

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ, ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΝΕΟΛΑΙΑΣ  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

# Εικαστική Γλώσσα και Δημιουργικές Διαδικασίες

Ενότητες μικρής διάρκειας  
με βάση τη *Θεματική Περιοχή Ταυτότητα*

*Βαθμίδες 1 και 2*



Δίκτυο Εκπαιδευτικών Δημοτικής Εκπαίδευσης  
για το μάθημα των Εικαστικών Τεχνών σε επίπεδο σχολικής μονάδας, 2019

Συγγραφή:	Άντρη Σάββα, <i>Εκπαιδευτικό Προσωπικό (Εικαστική Αγωγή). ΕΠΑ, Πανεπιστήμιο Κύπρου</i>
Εποπτεία:	Τερέζα Λαμπριανού, Νίκος Παπανικολάου <i>Επιθεωρητές Τέχνης</i>
Επιμέλεια:	Τερέζα Λαμπριανού, <i>Επιθεωρήτρια Τέχνης</i> Νικολέτα Αυγουστή, Έφη Ιωακείμ, Φωτεινή Λάρκου, Κύπρος Πισιαλής <i>Σύμβουλοι Τέχνης</i>
Σελίδωση	Κύπρος Πισιαλής <i>Σύμβουλος Τέχνης</i>
Φωτογραφικό υλικό:	Τερέζα Λαμπριανού, <i>Επιθεωρήτρια Τέχνης</i> Νικολέτα Αυγουστή, Έφη Ιωακείμ, Φωτεινή Λάρκου, Κύπρος Πισιαλής <i>Σύμβουλοι Τέχνης</i>
Έκδοση:	Υπουργείο Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού και Νεολαίας <i>Διεύθυνση Δημοτικής Εκπαίδευσης</i>

## 1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το συγκεκριμένο θεωρητικό πλαίσιο και παραδείγματα αφορούν σε σχεδιασμούς ενόθητων μικρής διάρκειας (Βαθμίδες 1 και 2). Οι ενότητες επικεντρώνονται σε ανοικτού τύπου εικαστικές δραστηριότητες<sup>1</sup> και εξοικειώνουν τα παιδιά κυρίως με τα ζωγραφικά/σχεδιαστικά υλικά και την εικαστική γλώσσα, προκαλώντας διασυνδέσεις με τον ίδιο τον εαυτό (βλ. ΘΠ Ταυτότητα). Παρόλο που το Αναλυτικό Πρόγραμμα Εικαστικών Τεχνών (ΑΠ Εικαστικών Τεχνών) υποστηρίζει πολλές πτυχές και προσεγγίσεις της Τέχνης, στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό υλικό η Τέχνη προσεγγίζεται ως ανθρώπινη έκφραση και έμφυτη ανάγκη πολλών παιδιών. Σκόπιμα εισάγονται στοιχεία που αφορούν την επαφή των παιδιών με τον σύγχρονο κόσμο, το χιούμορ και την καθημερινή εμπειρία, με τρόπο αλληλεπιδραστικό - συμμετοχικό, παιχνιδιάρικο και ανθρώπινο. Το συγκεκριμένο θεωρητικό πλαίσιο ενισχύεται μέσα από τις βασικές αρχές της βιωματικής μάθησης, οι οποίες δίνουν έμφαση στον ρόλο που διαδραματίζει η εμπειρία και στους δεσμούς των παιδιών με την κοινωνική πραγματικότητα.

## 2. ΘΕΜΑΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ – ΔΙΑΣΥΝΔΕΣΕΙΣ: Η ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Η Θεματική Περιοχή *Ταυτότητα* είναι μια κύρια ιδέα του ΑΠ Εικαστικών Τεχνών, η οποία θα μπορούσε να είναι διάχυτη σε πολλές από τις ενότητες που ο/η εκπαιδευτικός σχεδιάζει και εφαρμόζει.

Η Ταυτότητα αφορά τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε και εκφράζουμε τον εαυτό μας (βλ.

[https://www.moma.org/learn/moma\\_learning/themes/investigating-identity/](https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/investigating-identity/))<sup>2</sup>

Η ταυτότητα του κάθε παιδιού διαμορφώνεται σταδιακά μέσα σε περιβάλλοντα και καταστάσεις όπου το ίδιο αλληλοεπιδρά με άλλους/ες. Παράγοντες που αφορούν την εθνικότητα, το φύλο, τη φυλή αλλά και το ίδιο το σώμα του κάθε παιδιού μπορεί να διαδραματίσουν ρόλο στο πώς ορίζεται η ταυτότητά του.

