

Η τέχνη στα αρχαϊκά χρόνια μέσα από τις Νέες Τεχνολογίες

Κοκκινάκη Αριάδνη¹, Κοκκινάκη Δήμητρα ²

ariadnikok@gmail.com, kodimi10@gmail.com

¹Med, δασκάλα ΠΣΠΠ Πατρών

² Υπ. Διδάκτωρ Πανεπιστημίου Πατρών, Φιλολόγος

Περίληψη

Με την παρούσα εργασία παρουσιάζεται μια εναλλακτική διδακτική προσέγγιση της διδασκαλίας ενός μαθήματος Ιστορίας στην Δ' Δημοτικού και Α' Γυμνασίου μέσα από τη χρήση των νέων τεχνολογιών. Αντικείμενο μελέτης αποτελεί η τέχνη στα αρχαϊκά χρόνια. Οι μαθητές θα γνωρίσουν τους δύο αρχιτεκτονικούς ρυθμούς της εποχής (δωρική- ιωνική), την αγγιογραφία (μελανόμορφα – ερυθρόμορφα αγγεία) και τη γλυπτική (κούροι και κόρες). Μέσα από τις προτεινόμενες ψηφιακές δραστηριότητες, οι μαθητές θα διερευνήσουν, θα συλλέξουν πληροφορίες, θα τις επεξεργαστούν, θα τις παρουσιάσουν και θα γνωρίσουν την αρχαϊκή τέχνη. Το αντικείμενο διδασκαλίας ανταποκρίνεται στο αναλυτικό πρόγραμμα και στη διδακτέα ύλη του σχολικού βιβλίου «Ιστορία» της Δ' Δημοτικού και Α' Γυμνασίου.

Λέξεις κλειδιά: αρχαϊκή τέχνη, αρχιτεκτονικοί ρυθμοί, αγγεία, κούροι, διαδίκτυο, ψηφιακά λογισμικά.

Η εκπαιδευτική χρήση των ΤΠΕ στο μάθημα της ιστορίας

Η εκμάθηση της ιστορίας στοχεύει στην οικοδόμηση της ιστορικής σκέψης, μέσα από την προσέγγιση ιστορικών τεκμηρίων, την ερμηνεία και ανάλυσή τους (Βακαλούδη, 2014). Προκειμένου ο μαθητής «να μάθει» Ιστορία πρέπει να αναζητά ιστορικό υλικό, να το αναλύει, να το συνδέει, να το κρίνει, να διαμορφώνει προσωπική γνώμη και να τη θέτει υπό συζήτηση στα άλλα μέλη της κοινότητάς του (Husbands, 2004). Μέσω της μελέτης των ιστορικών πηγών ο μαθητής κατανοεί καλύτερα τα γεγονότα, τις συνθήκες και τις καταστάσεις που επηρέασαν την πορεία της ζωής, καλλιεργείται η ιστορική γνώση, η κριτική ικανότητα και οι δεξιότητες για ερμηνεία (Βούρη, 2002, Νάκου, 2008, Κολιόπουλος, 2005). Παράλληλα, επιτυγχάνεται η κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού, η συγκρότηση της εθνικής και πολιτιστικής του ταυτότητας και η ανάπτυξη του αισθήματος του ανήκειν σε μια ευρύτερη ομάδα (Δάλλκος, 2000). Επειδή η ιστορική ύλη δεν προσφέρεται για απευθείας έρευνα, οι μαθητές καθοδηγούνται στην προσέγγιση του ιστορικού πλαισίου μέσα από τη μελέτη δευτερογενών πηγών, όπως είναι το Διαδίκτυο. Αυτό προσφέρει πολλαπλές αναπαράστασης της γνώσης (κείμενο, γραφικά, ήχο, προσομοιώσεις), δυνατότητες για πολλαπλούς τρόπους προσέγγισης των έργων τέχνης συνειδητοποίηση της πορείας εξέλιξης της γλυπτικής, της αρχιτεκτονικής και της αγγιογραφίας ενώ παράλληλα εξασφαλίζει την ενεργό συμμετοχή των μαθητών και των μαθητριών στην οικοδόμηση της γνώσης (Μακράκης, 2011).

