

Αναπαράσταση και ρεαλισμός στον κινηματογράφο

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Θεατρική αγωγή

Δημιουργός Σεναρίου: ΑΧΙΛΛΕΑΣ ΝΤΕΛΛΗΣ (Εκπαιδευτικός)

Έλεγχος Σεναρίου με τα Προγράμματα Σπουδών: ΜΗΤΑΚΟΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ (Σχολικός Σύμβουλος)

Έλεγχος Επιστημονικής Επάρκειας Σεναρίου: ΛΕΝΑΚΑΚΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ (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 ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**Αναπαράσταση και ρεαλισμός στον κινηματογράφο**».

Δημιουργήθηκε στις **08/31/2015 - 03:00** 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/7338>

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.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.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.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.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: [anaparastasi_vs_pragmatikotita.pdf](#)
- 2η Φάση: Δεν υπάρχει
- 3η Φάση: [neorealismos.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

Θεατρική αγωγή (Δημοτικό)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Γιατί λέμε παρακαλουθώντας μια ταινία και πιο συγκεκριμένα τη συμπεριφορά ενός χαρακτήρα ότι "δεν είναι αληθινή";

Γιατί αξιολογούμε μία σκηνή με κριτήριο αν αυτό γίνεται στην παραγματικότητα και λέμε συχνά "δεν γίνονται έτσι τα πράγματα";

Γιατί ακόμη και όταν βγάζουμε φωτογραφίες τους φίλους μας, τους προτρέπουμε να μην κοιτάνε το φακό, γιατί η φωτογραφία θα μας δείχνει κάτι το φυσιολογικό και αβίαστο; Με άλλα λόγια, γιατί αισθανόμαστε μεγαλύτερη απόλαυση-επιτυχία, όταν βγάζουμε φωτογραφίες χωρίς να μας έχουν πάρει χαμπάρι οι φωτογραφιζόμενοι;

Σε αυτό το ψηφιακό σενάριο θα προσπαθήσουμε να ψάξουμε από πού κατάγονται αυτές οι αρχές και πώς συνδέονται με την τέχνη του κινηματογράφου.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Το ψηφιακό σενάριο αποσκοπεί στο να διακρίνει ο μαθητής τις έννοιες πραγματικότητα και αναπαράσταση. Οι δύο αυτές έννοιες είναι διαφορετικές. Η πραγματικότητα αναφέρεται στο τρόπο με τον οποίο ο άνθρωπος με την περιορισμένη δυνατότητά του αντιλαμβάνεται το χώρο και το χρόνο γύρω του μέσα σε μια δεδομένη στιγμή. Η αναπαράσταση αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο ο άνθρωπος και πιο ειδικά ο καλλιτέχνης απεικονίζει αυτήν την πραγματικότητα με την τέχνη που υπηρετεί (εικαστικά, θέατρο, κινηματογράφος).

Η κατανόηση αυτής της σημαντικής διαφοράς ανάμεσα στην πραγματικότητα και στην αναπαράσταση (τη μίμηση που έλεγε ο Αριστοτέλης) θα αναπτυχθεί στο σενάριο αυτό.

Διδακτικοί Στόχοι

- 1. Να προβληματιστούν με την έννοιες ρεαλισμός, πραγματικότητα
- 2. Να διαπιστώσουν σε κινηματογραφικά έργα τη διαφορά της πραγματικότητας και της αναπαράστασης
- 3. Να εντοπίζουν χαρακτηριστικά του νεορεαλισμού σε κινηματογραφικά έργα
- 4. Να συνδέουν το νεορεαλισμό με κοινωνικές συμπαράδηλώσεις

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.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Ρεαλισμός
- αναπαράσταση
- κινηματογράφος
- πολιτική

Υλικοτεχνική υποδομή

Βιντεοπροβολέας ή διαδραστικός πίνακας ή εργαστήριο πληροφορικής

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

2 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Το σενάριο λόγω της θεματικής του (κινηματογράφος) εμπεριέχει βίντεο, τα οποία έχουν αναρτηθεί στο διαδίκτυο και σε ιστοσελίδες

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Συνδυασμός παθητικής και ενεργητικής μάθησης

Επίπεδο Διαδραστικότητας

μεσαίο

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

9-12

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: Κατανόηση του όρου αναπαράσταση και πραγματικότητα

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Χώρος εργαστηρίου ή εναλλακτικά αίθουσα με βιντεοπροβολέα ή τηλεόραση

