

## «Διδακτικό σενάριο: “Μες στο μουσείο θέλω να γίνω πορτρέτο κι εγώ”»

**Κωστάκη Στέλα-Μαρίνα<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Δασκάλα, 45<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Ηρακλείου  
marilia3159@gmail.com

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παρόν σενάριο δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του εμπλουτισμού του ψηφιακού αποθετηρίου ΑΙΣΩΠΟΣ και αξιολογήθηκε το φθινόπωρο του 2015. Αποτελεί τμήμα ενός μεγαλύτερου σχεδίου δράσης το οποίο σχεδιάστηκε και εν μέρει υλοποιήθηκε σε ένα τμήμα Α' Δημοτικού δυναμικότητας 19 μαθητών. Ωστόσο το παρόν σενάριο τροποποιήθηκε προκειμένου να συμβαδίσει με τις οδηγίες δημιουργίας ψηφιακού σεναρίου για το συγκεκριμένο αποθετήριο. Σκοπός του είναι να δημιουργήσουν οι μαθητές δικά τους ψηφιακά έργα και να τα διαμοιραστούν με το ευρύ κοινό μέσω των ΤΠΕ. Εντάσσεται στη θεματολογία της Ευέλικτης Ζώνης και αποτελεί πρόταση αξιοποίησης λογισμικών ψηφιακής εικαστικής και ελεύθερης έκφρασης. Υποστηρίζει τον κοινωνικό κονστρουκτιβισμό και προάγει το μαθητοκεντρικό μοντέλο μάθησης, καθώς χρησιμοποιεί εργαλεία του web 2.0 και εμπεριέχει δραστηριότητες που προάγουν τη δημιουργική σκέψη και τη συνεργασία.

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** Μελέτη Περιβάλλοντος, Εικαστικά, Μουσείο, Πολιτισμός, Συνεργατική Μάθηση, Διερεύνηση, Ανακάλυψη, Ψηφιακή Εικαστική

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ

«Ως εκπαιδευτικό σενάριο χαρακτηρίζεται μια σειρά ενορχηστρωμένων δράσεων που εστιάζονται σε ένα ή περισσότερα γνωστικά αντικείμενα χρησιμοποιώντας τόσο «συμβατικά» εργαλεία όσο και εργαλεία «νέων τεχνολογιών». Είναι ένα υπερσύνολο των σχολικών βιβλίων, των φύλλων εργασίας, του λογισμικού, των θεωριών μάθησης και των διδακτικών πρακτικών.» (Αθανασιάδης, Σαλονικίδης & Σιμωνάς, 2010).

Το παρόν σενάριο αφορά από την ενότητα της Μελέτης Περιβάλλοντος «Μια επίσκεψη στο μουσείο» (Πλακίτση, Κοντογιάννη, Σπυράτου & Μανώλη, 2012), συνδυάζει την ενότητα των Εικαστικών «Πρόσωπα που μιλούν» (Ζωγράφος, Μπέσσας & Μπέσσα, 2009) και υλοποιείται στο πλαίσιο της Ευέλικτης Ζώνης. Υποστηρίζει τη συνεργατική και μαθητοκεντρική μάθηση, προωθεί τις διερευνητικές και ανακαλυπτικές μεθόδους, κινητοποιεί τους μαθητές στη σχολική τάξη και προάγει τρόπους επικοινωνίας οι οποίοι ενσωματώνουν πολλαπλές αναπαραστάσεις, εικόνες, κείμενα, σύμβολα, νοητικούς χάρτες και άλλους (κ.ά).

Το σενάριο βασίζεται στη χρήση των ΤΠΕ οι οποίες ευνοούν τόσο την πρόσβαση των μαθητών σε τεράστιο απόθεμα πληροφοριών μέσω του Διαδικτύου, όσο και τη δημιουργία κοινοτήτων μάθησης (ιδιαίτερα μέσω των εφαρμογών web 2.0), θεμελιώδους σημασίας για τη δημιουργία του σχολείου της Κοινωνίας της Γνώσης. Σημαντικοί παράγοντες για την παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ θεωρούνται το ενδιαφέρον των μαθητών για τον υπολογιστή, το οποίο λειτουργεί ως κίνητρο μάθησης, η ενεργός συμμετοχή των μαθητών μέσω αλληλεπιδραστικών δραστηριοτήτων και το κατάλληλο λογισμικό (Μικρόπουλος & Μπέλλου, 2010).

