

ΣΧΕΔΙΟ ΔΕΙΓΜΑΤΟΣ OER- ΔΙΚΟΥ ΧΡΙΣΤΙΝΑ

Δημιουργός: Δίκου Χριστίνα, Τομεάρχης Εφαρμοσμένων Τεχνών Πρότυπου ΕΠΑΛ Γλυφάδας

Χρονολογία: 2024

Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER : <https://github.com/abcdefghijkl-159/art-history>

Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER: Ενίσχυση του ενδιαφέροντος, της αυτενέργειας και της αυτοαξιολόγησης των μαθητών/τριών για το πανελλαδικώς εξεταζόμενο μάθημα της ιστορίας τέχνης του τομέα Εφαρμοσμένων τεχνών. Παρουσίαση του OER στους καθηγητές του τομέα, με στόχο την κινητοποίησή τους για δημιουργία καινοτόμων μεθόδων διδασκαλίας.

Γνωστικό Αντικείμενο : Ιστορία Τέχνης

Βαθμίδα Εκπαίδευσης: Β βάθμια, Πρότυπο Επαγγελματικό Λύκειο

Όνομα/Τίτλος OER: Η ιστορία των Διακοσμητικών τεχνών μέσα από το «κάθισμα» (Η καρέκλα ως σύμβολο με ιδεολογικές προεκτάσεις).

Λέξεις κλειδιά: ιστορία τέχνης, κινήματα τέχνης, συμβολισμός καθίσματος

Σύντομη περιγραφή: Στις αρχικές διαφάνειες παρουσιάζονται φωτογραφίες καθισμάτων που αντιπροσωπεύουν διαφορετικές εποχές. Ο μαθητής /τρια επιλέγει μία φωτογραφία από ένα κάθισμα το οποίο αντιπροσωπεύει ένα κίνημα και μεταφέρεται σε μία σελίδα όπου έχει δύο επιλογές: α) να πατήσει το εικονίδιο των πληροφοριών και να μεταφερθεί σε μία άλλη σελίδα με πληροφορίες για το αντίστοιχο κίνημα που σηματοδοτεί ο σχεδιασμός του καθίσματος, β) να ακούσει την ηχογραφημένη ανάγνωση του κειμένου που υπάρχει στις πληροφορίες, με μουσική υπόκρουση εποχής.

Τύπος-Κατάταξη OER (Εισάγετε Χ στον τύπο του OER):

Τύπος OER	Αριθμός OERs ανά Τύπο (5 μονάδες ανά OER με μέγιστο το 20)
Οπτικοποιήσεις/Μοντέλα-Προσομοιώσεις (Δυναμικές ή/και Αλληλεπιδραστικές)	
Δυναμικοί/Αλληλεπιδραστικοί Χάρτες	
Εκπαιδευτικά Παιχνίδια	
Εφαρμογές Λογισμικού	
Εφαρμογές Πρακτικής και Εξάσκησης	X
AR/VR/MR Αντικείμενα	
3D Αντικείμενα	

Προβληματική της επιλογής του συγκεκριμένου τύπου **OER** και της αντίστοιχης τεχνολογίας:

Οι διαδραστικές εφαρμογές πρακτικής και εξάσκησης, ενισχύουν τη μάθηση στην ενότητα της ιστορίας της τέχνης, μάθημα πανελλαδικώς εξεταζόμενο, στον τομέα των εφαρμοσμένων τεχνών. Οι αλληλεπιδραστικές δυνατότητες που παρέχει η ψηφιακή τεχνολογία αναμένεται να κινητοποιήσουν το μαθητή/τρια σε μια ανακαλυπτική πορεία προς τη μάθηση, (Bruner, 1961). Οι μαθητές/τριες έχουν τη δυνατότητα να αυτενεργήσουν και να επαναλάβουν την εξεταζόμενη ύλη, μέσα από την ανακάλυψη, δεδομένου ότι η κατανόηση και η συγκριτική ανάλυση διαφορετικών ρευμάτων στην τέχνη, προϋποθέτει, μεταξύ άλλων, ανεπτυγμένη κριτική σκέψη. Οι δυσκολίες που παρουσιάζονται αφορούν κυρίως στην αδυναμία διεξαγωγής νοητικών επεξεργασιών που συνδέονται με τη συγκριτική ανάλυση. Οι μαθητές/τριες του τομέα Εφαρμοσμένων τεχνών, ως μορφοδότες χώρων, θα πρέπει να γνωρίζουν τα μορφολογικά χαρακτηριστικά διαφορετικών εποχών στην πορεία της ανθρώπινης δημιουργίας και να έχουν τη δυνατότητα να συγκρίνουν τις τεχνοτροπίες και τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν σε κάθε εποχή προκειμένου να παραχθεί ένα αντικείμενο εφαρμοσμένων τεχνών. Το εν λόγω OER, διατυπώνει μια διδακτική προσέγγιση που συμβάλλει στην ενίσχυση της μάθησης και των ψυχοκοινωνικών λειτουργιών των μαθητών/τριών του τομέα Εφαρμοσμένων Τεχνών.

Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση: Β και Γ τάξη Επαγγελματικού λυκείου, στο μάθημα ιστορία τέχνης.

Ο παρών πόρος δηλώνεται υπεύθυνα ότι είναι OER : **ΝΑΙ**