουδήποτε τμήματος αυτού του εκπαιδευτικού υλικού που καλύπτεται από δικαιώματα (copyright), ή η χρήση του σε οποιαδήποτε μορφή, χωρίς τη γραπτή άδεια του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.

Γ΄ Κ.Π.Σ. / ΕΠΕΑΕΚ ΙΙ / ΕΝΕΡΓΕΙΑ 2.2.1 / Κατηγορία Πράξεων 2.2.1.α:
«Αναμόρφωση των προγραμμάτων σπουδών και συγγραφή νέων εκπαιδευτικών πακέτων»

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ

Μιχάλης Αγ. Παπαδόπουλος

Ομότιμος Καθηγητής του Α.Π.Θ.

Πρόεδρος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Πράξη με τίτλο: «Συγγραφή νέων βιβλίων και παραγωγή Υποστηρικτικού εκπαιδευτικού υλικού με βάση το ΔΕΠΠΣ και τα ΑΠΣ για το Δημοτικό και το Νηπιαγωγείο»

Επιστημονικός Υπεύθυνος Έργου

Γεώργιος Τύπας

Μόνιμος Πάρεδρος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Αναπληρωτής Επιστημονικός Υπεύθυνος Έργου

Γεώργιος Οικονόμου

Μόνιμος Πάρεδρος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Έργο Συγχρηματοδοτούμενο 75% από το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο και 25% από εθνικούς πόρους.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

A.1	Τεχνικές οδηγίες χρήσης	6
A.1.1	Απαιτήσεις λειτουργίας	6
A.1.2	Εκκίνηση προγράμματος	6
A.1.3	Λειτουργία του προγράμματος	6
A.1.3.1	Αρχική οθόνη	6
A.1.3.2	Παίκτης	7
A.1.3.3	Μπάρα λειτουργιών	8
A.1.3.4	Ιστορία της Τέχνης	8
A.1.3.5	Μορφικά στοιχεία	14
A.1.3.6	Υλικά - Μέσα - Τεχνικές	19
A.1.3.7	Θέμα	20
A.1.3.8	Καλαισθησία	21
A.1.3.9	Μορφές εικαστικών τεχνών	22
A.1.3.10	Οθόνη ζωγραφικής	23
A.1.3.11	Ασκήσεις - αποτελέσματα και αξιολόγηση	25
A.1.3.12	Διαθεματικές δραστηριότητες	26
A.1.3.13	Σχέδια εργασίας	33
A.1.3.14	Επιπλέον υλικό	36
A.1.3.15	Έξοδος	36
A.2	Παιδαγωγικές οδηγίες αξιοποίησης του λογισμικού	37
A.2.1	Το λογισμικό	37
A.2.1.1	Ιστορία της Τέχνης	37
A.2.1.2	Μορφικά στοιχεία	38
A.2.1.3	Υλικά - Μέσα - Τεχνικές	38
A.2.1.4	Θέμα	38
A.2.1.5	Μορφές εικαστικών τεχνών	39
A.2.1.6	Καλαισθησία	39
A.2.2	Το παιχνίδι	40
A.2.3	Οι διαθεματικές δραστηριότητες	43
A.2.3.1	Το εργαστήρι του καλλιτέχνη	44
A.2.3.2	Διαθεματική προσέγγιση	45
A.2.4	Τα Σχέδια Εργασίας	47
A.3	Αντιμετώπιση πιθανών προβλημάτων	51
A.3.1	Γενικά προβλήματα υπολογιστή	51
A.3.2	Υπάρχουν προβλήματα με τον ήχο	51
A.3.3	Δεν «διαβάζεται» το CD-ROM	51
A.4	Βιβλιογραφία - Δικτυακοί τόποι	52

A.1 Τεχνικές οδηγίες χρήσης

A.1.1 Απαιτήσεις λειτουργίας

Το λογισμικό έχει αναπτυχθεί με το Macromedia Flash MX, ένα από τα πιο διαδεδομένα εργαλεία ανάπτυξης διαδικτυακών πολυμεσικών εφαρμογών. Μοναδική προϋπόθεση για τη λειτουργία του είναι η ύπαρξη ενός ειδικού πρόσθετου λογισμικού (Macromedia Flash Player) το οποίο διατίθεται δωρεάν από τη Macromedia (www.macromedia.com) και μπορεί να ενσωματωθεί σε όλους τους δημοφιλείς πλοηγούς (web browsers). Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλα τα ευρέως διαδεδομένα λειτουργικά συστήματα προσωπικών υπολογιστών (Windows, Mac OS και Linux), ενώ αντίστοιχα μπορεί να εγκατασταθεί στον εξυπηρετητή του παγκόσμιου ιστού (web server) για οποιοδήποτε λειτουργικό σύστημα (Windows, Linux, Unix, Mac OS).

A.1.2 Εκκίνηση προγράμματος

Τοποθετήστε το CD-ROM που περιέχει το λογισμικό στον οδηγό του. Αυτόματα θα εμφανιστεί στον υπολογιστή σας η εισαγωγική οθόνη του μέσω της λειτουργίας αυτόματης εκκίνησης των Windows (auto run). Σε περίπτωση που η λειτουργία αυτή είναι απενεργοποιημένη, θα πρέπει απλώς να «τρέξετε» το πρόγραμμα STARTUP.BAT το οποίο υπάρχει στο CD-ROM.

A.1.3 Λειτουργία του προγράμματος

Με την εκκίνηση της εφαρμογής, όπως περιγράφηκε παραπάνω, εμφανίζεται η εισαγωγική οθόνη από την οποία πατώντας **Έναρξη** μεταβαίνετε στην αρχική οθόνη του προγράμματος (βλ. § A.1.3.1).

A.1.3.1 Αρχική οθόνη



Εικόνα 1: Αρχική οθόνη

Στην Αρχική οθόνη (Εικόνα 1) του λογισμικού, υπάρχει το Μουσείο της Τέχνης που περιλαμβάνει τις θεματικές ενότητες του προγράμματος:

- **Ιστορία της Τέχνης**
- **Μορφικά στοιχεία (χρώμα, γραμμή, φως, σύνθεση, υφή, προοπτική)**
- **Υλικά - Μέσα - Τεχνικές**
- **Θέμα**
- **Καλαισθησία**
- **Μορφές εικαστικών τεχνών**

Στην οθόνη αυτή υπάρχουν οι επιπλέον επιλογές:

- **Παίκτης:** εισαγωγή του ονόματος ενός παίκτη.
- **Διαθεματικές δραστηριότητες:** διαθεματικές δραστηριότητες για όλες τις τάξεις.
- **Σχέδια εργασίας:** σχέδια εργασίας.
- **Επιπλέον υλικό:** επιπλέον παιχνίδια και δραστηριότητες.
- **Συντελεστές:** οι συντελεστές στη δημιουργία του προγράμματος.
- **Έξοδος:** έξοδος από το πρόγραμμα.

A.1.3.2 Παίκτης

Με κλικ στο κουμπί **Παίκτης**, ανοίγει η οθόνη εισαγωγής ονόματος μαθητή (Εικόνα 2). Επιλέξτε με το ποντίκι γράμματα και αριθμούς από το πληκτρολόγιο που αναπαρίστανται στην οθόνη για να σχηματίσετε το όνομα του μαθητή. Εδώ έχετε τις εξής επιλογές:



Εικόνα 2: Εισαγωγή ονόματος μαθητή

Εντάξει: για να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη και να επιλέξετε στη συνέχεια την ενότητα με τις ασκήσεις που θα παίξει ο συγκεκριμένος μαθητής.

Σβήσε γράμμα: για να οβήσετε ένα ή περισσότερα γράμματα ή αριθμούς που έχετε εισαγάγει.

Άκυρο: για να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη χωρίς να εισάγετε όνομα μαθητή.

Α.1.3.3 Μπάρα λειτουργιών

Στο κάτω μέρος της οθόνης κάθε ενότητας υπάρχει μια μπάρα όπου φαίνεται το όνομα του μαθητή και οι εξής επιλογές:



Κείμενο

Οθόνη με τη θεωρία κάθε θεματικής ενότητας.



Παιχνίδια

Παιχνίδια σχετικά με τη συγκεκριμένη θεματική ενότητα.



Βιβλίο τέχνης

Περιλαμβάνει:

- Πληροφορίες σχετικές με τις περιόδους της Τέχνης.
- Βιογραφίες καλλιτεχνών.
- Γλωσσάρι για όλες τις θεματικές ενότητες.



Επιπλέον υλικό

Πρόσθετο υλικό με τη μορφή παιχνιδιών.



Εκτύπωση

Εκτύπωση των περιεχομένων της τρέχουσας οθόνης (π.χ. κείμενα, εικόνες, ασκήσεις, αποτελέσματα των ασκήσεων).



Αρχική οθόνη

Επιστροφή στην αρχική οθόνη του προγράμματος.



Έξοδος

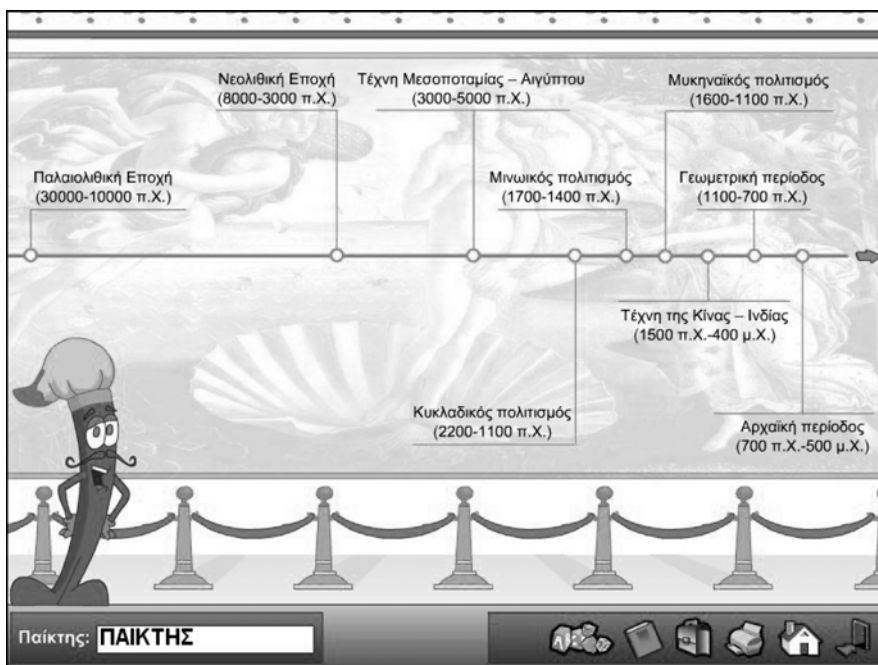
Έξοδος από το πρόγραμμα.

Α.1.3.4 Ιστορία της Τέχνης

Από την επιλογή αυτή μεταβαίνετε στην αίθουσα του μουσείου (Εικόνα 3) που είναι σχετική με την Ιστορία της Τέχνης. Εκεί εμφανίζεται η Γραμμή του Χρόνου, σε τρία διαδοχικά τμήματα (τρεις οθόνες), η οποία παρουσιάζει την εξέλιξη της Ιστορίας της Τέχνης από την Παλαιολιθική εποχή έως σήμερα. Συγκεκριμένα, περιέχει τις παρακάτω περιόδους:

- Παλαιολιθική εποχή (30000 - 10000 π.Χ.)
- Νεολιθική εποχή (8000 - 3000 π.Χ.)
- Τέχνη Μεσοποταμίας - Αιγύπτου (3000 - 5000 π.Χ.)
- Κυκλαδικός πολιτισμός (2200 - 1100 π.Χ.)
- Μινωικός πολιτισμός (1700 - 1400 π.Χ.)
- Μυκηναϊκός πολιτισμός (1600 - 1100 π.Χ.)
- Τέχνη Κίνας - Ινδίας (1500 π.Χ. - 400 μ.Χ.)

- Γεωμετρική περίοδος (1100 - 700 π.Χ.)
- Αρχαϊκή περίοδος (700 π.Χ. - 500 μ.Χ.)
- Κλασική περίοδος (500 - 323 π.Χ.)
- Ελληνιστική περίοδος (323 - 100 π.Χ.)
- Ρωμαϊκή τέχνη (100 π.Χ. - 400 μ.Χ.)
- Βυζαντινή τέχνη (330 μ.Χ. - 1453 μ.Χ.)
- Μεσαίωνας (500 μ.Χ. - 1400 μ.Χ.)
- Τέχνη του Ισλάμ (600 - 1500 μ.Χ.)
- Αναγέννηση (1400 - 1600)
- Μανιερισμός (1500 - 1600)
- Μπαρόκ (1600 - 1700)
- Ροκοκό (1700 - 1750)
- Νεοκλασικισμός (1750 - 1810)
- Ρομαντισμός (1810 - 1850)
- Ρεαλισμός (1850 - 1880)
- Ιμπρεσιονισμός (1870 - 1900)
- Συμβολισμός (1885 - 1910)
- Φωβισμός (1900 - 1905)
- Εξπρεσιονισμός (1905 - 1925)
- Κυβισμός (1907 - 1930)
- Αφηρημένη τέχνη (1910 - 1930)
- Σουρεαλισμός (1920 - 1945)
- Γενιά του 30 (στην Ελλάδα) (1930 - 1940)
- Ποπ αρτ (1950 - 1970)
- Σύγχρονη τέχνη (1970 - σήμερα)





Εικόνα 3: Ιστορία της Τέχνης (1η οθόνη)

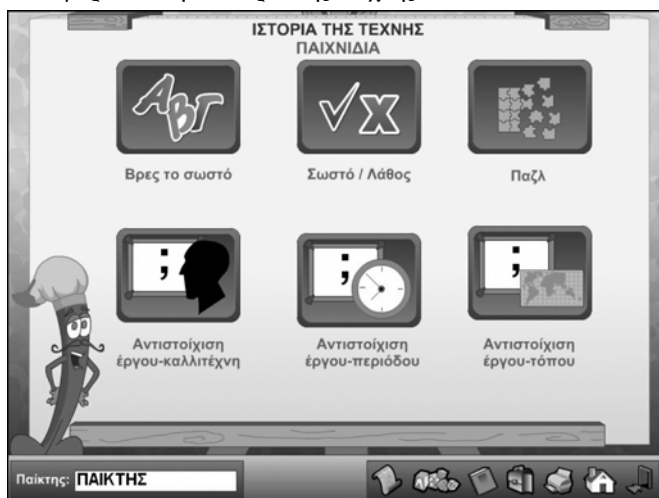
Επιλέγοντας μια περίοδο από τη γραμμή του χρόνου, εμφανίζεται ένα παράθυρο που περιέχει ένα αντιπροσωπευτικό έργο της συγκεκριμένης περιόδου και πληροφορίες με τα βασικότερα χαρακτηριστικά της καθώς και ένας χάρτης του κόσμου πάνω στον οποίον έχουν σημειωθεί με κόκκινες κουκίδες όλες οι σχετικές με την περίοδο αυτή περιοχές (Εικόνα 4). Κάνοντας κλικ στο μεγεθυντικό φακό μπορείτε να δείτε με μεγαλύτερη λεπτομέρεια την αντίστοιχη εικόνα του έργου ή του χάρτη.



Εικόνα 4: Παράδειγμα παρουσίασης περιόδου της τέχνης

Πατώντας το κουμπί με το βιβλίο που βρίσκεται στο κάτω μέρος του παραθύρου μεταφέρεστε στην αντίστοιχη ενότητα του Βιβλίου Τέχνης για να μπορέσετε να δείτε περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με την περίοδο που βρισκόσαστε. Η δυνατότητα αυτή είναι διαθέσιμη μόνο για τις σημαντικότερες περιόδους της Γραμμής του Χρόνου. Από το κουμπί  κλείνει το παράθυρο και επιστρέφετε στη Γραμμή του Χρόνου.

Πατώντας το κουμπί  (Παιχνίδια) από την μπάρα, μεταβαίνετε στην οθόνη των παιχνιδιών (Εικόνα 5) που αφορούν στην Ιστορία της Τέχνης:



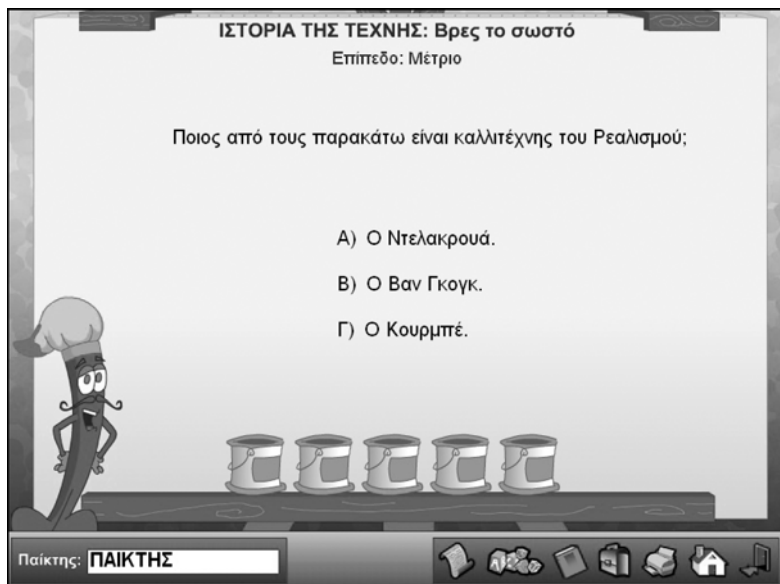
Εικόνα 5: Οθόνη παιχνιδιών που αφορούν στη θεματική ενότητα Ιστορία της Τέχνης

Επιλέξτε ένα από τα κουμπιά της οθόνης για να παίξετε το αντίστοιχο παιχνίδι:



Βρες το σωστό

Αρχικά εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας (Εύκολο - Μέτριο - Δύσκολο) και στη συνέχεια η οθόνη του παιχνιδιού. Διαβάστε την ερώτηση και κάντε κλικ με το ποντίκι στη σωστή απάντηση (Εικόνα 6).