Στις ενότητες που ακολουθούν δεν καλύπτεται σε βάθος η Θεματική Περιοχή Ταυτότητα και όλες οι εκφάνσεις της, αλλά δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στο πώς το κάθε παιδί μπορεί να εκφράσει στοιχεία του δημιουργικού εαυτού του, μέσα από ανοικτού τύπου εικαστικές δραστηριότητες και δημιουργικές διαδικασίες. Υπογραμμίζεται ότι σε μικρής διάρκειας ενότητες δεν μπορούμε να προκαλέσουμε διασυνδέσεις με πολλές Θεματικές Περιοχές, αλλά επικεντρωνόμαστε στο τι μπορεί να είναι το πιο ουσιαστικό μέσα από μία Θεματική Περιοχή και ποιο είναι το σημείο εκκίνησης μας, με σκοπό να εμβαθύνουμε στην κύρια ιδέα της ενότητας.

---

<sup>1</sup> Δραστηριότητες οι οποίες δεν έχουν καθορισμένο αποτέλεσμα ή πολύ συγκεκριμένο θέμα και ευνοούν συνειρμούς (από το τυχαίο στο σκόπιμο, από το ασυνείδητο στο συνειδητό). Αρκετές από τις δραστηριότητες συμπεριλαμβάνουν ιδέες και εικαστικά παιχνίδια τα οποία χρησιμοποιούν καλλιτέχνες οι οποίοι εμπνέονται από τους σουρεαλιστές ή αφορούν στο κίνημα του σουρεαλισμού (βλ. surrealist games or play)

<sup>2</sup> [https://www.moma.org/learn/moma\\_learning/themes/investigating-identity/](https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/investigating-identity/)

Identity is the way we perceive and express ourselves. Factors and conditions that an individual is born with—such as ethnic heritage, sex, or one's body—often play a role in defining one's identity. However, many aspects of a person's identity change throughout his or her life. People's experiences can alter how they see themselves or are perceived by others

Συγκεκριμένα, στις ενότητες που ακολουθούν γίνεται αναφορά στον Δείκτη Επιτυχίας 1 της πρώτης και δεύτερης βαθμίδας και κυρίως σε συνειρμούς που προκαλούνται μέσα από εικαστικούς πειραματισμούς με υλικά ή/και τη χρήση οπτικών ερεθισμάτων (βλ. Δείκτη 1.2)

ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ: Εικαστικές Τέχνες		
ΒΑΘΜΙΔΑ 1 (Α' - Β' 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 εξερευνούν υλικά και ιδέες σε σχέση με:		
- τις εμπειρίες και τη φαντασία τους (Θεματική Περιοχή: Ταυτότητα)	1.1. Να παράγουν με πολλαπλούς τρόπους (π.χ. λεκτικά, σχεδιαστικά, κιναισθητικά) και με ευχέρεια ιδέες, συνδέοντάς τις με τις εμπειρίες και τη φαντασία τους	1.1.1. Συνειρμοί, ερωτήματα/υποθέσεις σε σχέση με: - νοερές εικόνες του φανταστικού κόσμου των παιδιών - την καθημερινότητα των παιδιών (οικείοι χώροι, αντικείμενα, γεγονότα) - συναισθήματα - παραμύθια, κινούμενα σχέδια, βίντεο και τα ΜΜΕ
	1.2. Να προσδίδουν ποικίλα νοήματα στους εικαστικούς πειραματισμούς τους	1.2.1. Μορφές, σχήματα, αντικείμενα, χρώματα και οι πολλαπλές όψεις και σημασίες τους σε σχέση με τον εαυτό και τους άλλους. 1.2.2. Η μορφή μέσα από: - το σώμα και την κίνηση στον χώρο - διάφορα υλικά και μέσα - άλλους τρόπους έκφρασης (κίνηση, λόγος, ήχος)

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. Ίδιες (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 ήσαν μικρά), προσβολές και όνειρα - τη φαντασία - προσωπικά αντικείμενα ή και αντικείμενα από άλλους πολιτισμούς, εικόνες από τα ΜΜΕ, έργα τέχνης
	1.2. Να προσδίδουν ποικίλα νοήματα στους εικαστικούς πειραματισμούς τους	1.1.2. Η σχέση του σώματος με την κίνηση και τον χώρο (αυθιγοποίησης, ενδοσκόπησης, συναίσθησης του σώματος) 1.2.1. Μορφές, σχήματα, χρώματα, αντικείμενα και εικόνες και οι πολλαπλές σημασίες τους (π.χ. προσωπικές, πολιτισμικές, φανταστικές)

Μέσα από τις εικαστικές δραστηριότητες που αναπτύσσονται, επιδιώκεται να γίνουν ορατά, στοιχεία της ατομικής και συλλογικής ταυτότητας των παιδιών. Τα παραδείγματα εικαστικών δραστηριοτήτων που

ακολουθούν επικεντρώνονται στη **βιωματική προσέγγιση και στην ενεργητική μάθηση**<sup>3</sup> και αναδεικνύουν την ανθρωπίνη φύση της τέχνης εκφράζοντας:

α) την ατομικότητα και διαφορετικότητα  
Αντιλαμβανόμαστε και αντιδρούμε άλλοτε με κοινό και άλλοτε με διαφορετικό τρόπο σε οπτικά ερεθίσματα συνδέοντας με πτυχές του εαυτού μας. Στα μικρά παιδιά οι ελεύθεροι αυτοί συνειρμοί ευνοούν διασυνδέσεις με τις εμπειρίες και τη φαντασία.



