**ΠΡΩΤΗ ΠΕΡΙΟΔΟΣ - ΣΥΣΤΑΔΑ Β2.8 - ΚΑΛΕΣ ΤΕΧΝΕΣ**

ΜΑΘΗΜΑ: Καλλιτεχνική Παιδεία

ΤΑΞΗ: Α Λυκείου

ΕΝΟΤΗΤΕΣ: 1. Χώρος, 5. Το Βλέμμα, 7. Φωτογραφία, Κινηματογράφος

ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ: Παράθυρο στον κόσμο

ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ: Ελένη Κάρτσακα (ΠΕ08)

1. **Θεώρηση**

Το παρόν διδακτικό σενάριο κινείται στο επίπεδο της εικασίας και των πιθανοτήτων και όχι στη βάση συγκεκριμένων στοιχείων και περιστατικών καθώς εξαιτίας της ιδιότητας του σχεδιαστή και διδάσκοντα (συντονίστρια εκπαιδευτικού έργου) αποτελεί περισσότερο ένα πείραμα διδασκαλίας που κινείται στο πλαίσιο της μικροδιδασκαλίας και όχι για ένα σύνηθες διδακτικό σενάριο που σχεδιάζεται με βάση συγκεκριμένα δεδομένα και υπαρκτές συνθήκες. Το σενάριο θα εφαρμοσθεί ουσιαστικά σε άγνωστους αποδέκτες, ενώ εξίσου άγνωστο είναι και το περιβάλλον της διδασκαλίας και μάθησης (πρότερες γνώσεις, δεξιότητες, επίπεδο συνεργασίας κλπ.). Ο σχεδιαστής και διδάσκων για παράδειγμα δεν γνωρίζει κρίσιμες για τον σχεδιασμό ενός διδακτικού σεναρίου παραμέτρους όπως: (α) τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των υποκειμένων που πρόκειται να διδάξει, (β) τις ιδιαίτερες ικανότητες αλλά και τις ιδιαίτερες μαθησιακές τους ανάγκες, (γ) τις ιδιαίτερες παραμέτρους που θα πρέπει ενδεχομένως να ληφθούν υπόψη για την εποικοδομητική συνεργασία των υποκειμένων. Συνεπώς ο σχεδιασμός του σεναρίου κινείται επίσης αναγκαστικά στο επίπεδο της εικασίας και αναφορικά με κρίσιμες επιλογές που αφορούν (α) στις θεωρίες μάθησης που θα επηρεάζουν τις αποφάσεις και τις επιλογές του διδάσκοντα, (β) τις διαθέσιμες πηγές, τα εργαλεία και τα υλικά που θα επηρεάσουν την συμμετοχή των υποκειμένων στην διδακτική διαδικασία (γ) τα αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα και πολλές ακόμη παραμέτρους που λαμβάνονται συνήθως υπόψη στον σχεδιασμό μιας διδασκαλίας.

Έχοντας, ωστόσο, υπόψη ότι ακόμη και η καλύτερα σχεδιασμένη και προγραμματισμένη διδασκαλία αποτελεί στην ουσία μια απρόβλεπτη διαδικασία και ένα μεταβαλλόμενο μονοπάτι που διαρκώς παρεκκλίνει, μεταμορφώνεται ή και αλλάζει δραματικά, το παρόν σενάριο αντιμετωπίζει την διδασκαλία ως πρόκληση και ευκαιρία συνάντησης με εκπλήξεις και τρόπους που δεν είναι απαραίτητο να προβλεφθούν. Αντιλαμβάνεται λοιπόν την διδασκαλία και τη μάθηση ως επιλογή ανάμεσα από ποικίλες πιθανότητες που αναδύονται κατά την διάρκεια της εξέλιξης της μαθησιακής διαδικασίας και για το λόγο αυτό δίνει έμφαση στην ανάληψη πρωτοβουλίας από τους συμμετέχοντες και την δημιουργική αλληλεπίδραση. Κατά συνέπεια η ανάπτυξη του παρόντος σεναρίου δεν μπορεί σε καμία περίπτωση να θεωρηθεί κλειστή ή ολοκληρωμένη πράξη σχεδιασμού και χαρτογράφησης μιας αυστηρά προκαθορισμένης διαδικασίας αλλά κυρίως ως ελεύθερη δημιουργική διαδικασία που θα ολοκληρωθεί μέσα από την λήψη αποφάσεων των συγκεκριμένων υποκειμένων μάθησης και θα ολοκληρωθεί στο επίπεδο της αναστοχαστικής διαδικασίας.

