



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Π.3.2.5 Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες,
σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε
30 διδακτικές ώρες ανά τάξη

Αρχαία Ελληνική Γραμματεία

Β΄ Γυμνασίου

Θεματική ενότητα:

Ομήρου, «Ιλιάδα», Π 684-867

Τίτλος:

«ὡς ἔπεσ' ἔσθλος ἀνήρ

Μονομαχία και ἀριστεία στην Ιλιάδα»

Συγγραφή: ΝΕΚΤΑΡΙΑ ΙΩΑΝΝΟΥ

Εφαρμογή: ΚΩΣΤΟΓΛΟΥ ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ



ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ

Θεσσαλονίκη 2015



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ: Π.3.2.1. Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας αρχαίας ελληνικής γλώσσας δευτεροβάθμιας: Λάμπρος Πόλκας, Κοσμάς Τουλούμης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμαούνα 1 – Πλατεία Σκρα Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη

Τηλ.: 2310 459101 , Φαξ: 2310 459107, e-mail: centre@komvos.edu.gr

ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

MIS: 296579 – Π.3.2.5: Πιλοτική εφαρμογή σεναρίων

Υπουργείο Παιδείας & Θρησκευμάτων, Πολιτισμού
& Αθλητισμού

Β' Γυμνασίου «ὡς ἔπες' ἔσθλος ἀνήρ - Μονομαχία και ἀριστεία στην Ἰλιάδα»

Σελίδα 2 από 38



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

ώς έπεσ' έσθλος άνήρ - Μονομαχία και άριστεία στην Ιλιάδα

Εφαρμογή

Μαργαρίτα Κώστογλου

Δημιουργός

Ιωάννου_β_γυμ_Μονομαχία_και_αριστεία_στην_Ιλιάδα_Κώστογλου_2.doc

Νεκταρία Ιωάννου

Διδακτικό αντικείμενο

Αρχαία Ελληνική Γραμματεία

Τάξη

Β' Γυμνασίου

Χρονολογία

Από 15-1-2015 έως 4-2-2015

Σχολική μονάδα

Γυμνάσιο Νέου Πετριτσίου Σερρών

Διδακτική / θεματική ενότητα

Ομήρου, «Ιλιάδα» Π 684-867: «Το κύκνειο άσμα και ο θάνατος του Πάτροκλου».

Διαθεματικό

Ναι

Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

I. Φιλολογικής Ζώνης

Αρχαία Ελληνική Γραμματεία

II. Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Πληροφορική

Ιστορία της Τέχνης



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Χρονική διάρκεια

8 διδακτικές ώρες

Χώρος

I. Φυσικός χώρος:

Εντός σχολείου: εργαστήριο πληροφορικής, αίθουσα εκδηλώσεων του σχολείου με οθόνη προβολής.

II. Εικονικός χώρος: διαδίκτυο, Free Open eClass..

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Το εν λόγω σενάριο προϋποθέτει για την εφαρμογή του ικανοποιητικό βαθμό εξοικείωσης των μαθητών με τη χρήση Η/Υ (κειμενογράφος, λογισμικό παρουσίασης, έρευνα στο διαδίκτυο). Οι μαθητές θα πρέπει επιπρόσθετα να διαθέτουν εμπειρία σε ανοιχτό μαθησιακό περιβάλλον ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας. Η ομαδοσυνεργατική προσέγγιση υλοποιείται από την κινητοποίηση μαθησιακών δραστηριοτήτων μέσα σε πλαίσια συνεργατικών σχέσεων και αποτελεί ένα αποτελεσματικό σύστημα μάθησης τόσο για τους προχωρημένους όσο και για τους πιο αδύναμους μαθητές. (Ματσαγγούρας, 2000). Η προσέγγιση είναι *διερευνητική - ανακαλυπτική*: οι μαθητές με την υποστηρικτική καθοδήγηση (η οποία δεν αποκλείεται, αλλά απαιτεί ισορροπία μεταξύ της διδασκαλικής παρεμβατικότητας και της μαθητικής αυτενέργειας) αναζητούν υλικό από το διαδίκτυο, το μελετούν και συνθέτουν τα αποτελέσματα της έρευνάς τους. Ο στόχος δεν είναι η απομνημόνευση αλλά η εποικοδομιστική πρόσληψη της γνώσης μέσω της εμπλοκής τους σε διάφορες δραστηριότητες.

Απαραίτητη προϋπόθεση για τον εκπαιδευτικό που θα ασχοληθεί με το συγκεκριμένο σενάριο είναι να έχει ενστερνιστεί και να υποστηρίζει εμπράκτως την αξία της ενεργού μάθησης (“active learning”), που προφανώς δεν μπορεί να επιτευχθεί με την παρακολούθηση της διάλεξης του διδάσκοντος ως αυθεντίας από καθέδρας (μετωπική, δασκαλοκεντρική διδασκαλία), την ανάγνωση του σχολικού



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



βιβλίου ή την απλή αντικατάσταση της μοναδικής πηγής γνώσης από εναλλακτικά περιβάλλοντα μάθησης, όπως αυτά που προσφέρει ένα κλειστό περιβάλλον Η/Υ. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι περισσότερο καθοδηγητικός, εφόσον πρέπει μάλλον να υποδεικνύει ερμηνευτικούς δρόμους, παρά να επιβάλλει και να προκαθορίζει τα πορίσματα της έρευνας.

Με δεδομένο ότι ο καλύτερος τρόπος να μάθει κανείς κάτι είναι να το ανακαλύψει μόνος του, ο διδάσκων θα πρέπει να προκρίνει τη βιωματική μάθηση, δίνοντας έμφαση στον σημαντικό ρόλο που παίζει η εμπειρία στη μαθησιακή διαδικασία και φροντίζοντας για την παροχή ισχυρών κινήτρων προς τους μαθητές, βασικότερο από τα οποία θα πρέπει να είναι το ευχάριστο κλίμα επικοινωνίας μεταξύ ισότιμων μελών που εξασφαλίζει η ομάδα. Το μαθησιακό περιβάλλον θα πρέπει να είναι με τέτοιο τρόπο οργανωμένο, ώστε να ευνοεί την έκφραση και την καλλιέργεια της ατομικότητας σε σχέση με την άνωθεν επιβολή της γνώσης, να στηρίζεται στην ελεύθερη δραστηριότητα σε αντίθεση με την εξωτερική πειθαρχία, να προκρίνει, τέλος, την κατάκτηση μεμονωμένων δεξιοτήτων και τεχνικών μέσω μιας προσπάθειας που προκύπτει από μια χειροπιαστή, ζωντανή διαδικασία. Ο δάσκαλος καλείται να οργανώσει έναν εναλλακτικό, ανάλαφρο και ευχάριστο τρόπο διδασκαλίας με δημιουργική αξιοποίηση των ΤΠΕ που θα κάνει τη μάθηση να μοιάζει με παιχνίδι και ψυχαγωγία, ώστε να επιτύχει την ενεργό συμμετοχή των μαθητών.

Οπωσδήποτε επιβάλλεται ο εκπαιδευτικός να είναι θεωρητικά καταρτισμένος με άρτια γνώση των ΤΠΕ και να έχει αφιερώσει αρκετό χρόνο για την κατάλληλη προεργασία τόσο σε επίπεδο διαχείρισης του υλικού όσο και σε επίπεδο διεκπεραίωσης υλικοτεχνικών ζητημάτων που ενδέχεται να προκύψουν κατά την εφαρμογή του σεναρίου.

Τέλος, το σενάριο μπορεί να πραγματοποιηθεί στο εργαστήριο πληροφορικής της σχολικής μονάδας ή στο χώρο της σχολικής βιβλιοθήκης, εφόσον είναι



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



εξοπλισμένος με Η/Υ. Εναλλακτικά, για την πραγματοποίησή του προσφέρεται και σχολική αίθουσα που θα διαθέτει διαδραστικό πίνακα με απαραίτητη την χρήση τουλάχιστον τεσσάρων υπολογιστών συνδεδεμένων στο διαδίκτυο.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Νεκταρία Ιωάννου: «ὡς ἔπεσ' ἑσθλὸς ἀνήρ - Μονομαχία και ἀριστεία στην Ιλιάδα», Αρχαία Ελληνική Γραμματεία (από μετάφραση), Ομηρικά Έπη, «Ιλιάδα», Β' Γυμνασίου, 2014.

Το σενάριο αντλεί

—

Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ / ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σενάριο στηρίζεται στην 15η ενότητα του σχολικού βιβλίου των Ομηρικών Επών «Ιλιάδα» για την Β' Γυμνασίου, που περιλαμβάνει ένα εκτενές απόσπασμα της [ραψωδίας Π \(στίχοι 684-867\)](#), το οποίο αναφέρεται στην «ἀριστεία» και το θάνατο του Πατρόκλου. Οι μαθητές καλούνται να εμπλακούν ομαδικά σε δραστηριότητες για τη διερεύνηση της «ἀριστείας», που αποτελεί εξαιρετική έκφανση της ηρωικότερης εκδοχής της μάχης εκ του συστάδην και εκδήλωση που εντάσσεται στον ευρύτερο κύκλο, τη μονομαχία. Εν συνέχεια, οι μαθητές ανάλογα με το όνομα της ομάδας τους, η καθεμιά από τις οποίες φέρει το όνομα ενός διαπρεπούς Αχαιού ήρωα που παρουσιάζεται να αριστεύει στο ιλιαδικό έπος (Διομήδης, Αχιλλέας, Αγαμέμνονας, Μενέλαος), μελετούν και συγκρίνουν την «ἀριστεία» του Πάτροκλου, όπως παρουσιάζεται στην εξεταζόμενη ενότητα, με αυτή των προαναφερθέντων ηρώων σε άλλες ραψωδίες του έπους. Η εργασία των μαθητών υποβοηθείται από κατευθυντήριες ερωτήσεις. Η τελευταία δραστηριότητα αυτού του Φύλλου Εργασίας περιλαμβάνει τη μετάβαση της ίδιας βάσης προβληματισμού στον θελκτικότερο