Συμπεραίνουμε λοιπόν πως η διδακτική της Ιστορίας μπορεί να γίνει πληρέστερη μέσω της εκπαιδευτικής αξιοποίησης των ΤΠΕ. Η ενσωμάτωση των ΤΠΕ στη διδασκαλία της ιστορίας επιτυγχάνεται με πολλούς τρόπους:

- Ως προς τα αίτια, μέσω της κατηγοριοποίησης τους σε πεδία δεδομένων, δημιουργίας εννοιολογικών χαρτών, αναζήτησης στο διαδίκτυο.
- Ως προς την αφήγηση, μέσω της δημιουργίας εικονογραφημένης αφήγησης με κείμενο, εικόνα, γραφήματα, διαγράμματα. Κατασκευές ιστορικών πινάκων με κριτήρια. Δημιουργίας βάσης δεδομένων ερωτημάτων σχετικά με ένα θέμα.
- Ως προς την ιστορική μέθοδο, μέσω της συλλογή τεκμηρίων, με ανάλυση γραπτών πηγών, με επεξεργασία δεδομένων, με εισαγωγή δημογραφικών δεδομένων, αξιοποιώντας πληροφορικά εργαλεία παρουσιάσεων, λογισμικά, διαδίκτυο, πίνακες δεδομένων, βάσεις δεδομένων ή λογιστικά φύλλα (Βακαλούδη, 2014).

Η χρήση ψηφιακών εργαλείων στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού συστήματος είναι δυνατή σε όλες τις βαθμίδες, από το Νηπιαγωγείο μέχρι το Πανεπιστήμιο. Με τη διδακτική πρόταση που θα παρουσιαστεί παρακάτω οι μαθητές ασκούνται στην επιλογή και στην αξιολόγηση της πληροφορίας και αξιοποιούν τις Τ.Π.Ε., προκειμένου να τις εντάξουν στην οικοδόμηση της γνώσης. Συνεργάζονται, επικοινωνούν και ανταλλάσσουν σκέψεις και απόψεις. Αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα και αυτοκαθορίζουν την πορεία προς τη γνώση (Αντωνίου, Κρητικού, 2004).

Παιδαγωγικά στοιχεία του σεναρίου

Η ιδέα που διέπει το εκπαιδευτικό σενάριο

Το εκπαιδευτικό σενάριο που θα παρουσιαστεί απευθύνεται σε μαθητές της Δ' Δημοτικού και Α' Γυμνασίου και αφορά στη γνωριμία με την τέχνη των αρχαϊκών χρόνων. Η επιλεγμένη ενότητα βρίσκεται σε πλήρη συμβατότητα με το ΑΠΣ/ΔΕΠΠΣ (ΦΕΚ 303/2003), καθώς εντάσσεται στον άξονα γνωστικού περιεχομένου «**Τα αρχαϊκά χρόνια» της Δ' Δημοτικού και Α' Γυμνασίου**. Οι δραστηριότητες που προτείνονται μπορούν να υλοποιηθούν τόσο από μαθητές Δημοτικού, όσο και από μαθητές Γυμνασίου. Αυτό που μπορεί να διαφοροποιηθεί σε επίπεδο πολυπλοκότητας είναι το τελικό – παραγόμενο προϊόν μεταξύ των μαθητών πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Ωστόσο, η διδακτική πορεία και η χρήση των ψηφιακών λογισμικών είναι κοινή.

Το εν λόγω σενάριο ακολουθεί το γενικό σκοπό του μαθήματος της Ιστορίας, ο οποίος είναι η ανάπτυξη της ιστορικής σκέψης και συνειδησης και η συγκρότηση της πολιτιστικής ταυτότητας των μαθητών μέσα από την επαφή με τις ιστορικές πηγές, εικόνες και εκθέματα. Ο παραπάνω γενικός σκοπός είναι κοινός σε Δημοτικό και Γυμνάσιο. Παράλληλα, είναι συμβατό με τους στόχους του νέου προγράμματος σπουδών, μια και :

