



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: ΝΕΚΤΑΡΙΑ ΙΩΑΝΝΟΥ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ**  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ

**Θεσσαλονίκη 2014**



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>

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

Τηλ.: 2310 459101 , Φαξ: 2310 459107, e-mail: [centre@komvos.edu.gr](mailto:centre@komvos.edu.gr)



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**

Νεκταρία Ιωάννου

### **Δημιουργός**

Νεκταρία Ιωάννου

### **Διδακτικό αντικείμενο**

Αρχαία Ελληνική Γραμματεία

### **Τάξη**

Β΄ Γυμνασίου

### **Χρονολογία**

Από 13-05-2014 έως 16-05-2014

### **Σχολική μονάδα**

Γυμνάσιο Καστελλάνων Μέσης Κέρκυρας

### **Διδακτική / θεματική ενότητα**

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

### **Διαθεματικό**

Ναι

### **Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα**

Ι. Φιλολογικής Ζώνης

Αρχαία Ελληνική Γραμματεία

Νεοελληνική Γλώσσα

Λογοτεχνία

Ιστορία



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

## II. Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Πληροφορική

Αισθητική Αγωγή

### **Χρονική διάρκεια**

6 διδακτικές ώρες

### **Χώρος**

I. Φυσικός χώρος:

Εντός σχολείου: 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-ανακαλυπτική*: οι μαθητές με την υποστηρικτική καθοδήγηση (η οποία δεν αποκλείεται, αλλά απαιτεί ισορροπία μεταξύ της διδασκαλικής παρεμβατικότητας και της μαθητικής αυτενέργειας)



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

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 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



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

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 εφαρμόστηκε στην τάξη.

### ***Το σενάριο στηρίζεται***

Νεκταρία Ιωάννου: «*ώς έπεσ' έσθλος άνήρ - Μονομαχία και άριστεία 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 «άριστεία» και τον θάνατο του Πατρόκλου.



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

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 «ἀριστείας», που αποτελεί εξαιρετική έκφανση της ηρωικότερης εκδοχής της μάχης εκ του συστάδην και αποτελεί εκδήλωση που εντάσσεται στον 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 «ἀριστείας», 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 συνεχεία, 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, Αγαμέμνωνας, Μενέλαος). Η ονοματοδοσία των ομάδων συσχετίζεται με την πρώτη δραστηριότητα του νέου αυτού Φύλλου Εργασίας, που συνίσταται στη μελέτη και σύγκριση της «ἀριστείας» 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.

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 «ἀριστεία» ενός, με στόχο οι μαθητές να κατανοήσουν τους κοινούς διαχρονικά λογοτεχνικούς τύπους έκφρασης και απόδοσης του μεγαλειωδών κατορθωμάτων των



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

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 εξωανθρώπινες ιδιότητες άγριων ζώων, φυσικών φαινομένων κ.ά.).

Η τελευταία δραστηριότητα αυτού του Φύλλου Εργασίας περιλαμβάνει τη μετάβαση της ίδια βάσης προβληματισμού 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 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 - «ἀριστεία») 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 τους εικονικούς κόσμους 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.





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

## 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 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 επιδοκίμασίας που παραπέμπουν ευθέως στην ορολογία και τα συμφραζόμενα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών με τα οποία ασχολούνται αρκετά τα παιδιά στον ελεύθερο χρόνο τους.



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

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 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 (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



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

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.

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 εμπλακίσουν 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



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

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 *διδασκτικό 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 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



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

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, διαθέσιμος χρόνος, ανάληψη δράσης, επιμονή, συνεισφορά, συμμερφωση 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



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

δυναμικό του μαθητή, προωθώντας και επισπεύδοντας κατά κάποιον 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.

#### Α. 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 «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.



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

- 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 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 στα μεγάλα θέματα του πολέμου με τους ήρωες και τις αριστείες τους αλλά και με τον πόνο, τον 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,



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

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





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

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 εμπεριστατωμένη 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.



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

- 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 επικοινωνιακής αξιολόγησης και αυτοαξιολόγησης.

#### 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 πρόωθησης 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 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 «ἀριστεία» και «οπλική 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 έκφασής του, της «ἀριστείας».



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

### **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



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

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 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 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,



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

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 μεγιστοποίηση 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:

[Π 684-867: Το κύκνειο Άσμα και ο θάνατος του Πάτροκλου](#)

Αρχαία Ιστορία Α΄ Τάξη. Από τους πρώτους ανθρώπους ως την ίδρυση της Κωνσταντινούπολης (330 μ.Χ.):

[Η πόλη-κράτος σε κρίση: πολιτεύματα και νομοθέτες](#) [Εκπαίδευση των Παιδιών της Μπουσουλμανικής Μειονότητας στη Θράκη].