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



κόσμο της οπτικοποίησης που προσφέρει η βιομηχανία θεάματος, επιδιώκοντας την παραβολή με απόσπασμα σύγχρονης ταινίας με την οποία οι μαθητές είναι κατά πάσα πιθανότητα εξοικειωμένοι. Στόχος εδώ είναι να ανιχνευθεί αν οι μαθητές είναι σε θέση να αντιληφθούν κατά πόσο η φαντασμαγορία των οπτικών εφέ εγκλωβίζει τους αξιοποιούμενους μύθους (ή ιστορικά γεγονότα) στις νόρμες και τα κλισέ των ταινιών δράσης. Τέλος, το σενάριο προβλέπει μία τελευταία ώρα αφιερωμένη στην παρουσίαση του υλικού που δημιούργησαν οι ομάδες στην ολομέλεια, κατά τη διάρκεια της οποίας θα υπάρξει εκατέρωθεν αξιολόγηση αλλά και αυτοαξιολόγηση των ομάδων, ώστε να εξαχθούν τα τελικά συμπεράσματα.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Στο συγκεκριμένο σενάριο διαπλέκονται και συγκεφαλαιώνονται προβληματισμοί που προϋπήρχαν ως ψήγματα ατάκτως ερριμμένα στο μυαλό της συντάκτριας για μεγάλο χρονικό διάστημα. Αναμφίβολα το μείζονος βαρύτητας έναυσμα στάθηκε η επί σειρά ετών εμπειρική παρατήρηση από τη διδασκαλία των επών στις δύο πρώτες τάξεις του γυμνασίου. Κατ' αρχάς πρέπει να επισημανθεί ότι ο εκάστοτε διδάσκων προφανώς όχι μόνο δεν απευθύνεται σε *tabula rasa* αποδέκτες, αλλά έρχεται μάλιστα αντιμέτωπος με μια ήδη παγιωμένη από την πλευρά των μαθητών του αντίληψη για τα ομηρικά έπη, κυριότερος πάροχος της οποίας είναι αναμφίβολα όχι η εγκυκλοπαιδική τους γνώση περί μυθολογίας αλλά οι ποικίλες κινηματογραφικές ταινίες που έχουν παρακολουθήσει και με θρησκευτική ευλάβεια απομνημονεύσει ως και την παραμικρή τους λεπτομέρεια κατά το παρελθόν.

Το πλέον παράδοξο όλων όμως από αυτή την παρατήρηση είναι πως το κείμενο της «Ιλιάδας» με την ασφαλώς πιο αρχαιοπρεπή, βαριά και περίπλοκη γλώσσα του Πολυλά αποδεικνύεται τελικά θελκτικότερο λόγω του πλούσιου σε πολεμική δράση περιεχομένου του σε σχέση με τον φιλειρηνικό και παραμυθιακό κόσμο που



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



προβάλλεται στην «Οδύσσεια» - παρατήρηση κοινή τόσο για τα κορίτσια όσο και για τα αγόρια.

Ειδικά τα τελευταία κυριολεκτικά εκστασιάζονται με τις πολυαναμενόμενες (εφόσον η προσπέλασή τους βάσει του χρονοδιαγράμματος της διδακτέας ύλης γίνεται με χαρακτηριστική καθυστέρηση εντός του σχολικού έτους, είναι η αλήθεια) περιγραφές των σκηνών μάχης, η διδασκαλία των οποίων συνοδεύεται συνήθως από ενθουσιώδη επιφωνήματα και συνθήματα επιδοκμασίας που παραπέμπουν ευθέως στην ορολογία και τα συμφραζόμενα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών με τα οποία ασχολούνται αρκετά τα παιδιά στον ελεύθερο χρόνο τους.

Συνεπώς, η ανάγνωση και η πρόσληψη του αρχαίου κειμένου με τους όρους που αναπόφευκτα διαμορφώνει η σύγχρονη αισθητική που διατρέχει τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τις επικές κινηματογραφικές ταινίες δημιούργησε την επιθυμία εγκόλπωσης, γόνιμης συνδιαλλαγής και αντιπαράθεσης με το «αντίπαλο δέος» που συνήθως αντιμετωπίζεται, αν μη τι άλλο, με καχυποψία από εκπαιδευτικούς και γονείς. Τι θα συνέβαινε, αν, αντί να δαιμονοποιήσουμε και διαρρήδην να εξοβελίσουμε τις οπτικοποιημένες νόρμες που παρέχει η σύγχρονη κουλτούρα μέσω των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και των κινηματογραφικών ταινιών, εστιάσουμε στις σημαντικές εκπαιδευτικές δυνατότητες που αυτές παρέχουν και τις αξιοποιήσουμε ως εργαλεία μάθησης; Με ποιους τρόπους θα μπορούσε να αξιοποιηθεί ο ψηφιακός κόσμος ως υποβοηθητικό μέσο, διαμορφώνοντας ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον, το οποίο θα οδηγεί σε μια αποτελεσματική μαθησιακή διαδικασία; (Μαραγκός & Γρηγοριάδου, 2006). Αξίζει να σημειωθεί ότι παρόμοιες προσπάθειες για ενίσχυση της μάθησης μέσω της εκμετάλλευσης της επίδρασης παραδοσιακών μέσων ψυχαγωγίας όπως το ραδιόφωνο, το φιλμ, η τηλεόραση, οι ηχητικές ηχογραφήσεις κ.ά είχαν καταβληθεί και στο παρελθόν (Saettler, 1968). Στους ψηφιακούς κόσμους όμως η πρόκληση είναι η υιοθέτηση των κατάλληλων μεθόδων για τη δημιουργία ενός περιβάλλοντος που συνδυάζει την ψυχαγωγία με την εκπαίδευση και η



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



δημιουργία μια μοναδικής εμπειρίας η οποία θα βελτιστοποιεί τη συμβολή και των δύο (Ciavatta, 2006).

Τα τελευταία χρόνια τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν αρχίσει να ωριμάζουν ως μια νέα μορφή ψυχαγωγίας, κατακτώντας όλο και μεγαλύτερο χρόνο στην καθημερινότητα των χρηστών τους σε σχέση με τα παραδοσιακά μέσα ψυχαγωγίας (τηλεόραση, κινηματογράφος, θέατρο κτλ.). Η μεγάλη εμπορική επιτυχία των παιχνιδομηχανών και η ενσωμάτωση της τεχνολογίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε συσκευές καθημερινής χρήσης (λ.χ. σε κινητά τηλέφωνα) αποδεικνύουν την τεράστια γοητεία που ασκούν τόσο στο μαθητικό πληθυσμό όσο και σε ομάδες ενηλίκων. Η αλματώδης ανάπτυξη της τεχνολογίας των Η/Υ έχει επιτρέψει στους σχεδιαστές παιχνιδιών τη δημιουργία πλούσιων ψηφιακών κόσμων με σχεδόν αληθοφανή απεικόνιση και άριστης ποιότητας ήχο. Σήμερα εκτός από τα παιχνίδια «ενέργειας» (“action”), με χαρακτηριστικότερο ίσως παράδειγμα το θρυλικό “Pac-man”, έχουν προστεθεί επίσης οι κατηγορίες των προσομοιώσεων (“simulations”), της στρατηγικής (“strategy”), των παιχνιδιών ρόλων (“role playing”), των περιπετειών (“adventures”).

Κατά καιρούς έχουν διατυπωθεί βάσιμα σοβαρές επιφυλάξεις σχετικά με τα παιχνίδια μέσω υπολογιστή, οι σημαντικότερες εκ των οποίων θα μπορούσαν να συνοψιστούν στις ακόλουθες: α) ενδεχόμενη έκφραση βίαιης και επιθετικής συμπεριφοράς, β) πιθανή υιοθέτηση λανθασμένων στερεότυπων σχετικά με τους έμφυλους ρόλους - δεδομένου ότι τα παιχνίδια Η/Υ παίζονται σχεδόν αποκλειστικά από αγόρια, γ) δημιουργία προβλημάτων στην αντίληψη συνεργατικότητας των μαθητών, και δ) πλήρης απεμπόληση του «παραδοσιακού» δημιουργικού παιχνιδιού (Eugene, 1991). Ωστόσο, αυτές δεν αναιρούν τον εκπαιδευτικό χαρακτήρα που μπορεί να προσλάβει το παιχνίδι μέσω υπολογιστή κάτω από συγκεκριμένες προϋποθέσεις.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Πιο συγκεκριμένα, οι τρισδιάστατοι εικονικοί κόσμοι μπορούν να προωθήσουν την εμπλοκή των εκπαιδευομένων μέσω των ευκαιριών που παρέχουν για δημιουργία περιεχομένου, επίλυση προβλημάτων, λήψη αποφάσεων και αναστοχασμό (Dickey, 2005). Η δυνατότητα που έχουν τα τρισδιάστατα εικονικά περιβάλλοντα μάθησης να εμπλαισιώνουν τη διαδικασία μάθησης σε αυθεντικές συνθήκες και να εμπλέκουν τους χρήστες τους σε κοινότητες πρακτικής καθιστούν την εγκαθιδρυμένη μάθηση (“situated cognition”) και ειδικότερα το μοντέλο της γνωστικής μαθητείας ως την πλέον κατάλληλη θεωρία μάθησης για το σχεδιασμό και την υλοποίηση εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων σε τέτοια περιβάλλοντα. Ανάμεσα στους τρόπους που επιτρέπουν την επέκταση της γνώσης και της κατανόησης καθώς και την πρακτική σε συγκεκριμένες εργασίες ή συνθήκες και είναι προσφορότεροι για τους εικονικούς κόσμους είναι το παιχνίδι ρόλων. Σύμφωνα με τις θεωρίες της *εμπλαισιωμένης μάθησης*, η μάθηση είναι μια κοινωνική διαδικασία που προκύπτει από την ενεργή συμμετοχή σε δραστηριότητες εμπλαισιωμένες σε κοινωνικά και πολιτιστικά περιβάλλοντα (Järvelä, 1995). Σε αυτές τις θεωρίες εντάσσεται το *διδακτικό μοντέλο της γνωστικής μαθητείας*, σύμφωνα με το οποίο οι δραστηριότητες μάθησης εμπλαισιώνονται σε κοινωνικό και πολιτιστικό πλαίσιο.

Στη συγκεκριμένη περίπτωση, οι δραστηριότητες στοχεύουν οι μαθητές να προσπαθήσουν να προσομοιώσουν τις σημαντικές μονομαχίες που συνάντησαν στο έπος χρησιμοποιώντας το περιβάλλον προσομοίωσης ενός δημοφιλούς εικονικού κόσμου, ώστε να εμπλακούν σε ένα οικείο τεχνολογικό περιβάλλον. Πριν προσπαθήσουν την προσομοίωση, οι μαθητές πρέπει να ενημερωθούν πλήρως για το σύστημα το οποίο θα προσομοιώσουν, να το μελετήσουν και μετά να οδηγηθούν στην προσομοίωση μέσω του παιχνιδιού. Θα έχουν ενημερωθεί για όλα τα ιστορικά στοιχεία που η προσομοίωση αλλοιώνει, καθώς και για όλες τις απαραίτητες ενέργειες που πρέπει να κάνουν για να επιτύχουν την προσομοίωση. Είναι πολύ κρίσιμο να υπογραμμιστεί ότι οι προσομοιώσεις δεν αντιπροσωπεύουν την



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



πραγματικότητα αλλά απεικονίζουν μια σύλληψη των σχεδιαστών τους σχετικά με την πραγματικότητα. Έτσι, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να αυτενεργήσουν, να δώσουν τη δική τους εκδοχή για τα γεγονότα και να ελέγξουν τα αποτελέσματα αυτής τους της πρωτοβουλίας. Η εκπαιδευτική αξία των προσομοιώσεων, τελικά, δεν βρίσκεται απαραίτητως στο ίδιο το πρόγραμμα, αλλά μάλλον στη γενική εμπειρία της προσομοίωσης. (Prensky, 2007).