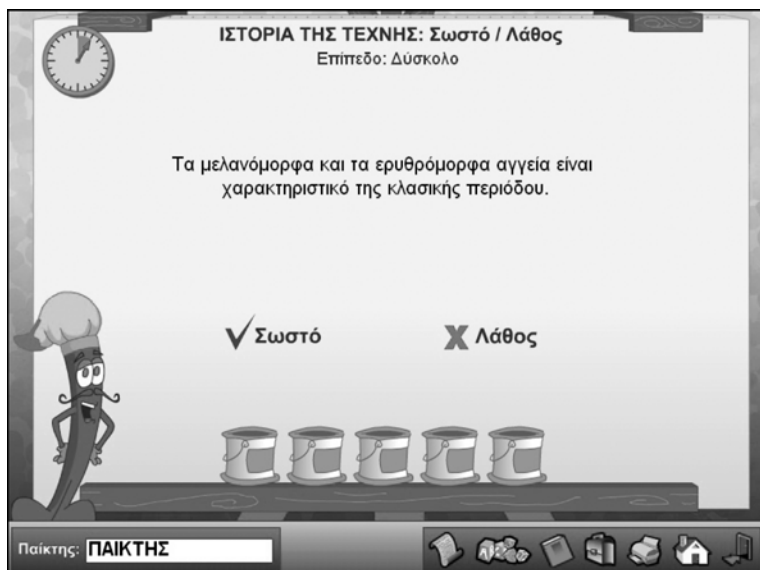


Εικόνα 6: Παιχνίδι «Βρες το σωστό»



Σωστό / Λάθος

Αρχικά εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας (Εύκολο - Μέτριο - Δύσκολο) και στη συνέχεια η οθόνη του παιχνιδιού. Διαβάστε την πρόταση που εμφανίζεται και κάντε κλικ με το ποντίκι στο Σωστό ή στο Λάθος (Εικόνα 7).

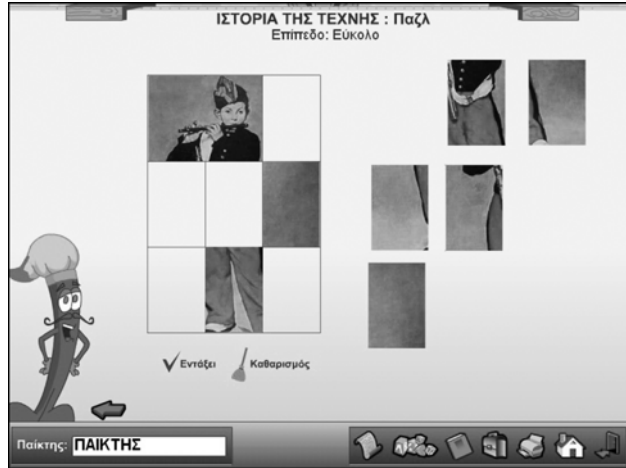


Εικόνα 7: Παιχνίδι «Σωστό / Λάθος»



Παζλ

Αρχικά εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας (Εύκολο - Μέτριο - Δύσκολο) και στη συνέχεια η οθόνη επιλογής εικόνας παζλ. Αφού επιλέξετε παζλ, αρχίζει το παιχνίδι. Τοποθετήστε τα κομμάτια του παζλ στη σωστή θέση και πατήστε **Εντάξει** (Εντάξει). Με την επιλογή **Καθαρισμός** (Καθαρισμός), ξανααρχίζετε από την αρχή την τοποθέτηση των κομματιών (Εικόνα 8).



Εικόνα 8: Παιχνίδι «Παζλ»

Μόλις το παζλ συμπληρωθεί σωστά, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Δώσε το σωστό τίτλο στην εικόνα που έφτιαξες» και από κάτω 2 τίτλοι, από τους οποίους πρέπει να διαλέξετε τον σωστό.

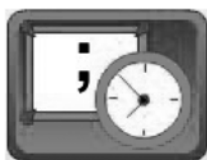


Αντιστοίχιση έργου-καλλιτέχνη

Αρχικά εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας (Εύκολο - Μέτριο - Δύσκολο) και στη συνέχεια η οθόνη του παιχνιδιού. Κάντε κλικ σε κάθε έργο και στη συνέχεια στο όνομα του καλλιτέχνη που θεωρείτε ότι του αντιστοιχεί. Όταν τελειώσετε πατήστε το κουμπί **Εντάξει** (Εικόνα 9).

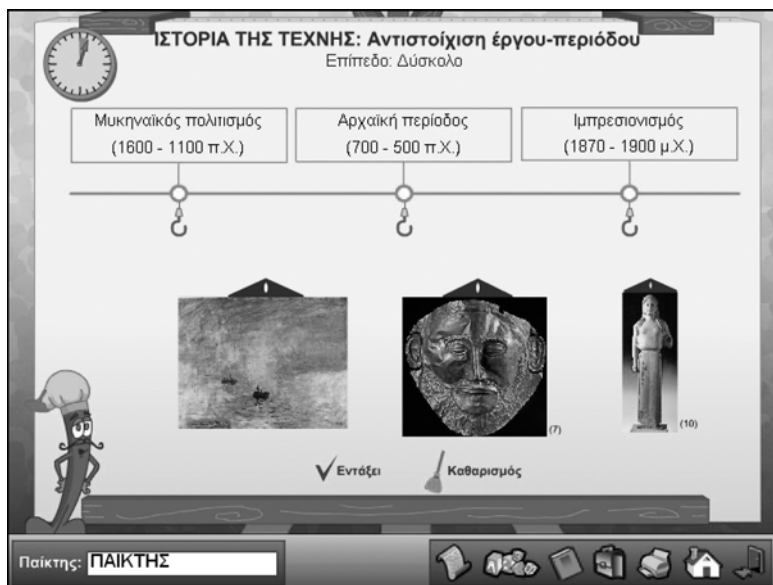


Εικόνα 9: Παιχνίδι «Αντιστοίχιση έργου-καλλιτέχνη»

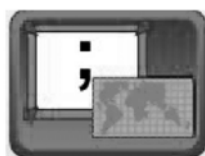


Αντιστοίχιση έργου-περιόδου

Αρχικά εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας (Εύκολο - Μέτριο - Δύσκολο) και στη συνέχεια η οθόνη του παιχνιδιού. Μεταφέρετε κάθε έργο στο άγκιστρο που είναι κάτω από την περίοδο που θεωρείτε ότι του αντιστοιχεί. Όταν τελειώσετε πατήστε το κουμπί **Εντάξει** (Εικόνα 10). Για να παίξετε από την αρχή πατήστε το κουμπί **Καθαρισμός**.



Εικόνα 10: Παιχνίδι «Αντιστοίχιση έργου-περιόδου»



Αντιστοίχιση έργου-τόπου

Αρχικά εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας (Εύκολο - Μέτριο - Δύσκολο) και στη συνέχεια η οθόνη του παιχνιδιού. Μεταφέρετε κάθε έργο στη χώρα που θεωρείτε ότι της αντιστοιχεί. Όταν τελειώσετε πατήστε το κουμπί **Εντάξει** (Εικόνα 11). Για να παίξετε από την αρχή πατήστε το κουμπί **Καθαρισμός**.

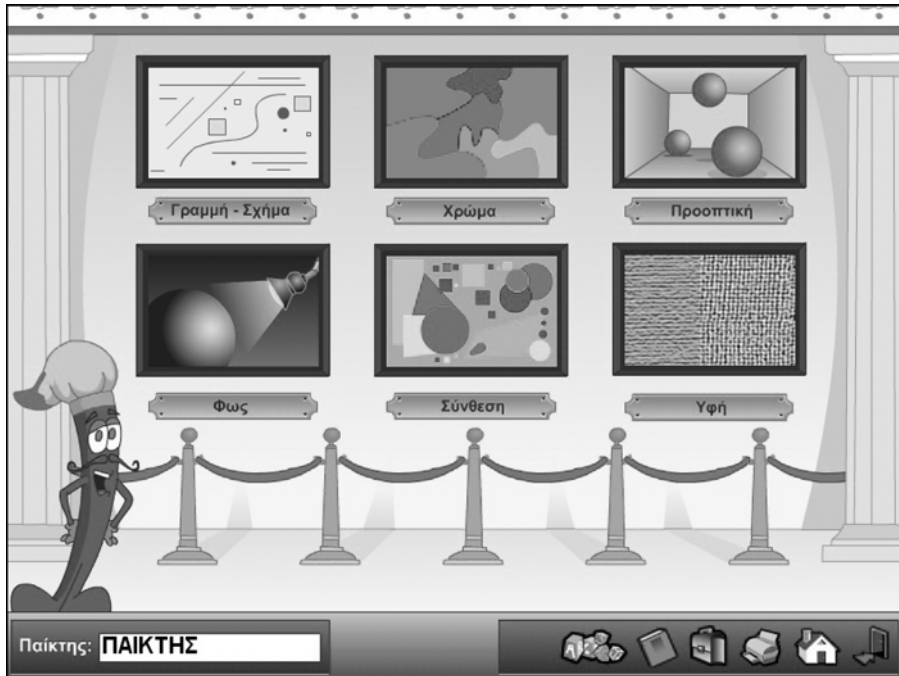


Εικόνα 11: Παιχνίδι «Αντιστοίχιση έργου-τόπου»

Α.1.3.5 Μορφικά στοιχεία

Από την επιλογή αυτή μεταβαίνετε στην αντίστοιχη αίθουσα του μουσείου (Εικόνα 12) όπου εμφανίζονται έξι πίνακες που αντιστοιχούν στα εξής μορφικά στοιχεία:

- Γραμμή - Σχήμα
- Χρώμα
- Προοπτική
- Φως
- Σύνθεση
- Υφή




Εικόνα 12: Οθόνη επιλογής Μορφικών στοιχείων

Επιλέγοντας έναν πίνακα παρακολουθείτε μια αναλυτική παρουσίαση του αντίστοιχου μορφικού στοιχείου και του τρόπου με τον οποίο αυτό επηρεάζει τη δημιουργία ενός έργου. Στο

κέντρο της μπάρας εμφανίζονται τα βήματα  που αναλόγως με την ενότητα μπορεί

να είναι από ένα έως έξι. Κάνοντας κλικ σε κάθε αριθμό, μεταβαίνετε στο αντίστοιχο τμήμα της ενότητας. Με το κουμπί **Παύση** που υπάρχει από πάνω τους «παγώνετε» προσωρινά την παρουσίαση για να μπορέσετε να δείτε με λεπτομέρεια τη σελίδα στην οποία βρίσκεστε. Πατώντας ξανά το ίδιο κουμπί, (που τώρα έχει την ονομασία **Συνέχεια**), συνεχίζεται η παρουσίαση από την αρχή της σελίδας στην οποία βρίσκεστε.

Πατώντας το κουμπί  (**Παιχνίδια**) μεταβαίνετε στην οθόνη των παιχνιδιών (Εικόνα 13) που αντιστοιχούν στα μορφικά στοιχεία.



Εικόνα 13: Οθόνη επιλογής παιχνιδιών στα Μορφικά στοιχεία

Γραμμή - Σχήμα

1. Φανταστική ζωγραφιά με γραμμές και σχήματα

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής (βλ. § Α.1.3.10) και καλείστε να ζωγραφίσετε κάτι φανταστικό (ζώο, μικρόβιο, έντομο, σήμα τροχαίας, κλπ). Στη συνέχεια πρέπει να δώσετε ένα όνομα στη ζωγραφιά σας.

2. Εικόνα με γραμμές και σημεία

Εμφανίζεται μια οθόνη από την οποία επιλέγετε μια εικόνα. Στη συνέχεια, στην οθόνη ζωγραφικής, πρέπει να γεμίσετε την εικόνα που επιλέξατε με γραμμές και σημεία.

3. Ρομπότ από σχήματα

Στην οθόνη ζωγραφικής που εμφανίζεται καλείστε να δημιουργήσετε ένα ρομπότ χρησιμοποιώντας τα σχήματα.

4. Παράξενο κεφάλι

Εμφανίζεται μια οθόνη από την οποία επιλέγετε μια εικόνα. Στη συνέχεια, στην οθόνη ζωγραφικής, πρέπει να μετατρέψετε το σχήμα που επιλέξατε σε κεφάλι ανθρώπου.

5. Παράξενο ζώο

Εμφανίζεται μια οθόνη από την οποία επιλέγετε μια εικόνα. Στη συνέχεια, στην οθόνη ζωγραφικής, πρέπει να μετατρέψετε την εικόνα που επιλέξατε σε ένα παράξενο ζώο.

6. Πρόσοψη σπιτιού

Εμφανίζεται μια οθόνη από την οποία επιλέγετε μια εικόνα για πρόσοψη σπιτιού. Στη συνέχεια, στην οθόνη ζωγραφικής, ζωγραφίστε την πρόσοψη που επιλέξατε.

7. Λουλούδι

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής στην οποία καλείστε να φτιάξετε ένα λουλούδι χρησιμοποιώντας χρώματα, σχήματα και τα αντικείμενα που σας δίνονται (κοτσάνι και φύλλα λουλουδιού).

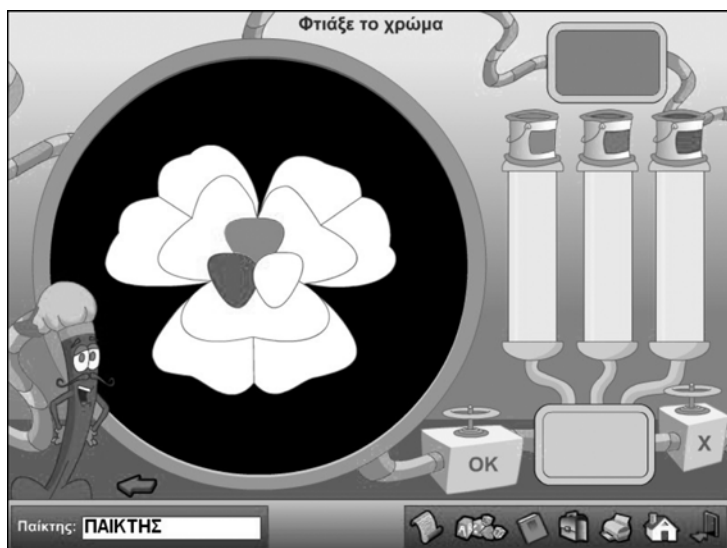
8. Αναγνώρισε τις γραμμές

Παρουσιάζονται γνωστοί πίνακες ζωγραφικής και καλείστε να αναγνωρίσετε το είδος των γραμμών που επικρατούν στον κάθε πίνακα (καμπύλες, ευθείες, κάθετες, οριζόντιες).

Χρώμα

1. Φτιάξε το χρώμα

Αρχικά εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας (Εύκολο - Μέτριο - Δύσκολο). Στη συνέχεια δίνεται ένα χρώμα το οποίο πρέπει να φτιάξετε χρησιμοποιώντας τα «κουβαδάκια» με τα τρία βασικά χρώματα (Εικόνα 14).



Εικόνα 14: Φτιάξε το χρώμα

2. Παζλ

Αρχικά εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας (Εύκολο - Μέτριο - Δύσκολο) και στη συνέχεια η οθόνη επιλογής εικόνας παζλ. Αφού επιλέξετε τον πίνακα που επιθυμείτε, μεταβαίνετε στην οθόνη σύνθεσης του παζλ. Σ' αυτήν, ο πίνακας που επιλέξατε φαίνεται ασπρόμαυρος και πρέπει να τον μετατρέψετε σε έγχρωμο τοποθετώντας τα κομμάτια του στη σωστή τους θέση. Όταν τελειώσετε πατήστε **Εντάξει**. Με την επιλογή **Καθαρισμός**, ξαναρχίζετε την τοποθέτηση των κομματιών. Μετά τη σύνθεση του παζλ σας ζητείται να δώσετε τον σωστό τίτλο στον πίνακα.

3. Ψυχρά / θερμά χρώματα

Παρουσιάζονται γνωστοί πίνακες ζωγραφικής και καλείστε να αναγνωρίσετε το είδος των χρωμάτων που επικρατούν στον κάθε πίνακα (θερμά ή ψυχρά).

4. Αντίθετα χρώματα

Παρουσιάζονται γνωστοί πίνακες ζωγραφικής και καλείστε να αναγνωρίσετε τα δυο αντίθετα χρώματα που επικρατούν στον κάθε πίνακα.

5. Τόνος

Δίνονται τέσσερα έντομα με το ίδιο χρώμα σε διαφορετικούς τόνους. Πρέπει να βάλετε τα έντομα στη σειρά ανάλογα με τον τόνο ξεκινώντας από το πιο σκούρο.

6. Βρες το σωστό

Αρχικά εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας (Εύκολο - Μέτριο - Δύσκολο). Στη συνέχεια εμφανίζονται ερωτήσεις που αφορούν στα χρώματα και καλείστε να βρείτε τη σωστή απάντηση.

7. Αλλαγή χρωμάτων σε πίνακα

Εμφανίζεται ένας πίνακας στον οποίο μπορείτε να επέμβετε και να αλλάξετε τα χρώματα επιλέγοντας αρχικά ένα κουβαδάκι με χρώμα και στη συνέχεια την περιοχή του πίνακα που θέλετε να βάψετε. Με την επιλογή **Καθαρισμός**, προσπαθείτε από την αρχή.

