

## ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΣΤΗΝ ΕΙΚΑΣΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

**Θεματική Περιοχή: Ταυτότητα**

**Τίτλος Ενότητας: Βλέπω ό,τι βλέπεις;**

**Βαθμίδα: 2 / Τάξη: Δ'**

**Διάρκεια: 2 X 80'**

<b>ΣΚΕΠΤΙΚΟ</b>	<b>ΣΤΟΧΟΙ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟΥΣ ΔΕΙΚΤΕΣ</b>
<p><b>ΓΙΑΤΙ; (Αναφέρεται στον Δείκτη Επιτυχίας 1)</b> Θεματική Περιοχή: ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ <i>Για ποιο λόγο αναπτύσσονται οι συγκεκριμένες δραστηριότητες και ποιες πηγές χρησιμοποιούνται για παραγωγή ιδεών;</i> Ξεκινώντας από κυκλικά σχήματα τα παιδιά τα μεγεθύνουν και δημιουργούν τον δικό τους φανταστικό κυκλικό κόσμο. Με σκοπό την επαλήθευση του ερωτήματος «Βλέπω ό,τι βλέπεις;» σε ομάδες συνθέτουν εικόνες σε διαφάνειες, επιλέγοντας στοιχεία που τους εκφράζουν. Στη συνέχεια φτιάχνουν μια «κάμερα» με κασόνια μέσω της οποίας διηγούνται την ιστορία που μεταδίδει στα δικά τους μάτια, αφού την τοποθετήσουν σε μια φωτεινή πηγή.</p>	<p>1.1.1 Να παράγουν με ευχέρεια ιδέες όμοιες ή διαφορετικές σε σχέση με ένα οπτικό ερέθισμα – κυκλικό σχήμα.</p>
<p><b>Πηγές:</b></p> <p>- Σουζούκι Σάρα, <i>Γιαγιά Κουσάμα, Από εδώ μέχρι το άπειρο</i>. Εκδόσεις ΜΕΛΙΣΣΑ, 2018</p> <p>- Ζωγραφικά έργα της Γιαγιά Κουσάμα</p>  	
<p><b>ΤΙ; (Αναφέρεται στον Δείκτη Επιτυχίας 2)</b> <i>Σε ποιο εικαστικό λεξιλόγιο δίνεται έμφαση;</i> Σχήμα (κύκλος), γραμμή, χρώμα, σύνθεση, χώρος</p>	<p>2.2.1 Να αξιοποιούν το σχήμα, τη γραμμή και τον χώρο για τη δημιουργία ενός φανταστικού κόσμου.</p>

<p><b>ΠΩΣ; ( Αναφέρεται στους Δείκτες Επιτυχίας 3, 4, 5)</b></p> <p><b>Ποιες πρακτικές υιοθετούνται που να εξυπηρετούν τη συγκεκριμένη ομάδα παιδιών;</b></p> <p>Ζωγραφική, μετασχηματισμός (μεγέθυνση επιλεγμένου κυκλικού σχήματος από ζωγραφικούς πίνακες και μεταφορά του σε διαφάνεια), δημιουργία κατασκευής (φωτογραφική μηχανή οπής - pinhole camera), πειραματισμοί με υλικά και τεχνικές, υποθέσεις, μικρές ιστορίες.</p>	<p>3.2.2. Να χρησιμοποιούν άχρηστα χαρτόκουτα για τη δημιουργία κατασκευής (φωτογραφική μηχανή οπής - pinhole camera).</p> <p>3.2.4. Να χρησιμοποιήσουν τεχνικές/τρόπους σχεδίασης σε διαφορετικού σχήματος επιφάνειες.</p> <p>3.5.1. Να αλλάζουν εικαστικά δεδομένα - αλλαγή στο μέγεθος (μεγέθυνση επιλεγμένου σημείου).</p> <p>4.2.3. Να αναπτύξουν τη δυνατότητα να κάνουν υποθέσεις, πιθανότητες και μικρές ιστορίες.</p>
<p><b>Μέσα – Υλικά:</b></p> <p>Φωτοτυπίες έργων τέχνης (για κάθε παιδί), χαρτί γούτφρη Α3, χάρτινοι κύλινδροι, ψαλίδια, διαφάνειες Α3, γόμα υγρή, γόμα stick, μαρκαδόροι για διάφορες επιφάνειες (διαφάνειες), χάρτινα κασόνια, χαρτότελα.</p>	
<p><b>Οργάνωση τάξης/χώρου:</b></p> <p>Τα παιδιά κάθονται σε ομάδες των 4 ανά ομάδα. Στο πρώτο μάθημα εργάζονται ατομικά και στο δεύτερο ομαδικά.</p>	

## ΠΟΡΕΙΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ

### ΜΑΘΗΜΑ 1

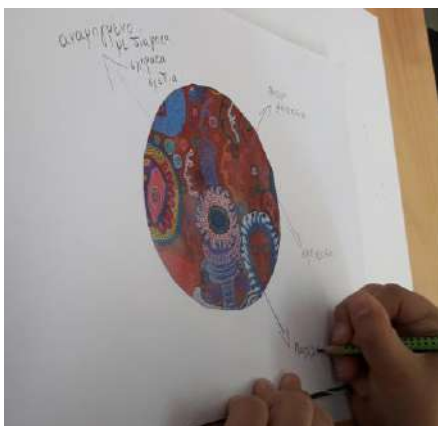
#### ΑΦΟΡΜΗΣΗ



Το κάθε παιδί έχει μπροστά του μια φωτοτυπία ενός πίνακα της Γιαγιόι Κουσάμα και ένα χάρτινο κύλινδρο. Η Εκπαιδευτικός θυμίζει στα παιδιά ότι πρόκειται για την καλλιτέχνη που γνώρισαν σε ένα άλλο μάθημα και της άρεσε να φτιάχνει κύκλους και σημεία. Ο/Η Εκπαιδευτικός λέει στα παιδιά ότι ο κύλινδρός τους θα ταξιδέψει πάνω στην εικόνα με τη μουσική που θα ακουστεί. Τα καλεί να τον κινήσουν πάνω στην εικόνα τους και να τον «παγώσουν» με το σταμάτημα της μουσικής.

#### Μετάβαση

*Ενδεικτική ερώτηση προς τα παιδιά: Τι είναι αυτό που βλέπετε μέσα από τον κύλινδρό σας;*



#### **Δραστηριότητα 1** (στόχοι 1.1.1, 4.2.3)

Ο/Η Εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά στο σημείο που σταματούν να φτιάξουν κυκλικό περίγραμμα με τη βοήθεια του κυλίνδρου τους και να κόψουν το κομμάτι αυτό. Στη συνέχεια το κολλούν στο εικαστικό ημερολόγιό τους και γράφουν τις 4-5 πρώτες λέξεις που τους έρχονται στο μυαλό παρατηρώντας το. Κάποια παιδιά μπορούν να δείξουν το κομμάτι τους και να αναφέρουν τις λέξεις που έγραψαν. Καλούνται να παρατηρήσουν και το κομμάτι άλλων παιδιών αναφέροντας τι βλέπουν σε αυτό.

#### Μετάβαση

*Ενδεικτικές ερωτήσεις προς τα παιδιά: Αν ζωντάνευαν οι γραμμές, τα σχήματα και τα χρώματα που υπάρχουν στον κύκλο σας τι θα βλέπατε; Ποια άλλα στοιχεία θα προσθέτατε; Κάτι που σας θυμίζουν τα σχήματα; Κάτι που γράψατε στο εικαστικό σας ημερολόγιο; Πώς θα ήταν άραγε αν μεγεθύνατε όλα αυτά σε έναν πιο μεγάλο κύκλο;*



### **Δραστηριότητα 2: Εικαστική Δημιουργία** (στόχοι 2.2.1, 3.5.1)

Αφού γίνει συζήτηση δίνεται σε κάθε παιδί χαρτί σε μέγεθος Α3. Καλούνται να κόψουν μεγάλο κύκλο και να σχεδιάσουν με μαρκαδόρους πάνω σε αυτόν το νέο τους φανταστικό κυκλικό κόσμο, έχοντας ως αναφορά τη συζήτηση που προηγήθηκε. Ο/Η Εκπαιδευτικός γυρίζει στις ομάδες και δίνει ιδέες στα παιδιά με υποθετικές ερωτήσεις.