*Κείμενα εκτός σχολικών εγχειριδίων*

Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο:

- Γενικό Λύκειο Νέας Ζίχνης



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

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

- Ελληνικός Πολιτισμός [Ιστοχώρος του Γ. Παπαθανασίου]
- 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)
- Ορθόδοξοι Ορίζοντες [Ιστοχώρος του Γ. Σιμάκου]

### Δαβίδ και Γολιάθ

«Κλέος, κῦδος, εὐχος». 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]

Κορνάρος, Β. «Η μονομαχία του Ερωτόκριτου με τον Άριστο», Δ΄στ. 1689-1782. Στο *Ερωτόκριτος*.1980. Κριτική έκδοση Στ. Αλεξίου. Αθήνα: Ερμής. [Ανάρτηση της συντάκτριας του σεναρίου στο Scribd]

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

Ποταμιάνος, Ν. «Η οπλιτική φάλαγγα και η δημιουργία της πόλης – κράτους»  
[πηγή:Slidshare]

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].



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

[Το άσμα του Αρμούρη](#) [πηγή: Ιστοσελίδα [nektarios.gr](http://nektarios.gr)].

[Το έπος του Γκιλγκαμές](#) [Ανάρτηση της συντάκτριας του σεναρίου στο Scribd]

[Το πάλεμα του Τσαμαδού και του γιου του](#) [«Μυριόβιβλος» αφιερώματα Τμήμα του διαδικτυακού πολιτιστικού κέντρου artopos].

[Του Βασίλη](#) [«Μυριόβιβλος» αφιερώματα Τμήμα του διαδικτυακού πολιτιστικού κέντρου artopos].

[Του μικρού βλαχόπουλου](#) [πηγή: Βικιθήκη]

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

- [Η αριστεία στην ελληνική γλώσσα](#)

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

Υποστηρικτικό/εκπαιδευτικό υλικό

*Βίντεο*

YouTube

Απόσπασμα [Astinos and Stelios Battle Scene](#) από την ταινία “300”. Σκηνοθεσία Σνάιντερ, Ζ.. 2007. Βασισμένη στο ομώνυμο κόμικ του Φρανκ Μίλλερ. [πηγή: YouTube].

Απόσπασμα [Battle of Gaugamela](#) από την ταινία “Alexander”. Σκηνοθεσία Stone, Ο.. 2004. [πηγή: YouTube].

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

Απόσπασμα [Perseus and Calibos Fight; Io's Death](#) από την ταινία “Clash of the Titans”. Σκηνοθεσία Leterrier, L. 2010. [πηγή: YouTube].

*Ηχητικά Αρχεία*



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

Ομήρου, «Ιλιάδα»: ραψωδίες Ε (Απαγγελία Ράνιας Οικονομίδου, 2010), Λ (Απαγγελία Θέμιδας Μπαζάκα, 2010), Ρ (Απαγγελία Λένας Κιτσοπούλου, 2011), Φ (Απαγγελία Μαρίας Ναυπλιώτου, 2011). Εθνικό Θέατρο, Αίθουσα Εκδηλώσεων κτ. Τσίλλερ, μετάφραση: Δ. Ν. Μαρωνίτης (στο πλαίσιο της παρουσίασης όλων των ραψωδιών της «Ιλιάδας», με αφορμή την ολοκλήρωση της μετάφρασης ολόκληρου του έπους από τον Δ. Ν. Μαρωνίτη). [πηγή: “Radio Theatre”: Ραδιοφωνικό Θέατρο - «Ορθόδοξη Πορεία»: Σύλλογος Ορθόδοξων Τυφλών Ελλάδος].

### Ιστοσελίδες

[Archaeological Site of Troy](#) [Ιστοχώρος της UNESCO].

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

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

[Η εμφάνιση της οπλιτικής φάλαγγας](#) [πηγή: Ιστοσελίδα «Εκηβόλος»]

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

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

[Οπλισμός](#) [πηγή: Νόησις - Κέντρο διάδοσης επιστημών και μουσείο τεχνολογίας]

[Οπλίτες](#) [πηγή: Ελληνική ιστορία στο διαδίκτυο - Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού].

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

[Pixton για σχολεία](#) [Ιστότοπος δημιουργίας κόμικς]

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

[Second Life](#) [Εικονικός Κόσμος - 3D virtual world].

[Text2MindMap](#) [On-line δημιουργία εννοιολογικού χάρτη].





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

[The Art Project](#) [Google Cultural Institute].

