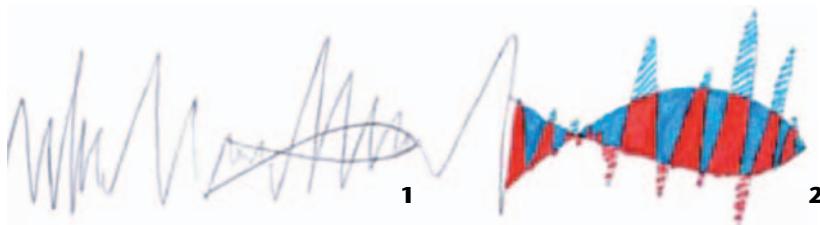


Τεχνική του καρδιογραφήματος

- ▶ Κάποιος παρατήρησε ένα καρδιογράφημα και με τα μάτια της *φαντασίας* του είδε μία **πρωτότυπη μορφή** ψαριού να πάλλεται μέσα εκεί. Στη συνέχεια, σχεδίασε ένα καρδιογράφημα. Μετά έφερε ένα περίγραμμα ψαριού χωρίς τα πτερύγια, γιατί αυτά σχηματίζονταν από το καρδιογράφημα. Τέλος, το χρωμάτισε με μαρκαδόρους, ξυλομπογιές, για να γίνει πιο ωραίο.
- ▶ Παρατηρήστε τα έργα και εντοπίστε από ποιο έργο του Κλέε εμπνεύστηκαν τα παιδιά και τι διαφορετικό έκαναν.



1. Μπορείτε να σχεδιάσετε διάφορα καρδιογραφήματα και στη συνέχεια να σχεδιάσετε ψάρια, φύκια και άλλα.

2. Οι γραμμές σας βοηθούν στο σχέδιο. Εκτός από μορφές ψαριών μπορείτε να σχεδιάσετε και μορφές πουλιών, λουλουδιών, φανταστικών τοπίων και άλλα.

2. Έντομα

α. Ενότητα

1. Σχεδιάζουμε έντομα, εύκολα και γρήγορα

Με γρήγορες κινήσεις μπορείτε να σχεδιάσετε με το μολύβι τρεις κύκλους ή ελλείψεις, έτσι ώστε να σχηματιστεί ένα έντομο. Μετά, να ενώσετε το περίγραμμα αυτών των κύκλων και να προσθέσετε τις λεπτομέρειες.



1



2



3

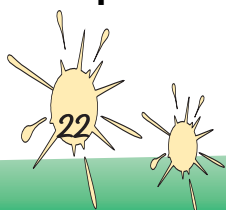
2. Συλλογή εντόμων πραγματικών ή φανταστικών

Παρατηρήστε ζωντανά έντομα ή φωτογραφίες διαφόρων εντόμων και σχεδιάστε στη σελίδα του τετραδίου σας ή στο μπλοκ ζωγραφικής όσα από αυτά σας εντυπωσίασαν.

Προσέξτε να αποδώσετε τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των εντόμων (τα 3 μέρη του σώματος και τα αρθρωτά πόδια).

Μπορείτε, αν θέλετε να σχεδιάσετε φανταστικά έντομα. Στο τέλος, το κάθε παιδί να επιλέξει ένα από τα έντομα της συλλογής του και να το ξανασχεδιάσει σε μεγαλύτερο χαρτί, χρωματίζοντάς το με τα χρώματα που προτιμά, ώστε να αποτελέσει το έντομό του, μέρος της συλλογής εντόμων της τάξης.

3. Με τον τρόπο αυτό σχεδιάσατε (στο μπλοκ) μια συλλογή από έντομα πραγματικά και φανταστικά.



α. Ενότητα

1. Το περιβάλλον, όπως το ένιωθε ο καλλιτέχνης Γ. Γουναρόπουλος

Ο Γιώργος Γουναρόπουλος (1890 – 1977) ζωγράφιζε θέματα εμπνευσμένα από το περιβάλλον που πολλές φορές συνδυάζονταν με φαντασιώσεις και όνειρα από τα παιδικά του χρόνια.