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Το πρώτο βήμα
2. Αρχαία Ελλάδα
3. Ερώτηση για κυκλαδικό ειδώλιο
4. Αναπαράσταση
5. Ψηφιακή αναπαράσταση
6. 3 σημαντικές στιγμές στην ιστορία της ανθρώπινης αναπαράστασης
7. Ερωτήσεις ψηφιακής αναπαράστασης
8. Ερωτήσεις ψηφιακής αναπαράστασης II
9. Αναπαράσταση, πραγματικότητα και ζωγραφική
10. Σύνοψη της α' φάσης

2η Φάση: Αναπαράσταση, πραγματικότητα και κινηματογράφος

Χρονική Διάρκεια: 25λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών ή αίθουσα με βιντεοπροβολέα

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Η αρχή γέννησης του κινηματογράφου
2. Αναπαράσταση, πραγματικότητα και κινηματογράφος II

3η Φάση: Μια εκδοχή του πραγματικού: ο νεορεαλισμός

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

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 ηλεκτρονικών υπολογιστών ή αίθουσα με βιντεοπροβολέα

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Συνοικία το όνειρο (1961)
2. Umberto D. (1952)

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.

1η Φάση: Κατανόηση του όρου αναπαράσταση και πραγματικότητα

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Χώρος εργαστηρίου ή εναλλακτικά αίθουσα με βιντεοπροβολέα ή τηλεόραση

Το σενάριο αποτελείται από τρεις φάσεις:

Στην πρώτη θα δούμε από δύο βασικά λεξικά της ελληνικής γλώσσας τι σημαίνει η λέξη αναπαράσταση. Στη συνέχεια θα προσπαθήσουμε να δούμε μαζί πώς από τα αρχαία χρόνια ο άνθρωπος διαρκώς θέλει να αναπαριστά την πραγματικότητα και το περιβάλλον στο οποίο ζει. Θα δούμε τρία παραδείγματα. Ένα από τα αρχαία χρόνια (κυκλαδική τέχνη), ένα από το χώρο της ζωγραφικής (ολλανδική τέχνη του 15ου αιώνα), και ένα από την ψηφιακή πραγματικότητα του 2014.

Στο τέλος της φάσης υπάρχει και ένα φύλλο εργασίας για να το κατεβάσεις με ερωτήσεις που συνοψίζουν τον προβληματισμό.

Φύλλα εργασίας:

1. anaparastasi_vs_pragmatikotita.pdf

1. Το πρώτο βήμα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/7338/559#7783>

Σχόλιο: Πριν πατήσεις το κουμπί, συγκεντρώσου σε σένα και μετά στο ηχητικό απόσπασμα!!!

2. Αρχαία Ελλάδα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/7338/559#7786>

Σχόλιο: Πρόκειται για ειδώλιο που απεικονίζει γυναικεία φιγούρα με χέρια σταυρωμένα, δίνοντας ένα πολύ ισχυρό μήνυμα σταθερότητας και ισορροπίας, ενώ η απλότητα και το λιτό του ύφους αποδίδουν τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα της Κυκλαδικής Τέχνης.

3. Ερώτηση για κυκλαδικό ειδώλιο

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: 77

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/7338/559#7790>

Διευκρίνιση: Αφού είδες προσεκτικά την εικόνα που δείχνει ένα κυκλαδικό ειδώλιο, συγκεντρώσου για λίγο στις ερωτήσεις

4. Αναπαράσταση

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/7338/559#7807>

Διευκρίνιση: Ερμηνεία (ή τών όνομάτων επίσκεψις)

5. Ψηφιακή αναπαράσταση

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/7338/559#7809>

Διευκρίνιση: Το παράδειγμα του google maps

Σχόλιο: Σύροντας τον κέρσορα (ποντίκι) πάνω στην οθόνη εμφανίζεται η επιλογή μεγέθυνση εικόνας (view larger map). Πατώντας πάνω στον υπερσύνδεσμο ανοίγει νέος φυλλομετρητής όπου ο χάρτης εμπεριέχει κάτω δεξιά και το κίτρινο ανθρωπάκι του street view. Προσπάθησε να σύρεις το κίτρινο ανθρωπάκι από το κάτω δεξιό μέρος του google maps και να το τοποθετήσεις πάνω στη Λεωφόρο Βασιλίσσης Αμαλίας (σε όποιο σημείο εσύ νομίζεις) μπροστά από το μνημείο του Άγνωστου Στρατιώτη.

Αφού αφήσεις μερικά δευτερόλεπτα και φορτώσει η εικόνα, μπορείς να κάνεις περιστροφή 360 μοίρες και να σταματήσεις προς όποια κατεύθυνση θέλεις.