Προοπτική

1. Φτιάξε την προοπτική

Δίνεται μια ζωγραφιά και ανθρώπινες φιγούρες σε τέσσερα διαφορετικά μεγέθη. Πρέπει να τοποθετήσετε τις φιγούρες στις μαύρες κουκκίδες ώστε η ζωγραφιά να έχει τη σωστή προοπτική.

2. Φτιάξε την προοπτική στον πίνακα

Δίνεται κάποιος γνωστός πίνακας και μια εικόνα (άνθρωπος ή ζώο) σε τρία διαφορετικά μεγέθη. Πρέπει να τοποθετήσετε τις εικόνες στις κόκκινες κουκκίδες ώστε ο πίνακας να έχει τη σωστή προοπτική (Εικόνα 15). Όταν τελειώσετε πατήστε **Εντάξει**. Με την επιλογή **Καθαρισμός**, ξαναρχίζετε την τοποθέτηση των εικόνων στον πίνακα.



Εικόνα 15: Φτιάξε την προοπτική στον πίνακα

Φως

1. Βρες από πού πέφτει το φως

Αρχικά εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας (Εύκολο - Μέτριο - Δύσκολο) το οποίο καθορίζει τον αριθμό των προβολέων που θα εμφανιστούν στην άσκηση. Στη συνέχεια δίνεται γνωστός πίνακας και καλείστε να αναγνωρίσετε το σημείο από το οποίο φωτίζεται, επιλέγοντας το σωστό προβολέα (Εικόνα 16).



Εικόνα 16: Βρες από πού πέφτει το φως

2. Αντικείμενα και σκιές

Δίνονται αντικείμενα και οι σκιές τους. Πρέπει να τοποθετήσετε κάθε αντικείμενο στη σωστή σκιά.

3. Πρωί ή μεσημέρι;

Δίνεται γνωστός πίνακας και καλείστε να αναγνωρίσετε από τις σκιές των ανθρώπων και των αντικειμένων που έχει ζωγραφίσει ο καλλιτέχνης εάν είναι πρωί ή μεσημέρι.

Σύνθεση

1. Σύνθεση εικόνας

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής και καλείστε να φτιάξετε μια σύνθεση η οποία να έχει ισορροπία.

2. Πεταλούδες

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής. Χρησιμοποιώντας τις προσχεδιασμένες εικόνες, καλείστε να φτιάξετε ένα σμήνος από πεταλούδες που πλησιάζουν ένα λουλούδι.

3. Χορός

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής. Χρησιμοποιώντας τις προσχεδιασμένες φιγούρες χορευτών, καλείστε να φτιάξετε μια αίθουσα χορού.

4. Παράξενη σύνθεση

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής. Χρησιμοποιώντας τις προσχεδιασμένες εικόνες, καλείστε να φτιάξετε μια παράξενη σύνθεση.

5. Ισορροπία σύνθεσης

Δίνεται γνωστός πίνακας και καλείστε να απαντήσετε πώς επιτυγχάνεται η ισορροπία σε αυτόν.

Υφή

1. Ταίριαξε την εικόνα με την υφή της

Αρχικά εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας (Εύκολο - Μέτριο - Δύσκολο). Δίνονται διάφορα αντικείμενα και αντίστοιχα υλικά. Πρέπει να αντιστοιχίσετε κάθε αντικείμενο με το κατάλληλο υλικό (Εικόνα 17). Όταν τελειώσετε, πατήστε το κουμπί **Εντάξει**.




Εικόνα 17: Ταίριαξε την εικόνα με την υφή της

2. Βρες την υφή

Αρχικά εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας (Εύκολο - Δύσκολο). Σκοπός σας είναι να παρατηρήσετε την υφή ενός αντικειμένου του πίνακα και να αναγνωρίσετε τι αντικείμενο είναι αυτό ή από τι υλικό είναι φτιαγμένο. Στο εύκολο επίπεδο δίνεται ολόκληρος ο πίνακας, ενώ στο δύσκολο σας παρουσιάζεται μόνο το κομμάτι του πίνακα που δείχνει το αντικείμενο. Σε αυτή την περίπτωση, μετά την πρώτη αποτυχημένη προσπάθεια, εμφανίζεται ολόκληρος ο πίνακας για να μπορέσετε να απαντήσετε ευκολότερα την ερώτηση.

A.1.3.6 Υλικά - Μέσα - Τεχνικές

Με την επιλογή αυτή παρακολουθείτε μια αναλυτική παρουσίαση της ενότητας «Υλικά - Μέσα - Τεχνικές». Στο κέντρο της μπάρας εμφανίζονται τα βήματα της ενότητας και το κουμπί **Παύση** (βλ. § A.1.3.5).

Πατώντας το κουμπί  (**Παιχνίδια**) μεταβαίνετε στην οθόνη των παιχνιδιών που αντιστοιχούν στην ενότητα αυτή. Εδώ έχετε τις εξής επιλογές:

1. Ακανόνιστα τρισδιάστατα σχήματα

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής. Χρησιμοποιήστε τις προσχεδιασμένες εικόνες που σας δίνονται για να φτιάξετε ένα αντικείμενο. Στη συνέχεια γράψτε τι είναι αυτό που φτιάξατε.

2. Πολύχρωμα κουτάκια

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής και καλείστε να φτιάξετε μία φανταστική πόλη χρησιμοποιώντας τα πολύχρωμα κουτάκια που σας δίνονται.

3. Κολάζ με χαρτί

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής και καλείστε να φτιάξετε μία σύνθεση με τα κομματάκια χαρτιού που σας δίνονται.

4. Σύνθεση με σκουπίδια

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής και καλείστε να φτιάξετε μία σύνθεση χρησιμοποιώντας τις εικόνες που σας δίνονται, οι οποίες έχουν σχέση με σκουπίδια.

5. Βρες το σωστό


Αρχικά εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας (Εύκολο - Μέτριο - Δύσκολο). Στη συνέχεια παρουσιάζονται ερωτήσεις που αφορούν στα υλικά - μέσα - τεχνικές και καλείστε να βρείτε τη σωστή απάντηση.

6. Αναγνώρισε τα υλικά

Δίνεται γνωστό έργο τέχνης και καλείστε να αναγνωρίσετε το υλικό που έχει χρησιμοποιήσει ο καλλιτέχνης για τη δημιουργία του.

A.1.3.7 Θέμα

Με την επιλογή αυτή παρακολουθείτε μια αναλυτική παρουσίαση της ενότητας «Θέμα». Στο κέντρο της μπάρας εμφανίζονται τα βήματα της ενότητας και το κουμπί **Παύση** (βλ. § A.1.3.5).

Πατώντας το κουμπί  (**Παιχνίδια**) μεταβαίνετε στην οθόνη των παιχνιδιών που αντιστοιχούν στην ενότητα αυτή. Εδώ έχετε τις εξής επιλογές:

1. Ειρήνη

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής και καλείστε να φτιάξετε μία σύνθεση με θέμα την ειρήνη.

2. Στεφάνι

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής και καλείστε να φτιάξετε μία σύνθεση με θέμα το στεφάνι, χρησιμοποιώντας τα φύλλα και τα λουλούδια που δίνονται.

3. Οι εποχές του χρόνου

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής και καλείστε να φτιάξετε μία σύνθεση με θέμα τις εποχές του χρόνου.

4. Πρόσωπο

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής. Χρησιμοποιήστε τις προσχεδιασμένες εικόνες που σας δίνονται για να φτιάξετε ένα πρόσωπο και στη συνέχεια περιγράψτε το.

5. Το πάρτυ

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής στην οποία πρέπει να φτιάξετε μία σύνθεση με θέμα το πάρτυ.

6. Η αγάπη μου για τα ζώα

Στην οθόνη ζωγραφικής που εμφανίζεται πρέπει να φτιάξετε μία σύνθεση που να δείχνει την αγάπη για τα ζώα.

7. Επαγγέλματα

Στην οθόνη ζωγραφικής που εμφανίζεται καλείστε να φτιάξετε μία σύνθεση που να δείχνει το περιβάλλον ενός επαγγέλματος. Στη συνέχεια γράψτε ποιο είναι το επάγγελμα αυτό.

8. Φανταστικά σήματα τροχαίας

Στην οθόνη ζωγραφικής που εμφανίζεται καλείστε να φτιάξετε ένα φανταστικό σήμα τροχαίας και στη συνέχεια να γράψετε τι σημαίνει.

9. Κάρτα γενεθλίων

Εμφανίζεται μια οθόνη ζωγραφικής και καλείστε να φτιάξετε μια κάρτα γενεθλίων.

10. Ποίημα

Δίνεται ένας γνωστός πίνακας και καλείστε να γράψετε ένα ποίημα σχετικό με αυτόν στο άσπρο πλαίσιο που εμφανίζεται από κάτω.

11. Τίτλος πίνακα

Δίνεται ένας γνωστός πίνακας και καλείστε να γράψετε τον τίτλο που θα του δίνετε. Στη συνέχεια αιτιολογήστε την απάντησή σας.

12. Εξώφυλλο βιβλίου


Δίνεται ένας γνωστός πίνακας και καλείστε να γράψετε τον τίτλο του βιβλίου που θα είχε εξώφυλλο αυτόν τον πίνακα. Στη συνέχεια αιτιολογήστε την απάντησή σας.

13. Παίξε με τους πίνακες

Δίνεται ένας γνωστός πίνακας και καλείστε να τοποθετήσετε πάνω του προσχεδιασμένα αντικείμενα για να φτιάξετε τη δική σας σύνθεση.

A.1.3.8 Καλαισθησία

Με την επιλογή αυτή παρακολουθείτε μια αναλυτική παρουσίαση της ενότητας «Καλαισθησία». Στο κέντρο της μπάρας εμφανίζονται τα βήματα της ενότητας και το κουμπί **Παύση** (βλ. § A.1.3.5).

Πατώντας το κουμπί  (Παιχνίδια) μεταβαίνετε στην οθόνη των παιχνιδιών που αντιστοιχούν στην ενότητα αυτή. Εδώ έχετε τις εξής επιλογές:

1. Πίνακες - Συναισθήματα

Δίνεται ένας γνωστός πίνακας και καλείστε να γράψετε στο λευκό πλαίσιο τα συναισθήματα που σας προκαλεί και να αιτιολογήσετε την απάντησή σας.

2. Φτιάξε μια ιστορία

Δίνεται ένας γνωστός πίνακας και καλείστε να δημιουργήσετε μια σχετική ιστορία.

3. Περιγραφή πίνακα

Δίνεται ένας γνωστός πίνακας και καλείστε να τον περιγράψετε στο λευκό πλαίσιο.

4. Σύγκριση πινάκων - Προτίμηση

Δίνονται δύο γνωστοί πίνακες και καλείστε να γράψετε στο λευκό πλαίσιο τις ομοιότητες και τις διαφορές που βλέπετε καθώς και να αιτιολογήσετε ποιον πίνακα προτιμάτε.

5. Σύγκριση πινάκων (πειθαρχία - κίνηση)


Αρχικά εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας (Εύκολο - Δύσκολο). Στη συνέχεια καλείστε να απαντήσετε σε ποιον από τους δύο πίνακες που εμφανίζονται κάθε φορά εκφράζεται περισσότερο η κίνηση ή η πειθαρχία.

6. Σύγκριση πινάκων (χαρά - τρυφερότητα)

Αρχικά εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας (Εύκολο - Δύσκολο). Στη συνέχεια καλείστε να απαντήσετε σε ποιον από τους δύο πίνακες που εμφανίζονται κάθε φορά εκφράζεται περισσότερο η χαρά ή η τρυφερότητα.

Α.1.3.9 Μορφές εικαστικών τεχνών

Με την επιλογή αυτή παρακολουθείτε μια αναλυτική παρουσίαση της ενότητας «Μορφές εικαστικών τεχνών». Στο κέντρο της μπάρας εμφανίζονται τα βήματα της ενότητας και το κουμπί **Παύση** (βλ. § Α.1.3.5).

Πατώντας το κουμπί  (**Παιχνίδια**) μεταβαίνετε στην οθόνη των παιχνιδιών που αντιστοιχούν στην ενότητα αυτή. Εδώ έχετε τις εξής επιλογές:

1. Διακόσμηση τα ρούχα

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής και καλείστε να διακοσμήσετε τα ρούχα που δίνονται.

2. Ζωγραφική

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής στην οποία δίνεται ένας γνωστός πίνακας ζωγραφικής. Με αφορμή αυτόν, καλείστε να ζωγραφίσετε ένα σχετικό θέμα. Πατώντας πάνω στον πίνακα ζωγραφικής, αυτός μεγεθύνεται.

3. Εικονογράφηση παροιμίας

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής και καλείστε να εικονογραφήσετε την παροιμία που δίνεται.

4. Γλυπτική

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής και καλείστε να δημιουργήσετε το δικό σας γλυπτό χρησιμοποιώντας τα σχήματα που δίνονται.

5. Αρχιτεκτονική

Εμφανίζεται η οθόνη ζωγραφικής και καλείστε να δημιουργήσετε τη δική σας μοντέρνα πολυκατοικία.

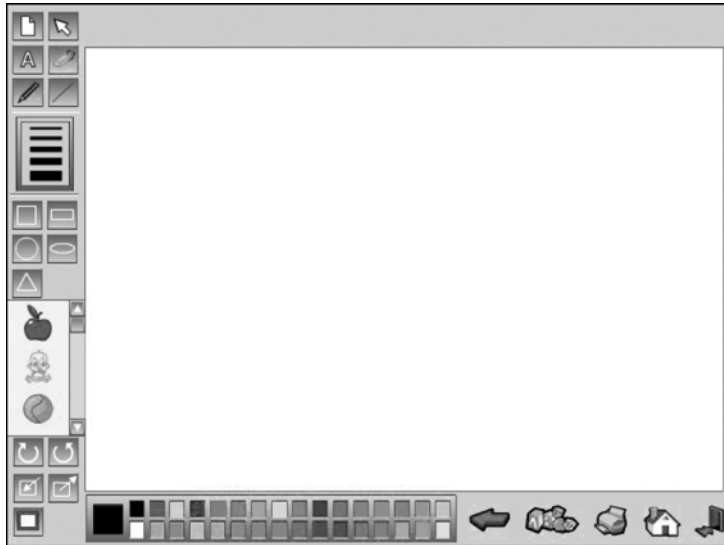
6. Κολάζ

Εμφανίζεται μια οθόνη ζωγραφικής και καλείστε να δημιουργήσετε το δικό σας κολάζ χρησιμοποιώντας κομμάτια από γνωστούς πίνακες.

7. Βρες το σωστό

Αρχικά εμφανίζεται η οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας (Εύκολο - Μέτριο - Δύσκολο). Στη συνέχεια παρουσιάζονται ερωτήσεις που αφορούν στις μορφές εικαστικών τεχνών και καλείστε να βρείτε τη σωστή απάντηση.

A.1.3.10 Οθόνη ζωγραφικής



Σε αυτή την οθόνη μπορείτε να εκτελέσετε τις παρακάτω λειτουργίες:



Νέα σελίδα

Καθαρισμός όλης της επιφάνειας ζωγραφικής.



Βέλος

Αλλαγή του δείκτη του ποντικιού σε βελάκι.



Κείμενο

Εργαλείο για να εισάγετε κείμενο στη σύνθεσή σας.



Γόμα

Σβήσιμο γραμμών, σχημάτων και προσχεδιασμένων εικόνων. Αλλάζοντας το πάχος της γραμμής μπορείτε να σβήσετε μεγαλύτερες ή μικρότερες επιφάνειες.



Μολύβι

Εργαλείο για να ζωγραφίζετε «ελεύθερα».



Γραμμή

Εργαλείο για τη δημιουργία ευθειών, κάνοντας κλικ σε δυο διαδοχικά σημεία.



Πάχος γραμμής / γόμας

Καθορισμός του πάχους σχεδίασης των γραμμών που δημιουργείτε είτε με το μολύβι, είτε με το εργαλείο γραμμής. Πρέπει πρώτα να επιλέξετε το εργαλείο σχεδίασης και μετά το πάχος της γραμμής με το οποίο θέλετε να ζωγραφίσετε.



Σχήματα

Επιλογή σχημάτων για να τα χρησιμοποιήσετε στη σύνθεσή σας.



Προσχεδιασμένες εικόνες

Επιλογή προσχεδιασμένων εικόνων για να τις χρησιμοποιήσετε στη σύνθεσή σας.



Περιστροφή

Περιστροφή δεξιά ή αριστερά των σχημάτων ή των προσχεδιασμένων εικόνων, αφού τις επιλέξετε.



Αλλαγή μεγέθους

Σμίκρυνση ή μεγέθυνση των σχημάτων ή των προσχεδιασμένων εικόνων, αφού τις επιλέξετε.



Κορνίζα

Απόκρυψη τμήματος της ζωγραφιάς.



Επιλογή χρώματος

Επιλογή χρώματος για τις γραμμές και τα σχήματα που πρόκειται να δημιουργήσετε.



Επιστροφή

Επιστροφή στην προηγούμενη οθόνη.



Εκτύπωση

Εκτύπωση των περιεχομένων της επιφάνειας ζωγραφικής.



Παιχνίδια

Επιστροφή στην οθόνη με τις επιλογές των παιχνιδιών.



Αρχική οθόνη

Επιστροφή στην αρχική οθόνη του προγράμματος.



Έξοδος


Έξοδος από το πρόγραμμα.

