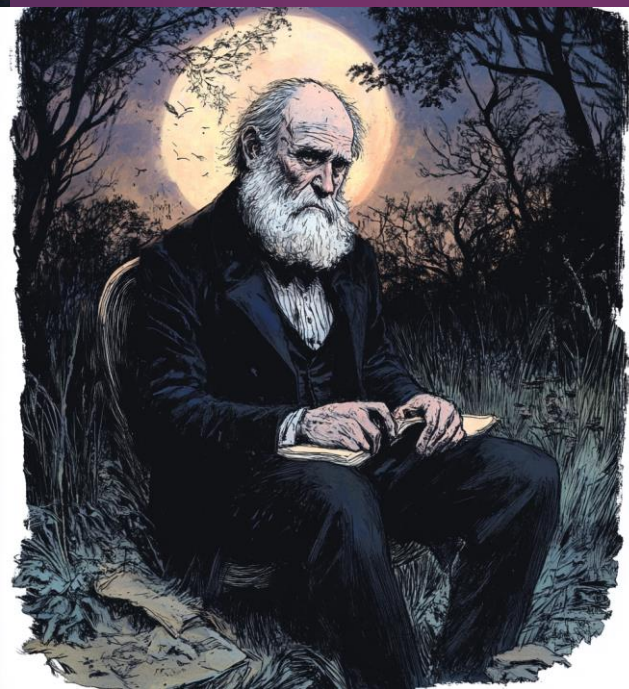
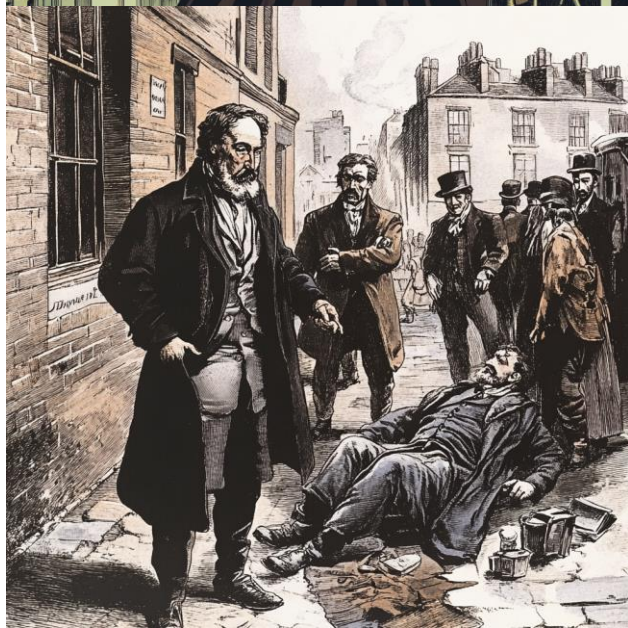




Graphic Novel Lab:

Ιστορίες επιστήμης... καρέ-καρέ!



«Όταν η επιστήμη συναντά
την τέχνη της αφήγησης»

Περιεχόμενο του Ομίλου

Ένα δημιουργικό εργαστήριο όπου συγχωνεύονται διαφορετικοί κόσμοι για να δημιουργήσουν κάτι μοναδικό:

Ιστορίες επιστημόνων και ανακαλύψεων μέσα από την τέχνη των κόμικς!

Θεματικοί άξονες

- ▶ Επιστήμες: Φυσική, Χημεία, Βιολογία, Μαθηματικά
- ▶ Ιστορία της επιστήμης: Οι ανακαλύψεις που άλλαξαν τον κόσμο
- ▶ Εικαστικά - Σχεδίαση: Μολύβια και χαρτί, καρέ-καρέ
- ▶ Αφήγηση - Σενάριο: Η δύναμη των ιστοριών

Τι είναι ένα Graphic Novel

- ▶ Ένα εκτενές εικονογραφημένο έργο με ολοκληρωμένη αφήγηση που συνδυάζει την τέχνη της εικόνας με τη δύναμη του λόγου.



