



Π.3.2.1 *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:

«ώς ἔπεσ’ ἐσθλὸς ἀνήρ»

«Μονομαχία και ἀριστεία στην Ιλιάδα»

ΙΩΑΝΝΟΥ ΝΕΚΤΑΡΙΑ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

Θεσσαλονίκη 2014



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



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), - ΟΠΙΖΟΝΤΙΑ 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



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Tίτλος

«ώς ἔπεισ’ ἐσθλὸς ἀνήρ» - Μονομαχία και ἀριστεία στην Ἰλιάδα

Δημιουργός

Ιωάννου Νεκταρία

Διδακτικό αντικείμενο

Αρχαία Ελληνική Γραμματεία

(Προτεινόμενη) Τάξη

Β' Γυμνασίου

Χρονολογία

Απρίλιος 2014

Διδακτική / θεματική ενότητα

Ομήρου Ἰλιάδα, 15η Ενότητα, (Π 684-867)

Διαθεματικό

Ναι

Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

I. Φιλολογικής Ζώνης

Αρχαία Ελληνική Γραμματεία

Νεοελληνική Γλώσσα

Λογοτεχνία

Ιστορία

II. Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Πληροφορική

Αισθητική Αγωγή

Χρονική διάρκεια

9-10 διδακτικές ώρες



Χώρος

I. Φυσικός χώρος:

Εντός σχολείου: εργαστήριο πληροφορικής, σχολική βιβλιοθήκη με δίκτυο Η/Υ ή εναλλακτικά αίθουσα διδασκαλίας εξοπλισμένη με διαδραστικό πίνακα, τέσσερις τουλάχιστον φορητούς υπολογιστές και σύνδεση στο διαδίκτυο.

II. Εικονικός χώρος: διαδίκτυο.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Το εν λόγω σενάριο προϋποθέτει για την εφαρμογή του αυξημένο βαθμό εξοικείωσης των μαθητών με τη χρήση Η/Υ και αληθινή κατάκτηση και εμπέδωση της χρήσης πολυμεσικών εφαρμογών και πλοήγησης σε περιβάλλοντα εικονικών κόσμων. Έτσι, εκτός από τις απαραίτητες γνώσεις βασικών εργαλείων ΤΠΕ (κειμενογράφος, λογισμικό παρουσίασης, έρευνα στο διαδίκτυο), το σενάριο απαιτεί προγενέστερη εμπειρία των μαθητών σε «αλληλεπιδραστικά, τρισδιάστατα περιβάλλοντα εικονικής πραγματικότητας όπου μπορεί κάποιος να εμβυθιστεί» (ορισμός του [Jaron Lanier](#) για την εικονική πραγματικότητα, 1989).

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 και 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 βιβλίου ή την απλή αντικατάσταση της μοναδικής πηγής γνώσης από εναλλακτικά περιβάλλοντα μάθησης όπως αυτά που προσφέρει ένα κλειστό περιβάλλον H/Y. 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 στο 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 ένα 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 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 είναι πρόταση διδασκαλίας.

To σενάριο στηρίζεται

To σενάριο αντλεί

Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ / ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σενάριο στηρίζεται στην [δέκατη πέμπτη 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 «άριστεία» και το θάνατο του Πατρόκλου.

Οι μαθητές καλούνται να χωριστούν σε τέσσερις ομάδες και να εμπλακούν σε δραστηριότητες που στηρίζονται στη διερεύνηση δύο κομβικών σημείων που διαγράφουν ομόκεντρους νοηματικούς κύκλους στην ενότητα, δηλαδή της «άριστείας», που αποτελεί εξαιρετική έκφανση της ηρωικότερης εκδοχής της μάχης εκ του συστάδην και αποτελεί εκδήλωση που εντάσσεται σε ευρύτερο κύκλο, τη μονομαχία.

Οι δραστηριότητες έχουν κατανεμηθεί σε επτά συνολικά φύλλα εργασίας. Το [πρώτο](#) και το [δεύτερο](#) φύλλο εργασίας είναι κοινά για τις ομάδες Α και Β, Γ και Δ αντίστοιχα. Το καθένα περιλαμβάνει μια σε βάθος έρευνα των παραπάνω εννοιών: το



φύλλο Α της «άριστείας», ενώ το φύλλο Β της «οπλιτικής φάλαγγας», που σηματοδοτεί όχι μόνο στρατηγική μετάβαση από τη σύγκρουση μεταξύ των αρίστων ηρώων στη γενικευμένη συμπλοκή πολυπληθέστερων στρατιωτικών ομάδων αλλά και σημαίνουσα πολιτική εξέλιξη που συμβαδίζει με πολιτειακές αλλαγές στον αρχαίο ελληνικό κόσμο.

Εν συνεχείᾳ οι μαθητές χωρίζονται στις ομάδες τους, η καθεμιά από τις οποίες φέρει το όνομα ενός διαπρεπούς Αχαιού ήρωα που παρουσιάζεται να αριστεύει στο ιλιαδικό έπος (Διομήδης, Αχιλλέας, Αγαμέμνονας, Μενέλαος). Η ονοματοδοσία των ομάδων συσχετίζεται με την πρώτη δραστηριότητα του νέου αυτού φύλλου εργασίας, που συνίσταται στη μελέτη και σύγκριση της «άριστείας» του Πάτροκλου, όπως παρουσιάζεται στην εξεταζόμενη ενότητα, με αυτή των προαναφερθέντων ηρώων σε άλλες ραψωδίες του έπουν. Η εργασία των μαθητών υποβοηθείται από κατευθυντήριες ερωτήσεις.

Επόμενη δραστηριότητα στο ίδιο φύλλο εργασίας είναι όχι πλέον η ενδοκειμενική σύγκριση αλλά η αντιπαραβολή με χωρία από άλλα λογοτεχνικά κείμενα, που παρουσιάζουν τη σύγκρουση δύο επιφανών μονομάχων ή την «άριστεία» ενός, με στόχο οι μαθητές να κατανοήσουν τους κοινούς διαχρονικά λογοτεχνικούς τύπους έκφρασης και απόδοσης του μεγαλειωδών κατορθωμάτων των πολεμιστών (τέτοιοι είναι, μεταξύ άλλων, η νοηματική υπερβολή που υποστηρίζεται συχνά από λεκτικό πληθωρισμό, οι υπερφυσικές, υπεράνθρωπες ιδιότητες που παρουσιάζονται να έχουν οι ήρωες που αντιπαραβάλλεται με ιδιότητες άγριων ζώων, φυσικών φαινομένων κ.ά.).