Εικόνα 1: Τα παιδιά, με σημείο εκκίνησης μία τελεία, παράγουν τις δικές τους τελείες και μέσα από διαδικασίες μετασχηματισμού, αποδίδουν σε αυτή νοήματα, τα οποία σχετίζονται με τις εμπειρίες και τη φαντασία τους. Το κάθε έργο προβάλλει τις ατομικές και συλλογικές εμπειρίες των παιδιών.

β) στοιχεία που αφορούν την ανθρωπίνη αντίληψη μέσα από τη χρήση και εξοικείωση των παιδιών με συγκεκριμένες ομάδες υλικών και μέσων, και τα ίδια τα εικαστικά στοιχεία (γνωστική προσέγγιση)<sup>4</sup>

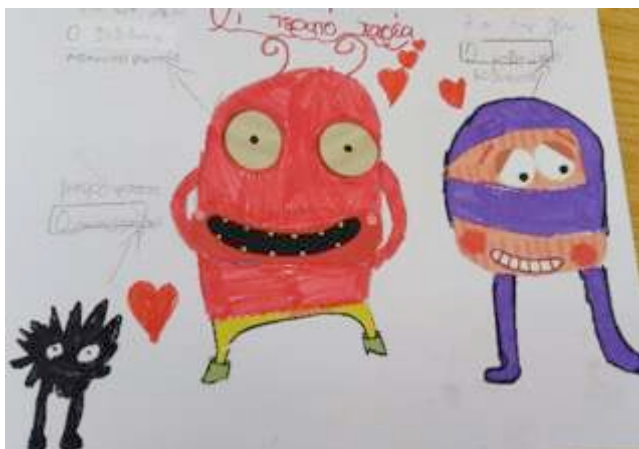


Εικόνες 2 και 3: Τα παιδιά ζωγραφίζουν με ποικίλους τρόπους χρησιμοποιώντας πλαστικά κυκλικά σχήματα διαφόρων μεγεθών και ζωγραφικά υλικά.

<sup>3</sup> «Τα πράγματα που πρέπει να κάνεις, τα μαθαίνεις κάνοντάς τα», Διατυπώθηκε από τον αρχαίο φιλόσοφο Αριστοτέλη και αποτέλεσε τη βάση για την εξέλιξη της θεωρίας που αφορά την ενεργητική μάθηση (active and experiential learning)

<sup>4</sup> Η γνωστική προσέγγιση: Βασικός εκπρόσωπος της άποψης αυτής είναι ο Rudolf Arnheim (1974) ο οποίος υποστηρίζει ότι η οπτική αντίληψη προϋποθέτει ερμηνευτικές διαδικασίες σκέψης, τα παιδιά μαθαίνουν τον κόσμο που τους περιβάλλει μέσω της όρασης και εμπλέκονται σε γνωστικές διεργασίες (τόσο η αντίληψη όσο και η αναπαράσταση συνεπάγονται γνώση). Το παιδί αναπαριστά και καταγράφει τον κόσμο, γνωρίζοντας τις δυνατότητες του υλικού – ενός συγκεκριμένου εκφραστικού μέσου και εξερευνώντας σχεδιαστικές λύσεις.

γ) την αφομοίωση και αναπαραγωγή οπτικών συμβόλων του σύγχρονου πολιτισμού (κοινωνικοπολιτιστική προσέγγιση)



Εικόνες 4 και 5: Παιδιά της Β' τάξης δημιουργούν τα δικά τους τερατάκια με βάση κοινά οπτικά ερεθίσματα. Παρόλο που η κάθε μορφή τέρατος διαφέρει από την άλλη, πολλά από τα σχέδια τους αποτελούν έναν συνδυασμό αναπαραστάσεων οι οποίες είναι οικίες στα παιδιά μέσα από εικόνες των ΜΜΕ.

δ) πολλαπλούς σημειωτικούς τρόπους και τρόπους επικοινωνίας (Πολυτροπικότητα)

Εικόνα 6: Τα παιδιά συμμετέχουν ανά δυάδες σε ένα εικαστικό παιχνίδι όπου ένα παιδί ζωγραφίζει σε χαρτί, κρατώντας σταθερό στο χέρι του μαύρο μαρκαδόρο, καθώς ένα άλλο παιδί στριφογυρίζει και μετακινεί το χαρτί προς διάφορες κατευθύνσεις, ανάλογα με τη μουσική που ακούγεται. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα αφορά τη χρήση πολλών σημειωτικών τρόπων και κυρίως τη χρήση του σώματος και ενσώματη δράση (Πολυτροπικότητα)<sup>5</sup>



