

Ψηφιακά Εργαλεία & Διαδραστικές Πηγές Εικαστικών Τεχνών

Υποστηρικτικός Οδηγός για το Αναλυτικό Πρόγραμμα Δημοτικού | **Δημοτικό Σχολείο
Αυγούρου Α (2026-27)**

Παιδαγωγικός Σκοπός: Ο παρών οδηγήσιμος ψηφιακός οδηγός σχεδιάστηκε ως υποστηρικτικό εργαλείο για τους εκπαιδευτικούς Εικαστικών Τεχνών. Περιλαμβάνει επιλεγμένες, 100% δωρεάν, επαληθευμένες και διαδραστικές εφαρμογές, προσομοιώσεις και ψηφιακά μουσεία. Κάθε εργαλείο συνδέεται άμεσα με τους **Δείκτες Επιτυχίας & Επάρκειας** του Αναλυτικού Προγράμματος, ενισχύοντας την αισθητηριακή διερεύνηση, τη δημιουργικότητα και τον ψηφιακό εγγραμματισμό των μαθητών.

1. Βαθμίδα 1: Α΄ - Β΄ Δημοτικού

Εστίαση: Αισθητηριακή διερεύνηση, ελεύθερο παιχνίδι, αναγνώριση σημείων, γραμμών, σχημάτων, συναισθησία και πρώτη επαφή με την ψηφιακή σχεδίαση.

• **AutoDraw (Google AI)** — <https://www.autodraw.com>

Αντιστοίχιση Αναλυτικού Προγράμματος: Δείκτης Επιτυχίας 2 (Σχήματα & Γραμμές) & Δείκτης 3 (Ψηφιακό Σχέδιο)

Έξυπνο εργαλείο σχεδίασης με Τεχνητή Νοημοσύνη (AI) που αναγνωρίζει τα πρόχειρα σκαριφήματα των παιδιών και τα μετατρέπει ακαριαία σε καθαρά γεωμετρικά ή οργανικά σχήματα, ενισχύοντας την οπτική αναγνώριση και την αυτοπεποίθηση στη σχεδίαση.

• **Quick, Draw! (Google AI)** — <https://quickdraw.withgoogle.com>

Αντιστοίχιση Αναλυτικού Προγράμματος: Δείκτης Επιτυχίας 1 (Πολιτισμός της Εικόνας) & Δείκτης 2 (Ταχεία Σχεδίαση)

Διαδραστικό παιχνίδι σχεδίασης 20 δευτερολέπτων όπου οι μαθητές σχεδιάζουν δοσμένες έννοιες και το νευρωνικό δίκτυο προσπαθεί να τις μαντέψει, καλλιεργώντας τη σχεδιαστική αμεσότητα και την οπτική επικοινωνία.

• **Chrome Music Lab: Kandinsky** — <https://musiclab.chromeexperiments.com/Kandinsky/>

Αντιστοίχιση Αναλυτικού Προγράμματος: Δείκτης Επιτυχίας 2 (Λέξεις - Ήχοι - Γραμμές) & Δείκτης 4 (Αφηρημένη Τέχνη)

Διαθεματική προσομοίωση συναισθησίας εμπνευσμένη από τον Βασίλι Καντίνσκι. Κάθε γραμμή, σχήμα και χρώμα που σχεδιάζει ο μαθητής μετατρέπεται αυτόματα σε μουσικούς φθόγγους και ρυθμικές μελωδίες.

• **Bomomo Generative Art** — <https://bomomo.com>

Αντιστοίχιση Αναλυτικού Προγράμματος: Δείκτης Επιτυχίας 2 (Ρυθμός / Μοτίβο) & Δείκτης 3 (Ψηφιακά Πινέλα)

Δυναμικό εργαλείο παραγωγικής τέχνης με διαδραστικά ψηφιακά πινέλα που κινούνται με βάση νόμους φυσικής, δημιουργώντας αυτόματα αφηρημένα γεωμετρικά μοτίβα και ρυθμικές συνθέσεις.

- **Toy Theater: Color Mixer Primary — <https://toytheater.com/color-mixer/>**

Αντιστοίχιση Αναλυτικού Προγράμματος: Δείκτης Επιτυχίας 2 (Θεωρία Χρωμάτων: Βασικά & Δευτερεύοντα Χρώματα)

Διαδραστικός εικονικός προσομοιωτής μίξης βασικών χρωμάτων (κόκκινο, κίτρινο, μπλε). Επιτρέπει στα παιδιά να πειραματιστούν με ασφάλεια και να ανακαλύψουν πώς παράγονται τα δευτερεύοντα χρώματα.

