

# Το παιδί και η παιδική ηλικία μέσα από τη Νεοελληνική ζωγραφική

**Βέλτιστο  
Σενάριο**

**Γνωστικό αντικείμενο:**

Καλλιτεχνικά / Εικαστικά

**Δημιουργός Σεναρίου:** ΑΝΤΩΝΙΑ ΘΩΜΟΠΟΥΛΟΥ (Εκπαιδευτικός)

**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: «**Το παιδί και η παιδική ηλικία μέσα από τη Νεοελληνική ζωγραφική**».

Δημιουργήθηκε στις **09/11/2015 - 18:09** 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/20209>

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\\_2.pdf](#)
- 2η Φάση: [fyllo\\_ergasias\\_sholi\\_monahoy.pdf](#)
- 3η Φάση: [paixnidi.pdf](#) , [fyllo\\_ergasias\\_3i\\_evdomada.pdf](#)
- 4η Φάση: Δεν υπάρχει
- 5η Φάση: Δεν υπάρχει

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.

## Γενική Περιγραφή Σεναρίου

### Γνωστικό Αντικείμενο

Καλλιτεχνικά / Εικαστικά (Γυμνάσιο)

### Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Το σενάριο στοχεύει στο να έρθουν οι μαθητές σε επαφή με την εικαστική αναπαράσταση του παιδιού και της παιδικής ηλικίας μέσα από τη Νεοελληνική ζωγραφική. Συντελείται η διερευνητική προσέγγιση της συγκεκριμένης απεικόνισης στη Νεοελληνική ζωγραφική με αφετηρία το 19<sup>ο</sup> αιώνα, ώστε να φανεί η ποικιλομορφία των εκφραστικών αναζητήσεων των δημιουργών και να διαπιστώσουν οι μαθητές ότι έτσι αντανakλάται η αμοιβαία σχέση παιδί - παιδική ηλικία , κοινωνικό-ιστορικό περιβάλλον - οικογένεια.

### Γενική περιγραφή περιεχομένου

Το σενάριο στοχεύει στο να έρθουν οι μαθητές σε επαφή με τα γενικά χαρακτηριστικά αντιπροσωπευτικών έργων της Νεοελληνικής ζωγραφικής, μέσα από το κοινό θέμα «Το παιδί και η παιδική ηλικία». Ωθεί στο να εξερευνήσουν οι μαθητές το βαθύτερο νόημα που κρύβει η κάθε εικόνα ανάλογα με την κατάσταση της κοινωνίας που εκπροσωπεί και τέλος να γνωρίσουν το έργο και την τεχνική των Ελλήνων ζωγράφων.

Επίσης οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με τους καλλιτέχνες της "Σχολής του Μονάχου", που είναι κύριοι εκφραστές της "ηθογραφίας", όπως ο Νικηφόρος Λύτρας και ο Νικόλαος Γύζης, οι οποίοι αποτελούν το δίδυμο των κορυφαίων Ελλήνων ζωγράφων του 19ου αιώνα, που έδωσαν στη Νεοελληνική τέχνη τις πρώτες πειστικές, εκφραστικές παιδικές εικόνες.

Επιπλέον κατά τη δημιουργία εικαστικού έργου από τους μαθητές επιχειρείται η επαφή τους με το κίνημα της τέχνης των σκουπιδιών (trash art) και με σύγχρονους δημιουργούς που το εκπροσωπούν.

Απώτερος στόχος είναι η μύηση στη διαδικασία καλλιτεχνικής δημιουργίας, με το σκεπτικό ότι η τέχνη για τους μαθητές αποκτά νόημα μόνο όταν τη βιώνουν ως βασική μορφή έκφρασης και ως ανταπόκριση στη ζωή.

Επιδιώκεται να μάθουν τρόπους ώστε να παράγουν δικές τους ιδέες για προσωπική έκφραση μέσω της τέχνης, να επεξεργάζονται και να τροποποιούν τις ιδέες τους για οπτική μορφοποίηση. Επιτυγχάνεται η ευαισθητοποίηση μέσω της τέχνης, σχετικά με το πώς μπορούμε όλοι να συμβάλλουμε στη μείωση των απορριμμάτων και συγκεκριμένα στη συνειδητοποίηση της αξίας της ανακύκλωσης. Οι μαθητές εκπαιδεύονται στο να χρησιμοποιούν τα μέσα για να μεταδώσουν τη δική τους προσωπική εκφραστική πρόθεση.

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.

