

Σουρεαλισμός στην εποχή της τεχνητής ευφυΐας. Συνδυάζοντας παρελθόν και καινοτομία στη σύγχρονη τέχνη

Ορέστης Β. Χάρος

Εκπαιδευτικός – Εικαστικός Καλλιτέχνης – Σχολή Ι. Μ. Παναγιωτόπουλου

orestischaros@gmail.com

Περίληψη

Η εργασία που πρόκειται να παρουσιαστεί επικεντρώνεται σε ένα εκπαιδευτικό project με στόχο την ενθάρρυνση των μαθητών/τριών να εξερευνήσουν το κίνημα του Σουρεαλισμού στην τέχνη και να εφαρμόσουν σύγχρονες τεχνολογίες, όπως η τεχνητή νοημοσύνη, στη δημιουργία των καλλιτεχνικών τους έργων. Οι μαθητές/τριες εξερευνούν τα βασικά στοιχεία του Σουρεαλισμού και αντιλαμβάνονται τη σημασία της αυτόματης γραφής και της απροσδόκητης σύνθεσης στη διαδικασία δημιουργίας. Χρησιμοποιούν το ChatGPT για να διατυπώσουν με φαντασία και ακρίβεια την περιγραφή μιας πρωτότυπης ιδέας για τη δημιουργία ενός καλλιτεχνικού έργου. Η ιδέα αυτή θα αντλεί έμπνευση από τη σουρεαλιστική προσέγγιση, ενώ ταυτόχρονα θα ενσωματώνει έναν επιπλέον εκφραστικό παράγοντα στη διαδικασία δημιουργίας. Έχοντας ήδη δημιουργήσει την περιγραφή του καλλιτεχνικού τους εγχειρήματος, μέσω του λογισμικού Image Space προχωρούν στη δημιουργία ψηφιακών έργων ζωγραφικής με σουρεαλιστικό χαρακτήρα. Μέσα από αυτήν τη διαδικασία, εξερευνούν τη σχέση μεταξύ της τεχνητής νοημοσύνης και της καλλιτεχνικής έκφρασης. Το εικαστικό αποτέλεσμα είναι πρωτότυπο και μοναδικό, αντικατοπτρίζοντας την επινόηση και την πρωτοτυπία που προέκυψαν από τη συνδυαστική χρήση τεχνητής νοημοσύνης και ανθρώπινης δημιουργικότητας. Τέλος, οι μαθητές αναπαράγουν το ίδιο θέμα με συμβατικά ζωγραφικά μέσα, επεκτείνοντας τη δημιουργία τους σε διάφορες τεχνικές και μέσα έκφρασης και σε μια νέα καλλιτεχνική ερμηνεία της αρχικής τους ιδέας. Αυτή η διπλή προσέγγιση επιτρέπει στους μαθητές να ανακαλύψουν τον τρόπο με τον οποίο η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να αλληλεπιδρά με την ανθρώπινη δημιουργικότητα και πώς η τεχνολογία μπορεί να ενισχύει την καλλιτεχνική έκφραση. Σε αυτήν τη φάση, ο εκπαιδευτικός έχει την ευκαιρία να προωθήσει συζητήσεις για την εξέλιξη της τέχνης με τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης, καθώς και τις ηθικές πτυχές που προκύπτουν από τη συνεργασία των ανθρώπων με τις μηχανές. Η ολοκλήρωση του έργου με την παρουσίαση των τελικών δημιουργιών σε έκθεση ή διαδικτυακό περιβάλλον προσφέρει στους μαθητές την ευκαιρία να μοιραστούν τις εμπειρίες τους, να ανταλλάξουν ιδέες και να εμπνευστούν από τις διαφορετικές προσεγγίσεις των συμμαθητών τους.

Λέξεις-κλειδιά: σουρεαλισμός, αυθορμητικότητα, απροσδόκητο, τεχνητή νοημοσύνη, ψηφιακή δημιουργία.

Abstract

The presentation to be discussed focuses on an educational project aimed at encouraging students to explore the Surrealism movement in art and apply modern technologies, such as artificial intelligence, in creating their artistic works. Students delve into the fundamental elements of Surrealism, grasping the significance of automatic writing and unexpected composition in the creative process. Leveraging ChatGPT, they imaginatively and precisely articulate the description of an original idea for an artistic piece. This idea draws inspiration from the Surrealist approach while incorporating an additional

expressive factor into the creation process. Having already created the description of their artistic project, students proceed to create digital paintings with a surrealistic character using the Image Space software. Through this process, they explore the relationship between artificial intelligence and artistic expression. The artistic outcome is original and unique, reflecting the ingenuity and creativity arising from the combined use of artificial intelligence and human creativity. Finally, students reproduce the same theme using conventional painting techniques, expanding their creation into various expressive mediums in a new artistic interpretation of their initial idea. This dual approach allows students to discover how artificial intelligence can interact with human creativity and how technology can enhance artistic expression. At this stage, educators have the opportunity to foster discussions about the evolution of art through the use of artificial intelligence, as well as the ethical aspects arising from the collaboration between humans and machines. Completing the project by presenting the final creations in an exhibition or online environment provides students with the chance to share their experiences, exchange ideas, and draw inspiration from their peers' diverse approaches.

Keywords: surrealism, spontaneity, unexpected, artificial intelligence, digital creation.

1. Ταυτότητα Σεναρίου

1.2. Βαθμίδα Εκπαίδευσης

Γυμνάσιο

1.2. Τάξη

Γ' Γυμνασίου

1.3. Περιγραφή σεναρίου

Το προτεινόμενο Διδακτικό Σενάριο επικεντρώνεται σε ένα εκπαιδευτικό project με στόχο την ενθάρρυνση των μαθητών/τριών να εξερευνήσουν το κίνημα του Σουρεαλισμού στην τέχνη και να εφαρμόσουν σύγχρονες τεχνολογίες, όπως η τεχνητή νοημοσύνη, στη δημιουργία των καλλιτεχνικών τους έργων.

Οι μαθητές/τριες εξερευνούν τα βασικά στοιχεία του Σουρεαλισμού και αντιλαμβάνονται τη σημασία της αυτόματης γραφής και της απροσδόκητης σύνθεσης στη διαδικασία δημιουργίας. Χρησιμοποιούν το ChatGPT για να διατυπώσουν με φαντασία και ακρίβεια την περιγραφή μιας πρωτότυπης ιδέας για τη δημιουργία ενός καλλιτεχνικού έργου. Η ιδέα αυτή θα αντλεί έμπνευση από τη σουρεαλιστική προσέγγιση, ενώ ταυτόχρονα θα ενσωματώνει έναν επιπλέον εκφραστικό παράγοντα στη διαδικασία δημιουργίας.

Έχοντας ήδη δημιουργήσει την περιγραφή του καλλιτεχνικού τους εγχειρήματος, μέσω του λογισμικού Mage.Space προχωρούν στη δημιουργία ψηφιακών έργων ζωγραφικής με σουρεαλιστικό χαρακτήρα. Μέσα από αυτήν τη διαδικασία, εξερευνούν τη σχέση μεταξύ της τεχνητής νοημοσύνης και της καλλιτεχνικής έκφρασης. Το εικαστικό αποτέλεσμα είναι πρωτότυπο και μοναδικό, αντικατοπτρίζοντας την επινόηση και την πρωτοτυπία που προέκυψαν από τη συνδυαστική χρήση τεχνητής νοημοσύνης και ανθρώπινης δημιουργικότητας.

Τέλος, οι μαθητές αναπαράγουν το ίδιο θέμα με συμβατικά ζωγραφικά μέσα, επεκτείνοντας τη δημιουργία τους σε διάφορες τεχνικές και μέσα έκφρασης και σε μια νέα καλλιτεχνική

ερμηνεία της αρχικής τους ιδέας. Αυτή η διπλή προσέγγιση επιτρέπει στους μαθητές να ανακαλύψουν τον τρόπο με τον οποίο η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να αλληλεπιδρά με την ανθρώπινη δημιουργικότητα και πώς η τεχνολογία μπορεί να ενισχύει την καλλιτεχνική έκφραση. Σε αυτήν τη φάση, ο εκπαιδευτικός έχει την ευκαιρία να προωθήσει συζητήσεις για την εξέλιξη της τέχνης με τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης, καθώς και τις ηθικές πτυχές που προκύπτουν από τη συνεργασία των ανθρώπων με τις μηχανές. Η ολοκλήρωση του έργου με την παρουσίαση των τελικών δημιουργιών σε έκθεση ή διαδικτυακό περιβάλλον προσφέρει στους μαθητές την ευκαιρία να μοιραστούν τις εμπειρίες τους, να ανταλλάξουν ιδέες και να εμπνευστούν από τις διαφορετικές προσεγγίσεις των συμμαθητών τους.

1.4. Γνωστικό/ά αντικείμενο/α – γνωστική/ές περιοχή/ές

Εικαστικά - Εικαστικές Τέχνες και Τεχνολογία

1.5. Σχέση / Σύνδεση με το/τα Πρόγραμμα/τα Σπουδών

3^{ος} Βασικός Άξονας: «Υλικά, Μέσα και Τεχνικές»

ΘΕΜΑΤΙΚΟ ΠΕΔΙΟ - ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ - Υλικά και μέσα

- Υλικά και μέσα ψηφιακά υπολογιστικές μονάδες (H/Y, tablet, κινητά),
- Λογισμικά και εφαρμογές επεξεργασίας εικόνας. κινούμενης, βίντεο και ήχου (Gimp, Fire alpaca, Audacity, Blender, DaVinci Resolve, Pencil2D, kleki κ.ά.)
- Άυλα υλικά σύγχρονων μορφών τέχνης

ΘΕΜΑΤΙΚΟ ΠΕΔΙΟ - ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ - Τεχνικές

- Τεχνικές πολυμέσων
- Ψηφιακής τέχνης-Digital art

4^{ος} Βασικός Άξονας: «Θέμα, Περιεχόμενο, Νόημα»

ΘΕΜΑΤΙΚΟ ΠΕΔΙΟ - ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ - Ψηφιακή τεχνολογία και ψηφιακός πολιτισμός

- Ψηφιακή τεχνολογία ως τρόπος επικοινωνίας εικαστικών θεμάτων
- Η τεχνολογία ως περιεχόμενο και νόημα εικαστικών έργων

ΘΕΜΑΤΙΚΟ ΠΕΔΙΟ - ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ - Θέματα από μνήμης

- Δημιουργική φαντασία
- Καλλιτεχνική διαίσθηση

7^{ος} Συμπληρωματικός Άξονας: «Ψηφιακός γραμματισμός και γραμματισμός των μέσων»

ΘΕΜΑΤΙΚΟ ΠΕΔΙΟ - ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ - Ψηφιακή νοημοσύνη

- Κριτική - συνδυαστική αξιοποίηση ψηφιακών μέσων με απτικές εικαστικές εργασίες.

ΘΕΜΑΤΙΚΟ ΠΕΔΙΟ - ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ - Ψηφιακές Ικανότητες

- Αξιοποίηση ψηφιακών μέσων δυναμικής παρουσίασης περιεχομένου (e- portfolio blog, padlet, sutori κλπ).

ΘΕΜΑΤΙΚΟ ΠΕΔΙΟ - ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ - Ψηφιακές δεξιότητες

- Αναγνώριση και αξιοποίηση επιμέρους ψηφιακών εργαλείων που συνδέονται με τον οπτικό και εικαστικό γραμματισμό.

8^{ος} Συμπληρωματικός Άξονας: «Συνέργεια των τεχνών – Διεπιστημονικότητα – Διαθεματικότητα»

ΘΕΜΑΤΙΚΟ ΠΕΔΙΟ - ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ - Συνέργεια με τις τεχνολογικές επιστήμες

- Ψηφιακά μέσα ως μορφές έκφρασης.
- Σχέση ανθρώπου και της τεχνητής νοημοσύνης.

2. Σκεπτικό

2.1. Σκεπτικό του σεναρίου / Αιτιολόγηση των επιλογών

2.1.1. Η επιλογή του θέματος αυτού έγινε για τους ακόλουθους λόγους:

- Συνάφεια με την εποχή: Η τεχνητή νοημοσύνη διαδραματίζει ολοένα και πιο σημαντικό ρόλο στη ζωή μας, συμπεριλαμβανομένης και της τέχνης. Το διδακτικό σενάριο προσφέρει στους μαθητές την ευκαιρία να εξερευνήσουν τις δυνατότητες και τις προκλήσεις που φέρνει η τεχνητή νοημοσύνη στον καλλιτεχνικό χώρο.
- Διεπιστημονικότητα: Το σενάριο συνδυάζει στοιχεία από διάφορες επιστήμες, όπως η τέχνη, η ιστορία, η ψυχολογία και η πληροφορική, προσφέροντας στους μαθητές μια ολοκληρωμένη ματιά στο θέμα.
- Δημιουργικότητα: Το σενάριο ενθαρρύνει τους μαθητές/τριες να σκεφτούν κριτικά, να πειραματιστούν με νέες ιδέες και να αναπτύξουν την καλλιτεχνική τους έκφραση.
- Κριτική σκέψη: Το σενάριο προωθεί την κριτική σκέψη των μαθητών/τριών, καθώς τους καλεί να αμφισβητήσουν παραδοσιακές έννοιες και να εξετάσουν νέες προοπτικές.

2.1.2. Ανάγκες διδακτικές/μαθησιακές:

- Γνώση του Σουρεαλισμού: Οι μαθητές/τριες θα αποκτήσουν γνώσεις για το καλλιτεχνικό κίνημα του Σουρεαλισμού, την ιστορία του, τα βασικά χαρακτηριστικά του και τους σημαντικότερους εκπροσώπους του.
- Κατανόηση της τεχνητής νοημοσύνης: Οι μαθητές/τριες θα κατανοήσουν τις βασικές έννοιες της τεχνητής νοημοσύνης και τις εφαρμογές της στην τέχνη.

- Ανάπτυξη δεξιοτήτων: Οι μαθητές/τριες θα αναπτύξουν δεξιότητες όπως η κριτική σκέψη, η δημιουργικότητα, η συνεργασία και η επικοινωνία.
- Καλλιτεχνική έκφραση: Οι μαθητές/τριες θα έχουν την ευκαιρία να εκφραστούν καλλιτεχνικά με διάφορους τρόπους, χρησιμοποιώντας τόσο παραδοσιακές όσο και σύγχρονες τεχνικές.

