



*Π3.2.2. Δημιουργία πολυμεσικών εφαρμογών για την κατασκευή σεναρίων και δραστηριοτήτων από τους εκπαιδευτικούς στο μάθημα των Αρχαίων Ελληνικών*

**Σχεδιασμός και ανάπτυξη σεναρίων βασισμένων στο περιβάλλον (για τα ομηρικά έπη)**

**Τίτλος σεναρίου:**  
*«Ένα φαγοπότι της ομηρικής εποχής: Τρώγοντας, πίνοντας και γλεντώντας στα ομηρικά έπη»*

**ΚΟΣΜΑΣ ΤΟΥΛΟΥΜΗΣ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

**Θεσσαλονίκη 2013**



## 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:** Π3.2.2. Δημιουργία πολυμεσικών εφαρμογών για την κατασκευή σεναρίων και δραστηριοτήτων από τους εκπαιδευτικούς στο μάθημα των Αρχαίων Ελληνικών.

**ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ:** ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΙΑ ΓΙΑΝΝΟΥ

**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)



#### Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

- **Τίτλος:** Ένα φαγοπότι της ομηρικής εποχής: Τρώγοντας, πίνοντας και γλεντώντας στα ομηρικά έπη.
- **Δημιουργός:** Τουλούμης Κοσμάς.
- **Διδακτικό αντικείμενο:** Αρχαία Ελληνική Γλώσσα από Μετάφραση – Ομηρικά έπη.
- **Τάξη:** Α΄ ή Β΄ Γυμνασίου.
- **Χρονολογία:** Αύγουστος 2013.
- **Χρονική διάρκεια:** 6 - 7 διδακτικές ώρες.
- **Διδακτική / θεματική ενότητα:** Γενική θεώρηση της Οδύσσειας ή γενική θεώρηση της Ιλιάδας. Προτείνεται η σύνδεση του σεναρίου πρωτίστως με την Οδύσσεια, γιατί εκεί υπάρχουν περισσότερα παραδείγματα εορτών που περιλαμβάνουν και γεύματα π.χ. φιλοξενία Μέντη, φιλοξενία Τηλέμαχου στην Πύλο και στη Σπάρτη, το γλέντι με τον Οδυσσέα στη χώρα των Φαιάκων, όπου εκεί εμπλέκονται και άλλες δραστηριότητες που το καθιστούν ένα κανονικό «πανηγύρι» κ.λπ.
- **Χώρος:** Εργαστήριο πληροφορικής, σχολική αίθουσα με χρήση διαδραστικού πίνακα.
- **Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή:**

Εξοικείωση του διδάσκοντα και των μαθητών/μαθητριών με αναζητήσεις στο διαδίκτυο, με χρήση λογισμικών, όπως τα «Ομηρικά Έπη» που αποτελούν επίσημο υποστηρικτικό υλικό για τη διδασκαλία των [ομηρικών επών στην Α΄ και Β΄ Γυμνασίου](#), με λογισμικά παρουσίασης, όπως, για παράδειγμα, το MS PowerPoint, αλλά και με προγράμματα δημιουργίας φυλλαδίων, όπως το [Publisher](#).

#### Εφαρμογή στην τάξη:

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.



*Το σενάριο στηρίζεται*

---

*Το σενάριο αντλεί*

---

## **B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ / ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Οι μαθητές, χωρισμένοι σε ομάδες που έχουν συγκεκριμένες αποστολές, εντοπίζουν τις αναφορές του Ομήρου στα γεύματα – συμπόσια, δηλαδή στα φαγοπότια, που γίνονται στα ομηρικά ανάκτορα. Αποδομούν αυτή τη δραστηριότητα αναλύοντας τόσο τα πραγματολογικά της στοιχεία, όσο και τη νοηματοδότησή της. Βρίσκουν τα πρόσωπα που σχετίζονται με αυτήν, τους χώρους, όπου πραγματοποιείται, τις τροφές και τα ποτά που καταναλώνονται, τα σκεύη που χρησιμοποιούνται, αναζητούν ακόμα και τη διαχρονική εξέλιξη του γλεντιού. Εστιάζουν, τελικά, στην κοινωνική σημασία του θεσμού διερευνώντας τους δεσμούς που αναπτύσσονται και τις κοινωνικές σχέσεις που αναπαράγονται μέσω αυτού, όπως, για παράδειγμα, η ομηρική φιλοξενία. Αξιοποιούν προς αυτήν την κατεύθυνση το συνοδευτικό του σχολικού βιβλίου λογισμικό «Ομηρικά Έπη» και τις πληροφορίες που δίνονται εκεί για το ίδιο θέμα καθώς και το διαδίκτυο. Όλες οι επιμέρους δραστηριότητες των ομάδων συντείνουν σε μια τελική σύνθεση, ώστε να αναπαρασταθεί ένα ανάλογο ομηρικό φαγοπότι στα πλαίσια μιας εικονικής έκθεσης με τίτλο «Τρώγοντας και πίνοντας στον Όμηρο: από τη διασκέδαση στη δημιουργία κοινωνικών σχέσεων και δεσμών», η οποία μπορεί να συνοδεύεται και από ένα ενημερωτικό φυλλάδιο.

