

ΨΗΦΙΑΚΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ 1- ΕΦΑΡΜΟΓΗ 1

Δημιουργός: Φωτεινή Καφίδα

Α' ΣΧΕΔΙΑΣΗ

ΜΕΡΟΣ 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Οι μαθητές/τριες εξερευνούν πώς τα όνειρα μπορούν να μετατραπούν σε εικόνες, συνδυάζοντας τη την φαντασία με τη μνήμη και την τεχνολογία. Χρησιμοποιώντας το λογισμικό FireAlpaka, μαθαίνουν να εκφράζουν το ασυνείδητο μέσα από ψηφιακές διαφάνειες, χρώματα και σχήματα που γεννιούνται από τον εσωτερικό τους κόσμο.

Εκπαιδευτικό πρόβλημα

Οι τέχνες μοιράζονται κοινά χαρακτηριστικά με τα όνειρα που προσδιορίζουν μια πραγματικότητα του ασυνειδήτου: είναι σε θέση να επιτύχουν την αντίθεση και συγχρόνως τη σύνδεση μεταξύ του κόσμου της εγρήγορσης και του κόσμου των ονείρων παραμορφώνοντας ήχους, αλλάζοντας χρώματα και δημιουργώντας ένα χώρο ασαφή, αμφίβολο. Μέσα στα όνειρα, αυτός που ονειρεύεται συνήθως δεν γνωρίζει ότι βρίσκεται στο ασυνείδητο, όπως συχνά και τα παιδιά μικρής ηλικίας, εκφράζονται με όρους του ασυνειδήτου. Στα όνειρα εμφανίζονται όμως μορφές της πραγματικότητας που βοηθούν να δημιουργηθεί ο δεσμός με τον πραγματικό κόσμο- ακριβώς όπως και στην τέχνη που παράγουν οι μικροί μαθητές. Οι μορφές αυτές αναπαριστούν μέρη άλλοτε ενός πιο οικείου οπτικά κόσμου, που αντλεί από το βιωμένο περιβάλλον και τη μνήμη, άλλοτε πιο απόμακρου λόγω μιας φαινομενικά μη λογικής αφήγησης.

Αυτό το σχέδιο μαθήματος χρησιμοποιεί κοινά χαρακτηριστικά του ονείρου και των τεχνών, για να προτρέψει τους μικρούς μαθητές να εξερευνήσουν τη σχέση μεταξύ συνειδητού και ασυνειδήτου, να πειραματιστούν με υλικά αναλογικά και ψηφιακά και να αντλήσουν τα δικά τους νοήματα.

1.1 Τίτλος σεναρίου

Ψηφιακή ζωγραφική: εικόνες ονείρου με το FireAlpaka:

1.2 Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές '

Εικαστικές τέχνες, Ψηφιακές τεχνολογίες, Ψηφιακή ζωγραφική. Στοιχεία από τον κινηματογράφο και το θέατρο εικονικής πραγματικότητας με VR τεχνολογία.

Τάξη εφαρμογής:

Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: Τάξεις Δ'-Ε'.

Γνωστικό αντικείμενο:

Εικαστικές Τέχνες

Επιστημονικό περιεχόμενο:

Το σενάριο αντλεί από βασικές έννοιες των Εικαστικών Τεχνών και της ψυχολογίας της δημιουργικότητας, διερευνώντας τη σχέση φαντασίας, ονείρου και προσωπικής έκφρασης. Οι μαθητές/-τριες προσεγγίζουν το 'ονειρικό' μέσα από τη χρήση μορφικών στοιχείων, όπως χρώμα, διαφάνεια, φως και υφή, αναγνωρίζοντας πώς αυτά συμβάλλουν στη δημιουργία ατμόσφαιρας και νοήματος. Πάνω σε αυτή τη θεματική, εισάγονται στις βασικές αρχές της ψηφιακής σχεδίασης, με επίπεδα σχεδίασης -'στρώσεις', διαβαθμίσεις, πινέλα, χρωματικές επιλογές και κατανοούν πώς τα ψηφιακά εργαλεία επεκτείνουν τις δυνατότητες της εικαστικής έκφρασης με στόχο τη δική τους αυτοέκφραση. Η κεντρική δραστηριότητα του σεναρίου αποτελεί βιωματική τεχνολογική μάθηση που διεξάγεται με συνεργατικό μοντέλο σε ζεύγη, ενώ χρησιμοποιεί στοιχεία μεθόδου πρόζεκτ: οι μαθητές/τριες έχουν ευκαιρία να αποκτήσουν ψηφιακές δεξιότητες επιδρώντας σε πραγματικό ψηφιακό καμβά με αυξημένο βαθμό διαδραστικότητας (σύνθεση) ενώ συγχρόνως επικοινωνούν τις ιδέες τους και τέλος παρουσιάζουν τα προϊόντα μάθησης(ανάρτηση εργασιών). Ταυτόχρονα εκφράζονται σε συναισθηματικό επίπεδο, αξιοποιώντας τη φαντασία, τις επιθυμίες και τα όνειρά τους.

1.3 Προαπαιτούμενες γνώσεις

Βασικές γνώσεις σχεδίου και χρώματος με φυσικά υλικά.

Βασικές γνώσεις των ιδιοτήτων της διαφάνειας, ημιδιαφάνειας και του συμπαγούς στην εικαστική πρακτική με διάφορα υλικά.



Figure 1. Προηγούμενη εργασία του ίδιου τμήματος της 4ης τάξης δημοτικού, με αναλογικά υλικά και χρήση διαφάνειας, ημιδιαφάνειας

Οι μαθητές/-τριες χρειάζεται να έχουν γνωρίσει τα βασικά μορφικά στοιχεία των εικαστικών τεχνών με σκοπό την έκφραση και την απόδοση νοήματος σε αυτοσχέδιες μορφές (π.χ. για να

εκφράσουν ένα συναίσθημα, ή για να πουν μια ιστορία). Καλό είναι να έχουν προηγούμενη εμπειρία με αναλογικά υλικά, π.χ. στη χρήση υδροχρωμάτων και υφών, δημιουργώντας διαφάνειες ή ημιδιαφάνειες που εναλλάσσονται με γραφισμούς και πιο συμπαγή στοιχεία.

Σημαντικό θα ήταν ακόμη να έχει επιτευχθεί ένα πρώτο επίπεδο εξοικείωσης με τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή και του περιβάλλοντος των windows, ειδικότερα στις λειτουργίες αποθήκευσης και εισαγωγής αρχείου σε λογισμικό, αντιγραφής, επικόλλησης και ονοματοδοσίας αρχείου. Καλό θα ήταν να υπάρχουν στοιχειώδεις δεξιότητες σε προγράμματα ζωγραφικής σε υπολογιστή ή τάμπλετ, αλλά όχι απαραίτητο.

1.4 Συσχέτιση και συμβατότητα με το Πρόγραμμα Σπουδών

Αυτό το σενάριο διδασκαλίας στηρίζεται στο νέο Πρόγραμμα Σπουδών των Εικαστικών μαθημάτων στο Δημοτικό (ΦΕΚ Β' / 2023), εμπλέκει το 1^ο, το 3^ο και το 7^ο Θεματικό Πεδίο : *Μορφές*

εικαστικών και εφαρμοσμένων τεχνών, υλικά, μέσα και τεχνικές, 3^ο : Θέματα, περιεχόμενο

και νόημα και 7^ο : Η δημιουργική ιδέα και η εικαστική διερεύνηση: Επεξεργασία, εξέλιξη και

διερεύνηση ιδεών μέσω της εικαστικής πράξης, στις ενότητες: ΘΕ : 1.8. Οι ψηφιακές μορφές τέχνης,

ΘΕ: 3.3. Θέματα από φαντασία / μνήμη ΘΕ: 7.1. Η σημασία της διαδικασίας στη δημιουργική πράξη

1.5 Πιθανές δυσκολίες, παρανοήσεις

Σε αυτή τη διδακτική ενότητα οι μαθητές/-τριες ή και οι εκπαιδευτικοί, μπορεί να χρειαστεί να έρθουν αντιμέτωποι με την προκατάληψη ότι η τεχνολογία είναι δύσκολη ή πολύπλοκη, ή και ότι δεν αρμόζει στο δημιουργικό χαρακτήρα του γνωστικού αντικείμενου. Οι μαθητές/τριες μπορεί ακόμη να έχουν την προκατάληψη ότι οι μορφές σε ένα έργο ζωγραφικής πρέπει να είναι 'ωραίες', ή ότι για να τα καταφέρουν πρέπει για έχουν ταλέντο.