2.1.3. Το διδακτικό σενάριο επιχειρεί να αντιμετωπίσει τα ακόλουθα προβλήματα ή δυσκολίες:

- Αδιαφορία για την τέχνη: Ορισμένοι μαθητές/τριες μπορεί να αδιαφορούν για την τέχνη ή να την θεωρούν δύσκολη ή βαρετή. Το σενάριο προσπαθεί να κάνει την τέχνη πιο προσιτή και ενδιαφέρουσα για τους/τις; Μαθητές/τριες, συνδέοντάς την με σύγχρονα θέματα και τεχνολογίες.
- Έλλειψη δεξιοτήτων: Ορισμένοι μαθητές/τριες μπορεί να μην έχουν αναπτύξει τις απαραίτητες δεξιότητες για να ασχοληθούν με την τέχνη. Το σενάριο προσφέρει στους/στις μαθητές/τριες την ευκαιρία να μάθουν νέες δεξιότητες και να τις εφαρμόσουν σε ένα δημιουργικό πλαίσιο.
- Τεχνοφοβία: Το σενάριο προσπαθεί να εξοικειώσει τους/τις; Μαθητές/τριες με την τεχνητή νοημοσύνη με έναν ασφαλή και δημιουργικό τρόπο, δείχνοντάς τους πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο για την καλλιτεχνική έκφραση.
- Πνευματική ιδιοκτησία: Το σενάριο αγγίζει επίσης το θέμα της πνευματικής ιδιοκτησίας στην εποχή της τεχνητής νοημοσύνης. Οι μαθητές/τριες θα έχουν την ευκαιρία να συζητήσουν τα ηθικά διλήμματα που προκύπτουν από τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης για τη δημιουργία τέχνης, όπως το ποιος δικαιούται την πνευματική ιδιοκτησία ενός έργου που δημιουργήθηκε από άνθρωπο και μηχανή.

2.2. Πρωτοτυπία – Καινοτομία

2.2.1. Το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο είναι πρωτότυπο για τους ακόλουθους λόγους:

- Συνδυάζει το παρελθόν με το μέλλον: Το σενάριο συνδέει το ιστορικό κίνημα του Σουρεαλισμού με τις σύγχρονες δυνατότητες της τεχνητής νοημοσύνης, προσφέροντας μια νέα οπτική γωνία στην τέχνη.
- Χρησιμοποιεί σύγχρονα εργαλεία: Το σενάριο ενσωματώνει τεχνολογίες αιχμής, όπως το ChatGPT και το Mage Space, δίνοντας στους/στις μαθητές/τριες την ευκαιρία να μάθουν και να πειραματιστούν με νέα εργαλεία.
- Ενθαρρύνει τη δημιουργική έκφραση: Το σενάριο δεν εστιάζει μόνο στη γνώση, αλλά και στην καλλιτεχνική δημιουργία, καλώντας τους/τις μαθητές/τριες να δημιουργήσουν τα δικά τους έργα τέχνης.
- Προωθεί τη συζήτηση: Το σενάριο αγγίζει σημαντικά ηθικά και κοινωνικά ζητήματα, καλώντας τους/τις μαθητές/τριες να σκεφτούν κριτικά και να εκφράσουν τις δικές τους απόψεις.

2.2.2. Το διδακτικό σενάριο είναι καινοτόμο γιατί:

- Χρησιμοποιεί μια διεπιστημονική προσέγγιση: Το σενάριο συνδυάζει στοιχεία από διάφορες επιστήμες, όπως η τέχνη, η ιστορία, η ψυχολογία και η πληροφορική, προσφέροντας στους μαθητές/τριες μια ολοκληρωμένη ματιά στο θέμα.
- Ενθαρρύνει την αυτενέργεια και την αυτονομία: Το σενάριο δεν δίνει έτοιμες απαντήσεις, αλλά καλεί τους/τις μαθητές/τριες να αναζητήσουν τις δικές τους γνώσεις και να αναπτύξουν τις δικές τους δεξιότητες.
- Προωθεί τη συνεργασία και την επικοινωνία: Το σενάριο ενθαρρύνει τους/τις μαθητές/τριες να συνεργαστούν και να επικοινωνήσουν αποτελεσματικά, τόσο μεταξύ τους όσο και με τους εκπαιδευτικούς.
- Είναι ευέλικτο και προσαρμόσιμο: Το σενάριο μπορεί να προσαρμοστεί στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα διαφορετικών μαθητών/τριών και εκπαιδευτικών περιβαλλόντων.

2.2.3. Το διδακτικό σενάριο αναμένεται να κεντρίσει το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών για τους ακόλουθους λόγους:

- Είναι σχετικό με τη σύγχρονη εποχή: Η τεχνητή νοημοσύνη είναι ένα θέμα που απασχολεί όλο και περισσότερο τους νέους, και το σενάριο τους δίνει την ευκαιρία να μάθουν περισσότερα για αυτήν με έναν διασκεδαστικό και δημιουργικό τρόπο.
- Είναι διαδραστικό και βιωματικό: Το σενάριο δεν περιορίζεται μόνο στη θεωρία, αλλά δίνει στους/στις μαθητές/τριες την ευκαιρία να πειραματιστούν και να δημιουργήσουν τα δικά τους έργα τέχνης.
- Είναι προκλητικό και ερεθιστικό: Το σενάριο καλεί τους/τις μαθητές/τριες να σκεφτούν κριτικά, να λύσουν προβλήματα και να εκφράσουν τις δικές τους απόψεις.
- Είναι συναρπαστικό και ασυνήθιστο: Το σενάριο συνδυάζει τον Σουρεαλισμό με την τεχνητή νοημοσύνη, δημιουργώντας μια μοναδική και αξέχαστη μαθησιακή εμπειρία.

2.3. Παιδαγωγική προσέγγιση και στρατηγικές

2.3.1. Παιδαγωγικές προσεγγίσεις:

- Ενεργή μάθηση: Οι μαθητές/τριες θα εμπλακούν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία μέσω δραστηριοτήτων όπως η δημιουργία έργων τέχνης, η συζήτηση και η επίλυση προβλημάτων.
- Βιωματική μάθηση: Οι μαθητές/τριες θα μάθουν μέσω της εμπειρίας, αλληλεπιδρώντας με την διδακτική ύλη με ουσιαστικό τρόπο.
- Ανακαλυπτική μάθηση: Οι μαθητές/τριες θα καθοδηγούνται στην ανακάλυψη νέων γνώσεων και εννοιών μέσω της εξερεύνησης και της πειραματισμού.
- Διαθεματική μάθηση: Το σενάριο θα συνδέσει έννοιες από διαφορετικά μαθήματα, όπως η τέχνη, η ιστορία, η ψυχολογία και η πληροφορική, προσφέροντας στους/στις μαθητές/τριες μια ολοκληρωμένη ματιά στο θέμα.

2.3.2. Διδακτικές στρατηγικές:

- Χρήση τεχνολογίας: Το σενάριο θα ενσωματώσει σύγχρονα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης, όπως το ChatGPT και το Mage Space, για να ενισχύσει τη μαθησιακή εμπειρία.
- Συνεργατική μάθηση: Οι μαθητές/τριες θα συνεργαστούν σε ομάδες για να ολοκληρώσουν δραστηριότητες και να μοιραστούν τις ιδέες τους.
- Διαφοροποιημένη διδασκαλία: Το σενάριο είναι δυνατόν να προσαρμοστεί στις διαφορετικές ανάγκες και μαθησιακά στυλ των μαθητών/τριών.
- Αξιολόγηση βάσει τεκμηρίων: Η αξιολόγηση της μάθησης θα βασίζεται σε μια ποικιλία τεκμηρίων, όπως παρουσιάσεις, φύλλα εργασίας και συμμετοχή στις συζητήσεις.

2.3.3. Ρόλοι εκπαιδευτικών και μαθητών/τριών:

- Εκπαιδευτικοί: Οι εκπαιδευτικοί θα λειτουργήσουν ως καθοδηγητές και διευκολυντές, βοηθώντας τους/τις μαθητές/τριες στην εξερεύνηση και την ανακάλυψη.
- Μαθητές/τριες: Οι μαθητές/τριες θα αναλάβουν ενεργό ρόλο στη μαθησιακή τους διαδικασία, θέτοντας ερωτήματα, λύνοντας προβλήματα και δημιουργώντας έργα τέχνης.

2.3.4. Στρατηγικές διδασκαλίας:

- Εισαγωγή: Οι εκπαιδευτικοί θα παρουσιάσουν το θέμα και τους στόχους του σεναρίου.
- Ανάπτυξη: Οι μαθητές/τριες θα εμπλακούν σε δραστηριότητες όπως η δημιουργία περιγραφής μιας ιδέας με το ChatGPT, η δημιουργία ψηφιακών έργων ζωγραφικής με το Mage Space και η σύγκριση παραδοσιακών και ψηφιακών έργων τέχνης.
- Κατακλείδα: Οι μαθητές/τριες θα μοιραστούν τις σκέψεις και τα συμπεράσματά τους, και θα συζητήσουν τα ηθικά διλήμματα που προκύπτουν από τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης. Τέλος θα παρουσιάσουν τις καλλιτεχνικές εργασίες τους.

2.3.5. Διδακτικές προσεγγίσεις:

- Εποικοδομητική μάθηση: Οι μαθητές/τριες θα χτίσουν νέες γνώσεις πάνω σε υπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες.
- Αναστοχαστική μάθηση: Οι μαθητές/τριες θα ενθαρρυνθούν να σκεφτούν κριτικά τις μαθησιακές τους εμπειρίες και να αντικατοπτρίζουν την πρόοδό τους.
- Κοινωνικο-πολιτιστική μάθηση: Η μάθηση θα λάβει χώρα σε ένα κοινωνικό πλαίσιο, με τους/τις μαθητές/τριες να μαθαίνουν ο ένας από τον άλλον και από τους εκπαιδευτικούς.

2.3.6. Διδακτικές τεχνικές

- Συζήτηση – Εισήγηση
- Ομάδες εργασίας
- Καθοδηγούμενη ανακάλυψη

- Εκτέλεση προσχεδιασμένης εργασίας
- Διερεύνηση – Ερωτοαποκρίσεις
- Άσκηση – Ατομική εργασία – Πειραματισμός

3. Πλαίσιο εφαρμογής – Υλοποίησης σεναρίου

3.1. Στοχευόμενο κοινό (ομάδα-στόχος ή σε ποιους απευθύνεται)

Βάσει των νέων Προγραμμάτων Σπουδών (ΠΣ) στα μαθήματα των Εικαστικών, το συγκεκριμένο σενάριο απευθύνεται σε μαθητές/τριες της Γ΄ Γυμνασίου. Παρ' όλα αυτά, με τις κατάλληλες τροποποιήσεις, μπορεί εύκολα να προσαρμοστεί και να υλοποιηθεί σε όλες τις τάξεις του Γυμνασίου. Ο πρωταρχικός στόχος είναι η σταδιακή εξοικείωση των μαθητών/τριών με τα ζητήματα της τεχνητής νοημοσύνης, ξεκινώντας από την Α΄ Γυμνασίου. Με αυτόν τον τρόπο, διαμορφώνεται μια συνεχής και ολοκληρωμένη εμπειρία που εξελίσσεται κατά τη διάρκεια της τριετούς φοίτησης στο Γυμνάσιο.

3.2. Εκτιμώμενος χρόνος υλοποίησης σεναρίου (διάρκεια)

Η συνολική διάρκεια του σεναρίου ανέρχεται σε έξι (6) διδακτικές ώρες εντός του σχολείου, με προβλεπόμενες επίσης δραστηριότητες εκτός αυτού.

3.3. Χώρος υλοποίησης

Εργαστήριο πληροφορικής – Εργαστήριο εικαστικών (Με δυνατότητα σύνδεσης στο διαδίκτυο).

3.4. Ενορχήστρωση τάξης

3.4.1. Οργάνωση τάξης / διδασκαλίας

Οι δραστηριότητες θα διεξαχθούν στην αίθουσα Πληροφορικής (ή σε αντίστοιχη αίθουσα/εργαστήριο εξοπλισμένο με υπολογιστές). Οι δραστηριότητες που αφορούν την συμβατική ζωγραφική θα διεξαχθούν στο εργαστήριο εικαστικών. Ο εκπαιδευτικός – καλλιτέχνης – ερευνητής αναλαμβάνει το ρόλο του συντονιστή, προγραμματιστή, καθοδηγητή και οργανωτή καταστάσεων μάθησης, ενώ παράλληλα λειτουργεί κυρίως ως "εμπυχωτής". Αναλυτικότερα:

Καθορισμός Κανόνων και Προσδοκιών:

- Καθορίζουμε σαφείς κανόνες τάξης με τη συμμετοχή των μαθητών/τριών.
- Επικεντρωνόμαστε στη δημιουργία θετικού περιβάλλοντος μάθησης.
- Σχεδιασμός Μαθησιακών Δραστηριοτήτων:
- Καθορίζουμε σαφείς εκπαιδευτικούς στόχους και προσανατολιζόμαστε προς αυτούς
- Επιλέγουμε δραστηριότητες που προάγουν τη συνεργασία και τη δημιουργικότητα.

Προσωποποίηση της Διδασκαλίας:

- Αναγνωρίζουμε τις διαφορετικές ανάγκες και ταχύτητες των μαθητών/τριών.
- Προσαρμόζουμε τη διδασκαλία σύμφωνα με τα ενδιαφέροντα και τις ικανότητες του κάθε μαθητή.

Ενεργή Συμμετοχή των Μαθητών:

- Καλούμε τους/τις Μαθητές/τριες να συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία μάθησης.
- Χρησιμοποιούμε δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τη συζήτηση και την ανταλλαγή απόψεων.

Χρήση Τεχνολογίας:

- Ενσωματώνουμε την τεχνολογία στη διδασκαλία για ενίσχυση του ενδιαφέροντος και της διαδραστικότητας.
- Χρησιμοποιούμε εκπαιδευτικό λογισμικό και πόρους στο διδακτικό πλάνο.

Αξιολόγηση και Επαναδιατύπωση:

- Παρακολουθούμε την πρόοδο των μαθητών/τριών μέσω συστηματικής αξιολόγησης.
- Προσαρμόζουμε τη διδασκαλία βάσει των αναγκών των μαθητών/τριών μας.

Ενίσχυση Συνεργασίας μεταξύ Μαθητών/τριών:

- Προωθούμε την ομαδική εργασία και την αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών/τριών.
- Δημιουργούμε ευκαιρίες για κοινωνική σύνδεση και ανταλλαγή ιδεών.