Γουναρόπουλος Γ.. Δέντρα, έγχρωμο σχέδιο

2. Το περιβάλλον και η δική μας φαντασία

- ▶ Ποιο είναι το θέμα του έργου;
- ▶ Ποια συναισθήματα σας προκαλεί αυτή η σκηνή; Γιατί;
- ▶ Ποια στοιχεία του έργου προκαλούν αυτά τα συναισθήματα;
- ▶ Με τι είδους πλάσμα θα μπορούσαμε να παρομοιάσουμε τη μορφή του δέντρου;
- ▶ Αν το έργο εικονογραφούσε την αφήγηση μιας ιστορίας, τι θα μπορούσε να διηγείται το κείμενο; Να γράψετε μία παράγραφο χρησιμοποιώντας επίθετα και μετοχές που να σχετίζονται με το έργο.

.....

.....

.....

.....

.....

4. Διατροφικές συνήθειες

β. Ενότητα

Εικονογράφηση και τρόπος παρουσίασης των εικόνων

1. Η εργασία που παρουσιάζεται εδώ έχει θέμα: *Διατροφικές συνήθειες του ανθρώπου μέσα στο χρόνο*. Ξεκινά με τον πρωτόγονο άνθρωπο, συνεχίζει με τη διατροφή των αρχαίων Ελλήνων, προχωρά στην Ελληνική παραδοσιακή διατροφή και καταλήγει στις διατροφικές συνήθειες της σύγχρονης εποχής. Οι ατομικές ζωγραφιές έγιναν πάνω σε χαρτιά μεγέθους Α4. Στη συνέχεια ενώθηκαν και δημιουργήθηκε μία μεγάλη ταινία.



1. Κάποιες από τις εικόνες της εργασίας: Οι διατροφικές συνήθειες του ανθρώπου μέσα στο χρόνο.



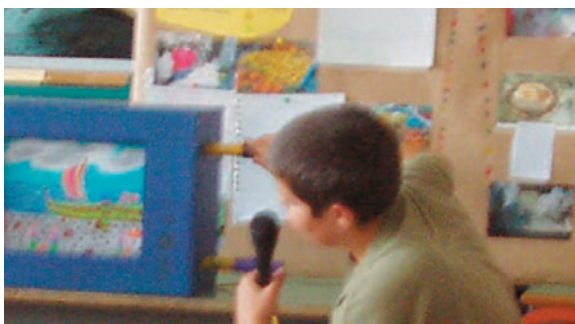
2. Το πίσω μέρος της χειροκίνητης τηλεόρασης και η ταινία τυλιγμένη στους δύο άξονες.

- 3-5. Ο πάνω άξονας τυλίγει τη μία άκρη της ταινίας, ενώ ο κάτω την ξετυλίγει, καθώς το παιδί αφηγείται.

2. Η ταινία προβάλλεται σε χειροκίνητη «τηλεόραση», η οποία κατασκευάστηκε από ένα χαρτόκουτο (με διαστάσεις 50 x 35 x 25 εκατοστά). Στην κάτω κλειστή μεγάλη βάση του χαρτόκουτου έγινε το άνοιγμα για την οθόνη. Αριστερά και δεξιά έγιναν αντίστοιχα δύο τρύπες, για να περαστούν οι δύο άξονες που θα γυρίσουν την ταινία. Μετά βάφτηκε το χαρτόκουτο, περάστηκαν οι άξονες και πάνω τους στερεώθηκαν οι δύο άκρες της ταινίας.



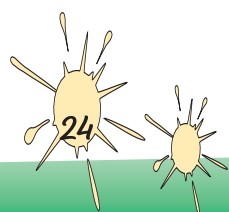
3. Παρουσιάζονται τα ονόματα των συντελεστών της εργασίας



4. Η διατροφή στην Αρχαία Ελλάδα.