Το σενάριο αξιοποιεί το μοντέλο του ρόμβου της γλωσσικής εκπαίδευσης, που αναπαριστά σχηματικά τη διδακτική πρακτική του γλωσσικού μαθήματος εντοπίζοντας στις τέσσερις άκρες ενός ρόμβου τις γνώσεις για τον κόσμο, τις γνώσεις για τη γλώσσα, τους γραμματισμούς και τις διδακτικές πρακτικές με επίκεντρο του σχήματος τις ταυτότητες μαθητών και εκπαιδευτικών (Κουτσογιάννης, 2012).

Επιπλέον, κατεβλήθη προσπάθεια να ενσωματωθούν δραστηριότητες που, σύμφωνα με το πρόγραμμα AUTC–Learning Design Project, ανάλογα με τη μαθησιακή τους εστίαση (“learning focus”) βασίζονται α) στην *ανάπτυξη εννοιών-διαδικασιών* (“concept-procedure development”), όπου προέχει η κατανόηση και η εμπέδωση εννοιών και/ή διαδικασιών· β) στο *σχέδιο εργασίας* ή στη *μελέτη περίπτωσης* (“project/case study”), όπου η έμφαση δίνεται στη δημιουργία ή στην παραγωγή ενός τεχνήματος· γ) στην *υπόδυση ρόλων* / “role play”· και δ) σε *συνεργατικούς* (“collaborative”) *μαθησιακούς σχεδιασμούς*, στο πλαίσιο των οποίων έμφαση δίνεται στη διεπίδραση και στη συνεργασία μεταξύ των εκπαιδευομένων (Πόλκας & Τουλούμης, 2012).

Η αποτελεσματική μάθηση συνδέεται με την αμοιβαία εμπλοκή των εκπαιδευομένων σε δραστηριότητες και την ανταλλαγή της γνώσης (Wenger, 1998). Η έννοια της *εμπλοκής* (engagement) είναι συναφής με τρεις παράγοντες: το συναίσθημα (π.χ. ενθουσιασμός, περιέργεια, ενδιαφέρον, άγχος, θυμός, άρνηση), τη γνώση (π.χ. στρατηγική σκέψη, πειραματισμός, αναζήτηση πληροφορίας, έρευνα, ευελιξία) και τη συμπεριφορά (π.χ. βαθμός συγκέντρωσης και προσπάθειας,



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



διαθέσιμος χρόνος, ανάληψη δράσης, επιμονή, συνεισφορά, συμμόρφωση σε κανόνες) (Fredricks et al., 2004). Η εμπλοκή σε διαδικασίες μάθησης σχετίζεται με την ομάδα, που θα ενδυναμώσει το μαθητή γνωστικά και ψυχικά στην πορεία του προς την αυτόνομη μάθηση. Πρόκειται για αυτό που ο Vygotsky θεωρεί σταδιακή μετάβαση από τη νοητική ανάπτυξη ως συλλογική πρακτική στην αυτόνομη αξιοποίηση αυτής της νοητικής λειτουργίας (Δαφέρμος, 2002).

Συνειδητοποιώντας ο εκπαιδευτικός την ευεργετική επίδραση των κοινωνικών διαδράσεων για τα γνωστικά αποκτήματα, παρεμβαίνει στη ζώνη επικείμενης ανάπτυξης, αξιοποιώντας όχι μόνο την ανάπτυξη που έχει ωριμάσει αλλά και το δυναμικό του μαθητή, προωθώντας και επισπεύδοντας κατά κάποιο τρόπο την ανάπτυξη δεξιοτήτων. Σε ένα τέτοιο διδακτικό πλαίσιο η εκπαίδευση ανταποκρίνεται κυρίως στο επίπεδο της εν δυνάμει ανάπτυξης (Wertsch & Tulviste, 1997).

Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό για το μάθημα της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας, γιατί αναδεικνύονται αξίες και έννοιες σε συγχρονία και διαχρονία, σε σχέση όχι μόνο με τα άλλα μαθήματα -φιλολογικά ή μη- αλλά και με την καθημερινή ζωή. Οι έννοιες χώρος - χρόνος, άτομο - σύνολο, πολιτισμός, μεταβολή, αλληλεπίδραση, σύστημα όχι μόνο μπορούν να αναδειχθούν μέσα από τα αρχαία κείμενα, αλλά και να κατανοηθούν ως αρχαιογνωσία και ως έννοιες που έχουν σχέση και με άλλες επιστήμες. Η μελέτη των αρχαίων κειμένων από μετάφραση εφοδιάζει τον αναγνώστη με κουλτούρα διαχρονική, τον βοηθά να συγκροτήσει τη σκέψη του και να δει πιο νηφάλια την εποχή του.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

Γνώσεις για τον κόσμο, αξίες, πεποιθήσεις πρότυπα, στάσεις ζωής

Επιδιώκεται οι μαθητές / μαθήτριες:

- Να αναγνωρίσουν και να διερευνήσουν την ποιητική ανθρωπογεωγραφία της «Ιλιάδας» ως ιδιαίτερου συστήματος ιδεών, αξιών και αντιλήψεων που



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

αναφέρεται στον πολιτισμό και την κοινωνική οργάνωση των αρχαϊκών χρόνων πάντα με επίκεντρο τον άνθρωπο («ομηρικός ανθρωπισμός»).

- Να εξετάσουν και να κατακτήσουν την τυπολογική ταυτότητα του κειμένου, εμπεδώνοντας την αρχή ότι κάθε κείμενο υπακούει σε θεματικούς και εκφραστικούς κώδικες του γραμματολογικού είδους και γένους στα οποία ανήκει.
- Να ολοκληρώσουν τις γνώσεις τους για την «ἀριστεία» και το τυπικό σχήμα της μονομαχίας, ώστε να ανασυνθέσουν τον κώδικα αξιών που χαρακτήριζε τους πολεμιστές της εποχής ως προς την έννοια του ηρωισμού.
- Να εκτιμήσουν την ηθογραφική ικανότητα του ποιητή και να προβληματιστούν ως προς την αμεροληψία του απέναντι στους πολεμιστές που πρωταγωνιστούν στη σκηνή που προβάλλει.
- Να απολαύσουν αισθητικά το ομηρικό κείμενο, που είχε εξάλλου ως αρχικό στόχο του την τέρψη των ακροατών του μέσω της απαγγελίας.
- Να εκτιμήσουν την τέχνη του ποιητή που καταφέρνει να αποδώσει «κινηματογραφικά», με εξαιρετική ζωντάνια τη σκηνή της αριστείας και του θανάτου του Πατρόκλου, τη σημαντικότερη «ανδροκτασία» επώνυμου Αχαιού στην «Ιλιάδα» και ένα από τα κυριότερα γεγονότα του έπους με μεγάλη σημασία για την εξέλιξη της πλοκής, εφόσον αποτελεί προάγγελο της επιστροφής του Αχιλλέα στη μάχη, κινητήρια δύναμη του οποίου δε θα είναι πλέον η «μῆνις», ο θυμός, αλλά η διάθεσή του για εκδίκηση.
- Να κατανοήσουν τον ατομικό αγώνα του ανθρώπου για επιβίωση, ενταγμένο στο πλαίσιο του πολέμου με τους ήρωες και τις αριστείες τους αλλά και με τον πόνο, το θάνατο και την καταστροφή.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Γνώσεις για τη γλώσσα

Επιδιώκεται οι μαθητές / μαθήτριες:

- Να εξοικειωθούν σταδιακά με τη νοηματική προσπέλαση ενός αρχαίου κείμενου από μετάφραση.
- Να ασκηθούν στην παραγωγή γραπτού λόγου για την υποστήριξη των πορισμάτων της έρευνάς τους, καλλιεργώντας τη φαντασία τους, ενδυναμώνοντας την επικοινωνιακή τους ικανότητα καθώς και τις αναγνωστικές τους δεξιότητες.
- Να δοκιμάσουν τις δυνάμεις τους στο κειμενικό είδος της παρουσίασης και κριτικής (του αποσπάσματος) μιας κινηματογραφικής ταινίας αξιοποιώντας την τεχνική της περιγραφής που έχουν διδαχθεί σε προηγούμενη τάξη.

Γραμματισμοί

Επιδιώκεται οι μαθητές / μαθήτριες:

- Να εξοικειωθούν με ανοιχτά και διερευνητικά περιβάλλοντα μάθησης (ιστοσελίδες), ώστε να συνθέτουν τα δικά τους συμπεράσματα.
- Να μπορούν να διαχειρίζονται μόνοι τους διαφορετικούς πόρους που προσπελάζουν και να ασκηθούν στον έλεγχο της ορθότητας των πληροφοριών που συναντούν κατά την αναζήτησή τους σε αυτούς, ώστε να επιλέγουν κριτικά τα στοιχεία που χρησιμεύουν στην έρευνά τους.
- Να χειρίζονται αποτελεσματικά τις ΤΠΕ ως μέσο αναζήτησης πληροφοριών αλλά και ως μέσο επικοινωνίας και δημιουργίας πολυτροπικών κειμένων.
- Να αναπτύξουν πνεύμα ομαδικότητας και συνεργασίας, ώστε ανταλλάσσοντας δεδομένα και απόψεις να οδηγούνται σε ασφαλή συμπεράσματα.
- Να γίνουν, εν τέλει, οι ίδιοι δημιουργοί νέων ψηφιακών πόρων, οι οποίοι μπορούν να αναρτηθούν στο διαδίκτυο, ώστε να διασφαλίζεται η



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



προσβασιμότητα και η συνεχής επικαιροποίησή τους από το σύνολο των επισκεπτών τους.

- Να προβληματιστούν σχετικά με τις κινηματογραφικές ταινίες ως μέσα διαμόρφωσης της γνώσης.
- Να ασκηθούν στην εμπειριστατωμένη άσκηση καλοπροαίρετης κριτικής και αυτοκριτικής σχετικά με τα πορίσματα των ομάδων εργασίας, ώστε να απεκδύσουν την επισήμανση ατελειών από την ενδεχόμενη ταύτισή της με τιμωρητικές πρακτικές και να κατανοήσουν την πολλαπλή ωφελιμότητα που προκύπτει από αυτού του είδους την ανατροφοδότηση, εφαρμόζοντάς την στην πράξη.

