

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2003)

2ο Συνέδριο Σύρου στις ΤΠΕ



ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΧΕΔΙΟΥ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ “VIRTUAL PAINTER”

Γιώργος Μαρκατάτος

Βιβλιογραφική αναφορά:

Μαρκατάτος Γ. (2025). ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΧΕΔΙΟΥ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ “VIRTUAL PAINTER”. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση, 1*, 302-309. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/6954>

ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΧΕΔΙΟΥ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ “VIRTUAL PAINTER”

Μαρκατάτος Γιώργος
Δάσκαλος 2^ο Δημοτικού Σχολείου Σύμης-Δωδεκανήσου
george_markatatos@hotmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εργασία περιγράφει την εφαρμογή σχεδίου διδασκαλίας εικαστικών, με την εκπαιδευτική χρήση του λογισμικού “virtual painter”, σε μαθητές Ε΄ και Στ΄ τάξης, ολόημερων δημοτικών σχολείων. Αποτελεί συνέχεια και επέκταση προηγούμενου σχεδίου διδασκαλίας και εντάσσεται στο πλαίσιο του να έλθουν οι μαθητές σε επαφή με την ψηφιακή εικαστική και να αξιοποιήσουν τον Η/Υ ως εργαλείο εικαστικής έκφρασης.

Το σχέδιο διδασκαλίας ολοκληρώνεται σε τρεις διδακτικές ώρες, στις οποίες οι μαθητές εξοικειώνονται στη χρήση του λογισμικού “virtual painter” και χρησιμοποιούν τα διάφορα «φίλτρα» που αυτό παρέχει για να δημιουργήσουν τις δικές τους ψηφιακές ζωγραφιές. Γνωρίζουν έτσι βιωματικά, με «ψηφιακό-εικονικό» τρόπο, ορισμένες κλασσικές τεχνικές στο χώρο των εικαστικών, οι οποίες περιλαμβάνονται στα «φίλτρα» του λογισμικού και πειραματίζονται ελεύθερα με αυτές.

Η όλη δραστηριότητα ολοκληρώθηκε μέσα σε ένα ευχάριστο, συνεργατικό περιβάλλον και το λογισμικό και οι δυνατότητές του ενθουσίασαν τους μαθητές.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Πρόσθετες διαθεματικές δραστηριότητες, δημοτικό σχολείο, μάθημα εικαστικών, ψηφιακή εικαστική, σχέδιο διδασκαλίας, ανοιχτό εκπαιδευτικό λογισμικό, virtual painter

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η εφαρμογή του σχεδίου διδασκαλίας, που θα περιγραφεί, έγινε σε δύο διαφορετικά σχολεία, τα τρία τελευταία σχολικά έτη, σε μαθητές Ε΄ και Στ΄ τάξης δημοτικού. Τα δύο σχολικά έτη 2000-2002, εφαρμόστηκε στο πιλοτικό ολόημερο δημοτικό σχολείο Λιμένα Χερσονήσου, νομού Ηρακλείου, στα πλαίσια του μαθήματος της πληροφορικής, που δίδασκα στις συγκεκριμένες τάξεις. Το φετινό σχολικό έτος 2002-2003 εφαρμόστηκε στο 2^ο δημοτικό σχολείο Σύμης, νομού Δωδεκανήσων, στα πλαίσια του ολόημερου προγράμματος, για το τμήμα των τάξεων Ε΄ και Στ΄ που είχα αναλάβει.

Η παρούσα εργασία αποτελεί συνέχεια και επέκταση αντίστοιχου σχεδίου διδασκαλίας με τίτλο: «Ψηφιακή εικαστική ως μέσο εξοικείωσης μαθητών στη χρήση Η/Υ» (βλ. Μαρκατάτος, 2002), και επιχειρεί μία εκπαιδευτική αξιοποίηση των Η/Υ στο δημοτικό σχολείο, ως σύγχρονα μέσα εικαστικής έκφρασης για τους μαθητές.

ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΣΤΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

Ζούμε σ΄ έναν κόσμο αναπαραστάσεων όπου η ηλεκτρονική μετάδοση της εικόνας έχει κυριολεκτικά τυλίξει τον πλανήτη (Davis, 1991). Ειδικά με την εξάπλωση

των πολυμέσων και την επανάσταση που έφερε το Internet, η εικόνα απέκτησε ακόμα μεγαλύτερη σημασία. Ως συνέπεια αναβαθμίζεται και η αξία των εικαστικών τεχνών, σε βαθμό που να υποστηρίζεται, ότι η ενασχόληση με αυτές, στη σημερινή ψηφιακή εποχή, δεν είναι χρήσιμη μόνο ως ψυχαγωγία, αλλά προσφέρει πρόσβαση στο σύγχρονο πολιτισμικό κεφάλαιο και την αγορά εργασίας (Ohler, 2000).

Η τέχνη βέβαια, ανέκαθεν εξελίσσονταν μαζί με την τεχνολογία. Γι' αυτό άλλωστε σε μια εποχή όπου κυριαρχεί η ψηφιακή τεχνολογία, είναι φυσική συνέπεια να υπάρχει και η ψηφιακή τέχνη και επακόλουθα η ψηφιακή εικαστική (Olejatz, 1996).

Με τον όρο ψηφιακή εικαστική, εννοείται η παραγωγή-επεξεργασία εικαστικών έργων με τη χρήση του Η/Υ, σε συνδυασμό με κατάλληλα λογισμικά. Η ψηφιακή εικαστική έχει τις ρίζες της στη δεκαετία του 50 και έχει εδραιωθεί σήμερα ως αυτόνομο και αξιόλογο καλλιτεχνικό είδος (Κοσμάδακη, 2001, σ. 105).

Τα τελευταία χρόνια αρκετοί εκπαιδευτικοί εντάσσουν δραστηριότητες ψηφιακής εικαστικής στο αναλυτικό τους πρόγραμμα. Συχνά αυτό γίνεται προκειμένου να μπορέσουν να εξοικειώσουν τους μαθητές, αβίαστα και με ελκυστικό τρόπο, γενικότερα στη χρήση του Η/Υ, διευρύνοντας παράλληλα τους εικαστικούς τρόπους έκφρασής τους (Goldenberg, 2000; Reissman, 2000; Bull, Bull, Thomas & Jordan, 2000; Chia & Duthie, 1992; Olejatz, 1996; Μαγκατάτος, 2002). Ισχύει ωστόσο και το αντίστροφο. Δηλαδή, μαθητές που θεωρούν τι δεν έχουν καλλιτεχνικό ταλέντο και εμφανίζουν κατά συνέπεια μικρό ενδιαφέρον για τις εικαστικές τέχνες, να τους προσελκύει ο εκπαιδευτικός σε αυτές, με κίνητρο τους Η/Υ και την ψηφιακή εικαστική (King 2001, Roland, 1994).

Αναφορικά τώρα με το ελληνικό δημοτικό σχολείο, γενικός σκοπός του μαθήματος της Εικαστικής Αγωγής, όπως αυτός περιγράφεται στο νέο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.), είναι «να γνωρίσουν και να απολαύσουν οι μαθητές τις Εικαστικές Τέχνες μέσα από ισόρροπες δραστηριότητες έρευνας και δημιουργίας έργων αλλά και απόκτησης γνώσεων και κατανόησης του φαινομένου της Τέχνης, για να καλλιεργηθούν ως δημιουργοί και ως φιλότεχνοι θεατές» (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2001, άρθρο 3, σ. 370).

Επισημαίνεται σε άλλο σημείο, ότι οι Εικαστικές Τέχνες είναι αναγκαιότητα στη σύγχρονη εποχή και η ανάπτυξη της σύγχρονης ελληνικής κοινωνίας απαιτεί δημιουργικούς εργαζόμενους, με αυξημένες δυνατότητες επικοινωνίας. Αναφέρεται ότι ζούμε στην εποχή όπου η εικόνα κυριαρχεί, διεκδικώντας όλο και περισσότερο χώρο στον τομέα της επικοινωνίας και της γνώσης. Τονίζεται ότι η προώθηση όλων των προϊόντων, έχει ανάγκη από προβολή και αυτή η προβολή, σήμερα, γίνεται κυρίως μέσω της εικόνας (ό.π., άρθρο 2 σ. 35).