Τέλος, στην εποχή της εξάπλωσης του διαδικτύου και της ψηφιακής εικόνας πολλές φορές παρουσιάζεται η ανάγκη επεξεργασίας των φωτογραφιών μας. Ορισμένες φορές μάλιστα, θέλοντας να ξεφύγουμε τελείως από ορισμένους συμβατικούς κανόνες αισθητικής, επιθυμούμε να δημιουργήσουμε με την ψηφιακή παλέτα που μας προσφέρουν διάφορα εξειδικευμένα προγράμματα, ένα δικό μας εικαστικό έργο, στο πλαίσιο της ανάγκης μας για εικαστική έκφραση ή και απλή ψυχαγωγία. Αυτού του είδους η παραγωγή-επεξεργασία εικαστικών έργων με τη χρήση του Η/Υ σε συνδυασμό με κατάλληλα λογισμικά δεν είναι κάτι νέο και αναφέρεται συχνά με τον όρο ψηφιακή εικαστική (Μαρκατάτος, 2012). Η ψηφιακή εικαστική χρησιμοποιείται συχνά στην εκπαίδευση προκειμένου να εξοικειωθούν οι μαθητές εύκολα κι αβίαστα με βασικές αρχές των ΤΠΕ.

### **ΤΙΤΛΟΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

Μες στο μουσείο θέλω να γίνω πορτρέτο κι εγώ

### **ΤΑΞΗ**

Το παρόν σενάριο αναφέρεται σε μαθητές Α' Δημοτικού, ενώ μπορεί να εφαρμοστεί και σε μεγαλύτερες τάξεις

### **ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ**

Μελέτη Περιβάλλοντος (καλλιέργεια θετικής στάσης απέναντι σε χώρους πολιτισμού), Εικαστικά (παρατήρηση προσώπων στο περιβάλλον, εντοπισμός βασικών χαρακτηριστικών προσώπου και ο ρόλος τους στην απόδοση της έκφρασης και του συναισθήματος), ΤΠΕ (δημιουργία εικόνας, πληκτρολόγηση απλού κειμένου, αποθήκευση και άνοιγμα αρχείου, χρήση του υπολογιστή στην καθημερινή ζωή).

### **ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ**

Μελέτη Περιβάλλοντος, Εικαστικά, Μουσείο, πολιτισμός, συνεργατική μάθηση, διερεύνηση και ανακάλυψη, ψηφιακή εικαστική

### **ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ ΜΕ ΤΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ**

Το σενάριο είναι συμβατό με το ΔΕΠΠΣ και το ΑΠΣ.

Κεντρικοί άξονες της προσέγγισης του μαθήματος της Μελέτης Περιβάλλοντος είναι η διεπιστημονικότητα και η διαθεματικότητα. Ως διδακτικό

αντικείμενο αντλεί το περιεχόμενό του, καθώς επίσης δεξιότητες, στάσεις και αξίες, από ένα σύστημα αλληλεπιδρώντων πεδίων που περιγράφονται από το σχήμα φύση - κοινωνία - περιβάλλον - πολιτισμός (Πλακίτση, Κοντογιάννη, Σπυράτου & Μανώλη, 2012). Σύμφωνα με αυτά, το παρόν σενάριο προωθεί την καλλιέργεια θετικών στάσεων γύρω από χώρους πολιτισμικής αναφοράς και την ενεργό συμμετοχή των μαθητών σε ομάδες με στόχο την ανακάλυψη της γνώσης.

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο των Εικαστικών το σενάριο υποστηρίζει τη δημιουργία και επικοινωνία, ενώ καλλιεργεί το δημιουργικό κλίμα της τάξης, προωθεί τη συνεργασία και προάγει την αυτενέργεια των μαθητών (Ζωγράφος, Μπέσσας & Μπέσσα, 2009).

Ως προς τις ΤΠΕ οι στόχοι είναι εντελώς «διαφανείς» και υλοποιούνται με διάχυση σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα (ολιστική μέθοδος). Το ΑΠΣ είναι Ανοιχτό κι η εκπαιδευτικός το αξιοποιεί σύμφωνα με τις εκπαιδευτικές ανάγκες και τα μέσα που διαθέτει. Ο βασικός σκοπός της Πληροφορικής στο Δημοτικό σχολείο είναι να εξοικειωθούν οι μαθητές με τις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και να έρθουν σε επαφή με διάφορες χρήσεις του ως εποπτικό μέσο, ως γνωστικό-διερευνητικό εργαλείο κι ως μέσο επικοινωνίας και αναζήτησης πληροφοριών στην καθημερινή τους ζωή (ΦΕΚ αρ.φ. 304).

### **ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ**

Ως πρωτοτυπία του σεναρίου χαρακτηρίζεται η αξιοποίηση διαδικτυακού λογισμικού έκφρασης με στόχο τη δημιουργία εικονικής έκθεσης ζωγραφικής με τα ψηφιακά πορτρέτα των μαθητών. Επιπλέον, δεδομένης της ηλικιακής ομάδας των μαθητών στους οποίους απευθύνεται το παρόν σενάριο, οι οδηγίες παρέχονται σε ψηφιακή και παιγνιώδη μορφή με την υποστήριξη ιστολογίου, όπου έχουν αναρτηθεί οδηγίες σε άμεση και απλή γλώσσα, συνοδευόμενες από άφθονο φωτογραφικό υλικό.

### **ΔΙΑΡΚΕΙΑ**

Για την υλοποίηση του σεναρίου θα χρειαστούν 3 διδακτικές ώρες.

