«Δημιουργώντας ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια-παρουσιάσεις WEB 2.0 μέσα από την τέχνη του Γάλλου ζωγράφου Πωλ Γκωγκέν»

Μια διδακτική πρόταση για μαθητές Ε΄- ΣΤ΄ Δημοτικού

ΠΟΛΥΧΡΟΝΟΥ ΖΩΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΠΕ70-ΔΙΕΥΘΥΝΤΡΙΑ 10ΟΥ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΧΑΛΚΙΔΑΣ

«Αυτοπροσωπογραφία με προσωπογραφία του Emile Bernard-Οι Άθλιοι», 1888, Άμστερνταμ, Μουσείο Βαν Γκογκ

Σκοπός της διδακτικής ενότητας είναι η γνωριμία των έργων τέχνης του Γάλλου ζωγράφου Πωλ Γκωγκέν, η ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, η ενδυνάμωση της στοχαστικής ικανότητας, η καλλιέργεια της αισθητικής εμπειρίας των μαθητών, μέσα από τη δημιουργία ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών-παρουσιάσεων WEB 2.0.

Στόχοι της διδακτικής ενότητας

Σε επίπεδο γνώσεων: **Να γνωρίσουν τη ζωή και το έργο του Γάλλου ζωγράφου Πωλ Γκωγκέν, τους εκφραστικούς τρόπους και τα χαρακτηριστικά του καλλιτεχνικού ρεύματος του ιμπρεσιονισμού-μεταϊμπρεσιονισμού.**

Σε επίπεδο στάσεων/συναισθημάτων: **Να ενδυναμώσουν την παρατηρητικότητά τους, να ενεργοποιήσουν την κριτική και δημιουργική τους σκέψη. Να προωθήσουν την ενεργό συμμετοχή, τη συνεργατικότητα, την ομαδικότητα. Να εκφράσουν σκέψεις και συναισθήματα που τους προκαλεί η παρατήρηση έργων τέχνης. Να διαμορφώσουν θετική στάση απέναντι σε ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια-παρουσιάσεις WEB 2.0.**

Σε επίπεδο δεξιοτήτων: **Να αναπτύξουν νοητικές, συναισθηματικές ικανότητες και δεξιότητες μέσω της καλλιτεχνικής έκφρασης. Να εξοικειωθούν με τη χρήση ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών-παρουσιάσεων WEB 2.0, απαραίτητων για την υλοποίηση μιας διδακτικής ενότητας στο μάθημα των Εικαστικών Ε΄- ΣΤ΄ Δημοτικού.**

«Αυτοπροσωπογραφία με φωτοστέφανο», 1889,Ουάσινγκτον, Εθνική Πινακοθήκη

1η διδακτική ώρα:

Με αφορμή τη συζήτηση για το καλλιτεχνικό ρεύμα του Ιμπρεσιονισμού-Μεταϊ-μπρεσιονισμού, παρουσιάζουμε στους μαθητές τον συγκεκριμένο πίνακα ζωγραφικής και ρωτάμε: «Ποιος πιστεύετε ότι απεικονίζεται σ' αυτόν τον πίνακα;».

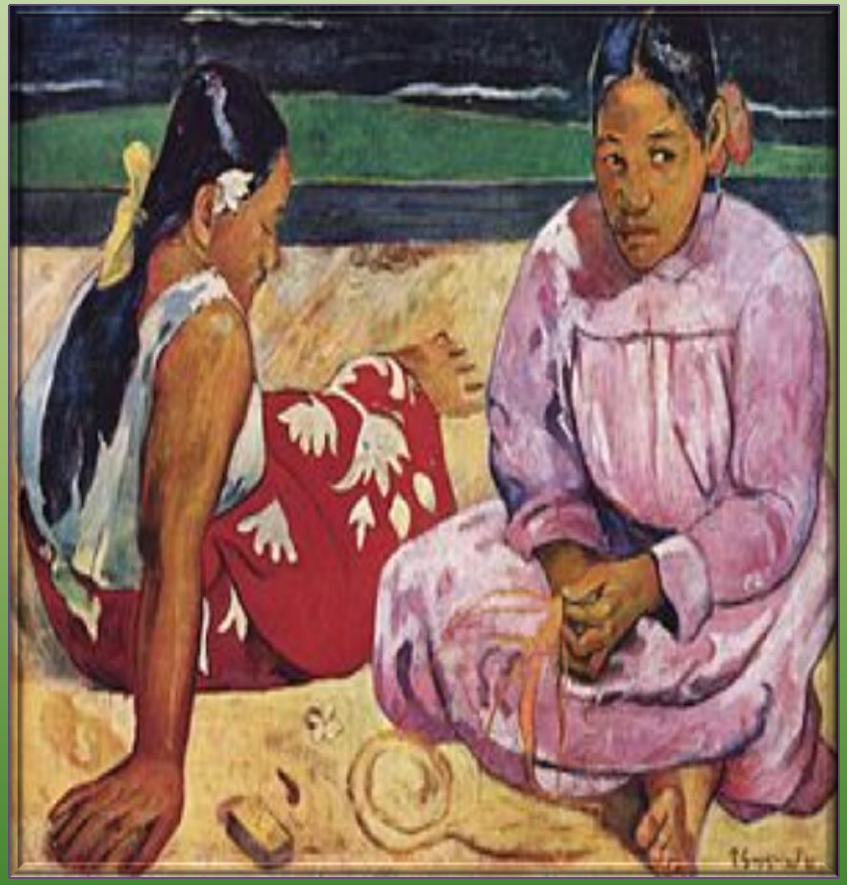
Δίνουμε πληροφορίες για το εικονιζόμενο πρόσωπο ότι είναι ο Γάλλος ζωγράφος Πωλ Γκωγκέν.