Στις γενικές αρχές σχεδιασμού προγραμμάτων εικαστικής αγωγής, του νέου Δ.Ε.Π.Π.Σ., επισημαίνεται μεταξύ άλλων, ότι οι μαθητές πρέπει να προτρέπονται για πειραματισμό και έρευνα στα υλικά και στις τεχνικές των εικαστικών τεχνών (ό.π., σ. 36). Η αισθητική προσέγγιση των έργων της τέχνης και η θεωρητική ενασχόληση των μαθητών με αυτά δεν πρέπει να έχουν γνωσιολογικό χαρακτήρα, αλλά να συνδέονται με τη δημιουργία καλλιτεχνικών έργων, τονίζοντας την έννοια της βιωματικής προσέγγισης της τέχνης, ως μέθοδο εικαστικής αγωγής στο δημοτικό σχολείο (ό.π., σ. 46).

Στα πλαίσια της αξιοποίησης του Η/Υ στο μάθημα των εικαστικών, αναφέρεται ότι οι μαθητές εφαρμόζουν στον υπολογιστή τις εικαστικές γνώσεις τους και χειρίζονται εύχρηστα προγράμματα ψηφιοποίησης και επεξεργασίας εικόνας (ό.π., άρθρο 3, σ. 387). «*Εικαστικά και Πληροφορική*» περιλαμβάνεται ως τίτλος, στις προτάσεις για διαθεματικές δραστηριότητες του μαθήματος της Εικαστικής Αγωγής, για τις Ε΄ και Στ΄ τάξεις του δημοτικού σχολείου. Ως επεξήγηση στον παραπάνω τίτλο αναφέρονται: «*Ηλεκτρονική απόδοση ή σύνθεση εικόνας, αξιοποίηση γνώσεων από τα Μαθηματικά, την Ιστορία κ.ά.*», χωρίς να δίδονται κάποιες περαιτέρω διευκρινίσεις ή μεθοδολογικές, διδακτικές προσεγγίσεις (ό.π., σ. 390).

ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Ο ΜΑΘΗΤΙΚΟΣ ΠΛΗΘΥΣΜΟΣ

Ο όρος μαθητικός πληθυσμός δεν είναι δόκιμος. Συνίσταται η χρήση κατάλληλης ορολογίας π.χ. υποκείμενα ή μαθητές. Ο μαθητικός πληθυσμός και στα δύο σχολεία αποτελείται από μαθητές Ε΄ και Στ΄ τάξης. Στα τμήματα της Χερσονήσου και για τις δύο σχολικές χρονιές, 2000 έως 2002, υπήρχαν 2 τμήματα της Ε΄ και 2 τμήματα της Στ΄ τάξης, με κάθε τμήμα να περιλαμβάνει από 13 έως 18 μαθητές. Στο τμήμα του ολόημερου της Σύμης συνυπήρχαν Ε΄ και Στ΄ τάξη, με 12 μαθητές στο σύνολο.

Όπως αναφέρεται και στην εισαγωγή, η παρούσα εργασία αποτελεί συνέχεια και επέκταση αντίστοιχου σχεδίου διδασκαλίας. Αυτό σημαίνει ότι, λόγω της εφαρμογής του προηγούμενου σχεδίου (βλ. Μαρκατάτος, 2002), οι μαθητές έχουν ήδη αποκτήσει μια σχετική εξοικείωση στη χρήση και λειτουργία του Η/Υ και των περιφερειακών συσκευών του, πληκτρολόγιο και ποντίκι. Είναι σε θέση να αποθηκεύουν σε αρχεία τις εργασίες τους, να τις ανακτούν, να δημιουργούν φακέλους και να μεταφέρουν ταξινομούμενα αρχεία σε φακέλους στον Η/Υ τους και στο τοπικό δίκτυο Η/Υ του εργαστηρίου.

