

Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

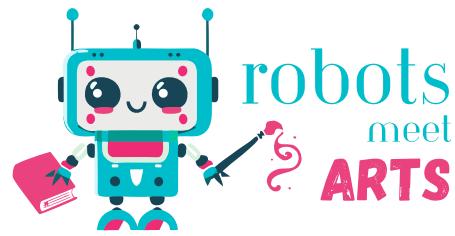
Αριθμός έργου: 2023-1-FR01-KA220-  
SCH-000151881

# ΚΟΛΛΑΖ ΜΕ ΚΩΔΙΚΑ



STIMÓDULI  
for social change





### Θέμα:

Τέχνες & Σχεδιασμός - Ιστορία της τέχνης

### Περιεχόμενο:

Κολάζ, χειροτεχνίες

### Υπολογιστικές Πρακτικές

Επιλέξτε ό,τι ταιριάζει

- **Ανάλυση προβλήματος**
- Αναγνώριση μοτίβων
- Αφαίρεση
- **Αλγόριθμος**
- Επίλυση προβλημάτων

Χωρίς Υπολογιστή / Με Υπολογιστή



### Χρόνος προετοιμασίας:

10 λεπτά



### Ηλικία:

8-12 ετών



### Διάρκεια:

60 λεπτά



### Τοποθεσία:

Τάξη, Αίθουσα Καλλιτεχνικών

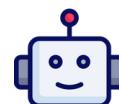


### Κατανομή ομάδας:

Ομαδική εργασία σε ομάδες των 2 ατόμων



### Επίπεδο δυσκολίας:



### Μετά το μάθημα, οι μαθητές/τριες θα μπορούν να...

- Κατανοούν και εξασκούν έννοιες χωρικής αντίληψης (π.χ. αριστερά, δεξιά, μπροστά, πίσω) και να περιγράφουν τη θέση αντικειμένων χρησιμοποιώντας χωρική γλώσσα.
- Δίνουν βήμα-βήμα οδηγίες σε λογική ακολουθία.
- Αναγνωρίζουν τη σημασία της σαφούς και αδιαμφισβήτητης καθοδήγησης.
- Ακούν προσεκτικά τις οδηγίες των συμμαθητών/τριών τους και τις ακολουθούν για να δημιουργήσουν παρόμοιο κολάζ.
- Κατανοούν πώς η διαδικασία παροχής και εκτέλεσης οδηγιών συνδέεται με τον προγραμματισμό και τους αλγόριθμους.
- Αντλούν ευχαρίστηση και ικανοποίηση από τον οπτικό σχεδιασμό και απολαμβάνουν το αποτέλεσμα που έχει οπτικά σχεδιαστεί.
- Εφαρμόζουν τεχνικές και χρησιμοποιούν εργαλεία και υλικά για να δώσουν οπτική μορφή με τρόπους που τους ικανοποιούν.
- Εκφράζουν απτικά και οπτικά εντυπώσεις, εμπειρίες, συναισθήματα και φαντασίες με οπτικό τρόπο.



### **Απαιτούμενα υλικά:**

Προβολέας + φορητός υπολογιστής ή η εικόνα που εκτυπώνεται

- για κάθε ομάδα
- Στοίβα από χρωματιστό χαρτί
- 2x κόλλα σε στικ
- 2x χαρτί A4
- 2x μολύβια
- 1x γόμα
- 1x ξύστρα

### **Χρήσιμοι σύνδεσμοι:**

Sandwich bot: <https://www.youtube.com/watch?v=leBEFaVHlIE&t=77s>

## Προετοιμασία & Σημειώσεις για τους/τις εκπαιδευτικούς

Πριν ξεκινήσετε το μάθημα:

- Κόψτε 2 σετ σχημάτων, π.χ.: 2× τρίγωνο, 2× τετράγωνο, 2× εξάγωνο, 2× κύκλος.
- Τοποθετήστε κοντά 2 μολύβια και 2 φύλλα A4 διάφανου χαρτιού.

Συνεργασία με άλλους καλλιτέχνες: Θέλετε να δουλέψετε γύρω από έναν άλλο καλλιτέχνη του κολάζ;

Μερικοί καλλιτέχνες που ασχολούνται με το κολάζ:

- Hannah Höch
- Kurt Schwitters
- Eduardo Paolozzi

Διαχείριση λαθών στις οδηγίες:

Αν οι μαθητές/τριες δώσουν υπερβολικές ή συγκεχυμένες οδηγίες, μπορείτε ως εκπαιδευτικός να πείτε «Σφάλμα!». Αυτό δείχνει ότι πρέπει να τις διορθώσουν και να τις κάνουν σαφέστερες.