Α.1.3.11 Ασκήσεις - αποτελέσματα και αξιολόγηση

Σε πολλές από τις ασκήσεις που περιγράφηκαν παραπάνω εμφανίζονται διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας (συνήθως τρία), από τα οποία πρέπει να επιλέξετε αυτό που προτιμάτε. Το επίπεδο δυσκολίας των ασκήσεων καθορίζεται είτε από το περιεχόμενό τους, είτε από τον αριθμό των επιλογών που περιέχουν είτε από την ύπαρξη ή όχι χρόνου.

Για την επίλυση των ασκήσεων, έχετε τη δυνατότητα να δώσετε μέχρι και τρεις λάθος απαντήσεις. Μετά την τρίτη λάθος απάντηση το λογισμικό σας υποδεικνύει αυτόματα τη σωστή απάντηση.

Στο κάτω μέρος της οθόνης ορισμένων παιχνιδιών φαίνονται τα «κουβαδάκια»

() που δείχνουν τις σωστές και τις λάθος απαντήσεις. Όταν ξεκινάει το

κάθε παιχνίδι, τα «κουβαδάκια» είναι γκρι και είναι σε αριθμό ίσα με τον αριθμό των ερωτήσεων της άσκησης. Αν η πρώτη απάντηση που θα δώσετε είναι σωστή, το αντίστοιχο «κουβαδάκι» γεμίζει με πράσινη μπογιά, διαφορετικά γεμίζει με κόκκινη μπογιά.

Στο τέλος των παιχνιδιών αυτών, εμφανίζεται η οθόνη με τα αποτελέσματα (Εικόνα 18), η οποία περιέχει τον τίτλο της άσκησης, το όνομα του παίκτη και τον αριθμό των σωστών απαντήσεων που έχει δώσει στη συγκεκριμένη άσκηση. Στο κάτω μέρος της οθόνης αναπαριστάται γραφικά η απόδοση του παίκτη.



Εικόνα 18: Αποτελέσματα παιχνιδιών

Από το κουμπί ( Παίξε ξανά) μπορείτε να ξαναπαίξετε το ίδιο παιχνίδι.

Α.1.3.12 Διαθεματικές δραστηριότητες

Από την επιλογή **Διαθεματικές δραστηριότητες** της Αρχικής οθόνης του λογισμικού, μεταφέρεστε στην παρακάτω οθόνη (Εικόνα 19):

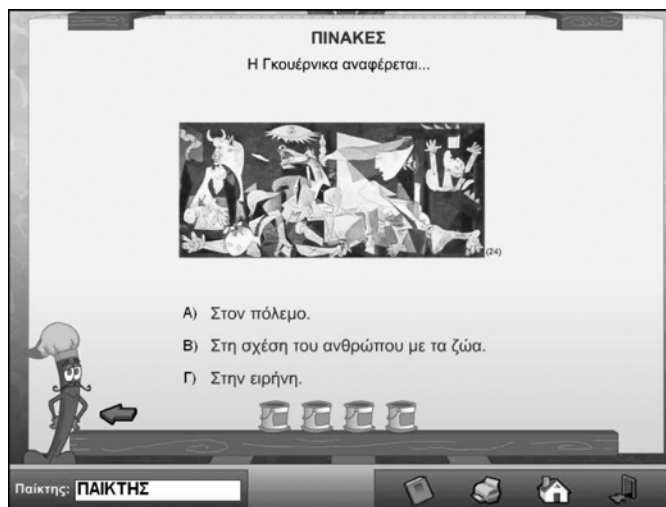


Εικόνα 19: Οθόνη επιλογής Διαθεματικών δραστηριοτήτων

Αυτή περιλαμβάνει τις εξής δραστηριότητες:

Καβαλέτο

Πίνακες (Εικόνα 20): εμφανίζεται ο πίνακας ενός καλλιτέχνη και μια πρόταση, την οποία καλείστε να συμπληρώσετε με τη σωστή από τις 3 φράσεις που δίνονται.



Εικόνα 20: Πίνακες

Σύμβολα (Εικόνα 21): Δίνονται 3 εικόνες κάθε φορά και οι ερμηνείες τους ανακατεμένες, τις οποίες καλείστε να αντιστοιχίσετε.



Εικόνα 21: Σύμβολα

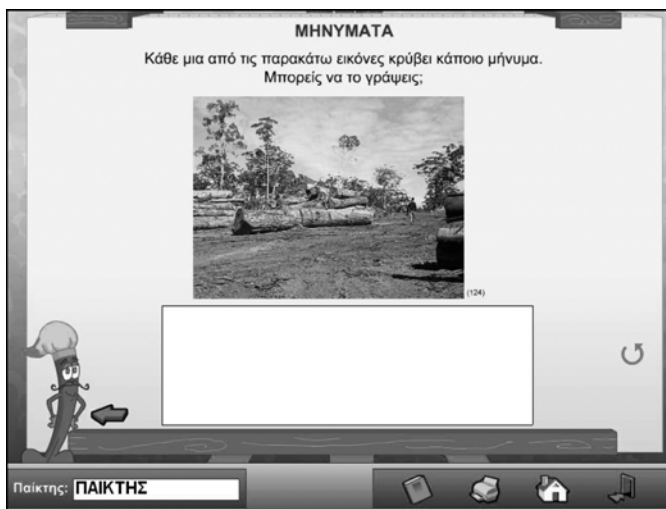
Τραπεζάκι με χρώματα και πινέλα

Επαγγέλματα (Εικόνα 22): Δίνονται σκίτσα επαγγελματιών και ζητείται να γράψετε στο πλαίσιο την ιδιότητα του ανθρώπου που εικονίζεται.



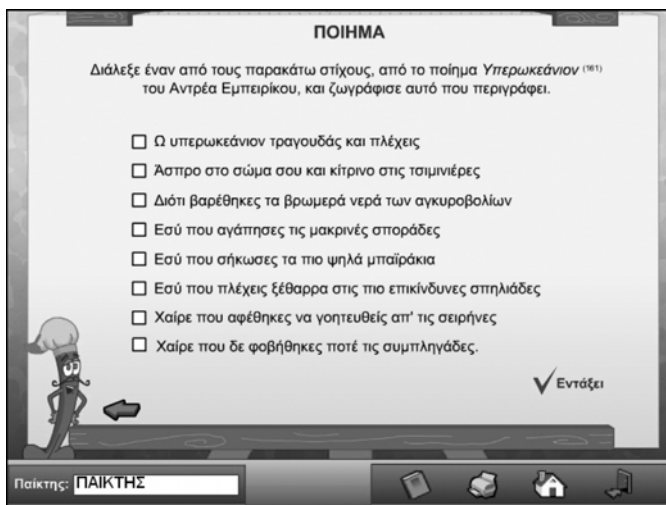
Εικόνα 22: Επαγγέλματα

Μηνύματα (Εικόνα 23): Δίνεται μια εικόνα κάθε φορά και πρέπει να βρείτε και να γράψετε στο πλαίσιο το μήνυμα που κρύβει.



Εικόνα 23: Μηνύματα

Ποίημα (Εικόνα 24): Αρχικά καλείστε να επιλέξετε έναν από τους στίχους του ποιήματος *Υπερωκεάνιον του Ανδρέα Εμπειρίκου*. Στη συνέχεια ανοίγει μια οθόνη ζωγραφικής όπου μπορείτε να αποδώσετε ζωγραφικά τον στίχο που διαλέξατε.



Εικόνα 24: Ποίημα

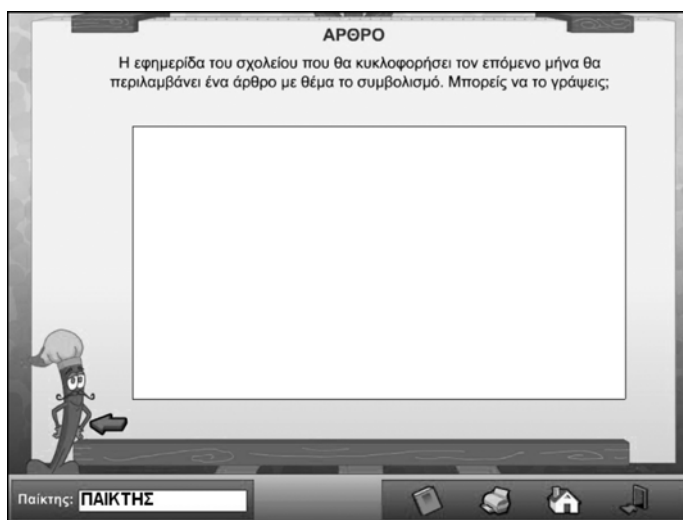
Πινέλα με χαρτιά και χρώματα στο δάπεδο

Εικονοσύμβολα (Εικόνα 25): Δίνεται μία λέξη γραμμένη με εικονοσύμβολα. Δίνεται επίσης το ελληνικό αλφάβητο, σε κάθε γράμμα του οποίου αντιστοιχεί ένα εικονοσύμβολο. Πρέπει να ταυτίσετε τα εικονοσύμβολα με τα γράμματα του αλφαβήτου και να αποκρυπτογραφήσετε τη λέξη τοποθετώντας ένα - ένα τα ελληνικά γράμματα στα πλαίσια που δίνονται.



Εικόνα 25: Εικονοσύμβολα

Άρθρο (Εικόνα 26): Καλείστε να γράψετε ένα άρθρο για το συμβολισμό στο πλαίσιο που δίνεται.



Εικόνα 26: Άρθρο

Λέξεις - σύμβολα (Εικόνα 27): Δίνεται το ποίημα του Οδυσσέα Ελύτη *Τρελοβάπορο* και καλείστε να επιλέξετε τη σωστή ερμηνεία της φράσης που τονίζεται.

ΛΕΞΕΙΣ - ΣΥΜΒΟΛΑ

Στο ποίημα του Οδυσσέα Ελύτη *Τρελοβάπορο*⁽¹⁹²⁾ υπάρχουν λέξεις - σύμβολα. Μπορείτε να επιλέξετε τη σωστή ερμηνεία της φράσης που τονίζεται:

Βατόρι στολισμένο βγαίνει στα βουνά
κι αρχίζει τις μανούβρες "βίρα μίνα"
Την άγκυρα φουντάρει στις **κουκουναριές**
φορτώνει φρέσκο αέρα κι απ' τις **δου μεριές**
Είναι από **μαύρη πέτρα** κι είναι απ' όνειρο
κι έχει **λοστρόμο αθώο ναύτη πονηρό**
Από τα βάθη φτάνει τους παλιούς καιρούς
βάσανα ξεφορτώνει κι **αναστεναγμούς**
Έλα Χριστέ και Κύριε λέω κι απορώ
τέτοιο τρελό βατόρι **τρελοβάπορο**
Χρόνους μάς ταξιδεύει **δε βουλιόξαμε**
χιλίους **καπετανάιους** τούς αλλάξαμε
Κατακλισμούς ποτέ δε λογαριάσαμε
μήκαμε μες στα όλα και περάσαμε
Κι έχουμε στο κατάρτι μας **βιγλάτορα**
Παντασιό τον Ήλιο τον Ηλιάτορα!

Ο χώρος της Μεσογείου Κατακτητές

Παίκτης: ΠΑΙΚΤΗΣ

Εικόνα 27: Λέξεις - σύμβολα

Εργασία

Σήματα (Εικόνα 28): Είναι ένα παιχνίδι αντιστοίχισης των σημάτων του κώδικα οδικής κυκλοφορίας με τις ερμηνείες τους.

ΣΗΜΑΤΑ

Αντιστοίχισε κάθε σήμα με την ερμηνεία του.

→ • • Μονόδρομος.

↘ • • Υποχρεωτική πορεία στα δεξιά.

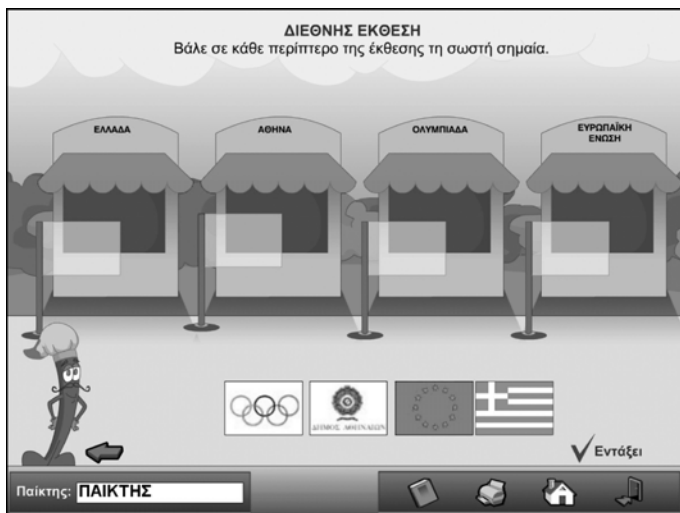
↑ • • Απαγορεύεται η στροφή αριστερά.

✓ Εντός

Παίκτης: ΠΑΙΚΤΗΣ

Εικόνα 28: Σήματα

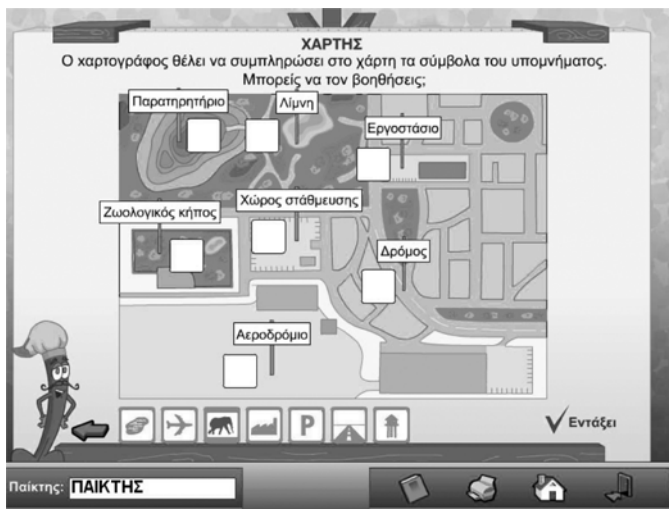
Διεθνής έκθεση (Εικόνα 29): Παρουσιάζονται τέσσερα περίπτερα, σε καθένα από τα οποία πρέπει να συμπληρώσετε το ζητούμενο (σημαία, σύμβολο, ποίημα) που του ταιριάζει.



Εικόνα 29: Διεθνής έκθεση

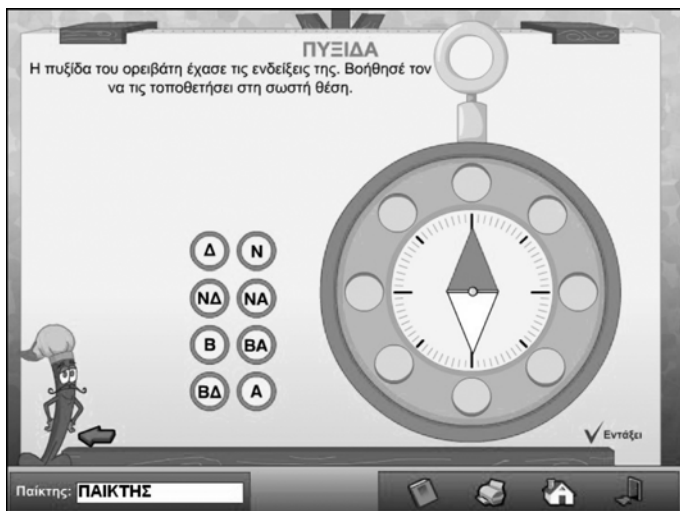
Χάρτης

Χάρτης με υπόμνημα (Εικόνα 30): Δίνεται χάρτης μιας περιοχής και ένα κενό υπόμνημα, όπου θα πρέπει να συμπληρωθούν τα κατάλληλα σύμβολα στη σωστή θέση από τους μαθητές.



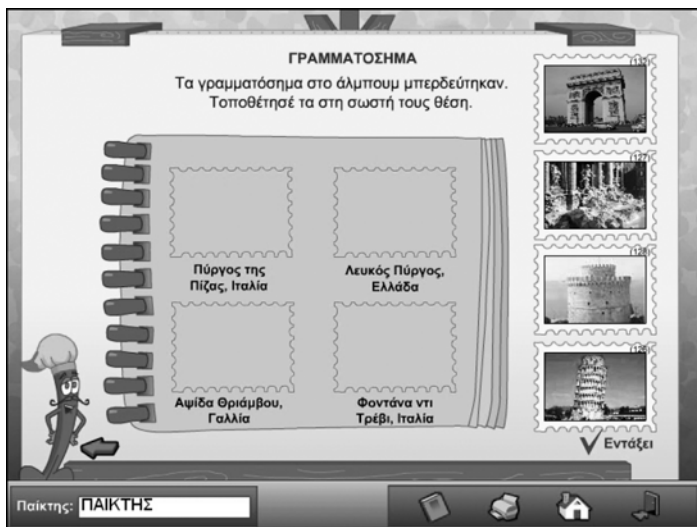
Εικόνα 30: Χάρτης με υπόμνημα

Πυξίδα (Εικόνα 31): Καλείστε να τοποθετήσετε στις σωστές θέσεις πάνω σε μια πυξίδα, τα σημεία του ορίζοντα.



Εικόνα 31: Πυξίδα

Γραμματόσημα (Εικόνα 32): Παρουσιάζονται, ανά τέσσερα, γραμματόσημα με χαρακτηριστικά μνημεία - εικόνες κάποιων κρατών. Καλείστε να πάρετε με το ποντίκι και να αφήσετε στο αντίστοιχο πλαίσιο το σωστό γραμματόσημο.



