

ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ: Εικαστικές Τέχνες

ΒΑΘΜΙΔΑ 2 (Γ' – Ε' Δημοτικού)

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ  
ΔΕΙΚΤΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ

ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ ΔΙΔΑΚΤΕΑ  
ΔΕΙΚΤΕΣ ΕΠΑΡΚΕΙΑΣ

Οι μαθητές και οι μαθήτριες να είναι σε θέση:

Διδακτέα: Πληροφορίες, Έννοιες, Δεξιότητες, Στρατηγικές/Τρόπος σκέψης, Στάσεις/Αξίες

1. Να διερευνούν υλικά και ιδέες σε σχέση με:

- στοιχεία της ταυτότητάς τους και τα δικά τους βιώματα  
(Θεματική Περιοχή: Ταυτότητα)

1.1. Να παράγουν με ευχέρεια ιδέες, συνδέοντάς τις με στοιχεία της ταυτότητάς τους

1.1.1. Ιδέες (π.χ. συνειρμοί, υποθέσεις, αφηγήσεις) και αναπαραστάσεις που να αφορούν στον εαυτό τους σε σχέση με:  
- τους άλλους  
- συγκεκριμένο πλαίσιο (π.χ. σε διάφορους χώρους και μέσα από ποικίλες καταστάσεις)  
- τη μνήμη/χρονικές στιγμές (π.χ. όταν ήμουν μωρό), προσδοκίες και όνειρα  
- τη φαντασία  
- προσωπικά αντικείμενα ή και αντικείμενα από άλλους πολιτισμούς, εικόνες από τα ΜΜΕ, έργα τέχνης

1.1.2. Η σχέση του σώματος με την κίνηση και τον χώρο (αισθητοποίηση, ενδοσκόπηση, συναίσθηση του σώματος)

1.2. Να προσδίδουν πολλαπλά νοήματα στους εικαστικούς τους πειραματισμούς

1.2.1. Μορφές, σχήματα, χρώματα, αντικείμενα και εικόνες και οι πολλαπλές σημασίες τους (π.χ. προσωπικές, πολιτισμικές, φανταστικές)

		1.2.2. Ο ρόλος των υλικών και μέσων (π.χ. τα παιδιά σχίζουν ένα κομμάτι χαρτί και αναφέρουν τι τους θυμίζει)
- το άμεσο και ευρύτερο περιβάλλον του σχολείου (Θεματική Περιοχή: Χώρος - Τόπος)	1.3. Να αναπαριστούν με ποικίλους τρόπους, στοιχεία του άμεσου και ευρύτερου περιβάλλοντος (το σχολείο, η πόλη μου, η χώρα μου)	1.3.1. Στοιχεία από το άμεσο και ευρύτερο περιβάλλον του σχολείου (φυσικό ή/και ανθρωπογενές): - μορφολογικά και δομικά στοιχεία όπως εμφανίζονται στο περιβάλλον - συνειρμοί, αφηγήσεις που σχετίζονται με εμπειρίες, μύθους και παραδόσεις - ομοιότητες/διαφορές του αυθεντικού και εικονικού περιβάλλοντος - χάρτες (π.χ. χαρτογράφηση της γειτονιάς, μιας πόλης, ενός νησιού)
	1.4. Να αξιοποιούν στοιχεία από το άμεσο και ευρύτερο περιβάλλον στην εικαστική διαδικασία	1.4.1. Το άμεσο και ευρύτερο περιβάλλον (π.χ. η τάξη, το σχολείο, το τοπίο, η γειτονιά, η κοινότητα, το χωριό/η πόλη, η χώρα μου) στην εικαστική διαδικασία ως: - ερέθισμα για παρατήρηση και ενεργοποίηση της φαντασίας (π.χ. στοιχεία από τη φύση) - πηγή για εντοπισμό και συλλογή υλικών - πεδίο εικαστικής πρακτικής για τυχαίες και σκόπιμες εικαστικές παρεμβάσεις - πεδίο κοινωνικού προβληματισμού
- σύγχρονους κοινωνικούς προβληματισμούς και εικαστικές δράσεις (Θεματική Περιοχή: Κοινωνία)	1.5. Να συνδέουν κοινωνικούς προβληματισμούς με εικαστικές πρακτικές και δράσεις στο πλαίσιο της καθημερινής τους ζωής	1.5.1. Θέματα που αφορούν: - στην καθημερινότητα των παιδιών και στη σχέση τους με τους άλλους (π.χ. συμμαθητές, παιδιά από άλλες χώρες) - στην κυπριακή κοινωνία σε σχέση με τον υπόλοιπο κόσμο (π.χ. κατανάλωση και μαζικότητα, ρύπανση, στερεότυπα)

