**Συμπληρωματικό Υλικό 7ου Εργαστηρίου**

**Στο συμπληρωματικό υλικό του 7ου Εργαστηρίου μπορείτε να μελετήσετε:**

1. Το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο
2. Δ.Ε.Π.Π.Σ. Δημιουργία & Έκφραση Εικαστικά και ΤΠΕ
3. Λογισμικά για δραστηριότητες αισθητικής έκφρασης και ανάπτυξη δημιουργικότητας
4. Οδηγός χρήσης του λογισμικού TuxPaint και εγχειρίδια χρήσης
5. Παράδειγμα δραστηριότητας

**Δ.Ε.Π.Π.Σ. Δημιουργία & Έκφραση Εικαστικά και ΤΠΕ**

**Άξονες Αναλυτικού προγράμματος**

Δημιουργία & Έκφραση και ΤΠΕ (Άξονας 1)
**Σκόπιμη κινητική συμπεριφορά στην οποία εμπλέκεται το σώμα του νηπίου και η οποία προκαλείται, οργανώνεται και ελέγχεται από ψυχικούς μηχανισμούς.**
Η χρήση των ΤΠΕ μπορεί να προωθήσει

* την ανάπτυξη των λεπτών χειρισμών (λεπτή κινητικότητα),
* το συντονισμό χεριού και ματιού
* την οικοδόμηση χωρικών σχέσεων
* και τον προσανατολισμό στο χώρο.

Όλες οι δραστηριότητες που απαιτούν χρήση ποντικιού (π.χ. λογισμικό για ζωγραφική) ή χειριστηρίου (joystick) για παιγνίδια, βοηθούν στην ανάπτυξη της λεπτής κινητικότητας καθώς και στο συντονισμό χεριού και ματιού
Από έρευνες φαίνεται ότι παιδιά ακόμα και δύο ετών μπορούν να χρησιμοποιήσουν το πληκτρολόγιο (ένα πλήκτρο τη φορά) με κατάλληλη καθοδήγηση και υποστήριξη από τον ενήλικα.

Δημιουργία & Έκφραση και ΤΠΕ (Άξονας 2)
**Η αφύπνιση και η καλλιέργεια της δημιουργικότητας και της αισθητικής ευαισθησίας των νηπίων και στοχεύει στην πλήρη ανάπτυξη της προσωπικότητάς του**

* Οι ΤΠΕ μπορούν να συμβάλλουν στην εξοικείωση των νηπίων με τις δυνατότητες και τους τρόπους χρήσης διαφόρων εργαλείων του εκάστοτε προγράμματος και στην ελεύθερη έκφραση, δίνοντας τη χαρά της προσωπικής δημιουργίας.
* Επιπλέον, μπορούν να συντελέσουν στη γνωριμία με τα είδη των λογοτεχνικών κειμένων, στη δημιουργία πρωτότυπων ιστοριών και στην επαφή των νηπίων με ελληνικά και ξένα έργα τέχνης.

**Επιμέρους Στόχοι**

Σε ένα κατάλληλα οργανωμένο και ελκυστικό τεχνολογικά άρτια από υλικό εξοπλισμένο περιβάλλον τα παιδιά καλούνται:

* να παρατηρούν και να προσπαθούν να ερμηνεύσουν το φυσικό και ανθρωπογενές περιβάλλον με πολλούς τρόπους ώστε να αναπτύσσουν τη γλώσσα, την επικοινωνία και να αξιοποιούν την τεχνολογία ανάλογα για να
* να σχεδιάζουν διάφορα είδη γραμμών και περιγραμμάτων και να συνθέτουν διάφορα σχήματα και μορφές
* να κόβουν έντυπο υλικό το οποίο θα έχουν εκτυπώσει ώστε να κάνουν καρτεπικολλήσεις (κολάζ)
* να χρησιμοποιούν εμπεριχάρακες (στένσιλ) διαφόρων σχεδίων, να τυπώνουν και να δημιουργούν απλά σχέδια
* να χρησιμοποιούν με πολλούς τρόπους διάφορα υλικά για να κάνουν μικροκατασκευές
* να γνωρίζουν και να ονομάζουν ορισμένα είδη τέχνης σε ηλεκτρονική μορφή
* να γνωρίζουν έργα μεγάλων ζωγράφων, σε ηλεκτρονική μορφή

Παράδειγμα: Τα παιδιά χρησιμοποιώντας τα λογισμικά ανάπτυξης και δημιουργικότητας έχουν τη δυνατότητα να παρατηρούν και να πειραματίζονται με διαφορετικά υλικά (τέμπερα, σπρέι, ξυλομπογιά κλπ) και τεχνικές (πουαντιγισμός, γκράφιτι κλπ) με ψηφιακό αποτέλεσμα.

