

Βιομηχανικό σχέδιο και τέχνη

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Καλλιτεχνική Παιδεία

Δημιουργός Σεναρίου: ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ ΤΣΑΓΚΑΡΑΚΗΣ (Εκπαιδευτικός)

Έλεγχος Σεναρίου με τα Προγράμματα Σπουδών: ΚΑΡΤΣΑΚΑ ΕΛΕΝΗ (Σχολικός Σύμβουλος)

Έλεγχος Επιστημονικής Επάρκειας Σεναρίου: ΛΑΖΑΡΟΥ ΣΩΤΗΡΙΑ (Συντονιστής)

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**Βιομηχανικό σχέδιο και τέχνη**».

Δημιουργήθηκε στις **07/16/2015 - 19:13** και έχει υποστηρικτικό ρόλο στο έργο του εκπαιδευτικού.

Δεν αντικαθιστά το Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο, το οποίο περιέχει όλο το Διαδραστικό Περιεχόμενο και αξιοποιεί τις ψηφιακές δυνατότητες της Πλατφόρμας «Αίσωπος».

Το σενάριο αυτό έχει χαρακτηριστεί ως «Βέλτιστο» ύστερα από αξιολόγηση από δύο αξιολογητές και είναι αναρτημένο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του στην Πλατφόρμα «Αίσωπος».

Το Διαδραστικό Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του βρίσκεται στον σύνδεσμο:

<https://aesop.iep.edu.gr/node/12427>

Επισημαίνεται ότι τα σενάρια της Πλατφόρμας «Αίσωπος» διακρίνονται σε:

Υποδειγματικά Σενάρια: Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομώνων (Εκπαιδευτικοί Αυξημένων Προσόντων, Σχολικοί Σύμβουλοι, Μέλη ΔΕΠ / Επιστημονικό Προσωπικό του ΙΕΠ).

Βέλτιστα Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία άνω των 70 μονάδων.

Επαρκή Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία από 50 έως 70 μονάδες.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» - MIS: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051.

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής, Αξιολόγησης και Παρουσίασης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος», αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης.

Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:

Επιστημονικός Υπεύθυνος Πράξης για τις Δράσεις που αφορούν το Ι.Ε.Π: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 2: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Υπεύθυνος Υποέργου 3: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Επιστημονική Συντονίστρια των ειδικών επιστημόνων του Υποέργου 1: Βασιλική Καραμπέτσου, Φιλολόγος, Εισηγήτρια Ι.Ε.Π.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

Το παρόν ψηφιακό σενάριο περιέχει φύλλα εργασίας, τα οποία είναι συνημμένα στο αρχείο «PDF» και μπορείτε να τα ανοίξετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

- 1η Φάση: [fyllo_ergasias-kristal_pallas_1_0.doc](#)
- 2η Φάση: [fyllo_ergasias-art_nuove_1_0.pdf](#)
- 3η Φάση: [fyllo_ergasias-bauhouse_3.doc](#)
- 4η Φάση: [fyllo_ergasias-pop_art_4.doc](#)

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Καλλιτεχνική Παιδεία (Γενικό Λύκειο)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Οι μαθητές/τριες θα γνωρίσουν πως η τέχνη επηρεάζεται από την εξέλιξη της τεχνολογίας, την χρήση νέων υλικών και καταναλωτικών προτύπων. Τη σχέση της τέχνης με την τεχνική και το βιομηχανικό σχεδιασμό.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Το παρόν σενάριο παρουσιάζει τη θεμελίωση της σύγχρονης αισθητικής αντίληψης μέσα από την εξέταση του Κρύσταλ Πάλας ενός σημαντικού αρχιτεκτονικού έργου της νεώτερης εποχής και την επισκόπηση σημαντικών καλλιτεχνικών σταθμών της νεώτερης τέχνης και συγκεκριμένα την επισκόπηση του κινήματος της Αρ Νουβώ, της Σχολής Μπαουχάουζ και του κινήματος της Ποπ Αρτ.