Η οργάνωση της τάξης και η διδασκαλία πρέπει να είναι ευέλικτες και προσαρμοσμένες στις ανάγκες των μαθητών/τριών μας, ενθαρρύνοντας την ενεργό συμμετοχή και τη διαρκή βελτίωση της διδακτικής διαδικασίας.

3.4.2. Ρόλοι μαθητών/τριών & εκπαιδευτικών

Ρόλοι Μαθητών/τριών:

- Οι μαθητές/τριες αναλαμβάνουν τον ρόλο των ενεργών συμμετεχόντων στη διαδικασία μάθησης, αναζητώντας, κατανοώντας και εφαρμόζοντας τη γνώση.
- Συνεργάζονται για τη δημιουργία γνώσης, μοιράζονται ιδέες, και ενθαρρύνονται να αναπτύσσουν κοινωνικές δεξιότητες
- Εκπαιδεύονται να θέτουν στόχους, να διαχειρίζονται τον χρόνο τους, και να επιλύουν προβλήματα ανεξάρτητα, προωθώντας την αυτονομία.
- Καλούνται να αξιολογούν την πρόδοό τους, να αναγνωρίζουν τις αρετές τους, και να θέτουν στόχους για τη βελτίωση.
- Δημιουργούν οπτικοακουστικά εικαστικά έργα, συνεργάζονται και δίνουν λύσεις σε προβλήματα που προκύπτουν. Με αυτόν τον τρόπο ενθαρρύνεται η δημιουργικότητα.

Ρόλοι Εκπαιδευτικών:

- Οι εκπαιδευτικοί καθοδηγούν τη μάθηση, παρέχοντας δομημένες κατευθύνσεις, ενθαρρύνοντας την εξερεύνηση και διευκρινίζοντας απορίες.
- Συνεργάζονται με τους/τις μαθητές/τριες, προωθώντας τη συνεργατική μάθηση και την αλληλοκατανόηση.
- Κατανοούν τις ατομικές ανάγκες των μαθητών/τριών και παρέχουν στήριξη όταν χρειάζεται.
- Διαχειρίζονται αποτελεσματικά τους πόρους και το υλικό, παρέχοντας στους/στις μαθητές/τριες τα απαραίτητα εργαλεία.
- Αξιολογούν την πρόοδο των μαθητών/τριών, παρέχοντας επαναφορά και καθοδηγώντας τη βελτίωση.
- Καλλιεργούν το ενδιαφέρον και το πάθος για τη μάθηση, ενισχύοντας τον ενθουσιασμό των μαθητών/τριών.

3.5. Απαιτήσεις εφαρμογής σεναρίου

Η υλοποίηση του σεναρίου απαιτεί προσεκτική προετοιμασία, συνεργασία, και στήριξη τόσο από τους εκπαιδευτικούς όσο και από τους υπεύθυνους της σχολικής υποδομής

3.5.1. Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών/τριών

Το σενάριο προβλέπει τη συμμετοχή της Γ' τάξης του γυμνασίου και υποθέτει ότι κατά τις δύο προηγούμενες τάξεις, οι μαθητές/τριες έχουν εξοικειωθεί με τις βασικές αρχές και τα ζητήματα της Τεχνητής Νοημοσύνης, καθώς και ότι έχουν αποκτήσει εμπειρία στη χρήση λογισμικών παραγωγής οπτικού υλικού με χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης.

- Βασική εξοικείωση με τις έννοιες της τεχνητής νοημοσύνης.
- Βασικές Εικαστικές Γνώσεις από προηγούμενες τάξεις: Κατανόηση των βασικών αρχών της εικαστικής έκφρασης, όπως η χρήση χρωμάτων, σχημάτων, και δομών.
- Βασικές Ψηφιακές Γνώσεις: Βασικές ψηφιακές γνώσεις και ικανότητα χρήσης βασικών τεχνολογικών εργαλείων. (αναζήτηση στο διαδίκτυο, Microsoft Office, εργαλεία της Google, ψηφιακά περιβάλλοντα).
- Χρήση Βασικών Εργαλείων Δημιουργίας: Γνώση της λειτουργίας βασικών ψηφιακών εργαλείων επεξεργασίας εικόνας.

3.5.2. Απαιτούμενα βοηθητικά υλικά και εργαλεία

Εποπτικά μέσα διδασκαλίας:

- Χρήση εκπαιδευτικών φυλλαδίων, βιβλίων, και εκπαιδευτικού υλικού που παρέχει θεωρητικές βάσεις και άλλες πληροφορίες που υποστηρίζουν το θέμα σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη.
- Χρήση άλλων εικονογραφικών μέσων για να οπτικοποιηθούν έννοιες και για να διευκολυνθεί η κατανόηση.

- Προβολή εκπαιδευτικών ταινιών που σχετίζονται με το θέμα του μαθήματος για ενίσχυση της κατανόησης και της αφομοίωσης των πληροφοριών.
- Χρήση εκπαιδευτικών βίντεο που προβάλλουν ή εξηγούν έννοιες με δυναμικό τρόπο σχετικά με θέματα κινηματογραφικής αφήγησης.

Χαρτί και Στυλό:

- Για τη δημιουργία σκίτσων, σχεδίων, ή σημειώσεων κατά τη διάρκεια της διαδικασίας.

Διαδικτυακοί Πόροι:

- Ιστοσελίδες με πληροφορίες για την σχέση της τέχνης με την τεχνητή νοημοσύνη και έργα καλλιτεχνών.

Οδηγίες και Φύλλα Εργασίας:

- Σαφείς οδηγίες και φύλλα εργασίας για τους/τις μαθητές/τριες, που θα καθοδηγούν την εκτέλεση των εργασιών τους.

Αναλώσιμα για Εικαστική Δημιουργία:

- Υλικά για τη δημιουργία πρωτότυπων εργασιών, όπως χαρτιά, μολύβια, χρώματα.

3.5.3. Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Η εφαρμογή του σεναρίου απαιτεί την παρακάτω υλικοτεχνική υποδομή

Υπολογιστές:

- Εξασφάλιση ηλεκτρονικού υπολογιστή για κάθε μαθητή/τρια.
- Διασφάλιση λειτουργικότητας και σύνδεσης στο διαδίκτυο.
- Βιντεοπροβολέας - Διαδραστικός πίνακας:
- Εξασφάλιση προβολέα για την παρουσίαση πολυμέσων και εικόνων και αν υπάρχει η δυνατότητα, χρήση Διαδραστικού Πίνακα.
- Αίθουσα Πληροφορικής ή Εργαστήριο Τεχνολογίας:
- Χρήση ειδικού χώρου εξοπλισμένου με υπολογιστές.
- Εξασφάλιση αποθηκευτικού χώρου για τυχόν υλικό που θα χρησιμοποιηθεί.
- Διαδραστικά Εργαλεία (προαιρετικά):
- Εάν είναι διαθέσιμα, ενσωμάτωση διαδραστικών εργαλείων για αυξημένη συμμετοχή και αλληλεπίδραση. (open class, padlet κ.α.)

3.5.4. Απαιτούμενη προετοιμασία

Προετοιμασία του Εκπαιδευτικού:

- Εξασφάλιση πρόσβασης σε εργαστηριακό χώρο εντός ή εκτός του σχολείου.
- Διασφάλιση της σωστής λειτουργίας του απαραίτητου εξοπλισμού.

- Ενημέρωση και εκπαίδευση για την προστασία προσωπικών δεδομένων.
- Προετοιμασία υλικού και πόρων που θα χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου.

Προετοιμασία των μαθητών/τριών:

- Εκπαίδευση για τη χρήση του απαραίτητου υλικού και των τεχνολογικών μέσων.
- Ενημέρωση σχετικά με τους στόχους και τη δομή του εργαστηρίου.
- Προϋποθέσεις για την ασφαλή και υπεύθυνη συμμετοχή τους.
- Εκτέλεση προκαθορισμένων εργασιών προετοιμασίας, εάν απαιτείται.
- Η προετοιμασία αυτή θα εξασφαλίσει την ομαλή διεξαγωγή του σεναρίου και θα ενισχύσει τη συνολική εκπαιδευτική εμπειρία των μαθητών/τριών.

4. Προσδοκόμενα μαθησιακά αποτελέσματα

ΓΝΩΣΕΙΣ

Οι μαθητές/τριες θα μπορούν να:

- Περιγράψουν τα βασικά χαρακτηριστικά του σουρεαλιστικού κινήματος.
- Εξηγήσουν την έννοια της αυτόματης γραφής και της απροσδόκητης σύνθεσης.
- Διακρίνουν τη δημιουργική φαντασία, την καλλιτεχνική διαίσθηση, την επινόηση και την εικαστική ενόραση.
- Αναγνωρίσουν σουρεαλιστικά στοιχεία σε έργα τέχνης.
- Περιγράψουν τις δυνατότητες της τεχνητής νοημοσύνης ως εργαλείου καλλιτεχνικής έκφρασης.
- Αναλύσουν τη σχέση μεταξύ τεχνητής νοημοσύνης και ανθρώπινης δημιουργικότητας.
- Εξηγούν με ευχέρεια τη διαδικασία με την οποία αναπτύσσουν μια ιδέα και πως αυτή εξελίσσεται

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Οι μαθητές/τριες θα μπορούν να:

- Δημιουργήσουν πρωτότυπες ιδέες για καλλιτεχνικά έργα με σουρεαλιστικό χαρακτήρα.
- Χρησιμοποιούν λογισμικό τεχνητής νοημοσύνης με αποτελεσματικότητα.
- Εφαρμόσουν σύγχρονες τεχνολογίες, όπως η τεχνητή νοημοσύνη, στη δημιουργία καλλιτεχνικών έργων
- Πειραματίζονται με διαφορετικές τεχνικές και μέτρα έκφρασης για να υλοποιήσουν τα έργα τους.
- Αναπτύσσουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους.

ΣΤΑΣΕΙΣ, ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΕΣ, ΑΞΙΕΣ

Οι μαθητές/τριες θα μπορούν να:

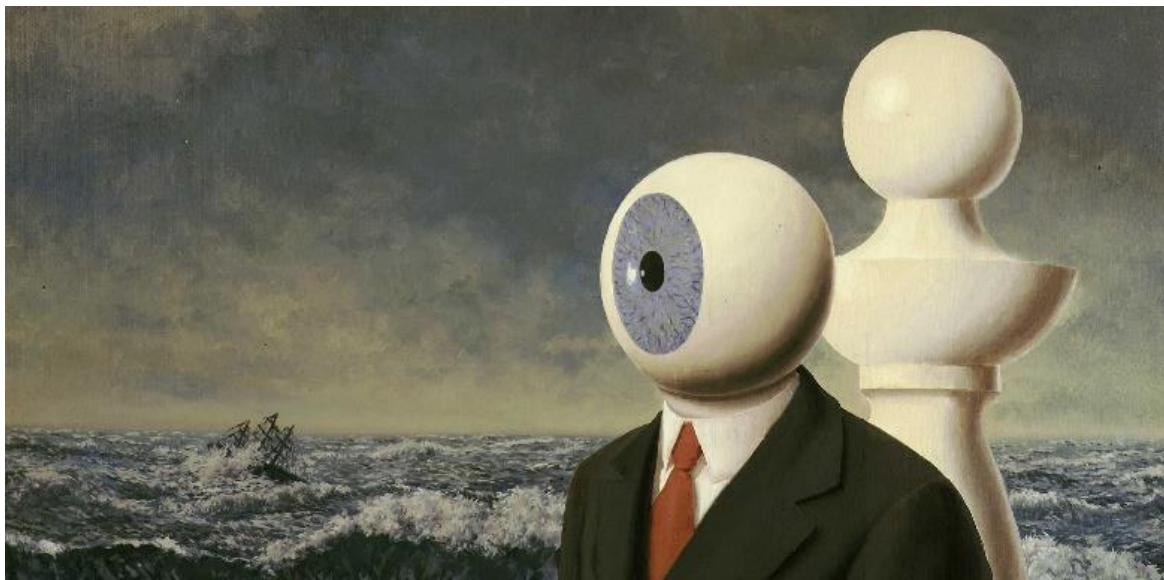
- Αντιλαμβάνονται τα όρια των υλικών ως ευκαιρία καινοτομίας.
- Αντιλαμβάνονται την δημιουργική διάσταση του ψηφιακού κόσμου και ενσωματώνουν ψηφιακές πρακτικές στην εικαστική τους εργασία.
- Αναστοχάζονται τις ηθικές πτυχές που προκύπτουν από τη συνεργασία ανθρώπων και μηχανών.
- Εκτιμούν τη διαφορετικότητα και την πρωτοτυπία στην τέχνη.
- Εξερευνούν νέες ιδέες και προσεγγίσεις με ανοιχτό μυαλό.
- Αντιλαμβάνονται τη σχέση μεταξύ τέχνης και τεχνολογίας.

5. Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες: Εκπαιδευτικές ενέργειες & Μαθητικές δραστηριότητες

5.1. Ροή εφαρμογής – Πορεία διδασκαλίας

5.1.1. Φάση 1η: (1η διδακτική ώρα) Εισαγωγή στο Σουρεαλισμό - (45')

Η πρώτη ώρα διδασκαλίας θα εστιάσει στην εισαγωγή στον Σουρεαλισμό. Στο πρώτο μέρος, θα γίνει μια ανασκόπηση του ιστορικού πλαισίου του κινήματος, εξετάζοντας τις κοινωνικές και πολιτισμικές συνθήκες που το επηρέασαν. Θα δοθεί έμφαση σε σημαντικά ιστορικά γεγονότα που διαμόρφωσαν το Σουρεαλισμό.



René Magritte, The Difficult Crossing II (La Traversee Difficile) - 1963

Η πρώτη ώρα διδασκαλίας θα εστιάσει στην εισαγωγή στον Σουρεαλισμό. Στο πρώτο μέρος, θα γίνει μια ανασκόπηση του ιστορικού πλαισίου του κινήματος, εξετάζοντας τις κοινωνικές και πολιτισμικές συνθήκες που το επηρέασαν. Θα δοθεί έμφαση σε σημαντικά ιστορικά γεγονότα που διαμόρφωσαν το Σουρεαλισμό.

Στο δεύτερο μέρος, θα εξεταστούν τα βασικά στοιχεία του κινήματος, όπως ο όρος "Σουρεαλισμός", οι αρχές του, και θα αναλυθούν παραδείγματα έργων που εκφράζουν αυτές τις αρχές.

Στο τρίτο μέρος, θα παρουσιαστούν οι κύριοι καλλιτέχνες του Σουρεαλισμού και θα γίνει ανάλυση του έργου και του ρόλου του κάθε καλλιτέχνη στο κίνημα.