5. Η διατροφή του σύγχρονου ανθρώπου.



Ανακαλύψτε τρόπους παρουσίασης των εργασιών σας, ώστε να κερδίσετε την προσοχή των θεατών και να τους βοηθήσετε να καταλάβουν καλύτερα το θέμα που επεξεργαστήκατε.

Γ

ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΑ

1. Γελοιογραφία - Γελοιογράφος

α. Ενότητα

1. Η πρώτη σας γελοιογραφία

Με κλειστά μάτια μπορείτε να σχεδιάσετε μια φιγούρα. Δοκιμάστε το. Πάρτε τα μολύβια σας, κλείστε τα μάτια σας και πάνω σ' αυτή τη σελίδα κάντε μια προσωπογραφία. Όταν ανοίξετε τα μάτια σας θα αντικρίσετε την πρώτη σας γελοιογραφία, αλλά μη διορθώσετε το περίγραμμα. Συμπληρώστε, όμως, τις λεπτομέρειες που νομίζετε πως είναι απαραίτητες.

Αν έχετε χώρο σ' αυτή τη σελίδα κάντε και άλλες τέτοιες γελοιογραφίες

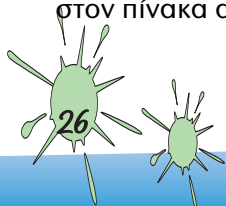
2. Συλλογή γελοιογραφιών (Στο σπίτι)

- Αναζητήστε και συγκεντρώστε γελοιογραφίες από εφημερίδες, περιοδικά ή αλλού.
- Αφού τις ταξινομήσετε ανάλογα με το θέμα τους ή το γελοιογράφο, να τις συγκρίνετε.

Για παράδειγμα:

- Πώς αποδίδει το θέμα κάθε γελοιογράφος;
- Ποιο στοιχείο της γελοιογραφίας είναι το χαρακτηριστικό γνώρισμα του τρόπου που σχεδιάζει ο κάθε καλλιτέχνης τη φιγούρα του;

Πάνω σ' ένα χαρτόνι να κολλήσετε όλες τις γελοιογραφίες και να τις βάλετε στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης για να γελάσετε.



α. Ενότητα

Άλλα κόμικς (στο σπίτι)

Να βρείτε κόμικς δύο σχεδιαστών. Να επιλέξετε τον πρωταγωνιστή της κάθε ιστορίας και να παρατηρήσετε τον τρόπο που ο κάθε σχεδιαστής δείχνει γραφιστικά τα συναισθήματα του ήρωα (π.χ. τη χαρά ή το θυμό ή την έκπληξη).

Ποιους τρόπους ανακάλυψε ο κάθε σχεδιαστής για να δείξει τα συναισθήματα;

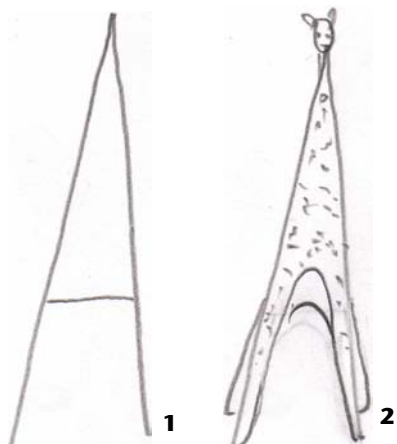
Να σχεδιάσετε με το μολύβι σας ένα πρόσωπο χαρούμενο ή θυμωμένο χρησιμοποιώντας την τεχνική του σχεδιαστή που προτιμάτε.

3. Γράμματα - Σχεδιαστής

α. Ενότητα

Σχέδιο με τη βοήθεια των γραμμάτων ή των σχημάτων

Σχεδιάστε τα γράμματα ή τα σχήματα που ανακαλύψατε στη Γ3. α. Ενότητα στο Β.Μ. Στη συνέχεια, προσπαθήστε πάνω εκεί να σχεδιάσετε τις ίδιες μορφές ή κάποιες άλλες που ταιριάζουν με τα σχήματα ή τα γράμματα. Για παράδειγμα, το Α που ανακαλύψατε στη μορφή του πύργου του Άιφελ μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε, για να σχεδιάσετε τη μορφή του πύργου ή κάτι άλλο, όπως τη μορφή μιας καμπλοπάρδαλης.



