

ΑΣΤΕΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΟΝΕΙΡΟΥ

Γνωστικό αντικείμενο: Εικαστικά

Τάξη: Γ'-Δ' Δημοτικού

Σχεδιαστική σκέψη, γενικός σκοπός.

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. Μεταξύ ύπνου και εγρήγορσης εμφανίζονται κάποτε έντονα τα λεγόμενα 'διαυγή όνειρα' (lucid dreams) στα οποία το υποκείμενο βρίσκεται σε ένα ενδιάμεσο χώρο συνειδητού και ασυνειδήτου. Οι τέχνες μπορούν να αξιοποιήσουν την αφηγηματική αξία που έχουν τα 'διαυγή' όνειρα επειδή επιτρέπουν σε έναν υποκείμενο να 'οδηγήσει' το όνειρό του και να πάρει αποφάσεις μέσα σε αυτό. 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.

Ειδικοί στόχοι, αντιστοιχία ΝΠΣ

Σε αυτή τη διδακτική ενότητα οι μαθητές/τριες θα μπορέσουν να:

ΘΕ : 1.8. Οι ψηφιακές μορφές τέχνης

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

ΘΕ: 3.3. Θέματα από φαντασία / μνήμη.

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

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

Απαραίτητες προηγούμενες γνώσεις

Βασικές γνώσεις εικαστικών της Γ' / Δ' Δημοτικού. Δεξιότητες ασφαλούς πλοήγησης στο διαδίκτυο, και πλοήγησης σε απλά λογισμικά. Βασικές δεξιότητες χρήσης υπολογιστικών μηχανημάτων (τάμπλετ, λάπτοπ, υπολογιστής, πληκτρολόγιο) διάκρισης ειδών αρχείων εικόνων και ήχου και διαχείρισής τους στον Η/Υ (αποθήκευση, αντιγραφή, επικόλληση, ονοματοδοσία).

Υλικοτεχνική Υποδομή:

- Υπολογιστές ή ατομική συσκευή (τάμπλετ, λάπτοπ), εργαστήρι πληροφορικής
- Υπολογιστής εκπαιδευτικού στην τάξη, διαδραστικός πίνακας ή προβολικό μηχάνημα

- Σύνδεση στο διαδίκτυο
- Μικρά σημειωματάρια σχεδίου, μολύβια, χρώματα.

Μάθημα 1. Όνειρα και τέχνη (45')



Δραστηριότητα 1. Όνειρα και τέχνη (15'-20')

Intro: Ο/η εκπαιδευτικός προβάλλει στην ολομέλεια μια σειρά διαφανειών με ερεθίσματα από τις τέχνες πάνω στη θεματική του ονείρου, όπως π.χ. σύντομο [απόσπασμα από την ταινία 'Dream'](#) (Royal Shakespeare Company), απόσπασμα από την ταινία του Κουροσάβα, [1° όνειρο](#) για κάποια επιλεγμένα λεπτά), ή απόσπασμα από [Crows](#) (ενδεικτικά από το 4° έως το 10° λεπτό) και εισάγει τη συζήτηση για τη σχέση των τεχνών με τα όνειρα, εκμαιεύοντας από τη μαθητική ομάδα τρόπους με τους οποίους μπορούμε να δημιουργήσουμε ονειρικό περιβάλλον (χρωματική παραμόρφωση, φίλτρα, ασάφεια, αμφισημία, μη λογική συνάφεια). Η παρουσίαση και η συζήτηση θα μια πρώτη επαφή δίχως να υπεισέρχεται στο ζήτημα τεχνικών εικαστικών /ηχητικών μέσων ή εργαλείων υλοποίησης. Οι τρόποι απόδοσης του ονείρου μπορούν να αποτυπώνονται σε ένα [συννεφώλεξο](#) (από τα παιδιά ατομικά αν έχουν εύκαιρη ατομική φορητή συσκευή ή από ένα παιδί ή τον/την εκπαιδευτικό, που το σχηματίζει για λογαριασμό της ολομέλειας).



Figure 1 Inside the forest | Royal Shakespeare Academy



Figure 3. Κουροσάβα το 1ο όνειρο | <https://dai.ly/x21n33y>



Figure 2. Kurosava Crows | <https://vimeo.com/248973121?share=copy>



Δραστηριότητα 2. Εργαλεία δημιουργίας ονειρικού περιβάλλοντος (20-25')