<p>και Ζωή)</p>		<p>- Κύπριους καλλιτέχνες και ιστορίες της Κύπρου (π.χ. έργα με θέμα τους αγώνες των Κυπρίων για ελευθερία και για κοινωνική δικαιοσύνη).</p> <p>1.5.2. Πρακτικές που αφορούν στην κοινωνική συμμετοχή και προβληματισμό (π.χ. τα παιδιά ανταλλάζουν κουτιά φιλίας με παιδιά άλλων σχολείων της κοινότητάς τους ή μιας άλλης πόλης/χώρας)</p>
	<p>1.6. Να συμμετέχουν σε διαδικασίες λήψης αποφάσεων που αφορούν εικαστικές δράσεις</p>	<p>1.6.1. Διαδικασίες:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- επιλογή θεμάτων για εικαστική εργασία</li> <li>- υλοποίηση μιας εικαστικής δράσης</li> <li>- δημοσιοποίηση της εικαστικής δράσης (π.χ. στο σχολείο, στην κοινότητα, στο διαδίκτυο)</li> </ul>
<p>- την πολιτιστική κληρονομιά (Θεματική Περιοχή: Πολιτιστική Κληρονομιά)</p>	<p>1.7. Να διακρίνουν την πολιτιστική κληρονομιά της Κύπρου και τις σχέσεις της με άλλους πολιτισμούς, συνδέοντας το παρελθόν με το παρόν</p>	<p>1.7.1. Κοινά και διαφορετικά χαρακτηριστικά που αφορούν στην τοπική πολιτιστική κληρονομιά ή/και σε άλλους πολιτισμούς (π.χ. παιδιών που ανήκουν στην κοινότητα του σχολείου) σε σχέση με:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- αυθεντικούς χώρους (π.χ. κτίρια, μνημεία, θρησκευτικοί χώροι, μουσεία, πινακοθήκες)</li> <li>- αντικείμενα, έργα τέχνης/εικόνες/ταινίες</li> <li>- την αρχαία κυπριακή τέχνη (π.χ. ομοιώματα από αρχαιολογικά ευρήματα, αγγεία κ.ά.)</li> <li>- μύθους, αφηγήσεις και έθιμα</li> <li>- αειφορικές πρακτικές που χρησιμοποιούν άνθρωποι της παράδοσης σε διαφορετικές περιοχές της Κύπρου (π.χ. στη χειροτεχνία, στην αρχιτεκτονική)</li> </ul>

	1.8. Να εκφράζουν στοιχεία που αφορούν στην τοπική και παγκόσμια πολιτιστική κληρονομιά	<p>1.8.1. Η κυπριακή, ευρωπαϊκή και παγκόσμια πολιτιστική κληρονομιά σε σχέση με τα πιο κάτω (και οι διασυνδέσεις τους με άλλες θεματικές περιοχές):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- μορφή, χρώματα και σχήματα</li> <li>- απεικόνιση συναισθημάτων</li> <li>- το παράλογο, το παράξενο και το τυχαίο</li> <li>- ιστορικά πρόσωπα (π.χ. βασίλισσες και βασιλιάδες, ιππότες)</li> <li>- ελληνική μυθολογία</li> </ul> <p>1.8.2. Η σημασία της προστασίας και διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς ενός τόπου</p>
- την εικόνα στον σύγχρονο πολιτισμό (Θεματική Περιοχή: Πολιτισμός της Εικόνας)	1.9. Να διακρίνουν μέσα από τους δικούς τους εικαστικούς πειραματισμούς και εφαρμογές τη χρήση και λειτουργία της εικόνας	<p>1.9.1.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Η εικόνα ως καταγραφή δεδομένων (π.χ. φωτογραφίες χώρων, γεγονότων, ανθρώπων)</li> <li>- Η εικόνα ως κείμενο μετάδοσης μηνυμάτων (π.χ. συμβάσεις μιας αφίσας και οι σκοποί της)</li> <li>- Η εικόνα ως στοιχείο επιστημονικής φαντασίας (π.χ. μηχανές, ρομπότ, υπεράνθρωποι)</li> <li>- Η εικόνα και η επίδρασή της σε τρόπους ζωής (π.χ. ποπ κουλτούρα, μαζική κουλτούρα, μόδα και αντικείμενα)</li> <li>- Στατική και κινούμενη εικόνα (π.χ. κινούμενα σχέδια, βίντεο)</li> </ul>
	1.10. Να χρησιμοποιούν πολλαπλούς τρόπους για παραγωγή εικόνων και νοημάτων	1.10.1. Μετασχηματισμοί και πολυσημία των εικόνων μέσα από τη χρήση διάφορων μέσων, συμπεριλαμβανομένων και των νέων τεχνολογιών (π.χ. με αναφορά στον Andy Warhol τα παιδιά καλούνται να πολλαπλασιάσουν και να μετασχηματίσουν εικόνες)