## **Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

### ***Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο***

Το θέμα των γιορτών που συνδυάζονται με γεύμα και οινοποσία και γενικότερα με φαγοπότι, το λεγόμενο «τσιμπούσι», δηλαδή, από το αρχαιοελληνικό «συμπόσιον», απασχολεί τη σύγχρονη αρχαιολογική και ανθρωπολογική επιστημονική έρευνα



(Wright 2004, Hitchcock, Laffineur & Crowley 2008), αλλά και τις ομηρικές σπουδές (Sherratt 2004). Τονίζεται ιδιαίτερα η σημασία παρόμοιων εκδηλώσεων από την πρώιμη προϊστορία (Halstead 2004), ήδη, για την ενίσχυση των δεσμών μιας κοινότητας, αλλά και για τη συμβολική αναπαραγωγή ιδεών και αντιλήψεων, οι οποίες δρουν καταλυτικά για την υποδήλωση κοινωνικών διαφορών ή για την ενδυνάμωση κοινωνικών συμμαχιών (Wright 2004, Hitchcock, Laffineur & Crowley 2008, Nakassis 2012).

Η ενασχόληση των μαθητών με το συγκεκριμένο θέμα μπορεί να αποβεί ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα. Θα ασχοληθούν με μια δραστηριότητα που υποκρύπτει σειρά νοημάτων για τη ζωή και τον κόσμο. Μπορούν, συνακόλουθα, να πραγματοποιήσουν αναγωγές και στο σήμερα, όπου παρόμοια γλέντια, διατηρούνται ακόμα στην οικογενειακή αλλά και στην ευρύτερη κοινωνική πρακτική (οικογενειακές, κοινοτικές και θρησκευτικές γιορτές και πανηγύρια).

Οι γιορτές με γεύματα ή τα απλά γεύματα αποτελούν συνηθισμένο επαναλαμβανόμενο μοτίβο της επικής ποίησης, ενώ συμπεριλαμβάνονται στο τυπικό της φιλοξενίας. Συμμετέχουν σε αυτές είτε τα μέλη των ανώτερων τάξεων, όπως στην περίπτωση της φιλοξενίας του Μέντη στην Ιθάκη ή του Τηλέμαχου στη Σπάρτη, αλλά και όλοι οι κάτοικοι μιας πόλης, όπως συμβαίνει με τη γιορτή προς τιμήν του Οδυσσέα που οργανώνεται από τους Φαίακες στη Σχερία.

Όσον αφορά την παιδαγωγική διάσταση του σεναρίου, ακολουθείται [η θεωρία του «Σχεδίου» \(Design\)](#), η οποία σε συνδυασμό με τους πολυγραμματισμούς αξιοποιεί τις ΤΠΕ στην κατεύθυνση της δημιουργίας μαθητών, παραγωγών της γνώσης που λειτουργούν με βάση τις ταυτότητές τους (Cope & Kalantzis 2000, Kalantzis & Cope 2008).

#### **Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ – ΣΤΟΧΟΙ**



Η εμβάθυνση στην ομηρική κοινωνία και η προσπάθεια σύνδεσης των ομηρικών επών και των λογοτεχνικών χαρακτηριστικών τους με αυτή οδηγεί σε μια ανάλυση περιεχομένου της περιγραφής των ομηρικών γλεντιών και όλων όσων τα συνοδεύουν.