### 3. ΠΑΙΔΙΚΑ ΒΙΒΛΙΑ ΜΕ ΕΙΚΑΣΤΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ: ΠΗΓΗ ΕΜΠΝΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Στις συγκεκριμένες ενότητες αξιοποιούνται ως πηγές έμπνευσης για τον/την εκπαιδευτικό, κυρίως παιδικά βιβλία με εικαστικό περιεχόμενο (βλ. κατάλογος με βιβλία). Η επιλογή των συγκεκριμένων βιβλίων έγινε με σκοπό την εμπάθυση στην εικαστική γλώσσα και τις δημιουργικές διαδικασίες, και την ενίσχυση

<sup>5</sup> Ένα παράδειγμα εικαστικών δραστηριοτήτων με έμφαση τη σημειωτική διαδικασία εφαρμόζεται από την ομάδα Segni Mossi η οποία χρησιμοποιεί το σώμα και την ενσώματη δράση συνδυάζοντας την κίνηση, τη χειρονομία, τον ήχο, τον χορό σε συμμετοχικού τύπου εικαστικά παιχνίδια (βλ. <https://www.segnimossi.net/en/videos.html?start=10>).

διασυνδέσεων σε σχέση με την ατομικότητα και τη διαφορετικότητα που χαρακτηρίζει το κάθε παιδί. Τα βιβλία αφορούν:

- Την εισαγωγή στην εικαστική γλώσσα (π.χ. Παιχνιδοβιβλία)
- Τη ζωή ή/και το έργο ενός/μίας καλλιτέχνη (π.χ. το βιβλίο «Α ... όπως Ακριθάκης» για τον καλλιτέχνη Αλέξη Ακριθάκη)

Τα παιδικά βιβλία με εικαστικό περιεχόμενο:

α) μπορούν να προκαλέσουν **διασυνδέσεις** με τις Θεματικές Περιοχές. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να διαβάσουν το βιβλίο, να ερευνήσουν περισσότερο τις ιδέες και πρακτικές του/της καλλιτέχνη από την ιστοσελίδα του/της και να επικεντρωθούν στο πώς θα μπορέσουν να αξιοποιήσουν τις πρακτικές (διαδικασίες/διεργασίες και τεχνικές) που χρησιμοποιούνται από τον/την καλλιτέχνη. Μπορεί να διαβαστεί και να αξιοποιηθεί τόσο όλο το βιβλίο όσο και αποσπάσματά του.

β) παρέχουν οπτικά ερεθίσματα, τα οποία προτρέπουν τον/τη θεατή να δημιουργήσει ιστορίες ή απλά να αλληλοεπιδράσει με αυτά, μέσα στο βιβλίο (π.χ. το παιχνιδοβιβλίο του καλλιτέχνη, εικονογράφου και συγγραφέα παιδικής λογοτεχνίας Herve Tullet), χωρίς απαραίτητα να διηγούνται μια ιστορία με αρχή, μέση και τέλος.

γ) έχουν εικαστικό χαρακτήρα και συμπεριλαμβάνουν **πρακτικές** (διαδικασίες ή τεχνικές), οι οποίες εμβαθύνουν στην εισαγωγή συγκεκριμένου εικαστικού λεξιλογίου. Για παράδειγμα, μια πιτσιλιά από μπογιά μεταμορφώνεται σε τέρας, ή μια γραμμή μετασχηματίζεται σε λουλούδι. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αξιοποιήσουν τις διαδικασίες και τις τεχνικές εστιάζοντας στην ανάπτυξη ανοικτού τύπου εικαστικών δραστηριοτήτων ~~έπως~~ (π.χ. τι μπορεί να μου θυμίζει αυτή η πιτσιλιά;). Επίσης μπορούν να επικεντρωθούν στο πώς χρησιμοποιούνται συγκεκριμένα υλικά και εικαστικά στοιχεία (π.χ. το χρώμα μέσα από τη χρήση της τέμπερας).

δ) εμβαθύνουν στην **εικαστική γλώσσα**. Πολλές από τις πρακτικές που χρησιμοποιήθηκαν σε εικαστικές δραστηριότητες στις ενότητες που ακολουθούν, δίνουν έμφαση με ένα παιχνιδιάρικο τρόπο σε εικαστικά στοιχεία όπως η γραμμή (π.χ. το περίγραμμα, τα διάφορα είδη και πάχη γραμμών), το σημείο και το χρώμα, το σχήμα, τη μορφή, τη σύνθεση κ.ά. και στοχεύουν στην εισαγωγή συγκεκριμένου εικαστικού λεξιλογίου και στη νοηματοδότησή του από τα παιδιά.