Δεδομένου ότι και η εμπειρία της απομόνωσης λόγω του covid 19 και η αιφνίδια διαμεσολάβηση της τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία άλλαξαν τα δεδομένα αναφορικά με έννοιες όπως ‘τάξη’ ‘παιδαγωγικό κλίμα’ ‘διαμαθητική διεπίδραση’. ‘ρόλος εκπαιδευτικού’ ‘ρόλος μαθητή’ κλπ. μεταβάλλοντας ριζικά το τοπίο της διδακτικής και μαθησιακής εμπειρίας, το παρόν σενάριο κινήθηκε προς την κατεύθυνση της αναζήτησης τρόπων αξιοποίησης των ηλεκτρονικών μέσων για ενίσχυση και υποστήριξη της αυτοέκφρασης αλλά και της συνεργατικότητας και δέσμευσης. Ο Rosen, (2011) υποστηρίζει ότι οι μαθητές δεσμεύονται όταν εμπλέκονται σε αντικείμενα ή δραστηριότητες που βρίσκονται στο πεδίο των ενδιαφερόντων τους και έχουν ιδιαίτερη σημασία για αυτούς. Επιπλέον υποστηρίζει ότι οι σύγχρονοι έφηβοι μαθητές είναι ιδιαίτερα «δεσμευμένοι» με την τεχνολογία, είναι επιδέξιοι χρήστες και καταναλωτές βιντεοπαιχνιδιών, youtube, ψηφιακών εργαλείων, μέσων κοινωνικής δικτύωσης και επικοινωνίας κλπ. κατά συνέπεια είναι πιθανόν ένα διδακτικό σενάριο που εστιάζει στις ιδιαίτερες προτιμήσεις και δεσμεύσεις τους ενδέχεται να παρουσιάζει μεγαλύτερο ενδιαφέρον γι αυτούς.

Με βάση τους προαναφερόμενους περιορισμούς και λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω χαρακτηριστικά των σύγχρονων εφήβων ήταν απαραίτητο να ληφθούν ορισμένες κρίσιμες αποφάσεις από την πλευρά του σχεδιαστή έτσι ώστε να παρακαμφθούν οι ύφαλοι και οι σκόπελοι ενός αχαρτογράφητου πεδίου. Κρίθηκε λοιπόν ότι το διδακτικό σενάριο έπρεπε να σχεδιαστεί έτσι ώστε να πληροί τις απαιτήσεις ενός σύνθετου αντικείμενου με ανοικτό και ευρύ χαρακτήρα ώστε να αντιμετωπιστούν οι αρρυθμίες μιας διαδικασίας με πολλές άγνωστες περιοχές. Στο πλαίσιο αυτό θα έπρεπε: (α) να συνδυάζει ποικίλους διδακτικούς πόρους που να ενεργοποιούν την μαθητική εμπλοκή και δέσμευση (λογισμικά, ιστοσελίδες, ψηφιακά εργαλεία κ.α.), (β) να προσφέρει υλικό για διαμαθητική αλληλεπίδραση και αναστοχασμό (παρουσιάσεις, εικόνες, φύλλα εργασίας κλπ.) (γ) να συμπεριλαμβάνει δραστηριότητες που επιτρέπουν την ελεύθερη έκφραση και ισότιμη συμμετοχή όλων των συμμετεχόντων και μάλιστα κυμαινόμενες ως προς τον βαθμό δυσκολίας (απλές, σύνθετες, πολύπλοκες) ώστε να αποκλειστεί η πιθανότητα μη συμμετοχής των μαθητών λόγω ανεπάρκειας.

Αναφορικά με το θεματικό πλαίσιο και λαμβάνοντας υπόψη τις ιδιαίτερες ανάγκες των μαθητών την περίοδο αυτή θεωρήθηκε σημαντική η εστίαση στην εμπειρία της απομόνωσης και του εγκλεισμού. Επιλέχθηκε λοιπόν η εστίαση σε έννοιες και η διερεύνηση της ατομικής εμπειρίας ως μέρος μιας καθολικής και μάλιστα πανανθρώπινης εμπειρίας. Λαμβάνοντας υπόψη ότι οι έφηβοι μαθητές είναι ιδιαίτερα ευαίσθητοι σε θέματα ελευθερίας, ανεξαρτησίας, αυτοδιάθεσης και δείχνουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για θέματα κοινωνικού χαρακτήρα αποφασίστηκε η διερεύνηση μιας δύσκολης ατομικής εμπειρίας μέσα από οικουμενικές έννοιες και εμπειρίες.

1. **Σύντομη περιγραφή του σεναρίου**

Το παρόν διδακτικό σενάριο απευθύνεται σε μαθητές Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης και ειδικότερα σε μαθητές Α΄ Λυκείου μπορεί ωστόσο να εφαρμοστεί, μετά από κατάλληλες προσαρμογές, και σε άλλες ηλικιακές ομάδες. Σχεδιάστηκε στο πλαίσιο της επιμόρφωσης Β2 επιπέδου και προορίζεται να εφαρμοστεί στο πλαίσιο της εξ αποστάσεως διδασκαλίας Έχοντας ως απώτερο στόχο την θετική αξιοποίηση της εμπειρίας του εγκλεισμού μέσα από στοχαστικές, διερευνητικές και δημιουργικές δραστηριότητες το σενάριο ξεκινά από την διερεύνηση της έννοιας του χώρου ως πεδίου βιολογικής, συναισθηματικής, κοινωνικής και πνευματικής ανάπτυξης του ανθρώπου. Εστιάζει λοιπόν στις δύο κύριες εκφάνσεις του, τον εσωτερικό χώρο και τον εξωτερικό χώρο, δίχως να παραβλέπει το μεταίχμιο που αποτελεί συχνά πεδίο πολύπλοκων συναισθηματικών καταστάσεων και συνειρμών.