Συμβουλή: Δώστε σαφείς, σύντομες οδηγίες.

## Εισαγωγή - 15 λεπτά

Σήμερα θα δημιουργήσουμε έργα τέχνης εμπνευσμένα από τον καλλιτέχνη Ανρί Ματίς. Στη συνέχεια, προβάλλουμε αυτό το έργο (τα δύο μάσκες) στον πίνακα.

Ενδιαφέρουσες ερωτήσεις:

- Τι βλέπετε; → Απάντηση του μαθητή/τριας
- Από τι υλικό είναι φτιαγμένο; → Χρωματιστό χαρτί
- Πώς νομίζετε ότι εργάστηκε ο/η καλλιτέχνης; → Κόβει διάφορα σχήματα από χρωματιστό χαρτί και τα κολλάει σε ένα φύλλο χαρτί

Προγραμματίζοντας τον/την εκπαιδευτικό:

- Μοιράστε: 1 φύλλο A4, 1 κόλλα στικ και 1 σετ σχημάτων. Ο/Η εκπαιδευτικός έχει τα ίδια υλικά.
- Οι μαθητές/τριες έχουν λίγα λεπτά για να δημιουργήσουν ένα έργο τέχνης με τα σχήματά τους. Ο/Η εκπαιδευτικός δεν επιτρέπεται να δει το έργο κατά τη διάρκεια ή στο τέλος της διαδικασίας.
- Όταν τα παιδιά ολοκληρώσουν το έργο τους, θα αρχίσουν να προγραμματίζουν τον/την εκπαιδευτικό με σαφείς οδηγίες. Στόχος: ο/η εκπαιδευτικός να μπορέσει να δημιουργήσει το ίδιο έργο με βάση τις οδηγίες των παιδιών.

Αναστοχασμός:

- Τι πήγε καλά; Τι δεν πήγε τόσο καλά;
- Τι μπορούμε να κάνουμε καλύτερα την επόμενη φορά;

Εισαγωγή στις υπολογιστικές δεξιότητες

- Ανάλυση προβλήματος: Σπάμε ένα μεγάλο πρόβλημα σε μικρότερα κομμάτια, για να γίνει πιο εύκολο να το καταλάβουμε και να το λύσουμε.
- Αλγόριθμοι: Σειρά βημάτων που μας βοηθά να λύσουμε ένα πρόβλημα ή να ολοκληρώσουμε μια εργασία. Βοηθούν τους υπολογιστές να ξέρουν ακριβώς τι πρέπει να κάνουν.

## Προετοιμασία & Σημειώσεις για τους/τις εκπαιδευτικούς

Κάθε ομάδα θα λάβει τα εξής υλικά:

- 2x ψαλίδια
- Στοίβα χρωματιστού χαρτιού
- 2x κόλλες stick
- 2x φύλλα A4
- 2x μολύβια
- 1x γόμα και 1x ξύστρα

Διαφοροποίηση δραστηριότητας

- Για να γίνουν πιο εύκολες οι προφορικές οδηγίες, ξεκινήστε με γεωμετρικά σχήματα.
- Ορίστε στον «καλλιτέχνη» μέγιστο αριθμό οδηγιών που μπορεί να χρησιμοποιήσει.
- Ζητήστε από τον καλλιτέχνη να γράψει τις οδηγίες σε χαρτί.
- Χρησιμοποιήστε οργανικά σχήματα αντί για γνωστά γεωμετρικά σχήματα.
- Αυξήστε ή μειώστε τον αριθμό των σχημάτων για να κάνετε τη δραστηριότητα πιο εύκολη ή πιο δύσκολη.

## Ανάπτυξη Δραστηριότητας - 15 λεπτά

- Οι μαθητές/τριες χωρίζονται σε ζευγάρια.
- Κάθε παιδί κόβει 2 ίδια σετ σχημάτων, πάντα με το ίδιο σχήμα, μέγεθος και χρώμα.
- Για παράδειγμα:
- 2x κόκκινο τετράγωνο
- 2x μπλε κύκλος

Στη συνέχεια, κάθε παιδί δημιουργεί ένα έργο τέχνης με ένα σετ σχημάτων και το κολλάει σε ένα φύλλο A4 χρησιμοποιώντας κόλλα stick.