## Διδακτικοί Στόχοι

- Εντοπισμός στοιχείων και πληροφοριών για το παιδί και τη θέση του στην εκάστοτε κοινωνία.
- Δημιουργικός συνδυασμός της λειτουργίας απόδοσης του όγκου και του χώρου.
- Αναγνώριση της διαφορετικής τεχνοτροπίας στα έργα με θέμα "Το παιδί και η παιδική ηλικία".
- Αναγνώριση του διαφορετικού εικαστικού ύφους στα έργα που εξετάζονται με κοινό θέμα.
- Ανάλυση και επεξεργασία της λειτουργίας του βάθους, μέσω του τόνου και του χρώματος.

## Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- παιδί
- παιδική ηλικία
- Νεοελληνική ζωγραφική
- ηθογραφικές εικόνες
- το παιδί και το παιχνίδι
- τέχνη των σκουπιδιών (trash art)
- σύγχρονη απόδοση του παιδιού

## Υλικοτεχνική υποδομή

Απαιτείται διαδραστικός πίνακας και σύνδεση στο διαδίκτυο, ή βιντεοπροτζέκτορας, φορητό λάπτοπ και σύνδεση στο διαδίκτυο.

Συγκέντρωση υλικού από τους μαθητές και τον καθηγητή, ανακυκλώσιμα υλικά από πλαστικό, αλουμίνιο, χαρτί κ.α., χαρτοταινία ή ατλακόλ, ψαλίδι ή κοπίδι. Χρωματικό υλικό: τέμπερες, παστέλ, μαρκαδόροι κ.α.

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

3 ώρες

## Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Δεν υπάρχουν περιορισμοί ή κωλύματα πνευματικών δικαιωμάτων

## Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

## Τύπος Διαδραστικότητας

Συνδυασμός παθητικής και ενεργητικής μάθησης

## Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

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.

## Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

12-15

## Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Γυμνάσιο

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: Παρουσίαση θέματος - Ανάλυση

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Αίθουσα διδασκαλίας.

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Το παιδί και η παιδική ηλικία μέσα από τη Νεοελληνική ζωγραφική

### 2η Φάση: Σύνδεση με τους καλλιτέχνες της Σχολής του Μονάχου

**Χρονική Διάρκεια:** 15λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολική αίθουσα

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Η Σχολή του Μονάχου

### 3η Φάση: Το παιδί & το παιχνίδι - Μουσείο Μπενάκη

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολική αίθουσα και αντίστοιχη συλλογή στο Μουσείο Μπενάκη.

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Μουσείο Μπενάκη - Μόνιμες Συλλογές - Συλλογή Παιχνιδιών και Παιδικής Ηλικίας

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.

## 4η Φάση: Δημιουργία εικαστικού έργου - τέχνη από σκουπίδια

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Αίθουσα καλλιτεχνικών, σε συνδυασμό με δυνατότητα προβολής

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Δημιουργία της τέχνης από σκουπίδια, από μαθητές δημοτικού σχολείου.
2. Σύγχρονοι καλλιτέχνες δημιουργούν τέχνη από σκουπίδια (trash art)

## 5η Φάση: Ανατροφοδότηση - Διάχυση - Διαθεματικότητα

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Χώρος του σχολείου και σχολική αίθουσα.

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας Γ΄ Γυμνασίου - Βιβλίο μαθητή «Μανόλης Αναγνωστάκης - Στο παιδί μου».
2. Μουσείο Ελληνικού Παραδοσιακού Παιχνιδιού
3. Μουσείο Παιδιού και Παιδικής Ηλικίας στο χώρο του σχολείου

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: Παρουσίαση θέματος - Ανάλυση

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Αίθουσα διδασκαλίας.

Παρουσιάζουμε στα παιδιά το θέμα «Το παιδί και η παιδική ηλικία μέσα από τη Νεοελληνική ζωγραφική», αναλύοντας τη διαδρομή που έχουμε δημιουργήσει. Κατόπιν δίνουμε το φύλλο εργασίας, επιδιώκοντας να γίνει σύνδεση με την εικόνα του παιδιού σήμερα και τις αναπαραστάσεις της παιδικής ηλικίας στη σύγχρονη κοινωνία.

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo\\_ergasias\\_2.pdf](#)

1. **Το παιδί και η παιδική ηλικία μέσα από τη Νεοελληνική ζωγραφική**

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 68

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/20209/3174#20358>

**Διευκρίνιση:** Αναλυτικός διαχωρισμός των έργων που διαπραγματεύονται το παιδί και την παιδική ηλικία στη Νεοελληνική ζωγραφική.

