

Γνωρίζω το ζωγράφο Πάουλ Κλέε και τον φανταστικό του κόσμο.

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Καλλιτεχνικά / Εικαστικά

Δημιουργός Σεναρίου: ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ ΠΑΤΣΙΑΛΟΥ (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 ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**Γνωρίζω το ζωγράφο Πάουλ Κλέε και τον φανταστικό του κόσμο.**».

Δημιουργήθηκε στις **09/18/2015 - 21:03** 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/21042>

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: Δεν υπάρχει
- 2η Φάση: Δεν υπάρχει
- 3η Φάση: [fyllo_ergasias1_klee.pdf](#) , [fyllo_ergasias2_klee.pdf](#) , [fyllo_ergasias3_klee.pdf](#)
- 4η Φάση: [fyllo_autoaxiologisis_klee.pdf](#)

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 (Δημοτικό)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Ο/Η μαθητής/τρια αναμένεται, μέσα από το έργο του Πάουλ Κλέε, να ενδιαφερθεί για τη μοντέρνα τέχνη, να αποκτήσει θετική στάση απέναντι στα έργα τέχνης, να μαθαίνει πληροφορίες για τη ζωή του καλλιτέχνη και τα μορφικά στοιχεία που χρησιμοποιεί, να συζητά για τα θέματα με τα οποία καταπιάνεται ο ζωγράφος, να πειραματίζεται με διάφορα υλικά και να ανακαλύπτει ότι η τέχνη είναι ένας μοναδικός τρόπος έκφρασης. Βασικός σκοπός της έρευνας και της δημιουργίας έργων είναι να καλλιεργηθούν τα παιδιά τόσο ως δημιουργοί όσο και ως φιλότεχνοι θεατές.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Με αυτό το διδακτικό σενάριο οι μαθητές/τριες θα έρθουν σε επαφή με τη ζωή, το έργο (εικαστικό και παιδαγωγικό) και τη φιλοσοφία του μεγάλου καλλιτέχνη Πάουλ Κλέε. Τα παιδιά, με ζωγραφική και εικαστικά παιχνίδια, θα γνωρίσουν τον καλλιτέχνη και δάσκαλο που έμεινε σε όλη του τη ζωή παιδί και θεωρούσε την παιδική τέχνη την πιο αγνή απ' όλες τις μορφές τέχνης.

Το παρόν ψηφιακό σενάριο μπορεί να αποτελέσει υποστηρικτικό υλικό της διδακτικής ενότητας Δ5: *Ο Πάουλ Κλέε μιλάει με ένα παιδί*, του μαθήματος *Εικαστικών*, της Α΄ & Β΄ Τάξης Δημοτικού Σχολείου.

Διδακτικοί Στόχοι

- Να γνωρίσουν τα παιδιά έργα του καλλιτέχνη Πάουλ Κλέε και να τα προσεγγίσουν με παιγνιώδη τρόπο.
- Να εντάσσουν στο λεξιλόγιό τους απλούς εικαστικούς όρους και να τους περιγράψουν.
- Να συνθέτουν μορφές με γραμμές, σχήματα, χρώματα και να αποδίδουν ρυθμό.
- Να χρησιμοποιούν με φαντασία διάφορα υλικά και μορφές έκφρασης.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Πάουλ Κλέε
- Paul Klee
- σύγχρονη-μοντέρνα τέχνη
- αφηρημένη-μη παραστατική τέχνη
- 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.

- Σχήμα
- χρώμα
- ζωγραφική
- μουσική
- ρυθμός.

Υλικοτεχνική υποδομή

Εργαστήριο πληροφορικής με σύνδεση στο διαδίκτυο και ψηφιακά μέσα προβολής.

Εργαστήριο εικαστικών ή σχολική τάξη με συνθήκες εργαστηρίου, Η/Υ, σύνδεση στο διαδίκτυο, βιντεοπροβολέα και εκτυπωτή.

Υλικά εικαστικών.