Εικόνα 32: Γραμματόσημα

Χάρακας, μοιρογνωμόνιο, πίνακας με διάγραμμα

Χρώματα και κλάσματα (ομώνυμα) (Εικόνα 33): Δίνονται δύο δοχεία με χρώμα και δύο κενές θέσεις, στις οποίες καλείστε να τοποθετήσετε τα αντίστοιχα κλάσματα. Στη συνέχεια, πρέπει να συμπληρώσετε το αποτέλεσμα της πράξης (πρόσθεση ή αφαίρεση).



Εικόνα 33: Χρώματα και κλάσματα (ομώνυμα)

Χρώματα και κλάσματα (ετερόνυμα): Δίνονται δύο δοχεία με χρώμα και δύο κενές θέσεις, στις οποίες καλείστε να τοποθετήσετε τα αντίστοιχα κλάσματα. Στη συνέχεια, μετατρέπετε τα ετερόνυμα κλάσματα σε ομώνυμα και, τέλος, συμπληρώνετε το αποτέλεσμα της πράξης (πρόσθεση ή αφαίρεση).

Α.1.3.13 Σχέδια εργασίας

Από την επιλογή **Σχέδια Εργασίας** της Αρχικής οθόνης του λογισμικού, μεταφέρεστε σε ένα παράθυρο το οποίο περιέχει τα εξής σχέδια εργασίας:

Σχέδιο Εργασίας για την Α΄- Στ΄ τάξη: Δημιουργώ πορτρέτα - Το δικό μου πορτρέτο

Σχέδιο Εργασίας για την Α΄- Στ΄ τάξη: Τα σύμβολα στην καθημερινή ζωή

Σχέδιο Εργασίας για την Ε΄- Στ΄ τάξη: Μύθοι και Συμβολισμοί

Με κλικ σε κάθε ένα από τα παραπάνω Σχέδια Εργασίας, ανοίγει μια ιστοσελίδα (Εικόνα 34) με τα στοιχεία του Σχεδίου Εργασίας (ηλικία στην οποία απευθύνεται, μαθήματα που συνδέονται με αυτό, σκοπός και εννοιολογική του ανάλυση, δραστηριότητες τις οποίες περιέχει, υλικά - εργαλεία που απαιτούνται για την εκπόνησή του και κάποιες χρήσιμες οδηγίες για τον μαθητή σχετικά με την αποθήκευση / αντιγραφή κειμένου, εικόνων κλπ).

Εικαστικά Α' - ΣΤ' Δημοτικού Σχέδιο Εργασίας 1: Δημιουργώ πορτρέτα - Το δικό μου πορτρέτο



Ηλικία: 6-11 ετών

Το σχέδιο εργασίας μπορεί να εκπονηθεί τόσο από τις μικρές ηλικίες όσο και από τις μεγαλύτερες. Στις μικρές ηλικίες οι απαιτήσεις του εκπαιδευτικού ως προς τη γραφή καμμένων ή την ανάλυση της υλικού θα πρέπει να είναι μικρότερες, ενώ στις μεγαλύτερες ηλικίες που ο μαθητής μπορεί να φρενήσει και να συνθέσει καμμένο θα είναι αυξημένες.

Μαθήματα που ενώνονται: Γλώσσα, Ιστορία, Αισθητική Αγωγή, Κοινωνική και Πολιτική αγωγή, Μαθηματικά, Γεωγραφία.

Σκοπός: Να γνωρίσουν οι μαθητές την καλλιτεχνική αξία των πορτρέτων και να δημιουργήσουν το δικό τους πορτρέτο.

- Στόχοι:**
- Να αναγνωρίζουν τι είναι το πορτρέτο.
 - Να εξηγούν για ποιο λόγο ζωγραφίζονται πορτρέτα άλλοτε και τώρα.
 - Να παρατηρούν τα υλικά που χρησιμοποιούνται για την απόδοση του πορτρέτου άλλοτε και σήμερα.
 - Να αναγνωρίζουν την αξία των πορτρέτων (καλλιτεχνική, ιστορική).
 - Να «ερμηνεύουν» ένα πορτρέτο.
 - Να ζωγραφίζουν πορτρέτα και να κάνουν τις προσωπικές τους εκθέσεις.



Εννοιολογική ανάλυση θέματος:



Σημείωση:

- Οι μικρότεροι σε ηλικία μαθητές, μπορούν να τυπώσουν τα προτεινόμενα φύλλα εργασιών και να τα συμπληρώσουν με το χέρι.
- Οι μεγαλύτεροι σε ηλικία μαθητές, μπορούν να υλοποιήσουν τις εργασίες τους στον Η/Υ, ακολουθώντας τις Χρήσιμες οδηγίες.

Δραστηριότητες

- Πορτρέτα
- Η βιογραφία ενός πορτρέτου
- Αν τα πρόσωπα των πορτρέτων ζούσαν μαζί
- Διαβάζουμε και ζωγραφίζουμε τα πορτρέτα ανθρώπων
- Ας κάνουμε τα δικά μας πορτρέτα

Αξιολόγηση

Το έργο που πραγματοποιείται στο σχέδιο εργασίας αξιολογείται ως προς:

- Το αποτέλεσμα,
- τις στάσεις και τις απόψεις,
- τη συνεργασία και τη συμμετοχή,
- τον τρόπο δράσης των μαθητών.

Υλικά - Εργαλεία

- Καρμενογράφος
- Πρόγραμμα ζωγραφικής
- Φύλλα εργασίας
- Εκκόνες από περιοδικά, φαχίδια, κόλλες
- Εγκυκλοπαίδειες / λογοτεχνικά βιβλία
- Προτεινόμενες ιστοσελίδες

Χρήσιμες οδηγίες

1. Εισαγωγή καμμένων με το πληκτρολόγιο στα έτοιμα φύλλα εργασίας.
2. Αντιγραφή καμμένων από ιστοσελίδα.
3. Αντιγραφή εικόνες από ιστοσελίδα ή από αρχείο με ενδοεκτυπικές εικόνες.
4. Εκτύπωση εικόνες από ιστοσελίδα.
5. Αποθήκευση εικόνες από ιστοσελίδα.
6. Αποθήκευση καμμένων από ιστοσελίδα.
7. Εισαγωγή αποθηκευμένων εικόνες.

< Προηγούμενο Σχ. Εργασίας | Επόμενο Σχ. Εργασίας >

ΚΛΕΙΣΙΜΟ

Εικόνα 34: Ιστοσελίδα σχεδίου εργασίας «Δημιουργώ πορτρέτα - Το δικό μου πορτρέτο»

Στο κάτω μέρος της σελίδας αυτής, από τις ενεργές περιοχές: **Επόμενο Σχ. Εργασίας** και **Προηγούμενο Σχ. Εργασίας** μεταφέρεστε από το ένα σχέδιο εργασίας στο άλλο. Από τους τίτλους των δραστηριοτήτων, από τις οποίες αποτελείται το σχέδιο εργασίας, μεταβαίνετε σε άλλη σελίδα που αναφέρεται στην αντίστοιχη δραστηριότητα που επιλέξατε.

Στη σελίδα αυτή (Εικόνα 35), περιγράφονται τα βήματα κάθε δραστηριότητας και δίνεται απευθείας πρόσβαση, σε σχετικές διευθύνσεις στο διαδίκτυο για συλλογή πληροφοριών κειμένου και εικόνας καθώς και σε έτοιμα φύλλα εργασίας για τοποθέτηση κειμένου και εικόνων.

Εικαστικά Α΄ - ΣΤ΄ Δημοτικού
Σχέδιο Εργασίας 1: Δημιουργώ πορτρέτα - Το δικό μου πορτρέτο
Δραστηριότητα 1: Πορτρέτα

Περιγραφή

Οι μαθητές:

1. Χωρίζονται σε ομάδες.
- 2Α. Οι μαθητές σε ηλικία βέλτων πορτρέτα είτε μέσα από βιβλία τέχνης που ο δάσκαλος έχει συλλέξει, είτε μέσα από εγχειρίδια, είτε μέσα από το διαδικτυο σε σελίδες μουσείων που ο εκπαιδευτικός έχει ήδη συλλέξει.
- 2Β. Οι μεγαλύτεροι σε ηλικία είτε βέλτων πορτρέτα μέσα από βιβλία τέχνης, είτε κληρονομία στο διαδικτυο, στις ακόλουθες διευθύνσεις:
 - <http://www.mia.gr/εικαστικα/δραστηριότητες/porretata/index.html>
(Μάρια Κάλντα)
 - <http://www.illustration.com/illustration/2004/porretata.php>
(κοινωνικογραφικά πορτρέτα)
 - <http://www.ypanistatou.gr/collectio-p11.htm>
(πορτρέτα που Γιώργος Σπυρίδης)
 - http://www.artforum.gr/151/1510404/porretata_1st.asp?cat=1
(πορτρέτα ερευνητικού)
 - http://www.ypanistatou.com/foi/foi1016_101.htm
(πορτρέτα που Βασίλης Γαγκ)
 - http://www.kalimpos.gr/2001/01_06_73.htm
(φωτοί)
 - <http://202.8.102.114/attach.php?system/porretata/porretata.htm>
(φωτοί)
3. Εκπλέκουν από ένα πορτρέτο που τους έκανε εντύπωση.
4. Ανοίγουν το [αόρατο κείμενο_1](#) και σημειώνουν στοιχεία της «πειραγμένης» του πορτρέτου.

Δραστηριότητες

- Πορτρέτα
- Είδη πορτρέτων
- Αν σε πρόσωπα των πορτρέτων βρούμε μωβ
- Διαβάζουμε και διασκεύαζουμε τα πορτρέτα σφαιρικούς
- Δεξιόστροφο τα δικιά μας πορτρέτα

Άλλη Σελίδα | ◀ Προηγούμενη Δραστηριότητα | Επόμενη Δραστηριότητα ▶

ΚΛΕΙΣΙΜΟ

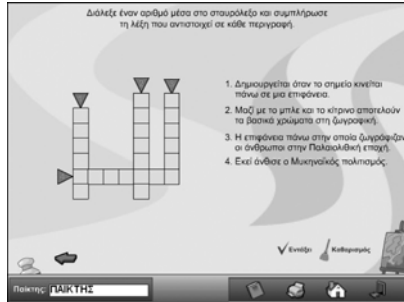
Εικόνα 35: Ιστοσελίδα δραστηριότητας του σχεδίου εργασίας «Δημιουργώ πορτρέτα - Το δικό μου πορτρέτα»

Μπορείτε να μεταβείτε από τη μία δραστηριότητα του σχεδίου εργασίας στην άλλη είτε πατώντας τον τίτλο κάποιας συγκεκριμένης δραστηριότητας είτε με τις επιλογές **Προηγούμενη Δραστηριότητα** / **Επόμενη Δραστηριότητα**, που βρίσκονται στο κάτω μέρος της σελίδας. Τέλος από την επιλογή **Αρχική Οθόνη** μεταφέρεστε αυτόματα στην αρχική σελίδα του σχεδίου εργασίας.

Α.1.3.14 Επιπλέον υλικό

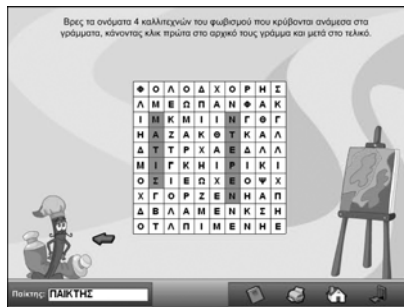
Από την επιλογή **Επιπλέον υλικό** της Αρχικής οθόνης του λογισμικού, ανοίγει ένα παράθυρο με επιπλέον παιχνίδια, καθένα από τα οποία έχει τρία επίπεδα δυσκολίας. Τα παιχνίδια αυτά είναι:

Σταυρόλεξο: διαλέξτε κάθε φορά έναν αριθμό και συμπληρώστε τις λέξεις σύμφωνα με τις περιγραφές που δίνονται.



Εικόνα 36: Σταυρόλεξο

Κρυπτόλεξο: βρείτε τα ονόματα των καλλιτεχνών ανάμεσα στα γράμματα, κάνοντας πρώτα κλικ στο αρχικό τους γράμμα και μετά στο τελικό.



Εικόνα 37: Κρυπτόλεξο

Παιχνίδι μνήμης: αντιστοιχίστε κάθε πίνακα με τον τίτλο του ή τον καλλιτέχνη κάνοντας κλικ στα τετράγωνα.



Εικόνα 38: Παιχνίδι μνήμης

Α.1.3.15 Έξοδος

Πατήστε το κουμπί **Έξοδος** για να βγείτε από το πρόγραμμα.

A.2. Παιδαγωγικές οδηγίες αξιοποίησης λογισμικού

A.2.1 Το λογισμικό

Οι μαθητές αλληλεπιδρώντας με το περιβάλλον του λογισμικού εμπεδώνουν με τρόπο ευχάριστο και δημιουργικό τις γνώσεις που αποκτούν. Το λογισμικό δίνει την αίσθηση στο μαθητή ότι παίζει καθιστώντας κατ' αυτόν τον τρόπο τη διαδικασία της μάθησης συναρπαστική. Μέσα από την επίσκεψη στις αίθουσες ενός μουσείου τέχνης, το μάθημα των Εικαστικών αποκτά ζωντάνια και παραστατικότητα. Οι στόχοι του λογισμικού ταυτίζονται με τους στόχους του μαθήματος των Εικαστικών όπως αυτό παρουσιάζεται μέσα από τα ΔΕΠΠΣ (βλ. ΔΕΠΠΣ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ, ΦΕΚ τεύχος Β' αρ. φύλλου 303/13-03-03). Έτσι, μέσα από το λογισμικό επιδιώκεται να καλλιεργηθεί:

- Η δημιουργικότητα του μαθητή και η συμμετοχή του στις εικαστικές τέχνες.
- Η γνώση και η χρήση των υλικών, των μέσων και των εργαλείων σε ποικίλες εικαστικές μορφές.
- Η ευαίσθητη ανταπόκριση, η κριτική προσέγγιση και η ανάλυση του εικαστικού έργου αλλά και του φαινομένου της Τέχνης γενικότερα.
- Η κατανόηση της πολιτιστικής διάστασης και η συμβολή των τεχνών στον πολιτισμό.

Ειδικότερα μέσα από τη συγκεκριμένη εφαρμογή (λογισμικό που τρέχει μέσα από το διαδίκτυο) επιδιώκεται να καλλιεργηθεί:

- Η εξοικείωση των μαθητών με τις νέες τεχνολογίες.
- Η χρήση του Η/Υ για τη δημιουργία έργων τέχνης.
- Η εξοικείωση με το διαδίκτυο και η άντληση πληροφοριών και εικόνων από αυτό.

Ο βασικός κορμός του λογισμικού χωρίζεται σε έξι ενότητες που αποδίδονται ως έξι διακριτές αίθουσες του μουσείου.

- Ιστορία της Τέχνης
- Μορφικά στοιχεία (χρώμα, γραμμή, φως, σύνθεση, υφή, προοπτική)
- Υλικά - Μέσα - Τεχνικές
- Θέμα
- Καλαισθησία
- Μορφές εικαστικών τεχνών

Στην πραγματικότητα η κάθε αίθουσα εκφράζει και έναν από τους άξονες του Προγράμματος Σπουδών του μαθήματος των εικαστικών (βλ. Πρόγραμμα Σπουδών Εικαστικών, ΦΕΚ τεύχος Β' αρ. φύλλου 303/13-03-03). Οι μαθητές μέσα από τη θεματολογία του κάθε άξονα, έρχονται σε επαφή με το θεωρητικό μέρος της τέχνης. Η διαπλοκή των αξόνων γίνεται μέσα από τα παιχνίδια και αφού οι μαθητές κατακτήσουν το θεωρητικό πλαίσιο.

Ακολουθεί η αναλυτική παρουσίαση των αξόνων:

A.2.1.1 Ιστορία της Τέχνης

Στα πλαίσια της ενότητας αυτής, οι μαθητές:

- Έρχονται σε επαφή με έργα τέχνης μεγάλων ζωγράφων.
- Παρατηρούν τα γενικά χαρακτηριστικά των έργων τέχνης και μαθαίνουν σταδιακά να αναγνωρίζουν έργα.
- Επεξεργάζονται στοιχεία που αφορούν το ρεύμα, τον καλλιτέχνη και την περίοδο στην οποία εντάσσεται το κάθε έργο τέχνης.
- Κατανοούν ότι τα έργα τέχνης εκφράζουν απόψεις, αξίες και ιδέες του πολιτισμού μας και άλλων πολιτισμών.
- Αναπτύσσουν εκτίμηση και ενδιαφέρον για την τέχνη και επιθυμία να συμμετέχουν σε καλλιτεχνικές δραστηριότητες.

A.2.1.2 Μορφικά στοιχεία

Οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να έρθουν σε επαφή με τις γραμμές και τα σχήματα, τα χρώματα, τη σύνθεση, την προοπτική, το φως και την υφή. Αρχικά, με τη χρήση πολυμεσικής παρουσίασης δίνεται στους μαθητές το θεωρητικό υπόβαθρο με τρόπο παραστατικό, ώστε να γίνει κατανοητό ακόμη και από τα μικρότερα παιδιά. Σε αυτά τα πλαίσια, οι μαθητές μαθαίνουν να:

- Αναγνωρίζουν τις έννοιες σημείο, γραμμή, σχήμα, χρώμα, φως, προοπτική και υφή.
- Αναγνωρίζουν τα παραπάνω στοιχεία στο περιβάλλον και στα έργα τέχνης.
- Αναγνωρίζουν σε μια σύνθεση την ισορροπία.
- Αναμειγνύουν χρώματα.
- Ερμηνεύουν τα συναισθήματα που προκύπτουν μέσα από τις γραμμές ή το χρώμα.
- Αποδίδουν με τη βοήθεια της προοπτικής ρεαλιστικά τοπία στα πλαίσια των δυνατοτήτων τους.
- Αναγνωρίζουν τον τρόπο με τον οποίο οι καλλιτέχνες δίνουν μια τρίτη διάσταση στα έργα τους.