Στο επίπεδο της αφόρμησης και για την προσέγγιση της έννοιας του βάθους μέσα από την εμπειρία του εγκλεισμού επιλέγονται αρχικά έργα καλλιτεχνών που έχουν ως θέμα την θέα από το παράθυρο δεδομένου ότι η εξέταση του χώρου από απόσταση αποτελεί στις μέρες μας συχνή και επαναλαμβανόμενη καθολική ανάγκη και εμπειρία. Στη συνέχεια ως αντικείμενα εικαστικής ανάλυσης επιλέχθηκαν έργα του Edward Hooper και του Henri Matisse, καθώς χρησιμοποιούν διαφοροποιημένο εκφραστικό λεξιλόγιο και προσεγγίζουν με διαφορετικό τρόπο τις ανθρώπινες καταστάσεις και την έννοια του χώρου. Έτσι ο Edward Hooper στα έργα του διερευνά έννοιες όπως μοναξιά, αποξένωση, απομόνωση, αποστασιοποίηση και αποτύπωσε ρεαλιστικές εικόνες της καθημερινότητας των σύγχρονων μεγαλουπόλεων για να συζητήσει την έλλειψη επικοινωνίας συνθέτοντας ένα υπερεαλιστικό σκηνικό με ποιητικά χαρακτηριστικά και μυστηριακή ατμόσφαιρα που κατοικείται από ανθρώπους με έντονη εσωτερικότητα και προφανή εσωστρέφεια. Ο Henri Matisse αντίθετα επιδιώκει συνειδητά την ισορροπία, την καθαρότητα, τη γαλήνη και αποστασιοποιείται από κάθε τι σκοτεινό, αρνητικό και καταθλιπτικό. Ο πηγαίος και ενθουσιώδης αυθορμητισμός με τον οποίο οι μορφές καταλαμβάνουν τον χώρο στο έργο του είναι αντικείμενο σπουδής, αναζήτησης και επεξεργασίας με συγκεκριμένο νόημα καθώς ο καλλιτέχνης επιλέγει μια τέχνη καθησυχαστική και ήρεμη που έχει ως στόχο να προσφέρει χαλάρωση από τη σωματική και την πνευματική κόπωση.

Τέλος επιχειρείται η προσέγγιση της έννοιας του δικτύου μέσα από την διασύνδεση και την συμμετοχή των μαθητών σε ένα κοινό δημιουργικό σκοπό που βρίσκει την έμπνευσή του στην καθολική κοινωνική εμπειρία του εγκλεισμού και της απομόνωσης . Στο επίκεντρο της συλλογικής προσπάθειας βρίσκονται συμμετοχικές δημιουργικές και παραγωγικές διαδικασίες που ενσωματώνουν την δημιουργική πράξη και την τεχνολογία. Μέσα από ποικίλες δραστηριότητες επιχειρείται η διερεύνηση των τρόπων που τα διαφορετικά υποκείμενα βιώνουν την ίδια εμπειρία, με στόχο να αναδειχθούν έννοιες όπως ιδιαίτερο βλέμμα, ιδιαίτερο ύφος, κοινωνική εγγύτητα και κοινωνική απόσταση, εξωστρέφεια και εσωστρέφεια, δράση και απόσυρση.

**3.** **Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές**

Το σενάριο είναι συμβατό με το Πρόγραμμα Σπουδών της Καλλιτεχνικής Παιδείας της Α’ Λυκείου καθώς συνδέεται με τους παρακάτω άξονες: (α) 2ος άξονας - Σημαντικές Ομάδες, Κινήματα και Τάσεις του 20ου αι. και ειδικότερα τους υποάξονες: Εννοιολογική τέχνη Βίντεο τέχνη, Εγκαταστάσεις, Computer art ψηφιακής επεξεργασία εικόνας, (β) 3ος άξονας Αρχιτεκτονική, Εφαρμοσμένες και Παραδοσιακές τέχνες και ειδικότερα τους υποάξονες: Φωτογραφία, Δημιουργία κινούμενης εικόνας. Επιπλέον συνδέεται με αντίστοιχες ενότητες του σχολικού εγχειριδίου: (α) 1η Ενότητα: «Χώρος», (β) 5η Ενότητα: «Το βλέμμα» (γ) 7η Ενότητα: «Φωτογραφία – Κόμικς – Κινηματογράφος». Τέλος συνδέεται με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ), καθώς ο βασικός άξονας του σεναρίου αφορά σε ενότητες που διδάσκονται στα μαθήματα της Αισθητικής Αγωγής. Ειδικότερα Τέλος συνδέεται με θεμελιώδεις διαθεματικές έννοιες, όπως: χώρος, φως, σκιά, κίνηση, κοινωνικές σχέσεις, εννοιολογική τέχνη, και μπορεί να έχει επεκτάσεις σε όλα τα μαθήματα της Αισθητικής Αγωγής στο πλαίσιο της συνέργειας των τεχνών που αποτελεί κομβικό άξονα της καλλιτεχνικής εκπαίδευσης καθώς και άλλα μαθήματα του σχολικού προγράμματος όπως η Λογοτεχνία, η Κοινωνιολογία, η Φυσική στο πλαίσιο της ολιστικής εκπαίδευσης των μαθητών.