Διαφορές με τα κόμικ

- ▶ Μεγαλύτερη εμβάθυνση στους χαρακτήρες
- ▶ Πιο σύνθετη αφηγηματική δομή
- ▶ Θεματικό βάθος και ωριμότητα
- ▶ Ολοκληρωμένη ιστορία σε ένα τόμο

Είδη Graphic Novel

- ▶ Βιογραφικό
- ▶ Επιστημονικό
- ▶ Ιστορικό
- ▶ Κοινωνικό



Γιατί να συνδυάσουμε Επιστήμη & Τέχνη

Η επιστήμη

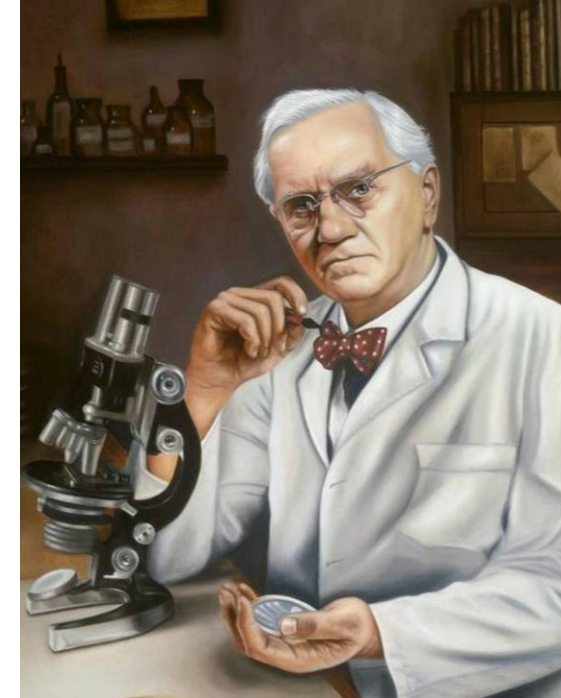
Εξηγεί **πώς λειτουργεί ο κόσμος** μέσα από παρατήρηση, πειραματισμό και ανάλυση.

Η τέχνη

Μας βοηθά να **κατανοήσουμε** και να **αφηγηθούμε** τον κόσμο με συναισθημα και φαντασία.

Η αξία της Ιστορίας της Επιστήμης

- ▶ Οι επιστημονικές ανακαλύψεις δεν έγιναν σε κενό – επηρεάστηκαν από τον πολιτισμό, τις ιδέες, τους ανθρώπους της εποχής τους. Έτσι, περιλαμβάνουν λάθη, τυχαίες ανακαλύψεις, συστηματική προσπάθεια και αλλαγές ιδεών!
- ▶ Μελετώντας την ιστορία της επιστήμης, **μαθαίνουμε για:**
 - ▶ **Την εξέλιξη των ιδεών:** Μαθαίνουμε πώς οι θεωρίες αλλάζουν, προσαρμόζονται και εξελίσσονται με τον καιρό.
 - ▶ **Τη φύση της γνώσης:** Κατανοούμε τη φύση της επιστημονικής μεθόδου και τον τρόπο που χτίζεται η γνώση.
 - ▶ **Την ανθρώπινη διάσταση:** Εμπνεόμαστε από την περιέργεια, το πάθος, τα λάθη και τις επιτυχίες των επιστημόνων.



Πώς θα δουλέψουμε

- ▶ Ομάδες 3–4 μαθητών
 - Συνεργασία και ανταλλαγή ιδεών
- ▶ Εργαστήρια
 - Αφήγηση, σενάριο, σχεδίαση
- ▶ Προσκεκλημένοι
 - Καλλιτέχνες και επιστήμονες



Τι θα μάθουμε

▶ Αφήγηση:

- ▶ Να μετατρέπουμε επιστημονικά γεγονότα σε συναρπαστικές ιστορίες

▶ Χαρακτήρες:

- ▶ Να σχεδιάζουμε χαρακτήρες και σκηνικά που ζωντανεύουν

▶ Οπτικοποίηση:

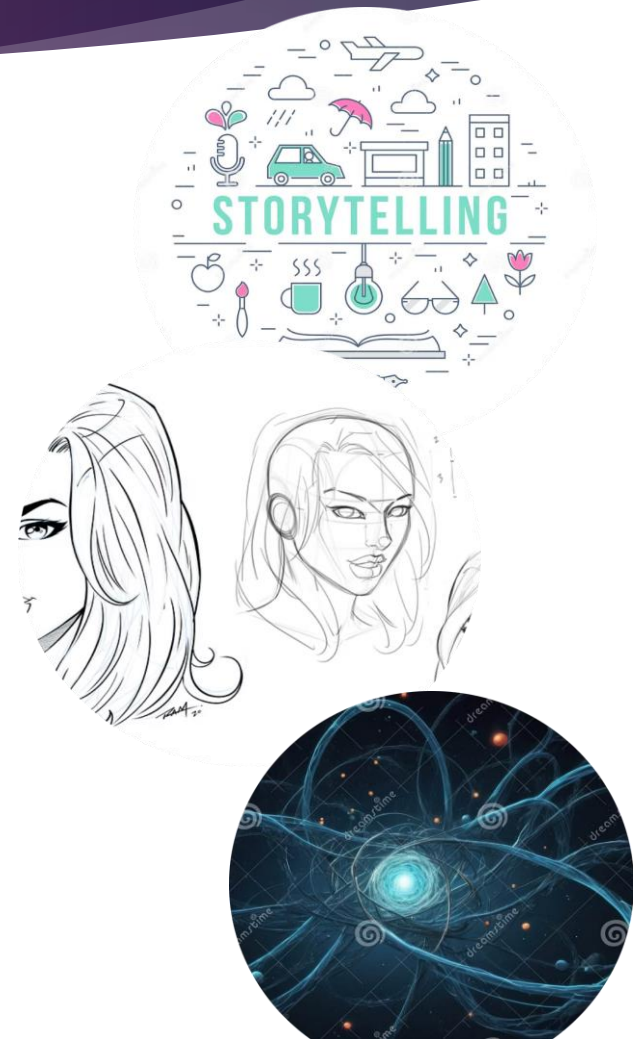
- ▶ Να αποτυπώνουμε επιστημονικές έννοιες με απλό και εικαστικό τρόπο

▶ Έρευνα:

- ▶ Να ερευνούμε ιστορικά δεδομένα και πηγές με κριτική σκέψη

▶ Συνεργασία:

- ▶ Να συνεργαζόμαστε και να παρουσιάζουμε δημιουργικά τις ιδέες μας

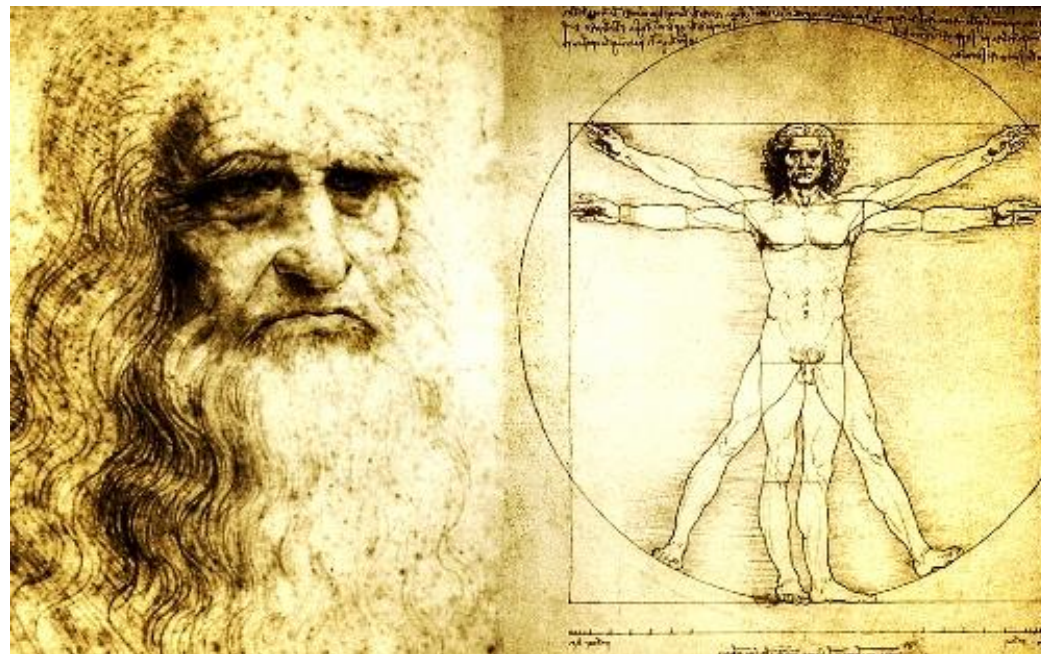


Τι θα χρειαστούμε

- ▶ **Τετράδιο ή φάκελο εργασιών**
 - ▶ Για να κρατάμε σημειώσεις και σκίτσα
- ▶ **Υλικά σχεδίασης**
 - ▶ Μολύβια, μαρκαδόρους, χαρτιά A4, μπλοκ ζωγραφικής
- ▶ **Ψηφιακές συσκευές**
 - ▶ Όπου υπάρχει δυνατότητα & ανάλογα τα ενδιαφέροντά μας
- ▶ **Φαντασία & Ομαδικό Πνεύμα!**
 - ▶ Το πιο σημαντικό από όλα



Leonardo da Vinci (1452-1519)