### **ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ**

- i) Οι μαθητές να παρατηρήσουν τα βασικά χαρακτηριστικά του προσώπου και του ρόλου τους στην έκφραση
- ii) Οι μαθητές να αναπτύξουν πνεύμα συνεργασίας και να αναγνωρίζουν τη συμβολή τους στην ομάδα
- iii) Οι μαθητές να χρησιμοποιήσουν λογισμικά ψηφιακής εικαστικής και να δημιουργήσουν εικόνες
- iv) Οι μαθητές να δημιουργήσουν το δικό τους ψηφιακό μουσείο εικαστικών

ν) Οι μαθητές να προβληματιστούν για τις επιπτώσεις της χρήσης των ΤΠΕ στον πολιτισμό

### **ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ**

Οι μαθητές θα πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής. Επιπλέον, θα πρέπει να γνωρίζουν τις βασικές λειτουργίες του απλού διαδικτυακού λογισμικού έκφρασης [funny.pho.to](http://funny.pho.to) (<http://funny.pho.to/> τελευταία πρόσβαση Μάρτιος 18, 2018) το οποίο προσφέρει πάμπολλες δυνατότητες επεξεργασίας εικόνας. Ενώ, τέλος, οι μαθητές θα πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με το περιβάλλον και τη λειτουργία του διαδικτυακού λογισμικού [artsteps](http://www.artsteps.com/) (<http://www.artsteps.com/> τελευταία πρόσβαση Μάρτιος 18, 2018), καθώς και με τις εικονικές περιηγήσεις που προσφέρει σε χώρους πολιτισμικής αναφοράς.

Η εκπαιδευτικός φροντίζει εκ των προτέρων για την εξοικείωση των μαθητών της στα απαιτούμενα λογισμικά.

### **ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ**

Τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν στο παρόν σενάριο είναι τα ακόλουθα:

- Το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης [kidspiration](http://www.kidspiration.com/) το οποίο συμβάλλει στη συλλογή των αντιλήψεων των μαθητών σχετικά με το υπό μελέτη θέμα, ενώ επιπρόσθετα, παρουσιάζει δύο βασικά χαρακτηριστικά της κατανόησης: την αναπαράσταση και την οργάνωση των ιδεών των μαθητών και επομένως μπορεί να θεωρηθεί ως απεικόνιση του νοητικού τους μοντέλου
- Το διαδικτυακό λογισμικό ελεύθερης έκφρασης [artsteps](http://www.artsteps.com/), το οποίο σκοπό έχει να δώσει εικονικό χώρο σε νέους καλλιτέχνες να εκθέσουν τις δημιουργίες τους σε μορφή εικόνων, βίντεο και τρισδιάστατων αναπαραστάσεων
- Το διαδικτυακό λογισμικό έκφρασης και ψηφιακής εικαστικής [funny.pho.to](http://www.funny.pho.to) το οποίο προσφέρει πάμπολλες δυνατότητες επεξεργασίας εικόνας. Πρόκειται για εξαιρετικά απλό λογισμικό το οποίο δεν απαιτεί εγγραφή για να χρησιμοποιηθεί. Παρέχει δυνατότητα επεξεργασίας της εργασίας σε οποιοδήποτε στάδιο, γεγονός που το καθιστά ιδιαίτερος φιλικό, ακόμα και για χρήστες μικρής ηλικίας
- Το πρόγραμμα πλοήγησης Mozilla Firefox, ή, εναλλακτικά, Google Chrome απαραίτητο για τη λειτουργία των παραπάνω λογισμικών

### **ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΑΞΗΣ ΚΑΙ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ**

Για την υλοποίηση του παρόντος σεναρίου θα χρησιμοποιηθεί τόσο το σχολικό εργαστήριο Πληροφορικής όσο και η γωνιά του υπολογιστή στην τάξη. Απαραίτητη σε αυτή την περίπτωση είναι η χρήση βιντεοπροβολέα. Επιπλέον, για την υλοποίηση της δραστηριότητας «Χαμογελάστε, παρακαλώ!» θα χρειαστεί ψηφιακή φωτογραφική μηχανή.

Οι μαθητές είναι οργανωμένοι σε δυάδες, τόσο για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων την τάξη, όσο και για εκείνες στο εργαστήριο Πληροφορικής.

### **ΦΑΣΕΙΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

#### **Τι είναι Μουσείο;**

Διάρκεια υλοποίησης: 15 λεπτά

Τόπος υλοποίησης: σχολική αίθουσα

Οι αντιλήψεις των μαθητών σχετικά με το μουσείο μπορεί να ανιχνευθούν με τη δημιουργία ενός εννοιολογικού χάρτη. Την κατεύθυνση αυτή υποστηρίζει η χρήση του ανοιχτού λογισμικού έκφρασης και εννοιολογικής χαρτογράφησης kidspiration. Η εκπαιδευτικός χρησιμοποιώντας υπολογιστή και βιντεοπροβολέα στην τάξη, εισάγει στο περιβάλλον του λογισμικού τις έννοιες που διατυπώνουν οι μαθητές απαντώντας σε ερωτήσεις όπως: «Τι σας έρχεται στο μυαλό ακούγοντας τη λέξη μουσείο;», «Έχετε επισκεφτεί ποτέ κάποιο μουσείο;», «Τι σας έκανε εντύπωση;», «Τι θυμάστε;», «Θα θέλατε να επισκεφτείτε ξανά κάποιο μουσείο;» κλπ. δημιουργώντας ένα διάγραμμα, το οποίο μπορεί να εκτυπωθεί και να φιλοξενηθεί στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης.