Η τελευταία δραστηριότητα αυτού του φύλλου εργασίας περιλαμβάνει τη μετάβαση στον θελκτικότερο κόσμο της οπτικοποίησης που προσφέρει η βιομηχανία θεάματος, επιδιώκοντας την παραβολή με αποσπάσματα σύγχρονων ταινιών με τις οποίες οι μαθητές είναι, κατά πάσα πιθανότητα, εξοικειωμένοι. Στόχος εδώ είναι να ανιχνευθεί, αν οι μαθητές είναι σε θέση να αντιληφθούν κατά πόσο η φαντασμαγορία



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



των οπτικών εφέ εγκλωβίζει τους αξιοποιούμενους μύθους (ή ιστορικά γεγονότα) στις νόρμες και τα κλισέ των ταινιών δράσης, επισήμανση αναγκαία για τη μετάβαση στο τελικό, κοινό για όλες τις ομάδες φύλλο εργασίας, που ολοκληρώνει την πραγμάτευση των δύο κεντρικών θεμάτων (μονομαχία – «άριστεία») που προαναφέρθηκαν.

Πράγματι, στο έβδομο και τελευταίο φύλλο εργασίας οι μαθητές καλούνται να γίνουν οι ίδιοι δημιουργοί ενός εικονικού κόσμου και να παρουσιάσουν σε αυτόν τους ήρωες που δίνουν το όνομά τους στην ομάδα τους και την άριστη δράση τους, όπως αναφέρεται στο έπος. Το εγχείρημα έχει αυξημένες απαιτήσεις από την πλευρά των μαθητών, καθώς η ενασχόληση με τον εικονικό κόσμο δεν είναι γνώση που μπορεί να θεωρηθεί δεδομένη σε αυτή την ηλικία.

Τέλος, το σενάριο προβλέπει μια 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 μιαλό της συντάκτριας για μεγάλο χρονικό διάστημα. Αναμφίβολα το μείζονος βαρύτητας έναυσμα στάθηκε η επί σειρά ετών εμπειρική παρατήρηση στο πλαίσιο της διδασκαλίας 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 οι εγκυκλοπαιδικές τους γνώσεις 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 ότι 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 προβάλλεται στην Οδύσσεια, μια παρατήρηση κοινή τόσο για τα κορίτσια όσο και για τα αγόρια.

Ειδικά τα αγόρια κυριολεκτικά εκστασιάζονται με τις πολυαναμενόμενες περιγραφές των σκηνών μάχης, η διδασκαλία των οποίων συνοδεύεται συνήθως από ενθουσιώδη επιφωνήματα και συνθήματα επιδοκιμασίας, 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 φίλμ, η τηλεόραση, οι ηχητικές ηχογραφήσεις κ.ά, σίχαν καταβληθεί και στο παρελθόν (Saettler 1968). Στον ψηφιακό κόσμο όμως η πρόκληση είναι η υιοθέτηση των κατάλληλων μεθόδων για τη δημιουργία ενός περιβάλλοντος που συνδυάζει την ψυχαγωγία με την εκπαίδευση και η δημιουργία μια μοναδικής εμπειρίας η οποία θα βελτιστοποιεί τη συμβολή και των δύο (Ciavarro 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, όπως η τηλεόραση, ο κινηματογράφος και το θέατρο. 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 περιπτειών (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.

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 τοποθετούν 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 τις Εμπλαισιωμένης Μάθησης, η μάθηση είναι μια κοινωνική διαδικασία που προκύπτει από την ενεργή συμμετοχή σε δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα σε κοινωνικά και πολιτιστικά περιβάλλοντα (Järvälä 1995). Σε αυτές τις θεωρίες εντάσσεται το διδακτικό μοντέλο της γνωστικής μαθητείας σύμφωνα με το οποίο οι δραστηριότητες μάθησης πραγματοποιούνται 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 προχωρήσουν στην προσομοίωση οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν πλήρως το



σύστημα το οποίο θα προσομοιώσουν, να το μελετήσουν και μετά να οδηγηθούν στην προσομοίωση μέσα από το παιχνίδι. 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 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 απαραιτήτως 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 εκπαιδευόμενων 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, 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



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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 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 «άριστεία» 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 επισημάνουν επιβιώσεις των επών πρωτίστως στη νεοελληνική λογοτεχνία και τέχνη (ιδιαίτερα στα δημοτικά τραγούδια) αλλά και στην ευρωπαϊκή/παγκόσμια λογοτεχνική και καλλιτεχνική δημιουργία.
- 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 «άριστείας» 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 στα μεγάλα θέματα του πολέμου με τους ήρωες και τις αριστείες τους αλλά και με τον πόνο, το θάνατο και την καταστροφή.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Επιδιώκεται οι μαθητές / μαθήτριες:

- Να εξοικειωθούν σταδιακά με τη νοηματική προσπέλαση ενός αρχαίου κείμενου από μετάφραση και να αναζητήσουν και να συγκρίνουν διαφορετικές μεταφραστικές εκδοχές του.
- 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 αναπτύξουν τη βιωματική εμπλοκή και την ενσυναίσθηση σε σχέση με τα προβλήματα που καλούνται να διεκπεραιώσουν, αρθρώνοντας λόγο προσωπικό και οικείο, που συνάδει με τα ποικίλα γλωσσικά περιβάλλοντα στα οποία εικονικά εμπλέκονται.
- 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 (μηχανές αναζήτησης, 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 είναι σε θέση να αναζητούν και να επεξεργάζονται εικονιστικό – πολυμεσικό υλικό για τις δικές τους οπτικές και πολυμεσικές αναπαραστάσεις του αρχαίου ελληνικού κόσμου.
- 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 προσβασιμότητα και η συνεχής επικαιροποίησή τους από το σύνολο των επισκεπτών τους.
- Να εμπλακούν σε περιβάλλοντα εικονικών κόσμων (ειδικότερα σε αυτόν του Second Life), που εξασφαλίζουν αυθεντικές καταστάσεις μάθησης (ανάλυση περιπτώσεων, ενεργητική και βιωματική μάθηση) καθώς και τη χρήση παρομοιώσεων για τη διδασκαλία συγκεκριμένων μαθησιακών αντικειμένων.
- Να αξιοποιήσουν τεχνολογίες εφαρμογών που τους είναι οικείες για την εργαστηριακή υλοποίηση του μαθήματος της αρχαίας ελληνικής γραμματείας



από μετάφραση.

- Να προβληματιστούν σχετικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ως μέσα διαμόρφωσης της γνώσης.
- Να ασκηθούν στην εμπειριστατωμένη άσκηση καλοπροαίρετης κριτικής και αυτοκριτικής σχετικά με τα πορίσματα των ομάδων εργασίας, ώστε να αποσυνδέσουν 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.



Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Το σενάριο έχει ως αφόρμηση την [δέκατη πέμπτη ενότητα](#) του σχολικού βιβλίου της Ιλιάδας της Β' Γυμνασίου και αξιοποιεί τον κυρίαρχο άξονα προώθησης της δράσης, που είναι η «άριστεία» 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 τον θρίαμβο του Πατρόκλου φθάνουμε στο ναδίρ με τον θάνατό του λόγω της υπέρβασης του μέτρου.

