

Δημιουργία και Αποδόμηση [αστερισμός της καταστροφής]

Ηλικιακή ομάδα στόχου

6^η δημοτικού

Στόχοι [ΦΕΚ Β 3024/08.05.2023]

Οι μαθητές/τριες είναι σε θέση να:

Γνωστικοί

- Κατανοούν και αξιοποιούν μορφοπλαστικά τις εκφραστικές ή και συμβολικές δυνατότητες του σχήματος και της φόρμας στα έργα τους.
- Πειραματίζονται με διαφορετικές διαδικασίες δημιουργίας ενός έργου.

Ψυχοκοινωνικοί

- Αναπτύσσουν κοινωνικές δεξιότητες στην επικοινωνία ιδεών και συναισθημάτων μέσω της εικαστικής πράξης

Ψηφιακών δεξιοτήτων

- Γνωρίζουν και κάνουν δημιουργική χρήση απλών λογισμικών, όπως βασικά λογισμικά ψηφιακής ζωγραφικής ή και επεξεργασίας εικόνων. Αξιοποιούν την ψηφιακή πρόσβαση στις τέχνες και τον πολιτισμό ενδυναμώνοντας τις ερευνητικές, μεταγνωστικές και ψηφιακές τους δεξιότητες.

Ειδικόι στόχοι

Στο πλαίσιο του σεναρίου οι μαθητές/τριες ειδικότερα:

- Θα έρθουν σε επαφή με τις έννοιες της καταστροφής, της **αποδόμησης** και της **επαναδημιουργίας** της φόρμας στις **εικαστικές τέχνες**, δοκιμάζοντας **τα όρια της τεχνολογίας** με εμπλοκή τους σε εργαστηριακές αναλογικές και ψηφιακές δραστηριότητες.
- Θα πειραματιστούν με λογισμικά που προσφέρουν χαρακτηριστικά αποδόμησης και επαναδημιουργίας στατικών και κινούμενων εικόνων διαφόρων τύπων, όπως **Image Glitchers**, και **Mosh**.
- Θα γνωρίσουν κινήματα της τέχνης και καλλιτέχνες από τον **εξπρεσιονισμό** έως το **νέο-νταντά** που χρησιμοποιούν στα έργα τους την παραμόρφωση και την αποδόμηση για να εκφράσουν συναισθήματα, όψεις της πραγματικότητας, αλλά και να σχολιάσουν καθεαυτή την τεχνολογία.
- Θα δοκιμάσουν ένα **νέο-ντανταϊστικό φυλλομετρητή** για να παράγουν παραλλαγές ιστοσελίδων.
- Θα επικοινωνήσουν τεκμήρια των εργασιών και τις μεταξύ τους σκέψεις σε συνεργατικό πίνακα και στην τάξη.

Προαπαιτούμενες γνώσεις

Βασικές γνώσεις σχεδίου και χρώματος.

Υλικοτεχνική Υποδομή:

- Υπολογιστές ή ατομική συσκευή(τάμπλετ, λάπτοπ)
- Σύνδεση στο διαδίκτυο
- Εκτυπωτής, χαρτί, κόλλα στικ, μολύβι, χρωματιστό διαφανές ριζόχαρτο ή χρωματιστές διαφάνειες, χαρτί κρεπ σε διάφορα χρώματα, μαρκαδόροι κ.α χρώματα.
- Διαδραστικός πίνακας ή προβολικό μηχάνημα.

Προετοιμασία ενότητας

- Εκτυπωμένες φωτογραφίες πορτρέτου μία για κάθε παιδί, ή εκτυπώσεις ζωγραφιστών πορτρέτων των παιδιών (οι εκτυπώσεις να έχουν προετοιμαστεί από προηγούμενο μάθημα, ή σε χρόνο εκτός διδακτικής ώρας)
- Φωτογραφίες προηγούμενων μαθητικών εργασιών θα έχουν αποθηκευτεί στους Η/Υ εργαστηρίου ή στην ατομική συσκευή των παιδιών, ή θα γίνονται άμεσα προσβάσιμες στους μαθητές/τριες μέσα από link του/της εκπαιδευτικού την ώρα του μαθήματος.

