

ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ  
(ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β ΕΠΙΠΕΔΟΥ Τ.Π.Ε.)

## Γενικές οδηγίες για το θέμα ελεύθερης ανάπτυξης

### Συστάδα Β2.8: Καλές Τέχνες

Κλάδων ΠΕ08, ΠΕ89.01, ΠΕ79.01, ΠΕ91.01, ΠΕ91.02, ΤΕ16

#### Στόχοι της γραπτής δοκιμασίας

Η γραπτή δοκιμασία αφορά την ανάπτυξη ενός σεναρίου στην εξέταση του οποίου αξιολογείται το κατά πόσο οι υποψήφιοι έχουν αποκτήσει τις απαιτούμενες γνώσεις και δεξιότητες, ώστε να αναπτύξουν και να υλοποιούν σεσάρια με εκτεταμένη χρήση των ΤΠΕ στα μαθήματα των Τεχνών. Πιο συγκεκριμένα, αξιολογούνται:

- Η ικανότητα του υποψηφίου να σχεδιάζει εκπαιδευτικά σεσάρια, με χρήση ΤΠΕ συνάπτοντας νοηματικές ακολουθίες, ή αλλιώς σώματα εννοιών και ιδεών που δύνανται να συνδεθούν με συγκεκριμένα κεφάλαια της διδακτέας ύλης των καλλιτεχνικών μαθημάτων στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση.
- Η ικανότητα του υποψηφίου να συνδέει καλλιτεχνικές δομές, διεργασίες και τεχνολογικές πρακτικές με παιδαγωγικούς και γνωσιακούς στόχους, καθώς και με μια μορφή αξιολόγησης σε συνθήκες σχολικής τάξης.
- Η ικανότητα του για κριτική, δημιουργική προσέγγιση του υλικού σε θεωρητικό και πρακτικό επίπεδο, καθώς και η πληρότητα και η τεκμηρίωση των επιλογών που αφορούν στον σχεδιασμό των σεναρίων. Ιδιαίτερη βαρύτητα θα δοθεί στην τεκμηρίωση και στην κριτική θεώρηση σε σχέση με τη χρήση των ΤΠΕ.

Η γραπτή δοκιμασία στηρίζεται:

- Στο Επιμορφωτικό υλικό και στις δραστηριότητες των ειδικοτήτων της συστάδας των Καλλιτεχνικών Μαθημάτων.
- Στη σύσταση ενός σεναρίου που θα ενσωματώνει, την παιδαγωγική και διδακτική αξιοποίηση των ΤΠΕ στα μαθήματα των τεχνών.
- Σε εξειδικευμένο ή επιπρόσθετο υλικό το οποίο θα επισυνάπτεται.

Θα δοθεί πακέτο βοηθητικού υλικού, το οποίο θα περιέχει τα ακόλουθα:

1. Μια θεματική ενότητα / άξονα από το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της κάθε ειδικότητας της συστάδας των Καλλιτεχνικών Μαθημάτων.
2. Ένα κεφάλαιο, υποκεφάλαιο ή και μέρος αυτών από τα διαδραστικά βιβλία (εικαστικών, μουσικής, θεατρικής αγωγής) που βρίσκονται αναρτημένα στο Φωτόδεντρο (μαζί με τυχόν βίντεο ή άλλο υλικό που τα συνοδεύει).
3. Επιπλέον οπτικοακουστικό υλικό (εικόνα, κείμενο, ήχος, βίντεο, έργα τέχνης, κ.α.) που δεν συμπεριλαμβάνεται στο σχολικό αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών.

Κατά την υποβολή αίτησης συμμετοχής στις εξετάσεις πιστοποίησης, οι εκπαιδευτικοί θα επιλέξουν μία από τις ακόλουθες θεματικές περιοχές για το σεσάριο που θα τους ανατεθεί προς ανάπτυξη στις εξετάσεις:

1. Μουσική
2. Εικαστικά
3. Θέατρο

## Άξονες περιγραφής σεναρίου για το θέμα ελεύθερης ανάπτυξης Συστάδα Β2.8: Καλές Τέχνες

### Τίτλος

Γράψτε έναν τίτλο για το σενάριο σας.