	1.11. Να συγκρίνουν τον αυθεντικό με τον εικονικό κόσμο	1.11.1. Ομοιότητες και διαφορές του αυθεντικού και εικονικού κόσμου σε σχέση με τα μέσα και υλικά, αισθήσεις και συναισθήματα, το θέμα και το είδος της εικόνας (π.χ. ψηφιακή, τυπωμένη, αυθεντικό έργο τέχνης, αφίσα)
2. Να χρησιμοποιούν μορφολογικά και δομικά στοιχεία και να διακρίνουν τον ρόλο τους στην εικαστική τους δημιουργία	2.1. Να εντοπίζουν μορφολογικά και δομικά στοιχεία μέσα από τους δικούς τους εικαστικούς πειραματισμούς, σε έργα τέχνης/εικόνες και στο περιβάλλον	2.1.1. Μορφολογικά και δομικά στοιχεία όπως σημείο, γραμμή (ευθεία, καμπύλη, μονοκονδυλιά, κυματοειδής, περίγραμμα), σχήμα (γεωμετρικά σχήματα/οργανικά σχήματα), χρώμα (βασικά, συμπληρωματικά, απόχρωση, τόνοι), θετικός-αρνητικός χώρος, μοτίβο, όγκος, επανάληψη, κίνηση, τοποθέτηση, έμφαση, χρόνος
	2.2. Να αξιοποιούν μορφολογικά και δομικά στοιχεία δίνοντας νόημα στην εικαστική τους εργασία, σε σχέση με τη θεματική περιοχή που μελετούν	2.2.1. Μορφολογικά και δομικά στοιχεία σε σχέση με χώρους, πρόσωπα, αντικείμενα, καταστάσεις, με βάση τις θεματικές περιοχές (π.χ. τα παιδιά δημιουργούν τον χάρτη της περιοχής τους επιλέγοντας διαφορετικά χρώματα, σημεία και γραμμές για να δηλώσουν τις διαδρομές που προτιμούν, τους χώρους που παίζουν, τις επικίνδυνες ή θορυβώδεις διαδρομές)
3. Να εξοικειώνονται με πρακτικές σε σχέση με τη χρήση διάφορων υλικών, τεχνικών και διαδικασιών	3.1. Να εξερευνούν τις ιδιότητες των διάφορων υλικών και τις δυνατότητες των μέσων	3.1.1. Ιδιότητες των υλικών όπως: υγρό/στεγνό, κρύο/ζεστό, τραχύ/λείο, απορροφητικό, εύκαμπτο/δύσκαμπτο, πολύχρωμο/μονόχρωμο, διαφανές/αδιαφανές  3.1.2. Η προέλευση των υλικών (π.χ. κλωστές από βαμβάκι, μαλλί)
	3.2. Να χρησιμοποιούν υλικά, τεχνικές και διαδικασίες για την παραγωγή έργων δύο, τριών και τεσσάρων διαστάσεων	3.2.1. Υλικά από το ανθρωπογενές και φυσικό περιβάλλον και οι επιδράσεις τους στη σύγχρονη κοινωνία (μείωση, επαναχρησιμοποίηση, ανακύκλωση)