1.6 Σκοπός του σεναρίου

Η αποτύπωση της σχέσης συνειδητού και ασυνειδήτου μέσα από την παρατήρηση και τη δημιουργία ονειρικών εικαστικών μορφών. Η αξιοποίηση των δυνατοτήτων των ψηφιακών εργαλείων για την κατανόηση της σχέσης μεταξύ των αναλογικών και των τεχνολογικών τρόπων απεικόνισης και μετασχηματισμού του εικαστικού χώρου. Η ενίσχυση της φαντασίας και της προσωπικής έκφρασης μέσα από την πειραματική χρήση των ψηφιακών μέσων, για την απόδοση των μορφών, του χρώματος, μορφών, της διαφάνειας και της ημιδιαφάνειας. Το μάθημα επικεντρώνεται σε μια πρώτη γνωριμία με το λογισμικό και τη δημιουργία ψηφιακού προϊόντος από τους μαθητές/τριες.

1.7 Μαθησιακοί στόχοι

Σε αυτή τη διδακτική ενότητα επιδιώκεται οι μαθητές/τριες να είναι σε θέση να:

Γνωστικοί στόχοι

- αναγνωρίζουν και ερμηνεύουν τη σχέση τέχνης, τεχνολογίας και φαντασίας

- διερευνούν τρόπους οργάνωσης και ανάπτυξης μιας εικαστικής ιδέας
- περιγράφουν και συσχετίζουν βασικά μορφικά και εκφραστικά στοιχεία

Ψυχοκοινωνικοί στόχοι

- εκφράζουν φαντασία και ενισχύουν την οπτική μνήμη
- συνεργάζονται και ανταλλάσσουν ιδέες μεταξύ ατόμων και ομάδων
- αναπτύσσουν αισθητική ευαισθησία

Ψηφιακοί στόχοι

- χειρίζονται βασικά εργαλεία ψηφιακής σχεδίασης
- πειραματίζονται με ψηφιακές τεχνικές για τη δημιουργία εικόνων
- αξιολογούν και βελτιώνουν τα έργα τους μέσω αναστοχασμού

Άλλοι στόχοι

Οι παραπάνω στόχοι με την ονομασία Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα (ΠΜΑ) στα Νέα Προγράμματα Σπουδών ευθυγραμμίζονται με τις παρακάτω Θεματικές Ενότητες (ΘΕ) ως εξής :

ΘΕ : 1.8. Οι ψηφιακές μορφές τέχνης, σε αυτή τη διδακτική ενότητα οι μαθητές/τριες θα μπορέσουν να:

1. Αντιλαμβάνονται την τέχνη μέσα από τις νέες τεχνολογίες.
2. Χρησιμοποιούν απλές τεχνικές επεξεργασίας εικόνας.
3. Εκτιμούν, αναλύουν και σχολιάζουν τα έργα τους.

ΘΕ: 3.3. Θέματα από φαντασία / μνήμη, σε αυτή τη διδακτική ενότητα οι μαθητές/τριες θα μπορέσουν να:

1. Εκφράζονται δημιουργικά καλλιεργώντας τη φαντασία τους και την οπτική τους μνήμη
2. Πειραματίζονται μέσω της εικαστικής πράξης και ενδυναμώνουν τη φαντασία τους

ΘΕ: 7.1. Η σημασία της διαδικασίας στη δημιουργική πράξη, σε αυτή τη διδακτική ενότητα οι μαθητές/τριες θα μπορέσουν να:

1. Διερευνούν διαφορετικούς τρόπους εικαστικής δημιουργίας μιας ιδέας σε ατομικό ή ομαδοσυνεργατικό επίπεδο
2. Αντιλαμβάνονται μέσω της εικαστικής πράξης την οργάνωση και δημιουργία ενός εικαστικού έργου
3. Κατανοούν μέσω του πειραματισμού την έννοια του τυχαίου στην εικαστική πράξη

1.8 Οργάνωση διδασκαλίας

Ρόλος εκπαιδευτικού

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι υποστηρικτικός, καθοδηγητικός, οργανωτικός, συντονιστικός και συγχρόνως εμπνευστικός. Είναι κρίσιμο το πώς ο/η εκπαιδευτικός θα διαμορφώσει την αντίληψη

της αλληλεπίδρασης των τεχνών και των επιστημών, και πώς θα ανατρέψει στερεότυπα. Είναι καλό να είναι ελαστικός στη διαδικασία, να επιτρέπει χώρο και χρόνο σε δοκιμές και εργαλεία κατά τη βούληση των παιδιών για τη δική τους αυτοέκφραση με σεβασμό στο ρυθμό και το μαθησιακό στυλ κάθε μαθητή/τριας.

Υλικοτεχνική υποδομή

- Υπολογιστές ή ατομική συσκευή (τάμπλετ, λάπτοπ), εργαστήριο πληροφορικής
- Υπολογιστής εκπαιδευτικού στην τάξη ή στο εργαστήριο, διαδραστικός πίνακας ή προβολικό μη-χάνημα ή smart TV
- Σύνδεση στο διαδίκτυο (απαραίτητη για την 1^η δραστηριότητα, όχι όμως για τις επόμενες)

Διδακτικά μέσα και υλικό

- Εγκατεστημένο πρόγραμμα FireAlpaka σε Windows, Linux ή MacOS σε φορητές ατομικές συσκευές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ανά δύο (τάμπλετ, λάπτοπ).
- Διαδικτυακοί μαθησιακοί πόροι στην e-me (βλ. 1^η δραστηριότητα).
- Χώρος ανάρτησης εργασιών (padlet), χώρος υποβολής φόρμας αναστοχασμού (google forms)

ΜΕΡΟΣ 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2.1 Περιγραφή διδακτικών και μαθησιακών δραστηριοτήτων – φύλλα εργασίας

1^η διδακτική ώρα:

- **Δραστηριότητα 1^η :**



Figure 2.<<https://blogs.e-me-4all.eu/hive-digi-components-gsms/2025/11/01/17-cc-by-sa-fotinikafida/>>

Περιήγηση σε εικόνες ονείρου στην τέχνη

Η Εισαγωγή γίνεται με εκτέλεση της δραστηριότητας του συνδέσμου . Σε εργαστήριο Η/Υ ή κανονική τάξη με υποδομή smart TV ή Η/Υ με προτζέκτορα ή διαδραστικό πίνακα, θα δοθούν ερεθίσματα από τις τέχνες πάνω στη θεματική του ονείρου και θα αναπτυχθεί η συζήτηση για τα χαρακτηριστικά ενός ονειρικού περιβάλλοντος με βάση τα ερωτήματα που θέτει το ψηφιακό αντικείμενο: *Είναι αληθινό αυτό το χρώμα; Είναι ξεκάθαρο το νόημα του ονείρου; Είναι λογικό αυτό που βλέπεις να συμβαίνει;* Κλπ. Θα παρακολουθήσουν αποσπάσματα με ονειρικά περιβάλλοντα από την ταινία του Κουροσάβα *‘1ο όνειρο’*, & *‘Dream’* (Royal Shakespeare Company)

- **Δραστηριότητα 2^η :**

Τα παιδιά προτρέπονται να χρησιμοποιήσουν λέξεις και προτάσεις όπως *‘ασάφεια’*, *‘αχνό’*,

διαφάνειες, 'παράλογο', 'αμφίβολο', τυχαίο, 'έξωπραγματικό' για να περιγράψουν τις ονειρικές εικόνες της πρώτης δραστηριότητας και να τις παρουσιάσουν με τη βοήθεια ανοιχτού κώδικα [συννεφόμελου](#).