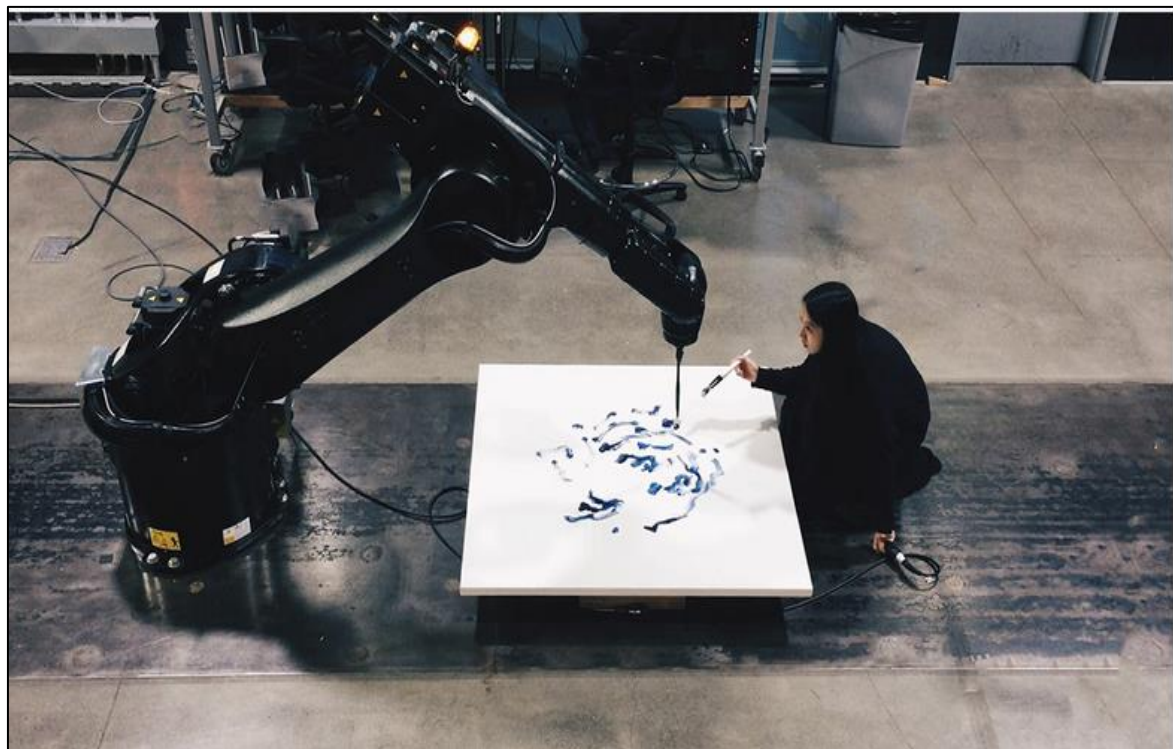
Τέλος, στο τέταρτο μέρος, θα διεξαχθεί μια ανοιχτή συζήτηση με τους μαθητές για τον τρόπο με τον οποίο ο Σουρεαλισμός αμφισβητεί τις παραδοσιακές μορφές τέχνης, τη σχέση του με το υποσυνείδητο και τον αντίκτυπό του στη σύγχρονη εποχή και την τέχνη.

- **Ιστορικό Πλαίσιο:** Εισαγωγή στον Σουρεαλισμό και την εποχή του (αρχές του 20ού αιώνα). Ανάλυση των κοινωνικών και πολιτισμικών συμφραζομένων που οδήγησαν στην ανάπτυξη του Σουρεαλισμού. Σύντομη αναφορά σε ιστορικά γεγονότα που επηρέασαν το κίνημα.
- **Βασικά Στοιχεία του Κινήματος:** Ερμηνεία του όρου "Σουρεαλισμός". Εξήγηση των βασικών αρχών του Σουρεαλισμού, όπως η αυτόματη γραφή, η απροσδόκητη σύνθεση, το τυχαίο και η εξερεύνηση του υποσυνείδητου. Ανάλυση παραδειγμάτων έργων που αντιπροσωπεύουν αυτές τις αρχές. Τεχνικές Σουρεαλισμού.
- **Καλλιτέχνες:** Παρουσίαση των κύριων καλλιτεχνών του Σουρεαλισμού, όπως ο Σαλβαδόρ Νταλί, ο Ρενέ Μαγκρίτ και ο Μαξ Ερνστ. Ανάλυση του έργου και του ρόλου του κάθε καλλιτέχνη στο κίνημα.
- **Συζήτηση:** Ανοιχτή συζήτηση με τους/τις μαθητές/τριες για τον τρόπο με τον οποίο ο Σουρεαλισμός αμφισβήτησε τις παραδοσιακές μορφές τέχνης. Συζήτηση για τη σχέση του Σουρεαλισμού με το υποσυνείδητο και πώς αυτό αντικατοπτρίζεται στα έργα του. Εξέταση του πώς ο Σουρεαλισμός μπορεί να ερμηνευτεί στη σύγχρονη εποχή και πώς επηρεάζει τον σύγχρονο πολιτισμό και την τέχνη.

Προτείνεται το παρακάτω εκπαιδευτικό υλικό

- [Παρουσίαση PPT - ΥΠΕΡΡΕΑΛΙΣΜΟΣ 1 – ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ](#)
- [Παρουσίαση PPT - ΕΙΚΑΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ DALI MIRO](#)
- [Παρουσίαση PPT - ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ ΣΟΥΡΕΑΛΙΣΜΟΥ](#)
- [Institut national de l'audiovisuel - Dali et Gala, un amour surréaliste](#)
- [Orson Welles - Salvador Dali: A Soft Self-Portrait](#)
- [Η τεχνική του Frottage – Max Ernst](#)
- [Η τεχνική του Frottage - Kunst mit Kathrin | Fräulein K.](#)
- [Η τεχνική της Decalcomania](#)
- [Η τεχνική της Decalcomania - Kleine Dekalkomanie Little Decalcomania](#)
- [Η τεχνική του Grattage](#)
- [Η τεχνική του Fumage - Steven Spazuk I](#)
- [Η τεχνική του Fumage - Steven Spazuk II](#)
- [Η τεχνική του Parcemaqe](#)

5.1.2. Φάση 2η: (2η διδακτική ώρα) Σύνδεση του Σουρεαλισμού και της τέχνης, με την Τεχνητή Νοημοσύνη. - (45')



Sougwen Chung, Drawing with D.O.U.G. Performance – 2017

Η δεύτερη διδακτική ώρα θα εξερευνήσει τη συναρπαστική διασταύρωση της Τεχνητής Νοημοσύνης (TN) με τις Εικαστικές Τέχνες, με έμφαση στον Σουρεαλισμό.

Γίνεται αναφορά για τις διάφορες μορφές TN που χρησιμοποιούνται στις τέχνες (π.χ., αλγόριθμοι, μηχανική μάθηση, deep learning) και παρουσιάζονται παραδείγματα καλλιτεχνικών έργων που δημιουργήθηκαν με TN.

Στην συνέχεια γίνεται η σύνδεση του Σουρεαλισμού με την TN.

- Αυτοματισμός και Τεχνητή Νοημοσύνη: Ο Σουρεαλισμός αναζήτησε τρόπους να απελευθερώσει τη δημιουργικότητα από τους παραδοσιακούς περιορισμούς. Η τεχνητή νοημοσύνη, μέσω αλγορίθμων και μηχανικής μάθησης, μπορεί να προσομοιώσει τη δημιουργική διαδικασία, δημιουργώντας αυτόματα έργα τέχνης ή αναζητώντας νέα, απρόβλεπτα μοτίβα.
- Εξερεύνηση του Υποσυνείδητου: Ο Σουρεαλισμός εστιάζει στην απελευθέρωση του υποσυνείδητου και την ανάδειξη των ονείρων και των φαντασιώσεων. Η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να αναλύσει μεγάλα σύνολα δεδομένων (π.χ. περιγραφή μιας σουρεαλιστικής ιδέας) και να εξάγει προτάσεις ή εικόνες που αντιπροσωπεύουν συχνά ασυνείδητα ή ασυνήθιστα πρότυπα.
- Δημιουργική Συνεργασία: Η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να λειτουργήσει σαν εργαλείο για τους καλλιτέχνες, παρέχοντας νέες ιδέες ή ακόμη και συνεισφέροντας στη δημιουργία των έργων τέχνης, δημιουργώντας ένα είδος συνεργατικής δημιουργίας που αναδεικνύει τη συνύπαρξη ανθρώπινης και τεχνητής δημιουργικότητας.

Ακολουθεί συζήτηση με τους/τις μαθητές/τριες πάνω σε σειρά ερωτημάτων που προκύπτουν:

Πώς μπορεί η τεχνητή νοημοσύνη να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία έργων τέχνης σε συλ Σουρεαλισμού;

- **Αυτόματη Γέννηση Εικόνων:** Αλγόριθμοι ΤΝ όπως το Mage.Space το DALL-E 3 και το Artbreeder μπορούν να δημιουργήσουν εικόνες βασισμένες σε κειμενικές περιγραφές ή υπάρχουσες εικόνες.
- **Παραλλαγές Υπαρχόντων Έργων:** Η ΤΝ μπορεί να τροποποιήσει ή να παραμορφώσει υπάρχοντα σουρεαλιστικά έργα για να δημιουργήσει νέες εκδοχές με απρόσμενες αλλαγές.
- **Σουρεαλιστικά Φίλτρα και Εργαλεία:** Εφαρμογές και λογισμικό ΤΝ προσφέρουν φίλτρα και εργαλεία που μπορούν να μεταμορφώσουν ρεαλιστικές εικόνες σε σουρεαλιστικά τοπία, αλλοιώνοντας σχήματα, χρώματα και υφές με τρόπους που θυμίζουν τα έργα του Νταλί ή του Μαγκρίτ.
- **Συγγραφή Σουρεαλιστικών Κειμένων:** Αλγόριθμοι επεξεργασίας φυσικής γλώσσας (NLP) μπορούν να δημιουργήσουν σουρεαλιστικά κείμενα, ποιήματα ή ιστορίες, βασισμένα σε τεχνικές όπως η αυτόματη γραφή.

Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και οι περιορισμοί της χρήσης της τεχνητής νοημοσύνης στην τέχνη;

Πλεονεκτήματα:

- **Δημιουργικότητα και Καινοτομία:** Η ΤΝ μπορεί να βοηθήσει τους καλλιτέχνες να ξεπεράσουν τα δημιουργικά τους όρια, να πειραματιστούν με νέες ιδέες και να υλοποιήσουν οράματα που ήταν προηγουμένως αδύνατα.
- **Πρόσβαση και Συμμετοχή:** Η ΤΝ μπορεί να κάνει την τέχνη πιο προσιτή σε ένα ευρύτερο κοινό, προσφέροντας εργαλεία και πλατφόρμες που επιτρέπουν σε άτομα με διαφορετικές δεξιότητες και εμπειρίες να δημιουργήσουν και να μοιραστούν τα δικά τους έργα.
- **Ανάλυση και Κατανόηση:** Η ΤΝ μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ανάλυση έργων τέχνης, τον εντοπισμό μοτίβων, την αποκάλυψη κρυμμένων νοημάτων και την ερμηνεία καλλιτεχνικών τάσεων.
- **Διατήρηση και Προστασία:** Η ΤΝ μπορεί να βοηθήσει στην ψηφιοποίηση, την αποκατάσταση και τη διατήρηση καλλιτεχνικών έργων, διασφαλίζοντας την κληρονομιά τους για τις μελλοντικές γενιές.

Περιορισμοί:

- **Πρωτοτυπία και Καλλιτεχνική Αξία:** Η χρήση ΤΝ για τη δημιουργία τέχνης εγείρει ερωτήματα σχετικά με την πρωτοτυπία και την καλλιτεχνική αξία έργων που παράγονται από αλγόριθμους.
- **Εξάρτηση και Δημιουργικός Έλεγχος:** Η υπερβολική εξάρτηση από την ΤΝ μπορεί να οδηγήσει σε έλλειψη δημιουργικού ελέγχου και αυθεντικότητας από την πλευρά του καλλιτέχνη.

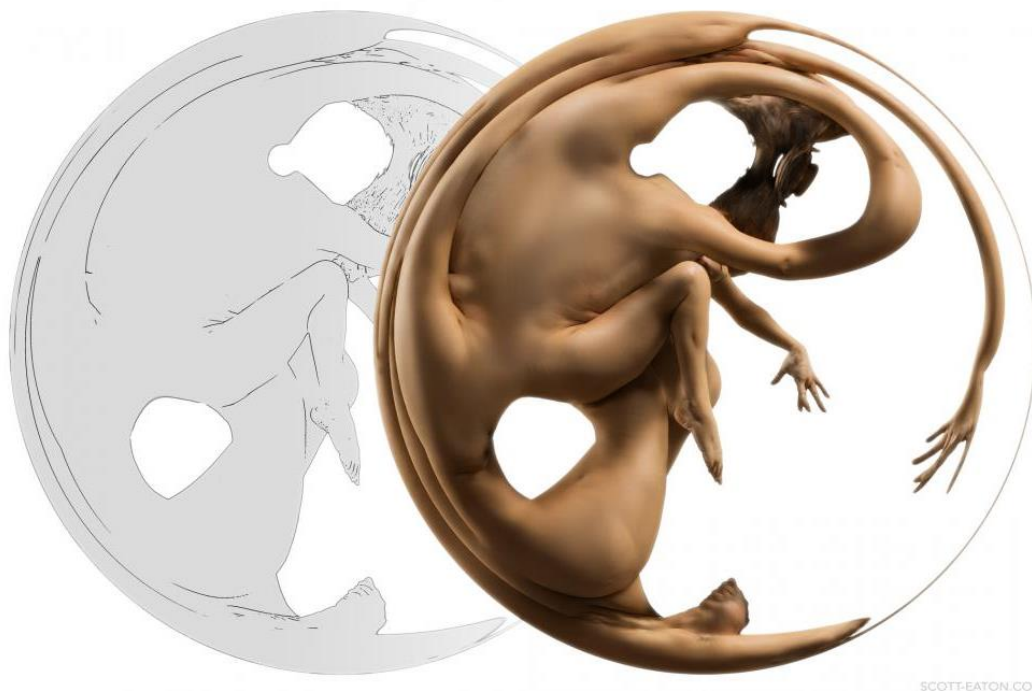
- Διαφάνεια και Αποκάλυψη: Είναι σημαντικό να γνωρίζουμε πότε η ΤΝ έχει χρησιμοποιηθεί στη δημιουργία ή την ανάλυση έργων τέχνης, ώστε να διασφαλίζεται η διαφάνεια και η ηθική χρήση της τεχνολογίας.
- Δικαιώματα Πνευματικής Ιδιοκτησίας: Η χρήση ΤΝ μπορεί να δημιουργήσει ζητήματα σχετικά με την ιδιοκτησία και τα πνευματικά δικαιώματα των έργων τέχνης που παράγονται από κοινού από ανθρώπους και μηχανές.
- Πρόσβαση και Ψηφιακό Χάσμα: Η πρόσβαση σε εργαλεία ΤΝ και πλατφόρμες μπορεί να είναι άνιση, δημιουργώντας ένα ψηφιακό χάσμα μεταξύ καλλιτεχνών με διαφορετικούς πόρους και τεχνολογικές γνώσεις.