Διδακτικοί Στόχοι

- Οι μαθητές να διακρίνουν την διαφορά ανάμεσα στην τέχνη και την χρηστικότητα.
- Να εντοπίζουν τα αισθητικά χαρακτηριστικά σε αντικείμενα καθημερινής χρήσης.
- Να πειραματιστούν στη σχεδίαση ενός χρηστικού αντικειμένου και στη δημιουργία προσωπικών προτάσεων.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- χρηστικότητα
- βιομηχανικό σχέδιο
- αρ νουβώ
- βιομηχανικό αντικείμενο
- μοντέλο
- μαζική αναπαραγωγή
- καταναλωτική κουλτούρα
- λιτή γραμμή.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Υλικοτεχνική υποδομή

Διαδραστικό πίνακα ή βίντεο προτζέκτορα, δίκτυο υπολογιστών, σύνδεση με το διαδίκτυο, εκτυπωτή A4, σχεδιαστήρια, βιβλία τέχνης, χαρτιά - χαρτόνια (λευκά και χρωματιστά), υλικά ανακύκλωσης, σύρμα, ριζόχαρτο, κόλα, ψαλίδι, τέμπερες, πινέλα, μολύβια 2B, 4B.

Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο σε διδακτικές ώρες για δουλειά εντός του σχολείου

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Οι εικόνες από τη Βικιπαίδεια, από ελεύθερο copyright και από τα σχολικά βιβλία "Ιστορία Διακοσμητικών Τεχνών" Α΄ τάξη 2ου κύκλου ΤΕΕ-ΟΕΔΒ και "Εικαστικά" Α΄ τάξη Γενικού Λυκείου - Διόφαντος .

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Συνδυασμός παθητικής και ενεργητικής μάθησης

Επίπεδο Διαδραστικότητας

μεσαίο

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

15-18

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Γενικό Λύκειο

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: Κρύσταλ Πάλας

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: τάξη

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. .
2. Τζόζεφ Πάξτον
3. Εικόνες του Κρύσταλ Πάλας

2η Φάση: Αρ Νουβώ

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: τάξη

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Βίκτωρ Χόρτα, Η σκάλα του Tassel House, Βρυξέλες, 1894
2. Εκφάνσεις της Αρ Νουβώ στις εικαστικές και εφαρμοσμένες τέχνες
3. Παιχνίδι μνήμης για την Αρ Νουβώ

3η Φάση: Σχολή του Μπαουχάουζ

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: τάξη

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

- Το πρόγραμμα της σχολής
2. Βιβλίο - παρουσίαση της σχολής του Μπαουχάουζ
 3. ΚΑΛΕΣ & ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΕΣ ΤΕΧΝΕΣ
 4. Χρονολόγιο Μπαουχάουζ

4η Φάση: Το ντιζάιν και η Ποπ Αρτ

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: τάξη

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Τομ Γουέσελμαν, " Νεκρή φύση # 20 ", μικτή τεχνική, 1962
2. Εικόνες Ποπ Αρτ έργων τέχνης και βιομηχανικού σχεδιασμού
3. Παιχνίδι μνήμης για την Ποπ Αρτ και το ντιζάιν

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

1η Φάση: Κρύσταλ Πάλας

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: τάξη

Ο χυτοσίδηρος, κράμα σιδήρου και άνθρακα, άρχισε να χρησιμοποιείται στην οικοδομική από το τέλος του 18^{ου} αιώνα. Η δυνατότητα του χυτοσιδήρου ως ρευστό υλικό μέσα σε καλούπια επέτρεψε τη δημιουργία νέων διακοσμητικών σχεδίων για κολώνες, τόξα και τη ζεύξη μεγάλων επιφανειών και ανοιγμάτων, σε εργοστάσια, σε αποθήκες και σε γέφυρες. Το Κρύσταλ Πάλας σχεδιασμένο από τον Τζόζεφ Παξτον δημιουργήθηκε για τα στεγάσει την 1^η Διεθνή Έκθεση Βιομηχανικών Προϊόντων στο Χάϊντ Παρκ του Λονδίνου, το 1851. Παρά τις εντυπωσιακές του διαστάσεις (125 μ. πλάτος, 560 μ. μήκος και 22 μ. ύψος) έδινε την εντύπωση ανάλαφρης κατασκευής και εντυπωσίαζε με τη διαφάνεια και τη φωτεινότητα στο εσωτερικό του σε σχέση με το εξωτερικό περιβάλλον. Το μικρό κόστος, ο σύντομος χρόνος κατασκευής (μόνο 9 μήνες), η φορητότητά του (μετά το τέλος της έκθεσης μεταφέρθηκε σε άλλη τοποθεσία) ανταποκρινόταν στις απαιτήσεις της βιομηχανικής κοινωνίας και άνοιξε το δρόμο για την έλευση της μοντέρνας αρχιτεκτονικής.