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

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Οι πίνακες του Πάουλ Κλέε προέρχονται από τον ιστότοπο Wikiart, δύο εικόνες από τη Wikipedia και άλλες δύο από σελίδες που το υλικό τους παρέχεται ελεύθερα. Το σενάριο περιέχει δύο βίντεο που έχουν αναρτηθεί από χρήστες στο Youtube και στο Vimeo. Το παιχνίδι παζλ έχει αντληθεί από τον Εθνικό Συσσωρευτή Εκπαιδευτικού Περιεχομένου, Φωτόδεντρο. Σε όλο το υλικό έχει γίνει αναφορά της πηγής url.

Το παρόν σενάριο χορηγείται με άδεια "Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike Greece 3.0". Εάν τροποποιηθεί ή δημιουργηθεί κάτι νέο βασισμένο σε αυτό, αυτό που θα προκύψει θα μπορεί να διανεμηθεί μόνο με την ίδια ή παρόμοια άδεια (Creative Commons 3.0/CC BY - NC -SA 3.0).

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Συνδυασμός παθητικής και ενεργητικής μάθησης

Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

6-9

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Δημοτικό

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: Η ζωή και το έργο του ζωγράφου Πάουλ Κλέε.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο πληροφορικής με σύνδεση στο διαδίκτυο και ψηφιακά μέσα προβολής.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Ταξιδεύουμε με τα έργα του Πάουλ Κλέε.
2. Πώς ζωγράφιζε ο Πάουλ Κλέε;
3. Συμπληρώστε τις προτάσεις.
4. Παιχνίδι παζλ με το έργο του Κλέε 'Ο Ναύτης'.
5. Τίτλοι πινάκων του Πάουλ Κλέε.

2η Φάση: Ο φανταστικός κόσμος στα έργα του Πάουλ Κλέε.

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο εικαστικών ή σχολική τάξη, με Η/Υ, σύνδεση στο διαδίκτυο και βιντεοπροβολέα.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Παραμύθι στο νερό.
2. Παραμύθι στο δάσος.
3. Παραμύθι στην πόλη.
4. Παραμύθι με ρυθμό.

3η Φάση: Δημιουργία έργου και παρουσίασή του.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

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.

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο εικαστικών ή σχολική τάξη με συνθήκες εργαστηρίου, Η/Υ, σύνδεση στο διαδίκτυο και εκτυπωτή.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. 1η ομάδα: Με ρυθμό.
2. 1. ΧΡΩΜΑ και ΜΟΥΣΙΚΗ
3. 2. ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ
4. 2η ομάδα: Η πόλη.
5. 3. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ
6. 3η ομάδα: Το χρυσόψαρο.

4η Φάση: Αυτοαξιολόγηση.

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο εικαστικών ή σχολική τάξη, με Η/Υ, σύνδεση στο διαδίκτυο και εκτυπωτή.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Η γάτα του Κλέε θέλει κάτι να σου πει...
2. ...Θέλει να σου πει ότι είναι πολύ χαρούμενη που γνώρισες τον αγαπημένο της ζωγράφο, τον Κλέε.

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: Η ζωή και το έργο του ζωγράφου Πάουλ Κλέε.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο πληροφορικής με σύνδεση στο διαδίκτυο και ψηφιακά μέσα προβολής.

Μέσα από μία πυκνή παρουσίαση των έργων του Πάουλ Κλέε, εξάπτουμε το ενδιαφέρον των μαθητών-τριών. Η παρουσίαση περιέχει διαδραστικό περιεχόμενο που αυξάνει την ικανοποίηση και την αυτοπεποίθηση των παιδιών. Πραγματοποιείται με βίντεο και διαφάνειες, με ταυτόχρονη αναφορά σε βιογραφικά στοιχεία του καλλιτέχνη. Επιπλέον, τα παιδιά παίζουν με εφαρμογή διαδραστικού παιχνιδιού τύπου παζλ, συμπληρώνουν τίτλους πινάκων του Κλέε και προτάσεις από τη ζωή και το έργο του ζωγράφου.