### **ΚΛΕΙΣΙΜΟ**

Ο/Η Εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά να παρουσιάσουν τα έργα τους περιγράφοντας τον τρόπο με τον οποίο δούλεψαν για να μεγεθύνουν και να φτιάξουν την ατομική τους σύνθεση. Προτρέπονται να δώσουν ερμηνείες του έργου τους με σύντομη ιστορία. Ταυτόχρονα αναφέρουν ποια στοιχεία επέλεξαν και γιατί τα επέλεξαν για τη δημιουργία του κυκλικού τους φανταστικού κόσμου. *Ενδεικτικά ερωτήματα προς τα παιδιά: Αν ζωντάνευαν οι γραμμές, τα σχήματα και τα χρώματα, τι θα έκαναν; Μπορεί να θέλουν να μας πουν μια ιστορία;*

Αναμένεται τα παιδιά να έχουν ολοκληρώσει το έργο τους. Στην περίπτωση που δεν έχει γίνει αυτό, ο/η Εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τα παιδιά να πάρουν στο σπίτι τους το έργο και να το συνεχίσουν.

## **ΜΑΘΗΜΑ 2**

### **ΑΦΟΡΜΗΣΗ - Επαναφορά εμπειριών**

Τα παιδιά ανακαλούν τις εμπειρίες τους από το προηγούμενο μάθημα εστιάζοντας σε αυτά που τους έκαναν εντύπωση. Για παράδειγμα τη φάλαινα από το έργο της Μαίρης, το δέντρο από το έργο του Ανδρέα... *Ενδεικτικά ερωτήματα προς τα παιδιά: Πώς θα ήταν αν ενώναμε τις ιδέες μας σε μια ομαδική σύνθεση; Σε ποια επιφάνεια θα μπορούσαμε να το κάνουμε αυτό;*

### **Δραστηριότητα 1: Δημιουργία σύνθεσης** (στόχοι 3.2.4, 4.2.3)

Τα παιδιά εργάζονται σε ομάδες και παράγουν μια ομαδική φανταστική σύνθεση πάνω σε διαφάνεια μεγέθους Α3, χρησιμοποιώντας τα σχέδια τους που έφτιαξαν σε κύκλο και επιλέγοντας στοιχεία που τους εκφράζουν. Χρησιμοποιούν ειδικούς μαρκαδόρους για διαφάνεια. Καθώς εργάζονται καλούνται να ερμηνεύσουν τι βλέπουν στη σύνθεσή τους και να δώσουν ένα τίτλο ή να διηγηθούν ιστορία για το τι μπορεί να συμβαίνει στο έργο τους.



### **Μετάβαση**

Ο/Η Εκπαιδευτικός λέει ξαφνικά «Ω! Κάτι είδα μέσα στο έργο σας!» και δείχνει το έργο μιας ομάδας. «Μπορείτε να μαντέψετε τι βλέπω;» Αφού γίνει μια μικρή συζήτηση και ο/η Εκπαιδευτικός δεν αποκαλύπτει τι βλέπει, ρωτάει και πάλι: «Νομίζετε ότι βλέπω ό,τι βλέπει η Αναστασία ή ο Γιάννης;». Αναμένεται τα παιδιά να εντοπίσουν ότι βλέπουν διαφορετικά πράγματα ή και όμοια.