Λέξεις- εντυπώσεις από την παρακολούθηση Κουροσάβα *1ο όνειρο*, και *'Dream'* (Royal Shakespeare Company) (ενδεικτικό τεκμήριο):
«πέτρινος άνθρωπος, δεν περπατάει, αιωρείται μέσα στα φύλλα, πετάει στο δάσος, tesla, ρομπότ, jumpscare, κούκλες, οι μορφές του ονείρου είναι δεν είναι αληθινές, δεν είναι αληθινό το λιβάδι, είναι σαν να περνά μέσα από το λιβάδι δίχως να τσαλακώνει τα λουλούδια, δίχως να πατιούνται τα λουλούδια, δεν είναι αληθινές είναι AI [...]»



Figure 3. <<https://www.jasondavies.com/wordcloud/>>

2^η διδακτική ώρα:

- Δραστηριότητα 1^η :

Στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός απευθύνει στην ολομέλεια το ερώτημα: «τι χαρακτηριστικά έχει ένα ονειρικό περιβάλλον;», «Πώς είναι μια ονειρική ατμόσφαιρα ή ένα ονειρικό φόντο, και με ποια μέσα της ζωγραφικής θα το κάνουμε να μοιάζει σαν όνειρο;». Η συζήτηση έχει σκοπό να ενθυμίσει προηγούμενες εμπειρίες και γνώσεις από τη χρήση αναλογικών μέσων και εργαλείων ζωγραφικής (ημιδιαφάνειες, διαφάνειες, υφές κλπ.). Σύντομα θα αναφερθούν δυσκολίες και επιτυχίες με βάση τις προηγούμενες εμπειρίες. Με αυτή την αφορμή, θα αναδειχθεί η προστιθέμενη αξία- το πλεονέκτημα της ψηφιακής σχεδίασης ειδικότερα στην περίπτωση των διαφανειών (layers, αδιάφθορη διαδικασία- επαναχρησιμοποιήσιμες διαφάνειες, διαφορετικές εκδοχές με δυνατότητα ανάκτησης).

Εάν δεν υπάρχει εργαστήριο Η/Υ ή ατομικές συσκευές, χρειάζεται η τάξη να οργανωθεί τεχνικά με φορητές συσκευές (λάπτοπ/τάμπλετ) ανά ζεύγη ή και διαμορφώνεται ανάλογα η διάταξη της σχολικής αίθουσας. Οι μαθητές/τριες ανοίγουν την αρχική καρτέλα μενού του Fire Alpa.

Προβάλλεται συγχρόνως η δραστηριότητα με επίδειξη του εκπαιδευτικού σε επιφάνεια προβολής.

Εκτελούνται τα βήματα:

- ✓ Δημιουργία καμβά, εμφάνιση του Layer 1 και η σχέση του με το Layer 1.
- ✓ Γνωριμία με το μενού, περιήγηση σε ορισμένα σημεία του μενού με έμφαση στην πάνω μπάρα και την αριστερή μπάρα.
- ✓ Εύρεση [του Gradient Tool, επιλογή παλέτας](#), γραμμική ανάπτυξη και αποθήκευση σε .mdp, ονομασία αρχείου.

Για τη δραστηριότητα έχει συνταχθεί [Φύλλο Εργασίας 1 \(ΦΕ1\)](#) σε σύντομη έκδοση(short-προς εκτύπωση) και σε διευρυμένη έκδοση ([ΦΕ1 - extended](#), ηλεκτρονική διάθεση).



Figure 4. Gradient tool

- **Δραστηριότητα 2^η :**

Στην ίδια διάταξη αίθουσας, οργάνωσης συσκευών και χώρου μελέτης εκτελούνται τα βήματα:

- ✓ **1.** Άνοιγμα του αποθηκευμένου αρχείου.
- ✓ [Οδηγίες λειτουργίας Layers](#). Επεξηγήσεις > Δημιουργία 2^{ου} Layer.
- ✓ [Γνωριμία με το μενού πινέλων](#), και το μενού επιλογής χρωμάτων.
- ✓ Επιλογή πινέλου **Airbrush** . Επιλογή χρώματος και σχεδίαση του Layer2 για την δημιουργία ενός ασαφούς ακαθόριστου χώρου(π.χ. καπνοί, σύννεφα).
- ✓ **Αποθήκευση σε .mdp,**
- ✓ Εξαγωγή σε **.png**
- ✓ Οργάνωση -τακτοποίηση τάξης και κλείσιμο -τακτοποίηση υπολογιστών.

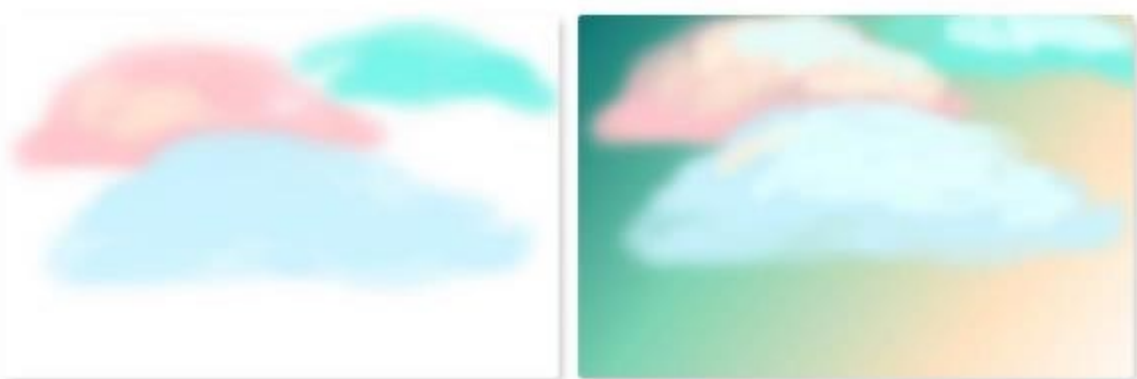


Figure 5. Airbrush

Δίνονται χρήσιμα links για την εγκατάσταση του προγράμματος και την εξοικείωση με το FireAlpaka στο σπίτι (ενδεικτικά [εδώ](#) κι [εδώ](#) κι [εδώ](#)).

Για τη δραστηριότητα έχει συνταχθεί [Φύλλο Εργασίας 1 \(ΦΕ1\)](#) σε σύντομη έκδοση(short-προς εκτύπωση) και σε διευρυμένη έκδοση [ΦΕ1 \(extended\)](#), ηλεκτρονική διάθεση).