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

Οι μαθητές:

- Έρχονται σε επαφή με τον υλικό και πνευματικό πολιτισμό της ομηρικής εποχής.
- Γνωρίζουν τον ομηρικό κόσμο, τις στάσεις, τις αξίες και τις πεποιθήσεις του μέσα από τα γλέντια που πραγματοποιούνται με τη συμμετοχή σημαντικών προσώπων.
- Αξιολογούν τη σημασία των κοινών γευμάτων και των γλεντιών που τα συνοδεύουν για την εδραίωση κοινοτικών και κοινωνικών σχέσεων διαχρονικά.
- Εντοπίζουν τις κοινωνικές, οικονομικές και πολιτισμικές διαστάσεις δραστηριοτήτων που υπάρχουν και σήμερα στη ζωή μας, όπως οι οικογενειακές γιορτές και τα ομαδικά πανηγύρια.

### ***Γνώσεις για τη γλώσσα***

Αναμένεται οι μαθητές να:

- Εκτιμήσουν τον τρόπο με τον οποίο δομείται η διήγηση ενός γλεντιού στα ομηρικά έπη (τυπικό, στερεότυπες εκφράσεις, πρωταγωνιστές, αφηγηματικές τεχνικές).
- Συνειδητοποιήσουν τον ρόλο των επικών τραγουδιών και του έπους στη ζωή των ανθρώπων της ομηρικής εποχής, από τη στιγμή που οι αοιδοί αποτελούν συστατικά στοιχεία αυτών των γλεντιών, τραγουδώντας, μάλιστα, άσματα που σχετίζονται με τους ομηρικούς ήρωες.

### ***Γραμματισμοί***

*Γλωσσικός – Κλασικός γραμματισμός:*





Οι μαθητές εκτιμούν την αξία των ομηρικών επών προσεγγίζοντάς τα ως λογοτεχνικά κείμενα και ως κείμενα που προσφέρουν πληροφορίες για τους ανθρώπους και τη δράση τους σε συγκεκριμένες εποχές.

*Νέοι γραμματισμοί:*

Η χρήση των ΤΠΕ ως περιβαλλόντων διερεύνησης, ανακάλυψης και μάθησης συνοδεύεται από την καλλιέργεια των ανάλογων κάθε φορά δεξιοτήτων.

*Κριτικός γραμματισμός:*

Οι μαθητές χρησιμοποιούν κριτικά τις ΤΠΕ, αφού τις αντιμετωπίζουν ως πηγές από όπου αντλούν το υλικό τους, για να δημιουργήσουν τη δική τους εργασία. Σε αυτή καταθέτουν τις δικές τους νοηματοδοτήσεις για τον κόσμο, αφού πρώτα αποδομήσουν έννοιες και νοήματα μιας άλλης εποχής. Τα ομηρικά γλέντια που συμπεριλαμβάνονται στα ομηρικά έπη μετατρέπονται, έτσι, σε μέσα «ανάγνωσης» της πραγματικότητας σε πολλαπλά επίπεδα και όχι μόνο στα επιφανόμενά της.

## **Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ**

### ***Αφετηρία***

Σε μια από τις ενότητες που περιγράφουν ένα ομηρικό γλέντι που συμπεριλαμβάνει ευωχία οι μαθητές καλούνται να το συγκρίνουν με ανάλογες σημερινές δραστηριότητες. Μπορεί να τεθεί, επίσης, το εξής ερώτημα, είτε προφορικά στο πλαίσιο μιας διαδικασίας καταιγισμού ιδεών είτε ψηφιακά στο ιστολόγιο της τάξης.

*«Γιατί πραγματοποιείται ένα γλέντι; Εκτός από το φαγητό, το ποτό και τη γενικότερη διασκέδαση πώς μπορεί να επηρεάζει ένα γλέντι τις σχέσεις των ανθρώπων που συμμετέχουν σε αυτό; Σκεφτείτε γλέντια τα οποία έχετε δει ή στα οποία βρεθήκατε με την οικογένειά σας ή ένα πανηγύρι».*

*«Στην ομηρική εποχή ποια σημασία μπορεί να είχε ένα γλέντι για τις σχέσεις των ανθρώπων μεταξύ τους;»*

Όλα αυτά θα τα αναζητήσουμε στις περιγραφές που περιλαμβάνονται στα ομηρικά έπη».



### ***Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο***

Το παρόν σενάριο μπορεί να συνδεθεί με τη φιλοξενία του Μέντη από τον Τηλέμαχο, του Τηλέμαχου από τον Νέστορα και τον Μενέλαο, οι εκδηλώσεις προς το πρόσωπο του Οδυσσέα στη χώρα των Φαιάκων στην Οδύσσεια ή τα γεύματα στις σκηνές του Αγαμέμνονα και του Αχιλλέα στην Ιλιάδα. Η συνολική θεώρηση της Οδύσσειας η οποία και επιλέγεται εδώ προσφέρεται, επίσης, για την εφαρμογή του.