1. **Σκοπός**

Σκοπός του σεναρίου είναι η κατανόηση της επίδρασης του χώρου στην οικοδόμηση της ταυτότητας των ανθρώπων και η θετική αξιοποίηση της εμπειρίας του εγκλεισμού και της απομόνωσης μέσα από μια δημιουργική διαχείριση των συναισθημάτων στο πλαίσιο της συλλογικότητας και της συνεργασίας από απόσταση.

1. **Επιδιωκόμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Με αφορμή παραδείγματα που εστιάζουν στον εσωτερικό και τον εξωτερικό χώρο και ειδικότερα παραδείγματα: (α) από την φυσική πραγματικότητα, (β) από έργα καλλιτεχνών και (γ) από το προσωπικό βίωμα και την ατομική εμπλοκή σε εικαστικές και δημιουργικές διαδικασίες οι μαθητές επιδιώκεται:

* Να αντιληφθούν την σημασία του χώρου στην κοινωνική, συναισθηματική και πνευματική ζωή του ανθρώπου (Γνώση).
* Να κατανοήσουν τη σημασία της σχέσης εσωτερικός – εξωτερικός χώρος στην οικοδόμηση του νοήματος ενός εικαστικού έργου. (Κατανόηση).
* Να διακρίνουν τα βασικά χαρακτηριστικά ενός ιδιαίτερου καλλιτεχνικού ύφους και να είναι σε θέση να οικοδομούν ανάλογη ατμόσφαιρα. (Κατανόηση).
* Να συνειδητοποιήσουν την σημασία του συμβολισμού στην δημιουργία νοήματος (Κατανόηση).
* Να μεταφράζουν μια εντύπωση, μια σκέψη, μια ιδέα σε έργο με συγκεκριμένο περιεχόμενο και νόημα (Ανάλυση-Σύνθεση).
* Να αντιληφθούν την σημασία της νοητικής διαδικασίας της παρατήρησης στην καλλιτεχνική δημιουργία και να την εφαρμόζουν με στόχο την εικαστική πραγμάτωση. (Κατανόηση- Εφαρμογή).
* Να βελτιώσουν τις δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού και να χρησιμοποιούν ανοικτά λογισμικά όπως το open office ή το libre office και το google drive (Γνώση-Εφαρμογή)
* Να δημιουργούν ατομικά και ομαδικά εικαστικά έργα με κοινωνικό προβληματισμό με αξιοποίηση ψηφιακών εργαλείων και τη χρήση Η/Υ (Εφαρμογή)
* Να χειρίζονται τα εργαλεία και τα μέσα διαφορετικών τεχνών (φωτογραφία, μουσική, κινηματογράφος) καθώς και τα ψηφιακά εργαλεία και μέσα για την παραγωγή σύνθετων έργων. (Εφαρμογή).
* Να εργάζονται για κοινό σκοπό και να εφαρμόζουν τις γνώσεις τους εντός του πλαισίου της συνέργειας των τεχνών (Εφαρμογή).
* Να αναπτύξουν κριτική σκέψη και αυτεπίγνωση, μέσα από την επικοινωνία και τον αναστοχασμό. (Αξιολόγηση).

1. **Διδακτική προσέγγιση:**

Αξιοποιείται η διερευνητική, ανακαλυπτική και η ομαδοσυνεργατική μέθοδος καλλιτεχνικό εργαστήριο (εικαστικό και θεατρικό) και η βιωματική μέθοδος. Η εργασία σε ομάδες προσφέρει την δυνατότητα συμμετοχής σε όλους τους μαθητές καθώς προσφέρει ευκαιρίες ανάληψης πρωτοβουλίας και ατομικής διερεύνησης. Οι μαθητές οικοδομούν την γνώση σε συνεργασία με τους συμμαθητές τους μέσα από την βιωματική εμπλοκή στη δημιουργική διαδικασία στο πλαίσιο της συνέργεια των τεχνών. Προσφέρεται για την εκπόνηση μακροχρόνιου πολιτιστικού προγράμματος και δίνει ευκαιρίες ολιστικής αντιμετώπισης ενός θέματος με κοινωνικές προεκτάσεις.

**7 .Μέσα διδασκαλίας-υλικά-**

* Aνοικτά λογισμικά γενικής χρήσης όπως το open office ή το libre office λογισμικά παρουσιάσεων (ppoint).
* Συνεργατικά εργαλεία για ανταλλαγή απόψεων και υπηρεσίες αποθήκευσης και συγχρονισμού αρχείων (google drive)
* Διαδραστικό σχολικό εγχειρίδιο
* Διαδικτυακές εφαρμογές και προγράμματα ανοικτού κώδικα προσωπικής έκφρασης και δημιουργίας, όπως εξειδικευμένα λογισμικά επεξεργασίας εικόνας, ήχου και βίντεο (storyboard, movie maker, audacity)
* Κινητά τηλέφωνα με video κάμερα
* Ιστολόγιο για την παρουσίαση των έργων.