Φύλλα εργασίας:

1. Ταξιδεύουμε με τα έργα του Πάουλ Κλέε.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/21042/3401#21715>

Διευκρίνιση: Διαδραστικό βίντεο που παρουσιάζει έργα του Πάουλ Κλέε.

2. Πώς ζωγράφιζε ο Πάουλ Κλέε;

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/21042/3401#21911>

Διευκρίνιση: Διαδραστική παρουσίαση με διαφάνειες για τη ζωή του καλλιτέχνη και τα τεχνολογικά χαρακτηριστικά των έργων του.

3. Συμπληρώστε τις προτάσεις.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 77

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/21042/3401#22341>

4. Παιχνίδι παζλ με το έργο του Κλέε 'Ο Ναύτης'.

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/21042/3401#22372>

Διευκρίνιση: Εφαρμογή διαδραστικού παιχνιδιού τύπου παζλ. Παρέχονται τρία επίπεδα δυσκολίας: α) Εύκολο (λίγα κομμάτια), β) μέτριας δυσκολίας (αρκετά κομμάτια) και γ) δύσκολο (πολλά κομμάτια).

Σχόλιο: Επιλέξτε το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού. Στη συνέχεια αλλάξτε θέση στα κομμάτια, έτσι ώστε να σχηματίσετε την εικόνα.

5. Τίτλοι πινάκων του Πάουλ Κλέε.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 116

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/21042/3401#22377>

2η Φάση: Ο φανταστικός κόσμος στα έργα του Πάουλ Κλέε.

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο εικαστικών ή σχολική τάξη, με Η/Υ, σύνδεση στο διαδίκτυο και βιντεοπροβολέα.

Οι μαθητές προσεγγίζουν με παιγνιώδη τρόπο ζωγραφικά έργα του Πάουλ Κλέε. Μελετούν λεπτομέρειες των έργων, καθώς διαβάζουν φανταστικούς διαλόγους ενός παιδιού με τον καλλιτέχνη. Μέσα από κάθε διάλογο παρουσιάζονται αγαπημένα θέματα του καλλιτέχνη, και τα παιδιά συζητούν και εκφράζουν τις εντυπώσεις τους. Τα ερεθίσματα που προκαλούνται από τα έργα και τη γόνιμη κριτική συζήτηση αυξάνουν το ενδιαφέρον των μαθητών για δημιουργία.

Φύλλα εργασίας:

1. Παραμύθι στο νερό.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/21042/3402#22071>

Διευκρίνιση: Πατώντας στο διαδραστικό σημείο, εμφανίζεται ο διάλογος του καλλιτέχνη με ένα παιδί.

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.

Ο διάλογος βασίζεται στον πίνακα 'Το χρυσόψαρο'.

Σχόλιο: Ο Κλέε αγαπούσε τα ζώα, τα πουλιά, τα ψάρια. Σε όλο του το έργο διαφαίνεται ο σεβασμός του προς τη φύση. Τα παιδιά προβληματίζονται με τα μικρά ψαράκια που έχουν τρομάξει και βρίσκουν ιδέες, για να γίνουν φίλοι με το χρυσόψαρο.

2. Παραμύθι στο δάσος.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/21042/3402#22077>

Διευκρίνιση: Πατώντας στο διαδραστικό σημείο, εμφανίζεται ο διάλογος του καλλιτέχνη με ένα παιδί. Ο διάλογος βασίζεται στον πίνακα 'Τοπίο με κίτρινα πουλιά'.

Σχόλιο: Τα παιδιά καλούνται να εκφραστούν ελεύθερα, να ταξιδέψουν στο όνειρο και να αφήσουν τη φαντασία τους να ακολουθήσει τον καλλιτέχνη που ζωγράφιζε φανταστικές εικόνες.

3. Παραμύθι στην πόλη.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/21042/3402#22079>

Διευκρίνιση: Πατώντας στο διαδραστικό σημείο, εμφανίζεται ο διάλογος του καλλιτέχνη με ένα παιδί. Ο διάλογος βασίζεται στον πίνακα 'Επιλεγμένη τοποθεσία'.