### ***Αξιοποίηση των ΤΠΕ***

Το λογισμικό «Ομηρικά Έπη», το διαδίκτυο ως χώρος αναζήτησης πληροφοριών, λογισμικά παρουσίασης ως μέσα για την προβολή των εργασιών των μαθητών, αλλά και ανοικτά διερευνητικά περιβάλλοντα, όπως αυτό της Πύλης του Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας, συντελούν στην προσέγγιση του όλου θέματος μέσα σε ένα πλαίσιο κριτικού γραμματισμού.

### ***Διδακτική πορεία / στάδια / φάσεις***

#### ***Α' φάση:***

#### ***1<sup>η</sup> διδακτική ώρα***

Οι μαθητές χωρίζονται σε έξι ομάδες των τεσσάρων ή πέντε ατόμων, ανάλογα, και τους μοιράζεται ένα φύλλο εργασίας που περιέχει οδηγίες για την πρώτη προσέγγιση του θέματος, αλλά και την αποστολή της κάθε ομάδας (οι λογοτέχνες, οι προσωπογράφοι, οι αοιδοί, οι αρχιτέκτονες, οι αρχαιολόγοι, οι διατροφολόγοι). Το φύλλο εργασίας χωρίζεται, σύμφωνα με τα παραπάνω, σε δύο μέρη.

Στο πρώτο μέρος, οι μαθητές καλούνται να “αποδομήσουν” ένα γλέντι στο ομηρικό έπος. Εντοπίζουν τόσο τη λογοτεχνική όσο και την πραγματολογική του διάσταση. Καταγράφουν τυπικές και στερεότυπες εκφράσεις, αφηγηματικές τεχνικές αλλά και τον «κόσμο» που πάλλεται σε ένα ομηρικό γλέντι: επίσημα πρόσωπα και πρόσωπα της καθημερινότητας, τους αοιδούς, χώρους, σκεύη και έπιπλα, τροφές και ποτά.

#### ***2<sup>η</sup> διδακτική ώρα***





Στο δεύτερο μέρος του φύλλου εργασίας, στο εργαστήριο της πληροφορικής αναζητούν και εντοπίζουν στο λογισμικό «Ομηρικά έπη» και στις αντίστοιχες ενότητες όλες τις πληροφορίες που μπορούν να είναι χρήσιμες. Στα λεξικά της Πύλης του Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας προσεγγίζουν τις τυχόν άγνωστες λέξεις που μπορεί να συναντήσουν. Αναπτύσσουν, έτσι, δεξιότητες χρήσης απλών λογισμικών τα οποία και αντιμετωπίζουν και ως πηγές για τις εργασίες τους.

### **3<sup>η</sup> διδακτική ώρα**

Ακολουθεί η διεκπεραίωση της αποστολής κάθε ομάδας. Οι [λογοτέχνες](#) εμβαθύνουν στην ομηρική περιγραφή των γλεντιών και στα λογοτεχνικά χαρακτηριστικά τους. Οι [προσωπογράφοι](#) συλλέγουν πληροφορίες για τα επώνυμα και μη πρόσωπα που συμμετέχουν σε ένα γλέντι. Οι [αιιδοί](#) καταγράφουν το ψυχαγωγικό μέρος ενός ομηρικού γλεντιού. Οι [αρχιτέκτονες](#) ασχολούνται με τους χώρους όπου διαδραματίζονται όλα αυτά. Οι [αρχαιολόγοι](#) περιγράφουν και αναλύουν τον υλικό πολιτισμό, τα σκεύη και τα έπιπλα. Οι [διατροφολόγοι](#) διερευνούν τα φαγητά και τα ποτά που καταναλώνονται σε ένα παρόμοιο γλέντι. Η αναζήτηση στο διαδίκτυο, αλλά και τα ευρήματά τους στα «Ομηρικά Έπη» μπορεί να τους βοηθήσουν προς αυτήν την κατεύθυνση.

### **4<sup>η</sup> διδακτική ώρα**

Οι ομάδες παρουσιάζουν τα αποτελέσματά τους.