**Λογισμικά για δραστηριότητες αισθητικής έκφρασης και ανάπτυξη δημιουργικότητας**

***Παρακάτω μπορείτε να βρείτε παραδείγματα εφαρμογών:***

Μαγική Δημιουργία (Magic Artist) ([www.disney.com](http://www.disney.com))
KidPad (<http://www.cs.umd.edu/hcil/kiddesign/kidpad.shtml>)
KidPix ([www.kidpix.com](http://www.kidpix.com))
Tux Paint ([www.tuxpaint.org](http://www.tuxpaint.org))
Kea Coloring Book ([www.keacoloringbook.com/windows/](http://www.keacoloringbook.com/windows/))
(ενδείκνυται για αρχικό στάδιο εξοικείωσης με περιβάλλοντα αισθητικής έκφρασης
και ανάπτυξης δημιουργικότητας)
Mini Sebran (<http://www.wartoft.se/software/minisebran/>)
(ενδείκνυται για αρχικό στάδιο εξοικείωσης με περιβάλλοντα αισθητικής έκφρασης και ανάπτυξης δημιουργικότητας)

Οδηγός χρήσης του λογισμικού TuxPaint

**Βασικές λειτουργίες TuxPaint**

* Πινέλο ζωγραφικής
	+ Ποικίλα διαθέσιμα πινέλα
	+ Γονείς/εκπαιδευτικοί μπορούν να προσθέσουν περισσότερα πινέλα
	+ Στα πινέλα μπορεί να δοθεί κίνηση.
	+ Τα πινέλα μπορούν να αλλάζουν σχήμα ανάλογα με την κατεύθυνση προς την οποία είναι σχεδιασμένα
	+ Υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας και χρησιμοποίησης εναλλακτικών παλέτων χρωμάτων.
* Σφραγίδα
	+ Εκατοντάδες στάμπες από φωτογραφίες και κινούμενα σχέδια είναι διαθέσιμες
	+ Γονείς/εκπαιδευτικοί μπορούν να προσθέσουν περισσότερες στάμπες και να δημιουργήσουν κατηγορίες
	+ Οι στάμπες μπορεί να συνοδεύονται από περιγραφικό κείμενο και δείγματα ήχου (ονόματα, γεγονότα, κλπ.) και/ή εφέ ήχου
	+ Οι στάμπες μπορούν να αλλάξουν μέγεθος, να αναστραφούν και να περιστραφούν (δημιουργία ειδώλου).
	+ Ψηφιογραφικά γραφικά (Φορητά Γραφικά Δικτύου - Portable Network Graphics ("PNG")) με υποστήριξη πλήρους χρώματος και μεταβλητής διαφάνειας εικόνας (κανάλι alpha) (32bpp RGBA)
	+ Υπηστηρίζονται διιανυσματικά Γραφικά (Διανυσματικά Γραφικά ματαβαλλόμενης κλίμακας-Scalable Vector Graphics ("SVG"))

**Βασικές λειτουργίες TuxPaint**

* Εργαλείο γραμμής
	+ Χρησιμοποιεί τα πινέλα του εργαλείου ' Πινέλο Σχεδίασης'
	+ Καθώς κινείτε το ποντίκι, ένα 'ίχνος' από τη σφραγίδα δείχνει που θα σχεδιαστεί η γραμμή
* Εργαλείο σχήματος
	+ Σχεδιάστε ποικίλα πολυγωνικά σχημάτα με ή χωρίς γέμισμα.
	+ Περιστρέψτε τα σχήματα (αυτό το χαρακτηριστικό μπορεί να απενεργοποιηθεί για τα πιό μικρά παιδιά)
* Εργαλεία κειμένου και ετικετών
	+ Χρησιμοποιούνται με διάφορα πλαίσια Οι χαρακτήρες μπορούν ν' αλλάξουν ως προς μέγεθος, να γίνουν έντονοι και πλάγιοι
* Επιπρόσθετα
	+ Δυνατότητα εισαγωγής εικόνας και δημιουργίας βιβλιοθήκης
	+ Γονείς/εκπαιδευτικοί μπορούν να προσθέσουν περισσότερες γραμματοσειρές
	+ -Υποστηρίζει μεγάλο αριθμό γλωσσών (Δείτε τουςΔιεθνείς Χαρακτηρες Εισόδου ,παρακάτω)