Πώς η σχέση μεταξύ ανθρώπου και μηχανής μπορεί να διαμορφώσει την καλλιτεχνική διαδικασία και την αντίληψή μας για την τέχνη;

- Η συνεργασία ανθρώπου-μηχανής οδηγεί σε υβριδικές μορφές τέχνης, συνδυάζοντας ανθρώπινη δεξιοτεχνία με αλγοριθμική ευφυΐα, δημιουργώντας έργα που αγγίζουν άγνωστα μέχρι πρότινος καλλιτεχνικά εδάφη.
- Η τέχνη γίνεται πιο συμμετοχική, ενθαρρύνοντας το κοινό να αλληλεπιδρά και να συνδιαμορφώνει καλλιτεχνικά έργα, υπερβαίνοντας τα όρια της παθητικής θέασης.
- Η συμμετοχή της ΤΝ στην καλλιτεχνική δημιουργία εγείρει ερωτήματα σχετικά με την έννοια της πρωτοτυπίας, της καλλιτεχνικής αξίας και της ιδιοκτησίας. Γεννιέται ένας διάλογος για το ρόλο του καλλιτέχνη στην ψηφιακή εποχή, θέτοντας στο προσκήνιο ζητήματα ηθικής και αυθεντικότητας.

Προτείνεται το παρακάτω εκπαιδευτικό υλικό:

- [AI vs art: Can the machine be creative? | Ahmed Elgammal | TEDxBratistlava](#)
- [Use of Artificial intelligence generates questions about the future of art](#)
- [Art in the age of machine intelligence | Refik Anadol](#)
- [Τέχνη και τεχνητή νοημοσύνη | 11/03/2021 | EPT](#)
- [Γιώργος Δρόσος - "GaUNs* + A.I. Τέχνη και Τεχνολογίες Τεχνητής Νοημοσύνης"](#)
- [Γιώργος Χατζηθασιλείου: Πως δρα η τεχνητή νοημοσύνη στην τέχνη;- #30 Βίος και Πολιτεία](#)



Scott Eaton, Hyperbolic Composition I (Art with Artificial Intelligence) – 2018

5.1.3. Φάση 3η: (3η διδακτική ώρα) Γνωριμία με το ChatGPT

Στην τρίτη διδακτική ώρα, ο στόχος είναι να εξοικειωθούν οι μαθητές/τριες με το ChatGPT, ένα εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης για τη δημιουργία κειμένου, και να εξερευνήσουν τις δυνατότητές του στην τέχνη. Μέσα από πρακτικές δραστηριότητες και δημιουργικές προκλήσεις, οι μαθητές/τριες θα αναπτύξουν ψηφιακές δεξιότητες, κριτική σκέψη και φαντασία.

Το ChatGPT μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να δημιουργήσει αυτόματα σουρεαλιστικές ιστορίες και ποιήματα, συνδυάζοντας τυχαία λόγια και φράσεις με τρόπους που είναι απροσδόκητοι και προκαλούν σκέψη. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε συναρπαστικά και πρωτότυπα έργα τέχνης που εξερευνούν τα όρια της γλώσσας και της λογικής.

Γνωριμία με το ChatGPT (30')

- Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το ChatGPT, εξηγώντας τι είναι, τι μπορεί να κάνει και πώς λειτουργεί. Προβολή σύντομου βίντεο που παρουσιάζει τις βασικές λειτουργίες του ChatGPT. Ενθάρρυνση των μαθητών/τριών να θέσουν ερωτήσεις για το ChatGPT και να λάβουν διευκρινίσεις.

Βασικές λειτουργίες:

- Δημιουργία κειμένου: Ο εκπαιδευτικός δείχνει στους/στις μαθητές/τριες πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν το ChatGPT για να δημιουργήσουν κείμενο σε διάφορες μορφές, όπως ιστορίες, ποιήματα, σενάρια, κ.λπ.
- Διαφορετικά στυλ: Εξήγηση στους/στις μαθητές/τριες πώς μπορούν να καθοδηγήσουν το ChatGPT να δημιουργήσει κείμενο σε διαφορετικά στυλ, όπως επίσημο, άτυπο, λογοτεχνικό, κ.λπ.

- Πειραματισμός: Παροχή χρόνου στους/στις μαθητές/τριες για να πειραματιστούν με το ChatGPT και να δημιουργήσουν δικά τους κείμενα.

Εφαρμογές στην τέχνη:

- Ο εκπαιδευτικός ξεκινά μια συζήτηση με τους/τις μαθητές/τριες για το πώς το ChatGPT μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην τέχνη.
- Προβολή έργων τέχνης που δημιουργήθηκαν με τη χρήση του ChatGPT, όπως σουρεαλιστικά ποιήματα, ψηφιακά κολλάζ, κ.λπ.
- Ενθάρρυνση των μαθητών/τριών να σκεφτούν δικές τους ιδέες για το πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν το ChatGPT για να δημιουργήσουν καλλιτεχνικά έργα.

Δραστηριότητα – 1ο Φύλλο Εργασίας (15΄):

Ο εκπαιδευτικός οργανώνει τους/τις μαθητές/τριες σε ομάδες (τριμελής ή τετραμελής) και τους αναθέτει μια ομαδική εργασία.

- Ο εκπαιδευτικός μοιράζει στους/στις μαθητές/τριες φύλλο εργασίας με οδηγίες για να δημιουργήσουν μια σουρεαλιστική ιστορία ή ένα ποίημα με σουρεαλιστικά χαρακτηριστικά με τη χρήση του ChatGPT.
- Ενθάρρυνση των μαθητών/τριών να εκφραστούν ελεύθερα και να αφήσουν τη φαντασία τους να οργιάσει.
- Παροχή χρόνου στους/στις μαθητές/τριες να μοιραστούν τις δημιουργίες τους με την τάξη.



You

Θέλω να δημιουργήσω ένα κείμενο με τυχαίες λέξεις που βρήκα σε ένα λεξικό.

Μπορείς να μου γράψεις ένα κείμενο/ποίημα με αυτοματοποιημένη γραφή, με σουρεαλιστικά χαρακτηριστικά;

Οι λέξεις που αλίευσα είναι οι παρακάτω:

Φιλοσοφία, αερόστατο, αντίθεση, ονειροπόλος, ηλεκτρονικός, παράδοξο, κυκλικός, ακροβατικός, σαλιγκάρι, αβυσσαλέος, άβολος, εξωγήινος, καλλιτεχνικός, λαβύρινθος, ορθογώνιος, ακουστικός, θερμοκήπιο, παραμυθένιος, αμφίβολος, μακρόστενος



ChatGPT

Στον λαβύρινθο της φιλοσοφίας,

το αερόστατο του ονειροπόλου οδηγεί

Αντίθεση και παράδοξο χορεύουν

σε κυκλικούς ρυθμούς εξωγήινους.

Ηλεκτρονικές σκέψεις ακροβατούν,

σαν σαλιγκάρι στον άβυσσο του μυαλού.

Στον ορθογώνιο χώρο του παραμυθένιου,

ο καλλιτεχνικός πραγματικότητα αντικρούει.

Μακρόστενοι λόγοι ακουστικοί,

σε θερμοκήπιο αναπτύσσουν αμφίβολα όνειρα.

Εξωγήινοι φωνάζουν σε παράδοξη γλώσσα,

κι οι αβολοστενές σκέψεις αναπτύσσουν πτερά.

Στον λαβύρινθο της φιλοσοφίας,

ο ονειροπόλος χορεύει με τον χρόνο.

Κάθε γωνία είναι εξωγήινη έκπληξη,

σε έναν κόσμο αβυσσαλέο σαν ατέλειωτος ουρανός.



Press / to open the commands menu



Ένας μαθητής της Γ' Γυμνασίου εξερευνά τα όρια της δημιουργικότητας με το ChatGPT, μετατρέποντας απλές τυχαίες λέξεις, σε ένα σουρεαλιστικό ποίημα.

Μια απόδειξη ότι η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να εμπνεύσει την ανθρώπινη φαντασία

5.1.4. Φάση 4η: (4η διδακτική ώρα) Γνωριμία με το Mage Space και δημιουργία Σουρεαλιστικών Εικαστικών Έργων με χρήση Mage.Space και ChatGPT



Δημιουργίες μαθητών της Γ' Γυμνασίου με χρήση λογισμικού Τεχνητής Νοημοσύνης (TN)

Στην τέταρτη διδακτική ώρα, ο στόχος είναι να εξοικειωθούν οι μαθητές/τριες με το λογισμικό παραγωγής εικόνας που κάνει χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης (TN), Mage Space, και να δημιουργήσουν σουρεαλιστικά έργα, εκμεταλλευόμενοι παράλληλα το ChatGPT.

Το Mage Space είναι μια πλατφόρμα τεχνητής νοημοσύνης που επιτρέπει την δημιουργία ψηφιακών έργων τέχνης με βάση το κείμενο. Χρησιμοποιώντας μοντέλα μηχανικής μάθησης, μπορεί να μετατρέψει τις ιδέες, τις περιγραφές ή τις λέξεις-κλειδιά σας σε εικόνες υψηλής ανάλυσης.

Πλεονεκτήματα:

- **Δημιουργικότητα:** Το Mage Space παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας ψηφιακών έργων τέχνης, ακόμα και σε περιπτώσεις που δεν υπάρχουν εξειδικευμένες καλλιτεχνικές δεξιότητες..
- **Ποικιλία:** Δημιουργία εικόνων σε διάφορα στυλ, από ρεαλιστικά έως αφηρημένα, τα οποία μπορούν να προσαρμοστούν στις δικές μας προτιμήσεις.
- **Ευκολία χρήσης:** Η πλατφόρμα είναι εύχρηστη και δεν απαιτεί προηγμένες γνώσεις τεχνολογίας. Παράγει εικόνες ακόμα και χωρίς την σύνδεση σε κάποιον λογαριασμό.

Γνωριμία με το Mage Space (15'):

- Δημιουργία λογαριασμού Mage Space για τους/τις μαθητές/τριες (αν δεν έχουν ήδη).
- Ξενάγηση στο περιβάλλον εργασίας του Mage Space.
- Εξάσκηση με βασικές λειτουργίες, όπως η επιλογή στυλ, η εισαγωγή κειμένου και η δημιουργία εικόνας.

Δραστηριότητα: Δημιουργία Σουρεαλιστικών Έργων με χρήση Mage Space και ChatGPT – 2ο Φύλλο Εργασίας (30’):

- Διαμοιρασμός φύλλου εργασίας με οδηγίες για την δραστηριότητα.
- Κάθε μαθητής/τρια καλείται να σκεφτεί μια σουρεαλιστική ιδέα για την παραγωγή σουρεαλιστικών ψηφιακών ζωγραφικών έργων.
- Χρήση του ChatGPT για τη δημιουργία κειμένου που περιγράφει την σουρεαλιστική ιδέα.
- Μετάφραση της περιγραφής στα Αγγλικά με την χρήση του ChatGPT εφόσον χρειάζεται.
- Εισαγωγή του κειμένου στο Mage Space και δημιουργία εικόνας.
- Συζήτηση για τα αποτελέσματα και ανάλυση των σουρεαλιστικών στοιχείων που εμφανίζονται.
- Τα εικαστικά έργα που δημιουργήθηκαν αναρτώνται από τους/τις μαθητές/τριες στο διαδίκτυο στο πλαίσιο διαδικτυακής έκθεσης (Padlet)
- Προαιρετικά μπορεί να δημιουργηθεί φυσική έκθεση στον χώρο του σχολείου με τις εκτυπωμένες εικόνες.

Δημιούργησε μια σουρεαλιστική εικόνα με ένα μεγάλο μαύρο γάτο με ροζ φιόγκο που κάθεται στην άκρη ενός κρεβατιού σε ένα όμορφα διακοσμημένο δωμάτιο. Το μέγεθος του γάτου θέλω αν είναι υπερβολικό, καθιστώντας το σχεδόν τόσο ψηλό όσο το ίδιο το δωμάτιο. Το δωμάτιο θα είναι με γαλάζιους τοίχους, με διάφορες κορνίζες και κλασικά έπιπλα. Θα υπάρχει επίσης ένα μεγάλο παράθυρο που θα επιτρέπει στο φυσικό φως να φωτίσει τον χώρο. Δημιούργησε και έναν πολύ μικρότερο πορτοκαλί γάτο σε όποιο σημείο του δωματίου θέλεις.





Δημιούργησε έναν ζωγραφικό σουρεαλιστικό πίνακα. Να εμφανίζεται ένα μεγάλο πόδι με σκούρο παντελόνι και καφέ παπούτσι, να πατάει μια παλιά τηλεόραση. Η τηλεόραση είναι, με διακόπτες στο μπροστινό μέρος και προεξέχει μια κεραία. Η τηλεόραση να φαίνεται χαλασμένη και να μην υπάρχει καθαρή εικόνα στην οθόνη. Στο φόντο, δημιούργησε ένα μεγάλο αεροπλάνο που πετάει ανάμεσα σε λευκά σύννεφα. Το αεροπλάνο να είναι σε πτήση και είναι ζωγραφισμένο με λεπτομέρεια.

Μαθητές της Γ' Γυμνασίου, αξιοποιώντας λογισμικά Τεχνητής Νοημοσύνης, μετέτρεψαν τις ιδέες τους σε πρωτότυπα ψηφιακά έργα τέχνης. Το τελικό αποτέλεσμα αποτελεί καρπό πολλαπλών δοκιμών και πειραματισμών."