Ηλικιακά οι μαθητές βρίσκονται στα λεγόμενα προεφηβικά χρόνια. Σε αυτή την περίοδο, από καλλιτεχνικής απόψεως, τους χαρακτηρίζει μια κρίση εμπιστοσύνης στις ικανότητες αυτοέκφρασης τους και παράλληλα μια έντονη τάση τελειοθρίας (Charman, 1993, σ. 183). Τους αρέσει ο πειραματισμός, το «παιχνίδι» με τα χρώματα, η διερεύνηση των εργαλείων ζωγραφικής και η εναλλακτική χρήση αυτών (Gardner, 1982, σ. 102).

ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ “VIRTUAL PAINTER” ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΕ

Το λογισμικό “Virtual Painter” (εικονικός ζωγράφος) που χρησιμοποιήθηκε στο συγκεκριμένο σχέδιο διδασκαλίας, αποτελεί ένα αρκετά εύχρηστο και συνάμα ισχυρό εργαλείο ψηφιακής εικαστικής (shareware έκδοση του προγράμματος και αναλυτικές οδηγίες χειρισμού του υπάρχουν στο <http://www.livecraft.comwww.LiveCraft.com>).

Οι δυνατότητές του είναι να επεξεργάζεται εικόνες-φωτογραφίες σε ψηφιακή μορφή, μετατρέποντάς τις σε ψηφιακές «ζωγραφιές». Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε 12 διαφορετικά φίλτρα, καθ’ ένα από τα οποία αντιπροσωπεύει και μια καθιερωμένη τεχνική ζωγραφικής. Ενδεικτικά αναφέρω τη δυνατότητα μετατροπής ψηφιακής εικόνας, σε προσομοίωση ζωγραφιάς που να μοιάζει στην τεχνική της ακουαρέλας, της λαδομπογιά, της ξυλομπογιά, του impasto (παχιά εναπόθεση

λαδομπογιάς), του gouache (τεχνική με ρίζες στην αρχαία Αίγυπτο, ανακατέματος μπογιάς με κόλλα), παστέλ, ψηφιδωτό κ.α. Εφαρμόζει επίσης 12 διαφορετικά φίλτρα προσομοίωσης υλικού πάνω στο οποίο «ζωγραφίζεται» το παραγόμενο έργο. Ενδεικτικά αναφέρω γιαπωνέζικο χαρτί, ξύλο, μουσαμάς σε διάφορες υφές κ.α.

Το συγκεκριμένο λογισμικό για να λειτουργήσει προϋποθέτει να υπάρχει εγκατεστημένη στον Η/Υ κάποια έκδοση του Paint Shop Pro (www.jasc.com). Ο χειρισμός έπειτα του προγράμματος γίνεται μέσα από το Paint Shop Pro, από τη γραμμή εργαλείων Effects -> Plug in Filters.

ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Γενικά η εφαρμογή του σχεδίου διδασκαλίας, αποσκοπεί στη χρήση του Η/Υ από τους μαθητές ως μέσο εικαστικής έκφρασης, επιδιώκοντας τη διεύρυνση των δυνατοτήτων τους στον τομέα αυτό, την ανάπτυξη της δημιουργικότητας και την ενίσχυση της πρωτοτυπίας.

Περαιτέρω στόχοι είναι να μάθουν οι μαθητές ορισμένα εγκυκλοπαιδικά στοιχεία για διάφορες τεχνικές ζωγραφικής. Να έρθουν σε βιωματική επαφή με αυτές εφαρμόζοντάς τις έστω και με ψηφιακό τρόπο και να τις διερευνήσουν, πειραματιζόμενοι ελεύθερα μέσα σε ένα ευχάριστο συνεργατικό περιβάλλον.

Επιδιώκεται ακόμα οι μαθητές να προβούν σε περαιτέρω πειραματισμό, ανακατεύοντας τεχνικές και υλικά, ξεπερνώντας συμβατικούς περιορισμούς που ενδεχομένως θέτουν τα παραδοσιακά μέσα εικαστικής δημιουργίας. Στόχος είναι να τους γίνει βίωμα, ότι δεν υπάρχουν στην εικαστική τέχνη νόρμες και κανόνες τεχνικής, που οφείλουν να γίνονται απόλυτα σεβαστές. Τονίζεται ότι η πρωτοτυπία και το μη «προβλέψιμο» εικαστικό αποτέλεσμα, είναι χαρακτηριστικά που συμβάλλουν σημαντικά στη διάκριση ενός έργου και συχνά θα ελκύσουν το ενδιαφέρον του θεατή.