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

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

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

[Φωτογραφίες από την Τροία](#) [Ιστοσελίδα Yiorgosthalassis]

[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, 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 μάθησης και συνεξέτασης όλων των στοιχείων του περιεχομένου και 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.

***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 τον χωρισμό και τη σύνθεση των ομάδων διασαφηνίζοντας τον ρόλο που θα κληθεί να παίξει κάθε μαθητής σε αυτές (χειριστής Η/Υ, γνώστης λογισμικού παρουσίασης,



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

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 Αχαιο ήρωα:

- Διομήδης
- Αχιλλέας
- Αγαμέμνονας
- Μενέλαος

Οι ομάδες παίρνουν θέση στον υπολογιστή και ανοίγουν το πρώτο Φύλλο Εργασίας που είναι κοινό ανά δύο ομάδες ([Α & Β](#), [Γ & Δ](#)). 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 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 (ανάλογα με την ομάδα τους αυτό μπορεί να είναι είτε η «ἀριστεία» είτε η «οπλική φάλαγγα»).



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

Η αναζήτηση εικόνων σε διαδικτυακές βάσεις δεδομένων που παρέχουν στους επισκέπτες πρόσβαση υψηλής ανάλυσης σε εικαστικά έργα παγκόσμιου βεληνεκού (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 «ἀριστείας» του Πατρόκλου με αντίστοιχες «ἀριστείες» άλλων Αχαιών ηρώων που παρουσιάζονται στο έπος και με τη βοήθεια κατευθυντήριων ερωτήσεων να συνοψίσουν τα συμπεράσματά τους σε έναν εννοιολογικό χάρτη ([Text2MindMap](#)).

Πιο συγκεκριμένα:

- Η πρώτη ομάδα ([Διομήδης](#)) επιστρέφει στη ραψωδία [E 85-94 και 114-165](#) και επιχειρεί αντιπαραβολή με την «ἀριστεία» του Διομήδη.
- Η δεύτερη ομάδα ([Αχιλλέας](#)) μεταβαίνει στη ραψωδία [Φ 1-138](#), για να μελετήσει την κατεξοχήν αριστεία του κατεξοχήν ήρωα του ιλιαδικού έπους, έναν μακροσκελή πολεμικό θρίαμβο που εκτείνεται σε τρεις ραψωδίες.



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

• Η τρίτη ομάδα ([Αγαμέμνωνας](#)) εστιάζει στη ραψωδία [Λ 45-154](#), προκειμένου να πραγματοποιηθεί την «ἀριστεία» του Αχαιού αρχιστράτηγου.

• Η τέταρτη ομάδα ([Μενέλαος](#)) ασχολείται με την «ἀριστεία» του Μενέλαου στη ραψωδία [Ρ 1-118](#).

Εκτός από τη μελέτη του αρχαίου κειμένου από μετάφραση, στις παραπάνω ραψωδίες 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 τον 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 (Διδασκαλία με βάση τη θεωρία της πολλαπλής ευφυΐας - Gardner, 1983).  
Αναλυτικότερα:



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

• Η πρώτη ομάδα (Διομήδης) συγκρίνει την «ἀριστεία» του Πατρόκλου με τη μονομαχία [του Δαβίδ με το Γολιάθ](#) και ένα απόσπασμα από [το έπος του Γκιλγκαμές](#).

• Η δεύτερη ομάδα (Αχιλλέας) ασχολείται με το δημοτικό τραγούδι [Του μικρού Βλαγόπουλου](#) και [το θάνατο του Διγενή](#).

• Η τρίτη ομάδα (Αγαμέμνωνας) εξετάζει τα έργα [Του Βασίλη](#) και [Το άσμα του Αρμούρη](#) (στ. 145-165).

• 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” (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 απόσπασμα από την ταινία “[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».



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

• Η τρίτη ομάδα (Αγαμέμνονας) εξετάζει ένα βίντεο από την ταινία “300” ([Astinos and Stelios Battle Scene](#)), που αποτελεί μεταφορά στην οθόνη της μάχης των Θερμοπυλών

• Η τέταρτη ομάδα (Μενέλαος) πραγματεύεται ένα απόσπασμα ([Battle of Gaugamela](#)) από την ταινία «Αλέξανδρος», όπου παρουσιάζεται η μάχη των Γαυγαμήλων.

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

Εβδομη, 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 εξάρτηση των ηρώων κατά τους μυκηναϊκούς χρόνους, οι μαθητές καλούνται κατόπιν 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.