		<p>3.2.2. Τρόποι χρήσης εξειδικευμένων υλικών (π.χ. σύρμα, ξύλα, ψηφίδες, γύψος, χαρτοπολτός) και μέσων (π.χ. βίντεο, επιδιασκόπιο)</p> <p><b>3.2.3. Τεχνικές όπως:</b></p> <p><b>- ζωγραφική με διάφορα υλικά</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- κατασκευές με διάφορα υλικά (π.χ. χαρτί, αντικείμενα καθημερινής χρήσης, ανακυκλώσιμα υλικά)</li> <li>- χαρακτηριστική (π.χ. κολλαγραφία, λινογραφία)</li> <li>- κολλάζ (π.χ. σύνθεση εικόνας/επέμβαση σε εικόνα με επικάλυψη)</li> <li>- υφαντική (π.χ. με διάφορα υλικά σε βάση από χαρτόνι ή σε ξύλινη βάση, με μαλλί σε ψηφιακό δίσκο ή σε πλαστικό μπουκάλι)</li> <li>- stop-motion animation</li> </ul> <p><b>- μεικτές τεχνικές (π.χ. συνδυασμός κολλάζ και ζωγραφικής, μονοτυπία με ζωγραφική)</b></p> <p>3.2.4. Τεχνικές/τρόποι σχεδίασης όπως:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- σχέδιο σε διαφορετικού σχήματος επιφάνειες (π.χ. τριγωνικές, κυκλικές), ή/και σε πολλαπλά επίπεδα (π.χ. στο πάτωμα, στον τοίχο)</li> <li>- απλά σχήματα για τη δημιουργία μορφών - αντικειμένων (π.χ. συνδυάζουν απλά σχήματα για να δημιουργήσουν μία ανθρώπινη φιγούρα)</li> <li>- σχέδιο με τη χρήση μοντέλων (π.χ. ζώα-παιχνίδια, ανθρώπινες φιγούρες, αυτοκινητάκια)</li> <li>- σχέδιο του δικού τους τρισδιάστατου έργου ή της δικής τους εγκατάστασης στον χώρο</li> <li>- σχέδιο με τη χρήση πολλαπλών μέσων και υλικών (π.χ. με κιμωλίες, με μελάνι, με τη χρήση νέων τεχνολογιών)</li> </ul>
	<p>3.3. Να συλλέγουν και να καταγράφουν δεδομένα κατάλληλα για την εικαστική τους εργασία</p>	<p>3.3.1. Δεδομένα όπως οι προσωπικές εμπειρίες μέσα από οπτικοακουστικό υλικό, υλικά από τον περιβάλλοντα χώρο, εικόνες από το διαδίκτυο, έντυπα, αντικείμενα, εικόνες έργων τέχνης κ.ά.</p>

		<p>3.3.2. Ομαδοποίηση δεδομένων με βάση κριτήρια (π.χ. κατηγοριοποίηση ανάλογα με το σχήμα, το χρώμα, τους συμβολισμούς)</p> <p>3.3.3. Τρόποι καταγραφής (π.χ. λεκτική, σχεδιαστική, ηχητική, οπτικοακουστική)</p> <p>3.3.4. Χρήση εικαστικού ημερολογίου για πειραματισμούς, συλλογή υλικών, καταγραφή χώρων, ελεύθερη έκφραση  <a href="http://archeia.moec.gov.cy/sd/91/eikastiko_imerologio.pdf">http://archeia.moec.gov.cy/sd/91/eikastiko_imerologio.pdf</a></p>
	<p>3.5. Να μετασχηματίζουν εικόνες και αντικείμενα με ποικίλα μέσα και τρόπους</p>	<p>3.5.1. Τρόποι μετασχηματισμού εικόνων και αντικειμένων με τη χρήση διάφορων τεχνικών και των νέων τεχνολογιών όπως:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- επικάλυψη (π.χ. τα παιδιά κόβουν διάφορες φωτογραφίες επίπλων από περιοδικά και πειραματίζονται με την τοποθέτησή τους για τη δημιουργία ενός δωματίου)</li> <li>- μεταμόρφωση ή/και παραμόρφωση (π.χ. τα παιδιά παρατηρούν το πρόσωπό τους μέσα από ένα κουτάλι και σχεδιάζουν τον παραμορφωμένο εαυτό τους)</li> <li>- αλλαγή της λειτουργίας αντικειμένων (π.χ. τα παιδιά μετατρέπουν ένα κουτί παπουτσιών σε κουτί αναμνήσεων)</li> <li>- ψηφιακή δημιουργία ή επεξεργασία εικόνας (π.χ. τα παιδιά δημιουργούν ένα έργο στο πρόγραμμα Paint ή φωτογραφίζουν ένα έργο τους και στη συνέχεια το επεξεργάζονται στον Η.Υ.)</li> </ul>
	<p>3.6. Να εξελίσσουν και διαφοροποιούν την εικαστική τους εργασία για την απόδοση του θέματος με διάφορους τρόπους</p>	<p>3.6.1. Τρόποι εξέλιξης και διαφοροποίησης της εικαστικής τους εργασίας όπως:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- αναπαραστάσεις ενός θέματος σε δύο, τρεις ή/και τέσσερις διαστάσεις (π.χ. μετατροπή έργων δύο διαστάσεων σε έργα τριών ή</li> </ul>