**Εντολές TuxPaint**

* Αποθήκευση
	+ Αποθηκεύστε μια ζωγραφιά στο εικονικό "βιβλίο ζωγραφιών"
	+ Αποθήκευση με ένα κλικ: Δεν εμφανίζεται το πλαίσιο διαλόγου για περιήγηση στα αρχεία ούτε προτροπή για όνομα αρχείου.
	+ Αν αποθηκεύσετε μία ανοιχτή εικόνα, επιλέξτε να την αποθηκεύσετε αντικαθιστώντας την προηγούμενη έκδοση (όπως λειτουργεί η 'Αποθήκευση' στα προγράμματα γραφείου), ή να την αποθηκεύσετε ως νέα ζωγραφιά (όπως λειτουργεί η 'Αποθήκευση ως")
* Άνοιγμα
	+ Ανοιξτε ένα προηγούμενο σχέδιο επιλέγοντάς τη μικρογραφία του (thumbnail) σε ένα εικονικό 'βιβλίο ζωγραφιών'
	+ Διαγραφή προηγούμενων αποθηκευμένων εικόνων
* Διαφάνειες
	+ Δείτε μία προβολή διαφανειών (slideshow) από πολλαπλά αποθηκευμένα σχέδια.
	+ Ελέγξτε την ταχύτητα της αναπαραγωγής: δημιουργήστε παρουσιάσεις για τάξεις ή απλά κινούμενα σχέδια που επαναλαμβάνονται
	+ Πηγαίνετε προς τα εμπρός ή προς τα πίσω χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα-βέλη ή το ποντίκι
* Έτοιμες εικόνες για να ξεκινήσετε μια καινούρια ζωγραφιά
	+ Συμπεριλαμβάνονται διάφορες εικόνες που μοιάζουν με προτυπωμένες εινόνες των βιβλιών χρωματισμού.
	+ Συμπεριλαμβάνονται φωτογραφικές σκηνές, με στοιχεία πρώτου πλάνου και φόντου μεταξύ των οποίων μπορείτε να σχεδιάσετε
	+ Υπηστηρίζονται διιανυσματικά Γραφικά (Διανυσματικά Γραφικά ματαβαλλόμενης κλίμακας-Scalable Vector Graphics ("SVG"))
	+ Kid Pix templates ("KPX" files) supported (Coming soon)
* Εκτύπωση
	+ Εκτυπώστε ζωγραφιές σε έναν εκτυπωτή

Εγχειρίδια χρήσης Tux Paint

**Σύνδεσμοι για βίντεο εκμάθησης (tutorials) Tux Paint**[**http://www.youtube.com/watch?v=O6hKk-0dzKA**](http://www.youtube.com/watch?v=O6hKk-0dzKA)[**http://www.youtube.com/watch?v=bR5VIDwcUwc**](http://www.youtube.com/watch?v=bR5VIDwcUwc)

[**http://www.youtube.com/watch?v=SNGEyz-QP1M**](http://www.youtube.com/watch?v=SNGEyz-QP1M) **(ελληνικά)**

Παράδειγμα δραστηριότητας με Tux Paint

**Παράδειγμα δραστηριότητας με Tux Paint**

**Σκοπός**: Να έρθουν τα παιδιά σε επαφή με βασικές τεχνοτροπίες ζωγραφικής
**Λογισμικά**:
λογισμικό παρουσίασης
Tux Paint
**Γνωστικά αντικείμενα - Στόχοι**

* *Παιδί και  Εικαστικά:*
	+ Να εκφράσουν τα παιδιά την καλλιτεχνική τους δημιουργία χρησιμοποιώντας τεχνοτροπίες αναγνωρισμένων ζωγράφων
* *Παιδί και Γλώσσα*:
	+ Να γράψουν λέξεις που σχετίζονται μς τον εαυτό τους.
* *Παιδί και Πληροφορική*:
	+ Να μάθουν τα παιδιά να παράγουν λέξεις στον κειμενογράφο
	+ Να αναπτύξουν τα παιδιά την λεπτή τους κινητικότητα
	+ Να μάθουν να εκτυπώνουν

**Περιγραφή**

1. Παρουσιάζουμε στα παιδιά, μέσω του λογισμικού παρουσίασης, πίνακες του ζωγράφου Joan Miro που αφορούν ανθρώπινες φιγούρες.
2. Αναλύουμε την τεχνοτροπία χρήσης γεωμετρικών σχημάτων για την αναπαράσταση του ανθρώπινου σώματος.
3. Κάθε παιδί ζωγραφίζει τον εαυτό του στο λογισμικό Tux Paint, χρησιμοποιώντας από τα εργαλεία του λογισμικού τις "γραμμές" και τα "σχήματα"
4. Κάθε παιδί  γράφει το όνομα του, χρησιμοποιώντας από τα εργαλεία του λογισμικού τον κειμενογράφο
5. Εκτυπώνουμε τις ζωγραφιές και δημιουργούμε το άλμπουμ της τάξης μας

**Φύλλο Εργασίας**