Διδακτικές πρακτικές

Οι διδακτικές πρακτικές με τις οποίες θα έρθουν αντιμέτωποι οι μαθητές στο συγκεκριμένο σενάριο έχουν ως στόχο να τους βοηθήσουν:

- Να αξιοποιήσουν τα βιώματα και τις δεξιότητές τους, ώστε όχι μόνο να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους, αλλά επιπρόσθετα να αναπτύξουν την ικανότητα συνθετικής και κριτικής σκέψης και να βελτιώσουν τον προφορικό και το γραπτό τους λόγο.
- Να επιδείξουν θάρρος στην ανάληψη πρωτοβουλιών, να αποκτήσουν ικανότητες οργάνωσης της ομάδας και, εν τέλει, να ενισχύσουν τη θετική τους αντίληψη για τις συνεργατικές μεθόδους.
- Να αναπτύξουν την κριτική τους ικανότητα όσον αφορά στη συλλογή, καταγραφή και επεξεργασία του υλικού που είναι χρήσιμο για το έργο τους.
- Να καλλιεργήσουν την αυτενέργεια και την ενεργό συμμετοχή, προκειμένου να φέρουν σε πέρας με επιτυχία τις δραστηριότητες που τους έχουν ανατεθεί.
- Να αποκτήσουν υγιή κριτήρια εποικοδομητικής αξιολόγησης και αυτοαξιολόγησης.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Το σενάριο έχει ως αφορμή την 15η ενότητα του σχολικού βιβλίου της «Ιλιάδας» της Β΄ Γυμνασίου και αξιοποιεί τον κυρίαρχο άξονα προώθησης της δράσης, που είναι η «ἀριστεία» και ο θάνατος του Πατρόκλου, εξαιρετικής σπουδαιότητας για την οικονομία του έπους, εφόσον ανατροφοδοτείται η δράση του έργου με την εγκατάλειψη της οργής του Αχιλλέα κατά του Αγαμέμνονα και την πυροδότηση μιας εκδικητικής οργής για τον Έκτορα. Ενώ επί της ουσίας αρχίζει η αντίστροφη μέτρηση για τους Τρώες που θα ολοκληρώσει τον ιλιαδικό μύθο (σε άλλα έπη), είναι ενδιαφέρον να παρατηρήσουμε ότι στο έπος υπάρχουν στοιχεία αρχαίας τραγωδίας (Jones 2010), καθώς μετά το ζενίθ με την αριστεία και το θρίαμβο του Πατρόκλου φθάνουμε στο ναδίρ με το θάνατό του λόγω της υπέρβασης του μέτρου.

Η παρούσα διδακτική πρόταση επιχειρεί κατ' αρχάς μια διεξοδική προσέγγιση της έννοιας «ἀριστεία», για να οδηγήσει στη συνέχεια σε πολυσχιδείς, αλληλοκαλυπτόμενες, αμοιβαία τροφοδοτούμενες και εν μέρει διαθεματικές ατραπούς διερεύνησης του κεντρικού θέματος της μονομαχίας και της εξειδικευμένης έκφασής του, της «ἀριστείας».

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το προτεινόμενο σενάριο εντάσσεται στη [δέκατη πέμπτη ενότητα](#) του σχολικού βιβλίου «Αρχαία Ελληνικά (μετάφραση) - Ομηρικά Έπη - Ιλιάδα - Β΄ Γυμνασίου» και με αυτό επιχειρείται η πραγμάτωση διδακτικών στόχων, όπως προβλέπονται από το Πρόγραμμα Σπουδών ([ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ](#)) (βλ. αρ. 5) και το [Βιβλίο του Εκπαιδευτικού](#), σσ.110-115, που θα μπορούσαν να συνοψιστούν στους ακόλουθους: καλλιέργεια του ενδιαφέροντος των μαθητών για τον αρχαιοελληνικό πολιτισμό με τη μελέτη ποικίλων σε θεματολογία κειμένων του αρχαιοελληνικού κόσμου· αντίληψη της διαχρονικής διάστασης της ελληνικής γλώσσας και του ρόλου της ως φορέα και δημιουργού ιδεών και αξιών του ελληνικού πολιτισμού· εκτίμηση του ομηρικού



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



έπους ως λογοτεχνικού κειμένου στο οποίο αποτυπώνεται ένας ολόκληρος κόσμος με τον πολιτισμό, τις αξίες, την κοινωνική και πολιτική του οργάνωση: πληροφόρηση, κατανόηση και επικοινωνία για τις δράσεις, τις στάσεις και τις συμπεριφορές των ανθρώπων του αρχαίου κόσμου, αισθητική απόλαυση των λογοτεχνικών αυτών έργων κ.ά.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Η μετάβαση στη μεταβιομηχανική κοινωνία ή κοινωνία της πληροφορίας και γνώσης, όπως συνήθως ορίζεται, έχει ταυτιστεί με την εκρηκτική ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών της πληροφορίας και των επικοινωνιών (ΤΠΕ) και τις συνεπαγόμενες επιπτώσεις που αυτές επιφέρουν στην κοινωνία και στην εκπαίδευση. Οι ΤΠΕ με τις όλο και αυξανόμενες δυνατότητές τους ως νοητικά/ γνωσιακά εργαλεία και ως εργαλεία αποθήκευσης, επικοινωνίας, επεξεργασίας και πρόσβασης της πληροφορίας, έχουν ενισχύσει την άποψη ότι η άγνοια στις νέες τεχνολογίες θα καταστήσει τους ανθρώπους της νέας εποχής λειτουργικά αναλφάβητους.

Σύμφωνα με τη θεωρία του Habermas (1972), υπάρχουν τρία θεμελιώδη γνωσιακά ενδιαφέροντα: 1) το τεχνικό (έλεγχος και διαχείριση), 2) το πρακτικό (κατανόηση - νόημα) και 3) το χειραφετικό (κριτική δράση - κοινωνική αλλαγή). Οι φιλοσοφικές αρχές που διέπουν τα τρία αυτά ενδιαφέροντα προσδιορίζουν εν πολλοίς και τις επιπτώσεις τους κατά τη διδακτική εφαρμογή των ΤΠΕ.

Έτσι, το τεχνικό γνωσιακό ενδιαφέρον προσεγγίζει τα εκπαιδευτικά συμβάντα και τις πρακτικές ως «φαινόμενα» που υπόκεινται σε «κανονιστικό» και «τεχνοκρατικό» έλεγχο και διαχείριση. Μια εκπαίδευση που κατευθύνεται από ένα τεχνικό γνωσιακό ενδιαφέρον μετατρέπει το άτομο από πρόσωπο με βούληση και επιλογές για αυτοπραγμάτωση σε παθητικό και αποκομμένο από τα κοινωνικά δρώμενα άτομο.

Το πρακτικό γνωσιακό ενδιαφέρον θεωρεί ότι η τεχνολογία μπορεί να συμβάλει στην αυτοπραγμάτωση του μαθητή, όταν ο μαθητής αποκτά έναν πιο ενεργό και



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



αλληλεπιδραστικό ρόλο με αυτήν. Η απελευθερωτική διάσταση της τεχνολογίας δεν αξιολογείται με όρους ποσοτικούς αλλά ποιοτικούς. Αυτό σημαίνει ότι αναγνωρίζεται ο ενεργός ρόλος των μαθητών στη δημιουργία των κοινωνικών κατασκευών, δηλαδή της γνώσης, αντί να υποτάσσεται το άτομο στην εξωτερικά επιβαλλόμενη για αυτούς πραγματικότητα την οποία το σχολείο καλείται να αναπαράγει στο μυαλό του μαθητή.

Σύμφωνα, τέλος, με το χειραφετικό γνωσιακό ενδιαφέρον, η απόκτηση νοήματος δεν περιορίζεται μόνο στην ενεργό συμμετοχή των μαθητών στα μαθησιακά δρώμενα, αλλά και στην ανάπτυξη της κριτικής αυτοσυνείδησης και κοινωνικής ευαισθητοποίησης τους με στόχο την ενεργό συμμετοχή τους στην κοινωνική ανασυγκρότηση και στο μετασχηματισμό. Η απλή κατανόηση δεν μπορεί να είναι μετασχηματιστική, γιατί όπως αναφέρει ο Mezirow (2007) το νόημα στο πλαίσιο της μετασχηματίζουσας μάθησης είναι κοινωνικά δομημένο και συνιστά πέρα από την κατανόηση, την αμφισβήτηση άκριτα αφομοιωμένων παραδοχών και πρακτικών.

Έτσι, ο τεχνολογικός ντετερμινισμός, υποστηριζόμενος από μια εργαλειακή λογική, οδηγεί στην άποψη ότι η τεχνολογία μπορεί να λύσει όλα τα προβλήματα, ακόμη και τα κοινωνικά και παιδαγωγικά. Αυτή η τεχνολογική λογική κυριαρχεί στη χρήση των ΤΠΕ στη σχολική εκπαίδευση και είναι πολύ λίγες οι περιπτώσεις που προβάλλεται κάποια αντίσταση και προβληματισμός σε αυτή την κυρίαρχη άποψη. Για έναν τεχνοκρατικά σκεπτόμενο, η απελευθέρωση που συνήθως πιστώνεται στην τεχνολογία αφορά περισσότερο στην αποδέσμευση του ατόμου από χρονοβόρες διαδικασίες για εξοικονόμηση χρόνου και μεγιστοποίησης της αποτελεσματικότητας στον έλεγχο και τη διαχείριση του περιβάλλοντος, με ό,τι αφορά (π.χ. κοινωνία, άνθρωπος, φύση). Για έναν ανθρωπιστικά σκεπτόμενο, η απελευθερωτική διάσταση των ΤΠΕ αφορά περισσότερο στην αυτοπραγμάτωση του ατόμου και στην καλύτερη κατανόηση του περιβάλλοντος. Αντίθετα, για ένα κριτικά και χειραφετικά



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



σκεπτόμενο, η απελευθέρωση που πιστώνεται στην τεχνολογία αφορά περισσότερο στη δυνατότητα απεγκλωβισμού του ατόμου από τις δυνάμεις και τις καταστάσεις που του στερούν όχι μόνο την αυτοπραγμάτωση, αλλά κυρίως την ενεργό συμμετοχή και δράση στην οικοδόμηση μιας βιώσιμης κοινωνίας.