		<p>τεσσάρων διαστάσεων)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- τοποθέτηση και αναπλαισίωση αντικειμένων/έργων (π.χ. τοποθέτηση φιγούρας από περιοδικό σε ένα διαφορετικό περιβάλλον)</li> <li>- αλλαγή εικαστικών δεδομένων ενός έργου (π.χ. προσθήκη νέας τεχνικής ή υλικού, αλλαγή στα χρώματα, στο μέγεθος, στην υφή)</li> <li>- ανατροπή της λειτουργίας ενός αντικειμένου ή της σημασίας μιας εικόνας ή κειμένου (π.χ. «ντύνουν» ήρωες γνωστών παραμυθιών με διαφορετικά ρούχα χρησιμοποιώντας διάφορες τεχνικές)</li> <li>- οι ιδέες των άλλων παιδιών και αλληλεπιδράσεις (π.χ. επηρεάζονται από τον εικαστικό τρόπο έκφρασης άλλων παιδιών και δημιουργούν δικά τους έργα)</li> </ul>
	<p>3.7. Να οργανώνουν κατάλληλα τον χώρο εντός και εκτός του εργαστηρίου για εικαστική δημιουργία</p>	<p>3.7.1. Ρουτίνες και ασφάλεια κατά τη διάρκεια της εικαστικής δημιουργίας όπως:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- φύλαξη, μεταφορά και χρήση των μέσων/υλικών</li> <li>- καθαριότητα χώρου και μέσων</li> <li>- κατάλληλα υλικά (π.χ. που φέρνουν τα παιδιά από το σπίτι, που συλλέγουν από τη φύση ή από χώρους συλλογής ανακυκλώσιμων υλικών) και αποφυγή εύθραυστων, εύφλεκτων, τοξικών υλικών.</li> <li>- τρόποι οργάνωσης και διαχείριση της ομάδας για αποτελεσματική χρήση και προστασία του χώρου</li> </ul>
<p>4. Να αλληλεπιδρούν με ερεθίσματα του περιβάλλοντος και να δίνουν ερμηνείες για τα δικά τους έργα και τα έργα των άλλων.</p>	<p>4.1. Να εκφράζουν και να αιτιολογούν απόψεις για τα δικά τους έργα και τα έργα των συμμαθητών/τριών τους μέσα σε δημοκρατικό κλίμα</p>	<p>4.1.1. Τα εικαστικά έργα των ίδιων των παιδιών ως ερεθίσματα/πηγές για:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- έκφραση συναισθημάτων</li> <li>- εντοπισμό μορφολογικών ή/και δομικών στοιχείων</li> <li>- περιγραφή της πορείας δημιουργίας του έργου</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- αιτιολόγηση προσωπικών επιλογών και εναλλακτικές ιδέες και προτάσεις</li> <li>- σεβασμό στη διαφορετική άποψη</li> </ul>
	<p>4.2. Να παρατηρούν έργα τέχνης και άλλα οπτικά ερεθίσματα χρησιμοποιώντας τις αισθήσεις και τη φαντασία τους</p>	<p>4.2.1. Τα φυσικά χαρακτηριστικά του έργου όπως χρώμα, σχήμα, επιφάνεια, κλίμακα, μέγεθος, τεχνικές /υλικά και δεδομένα όπως μορφή, παρουσίαση, τίτλος (π.χ. μέσα από ένα οπτικό πλαίσιο απομονώνουν και σχεδιάζουν ένα μέρος από συγκεκριμένο ζωγραφικό έργο)</p> <p>4.2.2. Ταύτιση με πρόσωπα ή καταστάσεις στο έργο (π.χ. διάλογος προσώπων)</p> <p>4.2.3. Υποθέσεις, πιθανότητες, αφηγήσεις (π.χ. υποθέτουν ποιος μπορεί να απεικονίζεται, τι θα μπορούσε να συμβολίζει ένα αντικείμενο, τι θα μπορούσε να συμβεί αν μιλούσαν τα πρόσωπα του έργου)</p>
	<p>4.3. Να αποδίδουν πολλαπλές σημασίες σε έργα τέχνης, εικόνες, αντικείμενα</p>	<p>4.3.1. Νοήματα έργων τέχνης, εικόνων και αντικειμένων (π.χ. αυθεντικών έργων των άλλων παιδιών, ανατυπώσεων, αυθεντικών έργων σε χώρους τέχνης) αναφορικά με:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- συναισθήματα, αφηγήσεις, προσωπικές εμπειρίες (π.χ. τα μηνύματα που λαμβάνει το κάθε παιδί από στοιχεία του έργου, ιστορίες που απεικονίζονται άμεσα ή απορρέουν έμμεσα από το έργο)</li> <li>- σύμβολα στην ευρύτερη κουλτούρα (π.χ. χρώμα, εθνικά ή θρησκευτικά σύμβολα, εμπορικά σύμβολα)</li> </ul>