## 4. ΕΙΚΑΣΤΙΚΟ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ ΚΑΙ ΕΙΚΑΣΤΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ

### 4.1. Εικαστικό Λεξιλόγιο

Το εικαστικό λεξιλόγιο αναφέρεται:

α) στην εικαστική γλώσσα: μορφολογικά και δομικά στοιχεία (βλ. Δ.Ε. 2 του ΑΠ)

β) άλλου τύπου λεξιλόγιο το οποίο αφορά τις συμβάσεις της Τέχνης (π.χ. μορφές τέχνης - γλυπτική, ζωγραφική, βιντεοτέχνη, το είδος - genre π.χ. πορτραίτο, νεκρή φύση, τοπίο, αφαίρεση)

## 4.2. Εικαστική Γλώσσα

Η εικαστική γλώσσα αναφέρεται:

α) στα μορφολογικά στοιχεία (εικαστικά στοιχεία) όπως το σημείο, η γραμμή, το σχήμα, το χρώμα, η υφή, ο χώρος. Τα μορφολογικά στοιχεία αποτελούν τα βασικά οπτικά συστατικά, τα οποία χρησιμοποιούνται και μετασχηματίζονται όταν δημιουργούμε εικόνες (Barret, 2011)<sup>6</sup>

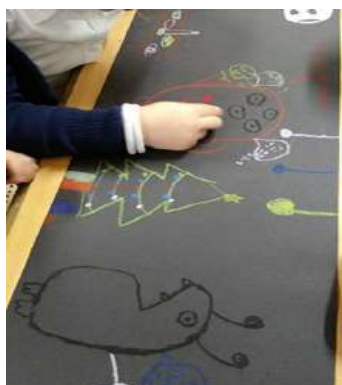
β) στα δομικά στοιχεία (βασικές αρχές σύνθεσης) όπως: πώς δημιουργείται μια σύνθεση; πώς ο/η καλλιτέχνης επιλέγει και οργανώνει τα μορφολογικά στοιχεία στο έργο του/της (π.χ. μοτίβο, τοποθέτηση, αναλογία, ισορροπία).

Τόσο τα μορφολογικά, όσο και τα δομικά στοιχεία (εικαστικά στοιχεία και βασικές αρχές σύνθεσης) συνεχίζουν να είναι ουσιαστικά συστατικά της Τέχνης. Οι σημασίες και οι χρήσεις τους είναι όμως ρευστές και αλλάζουν ανάλογα με την περίπτωση. Αρκετές φορές διαπιστώνουμε ότι είναι δύσκολο, κατά τη διαδικασία της εφαρμογής ή κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας, να διαχωρίσουμε τα μορφολογικά από τα δομικά στοιχεία. Συχνά στη βιβλιογραφία, τόσο τα μορφολογικά όσο και τα δομικά στοιχεία, αναφέρονται ως βασικά συστατικά της εικόνας και δεν διαχωρίζονται. Οι γνώσεις, σε ό,τι αφορά τα εικαστικά στοιχεία και τις βασικές αρχές σύνθεσης, μπορούν να βοηθήσουν τον/την εκπαιδευτικό ή/και το παιδί:

α) ως δημιουργό (να μπορεί να επιλέγει συνειδητά ποια από αυτά θα χρησιμοποιήσει ή θα αποκλείσει)

β) ως θεατή (να μπορεί να επικοινωνεί με τους/τις άλλους/ες μέσα από τη χρήση συγκεκριμένου λεξιλογίου, όταν περιγράφει ή ερμηνεύει την εικόνα που παρατηρεί.

Η **Εικαστική Γλώσσα** δεν αποτελεί αυτοσκοπό, αλλά είναι αναπόσπαστο στοιχείο μιας θεματικής ενότητας και μαθαίνεται μέσα από την καλλιέργεια συγκεκριμένων δεξιοτήτων. Στο Α.Π. Εικαστικών Τεχνών, τα μορφολογικά και δομικά στοιχεία αναφέρονται στον δεύτερο δείκτη επιτυχίας (βλ. **Δ.Ε. 2**). Τα στοιχεία αυτά δεν μπορούν να έχουν κανένα νόημα, παρά μόνο αν πλαισιωθούν μέσα από διαδικασίες (βλ. **Πρακτικές Δ.Ε. 3,4**) και αν δεν προκαλέσουν διασυνδέσεις (βλ. **Θεματικές Περιοχές, Δ.Ε.1**).



Εικόνες 7 και 8: Παιδιά της Β τάξης χρησιμοποιούν το περίγραμμα και διάφορα είδη γραμμών για να δημιουργήσουν τα δικά τους τέρατα, αρχικά σε άσπρες επιφάνειες χαρτιού και στη συνέχεια σε μαύρες επιφάνειες χαρτιού.

<sup>6</sup> Barret T. (2011). *Making Art. Form and Meaning*. Texas: Mc Graw Hill



Εικόνα 9: Η/Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στα παιδιά ένα διάφανο σακουλάκι με σχεδιασμένο το περίγραμμα ενός χαμαιλέοντα. Στη συνέχεια καλεί τα παιδιά να βοηθήσουν τον χαμαιλέοντα να αποκτήσει ένα νέο χρώμα, αναμειγνύοντας τα δύο βασικά χρώματα.



## 5. ΕΙΚΑΣΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΕΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ

Οι εικαστικές δραστηριότητες εστιάζουν στην αλληλεπίδραση της θέασης και παραγωγής και εμπλέκουν τα παιδιά σε δημιουργικές διαδικασίες μέσα από ποικίλες πρακτικές. Οι εκπαιδευτικοί ενθαρρύνονται να χρησιμοποιούν διαδικασίες, οι οποίες καλλιεργούν **πολλαπλούς τρόπους σκέψης**<sup>7</sup> κατά τη διαδικασία ανάπτυξης εικαστικών δραστηριοτήτων, όπως άλλωστε είναι ορατό σε αρκετές από τις **πρακτικές** που εφαρμόζουν οι καλλιτέχνες. Η προσέγγιση<sup>8</sup> αυτή αναγκάζει τον/την εκπαιδευτικό να διερευνήσει και να μελετήσει τις εικόνες, οπτικά ερεθίσματα και κείμενα που θα χρησιμοποιήσει ως πηγή έμπνευσης για την ανάπτυξη εικαστικών δραστηριοτήτων. Οι πηγές (οπτικά ή άλλα ερεθίσματα) σε κάποιες περιπτώσεις χρησιμοποιούνται για θέαση (εποπτικό υλικό) κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας.

### 5.1. ΣΚΕΨΗ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ ΥΛΙΚΟ

Η εξερεύνηση υλικών και τεχνικών αποτελεί βασική δεξιότητα και ενεργοποιεί τη δημιουργική σκέψη μέσω των αισθήσεων.

Εικόνα 10: Μέσα από ένα συμμετοχικό παιχνίδι με σημεία και κύκλους, τα παιδιά εξερευνούν το ίδιο το υλικό (μπογιά -τέμπερα, πινέλα, νερό)



<sup>7</sup> Η εικαστική δημιουργία ορίζεται ως μια πολύπλοκη διαδικασία η οποία περιλαμβάνει διαφορετικούς τύπους γνώσεων και πολλαπλούς τρόπους σκέψης. Οι διαφορετικοί τύποι γνώσεων και τρόποι σκέψης διατυπώνονται από τον Sullivan, Gr. (2010). *Art Practice as Research. Inquiry in Visual Arts*. LA: Sage

<sup>8</sup> Προσέγγιση με σκοπό την καλλιέργεια της εικαστικής σκέψης και έρευνας. Δίνεται ιδιαίτερη έμφαση σε δεξιότητες οι οποίες ενισχύουν τη δημιουργική σκέψη. Βλ. <http://teachingforartisticbehavior.org/index.html>, Βλ. επίσης Walker, R (2001). *Teaching Meaning in Art*. USA: Davis Publication

## 5.2. ΣΚΕΨΗ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗ ΓΛΩΣΣΑ

Αρκετές φορές οι δημιουργικές διαδικασίες περιλαμβάνουν ερωτήματα, συνειρμούς και ιδεοθύελλες, αφηγήσεις ή λέξεις/φράσεις, με σκοπό τη δημιουργία εικόνων και την αποτύπωσή τους.

Στο Παράδειγμα 1 ο/η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί μια εικόνα από ένα οικείο έργο τέχνης και καλεί τα παιδιά να το παρατηρήσουν μέσα από ένα οπτικό πλαίσιο και να καταγράψουν λεκτικά τις πρώτες λέξεις που τους έρχονται στο μυαλό. Στο Παράδειγμα 2 χρησιμοποιεί λέξεις – φράσεις μέσα από αφηγηματικό λόγο για να ενεργοποιήσει τη δημιουργική σκέψη.

### Παράδειγμα 1



Εικόνα 11: Η Εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά, μέσα από ένα παιχνίδι, να απομονώσουν με τη βοήθεια ενός κυλίνδρου, ένα κομμάτι της εικόνας (έργο το οποίο έχουν έρθει σε επαφή σε προηγούμενο μάθημα). Στη συνέχεια κόβουν και κολλούν το κυκλικό κομμάτι στο εικαστικό τους ημερολόγιο. Γράφουν τις 4-5 πρώτες λέξεις που τους έρχονται στο μυαλό παρατηρώντας το. Η διαδικασία αυτή αποτελεί και μια μορφή ιδεοθύελλας.

### Παράδειγμα 2



Εικόνα 12: Σχέδιο από παιδί Β' τάξης. Το παιδί σχεδιάζει μια εικόνα με βάση τις λέξεις καράβι, τόξο, σύννεφα, φάρος. Ο/Η εκπαιδευτικός παίρνει στα χέρια του/της το καράβι, που χρησιμοποιήθηκε ως σύμβολο στο προηγούμενο μάθημα, και ξεκινά μια ιστορία (π.χ. Το καράβι ταξιδεύει και συναντά π.χ. έναν φάρο, ένα σύννεφο, ένα τόξο) και καταγράφει τις λέξεις - σύμβολα στον πίνακα. Στη συνέχεια καλεί τα παιδιά να αναφέρουν ποιους/ποίες/ποια άλλους/ες/α μπορεί να συναντά το καράβι και καταγράφει λέξεις – σύμβολα στον πίνακα (π.χ. τόξο, ήλιος, σύννεφα, βαλίτσα). Τα παιδιά επιλέγουν τουλάχιστον τρεις λέξεις από τον πίνακα και σχεδιάζουν με μαρκαδόρους μια ιστορία σε χρωματιστά χαρτόνια μεγέθους Α5.