Κείμενα

Κείμενα σχολικών εγχειριδίων

Αρχαία Ελληνικά (μετάφραση) - Ομηρικά Έπη - Ιλιάδα Β΄ Γυμνασίου - 15^η Ενότητα:
[Π, 684-867: Το κύκνειο Άσμα και ο θάνατος του Πάτροκλου](#)

Κείμενα εκτός σχολικών εγχειριδίων

[«Κλέος, κῦδος, εὖχος»](#). Στο Μαρωνίτης, Δ. Ν. και Λ. Πόλκας *Αρχαϊκή Επική Ποίηση: Από την Ιλιάδα στην Οδύσσεια*. - [Αρχαιογνωσία και Αρχαιογλωσσία στη Μέση Εκπαίδευση](#). [Ψηφίδες για την ελληνική γλώσσα]

Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο:

- Γενικό Λύκειο Νέας Ζίχνης

[Αρχαία Ελλάδα και κινηματογράφος \(ερευνητική εργασία Α΄ Λυκείου\)](#)

- Ελληνικός Πολιτισμός [Ιστοχώρος του Γ. Παπαθανασίου]

- [Ιλιάδα, ραψωδία Ε \(μετάφραση Καζαντζάκη-Κακριδή\)](#)

- [Ιλιάδα, ραψωδία Λ \(μετάφραση Καζαντζάκη-Κακριδή\)](#)

- [Ιλιάδα, ραψωδία Ρ \(μετάφραση Καζαντζάκη-Κακριδή\)](#)

- [Ιλιάδα, ραψωδία Φ \(μετάφραση Καζαντζάκη-Κακριδή\)](#)

Ραψωδία Η 206-315: Μονομαχία Έκτορα και Αίαντα – [Κείμενα από τη](#)

[βιβλιογραφία](#): Σκηνές μάχης και μονομαχίες Α.(Edwards, M.W.) και Β.

(Σπυρόπουλος, Η.) σσ. 94-95.[Βιβλίο του Εκπαιδευτικού. Και ανάρτηση της συντάκτριας του σεναρίου στο [Scribd](#)].

Τσανακτσίδου, Μ. 2009 *Από την ομηρική στη φιλοσοφική αριστεία «ομηρικός άναξ και φιλόσοφος βασιλιάς»*. Διπλωματική εργασία.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

- [Η αριστεία στην ελληνική γλώσσα](#)
- [Η αριστεία ως τυπική σκηνή του έπους](#) [Ανάρτηση της συντάκτριας του σεναρίου στο Scribd]

Υποστηρικτικό/εκπαιδευτικό υλικό

Βίντεο

Απόσπασμα [Extended Beach Scene](#) από την ταινία “Troy”. Σκηνοθεσία Petersen, W..2004. [πηγή: YouTube].

Ιστοσελίδες

[Οι συλλογές](#) [Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο].

[The McCune Collection - The Iliad of Homer](#) [The McCune Room at JFK Library – Συλλογή σπάνιων βιβλίων].

Διδακτική πορεία /στάδια /φάσεις

Πρώτη και δεύτερη διδακτική ώρα:

Ο διδάσκων ενημερώνει τους μαθητές ότι ξεκινούν την εφαρμογή ενός διδακτικού σεναρίου στην ενότητα ραψωδία Π 684-867 και ότι από το επόμενο διδακτικό δίωρο θα εργάζονται ομαδικά στο εργαστήριο πληροφορικής.

Για αυτό, λοιπόν, χωρίζονται σε τρεις ομάδες των τριών ατόμων και σε δύο των τεσσάρων ατόμων, υπό την αυστηρή προϋπόθεση οι ομάδες που θα προκύψουν να είναι ισοδύναμες ως προς τη στελέχωσή τους με άτομα εξοικειωμένα με τον υπολογιστή και επιπρόσθετα με άτομα που διαθέτουν ευχέρεια χρήσης του λόγου. Είναι, επίσης, σημαντικό, ο εκπαιδευτικός να κατευθύνει το χωρισμό και τη σύνθεση των ομάδων διασαφηνίζοντας τον ρόλο που θα κληθεί να παίξει κάθε μαθητής σε αυτές (χειριστής Η/Υ, γνώστης λογισμικού παρουσίασης, γνώστης λογισμικού επεξεργασίας κειμένου, γραμματέας). Θα ήταν, επίσης, ενδιαφέρον οι ρόλοι αυτοί να εναλλάσσονται ανάλογα με τη δραστηριότητα, προκειμένου οι μαθητές να δοκιμάσουν τις δυνάμεις τους εκ περιτροπής σε διαφορετικού τύπου δεξιότητες.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Προκύπτουν τελικά πέντε ομάδες, κάθε μία από τις οποίες θα αναλάβει έναν διαφορετικό ρόλο στο δεύτερο Φύλλο Εργασίας, ανάλογα με τον κορυφαίο Αχαιο ήρωα που μελετά:

- Διομήδης
- Αχιλλέας
- Αγαμέμνονας (2 ομάδες)
- Μενέλαος

Κατόπιν, ξεκινά η διδασκαλία της ενότητας με μια καλή ανάγνωση όλου του κειμένου από τον διδάσκοντα. Στη συνέχεια, αποφεύγεται η επεξεργασία του κειμένου σε επίπεδα σαφώς διακεκριμένα μεταξύ τους (λεξιλογικό, σημασιολογικό, πραγματολογικό-ιδεολογικό) που κατακερματίζει το κείμενο, αντίθετα προτιμάται ένας πιο φυσικός-λογικός τρόπος προσέγγισης και συνεξέτασης όλων των στοιχείων του περιεχομένου και της μορφής με άξονα τη νοηματική εξομάλυνση-κατανόηση της συγκεκριμένης ενότητας. Με κατευθυνόμενες ερωτήσεις ο εκπαιδευτικός επιχειρεί να προσπελάσει όλα τα καίρια σημεία της ενότητας, ενώ στο τέλος υπάρχει πρόβλεψη για γενικές ερωτήσεις που στοχεύουν στη σύνθεση και την αναθεώρηση. Μάλιστα στο τέλος της διδακτικής ώρας στην ερώτηση ποιο είναι το κυρίαρχο στοιχείο της φύσης σε αυτή την ενότητα, οι μαθητές αβίαστα απαντούν ότι είναι η αριστεία του Πατρόκλου, οπότε και ο διδάσκων αναφέρει την ονομασία του σεναρίου «Μονομαχία και *αριστεία* στην *Ίλιάδα*» που θα αποτελέσει και το βασικό άξονα των εργασιών τους.

Τρίτη και τέταρτη διδακτική ώρα:

Οι ομάδες παίρνουν θέση στον υπολογιστή και ανοίγουν το [πρώτο Φύλλο Εργασίας](#) που είναι κοινό σε όλες τις ομάδες. Το Φύλλο είναι αποθηκευμένο στην *Επιφάνεια Εργασίας* του υπολογιστή.

Εάν πρόκειται για πολυπληθές τμήμα, οι ομάδες μπορούν να χωριστούν περαιτέρω δια δύο, ώστε οι μαθητές κάνοντας χρήση περισσότερων υπολογιστών να



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



έχουν καλύτερη πρόσβαση και αμεσότερη επαφή με τις δραστηριότητες, γεγονός που θα περιορίσει τον κίνδυνο απόσπασης της προσοχής τους και της συνακόλουθης αδιαφορίας που ενέχει η στελέχωση πολυαριθμότερων ομάδων. Για τον ίδιο λόγο, το Φύλλο Εργασίας είναι καλό να δοθεί από τον διδάσκοντα στον κάθε μαθητή και σε έντυπη μορφή.

Στη συνέχεια, οι μαθητές ξεκινούν την ενασχόλησή τους με τη μοναδική δραστηριότητα του Φύλλου Εργασίας, στην οποία καλούνται, αφού μελετήσουν με προσοχή τα κείμενα των υπερδεσμών που παρατίθενται και λαμβάνοντας υπόψη την καθοδηγητική (αλλά όχι δεσμευτική) βοήθεια των κατευθυντήριων ερωτήσεων, να συνθέσουν ένα πρωτότυπο πολυτροπικό κείμενο, στο οποίο θα παρουσιάζουν τα βασικά σημεία του υπό πραγμάτευση θέματος, δηλ. της αριστείας.

Η αναζήτηση εικόνων σε διαδικτυακές βάσεις δεδομένων που παρέχουν στους επισκέπτες πρόσβαση υψηλής ανάλυσης σε εικαστικά έργα παγκόσμιου βεληνεκούς (The McCune collection, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο) επιτρέπει στους μαθητές να οπτικοποιήσουν τα πορίσματα της έρευνάς τους, γεγονός που έχει πολλαπλές ωφέλειες: ενσωματώνοντας τα οπτικά κείμενα στην εκπαίδευση, αξιοποιούνται οι εξωσχολικοί κώδικες επικοινωνίας των μαθητών. Η οπτική επικοινωνία καθίσταται τόσο κρίσιμη στο χώρο της δημόσιας επικοινωνίας, ώστε αναπόφευκτα ο οπτικός γραμματισμός δεν προσελκύει απλώς την κοινωνική έγκριση, αλλά γίνεται πια θέμα επιβίωσης. Το να μάθουμε να κατανοούμε κείμενα σημαίνει στην ουσία να μάθουμε να «διαβάζουμε» λεκτικά και οπτικά μηνύματα. Οι ομάδες ολοκληρώνουν τις εργασίες τους και τις αποθηκεύουν. Αν περισσέψει χρόνος μάλιστα, αναρτούν οι ίδιοι τις εργασίες τους στη Free Open eClass.

Πέμπτη και έκτη διδακτική ώρα:

Οι μαθητές ασχολούνται με την πρώτη δραστηριότητα του δευτέρου Φύλλου Εργασίας που φέρει και το όνομα της ομάδας τους. Καλούνται, λοιπόν, να συγκρίνουν τη διδαχθείσα ενότητα της «ἀριστείας» του Πατρόκλου με αντίστοιχες



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

«άριστείες» άλλων Αχαιών ηρώων που παρουσιάζονται στο έπος και με τη βοήθεια κατευθυντήριων ερωτήσεων να συνοψίσουν τα συμπεράσματά τους σε ένα κείμενο σε αρχείο Word. Πιο συγκεκριμένα:

- Δύο ομάδες ([Διομήδης](#)) επιστρέφουν στη ραψωδία [Ε, στ. 85-94 και 114-165](#) και επιχειρούν αντιπαραβολή με την «άριστείας» του Διομήδη.
- Μία ομάδα ([Αχιλλέας](#)) μεταβαίνει στη ραψωδία [Φ, στ. 1-138](#), για να μελετήσει την κατεξοχήν αριστεία του κατεξοχήν ήρωα του ιλιαδικού έπους, έναν μακροσκελή πολεμικό θρίαμβο που εκτείνεται σε τρεις ραψωδίες.
- Μία ομάδα ([Αγαμέμνωνας](#)) εστιάζει στη ραψωδία [Λ, στ. 45-154](#), προκειμένου να πραγματευτεί την «άριστεία» του Αχαιού αρχιστράτηγου.
- Μία ομάδα ([Μενέλαος](#)) ασχολείται με την «άριστείας» του Μενέλαου στη ραψωδία [Ρ, στ. 1-118](#).