Σχόλιο: Οι γραμμές και τα σχήματα παρουσιάζονται έντονα στο έργο του καλλιτέχνη. Ο Κλέε έλεγε στους μαθητές του ιστορίες, για να τους διδάξει τα μορφικά στοιχεία. Τα παιδιά παρατηρούν και περιγράφουν τις κινήσεις της γραμμής που δημιουργεί το έργο.

4. Παραμύθι με ρυθμό.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/21042/3402#22401>

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: Πατώντας στο διαδραστικό σημείο, εμφανίζεται ο διάλογος του καλλιτέχνη με ένα παιδί. Ο διάλογος βασίζεται στον πίνακα 'Με ρυθμό'.

Σχόλιο: Ο Κλέε αγαπούσε τη μουσική. Τα παιδιά θα γνωρίσουν το "ρυθμικό" του έργου, τραγουδώντας με τα χρώματα, και θα κατανοήσουν το ρυθμό που είναι διάχυτος μέσα σ' αυτό.

3η Φάση: Δημιουργία έργου και παρουσίασή του.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο εικαστικών ή σχολική τάξη με συνθήκες εργαστηρίου, Η/Υ, σύνδεση στο διαδίκτυο και εκτυπωτή.

Παρουσιάζονται στην αίθουσα τρεις πίνακες του Πάουλ Κλέε, οι οποίοι κατατάσσονται σε τρεις διαφορετικές κατηγορίες (μορφές έκφρασης): 1. Χρώμα και Μουσική, 2. Ζωγραφική, 3. Παιχνίδι ρόλων. Με αφορμή τον κάθε πίνακα, την έμπνευση που προσφέρει και το ιδιαίτερο μαθησιακό στυλ ή την ιδιαίτερη κλίση κάθε μαθητή-τριας, τα παιδιά χωρίζονται σε τρεις ομάδες. Κάθε ομάδα δημιουργεί το δικό της έργο. Μέσα από τα έργα προβάλλονται έννοιες και αξίες όπως ρυθμός, ομαδικότητα, σεβασμός, φιλία.

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo_ergasias1_klee.pdf](#)
2. [fyllo_ergasias2_klee.pdf](#)
3. [fyllo_ergasias3_klee.pdf](#)

1. 1η ομάδα: Με ρυθμό.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/21042/3403#22474>

Διευκρίνιση: Η εργασία αυτή ενδείκνυται να γίνει με τουλάχιστον έξι μαθητές. Αν είναι εφικτό, την ημέρα της δημιουργίας-παρουσίασης, τα παιδιά να φορούν λευκά μπλουζάκια.

2. 1. ΧΡΩΜΑ και ΜΟΥΣΙΚΗ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/21042/3403#22686>

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.

3. 2. ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/21042/3403#22694>

4. 2η ομάδα: Η πόλη.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/21042/3403#22696>

5. 3. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/21042/3403#22697>

6. 3η ομάδα: Το χρυσόψαρο.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/21042/3403#22709>

4η Φάση: Αυτοαξιολόγηση.

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο εικαστικών ή σχολική τάξη, με Η/Υ, σύνδεση στο διαδίκτυο και εκτυπωτή.

Μετά την παρουσίαση των έργων από τις ομάδες, δίνεται σε κάθε μαθητή-τρια φύλλο ανατροφοδότησης. Ενθαρρύνουμε τα παιδιά στην αυτοαξιολόγηση της προσπάθειάς τους και της συμμετοχής τους σε ομάδα, καθώς και στην έκφραση των συναισθημάτων που απορρέουν από το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο.

Φύλλα εργασίας:

1. fylo_autoaxiologisis_klee.pdf

1. Η γάτα του Κλέε θέλει κάτι να σου πει...

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/21042/3404#23047>

2. ...Θέλει να σου πει ότι είναι πολύ χαρούμενη που γνώρισες τον αγαπημένο της ζωγράφο, τον Κλέε.

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: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/21042/3404#23051>

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.