- Είναι ευέλικτο, γιατί αφήνει περιθώρια αυτενέργειας στον εκπαιδευτικό και το μαθητή.
 - Δίνει έμφαση στη διερευνητική και ανακαλυπτική μάθηση, καθώς και στη διαμαθητική επικοινωνία.
 - Εμπλέκει τους μαθητές στην αξιοποίηση των τεχνολογιών της με σκοπό την αναζήτηση, εύρεση και μελέτη ιστορικών πηγών
 - Εμπεριέχει στοιχεία διαθεματικότητας, γιατί μπορεί να συνδεθεί με τη Γλώσσα, τη Μελέτη Περιβάλλοντος και τα Εικαστικά.
- Μέσω των προτεινόμενων δραστηριοτήτων και την προσωπική εμπλοκή των μαθητών, οι τελευταίοι θα γνωρίσουν την τέχνη που αναπτύχθηκε στα αρχαϊκά χρόνια σε επίπεδο αρχιτεκτονικό (ιονικός-δωρικός ρυθμός), γλυπτική (κούροι-κόρες) και αγγιοπλαστικής (ερυθρόμορφα- μελανόμορφα αγγεία). Ταυτόχρονα, θα έρθουν σε επαφή με τον κοινωνικό ρόλο της τέχνης, μέσω της σύνδεσής της με τον τρόπο ζωής της εποχής, τον άνθρωπο, τη φύση και το περιβάλλον.

Μεθοδολογία – εποπτικά μέσα

Μέθοδος project. Αυτή βασίζεται σε τρεις άξονες δράσης: (α) στο υπό μελέτη θέμα- (β) τον προγραμματισμό των δραστηριοτήτων σε επίπεδο περιεχομένου και οργάνωσης της μαθησιακής διαδικασίας- και (γ) στην υλοποίηση (Καλύδη, 2008). Στο συγκεκριμένο σενάριο, οι μαθητές επιλέγουν ένα θέμα με το οποίο θα ασχοληθούν και καθορίζουν τους άξονες μελέτης του. Ο δάσκαλος- καθηγητής εκπονεί σχέδια εργασίας προσανατολισμένα στις μαθησιακές ανάγκες των μαθητών, αλλά και στους στόχους που έχει θέσει. Κατόπιν, οι μαθητές αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο για τα θέματα αυτά. Στο τέλος, οργανώνουν και ταξινομούν το υλικό (κείμενα , εικόνες, ήχος) και παράγουν ένα τελικό προϊόν. Η μέθοδος project συμβάλει στον εμπλουτισμό της δηλωτικής γνώσης (πληροφορίες, έννοιες, κρίσεις) και της διαδικαστικής (τρόπος χρήσης της γνώσης και των πραγμάτων). Ταυτόχρονα, δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να συμμετέχουν βιωματικά, να αξιολογούν και να κρίνουν καταστάσεις, να οργανώνουν παρουσιάσεις και να αυτοαξιολογούνται (Ματσαγκούρας, 2003, Κούσουλας, 2004, Καραντζής, 2007).

Ομαδοσυνεργατική εργασία, μια και ενισχύει τη διαπροσωπική συνεργασία, εξασφαλίζει συνθήκες βιωματικής μάθησης, προωθεί την κοινωνικοποίηση του ατόμου και μειώνει τον κοινωνικό αποκλεισμό (Ματσαγκούρας, 2002).

Εκπαιδευτική αξιοποίηση των ΤΠΕ ως μέσω ενεργοποίησης των μαθητών, αλλά και ως μέσω εύκολης πρόσβασης στην πληροφόρηση (Ματακιάς, 2015).

Εκτιμώμενη διάρκεια

Το προτεινόμενο σενάριο διδασκαλίας έχει συνολική διάρκεια 3 εβδομάδων (3 ώρες εβδομαδιαίως, εκ των οποίων οι 2 είναι οι ώρες του μαθήματος της Ιστορίας και 1 της ευέλικτης ζώνης). Ορισμένες ομαδικές δραστηριότητες διεκπεραιώνονται κατ' οίκον και κατόπιν παρουσιάζεται το παραγόμενο έργο στην τάξη (δραστηριότητες 9, 10).