Ανατρέχουμε στη Wikipedia και παίρνουμε πληοοφορίες για τη ζωή και το έργο του Γάλλου ζωγράφου.

«Η γυναίκα με το λουλούδι», 1891, Κοπεγχάγη, Ny Carisberg Glyptotek

Παρουσιάζουμε πίνακες του Πωλ Γκωγκέν. Τονίζουμε ότι ένα μέρος της ζωής του ο Πωλ Γκωγκέν το πέρασε στη Γαλλική Πολυνησία. Οι μαθητές ανακαλύπτουν μέσα στους πίνακες χαρακτηριστικά του καλλιτεχνικού ρεύματος του Ιμπρεσιονισμού-Μετα-ϊμπρεσιονισμού. Βρίσκουν ομοιότητες και διαφορές μεταξύ των πινάκων. Παρατηρούν ότι ένα μέρος του έργου του έχει σαν θέμα εξωτικές σκηνές με Γυναίκες της Ταϊτής. Γενικά στα έργα του κυριαρχεί η γυναικεία μορφή με έναν δικό τους ρόλο.

«Γυναίκες της Ταϊτής», 1891, Παρίσι, Μουσείο Ορσέ



Οι μαθητές μπορούν να γνωρίσουν το έργο τέχνης του Πωλ Γκωγκέν μέσα από τη δημιουργία ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών-παρουσιάσεων.

Το ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι αποτελεί ένα σύγχρονο εργαλείο, το οποίο μπορεί να αποτελέσει ένα νέο μέσο μάθησης στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς δίνει μια νέα διάσταση στη μάθηση, μέσα σε ένα οργανωμένο πλαίσιο, με εκπαιδευτικούς στόχους, κατάλληλο σχεδιασμό και αξιολόγηση (Νικηφορίδου & Παγγέ, 2011).

Οι έρευνες επισημαίνουν τη θετική σχέση μεταξύ της μάθησης και της ενασχόλησης των μαθητών με τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια, καθώς παρακινούν τους μαθητές να εμπλακούν στη μαθησιακή διαδικασία μ'έναν ευχάριστο και δημιουργικό τρόπο (Παπαδάκης, Στ. & ά. , 2015).

«Ταϊτινές βοσκοπούλες», 1892, Αγία Πετρούπολη Ερμιτάζ

2η διδακτική ώρα:

Οι μαθητές χωρίζονται σε οκτώ ομάδες των δύο ατόμων και καλούνται να δημιουργήσουνν ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια-παρουσιάσεις.

1η ομάδα: Δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού Learning apps (άσκηση αντιστοίχισης).

Το Learning apps.org είναι μια εφαρμογή WEB 2.0 που υποστηρίζει διαδικασίες μάθησης και διδασκαλίας με μικρές διαδραστικές δραστηριότητες (Κάντζου, Ν. 2021).

Ιστοσελίδα Learning apps:

https://learningapps.org/

https://learningapps.org/view21795654

(Πίνακες Πωλ Γκωγκέν)

«Πότε παντρεύεσαι;», 1892, Βασιλεία, Knustmuseum, Basel

2η ομάδα: Δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού Jigsawplanet (παζλ).

Το Jigsawplanet είναι μια on-line εφαρμογή που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν διαδικτυακά παζλς χρησιμοποιώντας εικόνες, φωτογραφίες, έργα ζωγραφικής. Παράλληλα μπορούν να παίξουν διαδικτυακά παζλς που έχουν δημιουργήσει άλλοι χρήστες (Κάντζου, Ν. 2021).