Η διδακτική μέθοδος που εφαρμόζεται είναι ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, με σχήμα οργάνωσης μαθητικού δυναμικού το εταιρικό με ανομοιογενείς φροντιστηριακές ομάδες (βλ. Ματσαγούρας, 2000, σ. 513). Κατά συνέπεια σε κάθε Η/Υ κάθονται δύο μαθητές, ένας εκ των οποίων είναι περισσότερο εξοικειωμένος στη χρήση Η/Υ, προκειμένου να βοηθάει το διπλανό του.

Η διάταξη των θρανίων στο εργαστήριο έχει σχήμα Π όπου η πίσω πλευρά κάθε οθόνης «βλέπει» στον τοίχο. Η μορφή αυτή διάταξης διευκολύνει την κινητικότητα των μαθητών από ομάδα σε ομάδα καθώς και την άμεση παρακολούθηση από τη θέση τους, των εργασιών των υπόλοιπων συμμαθητών τους. Ο δάσκαλος έχει επίσης εποπτεία κάθε ομάδας και δυνατότητα εύκολης και γρήγορης παρέμβασης, όταν αυτή κρίνεται αναγκαία.

Για την ολοκλήρωση του σχεδίου διδασκαλίας απαιτούνται συνολικά 3 διδακτικές ώρες.

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ

ΠΡΩΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΏΡΑ: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΕ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ

Σ' έναν κεντρικό Η/Υ του εργαστηρίου παρουσιάζονται στους μαθητές διάφορες ψηφιοποιημένες ζωγραφιές και φωτογραφίες ανακατεμένες. Τα παιδιά προσπαθούν να

διακρίνουν ποιες από αυτές είναι φωτογραφίες και ποιες ζωγραφιές διαπιστώνοντας ότι σε αρκετές περιπτώσεις αυτό δεν είναι ξεκάθαρο. Γίνεται μια σύντομη συζήτηση για τη ζωγραφική και τη φωτογραφία, τη σχέση μεταξύ τους και τις διαφορές τους.

Παρουσιάζοντας έπειτα ψηφιοποιημένες ζωγραφιές γνωστών ζωγράφων, ζητείται από τους μαθητές να τις κατηγοριοποιήσουν σε ομάδες, όχι βάσει της θεματολογίας τους, αλλά ως προς την τεχνική που αυτές έχουν ζωγραφιστεί.

Αφού μέσα από διάλογο γίνει η κατάλληλη κατηγοριοποίηση ζητείται από κάθε δυάδα μαθητών, να εργαστεί στον Η/Υ της, στον οποίο σε ένα φάκελο υπάρχουν ορισμένες ψηφιακές εικόνες. Τις εικόνες αυτές καλούνται οι μαθητές να διαχωρίσουν σε ορισμένους υποφακέλους, σε κάθε έναν εκ των οποίων υπάρχει ως δείγμα και μια ψηφιακή εικόνα που φαίνεται να είναι «ζωγραφισμένη» και με διαφορετική τεχνική. Οι εικόνες αυτές έχουν δημιουργηθεί με τη χρήση των φίλτρων του “virtual painter” και φαίνονται σα να είναι πραγματικές ψηφιοποιημένες ζωγραφιές.