Στόχοι του σεναρίου

A. Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

- Να γνωρίσουν τους δυο αρχιτεκτονικούς ρυθμούς της αρχαϊκής εποχής, ιωνικό και δωρικό.
- Να διακρίνουν τα χαρακτηριστικά στοιχεία της γλυπτικής της εποχής που εξετάζουμε (κούροι, κόρες).
- Να διαπιστώσουν τις διαφορές ανάμεσα στους δύο ρυθμούς (ερυθρόμορφα και μελανόμορφα αγγεία) της αγγιοπλαστικής.
- B. Ως προς τις δεξιότητες**
- Να καλλιεργήσουν δεξιότητες ομαδικής δράσης και συνεργασίας: διαχείριση χρόνου, καταμερισμό εργασίας, στοχοθεσία, συνευθύνη, ανάληψη ρόλων.
- Να ασκηθούν στη διερεύνηση διαφορετικών πηγών, στην ανάλυση της πληροφορίας και στη μελέτη εικόνων με αρχαιολογικά ευρήματα.
- Να αξιοποιούν μηχανές αναζήτησης για τη διερεύνηση ιστορικών πηγών.
- Να επισκεπτόνται ψηφιακές εγκυκλοπαίδειες και ιστοσελίδες Μουσείων και πολιτιστικών φορέων για την αναζήτηση πληροφοριών ιστορικού ενδιαφέροντος.
- Να εκφράζονται με διαφορετικούς τρόπους (γλωσσικά, εικαστικά, με τη χρήση ΤΠΕ κτλ.), έχοντας ως αφετηρία - ερέθισμα την αρχαϊκή τέχνη.

Γ. Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών:

- Να χρησιμοποιήσουν τον υπολογιστή ως εργαλείο ανακάλυψης, δημιουργίας, αλλά και ως νοητικό εργαλείο ανάπτυξης της σκέψης.
- Να αντιληφθούν ότι το «**YouTube**» και το «**google**» είναι δημοφιλείς διαδικτυακοί τόποι, ο οποίος επιτρέπουν αναζήτηση, αποθήκευση πληροφοριών και αναπαραγωγή ψηφιακών ταινιών, βίντεο και μουσικής.
- Να γνωρίσουν το λογισμικό «**INSPIRATION 9**» και το **Cmap Tools** που ανήκει στα συστήματα εννοιολογικής χαρτογράφησης ανοιχτού τύπου.
- Να γνωρίσουν το λογισμικό κατασκευής παζλ «**JIGZONE**»
- Να χρησιμοποίησαν το λογισμικό «**Revelation Natural Art**», ως εργαλείο για ζωγραφική.
- Να γνωρίσουν το λογισμικό ψηφιακής αφήγησης «**LITTLE BIRDS TALE**».
- Να γνωρίσουν τις δυνατότητες των λογιστικών φύλλων κατασκευάζοντας ιστοριογραμμή.
- Να μάθουν να οργανώνουν παρουσιάσεις στο **POWER POINT**.
- Να μάθουν να δημιουργήσουν βίντεο χρησιμοποιώντας το **MOVIE MAKER**.
- Να γνωρίσουν το εργαλείο ζωγραφικής **PAINT**.

Το σενάριο διδασκαλίας

Οι δραστηριότητες που προτείνονται διεκπεραιώνονται παράλληλα με τη χρήση του σχολικού εγχειριδίου μέσα από τη σφαιρική μελέτη και την αναζήτηση ποικιλίας πηγών, κειμένων και εικόνων. Το παρόν ψηφιακό σενάριο εστιάζει σε τρεις συγκεκριμένους τομείς: τους αρχιτεκτονικούς ρυθμούς (ιονικό- δωρικό), τα αγγεία (μελανόμορφα – ερυθρόμορφα) και τα αγάλματα (κούροι- κόρες) και προβλέπει δραστηριότητες που στοχεύουν στην εκμάθηση και τη διάκριση των παραπάνω.

1. Αρχικό στάδιο του προγράμματος είναι η ανάγνωση των προϋπάρχουσων γνώσεων και εμπειριών των μαθητών σχετικά με την τέχνη και την αρχιτεκτονική της εποχής που εξετάζουμε. Είναι βασική προϋπόθεση εκ μέρους του δασκάλου η γνώση των νοητικών μοντέλων που έχουν διαμορφώσει οι μαθητές (Κόκκοτας, 2002), προκειμένου να οικοδομήσει το σχέδιο μαθήματος και να εστιάσει σε συγκεκριμένα θέματα. Έτσι, ο δάσκαλος προκαλεί αφόρμηση και καταγισμό ιδεών προκειμένου να έρθουν στο φως οι προϋπάρχουσες αντιλήψεις των μαθητών. Οι μαθητές φτιάχνουν έναν απλό **εννοιολογικό χάρτη**, με τη χρήση του εικονιδίου **Cmap Tools**, που είναι εγκατεστημένο ως εικονίδιο στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή ή μέσω του λογισμικού **INSPIRATION 9**.