Ιστοσελίδα Jigsawplanet:

https://www.jigsawplanet.com

https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=35c95ed0a734

***(«Πότε παντρεύεσαι;»*, 1892, πίνακας παζλ)**

«Γυναίκα με φρούτο», 1893, Αγία Πετρούπολη, Ερμιτάζ

3η ομάδα: Δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού Wordart (συννεφόλεξο).

Το Wordart είναι μια on-line εφαρμογή που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν «σύννεφα λέξεων» (word clouds). Με το Συννεφόλεξο οπτικοποιείται η συχνότητα εμφάνισης μιας λέξης κάποιου κειμένου, μιας ιστοσελίδας ή με το άθροισμα των λέξεων που εμείς έχουμε γράψει, καθώς οι λέξεις με τη μεγαλύτερη συχνότητα εμφάνισης παρουσιάζονται μεγαλύτερες σε σχέση με τις υπόλοιπες (Κάντζου, Ν. 2021).

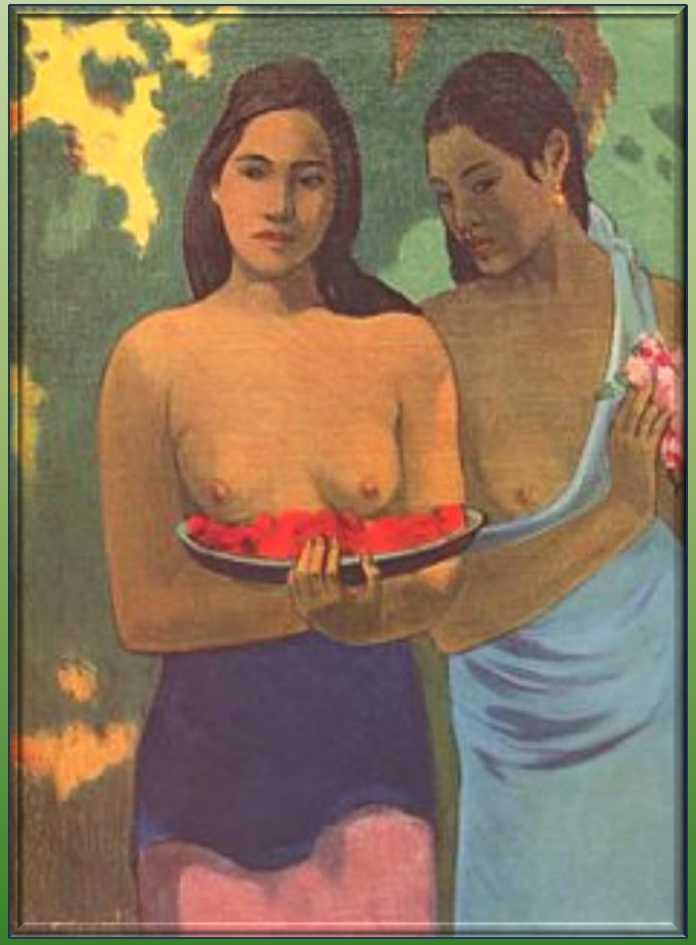
Ιστοσελίδα Wordart:

https://wordart.com/

https://wordart.com/edit/72lammc9w1kb

(Πωλ Γκωγκέν: *Ο μάγος των χρωμάτων*)

«Τα στήθη με τα κόκκινα λουλούδια», 1999, Νέα Υόρκη, Μητροπολιτικό Μουσείο



4η ομάδα: Δημιουργία ψηφιακής εκπαιδευτικής παρουσίασης Linoit (ψηφιακός τοίχος).

Το Linoit είναι μια online εφαρμογή που επιτρέπει στους χρήστες να εισάγουν εικονικές σημειώσεις –ετικέτες σε έναν ψηφιακό τοίχο (Κάντζου, Ν. 2021).

Ιστοσελίδα Linoit:

http://linoit.com

http://linoit.com/users/zoipol64/canvases/%CE%9F%20%CE%93%CE%AC%CE%BB%CE%BB%CE%BF%CF%82%20%CE%B6%CF%89%CE%B3%CF%81%CE%AC%CF%86%CE%BF%CF%82%20%CE%A0%CF%89%CE%BB%20%CE%93%CE%BA%CF%89%CE%B3%CE%BA%CE%AD%CE%BD

(Ο Γάλλος ζωγράφος Πωλ Γκωγκέν)