Οι μαθητές αφού μελετήσουν τις εικόνες, με τη διαδικασία του συρσίματος και εναπόθεσης αρχείων στα Windows (drag and drop), τις διαχωρίζουν στους κατάλληλους υποφακέλους. Όταν ολοκληρωθεί αυτή η εργασία, κάθε δυάδα παρουσιάζει στους συμμαθητές της πώς έκανε το διαχωρισμό και γίνεται σχετική συζήτηση και διορθώσεις όπου είναι απαραίτητο.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΏΡΑ: ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ ΣΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

Γίνεται μια σύντομη αναφορά στις κατηγορίες που κατέταξαν τις διάφορες εικόνες οι μαθητές στην προηγούμενη διδακτική ώρα. Στη συνέχεια για κάθε κατηγορία-τεχνική ζωγραφικής ενημερώνονται για τα υλικά και τα εργαλεία που χρησιμοποιούν οι καλλιτέχνες, παρουσιάζονται χαρακτηριστικά έργα και αναφέρονται ονόματα μεγάλων ζωγράφων που αξιοποιούν τη συγκεκριμένη τεχνική καθώς και τη χρονική περίοδο κατά την οποία αυτή άρχισε να εφαρμόζεται. Οι παρουσιάσεις γίνονται σε κεντρικό Η/Υ μέσα από το Power Point και με πληροφορίες που έχουν αντληθεί κυρίως από την ψηφιακή εγκυκλοπαίδεια Microsoft Encarta 98.

Ακολουθεί έπειτα μια παρουσίαση για την «ψηφιακή εικαστική» με σύντομη αναφορά ορισμένων σχετικών εγκυκλοπαιδικών στοιχείων στους μαθητές. Τονίζεται το γεγονός ότι ο Η/Υ, με το κατάλληλο λογισμικό, μπορεί να αποτελέσει εργαλείο εικαστικής έκφρασης και να βοηθήσει το χρήστη να δημιουργήσει εικόνες, προσομοιώνοντας παραδοσιακές τεχνικές ζωγραφικής.

Σε αυτό το σημείο γίνεται επίδειξη του λογισμικού “virtual painter”. Με μια ψηφιακή φωτογραφική μηχανή γίνεται λήψη ορισμένων φωτογραφιών από τους μαθητές της τάξης, οι οποίες αφού μεταφερθούν στον Η/Υ μετατρέπονται διαδοχικά σε νέες εικόνες-«ψηφιακές ζωγραφιές», εφαρμόζοντας τα διάφορα «φίλτρα» του “virtual painter”. Οι νέες εικόνες συγκρίνονται με τις ζωγραφιές των μεγάλων ζωγράφων που εφάρμοσαν με παραδοσιακά μέσα αντίστοιχες τεχνικές και ακολουθεί σχετική συζήτηση.

Αφού γίνει επίδειξη όλων των δυνατοτήτων και λειτουργιών του λογισμικού “virtual painter” οι μαθητές κάθονται ανά δυάδες στους Η/Υ τους και εξασκούνται στη χρήση του με διάφορες τυχαίες ψηφιακές φωτογραφίες. Μέχρι το τέλος της διδακτικής ώρας όλοι οι μαθητές έχουν καταφέρει να εξοικειωθούν ικανοποιητικά με το συγκεκριμένο λογισμικό.

ΤΡΙΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ

Στον Η/Υ κάθε δυάδα υπάρχει ένας φάκελος με ψηφιακές φωτογραφίες από τον τόπο των μαθητών (Χερσόνησο και Σύμη αντίστοιχα). Οι μαθητές καλούνται να επιλέξουν τις φωτογραφίες που τους αρέσουν περισσότερο και να τις τροποποιήσουν εφαρμόζοντας τα διάφορα φίλτρα του “virtual painter”. Κάθε τροποποιημένη ψηφιακή εικόνα αποθηκεύεται με διαφορετικό όνομα σε φάκελο, ο οποίος έχει ορισθεί ως κοινόχρηστος στο τοπικό δίκτυο των Η/Υ του εργαστηρίου πληροφορικής.



Εικόνες 1: Φωτογραφία από σπίτια της Σύμης, επεξεργασμένη με το φίλτρο της «νερομπογιάς» σε χαρτί, στη δεύτερη εικόνα και με το φίλτρο του “gouache” (κόλλα ανακατεμένη με μπογιά) σε αδρή stucco (πετρώδες υλικό), στην τρίτη.

Στη φάση αυτή, οι μαθητές παροτρύνονται να συνεργάζονται και να ανταλλάζουν απόψεις με άλλες ομάδες καθώς και να παρατηρούν τα αντίστοιχα έργα και τον τρόπο εργασίας τους.