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

## ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

### Φύλλο Εργασίας 1 (κοινό για τις ομάδες Α και Β)

Αφού μελετήσετε με προσοχή τα ακόλουθα κείμενα:

- *Η άριστεία στην ελληνική γλώσσα.*
- *Οι σκηνές μάχης και μονομαχίας.*
- *Η αριστεία ως τυπική σκηνή του έπους,*
- *Αριστεία και θεομαχία* (βλ. στο τέλος της σελίδας) και
- «Κλέος, κύδος, εὐχος» (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 ιλιαδικό 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 συνθέτουν τον κώδικα αξιών των ηρώων της ομηρικής εποχής;
- 7) Πώς κρίνετε το γεγονός ότι στις «άριστείες» και τις συνακόλουθες κορυφαίες μονομαχίες δε διακρίνεται ποτέ Τρώας πολεμιστής; Μας επιτρέπει κατά τη γνώμη σας αυτό το γεγονός να κατηγορήσουμε τον ποιητή για μεροληψία υπέρ των συμπατριωτών του;



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

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](#)





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

## Φύλλο Εργασίας 2 (κοινό για τις ομάδες Γ και Δ)

Αφού μελετήσετε με προσοχή τα ακόλουθα κείμενα:

- [Οπλιτική φάλαγγα](#)
- [Η οπλιτική φάλαγγα και η δημιουργία της πόλης-κράτους](#)
- [Αρχαϊκή εποχή: η πόλη κράτος και η εξέλιξη του πολιτεύματος](#)
- [Η εμφάνιση της οπλιτικής φάλαγγας](#)
- [Οπλίτες](#)
- [Ο πόλεμος στις αρχαίες ελληνικές πόλεις-κράτη](#)
- [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.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

### Φύλλο Εργασίας 3 - Ομάδα Α' «Διομήδης»

1) Να συγκρίνετε την «ἀριστεία» του Πατρόκλου ([Π 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:

- Το πλήθος των θανάτων των αντιπάλων.
- Την πληθώρα και τις διαφορές των ανδραγαθημάτων.
- Τον τρόπο με τον οποίο εκφράζεται η θεϊκή βοήθεια.
- Το κατά πόσο επηρεάζει η «ἀριστεία» τις ισορροπίες δυνάμεων στα αντίπαλα στρατόπεδα και τον τελικό αντίκτυπο που έχει στην έκβαση της μάχης.
- 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 «ἀριστεία» του ήρωα δεν είναι άγνωστη σε χρόνους προγενέστερους του έπους, ενώ συνηθιζόταν ιδιαίτερα στα νεότερα χρόνια, κυρίως στο Μεσαίωνα ή και αργότερα. Να συγκρίνετε τις ακόλουθες μονομαχίες - «ἀριστείες» α) [του Δαβίδ με το Γολιάθ](#) και β) [Το έπος του Γκιλγκαμές](#) 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”.



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

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 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](#).



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

#### Φύλλο Εργασίας 4 - Ομάδα Β' «Αχιλλέας»

1) Να συγκρίνετε την «ἀριστεία» του Πατρόκλου ([Π 685-750](#)) με αυτήν του Αχιλλέα που θα ακολουθήσει στις ραψωδίες Υ, Φ και Χ (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:

- Το πλήθος των θανάτων των αντιπάλων.
- Την πληθώρα και τις διαφορές των ανδραγαθημάτων.
- Τον τρόπο με τον οποίο εκφράζεται η θεϊκή βοήθεια,
- Το κατά πόσο επηρεάζει η «ἀριστεία» τις ισορροπίες δυνάμεων στα αντίπαλα στρατόπεδα και τον τελικό αντίκτυπο που έχει στην έκβαση της μάχης.
- 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 «ἀριστεία» του ήρωα δεν είναι άγνωστη σε χρόνους προγενέστερους του έπους, ενώ συνηθίζοταν ιδιαίτερα στα νεότερα χρόνια, κυρίως στο Μεσαίωνα ή και αργότερα. Να συγκρίνετε τις ακόλουθες μονομαχίες - «ἀριστείες» 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”.



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

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



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

### Φύλλο Εργασίας 5 - Ομάδα Γ' «Αγαμέμνονας»

- 1) Να συγκρίνετε την «ἀριστεία» του Πατρόκλου ([Πι 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:
- Το πλήθος των θανάτων των αντιπάλων.
  - Την πληθώρα και τις διαφορές των ανδραγαθημάτων
  - Τον τρόπο με τον οποίο εκφράζεται η θεϊκή βοήθεια.
  - Το κατά πόσο επηρεάζει η «ἀριστεία» τις ισορροπίες δυνάμεων στα αντίπαλα στρατόπεδα και τον τελικό αντίκτυπο που έχει στην έκβαση της μάχης.
  - 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 «ἀριστεία» του ήρωα δεν είναι άγνωστη σε χρόνους προγενέστερους του έπους, ενώ συνηθιζόταν ιδιαίτερα στα νεότερα χρόνια, κυρίως στο Μεσαίωνα ή και αργότερα. Να συγκρίνετε τις ακόλουθες μονομαχίες - «ἀριστείες» 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”.



