Τίτλος Διαγωνισμού Ζωγραφικής

**«Οι τοίχοι έχουν τη δική τους ιστορία»**

Α. Αναλυτική Περιγραφή του Διαγωνισμού

Ο **Δήμος Αθηναίων**, στο πλαίσιο της προώθησης της δημιουργικής έκφρασης και της καλλιτεχνικής καλλιέργειας των μαθητών, διοργανώνει τον **Μαθητικό Διαγωνισμό Ζωγραφικής "Οι τοίχοι έχουν τη δική τους ιστορία "**, προσκαλώντας τους μαθητές των Γυμνασίων να συμμετάσχουν και να αποτυπώσουν μέσα από τη ζωγραφική τις ιδέες, τα συναισθήματα και τις ανησυχίες τους για σύγχρονα κοινωνικά ζητήματα.

Ο διαγωνισμός αποτελεί μια μοναδική ευκαιρία για τους μαθητές **να εκφραστούν ελεύθερα**, να ανακαλύψουν τη δύναμη της τέχνης ως μέσο επικοινωνίας και να συνεισφέρουν στην **αισθητική αναβάθμιση του σχολικού τους χώρου**.

### ***Οφέλη του Διαγωνισμού***

###### **Για τους μαθητές:**

###### Ευκαιρία να αποτυπώσουν τις ιδέες και τις ανησυχίες τους μέσω της ζωγραφικής.

###### Ανάπτυξη δεξιοτήτων και ενίσχυση της αυτοπεποίθησής τους.

###### Δυνατότητα **να δουν το έργο τους να εκτυπώνεται σε τοίχο του σχολείου τους**

###### **Για τα σχολεία:**

###### Δημιουργία ενός καλαίσθητου και εμπνευσμένου περιβάλλοντος μάθησης.

###### **Συμμετοχή σε μια πρωτοβουλία που ενώνει την εκπαιδευτική κοινότητα μέσα από την τέχνη.**

###### **Για την τοπική κοινωνία:**

###### Ανάδειξη της σημασίας της τέχνης στην εκπαίδευση και την κοινωνική συνοχή.

###### **Ενίσχυση της δημιουργικής έκφρασης των παιδιών.**

**Τρία έργα που θα ξεχωρίσουν ανάμεσα σε όλα τα Γυμνάσια του Δήμου που θα δηλώσουν συμμετοχή, θα εκτυπωθούν σε μεγάλη κλίμακα σε τοίχο των τριών αντίστοιχων σχολείων,** αφήνοντας ένα διαχρονικό καλλιτεχνικό αποτύπωμα στη μαθητική κοινότητα!

**Β. Θεματικές διαγωνισμού**

Οι μαθητές μπορούν να διαλέξουν μία από τις παρακάτω **τρεις θεματικές ενότητες:**

1. Ψηφιακός Κόσμος & Τεχνολογία

**Τίτλος Διαγωνισμού**: *"Ο κόσμος πίσω από την οθόνη"*

**Περιγραφή θέματος**: Ο ψηφιακός κόσμος είναι γεμάτος ευκαιρίες και προκλήσεις που μας συνδέουν, μας ψυχαγωγούν, αλλά και μας προβληματίζουν. Τα social media, τα παιχνίδια και η τεχνητή νοημοσύνη αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς μας. Καλούμε τους μαθητές να εξερευνήσουν την επίδραση της τεχνολογίας στη ζωή τους, ανακαλύπτοντας τη δημιουργική της πλευρά.

**Πηγές έμπνευσης**

**Ο εικονικός και ο πραγματικός εαυτός**

* Πώς διαφέρει η ζωή μας μέσα και έξω από τα social media;
* Αν τα συναισθήματα στα social είχαν χρώμα και σχήμα, πώς θα ήταν;
* Τι συμβαίνει "πίσω" από ένα τέλειο διαδικτυακό προφίλ;
* Αν οι άνθρωποι επικοινωνούσαν μόνο με emojis, πώς θα ήταν ο κόσμος;
* Πώς επηρεάζουν τα φίλτρα και τα likes την αυτοεικόνα μας;
* Πώς θα έμοιαζε ένας κόσμος χωρίς social media;