1. **Προϋποθέσεις**

(α) Απαιτείται εξοικείωση των μαθητών με τη χρήση προγραμμάτων ψηφιακής επεξεργασίας εικόνων όπως για παράδειγμα: το [snorpey.github.io/jpg-glitch](https://snorpey.github.io/jpg-glitch/),[random-art.org](http://www.random-art.org/), το [airtightinteractive.com/demos/js/imageglitcher](https://www.airtightinteractive.com/demos/js/imageglitcher/), το [photomosh.com](https://photomosh.com/) το [weavesilk.com](http://weavesilk.com/) ή άλλα προγράμματα που θα προτείνουν οι μαθητές.

(β) Απαιτείται εξοικείωση των μαθητών με τη χρήση προγραμμάτων ψηφιακής αφήγησης story- board <https://www.storyboardthat.com/> ή άλλα προγράμματα που θα προτείνουν οι μαθητές.

(γ) Απαιτείται εξοικείωση των μαθητών με την χρήση του λογισμικού επεξεργασίας βίντεο movie maker [https://www.microsoft.com/en-us/p/movie-maker-10-free/](https://www.microsoft.com/en-us/p/movie-maker-10-free/9mvfq4lmz6c9?activetab=pivot:overviewtab) ή άλλα προγράμματα που θα προτείνουν οι μαθητές.

(δ) Απαιτείται εξοικείωση των μαθητών με την χρήσης του λογισμικού επεξεργασίας ήχου (audacity) <https://www.audacityteam.org/> ή άλλα προγράμματα που θα προτείνουν οι μαθητές.

1. **Χρονική διάρκεια:**

Το σενάριο είναι ανοικτού τύπου, αρθρωτό και με κυμαινόμενη διάρκεια. Κάθε σκέλος (διδακτική ώρα) μπορεί να διδαχθεί και μεμονωμένα χωρίς να επηρεάζει την διδακτική διαδικασία. Μπορεί να εφαρμοστεί στην εξ αποστάσεως διδασκαλία σε 3 ή παραπάνω διδακτικές ώρες σε συνάρτηση με την μαθητική ετοιμότητα με στόχο μια πρώτη εννοιολογική και εικαστική προσέγγιση του θέματος. Η δημιουργική προσπάθεια μπορεί να επεκταθεί με δραστηριότητες εμβάθυνσης μετά την επιστροφή στο σχολείο και να ενταχθεί στο πλαίσιο ενός μακροχρόνιου προγράμματος.

1. **Χώρος διεξαγωγής:**

Στην εξ αποστάσεως διδασκαλία μπορούν να αξιοποιηθούν: (α) ο προσωπικός χώρος των μαθητών, (β) διαδικτυακά μέσα και υπηρεσίες τηλεδιάσκεψης webex, zoom us περιβάλλοντα ηλεκτρονικής μάθησης e-me, e-class, moodle κλπ.

Στην δια ζώσης διδασκαλία μπορούν να αξιοποιηθούν (α) αίθουσα ή εργαστήριο εικαστικών (β) εργαστήριο πληροφορικής με χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών.

**11.Δομή μαθήματος - Συνοπτική περιγραφή του διδακτικού σεναρίου**

**1η διδακτική ώρα**

**Αφόρμηση–Περιγράφω την θέα από το παράθυρό μου (10΄).**

Κάθε μαθητής πλησιάζει στο παράθυρό του και παρατηρεί τη θέα. Χρησιμοποιεί ένα πρόγραμμα  πρόγραμμα εγγραφής και επεξεργασίας ήχου όπως για παράδειγμα το audacity ή ακόμη και την εγγραφή φωνής των Windows για να καταγράψει την περιγραφή της εικόνας που βλέπει. Στην περιγραφή του χρησιμοποιεί λέξεις που αποτυπώνουν τα συναισθήματά του. Ανεβάζει την περιγραφή στο google drive ως κοινόχρηστη για όλους.

**Δραστηριότητα πρώτη – συζήτηση για τη λειτουργία του χώρου στα έργα τέχνης και συμπλήρωση φύλλου εργασίας (15΄).**

Γίνεται διαμοιρασμός οθόνης και οι συμμετέχοντες παρακολουθούν μια ppoint παρουσίαση με έργα καλλιτεχνών που έχουν ως θέμα τη θέα από το παράθυρο. Στην συνέχεια οι συμμετέχοντες ανταλλάσσουν απόψεις σε σχέση με: (α) την λειτουργία του χώρου ως φυσικής πραγματικότητας στο έργο τέχνης απαντώντας στο απλό ερώτημα τι βλέπω, (β) την λειτουργία του χώρου ως δομικού στοιχείου του έργου τέχνης απαντώντας στο ερώτημα τι ήθελε να πει ο καλλιτέχνης και ποιο τρόπο χρησιμοποίησε για αν το πει, (γ) την επίδραση του χώρου στο συναίσθημα απαντώντας στο ερώτημα πως νιώθω βλέποντας το έργο. Τέλος οι συμμετέχοντες συζητούν για την ιδιαίτερη συναισθηματική και εννοιολογική φόρτιση της θέας από το παράθυρο την περίοδο του εγκλεισμού απαντώντας στο ερώτημα: άλλαξε κάτι στα συναισθήματά μου όταν κοιτάζω από το παράθυρο την περίοδο της απομόνωσης;

