

Λογισμικό: Εικαστικά Α΄ - Στ΄ Δημοτικού (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Ελλάδας)

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ



Εικόνα 1

Πατώντας **Έναρξη** βρισκόμαστε στο κεντρικό μενού του λογισμικού (εικ. 2)



Εικόνα 2

1. Χώροι

1.1. Παίκτης



Εικόνα 3

Το παιδί γράφει το όνομα ή ψευδώνυμό του για να μπορεί μετά να φυλάξει τα αποτελέσματά του σε όλα τα παιχνίδια του λογισμικού.

1.2. Κεντρικό κτίριο

Θέματα (από αριστερά προς δεξιά)

- α. Ιστορία της Τέχνης
- β. Μορφικά Στοιχεία
- γ. Υλικά – Μέσα – Τεχνικές
- δ. Θέμα
- ε. Καλαισθησία
- στ. Μορφές Εικαστικών Τεχνών



Εικόνα 4

Για το καθένα από τα πιο πάνω θέματα παρέχονται κάτω δεξιά στην οθόνη:

- Προφορικό και γραπτό επεξηγηματικό κείμενο
- Παιχνίδια αξιολόγησης
- Επιπλέον υλικό αξιολόγησης (σταυρόλεξο, κρυπτόλεξο, παιχνίδι μνήμης)

Επίσης, στο αερόστατο με τίτλο *Επιπλέον Υλικό* (πάνω δεξιά) παρέχονται σταυρόλεξα, κρυπτόλεξα και παιχνίδια μνήμης για ταυτόχρονη αξιολόγηση όλων των χώρων του κτιρίου.



Αναλυτική κατάσταση περιεχομένων του κεντρικού κτιρίου:

α. Ιστορία της Τέχνης

Παλαιολιθική Εποχή	Ελληνιστική Περίοδος	Ρεαλισμός
Νεολιθική Εποχή	Ρωμαϊκή Τέχνη	Ιμπρεσιονισμός
Τέχνη Μεσοποταμίας – Αιγύπτου	Βυζαντινή Τέχνη	Συμβολισμός
Κυκλαδικός Πολιτισμός	Μεσαίωνας	Φωβισμός
Μινωικός Πολιτισμός	Τέχνη του Ισλάμ	Εξπρεσιονισμός
Μυκηναϊκός Πολιτισμός	Αναγέννηση	Κυβισμός
Τέχνη Κίνας – Ινδίας	Μανιερισμός	Αφηρημένη Τέχνη
Γεωμετρική Περίοδος	Μπαρόκ	Σουρεαλισμός
Αρχαϊκή Περίοδος	Ροκοκό	Γενιά του '30 στην Ελλάδα
Κλασική περίοδος	Νεοκλασικισμός	Ποπ Αρτ
	Ρομαντισμός	Σύγχρονη Τέχνη

β. Μορφικά Στοιχεία

Αναλυτική παρουσίαση των εννοιών *χρώμα, γραμμή, προοπτική, φως, σύνθεση, υφή με πλούσιο οπτικοακουστικό υλικό.*

γ. Υλικά – Μέσα – Τεχνικές

Αναλυτική παρουσίαση υλικών, μέσων και τεχνικών με τη χρήση έργων Τέχνης.

δ. Θέμα

Παρουσίαση της έννοιας *θέμα* στις εικαστικές τέχνες, με έμφαση στη σύνδεσή του με το κοινωνικό-πολιτικό περιβάλλον, στις διάφορες επιδράσεις που δέχονται οι καλλιτέχνες και στην επιλογή της θεματολογίας από τα παιδιά.

ε. Καλαισθησία

Παρουσίαση της έννοιας *καλαισθησία* με έμφαση στην αλλαγή που υφίστανται τα κριτήρια καλαισθησίας ιστορικά, αλλά και λόγω υποκειμενισμού.

στ. Μορφές Εικαστικών Τεχνών

Γίνεται κατηγοριοποίηση των μορφών εικαστικών τεχνών ως εξής:

Κύριες Μορφές Εικαστικών Τεχνών

Ζωγραφική	Γλυπτική	Χαρακτική
Ελαιογραφία	Μαρμαρογλυπτική	Ξυλογραφία
Υδατογραφία	Πηλοπλαστική	Λιθογραφία
Ζωγραφική με κάβουνο	Χαλκοπλαστική	Χαλκογραφία
Ζωγραφική με μελάνι	Ξυλοκοπτική	Μεταξοτυπία
Ζωγραφική με παστέλ	Κατασκευή	Εμπεριχάραξη (στένσιλ)
Σχέδιο		
Κολάζ		
Τοιχογραφία		
Ψηφιδωτό		

Άλλες Μορφές Εικαστικών Τεχνών

Παρουσίαση άλλων μορφών εικαστικών τεχνών: αρχιτεκτονική, φωτογραφία, κόμικς, γελοιογραφία, διακοσμητικές τέχνες (επιπλοποιία, μεταλλοτεχνία, αγγειοπλαστική, υφαντουργία), λαϊκή τέχνη.