**Gaming: Φαντασία, περιπέτεια & επιρροή**

* Αν οι κανόνες των video games ίσχυαν στην πραγματική ζωή, τι θα άλλαζε;
* Πώς θα ήταν ο αγαπημένος σου ήρωας αν ζούσε στον κόσμο μας;
* Αν μπορούσες να σχεδιάσεις ένα νέο επίπεδο για ένα παιχνίδι, πώς θα ήταν;
* Τι συναισθήματα σου προκαλεί η νίκη και η ήττα στο gaming;
* Πώς το gaming μπορεί να λειτουργήσει ως εργαλείο μάθησης και δημιουργικότητας;

#### **Τεχνητή Νοημοσύνη: Σύμμαχος ή απειλή;**

* Πώς φαντάζεσαι τη συνύπαρξη ανθρώπων και ρομπότ στο μέλλον;α
* αν η AI είχε συναισθήματα, πώς θα τα εκδήλωνε;
* Πώς θα μοιάζει ένα σχολείο όπου η AI είναι μέρος της καθημερινότητας;
* Τι θα γινόταν αν οι συσκευές μας μπορούσαν να σκέφτονται μόνες τους;
* Αν έπρεπε να σχεδιάσεις ένα ρομπότ βοηθό, τι μορφή και ικανότητες θα είχε;

**Γενικές ερωτήσεις προβληματισμού**

* Πού τελειώνει ο ψηφιακός κόσμος και αρχίζει ο πραγματικός;
* Πώς θα είναι η τεχνολογία όταν εσύ θα είσαι στην ηλικία των γονιών σου;
* Ποιες είναι οι "σκοτεινές" και οι "φωτεινές" πλευρές της τεχνολογίας;
* Τι θα συνέβαινε αν η τεχνολογία ξαφνικά εξαφανιζόταν;
* Ποιος ελέγχει ποιον; Οι άνθρωποι την τεχνολογία ή το αντίστροφο;

**2.** Ιστορία και Περιβάλλον

**Τίτλος Διαγωνισμού:** "Η δική μου Αθήνα"

**Περιγραφή θέματος:** Η Αθήνα είναι μια πόλη γεμάτη ιστορία, μύθους, ζωντάνια και ποικιλομορφία. Οι μαθητές καλούνται να εξερευνήσουν την ιστορία της πόλης, να αντλήσουν έμπνευση από μύθους, μνημεία και σημαντικά γεγονότα, και να αποτυπώσουν μέσα από τη δική τους ματιά την Αθήνα που τους εμπνέει. Μέσα από τα έργα τους, μπορούν να συνδέσουν το ιστορικό παρελθόν με τη σύγχρονη καθημερινότητα και να ερμηνεύσουν τι σημαίνει για αυτούς η κληρονομιά της πόλης.

**Υποκατηγορία: Γειτονιές της Αθήνας**  
Οι μαθητές μπορούν να ζωγραφίσουν αγαπημένες τους γειτονιές, αναδεικνύοντας ιστορικά στοιχεία, μνημεία και χαρακτηριστικά που συνδέουν την παράδοση με το παρόν.

**Πηγές έμπνευσης**

**Ιστορικά μνημεία & μέρη**

* Ποιο ιστορικό σημείο της Αθήνας σε εμπνέει περισσότερο και γιατί;
* Πώς θα παρουσίαζες τη συνύπαρξη του αρχαίου και του σύγχρονου;
* Αν η Αθήνα είχε "ψυχή", πώς θα την απεικόνιζες;

**Μύθοι & θρύλοι**

* Πώς θα ζωγράφιζες έναν μύθο της Αθήνας με σύγχρονη ματιά;
* Πώς θα φανταζόσουν τους θεούς να ζουν στη σημερινή πόλη;
* Αν δημιουργούσες έναν νέο μύθο για την Αθήνα, ποιος θα ήταν;

**Ζωή στην Αρχαία Αθήνα**

* Πώς θα απεικόνιζες μια μέρα στην Αρχαία Αθήνα;
* Αν ένας αρχαίος φιλόσοφος ζούσε σήμερα, πώς θα ήταν;
* Ποια στοιχεία της αρχαίας Αθήνας έχουν επιβιώσει μέχρι σήμερα;

**Γειτονιές της Αθήνας**

* Αν η γειτονιά σου είχε φωνή, τι ιστορίες θα έλεγε;
* Πώς έχουν αλλάξει οι αθηναϊκές γειτονιές μέσα στον χρόνο;
* Πώς μπορείς να αποτυπώσεις την αρμονία του παλιού και του νέου στην πόλη;