		- το πλαίσιο δημιουργίας του έργου (π.χ. ιστορίες/γεγονότα πίσω από το έργο, απλές πληροφορίες σε σχέση με τον λόγο/σκοπό δημιουργίας, οι απόψεις του δημιουργού, η εποχή).
	4.4. Να εντοπίζουν στοιχεία που αφορούν στη σημαντικότητα των έργων τέχνης	4.4.1. Η σημαντικότητα των έργων τέχνης με βάση κριτήρια, όπως: <ul style="list-style-type: none"> <li>- προσωπική απόλαυση</li> <li>- πηγή πληροφοριών για το παρελθόν</li> <li>- μέρος της ιστορίας/παράδοσης</li> <li>- μέρος της ατομικής ή συλλογικής ταυτότητας</li> </ul>
5. Να επικοινωνούν μεταξύ τους και την ευρύτερη κοινότητα για την προώθηση της εικαστικής τους δημιουργίας	5.1. Να αναγνωρίζουν τον σκοπό και λειτουργία της εικαστικής δημιουργίας	5.1.1. Η εικαστική δημιουργία ως: <ul style="list-style-type: none"> <li>- εμπειρία που μπορεί να μοιραστεί με άλλους δημιουργούς ή θεατές</li> <li>- ενημέρωση ή/και επικοινωνία με τους άλλους</li> <li>- κοινωνικός προβληματισμός</li> </ul>
	5.2. Να χρησιμοποιούν πρακτικές που αφορούν στην έκθεση και προώθηση του εικαστικού τους έργου	5.1.2. Πρακτικές έκθεσης και διαδικασίες προώθησης των εικαστικών έργων όπως: <ul style="list-style-type: none"> <li>- πληροφοριακό υλικό της εικαστικής δημιουργίας (π.χ. αφίσσα, κάρτες με πληροφορίες για κάθε έργο)</li> <li>- παρουσίαση της εικαστικής διαδικασίας (π.χ. εικαστικό ημερολόγιο, βίντεο, φωτογραφίες)</li> <li>- έκθεση των έργων σε εναλλακτικούς χώρους (π.χ. ψηφιακοί χώροι, στη βιβλιοθήκη του Δήμου)</li> <li>- τρόποι ενημέρωσης της άμεσης και ευρύτερης κοινότητας (π.χ. ταχυδρομική αποστολή πρόσκλησης, ανάρτηση αφισών)</li> </ul>

	<p>5.3. Να συμμετέχουν στη λήψη αποφάσεων που αφορούν στα εικαστικά τους έργα, εικαστικές δράσεις, εκθέσεις και συνεργασίες του σχολείου με άλλους φορείς</p>	<p>5.3.1. Διαδικασίες συμμετοχής των παιδιών στη λήψη αποφάσεων που αφορούν στα πιο κάτω:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- επιλογή έργων τους για προώθηση με διάφορους τρόπους (π.χ. έκθεση, διαγωνισμοί, αρχείο, διαδίκτυο)</li> <li>- επιλογή χώρου και τρόπου έκθεσης των έργων</li> <li>- επιλογή κοινού ανάλογα με το θέμα</li> <li>- εξασφάλιση άδειας από τα υπεύθυνα άτομα (π.χ. τη διεύθυνση του σχολείου) για χρήση ή εικαστική παρέμβαση σε ένα χώρο</li> <li>- διαχείριση των εικαστικών τους έργων (π.χ. πνευματικά δικαιώματα)</li> </ul>
--	---	--