Η παρούσα διδακτική πρόταση επιχειρεί κατ' αρχάς μια διεξοδική προσέγγιση των εννοιών «άριστεία» και οπλιτική φάλαγγα, για να οδηγήσει στη συνέχεια σε πολυσχιδείς, αλληλοκαλυπτόμενες, αμοιβαία τροφοδοτούμενες και εν μέρει διαθεματικές ατραπούς διερεύνησης του κεντρικού θέματος της μονομαχίας και της εξειδικευμένης έκφανσής του, της «άριστείας».

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



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



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 μναλό 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 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 αυτό 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



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](#)

[Η πόλη-κράτος σε κρίση: πολιτεύματα και νομοθέτες](#) [Πηγή: Αρχαία Ιστορία Α΄ Τάξη: Από τους πρώτους ανθρώπους ως την ίδρυση της Κωνσταντινούπολης (330 μ.Χ.). Σχολικό βιβλίο για τα παιδιά της μουσουλμανικής μειονότητας στη Θράκη].

Κείμενα εκτός σχολικών εγχειριδίων

[Του Βασίλη \(ο Κλέφτης\)](#) [Πηγή: Μυριόβιβλος].

[Αρχαία Ελλάδα και κινηματογράφος \(ερευνητική εργασία Α΄ Λυκείου\)](#) [Πηγή: Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο: Γενικό Λύκειο Νέας Ζίχνης].

Ελληνικός Πολιτισμός:

[Αριστεία και θεομαχία](#)

[Η πόλη-κράτος και η εξέλιξη του πολιτεύματος](#)

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

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

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

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

[Δαβίδ και Γολιάθ](#) [Πηγή: Ορθόδοξοι Ορίζοντες].

Scribd:

[Η αριστεία στην ελληνική γλώσσα](#)

[Η αριστεία ως τυπική σκηνή του έπους](#)

[Η μονομαχία του Ερωτόκριτου με τον Άριστο](#)



Οι σκηνές μάχης και μονομαχίας

Το έπος του Γκιλγκαμές

[Η οπλιτική φάλαγγα και η δημιουργία της πόλης-κράτους](#) [Πηγή: Slideshare].

Υποστηρικτικό/εκπαιδευτικό υλικό

Bίντεο

[300 - Astinos and Stelios Battle Scene](#) [Αμερικανική ταινία δράσης βασισμένη στο ομώνυμο κόμικ του Frank Miller. 2007. YouTube. Διάρκεια: 117'. Σκηνοθεσία και σενάριο: Zack Snyder. Παραγωγή: Gianni Nunnari. Μουσική: Tyler Bates. Εταιρεία παραγωγής: Legendary Pictures. Εταιρεία διανομής: Warner Bros. Pictures].

[Battle of Gaugamela, Alexander the Great](#) [Επική ιστορική ταινία με θέμα τη ζωή του Μεγάλου Αλεξανδρου. 2004. YouTube. Διάρκεια: 175'. Σκηνοθεσία: Oliver Stone. Παραγωγή: Thomas Shluhly. Μουσική: Vangelis. Εταιρεία παραγωγής: Intermedia Films. Εταιρεία διανομής: Warner Bros. Pictures].

[Clash of the Titans \(2010\) - Perseus and Calibosb Fight; Io's Death](#) [Ταινία περιπέτειας με θέμα την Τιτανομαχία, βασισμένη στην ομώνυμη ταινία του Beverley Cross (1981). 2010. YouTube. Διάρκεια: 96'. Σκηνοθεσία: Louis Leterrier. Παραγωγή: Basil Iwanyk. Μουσική: Ramin Djawadi. Εταιρεία παραγωγής: Legendary Pictures. Εταιρεία διανομής: Warner Bros. Pictures].

[Extended Beach Scene From Troy](#) [Αμερικανική επική ταινία με θέμα τον Τρωικό Πόλεμο. 2004. YouTube. Σκηνοθεσία και παραγωγή: Wolfgang Petersen. Μουσική: James Horner. Εταιρεία παραγωγής: Helena Productions. Εταιρεία διανομής: Warner Bros. Pictures].

Ηχητικά Αρχεία

Ο Ισοβίτης των Αθηνών:

[Απαγγελία Θέμιδας Μπαζάκα \(ραψωδία Λ\)](#)

[Απαγγελία Λένας Κιτσοπούλου \(ραψωδία Ρ\)](#)



[Απαγγελία Μαρίας Ναυπλιώτου \(ραψωδία Φ\)](#)

[Απαγγελία Ράνιας Οικονομίδου \(ραψωδία Ε\)](#)

Iστοσελίδες

[Του μικρού Βλαχόπουλου](#) [πηγή: Βικιθήκη].

[Pixton για σχολεία](#) [Λογισμικό Δημιουργίας Κόμικ].

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

[Second Life](#) [Λογισμικό δημιουργίας εικονικών κόσμων].

[Οπλιτική φάλαγγα](#) [πηγή: Ελληνική Βικιπαίδεια].

[Αρχαίος ελληνικός οπλισμός](#) [πηγή: Ηλεκτρονική Διδασκαλία].

[Οπλίτες](#) [πηγή: Ιδρυμα Μείζονος Ελληνισμού].

[Ο θάνατος του Διγενή](#) [πηγή: Ιστορία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας: ιστοσελίδα του ΠΜΣ «Επιστήμες της αγωγής - Εκπαίδευση με τη χρήση Νέων Τεχνολογιών» του ΠΤΔΕ του Πανεπιστημίου Αιγαίου].

[Το πάλεμα του Τσαμαδού και του γιου του](#) [πηγή: Μυριόβιβλος].

[Το άσμα του Αρμούρη](#) [πηγή: Πανεπιστήμιο Αθηνών].

[Ο πόλεμος στις αρχαίες ελληνικές πόλεις-κράτη \(8ος-6ος αι. π. Χ.\)](#) [πηγή: Πολιόχνη: εκπαιδευτικό blog για τα φιλολογικά μαθήματα].

[Κλέος, κῦδος, εὐχός](#) [πηγή: Πύλη για την ελληνική γλώσσα: Ψηφίδες για την ελληνική γλώσσα: Αρχαιογνωσία και Αρχαιογλωσσία στη Μέση Εκπαίδευση].

[Πόροι για τα ομηρικά έπη: ο τρωικός μύθος στην τέχνη και τη λογοτεχνία](#) [πηγή: Πύλη για την ελληνική γλώσσα: Ψηφίδες για την ελληνική γλώσσα].

[Text2mindmap](#) [On-line δημιουργία εννοιολογικού χάρτη].

[Wordle](#) [On-line δημιουργία σύννεφου λέξεων].

[The Art Project](#) [The Art Project].

[The McCune Collection - The Iliad of Homer](#) [πηγή: The McCune Collection].

[Art & Archaeology Artifact Browser](#) [πηγή: The Perseus Project].