3^η διδακτική ώρα:

- **Δραστηριότητα 1^η :**

Στην ίδια με τη 2^η ώρα διάταξη αίθουσας , οργάνωσης συσκευών και χώρου μελέτης εκτελούνται τα

βήματα:

- ✓ Άνοιγμα του αποθηκευμένου αρχείου .mdp.
- ✓ **Οδηγίες λειτουργίας Layers.** Δημιουργία 2^{ου} Layer και 3^{ου} layer.
- ✓ Αναλυτικότερα το μενού πινέλων. Οδηγίες χρήσης διαφορετικών πινέλων και επιλογή πάχους πινέλου (βλ. **Μενού πινέλων**)
- ✓ Επιλογή πινέλου Airbrush. Επιλογή χρώματος και σχεδίαση του Layer2(ενδεικτικά: σύννεφα, καπνοί, ομίχλη κλπ.).
- ✓ -Δημιουργία 3^{ου} Layer (ενδεικτικά: λάμπεις, ανταύγειες): Επιλογή πινέλου wet acrylic Brush ή faint acrylic brush σε μέγεθος πινέλου 150-200 .



Figure 6. wet acrylic Brush ή faint acrylic brush

Για τη δραστηριότητα έχει συνταχθεί **Φύλλο Εργασίας 2(ΦΕ2)** σε σύντομη έκδοση(short-προς εκτύπωση) και σε διευρυμένη έκδοση **ΦΕ2** (extended, ηλεκτρονική διάθεση).

- **Δραστηριότητα 2^η :**

- ✓ Αποθήκευση σε .mdp
- ✓ Εξαγωγή σε .png
- ✓ Ανέβασμα των .png σε Padlet

Μπορούν να ανέβουν όλες οι εργασίες ή κάποιες ενδεικτικές για έκθεση αποτελεσμάτων στο [Padlet](#) (βλ. Φύλλο εργασίας 2)

Προαιρετική Μελέτη στο σπίτι βλέπε κι [εδώ](#)

- **Δραστηριότητα 3^η:**

Φόρμα αυτοαξιολόγησης .

Εργασία στο σπίτι-Υποβολή φόρμας [Google Form](#)

2.2 Συνοπτικό περίγραμμα διδακτικής διαδικασίας

α/α	Τίτλος δραστ/τας	Φύλλο εργασίας	Χρόνος (λεπτά)	Διδακτική τεχνική/μέσα	Διδακτικό – εποπτικό υλικό
1Η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ					
1	Όνειρα και τέχνη (20')	ΟΧΙ	15'-20'	<p>Παρακολούθηση στην ολομέλεια , αφόρμηση. Προβολή διαδραστικού αντικειμένου σε επιφάνεια προβολής (διαδραστικό πίνακα, προζέκτορα, smart TV).</p> <p>Συζήτηση στην ολομέλεια, ανάπτυξη διαλόγου (ερωτήσεων), ενδιαμέσα, στο τέλος).</p>	<p><u>Περιήγηση σε εικόνες ονείρου στην τέχνη</u> περιέχει:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>απόσπασμα από την ταινία 'Dream'</u>εικονικό δάσος με VR τεχνολογία από τη Royal Shakespeare Company (ολόκληρο 1') -από την ταινία του Κουροσάβα, <u>1^ο όνειρο</u> [πρώτα 5,5' αποσπάσματα 1:00-5:00 και 9:32-11.00]
2	Χαρακτηριστικά ονειρικού περιβάλλοντος	ΟΧΙ	25'	<p>Δραστηριότητα συννεφόμελου. Ανά δύο ή ατομικά σε θρανία-ατομική ή ομαδοσυνεργατική. Παρουσίαση συννεφόμελου (σύγχρονη)στην επιφάνεια προβολής .</p>	<u>SakuraMind</u> ή <u>συννεφόμελου</u> . <u>Διάδραση σε συννεφόμελο</u>
2Η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ					
3	Τεχνική οργάνωση τάξης		5'	Προβολή του μενού του λογισμικού με επίδειξη εκπαιδευτικού σε επιφάνεια προβολής . Ολομέλεια	Fire Alpaka Άνοιγμα των Η/Υ και της καρτέλας του προγράμματος
4	Εικόνες ονείρου-υπόστρωμα, εισήγηση (20')	ΝΑΙ Φ.Ε.1	10'	<p>Παρακολούθηση προβολής στην ολομέλεια συγχρόνως με: ομαδοσυνεργατική δραστηριότητα ανά ζεύγη σε ατομικές ή ανά δύο φορητές συσκευές.</p> <p>Δοκιμές στο Fire Alpaka,</p>	<p>Fire Alpaka - Δημιουργία καμβά, εμφάνιση του Layer 1 - σχέση του με το Layer 1. Περιήγηση στο μενού / πάνω μπάρα, αριστερή μπάρα. Εύρεση <u>του Gradient Tool</u>, <u>επιλογή παλέτας</u>, γραμμική ανάπτυξη και αποθήκευση σε .mdp, ονομασία αρχείου.</p>

5	Εικόνες ονείρου-υπόστρωμα, εργασία (25')	ΝΑΙ Φ.Ε.1	15'	Ομαδοσυνεργατική δραστηριότητα - δοκιμές στο Fire Alpaka- ανά ζεύγη. Συγχρόνως με παρακολούθηση προβολής στην ολομέλεια	Fire Alpaka Δημιουργία καμβά, εμφάνιση του Layer 1 ή και μετονομασία του Layer 1. Gradient Tool, επιλογή παλέτας , γραμμική ανάπτυξη και αποθήκευση σε .mdp
6	Η λειτουργία layers. Τα πινέλα.	ΝΑΙ Φ.Ε.2	10'	Ομαδοσυνεργατική Δραστηριότητα - δοκιμές στο Fire Alpaka, ανά ζεύγη Συγχρόνως με παρακολούθηση προβολής στην ολομέλεια	Άνοιγμα αποθηκευμένου αρχείου. Οδηγίες λειτουργίας Layers. Δημιουργία 2 ^{ου} Layer. Γνωριμία με το μενού πινέλων. Αποθήκευση σε .mdp, εξαγωγή σε .png
7	Οργάνωση τάξης		5'	Οργάνωση -τακτοποίηση τάξης και κλείσιμο -τακτοποίηση υπολογιστών. Ανακοίνωση προαιρετικής μελέτης στο σπίτι. Επικοινωνία με τους γονείς για την εγκατάσταση του λογισμικού στο σπίτι(προαιρετικά).	Χρήσιμα links για τη πρώτη γνωριμία με το FireAlpaka ή για το σπίτι (ενδεικτικά) εδώ κι εδώ Στους γονείς αποστέλλεται ο σύνδεσμος για προαιρετική λήψη κι εγκατάσταση του λογισμικού στο σπίτι.
3 ^η	3Η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ				
8	Εικόνες ονείρου-Σχεδιάζω σύννεφα και λάμπες	ΝΑΙ Φ.Ε.2	25'	Ομαδοσυνεργατική - δοκιμές στο Fire Alpaka, ανά ζεύγη στο θρανίο. Δοκιμές στο Fire Alpaka , ανά ζεύγη. Δημιουργία 2 ^{ου} και 3 ^{ου} layer. Μενού πινέλων. Χρήση διαφορετικών πινέλων και επιλογή πάχους πινέλου.	Fire Alpaka Άνοιγμα αποθηκευμένου αρχείου. Οδηγίες λειτουργίας Layers. Δημιουργία 2^{ου} Layer. Μενού πινέλων Επιλογή Airbrush σχεδίαση Layer2(σύννεφα) και Layer 3 (λάμπες) με wet acrylic Brush ή faint acrylic brush .
9		ΝΑΙ Φ.Ε.2	5'	Αποθήκευση αρχείου σε .png (με βοήθεια) στο φάκελο του ζεύγους εργασίας.	Fire Alpaka, Windows αποθήκευσησε .mdp Εξαγωγή σε .png Για το σπίτι - βλέπε κι εδώ
10		ΝΑΙ Φ.Ε.2	15'	Ανέβασμα των .png σε Padlet	Ενδεικτικές ή και όλες οι εργασίες ανεβαίνουν για έκθεση αποτελεσμάτων σε Padlet (βλ. Φύλλο εργασίας 2)
11	Εργασία αυτοαξιολόγησης στο σπίτι	ΝΑΙ	15'	Αναστοχαστικές ερωτήσεις Φόρμα αυτοαξιολόγησης . (πλατφόρμα εξ'αποστάσεως επικοινωνίας)	Google Form Εργασία στο σπίτι Υποβολή φόρμας

ΜΕΡΟΣ 3. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Αξιολόγηση μαθητών

Στο σχέδιο μαθήματος «Μουσικά γραφήματα» η αξιολόγηση γίνεται κατά την εξέλιξη των δραστηριοτήτων με έμφαση στη διαδικασία, όχι στο τελικό προϊόν.