#### **Χαμογελάστε, παρακαλώ!**

Διάρκεια υλοποίησης: 45 λεπτά (μία διδακτική ώρα)

Τόπος υλοποίησης: εργαστήριο Πληροφορικής

**Σημαντική σημείωση:** Για την πραγματοποίηση της συγκεκριμένης δραστηριότητας απαιτείται η έγκαιρη εξασφάλιση έγγραφης συγκατάθεσης των γονιών των μαθητών.

Η εκπαιδευτικός έχει, μέρες πριν, παρακινήσει τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν την ψηφιακή φωτογραφική μηχανή και να φωτογραφίσουν ο ένας το πρόσωπο του άλλου. Οι φωτογραφίες έχουν συγκεντρωθεί σε φάκελο με τίτλο «Χαμογελάστε παρακαλώ» ο οποίος είναι διαθέσιμος στην επιφάνεια εργασίας κάθε υπολογιστή του εργαστηρίου Πληροφορικής.

Αυτή τη διδακτική ώρα η εκπαιδευτικός προτρέπει τους μαθητές να επεξεργαστούν τις φωτογραφίες τους, χρησιμοποιώντας το διαδικτυακό λογισμικό έκφρασης funny.pho.to. Πρόκειται για εξαιρετικά απλό λογισμικό το οποίο παρέχει, μεταξύ άλλων, τη δυνατότητα δημιουργίας φωτογραφικού άλμπουμ με τη μορφή κινούμενης εικόνας (.gif). Επιπλέον υπάρχει δυνατότητα τροποποίησης και επεξεργασίας της εργασίας σε κάθε στάδιο, γεγονός που καθιστά το λογισμικό αρκετά εύχρηστο.

Οι μαθητές σε δυάδες επεξεργάζονται τις φωτογραφίες τους προσθέτοντας εφέ της αρεσκείας τους, δημιουργώντας ένα νέο εικαστικό αποτέλεσμα. Είναι σημαντικό, προς αποφυγή παρεξηγήσεων, κάθε μαθητής να επεξεργαστεί τη δική του φωτογραφία. Τα αποτελέσματα μπορούν να διαμοιραστούν είτε με τη χρήση συνδέσμων (link), είτε αποθηκεύοντας τις εικόνες, τοπικά, στους υπολογιστές, επιλογή η οποία και συνιστάται.

Μετά το πέρας της δραστηριότητας και την προβολή των φωτογραφιών πριν και μετά την επεξεργασία οι μαθητές αναμένεται να εντοπίσουν τις

εμφανείς αλλαγές των εικόνων τους και να οδηγηθούν, μέσω συζήτησης, σε συμπεράσματα σχετικά με την ασφάλειά τους στο διαδίκτυο, όταν ιδιαίτερα αναρτούν φωτογραφικό υλικό, καθώς και με την εγκυρότητα των πηγών που υπάρχουν σ' αυτό.

### **Δημιουργία ψηφιακού μουσείου εικαστικών**

Διάρκεια υλοποίησης: 45 λεπτά (μία διδακτική ώρα)

Τόπος υλοποίησης: εργαστήριο Πληροφορικής

Ως τελευταία δραστηριότητα του συγκεκριμένου σεναρίου σημειώνεται η δημιουργία ψηφιακής έκθεσης φωτογραφίας με έργα τα ψηφιακά πορτρέτα των μαθητών. Το διαδικτυακό λογισμικό artsteps έχει σκοπό να δώσει εικονικό χώρο σε νέους καλλιτέχνες να εκθέσουν τις δημιουργίες τους σε μορφή εικόνων, βίντεο και τρισδιάστατων αναπαραστάσεων (Ανδρεάδου, Μιχαηλίδης & Τερζίδης, 2013). Παρέχει δυνατότητα επιλογής της μορφής του χώρου (δάπεδο, επιφάνειες - τοίχους προς αξιοποίηση, οροφή) και υποστηρίζει την περιγραφή των έργων (εικόνων ή και βίντεο) που φιλοξενούνται στο περιβάλλον του. Επίσης, παρέχεται η δυνατότητα τα έργα να τροποποιηθούν στις διαστάσεις (να μεγαλώσουν ή να μικρύνουν) και να παρουσιαστούν με κάποια κορνίζα ή χωρίς. Τέλος, υποστηρίζεται ο διαμοιρασμός της εικονικής έκθεσης μέσω ανάρτησης σε ιστολόγιο.