**Δραστηριότητα δεύτερη – δημιουργία ταυτότητας έργου τέχνης (20΄).**

Οι μαθητές επιλέγουν ένα από τα έργα της παρουσίασης και μεταβαίνουν σε συγκεκριμένες μηχανές αναζήτησης εικόνων ([google arts and culture,](https://artsandculture.google.com/) <http://www.artcyclopedia.com>, <https://www.wikiart.org> κ.ά.) με σκοπό την συγκέντρωση πληροφοριών για την δημιουργία της ταυτότητας του έργου τέχνης. το

Xρησιμοποιώντας τις πληροφορίες που τους δόθηκαν (όνομα καλλιτέχνη και τίτλος έργου) αναζητούν στοιχεία για την δημιουργία της πλήρους ταυτότητας (προσθήκη έτους, τεχνική, υλικό μουσείο ή συλλογή όπου φυλάσσεται) και συμπληρώνουν το Φύλλο εργασίας 1. Τέλος συμπληρώνουν την ταυτότητα του έργου τέχνης με μια δική τους κριτική ανάλυση απαντώντας στα τρια ερωτήματα που συζητήθηκαν στην ομάδα. Αναρτούν το φύλλο εργασίας στο google drive ως κοινόχρηστο για όλους.

**Δραστηριότητα για τον ελεύθερο χρόνο**

Στον ελεύθερο χρόνο τους οι συμμετέχοντες καλούνται να στοχαστούν γύρω από θέματα σχέσης ανθρώπου και περιβάλλοντος χώρου αναλογιζόμενοι την επίδραση του εσωτερικού και εξωτερικού χώρου στη συναισθηματική κατάσταση του ανθρώπου. Ακολουθούν τρία βήματα που συνδέονται με διαφοροποιημένες χωρικές και ατμοσφαιρικές καταστάσεις και καταγράφουν το συναίσθημά τους σε σχέση με την ιδιαίτερη πρόσληψη του εκάστοτε χώρου στο Φύλλο εργασίας 2 το οποίο και αναρτούν στο google drive ως κοινόχρηστο για όλους.

Στον ελεύθερο χρόνο δοκιμάζουν επίσης το εργαλείο ψηφιακής αφήγησης storyboard – creator <https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>

**2η διδακτική ώρα**

**Δραστηριότητα πρώτη: Ανάλυση έργου τέχνης (15’)**

Οι μαθητές χωρίζονται σε δυο ομάδες: (α) την ομάδα Edward Hooper και την ομάδα Henri Matisse. Για τον χωρισμό σε ομάδες και για να υπάρξει μια ευχάριστη νότα στη μαθησιακή διαδικασία χρησιμοποιείται το εργαλείο [classtools.net/random-name picker/43\_LRHZ2K](https://www.classtools.net/random-name-picker/43_LRHZ2K" \t "_blank) Στην συνέχεια κάθε ομάδα παραλαμβάνει μια διαφάνεια με έργα του καλλιτέχνη της ομώνυμης ομάδας. Τα μέλη της ομάδας συζητούν για την ιδιαίτερη οπτική και τον τρόπο που ο καλλιτέχνης αντιλαμβάνεται το χώρο καθώς και για τα συναισθήματα που γεννιούνται στο θεατή από την θέαση των συγκεκριμένων έργων.

**Δραστηριότητα δεύτερη: δημιουργία ιστορίας (15’)**

Οι μαθητές συναποφασίζουν για την σειρά τοποθέτησης των έργων του καλλιτέχνη της ομάδας τους με στόχο την δημιουργία μιας ιστορίας που σχετίζεται με την ιδιαίτερη κατάσταση που δημιούργησε η πανδημία στην κοινωνική ζωή, τις σχέσεις και τα συναισθήματα των ανθρώπων. Προς το σκοπό αυτό οι μαθητές συναποφασίζουν (α) για την βασική ιδέα και το μήνυμα της ιστορίας τους. Η ιδέα και το μήνυμα πρέπει να αναγνωριστούν από την αρχή, ώστε όλα τα κομμάτια της ιστορίας που θα προστίθενται, να είναι ευθυγραμμισμένα και να υποστηρίζουν το σκοπό αυτό, (β) για το θέμα το οποίο επιλέγεται κατάλληλα ώστε να αναδεικνύει τη βασική ιδέα της ιστορίας, (γ) για τον πρωταγωνιστή και τον ρόλο του στην ιστορία, (δ) τέλος αποφασίζουν για τη σειρά/αλληλουχία των γεγονότων της ιστορίας (δηλαδή ποιο κομμάτι μπαίνει πρώτο, ποιο δεύτερο κτλ.) ώστε να μεταφερθεί αποτελεσματικά η αφήγηση και το μήνυμα.Στην συνέχεια συγγράφουν την ιστορία χρησιμοποιώντας κάποιο συνεργατικό εργαλείο.