«Αυτοπροσωπογραφία με καπέλο», 1893-1894, Παρίσι, Μουσείο Ορσέ

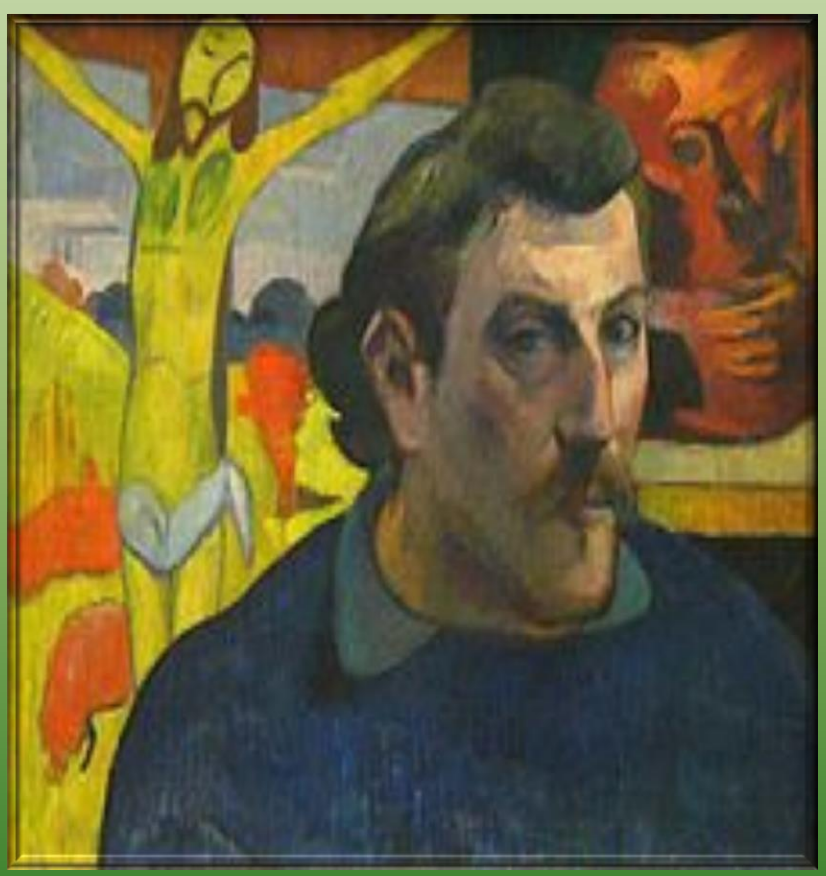
5η ομάδα: Το PosterMyWall είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο για τη δημιουργία αφισών (πόστερ), φυλλαδίων (και βίντεο) με πληθώρα έτοιμων προτύπων.

Ιστοσελίδα PosterMyWall:

https://www.postermywall.com

https://www.postermywall.com/index.php/posterbuilder/view/4be2ec9144cbcb34fd0690002e5f54f0/0
(Πωλ Γκωγκέν, Γάλλος ζωγράφος)

«Αυτοπροσωπογραφία με κίτρινο Χριστό», 1890-1891, Παρίσι, Μουσείο Ορσέ



6η ομάδα: Το Thinglink είναι ένα πολύ χρήσιμο WEB 2.0 εργαλείο με το οποίο οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν διαδραστικές εικόνες και βίντεο (Κάντζου, Ν. 2021).

Ιστοσελίδα Thinglink:

www.thinglink.com

https://www.thinglink.com/scene/1508841506608250882

Πωλ Γκωγκέν: Τα αξιοθαύμαστα έργα τέχνης του

«Πού πας;», 1892, Στουτγάρδη, Neue, Staatsgalerie

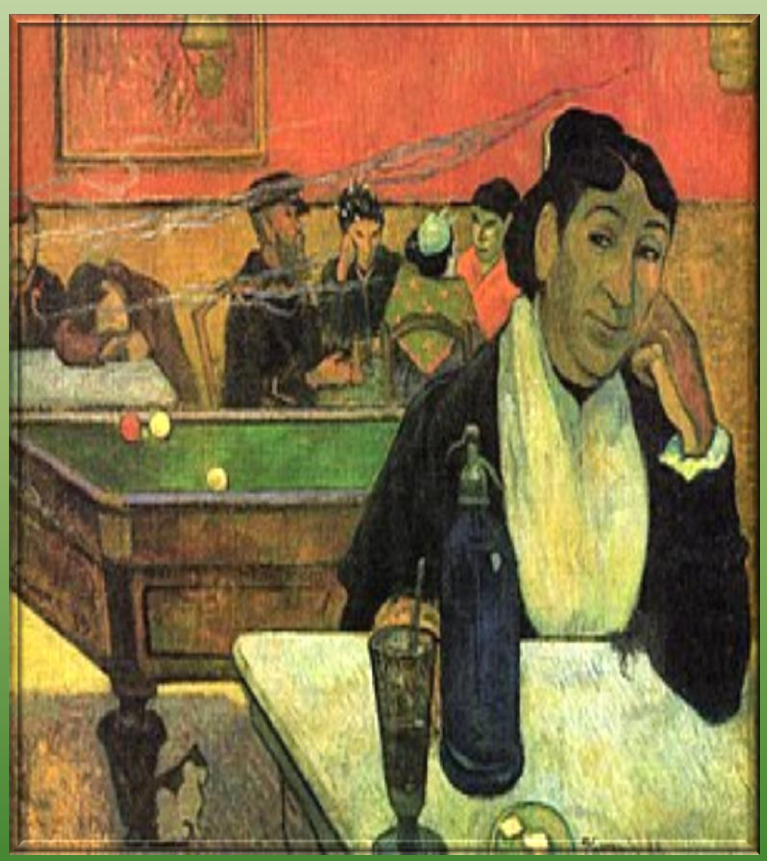
7η ομάδα: Το Wakelet είναι μια δωρεάν πλατφόρμα για τη συλλογή, οργάνωση και διαμοιρασμό ψηφιακού περιεχομένου. Μπορούμε να αποθηκεύσουμε, συνδέσμους, βίντεο από το youtube, άρθρα, εικόνες, tweets, αρχεία από cloud πλατφόρμες και άλλα πολλά. Είναι δημοφιλές σε εκπαιδευτικές κοινότητες σε όλο τον κόσμο (Κάντζου, Ν. 2021).

Ιστοσελίδα Wakelet:

https://wakelet.com

https://wke.lt/w/s/JVHdbd
Πωλ Γκωγκέν: ***«Ένας ζωγράφος εξωτικών τοπίων»***

«Καφενείο της νύχτας στην Άρλ», 1888, Μόσχα, Μουσείο Πούσκιν



8η ομάδα: Το Crossword Labs είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο που επιτρέπει στους μαθητές να δημιουργήσουν με ευκολία τα δικά τους σταυρόλεξα. Τα σταυρόλεξα αποτελούν έναν παιγνιώδη τρόπο αξιολόγησης των γνώσεων , προάγουν την κριτική σκέψη και την εμπέδωση, γι' αυτό και χρησιμοποιούνται στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Ιστοσελίδα Crossword Labs:

https://crosswordlabs.com

https://crosswordlabs.com/view/o-45651

Ο Γάλλος ζωγράφος Πωλ Γκωγκέν

«Arearea», 1892, Παρίσι, Μουσείο Ορσέ

***3η διδακτική ώρα*:**

Η κάθε ομάδα παρουσιάζει στις άλλες ομάδες το δικό της ψηφιακό εργαλείο WEB 2.0.

Η κάθε ομάδα μπορεί να δοκιμάσει και να εξασκηθεί στα νέα ψηφιακά εργαλεία που παρουσιάζουν οι άλλες ομάδες.

Αξιολόγηση

Η διαγνωστική αξιολόγηση **διερευνά την προϋπάρχουσα γνώση και το ενδιαφέρον των μαθητών.**

Η διαμορφωτική αξιολόγηση **διεξάγεται κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας μέσω της παρατήρησης, της συμμετοχής και της συνεργασίας των μαθητών μέσα στην ομάδα.**

Η αξιολόγηση-αυτοαξιολόγηση **(Τι άρεσε, τι δυσκόλεψε, τι πέτυχαν οι μαθητές).**

Βιβλιογραφία

- Κάντζου, Ν. (2021). *Δημιουργώντας ψηφιακές δραστηριότητες (παιχνίδια, παρουσιάσεις) με εργαλεία WEB 2.0.* Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης.
- Ματσαγγούρας, Η. (2000). *Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση*. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη.
- Νικηφορίδου, Ζ. & Παγγέ, Τ. (2011). *Ψηφιακό παιχνίδι στην Προσχολική Ηλικία*. Διεθνές Συνέδριο για την ανοιχτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση, τόμος 6, Λουτράκι 4-6 Νοεμβρίου.
- Παπαδάκης, Στ. & ά. (2015). *Τα ψηφιακά παιχνίδια στην υπηρεσία της εκπαιδευτικής διαδικασίας*. Πρακτικά 1ου Πανελλήνιου Συνεδρίου ΙΑΚΕ: *«Το σύγχρονο σχολείο μέσα από το πρίσμα των ανθρωπιστικών και κοινωνικών επιστημών: Από τη θεωρία στην καθημερινή πρακτική»*, Ηράκλειο 24-26 Απριλίου 2015.