Η διαδικασία είναι απλή και επιτρέπει στους μαθητές να δώσουν βάρος στην επικοινωνιακή διάσταση της δημιουργίας ενός τέτοιου μουσείου. Απαιτείται λογαριασμός πρόσβασης στο λογισμικό ο οποίος δημιουργείται από την εκπαιδευτικό. Η συγκεκριμένη έκθεση αποτελείται από 30 έργα (μέγιστος αριθμός αναρτήσεων ανά έκθεση) τα οποία φιλοξενούνται σε μία αίθουσα. Οι μαθητές στο εργαστήριο Πληροφορικής συνεργάζονται σε δυάδες και, ακολουθώντας τις οδηγίες της εκπαιδευτικού, εισάγουν στο περιβάλλον του λογισμικού τα έργα τους. Δίνουν σύντομη περιγραφή για αυτά (τίτλο και όνομα καλλιτέχνη) και επιλέγουν τη μορφή κορνίζας η οποία θα τα πλαισιώσει. Οι μαθητές αναμένεται να εργαστούν με αυξανόμενο βαθμό αυτονομίας. Η εκπαιδευτικός συντονίζει, ελέγχει και παρεμβαίνει όποτε της ζητηθεί.

Εφόσον η ανάρτηση και επεξεργασία των έργων ολοκληρωθεί, η περιήγηση στην ψηφιακή έκθεση μπορεί να γίνει τόσο με τη χρήση ποντικιού όσο και με συνδυασμό πλήκτρων του πληκτρολογίου. Βαρύτητα αναμένεται να δοθεί στους διαλόγους και τις κριτικές που διατυπώνουν οι μαθητές καθώς παρατηρούν τα έργα τους αναρτημένα σε έναν τέτοιο χώρο πολιτισμικής αναφοράς.

### **Τελικά τι είναι Μουσείο;**

Διάρκεια υλοποίησης: 25 λεπτά

Τόπος υλοποίησης: σχολική αίθουσα

Η συγκεκριμένη δραστηριότητα θα μπορούσε να θεωρηθεί ως αξιολόγηση του σεναρίου. Η εκπαιδευτικός στη σχολική τάξη, με τη χρήση υπολογιστή και βιντεοπροβολέα προβάλλει ημιδομημένο διάγραμμα kidspiration με κεντρική τη



λέξη «Μουσείο», αντίστοιχο με το αρχικό διάγραμμα διερεύνησης των αντιλήψεων των μαθητών σχετικά με το μουσείο. Ζητά από τους μαθητές να εισάγουν έννοιες σχετικές με το θέμα μετά την ενασχόλησή τους με τις δραστηριότητες του σεναρίου. Τα δυο διάγραμμα με ιδέες των μαθητών πριν και μετά την ενασχόληση με το παρόν σενάριο προβάλλονται ταυτόχρονα και αναμένεται να προκαλέσουν συζήτηση σχετικά με την προσφορά των ΤΠΕ στην καθημερινή ζωή, στις αξίες και τον πολιτισμό.

### **ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ**

Κατά τη διάρκεια υλοποίησης του παρόντος σεναρίου η εκπαιδευτικός οφείλει να επιβλέπει διακριτικά τη διαδικασία, να παρεμβαίνει στο έργο των μαθητών μόνο όταν είναι απαραίτητο και κυρίως να είναι διαρκώς έτοιμη να αποτρέψει καταστάσεις ανασταλτικές για την πορεία της δράσης.

Η αξιολόγηση των μαθητών μπορεί να γίνει από την παρατήρηση του τρόπου εργασίας των ομάδων και από το υλικό που θα παράγουν κατά την υλοποίηση των δραστηριοτήτων (Αθανασιάδης, κ.ά, 2010). Συνεπώς η εκπαιδευτικός οφείλει να διατηρεί ψηφιακούς φακέλους των εργασιών των μαθητών με τα παραγόμενα έργα τόσο τα ψηφιοποιημένα αναλογικά όσο και τα ψηφιακά.

Η αξιολόγηση του σεναρίου θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί με την υλοποίηση της τελευταίας δραστηριότητας η οποία αναμένεται να προκαλέσει συζήτηση σχετικά με την προσφορά των ΤΠΕ στις αξίες και τον πολιτισμό.

### **ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΟΤΗΤΑ**

Τα έργα των μαθητών που έχουν παραχθεί κατά την υλοποίηση του παρόντος σχεδίου δράσης θα μπορούσαν να αποτελέσουν υλικό για τη δημιουργία ψηφιακών κολάζ με τη χρήση κάποιου λογισμικού ψηφιακής εικαστικής, όπως, παραδείγματος χάρι του διαδικτυακού λογισμικού befunky (<https://www.befunky.com/> τελευταία πρόσβαση Μάρτιος 18, 2018), αλλά και του προαναφερθέντος λογισμικού Funhny.Pho.to. Οι δυνατότητες που παρέχουν και τα δύο λογισμικά είναι πολλές και η απλότητά τους τα καθιστά εύχρηστα ακόμα και για μαθητές μικρής ηλικίας.