# 2η Φάση: Σύνδεση με τους καλλιτέχνες της Σχολής του Μονάχου

**Χρονική Διάρκεια:** 15λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολική αίθουσα

Γίνεται σύνδεση των καλλιτεχνών της συγκεκριμένης εργογραφίας με τη "Σχολή του Μονάχου"

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo\\_ergasias\\_sholi\\_monahoy.pdf](#)

1. **Η Σχολή του Μονάχου**

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.

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/20209/3175#20360>

## 3η Φάση: Το παιδί & το παιχνίδι - Μουσείο Μπενάκη

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολική αίθουσα και αντίστοιχη συλλογή στο Μουσείο Μπενάκη.

Δίνεται έμφαση στο θέμα «Το παιδί και το παιχνίδι μέσα από τη Νεοελληνική ζωγραφική» και οι μαθητές ασχολούνται με τα αντίστοιχα φύλλα εργασίας.

Ενώ επεξεργάζονται τα φύλλα εργασίας, γίνεται η προετοιμασία για το επόμενο μάθημα όπου πρέπει να φέρουν το δικό τους υλικό (ανακυκλώσιμα υλικά από πλαστικό, αλουμίνιο, χαρτί κ.α.), καθώς και μία δική τους λίστα με γνωστά παιχνίδια της εποχής.

Προγραμματίζεται επίσης επίσκεψη στο μουσείο Μπενάκη για τη Συλλογή Παιχνιδιών και Παιδικής Ηλικίας, όπου περιλαμβάνονται 20.000 παιχνίδια και αντικείμενα της παιδικής ηλικίας, προερχόμενα από τον ελλαδικό χώρο και την ευρύτερη περιφέρεια του Ελληνισμού - από την αρχαιότητα μέχρι το 1970 - καθώς και από την Ευρώπη, την Αμερική, την Αφρική και από χώρες της Ανατολής.

Φύλλα εργασίας:

1. [paixnidi.pdf](#)
2. [fyllo\\_ergasias\\_3i\\_evdomada.pdf](#)

1. **Μουσείο Μπενάκη - Μόνιμες Συλλογές - Συλλογή Παιχνιδιών και Παιδικής Ηλικίας**

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/20209/3176#20559>

## 4η Φάση: Δημιουργία εικαστικού έργου - τέχνη από σκουπίδια

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.

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Αίθουσα καλλιτεχνικών, σε συνδυασμό με δυνατότητα προβολής

Οι μαθητές συγκρίνουν τις λίστες τους με τα παιχνίδια (φύλλο εργασίας από την προηγούμενη φάση) και εντοπίζουν τα πιο δημοφιλή. Στην πορεία κατασκευάζουν κάποιο από αυτά δουλεύοντας σε ομάδες και χρησιμοποιώντας τα ανακυκλώσιμα υλικά που έχουν φέρει. Δημιουργούν ομαδικές κατασκευές, επιλέγοντας ένα παιχνίδι της σύγχρονης εποχής. Το τελικό αποτέλεσμα είναι τρισδιάστατα έργα από τα ανακυκλώσιμα υλικά, που μπορούν είτε να ενωθούν είτε να χωριστούν σε κομμάτια είτε να αλλάξουν χρωματικά.

Σε αυτή τη φάση έχει ενδιαφέρον να παρακολουθήσουν βίντεο με παρόμοια δουλειά από μαθητές καθώς και από σύγχρονους καλλιτέχνες εκπροσώπους της trash art.

Φύλλα εργασίας:

**1. Δημιουργία της τέχνης από σκουπίδια, από μαθητές δημοτικού σχολείου.**

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 68

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/20209/3177#20485>

**2. Σύγχρονοι καλλιτέχνες δημιουργούν τέχνη από σκουπίδια (trash art)**

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 68

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/20209/3177#20736>

**Διευκρίνιση:** Timothy "Tim" Noble (born 1966) and Susan "Sue" Webster (born 1967), are two British artists who work as a collaborative duo, and are associated with the post-YBA generation of artists (Σύνδεσμος: [https://en.wikipedia.org/wiki/Tim\\_Noble\\_and\\_Sue\\_Webster](https://en.wikipedia.org/wiki/Tim_Noble_and_Sue_Webster) )

## 5η Φάση: Ανατροφοδότηση - Διάχυση - Διαθεματικότητα

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Χώρος του σχολείου και σχολική αίθουσα.