Η αξιολόγηση εστιάζει κυρίως στην ενίσχυση της αυτογνωσίας και της εμπιστοσύνης των μαθητών/τριών στη διαδικασία

Ο/Η εκπαιδευτικός παρατηρεί τη συμμετοχή, τη συνεργασία και τον τρόπο επεξεργασίας της εικόνας στα περιβάλλον του Fire AlpaKa.

Κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων δίνεται έμφαση στην αυτοαξιολόγηση και στην ετεροαξιολόγηση, αλλά πάντα με έναν άτυπο τρόπο, μέσω σύντομων ερωτήσεων που προκαλούν τη σκέψη: «Τι παρατήρησα;», «Τι μου άρεσε;», «Τι συνέβη όταν χαμήλωσα το opacity;», «Πώς θα το έκανα καλύτερα;».

Στο κλείσιμο του σεναρίου γίνεται συλλογικός αναστοχασμός: προβάλλονται όλες οι δημιουργίες, ή τουλάχιστον εκείνες που τα παιδιά επιλέγουν - και ακολουθεί μια ανοιχτή συζήτηση για τα συναισθήματα, τις ιδέες και τις σχέσεις που γίνονται αντιληπτές ανάμεσα στην αναλογική και την ψηφιακή ζωγραφική.

Σαν τεκμήρια-μέσα συλλογής των δεδομένων αξιολόγησης, συνολικά αξιοποιούνται η άτυπη παρατήρηση του εκπαιδευτικού, η συζήτηση, τα σχόλια κατά την εργασία, η προφορική ανταπόκριση, οι σύντομες σημειώσεις, η παρουσίαση του έργου, η καταγραφή ενεργειών σε υπολογιστή ή οθόνη, η αυτοαξιολόγηση της ομάδας. Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να δώσει [φύλλο αυτοαξιολόγησης](#) και να προτρέψει τους μαθητές/τριες να αναρτήσουν τις σκέψεις τους σε συνεργατικό χώρο ή ψηφιακή πλατφόρμα της τάξης (padlet, τοίχο e-me, κλπ). Η μαθητική αυτοαξιολόγηση μπορεί, με τη σειρά της, να προσφέρει στον/στην εκπαιδευτικό πολύτιμα δεδομένα που θα ενισχύσουν τη διδακτική πορεία βοηθώντας τον επανασχεδιασμό των επόμενων δραστηριοτήτων

3.2 Αξιολόγηση σεναρίου

XXX Η αξιολόγηση του σεναρίου

3.3 Αξιολόγηση εφαρμογής

XXX Η αξιολόγηση της εφαρμογής

ΜΕΡΟΣ 4. ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Προτείνεται η επέκταση του σεναρίου έως και οκτώ ωριαίες διδασκαλίες, για την εκμάθηση και

αξιοποίηση του λογισμικού FireAplaka .

Ενδεικτικά η 4^η, 5^η ώρα: Πάνω στην εικόνα φόντου- υπόστρωμα που αποθήκευσαν σε .png ή σε επεξεργάσιμη μορφή αρχείου στο 2ο μάθημα, θα δημιουργήσουν τις δικές τους συμβολικές μορφές. Ο/η εκπαιδευτικός θα επανέλθει με το ερώτημα αν οι μαθητές/τριες μπορούν να σκεφτούν ορισμένα δικά τους ονειρικά αντικείμενα που να τα συσχετίσουν με δικές τους εμπειρίες (5λεπτη συζήτηση). Στη συνέχεια μπορεί να δείξει λειτουργίες από το μενού του FireAplaka (σε layers) με προβολή προς την ολομέλεια, ενώ οι μαθητές/τριες συγχρόνως ακολουθούν στην ατομική τους συσκευή ή σε λάπτοπ ανά ζεύγη.

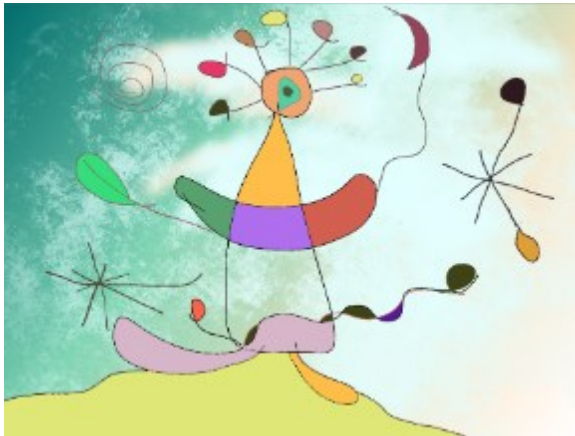


Figure 7. Πινέλα και γραφίδες



Figure 8. stippling circle, hand-drawn glitter, twinkling stars

Ενδεικτικές ενέργειες πειραματισμών:

- Άνοιγμα του αποθηκευμένου αρχείου.
- Δημιουργία 4ου Layer.
- Επιλογή Airbrush. Επιλογή χρώματος για το highlight(πρώτο φως) και σχεδίαση του Layer4 πρώτο φως στα (σύννεφα).
- Στο υπόστρωμα ή σε τμήμα- layer μπορεί να δημιουργηθεί ένα μικρής έκτασης θόλωμα(π.χ. ενδεικτικά με το φίλτρο [Gaussian Blur](#) από τη γραμμή εργαλείων > [φίλτρα](#)
- Με διαφορετικά **πινέλα** και **γραφίδες** θα προστεθούν πάνω στο προηγούμενο υπόστρωμα απλές συμβολικές μορφές(γραμμές και σχήματα), ανάλογα με την ηλικία και τη σχεδιαστική ευχέρεια π.χ. στην αρχή **γραμμές, αστέρια, φεγγάρια, φούσκες** ([Brush> stippling circle](#)), στη συνέχεια πιο εξατομικευμένες οργανικές μορφές των παιδιών.
- Με ένα πινέλο ή **λευκό μαρκαδόρο** μπορούν να προστεθούν **τελείες** με μειωμένο opacity για να δημιουργηθεί ένα είδος διάσπαρτου **glitter** ([Brush> 300 Hand-drawn glitter, 200 Twinkling stars3](#))
- Αποθήκευση εργασίας από τη διαδρομή: Αρχείο > Αποθήκευση σε μορφή FireAplaka (.mdp)και μετά Αρχείο >Εξαγωγή > ως .png

Η διδασκαλία μπορεί να επεκταθεί σε επόμενες τάξεις και βαθμίδες της Α'θμιας και Β' θμιας

Εκπαίδευσης με στόχο τη διεύρυνση της έκφρασης των παιδιών μέσα από σταδιακή εμβάθυνση της χρήση των εργαλείων του λογισμικού, την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων και τη χρήση του εργαλείου σε εικαστικές κ.α. ψηφιακές εργασίες που ενσωματώνονται σε άλλα γνωστικά αντικείμενα του Προγράμματος Σπουδών τους.