β. Ενότητα

1. Τα γράμματα εκφράζουν συναισθήματα



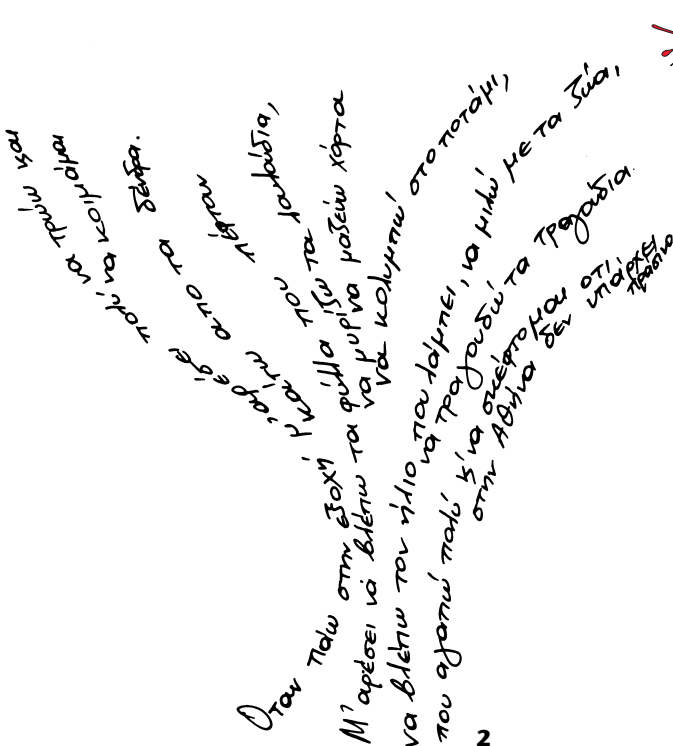
Και τα γράμματα έχουν ψυχή! Και μάτια και πόδια! Δεν το πιστεύετε; Να παρατηρήσετε προσεκτικά την εικόνα.



Να ζωγραφίσετε κι εσείς τα δικά σας γράμματα, έτσι ώστε να χαμογελούν, να κλαίνε, να κάνουν γκριμάτσες.

2. Calligrammes (Καλλιγκράμς)

Κάνετε λάθος αν νομίζετε πως με τα γράμματα γράφουμε μόνο λέξεις και προτάσεις σε ευθείες γραμμές. Μπορούμε και να ζωγραφίζουμε με λέξεις! Είναι ένας τρόπος που εκμεταλλεύτηκαν οι ποιητές, για να «ζωγραφίζουν» τα ποιήματά τους (εικ. 2). Αλλά και οι γραφίστες ζωγραφίζουν με τις λέξεις, για να διαφημίσουν τα προϊόντα τους.



Ζωγραφίστε κι εσείς μια εικόνα, χρησιμοποιώντας κάποιες λέξεις ή προτάσεις σχετικά με αυτή.

4. Μακέτα - Αρχιτέκτονας - Μακετίστας

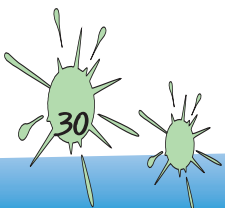
α. Ενότητα

Γραμμές ή σχήματα των κτιρίων

1. Σχεδιάστε, χωρίς λεπτομέρειες, τις βασικές γραμμές ή τα σχήματα που χαρακτηρίζουν τα «Κτίρια στις γειτονιές του κόσμου» (Β.Μ.).

2. Γράψτε τα είδη γραμμών και σχημάτων που χαρακτηρίζουν τα κτίρια

.....