### **Δραστηριότητα 2: Δημιουργία κατασκευής** (στόχοι 3.2.2, 4.2.3)

Με σκοπό την επαλήθευση του ερωτήματος «Βλέπω ό,τι βλέπεις;» τα παιδιά στις ομάδες τους φτιάχνουν μια «κάμερα» με κασόνια μέσω της οποίας θα μπορούν να διηγηθούν στους συμμαθητές/τριές τους την ιστορία που μεταδίδει στα δικά τους μάτια, αφού την τοποθετήσουν σε μια φωτεινή πηγή. Ο/Η Εκπαιδευτικός δείχνει ένα δείγμα μιας τέτοιας κάμερας (βλέπε κατασκευή στην πιο κάτω εικόνα).



Στην κάθε ομάδα έχουν ένα κασόκι με κομμένη τη μία πλευρά, γόμες και ψαλίδια. Κολλούν με χαρτότελλα τη διαφάνεια τους που έχουν δημιουργήσει στο ανοικτό μέρος του κουτιού.



Στην ακριβώς απέναντι πλευρά από την οποία βρίσκεται η διαφάνεια επιλέγουν ένα σημείο για να κάνουν ένα κυκλικό άνοιγμα με ψαλίδι και στη συνέχεια να τοποθετήσουν ένα χάρτινο κύλινδρο. Με αυτόν τον κύλινδρο θα έχουν οπτική επαφή με τη διαφάνεια τους, όταν το κουτί τοποθετηθεί σε μια πηγή φωτός π.χ. κοντά σε παράθυρο, ή μπροστά από τη λάμπα ενός βιντεοπροβολέα.

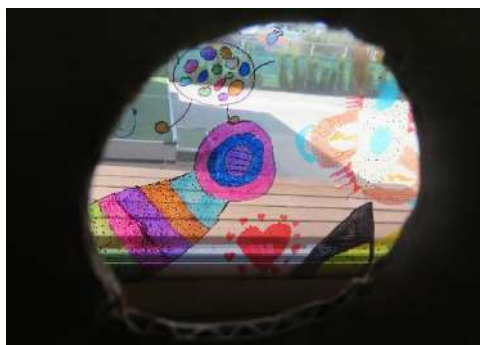


Ο/η Εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά να παρατηρήσουν μέσα από την «κάμερα» τους και να περιγράψουν τον κόσμο που βλέπουν. Μπορούν να κοιτάξουν και μέσα στα κουτιά που έφτιαξαν οι άλλες ομάδες και να δώσουν τη δική τους ερμηνεία για το τι βλέπουν<sup>1</sup>.



### **ΚΛΕΙΣΙΜΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ - ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ**

Τα παιδιά καλούνται να φτιάξουν μια ιστορία για ό,τι βλέπουν μέσα από την «κάμερα» τους. Γίνεται συζήτηση για το αν υπάρχουν κοινά στοιχεία στις ιστορίες τους, ή αν το κάθε παιδί βλέπει κάτι διαφορετικό μέσα από το ίδιο κουτί. Παίζουν λεκτικά παιχνίδια όπως: «Ποιος είδε ένα ...», «Μήπως κάποιος είδε...», «Μήπως εμφανίστηκε και ένα...».



**Σχολείο:** Δημοτικό Σχολείο Μακεδονίτισσα Α΄

**Σχεδιασμός/Εφαρμογή Μαθήματος:** Μαρκέλα Γεωργίου, Εκπαιδευτικός Τέχνης

**Υποστήριξη:** Νικολέτα Αυγουστή, Σύμβουλος Τέχνης

**Συνεργασία:** Άντρη Σάββα, ΕΕΠ, Τέχνη και Διδακτική της, Πανεπιστήμιο Κύπρου

**Εποπτεία:** Νίκος Παπανικολάου, ΕΔΕ Τέχνης

**Σχολική Χρονιά:** 2018-2019

**Έννοιες-κλειδιά:** γραμμή, σχήμα (κύκλος), χώρος, ομαδική σύνθεση, κατασκευή, μετασχηματισμοί, μικρές ιστορίες

---

<sup>1</sup> Η ιδέα της κατασκευής αυτής βασίζεται στην εφεύρεση της φωτογραφικής μηχανής οπής (pinhole camera) κατά την οποία ένα χαρτόκουτο κλείνει για να γίνει σκοτεινό, στη συνέχεια ανοίγεται μικροσκοπική οπή στη μια του πλευρά για να αφήσει το φως να περάσει από την οπή και να προβληθεί μια αντιστρεμμένη εικόνα στην απέναντι πλευρά του κουτιού. Η εφεύρεση αυτή αποτελεί ένα φυσικό οπτικό φαινόμενο, ήταν δε η βάση για την εφεύρεση της φωτογραφικής μηχανής με φακό.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

