

Ενσωμάτωση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στο Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα (ΝΑΠ) Εικαστικών Τεχνών

Οι Εικαστικές Τέχνες είναι ενσωματωμένες στην καθημερινή μας ζωή και αποτελούν αναπόσπαστο μέρος του τοπικού και παγκόσμιου πολιτισμού. Μέσα από τις Εικαστικές Τέχνες ο άνθρωπος αναπαριστά εμπειρίες και ιδέες, επικοινωνεί, δομεί την ταυτότητα του και δημιουργεί το περιβάλλον και τον πολιτισμό.

Οι Εικαστικές Τέχνες στην εκπαίδευση συμβάλλουν στους διάφορους τομείς ανάπτυξης (π.χ. κοινωνικό, γνωστικό, συναισθηματικό) προάγοντας έτσι την ολόπλευρη ανάπτυξη του ατόμου. Ταυτόχρονα καλλιεργούν το σεβασμό και την κατανόηση ανάμεσα στους ανθρώπους, καθώς και την κρίση για το περιβάλλον και τον πολιτισμό. Μέσα από το μάθημα των Εικαστικών Τεχνών επιδιώκεται η εικαστική έκφραση και σκέψη του παιδιού, η σύνδεσή της με τον εαυτό του, το περιβάλλον και τη ζωή, καθώς και η προσέγγιση της τοπικής και παγκόσμιας εικαστικής δημιουργίας (έργου τέχνης/εικόνας). Σταδιακά ενισχύονται οι εικαστικές εμπειρίες, γνώσεις, ικανότητες και δεξιότητες, στοχεύοντας στην ανάπτυξη κριτικά σκεπτόμενων, συνειδητοποιημένων θεατών – δημιουργών ικανών να συμβάλλουν ενεργά στη βελτίωση της ποιότητας ζωής τους σε μια δημοκρατική κοινωνία.

Οι ΤΠΕ κατέχουν σημαντική θέση στο ΝΑΠ Εικαστικών Τεχνών, αφού στους βασικούς άξονές του περιλαμβάνονται η διερεύνηση υλικών και οι πειραματισμοί με τη χρήση πολλαπλών τεχνικών και μέσων, συμπεριλαμβανομένων και των νέων τεχνολογιών. Βασικές δεξιότητες που πρέπει να αναπτύξουν οι μαθητές/τριες στα πλαίσια του ΝΑΠ Εικαστικών Τεχνών είναι αυτές της **συλλογής, καταγραφής και επεξεργασίας δεδομένων** για την εικαστική τους δημιουργία. Ανάμεσα στα μέσα τα οποία προτείνονται για την ανάπτυξη των πιο πάνω δεξιοτήτων είναι η ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, η βιντεοκάμερα, ο Ηλεκτρονικός Υπολογιστής (ΗΥ) και διάφορα λογισμικά. Επιπλέον, στο περιεχόμενο του ΝΑΠ Εικαστικών Τεχνών συμπεριλαμβάνεται η χρήση των ΤΠΕ ως μέσων και εργαλείων για εικαστική δημιουργία (π.χ. ψηφιακά παραγόμενη εικόνα, ψηφιακά τροποποιημένη εικόνα, φωτογραφία, κινούμενη εικόνα- animation, βιντεοτέχνη-video art).

Οι ΤΠΕ στηρίζουν, μέσω διαδικτύου και διάφορων λογισμικών/προγραμμάτων, τη **θέαση – παρατήρηση**, που μαζί με την **παραγωγή – δημιουργία** έχουν τεθεί στον πυρήνα του σχεδιασμού και της εφαρμογής των εικαστικών δραστηριοτήτων. Η θέαση έργων τέχνης, εικόνων και ταινιών, για σκοπούς εποπτικοποίησης της διδασκαλίας, γίνεται κυρίως μέσω ΗΥ ή/και βιντεοπροβολέα. Επίσης, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να διατηρούν και ηλεκτρονικό φάκελο εικαστικών δραστηριοτήτων (π.χ. με φωτογραφίες έργων παιδιών και της διαδικασίας που ακολουθήθηκε), τον οποίο μπορεί να αξιοποιήσουν για σκοπούς αξιολόγησης. Επιπρόσθετα το **εικαστικό ημερολόγιο**, καινοτομία που εισάγεται στο ΝΑΠ Εικαστικών Τεχνών και στο οποίο τα παιδιά καταγράφουν την εξέλιξη των ιδεών τους, μπορεί να έχει και ψηφιακή μορφή.

Τέλος, οι ΤΠΕ λειτουργούν ως μέσα και εργαλεία για ενημέρωση, επιμόρφωση και επικοινωνία μεταξύ των εκπαιδευτικών και της Ομάδας Εικαστικής Αγωγής. Μέσω της ιστοσελίδας οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επιμορφώνονται και να έχουν άμεση πρόσβαση σε υλικό που αφορά στο ΝΑΠ Εικαστικών Τεχνών, συνέδρια – σεμινάρια, εγκυκλίους, ανακοινώσεις, διαγωνισμούς και εκδηλώσεις. Επίσης υπάρχουν τα στοιχεία επικοινωνίας των επιθεωρητών και των συμβούλων τέχνης για να μπορούν οι εκπαιδευτικοί να επικοινωνούν μαζί τους.

Πιο κάτω παρατίθενται κάποια παραδείγματα ενσωμάτωσης των ΤΠΕ στο μάθημα των Εικαστικών Τεχνών.