Μάθημα 1

Δραστηριότητες [45'-1 διδακτική ώρα]

Δρ.1 Δοκιμές στο *image glitcher* του *airtightinteractive* [15']

Οι μαθητές/τριες θα οδηγηθούν στη σελίδα ελεύθερης πρόσβασης

<https://www.airtightinteractive.com/demos/js/imageglitcher/> . Θα επιλέξουν μία από τις εικόνες που διατίθενται ή άλλη δική τους και θα πειραματιστούν με τις παραμέτρους. Θα ανεβάσουν ένα ή δύο αποτελέσματα που τους ικανοποιούν τους σε κοινό ψηφιακό πίνακα(padlet, miro', moodle board, σχολική ιστοσελίδα) μαζί με την αρχική εικόνα.

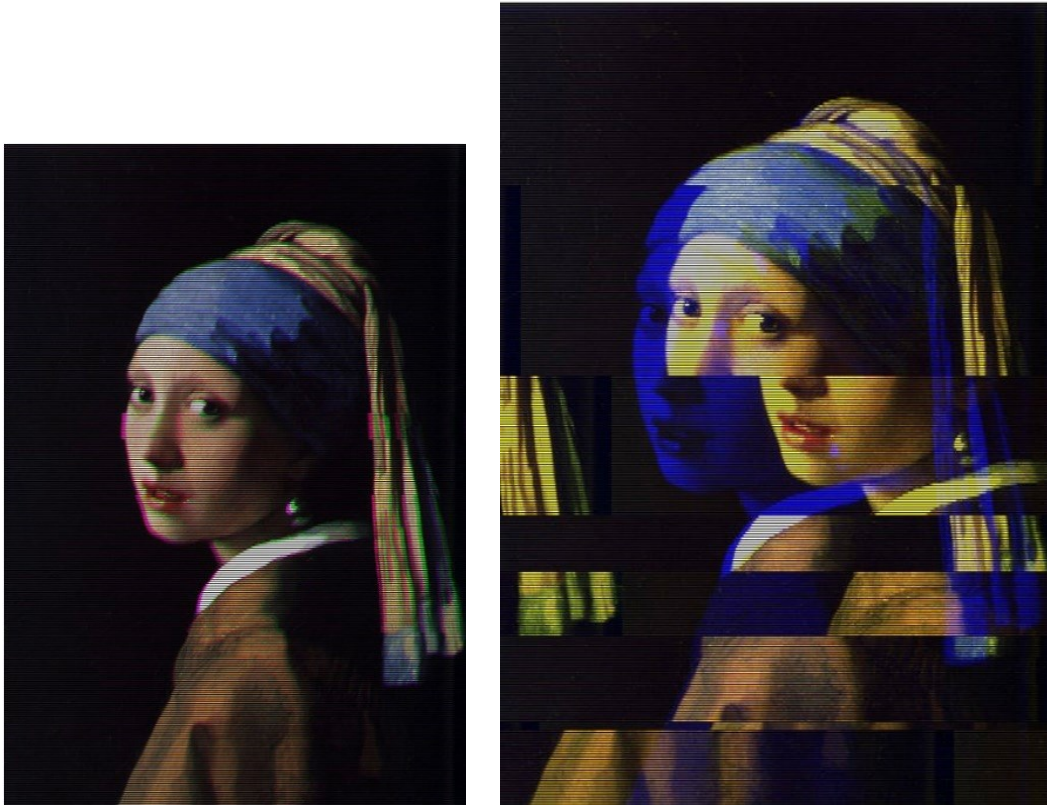


Figure 1 Αρχική εικόνα- Vermeer και αποδόμηση στο [airtightinteractive.com/demos/js/imageglitcher](https://www.airtightinteractive.com/demos/js/imageglitcher)