Ο εκπαιδευτικός αναφέρει τεχνικά και εικαστικά/ηχητικά μέσα με τα οποία έχουν δημιουργηθεί οι εφαρμογές της παρουσίασης (λογισμικά εικονικής πραγματικότητας που προέρχονται από gaming περιβάλλοντα π.χ. Unreal) με στόχο να κάνει νύξη στις τελευταίες τεχνολογικές εξελίξεις. Στη συνέχεια θέτει διερευνητικά το ερώτημα με ποια τεχνικά εικαστικά ή και ηχητικά μέσα μπορούμε να δημιουργήσουμε ονειρικό περιβάλλον εφόσον τα μέσα αυτά είναι γνωστά από προηγούμενα μαθήματα και τα παιδιά τα έχουν χρησιμοποιήσει. Με τις απαντήσεις και τις ιδέες πάνω σε αυτό το ερώτημα ακολουθεί η δημιουργία ενός δεύτερου [συννεφώλεξου](#) ή ενός απλού νοητικού χάρτη ανοιχτής πρόσβασης, όπως το [Simple Mindmap](#) για τα πιο μικρά παιδιά, ή του [SakuraMind](#) (λίγο πιο εξελιγμένου), και ακόμη πιο εξελιγμένου [DumbNote](#) (λέξεις όπως 'φίλτρα', 'ασάφεια', 'αχνό', 'διαφάνειες', 'παράλογο', 'αμφίβολο', 'τυχαίο', 'έξωπραγματικό', κλπ.).

Μάθημα 2. Ανάπτυξη ονείρου- εργασία εικόνας (45')



Δραστηριότητα 1. Εικόνες ονείρου-υπόστρωμα, εισήγηση (20')

Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να προτείνει συγκεκριμένες λειτουργίες λογισμικών δημιουργίας εικόνας ή και μικρού μήκους ταινίας που αποδίδουν ένα ονειρικό περιβάλλον. Ενδεικτικά να δείξει τη χρήση του μενού του **Fire Alpaka** με τις λειτουργίες (σε layers)

- Gradient Tool στο Background, ώστε να δημιουργηθεί ένα υπόστρωμα σε χρώματα μωβ, γαλάζιο, τυρκουάζ κλπ. για την απόδοση ενός ονειρικού ομιχλώδους ουρανού
- Σε ένα διαφορετικό layer επιλογή ενός μαλακού στρογγυλού πινέλου, π.χ. Airbrush, με opacity 20-30% για τη δημιουργία νεφών σε παστέλ χρώματα
- Νέο layer με glow effect, με μαλακό πινέλο προσθήκη ανοιχτού κίτρινου, ροζ ή γαλάζιου που δημιουργεί σημεία που ιριδίζουν σαν ένα μαγικό φως.
- Αποθήκευση εργασίας από τη διαδρομή: Αρχείο > Αποθήκευση σε μορφή FireAlpaca φορμάτ και μετά Αρχείο >Εξαγωγή > ως .png



Δραστηριότητα 2. Εικόνες ονείρου- υπόστρωμα, εργασία (25')

Οι μαθητές/τριες προτρέπονται ατομικά ή σε ζεύγη ή σε τριάδες σε ατομική ή κοινή συσκευή, φορητή ή σταθερή να εκτελέσουν στο Fire Alpaca τα βήματα που έδειξε η/ο εκπαιδευτικός στην οθόνη. Μπορεί να δοθεί ένα φύλλο εργασίας σε χαρτί με τις παραπάνω οδηγίες- βήματα του μενού που να έχει συνταχθεί σαν checklist των βημάτων και πρωτόκολλο εργασίας, που αξιοποιείται συγχρόνως και σαν τεκμήριο εκπαιδευτικού.

Μάθημα 3. Ονειρικά αντικείμενα & σύμβολα (45')



Δραστηριότητα 1- Όνειρα και εικαστικές τέχνες – σουρεαλισμός(10')

Ο/η εκπαιδευτικός προβάλλει στην ολομέλεια μια σειρά διαφανειών με ερεθίσματα από τις τέχνες πάνω στη θεματική του ονείρου από το κίνημα του σουρεαλισμού, με τρεις τουλάχιστον χαρακτηριστικούς καλλιτέχνες (π.χ. Μιρό, Έρνστ, Magritte) και 2-3 έργα από τον καθένα, κάνοντας ή εκμαιεύοντας από τη μαθητική ομάδα ορισμένες παρατηρήσεις, όπως για την έννοια του διφορούμενου των ονείρων, τα κρυφά στοιχεία που μπορούν ως θεατές να τα συνδέσουν, να τα συσχετίσουν με χαρακτήρες ή σύμβολα από τη δική τους εμπειρία.

Θα θέσει απλές ερωτήσεις στην ολομέλεια σχετικά με τα μορφολογικά χαρακτηριστικά των εικόνων και το στυλ του κάθε καλλιτέχνη: με ποιους διαφορετικούς τρόπους εκφράζουν μια κατάσταση ονείρου, ποια σχήματα, μοτίβα και χρώματα επικρατούν στα έργα τους, και από ποια μορφικά και αφηγηματικά στοιχεία γίνεται το όνειρο αντιληπτό, ή τι νόημα θα έδιναν σε κάθε εικόνα, καθώς και αν μπορούν να σκεφτούν ορισμένα δικά τους ονειρικά αντικείμενα που να τα συσχετίσουν με δικές τους αφηγηματικές εμπειρίες.