### Εμπλεκόμενες περιοχές

Σε περίπτωση που προτείνετε διαθεματικό σενάριο, αναφέρετε ποια γνωστικά αντικείμενα ή γνωστικές περιοχές εμπλέκονται στο σενάριο.

### Γνώσεις και πρότερες ιδέες ή αντιλήψεις των μαθητών/τριών

Αναφέρετε προηγούμενες γνώσεις που πρέπει να διαθέτουν οι μαθητές/τριες καθώς και πιθανές ιδέες ή αντιλήψεις για τις υπό μελέτη έννοιες, διαδικασίες και φαινόμενα.

### Στόχοι

Διατυπώστε τους στόχους του σεναρίου. Οι στόχοι μπορεί να είναι γνωστικοί, όπως η κατανόηση εννοιών ή η οικοδόμηση γνώσεων, μπορεί να αναφέρονται σε δεξιότητες ή να αφορούν σε στάσεις και αξίες.

### Διάρκεια

Σημειώστε πόσες διδακτικές ώρες απαιτούνται για την υλοποίηση του σεναρίου. Προτείνετε από δύο έως τέσσερις ώρες.

### Οργάνωση τάξης & απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Αναφέρετε την υλικοτεχνική υποδομή που κρίνετε απαραίτητη για την υλοποίηση του σεναρίου. Εξηγήστε πώς θα οργανώσετε την τάξη σας.

### Κατηγορία λογισμικού – συνδυασμός κατηγοριών λογισμικού

Αναφέρετε ποιο ή ποια λογισμικά θα χρησιμοποιήσετε κατά τη διεξαγωγή του σεναρίου σας. Αιτιολογήστε την επιλογή σας.

### Αναλυτική περιγραφή του σεναρίου

Περιγράψτε το θεωρητικό πλαίσιο και την ακολουθούμενη διδακτική μέθοδο. Αναφέρετε τις προτεινόμενες δραστηριότητες των μαθητών/τριών κατά την υλοποίηση του σεναρίου μια εκ των οποίων θα πρέπει να συνδέεται με το επιπρόσθετο υλικό που θα έχει δοθεί. Αιτιολογήστε την εισαγωγή και χρήση της τεχνολογίας στις διάφορες φάσεις του σεναρίου. Αναφερθείτε σε τυχόν συνοδευτικό υλικό που χρειάζεται να δοθεί στους μαθητές.

### Αξιολόγηση

Αναφέρετε τα αναμενόμενα αποτελέσματα και τους τρόπους αξιολόγησής τους.

### Πρόσθετες πληροφορίες

Σημειώστε πρόσθετες πληροφορίες που θεωρείτε αναγκαίες για την αξιολόγηση του σεναρίου. Για παράδειγμα προσαρμογές, επεκτάσεις ή άλλες αλλαγές που θεωρείτε κατά περίπτωση αναγκαίες με σύντομη αιτιολόγηση.

## Παράδειγμα Εφαρμογής για την Ανάπτυξη του Ελεύθερου Θέματος (κλάδου ΠΕ08/Καλλιτεχνικών)

Σχεδιασμός σεναρίου με θέμα: «**Ιαπωνική Τέχνη**»

Αξιοποιώντας τα εκπαιδευτικά λογισμικά που μελετήσατε κατά την επιμόρφωσή σας, ή και οποιοδήποτε άλλο εργαλείο ΤΠΕ θεωρείτε κατάλληλο, τα κείμενα και τα προτεινόμενα διδακτικά σενάρια της Επιμόρφωσης καθώς και το πρόσθετο υλικό που επισυνάπτεται, να αναπτύξετε ένα σενάριο διδασκαλίας πάνω στον 5<sup>ο</sup> Άξονα του Αναλυτικού Προγράμματος : “*Ιστορία τέχνης - Τεχνοτροπίες – Καλλιτέχνες*” και αντίστοιχα στην 4η Διδακτική ενότητα: Ανάλυση Έργου- Ιστορία Τέχνης. Θέμα 4: Εξω-ευρωπαϊκή τέχνη, 4.7. Ιαπωνική Τέχνη (σσ. 102-103 του βιβλίου της Β’ Γυμνάσιου).