[Archaeological Site of Troy](#) [πηγή: UNESCO].



[Τροία: αρχαιολογικός χώρος](#) [πηγή: Wikimapia].

[Ημερομηνία τελευταίας προσπέλασης: 26/4/2014]

Διδακτική πορεία / στάδια / φάσεις

Πρώτη διδακτική ώρα: η διδασκαλία της ενότητας ξεκινά με μια καλή ανάγνωση όλου του κειμένου από τον διδάσκοντα. Στη συνέχεια αποφέύγεται η επεξεργασία του κειμένου σε επίπεδα σαφώς διακεκριμένα μεταξύ τους (λεξιλογικό, σημασιολογικό, πραγματολογικό και ιδεολογικό) που κατακερματίζει το κείμενο, αντίθετα προτιμάται ένας πιο φυσικός τρόπος μάθησης και συνεξέτασης όλων των στοιχείων του περιεχομένου και της μορφής με άξονα τη νοηματική εξομάλυνση και 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.

Δεύτερη και τρίτη διδακτική ώρα: ο καθηγητής ελέγχει μέσω ερωτήσεων το βαθμό πρόσληψης και κατανόησης του κειμένου από τους μαθητές. Κατόπιν, οι μαθητές χωρίζονται σε τέσσερις ομάδες των πέντε ή έξι ατόμων, υπό την αυστηρή προϋπόθεση οι ομάδες να προκύψουν 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 το ρόλο που θα κληθεί να παίξει κάθε μαθητής σε αυτές (χειριστής Η/Υ, γνώστης λογισμικού παρουσίασης, γνώστης λογισμικού επεξεργασίας κειμένου, γραμματέας, συντονιστής). 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. Προκύπτουν τελικά τέσσερις ομάδες, κάθε μία από τις οποίες ονοματίζεται από έναν κορυφαίο Αχαιό ήρωα:

- [«Διομήδης»](#)
- [«Αχιλλέας»](#)



- [«Αγαμέμνονας»](#)
- [«Μενέλαος»](#)

Οι ομάδες παίρνουν θέση στον υπολογιστή και ανοίγουν το πρώτο φύλλο εργασίας που είναι κοινό ανά δύο ομάδες. Το φύλλο μπορεί να είναι αποθηκευμένο στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή ή στο ιστολόγιο του μαθήματος/ σχολείου.

Εάν πρόκειται για πολυπληθές τμήμα, οι ομάδες μπορούν να χωριστούν περαιτέρω δια δύο, ώστε οι μαθητές κάνοντας χρήση οχτώ υπολογιστών να 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 πολυπληθέστερων ομάδων. Για τον ίδιο λόγο, το φύλλο εργασίας είναι καλό να δοθεί από το διδάσκοντα στον κάθε μαθητή και σε έντυπη μορφή.

Στη συνέχεια, οι μαθητές ζεκινούν την ενασχόλησή τους με τη μοναδική δραστηριότητα του φύλλου εργασίας, στην οποία καλούνται, αφού μελετήσουν με προσοχή τα κείμενα των υπερσυνδέσεων 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 (ανάλογα με την ομάδα τους αυτό μπορεί να είναι είτε η «άριστεία» είτε η οπλιτική φάλαγγα).

Η αναζήτηση εικόνων σε διαδικτυακές βάσεις δεδομένων που παρέχουν στους επισκέπτες πρόσβαση υψηλής ανάλυσης σε εικαστικά έργα παγκόσμιου βεληνεκούς ([The Art Project](#), [Perseus Art & Archaeology Artifact Browser](#)) 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.

Λόγω αυξημένης δυσκολίας και χρονικής πίεσης, οι ομάδες μπορούν να συνεχίσουν την εργασία τους εκτός ωρολογίου προγράμματος, οπότε ο διδάσκων πρέπει να καταρτίσει ένα χρονοδιάγραμμα προόδου και παράδοσης και να μεριμνήσει για την πιστή τήρησή του.

Τέταρτη διδακτική ώρα: οι μαθητές ασχολούνται με το δεύτερο φύλλο εργασίας που φέρει και το όνομα της ομάδας τους. Η πρώτη δραστηριότητα του δεύτερου αυτού φύλλου ζητά από τους μαθητές να συγκρίνουν τη διδαχθείσα ενότητα της «άριστείας» του Πατρόκλου με αντίστοιχες «άριστείες» άλλων Αχαιών ηρώων που παρουσιάζονται στο έπος και με τη βοήθεια κατευθυντήριων ερωτήσεων να συνοψίσουν τα συμπεράσματά τους σε έναν εννοιολογικό χάρτη. Πιο συγκεκριμένα:

- η πρώτη ομάδα («Διομήδης») επιστρέφει στη ραφωδία E, στ. 85-94 και 114-165 και επιχειρεί αντιπαραβολή με την «άριστεία» του Διομήδη
- η δεύτερη ομάδα («Αγιλλέας») μεταβαίνει στη ραφωδία Φ, στ. 1-138, για να μελετήσει την κατεξοχήν αριστεία του κατεξοχήν ήρωα του ιλιαδικού έπους, έναν μακροσκελή πολεμικό θρίαμβο που εκτείνεται σε τρεις ραφωδίες
- η τρίτη ομάδα («Αγαμέμνονας») εστιάζει στη ραφωδία Δ, στ. 45-154, προκειμένου να πραγματευτεί την «άριστεία» του Αχαιού αρχιστράτηγου, τέλος
- η τέταρτη ομάδα («Μενέλαος») ασχολείται με την «άριστεία» του Μενέλαου στη ραφωδία P, στ. 1-118.

Εκτός από τη μελέτη του αρχαίου κειμένου από μετάφραση, στις παραπάνω ραφωδίες παρατίθενται και τα αντίστοιχα αρχεία ήχου από το εγχείρημα απόδοσης του ιλιαδικού έπους επί σκηνής κατά τη θεατρική περίοδο 2010-2011 μέσω των απαγγελιών εικοσιτεσσάρων κορυφαίων Ελληνίδων ηθοποιών. Η παραπομπή σε αυτά είναι υποβοηθητική και μπορεί να συμπληρώσει τον κύριο κορμό της εξέτασης, εάν υπάρχει διαθέσιμος χρόνος και ο διδάσκων το κρίνει σκόπιμο και το επιθυμεί.



Όσον αφορά το χρόνο σύνθεσης και παράδοσης των παραδοτέων τεκμηρίων ισχύουν όσα επισημάνθηκαν στο τέλος της προηγούμενης διδακτικής ώρας.

