

## ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ: Ρεαλισμός. Ιστορία της Τέχνης

Χρήση και παιδαγωγική αξιοποίηση του εκπαιδευτικού λογισμικού του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου στο μάθημα των Εικαστικών της Ε΄ και ΣΤ΄ τάξης.

Ξεκινώντας από το βιβλίο των Εικαστικών εξετάζεται η ενότητα Δ΄ «Ιστορία της Τέχνης».

http://www.pi-schools.gr/books/dimotiko/eikast\_e\_st/math/s\_64-71.pdf - Windows Internet Explorer

http://www.pi-schools.gr/books/dimotiko/eikast\_e\_st/math/s\_64-71.pdf

Αρχείο Edit Μετάβαση Αγαπημένα Βοήθεια

Google

Αγαπημένα http://www.pi-schools.gr/... Αρχή Τροφοδοτές (3) Ανάγνωση αλληλογραφίας Εκτύπωση Σελίδα Ασφάλεια

2 / 8 100% Find

### Σ' αυτό το κεφάλαιο

- ▶ Θα μελετήσετε καλλιτεχνικά κινήματα τέχνης που εμφανίστηκαν τον 19ο και 20ό αιώνα.
- ▶ Θα γνωρίσετε αντιπροσωπευτικά έργα Ρεαλισμού, Ιμπρεσιονισμού, Εξπρεσιονισμού, Αφαίρεσης και Ποπ-αrt.
- ▶ Θα παρατηρήσετε και θα ανακαλύψετε ομοιότητες και διαφορές.
- ▶ Θα σχολιάσετε τα μορφικά στοιχεία-υλικά, τα θέματα και το περιεχόμενο.
- ▶ Θα συζητήσετε και θα εκφράσετε τα συναισθήματά σας.
- ▶ Θα γνωρίσετε το Μουσείο.
- ▶ Θα γνωρίσετε υλικά και τεχνικές και θα δημιουργήσετε τα δικά σας έργα.

έναρξη Δραστηριό... ARTAST (E:) 2 Adobe... Skype™... ΠΑΙΔΑΓΩΓ... http://www... EN 21:40 μμ

http://www.pi-schools.gr/books/dimotiko/eikast\_e\_st/math/s\_64-71.pdf - Windows Internet Explorer

http://www.pi-schools.gr/books/dimotiko/eikast\_e\_st/math/s\_64-71.pdf

Αρχείο Edit Μετάβαση Αγαπημένα Βοήθεια

Google

Αγαπημένα http://www.pi-schools.gr/... Αρχή Τροφοδοτές (3) Ανάγνωση αλληλογραφίας Εκτύπωση Σελίδα Ασφάλεια

3 / 8 100% Find

### 1. Ρεαλισμός

#### α. Σκηνές της καθημερινής ζωής σας

Κάποιες σκηνές της καθημερινής ζωής σας προκαλούν το ενδιαφέρον να τις προσέξετε περισσότερο.

1

2

- ▶ Επιλέξτε μία εικόνα και περιγράψτε το θέμα της. Τι κοινό χαρακτηριστικό έχουν οι πρωταγωνιστές της κάθε εικόνας

έναρξη Δραστηριό... ARTAST (E:) 2 Adobe... Skype™... 2 Interne... Art.E-ST... EN 21:40 μμ

## Συνεχίζουμε στο τετράδιο εργασιών τις δραστηριότητες

http://www.pi-schools.gr/books/dimotiko/eikast\_e\_st/ergas/s\_35-48.pdf - Windows Internet Explorer

http://www.pi-schools.gr/books/dimotiko/eikast\_e\_st/ergas/s\_35-48.pdf

Αρχείο Edit Μετάβαση Αγαπημένα Βοήθεια

Google Search Share Check Translate AutoFill Sign In

Αγαπημένα http://www.pi-schools.gr/... Αρχή Τροφοδοσίες (3) Ανάγνωση αλληλογραφίας Εκτύπωση Σελίδα Ασφάλεια

3 / 15 100% Find

### 1. Ρεαλισμός

#### α. Ενότητα

Ξεχωρίστε τις φωτογραφίες της σύγχρονης εποχής από εκείνες της παλιάς εποχής και κάτω από κάθε φωτογραφία γράψτε την εποχή στην οποία αντιστοιχεί.



2. ....

έναρξη Δραστηριό... ARTAST (E) 2 Adobe ... Skype™ ... 2 Intern... Art.E-ST ... EN 21:44 μμ

http://www.pi-schools.gr/books/dimotiko/eikast\_e\_st/ergas/s\_35-48.pdf - Windows Internet Explorer

http://www.pi-schools.gr/books/dimotiko/eikast\_e\_st/ergas/s\_35-48.pdf

Αρχείο Edit Μετάβαση Αγαπημένα Βοήθεια

Google Search Share Check Translate AutoFill Sign In

Αγαπημένα http://www.pi-schools.gr/... Αρχή Τροφοδοσίες (3) Ανάγνωση αλληλογραφίας Εκτύπωση Σελίδα Ασφάλεια

4 / 15 100% Find

### 1. Αυτό το Ξέρεις;

«**Προσωπογραφία**» ονομάζεται το έργο που απεικονίζει ένα πρόσωπο.  
«**Τοπογραφία**» ονομάζεται το έργο που απεικονίζει ένα τοπίο.  
«**Ηθογραφία**» ή «**Ρωπογραφία**» ονομάζεται το έργο, όταν απεικονίζει μια σκηνή συνήθως της καθημερινής ζωής, ενώ, αν απεικονίζει κάποια αντικείμενα της καθημερινής ζωής, ονομάζεται «**νεκρή φύση**».

Καταλάβετε τους παραπάνω ορισμούς;  
Σε ποια κατηγορία ανήκουν τα έργα των καλλιτεχνών αυτές της ενότητας;

1. Μιλλέ.....	2. Ιακωβίδης.....	1. Κουμπέ.....
---------------	-------------------	----------------

### 2. Ωρα για παιχνίδι!

- 1) Γράψτε σε 4 κάρτες τις λέξεις: «προσωπογραφία», «τοπογραφία», «ηθογραφία», «νεκρή φύση».
- 2) Καθίστε σε κύκλο και βάλτε στη μέση τις κάρτες γυρισμένες προς τα κάτω, ώστε να μην βλέπετε τι γράφει η κάθε κάρτα.
- 3) Το παιδί που φοράει ρούχα με τα περισσότερα κουμπιά αρχίζει πρώτο.
- 4) Τραβάει στην τύχη μία κάρτα χωρίς να δουν οι άλλοι τι γράφει, περιγράφει προφορικά ένα έργο που θα μπορούσε να ζωγραφίσει και να ταιριάζει με την κάρτα. Για παράδειγμα, αν η

έναρξη Δραστηριό... ARTAST (E) 2 Adobe ... Skype™ ... 2 Intern... Art.E-ST ... EN 21:45 μμ

Και από το λογισμικό επεξεργαζόμαστε την ενότητα «Ιστορία της Τέχνης, καλλιτέχνες, αισθητική»



Το παιχνίδι έχει σκοπό την αναγνώριση μέσω των έργων και των καλλιτεχνών, την αναγνώριση του ρεαλισμού μέσω των ρευμάτων της Τέχνης.