### 5.3. ΣΚΕΨΗ ΜΕΣΑ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ

Στην πραγματικότητα, πολλές εικαστικές δραστηριότητες πλαισιώνονται συνειδητά ή ασυνείδητα από τον/την εκπαιδευτικό ή και τα ίδια τα παιδιά, έτσι ώστε να αποκτήσουν νόημα. Για παράδειγμα, οι κύκλοι μετασχηματίζονται και αλλάζουν μορφή, γίνονται πλανήτες, λουλούδια, ζώα και συνδέονται με εμπειρίες (γίνονται μέρος του εαυτού μας).

Υπάρχουν όμως περιπτώσεις που χρησιμοποιούνται ερεθίσματα από το ίδιο το περιβάλλον ή έργα τέχνης τα οποία έχουν δημιουργηθεί μέσα σε συγκεκριμένο χώρο και χρόνο και πλαισιώνονται από συγκεκριμένους τρόπους σκέψης και διαδικασίες. Οι εκπαιδευτικοί για να μπορούν να τα διαβάσουν και να εμπνευστούν από αυτά χρειάζεται να τα τοποθετήσουν στο συγκείμενό τους. Στο πιο κάτω παράδειγμα φαίνεται ξεκάθαρα ότι η εκπαιδευτικός έχει μελετήσει το έργο και επιλέγει πληροφορίες οι οποίες είναι ουσιαστικές για την εξέλιξη της ενότητας που πραγματεύεται.

#### Παράδειγμα

**Δραστηριότητα:** Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στον βιντεοπροβολέα το έργο του Αλέξη Ακριθάκη «Εννέα Παιδικές ιστορίες». Αναφέρει στα παιδιά ότι ο Ακριθάκης χρησιμοποίησε τα ίδια σύμβολα (π.χ. το τόξο, το καράβι), που χρησιμοποίησαν και τα ίδια τα παιδιά σε προηγούμενη δραστηριότητα. Ζητά από τα παιδιά να μετρήσουν τα κουτάκια και, αφού τα παρατηρήσουν για δυο λεπτά, να διαλέξουν αυτό που τους αρέσει περισσότερο. Στη συνέχεια, τα καλεί να διατυπώσουν υποθέσεις για την ιστορία του κουτιού που επέλεξαν (π.χ. Είναι μια βαλίτσα που πάει βόλτα παρέα με τα σύννεφα). Η εκπαιδευτικός αφαιρεί την ψηφιακή εικόνα για μην έχουν τα παιδιά κανένα οπτικό ερέθισμα, και τα καλεί να κλείσουν τα μάτια και να σκεφτούν πού θα ταξίδευαν τα ίδια.



Εικόνα 13: Αλέξης Ακριθάκης, «Neuf histoires enfantine” (Εννέα Παιδικές ιστορίες), 1973

## 6. Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ/ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ

Κατά την εφαρμογή των δραστηριοτήτων χρησιμοποιούνται στρατηγικές, οι οποίες αφορούν την οργάνωση των εικαστικών δραστηριοτήτων και διαδικασίες μάθησης. Οι στρατηγικές αυτές ενισχύουν τον ρόλο του/της εκπαιδευτικού και την ενεργό εμπλοκή των ενηλίκων στη μάθηση των παιδιών. Το τι μπορούν να κάνουν τα παιδιά με τη βοήθεια των άλλων, είναι ίσως πιο ενδεικτικό της νοητικής τους ανάπτυξης από ό,τι μπορούν να κάνουν μόνο τους (Vygotsky, 1978)<sup>9</sup>. Οι δύο στρατηγικές συμπεριλαμβάνονται στις διάφορες εφαρμογές (βλ. ενότητες) και αφορούν:

### 6.1. ΤΗ ΔΙΑΤΥΠΩΣΗ ΕΡΩΤΗΜΑΤΩΝ

Η κατάλληλη διατύπωση ερωτημάτων εμβαθύνει στην παρατήρηση, ενεργοποιεί τη φαντασία (αποκλίνουσα σκέψη) και δημιουργεί διασυνδέσεις (π.χ. συνειρμούς που σχετίζονται με τις εμπειρίες ή τη φαντασία του παιδιού).