**Δραστηριότητα τρίτη: δημιουργία ψηφιακής αφήγησης στο storyboard (15’)**

Κάθε μαθητής χρησιμοποιεί το εργαλείο δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης storyboard – creator <https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>. για να αποδώσει ψηφιακά την ιστορία της ομάδας. Έμφαση δίνεται στην δημιουργία ατμόσφαιρας ανάλογης με την ατμόσφαιρά του καλλιτέχνη που μελέτησαν καθώς και στις εναλλαγές εσωτερικού και εξωτερικού χώρου, Στην συνέχεια οι μαθητές Χρησιμοποιούν το Audacity <https://www.audacityteam.org/> για να επενδύσουν ηχητικά (με λόγο και μουσική) τις ιστορίες τους έχοντας ως γνώμονα την ιδιαίτερη ατμόσφαιρα του καλλιτέχνη που μελέτησαν.

**Δραστηριότητα για τον ελεύθερο χρόνο**

Στον ελεύθερο χρόνο πειραματίζονται με τις λειτουργίες του movie maker και προγραμμάτων ψηφιακής επεξεργασίας εικόνων όπως το [snorpey.github.io/jpg-glitch](https://snorpey.github.io/jpg-glitch/),[random-art.org](http://www.random-art.org/), το [airtightinteractive.com/demos/js/imageglitcher](https://www.airtightinteractive.com/demos/js/imageglitcher/), το [photomosh.com](https://photomosh.com/) το [weavesilk.com](http://weavesilk.com/)

**3η διδακτική ώρα**

**Δραστηριότητα πρώτη: Φωτογράφηση (15΄)**

Κάθε μαθητής έχοντας κατά νου το ιδιαίτερο βλέμμα του καλλιτέχνη που μελέτησε χρησιμοποιεί το κινητό του και φωτογραφίζει (α) ένα κοντινό πλάνο ενός αντικειμένου στο εσωτερικό του σπιτιού, (β) ένα γενικό πλάνο ενός μέλους της οικογένειάς του πλάι στο ανοιχτό παράθυρο, (γ) ένα γενικό πλάνο της θέας της πόλης ή της γειτονιάς .

**Δραστηριότητα δεύτερη: ηλεκτρονική επεξεργασία φωτογραφίας (15΄)**

Στην συνέχεια οι μαθητές ανταλλάσσουν τις φωτογραφίες τους με ένα ακόμη μέλος της ομάδας που αναλαμβάνει να τις επεξεργαστεί χρησιμοποιώντας κάποιο από τα παρακάτω προγραμμάτων ψηφιακής επεξεργασίας εικόνων: το [snorpey.github.io/jpg-glitch](https://snorpey.github.io/jpg-glitch/),[random-art.org](http://www.random-art.org/),το [airtightinteractive.com/demos/js/imageglitcher](https://www.airtightinteractive.com/demos/js/imageglitcher/), το [photomosh.com](https://photomosh.com/) το [weavesilk.com](http://weavesilk.com/) ή άλλα προγράμματα που θα προτείνουν οι μαθητές. Οι μαθητές επεξεργάζονται επίσης και τις δικές τους φωτογραφίες με το ίδιο πρόγραμμα.

**Δραστηριότητα τρίτη: Δημιουργία video με το movie maker**

Τα μέλη των ομάδων διαμοιράζονται το υλικό (οι αρχικές και οι επεξεργασμένες φωτογραφίες, τα χάικου και τα έργα του καλλιτέχνη που μελέτησε η ομάδα) και εργάζονται ο καθένας ξεχωριστά για την δημιουργία ενός video. Για τον σκοπό αυτό χρησιμοποιούν ένα ψηφιακό εργαλείο όπως το movie maker ή άλλο ανάλογο εργαλείο της προτίμησής τους. Φροντίζουν για την ηχητική επένδυση του video που θα πρέπει να είναι σύμφωνη με την ατμόσφαιρα του καλλιτέχνη που μελέτησαν.

**Δραστηριότητα για τον ελεύθερο χρόνο**

1. Στον ελεύθερο χρόνο τους οι μαθητές ΄της ομάδας Matisse ακούνε έργα των [Claude Debussy (L'Isle joyeuse)](https://www.youtube.com/watch?v=9xNfmsN_8hQ), του [Joseph Maurice Ravel (Jeux d'eau)](https://www.youtube.com/watch?v=v-QmwrhO3ec), του [Albert Roussel (Le Festin de l'Araignée)](https://www.youtube.com/watch?v=A15DUjwoong), του [Ralph Vaughan Williams (A Sea Symphony)](https://www.youtube.com/watch?v=6T1g7zBAO9k). Οι μαθητές της ομάδας Hooper ακούν αντίστοιχα έργα του [Arnold Schönberg (Peripetie)](https://www.youtube.com/watch?v=QNCIz-_QFrs) του [Anton Friedrich Wilhelm von Webern (Variations for Piano, Op 27)](https://www.youtube.com/watch?v=DCWepfiotOU), του [Alban Berg (Wozzeck)](https://www.youtube.com/watch?v=b8WeX8MrThU). Υπό την επίδραση της μουσικής και ακολουθώντας τις οδηγίες του Φύλλου εργασίας 3 γράφουν τρία χάικου τα οποία και αποθηκεύουν στο Google Drive ως κοινόχρηστο για όλους έγγραφο.
2. Στον ελεύθερο χρόνο τους οι μαθητές πειραματίζονται με τις λειτουργίες του προγράμματος επεξεργασίας video OpenShot