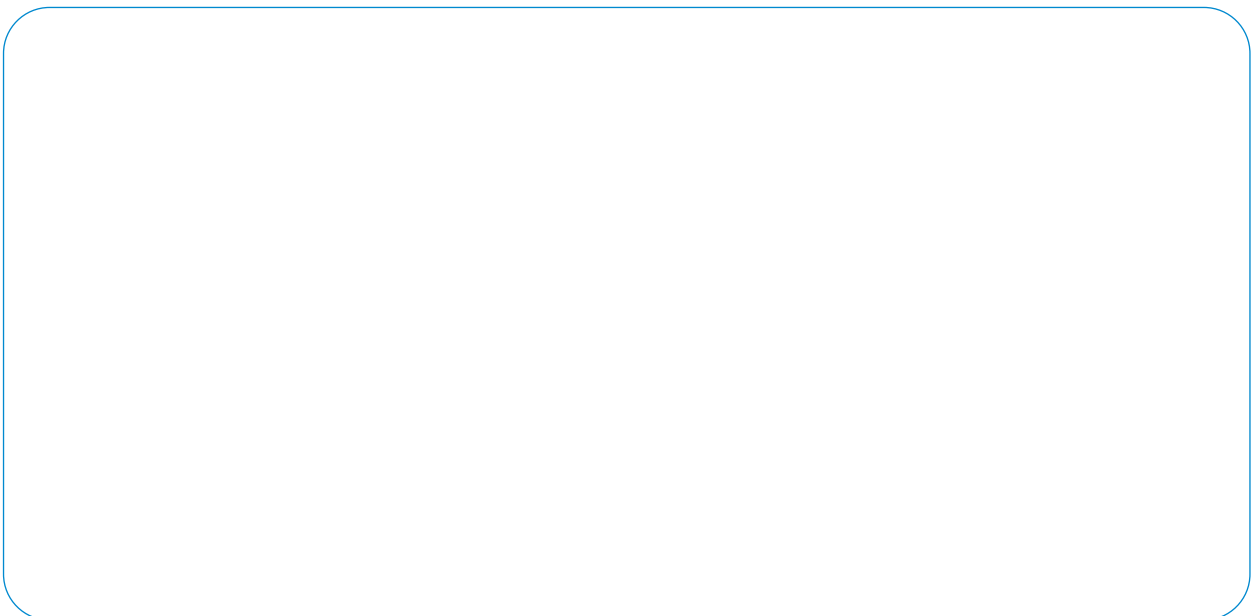
β. Ενότητα

1. Σχέδιο «γραμμικό – αρχιτεκτονικό» (Στο σπίτι)

Με οδηγό το τετραγωνισμένο χαρτί και με απλές γραμμές, σχεδιάστε την κάτοψη του σπιτιού σας (αν έχετε καλή μνήμη μπορείτε να το κάνετε και στο σχολείο).

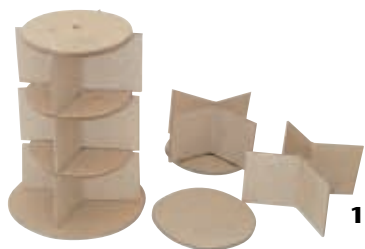
**2. Σχέδιο ελεύθερο (μέσα από την παρατήρηση) (Στο σπίτι)**

Παρατηρήστε εξωτερικά το σπίτι σας και σχεδιάστε απλά μία όψη του (δηλαδή, μία εξωτερική πλευρά). (Αν έχετε καλή μνήμη, μπορείτε να το κάνετε και στο σχολείο).