5.1.5. Φάση 5^η (5η διδακτική ώρα) Δημιουργία συμβατικών έργων ζωγραφικής με αφορμή τις ψηφιακές δημιουργίες. - (45')



Η τεχνητή νοημοσύνη ως αφετηρία για την καλλιτεχνική έμπνευση. Σχέδιο με μολύβι μαθητή Γ' Γυμνασίου (αριστερά) με αφορμή ψηφιακό σχέδιο που δημιούργησε ο ίδιος με χρήση λογισμικών Τεχνητής Νοημοσύνης. Το σχέδιο αποτελεί πρωτότυπη εικαστική δημιουργία

Η πέμπτη διδακτική ώρα επικεντρώνεται στη δημιουργία συμβατικών έργων ζωγραφικής. Ο στόχος είναι να αναπτύξουν οι μαθητές/τριες δεξιότητες παραδοσιακής ζωγραφικής, να εξερευνήσουν διάφορες τεχνικές και μέσα έκφρασης, και να δημιουργήσουν ένα έργο ζωγραφικής εμπνευσμένο από ένα ψηφιακό έργο. Οι μαθητές/τριες χρησιμοποιούν χαρτί, χρώματα, πινέλα και άλλα υλικά για να αναπαράγουν την αισθητική και το θέμα του επιλεγμένου ψηφιακού έργου.

Επιλογή Ψηφιακού Έργου (Μοιράζεται 3^ο Φύλλο Εργασίας):

- Κάθε μαθητής/τρια επιλέγει ένα δικό του/της ψηφιακό έργο που έχει ήδη δημιουργήσει στην προηγούμενη φάση.
- Ο/Η μαθητής/τρια λαμβάνει υπόψη το θέμα, τη σύνθεση, τα χρώματα και τη συνολική ατμόσφαιρα του ψηφιακού έργου.

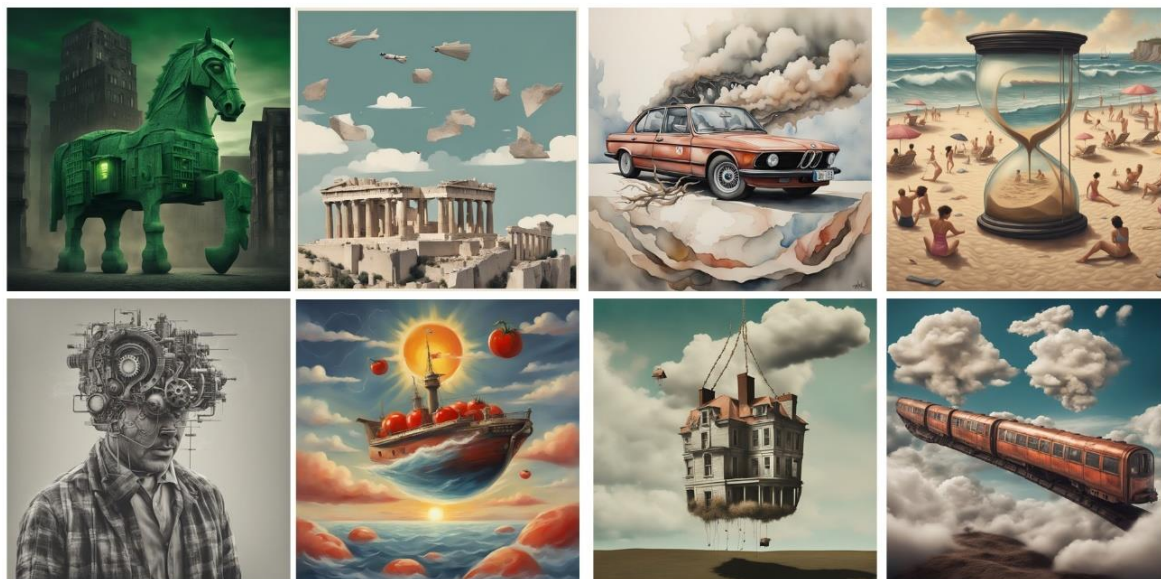
Σχεδιασμός και Προετοιμασία:

- Ο/Η μαθητής/τρια σχεδιάζει το ψηφιακό έργο σε χαρτί, προσαρμόζοντας το μέγεθος και τις λεπτομέρειες.
- Επιλέγει τα κατάλληλα χρώματα και υλικά για την τεχνική που θα χρησιμοποιήσει.
- Προετοιμάζει την επιφάνεια εργασίας.

Δημιουργία του Συμβατικού Έργου Ζωγραφικής:

- Ο/Η μαθητής/τρια ξεκινά να ζωγραφίζει, χρησιμοποιώντας τις τεχνικές και τα μέσα που έχει επιλέξει.
- Εστιάζει στην αποτύπωση του θέματος, της τεχνικής, της ατμόσφαιρας και των χρωμάτων του ψηφιακού έργου.
- Μπορεί να προσθέσει δικές του/της πινελιές και ερμηνείες.

5.1.6. Φάση 6η: (6η διδακτική ώρα) Ολοκλήρωση του project και παρουσίαση των τελικών δημιουργιών. Αξιολόγηση και Αυτοαξιολόγηση της εμπειρίας



Δημιουργίες μαθητών της Γ΄ Γυμνασίου με χρήση λογισμικού Τεχνητής Νοημοσύνης (TN)

Η έκτη διδακτική ώρα αποτελεί την ολοκλήρωση του διδακτικού σεναρίου, με την παρουσίαση των τελικών δημιουργιών, την αξιολόγηση και την αυτοαξιολόγηση της εμπειρίας. Μετά από μία ανασκόπηση των προηγούμενων ωρών, οι μαθητές/τριες παρουσιάζουν τα έργα τους, εξηγώντας τις ιδέες και τις επιλογές τους. Ακολουθεί μια συζήτηση για τις δυσκολίες και τις προκλήσεις του έργου, τι έμαθαν οι μαθητές/τριες και πώς θα αξιολογούσαν το project τους. Στη συνέχεια, γίνεται η αξιολόγηση και η αυτοαξιολόγηση του project, με τη διανομή φύλλων αξιολόγησης στους μαθητές/τριες. Τα αποτελέσματα θα συζητηθούν σε δεύτερο χρόνο. Μέσα από αυτήν τη διαδικασία, οι μαθητές/τριες αντλούν διδάγματα για τη συνεργασία, τη δημιουργικότητα και την κριτική σκέψη.

Παρουσίαση Τελικών Δημιουργιών (20΄)

- Παρουσίαση των τελικών δημιουργιών σε έκθεση ή διαδικτυακό περιβάλλον. ([Διαδικτυακή έκθεση ψηφιακών δημιουργιών.](#))
- Οι μαθητές/τριες παρουσιάζουν τα project τους, εξηγώντας τις ιδέες, τις επιλογές και τις προκλήσεις που αντιμετώπισαν.

Η υπόλοιπη τάξη θέτει ερωτήσεις και σχολιάζει τα project.

Συζήτηση (10΄)

- Ποιες ήταν οι δυσκολίες και οι προκλήσεις του project;
- Τι έμαθαν οι μαθητές/τριες από την εμπειρία τους;
- Πώς θα αξιολογούσαν το project;
- Συζήτηση για την αξία της συνεργασίας, της δημιουργικότητας και της κριτικής σκέψης.

Αξιολόγηση και αυτοαξιολόγηση – Φύλλο Εργασίας Αξιολόγησης (15')

- Διανομή φύλλων αξιολόγησης στους/στις μαθητές/τριες.
- Οι μαθητές/τριες αξιολογούν το project και τις δικές τους προσπάθειες.
- Διανομή φύλλων αυτοαξιολόγησης στους/στις μαθητές/τριες.
- Οι μαθητές/τριες αξιολογούν τις δικές τους δεξιότητες και γνώσεις που απέκτησαν κατά τη διάρκεια του project.

6. Αξιολόγηση – Αντίκτυπος

Η διαδικασία αξιολόγησης της διδακτικής και μαθησιακής διαδικασίας καθώς και ο γενικός της αντίκτυπος στους συμμετέχοντες και συμμετέχοντες/ουσες μαθητές/τριες αναδεικνύουν τη σημασία της συγκεκριμένης δράσης. Με τη συμπλήρωση των ερωτηματολογίων αξιολόγησης από τους/τις μαθητές/τριες, αναδεικνύονται οι εμπειρίες, οι γνώσεις που αποκτήθηκαν, καθώς και οι προκλήσεις που αντιμετωπίστηκαν κατά τη διάρκεια της διαδικασίας.

Η προοπτική αξιοποίησης του σεναρίου από την ευρύτερη εκπαιδευτική κοινότητα είναι σημαντική και πολυδιάστατη. Το σενάριο μπορεί να αποτελέσει υπόδειγμα για παρόμοιες δραστηριότητες σε άλλα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, ενισχύοντας έτσι τη μεθοδολογία και τις πρακτικές που υιοθετούνται, σε ευρύτερη κλίμακα. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επωφεληθούν από την εμπειρία και τα αποτελέσματα της διδακτικής μεθόδου που προωθεί την καλλιτεχνική έκφραση μέσω της τεχνολογίας ενώ η ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών μπορεί να διαδραματίσει κρίσιμο ρόλο στη βελτίωση της εκπαίδευσης. Επιπλέον, η έμφαση στη δημιουργικότητα μέσω της τεχνολογίας διαμορφώνει μια εκπαιδευτική προσέγγιση που προετοιμάζει τους/τις μαθητές/τριες για τις απαιτήσεις της σύγχρονης κοινωνίας.

Συνολικά, η προοπτική αξιοποίησης αυτού του σεναρίου είναι να δημιουργήσει έναν πρωτοποριακό δρόμο για την εκπαίδευση που θα ανταποκρίνεται στις ανάγκες και τις προκλήσεις του μέλλοντος.

6.1. Είδος αξιολόγησης

Αξιολόγηση σε δεύτερο χρόνο

Παρουσίαση των αποτελεσμάτων της εργασίας των μαθητών/τριών. Οι μαθητές/τριες θα παρουσιάσουν τις δημιουργίες τους και θα αξιολογήσουν εάν επετεύχθησαν οι στόχοι που είχαν θέσει, χρησιμοποιώντας ένα σχετικό ερωτηματολόγιο. Κατά τη διαδικασία αυτή, οι μαθητές/τριες καλούνται να παρουσιάσουν τις εργασίες τους, να αξιολογήσουν τον εαυτό τους σχετικά με την επίτευξη των στόχων, και να δεχθούν τις παρατηρήσεις από τους/τις συμμαθητές/τριες τους.

Ταυτόχρονα, θα αναστοχαστούν στην εργασία τους και θα προτείνουν τρόπους με τους οποίους θα μπορούσαν να βελτιώσουν το αποτέλεσμα. Θα αναλύσουν την επίδοσή τους με βάση τους προκαθορισμένους στόχους, εκφράζοντας τις απόψεις τους μέσω ενός ερωτηματολογίου. Η αυτοαξιολόγηση θα περιλαμβάνει την αναγνώριση των δυνατοτήτων και των περιορισμών τους στο πλαίσιο της εργασίας, ενώ η αποδοχή παρατηρήσεων από τους/τις συμμαθητές/τριες τους θα συμβάλει στη διαμόρφωση ενός πιο ολοκληρωμένου και αντικειμενικού πλαισίου αξιολόγησης.

Παράλληλα, κατά τη διαδικασία αυτή, οι μαθητές/τριες θα αναλύσουν προσεκτικά την εργασία τους, εστιάζοντας στα στοιχεία που θα μπορούσαν να βελτιώσουν. Η αυτοκριτική και η πρόταση πιθανών βελτιώσεων θα αποτελέσουν κρίσιμα στοιχεία για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους και τη συνεχή εξέλιξή τους.

Αξιολογούμε όλη την τάξη και κάθε μαθητή/τριας χωριστά ως προς:

- Τη συμμετοχή και το ενδιαφέρον για το θέμα. (Τέχνη και Τεχνητή Νοημοσύνη)
- Τις πρωτοβουλίες και την προσπάθεια να αξιοποιήσουν την τεχνολογία (Τεχνητή Νοημοσύνη) με δημιουργικό τρόπο.
- Την ικανότητα να αντιληφθούν τον ρόλο της ψηφιακής τεχνολογίας στην επικοινωνία και την τέχνη.
- Το εικαστικό αποτέλεσμα των εικαστικών έργων (ψηφιακών και συμβατικών) που δημιούργησαν.
- Την προθυμία και την ικανότητα να αξιολογούν τα έργα των συμμαθητών/τριών τους.

Αναστοχασμός - Αποτίμηση

- Αξιολόγηση του εκπαιδευτικού ως προς το Διδακτικό Σενάριο
- Αξιολόγηση ως προς την κατανομή του χρόνου που διατέθηκε, ως προς την επίτευξη των στόχων που τέθηκαν. Σκέψη για τυχόν αλλαγές στο μάθημα σε πράγματα που δεν λειτούργησαν για να γίνω πιο αποτελεσματικός.

Απαντάμε στα ερωτήματα:

- Υλοποιήθηκε το διδακτικό σενάριο σύμφωνα με τον σχεδιασμό και τους στόχους της; Εάν όχι, γιατί;
- Το θέμα προκάλεσε το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών; Συμμετείχαν οι μαθητές/τριες ενεργητικά στη διδακτική διαδικασία;
- Ποιες δυσκολίες παρουσιάσθηκαν στην εφαρμογή του διδακτικού σεναρίου (π.χ. δυσκολίες κατανόησης εννοιών, χρήσης συγκεκριμένων μεθόδων, έλλειψη υλικοτεχνικής υποδομής κλπ.);
- Τι θα άλλαζα στον σχεδιασμό του διδακτικού σεναρίου, αν το ξαναέκανα;

Βιβλιογραφία

Ανδριωτάκης, Μ. (2022). Τεχνητή νοημοσύνη για όλους. Αθήνα: Ψυχογιός.

Βάρρας, Γ. (2020). Τεχνητή Νοημοσύνη και Τέχνη: μία εφαρμογή στη ζωγραφική. Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας Τμήμα ηλεκτρολόγων μηχανικών και μηχανικών υπολογιστών.