1.3. Διαθεματικές Δραστηριότητες



Εικόνα 5

Περιέχει διάφορες δραστηριότητες που διασυνδέουν το γνωστικό αντικείμενο των Εικαστικών Τεχνών με άλλα γνωστικά αντικείμενα. Μετά που θα κάνουμε κλικ πάνω στο λεωφορείο, θα εμφανιστεί ο χώρος Διαθεματικές Δραστηριότητες (εικ. 6).



Εικόνα 6

Κάποια από τα αντικείμενα που φαίνονται στην Εικόνα 6 λειτουργούν ως σύνδεσμοι για άλλους χώρους, για τους οποίους παρέχονται πληροφορίες πιο κάτω.

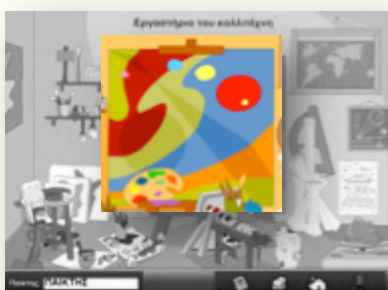


Σήματα

Το παιδί καλείται να αντιστοιχίσει σήματα τροχαίας με την ερμηνεία τους.

Διεθνής Έκθεση

Το παιδί καλείται να μετακινήσει σύμβολα (π.χ. ολυμπιακή φλόγα, νόμισμα ευρώ) στο σωστό περίπτερο έκθεσης (Ελλάδα, Αθήνα, Ολυμπιάδα, Ευρωπαϊκή Ένωση).



Πίνακες

Το παιδί καλείται να επιλέξει τη σωστή απάντηση σε μια ερώτηση (π.χ. “Η Γκουέρνικα αναφέρεται ...”
α. Στον πόλεμο, β. στη σχέση του ανθρώπου με τα ζώα, γ. στην ειρήνη (υπάρχει φωτογραφία του έργου).

Σύμβολα

Το παιδί καλείται να αντιστοιχίσει σύμβολα με έννοιες (π.χ. ψάρι-χριστιανισμός, αρνί-αθωότητα).



Χάρτης με υπόμνημα

Το παιδί καλείται να μετακινήσει σύμβολα κτιρίων (π.χ. εκκλησία, νοσοκομείο κτλ) στη σωστή θέση του χάρτη.

Πυξίδα

Το παιδί καλείται να μετακινήσει σύμβολα προσανατολισμού (π.χ. Δ, ΒΔ, Α κτλ) στη σωστή θέση πάνω στην πυξίδα.

Γραμματόσημο

Το παιδί καλείται να μετακινήσει φωτογραφίες τοπόσημων (π.χ. πυραμίδες) στο σωστό γραμματόσημο, κάτω από το οποίο είναι γραμμένο το όνομα του τοπόσημου και η χώρα.

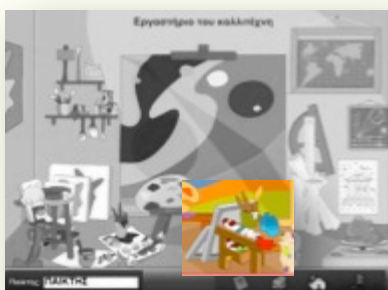


Χρώματα και κλάσματα (ομώνυμο)

Το παιδί καλείται να μετακινήσει το σωστό (ομώνυμο) κλάσμα κάτω από δοχεία που περιέχουν διαφορετικές ποσότητες χρώματος.

Χρώματα και κλάσματα (ετερώνυμο)

Το παιδί καλείται να μετακινήσει το σωστό (ετερώνυμο) κλάσμα κάτω από δοχεία που περιέχουν διαφορετικές ποσότητες χρώματος.



Επαγγέλματα

Το παιδί καλείται να παρατηρήσει μια ανθρώπινη φιγούρα, να βρει τι επάγγελμα κάνει και να το περιγράψει γραπτώς σε ένα λευκό πεδίο που βρίσκεται κάτω από τη φιγούρα.

Μηνύματα

Το παιδί καλείται να παρατηρήσει μια εικόνα, να βρει ποιο μήνυμα προσπαθεί να στείλει και να το γράψει σε ένα λευκό πεδίο που βρίσκεται κάτω από τη φιγούρα.

Ποίημα

Το παιδί καλείται να επιλέξει έναν στίχο από το ποίημα *Υπερωκεάνιον* του Ανδρέα Εμπειρικού και να ζωγραφίσει αυτό που περιγράφει.



Εικονοσύμβολα

Το παιδί καλείται να αποκρυπτογραφήσει μια λέξη, η οποία είναι γραμμένη με εικονοσύμβολα. Παρέχεται αντιστοίχιση των εικονοσυμβόλων με τα γράμματα το ελληνικού αλφαβήτου.

Άρθρο

Το παιδί καλείται να αρθρογραφήσει με θέμα “Σύμβολα που χάνονται και σύμβολα που γεννιούνται”.

Λέξεις – Σύμβολα

Το παιδί καλείται να επιλέξει τη σωστή ερμηνεία λέξεων και φράσεων από το ποίημα *Τρελοβάπορο* του Οδυσσέα Ελύτη. Για κάθε λέξη-φράση υπάρχουν διαθέσιμες δύο ερμηνείες (π.χ. κουκουναριές α. Ο χώρος της Μεσογείου, β. Πόλεμος – Δουλεία / Ξενιτιά)