### **Πληροφορίες για την Γιαγιόι Κουσάμα Διασυνδέσεις με την ενότητα Εικαστικής Αγωγής «Βλέπω ό,τι βλέπεις;»**

Η Γιαγιόι Κουσάμα γεννήθηκε το 1929 και μεγάλωσε στο Matsumoto της Ιαπωνίας μέσα στις φυτείες και τα φυτώρια με κολοκύθες της οικογένειάς της. Στα δέκα της χρόνια άρχισε να ζωγραφίζει τελείες και δύχτια ως μοτίβα. Όλα αυτά παρουσιάζονται ως σύμβολα μέχρι και σήμερα στο έργο της. Ο κύκλος ή η τελεία αποτελεί μέρος της ταυτότητας της από την παιδική της ηλικία. Ταυτόχρονα, αποτελούν ένα μεταφυσικό και αναγνωρίσιμο στοιχείο για όλους τους ανθρώπους.

Η μητέρα της την ήθελε να ζήσει μια ζωή παραδοσιακή, ενώ η ίδια ήθελε να γίνει καλλιτέχνης και αναγκάστηκε να αντιμετωπίσει την αυστηρότητα της ιαπωνικής σχολής τέχνης, στην οποία φοίτησε, ζωγραφίζοντας με το παραδοσιακό ιαπωνικό ύφος. Θέλοντας να ζήσει μια ζωή απαλλαγμένη από κανόνες, η Κουσάμα μετακόμισε στη Νέα Υόρκη το 1957, όπου έγινε διάσημη για τις μεγάλες ζωγραφιές της με τελείες, τα γιγαντιαία βελούδινα γλυπτά της και τα περιβαλλοντικά γλυπτά με τη χρήση καθρέφτη και ηλεκτρικού φωτός. Μεταξύ άλλων δημιούργησε ταινίες και χάπενινγκς.

Με την επιστροφή της στην Ιαπωνία το 1973 μέχρι και σήμερα, δημιουργεί το σύνολο της δουλειάς της στο στούντιό της, κοντά στην ψυχιατρική εγκατάσταση του Τόκιο, στην οποία έχει ζήσει οικειοθελώς από το 1977, έχοντας αναφέρει ότι έζησε οπτικές και ακουστικές ψευδαισθήσεις για όλη της τη ζωή, τις οποίες κατάφερε να αναπαραστήσει μέσω της τέχνης της.

Στην ενότητα Εικαστικής Αγωγής «Βλέπω ό,τι βλέπεις;» χρησιμοποιήθηκαν μερικά ζωγραφικά έργα της Κουσάμα γνωστά στα παιδιά από προηγούμενη ενότητα. Στην παρούσα ενότητα χρησιμοποιήθηκαν για να δώσουν ιδέες για εικαστικές δραστηριότητες στην ίδια την εκπαιδευτικό. Ο κύκλος που επαναλαμβάνεται και μετασχηματίζεται είναι κεντρικό στοιχείο της εικαστικής δημιουργίας της Κουσάμα και ταυτόχρονα κεντρική ιδέα των εικαστικών δραστηριοτήτων της πιο πάνω ενότητας.

*Γιαγιόι Κουσάμα, Από εδώ μέχρι το άπειρο. Επιμέλεια Σουζούκι Σάρα (MOMA), εικονογράφηση Ellen Weinstein, Εκδόσεις ΜΕΛΙΣΣΑ, 2018.*

<http://yayoi-kusama.jp/e/information/>