A.2.1.3 Υλικά - Μέσα - Τεχνικές

Στην ενότητα αυτή οι μαθητές αναγνωρίζουν τα διαφορετικά υλικά, μέσα και τεχνικές που χρησιμοποιεί ένας καλλιτέχνης προκειμένου να έχει το επιθυμητό αποτέλεσμα. Στα πλαίσια αυτής της ενότητας επιδιώκεται οι μαθητές:

- Να αναγνωρίζουν τα διαφορετικά υλικά με τα οποία δημιουργείται ένα έργο.
- Να χρησιμοποιούν διαφορετικά υλικά, μέσα και τεχνικές για να δημιουργήσουν ένα δικό τους έργο.
- Να γνωρίσουν πώς η παρουσίαση ενός έργου επηρεάζεται από τα υλικά που έχει χρησιμοποιήσει ο καλλιτέχνης.
- Να αντιληφθούν πώς οι διαφορετικές τεχνικές που χρησιμοποιούνται σε ένα έργο επιτυγχάνουν συγκεκριμένο αποτέλεσμα.
- Να συνειδητοποιήσουν ότι κατά τη δημιουργία ενός έργου ο καλλιτέχνης μπορεί χρησιμοποιώντας τη φαντασία του να επιλέξει ποικιλία υλικών -ακόμα και εντελώς ασυνήθιστων- για το έργο του.
- Να αξιοποιούν και να προσδίδουν αισθητική και κατασκευαστική αξία σε άχρηστα αντικείμενα και υλικά.

A.2.1.4 Θέμα

Στην ενότητα αυτή μέσα από τη θεωρία και τα παιχνίδια επιδιώκεται οι μαθητές:

- Να κατανοήσουν τις ιστορικές και κοινωνικές παραμέτρους της τέχνης και πώς το θέμα ενός έργου επηρεάζεται από αυτές.
- Να κατανοήσουν ότι ο καλλιτέχνης εκφράζει απόψεις και αξίες στο έργο του.
- Να περιγράφουν έργα τέχνης και να τα συσχετίζουν με το θέμα τους.
- Να ερμηνεύουν το φυσικό και το δομημένο περιβάλλον και να το αποτυπώνουν στα έργα τους.
- Να παρεμβαίνουν σε διάφορες εικόνες και να τις επεξεργάζονται δημιουργικά.
- Να εξασκούνται στη δημιουργία έργων με αφορμή μια παροιμία.
- Να συνδυάζουν την εικόνα και το γραπτό λόγο.

A.2.1.5 Μορφές εικαστικών τεχνών

Στην ενότητα αυτή οι μαθητές έρχονται σε επαφή με τις διαφορετικές μορφές των εικαστικών τεχνών καθώς και με τα είδη κάθε μορφής εικαστικής τέχνης. Μέσα από τη θεωρία και τα παιχνίδια της ενότητας αυτής, επιδιώκεται οι μαθητές:

- Να αποκτήσουν γνώσεις και να συλλέξουν πληροφορίες για τις εικαστικές τέχνες και τις διαφορετικές μορφές τους.
- Να διακρίνουν τα είδη κάθε μορφής εικαστικής τέχνης.
- Να αναπτύξουν ενδιαφέρον και εκτίμηση για τις διαφορετικές μορφές των εικαστικών τεχνών και επιθυμία να συμμετάσχουν σε καλλιτεχνικές δραστηριότητες.
- Να αναγνωρίζουν την καλλιτεχνική δημιουργία και έκφραση ακόμα και σε αντικείμενα καθημερινής χρήσης.

A.2.1.6 Καλαισθησία

Στα πλαίσια αυτής της ενότητας αυτής, μέσα από τη θεωρία και τα σχετικά παιχνίδια επιδιώκεται οι μαθητές:

- Να αναπτύσσουν ιδέες και να εκφράζουν συναισθήματα και απόψεις για έργα τέχνης.
- Να αξιολογούν έργα τέχνης.
- Να αναγνωρίζουν ότι υπάρχουν διάφορες απόψεις για ένα καλλιτεχνικό θέμα και ότι μπορούν να δοθούν διαφορετικές εκδοχές.
- Να ερμηνεύουν και να αξιολογούν τις καλλιτεχνικές επιλογές, σχετικά με το περιεχόμενο, τη δομή και τον τρόπο παρουσίασής τους.
- Να διαισθάνονται και να συζητούν για τις προθέσεις του καλλιτέχνη σχετικά με το έργο του.
- Να καλλιεργήσουν τις αντιληπτικές τους ικανότητες σχετικά με την κίνηση και την πειθαρχία σε ένα έργο τέχνης.
- Να αντιλαμβάνονται το ρόλο της καλαισθησίας στα αντικείμενα και στο περιβάλλον.
- Να αναλύουν διαφορετικές τεχνοτροπίες έργων τέχνης και να εκφράζουν προτιμήσεις γι' αυτά.
- Να καλλιεργήσουν την αισθητική τους και τη στάση τους απέναντι σε ένα έργο τέχνης.

Ως προς το θεωρητικό μέρος, τα κείμενα απευθύνονται και στις έξι τάξεις του δημοτικού. Αυτό σημαίνει ότι η πληροφορία που δίνεται είναι απλουστευμένη και ανταποκρίνεται σε ένα μέσο γλωσσικό επίπεδο μαθητών. Εν τούτοις κάποια από τα θέματα αυτά είναι ιδιαίτερος δύσκολα για τις μικρές ηλικίες (π.χ. προοπτική, καλαισθησία κτλ.). Προτείνουμε οι μαθητές των μικρών τάξεων να προσεγγίσουν την τέχνη πιο βιωματικά κυρίως μέσα από τα παιχνίδια και τα σχέδια εργασίας και να εξοικειωθούν περισσότερο με τη χρήση του εργαλείου ζωγραφικής.

A.2.2 Το παιχνίδι

Μέσα από το περιβάλλον του παιχνιδιού οι μαθητές εμπεδώνουν τις γνώσεις που ήδη έχουν αποκτήσει με τρόπο άμεσο και παραστατικό, ενισχύοντας παράλληλα τη βιωματική προσέγγιση της γνώσης. Οι μαθητές δεν αντιμετωπίζονται ως παθητικοί δέκτες των πληροφοριών αλλά καλούνται να συμμετάσχουν ενεργά αλληλεπιδρώντας με το περιβάλλον, εμπεδώνοντας με τρόπο ευχάριστο και αποτελεσματικό τις πληροφορίες. Το περιβάλλον του παιχνιδιού δίνει την αίσθηση στους μαθητές ότι παίζουν, γεγονός που κάνει τη διαδικασία της μάθησης συναρπαστική.

Μέσα από τα παιχνίδια επιτυγχάνεται η διαπλοκή των αξόνων. Οι μαθητές για παράδειγμα των μεγάλων τάξεων διαβάζουν τα σχετικά με τη σύνθεση. Μέσα από το παιχνίδι τους δίνεται η δυνατότητα στο πρόγραμμα ζωγραφικής να κάνουν τις δικές τους συνθέσεις εμπλέκοντας κι άλλους άξονες π.χ. να επιλέξουν το θέμα (3ος άξονας του Π.Σ.), τα υλικά, μέσα και τεχνικές που θα χρησιμοποιήσουν (1ος άξονας του Π.Σ.), τα μορφικά στοιχεία που θα χρησιμοποιήσουν (2ος άξονας του Π.Σ.) κτλ. Έτσι συνειδητοποιούν ότι η επίσκεψη στις αίθουσες βοηθά απλά στη γνωριμία με στοιχεία της τέχνης, αλλά σε κάθε έργο τέχνης που δημιουργούν είτε οι ίδιοι, είτε κάποιος καλλιτέχνης, υπάρχουν στοιχεία από όλες τις αίθουσες (άξονες), αρμονικά δεμένα σε ένα σύνολο.

Τα παιχνίδια αποτελούν ταυτόχρονα ένα είδος αξιολόγησης και αυτοαξιολόγησης. Μέσα από τα αποτελέσματα της αξιολόγησης, οι μαθητές αποκτούν σαφή εικόνα της απόδοσή τους σε κάθε δραστηριότητα. Η βελτίωση της εικόνας αυτής είναι ταυτόχρονα κίνητρο ώστε να καλύψουν τις πιθανές ελλείψεις τους, και να βελτιώσουν την απόδοσή τους.

Ακολουθεί ένας κατάλογος με τα παιχνίδια που υπάρχουν στο λογισμικό και τις ηλικίες στις οποίες απευθύνονται. Κάποια από τα παιχνίδια είναι χωρισμένα σε επίπεδα. Αυτό βοηθά στην καλύτερη αξιοποίησή τους είτε με βάση το γνωστικό, είτε με βάση το ηλικιακό επίπεδο των μαθητών. Οι κατηγοριοποιήσεις που επιχειρούνται είναι προτεινόμενες και όχι δεσμευτικές. Ο εκπαιδευτικός είναι εκείνος που σε κάθε περίπτωση θα πρέπει να επιλέξει ποιες ασκήσεις μπορεί να δοθούν τελικά στους μαθητές, ποιες δηλαδή από τις ασκήσεις ανταποκρίνονται στις δεξιότητες που έχουν αναπτύξει οι μαθητές.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

		A	B	Γ	Δ	E	ΣΤ
1.	Βρες το σωστό			Ο	Ο	Ο	Ο
2.	Σωστό / Λάθος				Ο	Ο	Ο
3.	Παζλ		Ο	Ο	Ο	Ο	Ο
4.	Αντιστοίχιση έργου - καλλιτέχνη			Ο	Ο	Ο	Ο
5.	Αντιστοίχιση έργου - περιόδου		Ο	Ο	Ο	Ο	Ο
6.	Αντιστοίχιση έργου - τόπου		Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

ΜΟΡΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Γραμμή - Σχήμα

7.	Φανταστική ζωγραφιά με γραμμές και σχήματα	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο
8.	Εικόνα με γραμμές και σημεία	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο
9.	Ρομπότ από σχήματα	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο
10.	Παράξενο κεφάλι	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο
11.	Παράξενο ζώο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο
12.	Πρόσοψη σπιτιού	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο
13.	Λουλούδι	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο
14.	Αναγνώρισε τις γραμμές	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

Χρώμα

15.	Φτιάξε το χρώμα	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο
16.	Παζλ		Ο	Ο	Ο	Ο	Ο
17.	Ψυχρά / θερμά χρώματα					Ο	Ο
18.	Αντίθετα χρώματα					Ο	Ο
19.	Τόνος					Ο	Ο
20.	Βρες το σωστό				Ο	Ο	Ο
21.	Αλλαγή χρωμάτων σε πίνακα	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο

Προοπτική							
22.	Φτιάξε την προοπτική	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.	Φτιάξε την προοπτική στον πίνακα	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Φως							
24.	Βρες από πού πέφτει το φως	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25.	Αντικείμενα και σκιές	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26.	Πρωί ή μεσημέρι;	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Σύνθεση							
27.	Σύνθεση εικόνας	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28.	Πεταλούδες	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29.	Χορός	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30.	Παράξενη σύνθεση	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
31.	Ισορροπία σύνθεσης	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Υφή							
32.	Ταίριαξε την εικόνα με την υφή της	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
33.	Βρες την υφή	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ΥΛΙΚΑ - ΜΕΣΑ - ΤΕΧΝΙΚΕΣ							
34.	Ακανόνιστα τρισδιάστατα σχήματα	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
35.	Πολύχρωμα κουτάκια	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
36.	Κολάζ με χαρτί	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
37.	Σύνθεση με σκουπίδια	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
38.	Βρες το σωστό	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.	Αναγνώρισε τα υλικά	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ΘΕΜΑ							
40.	Ειρήνη	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
41.	Στεφάνι	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
42.	Οι εποχές του χρόνου	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
43.	Πρόσωπο	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
44.	Το πάρτυ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
45.	Η αγάπη μου για τα ζώα	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
46.	Επαγγέλματα	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
47.	Φανταστικά σήματα τροχαίας	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
48.	Κάρτα γενεθλίων	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
49.	Ποίημα	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

50.	Τίτλος πίνακα			Ο	Ο	Ο	Ο
51.	Εξώφυλλο βιβλίου		Ο	Ο	Ο	Ο	Ο
52.	Παίξε με τους πίνακες			Ο	Ο	Ο	Ο
ΚΑΛΛΙΣΤΗΣΙΑ							
53.	Πίνακες - Συναισθήματα		Ο	Ο	Ο	Ο	Ο
54.	Φτιάξε μια ιστορία			Ο	Ο	Ο	Ο
55.	Περιγραφή πίνακα				Ο	Ο	Ο
56.	Σύγκριση πινάκων - Προτίμηση					Ο	Ο
57.	Σύγκριση πινάκων (πειθαρχία - κίνηση)					Ο	Ο
58.	Σύγκριση πινάκων (χαρά - τρυφερότητα)					Ο	Ο
ΜΟΡΦΕΣ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ							
59.	Διακόσμησε τα ρούχα	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο
60.	Ζωγραφική	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο
61.	Εικονογράφηση παροιμίας				Ο	Ο	Ο
62.	Γλυπτική	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο
63.	Αρχιτεκτονική	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο
64.	Κολάζ	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο	Ο
65.	Βρες το σωστό			Ο	Ο	Ο	Ο

A.2.3 Οι διαθεματικές δραστηριότητες

Γενικά, η επιλογή των διαθεματικών δραστηριοτήτων στηρίχθηκε στο σχετικό υλικό που δόθηκε από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (βλ. σχετική ανάλυση στο ΔΕΠΠΣ του μαθήματος), αλλά και στις σύγχρονες αρχές παιδαγωγικής για τη διαθεματική προσέγγιση των θεμελιωδών εννοιών σε παιδιά μικρών ηλικιών. Για να έχει, όμως, η προσέγγιση αυτή τα αναμενόμενα αποτελέσματα, ιδιαίτερη σημασία έπρεπε να δοθεί:

- στον εντοπισμό και ανάδειξη των μακροεννοιών πάνω στις οποίες δομείται η κάθε δραστηριότητα,
- στο πώς αυτές θα διδαχθούν,
- στην επιλογή της καταλληλότερης μεθοδολογίας ώστε οι μαθητές να έχουν την αίσθηση ότι ανακαλύπτουν την κάθε έννοια μέσα από διαφορετικές δραστηριότητες (που αντιπροσωπεύουν διαφορετικά μαθήματα της τάξης).

Ως αποτελεσματικότερο τρόπο για την προσέγγιση των μακροεννοιών, θεωρήσαμε το παιχνίδι. Συγκεκριμένα, οι μαθητές καλούνται να παίξουν ενεργό ρόλο στην επίλυση ενός προβλήματος που εξελίσσεται μέσα σε ένα συγκεκριμένο περιβάλλον. Μέσα από το παιχνίδι προσεγγίζουν την κάθε μακροέννοια από διαφορετικές οπτικές γωνίες, αφού κάθε επιμέρους παιχνίδι αντιστοιχεί σε διαφορετική επιστήμη. Στο τέλος του παιχνιδιού, χωρίς να το έχουν αντιληφθεί,

οι μαθητές αποκτούν μια σφαιρική αντίληψη της έννοιας ή των εννοιών που επεξεργάστηκαν. Οι μαθητές των μικρών τάξεων προσεγγίζουν βιωματικά αυτές τις έννοιες, παίζοντας τα παιχνίδια που θα τους προτείνει ο δάσκαλος. Οι μεγάλοι μαθητές μπορούν να προσεγγίσουν την έννοια μέσα από το σύνολο των δραστηριοτήτων.

Α.2.3.1 Το εργαστήριο του καλλιτέχνη

Η διαθεματική δραστηριότητα που είναι διαθέσιμη κυρίως για τις μεγάλες τάξεις του δημοτικού και προκύπτει μέσα από την αναγκαιότητα διασύνδεσης των διαφόρων μαθημάτων της τάξης αυτής και τη στοχοθεσία τους, είναι η μακροέννοια «σύμβολο - συμβολισμός». Η επιλογή της έννοιας έγινε με βάση το κριτήριο ότι η έννοια είναι καίρια για τα εικαστικά αφού διατρέχει τα έργα των καλλιτεχνών αλλά και των μαθητών. Σε πολλά σημεία ταυτίζεται με την ανάπτυξη της κοινωνικότητας των μαθητών και την ανάγκη έκφρασης και αποδοχής τους από το περιβάλλον. Η σταδιακή κατάκτηση της έννοιας αυτής επιχειρείται, όπως προαναφέρθηκε, μέσα από το παιχνίδι. Κάποια από τα αντικείμενα της θόνης ενεργοποιούνται με το πέρασμα του ποντικιού από πάνω τους. Επιλέγοντάς τα οι μαθητές παίζουν παιχνίδια τα οποία αντιστοιχούν σε συγκεκριμένους στόχους του Προγράμματος Σπουδών και αναδεικνύουν την έννοια του «συμβόλου».

Οι μαθητές ενεργοποιώντας το εικονίδιο:

καβαλέτο το οποίο συνδέεται με το μάθημα των **Εικαστικών**, καλούνται να εντοπίσουν τον τρόπο με τον οποίο επικοινωνεί ο καλλιτέχνης με το κοινό του μέσω των συμβόλων που περιέχονται στα έργα του (Δ-ΣΤ τάξεις). Με τη δεύτερη δραστηριότητα αναγνωρίζουν το ρόλο και τη σπουδαιότητα των συμβόλων στην επικοινωνία (Α-Γ τάξεις).