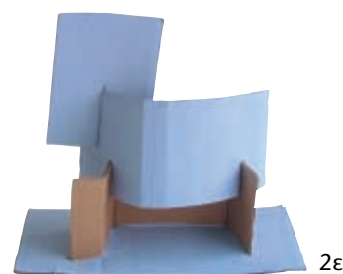
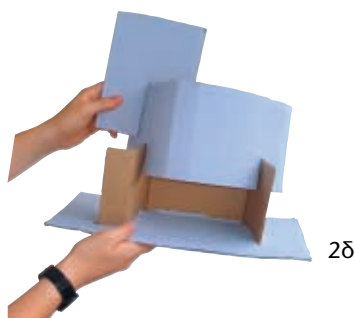
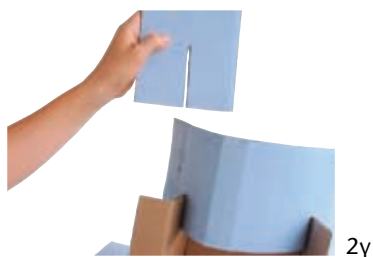
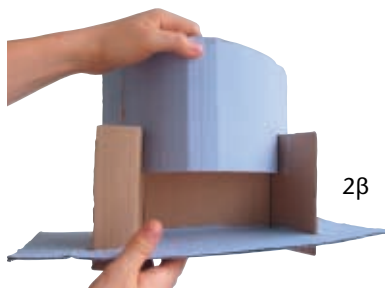
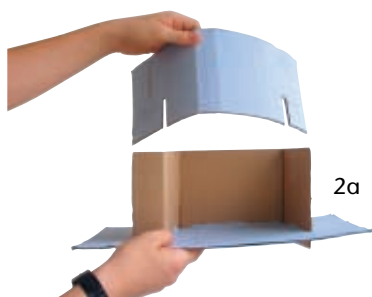
Με τα σχέδια αυτά γνωρίσατε τις βασικές εργασίες του αρχιτέκτονα.

γ. Ενότητα

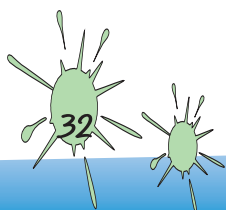


Οδηγίες για κατασκευές μακετών

1. Τα χαρτόνια κόβονται σε γεωμετρικά σχήματα, κάποια τσακίζονται και κολλιούνται το ένα πάνω στο άλλο.
2. Στα χαρτόνια κόβουμε ανοίγματα, τα οποία μας βοηθούν να σφηνώσουμε το ένα με το άλλο.
3. Το εσωτερικό μέρος μιας χάρτινης συσκευασίας κόβεται σε κάποια σημεία (για να δημιουργηθούν παράθυρα και πόρτες) και όταν κλείσει, ολοκληρώνεται η μακέτα.
4. Το χαρτόκουτο κόβεται σε κάποια σημεία και ζωγραφίζεται.



Εδώ μάθατε για ένα ακόμη βασικό βήμα στις εργασίες του αρχιτέκτονα ή του μακετίστα, για την οικοδόμηση μιας κατασκευής.



Για οποιαδήποτε ενότητα

Πρόταση – Παιχνίδι ρόλων

Ο αρχιτέκτονας είναι ειδικευμένος μηχανικός που σχεδιάζει κτίρια ή χώρους ή τη διαμόρφωση του περιβάλλοντος και συνεργάζεται με άλλους ειδικούς (πολιτικούς μηχανικούς, εργολάβους κ.λπ.). Πριν από το σχεδιασμό του κτιρίου συζητά με τον πελάτη του για τις ανάγκες που εκείνος έχει, όπως για παράδειγμα: Πώς θέλει να είναι το κτίσμα, πώς θα χρησιμοποιηθεί για τις οικονομικές δυνατότητες (χαμηλό ή υψηλό κόστος κατασκευής), τις κοινωνικές ανάγκες (σπίτι για μικρή ή πολύτεκνη οικογένεια) και τις επαγγελματικές συνθήκες (εργάζεται πολλές ώρες, δέχεται πολλούς προσκεκλημένους) κ.ά. Λαμβάνει υπόψη τους τις απαιτήσεις και τις απαγορεύσεις του πολεοδομικού νόμου (π.χ. απαγόρευση πολυορόφων κτιρίων ή υποχρεωτική κάλυψη σκεπής με κεραμίδια), το φυσικό περιβάλλον όπου θα χτιστεί το κτίριο, αλλά και το είδος και το ρυθμό των άλλων κτιρίων που βρίσκονται στη γειτονιά.