2. Βαθμίδα 2: Γ΄ - Δ΄ Δημοτικού

Εστίαση: Θεωρία & αρμονία χρωμάτων, συνθέσεις, κινούμενη εικόνα (animation), ψηφιακό κολλάζ και αλληλεπίδραση με έργα τέχνης.

- **Color Game by Method of Action — <https://color.method.ac>**

Αντιστοίχιση Αναλυτικού Προγράμματος: Δείκτης Επιτυχίας 2 (Χρώμα: Απόχρωση, Κορεσμός, Συμπληρωματικά Χρώματα)

Διαδραστικό παιχνίδι οπτικής ακρίβειας όπου οι μαθητές ταιριάζουν αποχρώσεις, κορεσμούς, συμπληρωματικά και τριαδικά χρώματα υπό πίεση χρόνου, εμποδώνοντας τη θεωρία των χρωμάτων.

- **Canva Color Wheel — <https://www.canva.com/colors/color-wheel/>**

Αντιστοίχιση Αναλυτικού Προγράμματος: Δείκτης Επιτυχίας 2 (Χρωματικός Κύκλος, Θερμά/Ψυχρά Χρώματα, Αντιθέσεις)

Διαδραστικός χρωματικός κύκλος για τη διδασκαλία των χρωματικών συνδυασμών (συμπληρωματικά, ανάλογα, μονοχρωματικά) και τη δημιουργία αρμονικών παλετών.

- **Kleki Paint Tool — <https://kleki.com>**

Αντιστοίχιση Αναλυτικού Προγράμματος: Δείκτης Επιτυχίας 2 (Σύνθεση & Υφή) & Δείκτης 3 (Ψηφιακή Ζωγραφική & Layers)

Πλήρες, δωρεάν διαδικτυακό εργαλείο ζωγραφικής που εισάγει τους μαθητές στις έννοιες των επιπέδων (layers), της διαφάνειας, των ψηφιακών πινέλων και της επεξεργασίας εικόνας.

- **Brush Ninja Animation Maker — <https://brush.ninja>**

Αντιστοίχιση Αναλυτικού Προγράμματος: Δείκτης Επιτυχίας 2 (Χρόνος & Κίνηση) & Δείκτης 3 (Stop-Motion / Animated GIFs)

Φιλικό εργαλείο δημιουργίας κινούμενων σχεδίων καρέ-καρέ (frame-by-frame animation). Οι μαθητές κατανοούν τη διαδοχή των εικόνων και τη δημιουργία οπτικής αφήγησης.

- **Toy Theater: Art Manipulatives & Mosaic — <https://toytheater.com/category/art/>**

Αντιστοίχιση Αναλυτικού Προγράμματος: Δείκτης Επιτυχίας 1 (Πολιτισμός Εικόνας) & Δείκτης 3 (Ψηφιακό Μωσαϊκό & Συμμετρία)

Συλλογή διαδραστικών εργαλείων για τη δημιουργία ψηφιακών ψηφιδωτών, πλεγμάτων συμμετρίας και γεωμετρικών συνθέσεων εμπνευσμένων από την παραδοσιακή και μοντέρνα τέχνη.

3. Βαθμίδα 3: Ε' - Στ' Δημοτικού

Εστίαση: Τρισδιάστατη γλυπτική & μοντελοποίηση, αρχιτεκτονική δόμηση, creative coding, εικονικά μουσεία και ιστορία της τέχνης.

- **SculptGL 3D Sculpting — <https://stephaneginier.com/sculptgl/>**

Αντιστοίχιση Αναλυτικού Προγράμματος: Δείκτης Επιτυχίας 2 (Τρισδιάστατη Φόρμα & Όγκος) & Δείκτης 3 (Virtual Clay Sculpting)

Εργαλείο 3D γλυπτικής σε εικονικό πηλό. Οι μαθητές χρησιμοποιούν ψηφιακές σπάτουλες, πίεση, λείανση και σκάλισμα για να διαμορφώσουν πολύπλοκες τρισδιάστατες φόρμες και προτομές.

- **Tinkercad 3D Design — <https://www.tinkercad.com>**

Αντιστοίχιση Αναλυτικού Προγράμματος: Δείκτης Επιτυχίας 2 (Γεωμετρικά Στερεά) & Δείκτης 3 (3D Δόμηση & Αρχιτεκτονική)

Πλατφόρμα τρισδιάστατης σχεδίασης της Autodesk που βασίζεται στη σύνθεση γεωμετρικών στερεών. Ιδανική για την ενότητα «Γήινη Δόμηση, Αρχιτεκτονική & Μακέτα».