Σημείωση: Τα παιδιά δεν επιτρέπεται να δουν το έργο των άλλων.

## Κύρια Δραστηριότητα - 20 λεπτά

- Για αυτή τη δραστηριότητα, τα παιδιά κάθονται με την πλάτη το ένα στο άλλο, ώστε να μην βλέπουν το φύλλο του άλλου.
- Το ένα παιδί γίνεται καλλιτέχνης και το άλλο αντιγραφέας (forger).
- Ο καλλιτέχνης δίνει σαφείς οδηγίες στον αντιγραφέα. Ο αντιγραφέας προσπαθεί να ακολουθήσει τις οδηγίες όσο καλύτερα μπορεί.
- Στόχος: να αναπαραχθεί το έργο του καλλιτέχνη όσο το δυνατόν πιο πιστά, χωρίς να το βλέπει, αλλά μόνο με τις οδηγίες του καλλιτέχνη.
- Τα παιδιά συγκρίνουν το έργο τέχνης με την αντιγραφή. Ο αντιγραφέας κατάφερε να ολοκληρώσει σωστά τη δοκιμασία;
- Στη συνέχεια, τα παιδιά αλλάζουν ρόλους.

## Τακτοποίηση της αίθουσας - 10 λεπτά

- Όλη η τάξη μαζεύει τα κομμάτια χαρτιού και τα υπόλοιπα υλικά και τα τοποθετούν στη σωστή θέση.
- Στο τέλος, οργανώνεται μια μικρή έκθεση, όπου παρουσιάζονται τα έργα των παιδιών.

## Προετοιμασία & Σημειώσεις για τους/τις εκπαιδευτικούς

Μπορείτε να εφαρμόσετε τις παρακάτω προτάσεις στο μάθημά σας.  
Αυτό σας επιτρέπει να προσαρμόσετε το επίπεδο δυσκολίας μέσω μικρών τροποποιήσεων.

## Προσαρμογή δραστηριοτήτων για μεγαλύτερη πρόκληση

### Αριθμός Σχημάτων:

- Επιτρέψτε στους μαθητές/τριες να χρησιμοποιούν περισσότερα ή λιγότερα σχήματα στο έργο τους. Όσο περισσότερα σχήματα ενσωματώνουν, τόσο πιο δύσκολη γίνεται η δραστηριότητα.

### Τύποι Σχημάτων:

- Ξεκινήστε χρησιμοποιώντας γεωμετρικά σχήματα (π.χ. τετράγωνο, κύκλος, εξάγωνο), τα οποία είναι πιο εύκολα στην ονομασία και βοηθούν τα παιδιά να συνδέουν το σωστό "πρόγραμμα" με το αντίστοιχο σχήμα.
- Για μεγαλύτερη δυσκολία, ζητήστε να αποφύγουν αναγνωρίσιμα σχήματα και να δημιουργήσουν δικά τους, τα οποία είναι πιο δύσκολο να ονομαστούν και καθιστούν πιο απαιτητική την παροχή σαφών οδηγιών.

### Χρήση Χρώματος:

- Περιορίστε τον αριθμό διαφορετικών χρωμάτων που μπορούν να χρησιμοποιήσουν – π.χ. το πολύ τρία χρώματα. Αυτό τους αποτρέπει από το να βασίζονται μόνο στο χρώμα για να συνδέουν ένα σχήμα με το πρόγραμμα και ενθαρρύνει πιο ακριβείς και αφηρημένες περιγραφές.

### Περιορισμός Αριθμού Οδηγιών:

- Ορίστε μέγιστο αριθμό βημάτων ή προτάσεων που μπορούν να χρησιμοποιήσουν στο πρόγραμμα – π.χ. 10.
- Μπορείτε επίσης να το μετατρέψετε σε πρόκληση, βλέποντας ποιος μπορεί να πετύχει το αποτέλεσμα με λιγότερες οδηγίες.
- Ζητήστε επίσης να γράφουν τα βήματά τους σε χαρτί πριν τα δώσουν στον εκτελεστή (editor) του προγράμματος.

### Κλεφτές Ματιές (Υπόδειξη):

- Αν η δραστηριότητα γίνει πολύ δύσκολη, επιτρέψτε περιορισμένο αριθμό "κλεφτών ματιών" – π.χ. 3 φορές. Οι μαθητές μπορούν να δουν το έργο του άλλου και να προσαρμόσουν το πρόγραμμα ή τις οδηγίες τους ανάλογα.