Επίσης, επεκτείνοντας την ενότητα Β3 των Εικαστικών «Πρόσωπα που μιλούν» (ΒΜ σ. 39-42 και ΤΕ σ.26), οι ψηφιακές φωτογραφίες των μαθητών θα μπορούσαν να αποτελέσουν βάση επιχρωματισμού με τη χρήση των προαναφερθέντων λογισμικών δημιουργικής έκφρασης, αλλά και άλλων, όπως, παραδείγματος χάριν, των διαδικτυακών λογισμικών piZap (<https://www.pizap.com/> τελευταία πρόσβαση Μάρτιος 18, 2018), FuntasticFace (<http://www.funtasticface.com/> τελευταία πρόσβαση Μάρτιος 18, 2018) και pixlr (<https://pixlr.com/> τελευταία πρόσβαση Μάρτιος 18, 2018).

Οι φωτογραφίες των μαθητών θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ακόμα και για τη δημιουργία κόμικς. Καθώς τα περισσότερα διαδικτυακά λογισμικά δεν υποστηρίζουν την ελληνική γλώσσα, οι μαθητές, ακολουθώντας τις οδηγίες της εκπαιδευτικού, θα μπορούσαν να εισάγουν τις φωτογραφίες

τους στο περιβάλλον του κειμενογράφου word, να εισάγουν στη συνέχεια «μπαλονάκια ομιλίας» και να μετατρέψουν τους εαυτούς τους σε ήρωες κόμικς.

Όλα τα έργα των μαθητών θα μπορούσαν να παρουσιαστούν στους συμμαθητές, τους γονείς αλλά και στο ευρύ κοινό με τη δημιουργία έκθεσης εικαστικών η οποία θα μπορούσε να υλοποιηθεί στο πλαίσιο εκδηλώσεων του σχολείου.

Τέλος, κάθε δραστηριότητα θα μπορούσε να φιλοξενηθεί στο ιστολόγιο του σχολείου, εφόσον υπάρχει. Θα μπορούσε επίσης να δημιουργηθεί για τους σκοπούς της υποστήριξης και του διαμοιρασμού των δραστηριοτήτων του παρόντος σεναρίου ένα ιστολόγιο το οποίο θα αποτελούσε σημείο αναφοράς και άμεσης ανάδρασης για τους μαθητές. Η κοινωνική δικτύωση μέσω εργαλείου web 2.0 (ιστολογίου) υποστηρίζει τις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης και αποτελεί θεμελιώδη αναφορά για τη δημιουργία του σύγχρονου σχολείου.

Το παρόν σενάριο επιχειρεί διαθεματικά και διεπιστημονικά την καλλιέργεια θετικής στάσης απέναντι σε χώρους πολιτισμού μέσω των Εικαστικών και των ΤΠΕ. Συνεπώς οι στόχοι του, όπως διατυπώνονται παραπάνω, είναι δυνατό να επιτευχθούν όχι μόνο από μικρούς αλλά και από μεγαλύτερους μαθητές. Με άλλα λόγια το παρόν σενάριο μετά από σχετική προσαρμογή στα αντίστοιχα ΑΠΣ μπορεί να υλοποιηθεί από οποιαδήποτε τάξη του Δημοτικού Σχολείου.

## **ΑΝΑΦΟΡΕΣ**

Αθανασιάδης, Κ., Σαλονικίδης, Γ. & Σιμωντάς, Κ. (2009). *Τα Εκπαιδευτικά Σενάρια στο Δημοτικό Σχολείο*. Αθήνα: Παπαζήση.

Ανδρεάδου, Χ., Μιχαηλίδης, Ι. & Τερζίδης, Σ. (2013). 'Μνήμες Παιχνιδιών, Αφηγήσεις Ανθρώπων: προφορικές ιστορίες, διαδικτυακές συνεργασίες'. Στο Ν. Τζιμόπουλος (επιμ.), 7<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ: "Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη διδακτική πράξη" (Τόμος Α, σσ. 236-243). Σύρος.

Ζωγράφος, Θ., Μπέσσας, Δ. & Μπέσσα, Ε. (2009). *Εικαστικά Α' & Β' τάξη Δημοτικού, Βιβλίο Δασκάλου*. Αθήνα: Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων.

Ζωγράφος, Θ., Μπέσσας, Δ. & Μπέσσα, Ε. (2009). *Εικαστικά Α' & Β' τάξη Δημοτικού, Βιβλίο Μαθητή*. Αθήνα: Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων.

Ζωγράφος, Θ., Μπέσσας, Δ. & Μπέσσα, Ε. (2009). *Εικαστικά Α' & Β' τάξη Δημοτικού, Τετράδιο εργασιών*. Αθήνα: Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων.