Αν περισσέψει χρόνος μάλιστα, αναρτούν οι ίδιοι τις εργασίες τους στη Free Open eClass.

Εβδομη διδακτική ώρα:

Στην αίθουσα εκδηλώσεων του σχολείου που διαθέτει οθόνη προβολής κάθε ομάδα παρουσιάζει στην ολομέλεια τις εργασίες της, μέσω ενός εκπροσώπου της, τον οποίο η ίδια ορίζει, ενώ προβάλλονται και τα λογισμικά παρουσίασης των μαθητών. Το τελικό προϊόν των εργασιών αποτελεί ερέθισμα για μια γόνιμη συζήτηση τόσο μεταξύ των μαθητών, όσο και μεταξύ των μαθητών και του διδάσκοντος. Ο διδάσκων επισημαίνει κυρίως τις αρετές, αλλά και τις αδυναμίες των εργασιών. Η παρέμβασή του έχει περισσότερο το στοιχείο του επαίνου της προσπάθειας των ομάδων, παρά το χαρακτήρα του επιτονισμού του λάθους. Οι μαθητές συζητούν, επίσης, από κοινού για τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν, αλλά και τα οφέλη που αποκόμισαν κατά τη διαδικασία σύνθεσης και δημιουργίας των εργασιών τους.

Το γεγονός μάλιστα ότι η μια εργασία (1^ο Φύλλο) και το ένα σκέλος της άλλης (2^ο Φύλλο ~ 1^η εργασία) είναι κοινά για όλες τις ομάδες ενισχύει την προσοχή όλων



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



των μαθητών κατά την παρουσίαση στην ολομέλεια, γιατί είναι δύο θέματα με τα οποία όλοι ασχολήθηκαν και μπορούν ευκολότερα να σχολιάσουν ή ακόμη και να αμφισβητήσουν.

Τέλος, ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει την τελευταία δραστηριότητα, με την οποία δεν ασχολήθηκαν καθόλου οι μαθητές, λόγω πίεσης διδακτικού χρόνου. Τους δίνεται τώρα η δυνατότητα να συνεργαστούν εκτός σχολικού ωραρίου και να την παραδώσουν εν ευθέτω χρόνω. Αξίζει να τονιστεί ότι κρίνεται σκόπιμο να παρουσιάσουν τη συγκεκριμένη ώρα οι ομάδες τις προηγούμενες εργασίες τους και μετά να ακολουθήσει η ανάθεση της κατ' οίκον εργασίας, για να μη χάσουν επαφή με τα πρόσφατα δημιουργήματά τους, αφού πρόκειται για ένα μακρύ σε χρονική έκταση σενάριο, και επειδή κάποιες ομάδες πιθανότατα δε θα τηρήσουν το χρονοδιάγραμμα παράδοσης της τελευταίας εργασίας. Αυτή προβλέπει τη μελέτη του κειμένου [Αρχαία Ελλάδα και Κινηματογράφος](#) και στη συνέχεια την παρακολούθηση ενός αποσπάσματος από σύγχρονη ταινία ([Extended Beach Scene From Troy](#)) που εμπίπτει στην κατηγορία “sword and sandal” (πραγματεύεται δηλαδή θέματα της αρχαίας ελληνικής μυθολογίας και ιστορίας) προκειμένου να αποτολμήσουν, ει δυνατόν, με κριτική ματιά την αποδόμηση του οπτικού μηνύματος και τη διάκριση μεταξύ του παραδοτέου της πηγής και της οπτικής μεταφοράς του στην οθόνη, αποτυπώνοντας τα συμπεράσματά τους σε ένα σύντομο κείμενο. Επειδή όμως κάποιες ομάδες ίσως να μην έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν στο σπίτι διαδίκτυο, προβάλλεται το απόσπασμα της ταινίας, ενώ παράλληλα το κείμενο του συγκεκριμένου ψηφιακού πόρου δίνεται έντυπο στους μαθητές. Μετά τις αναγκαίες διευκρινίσεις από μέρους του εκπαιδευτικού ορίζεται η ημέρα παράδοσης των εργασιών εν ευθέτω χρόνω.

Ογδοη διδακτική ώρα:

Στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου που διαθέτει οθόνη προβολής κάθε ομάδα παρουσιάζει στην ολομέλεια την εργασία της, μέσω ενός εκπροσώπου της, τον



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

οποίο η ίδια ορίζει. Το ενδιαφέρον αναμένεται να είναι αυξημένο λόγω του κοινού θέματος που είχαν μελετήσει και υπάρχει διάθεση παρακολούθησης των εργασιών των άλλων ομάδων. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να ενισχύσει αυτό το ενδιαφέρον, αρκεί να μην καλλιεργήσει τον ανταγωνισμό μεταξύ των ομάδων, πράγμα που θα οδηγήσει στη ρήξη της συνοχής της τάξης. Επειδή μάλιστα αυτή η διδακτική ώρα αποτελεί την κατακλείδα του σεναρίου, δίνεται η δυνατότητα αναστοχασμού, κριτικής, αυτοκριτικής και εξαγωγής συμπερασμάτων για τις ομάδες και τα μέλη τους. Τέλος, οι μαθητές ανεβάζουν τις εργασίες τους στον ιστότοπο Free Open eClass.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Φύλλο Εργασίας 1 (κοινό για όλες τις ομάδες)

Αφού μελετήσετε με προσοχή τα ακόλουθους πόρους:

- [Η αριστεία στην ελληνική γλώσσα.](#)
- [Οι σκηνές μάχης και μονομαχίας.](#)
- [Σχολικό βιβλίο](#) (αναζητήστε τους τίτλους των ραψωδιών, που εμπεριέχουν αριστεία).
- [Η αριστεία ως τυπική σκηνή του έπους.](#)
- [Κλέος, κῦδος, εὖχος](#) (μόνο τις παραγράφους 2 και 4).

να δημιουργήσετε μια παρουσίαση με θέμα την αριστεία στο ομηρικό έπος. Για τη δημιουργία της θα σας βοηθήσουν οι ακόλουθες ερωτήσεις:

- 1) Τι ονομάζουμε αριστεία στο ιλιαδικό έπος;
- 2) Ποια η ετυμολογική προέλευση της λέξης αριστεία; Με ποιες άλλες λέξεις συσχετίζεται;
- 3) Ποιοι μπορεί να επιδείξουν κατ' αποκλειστικότητα αριστεία στο έπος; Ποια τα κοινωνικά χαρακτηριστικά αυτών των ηρώων;
- 4) Αναφέρετε κάποιες χαρακτηριστικές σκηνές αριστείας που υπάρχουν στην «Ιλιάδα». Ποιοι πρωταγωνιστούν σε αυτές; (Μπορείτε να ανατρέξετε στους τίτλους των ραψωδιών.)
- 5) Ποιες μονομαχίες της «Ιλιάδας» ξεχωρίζουν;
- 6) Τι ήταν το κλέος και ποια σημασία είχε για τους ομηρικούς ήρωες;
- 7) Ποια τα βασικά γνωρίσματα που συνέθεταν τον κώδικα αξιών των ηρώων της ομηρικής εποχής;
- 8) Πώς κρίνετε το γεγονός ότι στις αριστείες και τις συνακόλουθες κορυφαίες μονομαχίες δε διακρίνεται ποτέ Τρώας πολεμιστής; Μας επιτρέπει κατά τη



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

γνώμη σας αυτό το γεγονός να υπονιαστούμε μεροληψία του ποιητή υπέρ των συμπατριωτών του;

Σημείωση: Μπορείτε να αξιοποιήσετε τις ακόλουθες πηγές, για να αντλήσετε χρήσιμο οπτικοαουστικό υλικό για την παρουσίασή σας:

- [The McCune collection](#)
- [Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο](#)

Μπράβο, παιδιά! Τα καταφέρατε!

Τώρα ανεβάστε το συμπληρωμένο φύλλο στην [FreeOpen e Class](#).

Ομάδα Α΄ «Διομήδης»

Φύλλο Εργασίας 2

1. Να συγκρίνετε την «ἀριστεία» του Πατρόκλου ([Π, στ. 685-750](#)) με αυτήν του Διομήδη που έχει προηγηθεί στη ραψωδία Ε (διαβάστε το [απόσπασμα](#)), εντοπίζοντας ομοιότητες και διαφορές ως προς τα ακόλουθα σημεία:
 - Το πλήθος των θανάτων των αντιπάλων.
 - Τη θεϊκή βοήθεια.
2. Δημιουργήστε ένα αρχείο Word στην *Επιφάνεια Εργασίας* με τίτλο «Πάτροκλος και Διομήδης». Να καταγράψετε τα πορίσματα της έρευνάς σας σε ένα σύντομο κείμενο σε αυτό το αρχείο .
3. Ο γρήγορος ρυθμός δράσης και η ένταση που προσφέρει η μονομαχία δεν άφησαν αδιάφορη τη βιομηχανία του θεάματος. Στο Χόλυγουντ ακμάζει μια κατηγορία ταινιών, βασισμένων στην ελληνική μυθολογία και ιστορία, που περιγράφονται με τον όρο “sword and sandal”.

Αφού διαβάσετε το κείμενο [Αρχαία Ελλάδα και Κινηματογράφος](#) (σελ. 18-21) και παρακολουθήσετε το σχετικό βίντεο [Extended Beach Scene From Troy](#), προσπαθήστε να περιγράψετε τα στοιχεία εκείνα που αποτελούν προφανείς σκηνοθετικές παρεμβάσεις στη μυθική αφήγηση με σκοπό να προσφέρουν υπερθέαμα και να εντυπωσιάσουν το κοινό. Δηλώστε τα συμπεράσματά σας σε ένα σύντομο κείμενο.

Μπράβο, παιδιά! Τα καταφέρατε!

Τώρα ανεβάστε τις εργασίες σας στην [FreeOpen e Class](#).

Συνεχίζουμε την επόμενη φορά με την παρουσίαση των εργασιών σας.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Ομάδα Β' «Αχιλλέας»

Φύλλο Εργασίας 2

1. Να συγκρίνετε την «ἀριστεία» του Πατρόκλου ([Π, στ. 685-750](#)) με αυτήν του Αχιλλέα που θα ακολουθήσει στις ραψωδίες Υ, Φ και Χ (διαβάστε τους στίχους [Φ, 1-182](#), εντοπίζοντας ομοιότητες και διαφορές ως προς τα ακόλουθα σημεία:
 - ο Το πλήθος των θανάτων των αντιπάλων.