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

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



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

### Φύλλο Εργασίας 6 - Ομάδα Δ' «Μενέλαος»

- 1) Να συγκρίνετε την «ἀριστεία» του Πατρόκλου ([Π 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:
- Το πλήθος των θανάτων των αντιπάλων.
  - Την πληθώρα και τις διαφορές των ανδραγαθημάτων.
  - Τον τρόπο με τον οποίο εκφράζεται η θεϊκή βοήθεια.
  - Το κατά πόσο επηρεάζει η «ἀριστεία» τις ισορροπίες δυνάμεων στα αντίπαλα στρατόπεδα και τον τελικό αντίκτυπο που έχει στην έκβαση της μάχης.
  - 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 «ἀριστεία» του ήρωα δεν είναι άγνωστη σε χρόνους προγενέστερους του έπους, ενώ συνηθιζόταν ιδιαίτερα στα νεότερα χρόνια, κυρίως στο Μεσαίωνα ή και αργότερα. Να συγκρίνετε τις ακόλουθες μονομαχίες - «ἀριστείες» 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”.





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

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



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

### Φύλλο Εργασίας 7 - Κοινό για όλες τις ομάδες

- 1) Βασιζόμενοι στα πορίσματα της προηγούμενης δραστηριότητας, προσπαθήστε να αποδώσετε με τρόπο που σας εκφράζει αισθητικά τη σκηνή της «ἀριστείας» του Αχαιού ήρωα που αντιστοιχεί στην ομάδα σας<sup>1</sup> και πραγματευτήκατε στο προηγούμενο Φύλλο Εργασίας σε έναν εικονικό κόσμο.
  - ο 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.
  - ο Συμφωνείτε ως προς την εξάρτηση 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.
  - ο γ) Δημιουργήστε το avatar με τον ήρωά σας και ξαναζωντανέψτε τις σκηνές μάχης που διαβάσατε!!!
- 2) 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 από ταινίες ή βιντεοπαιχνίδια; Αξιοποιήσατε μήπως περισσότερο στοιχεία από την αρχαιολογική έρευνα; Βασιστήκατε στο αρχαίο

<sup>1</sup> 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.



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

κείμενο και σε ποιο βαθμό; Καμία απάντηση δε θεωρείται λανθασμένη!  
Αναπτύξτε τις απόψεις σας σε ένα σύντομο κείμενο έως 80 λέξεις.



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

## 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/ κάποιες 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 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



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

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 ευκαταία 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 διδάσκοντος αναδεικνύεται καταλυτικός για την ευέλικτη προσαρμογή που θα οδηγήσει στην απρόσκοπτη 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.

Για την εφαρμογή του σεναρίου επιλέχθηκαν τα δύο πρώτα Φύλλα Εργασίας, που μοιράστηκαν αντίστοιχα σε δύο ομάδες, εφόσον υπήρχαν μόνο τέσσερις διαθέσιμοι φορητοί υπολογιστές στο σχολείο. Ο ανεπαρκής τεχνικός εξοπλισμός του σχολείου υπήρξε ο λόγος για τον οποίο παρακάμφθηκε επίσης το τελευταίο (και ίσως πιο ενδιαφέρον) ζητούμενο του σεναρίου, δηλαδή η δημιουργία και εμπύθιση σε έναν εικονικό κόσμο, ενώ η ενασχόληση με τα υπόλοιπα Φύλλα Εργασίας δεν κατέστη δυνατή λόγω έλλειψης χρόνου. Οι ομάδες των μαθητών ήταν πολυάριθμες (έξι ατόμων), γεγονός που δυσκόλεψε αρκετά τη διαδικασία πλοήγησης και μελέτης υλικού από το διαδίκτυο. Τα τελικά παραδοτέα από τους μαθητές είναι εντυπωσιακά,



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

αν κριθούν υπό το πρίσμα της εξελικτικής ατομικής και συλλογικής πορείας του συγκεκριμένου τμήματος.

#### 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 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.



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

- 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). «Έκτορος και Αϊάντος μονομαχία, Η 161-322», *Φιλολόγος*, 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: implicitly changing player behavior*. B. Sc., Simon Fraser University, Master Thesis.
- 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.



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

- 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
- Wertsch J. V. & P. Tulviste. <sup>2</sup> 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>