ΜΕΡΟΣ 5. ΠΗΓΕΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Βιβλιογραφία

- Miró, J. (1930). *La magie de la couleur* (Öl auf Leinwand), 150,2 x 225,2 cm. Bild: Successió Miró / 2015, ProLitteris, Zürich.
- Wing, J. M. (2006). Computational thinking. *Communications of the ACM*, 49(3), 33–35.
<https://doi.org/10.1145/1118178.1118215>
- Yakman, G. (2008). STEAM education: An overview of creating a model of integrative education. *STEAM Journal*, 1(1), Article 9. <https://doi.org/10.5642/steam.200801.09>
- Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. Basic Books.
- Papert, S., & Harel, I. (1991). *Constructionism*. Ablex Publishing.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. The Beacon Press.
- Miró, J. (1925). *The birth of the world* (Oil on canvas). Museum of Modern Art, New York, NY, United States.
- Miró, J. (1949). *Figures and dog in front of the sun* (Tempera on canvas). Kunstmuseum Basel, Basel, Switzerland

Δικτυογραφία

- SakuraMind,<https://www.unsoft.jp/sakuramind>
- Συννεφόμελο,<https://www.jasondavies.com/wordcloud/>
- Εικόνες ονείρου, ψηφιακό αντικείμενο (H5P Image Hotspots)
<https://blogs.e-me-4all.eu/hive-digi-components-gsms/2025/11/01/17/>
- Απόσπασμα από την ταινία ‘Dream’, εικονικό δάσος με VR τεχνολογία από τη Royal Shakespeare Company
<https://youtu.be/THWJJ2MoGsM?si=6E2-5Si6pS5nFGfE>
- Αποσπάσματα από την ταινία του Κουροσάβα, 1^ο όνειρο
<https://dai.ly/x21n33y>

-Εγκατάσταση του λογισμικού Fire Alpaca:

<https://firealpaca.com/download/>

FireAlpaca Original Material

- <https://firealpaca.com/material/>

-How to use tools

<https://firealpaca.net/manual/tool/tool-usage/>

-What is “Layer”?

<https://firealpaca.net/manual/layer/about-layer/>

Χρήσιμα links για τη πρώτη γνωριμία με το FireAlpaca ή για το σπίτι (ενδεικτικά) εδώ κι εδώ

FireAlpaca Beginner Tutorial

<https://youtu.be/AlqWMv5FReY?si=IJS8vW2ZJNJiv6NW>,

Where Are My Layers? | How to Use the Windows in FireAlpaca

<https://youtu.be/E6HDojA9bfU?si=W8ZhRaiXAgIU2Ae>

“Gaussian Blur” and “Lens Blur”

<https://hub.firealpaca.net/gaussian-blur-and-lens-blur/>

-FireAlpaca Filters

<https://firealpaca.net/manual/menu/filter/>

Γ' ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Φύλλα εργασίας

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ


Εικόνες ονείρου στο FireAlpaca


Εικόνες ονείρου – Υπόστρωμα, ονειρικό περιβάλλον | Όνομα

1. Δραστηριότητα 1 | Δημιουργία φόντου (Background).

Ανοίγω το FireAlpaca (δυσλό αριστερό κλικ στο εικονίδιο, ή δεξί κλικ > open

Από την πάνω μπάρα του μενού πατώ File(Datei) -> New(Neu) και στο παράθυρο που εμφανίζεται δεν πειράζω τύποτα και πατώ OK. Με αυτό που έκανα βλέπω στο δεξί μέρος του μενού και καρτέλα Layers (Ebene) να εμφανίζεται ένα Layer (Ebene) με το όνομα 'Layer 1'. Μπορώ αν θέλω να πατήσω επάνω και να γράψω το όνομά του 'Hintergrund' Click or tap here to enter text.

Στην αριστερή κάθετη μπάρα του μενού, βρίσκω το εικονίδιο  Gradient Tool.

Πάω πάνω στη δεύτερη γραμμή κάτω από το μενού και πατώ πάνω της. Μου ανοίγει λίστα με παλέτες και διαλέγω παλέτα, π.χ. .


Εναλλακτικά πάω στη γραμμή του μενού Tools (Werkzeuge) και επιλέγω το εργαλείο Gradient Tool (γραμμική διαβάθμιση-linear) και επιλέγω πάλι παλέτα.



Πάνω στον καμβά σε αυτό το Layer του Background, φτιάχνω ένα φόντο με μωβ, γαλάζιο και τουρκουάζ ή και ροζ ή κίτρινο, τραβώντας μια γραμμή (κατεύθυνση της διαβάθμισης)

Πηγαίνω στο Αρχείο -> Αποθήκευση ως... Επιλέγω μορφή FireAlpaca (.mdp), γράφω το όνομά μου και το τμήμα μου π.χ. Γιάννης 4^a και στην καρτέλα που ανοίγει αποθήκευση σε.. desktop για να το συνεχίσω αργότερα.

-Αν θέλω να συνεχίσω σε αυτό αργότερα, πάω File(Datei) > open> desktop> Γιάννης 4^a .mdp'

2. Δημιουργώ σύννεφα . Πάω πάλι δεξιά στην καρτέλα Layers (Ebene) και προσθέτω ένα καινούργιο

layer από το εικονίδιο 'Layers'  και το ονομάζω σύννεφα

Πάω στην αριστερή κάθετη μπάρα με το πινέλο  και μετά πάω αριστερά στην καρτέλα 'Brush'. Πατώ  και ψάχνω κάτω στη λίστα που εμφανίζεται και επιλέγω το εργαλείο AirBrush.


Πατώ το γρανάκι δεξιά.  Βάζω το Opacity στο 20-30%. 

Με απαλές κινήσεις φτιάχνω σύννεφα σε παστέλ χρώματα (λευκό, ροζ, γαλάζιο).

Αν περάσω απαλά πάνω από το ίδιο σημείο, θα γίνει πιο φωτεινό.

Πηγαίνω στο Αρχείο -> Αποθήκευση (Datei> πατώ Speichern ή File > πατώ save)

3. Μαγικό φως – Glow Effect | Δημιουργώ άλλο ένα layer. στη δεξιά καρτέλα Layer

Καρτέλα 'Brush'. Πατώ  και ψάχνω κάτω στη λίστα. Παίρνω ένα μαλακό πινέλο π.χ. το wet acrylic Brush ή το faint acrylic brush).

Επιλέγω ανοιχτό κίτρινο, απαλό ροζ ή γαλάζιο και μέγεθος 100 ή 150 από την καρτέλα κάτω δεξιά με τα κυκλάκια. Πατώ μια φορά μικρές φωτεινές περιοχές, σαν λάμψεις ή μαγικά σημεία στον ουρανό.

Πηγαίνω στο Αρχείο -> Αποθήκευση(μόνο) ή Αποθήκευση ως..

Έπειτα πηγαίνω στο Αρχείο -> Εξαγωγή -> ως .png. Έτσι μπορώ να αποθηκεύσω την εικόνα και να τη δείξω στην τάξη.