Ο λεπτομερής σχεδιασμός προκατασκευασμένων στοιχείων από χυτοσίδηρο και γυαλί, που κατασκευάστηκαν σε διάφορα εργοστάσια στην Αγγλία και συναρμολογήθηκαν επί τόπου στο εργοτάξιο, δημιούργησε νέες σχέσεις ανάμεσα στην τεχνολογία και τους εκφραστικούς στόχους του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού και άλλων χρηστικών αντικειμένων. Το Κρύσταλ Πάλας αποτέλεσε παράδειγμα για τις εμπορικές εκθέσεις που ακολούθησαν με αποκορύφωμα τον εμβληματικό πύργο του Άϊφελ στη Διεθνή Έκθεση του Παρισιού, το 1889, με ύψος 300 μέτρα, που παρέμεινε για αρκετό καιρό, το ψηλότερο κτίριο του κόσμου.

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo_ergasias-kristal_pallas_1_0.doc](#)

1. .

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12427/1540#25681>

2. Τζόζεφ Πάξτον

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 117

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12427/1540#14445>

3. Εικόνες του Κρύσταλ Πάλας

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12427/1540#14467>

2η Φάση: Αρ Νουβώ

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: τάξη

Ένα πλατύ καλλιτεχνικό κίνημα αναπτύχθηκε στην Ευρώπη και την Αμερική την τελευταία δεκαετία του 19^{ου} και την πρώτη δεκαετία του 20^{ου} αιώνα. Η ταχύτητα της διάδοσής του έδωσε διαφορετικές ονομασίες σε κάθε χώρα (στη Γερμανία ονομάστηκε Γιούγκενστιλ, στην Αυστρία Σετσεσιόν, στην Ιταλία και τη Λατινική Αμερική Λίμπερτυ). Το κίνημα χαρακτηρίζεται από την αντίθεσή του στον ιστορικισμό. Επιδίωκε την επιστροφή στη φύση και εμπνεόταν από το φυτικό και ζωικό κόσμο, πειραματιζόμενο στη χρήση νέων υλικών, όπως το μέταλλο, το κεραμικό και το γυαλί. Το καλλιτεχνικό αυτό ρεύμα εκφράστηκε σε όλα τα είδη των εικαστικών και εφαρμοσμένων τεχνών. Στη ζωγραφική με τους Γκούσταβ Κλιμτ και Μούχα. Στη εικονογράφηση με τους Μπήρνσλεϋ και Έκμαν. Στο έπιπλο τον Μαζολέλ, στο κόσμημα τον Λαλίκ και στα γυάλινα φωτιστικά τους Ντωμ, Γκαλέ και Τίφανυ. Στην αρχιτεκτονική κυριότεροι εκπρόσωποι υπήρξαν οι Μάκιντος, Σάλλιβαν, Α. Γκαουντί και Ο Γκιμάρ με την κατασκευή των εισόδων του παρισινού μετρό, που έγιναν σύμβολο της Αρ Νουβώ. Στο πεδίο της εσωτερικής διακόσμησης διασημότεροι καλλιτέχνες της Αρ Νουβώ υπήρξαν οι Μπινγκ, Βίκτωρ Χόρτα και Βαν Ντε Βέλντε. Κυριαρχεί το διακοσμητικό ύφος με περιελισσόμενα φυτικά μοτίβα σε πόρτες, εισόδους με σφυρήλατο σίδηρο, σε κάγκελα και υαλοστάσια (βιτρώ).