Πέμπτη διδακτική ώρα: οι μαθητές ασχολούνται με τη δεύτερη δραστηριότητα του φύλλου εργασίας της ομάδας τους, που αφορά την προσπέλαση λογοτεχνικών κειμένων που πραγματεύονται το θέμα του ηρωισμού και της διάκρισης στη μάχη που εκφράζεται με υπεράνθρωπα, εξωπραγματικά κατορθώματα με σκοπό να προβληματιστούν και να καταθέσουν τις απόψεις τους δημιουργώντας ένα κόμικ, στο οποίο οι βασικοί ήρωες θα παρουσιάζουν τα ιδιαίτερα γνωρίσματα της σύγκρουσής τους που κάνουν ξεχωριστή την ιστορία τους. Το κόμικ, μια γλώσσα παγκοσμίως κατανοητή, προκαλεί τις αισθήσεις, μετατρέπει το αφηρημένο σε συγκεκριμένο και απογειώνει τη φαντασία των εφήβων. Τα ψηφιακά κόμικς αποτελούν ένα «υπερμεσικό μέσο» (Yang 2003) που διαιρεί το φορτίο της ιστορίας από κοινού σε εικόνες και κείμενο, ενώ δημιουργούν «ανθρώπινο πρόσωπο» στο μάθημα, συνδέοντας συναισθηματικά τους μαθητές με τους χαρακτήρες της ιστορίας (Διαδασκαλία με βάση τη θεωρία της πολλαπλής ευφυΐας, Gardner, 1983).

Αναλυτικότερα:

- η πρώτη ομάδα ([«Διομήδης»](#)) συγκρίνει την «άριστεία» του Πατρόκλου με τη μονομαχία [του Δαβίδ με τον Γολιάθ](#) και ένα απόσπασμα από [το έπος του Γκιλγκαμές](#)
- η δεύτερη ομάδα ([«Αχιλλέας»](#)) ασχολείται με το δημοτικό τραγούδι [Του μικρού Βλαχόπουλου](#) και [το θάνατο του Διγενή](#)
- η τρίτη ομάδα ([«Αγαμέμνονας»](#)) εξετάζει τα έργα [Του Βασίλη \(Ο κλέφτης\)](#) και [Το άσμα του Αρμούρη \(στ. 145-165\)](#), τέλος
- η τέταρτη ομάδα ([«Μενέλαος»](#)) πραγματεύεται [τη μονομαχία του Ερωτόκριτου με τον Άριστο](#) και [το πάλεμα του Τσαμαδού και του γιου του](#).

Σε περίπτωση έλλειψης χρόνου, οι μαθητές μπορούν να διεκπεραιώσουν τις εργασίες τους εκτός ωρολογίου προγράμματος σύμφωνα με όσα επισημάνθηκαν στο τέλος της προηγούμενης διδακτικής ώρας.



Έκτη διδακτική ώρα: οι μαθητές περνούν στην τελευταία δραστηριότητα του φύλλου εργασίας της ομάδας τους που προβλέπει τη μελέτη του κειμένου Αρχαία Ελλάδα και Κινηματογράφος και στη συνέχεια την παρακολούθηση αποσπασμάτων από σύγχρονες ταινίες που εμπίπτουν στην κατηγορία “sword and sandal”, που πραγματεύονται 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 σύννεφο λέξεων. Ειδικότερα,

- η πρώτη ομάδα («Διομήδης») παρακολουθεί το βίντεο Clash of the Titans (2010) - Perseus and Calibos Fight; Io's Death που σχετίζεται με το μύθο του Περσέα
- η δεύτερη ομάδα («Αχιλλέας») ασχολείται με ένα απόσπασμα (Extended Beach Scene From Troy) από τη δημοφιλή ταινία «Τροία»
- η τρίτη ομάδα («Αγαμέμνονας») εξετάζει ένα βίντεο από την ταινία 300 (300 - Astinos and Stelios Battle Scene), που αποτελεί μεταφορά στην οθόνη της μάχης των Θερμοπυλών, τέλος
- η τέταρτη ομάδα («Μενέλαιος») πραγματεύεται ένα απόσπασμα (Battle of Gaugamela, Alexander the Great) από την ταινία «Αλέξανδρος», όπου παρουσιάζεται η μάχη των Γαυγαμήλων.

Να επισημανθεί ότι ισχύουν και εδώ οι παρατηρήσεις σχετικά με το χρόνο ολοκλήρωσης των εργασιών των μαθητών.

Έβδομη, όγδοη και ένατη διδακτική ώρα: οι μαθητές ασχολούνται με το τελευταίο φύλλο εργασίας που είναι κοινό για όλες τις ομάδες. Στόχος εδώ είναι η δημιουργική αυτοέκφραση μέσω της τεχνολογικής υποστήριξης που προσφέρει το περιβάλλον ενός εικονικού κόσμου. Εξετάζοντας τα ντοκουμέντα που η επιστήμη της αρχαιολογίας παρέχει για την αρχαία Τροία καθώς και για την πολεμική εξάρτυση των ηρώων κατά τους μυκηναϊκούς χρόνους, οι μαθητές καλούνται κατόπιν



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην μοναδική της γνώση
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



συζήτησης και κοινής συμφωνίας να ανασυνθέσουν τον ομηρικό κόσμο σε ένα ψηφιακό περιβάλλον και μέσα σε αυτό να δημιουργήσουν το [άβαταρ](#) του ήρωα που ονοματίζει την ομάδα τους, ζωντανεύοντας τις σκηνές μάχης που διδάχτηκαν στην ενότητα.

Δέκατη διδακτική ώρα: πρόκειται για την κατακλείδα του σεναρίου, οπότε δίνεται η δυνατότητα αναστοχασμού, κριτικής, αυτοκριτικής και εξαγωγής συμπερασμάτων για τις ομάδες και τα μέλη τους. Αρχικά κάθε ομάδα παρουσιάζει στην ολομέλεια τις εργασίες της και στη συνέχεια οι μαθητές συζητούν από κοινού για τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν αλλά και τα οφέλη που αποκόμισαν κατά τη διαδικασία σύνθεσης και δημιουργίας τους.



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Φύλλο εργασίας 1^ο (κοινό για τις ομάδες Α και Β)

Αφού μελετήσετε με προσοχή τα ακόλουθα κείμενα:

- α) Η άριστεία στην ελληνική γλώσσα,
- β) Οι σκηνές μάχης και μονομαχίας,
- γ) Η αριστεία ως τυπική σκηνή του έπους,
- δ) Δριστεία και θεομαχία (βλ. στο τέλος της σελίδας) και
- ε) Κλέος, κύδος, εύχος (μόνο τις παραγράφους 1-4 και 7)