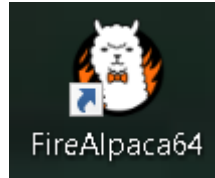
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Εικόνες ονείρου στο FireAlpaca

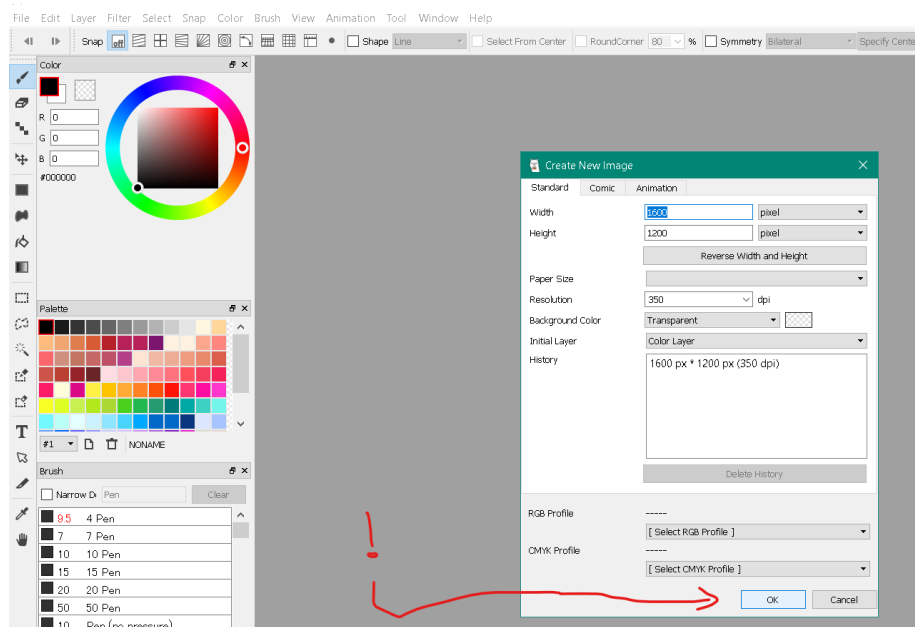
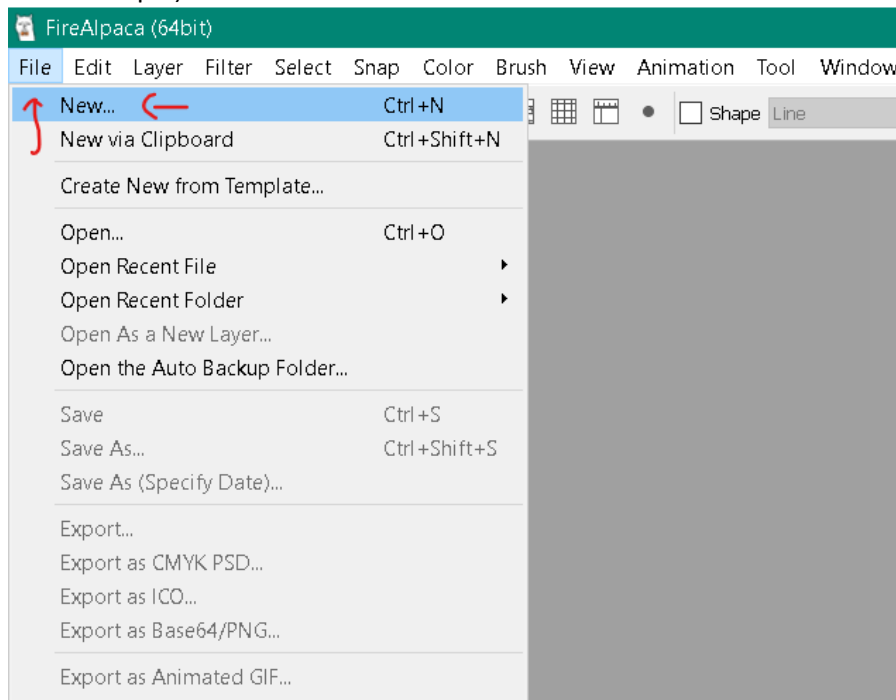
Εικόνες ονείρου – Υπόστρωμα, ονειρικό περιβάλλον | Όνομα

1. Δραστηριότητα 1 | Δημιουργία φόντου (Background).

Ανοίγω το **FireAlpaca** (διπλό αριστερό κλικ στο εικονίδιο, ή δεξί κλικ > open

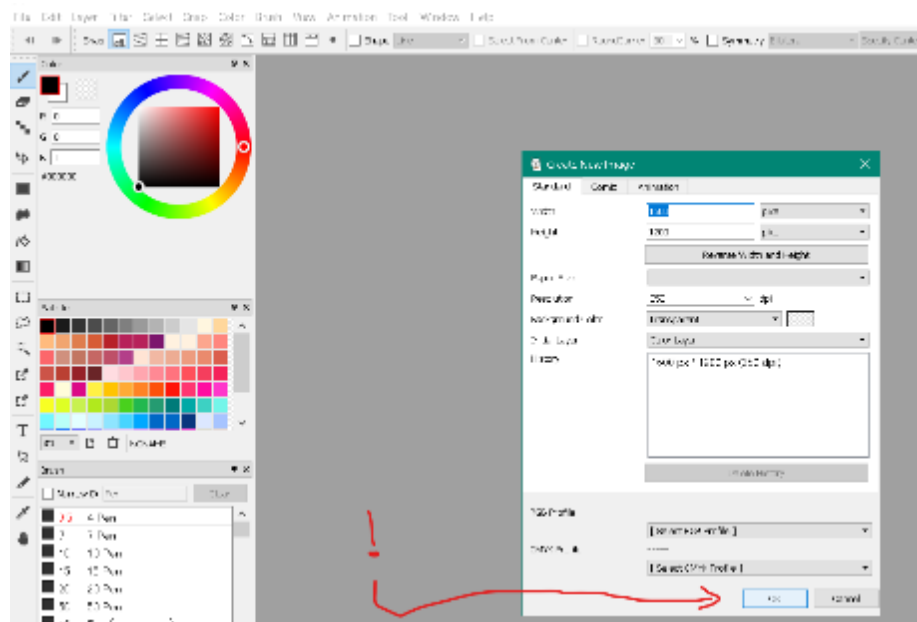
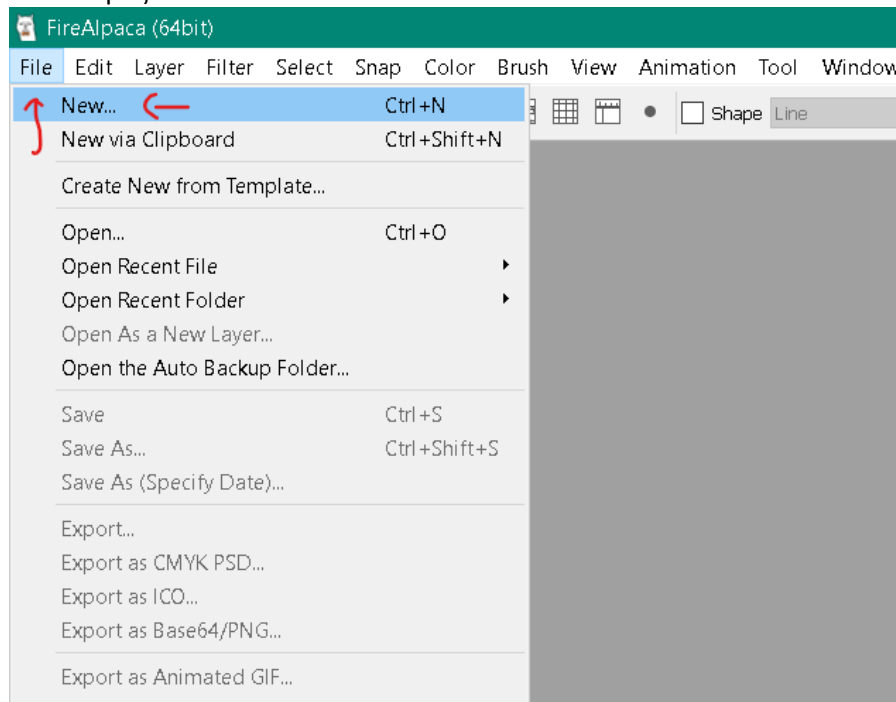


Από την πάνω μπάρα του μενού πατώ **File(Datei)** -> **New(Neu)** και στο παράθυρο που εμφανίζεται δεν πειράζω τίποτα και πατώ **OK**.

