Σχέδιο μαθήματος

ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ:

# ΣΧΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΧΡΩΜΑΤΑ - ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΣ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΑΝΤΙΛΗΨΗΣ.

Λογισμικό που χρησιμοποιείται:

 - Διαδραστική οπτικοποίηση «<shapes.swf>» (αρχείο flash)

- Πρόγραμμα παρουσιάσεων



Ηλικία: 9-12 χρονών (Δ’ – ΣΤ’ Δημοτικού)

Πηγές (για τον εκπαιδευτικό)

ΒΙΒΛΙΑ:

* Λάουρα Τσάπμαν (1993), *Η διδακτική της τέχνης*, εκδόσεις Νεφέλη, Αθήνα
* Όλγα Κοζάκου-Τσιάρα (1997), *Εισαγωγή στην εικαστική γλώσσα*, εκδόσεις Gutenberg, Αθήνα
* Νίκος Σιαπίδης & Βάσω Τροβά (2000), *Αρχές σύνθεσης*, για την Α΄ τάξη, 1ου κύκλου των ΤΕΕ, ΟΕΔΒ.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ:

* <http://www.sanford-artedventures.com/study/g_shape.html>
* <http://sfr.ee.teiath.gr/htmSELIDES/Art/Dam/001dam.htm> Εφαρμογή πολυμέσων «Η ιστορία της ζωγραφικής με παραδείγματα» στο δικτυακό τόπο του Εργαστηρίου Πολυμέσων του τμήματος Ηλεκτρονικής του ΤΕΙ Αθήνας.
* <http://sfr.ee.teiath.gr/htmSELIDES/Art/Dam/Katalogos.htm> Κατάλογος Ζωγράφων & ‘Εργων της παραπάνω εφαρμογής πολυμέσων.

**ΕΠΙΛΟΓΗ ΘΕΜΑΤΟΣ - ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΘΕΩΡΙΑ** (για τον εκπαιδευτικό)

Όταν κοιτάμε γύρω μας η πρώτη εικόνα που προσλαμβάνουμε είναι η φόρμα των αντικειμένων. Ο γενικός όρος *φόρμα* αναφέρεται στο σχήμα ή τον όγκο.

Το σχήμα αναφέρεται στο μήκος και το πλάτος (2 διαστάσεις). Ο όγκος αναφέρεται στο μήκος, στο πλάτος και το ύψος.

Το σχήμα ή ο όγκος που τραβά την προσοχή μας λέγεται *θετικός χώρος* ή *φιγούρα*. Η περιβάλλουσα περιοχή λέγεται *αρνητικός χώρος* ή *φόντο*. Αν συγκεντρώσουμε θεληματικά την προσοχή μας στον αρνητικό χώρο, μπορούμε να δούμε ότι η παρουσία του, το περίγραμμα και η κίνηση του είναι εξίσου σημαντικά όσο και η θετική μορφή. Συχνά οι καλλιτέχνες μετατοπίζουν την προσοχή τους από τη φιγούρα στο φόντο και αντίστροφα, ώστε να μελετήσουν την οπτική σαφήνεια, το ενδιαφέρον και τη δυναμική της φόρμας.

Ο ανοιχτός ή ο κλειστός χαρακτήρας των σχημάτων και των όγκων μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί εκφραστικά. Τα σχήματα μπορούν να φαίνονται συμπαγή και αδιαφανή, οι όγκοι μπορούν να φαίνονται απροσπέλαστοι και μονοκόμματοι. Η ιδέα της δράσης και της κίνησης μπορεί να υποβληθεί μέσα από τη ρυθμική επικάλυψη των επιπέδων ή μέσα από ακανόνιστες ακμές. Τα σχήματα και οι όγκοι φαίνονται να είναι οργανικοί και δυναμικοί όταν έχουν συνεχείς επιφάνειες και καμπύλες, ενώ φαίνονται γεωμετρικοί και στατικοί όταν έχουν καθορισμένες ακμές και γωνίες.

Οι *διεργασίες σκέψης* και το *επίπεδο του λεξιλογίου των παιδιών* είναι δύο ουσιαστικοί παράγοντες στην καλλιέργεια των ερμηνευτικών τους δεξιοτήτων. Η ομιλία και η σκέψη βοηθούν τα παιδιά να αρθρώνουν τις εντυπώσεις τους και να ανακαλύπτουν τη σημασία αυτών των εντυπώσεων.

