

Θεματική Περιοχή: Ταυτότητα

Ενότητα: Σουρεαλισμός - Καρδιά ή Μυαλό;

Γενικός Σκοπός: Η κατασκευή σύνθετου έργου (ασαμπλάζ) με ανακυκλώσιμα υλικά, επηρεασμένο από τον Σουρεαλισμό που να πηγάζει από όνειρο ή αυτοματισμό.

| ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ<br>ΔΕΙΚΤΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ   | ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ ΔΙΔΑΚΤΕΑ<br>ΔΕΙΚΤΕΣ ΕΠΑΡΚΕΙΑΣ  | ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ  |
|---|---|---|
| <i>Οι μαθητές και οι μαθήτριες να είναι σε θέση:</i>  | <i>Διδακτέα: Πληροφορίες, Έννοιες, Δεξιότητες, Στρατηγικές/Τρόπος σκέψης, Στάσεις/Αξίες</i>   | <i>Προτεινόμενες Περίοδοι (20) &amp; Δραστηριότητες</i>   |
| <p>1.1 Να εκφράζουν ελεύθερα τις αντιλήψεις, τις ιδέες τους ή τους προβληματισμούς τους για ένα θέμα με ερέθισμα οπτικά ή/και ακουστικά μέσα.</p> <p>4.1 Να τοποθετούν ιστορικά τα έργα τέχνης και να τα αναγνωρίζουν.</p>  | <p>1.1.1 Πρόκληση συζήτησης γύρω από το θέμα, με αφορμήση πηγές (έργα τέχνης,) με αναφορά στις 5 θεματικές</p> <p>4.1.1 Ιστορία της Τέχνης</p>  | <p>(1) Αφορμήση: Παρουσίαση - συζήτηση από την Ιστορία της Τέχνης (εξεταζόμενη + εμπλουτισμός) Ντυσάμ, Νταλί, Μαγκρίτ, Ντε Κίρικο, Μαξ Ερνστ, Εγγονόπουλος κ.α. Ανάλυση - ερμηνεία ενός ή δύο έργων και καταγραφή των κύριων χαρακτηριστικών γνωρισμάτων του Σουρεαλιστικού κινήματος (παραδοξολογία, αυτόματη γραφή, συνειρμοί κλπ)</p>  |
| <p>1.1 Να εκφράζουν ελεύθερα τις αντιλήψεις, τις ιδέες τους ή τους προβληματισμούς τους για ένα θέμα με ερέθισμα οπτικά ή/και ακουστικά μέσα.</p> <p>3.2 Να διερευνούν εικαστικά το πλαίσιο και τις σημασίες των πηγών τους, να αλληλεπιδρούν με τις πηγές και να διατυπώνουν πολλαπλές λύσεις.</p> | <p>1.1.2 Ιδεοθύελλα, σκέψεις, απόψεις</p> <p>3.2.3 Αναζήτηση και υιοθέτηση προσωπικών μηνυμάτων, συμβολισμών, οπτικών μεταφορών κατά τη διάρκεια της εικαστικής έρευνας</p>   | <p>(2) Συζήτηση: καταγραφή ονείρων σε κείμενο Εναλλακτικά, δημιουργούνται ονειρικοί συνειρμοί μέσα από ένα παιχνίδι αυτοματισμού που θα μπορούσε να εξελιχθεί ως εξής: δίνονται οι λέξεις “καρδιά” και “μυαλό” και οι μαθητές/ριες ζητούνται να τις συνδυάσουν σε σκίτσα με κάποιες άλλες έννοιες που επιλέγουν τυχαία (π.χ. με κλήρωση), και που μπορεί να αφορούν ζώα, φυτά, μέρη του σώματος ή του προσώπου, μουσικά όργανα και άλλα φαινομενικά ασύνδετα αντικείμενα όπως τροχός, ρολόι, σπίτι. Ενθαρύνονται οι παράδοξες συνδέσεις που προκαλούν έκπληξη ή εκφράζουν χιούμορ ή που γενικότερα παραπέμπουν στο υποσυνείδητο (επιθυμίες, φοβίες)</p> |
| <p>2.2 Να πειραματίζονται και να εφαρμόζουν μορφολογικά/δομικά στοιχεία στα πλαίσια της εικαστικής διαδικασίας.</p> <p>3.4 Να εφαρμόζουν διαδικασίες συλλογής και οργάνωσης των δεδομένων που προκύπτουν κατά τη διάρκεια της εικαστικής πρακτικής.</p>   | <p>2.2.2 Ασκήσεις πειραματισμού με στόχο την παραγωγή και διερεύνηση των δυνατοτήτων των μορφολογικών/δομικών στοιχείων σε συνδυασμό με υλικά και τεχνικές</p> <p>3.4.1 Συλλογή και σύνοψη στοιχείων όπως σκίτσα, προσχέδια, (...) κείμενα, φωτογραφικό υλικό που έχουν δημιουργηθεί και παραχθεί</p> | <p>(4) Σχεδιαστικές μελέτες που απορρέουν μέσα από τα σκίτσα τους Συλλογή και ταξινόμηση υλικού (από περιοδικά, διαδύκτιο, φωτογραφίες, άχρηστα ανακυκλώσιμα υλικά, αντικείμενα, παπούτσια, γυαλιά)</p>   |

| ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ<br>ΔΕΙΚΤΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ  | ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ ΔΙΔΑΚΤΕΑ<br>ΔΕΙΚΤΕΣ ΕΠΑΡΚΕΙΑΣ   | ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ  |
|--|--|---|
| <i>Οι μαθητές και οι μαθήτριες να είναι σε θέση:</i>   | <i>Διδακτέα: Πληροφορίες, Έννοιες, Δεξιότητες, Στρατηγικές/Τρόπος σκέψης, Στάσεις/Αξίες</i>  | <i>Προτεινόμενες Περίοδοι (20) &amp; Δραστηριότητες</i>   |
| 3.1 Να παρατηρούν και να σχεδιάζουν από το φυσικό καθώς και με τη φαντασία τους.                       | 3.1.2 Συνθέσεις από φαντασία αυτόνομα ή ως εξέλιξη του ελεύθερου σχεδίου   | (4) Δουλεύοντας σε ομάδες, συνθέτουν τα στοιχεία τους χρησιμοποιώντας τις αρχές της Ενότητας, της Έμφασης - Αντίθεσης και της Ποικιλίας<br>Φτιάχνουν δισδιάστατα ή τρισδιάστατα προσχέδια |
| 3.5 Να δημιουργούν ατομικά ή και ομαδικά το τελικό έργο τους επιλέγοντας την κατάλληλη εικαστική λύση. | 3.5.1 Δημιουργία τελικού έργου.<br>Καθορισμός κριτηρίων επιλογής λύσης για την εικαστική απόδοση του θέματος όπως:<br>- η σύνθεση<br>- η μορφή<br>- το περιεχόμενο<br>- ο νόημα<br>- η πρωτοτυπία<br>- οι δυνατότητες εξέλιξης | (8) Επιλέγουν την καταλληλότερη ιδέα και δημιουργούν το ασαμπλάζ, προσθέτοντας χρώμα στα ανακυκλώσιμα υλικά που επέλεξαν  |
| 5.1 Να προβληματίζονται για την λειτουργία της εικαστικής τους δημιουργίας.                            | 5.1.1 Η εικαστική δημιουργία ως:<br>- εμπειρία που μπορεί ο δημιουργός να μοιραστεί με άλλους  | (1) Επικοινωνία: Αυτοαξιολόγηση.<br>Παρουσιάζουν την τελική δουλειά, αλλά και την διαδικασία που ακολούθησαν μέσα από τα διερευνητικά σχέδια και τρισδιάστατες μελέτες τους               |