Μαρκατάτος, Γ. Π. (2012). *Εργαλεία ψηφιακής εικαστικής και δημιουργίας: Εκπαιδευτικές ιδέες για να παίζει κανείς διαθεματικά με ψηφιακές εικόνες και φωτογραφίες*. Ηράκλειο - Κρήτης: έκδ. ιδ. 57 σελ. <https://dl.dropbox.com/u/27010670/books/pseik.pdf>

ISBN: 987-618-80225-1-5

Μικρόπουλος, Τ. & Μπέλλου, Ι. (2010). *Σενάρια διδασκαλίας με υπολογιστή*. Αθήνα: Κλειδάριθμος.



Πλακίτση, Α., Κοντογιάννη, Α., Σπυράτου, Ε. & Μανώλη, Β. (2012). *Μελέτη Περιβάλλοντος, Βιβλίο Δασκάλου*. Αθήνα: Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων.

Πλακίτση, Α., Κοντογιάννη, Α., Σπυράτου, Ε. & Μανώλη, Β. (2012). *Μελέτη Περιβάλλοντος, Βιβλίο Μαθητή*. Αθήνα: Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων.

Πλακίτση, Α., Κοντογιάννη, Α., Σπυράτου, Ε. & Μανώλη, Β. (2012). *Μελέτη Περιβάλλοντος, Τετράδιο εργασιών*. Αθήνα: Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων.

ΦΕΚ αρ.φ. 304, Β' τεύχος, 13 Μαρτίου 2003, σσ. 4144-4148.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

### Φύλλα εργασίας

#### **Χαμογελάστε, παρακαλώ! Οδηγίες χρήσης**

Οι οδηγίες προς τους μαθητές για την ολοκλήρωση της παρούσας δραστηριότητας δόθηκαν διαδικτυακά μέσω ιστολογίου ([http://eurofykious.blogspot.gr/2015/08/blog-post\\_28.html](http://eurofykious.blogspot.gr/2015/08/blog-post_28.html), τελευταία πρόσβαση Μάρτιος 18, 2018). Ωστόσο οι οδηγίες θα μπορούσαν να παρουσιαστούν με τη μορφή φύλλου εργασίας, το οποίο και περιγράφεται ως εξής:

Βήμα 1ο: Ανοίξτε με διπλό κλικ τον φυλλομετρητή firefox για να συνδεθείτε στο διαδίκτυο. Στη συνέχεια πληκτρολογήστε στη γραμμή διεύθυνσης το εξής: funny.pho.to και πατήστε enter.

Βήμα 2ο: Από την αρχική σελίδα του διαδικτυακού λογισμικού ψηφιακής εικαστικής funny.pho.to. επιλέξτε ένα από τα πάμπολλα εφέ που διαθέτει για να εφαρμόσετε στη φωτογραφία σας.

Βήμα 3ο: Αφού επιλέξετε εφέ, μπορείτε να εισάγετε τη φωτογραφία σας στο περιβάλλον του λογισμικού, από τον υπολογιστή σας, από κάποιο σύνδεσμο ή από το fb. Εσείς εισάγετε στο περιβάλλον του λογισμικού τη φωτογραφία σας από τον υπολογιστή σας. Στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας βρίσκεται φάκελος με τίτλο: "Χαμογελάστε παρακαλώ" από εκείνον αναζητήστε τη δική σας φωτογραφία για να την εισάγετε στο λογισμικό.

Βήμα 4ο: Το εφέ εφαρμόζεται στη φωτογραφία. Αν το αποτέλεσμα σας ικανοποιεί... αποθηκεύετε και κατεβάζετε στον υπολογιστή σας. Το λογισμικό παρέχει κι άλλες δυνατότητες διαμοιρασμού του αρχείου, όμως εσείς επιλέξετε την αποθήκευση στον υπολογιστή.

Βήμα 5ο: Το λογισμικό σας επιτρέπει να επεξεργαστείτε περισσότερο τη φωτογραφία σας, επιλέγοντας εφέ της αρεσκείας σας. Μπορείτε να διαλέξετε όποια κορνίζα θέλετε από τη μεγάλη συλλογή κορνιζών που διαθέτει. Εφαρμόζετε ή ακυρώνετε, μέχρι να φτάσετε στο επιθυμητό αποτέλεσμα. Στη συνέχεια αποθηκεύετε και κατεβάζετε στον υπολογιστή σας. Οποιαδήποτε στιγμή το λογισμικό επιτρέπει να αναιρέσετε επιλογές σας.

Βήμα 6ο: Στη φωτογραφία σας μπορείτε να εισάγετε διάφορα "αυτοκόλλητα" (εικονίδιο με καπελάκι και μουστάκι). Με κλικ στο επιθυμητό "αυτοκόλλητο" εκείνο μεταφέρεται πάνω στη φωτογραφία σας κι εσείς μπορείτε να του αλλάξετε θέση, φορά, μέγεθος, ακόμα και να το διαγράψετε. Επαναλάβετε όσες φορές επιθυμείτε και φτιάξτε τη φωτογραφία σας όπως σας αρέσει.

