

Διδακτικό σενάριο

1. Τίτλος

Pixel Art (Ψηφιακή Τέχνη)

2. Λέξεις-κλειδιά

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ, ΤΕΧΝΗ, ΨΗΦΙΑΚΟΣ, ΒΙΝΤΕΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

3. Βασικές πληροφορίες

STEAM Θέμα: ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ, ΤΕΧΝΗ, ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ

Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο στις ώρες διδασκαλίας για ενδοσχολική εργασία: 45

Γενική περιγραφή του σεναρίου:

Φάσεις	Στάδιο	χρόνος
ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΡΙΧΕΛ ΑΡΤ ΚΑΙ ΠΟΥ ΝΑ ΤΟ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ	Προετοιμασία	10 λεπτά.
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΕΧΝΗΣ ΡΙΧΕΛ	Υλοποίηση	25 λεπτά.
ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ	Αξιολόγηση	10 λεπτά.

Ηλικιακή ομάδα: 1-4

Εκτιμώμενο επίπεδο δυσκολίας :

Πολύ εύκολο	Εύκολο	Μέτριο	Δύσκολο	Πολύ δύσκολο
			X	

Διδακτικοί πόροι

Υλικό: Χρωματιστοί μαρκαδόροι για μαθητές, φύλλα δραστηριοτήτων.

Σχολική υποδομή: Ένας υπολογιστής για τον/την εκπαιδευτικό, ένας βιντεοπροβολέας ή μια οθόνη τηλεόρασης.

Πρόσθετο υλικό από εξωτερικές πηγές/διαδικτυακά εργαλεία:

Τι είναι το 8-bit;

<https://youtu.be/QaloW1aL9GE>

Δημιουργός: ŠIAULIAI TECH Reinaldas Šulskis

4. Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Τα παιδιά αυτές τις μέρες λόγω της ποικιλίας προγραμμάτων που απλοποιούν τη διαδικασία των δραστηριοτήτων δεν κατανοούν πώς δημιουργούνται τα πάντα. Βασισμένοι σε παραδοσιακούς τρόπους δημιουργίας μιας σειράς πραγμάτων στην καθημερινή ζωή, μπορούμε να δείξουμε πώς φτιάχνονται πραγματικά τα πράγματα και όχι μόνο χρησιμοποιώντας πρότυπα.

5. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

1. Μάθετε για το pixel art.
2. Κατανοήστε τις διαφορές μεταξύ παλιών και νέων τρόπων δημιουργίας γραφικών.
3. Συμμετοχή στη διαδικασία δημιουργίας pixel art με περιορισμένους πόρους.

6. Φάσεις του Σεναρίου

Φάση 1

Τίτλος: ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΤΕΧΝΗ ΡΙΧΕΛ ΚΑΙ ΠΟΥ ΝΑ ΤΗ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ

Μέσα στην τάξη	Σε εξωτερικό χώρο	Μικτός τρόπος
X		

Διάρκεια φάσης σε λεπτά: 10

Αναλυτική περιγραφή της φάσης του σεναρίου:

Με τη βοήθεια της παρουσίασης διαφανειών:

*Ο δάσκαλος εισάγει τους μαθητές στην τέχνη των pixel και τι είναι.

*Ο δάσκαλος παρέχει παραδείγματα χρήσης της τέχνης pixel στις μέρες μας.

*Ο δάσκαλος παρέχει περισσότερες πληροφορίες σχετικά με μια σειρά πραγμάτων όπως τεχνικούς περιορισμούς, γιατί είναι έτσι, η χρήση περιορισμένης παλέτας χρωμάτων και οι προκλήσεις που αντιμετωπίζουν τα βιντεοπαιχνίδια που χρησιμοποιούσαν εικονοστοιχεία στην παλιά εποχή.

*Ο δάσκαλος εισάγει την εργασία, το φύλλο δραστηριοτήτων, τις απαιτήσεις και οδηγίες για το τι πρέπει να κάνει για να έχει καλή απόδοση σε αυτήν την εργασία.

Φύλλα δραστηριοτήτων: -

Φάση 2

Title: **ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΕΧΝΗΣ PIXEL**

Μέσα στην τάξη	Σε εξωτερικό χώρο	Μικτός τρόπος
X		

Διάρκεια φάσης σε λεπτά: 25

Αναλυτική περιγραφή της φάσης του σεναρίου:

*Οι μαθητές χρησιμοποιώντας έγχρωμους μαρκαδόρους/μολύβι προσπαθούν να δημιουργήσουν εικονοστοιχεία μόνο χρησιμοποιώντας 4 διαφορετικά χρώματα

Φύλλα δραστηριοτήτων: PIXEL ART

Φάση 3

Τίτλος: **ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ**

Μέσα στην τάξη	Σε εξωτερικό χώρο	Μικτός τρόπος
X		
Διάρκεια φάσης σε λεπτά: 10		
Αναλυτική περιγραφή της φάσης του σεναρίου: *Ο δάσκαλος μαζί με τους μαθητές έχει έναν σύντομο προβληματισμό για το τι συνέβη, τι έμαθαν οι μαθητές, πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτές τις γνώσεις στο μέλλον κ.λπ.		
Φύλλα δραστηριοτήτων: -		

7. Μεθοδολογία Αξιολόγησης

Ανοιχτή συζήτηση για τα θέματα που καλύπτονται και ακολουθώντας ερωτήσεις όπως «Τι συνέβη;», «Τι μάθαμε σήμερα;», «Πού μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε αυτές τις νέες μεθόδους;», «Πώς ένιωσα κατά τη μαθησιακή διαδικασία;» και τα λοιπά.

8. Πρόσθετες πηγές για τον/την εκπαιδευτικό

- *Διαφάνειες
- *Φύλλα δραστηριοτήτων
- *Σημειώσεις one pager