Δρ.2 : Αποδόμηση πορτρέτου . Αναλογική δραστηριότητα εργαστηρίου [30']

Οι μαθητές/τριες θα κόψουν σε λωρίδες κάθετες ή οριζόντιες εκτυπώσεις ενός φωτογραφημένου ή ζωγραφιστού πορτρέτου τους. Καλό είναι να έχουν δύο τέτοιες εκτυπώσεις καθένας/καθεμιά. Θα μετατοπίσουν τις λωρίδες ή και θα επαναλάβουν στοιχεία σε θέσεις και αποστάσεις που το αποτέλεσμα να τους ικανοποιεί. Θα κολλήσουν τις λωρίδες σε τελικές θέσεις με κόλλα στικ, θα χρησιμοποιήσουν μολύβι, χρωματιστά διαφανή ριζόχαρτα ή χρωματιστές διαφάνειες, τυπώματα από σφραγίδες, χαρτί κρεπ σε διάφορα χρώματα, μαρκαδόρους κ.α χρώματα για να προσθέσουν δικά τους στοιχεία

Μάθημα 2

Δραστηριότητες [45'-1 διδακτική ώρα]

Δρ.1. Εισαγωγή στην παραμόρφωση των εικόνων [15']

Ο/η εκπαιδευτικός θα κάνει μια εισαγωγή στην παραμόρφωση των εικόνων βάσει παραμέτρων, για το πώς αυτή μπορεί να αλλάξει την αντίληψη μιας εικόνας. Θα δείξει επιλεγμένα έργα σε παρουσίαση από τον κυβισμό, εξπρεσιονισμό, σουρρεαλισμό, dada, νέο νταντά) π.χ. : [Pablo Picasso's Man with a Guitar](#), [Ο φλαουτίστας](#), ή [Star catchers-Remedios Varo](#), να δουν αυτή τη [διαδραστική εικόνα για το Dada](#), και [Άλογα στο λιβάδι](#) του Franz Marc.

Τα τελευταία 3-5' θα δείξει το ελεύθερο λογισμικό στο **Snorpey** που θα αναπαράγουν οι μαθητές-τριες στην επόμενη δραστηριότητα.

Δρ.2 . Δοκιμές στο Snorpey [20']

Οι μαθητές/τριες θα οδηγηθούν στη σελίδα ελεύθερης πρόσβασης

<https://snorpey.github.io/jpg-glitch/>

Θα ανεβάσουν φωτογραφίες από δικές τους προηγούμενες εργασίες και θα τις μετασχηματίσουν, μετατρέποντας δοκιμαστικά τις παραμέτρους.



Figure 2. Αρχική εικόνα, 5ο ΔΣ Μονάχου, φροτά ζ & κολάζ



Figure 3. Παραμετροποιήσεις της αρχικής στον Snorpey

Δρ.3. Ανάρτηση και συζήτηση αποτελεσμάτων[10']

Οι μαθητές/τριες θα επιλέξουν 1 έως 2 αποτελέσματα των δοκιμών τους μαζί με τη φωτογραφία του αρχικού αναλογικού τους έργου, θα τα αναρτήσουν οργανωμένα σε κοινό ψηφιακό πίνακα(padlet, miro', moodle board, σχολική ιστοσελίδα) και θα τα συζητήσουν στην ολομέλεια.

Μάθημα 3

Δραστηριότητες [45'-1 διδακτική ώρα]

Δρ.1 . Λειτουργίες του Mosh [15']

Εισαγωγή στην κίνηση στις Εικαστικές τέχνες από τον εκπαιδευτικό με μια προσέγγιση κατάργησης των συμβάσεων στα φιλμ, μπορεί π.χ. να δείξει μέρη του πειραματικού φιλμ [Rythmist 21 του Norman McLaren \(βλ. 1.54- 2.32\)](#) [1.5'] το **Baily Mechanique** στο ίδιο Link μεταξύ 2.54- 4.04 [1'] και στο ίδιο Link επίσης **Anemic Cinema**, το μοναδικό φιλμ του Marchel Duchamp με Man Ray & Mark LGrey 5.45- 7.00[1.15']. Ο εκπαιδευτικός επίσης δείχνει 1-2 από στοκ glitch videos από το [glitch art videos](#) του reexels. Και θα συνεχίσει με μια επίδειξη της λειτουργίας του [Mosh](#) που θα αναπαράγουν οι μαθητές- τριες στην επόμενη δραστηριότητα.