### **Β' φάση**

### **5<sup>η</sup> διδακτική ώρα**

Οι ομάδες αναδιατάσσονται και δημιουργούνται νέες, οι οποίες αποτελούνται από έναν λογοτέχνη, έναν προσωπογράφο, έναν αιιδό, έναν αρχιτέκτονα, έναν αρχαιολόγο και έναν διατροφολόγο. Τους μοιράζεται νέο φύλλο εργασίας στο οποίο περιγράφεται η τελική τους αποστολή που είναι η δημιουργία μιας εικονικής έκθεσης με τίτλο «Τρώγοντας και πίνοντας στον Όμηρο: από τη διασκέδαση στη δημιουργία κοινωνικών σχέσεων και δεσμών». Οι μαθητές κουβαλούν την εμπειρία τους από τις



προηγούμενες ομάδες τους και προσπαθούν να επιλύσουν το πρόβλημα που τους τέθηκε στην αφετηρία της διδασκαλίας.

### ***6<sup>η</sup> – 7<sup>η</sup> διδακτική ώρα***

Γίνεται η τελική σύνθεση των δεδομένων και η παρουσίασή τους στις ομάδες. Δημιουργείται η εικονική έκθεση και το συνοδευτικό της ενημερωτικό φυλλάδιο σύμφωνα με τις προδιαγραφές του [Publisher](#).

Αν υπάρχει ιστολόγιο του μαθήματος μπορεί να αξιοποιείται σε όλη τη διδακτική διαδικασία ως ανατροφοδοτικό μέσο των ομάδων, αλλά και στο τέλος ως περιβάλλον ανάρτησης του τελικού προϊόντος.



## ΣΤ. ΦΥΛΛΟ / Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

### Φύλλο εργασίας 1<sup>ης</sup> φάσης

#### Κοινό φύλλο εργασίας για όλες τις ομάδες

Το κοινό φύλλο εργασίας δίνεται στους μαθητές, αφού πρώτα χωριστούν ανάλογα με τους ρόλους και τις αποστολές που θα επιλέξουν.

#### *Α Μέρος*

- Να εντοπίσετε και να καταγράψετε όλα τα σημεία της Οδύσσειας, όπου περιγράφονται γλέντια που συμπεριλαμβάνουν φαγοπότι.
- Να δημιουργήσετε έναν πίνακα, στον οποίο θα κατατάξετε, αφού εντοπίσετε τις τυπικές και στερεότυπες εκφράσεις, αφηγηματικές τεχνικές, καθώς και ό,τι σχετίζεται με ένα ομηρικό γλέντι: επίσημα πρόσωπα και πρόσωπα της καθημερινότητας, τους αοιδούς, χώρους, σκεύη και έπιπλα, τροφές και ποτά.

#### *Β Μέρος*

Ανάλογα με τον ρόλο και την αποστολή σας χρησιμοποιήστε το λογισμικό «Ομηρικά έπη», για να βρείτε πληροφορίες:

- Οι λογοτέχνες για όλες τις αφηγηματικές τεχνικές που χρησιμοποιούνται στο ποιητικό κείμενο. Εντοπίστε κυρίως πώς αναπτύσσονται τα σημεία της περιγραφής και της αφήγησης, αλλά και η γλώσσα και το ύφος του κειμένου.
- Οι προσωπογράφοι για τα επώνυμα και μη πρόσωπα που συμμετέχουν σε ένα γλέντι.
- Οι αοιδοί να βρουν ποιες δραστηριότητες συνδέονται με το καθαρά ψυχαγωγικό μέρος ενός ομηρικού γλεντιού.
- Οι αρχιτέκτονες για τους χώρους, όπου γίνονται τα ομηρικά γλέντια.
- Οι αρχαιολόγοι να βρουν, να περιγράψουν και να αναλύσουν τον υλικό πολιτισμό, τα σκεύη και τα έπιπλα που χρησιμοποιούνται.



- Οι διατροφολόγοι για τα φαγητά και τα ποτά που καταναλώνονται σε ένα παρόμοιο γλέντι.
- Σε περίπτωση που έχετε άγνωστες λέξεις ή έννοιες μπορείτε να συμβουλευθείτε τα λεξικά της [Πύλης](#) του Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας. Να παρουσιάσετε τα αποτελέσματα των ερευνών σας στους συμμαθητές σας και να τα αναρτήσετε στο ιστολόγιο του μαθήματος.