Δρόσος, Γ. (2024, Φεβρουάριος 12). "GaUNs* + A.I. Τέχνη και Τεχνολογίες Τεχνητής Νοημοσύνης. Ανάκτηση Αύγουστος 6, 2024, από <https://www.youtube.com/watch?v=Q9gaAmBPd8E>

EPT A.E. (2021, Μάρτιος 11). Τέχνη και τεχνητή νοημοσύνη. Ανάκτηση Αύγουστος 6, 2024, από <https://www.youtube.com/watch?v=wSRbYz-fcc>

Κοφτερός, Α. (2024). Τεχνητή Νοημοσύνη: Διδασκαλία & Μάθηση με ΤΝ. Λευκωσία: Αλέξανδρος Κοφτερός. Retrieved from Ανάκτηση Αύγουστος 5, 2024, <https://www.dropbox.com/scl/fi/ilru66szju025nhj4iuns/.pdf?rlkey=nj3guqya1oiu64pyngs wzow2h&e=1&dl=0>

Λαζαρίδου, Α. (2023). Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση, Προκλήσεις Εκπαιδευτικών και πως επηρεάζεται τελικά η κριτική σκέψη των μαθητών. Ανάκτηση Αύγουστος 5, 2024, <https://hephaestus.nup.ac.cy/bitstream/handle/11728/12479/lazaridou-thesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Φαναράς, Β. (2020). Ηθικά διλήμματα της τεχνητής νοημοσύνης: Ηθικό μηχανήμα ή ηθική χρήση; In Εκκλησιαστικός Κήρυκας - Θεολογική Επετηρίδα της Ιεράς Μητροπόλεως Κιτίου (p. 220). Σεβασμιότατος Μητροπολίτης Κιτίου. Ανάκτηση Αύγουστος 5, 2024, http://scholar.uoa.gr/sites/default/files/fanarasb/files/ekklisiastikos_kirykas_ithiki_tn_ex_per.pdf

Χαραλαμπίδης, Α. (2007). Τέχνη του Εικοστού Αιώνα, (Δεύτερος Τόμος). Αθήνα: Univercity Studio Press.

Χατζηβασιλείου, Γ. (2024, Μάρτιος 17). Πώς δρα η τεχνητή νοημοσύνη στην τέχνη;

Anadol, R. (2020, Αύγουστος 19). Art in the age of machine intelligence. Ανάκτηση Αύγουστος 6, 2024, από <https://www.youtube.com/watch?v=UxQDG6WQT5s>

Averty, J.-C. (Σκηνοθέτης). (1970). *Soft Self-Portrait of Salvador Dali. A documentary about surrealist artist Salvador Dali, narrated by Orson Welles* [Ταινία]. Ανάκτηση Αύγουστος 6, 2024, <https://www.youtube.com/watch?v=iSqkpYMWkao>

Benney, M., & Kistler, P. (2023). The Top 25 AI Artists of 2020. AIArtists.org. Ανάκτηση Αύγουστος 6, 2024, <https://aiartists.org/>

Cheng, E. C. K., Koul, R. B., Wang, T., & Yu, X. (2022). Artificial intelligence in education: emerging technologies: proceedings of 2021 2nd International Conference on Artificial Intelligence in Education Technology. Singapore: Springer.

Elgammal, A. (2018, Νοέμβριος 2). AI vs art: Can the machine be creative? | TEDxBratislava. Ανάκτηση Αύγουστος 6, 2024, από <https://www.youtube.com/watch?v=L4QBKzL4dCs&t=380s>

Ernst, M. (2010, Ιούλιος 29). Frottage - This video features a frottage technique demonstration by artist Max Ernst. Ανάκτηση Αύγουστος 5, 2024, από <https://www.youtube.com/watch?v=CHdU4JfY-bU&t=33s>

Gric, P. (2019, Ιουλίου 23). Decalcomania - A short demonstration of the Decalcomania technique in acrylics. Ανάκτηση Αύγουστος 5, 2024, από <https://www.youtube.com/watch?v=xMGEmeVK5sl>

l'actu, L. é. (2019, Ιανουάριος 23). Dali et Gala, un amour surréaliste. Ανάκτηση Αύγουστος 5, 2024, από https://www.ina.fr/ina-eclaire-actu/video/s782666_001/dali-et-gala-un-amour-surrealiste

- Lipski, G. (2018, Αύγουστος 6). Kleine Dekalkomanie Little Decalcomania. Ανάκτηση Αύγουστος 5, 2024, από <https://www.youtube.com/watch?v=Wrl1eZlFPFOs&t=393s>
- Machado, P., Romero, J., & Greenfield, G. (2021). Artificial intelligence and the arts: computational creativity, artistic behavior, and tools for creatives. Cham: Springer.
- Maliszewski, K. (2020, Μάρτιος 26). Frottage - Kunst mit Kathrin | Fräulein K. Ανάκτηση Αύγουστος 5, 2024, από <https://www.youtube.com/watch?v=6vMghZFv7Yo>
- Niklas Hageback, & Hedblom, D. (2021). AI for Arts. Boca Raton: CRC Press.
- Perez, M. (2020, Ιούλιος 5). Parsemage. Técnicas artísticas. Ithell Colquhoun. Ανάκτηση Αύγουστος 5, 2024, από <https://www.youtube.com/watch?v=W4Z3bS3YWUE>
- Ramos, G. (2018, Απρίλιος 18). Grattage. Ανάκτηση Αύγουστος 5, 2024, από https://www.youtube.com/watch?v=BWMlCgYsU_U
- Shah, P. (2023). AI and the Future of Education. John Wiley & Sons.
- Sofian Audry. (2021). Art in the Age of Machine Learning. MIT Press.
- Spazuk I, S. (2018, Μάϊος 3). Fumage - Steven Spazuk II. Ανάκτηση Αύγουστος 5, 2024, από <https://www.youtube.com/watch?v=xJEIrrT-5xE>
- Spazuk, S. (2014, Σεπτέμβριος 27). Fumage - Spazuk fire painter I. Ανάκτηση Αύγουστος 5, 2024, από <https://www.youtube.com/watch?v=xa6xD0DHvJY>
- Φαναράς, Β. (2020). Ηθικά διλήμματα της τεχνητής νοημοσύνης: Ηθικό μηχανήμα ή ηθική χρήση; In Εκκλησιαστικός Κήρυκας - Θεολογική Επετηρίδα της Ιεράς Μητροπόλεως Κιτίου (p. 220). Σεβασμιότατος Μητροπολίτης Κιτίου. Ανάκτηση Αύγουστος 5, 2024, http://scholar.uoa.gr/sites/default/files/fanarasb/files/ekklisiastikos_kirykas_ithiki_tn_ex_per.pdf
- Χαραλαμπίδης, Ά. (2007). Τέχνη του Εικοστού Αιώνα, (Δεύτερος Τόμος). Αθήνα: Univercity Studio Press.
- Χατζηβασιλείου, Γ. (2024, Μάρτιος 17). Πώς δρα η τεχνητή νοημοσύνη στην τέχνη;. Ανάκτηση Αύγουστος 6, 2024, από <https://www.youtube.com/watch?v=ba31tX3a8nY>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

7.1. Εργασίες μαθητών. Περιγραφή και τελικό εικαστικό αποτέλεσμα



Θέλω να δημιουργήσω μια σουρεαλιστική ζωγραφιά με ένα κρεβάτι που αιωρείται στον αέρα με τη βοήθεια πολλών πολύχρωμων μπαλονιών. Ένας άνθρωπος, ντυμένος επίσημα με καπέλο, να στέκεται στο έδαφος και να κοιτάζει προς το επάνω. Τα μπαλόνια να έχουν διάφορα χρώματα όπως κόκκινο, μπλε, κίτρινο και πράσινο, δημιουργώντας μια ζωντανή και φανταστική ατμόσφαιρα. Ο ουρανός να είναι ζωγραφισμένος με απαλά σύννεφα και να έχει μια ονειρική ποιότητα. Η γενική διάθεση της ζωγραφιάς να είναι φανταστική και γαλήνια.

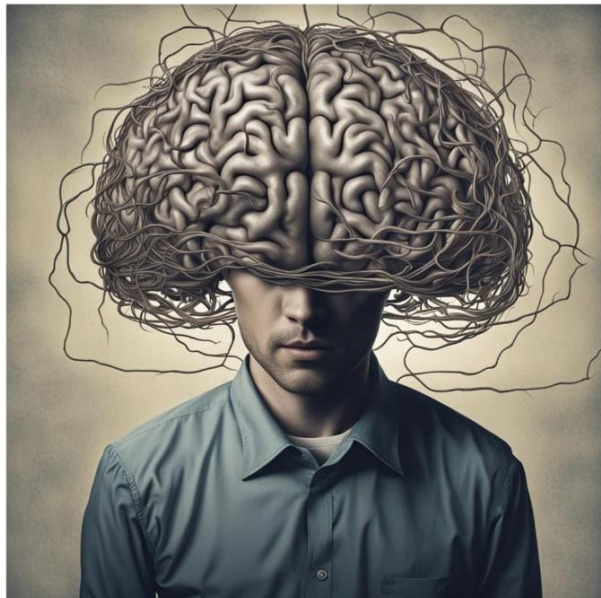
Θέλω μια σουρεαλιστική ζωγραφιά με την τεχνική της ακουαρέλας με ένα μεγάλο πορτοκαλί ψάρι που ξεκουράζεται πάνω στη σέλα ενός κλασικού πράσινου ποδηλάτου μέσα σε ένα δάσος. Το ποδήλατο να έχει λεπτές ρόδες, μεταλλικό σκελετό και είναι εξοπλισμένο με ένα καλάθι στο μπροστινό μέρος. Στο δάσος να έχει ομίχλη και ψηλά, λεπτά δέντρα.





Δημιούργησε μια σουρεαλιστική εικόνα με ένα άτομο που κάθεται μέσα σε ένα τεράστιο γυάλινο βάζο, που περιέχει νερό και ψάρια, και ψαρεύει. Το άτομο θα ψαρεύει με ένα καλάμι, και το πρόσωπό του δεν θα φαίνεται. Τα ψάρια μέσα στο βάζο θα είναι πολύχρωμα και διαφορετικών ειδών. Έξω από το γυάλινο βάζο, θα υπάρχουν βουνά και σύννεφα και θα δημιουργούν μια δραματική ατμόσφαιρα· Δημιούργησε επίσης και ψάρια έξω από το βάζο στο έδαφος

Θέλω να δημιουργήσεις ένα πορτραίτο με το πρόσωπό καλυμμένο με μια υπερβολικά μεγάλη, λεπτομερής απεικόνιση εγκεφάλου που φαίνεται πάνω από το κεφάλι. Το πρόσωπο θα είναι καλυμμένο, δημιουργώντας μια αύρα μυστηρίου ή ανωνυμίας. Θα φοράει επίσης ένα γαλάζιο πουκάμισο. Το φόντο να είναι ουδέτερο, έτσι ώστε η προσοχή να παραμένει στο άτομο και στην υπερβολική απεικόνιση του εγκεφάλου..



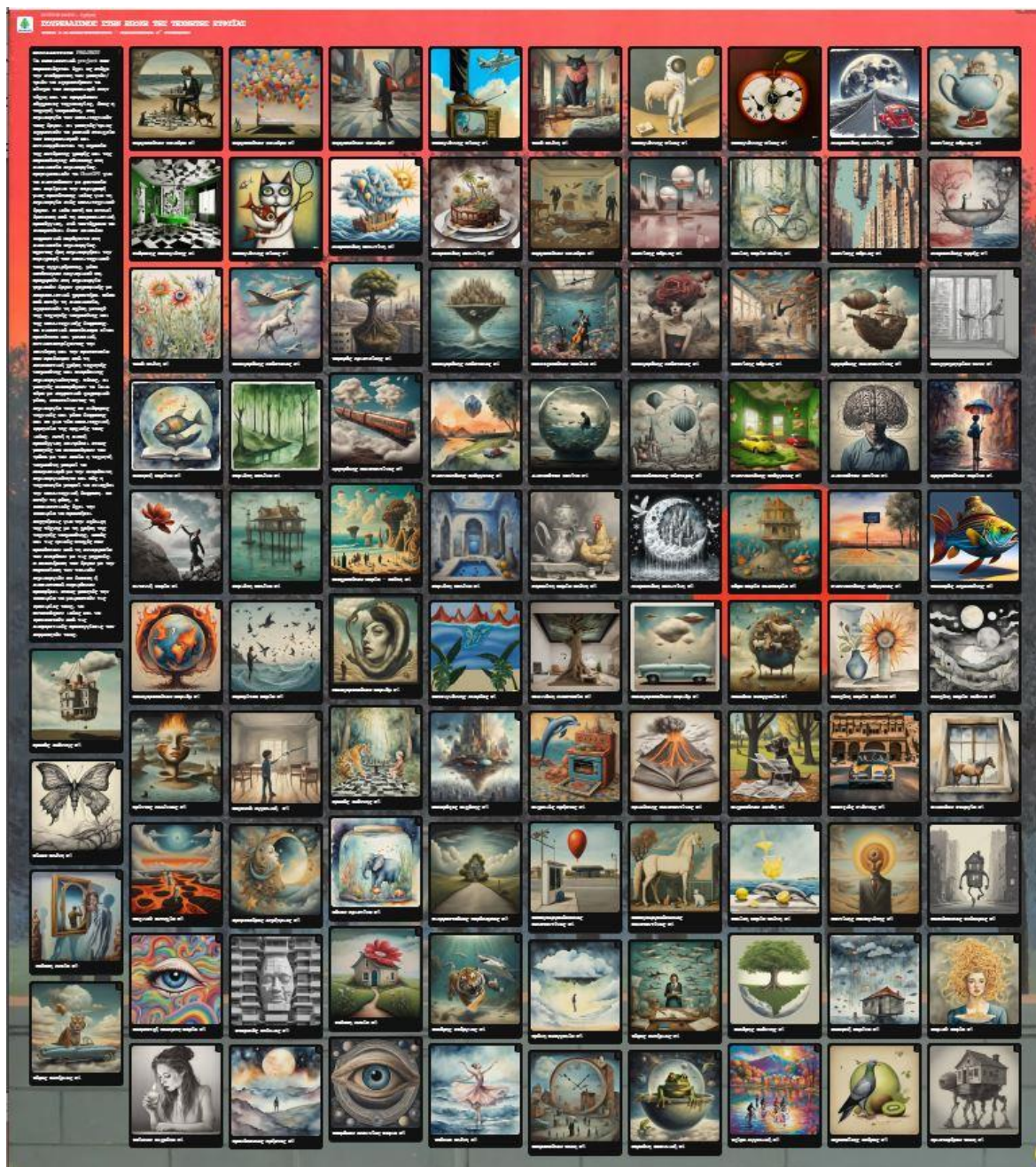


Θέλω να φτιάξω μια σουρεαλιστική εικόνα με το πορτραίτο μιας γυναίκας που βλέπει ένα τεράστιο φίδι, το οποίο περιτυλίγεται γύρω από ένα αδιόρατο αντικείμενο, σε ένα εξωγήινο τοπίο. Η σκηνή θα πρέπει να είναι σουρεαλιστική και να απεικονίζει ένα άγριο τοπίο με αμμόλοφους. Η υφή του δέρματος του φιδιού θέλω να είναι ρεαλιστική. Το φίδι θέλω να κοιτάζει κ ένα μικρό ανθρώπινο πλάσμα που στέκεται μπροστά του.