**Όραμα για το μέλλον**

* Πώς φαντάζεσαι την Αθήνα σε 100 χρόνια;
* Πώς μπορεί η ιστορική κληρονομιά να διατηρηθεί ζωντανή;
* Πώς θα έμοιαζε μια πιο πράσινη και βιώσιμη Αθήνα;

**Γενικές ερωτήσεις προβληματισμού**

* Πώς βλέπεις εσύ την Αθήνα μέσα από τα μάτια σου;
* Ποια είναι η πιο όμορφη γωνιά της πόλης για σένα;
* Αν μπορούσες να αποτυπώσεις την ατμόσφαιρα της πόλης με χρώματα, ποια θα διάλεγες;
* Πώς μπορείς να δείξεις μέσα από ένα έργο τέχνης ότι η Αθήνα είναι μια πόλη με ψυχή και ιστορία;
* Πώς νιώθεις όταν περπατάς ανάμεσα σε αρχαία μνημεία;
* Αν έπρεπε να ζωγραφίσεις την πόλη σαν ένα ζωντανό οργανισμό, πώς θα την απεικόνιζες;
* Τι σε κάνει να νιώθεις "κομμάτι" αυτής της πόλης;
* Πώς πιστεύεις ότι βλέπουν την Αθήνα οι επισκέπτες της και πώς οι κάτοικοί της;
* Πώς θα ήθελες να μοιάζει η Αθήνα όταν μεγαλώσεις;

3. Αθλητισμός & Ολυμπιακά Ιδεώδη

**Τίτλος Διαγωνισμού:** "Αθλητισμός και Ολυμπιακά Ιδεώδη"

**Περιγραφή θέματος:** Ο αθλητισμός είναι κάτι παραπάνω από άσκηση ή διασκέδαση. Είναι ένα μέσο που ενώνει τους ανθρώπους, διδάσκει την αξία της συνεργασίας, της προσπάθειας και της προσωπικής υπέρβασης. Μέσα από την τέχνη, οι μαθητές καλούνται να εξερευνήσουν τη δύναμη του αθλητισμού, να αποτυπώσουν στιγμές που αναδεικνύουν την ομαδικότητα, την αντοχή στις δυσκολίες και τη χαρά της επιτυχίας.

Είτε εμπνέονται από έναν αθλητικό θρίαμβο, είτε από την καθημερινή προπόνηση, οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν έργα που συμβολίζουν την αθλητική πειθαρχία, τη συνεργασία και την προσωπική νίκη.

**Στόχος:** Να βοηθήσουμε τους μαθητές να αντιληφθούν την αξία του αθλητισμού ως μέσο προσωπικής και συλλογικής ανάπτυξης. Μέσα από τη δημιουργική διαδικασία, θα έχουν την ευκαιρία να εκφράσουν τι σημαίνει για αυτούς η προσπάθεια, η συνεργασία και ο θρίαμβος, εμπνέοντας τους συμμαθητές και την κοινότητά τους να αναγνωρίσουν τη δύναμη της επιμονής και της συνεργασίας.

**Πηγές έμπνευσης**

**Προσωπική υπέρβαση & επιτυχία**

* Πώς νιώθεις όταν ξεπερνάς τα όριά σου;
* Αν η επιμονή και η αφοσίωση είχαν μορφή, πώς θα τις ζωγράφιζες;
* Πώς αποτυπώνεται η χαρά μιας νίκης ή η δύναμη να συνεχίζεις μετά από μια ήττα;
* Τι υπάρχει πίσω από κάθε μεγάλη επιτυχία – σκληρή δουλειά, προπόνηση, απογοητεύσεις;

**Ομαδικότητα & συνεργασία**

* Πώς μπορείς να εκφράσεις την έννοια της ομάδας μέσα από την τέχνη;
* Ποια εικόνα δείχνει την αλληλοϋποστήριξη στον αθλητισμό;
* Αν η συνεργασία ήταν ένα σύμβολο, τι θα απεικόνιζε;
* Πώς θα αποτύπωνες τη στιγμή που ένας αθλητής βοηθά έναν αντίπαλο ή συμπαίκτη του;
* **Ένταση & Συγκίνηση στον Αθλητισμό**
* Πώς θα ζωγράφιζες τη στιγμή της έντασης πριν από έναν αγώνα;
* Πώς εκφράζεται η συγκίνηση μέσα από την κίνηση ενός αθλητή;
* Αν η νίκη είχε χρώμα ή σχήμα, πώς θα έμοιαζε;
* Πώς μπορείς να αποδώσεις τον ρυθμό και τη δυναμική του αθλητισμού σε μια στατική εικόνα;