2. Έπεται ο χρονικός προσανατολισμός και η τοποθέτηση των αρχαϊκών χρόνων στο χρόνο με τη δημιουργία ιστοριογραμμής χρησιμοποιώντας λογισμικό φύλλο μέσω **excel** ή μέσω των ιστοσελίδων www.timetoast.com ή www.timerime.com.

3. Οι μαθητές ενημερώνονται από το δάσκαλο σχετικά με την τέχνη των αρχαϊκών χρόνων, τους κούρους, τα αγγεία και τους ρυθμούς αρχιτεκτονικής (Καλτσάς, 2001). Χρησιμοποιούν εικόνες από το διαδίκτυο και τις αποθηκεύουν σε έναν ειδικά διαμορφωμένο φάκελο με τίτλο «**εικόνες-αρχαϊκή τέχνη**». Κατόπιν, παρατηρούν τις εικόνες και τις ομαδοποιούν στις τρεις προαναφερμένες κατηγορίες. Τις αποθηκεύουν σε αντίστοιχους υποφακέλους. Στη συνέχεια συζητούν για κάθε κατηγορία ξεχωριστά: για το υλικό κατασκευής των εκθεμάτων, τι απεικονίζουν, ποια είναι τα χαρακτηριστικά τους, οι διαφορές και οι ομοιότητές τους, ποια είναι η χρήση τους και ποια συναισθήματα τους δημιουργούν.

4. Κατόπιν, προβαίνουν σε εικονική περιήγηση της έκθεσης του Αρχαιολογικού μουσείου Αθηνών στο <http://www.namuseum.gr/exhibitions/eretria26-4-10/01-3D-gr.html> , αλλά και στο [youtube](http://www.youtube.com/watch?v=jwFpnUPckQ) <http://www.youtube.com/watch?v=jwFpnUPckQ>, όπου μπορούν να δουν πλήθος κούρων και κόρων που εκτίθενται εκεί, καθώς και αγγεία της εποχής.

5. Οι μαθητές μεταβαίνουν στο <http://www.archaiologia.gr/wp-content/uploads/2011/07/68-7.pdf> και διαβάζουν το άρθρο «Το έργο άγαλμα της Φρασίλειας, μια πρόταση για την αποκατάσταση της πολυχρωμίας του ενδύματος της Κόρης». Μέσω αυτού παρατηρούν τα ίχνη χρώματος που έχουν διασωθεί στο χιτώνα της κόρης και ενμερώνονται ότι τα αρχαϊκά αγάλματα ήταν πολύχρωμα. Στη συνέχεια, επιχειρούν να αποδώσουν τα πραγματικά χρώματα στη λευκή εικόνα του μαρμάρινου αγάλματος της Φρασίλειας μέσω του **PAINT**.

6. Οι μαθητές φτιάχνουν παζλ με τις εικόνες από την αρχαϊκή τέχνη που έχουν αποθηκεύσει και τα συναρμολογούν χρησιμοποιώντας το λογισμικό «**JIGZONE**».

7. Φτιάχνουν ένα δυναμικό κολάζ μελανόμορφων και ερυθρόμορφων αγγείων με εικόνες που έχουν αναζητήσει στο διαδίκτυο και τις έχουν αποθηκεύσει. Μεταβαίνουν στη διεύθυνση <http://muzy.com/app/photobox>.

8. Οι μαθητές ζωγραφίζουν αρχαϊκά αγγεία μέσω λογισμικού **Revelation Natural Art** .

9. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και δημιουργούν ένα δικό τους παραμύθι με τίτλο «Το βράδυ οι Κούροι του αρχαιολογικού μουσείου ζωντανεύουν και μιλούν. Τι συμβαίνει; Πού πάνε; Ποιοι συναντούν;». Εναλλακτικά, μπορούμε να δώσουμε εικόνες από αρχαϊκά αγγεία και να ζητήσουμε από τους μαθητές να γράψουν διαλόγους ή αφηγηθούν ένα γεγονός σχετικά με τη σκηνή που εικονίζεται. Οι μαθητές μπορούν να ζωγραφίσουν επιπλέον εικόνες και σκηνές, εφόσον το επιθυμούν, και να τις σκανάρουν.