**4η διδακτική ώρα**

**Δραστηριότητα πρώτη: video- λήψη (10’)**

Δημιουργούνται εταιρικά σχήματα δύο ατόμων (ένα από την ομάδα Hooper και ένα από την ομάδα Matisse). Το ένα μέλος του εταιρικού σχήματος, χρησιμοποιεί το κινητό του για να τραβήξει ένα δίλεπτο video με έναν άνθρωπο που προχωράει από ένα εσωτερικό χώρο προς μια μπαλκονόπορτα την ανοίγει και βγαίνει στο μπαλκόνι απαγγέλοντας ένα χάικου της επιλογής του ‘σκηνοθέτη’. Το άλλο μέλος της ομάδας κάνει ακριβώς την ίδια λήψη με την ακριβώς αντίθετη διαδρομή χρησιμοποιώντας ένα άλλο χάικου.

**Δραστηριότητα δεύτερη**: **επεξεργασία video (30’)**

Τα μέλη του εταιρικού σχήματος επεξεργάζονται το υλικό τους σε κάποιο πρόγραμμα επεξεργασίας video όπως το OpenShot  ή άλλα λογισμικά της προτίμησης των συμμετεχόντων έχοντας ο καθένας κατά νου την ατμόσφαιρα του καλλιτέχνη που μελέτησαν. Προσθέτουν επίσης και μουσική. Στην συνέχεια διαμοιράζονται το υλικό και ένας από τους δύο αναλαμβάνει να συνενώσει τα δύο μέρη

Τέλος όλες οι επιμέρους ταινίες συνενώνονται σε μια κοινή ταινία με τίτλο και τίτλους αρχής και τέλους.

**7.Αξιολόγηση:**

Οι ταινίες θα αναρτηθούν στην ιστοσελίδα του σχολείου και θα αξιολογηθούν από όλους τους μαθητές της ομάδας με την αξιοποίηση του φύλλου αξιολόγησης. Στο φύλλο εργασίας προβλέπεται τόσο αυτοαξιολόγηση όσο και έτεροαξιολόγηση

**Βιβλιογραφία**

Chapman, L. (2003). Studies in the mass arts. Studies in Art Education, 44(3), 230– 245

Barbour, M.K. (2015). Real-Time Virtual Teaching: Lessons Learned From a Case Study in a Rural School. Online Learning, 19, (5), 54-68. [https://www.researchgate.net/publication/2](https://www.researchgate.net/publication/298653812_Real-Time_Virtual_Teaching_Lessons_Learned_From_a_Case_Study_in_a_Rural_School/link/571e236e08aed056fa22660f/download) Τελευταία πρόσκτηση 9/5/2020.

[Burleigh](https://www.worldcat.org/search?q=au%3ABurleigh%2C+Robert.&qt=hot_author), R., [Minor](https://www.worldcat.org/search?q=au%3AMinor%2C+Wendell%2C&qt=hot_author), W. (2014) Edward Hopper paints his world New York: Christy Ottaviano Books/Henry Holt and Co. (BYR).

Chapman, L. Διδακτική της Τέχνης. Προσεγγίσεις στην καλλιτεχνική αγωγή, Νεφέλη, Αθήνα 1993.

Curtis, D. (Ed.). (2017). Building Sustainability with the Arts: Proceedings of the 2nd National EcoArts Australis Conference. Cambridge: Scholars Publishing.

Gombrich E.H., Το χρονικό της τέχνης, μετ. Λ. Κάσδαγλη. Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, Αθήνα 1988.

Levin, G. (2007). Edward Hopper: An Intimate Biography Hardcover. New York: Rizzoli

Χαμακιώτη, Α. & Ζιρώ, Ο. (2010). Αισθητική Αγωγή: Μουσική και Εικαστικά ως σχέδιο μαθήματος διαθεματικής δράσης.

Πατρικαλάκης, Φ. (2009). Η Ζωγραφική της Μουσικής και η Μουσική της Ζωγραφικής. Αθήνα: Μανδραγόρας.

Aitken Oxborrow, M.L. (2012). Interactive Web Technology in the Art Classroom: Problems and Possibilities. Brigham Young University – Provo Department of Visual Arts. All Theses and Dissertations. <https://scholarsarchive.byu.edu/etd/3172>. Τελευταία πρόσκτηση 9/5/2020.

Parker, M. B. (2012) Colorful Dreamer: The Story of Artist Henri Matisse New York: Dial Books