**Αθλητές & πρότυπα**

* Ποιος αθλητής σε εμπνέει και πώς θα αποτύπωνες τη φιλοσοφία του;
* Αν μπορούσες να συνδυάσεις δύο αθλήματα σε ένα έργο τέχνης, ποια θα ήταν;

**Ο Αθλητισμός ως κοινωνικό φαινόμενο**

* Πώς μπορεί ο αθλητισμός να ενώσει διαφορετικούς λαούς και πολιτισμούς;
* Αν σχεδίαζες μια "παγκόσμια σημαία του αθλητισμού", τι θα περιείχε;
* Πώς μπορεί ο αθλητισμός να γίνει εργαλείο για την κοινωνική αλλαγή και την ειρήνη;

**Ο Αθλητισμός του μέλλοντος**

* Πώς φαντάζεσαι τα αθλήματα σε 50 χρόνια;
* Αν μπορούσες να δημιουργήσεις ένα νέο άθλημα, ποιο θα ήταν και πώς θα το απεικόνιζες;
* Πώς η τεχνολογία μπορεί να αλλάξει τον αθλητισμό;

**Γενικές ερωτήσεις προβληματισμού**

* **Αν έπρεπε να αποτυπώσεις τον αθλητισμό χωρίς αθλητές ή γήπεδα, τι εικόνα θα δημιουργούσες;**
* **Πώς μπορείς να δείξεις ότι η μεγαλύτερη νίκη είναι η προσπάθεια και όχι το αποτέλεσμα;**
* **Τι συμβολίζει για εσένα η αξία του "ευ αγωνίζεσθαι" και πώς θα την αποτύπωνες καλλιτεχνικά;**
* **Αν μπορούσες να φτιάξεις μια αφίσα που να εμπνέει τους ανθρώπους να ασχοληθούν με τον αθλητισμό, πώς θα την σχεδίαζες;**

Γ. Τεχνικές Προδιαγραφές

### Οδηγίες προς τους μαθητές:

Λαμβάνοντας υπόψη ότι τα έργα θα εκτυπωθούν απευθείας σε τοίχο και όχι σε αφίσα, προτείνεται τα θέματα να είναι πιο ελεύθερα και να ξεφεύγουν από την παραδοσιακή λογική του πλαισίου.

* Σκεφτείτε πώς θα φαίνεται το έργο σας σε μεγάλο μέγεθος όπως ένα graffiti ή μια τοιχογραφία μεγάλης κλίμακας.
* Δημιουργήστε σχέδια που δεν περιορίζονται σε πλαίσια ή γεωμετρικά σχήματα, ώστε να αποδίδονται φυσικά στον τοίχο.
* Αποφύγετε υπερβολικά μικρές λεπτομέρειες ή πολύ λεπτές γραμμές που μπορεί να μην φαίνονται σωστά σε μεγάλες διαστάσεις.
* Λάβετε υπόψη σας την υφή του τοίχου. Ο αρνητικός χώρος (διάφανο φόντο) βοηθά το σχέδιο να «δέσει» με την επιφάνεια.

#### ΓΙΑ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ ΣΕ ΧΑΡΤΙ:

* **Μέγεθος χαρτιού:** Χρησιμοποιήστε χαρτί μεγέθους Α3 ή μεγαλύτερο.
* **Ποιότητα χαρτιού:** Προτιμήστε χαρτί καλής ποιότητας συμβατό με τη μέθοδο ζωγραφικής που θα επιλέξετε, ώστε να αντέχει χωρίς να τσαλακώνεται ή να φθείρεται.
* **Υλικά:**
  + Χρησιμοποιήστε έντονα και ζωντανά χρώματα (π.χ. ακρυλικά, ξυλομπογιές, μαρκαδόρους ή νερομπογιές).
  + Αποφύγετε τα πολύ ανοιχτά χρώματα ή σκιές.
* **Περιθώρια:** Αφήστε ένα κενό περιθώριο 1-2 εκατοστών γύρω από το σχέδιο για να αποφευχθεί η απώλεια μέρους του έργου κατά τη σάρωση ή εκτύπωση.
* **Καθαρότητα έργου:** Φροντίστε το χαρτί να μην έχει σημάδια, σκισίματα ή τσακίσεις.