Κατόπιν, «ζωντανεύουν ψηφιακά» το παραμύθι τους δημιουργώντας ένα βίντεο ψηφιακής αφήγησης με το λογισμικό **www.littlebirdtales.com**. Οι μαθητές κάνουν upload μιας εικόνας και κατόπιν ηχογραφούν τους διαλόγους- ιστορία που σχετίζονται με αυτήν. Στη συνέχεια πατούν save και συνεχίζουν την διαδικασία με μια δεύτερη εικόνα, έως ότου ολοκληρωθεί η ιστορία τους. Μέσω αυτού του λογισμικού δημιουργούν ένα ηλεκτρονικό παραμύθι, το οποίο το παρουσιάζουν στην ολομέλεια.

10. Οι μαθητές χωρισμένοι σε τρεις ομάδες αναζητούν πληροφορίες α. για τους κούρους, β. για τους αρχιτεκτονικούς ρυθμούς και γ. για τα αγγεία. Σκοπός είναι να παράγουν ένα πληροφοριακό βίντεο. Αρχικά, συλλέγουν τις πληροφορίες, τις οργανώνουν και δημιουργούν μια ψηφιακή παρουσίαση στο **power point** με κείμενα, ήχο, εικόνες και εφέ. Στη συνέχεια αποθηκεύουν τις διαφάνειες της παρουσιάσής του σε μορφή JPEG και «κατεβάζουν» ηλεκτρονικά μουσική της αρεσκείας τους. Κατόπιν, εργάζονται στο **windows movie maker** και φτιάχνουν το βίντεο της θεματικής ενότητάς τους πλαισιωμένο από μουσική. Τέλος, το βίντεο παρουσιάζεται επίσης στην τάξη.

Αξιολόγηση

- Το μοντέλο αξιολόγησης είναι το **CIPP (Context, Input, Process, Product)** και εστιάζει στους παρακάτω τομείς:
 - Αξιολόγηση με βάση τους στόχους του προγράμματος για τη διατύπωση του βαθμού επίτευξής τους. Περιλαμβάνει διαγνωστική αξιολόγηση μέσω της ανάδειξης της προϋπάρχουσας γνώσης των μαθητών, διαμορφωτική αξιολόγηση που εφαρμόζεται σε όλη τη διάρκεια της διδασκαλίας και αποσκοπεί στην έγκαιρη ενημέρωση του εκπαιδευτικού για την πορεία της διδασκαλίας και την τελική αξιολόγηση του προγράμματος εφαρμόζεται με σκοπό την αποτίμηση του τελικού αποτελέσματος της διδασκαλίας και πραγματοποιείται με νέο καταγισμό ιδεών σχετικά με την τέχνη στα αρχαϊκά χρόνια. Ο δάσκαλος δημιουργεί καινούριο εννοιολογικό χάρτη με το λογισμικό «**INSPIRATION 9**» ή με το **Cmap Tools** και γίνεται αντιπαράθεση με τον αρχικό.
 - Ανταπόκριση των μαθητών στις ανάγκες του προγράμματος.
 - Λειτουργία των ομάδων (συλλογικότητα- συνεργασία, σχέσεις που αναπτύχθηκαν, συνέπεια μαθητών- εκπαιδευτικών).
 - Ανάπτυξη δεξιοτήτων (σύνθεση δεδομένων για τη διερεύνηση των προβλημάτων, αναζήτηση εναλλακτικών λύσεων).
 - Συνολική αποτίμηση του προγράμματος (λάθη, παραλείψεις, αδυναμίες, ποιότητα του τελικού αποτελέσματος, προτάσεις βελτίωσης).
 - Υποστήριξη στην υλοποίηση του προγράμματος (επαρκής υλικοτεχνική υποδομή, δυνατότητα πρόσβασης σε πηγές γνώσεων, επάρκεια εκπαιδευτικού υλικού που χρησιμοποιήθηκε).

Επέκταση

- Η ενασχόληση των μαθητών με την τέχνη των αρχαϊκών χρόνων θα ήταν πληρέστερη εάν, εκτός από τις προαναφερμένες ψηφιακές δραστηριότητες, οι μαθητές είχαν τη δυνατότητα:
 - να επισκεφτούν από κοντά και να μελετήσουν τις συλλογές του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου Αθηνών.
 - να αναπαραστήσουν με εικαστικούς τρόπους τα εκθέματα της αρχαϊκής τέχνης, όπως να ζωγραφίσουν ερυθρόμορφα και μελανόμορφα αγγεία ή να φτιάξουν από πυλό ή πλαστελίνα ένα άγαλμα.
 - να δραματοποιήσουν κάποιες εικόνες αγγείων.
 - να φτιάξουν ανιμίματα για κάποια εκθέματα.