Δρ. 2. Πειραματισμοί στο Mosh [20']

Οι μαθητές/τριες θα οδηγηθούν στη σελίδα ελεύθερης πρόσβασης <https://moshpro.app/lite/> . Θα επιλέξουν να ανεβάσουν μια προηγούμενη εργασία εργαστηρίου τους και θα πειραματιστούν με τις παραμέτρους για να δημιουργήσουν κυρίως κίνηση από στατικές εικόνες . Βλ συνημμένα παραδείγματα πάνω σε πηγαίο αρχείο με εξαγωγή σε gif, αποτελέσματα πειραματισμών με τα εργαλεία [wooble](#) και [smear](#) σε σχέση με το [αρχικό](#) .

Δρ.2. Διαμοιρασμός εργασίας σε κοινό πίνακα[10']

Οι μαθητές/τριες ανεβάζουν τα έργα τους σε κοινό ψηφιακό πίνακα(padlet, miro', moodle board, σχολική ιστοσελίδα) και τα συζητούν με ηλεκτρονική ή διαζώσης επικοινωνία. Εάν βρίσκονται σε φυσική τάξη τον πίνακα προβάλλει ο/η εκπαιδευτικός στην ολομέλεια.

Μάθημα 4

Δραστηριότητες [45'-1 διδακτική ώρα]

Δρ.1: Εισαγωγή σε στοιχεία ψηφιακής τέχνης[15']

Ο/η εκπαιδευτικός κάνει μια εισαγωγή σε στοιχεία ψηφιακής τέχνης. Αναφέρει την επιρροή του web.2, το πέρασμα στον οπτικό κώδικα, τις αλλαγές στα υλικά και την αισθητική που επιφέρει. Συνδέει την τεχνολογία στην τέχνη με τη θεματική της καταστροφής δείχνοντας σύγχρονα έργα από τη σελίδα π.χ. e-flux.com όπως το No One Knows You're a Doghouse της Marisa Olson. Δίνει έμφαση σε αναφορά στον καλλιτέχνη Mark Napier και το έργο του "The Shredder", έναν νέο-ντανταϊστικό φυλλομετρητή, που παίρνει τα γραφικά και τα frames από ιστότοπους και τα αποδομεί σε αφηρημένα έργα. Ο εκπαιδευτικός δείχνει τη λειτουργία του με ένα δικό του παράδειγμα, με σκοπό στη συνέχεια να αναπαράγουν οι μαθητές/τριες την ενέργεια.

Δρ.2 Ένας αγαπημένος μου ιστότοπος στον Shredder[15']

Οι μαθητές/τριες, θα επισκεφτούν τον **Shredder** στη διεύθυνση, <https://www.potatoland.org/shredder/shredder.html>. Θα βάλουν το URL ενός αγαπημένου τους ιστότοπου και θα το δουν να κατακερματίζεται στην οθόνη, με αποδόμηση των μορφικών ψηφιακών στοιχείων σε μία νέα σύνθεση και θα δημιουργήσουν ατομικά μία ή περισσότερες ψηφιακές εικόνες από αγαπημένη τους ιστοσελίδα στον Shredder.