Το σενάριο θα πρέπει υποχρεωτικά να έχει διάρκεια από δύο έως τέσσερις διδακτικές ώρες και να δομείται πάνω στους παρακάτω άξονες:

### Τίτλος

*Γράψτε έναν τίτλο για το σενάριο σας».*

### Εμπλεκόμενες περιοχές

*Σε περίπτωση που προτείνετε διαθεματικό σενάριο, αναφέρετε ποια γνωστικά αντικείμενα ή γνωστικές περιοχές εμπλέκονται στο σενάριο.*

### Γνώσεις και πρότερες ιδέες ή αντιλήψεις των μαθητών/τριών

*Αναφέρετε προηγούμενες γνώσεις που πρέπει να διαθέτουν οι μαθητές/τριες καθώς και πιθανές ιδέες ή αντιλήψεις για τις υπό μελέτη έννοιες, διαδικασίες και φαινόμενα.*

### Στόχοι

*Διατυπώστε τους στόχους του σεναρίου. Οι στόχοι μπορεί να είναι γνωστικοί, όπως η κατανόηση εννοιών ή η οικοδόμηση γνώσεων, μπορεί να αναφέρονται σε δεξιότητες ή να αφορούν σε στάσεις και αξίες.*

### Διάρκεια

*Σημειώστε πόσες διδακτικές ώρες απαιτούνται για την υλοποίηση του σεναρίου. Προτείνετε από δύο έως τέσσερις ώρες.*

### Οργάνωση τάξης & απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

*Αναφέρετε την υλικοτεχνική υποδομή που κρίνετε απαραίτητη για την υλοποίηση του σεναρίου. Εξηγήστε πώς θα οργανώσετε την τάξη σας.*

### Κατηγορία λογισμικού – συνδυασμός κατηγοριών λογισμικού

*Αναφέρετε ποιο ή ποια λογισμικά θα χρησιμοποιήσετε κατά τη διεξαγωγή του σεναρίου σας. Αιτιολογήστε την επιλογή σας.*

### Αναλυτική περιγραφή του σεναρίου

*Περιγράψτε το θεωρητικό πλαίσιο και την ακολουθούμενη διδακτική μέθοδο. Αναφέρετε τις προτεινόμενες δραστηριότητες των μαθητών/τριών κατά την υλοποίηση του σεναρίου μια εκ των οποίων θα πρέπει να συνδέεται με το εκτός του αναλυτικού προγράμματος επιπρόσθετο υλικό που θα έχει δοθεί. Αιτιολογήστε την εισαγωγή και χρήση της τεχνολογίας στις διάφορες φάσεις του σεναρίου. Αναφερθείτε σε τυχόν συνοδευτικό υλικό που χρειάζεται να δοθεί στους μαθητές.*

## Αξιολόγηση

Αναφέρετε τα αναμενόμενα αποτελέσματα και τους τρόπους αξιολόγησής τους.

## Πρόσθετες πληροφορίες

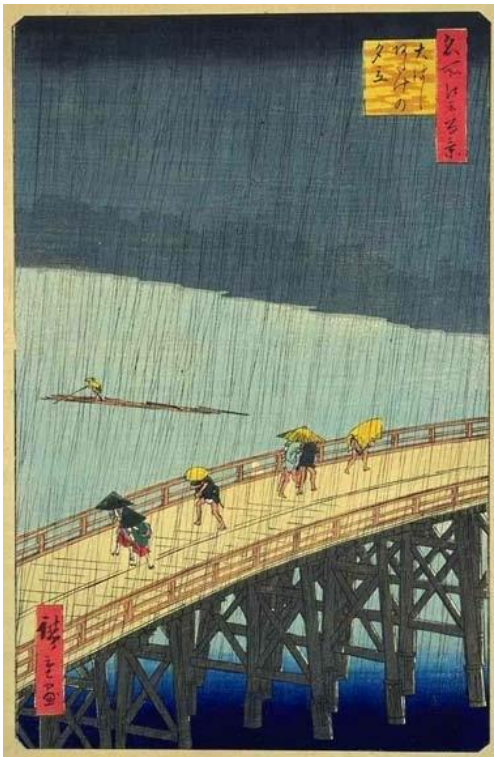
Σημειώστε πρόσθετες πληροφορίες που θεωρείτε αναγκαίες για την αξιολόγηση του σεναρίου. Για παράδειγμα προσαρμογές, επεκτάσεις ή άλλες αλλαγές που θεωρείτε κατά περίπτωση αναγκαίες με σύντομη αιτιολόγηση.