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

- 1) Τι ονομάζουμε «άριστεία» στο ίλιαδικό έπος;
- 2) Ποια η ετυμολογική προέλευση της λέξης «άριστεία»; Με ποιες άλλες λέξεις συσχετίζεται;
- 3) Ποιοι μπορεί να επιδείξουν κατ' αποκλειστικότητα «άριστεία» στο έπος; Ποια τα κοινωνικά χαρακτηριστικά αυτών των ηρώων;
- 4) Για ποιους λόγους ο ποιητής ενσωματώνει σκηνές «άριστείας» στην αφήγησή του; Πώς εξυπηρετούν αυτές την εξέλιξη της κεντρικής ιστορίας;
- 5) Ποιες και πόσες σκηνές «άριστείας» υπάρχουν στην Ιλιάδα; Ποιοι πρωταγωνιστούν σε αυτές;
- 6) Ποια τα βασικά γνωρίσματα που συνέθεταν τον κώδικα αξιών των ηρώων της ομηρικής εποχής;
- 7) Πώς κρίνετε το γεγονός ότι στις «άριστείες» και τις συνακόλουθες κορυφαίες μονομαχίες δεν διακρίνεται ποτέ Τρώας πολεμιστής; Μας επιτρέπει, κατά τη γνώμη σας, αυτό το γεγονός να κατηγορήσουμε τον ποιητή για μεροληψία υπέρ των συμπατριωτών του;



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

- [The McCune collection](#)
- [Perseus Art & Archaeology Artifact Browser](#)
- [The Art Project](#)
- [Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο](#)



Φύλλο εργασίας 2^ο (κοινό για τις ομάδες Γ και Δ)

Αφού μελετήσετε με προσοχή τα ακόλουθα κείμενα:

- α) [Οπλιτική φάλαγγα](#)
- β) [Η οπλιτική φάλαγγα και η δημιουργία της πόλης-κράτους](#)
- γ) [Αρχαϊκή εποχή: η πόλη κράτος και η εξέλιξη του πολιτεύματος](#)
- δ) [Η εμφάνιση της οπλιτικής φάλαγγας](#)
- ε) [Οπλίτες](#)
- στ) [Ο πόλεμος στις αρχαίες ελληνικές πόλεις-κράτη και](#)
- ζ) [Η πόλη-κράτος σε κρίση: πολιτεύματα και νομοθέτες \(σελ. 7\)](#)

να δημιουργήσετε μια παρουσίαση με θέμα την «οπλιτική φάλαγγα». Για τη δημιουργία της θα σας βοηθήσουν οι ακόλουθες ερωτήσεις:

- 1) Τι ήταν η οπλιτική φάλαγγα; Να κάνετε μια σύντομη περιγραφή της.
- 2) Πότε εμφανίστηκε η οπλιτική φάλαγγα ως κυρίαρχο σύστημα διεξαγωγής των μαχών; Ποιο σύστημα μάχης αντικατέστησε και ποια πλεονεκτήματα παρουσίαζε σε σχέση με αυτό;
- 3) Από πού στρατολογούνταν οι οπλίτες που συγκροτούσαν τη φάλαγγα; Ποιος ήταν ο βασικός εξοπλισμός τους και ποιος κάλυπτε τα έξοδά του;
- 4) Με ποιες κοινωνικές αλλαγές και πολιτικές εξελίξεις έχει συνδεθεί η εμφάνιση του νέου αυτού συστήματος μάχης; Να καταδείξετε τους λόγους για τους οποίους η στρατηγική αυτή εξέλιξη είναι άρρηκτα συνυφασμένη με πολιτειακές μεταβολές (εμφάνιση και εδραίωση του θεσμού της πόλης-κράτους).

Σημείωση: Χρήσιμο οπτικοακουστικό υλικό για την παρουσίασή σας μπορείτε να αντλήσετε από τις παραπάνω πηγές και επιπρόσθετα από ελεύθερη αναζήτηση στο διαδίκτυο.



Φύλλο εργασίας 3º - Ομάδα Α' «Διομήδης»

1) Να συγκρίνετε την «άριστεία» του Πατρόκλου ([Π, στ. 685-750](#)) με αυτήν του Διομήδη που έχει προηγηθεί στη ραψωδία Ε (διαβάστε τους στίχους [85-94](#) και [114-165](#), ενώ μπορείτε να ακούσετε και την [απαγγελία της Ράνιας Οικονομίδου](#)) εντοπίζοντας ομοιότητες και διαφορές ως προς τα ακόλουθα σημεία:

- α) το πλήθος των θανάτων των αντιπάλων,
- β) την πληθώρα και διαφορετικότητα των ανδραγαθημάτων,
- γ) τον τρόπο με τον οποίο εκφράζεται η θεϊκή βοήθεια,
- δ) το κατά πόσο επηρεάζει η «άριστεία» τις ισορροπίες δυνάμεων στα αντίπαλα στρατόπεδα και τον τελικό αντίκτυπο που έχει στην έκβαση της μάχης και
- ε) τα εκφραστικά μέσα με τα οποία αποδίδει τη σκηνή ο ποιητής.

Να παρουσιάσετε τα πορίσματα της έρευνάς σας σε έναν [εννοιολογικό χάρτη](#).

2) Η μονομαχία ως μέσο επίλυσης διαφορών και η συνακόλουθη «άριστεία» του ήρωα δεν είναι άγνωστη σε χρόνους προγενέστερους του έπους, ενώ συνηθίζόταν ιδιαίτερα στα νεότερα χρόνια, κυρίως στο Μεσαίωνα ή και αργότερα. Να συγκρίνετε τις ακόλουθες μονομαχίες – «άριστείες» α) [του Δαβίδ με το Γολιάθ](#) και β) [Το έπος του Γκιλγκαμές με το ίλιαδικό πρότυπο](#) που μελετήσατε. Να καταγράψετε τις παρατηρήσεις σας συνοπτικά δημιουργώντας ένα [κόμικ](#) στο οποίο οι βασικοί ήρωες θα παρουσιάζουν τα ιδιαίτερα γνωρίσματα της σύγκρουσής τους που κάνουν ξεχωριστή την ιστορία τους.

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. 3-6 και 13-17) και παρακολουθήσετε το σχετικό βίντεο [Clash of the Titans \(2010\) - Perseus and Calibos Fight; Io's Death](#) προσπαθήστε να περιγράψετε τα στοιχεία εκείνα που



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



αποτελούν προφανείς σκηνοθετικές παρεμβάσεις στη μυθική αφήγηση με σκοπό να προσφέρουν υπερθέαμα και να εντυπωσιάσουν το κοινό. Δηλώστε τα συμπεράσματά σας σε ένα [σύννεφο λέξεων](#).



Φύλλο εργασίας 4º - Ομάδα Β' «Αχιλλέας»

1) Να συγκρίνετε την «άριστεία» του Πατρόκλου ([Π, στ. 685-750](#)) με αυτήν του Αχιλλέα που θα ακολουθήσει στις ραψωδίες Y, Φ και X (διαβάστε τους στίχους [Φ, 1-138](#), ενώ μπορείτε να ακούσετε και την [απαγγελία της Μαρίας Ναυπλιώτου](#)) εντοπίζοντας ομοιότητες και διαφορές ως προς τα ακόλουθα σημεία:

- α) το πλήθος των θανάτων των αντιπάλων,
- β) την πληθώρα και διαφορετικότητα των ανδραγαθημάτων,
- γ) τον τρόπο με τον οποίο εκφράζεται η θεϊκή βοήθεια,
- δ) το κατά πόσο επηρεάζει η «άριστεία» τις ισορροπίες δυνάμεων στα αντίπαλα στρατόπεδα και τον τελικό αντίκτυπο που έχει στην έκβαση της μάχης και
- ε) τα εκφραστικά μέσα με τα οποία αποδίδει τη σκηνή ο ποιητής.