Δραστηριότητα 2- Τρισδιάστατη σχεδίαση ενός ονείρου (10')



Ο/η εκπαιδευτικός προβάλλει στην ολομέλεια το μέρος "[Γυναίκα και πουλιά την αυγή](https://aesop.iep.edu.gr/node/15165/2145#20738)" από το ψηφιακό αντικείμενο "Βήματα κατασκευής: δύο παραδείγματα"

[<https://aesop.iep.edu.gr/node/15165/2145#20738>] από το σενάριο «Γνωριμία με το ζωγράφο Ζουάν Μιρό» της πλατφόρμας του [Αισώπου](#), που δείχνει τη διαδικασία δημιουργίας υποστρώματος και συμβολικών μορφών - σχημάτων αρχικά με αναλογικά μέσα, χαρτί, χαρτόνι, αλάτι, σύρμα, πηλό και χρώματα κατά την κατασκευή ενός εξώγλυφου ημίγλυπτου, όπου τα θέματα των έργων σα να

"βγαίνουν", να ξεκολλούν μέσα από το υπόστρωμα. Εξηγεί την τεχνική διαδικασία με αναλογικά

εργαλεία στις διαφάνειες, δίχως έμφαση στις λεπτομέρειες, εστιάζοντας στον τρόπο της ανάδυσης μορφών μέσα από το φόντο. Στη συνέχεια εκμαιεύει από τη μαθητική ομάδα παρατηρήσεις, για το πώς μέσα από άμορφα περιβάλλοντα μπορούμε να διακρίνουμε κρυμμένες μορφές. χαρακτήρες και σύμβολα μέσα στο άμορφο, που μπορεί να είναι εκτός πραγματικότητας, όπως στα όνειρα. Ότι ορισμένες σκηνές μπορεί να είναι παράξενες, να περνούν από το ένα θέμα στο άλλο δίχως σειρά, να επιμένουν πολύ σε μια λεπτομέρεια και να την αναμινγνούν με μία άλλη, φαινομενικά άσχετη.



Δραστηριότητα 3- Σχεδιάζω ψηφιακά όνειρα(25')

Πάνω στην εικόνα φόντου που αποθήκευσαν σε png ή σε επεξεργάσιμη μορφή αρχείου στο 2^ο μάθημα, θα δημιουργήσουν τις δικές τους συμβολικές μορφές πάνω στο υπόστρωμα. 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 **Fire Alpaka** (σε layers) με προβολή προς την ολομέλεια, ενώ οι μαθητές/τριες συγχρόνως ακολουθούν στην ατομική τους συσκευή ή σε λάπτοπ ανά ζεύγη- με τις οδηγίες :

- 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, αστερία, φεγγάρια, φούσκες, στη συνέχεια πιο εξατομικευμένες οργανικές μορφές των παιδιών .
- Με ένα πινέλο σε σχήμα αστεριού ή λευκό μαρκαδόρο μπορούν να προστεθούν τελείες με μειωμένο opacity για να δημιουργηθεί ένα είδος διάσπαρτου glitter.
- Αποθήκευση εργασίας από τη διαδρομή: Αρχείο > Αποθήκευση σε μορφή FireAlpaca φορμάτ και μετά Αρχείο >Εξαγωγή > ως .png

Μάθημα 4. - Όνειρα και τέχνη-Ολοκλήρωση εργασιών Β'(45')



Δραστηριότητα 1. Ολοκλήρωση εργασιών στον αστερισμό του ονείρου (25')

Οι μαθητές-τριες ατομικά ή σε ζεύγη θα ολοκληρώσουν το ψηφιακό μέρος της εργασίας στο λογισμικό για να δημιουργήσουν την εικόνα ονείρου. Θα εξάγουν την τελική εργασία τους, θα την αποθηκεύσουν, ή και θα την ανεβάσουν σε συνεργατικό χώρο της τάξης.



Δραστηριότητα 2. Συζήτηση, ανακεφαλαίωση, αναστοχασμός (20')

Η/ο εκπαιδευτικός μπορεί να δείξει σε προβολικό μηχανήμα ή διαδραστικό πίνακα συγκεντρωμένες τις εργασίες των παιδιών στο συνεργατικό ψηφιακό χώρο και ακακεφαλαιώνοντας να θέσει ερωτήσεις πάνω στις έννοιες του ονείρου, με μια μεταγνωστική προσέγγιση σε όλη την ενότητα. Θα προβάλλει σε επιφάνεια τις μαθητικές εργασίες . Ακολουθεί συζήτηση για ζητήματα που τους άρεσαν ή τους δυσκόλεψαν, για τεχνικές ή αισθητικές λύσεις και διαφορετικές προσεγγίσεις.

Index μεθοδολογίας:

	Ολομέλεια
	Εργασία σε ζεύγη
	Ατομική εργασία
	Μικτή εργασία(ή εργασία που γίνεται και με τους δύο τρόπους ατομική ή σε ζεύγη)
	Μικτή εργασία(ή εργασία που γίνεται και με τρεις τρόπους, ή μεθόδους δια ζώσης, εξ'αποστάσεως, ομάδες, breakrooms)