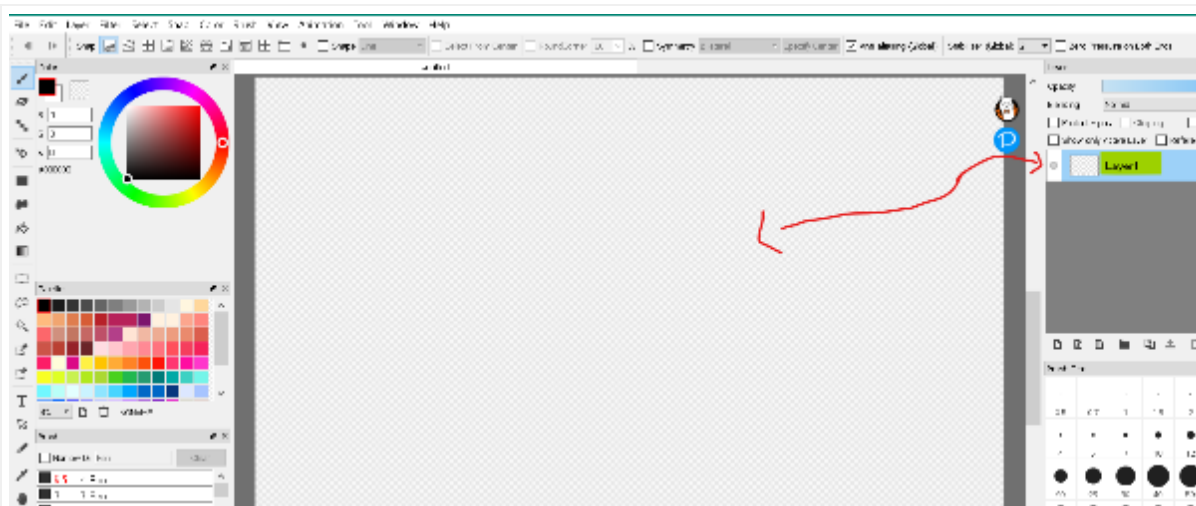


Φ1 διευρυμένη έκδοση (ημιτελής)

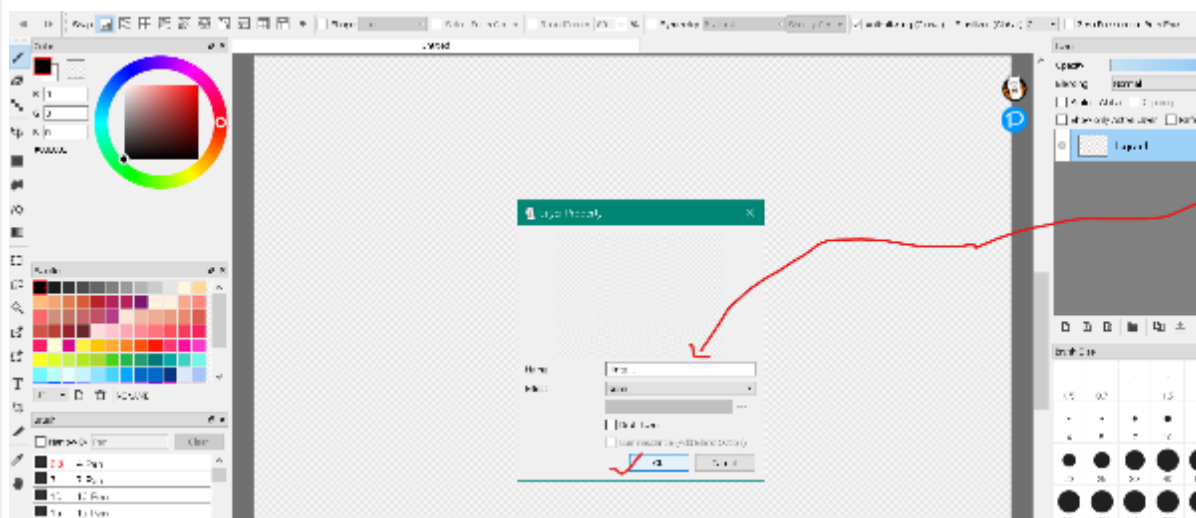
Από την πάνω μπάρα του μενού πατώ **File(Datei)** -> **New(Neu)** και στο παράθυρο που εμφανίζεται δεν πειράζω τίποτα και πατώ **OK**.



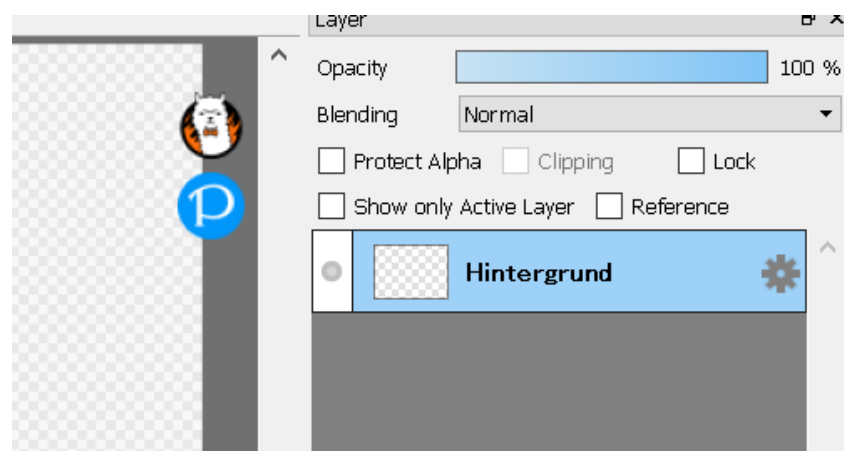
Με αυτό που έκανα βλέπω να εμφανίζεται ένας καμβάς στο κέντρο και στη δεξιά πλευρά του μενού στην **καρτέλα Layers (Ebene)** να εμφανίζεται ένα **Layer (Ebene)** με το όνομα **'Layer 1'**.



Μπορώ αν θέλω να πατήσω τη ρόδα που εμφανίζεται δεξιά στο Layer1 και να γράψω το όνομά του **'Hintergrund'** και στο παράθυρο που εμφανίζεται πατώ OK .




Το layer ονομάστηκε **'Hintergrund'**




Πηγαίνω στο **Αρχείο → Αποθήκευση ως...** Επιλέγω μορφή FireAlpaca (.mdp), γράφω το όνομά μου και το τμήμα μου π.χ. Γιάννης 4^α και στην καρτέλα που ανοίγει **αποθήκευση σε.. desktop** για να το συνεχίσω αργότερα.

-Αν θέλω να συνεχίσω σε αυτό αργότερα, πάω **File(Datei) > open> desktop> 'Γιάννης 4α .mdp'**

1. **Δημιουργώ σύννεφα (ή καπνούς, ομίχλη)** . Πάω πάλι δεξιά στην καρτέλα **Layers (Ebene)** και προσθέτω ένα καινούργιο layer από το εικονίδιο 'Layers'  και το ονομάζω π.χ. 'σύννεφα'.

Πάω στην αριστερή κάθετη μπάρα με το πινέλο  και μετά πάω αριστερά στην καρτέλα 'Brush'.

Πατώ διπλό τετράγωνο  και ψάχνω κάτω στη λίστα που εμφανίζεται και επιλέγω το εργαλείο **AirBrush**.

Φ1. Διευρυμένη έκδοση

Φ2. έκδοση προς εκτύπωση (οδηγίες για padlet)

Φ2. διευρυμένη έκδοση

Φόρμα αυτοαξιολόγησης μαθητή/-τριας