## Επισυνάπτονται:

- ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΠΟΥΔΩΝ. ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΑΞΗ Β΄ 5ος Άξονας: “Ιστορία τέχνης - Τεχνοτροπίες – Καλλιτέχνες” ( σ.119).  
<http://ebooks.edu.gr/ebooks/v2/ps.jsp>
- Βιβλίο Εικαστικών Β΄ Γυμνασίου (ολόκληρο ή το Κεφ. 4.7)

## Πρόσθετο υλικό

- Δυο εικόνες έργων Τέχνης :
  1. Utagawa Hiroshige , “Sudden Shower over Shin-Ōhashi bridge and Atake”
  2. Vincent van Gogh, “The Bridge in the Rain (after Hiroshige)”



Utagawa Hiroshige , “Sudden Shower over Shin-Ōhashi bridge and Atake”



Vincent van Gogh, “The Bridge in the Rain (after Hiroshige)”

- **Η Βιογραφία του Hiroshige**  
<https://www.youtube.com/watch?v=Ld1lDm56dfY>

Δίνεται όλο το βίντεο (3:22'')

- **Ουκίγιο-ε: λήμμα από τη ΒΙΚΙΠΑΙΔΕΙΑ**

**Ουκίοέ (浮世絵 ή εικόνες του επιπλέοντος κόσμου)** είναι ένα είδος ξυλογραφίας και ζωγραφικής που γνώρισε άνθηση τον 17ο έως τον 20ο αιώνα στην Ιαπωνία. Το Ουκίγιο παραπέμπει στην νεανική παρορμητική κουλτούρα που άνθησε στα αστικά κέντρα του Έντο (σημερινό Τόκυο), Κυότο και Οζάκα. Το όνομα παραπέμπει ειρωνικά στην ομόηχη λέξη Θλιβερός κόσμος (憂き世), ο τόπος από όπου ο θάνατος και η ανάσταση γλιτώνουν τον άνθρωπο σύμφωνα με τη βουδιστική θεολογία.

Πηγή: Βικιπαίδεια

- **Μάσκες nohmen**

Το θέατρο Noh, ή Nohgaku, αποτελεί μια από τις αρχαιότερες θεατρικές πρακτικές στον κόσμο που είναι ενεργή έως τις μέρες μας.



Γνωστές για τη χρήση των περίτεχνων μασκών nohmen, οι παραστάσεις του Noh, υφαίνουν υπερφυσικά στοιχεία και Βουδιστικές αφηγήσεις μαζί με τη μουσική και τον χορό.

[Από το βίντεο "Behind the Mask of the World's Oldest Surviving Dramatic Art | Short Film Showcase" του National Geographic <https://www.youtube.com/watch?v=gsa2GpIWKKQ> δίνεται το κομμάτι από 1:19'' έως 3:25'']

- **Ryujin**

Στην Ιαπωνική Μυθολογία ο Ryujin είναι βασιλιάς των δράκων, θεός της θάλασσας, και αρχηγός των ερπετών. Απόλυτα ταιριαστός για ένα νησί- κράτος θεωρείται υπεύθυνος για τις παλίρροιες. Εκπροσωπεί τους κινδύνους αλλά και τη γενναιοδωρία της θάλασσας

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

Δίνεται όλο το βίντεο (1:21'')