#### α) Χρήση ανοικτού τύπου ερωτημάτων

Οι εκπαιδευτικοί είναι καλύτερα:

- αντί να ρωτήσουν π.χ. «Τι χρώματα βλέπετε;», να διατυπώσουν αλλιώς την ερώτηση «Πώς θα περιγράφατε αυτά τα χρώματα;»
- αντί να πουν «Συνεχίστε όπως θέλετε», να ρωτήσουν «Θα μπορούσατε να σκεφτείτε διάφορους τρόπους για να συνεχίσετε τη ζωγραφιά σας;»

#### β) Διατύπωση ερωτημάτων τα οποία προκαλούν συνειρμούς

Π.χ. «Παρατηρήστε προσεκτικά αυτό το σχέδιο. Σας θυμίζει κάτι άλλο; Αν το δούμε ανάποδα; Αν το δούμε από κοντά; Με τι μοιάζει;»

#### γ) Διατύπωση ερωτημάτων μέσα από τη χρήση πιθανοτήτων ή υποθέσεων (possibility thinking)

- Χρήση λέξεων-φράσεων όπως: «φαντάσου ότι ...», «τι θα συμβεί αν ...;», «τι θα άλλαζε αν ...;», «πώς θα ήταν /έμοιαζε αν ...» κ.ά. (π.χ. Φανταστείτε ότι ο χαμαιλέοντας κάθεται πάνω σε αυτό το πράσινο δέντρο στην αυλή μας. Τι θα συμβεί στον χαμαιλέοντα;)

#### δ) Διατύπωση ερωτημάτων κλειστού τύπου

- Στην περίπτωση που διατυπώνονται ερωτήματα κλειστού τύπου οι εκπαιδευτικοί είναι καλό να χρησιμοποιούν το εικαστικό λεξιλόγιο που αφορά την ενότητα που διδάσκουν και με αναφορά τα έργα των παιδιών (π.χ. Η *καμπύλη* για το χαμόγελό του θα είναι *μικρή ή μεγάλη*; Τα δόντια του θα είναι *μυτερά ή καμπυλωτά*;)

---

<sup>9</sup> Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Cole, M., John-Steiner, V., Scribner, S. & Souberman, E., Eds.) Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

## 6.2. ΤΗΝ ΕΠΙΔΕΙΞΗ

Στις ενότητες που ακολουθούν, η επίδειξη χρησιμοποιήθηκε ως διαδικασία που ενισχύει τη μάθηση.

Η επίδειξη ως στρατηγική:

- αποτελεί διαδικασία μάθησης: οι δημιουργικές διαδικασίες γίνονται ορατές μέσα από την υποστήριξη που προσφέρει ο/η εκπαιδευτικός και το ένα παιδί στο άλλο παιδί (φθίνουσα υποστήριξη της μάθησης – scaffolding)
- ενισχύει τη διαφοροποίηση της διδασκαλίας: οι οδηγίες γίνονται ορατές μέσα από παραδείγματα.

Πιο κάτω καταγράφονται τρεις διαφορετικοί τρόποι οι οποίοι μπορούν να χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας.

α) **Επίδειξη από τον /την εκπαιδευτικό:** ο/η εκπαιδευτικός συνήθως επιδεικνύει τη χρήση ενός εργαλείου ή μιας τεχνικής, ή δίνει ένα απλό παράδειγμα για το πώς θα μπορούσε να αξιοποιηθούν κάποια υλικά.

β) **Επίδειξη από τα παιδιά:** Τα παιδιά ενισχύουν την παραγωγή ιδεών μέσα από παραδείγματα (π.χ. σχεδιάζουν στον πίνακα, δείχνουν κάποιους πειραματισμούς ή σχέδια τους) ή δείχνουν σε άλλα παιδιά πιθανούς τρόπους και λύσεις.

γ) **Συμμετοχική επίδειξη:**

- αρχίζει την επίδειξη ο/η εκπαιδευτικός
- συμμετέχουν και επιδεικνύουν στη συνέχεια κάποια παιδιά
- ακολουθούν στην συνέχεια όλα τα παιδιά.

Στη στρατηγική της συμμετοχικής επίδειξης:

α) οι διαδικασίες και οι οδηγίες γίνονται ορατές,

β) παράγονται πολλές ιδέες ή χρησιμοποιούνται πολλοί τρόποι, τόσο από τον/την εκπαιδευτικό όσο και από τα παιδιά.

Ο/Η εκπαιδευτικός ακολουθεί τα πιο κάτω βήματα:

**Εγώ κάνω** (Ο/Η εκπαιδευτικός αρχίζει τη διαδικασία)

**Εσύ κάνεις** (Δίνεται η ευκαιρία στα παιδιά να δουν και να ακούσουν και άλλες ιδέες αλλά και τη διαδικασία που ακολουθείται. Καλούνται ένα, δύο ή τρία παιδιά να συνεργαστούν με τον/την εκπαιδευτικό ή να συμμετέχουν ατομικά και να δείξουν στα υπόλοιπα παιδιά της τάξης την ιδέα ή τη διαδικασία. Στην περίπτωση που τα παιδιά καλούνται να σχεδιάσουν η διαδικασία μπορεί να γίνει στον πίνακα

**Εμείς κάνουμε** (τα παιδιά όλης της τάξης συμμετέχουν)

Στην περίπτωση που η επίδειξη συμπεριλαμβάνει σχέδιο/α στον πίνακα τότε ο/η εκπαιδευτικός πριν αρχίσουν ΟΛΑ τα παιδιά να σχεδιάζουν, σβήνει από τον πίνακα τα συγκεκριμένα σχέδια ή κρύβει τα συγκεκριμένα σχέδια.