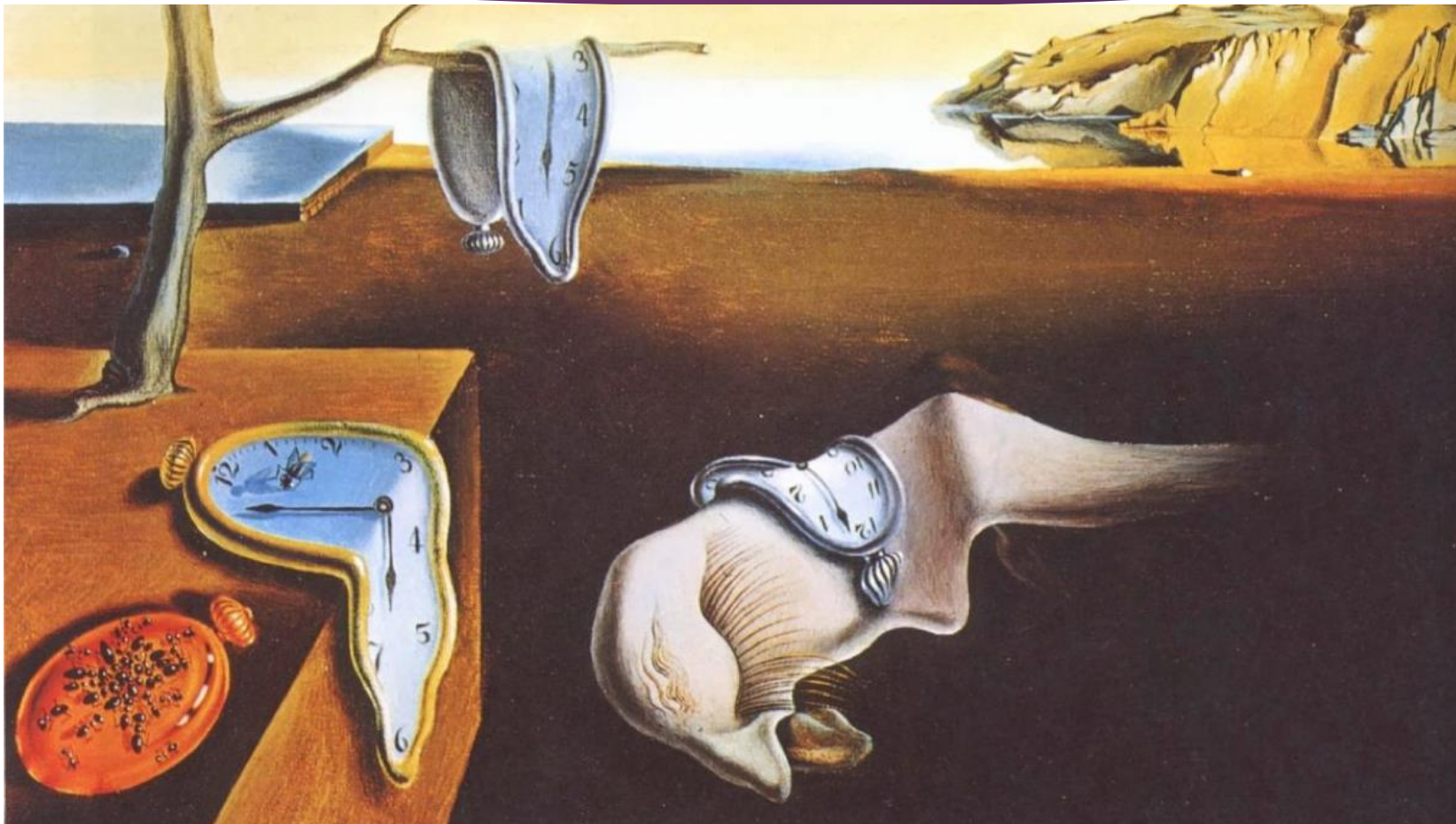


Joseph Wright of Derby: *Ένα πείραμα με πουλί μέσα σε μια αντλία αέρα (1768)*

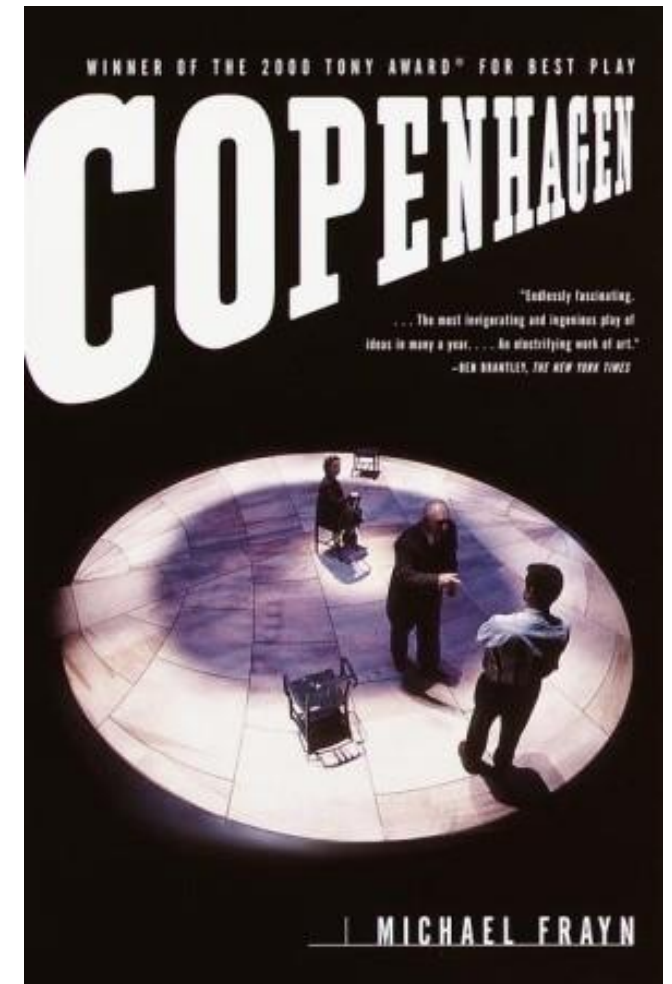
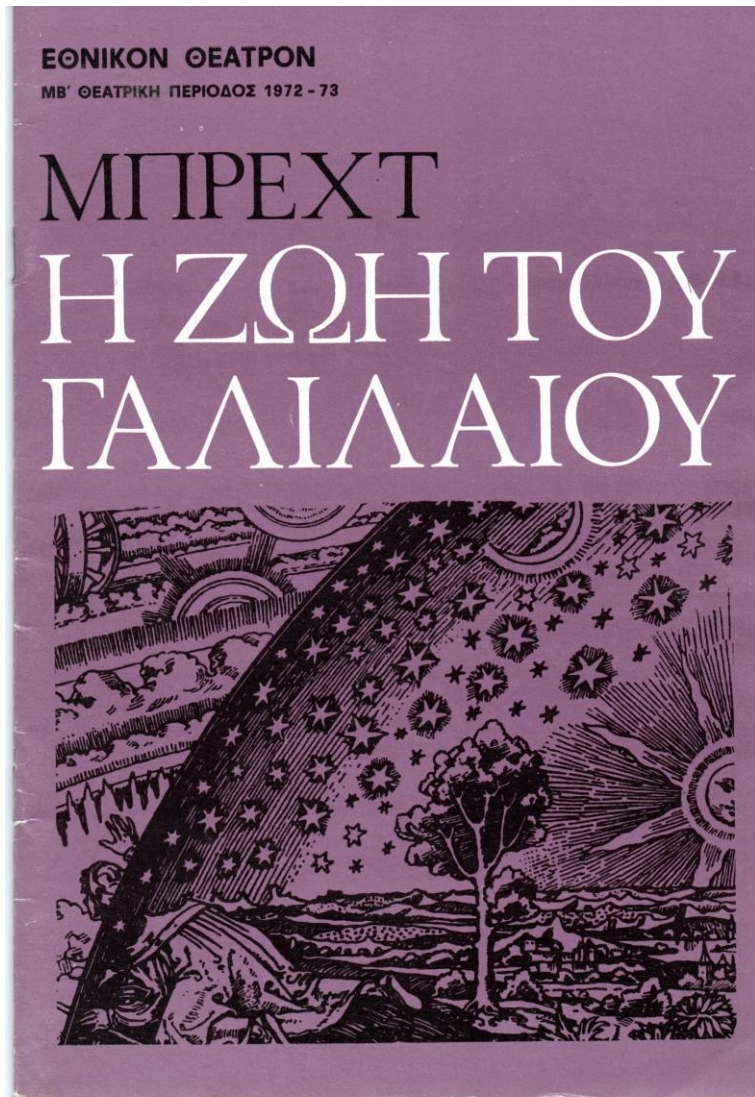