#### ΓΙΑ DIGITAL ART:

* **Μορφή αρχείου:** Προτιμούνται αρχεία διανυσματικών γραφικών (αν δημιουργείτε σε Fresco, Illustrator κα) όπως SVG, AI, EPS.   
  Στην περίπτωση που επιλέξετε να σχεδιαστεί σαν εικόνα (σε προγράμματα όπως Procreate, Photoshop κα), δημιουργήστε τον καμβά σας με διαστάσεις τουλάχιστον 12.000 pixels η μεγάλη πλευρά και αποθηκεύστε το αρχείο σας σε μορφή .**TIFF** ή **.PNG**.
* Χρησιμοποιήστε αρνητικό χώρο (διάφανο φόντο), ώστε να ενσωματωθεί ομαλά το σχέδιο με την υφή του τοίχου. Μην περιορίζετε τα σχέδια σε συγκεκριμένα πλαίσια ή τετράγωνα. Δημιουργήστε ροές και σχέδια που μοιάζουν "ζωντανά" στον τοίχο.

**Δ. Υποβολή συμμετοχών & διαδικασία παράδοσης έργων**

**Ο υπεύθυνος εκπαιδευτικός,**συντονίζει κι ενημερώνει τους συμμετέχοντες μαθητές,συγκεντρώνει τις ιδέες και καθοδηγεί την ομάδα του για τη **δημιουργία ενός έργου.**

* **Ονοματεπώνυμο μαθητή** και **τάξη** γραμμένα διακριτικά στο πίσω μέρος του έργου.
* **Τίτλος έργου** (προαιρετικό).
* **Σύντομη περιγραφή του έργου** από τον μαθητή (προαιρετικό).

**Ε. Αποστολή των έργων στον Δήμο**

**Το έργο που κάθε σχολείο δημιούργησε ώστε να συμμετέχει με αυτό στον διαγωνισμό, θα παραλειφθεί από τον Δήμο Αθηναίων .**

### **Σημαντικές Υποδείξεις:**

**Τελική προθεσμία υποβολής έργων:** **30/4/25**

**Έργα που δεν πληρούν τις τεχνικές προδιαγραφές δεν θα γίνονται δεκτά.**  
Η συμμετοχή των μαθητών είναι **εθελοντική**, χωρίς κόστος ή άλλες υποχρεώσεις.  
Σε περίπτωση αποριών, επικοινωνήστε με το τμήμα του Δήμου Αθηναίων στο **Τηλέφωνο….**

**Ή στο Email…**

**Ζ. Χρονοδιάγραμμα για Εκπαιδευτικούς & Μαθητές**

 Διάρκεια: 20 Μαρτίου – 30 Απριλίου

Φάση 1: Ενημέρωση & έμπνευση

20– 25 Μαρτίου  
✔️ Παρουσίαση του διαγωνισμού στους μαθητές από τους εκπαιδευτικούς.  
✔️ Ανάρτηση αφισών στους σχολικούς χώρους.  
✔️ Συζητήσεις & καλλιτεχνικά εργαστήρια για έμπνευση και ανάπτυξη ιδεών.

Φάση 2: Δημιουργία & υποβολή έργων

 26 Μαρτίου – 30 Απριλίου  
✔️ Οι μαθητές δημιουργούν ένα έργο με την καθοδήγηση των εκπαιδευτικών.

1 -10 Μαΐου  
✔️ Ο Δήμος συλλέγει την συμμετοχή του κάθε σχολείου.

**Επιτροπή αξιολόγησης & επιλογής νικητών**

Επιτροπή από καλλιτέχνες, εικαστικούς και εκπρόσωπο του Δήμου θα προχωρήσει στην αξιολόγηση και επιλογή των 3 έργων.

**Κριτήρια αξιολόγησης:**

* + **Δημιουργικότητα & πρωτοτυπία** – Η μοναδικότητα της ιδέας και η καλλιτεχνική σύλληψη.
  + **Εκφραστικότητα & σύνδεση με το θέμα** – Πόσο αποτελεσματικά μεταδίδεται το μήνυμα του έργου.
  + **Τεχνική & χρήση υλικών** – Ο βαθμός επιδεξιότητας και προσπάθειας.
  + **Ικανότητα αφήγησης** – Η συναισθηματική και οπτική δύναμη του έργου.
  + Εντός προδιαγραφών