A. Διδακτικές Ενότητες στην ιστοσελίδα Εικαστικής Αγωγής, στις οποίες ενσωματώνονται οι ΤΠΕ:

1. Σκιαγραφώντας την εντός των τειχών Λευκωσία

Θέση στην ιστοσελίδα Εικαστικής Αγωγής:

Εκπαιδευτικό Υλικό → Ενότητες – Δειγματικά Μαθήματα → Βαθμίδα 2 (Γ΄- Ε΄ Δημοτικού)

Τα μαθήματα 5 και 6 της ενότητας διεξάγονται αποκλειστικά στο εργαστήριο των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Στους ΗΥ υπάρχουν αποθηκευμένα δεδομένα από την περιδιάβαση των μαθητών/τριών στην πόλη (φωτογραφίες, βίντεο, ήχοι) και από την εργασία τους με επαγγελματία μουσικό (ηχογραφημένα αποσπάσματα από τις συνεντεύξεις τους, κομμάτια από τη δουλειά του μουσικού “Soundscape Nicosia”).

Τα παιδιά επεξεργάζονται τα δεδομένα και δημιουργούν τα δικά τους βίντεο χρησιμοποιώντας το λογισμικό Windows Movie Maker.

2. Αγαπώ τον εαυτό μου, τρέφομαι σωστά, γυμνάζομαι τακτικά

Θέση στην ιστοσελίδα Εικαστικής Αγωγής:

Εκπαιδευτικό Υλικό → Ενότητες – Δειγματικά Μαθήματα → Βαθμίδα 3 (ΣΤ΄ Δημοτικού – Β΄ Γυμνασίου)

- Στο **Μάθημα 8 / Δραστηριότητα 3**, ομάδα παιδιών δημιούργησε ενημερωτικό φυλλάδιο της εικαστικής εγκατάστασης σε ηλεκτρονική μορφή, το οποίο στάλθηκε με ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και δόθηκε σε διάφορους φορείς (Πανεπιστήμιο Κύπρου, φοιτητές, γονείς, σχολική εφορία, άλλα τμήματα του σχολείου, δημαρχείο, κλπ).
- Στο **Μάθημα 8 / Δραστηριότητα 4**, ομάδα παιδιών δημιούργησε φράση/μήνυμα που ενσωματώθηκε σε εικαστική εγκατάσταση. Κάθε γράμμα του μηνύματος δημιουργήθηκε στον Η.Υ και τυπώθηκε ξεχωριστά.
- Το **Μάθημα 11** έχει τίτλο “Επεξεργασία φωτογραφιών στους Η.Υ”. Τα παιδιά επεξεργάζονται φωτογραφίες που τα ίδια έβγαλαν σε προηγούμενο μάθημα, στο λογισμικό PICKNIK.

3. Μύθοι μέσα από ψηφιδωτά, Βαθμίδα 3 (ΣΤ΄ Δημοτικού – Β΄ Γυμνασίου)

Θέση στην ιστοσελίδα Εικαστικής Αγωγής:

Εκπαιδευτικό Υλικό → Ενότητες – Δειγματικά Μαθήματα → Βαθμίδα 3 (ΣΤ΄ Δημοτικού – Β΄ Γυμνασίου)

Στη δομή καταγραφής της ενότητας στην ιστοσελίδα Εικαστικής Αγωγής συμπεριλαμβάνονται σύνδεσμοι για διευκόλυνση του αναγνώστη.

Η ενότητα καταπιάνεται με την τεχνική του ψηφιδωτού. Στο **Μάθημα 2** τα παιδιά πειραματίζονται και δημιουργούν το δικό τους ‘ψηφιακό’ ψηφιδωτό στο λογισμικό ‘**Make a Roman Mosaic online**’ (<http://gwydir.demon.co.uk/jo/mosaic/mkmosaic.htm>).

B. Λογισμικά που προτείνονται στους εκπαιδευτικούς στην ιστοσελίδα Εικαστικής Αγωγής

1. Υποστηρικτικό Υλικό → Λογισμικά

- **Εικαστικά Α' - Στ' Δημοτικού** (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Ελλάδας)
- **Windows Movie Maker**
Προτείνεται στους εκπαιδευτικούς για τη δημιουργία **Βιντεοτέχνης** και **Animation**.
(Έχει δημιουργηθεί και αναρτηθεί στην ιστοσελίδα Εικαστικής Αγωγής, Αναλυτικός Οδηγός Χρήσης του Windows Movie Maker.)
- **Gimp**
Προτείνεται στους/στις εκπαιδευτικούς για ψηφιακή επεξεργασία εικόνας.
(Έχει αναρτηθεί σύνδεσμος για οδηγίες χρήσης των εργαλείων του λογισμικού.)

2. Συνδέσεις → Χρήσιμες Ιστοσελίδες → Διαδραστικά παιχνίδια

- [MoMa Interactive Games](#)
- [National Gallery of Art](#)
- [Picassohead](#)
- [Kid's Painting Activities](#)
- [Online Jigsaw Puzzle](#)
- [Personal Art: How do you see yourself and other people?](#)
- [Design a Mosaic](#)
Έχει δημιουργηθεί και αναρτηθεί «Οδηγός φύλαξης Ψηφιακού Ψηφιδωτού» για να μπορούν τα παιδιά να τα συνεχίσουν σε επόμενο μάθημα.

Ομάδα Εικαστικής Αγωγής
Δημοτικής Εκπαίδευσης