Αν έχεις φτάσει ως εδώ, πράγμα απλό παρά την λεπτομερειακή περιγραφή, έχεις φτάσει στο καίριο σημείο να σκεφτείς τα επόμενα ερωτήματα που έχουν να κάνουν με το ζήτημα της πραγματικότητας και της αναπαράστασης

6. 3 σημαντικές στιγμές στην ιστορία της ανθρώπινης αναπαράστασης

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: 117

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/7338/559#7814>

7. Ερωτήσεις ψηφιακής αναπαράστασης

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/7338/559#7840>

8. Ερωτήσεις ψηφιακής αναπαράστασης II

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/7338/559#7842>

9. Αναπαράσταση, πραγματικότητα και ζωγραφική

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/7338/559#7855>

Διευκρίνιση: Jan Van Eyk, Οι αρραβώνες των Αρνολφί, 1434

10. Σύνοψη της α' φάσης

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/7338/559#7860>

2η Φάση: Αναπαράσταση, πραγματικότητα και κινηματογράφος

Χρονική Διάρκεια: 25λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών ή αίθουσα με βιντεοπροβολέα

Σε αυτή τη φάση θα δούμε πώς η κινηματογραφική κάμερα αποτυπώνει την πραγματικότητα.

Φύλλα εργασίας:

1. Η αρχή γέννησης του κινηματογράφου

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

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/7338/560#7971>

Διευκρίνιση: Η άφιξη του τρένου

Σχόλιο: Σε αυτό εδώ το βίντεο βλέπεις το πρώτο φιλμ που προβλήθηκε σε δημόσιο χώρο στα 1895 (μαζί με άλλα δέκα). Θεωρείται σημαντικό βίντεο και πρέπει να σκεφτείς όχι πώς το βλέπεις εσύ στη δεύτερη δεκαετία του 21ου αιώνα (2010 κ.ε.) αλλά πώς το είδαν οι θεατές στα 1895.

Υπενθυμίζεται να προβάλλει πρώτα ο δάσκαλος στο διαδίκτυο που δεν διακόπτεται και μετά να προχωρήσει στο διαδραστικό βίντεο σε αυτήν την πλατφόρμα.

Επισυνάπτεται ο υπερσύνδεσμος του βίντεο:

<https://www.youtube.com/watch?v=1dgLEDdFddk>

2. Αναπαράσταση, πραγματικότητα και κινηματογράφος II

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/7338/560#8277>

Διευκρίνιση: Μιούζικαλ και πραγματικότητα

Σχόλιο: Υπενθυμίζεται να προβάλλει πρώτα ο δάσκαλος στο διαδίκτυο που δεν διακόπτεται και μετά να προχωρήσει στο διαδραστικό βίντεο σε αυτήν την πλατφόρμα.

Επισυνάπτεται ο υπερσύνδεσμος του βίντεο:

<https://www.youtube.com/watch?v=CsoYyDIYU8M>

3η Φάση: Μια εκδοχή του πραγματικού: ο νεορεαλισμός

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών ή αίθουσα με βιντεοπροβολέα

Σε αυτή τη φάση θα προχωρήσουμε ακόμη περισσότερο στην έννοια του πραγματικού. Θα δούμε πώς μερικοί σκηνοθέτες ταύτισαν τον πραγματικό με την κατάσταση που έβλεπαν στη χώρα τους για να δείξουν τα κακώς

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.

κείμενα και πώς οι άνθρωποι ταλαιπωρούνται από τις κακουχίες, τη φτώχεια και την ανεργία.

Φύλλα εργασίας:

1. [neorealismos.pdf](#)

1. Συνοικία το όνειρο (1961)

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/7338/561#8577>

Διευκρίνιση: Σκηνοθεσία: Αλέκος Αλεξανδράκης

Σχόλιο: Μας ενδιαφέρουν μόνον κάποια λεπτά από την ταινία.

Υπενθυμίζεται να προβάλλει πρώτα ο δάσκαλος στο διαδίκτυο που δεν διακόπτεται και μετά να προχωρήσει στο διαδραστικό βίντεο σε αυτήν την πλατφόρμα.

Επισυνάπτεται ο υπερσύνδεσμος του βίντεο:

<https://www.youtube.com/watch?v=LTYQ1fhE2Kk>

2. Umberto D. (1952)

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/7338/561#9984>

Σχόλιο: Υπενθυμίζεται να προβάλλει πρώτα ο δάσκαλος στο διαδίκτυο που δεν διακόπτεται και μετά να προχωρήσει στο διαδραστικό βίντεο σε αυτήν την πλατφόρμα.

Επισυνάπτεται ο υπερσύνδεσμος του βίντεο:

<https://www.youtube.com/watch?v=7Eku1fzUJTs>

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.