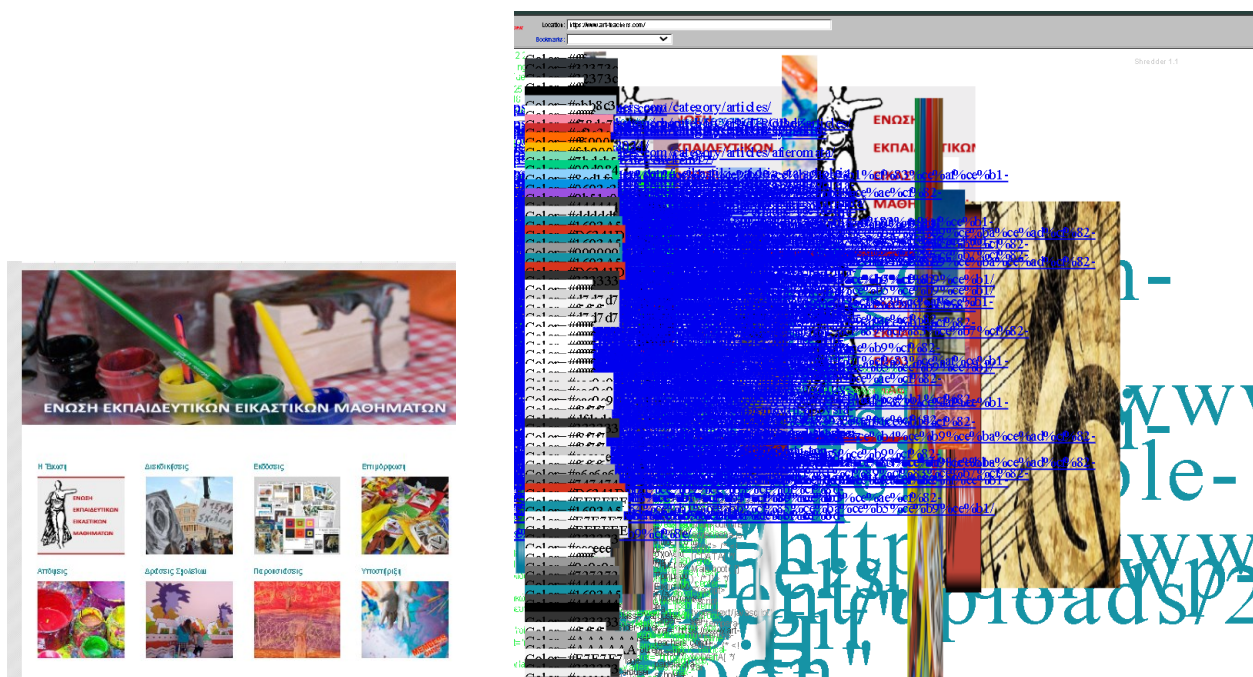


Figure 4. Αρχική εικόνα |art-teachers.com

Αποδόμηση της σελίδας art-teachers.com στον Shredder

Θα αποθηκεύσουν τις δοκιμές ως λήψεις οθόνης στη συσκευή τους. Στη συνέχεια θα ανεβάσουν ένα τεκμήριο των εικόνων που δημιούργησαν σε κοινό ψηφιακό πίνακα(padlet, miro', moodle board, σχολική ιστοσελίδα). Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να ολοκληρώσει τη συζήτηση, ζητώντας τους να εκφράσουν τις ομοιότητες και διαφορές των αποτελεσμάτων του Shredder με κυβιστικούς πίνακες όπως το Still Life with a Bottle of Rum του Picasso

Δρ. 3.Ολοκλήρωση ενότητας, συζήτηση, ανακεφαλαίωση[15'].

Οι μαθητές/τριες ολοκληρώνουν τα έργα που δεν έχουν προλάβει να ολοκληρώσουν στα online λογισμικά ή αυτά που απαιτούν εργαστηριακή εμπλοκή με αναλογικά υλικά, τα ανεβάζουν σε κοινό ψηφιακό πίνακα(padlet, miro', moodle board, σχολική ιστοσελίδα) και τα συζητούν με ηλεκτρονική ή διαζώσης επικοινωνία σαν κλείσιμο και τελική φάση αξιολόγησης της ενότητας. Εάν βρίσκονται σε φυσική τάξη τον πίνακα προβάλλει ο/η εκπαιδευτικός στην ολομέλεια.