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo_ergasias-art_nuove_1_0.pdf](#)

1. Βίκτωρ Χόρτα, Η σκάλα του Tassel House, Βρυξέλες, 1894

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12427/1541#25682>

2. Εκφάνσεις της Αρ Νουβώ στις εικαστικές και εφαρμοσμένες τέχνες

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12427/1541#14794>

3. Παιχνίδι μνήμης για την Αρ Νουβώ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 113

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12427/1541#22855>

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Διευκρίνιση: Βρες και άνοιξε τις δύο ίδιες εικόνες όσο πιο γρήγορα μπορείς

3η Φάση: Σχολή του Μπαουχάουζ

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: τάξη

Έως τις αρχές του 20^{ου} αιώνα τα περισσότερα αντικείμενα καθημερινής χρήσης (έπιπλα, σκεύη, διακοσμητικά) ήταν χειροποίητα, αναπαρήγαγαν στιλ προηγούμενων εποχών και είχαν μεγάλο κόστος παραγωγής. Ταυτόχρονα τα τυποποιημένα βιομηχανικά προϊόντα παράγονταν μαζικά, με χαμηλό κόστος, αλλά με αμφίβολη αισθητική αξία. Μετά τον Α΄ παγκόσμιο πόλεμο επιδιώχθηκε να λυθεί αυτό το πρόβλημα, δηλαδή να προσδοθεί αισθητική ποιότητα στο βιομηχανοποιημένο προϊόν. Η ίδρυση της σχολής του Μπαουχάουζ από το Βάλτερ Γκρόπιους, το 1919, στη Βαϊμάρη, στόχευε να συνδέσει τον καλλιτέχνη με τον τεχνίτη και επεδίωκε να αποκτήσουν καλλιτεχνική αξία τα βιομηχανικά προϊόντα. Ήταν μια σχολή εφαρμοσμένων τεχνών όπου δίδαξαν καταξιωμένοι τεχνίτες και καλλιτέχνες της εποχής. Οι μαθητές, με την τριετή εκπαίδευσή τους, αποκτούσαν θεωρητική και πρακτική γνώση πάνω στα υλικά, στη διαδικασία της παραγωγής, στη σύνθεση, στη καλλιτεχνική σχεδίαση και μοντελοποίηση νέων μορφών βιομηχανικών προϊόντων. Από το 1926 η σχολή μεταφέρθηκε στο Ντεσάου για να κλείσει οριστικά το 1933 από τους ναζί. Τα προϊόντα που σχεδίασαν οι μαθητές της σχολής έγιναν πρότυπα βιομηχανικού σχεδιασμού που παράγονται και χρησιμοποιούνται έως σήμερα. Η σχολή του Μπαουχάουζ συνέδεσε την λειτουργικότητα με την αισθητική στη βιομηχανική παραγωγή και άνοιξε τους δρόμους για το σύγχρονο βιομηχανικό ντιζάιν.

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo_ergasias-bauhouse_3.doc](#)

1. **Το πρόγραμμα της σχολής**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12427/1542#25683>

2. **Βιβλίο - παρουσίαση της σχολής του Μπαουχάουζ**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12427/1542#14875>

3. **ΚΑΛΕΣ & ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΕΣ ΤΕΧΝΕΣ**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12427/1542#14214>

4. Χρονολόγιο Μπαουχάουζ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 117