## Φύλλο εργασίας 2<sup>ης</sup> φάσης

### Κοινό Φύλλο Εργασίας για όλες τις ομάδες

- Αποστολή σας είναι να δημιουργήσετε μια εικονική έκθεση (μπορείτε να χρησιμοποιήσετε εφαρμογές MS PowerPoint ή MovieMaker) με τίτλο «Τρώγοντας και πίνοντας στον Όμηρο: από τη διασκέδαση στη δημιουργία κοινωνικών σχέσεων και δεσμών».
- Θα αξιοποιήσετε τα ευρήματά σας από τις προηγούμενες ομάδες σας.
- Σκεφτείτε πώς η κοινωνική θέση των ανθρώπων επηρεάζει τον τρόπο που αυτοί συμμετέχουν σε τέτοια γλέντια και τι είδους σχέσεις δημιουργούν με τους άλλους ανθρώπους.
- Συνδέστε χώρους, τραγούδια, σκεύη, έπιπλα, τροφές και ποτά μεταξύ τους, αλλά και με τα πρόσωπα και την κοινωνική τους θέση και δημιουργήστε την έκθεσή σας.
- Συνοδέψτε την έκθεση με ένα φυλλάδιο, αφίσα (π.χ. σε [Glogster](#)) ή τετράπτυχο (π.χ. σε [Publisher](#)), όπου θα περιγράφετε:
  - σε ποιόν απευθύνεται αυτή (το κοινό σας).
  - τον σκοπό της.
  - τι περιλαμβάνει.
  - το σκεπτικό σας.
- Παρουσιάστε την έκθεση στους συμμαθητές σας



## **Z. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ**

Το σενάριο μπορεί να ενταχθεί στο πλαίσιο ενός ευρύτερου project για την ομηρική κοινωνία και τις εκφάνσεις της.. Μπορεί, επίσης, να περιοριστεί μόνο στην πρώτη φάση του, αν ο διδάσκων συναντήσει δυσκολίες κατανόησης των ζητούμενων από τους μαθητές.

## **H. ΚΡΙΤΙΚΗ**

Η πραγματοποίηση της δεύτερης φάσης του σεναρίου μπορεί να συναντήσει σημαντικά εμπόδια ως προς τη δυνατότητα των μαθητών της Α΄ Γυμνασίου να αντιληφθούν επακριβώς τι πρέπει να κάνουν. Ίσως χρειαστεί, λοιπόν, η προσθήκη μιας διδακτικής ώρας για περισσότερες εξηγήσεις σε σχέση με τα ζητούμενα. Το πρόβλημα που τίθεται στην αφετηρία της διδακτικής πορείας μπορεί να βοηθήσει προς αυτή την κατεύθυνση. Αν τα εμπόδια είναι ανυπέρβλητα προτείνεται η ολοκλήρωση του σεναρίου στην πρώτη φάση και να ζητηθεί ως τελική εργασία μια απλή έκθεση που θα παρουσιάζει τα ευρήματα των ομάδων της πρώτης φάσης. Αυτό, βέβαια, θα το αποφασίσει ο διδάσκων ο οποίος είναι και ο μόνος αρμόδιος, για να εκτιμήσει τις δυνατότητες και τις ανάγκες της τάξης που θα το εφαρμόσει.





## Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Cope, B. & Kalantzis, M. (eds) (2000). *Multiliteracies. Literacy Learning and the Design of Social Futures*. London: Routledge
- Halstead, P. 2004. "Farming and feasting in the Neolithic of Greece: the ecological context of fighting with food". *Documenta Preahistorica XXXI*: 151-161. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο στη διεύθυνση <http://arheologija.ff.uni-lj.si/documenta/pdf31/31halstead.pdf> [τελευταία επίσκεψη 05/08/2013].
- Hitchcock, L, Laffineur, R. & J. L. Crowley (eds.) 2008: *The Aegean Feast: Proceedings of the 12th International Aegean Conference/12e Rencontre Égéenne Internationale*, University of Melbourne, Centre for Classics and Archaeology, 25-29 March 2008, *Aegaeum* 29. DAIS.
- Kalantzis, M. & Cope B. 2008. *Νέα Μάθηση. Μετασχηματιστικοί Σχεδιασμοί για την Παιδαγωγική και την Αξιολόγηση*. Διαθέσιμο στη διεύθυνση <http://neamathisi.com/learning-by-design/> [τελευταία επίσκεψη 05/08/2013].
- Nakassis, D. 2012. "Prestige and Interest: Feasting and the King at Mycenaean Pylos" *Hesperia (The Journal of the American School of Classical Studies at Athens)* 81: 1-30
- Sherratt, S. 2004. "Feasting in Homeric Epic". *Hesperia (The Journal of the American School of Classical Studies at Athens)* 73: 301-337.
- Wright, J. C. (ed.). 2004. *The Mycenaean Feast*. Princeton. American School of Classical Studies at Athens.