Τη θεϊκή βοήθεια.

2. Δημιουργήστε ένα αρχείο Word στην *Επιφάνεια Εργασίας* με τίτλο «Πάτροκλος και Αχιλλέας». Να καταγράψετε τα πορίσματα της έρευνάς σας σε ένα σύντομο κείμενο σε αυτό το αρχείο .
3. Ο γρήγορος ρυθμός δράσης και η ένταση που προσφέρει η μονομαχία δεν άφησαν αδιάφορη τη βιομηχανία του θεάματος. Στο Χόλυγουντ ακμάζει μια κατηγορία ταινιών, βασισμένων στην ελληνική μυθολογία και ιστορία, που περιγράφονται με τον όρο “sword and sandal”.

Αφού διαβάσετε το κείμενο [Αρχαία Ελλάδα και Κινηματογράφος](#) (σελ. 18-21) και παρακολουθήσετε το σχετικό βίντεο [Extended Beach Scene From Troy](#), προσπαθήστε να περιγράψετε τα στοιχεία εκείνα που αποτελούν προφανείς σκηνοθετικές παρεμβάσεις στη μυθική αφήγηση με σκοπό να προσφέρουν υπερθέαμα και να εντυπωσιάσουν το κοινό. Δηλώστε τα συμπεράσματά σας σε ένα σύντομο κείμενο.

Μπράβο, παιδιά! Τα καταφέρατε!

Τώρα ανεβάστε τις εργασίες σας στην [FreeOpen e Class](#).

Συνεχίζουμε την επόμενη φορά με την παρουσίαση των εργασιών σας.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Ομάδα Γ' «Αγαμέμνονας»

Φύλλο Εργασίας 2

1. Να συγκρίνετε την «ἀριστεία» του Πατρόκλου ([Π, στ. 685-750](#)) με αυτήν του Αγαμέμνονα που έχει προηγηθεί στη ραψωδία Λ (διαβάστε τους στίχους [45-154](#), εντοπίζοντας ομοιότητες και διαφορές ως προς τα ακόλουθα σημεία:
 - ο Το πλήθος των θανάτων των αντιπάλων.
 - ο Τη θεϊκή βοήθεια.
2. Δημιουργήστε ένα αρχείο Word στην *Επιφάνεια Εργασίας* με τίτλο «Πάτροκλος και Αγαμέμνονας». Να καταγράψετε τα πορίσματα της έρευνάς σας σε ένα σύντομο κείμενο σε αυτό το αρχείο.
3. Ο γρήγορος ρυθμός δράσης και η ένταση που προσφέρει η μονομαχία δεν άφησαν αδιάφορη τη βιομηχανία του θεάματος. Στο Χόλυγουντ ακμάζει μια κατηγορία ταινιών, βασισμένων στην ελληνική μυθολογία και ιστορία, που περιγράφονται με τον όρο “sword and sandal”.

Αφού διαβάσετε το κείμενο [Αρχαία Ελλάδα και Κινηματογράφος](#) (σελ. 18-21) και παρακολουθήσετε το σχετικό βίντεο [Extended Beach Scene From Troy](#), προσπαθήστε να περιγράψετε τα στοιχεία εκείνα που αποτελούν προφανείς σκηνοθετικές παρεμβάσεις στη μυθική αφήγηση με σκοπό να προσφέρουν υπερθέαμα και να εντυπωσιάσουν το κοινό. Δηλώστε τα συμπεράσματά σας σε ένα σύντομο κείμενο.

Μπράβο, παιδιά! Τα καταφέρατε!

Τώρα ανεβάστε τις εργασίες σας στην [FreeOpen e Class](#).

Συνεχίζουμε την επόμενη φορά με την παρουσίαση των εργασιών σας.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Ομάδα Δ΄ «Μενέλαος»

Φύλλο Εργασίας 2

1. Να συγκρίνετε την «ἀριστεία» του Πατρόκλου ([Π, στ. 685-750](#)) με αυτήν του Αγαμέμνονα που θα ακολουθήσει στη ραψωδία Ρ (διαβάστε τους στίχους [1-118](#)), εντοπίζοντας ομοιότητες και διαφορές ως προς τα ακόλουθα σημεία:
 - Το πλήθος των θανάτων των αντιπάλων.
 - Τη θεϊκή βοήθεια.
2. Δημιουργήστε ένα αρχείο Word στην επιφάνεια εργασίας με τίτλο «Πάτροκλος και Μενάλαος». Να καταγράψετε τα πορίσματα της έρευνάς σας σε ένα σύντομο κείμενο σε αυτό το αρχείο.
3. Ο γρήγορος ρυθμός δράσης και η ένταση που προσφέρει η μονομαχία δεν άφησαν αδιάφορη τη βιομηχανία του θεάματος. Στο Χόλυγουντ ακμάζει μια κατηγορία ταινιών, βασισμένων στην ελληνική μυθολογία και ιστορία, που περιγράφονται με τον όρο “sword and sandal”.

Αφού διαβάσετε το κείμενο [Αρχαία Ελλάδα και Κινηματογράφος](#) (σελ. 18-21) και παρακολουθήσετε το σχετικό βίντεο [Extended Beach Scene From Troy](#), προσπαθήστε να περιγράψετε τα στοιχεία εκείνα που αποτελούν προφανείς σκηνοθετικές παρεμβάσεις στη μυθική αφήγηση με σκοπό να προσφέρουν υπερθέαμα και να εντυπωσιάσουν το κοινό. Δηλώστε τα συμπεράσματά σας σε ένα σύντομο κείμενο.

Μπράβο, παιδιά! Τα καταφέρατε!

Τώρα ανεβάστε τις εργασίες σας στην [FreeOpen e Class](#).

Συνεχίζουμε την επόμενη φορά με την παρουσίαση των εργασιών σας.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Είναι γνωστό ότι η γνώση των δυνατοτήτων των διαθέσιμων σημειωτικών πόρων παρέχει τελικά στον εκπαιδευτικό που καλείται να εφαρμόσει ένα σενάριο ένα ευρύ φάσμα επιλογών που σχετίζονται με συγκεκριμένα επικοινωνιακά περιβάλλοντα ή περιστάσεις και αποτελούν την προσωπική τοποθέτησή του στις ανάγκες του επικοινωνιακού γεγονότος. Υπό το πρίσμα αυτό η έννοια του σχεδιασμού δεν αφορά μόνο στην οργάνωση ενός μαθήματος ή προγράμματος με απαρέγκλιτες, συμβατικές, κανονιστικές αρχές, αλλά αποτελεί μια μορφή «δημιουργικότητας», υπογραμμίζοντας τον ενεργητικό ρόλο που διαδραματίζει ο σχεδιαστής στη δημιουργία νέου, μετασχηματισμένου περιεχομένου με βάση τους υπάρχοντες πόρους παρά στην αναπαραγωγή του αυστηρά οριοθετημένου παλαιού. (Πόλκας & Τουλούμης, 2012).

Θεωρείται, λοιπόν, αυτονόητο ότι ο διδάσκων μπορεί να τροποποιήσει ή να αγνοήσει κάποια ή κάποιες δραστηριότητες του σεναρίου, ανάλογα με την συνολική εικόνα ροής του μαθήματος στο εν λόγω τμήμα και τη δυνατότητα υποδοχής και κατάκτησης των συγκεκριμένων διδακτικών στόχων από αυτό. Με το ίδιο σκεπτικό είναι θεμιτός κάθε συμπληρωματικός προσδιορισμός ή/ και τροποποίηση ανάλογα με τις προσωπικές ερμηνευτικές ευαισθησίες του διδάσκοντος ή/ και τα ενδιαφέροντα των μαθητών του. Έτσι, αν τα ενδιαφέροντα ή η ανταπόκριση των μαθητών προσανατολίζουν τη διδασκαλία σε άλλες ατραπούς, ο καθηγητής θα πρέπει να διαθέτει την ετοιμότητα να συνεχίσει τη διδασκαλία λαμβάνοντας υπόψη του τα νέα δεδομένα. Το κείμενο, δηλαδή, δεν πρέπει να εγκλωβιστεί μέσα στο πλαίσιο των συγκεκριμένων δραστηριοτήτων και να γίνει υπηρέτης τους, αλλά να αντιμετωπιστεί κατά την ερμηνευτική επεξεργασία του ως περιέχον εν δυνάμει διάφορες ερμηνευτικές εκδοχές και προσεγγίσεις.

Αντίθετα, κάποιες επιμέρους δραστηριότητες του σεναρίου, οι οποίες αναγκαστικά θίγονται επιδερμικά λόγω έλλειψης χρόνου, θα μπορούσαν να μετατραπούν σε πολύωρο Σχέδιο Εργασίας (Project), με τη συμβολή και καθηγητών



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



άλλων ειδικοτήτων, όπως η δραστηριότητα δημιουργίας εικονικού κόσμου, στην οποία θα ήταν πολύ χρήσιμη η συμβολή του καθηγητή Καλλιτεχνικών ή/ και Πληροφορικής.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το συγκεκριμένο εφαρμοσμένο σενάριο τροποποιήθηκε αρκετά σε σύγκριση με το συνταγμένο, προκειμένου να συνάδει με τη γνωστική και νοητική ωριμότητα των μαθητών του συγκεκριμένου τμήματος, όπου και εφαρμόστηκε. Επίσης, το συνταγμένο σενάριο λόγω της μεγάλης του έκτασης ήταν αδύνατο να εφαρμοστεί εξ ολοκλήρου με τον σχολικό χρόνο να πιέζει. Αναγκαστικά, λοιπόν, έπρεπε να περιοριστεί η έκταση του δραστηκώς στις δραστηριότητες στις οποίες θα μπορούσαν να ανταποκριθούν με άνεση οι συγκεκριμένοι μαθητές εντός του προβλεπόμενου χρόνου.