Ο πίνακας με τίτλο “Ένα πείραμα με πουλί μέσα σε μια αντλία αέρα” απεικονίζει τον Άγγλο χημικό και αλχημιστή Robert Boyle να αφαιρεί τον αέρα από ένα γυάλινο δοχείο, στο οποίο είχε τοποθετήσει ένα πουλί.

Salvador Dalí – *The Persistence of Memory* (1931)



Θεατρικά
έργα ...



Ταινίες...



Μικρό δημιουργικό παιχνίδι:

"Αν ήσουν επιστήμονας σε graphic novel, ποιος θα ήσουν;"

Αυτό το παιχνίδι θα μας βοηθήσει να γνωριστούμε καλύτερα και να εξασκηθούμε στη δημιουργία χαρακτήρων!

Βήματα:

1. Επιλέξτε έναν επιστήμονα που σας εμπνέει.
2. Δημιουργήστε ένα σκίτσο/καρέ με τον χαρακτήρα σας.
3. Προσθέστε φούσκα διαλόγου με μια φράση του.

“

Η επιστήμη χρειάζεται περιέργεια,
η τέχνη χρειάζεται φαντασία.
Ή μήπως το αντίστροφο; ”

Επόμενη συνάντηση:

«Ανακαλύπτοντας τους ήρωες της επιστήμης – Από τον Αριστοτέλη στη Marie Curie και στο σήμερα»

Ετοιμαστείτε να ξεκινήσουμε ένα συναρπαστικό ταξίδι στον κόσμο των μεγάλων επιστημονικών ανακαλύψεων και των ανθρώπων που τις πραγματοποίησαν!