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12427/1542#14878>

4η Φάση: Το ντιζάιν και η Ποπ Αρτ

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: τάξη

Η Ποπ-αρτ ξεκίνησε στις ΗΠΑ και το Ηνωμένο Βασίλειο στη δεκαετία του 1950, και αντικατοπτρίζει την κοινωνία της αφθονίας και του καταναλωτισμού που διαπερνά τη ζωή των μεγαλουπόλεων, εμπνεόμενη από την τεχνολογία, την κατανάλωση, τα μέσα μαζικής ενημέρωσης και το λαϊκό πολιτισμό. Κωμικές ταινίες, διαφημίσεις, βιομηχανοποιημένα προϊόντα, αλλά και φωτογραφίες λαϊκών ειδώλων συνέθεταν το κίνημα που χαρακτηρίστηκε από τον ζωγράφο Ρίτσαρντ Χάμιλτον ως "δημοφιλές, προσωρινό, χαμηλού κόστους, βιομηχανικό, νεανικό, πνευματώδες, σέξι, γοητευτικό και μεγαλοεπιχειρηματικό". Οι καλλιτέχνες θόλωναν τη διάκριση τέχνης και ζωής, τοποθετώντας φωτογραφίες εγκαταστάσεων σε παράθυρα πολυκαταστημάτων και προϊόντων σούπερ μάρκετ σε μουσεία.

Οι καλλιτέχνες και οι σχεδιαστές επιδίωκαν τη χρήση βιομηχανικών διεργασιών παραγωγής του έργου, εξερευνώντας τη λειτουργία του μέσα από τα αντικείμενα καθημερινής χρήσης, το στυλιζάρισμα και μια φωτεινή παλέτα χρωμάτων. Από τα νέα υλικά, που οι σχεδιαστές έδειξαν ιδιαίτερο ενδιαφέρον ήταν το πλαστικό.

Κύρια χαρακτηριστικά της Ποπ Αρτ αισθητικής αποτέλεσαν ο αυθορμητισμός, η δημιουργική υπερβολή, η ανάλαφρη διάθεση, η σάτιρα, οι έντονες χρωματικές αντιθέσεις και εν γένει η απόρριψη του παραδοσιακού. Δεν είναι τυχαίο ότι την ίδια περίοδο γνώρισε μεγάλη έξαρση στη Μεγάλη Βρετανία η Ποπ μουσική, η οποία θεωρείται συχνά αισθητικά συγγενής προς την Ποπ Αρτ. Πίνακες με αναπαραστάσεις τενεκεδένιων κουτιών γνωστού προϊόντος, του Έλβις Πρίσλεϊ και της Μέριλιν Μονρόε ή ακόμα θέματα δανεισμένα από τα αμερικανικά κόμιξ και τη διαφήμιση αποτελούν χαρακτηριστικό δείγμα της Ποπ Αρτ.

Το φωτομοντάζ, το κολάζ και η συναρμολόγηση αποτέλεσαν συνηθισμένες μεθόδους της Ποπ-αρτ. Από τις μυθικές φυσιογνωμίες της δεκαετίας του 1960, ο Άντι Γουόρχολ δημιούργησε το 1962 τις *Είκοσι πέντε Μέριλιν*, ένα από τα διασημότερα θέματά του, χρησιμοποιώντας ως βάση ένα φωτογραφικό πορτρέτο. Η απεικόνιση της Μονρόε ως προϊόντος κουλτούρας, συσκευασμένης για το κοινό σαν καταναλωτικό αγαθό. Ο Πίτερ Μπλέικ, ο Τομ Γουέσελμαν, ο Τζάσπερ Τζόουνς, ο Ρόι Λίχτενσταϊν, ο Ντέιβιντ Χόκνεϊ κ.α. ήταν ανάμεσα στους πρωταγωνιστές της.

Φύλλα εργασίας:

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

[fyllo_ergasias-pop_art_4.doc](#)

1. **Τομ Γουέσελμαν, " Νεκρή φύση # 20 ", μικτή τεχνική, 1962**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12427/1543#25716>

Σχόλιο: Συνδυάζει στοιχεία τόσο διαφορετικά όσο οι εικόνες της διαφήμισης, μια πραγματική βρύση της κουζίνας, καθώς και την αναπαραγωγή ενός πίνακα ζωγραφικής του ζωγράφου Πιέτ Μόντριαν.

2. **Εικόνες Ποπ Αρτ έργων τέχνης και βιομηχανικού σχεδιασμού**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12427/1543#22421>

3. **Παιχνίδι μνήμης για την Ποπ Αρτ και το ντιζάιν**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 113

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12427/1543#22818>

Διευκρίνιση: Βρες και άνοιξε τις δύο ίδιες εικόνες όσο πιο γρήγορα μπορείς

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.