- **Scratch (MIT Media Lab) — <https://scratch.mit.edu>**

Αντιστοίχιση Αναλυτικού Προγράμματος: Δείκτης Επιτυχίας 1 (Ψηφιακή Εικόνα) & Δείκτης 3 (Creative Coding & Interactive Art)

Γλώσσα οπτικού προγραμματισμού για τη δημιουργία διαδραστικών εικαστικών έργων, αλγοριθμικής τέχνης (generative art) και ψηφιακών διαδραστικών ιστοριών.

- **#MetKids (The Metropolitan Museum of Art) — <https://www.metmuseum.org/art/online-features/metkids>**

Αντιστοίχιση Αναλυτικού Προγράμματος: Δείκτης Επιτυχίας 1 (Πολιτιστική Κληρονομιά) & Δείκτης 4 (Ιστορία Τέχνης & Αναστοχασμός)

Διαδραστική εκπαιδευτική πλατφόρμα του Μουσείου Μητροπολίτης Νέας Υόρκης με διαδραστικό χάρτη, μηχανή του χρόνου και βίντεο παρατήρησης έργων τέχνης.

- **Google Arts & Culture — <https://artsandculture.google.com>**

Αντιστοίχιση Αναλυτικού Προγράμματος: Δείκτης Επιτυχίας 1 (Παγκόσμιος Πολιτισμός) & Δείκτης 4 (Εικονικές Περιηγήσεις 360°)

Ψηφιακή πλατφόρμα με εικονικές περιηγήσεις 360° στα μεγαλύτερα μουσεία του κόσμου, ανάλυση πινάκων σε gigapixel ανάλυση και διαδραστικά παιχνίδια αναγνώρισης τεχνοτροπιών.

4. Συγκεντρωτικός Πίνακας Αντιστοίχισης Εργαλείων

Ο παρακάτω πίνακας προσφέρει μια γρήγορη επισκόπηση των ψηφιακών εργαλείων ανά Βαθμίδα και Θεματικό Δείκτη για τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό.

Ψηφιακό Εργαλείο	Βαθμίδα	Δείκτες Επιτυχίας	Βασική Παιδαγωγική Λειτουργία
AutoDraw	Βαθμίδα 1 (Α΄-Β΄)	Δ2, Δ3	Αναγνώριση σχημάτων & σχεδίαση AI
Quick, Draw!	Βαθμίδα 1 (Α΄-Β΄)	Δ1, Δ2	Ταχεία σχεδίαση & οπτική επικοινωνία
Chrome Music Lab	Βαθμίδα 1 (Α΄-Β΄)	Δ2, Δ4	Συναισθησία (Ήχος, Γραμμή, Χρώμα)
Bomomo	Βαθμίδα 1 (Α΄-Β΄)	Δ2, Δ3	Παραγωγική τέχνη & δυναμικά μοτίβα
Color Mixer Primary	Βαθμίδα 1 (Α΄-Β΄)	Δ2	Εικονική μίξη βασικών χρωμάτων
Method of Action Color	Βαθμίδα 2 (Γ΄-Δ΄)	Δ2	Ακριβής εκμάθηση θεωρίας χρωμάτων
Canva Color Wheel	Βαθμίδα 2 (Γ΄-Δ΄)	Δ2	Χρωματικός κύκλος & αρμονικές παλέτες
Kleki Paint Tool	Βαθμίδα 2 (Γ΄-Δ΄)	Δ2, Δ3	Ψηφιακή ζωγραφική & χρήση layers
Brush Ninja	Βαθμίδα 2 (Γ΄-Δ΄)	Δ2, Δ3	Κινούμενη εικόνα καρέ-καρέ (GIF)
Toy Theater Art	Βαθμίδα 2 (Γ΄-Δ΄)	Δ1, Δ3	Ψηφιακό μωσαϊκό & συμμετρία
SculptGL	Βαθμίδα 3 (Ε΄-Στ΄)	Δ2, Δ3	3D γλυπτική σε εικονικό πηλό
Tinkercad	Βαθμίδα 3 (Ε΄-Στ΄)	Δ2, Δ3	3D σχεδίαση, δόμηση & αρχιτεκτονική
Scratch	Βαθμίδα 3 (Ε΄-Στ΄)	Δ1, Δ3	Creative coding & διαδραστική τέχνη
#MetKids	Βαθμίδα 3 (Ε΄-Στ΄)	Δ1, Δ4	Εξερεύνηση ιστορίας τέχνης & μουσειακή αγωγή
Google Arts & Culture	Βαθμίδα 3 (Ε΄-Στ΄)	Δ1, Δ4	Εικονικά μουσεία 360° & Gigapixel ανάλυση