Να παρουσιάσετε τα πορίσματα της έρευνάς σας σε έναν [εννοιολογικό χάρτη](#).

2) Η μονομαχία ως μέσο επίλυσης διαφορών και η συνακόλουθη «άριστεία» του ήρωα δεν είναι άγνωστη σε χρόνους προγενέστερους του έπους, ενώ συνηθίζόταν ιδιαίτερα στα νεότερα χρόνια, κυρίως στο Μεσαίωνα ή και αργότερα. Να συγκρίνετε τις ακόλουθες μονομαχίες – «άριστείες» α) [Του μικρού Βλαχόπουλου](#) και β) [Ο Θάνατος του Διγενή](#) με το [Ιλιαδικό πρότυπο](#) που μελετήσατε. Να καταγράψετε τις παρατηρήσεις σας συνοπτικά δημιουργώντας ένα [κόμικ](#) στο οποίο οι βασικοί ήρωες θα παρουσιάζουν τα ιδιαίτερα γνωρίσματα της σύγκρουσής τους που κάνουν ξεχωριστή την ιστορία τους.

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. 3-6 και 18-22) και παρακολουθήσετε το σχετικό βίντεο [Extended Beach Scene From Troy](#) προσπαθήστε να περιγράψετε τα στοιχεία εκείνα που αποτελούν προφανείς



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



σκηνοθετικές παρεμβάσεις στη μυθική αφήγηση με σκοπό να προσφέρουν υπερθέαμα και να εντυπωσιάσουν το κοινό. Δηλώστε τα συμπεράσματά σας σε ένα [σύννεφο λέξεων](#).



Φύλλο εργασίας 5º - Ομάδα Γ' «Αγαμέμνονας»

1. Να συγκρίνετε την «άριστεία» του Πατρόκλου ([Π. στ. 685-750](#)) με αυτήν του Αγαμέμνονα που έχει προηγηθεί στη ραψωδία Λ (διαβάστε τους στίχους [45-154](#), ενώ μπορείτε να ακούσετε και την [απαγγελία της Θέμιδας Μπαζάκα](#)) εντοπίζοντας ομοιότητες και διαφορές ως προς τα ακόλουθα σημεία:

- α) το πλήθος των θανάτων των αντιπάλων,
- β) την πληθώρα και διαφορετικότητα των ανδραγαθημάτων,
- γ) τον τρόπο με τον οποίο εκφράζεται η θεϊκή βοήθεια,
- δ) το κατά πόσο επηρεάζει η «άριστεία» τις ισορροπίες δυνάμεων στα αντίπαλα στρατόπεδα και τον τελικό αντίκτυπο που έχει στην έκβαση της μάχης και
- ε) τα εκφραστικά μέσα με τα οποία αποδίδει τη σκηνή ο ποιητής.

Να παρουσιάσετε τα πορίσματα της έρευνάς σας σε έναν [εννοιολογικό χάρτη](#).

2) Η μονομαχία ως μέσο επίλυσης διαφορών και η συνακόλουθη «άριστεία» του ήρωα δεν είναι άγνωστη σε χρόνους προγενέστερους του έπους, ενώ συνηθίζόταν ιδιαίτερα στα νεότερα χρόνια, κυρίως στο Μεσαίωνα ή και αργότερα. Να συγκρίνετε τις ακόλουθες μονομαχίες – «άριστείες» α) [Του Βασίλη \(Ο κλέφτης\)](#) και β) [Το άσμα του Αρμούρη \(στ. 145-165\)](#) με το [Ιλιαδικό πρότυπο](#) που μελετήσατε. Να καταγράψετε τις παρατηρήσεις σας συνοπτικά δημιουργώντας ένα [κόμικ](#) στο οποίο οι βασικοί ήρωες θα παρουσιάζουν τα ιδιαίτερα γνωρίσματα της σύγκρουσής τους που κάνουν ξεχωριστή την ιστορία τους.

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. 3-6 και 23-28) και παρακολουθήσετε το σχετικό βίντεο [300 - Astinos and Stelios Battle Scene](#) προσπαθήστε να περιγράψετε τα στοιχεία εκείνα που αποτελούν προφανείς



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



σκηνοθετικές παρεμβάσεις στην ιστορική αφήγηση με σκοπό να προσφέρουν υπερθέαμα και να εντυπωσιάσουν το κοινό. Δηλώστε τα συμπεράσματά σας σε ένα [σύννεφο λέξεων](#).



Φύλλο εργασίας 6º - Ομάδα Δ' «Μενέλαιος»

1) Να συγκρίνετε την «άριστεία» του Πατρόκλου ([Π. στ. 685-750](#)) με αυτήν του Αγαμέμνονα που θα ακολουθήσει στη ραψωδία Ρ (διαβάστε τους στίχους [1-118](#), ενώ μπορείτε να ακούσετε και την [απαγγελία της Λένας Κιτσοπούλου](#)) εντοπίζοντας ομοιότητες και διαφορές ως προς τα ακόλουθα σημεία:

- α) το πλήθος των θανάτων των αντιπάλων,
- β) την πληθώρα και διαφορετικότητα των ανδραγαθημάτων,
- γ) τον τρόπο με τον οποίο εκφράζεται η θεϊκή βοήθεια,
- δ) το κατά πόσο επηρεάζει η «άριστεία» τις ισορροπίες δυνάμεων στα αντίπαλα στρατόπεδα και τον τελικό αντίκτυπο που έχει στην έκβαση της μάχης και
- ε) τα εκφραστικά μέσα με τα οποία αποδίδει τη σκηνή ο ποιητής.

Να παρουσιάσετε τα πορίσματα της έρευνάς σας σε έναν [εννοιολογικό χάρτη](#).

2) Η μονομαχία ως μέσο επίλυσης διαφορών και η συνακόλουθη «άριστεία» του ήρωα δεν είναι άγνωστη σε χρόνους προγενέστερους του έπους, ενώ συνηθίζόταν ιδιαίτερα στα νεότερα χρόνια, κυρίως στο Μεσαίωνα ή και αργότερα. Να συγκρίνετε τις ακόλουθες μονομαχίες – «άριστείες» α) [του Ερωτόκριτου με τον Άριστο](#) και β) [το πάλεμα του Τσαμαδού και του γιου του](#) με το [Ιλιαδικό πρότυπο](#) που μελετήσατε. Να καταγράψετε τις παρατηρήσεις σας συνοπτικά δημιουργώντας ένα [κόμικ](#) στο οποίο οι βασικοί ήρωες θα παρουσιάζουν τα ιδιαίτερα γνωρίσματα της σύγκρουσής τους που κάνουν ξεχωριστή την ιστορία τους.