Όταν έχει δημιουργηθεί και αποθηκευθεί ένας επαρκής αριθμός «ψηφιακών ζωγραφιών», ζητείται από τους μαθητές μέσα από το τοπικό δίκτυο, να ανοίξουν εικόνες που έχουν δημιουργήσει συμμαθητές τους και να εφαρμόσουν σε αυτές εκ νέου φίλτρα του “virtual painter”. Τα αποτελέσματα που δημιουργήθηκαν εδώ ήταν αρκετά ενδιαφέροντα. Οι μαθητές πειραματίζονταν «ανακατεύοντας» το ένα φίλτρο πάνω στο άλλο, δημιουργώντας αφηρημένες εικαστικές συνθέσεις που δεν μπορούσαν να κατηγοριοποιηθούν σε κάποια από τις προηγούμενες τεχνικές ζωγραφικής που γνώρισαν.

Προς το τέλος τις διδακτικής ώρας όλες οι ψηφιακές δημιουργίες των μαθητών συγκεντρώνονται σε έναν κεντρικό Η/Υ του εργαστηρίου, από όπου παρουσιάζονται σε όλη την τάξη, σχολιάζονται και γίνεται σχετική συζήτηση.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

Το σχέδιο διδασκαλίας που περιγράφεται, ολοκληρώνεται με επιτυχία, αφού οι μαθητές κατάφεραν να εξοικειωθούν πολύ καλά στη χρήση του λογισμικού “virtual painter” και να γνωρίσουν βιωματικά, με ψηφιακό τρόπο, ορισμένες κλασσικές τεχνικές στο χώρο των εικαστικών.

Ο παραπάνω στόχος επετεύχθη μέσα σε ένα ευχάριστο, συνεργατικό περιβάλλον και η όλη δραστηριότητα ενθουσίασε τους μαθητές. Οι δυάδες συνεργασίας λειτούργησαν ικανοποιητικά δημιουργώντας, από καλλιτεχνικής άποψης, ενδιαφέροντα ψηφιακά έργα, καλαίσθητα και αρκετά πρωτότυπα.

Τα παιδιά παροτρύνονταν πριν ζητήσουν βοήθεια «τεχνικής» φύσης από το δάσκαλο να απευθύνονται στους συμμαθητές τους. Η τακτική αυτή λειτουργήσε καλά, μια που συνήθως κάποιος συμμαθητής τους ήταν σε θέση να τους δώσει ικανοποιητική απάντηση. Ως συνέπεια η συνεργασία των παιδιών δεν περιορίστηκε μόνο στη дуάδα που βρίσκονταν. Γενικότερα, υπήρχε μια κινητικότητα στο εργαστήριο, όπου οι μαθητές παρατηρούσαν και έπαιρναν ιδέες από τις εργασίες των συμμαθητών τους και αντάλλαζαν απόψεις.



Εικόνες 2: Μαθητές Ε΄ τάξης του ολοήμερου δημοτικού σχολείου Λιμένα Χερσονήσου εν ώρα εργασίας και αλληλοβοήθειας

Οι μαθητές χρησιμοποίησαν το σύνολο των φίλτρων τροποποίησης της εικόνας που τους παρέχει το λογισμικό “virtual painter”, τόσο ως προς τις τεχνικές ζωγραφικής όσο και ως προς τα υλικά πάνω στα οποία «ζωγραφίζονταν» εικονικά η νέα εικόνα. Πέραν τούτου προέβησαν και σε ένα ανακάτεμα αυτών, πειραματιζόμενοι χωρίς περιορισμούς. Για παράδειγμα «επαναζωγράφιζαν» την επιλεγμένη εικόνα τους με ξυλομπογιά πάνω σε “stucco” (πετρώδες υλικό), την μετέτρεπαν στη συνέχεια σε ψηφιδωτό, για να καταλήξουν έπειτα στην τροποποίηση αυτής με την τεχνική gouache (κόλλα ανακατεμένη με μπογιά), πάνω σε χοντρό μουσαμά. Σε ορισμένες περιπτώσεις από τα πολλά φίλτρα που εφαρμόστηκαν σε μια εικόνα το τελικό αποτέλεσμα δεν μπορούσε να συσχετιστεί με το αρχικό πρωτότυπο.