χάρτης το οποίο συνδέεται με το μάθημα της **Γεωγραφίας** και της **Μελέτης του Περιβάλλοντος**, αναγνωρίζουν τον τρόπο με τον οποίον επικοινωνεί ο χαρτογράφος με τον χρήστη του χάρτη μέσα από τα σύμβολα που εικονίζονται στο υπόμνημα (Γ-ΣΤ τάξεις), μαθαίνουν να διαβάσουν την πυξίδα και επισημαίνουν τη χρησιμότητά της στην επικοινωνία των ανθρώπων που βρίσκονται κάτω από ειδικές συνθήκες, γνωρίζοντας πώς συμβολίζεται η κάθε διεύθυνση (Ε-ΣΤ τάξεις), τοποθετούν τα γραμματόσημα στο σωστό κράτος, αναγνωρίζοντας το σύμβολο που εικονίζεται σε αυτά (Δ-ΣΤ τάξεις).

εργαλεία το οποίο συνδέεται με το μάθημα της **Μελέτης του Περιβάλλοντος** και της **Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής** συνειδητοποιούν ότι τα σήματα της τροχαίας (Α-Γ τάξεις), η σημαία ενός κράτους ή μιας ένωσης, η μουσική, η ποίηση (Ε-ΣΤ τάξεις) είναι σύμβολα που σκιαγραφούν το κράτος ή τον φορέα ενώ ταυτόχρονα μεταφέρουν μηνύματα και ρυθμίζουν τις σχέσεις των πολιτών. Οι μαθητές μπορούν να αναζητήσουν στη βιβλιοθήκη του σχολείου ή και στην προσωπική τους συλλογή κι άλλα τραγούδια που να κρύβουν κάποιο μήνυμα.

τραπεζάκι με χρώματα και πινέλα το οποίο συνδέεται με το μάθημα της **Γλώσσας (1ο μέρος)**, προσδιορίζουν το επάγγελμα μέσα από τη στολή του εργαζόμενου (ταύτιση συμβόλου με ερμηνεία / Α-Γ τάξεις), εντοπίζουν τα μηνύματα που κρύβει μια εικόνα (Γ-Δ τάξεις), αποδίδουν τα συναισθήματα που τους γεννιούνται από την ανάγνωση του ποιήματος *Υπερωκεάνιον* ενός συμβολιστή ποιητή, του Ανδρέα Εμπειρίκου (Ε-ΣΤ τάξεις).

πινέλα με χαρτιά και χρώματα στο πάτωμα το οποίο συνδέεται με το μάθημα της **Γλώσσας (2ο μέρος)**, ταυτίζουν τις εικόνες - σύμβολα με τις λέξεις που τα αποδίδουν καλύτερα (Α-Γ

τάξεις), προσπαθούν μέσα από το γραπτό λόγο να εκφράσουν με δικά τους λόγια τι είναι ο συμβολισμός (Δ-ΣΤ τάξεις) και προσπαθούν να ερμηνεύσουν ένα καθαρά συμβολικό ποίημα του Οδυσσέα Ελύτη, το *Τρελοβάπορο*, ανακαλύπτοντας τις ιδέες που κρύβονται πίσω από τις ιδέες - σύμβολα (Ε- ΣΤ τάξεις).

χάρακας, μοιρογνωμόνιο, πίνακας με διάγραμμα το οποίο συνδέεται με το μάθημα των **Μαθηματικών**, συγκρίνουν απλές κλασματικές μονάδες με τη βοήθεια αναπαράστασης, εκτελούν προσθέσεις και αφαιρέσεις με κλάσματα ομώνυμα (Α-Γ τάξεις) και κλάσματα ετερόνυμα (Δ-ΣΤ τάξεις), αφού πρώτα τα μετατρέψουν σε ομώνυμα.

4.2.3.2 Διαθεματική προσέγγιση

Βέβαια η διαθεματικότητα δεν επιτυγχάνεται αποκλειστικά ούτε εξαντλείται μέσα από μία διαθεματική δραστηριότητα. Όσα γράφτηκαν πιο πάνω για το θεωρητικό μέρος και τα παιχνίδια, βοηθούν στη σύνδεση του μαθήματος των εικαστικών με κάποια από τα άλλα μαθήματα που διδάσκονται οι μαθητές στις αντίστοιχες τάξεις. Το λογισμικό στο μεγαλύτερο μέρος του διατρέχεται από θεμελιώδεις διαθεματικές έννοιες όπως:

- Ο «πολιτισμός», ο οποίος προβάλλεται από την παρουσίαση της καλλιτεχνικής δημιουργίας όλης της ανθρωπότητας.
- Η «αλληλεπίδραση» και η «μεταβολή» των περιόδων της Τέχνης σύμφωνα με τις εκάστοτε κοινωνικές, ιστορικές και πολιτικές συνθήκες που επικρατούσαν.
- Οι έννοιες του «χώρου - χρόνου», μέσα από την παραστατική απεικόνιση της πορείας εξέλιξης της τέχνης στη διάρκεια του χρόνου με ταυτόχρονη παρουσίαση των περιοχών που κάθε φορά αυτή αναπτύχθηκε.

Παρακάτω αναλύεται ενδεικτικά η διασύνδεση κάθε ενότητας με τα υπόλοιπα μαθήματα, μέσα από τη θεωρία και από ορισμένες δραστηριότητες:

Ιστορία της Τέχνης

Γενικότερα όλες οι ασκήσεις αλλά και η θεωρία της ενότητας αυτής συνδέονται άρρηκτα με το μάθημα της Ιστορίας και με τα αντίστοιχα κεφάλαια που αναφέρονται στις ιστορικές περιόδους της ανθρωπότητας και τον πολιτισμό που αναπτύχθηκε σε αυτές. Επιπλέον, με την παρουσίαση των συγκεκριμένων περιοχών (χάρτης του κόσμου) στις οποίες αναπτύχθηκε κάποιο ρεύμα, γίνεται άμεση σύνδεση με το μάθημα της Γεωγραφίας. Η σύνδεση αυτή υποστηρίζεται και στην άσκηση «Αντιστοίχιση έργου-τόπου». Τέλος, τα κεφάλαια που αφορούν περιόδους με έντονο θρησκευτικό χαρακτήρα (όπως Βυζαντινή Τέχνη και Μεσαίωνας) συνδέονται άμεσα με το μάθημα των Θρησκευτικών.

Μορφικά στοιχεία

Η θεωρία αυτής της ενότητας συνδέεται αφενός μεν με τη Γεωμετρία μέσα από την παρουσίαση του σημείου, της γραμμής, των γεωμετρικών σχημάτων και της προοπτικής αφετέρου δε με τη Φυσική και τη Μελέτη Περιβάλλοντος μέσα από το χρώμα και το φως. Από τις δραστηριότητες που περιέχονται στην ενότητα αναφέρεται ενδεικτικά:

- Η φανταστική ζωγραφιά με σχήματα και γραμμές μπορεί να συνδεθεί με το μάθημα της Γλώσσας. Οι μαθητές μπορούν στον κειμενογράφο να γράψουν μια ιστορία αρχίζοντας ως εξής: «Είμαι ένα έντομο. Ζω » στο οποίο θα περιγράψουν τις συνθήκες, πραγματικές ή φανταστικές, των ζώων.
- Η άσκηση με τις γραμμές και τα σημεία μπορεί να συνδεθεί με τη Γεωμετρία στις μικρές ηλικίες.

- Η άσκηση το παράξενο ζώο, μπορεί να συνδεθεί με τη Γλώσσα και τη Μελέτη του Περιβάλλοντος (ζωολογία). Οι μαθητές μπορούν να αναζητήσουν στο διαδίκτυο παράξενα ζώα της ξηράς και του βυθού και στοιχεία για τον τρόπο ζωής τους.
- Η άσκηση «πρόσοψη σπιτιού» είναι κατάλληλη για τη σύνδεση των Εικαστικών με την Αρχιτεκτονική. Οι μαθητές μπορούν να μελετήσουν τα διαφορετικά σπίατα που υπάρχουν γύρω τους και να τα φωτογραφίσουν με ψηφιακή κάμερα. Στο τέλος μπορούν να κάνουν μια έκθεση με τα φωτογραφημένα και τα ζωγραφιστά σπίατα.
- Οι ασκήσεις «Βρες την πηγή του φωτός», «Αντικείμενα και σκιές», «Πρωί ή Μεσημέρι», συνδέονται με τα μαθήματα της Μελέτης του Περιβάλλοντος και του Ερευνώ το Φυσικό Κόσμο.
- Οι ασκήσεις «Χορός», «Πεταλούδες», «Παράξενη σύνθεση» μπορούν να συνδυαστούν με το μάθημα της Γλώσσας αφού τα έργα των παιδιών μπορεί να αποτελέσουν θέματα για συγγραφή ποιημάτων ή διηγημάτων.

Υλικά - Μέσα - Τεχνικές

Η ενότητα αυτή συνδέεται με τη Μελέτη Περιβάλλοντος μέσα από την παρουσίαση αντικειμένων και υλικών με χαρακτηριστικές ιδιότητες, που βρίσκονται στο περιβάλλον. Οι μαθητές μαθαίνουν να χρησιμοποιούν υλικά (πολύχρωμα κουτάκια- χαρτί) ακόμα και άχρηστα (σύνθεση με σκουπίδια) και να τα αξιοποιούν κάνοντάς τα χρησιμικά.

Θέμα

Η ενότητα αυτή συνδέεται με τη Μελέτη Περιβάλλοντος, την Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή και τη Γλώσσα.

- Μέσα από την άσκηση «Οι εποχές του χρόνου» οι μαθητές ερμηνεύουν τις μεταβολές του περιβάλλοντος στη διάρκεια του χρόνου και προσπαθούν να τις αποτυπώσουν στο έργο τους.
- Μέσα από την άσκηση «Φανταστικά σήματα τροχαίας» οι μαθητές φτιάχνουν φανταστικά σήματα που σχετίζονται με τη μετακίνησή τους.
- Οι ασκήσεις «Ειρήνη», «Στεφάνι», «Επαγγέλματα», «Η αγάπη μου για τα ζώα» σχετίζονται με την αλληλεπίδραση του ανθρώπου με το περιβάλλον που ζει και αναπτύσσεται.
- Οι ασκήσεις «Το πάρτυ» και «Κάρτα γενεθλίων», παρέχουν ερεθίσματα για την κοινωνικοποίηση του μαθητή.
- Οι ασκήσεις «Ποίημα», «Τίτλος πίνακα» και «Εξώφυλλο βιβλίου» είναι άμεσα συνδεδεμένες με τη Γλώσσα εφόσον ζητείται από τον μαθητή να εκφράσει γραπτώς συγκεκριμένες ιδέες και απόψεις.

Μορφές εικαστικών τεχνών

Στην ενότητα αυτή γίνεται σύνδεση των δραστηριοτήτων με το μάθημα της Μελέτης Περιβάλλοντος μέσα από την παρουσίαση αντικειμένων που μας περιβάλλουν τα οποία αποτελούν προϊόντα καλλιτεχνικής δημιουργίας ή προϊόντα καθημερινής χρήσης. Επιπλέον, μέσα από τη δραστηριότητα «Εικονογράφηση παροιμίας» συνδέεται με τις λαϊκές παραδόσεις.

Καλαισθησία

Η ενότητα καλαισθησία συνδέεται κυρίως με το μάθημα της Γλώσσας επειδή οι μαθητές μαθαίνουν να χρησιμοποιούν συγκεκριμένη ορολογία για να εκφράσουν τις σκέψεις, τις απόψεις και τα συναισθήματά τους για τα έργα τέχνης.

A.2.4 Τα Σχέδια Εργασίας

Γενικά, η μεθοδολογία του σχεδίου εργασίας ακολουθεί συνοπτικά τα ακόλουθα στάδια:

- Επιλογή του θέματος από τους μαθητές.
- Καθορισμός των στόχων του σχεδίου εργασίας.
- Χωρισμός σε ομάδες και ανάληψη εργασιών από κάθε ομάδα.
- Συλλογή στοιχείων / επιλογή των κατάλληλων στοιχείων.
- Ταξινόμηση του υλικού και δημιουργία πρωτότυπου υλικού από τους μαθητές.
- Παρουσίαση της εργασίας στους μαθητές και στη σχολική κοινότητα.

Θεωρώντας τα παραπάνω βήματα ως αναπόσπαστα κομμάτια της διαδικασίας, προτείνονται δραστηριότητες που οδηγούν τους μαθητές στην ανακάλυψη, συλλογή και ταξινόμηση της πληροφορίας.

Η εκπόνηση του σχεδίου εργασίας στο περιβάλλον του υπολογιστή

Τα σχέδια εργασίας που προτείνονται μέσα από το λογισμικό είναι εφαρμογές που σε μεγάλο βαθμό αξιοποιούν το διαδίκτυο για την αναζήτηση πληροφοριών και τις δυνατότητες που προσφέρουν τα προγράμματα του υπολογιστή (κειμενογράφος, δημιουργία εικόνας, αντιγραφή εικόνας, κτλ.) προκειμένου ο μαθητής να αποθηκεύει στοιχεία, να συνθέτει και να παρουσιάζει τις εργασίες του. Είναι προφανές ότι τα παιδιά μπορούν σταδιακά να προχωρήσουν σε τέτοιου είδους διαδικασίες αν έχει προηγηθεί η εξοικείωση με τον υπολογιστή στις μικρότερες τάξεις.

Οι οδηγίες (βήματα) του σχεδίου εργασίας δεν απευθύνονται στους μαθητές, αλλά στους εκπαιδευτικούς. Ο εκπαιδευτικός οδηγεί τους μαθητές σε αυτές μόνο αν θέλει οι μαθητές να συμπληρώσουν κάποιο φύλλο εργασίας.

Ο υπολογιστής στις προτεινόμενες εφαρμογές καλό θα ήταν να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο για την ολοκλήρωση των φύλλων εργασίας. Ίσως αυτό σημαίνει μεγαλύτερο κόπο για τον εκπαιδευτικό, αλλά αποτελεί ταυτόχρονα μοναδική ευκαιρία για να έρθουν οι μαθητές σε επαφή με περισσότερο πολύπλοκες ενέργειες όπως η επιλογή, αποθήκευση και εισαγωγή εικόνας σε ένα έγγραφο. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να συντονίζει την τάξη του έτσι ώστε όταν βοηθά κάποια ομάδα να ολοκληρώνει την εργασία της στον Η/Υ, οι άλλες ομάδες θα ασχολούνται με τη συλλογή στοιχείων.

Τα φύλλα εργασίας είναι δοσμένα με τέτοιο τρόπο ώστε στην περίπτωση που ο εκπαιδευτικός δεν αισθάνεται αρκετά ασφαλής με την προαναφερθείσα διαδικασία, να μπορεί να τα εκτυπώσει και να τα χρησιμοποιήσει στην τάξη όπως τα συνηθισμένα φύλλα εργασίας. Θα πρέπει όμως να επισημάνουμε ότι ακολουθώντας την πεπατημένη μέθοδο δεν αξιοποιείται ο Η/Υ που είναι και το ζητούμενο.

Οι μαθητές των μεγαλύτερων τάξεων του δημοτικού μπορούν να επισκεφτούν δικτυακούς τόπους στους οποίους θα τους οδηγήσει ο δάσκαλος, να αντλήσουν εικόνες, να συλλέξουν πληροφορίες τις οποίες θα εκτυπώσουν ή θα αποθηκεύσουν για να τις χρησιμοποιήσουν στα φύλλα εργασίας τους, να γράψουν κείμενα, να εκτυπώσουν την εργασία τους. Σε αυτή την περίπτωση η βοήθεια του εκπαιδευτικού θα είναι καθοριστική. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να είναι αρκετά εξοικειωμένος με την τεχνολογία ώστε να γνωρίζει με ποιον τρόπο θα οδηγήσει τους μαθητές σε επιτυχείς αναζητήσεις και να εξασφαλίζει ήρεμη και χαρούμενη ατμόσφαιρα κατά τη διάρκεια της αναζήτησης πληροφοριών. Επειδή οι περισσότεροι και πιο έγκυροι δικτυακοί τόποι είναι στα αγγλικά, μπορεί να χρησιμοποιηθούν από τους μαθητές είτε ως πηγές εικόνων είτε με τη βοήθεια του δασκάλου της τάξης ή της αντίστοιχης ειδικότητας για άντληση στοιχείων.

Η θεματολογία των προτεινόμενων σχεδίων εργασίας

Η θεματολογία των σχεδίων εργασίας είναι τέτοια που να καλύπτει τις ανάγκες όλων των τάξεων. Τα ίδια θέματα μπορεί να εκπονηθούν σε όλες τις τάξεις. Οι απαιτήσεις του εκπαιδευτικού, όμως, θα πρέπει να διαφέρουν ως προς την εμβάθυνση στο θέμα ή ως προς την έκταση της έρευνας. Στις μικρές τάξεις θα πρέπει να δίνονται οι πηγές στους μαθητές, ενώ με ερωτήσεις να οδηγούνται σταδιακά στην επιλογή και καταγραφή των στοιχείων που τους ζητούνται. Στις μεγαλύτερες τάξεις ενθαρρύνεται η πιο ελεύθερη έρευνα. Όλα τα παραπάνω οδηγούν στο συμπέρασμα ότι οι δραστηριότητες που προτείνονται σε κάθε σχέδιο εργασίας είναι **ενδεικτικές και όχι δεσμευτικές**. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα μόνο μέρος του σχεδίου εργασίας, ή και να το προεκτείνει -αν θεωρεί ότι ενδιαφέρει την τάξη του.