Αν και η γλώσσα παίζει σημαντικό ρόλο στον τρόπο με τον οποίο ερμηνεύουμε την εμπειρία μας, η ίδια παράγεται από την αντίληψή μας. Ο τρόπος με τον οποίο χρησιμοποιούμε τη γλώσσα αντανακλά τις αποχρώσεις της αντίληψής μας και τη σχετική σημασία που έχουν ορισμένες εμπειρίες στη ζωή μας.

Εμείς πρέπει να αξιοποιήσουμε στο πλαίσιο της τέχνης τις ικανότητες των παιδιών να χρησιμοποιούν μεταφορικά τις λέξεις. Η ανάπτυξη του λεξιλογίου είναι περισσότερο αποδοτική και γεμάτη νόημα όταν σχετίζεται με πράγματα πού βλέπουν, αισθάνονται και σκέφτονται τα παιδιά.

**ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ**

Επιδιώκεται οι μαθητές:

* να γνωρίσουν τα σχήματα
* να συνδέσουν τα σχήματα με τα χρώματα
* να σχηματίσουν λεξιλόγιο για την περιγραφή της αντίληψης των σχημάτων και των μορφών
* να καλλιεργήσουν την αναλυτική και συνθετική μεθοδολογία.

**ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΟΡΕΙΑ**

**ΑΦΟΡΜΗΣΗ**

Παρατήρηση του χώρου που βρίσκονται. Επικρατούν κάποια σχήματα ή επιβάλλεται κάποιος όγκος; Τι βλέπουν; Τι υπάρχει; (φόρμα). Έξω από το παράθυρο της τάξης;

Συζήτηση στην τάξη για το τι σημαίνει «ά-σχημο» (χωρίς σχήμα).

 **ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ**

Μετά την αφόρμηση, ο εκπαιδευτικός κάνει μια σύντομη παρουσίαση των βασικών κανονικών σχημάτων (τετραγώνου, τριγώνου και κύκλου), τη δημιουργία στερεών που δημιουργούνται από επανάληψη του ίδιου σχήματος στην τρίτη διάσταση με χρήση του λογισμικού «shapes.swf» (αρχείο flash). Κάνει υπαινιγμούς για το *θετικό χώρο* - *φιγούρα* και τον *αρνητικό* – *φόντο*, και συνδέει το σχήμα με το χρώμα που του αντιστοιχεί.

Στο τέλος συνδυάζει τα απλά σχήματα και δημιουργεί σύνθετα καταλήγοντας σε δύο οθόνες (που φαίνονται δίπλα) σε ένα αλληλεπιδραστικό μενού επιλογών στο οποίο οι μαθητές θα μπορούν να διερευνούν το συνδυασμό σχημάτων και το σχηματισμό των σύνθετων σχημάτων.

Το λογισμικό αυτό έχει αναπτυχθεί έτσι ώστε η εικόνα και ο ήχος να ενεργοποιεί τους μαθητές και να τους δημιουργεί συνειρμούς και σκέψεις σχετικά με τα σχήματα, ενώ θίγει και την έννοια της τρίτης διάστασης (δημιουργία όγκων).

Η παρουσίαση συνοδεύεται από αφήγηση: - Μια γραμμή ξεκινά από ένα σημείο

 - Κάνει μια διαδρομή και καταλήγει στο ίδιο σημείο

 - Τότε έχουμε ένα σχήμα

 - Κανονικό ή τυχαίο

 - Κανονικό σχήμα είναι

 - … το τετράγωνο

 - … το τρίγωνο

 - … ο κύκλος

 Για τη μουσική επένδυση επιλέχτηκε «ο χορός της Ανίτρας» από την σκηνική μουσική (για τον Πέερ Γκιντ του Ίψεν) του Εντγκαρντ Γκρίγκ. Επιλέχτηκαν και διασκευάστηκαν σημεία που συνδέουν τα χρώματα με τα «χρώματα» της ορχήστρας, τη ψυχική τους ανάλυση αλλά και για την κίνηση που ταιριάζει με την οπτικοποίηση του θέματος.

**ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ**

Οι μαθητές καλούνται να:

* ανακαλύψουν σχήματα που κρύβονται σε μία εικόνα.
* δημιουργήσουν στο περιβάλλον του λογισμικού LT125shapes σύνθετα σχήματα χρησιμοποιώντας απλά σχήματα.
* διερευνήσουν πώς παράγονται τα σύνθετα σχήματα
* να δημιουργήσουν σύνθετα σχήματα

1η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ  

**Ανακάλυψε και κατονόμασε τα κρυμμένα σχήματα**

Παρατηρώντας το χώρο τους, φωτογραφίες ή ζωγραφικά έργα, να ανακαλύψουν είδη σχημάτων και να τα ονομάσουν.

Επιπλέον πίνακες ζωγραφικής μπορεί να εντοπίσουν οι μαθητές στο δικτυακό τόπο του ΤΕΙ Αθήνας σε επιλεγμένες ιστοσελίδες από τον εκπαιδευτικό (στις πηγές δίνεται η διεύθυνσή του).

2η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ  

**Τι μπορεί να πάθει ένα βασικό σχήμα;**

Οι μαθητές χωρίζονται σε 3 ομάδες. Κάθε μια δουλεύει με ένα από τα 3 βασικά σχήματα τετράγωνο, τρίγωνο και κύκλο.

Δίνονται 3 παρουσιάσεις στο PowerPoint (κύκλος.ppt, τετράγωνο.ppt, τρίγωνο.ppt) που κάθε μια περιέχει τα ομαδοποιημένα σχήματα του διπλανού σχήματος, ένα σε κάθε διαφάνεια.

Ζητείται από τους μαθητές να γράψουν μια σύντομη ιστορία για το πώς προέκυψε καθένα σχήμα από το αντίστοιχο αρχικό του βασικό σχήμα. Μπορούν, εάν θέλουν οι μαθητές, να χρησιμοποιήσουν τις παραλλαγές που τους παρέχονται ή να τα τροποποιήσουν ή και να χρωματίσουν τα σχήματα.

Για κάθε περίπτωση γράφουν μια παράγραφο / μικρή ιστορία για το τι μπορεί να έπαθε το αρχικό σχήμα και μεταμορφώθηκε.

Υπόδειξη: Μια ιστορία που μπορεί να δώσει ιδέες στον εκπαιδευτικό είναι στο βιβλίο «Το κομμάτι που λείπει συναντά το μεγάλο Ο» του Σελ Σιλβερστάιν των εκδόσεων ΔΩΡΙΚΟΣ.

3η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ  

**Τι προκύπτει όταν συνδυάσω τα βασικά σχήματα;**

Στο λογισμικό shapes.swf (που συνοδεύει το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο) υπάρχει η αλληλεπιδραστική επιλογή Συνδυασμοί σχημάτων στην οποία ο μαθητής καλείται να προβλέψει τι πρόκειται να προκύψει από το συνδυασμό ανά δύο των τριών απλών σχημάτων και να επιβεβαιώσει την πρόβλεψή του από το περιβάλλον του λογισμικού.

4η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ  

**Τι προκύπτει όταν …**

Στο λογισμικό shapes.swf (που συνοδεύει το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο) υπάρχει η αλληλεπιδραστική επιλογή Σύνθετα σχήματα στην οποία ο μαθητής καλείται να προβλέψει τι πρόκειται να προκύψει από το συνδυασμό σχημάτων και να επιβεβαιώσει την πρόβλεψή του από το περιβάλλον του λογισμικού.



5η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

**Δημιουργία μοτίβων**

Οι μαθητές δημιουργούν μοτίβα με επανάληψη σχημάτων με ρυθμικούς τρόπους.

Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να γίνει είτε στο χαρτί, είτε στον υπολογιστή (Ζωγραφική ή/και επεξεργαστή κειμένου χρησιμοποιώντας τα αντικείμενα από τη γραμμή σχεδίασης.



**ΣΧΟΛΙΟ ΠΡΟΣ ΤΟΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ**

Τα έργα που τύπωσαν οι μαθητές μπορούν να εκτεθούν στο τέλος της σχολικής χρονιάς στα πλαίσια κάποιας εκδήλωσης ή έκθεσης των έργων των μαθητών.