Το λογισμικό “virtual painter” λοιπόν, μπορεί να συμβάλει στη διδασκαλία των εικαστικών και της πληροφορικής, στις μεγάλες τάξεις του δημοτικού σχολείου. Είναι αρκετά εύχρηστο και ελκυστικό για τις συγκεκριμένες ηλικίες και βοηθάει στην εναλλακτική αντίληψη της εικόνας μέσα από έναν πλουραλιστικό τρόπο διαμόρφωσης και παρουσίασης αυτής. Ως εκ τούτου, μπορεί να αποτελέσει ένα καλό έναυσμα προκειμένου να ενασχοληθούν οι μαθητές με την εικαστική τέχνη, την κλασική ή και την ψηφιακή, τόσο ως δημιουργοί όσο και ως φιλότεχνοι θεατές.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Bull, Gl., Bull G., Thomas J., Jordan J. (2000), Incorporating Imagery into Instruction, in *Learning & Leading with Technology*, 27(6), 46-49.
2. Chapman, L. (μεταφρ. Λαπούρτας Α. κ.α.) (1993), *Διδακτική της τέχνης: Προσεγγίσεις στην καλλιτεχνική αγωγή*, Αθήνα: Νεφέλη.
3. Chia, J. & Duthie B. (1992), An encounter with computer art: Primary children's reactions, *Journal of Art & Design Education*, 11(2), 209-222.

4. Davis, B. (1991), Διδάσκοντας με εποπτικά μέσα, στο Κωτσάνης, Γ., Δούκας, Κ., (επιμ.), *1ο Συνέδριο Εκπαιδευτικής Πληροφορικής*, Αθήνα: Εκπαιδευτήρια Δούκα.
5. Em, D. (1995), The new Attitude, in Jacobson L., *Cyber Arts: Exploring Art & Technology*, 41-42, San Francisco: publ. Miller Freeman.
6. Gardner, H. (1982), *Art, Mind & Brain: A Cognitive Approach to Creativity*, USA: Basic Books-Harper Collins Publishers.
7. Goldenberg, L. (2000), Photography enters the Digital Age, in *Learning & Leading with Technology*, 28(3), 36-38.
8. King, A.(2001), Excerpts from the Sketchstacks Curriculum Literature Review: A New Vocabulary for New Media, <http://www.pixelpixie.net/litreview.html>.
9. Matthews, Jonathan C. (1997), Computers and Art Education, in *ERIC Digest*, <http://www.ericfacility.net/ericdigests/ed410180.html>.
10. Olejarz, H. (1996), Integrating Technology into the Art Curriculum, <http://www.olejarz.com/teched/essays/arttech.html>.
11. Ohler J. (2000), Art becomes the 4th R., in *Education Leadership Magazine*, October, <http://www.uas.alaska.edu/edtech/fourthr/4thR.html/4Rs.abstract.html>.
12. Reissman, R. (2000), Priceless Gifts, in *Learning & Leading with Technology*, 28(2), 28-30.
13. Roland, C. (1994), Preparing Children for the Twenty-First Century: A Rationale for Integrating New Technology into School Arts Programs, <http://grove.ufl.edu/~rolandc/arts~technology.html>.
14. Κοσμαδάκη, Π. (2001), *DIGITAL ART*, στο *Inlife*, 26, 105-111.
15. Μαρκατάτος, Γ. (2002), Ψηφιακή εικαστική ως μέσο εξοικείωσης μαθητών στη χρήση Η/Υ, στο Δημητρακοπούλου Α. (επιμ.), *Πρακτικά εισηγήσεων 3^ο Πανελληνίου Συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή: Οι τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας στην εκπαίδευση*, τόμος β', 339-344, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Ρόδος: εκδ. Καστανιώτη.
16. Μανταγιούρας, Η. (2000), *Στρατηγικές διδασκαλίας*, Αθήνα: Gutenberg.
17. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2001), *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών*, Αθήνα: ΥΠΕΠΘ.