Όλες οι ομάδες επεξεργάστηκαν το 1^ο Φύλλο Εργασίας, ενώ το 2^ο δε χρησιμοποιήθηκε καθόλου. Ο λόγος αυτής της επιλογής ήταν ότι έτσι εξασφαλίζεται περισσότερο το ενδιαφέρον όλων των ομάδων κατά την παρουσίαση των κοινών εργασιών, ενώ στο άκουσμα άλλου θέματος συνήθως αδιαφορούν. Στο 1^ο Φύλλο Εργασίας του συνταγμένου σεναρίου, λοιπόν, έγιναν κάποιες τροποποιήσεις, διότι είναι ιδιαίτερα πλούσιο ως προς τους ψηφιακούς πόρους που παραθέτει και ως προς τα ερωτήματα, οπότε θα ήταν πολύ δύσκολο να προλάβουν οι συγκεκριμένοι μαθητές να ολοκληρώσουν την εργασία τους μέσα στο δίωρο. Για αυτό κρίθηκε απαραίτητο να περιοριστούν κάπως οι ψηφιακοί πόροι και να αναδιαμορφωθούν οι ερωτήσεις, για να έχουμε το ευκαταίο αποτέλεσμα. Πρώτα από όλα παραλείφθηκε ένας ψηφιακός πόρος (Αριστεία και θεομαχία), γιατί οι πληροφορίες που έδινε αναφέρονταν και στους άλλους ψηφιακούς πόρους. Προστέθηκε, όμως, το σχολικό βιβλίο ως ψηφιακός πόρος και μία ανάλογη ερώτηση προκειμένου οι μαθητές να ανατρέξουν στους τίτλους των ραψωδιών, για να εντοπίσουν μόνοι τους τις σημαντικότερες αριστείες στο έπος. Κάποιες, επίσης, από τις ερωτήσεις που βοηθούν στη δημιουργία της



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



παρουσίασης τροποποιήθηκαν, για να είναι πιο κατανοητές από τους συγκεκριμένους μαθητές. Τέλος, δύο πηγές για άντληση οπτικοακουστικού υλικού παραλείφθηκαν, γιατί έχουν ως γλώσσα αναζήτησης την αγγλική, πράγμα που θα δυσκόλευε και θα καθυστερούσε πολύ την αναζήτηση. Αξίζει να σημειωθεί πάντως ότι παρά τις παραλείψεις και τις τροποποιήσεις των ζητούμενων, ο χρόνος πάλι δεν αποδείχθηκε επαρκής. Κάποιοι μαθητές εξέφρασαν την επιθυμία να είχαν περισσότερο χρόνο, ενώ κάποιοι άλλοι δήλωσαν ότι δε θα μπορούσαν να δουλέψουν τρίτη συνεχόμενη ώρα μπροστά στον υπολογιστή.

Από το 3ο, 4ο, 5ο και 6ο Φύλλο, που έχουν την ονομασία ενός ήρωα (Διομήδης, Αχιλλέας, Αγαμέμνονας, Μενέλαος) παραλείφθηκε η 2^η δραστηριότητα, λόγω της πίεσης του σχολικού χρόνου. Η 1^η δραστηριότητα παρέμεινε, διότι φέρνει σε άμεση επαφή τους μαθητές με την αριστεία στο έπος, αλλά τα ζητούμενα σημεία εντοπισμού ομοιοτήτων και διαφορών περιορίστηκαν σε δύο, για να μπορέσουν να ανταποκριθούν οι συγκεκριμένοι μαθητές εντός του δώρου. Μάλιστα, λόγω της μεγάλης δυσκολίας που αντιμετωπίζουν όλη τη χρονιά οι περισσότεροι μαθητές να κατανοήσουν το κείμενο, τους δόθηκε αντί του σχολικού βιβλίου ως ψηφιακού πόρου, το συγκεκριμένο ομηρικό απόσπασμα σε αρχείο Word με πολλά σχόλια ερμηνείας λέξεων, ενώ παραλείφθηκαν πολλά σημεία του ομηρικού κειμένου κυρίως αυτά που επιβράδυναν την εξέλιξη του μύθου προκειμένου να μη χάσουν οι μαθητές τον ειρμό της εξέλιξης του μύθου υπόθεσης. Το απόσπασμα αυτό είναι αναρτημένο στο ψηφιακό τόπο της Free Open eClass. Αυτή η επιλογή στηρίχθηκε στην προγενέστερη παρατήρηση ότι οι μαθητές δυσκολεύονταν πάρα πολύ να κατανοήσουν το ομηρικό κείμενο, ακόμη και μέσα στη σχολική τάξη με τη συνδρομή των γλωσσολογικών και ερμηνευτικών σχολίων της διδάσκουσας. Ζητήθηκε τα πορίσματα της έρευνάς τους να τα καταγράψουν σε ένα κείμενο και όχι σε εννοιολογικό χάρτη, όπως ζητούσε το συνταγμένο σενάριο. Ο λόγος είναι ότι οι μαθητές δεν είναι καθόλου εξοικειωμένοι με τέτοιου είδους εργασία, οπότε ένα



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

μεγάλο μέρος του χρόνου θα αναλωνόταν σε αυτό και δε θα ολοκλήρωναν την έρευνά τους. Πάντως, ακόμη και έτσι, δυσκολεύτηκαν να απαντήσουν στα δύο ερωτήματα, λόγω του ότι δε κατανοούσαν το αδιάδακτο ομηρικό κείμενο και οι περισσότερες ομάδες ζητούσαν συνεχώς τη βοήθεια της διδάσκουσας.

Τέλος, η τρίτη δραστηριότητα από το 3^ο, 4^ο, 5^ο και 6^ο Φύλλο Εργασίας δόθηκε για να την επεξεργαστούν οι ομάδες στο σπίτι, αλλά δυστυχώς καμιά ομάδα δεν ανταποκρίθηκε, παρόλο που και τον ψηφιακό πόρο τον είχαν έντυπο και το απόσπασμα της ταινίας το παρακολούθησαν στο σχολείο. Παρά, λοιπόν, τις συνεχείς παροτρύνσεις της διδάσκουσας και τον άπλετο χρόνο που τους δόθηκε, δεν υπήρχε δυστυχώς κανένα αποτέλεσμα. Για αυτόν τον λόγο δεν αξιοποιήθηκε η 8^η ώρα, παρά τον αρχικό σχεδιασμό, ενώ οι εργασίες των μαθητών αναρτήθηκαν στη Free Open eClass από τη διδάσκουσα.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αναστασιάδης, Σ. (1984). *Η διδασκαλία των ομηρικών επών με τη βοήθεια των δημοτικών τραγουδιών και των νεοελληνικών παραδόσεων*. Θεσσαλονίκη.

Αναστασίου, Γ. (1993). «Οι αριστείες ως δομικό και αφηγηματικό στοιχείο στο έπος». *Πρακτικά Ζ' Συνεδρίου για την Οδύσσεια*. Ιθάκη.

Βασιλείου, Β.Ν. & Φ. Παρασκευά. «Επαγγελματική Ανάπτυξη των εκπαιδευτικών σε 3D εικονικό περιβάλλον εκπαίδευσης», *Ψηφιακές και διαδικτυακές εφαρμογές στην εκπαίδευση*, 2ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Ημαθίας - Πρακτικά.

Δαφέρμος, Μ. (2002). *Η πολιτισμική - ιστορική θεωρία του Vygotsky. Φιλοσοφικές - ψυχολογικές - παιδαγωγικές διαστάσεις*. Αθήνα Ατραπός.

Κουτσογιάννης, Δ., (2012), «Ο ρόμβος της γλωσσικής εκπαίδευσης». Στο *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα 32. Πρακτικά της 32ης Ετήσιας Συνάντησης Εργασίας του*



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Τομέα Γλωσσολογίας του Τμήματος Φιλολογίας του Α.Π.Θ. Θεσσαλονίκη:
Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών.

Μαραγκός, Κ. & Μ. Γρηγοριάδου. (2006). «Διδασκαλία εννοιών Πληροφορικής με Εκπαιδευτικά Ηλεκτρονικά Παιχνίδια». *5ο Πανελλήνιο Συνέδριο με διεθνή συμμετοχή "Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση"*, Θεσσαλονίκη.

Ματσαγγούρας, Η. (2000). «Η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία: “γιατί”, “πώς”, “πότε” και “για ποιους”», ομιλία στο *Διήμερο Επιστημονικό Συμπόσιο: «Η εφαρμογή της ομαδοκεντρικής διδασκαλίας - Τάσεις και εφαρμογές»*, Θεσσαλονίκη.

Νέζη, Ε. (2010) «Ένα σχέδιο μαθήματος: Ιλιάδα: Η 206-315». Στα *Πρακτικά του Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης, 5ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Μαθαίνω πώς να μαθαίνω» 7-9 Μαΐου*.

Πόλκας Λ. & Κ.Τουλούμης. (2012). *Μελέτη για το σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την εφαρμογή σεναρίων και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για τη διδασκαλία της αρχαίας ελληνικής γλώσσας και γραμματείας στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση*, , 18-22. Θεσσαλονίκη: ΚΕΓ.

Σπυρόπουλος, Η. Σ. (1981). «Εκτορος και Αίαντος μονομαχία, Η 161-322», *Φιλολογος*, τ. 25.

Τσανακτσίδου, Μ. (2009). *Από την ομηρική στη φιλοσοφική αριστεία «ομηρικός άναξ και φιλόσοφος βασιλιάς»* (διπλωματική εργασία). Θεσσαλονίκη.

Ciavarro, C. (2006). *The Design, Development and assessment of an educational sports-action video game: implicit changing player behavior*. B. Sc., Simon Fraser University, Master Thesis.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

- Dickey, M. D. 2005. «Engaging by design: How engagement strategies in popular computer and video games can inform instructional design», *Educational Technology Research and Development*, Volume 53, Issue 2.
- Eugene, F. & Jr. Provenzo. 1991. *Video kids: Making sense of Nintendo*. Harvard University Press.
- Fredericks, J. A., Blumenfeld, P. C. & A. H. Paris. 2004. «School engagement: Potential of the concept, state of the evidence», *Review of Educational Research*, 74.
- Gardner, H. 1983. *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Habermas, J. 1972. *Knowledge and Human Interests*. London: Heinemann.
- Järvelä, S. 1995. «The cognitive apprenticeship model in a technologically rich learning environment: Interpreting the learning interaction.» *Learning and Instruction*, 5.
- Jones, P. 2010. *Homer's Iliad. A Commentary on three translations*. London.
- Mezirow, J. 2007. *Η Μετασχηματίζουσα Μάθηση*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Prensky M., 2007. «Changing Paradigms: from “being taught” to “learning on your own with guidance”», *Educational Technology*.
- Saettler L. P. 1968. *A history of instructional technology*, New York: McGraw-Hill.
- Wenger E., 1998. *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*, Cambridge: Cambridge University Press



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Wertsch J. V. & P. Tulviste. ² 1997. «Ο L. S. Vygotsky και η σύγχρονη αναπτυξιακή ψυχολογία» στο Κουγιουμτζάκης Γ. (επιμ.), *Αναπτυξιακή Ψυχολογία. Παρελθόν, παρόν και μέλλον*, μετάφραση Μαρία Σόλμαν, Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης.

Yang, G. 2003. *History of comics in education*,
<http://www.geneyang.com/comicsedu/history.html>

[6/4/2015]