Πρώτο σενάριο: Μία οικογένεια με παιδιά έρχεται στο αρχιτεκτονικό γραφείο να συζητήσει με τον αρχιτέκτονα για την κατασκευή ενός σπιτιού...

- Μοιραστείτε τους ρόλους (αρχιτέκτονας, μέλη οικογένειας) και εμπλουτίστε το σενάριο με στοιχεία που λείπουν (π.χ. πόσα παιδιά, τι είδος κατοικία σε ποιο χώρο θα ανεγερθεί κ.λπ.)...

Δεύτερο σενάριο: Αρχιτέκτονες αναλαμβάνουν να κατασκευάσουν ένα μικρό πάρκο σε μια αστική γειτονιά με διαστάσεις 20μ x 15μ. Μοιραστείτε τους ρόλους.

Ρόλοι: α) 2-3 αρχιτέκτονες

β) 2-3 μέλη συνοικιακού συμβουλίου

γ) 5-6 κάτοικοι διαφορετικών ηλικιών και οικογενειακών διπλανών κατοίκων.

δ) 3-4 καταστηματαρχές των απέναντι κτιρίων

ε) 2-3 παιδιά της γειτονιάς.

Μπορείτε να επιλέξετε ένα από τα παραπάνω ή να γράψετε το δικό σας σενάριο.

Να φροντίσετε όλα τα μέλη της ομάδας να αναλάβουν από ένα ρόλο.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Το παιχνίδι αρχίζει.....

Καλή διασκέδαση!

5. Φωτογραφία - Φωτογράφος

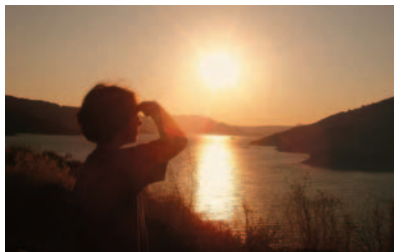
β. Ενότητα

Διαγωνισμός φωτογραφίας

- ▶ Παρατηρήστε όλες τις παρακάτω εικόνες και σκεφτείτε τι θέμα μπορεί να έχει αυτός ο διαγωνισμός φωτογραφίας. Διαλέξτε μία φωτογραφία και δικαιολογήστε την επιλογή σας. Κάτω από κάθε εικόνα γράψτε τον τίτλο που της ταιριάζει.



1.



2.



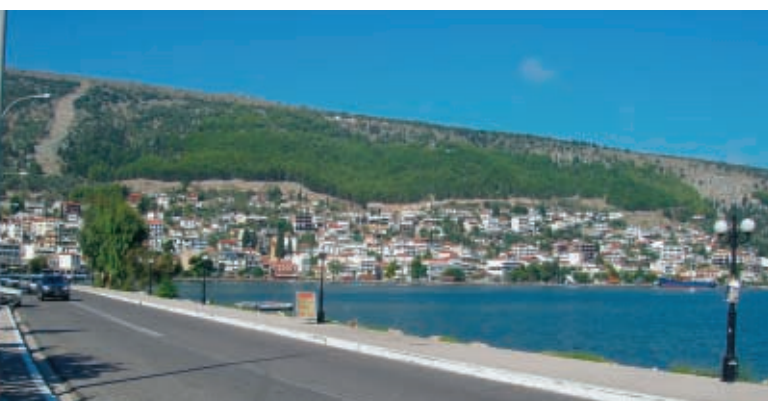
3.



4.



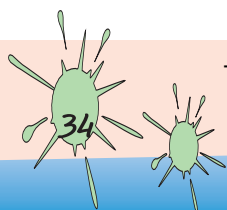
5.



6.



7.



Τι θέμα θα επιλέξετε για το δικό σας διαγωνισμό φωτογραφίας;