Ακολουθεί σύντομη περιγραφή των σχεδίων εργασίας που περιλαμβάνονται στο λογισμικό:

ΣΧΕΔΙΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: Τάξη Α΄ - ΣΤ΄

Τίτλος:

Δημιουργώ πορτρέτα - Το δικό μου πορτρέτο

Ηλικία:

6-11 ετών

Μαθήματα που συνδέονται:

Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή, Ιστορία, Γλώσσα, Αισθητική Αγωγή

Στόχοι:

Οι μαθητές:

- Αναγνωρίζουν τι είναι το πορτρέτο.
- Εξηγούν για ποιο λόγο ζωγραφίζονταν πορτρέτα άλλοτε και τώρα.
- Παρατηρούν τα υλικά που χρησιμοποιούνταν για την απόδοση του πορτρέτου άλλοτε και σήμερα.
- Αναγνωρίζουν την αξία των πορτρέτων (καλλιτεχνική, ιστορική).
- «Ερμηνεύουν» ένα πορτρέτο.
- Ζωγραφίζουν πορτρέτα και κάνουν τις προσωπικές τους εκθέσεις.

Εννοιολογική ανάλυση θέματος:



Σημείωση: Οι μαθητές της Α και Β τάξης μπορούν να μείνουν μόνο στην επίσκεψη μιας μικρής αίθουσας μουσείου και στην κατασκευή των πορτρέτων τους, ενώ οι μεγαλύτερες τάξεις και κυρίως η Ε και η ΣΤ μπορούν να προχωρήσουν στη συλλογή όλων των στοιχείων.

ΣΧΕΔΙΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: Τάξη Α΄ - ΣΤ΄

Τίτλος:

Τα σύμβολα στην καθημερινή ζωή

Ηλικία:

6-11 ετών

Μαθήματα που συνδέονται:

Μαθηματικά, Γλώσσα, Αισθητική Αγωγή,
Γεωγραφία, Ερευνώ το Φυσικό Κόσμο

Στόχοι:

Οι μαθητές:

- Αναζητούν τα σύμβολα που χρησιμοποιούνται στην καθημερινή ζωή.
- Ταυτίζουν το κάθε σύμβολο με το περιεχόμενό του.
- Κωδικοποιούν λέξεις χρησιμοποιώντας σύμβολα της επιλογής τους.
- Συνθέτουν την εργασία τους προκειμένου να δημιουργήσουν έναν οδηγό.
- Αναζητούν σύμβολα άλλων χωρών και βρίσκουν ομοιότητες και διαφορές με τα σύμβολα της Ελλάδας.

Εννοιολογική ανάλυση θέματος:



Σημείωση: Οι μαθητές των μικρών ηλικιών ασχολούνται και αποτυπώνουν σύμβολα που συναντούν στο άμεσο περιβάλλον τους, ενώ οι μεγαλύτεροι μαθητές μπορούν να λειτουργήσουν πιο ελεύθερα και να αναζητήσουν σπάνια σύμβολα.

ΣΧΕΔΙΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: Τάξη Α΄ - ΣΤ΄

Τίτλος:

Μύθοι και Συμβολισμοί

Ηλικία:

10-11 ετών

Μαθήματα που συνδέονται:

Γεωγραφία, Ιστορία, Γλώσσα, Αισθητική Αγωγή, Μουσική

Στόχοι:

Οι μαθητές:

- Αναζητούν μύθους της πατρίδας τους ή και από άλλες ηπείρους.
- Αναγνωρίζουν το συμβολισμό μέσα στο μύθο.
- Συγκρίνουν μύθους και ανακαλύπτουν κοινά στοιχεία ή διαφορές.
- Αποδίδουν με όποιον εικαστικό τρόπο επιθυμούν τους μύθους.
- Παρουσιάζουν τις δημιουργίες τους στο σχολείο.

Εννοιολογική ανάλυση θέματος:



A.3 Αντιμετώπιση πιθανών προβλημάτων

A.3.1 Γενικά προβλήματα υπολογιστή

Για γενικά προβλήματα του υπολογιστή (π.χ. δεν αναγνωρίζει κάποια συσκευή απαραίτητη για το πρόγραμμα όπως το ποντίκι, ή υπάρχει πρόβλημα στην ευκρίνεια και στα χρώματα της οθόνης, «κρεμάει» συχνά, κλπ), συνιστούμε την επικοινωνία με την προμηθεύτρια εταιρεία του υπολογιστή σας, ειδικά αν το μηχάνημά σας είναι πολύ καινούργιο και εντός των ορίων εγγύησης. Το συγκεκριμένο λογισμικό βασίζεται στους οδηγούς συσκευών που είναι ήδη εγκατεστημένοι στον υπολογιστή σας, και δεν προκαλεί οποιαδήποτε μεταβολή ή επίδραση σε αυτούς.

A.3.2 Υπάρχουν προβλήματα με τον ήχο

Ελέγξτε αν τα ηχεία είναι σωστά συνδεδεμένα και ανοικτά, και σιγουρευτείτε ότι η ένταση του ήχου δεν είναι πολύ χαμηλή. Προσπαθήστε να παίξετε αρχεία τύπου wav, mid, mp3, και δοκιμάστε να ακούσετε ένα μουσικό CD στον υπολογιστή σας.

A.3.3 Δεν «διαβάζεται» το CD-ROM

Πολλές φορές η εφαρμογή μπορεί να μην «εκτελείται» λόγω της μη καλής κατάστασης του CD-ROM. Σε αυτή την περίπτωση μπορείτε να δοκιμάσετε να καθαρίσετε την επιφάνεια του CD-ROM με ένα στεγνό μαλακό πανί. Ακόμα, προσπαθήστε να διατηρείτε την επιφάνειά του καθαρή, χωρίς γρατσουνιές, να μην το εκθέτετε στον ήλιο, σε υψηλές θερμοκρασίες και σε νερό.

A.4 Βιβλιογραφία - Δικτυακοί τόποι

- Αλεξίου, Ν., *Αισθητικά σημειώματα*, εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα, 1982
- Μια Κυριακή με τον Λεονάρντο Ντα Βίντσι - 3*, εκδόσεις ΑΜΜΟΣ, 1993
- Μια Κυριακή με τον Ρενουάρ - 1*, εκδόσεις ΑΜΜΟΣ, 1992
- Βοκοτόπουλος, Π. Λ., *Ελληνική τέχνη - Βυζαντινές εικόνες*, Εκδοτική Αθηνών, Αθήνα, 1995.
- Γρόσδος, Σ., *Χρωματιστά δημιουργικά παιχνίδια*, Τυποφιλία / Μαστορίδης, Θεσσαλονίκη 1998.
- Παιδικός οδηγός για γνωριμία με τη ζωγραφική*, μετάφραση Σ. Ζαραμπούκα, εκδόσεις Διάγραμμα, χ.χ.
- Κάνιστρα, Μ., *Η σύγχρονη εικαστική αγωγή στο σχολείο*, εκδόσεις Σμίλη, Αθήνα, 1991.
- Καρούζου, Σ., *Εθνικό Μουσείο (Γενικός οδηγός)*, Εκδοτική Αθηνών, Αθήνα, 1993.
- Αγιογραφίες*, εκδόσεις Κ. Κουμουνδουρέα, χ.χ.
- Λαμπράκη - Πλάκα, Μ., *Περί ζωγραφικής*, εκδόσεις Βικελαία, Δημοτική Πινακοθήκη Ηρακλείου, 1988.
- Λίπαρντ, Λ., *Ποπ Αρτ*, εκδόσεις Υποδομή, Αθήνα, 1984
- Μαγουλιώτης, Α., Ν., *Εικαστικές Δημιουργίες Ι, Μέσα από την παρατήρηση - Ιδέες, σκέψεις, προτάσεις δραστηριοτήτων*, εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα, 2002.
- Μαγουλιώτης, Α., Ν., *Εικαστικές Δημιουργίες ΙΙ, Μέσα από τη φαντασία - Ιδέες, σκέψεις, προτάσεις δραστηριοτήτων*, εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα, 2003.
- Μαγουλιώτης, Α., Ν., *Ζωγραφική - Γλυπτική - Χαρακτική*, Τόμος Γ, Gutenberg, Αθήνα, 1993.
- Μοσχονά - Καλαμάρα, Α., *Αισθητική Αγωγή - Δημιουργική διαδικασία και εξέλιξη της μορφής*, Παιδαγωγικό τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Αθηνών, Αθήνα, 1987.
- Μουζάκης, Τ., *Ειδική διδακτική της ζωγραφικής*, ά.ε., Αθήνα, 1987
- Μαθαίνω ζωγραφίζοντας - Ασκήσεις, 2. Φως και σκιά*, εκδόσεις Ντουντούμη, Αθήνα, 2000.
- Ολμέδο, Σ. Γκ., *Πώς να ζωγραφίζετε με παστέλ, (Διδακτική μέθοδος Παρραμόν)*, εκδόσεις Ντουντούμη, Αθήνα, 1999.
- Παρραμόν, Χ. Μ., *Δημιουργική υδατογραφία*, εκδόσεις Ντουντούμη, Αθήνα, 1998
- Παρραμόν, Χ. Μ., *Πώς αναμειγνύονται τα χρώματα*, εκδόσεις Ντουντούμη, Αθήνα, 1998
- Παρραμόν, Χ. Μ., *Πώς να ζωγραφίζετε με Ελαιοχρώματα*, εκδόσεις Ντουντούμη, Αθήνα, 2003
- Παρραμόν, Χ. Μ., *Φως και σκιά στη ζωγραφική*, εκδόσεις Ντουντούμη, Αθήνα, 1991
- Παρραμόν, Χ. Μ., *Προοπτική για καλλιτέχνες*, εκδόσεις Ντουντούμη, Αθήνα, 2003
- Παρραμόν, Χ. Μ., *Θεωρία και πρακτική στο χρώμα*, εκδόσεις Διάγραμμα /Ντουντούμης, Αθήνα, χ.χ.
- Πεγέ, Ζ., *Η ζωγραφική στον 19ο αιώνα*, εκδόσεις Νεφέλη, Αθήνα, 1984
- Πνευματικό κέντρο Δήμου Αθηναίων, Σωματείο Ζωόφιλων ΣΩΖΩ, *Τα ζώα οι φίλοι μου*, έκθεση από τις συλλογές παιχνιδιών του Μουσείου Μπενάκη (21 Σεπτεμβρίου - 10 Οκτωβρίου 1993).
- Ρήντ, Χ., κ.ά., *Λεξικό εικαστικών τεχνών*, εκδόσεις Υποδομή, Αθήνα, 1986.
- Σακελλαράκης, Ι. Α., *Μουσείο Ηρακλείου (Εικονογραφημένος οδηγός)*, Εκδοτική Αθηνών, Αθήνα, 1997.
- Σανμυγκέλ, Ντ., *Πώς να ζωγραφίζετε με ακρυλικά, (Διδακτική μέθοδος Παρραμόν)*, εκδόσεις Ντουντούμη, Αθήνα, 1999.
- Σιγούρος, Γ., *Ανακαλύπτω τα μυστικά της Ζωγραφικής*, εκδόσεις Κέδρος, Αθήνα, 2001.
- Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, *Εικαστικά Α' Ενιαίου Λυκείου, Εποπτικό υλικό για τον καθηγητή αποτελούμενο από 20 αφίσες με αναπαραγωγές έργων τέχνης και οδηγίες*, Παιδαγωγικό

Ινστιτούτο, Αθήνα 1999.

Φωρ, Ε., *Η ιστορία της τέχνης*, εκδόσεις Εξάντας, Αθήνα, 1993.

Χατζή, Γ., *Γάλλοι ζωγράφοι - 15ος-19ος αιώνας (Οδηγός για παιδιά)*, 2η έκδ., εκδόσεις Κέδρος, Αθήνα, 1994.

Χατζή, Γ., *Έλληνες ζωγράφοι - 20ός αιώνας (Οδηγός για παιδιά)*, 2η έκδ., εκδόσεις Κέδρος, Αθήνα, 1990.

Arnheim, R., *Τέχνη και Οπτική Αντίληψη*, Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών, Προκαταρκτικό Εργαστήριο, Αθήνα, 1980.

Bonafoux, Pascal, *Μια Κυριακή με τον Ρέμπραντ - 2*, εκδόσεις ΑΜΜΟΣ, 1993.

Charman, L., H., *Διδακτική της τέχνης - Προσεγγίσεις στην καλλιτεχνική αγωγή*, εκδόσεις Νεφέλη, Αθήνα, 1993.

Cole, A., *Ανακαλύπτω την τέχνη - Αναγέννηση*, ά.ε., 1994

Delacroix, *Delacroix - σελίδες ημερολογίου*, εκδόσεις Νεφέλη, Αθήνα, 1981

De Mikeli, *Οι πρωτοπορίες της τέχνης του 20ου αιώνα*, εκδόσεις Οδυσσεάς, Αθήνα, 1983

Gombrich, *Ιστορία της τέχνης*, ά.ε., Αθήνα, 1994

Harrison, H., *Τα μυστικά του σχεδίου και της ζωγραφικής*, Μαλλιάρης - Παιδεία Α.Ε., Αθήνα, 1997.

Hauser, A., *Κοινωνική Ιστορία της Τέχνης*, εκδόσεις Κάλβος, Αθήνα, 1980

Manafis, K. A. (ed.), *SINAI (Treasures of the monastery of Saint Catherine)*, Ekdotike Athenon, Athens, 1990.

Powell, W., F., *Color and how to use it*, Walter Foster Publishing, Inc, CA. 1984

Preble, D. & S., *Ιστορία και Μορφές Τέχνης I*, εκδόσεις Έλλην, Αθήνα, (πρώτη ελληνική έκδοση: 2003).

Roters, Z., *Η ζωγραφική στον 20ο αιώνα*, εκδόσεις Νεφέλη, Αθήνα, 1684

Venezia, M., *Οι μεγάλοι ζωγράφοι (Ματίς, Βαν Γκογκ, Πικάσο, Μονέ, Ρενουάρ)*, εκδόσεις Modern Times, Αθήνα, 2003

Venezia, M., *Οι μεγάλοι ζωγράφοι (Θεοτοκόπουλος, Μιχαήλ Άγγελος, Ντα Βίντσι, Μποτιτσέλι, Ρέμπραντ)*, εκδόσεις Modern Times, Αθήνα, 2003

<http://www.culture.gouv.fr/culture/arcnat/lascaux/en/index4.html>

<http://www.smwilliams.com/pix%20of%20europe/photoalbum/stonehenge/stonehenge.shtml>

<http://www.culture.gr/2/21/214/21405m/00/lm05m056.jpg>

http://www.karto.ethz.ch/neumann/travelling/china_tibet_2001/10_xian Terracotta/05 Terracotta_soldier_army.jpg

<http://www.culture.gr>

<http://members.ozemail.com.au/mjdrury/images/mosaic.jpg>

<http://www.megarevma.net/giatinagiasofia1.htm>

<http://www.myriobiblos.gr/museum/gallery/panselinos2.html>

<http://www.chezjacq.com/snaps.htm>

<http://www.islamicart.com/main/architecture/sites.html>

<http://www.abcgallery.com/L/leonardo/leonardo7.html>

<http://www.abcgallery.com>

<http://www.artchive.com>

<http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/munch/munch.scream.jpg>

<http://www.mystudios.com/women/klmno/kollwitz-mothers-1921.html>

http://www.sackville.cdnet.ns.ca/art/gallery/exhibit/abstract/Klee,Paul-Red_Balloon-1922.jpg

<http://www.mcs.csuhayward.edu/malek/Dali3.html>

<http://utenti.romascuola.net/bramarte/pop%20art/img/war1.jpg>

<http://www.ecoliving.co.nz/Ecoliving/mag/issue16/Tropical%20rain%20forest%20destruction.htm>

<http://www.lovethegifts.com/prod.itml/icOid/9860>
<http://www.woodtoyz.com/WTCat/Pics/Feature3.jpg>
<http://www.cgchannel.com>
<http://www.daskalos.edu.gr>
<http://faculty.indy.cc.ks.us/jnull/valueprintwarhol2.htm>
<http://www.nelson-atkins.org/collections/20thcent/detail/chariot.htm>
<http://www.artseensoho.com/Art/LEHMANNMAUPIN/emin99/emin1.html>
<http://www.guild.com>
<http://www.epirusnews.gr/culture/gefyria04.html>
http://www.epirus.org/gr/gef_art.html
<http://www.ulysses-ports.gr/greek/tinos/irene3.html>
<http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/munch/munch.ashes.jpg>
http://www.ecclesia.gr/greek/dioceses/xios/in_agiou_mina.html
<http://www.varneys.com/supplies/supplies.html>
<http://www.easyinfo.org.uk/standardtoolspage.html>
<http://home.postech.ac.kr/kyoo/cgall.html>
<http://www.discountart.com>
<http://www.acgean.gr/culturelab/Photos/foto199.htm>
http://www.xpsdata.com/materials_list.htm
<http://www.tucsongardener.com/Year03/Spring2003/springphotos/staple.JPG>
http://dph1701.tripod.com/geology/sci_olympiad.html
http://www.fluor.com/industries/onm_aluminum.asp
<http://www.iww.org/graphics/backgrounds/textures/paper.gif>
<http://www.thomasglendon.ie/castings/>
<http://char.txa.cornell.edu/media/ceramic/ceramic.htm>

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ (CD-ROM) ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ Α΄ - ΣΤ΄ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΕΑΕΚ



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ
ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Η ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ
Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Εκπαίδευσης και Αρχικής
Επαγγελματικής Κατάρτισης

ΕΡΓΟ ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΟΥΜΕΝΟ 75% ΑΠΟ ΤΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ ΚΑΙ 25% ΑΠΟ ΕΘΝΙΚΟΥΣ ΠΟΡΟΥΣ.