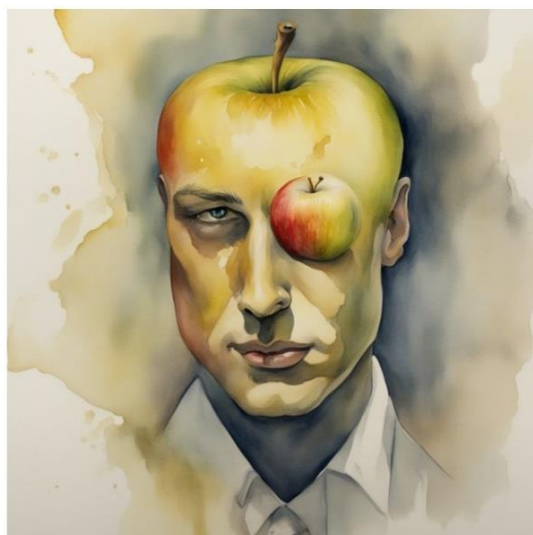
Θέλω να δημιουργήσω ένα δέντρο που ο κορμός του να έχει σχήμα ανθρώπινου προσώπου, δημιουργώντας μια καλλιτεχνική και σουρεαλιστική εντύπωση. Γύρω από το δέντρο θέλω να πετάνε πολλά πουλιά, προσθέτοντας μια δυναμική πινελιά στη σκηνή. Το δέντρο θα έχει ένα πυκνό και πλούσιο φύλλωμα, συμβάλλοντας στη μυστηριακή ατμόσφαιρα της εικόνας. Το φόντο να είναι απλό και μονόχρωμο, επιτρέποντας την εστίαση στο δέντρο και τα πουλιά.

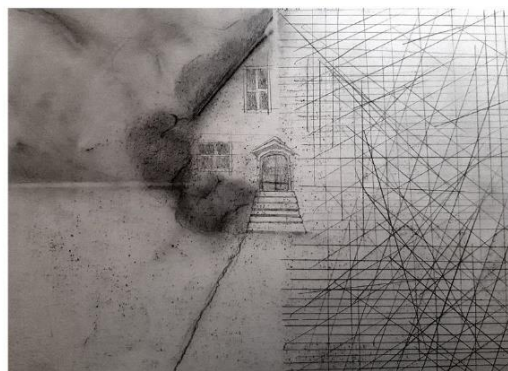


Δημιουργία Διαδικτυακής Ψηφιακής Έκθεσης



Δημιουργία συμβατικών έργων ζωγραφικής με αφόρμηση τις ψηφιακές δημιουργίες







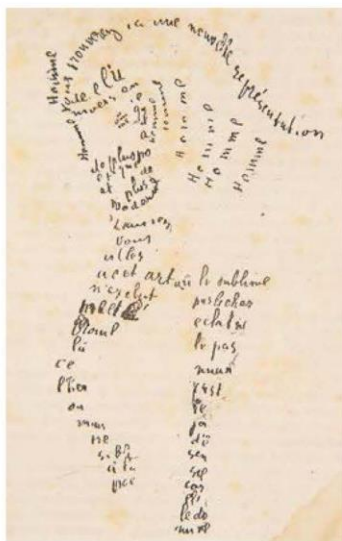


Φύλλα Εργασίας

1^ο Φύλλο Εργασίας - Φάση 3η

1^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΣΟΥΡΕΑΛΙΣΤΙΚΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ Η ΠΟΙΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΧΡΗΣΗ CHATGPT



Σημειώσεις:

- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το ChatGPT για να δημιουργήσετε σουρεαλιστικούς τίτλους, περιγραφές εικόνων ή ακόμη και μουσικά κομμάτια.
- Μην φοβάστε να πειραματιστείτε και να διασκεδάσετε!
- Ο στόχος δεν είναι να δημιουργήσετε ένα τέλειο έργο τέχνης, αλλά να εξερευνήσετε τη φαντασία σας και να δημιουργήσετε κάτι μοναδικό.

Στόχος:

Να δημιουργήσετε μια σουρεαλιστική ιστορία ή ένα ποίημα με τη χρήση του ChatGPT.

Υλικά:

Συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο

ChatGPT (<https://chat.openai.com/>)

Οδηγίες:

- Ξεκινήστε με μια σύντομη συζήτηση για τον σουρεαλισμό. Τι είναι ο σουρεαλισμός; Ποια είναι μερικά από τα χαρακτηριστικά του;
- Καθίστε σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες. Κλείστε τα μάτια σας και φανταστείτε μια τυχαία εικόνα ή μια φράση. Μοιραστείτε τις ιδέες σας με την ομάδα σας.
- Ανοίξτε το ChatGPT και συνδεθείτε με τον λογαριασμό σας. Εισάγετε μια τυχαία λέξη ή φράση από τις ιδέες σας. Παρατηρήστε τι παράγει το ChatGPT.
- Πειραματιστείτε με διαφορετικές λέξεις, φράσεις και προτροπές για να δημιουργήσετε μια σουρεαλιστική ιστορία ή ποίημα. Μπορείτε να συνδυάσετε τις προτάσεις του ChatGPT με τις δικές σας ιδέες.
- Μόλις είστε ικανοποιημένοι με την ιστορία ή το ποίημά σας, ολοκληρώστε το. Μπορείτε να το επεξεργαστείτε, να προσθέσετε λεπτομέρειες ή να αλλάξετε τη σειρά των προτάσεων.
- Μοιραστείτε την ιστορία ή το ποίημά σας με την υπόλοιπη τάξη. Μπορείτε να διαβάσετε τα έργα σας δυνατά ή να τα αναρτήσετε σε έναν πίνακα ανακοινώσεων.

2^ο Φύλλο Εργασίας - Φάση 4η

2^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΡΓΩΝ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ ΜΕ ΣΟΥΡΕΑΛΙΣΤΙΚΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ



Στόχος:

Να μετατρέψετε μια σουρεαλιστική ιστορία ή ένα ποίημα που δημιουργήθηκε με το ChatGPT σε ψηφιακό έργο ζωγραφικής με σουρεαλιστικό χαρακτήρα.

Υλικά:

Συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο

ChatGPT (<https://chat.openai.com/>)

Image Space ([αφαιρέθηκε το μη έγκυρο URL])

Λογαριασμός Image Space (προαιρετικό) Οδηγίες:

1. Χρησιμοποιήστε το ChatGPT για να δημιουργήσετε ή να επιλέξετε μια σουρεαλιστική περιγραφή ή ποίημα. Βεβαιωθείτε ότι η ιστορία ή το ποίημα σας είναι γεμάτο με ονειρικές εικόνες και ασυνήθιστους συνδυασμούς λέξεων.
2. Διαβάστε προσεκτικά την ιστορία ή το ποίημα σας και προσπαθήστε να εντοπίσετε τα βασικά στοιχεία του. Ποια είναι τα κύρια θέματα; Ποιες είναι οι πιο εντυπωσιακές εικόνες; Πώς μπορείτε να οπτικοποιήσετε αυτές τις εικόνες;
3. Ανοίξτε το Image Space και συνδεθείτε με τον λογαριασμό σας (εάν έχετε). Εάν δεν έχετε λογαριασμό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την δωρεάν δοκιμή.
4. Στο πεδίο "Enter a prompt or keywords", πληκτρολογήστε μια σύντομη περιγραφή της σουρεαλιστικής ιστορίας ή του ποιήματός σας. Βεβαιωθείτε ότι η περιγραφή σας είναι σαφής και περιεκτική.
5. Το Image Space σας προσφέρει διάφορες επιλογές για να προσαρμόσετε το αποτέλεσμα. Μπορείτε να επιλέξετε το στυλ, την παλέτα χρωμάτων, την ανάλυση και άλλα. Πειραματιστείτε με διαφορετικές επιλογές μέχρι να βρείτε μια εμφάνιση που ταιριάζει στην ιστορία ή το ποίημά σας.
6. Μόλις είστε ικανοποιημένοι με το αποτέλεσμα, μπορείτε να κατεβάσετε το ψηφιακό έργο ζωγραφικής σας. Μπορείτε να το εκτυπώσετε, να το μοιραστείτε online ή να το χρησιμοποιήσετε σε άλλα έργα τέχνης.

3^ο Φύλλο Εργασίας - Φάση 5η

3^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΣΥΜΒΑΤΙΚΟΥ ΈΡΓΟΥ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ ΑΠΟ ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΙΚΟΝΑ



Στόχος:

- Να αναπτύξετε δεξιότητες παραδοσιακής ζωγραφικής.
- Να εξερευνήσετε διαφορετικές τεχνικές και μέσα έκφρασης.
- Να δημιουργήσετε ένα συμβατικό έργο ζωγραφικής εμπνευσμένο από ένα ψηφιακό έργο.

Υλικά:

- Χαρτί
- Χρώματα (π.χ., ακρυλικά, λάδια, υδατογραφίες)
- Πινέλα
- Μολύβια (προαιρετικά)
- Άλλα υλικά (προαιρετικά, ανάλογα με την τεχνική)
- Ψηφιακό έργο ζωγραφικής (εκτυπωμένο ή προβολή σε οθόνη)

Οδηγίες:

Επιλέξτε ένα ψηφιακό έργο ζωγραφικής:

- Επιλέξτε ένα ψηφιακό έργο από αυτά που δημιουργήσατε σε προηγούμενη διδακτική ώρα.
- Λάβετε υπόψη το θέμα, τη σύνθεση, τα χρώματα και τη συνολική ατμόσφαιρα του ψηφιακού έργου.

Σχεδιάστε και προετοιμαστείτε:

- Σχεδιάστε το ψηφιακό έργο σε χαρτί, προσαρμόζοντας το μέγεθος και τις λεπτομέρειες.
- Επιλέξτε τα κατάλληλα χρώματα και υλικά για την τεχνική που θα χρησιμοποιήσετε.
- Προετοιμάστε την επιφάνεια εργασίας.

Δημιουργήστε το συμβατικό έργο ζωγραφικής:

- Ξεκινήστε να ζωγραφίζετε, χρησιμοποιώντας τις τεχνικές και τα μέσα που έχετε επιλέξει.
- Εστιάστε στην αποτύπωση του θέματος, της ατμόσφαιρας και των χρωμάτων του ψηφιακού έργου.
- Μπορείτε να προσθέσετε δικές σας πινελιές και ερμηνείες.

2 ΠΩΣ ΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΕΡΓΟ ΣΑΣ ΕΝΕΠΝΕΥΣΕ ΓΙΑ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΣΥΜΒΑΤΙΚΟ ΕΡΓΟ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ;

3 ΠΟΙΕΣ ΗΤΑΝ ΟΙ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΠΟΥ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΑΤΕ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ;

4 ΠΩΣ ΔΙΑΦΕΡΕΙ Η ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΤΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΕΝΟΣ ΣΥΜΒΑΤΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ ΑΠΟ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΟΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΕΡΓΟΥ;

[illegible]

4^ο Φύλλο Εργασίας Αξιολόγησης - Φάση 6η

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (6^η Διδακτική ώρα)

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ / ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ / ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ

ΔΡΑΣΗ: ΣΟΥΡΕΑΛΙΣΜΟΣ ΣΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΤΗΣ ΕΥΦΥΪΑΣ. ΣΥΝΔΥΑΖΟΝΤΑΣ ΠΑΡΕΛΘΟΝ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ ΣΤΗ ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΤΕΧΝΗ

Υπεύθυνος Διδάσκων (ονοματεπώνυμο):
Ημερομηνία:

Βαθμολογική Κλίμακα

Καθόλου	Λίγο	Μέτρια	Πολύ	Πάρα πολύ
1	2	3	4	5
Απαράδεκτη	Μη ικανοποιητική	Μέτρια	Ικανοποιητική	Πολύ

Αξιολογήστε τις ακόλουθες προτάσεις σημειώνοντας x στο αντίστοιχο τετραγωνάκι

A. Το μάθημα:

	1	2	3	4	5
1. Οι στόχοι του μαθήματος ήταν σαφείς;					
2. Η ύλη που διδάχθηκε ανταποκρινόταν στους στόχους του μαθήματος;					
3. Η ύλη που διδάχθηκε ήταν καλά οργανωμένη;					
4. Το εκπαιδευτικό υλικό που χρησιμοποιήθηκε βοήθησε στην καλύτερη κατανόηση του θέματος;					
5. Πώς κρίνετε το επίπεδο δυσκολίας του μαθήματος για την τάξη σας;					
6. Η υλικοτεχνική υποδομή του σχολείου ήταν κατάλληλη για τις απαιτήσεις του μαθήματος;					
7. Η παρουσίαση ήταν οργανωμένη και κράτησε το ενδιαφέρον σας;					

B. Το εικαστικό έργο (ψηφιακό και συμβατικό):

	1	2	3	4	5
1. Ο χρόνος που είχατε στη διάθεσή σας για τις εργασίες που ανατέθηκαν ήταν επαρκής;					
2. Υπήρχε καθοδήγηση από τον διδάσκοντα;					
3. Τα σχόλια του καθηγητή ήταν εποικοδομητικά και αναλυτικά;					
4. Δόθηκε η δυνατότητα βελτίωσης της ομαδικής εργασίας;					
5. Η εργασία σας βοήθησε να κατανοήσετε την έννοια της Τεχνητής Νοημοσύνης (TN);					
6. Πώς κρίνετε το επίπεδο δυσκολίας των εργασιών που ανατέθηκαν;					
7. Ήταν επαρκής ο εξοπλισμός του εργαστηρίου;					

Γ. Ο καθηγητής:

	1	2	3	4	5
1. Οργάνωσε καλά την παρουσίαση της ύλης του μαθήματος;					
2. Πέτυχε να διεγείρει το ενδιαφέρον για το αντικείμενο του μαθήματος;					
3. Ανέλυσε και παρουσίασε το θέμα με τρόπο απλό και ενδιαφέροντα, με παραδείγματα;					
4. Ενθάρρυνε τους μαθητές να διατυπώνουν απορίες και ερωτήσεις;					
5. Είναι γενικά προσίτος στους μαθητές;					