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. 3-6 και 28-31) και παρακολουθήσετε το σχετικό βίντεο [Battle of Gaugamela, Alexander the Great](#) προσπαθήστε να περιγράψετε τα στοιχεία εκείνα που αποτελούν προφανείς



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



σκηνοθετικές παρεμβάσεις στην ιστορική αφήγηση με σκοπό να προσφέρουν υπερθέαμα και να εντυπωσιάσουν το κοινό. Δηλώστε τα συμπεράσματά σας σε ένα [σύννεφο λέξεων](#).



Φύλλο εργασίας 7º - Κοινό για όλες τις ομάδες

Βασιζόμενοι στα πορίσματα της προηγούμενης δραστηριότητας, προσπαθήστε να αποδώσετε με τρόπο που σας εκφράζει αισθητικά τη σκηνή της «άριστείας» του Αχαιού ήρωα που αντιστοιχεί στην ομάδα σας¹ και πραγματευτήκατε στο προηγούμενο φύλλο εργασίας σε έναν [εικονικό κόσμο](#).

α) Εργαστείτε από κοινού, προκειμένου να καθορίσετε το όνομα και τα γενικά χαρακτηριστικά (σκηνικό) του κόσμου που θα φτιάξετε. Ιδέες μπορείτε να αξιοποιήσετε από τους ακόλουθους δεσμούς (ενδεικτική η αναφορά): [Τροία \(αρχαιολογικός χώρος\)](#), [Archaeological Site of Troy](#), [Φωτογραφίες από την Τροία](#) ή και από ελεύθερη αναζήτηση στο Διαδίκτυο.

β) Συμφωνείστε ως προς την εξάρτυση που θα φέρουν οι ήρωές σας. Ενδεικτικά, μπορείτε να βρείτε χρήσιμες πληροφορίες στις παρακάτω σελίδες: [Ο τρωικός μύθος στην τέχνη και τη λογοτεχνία](#), [Αρχαίος ελληνικός οπλισμός](#), [Οπλισμός](#) ή και από ελεύθερη αναζήτηση στο Διαδίκτυο.

γ) Δημιουργήστε το avatar με τον ήρωά σας και ξαναζωντανέψτε τις σκηνές μάχης που διαβάσατε!

Αξιολογώντας τις επιλογές σας ποια συμπεράσματα μπορείτε να βγάλετε; Στην απόδοση του κόσμου και του ήρωά σας πιστεύετε ότι δεχτήκατε επιδράσεις ή/και ακολουθήσατε κάποια πρότυπα και, αν ναι, ποια ήταν αυτά; Η κυρίαρχη εικόνα που διαμορφώσατε προήλθε από ταινίες ή βιντεοπαιχνίδια; Αξιοποιήσατε μήπως περισσότερο στοιχεία από την αρχαιολογική έρευνα; Βασιστήκατε στο αρχαίο κείμενο και σε ποιο βαθμό; Καμία απάντηση δε θεωρείται λανθασμένη! Αναπτύξετε τις απόψεις σας σε ένα σύντομο κείμενο έως 80 λέξεις.

¹ Η ομάδα Α θα ασχοληθεί με το Διομήδη.

Η ομάδα Β θα ασχοληθεί με τον Αχιλλέα.

Η ομάδα Γ θα ασχοληθεί με τον Αγαμέμνονα.

Η ομάδα Δ θα ασχοληθεί με το Μενέλαο.



Z. ΆΛΛΕΣ 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 οριθετημένου παλαιού. (Πόλκας & Τουλούμης 2012).

Θεωρείται, λοιπόν, αυτονόητο ότι ο διδάσκων μπορεί να τροποποιήσει ή να αγνοήσει κάποια/-ες δραστηριότητα 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 εναισθησίες 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, 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



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

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Υπάρχουν επιφυλάξεις ως προς την επάρκεια του προβλεπόμενου χρόνου για την πραγματοποίηση του σεναρίου, καθώς η εξοικείωση των μαθητών με ομαδοσυνεργατικές μεθόδους διδασκαλίας όπως και η ευκταία ευχέρειά τους στη χρήση Η/Υ ενδέχεται να μην αποτελούν κεκτημένες δεξιότητες, δεδομένης μάλιστα της μικρής ηλικίας τους. Επιπρόσθετα, επισημαίνεται ότι ορισμένες από τις δραστηριότητες του σεναρίου απαιτούν για την προσπέλαση και διεκπεραίωσή τους αρκετά υψηλό επίπεδο γνωστικής και νοητικής ωριμότητας από την πλευρά των μαθητών, οπότε ο ρόλος του διδάσκοντα αναδεικνύεται καταλυτικός για την ενέλικη προσαρμογή που θα οδηγήσει στην απρόσκοπη εφαρμογή του σεναρίου. Ειδικότερα, ο σχεδιασμός του εικονικού κόσμου είναι εξαιρετικά απαιτητικός συν τοις άλλοις ο συχνά απαρχαιωμένος εξοπλισμός των σχολικών εργαστηρίων δεν ανταποκρίνεται στις τεχνικές ανάγκες εγκατάστασης και υποστήριξης τόσο «βαρέων» προγραμμάτων, όπως είναι το [Second Life](#).



Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αναστασιάδης, Σ. 1984. *H 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». *Στα Πρακτικά του 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*. Στα Πρακτικά του 2ου Πανελλήνιου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Ημαθίας.

Δαφέρμος, Μ. 2002. *H 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 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. Στο 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: «*H εφαρμογή της ομαδοκεντρικής διδασκαλίας - Τάσεις και εφαρμογές*». Θεσσαλονίκη.



Νέζη, Ε. 2010. «Ενα σχέδιο μαθήματος: Ιλιάδα: Η 206-315». Στα *Πρακτικά του Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης στο 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*. Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας. Υπουργείο δια Βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων, Θεσσαλονίκη.

Σπυρόπουλος, Η. Σ. 1981. «Έκτορος και Αίαντος μονομαχία, Η 161-322». *Φιλόλογος*, τ. 25.

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

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

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., P. C. Blumenfeld, & 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*. 2^η ékδ. 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.

Wertsch, J. V. & P. Tulviste. 1997². «Ο L. S. Vygotsky και η σύγχρονη αναπτυξιακή ψυχολογία» στο Κουγιουμτζάκης Γ. (επιμ.). *Αναπτυξιακή Ψυχολογία. Παρελθόν, παρόν και μέλλον* (μτφρ. Μαρία Σόλμαν). Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης.

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

[τελευταία προσπέλαση στις 28/04/2014].