Βήμα 7ο: Από την αντίστοιχη επιλογή "Text" (κουμπάκι T+) μπορείτε να εισάγετε και κείμενο, επιλέγοντας γραμματοσειρά και χρώμα. Φυσικά, αν κάτι δε σας αρέσει... αναιρείτε ή ακυρώνετε την εφαρμογή του. Τέλος, δεν ξεχνάτε να αποθηκεύετε στον υπολογιστή ό,τι σας αρέσει.

### **Δημιουργία ψηφιακού μουσείου εικαστικών. Οδηγίες χρήσης**

Οι οδηγίες προς τους μαθητές για τη σύσταση ψηφιακού μουσείου εικαστικών δόθηκαν διαδικτυακά, μέσω ιστολογίου (<http://eurofykious.blogspot.gr/2015/09/blog-post.html>, τελευταία πρόσβαση Μάρτιος 18, 2018). Ωστόσο οι οδηγίες θα μπορούσαν να παρουσιαστούν με τη μορφή φύλλου εργασίας, το οποίο και περιγράφεται ως εξής:

Βήμα 1<sup>ο</sup>: Ανοίξτε με διπλό κλικ τον φυλλομετρητή firefox για να συνδεθείτε στο διαδίκτυο. Στη συνέχεια πληκτρολογήστε στη γραμμή διεύθυνσης το εξής: [artsteps.com](http://artsteps.com) και πατήστε enter. Το διαδικτυακό λογισμικό έκφρασης artsteps έχει σκοπό να δώσει εικονικό χώρο έκφρασης σε νέους καλλιτέχνες. Είναι εύκολο στη χρήση του και το αποτέλεσμα που προσφέρει εντυπωσιακό.

Βήμα 2<sup>ο</sup>: Απαιτείται εγγραφή για τη χρήση του, αλλά έχει ήδη κάνει για εσάς η δασκάλα σας. Συνεχίστε, λοιπόν, στην ήδη διαμορφωμένη έκθεση. Βρείτε τα έργα σας για να τα εκθέσετε. Στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας βρίσκεται φάκελος με τίτλο: "Χαμογελάστε παρακαλώ". Από εκείνον αναζητήστε τη δική σας φωτογραφία για να την εισάγετε στο λογισμικό.

Βήμα 3<sup>ο</sup>: Εδώ μπορείτε να προσθέσετε πληροφορίες για το καθένα, με κλικ στο κουμπί επεξεργασίας (Edit) κάτω από τη μικρογραφία του.

Βήμα 4<sup>ο</sup>: Μπορείτε να προσθέσετε τίτλο και να περιγράψετε το έργο, ακόμα και να αναφέρετε τον καλλιτέχνη - δημιουργό.

Βήμα 5<sup>ο</sup>: Είστε έτοιμοι να εισάγετε τα έργα σας στην έκθεση. Από το κουμπί επεξεργασίας (Edit) που βλέπετε κάτω από τη μικρογραφία της εικόνας της έκθεσης επιλέξτε τη διαμόρφωση χώρου (curate) και περιμένετε ελάχιστα.

Βήμα 6<sup>ο</sup>: Εμφανίζονται απλές οδηγίες στα Αγγλικά, αλλά γι' αυτές... έχετε τη δασκάλα σας να μεταφράζει. Κλείστε το παράθυρο.

Βήμα 7<sup>ο</sup>: Βρίσκεστε πια στο εσωτερικό της έκθεσης, την οποία μπορείτε να επεξεργαστείτε. Εδώ εστιάζουμε στην προσθήκη εικόνας (Add Image). Επιλέξτε τη δικιά σας φωτογραφία για να την τοποθετήσετε (Place artifact).

Βήμα 8<sup>ο</sup>: Ακουμπήστε το ποντίκι στο σημείο που θέλετε να τοποθετήσετε το έργο κάντε κλικ και επιλέξτε την πρώτη επιλογή για τοποθέτηση (Place). Το έργο σας τοποθετήθηκε στον τοίχο της έκθεσης! Συγχαρητήρια!

Βήμα 9<sup>ο</sup>: Ίσως να σκέφτεστε ότι θα ήταν ομορφότερο με μια κορνίζα. Με κλικ πάνω του παρέχονται διάφορες επιλογές: Μετακίνηση, Διαγραφή, Κορνίζα, Μεγέθυνση, Σμίκρυνση. Επιλέξτε κορνίζα (Frame Properties) και διαλέξτε όποια σας αρέσει. Τέλειο!

Βήμα 10<sup>ο</sup>: Φυσικά, με κλικ στα έργα, οποιαδήποτε στιγμή, παρέχεται δυνατότητα μετακίνησης, μεγέθυνσης, σμίκρυνσης ή και διαγραφής.

Τέλος, αφού εισάγετε όλοι τα έργα σας, ελάτε να περιηγηθούμε στο ψηφιακό μας μουσείο! Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το ποντίκι ή τα πλήκτρα Z, X και τα βελάκια του πληκτρολογίου. Καλή περιήγηση!