Σε αυτή τη φάση επιτυγχάνεται μία βαθύτερη ανάγνωση του συμβολικού χαρακτήρα των έργων τέχνης - τα σύμβολα της παιδικότητας, η διαχρονική αξία του παιχνιδιού - οι μαθητές σε ομάδες των τεσσάρων ατόμων στήνουν σε ένα σημείο του σχολείου ένα μουσείο παιδιού και παιδικής ηλικίας. Το τελικό προϊόν δημιουργίας, το μουσείο, είναι έργο ομαδικό, μία κατασκευή και οδηγεί επιπλέον στην επίτευξη πνεύματος συνεργασίας και

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.

επικοινωνίας. Παραμένει σε μία γωνία του σχολείου για λίγες μέρες, ώστε να το δουν και οι υπόλοιποι μαθητές.

Η αξιολόγηση είναι αποτέλεσμα της προσωπικής δημιουργίας των μαθητών και της κινητοποίησής τους γενικότερα, του προβληματισμού που ανέπτυξαν, της συνεργασίας και του ενδιαφέροντος που έδειξαν κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας, της διάθεσης επικοινωνίας και του βαθμού δημιουργικότητας και συνδυαστικής ικανότητας που ανέπτυξαν κατά τη διάρκεια της ομαδικής κατασκευής. Σημαντικό επίσης είναι για την αξιολόγηση και ο βαθμός ανάπτυξης κριτικής ικανότητας των μαθητών, με το να αποδώσουν συμβολικό χαρακτήρα σε εικόνες και να εκφράσουν έναν προβληματισμό δικό τους. Γι αυτό το σκοπό χρησιμοποιούνται τα φύλλα εργασίας και κρίνεται στις ασκήσεις εικαστικής δημιουργίας το ποσοστό της κινητοποίησής τους.

Τα έργα των μαθητών και η δημιουργία του Μουσείου "Παιδιού και Παιδικής ηλικίας" θα εκτεθούν όπως αναφέρθηκε στο χώρο του σχολείου και θα ανακοινωθούν και στο ιστολόγιο του καθηγητή, ώστε τα αποτελέσματα να κυκλοφορήσουν έξω από την τάξη και να επιτευχθεί η διάχυση της εκπαιδευτικής διαδικασίας (αυτοαξιολόγηση - ανατροφοδότηση).

Η συνολική συμμετοχή των μαθητών, καθώς και το αποτέλεσμα των εργασιών είναι η αυτοαξιολόγηση του καθηγητή.

Δυνατότητα διαθεματικότητας: Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας Γ΄ Γυμνασίου - Βιβλίο μαθητή «Μανόλης Αναγνωστάκης - Στο παιδί μου» (<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-C113/352/2380,9119/>).

Στο ποίημα γίνεται αναφορά σε διάφορα παραμύθια. Οι μαθητές εντοπίζουν το συμβολισμό που χρησιμοποιείται στα διάφορα παραμύθια και κάνουν τη σύγκριση με το συμβολικό κόσμο που μελέτησαν μέσα από τη σχέση του παιδιού με το παιχνίδι, ανάλογα με την εποχή. Αναφέρονται σε διάφορες μορφές διαπαιδαγώγησης που αντιστοιχούν σε κάθε κοινωνία, όπως φαίνονται μέσα από τον κόσμο των παραμυθιών αλλά και των παιχνιδιών. Μπορούν να φτιάξουν δύο μεγάλα κολλάζ, συγκεντρώνοντας σύμβολα και μηνύματα από τον κόσμο "Παραμυθιού και Παιχνιδιού".

Φύλλα εργασίας:

1. **Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας Γ΄ Γυμνασίου - Βιβλίο μαθητή «Μανόλης Αναγνωστάκης - Στο παιδί μου».**

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 34

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/20209/3178#20863>

**Διευκρίνιση:** Δυνατότητα διαθεματικότητας

2. **Μουσείο Ελληνικού Παραδοσιακού Παιχνιδιού**

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.

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/20209/3178#20865>

**Διευκρίνιση:** Το Μουσείο Ελληνικού Παραδοσιακού Παιχνιδιού φιλοξενείται στους χώρους του Μουσείου Μαμούθ & Πάρκο Δεινοσαύρων στο Ωραιόκαστρο από τον Οκτώβριο του 2010.

### 3. Μουσείο Παιδιού και Παιδικής Ηλικίας στο χώρο του σχολείου

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/20209/3178#20868>



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ  
ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
Πολιτική για την Κοινωνία της Γνώσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Πρόγραμμα για το μέλλον  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



ΕΙΔΙΚΗ  
ΥΠΗΡΕΣΙΑ  
ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ  
ΔΡΑΣΕΩΝ



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

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.

