

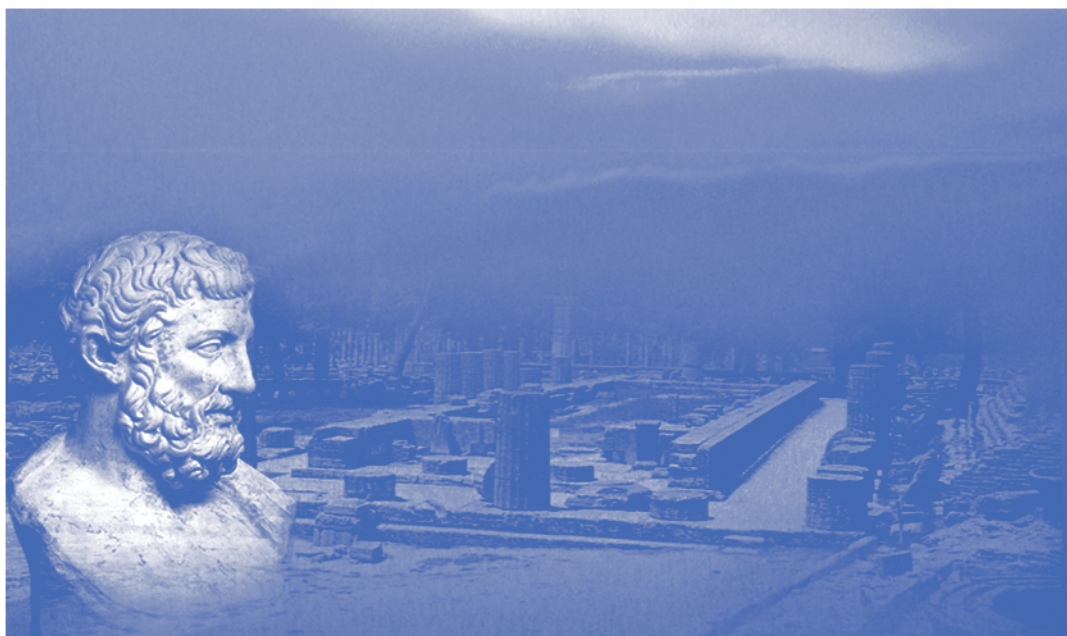
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ

Μιχάλης Δήμου

Α. Αρχαία Ελλάδα – Τόπος και Άνθρωποι

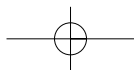
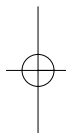
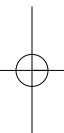
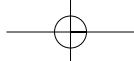
Β. Ηροδότου Ιστορίες

Α΄, Β΄ γυμνασίου



ΟΔΗΓΟΣ ΧΡΗΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΕΚΔΟΣΕΩΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΩΝ ΒΙΒΛΙΩΝ
ΑΘΗΝΑ



Α: ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ – ΤΟΠΟΣ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ
Β : ΗΡΟΔΟΤΟΥ ΙΣΤΟΡΙΕΣ

Α', Β' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

ΟΔΗΓΟΣ ΧΡΗΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Δημιουργός

Μιχάλης Δήμου, Σχολικός Σύμβουλος

Κριτές

Αγγελική Σακελλαρίου, Μέλος ΔΕΠ

Αιμιλία Βλαχογιάννη, Σχολική Σύμβουλος

Αλέξανδρος Κόντος, Εκπαιδευτικός Β'θμιας Εκπαίδευσης

Υπεύθυνη του Μαθήματος

Χριστίνα Αργυροπούλου, Σύμβουλος Π.Ι.

Υπεύθυνη του Υποέργου

Μαρία Γατσίου, Εκπαιδευτικός Β'θμιας Εκπαίδευσης

Ανάδοχος:

ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

Απαγορεύεται η αναπαραγωγή οποιουδήποτε τμήματος αυτού του εκπαιδευτικού υλικού που καλύπτεται από δικαιώματα (copyright) ή η χρήση του σε οποιαδήποτε μορφή, χωρίς τη γραπτή άδεια του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.

Γ' Κ.Π.Σ./ΕΠΕΑΕΚ ΙΙ/ΕΝΕΡΓΕΙΑ2.2.1/Κατηγορία πράξεων 2.2.1α:
“Αναμόρφωση των προγραμμάτων σπουδών και συγγραφή νέων εκπαιδευτικών πακέτων”

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ**Μιχάλης Αγ. Παπαδόπουλος**

Ομότιμος Καθηγητής του Α.Π.Θ.

Πρόεδρος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Πράξη με τίτλο:

“Συγγραφή νέων βιβλίων και παραγωγή Υποστηρικτικού εκπαιδευτικού υλικού με βάση το ΔΕΠΠΣ και τα ΑΠΣ για το Γυμνάσιο”

Επιστημονικός Υπεύθυνος του Έργου

Αντώνιος Σ. Μπομπέτης

Σύμβουλος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Αναπληρωτές Επιστημονικοί Υπεύθυνοι του Έργου

Γεώργιος Κ. Παληός

Σύμβουλος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Ιγνάτιος Ε. Χατζηευστρατίου

Μόνιμος Πάρεδρος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Έργο συγχρηματοδοτούμενο 75% από το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο και 25% από εθνικούς πόρους

I. ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΝΘΕΣΗ ΚΑΙ ΣΥΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΔΙΣΚΟΥ

A. ΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΟΙ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

1. Ο δίσκος υποστηρικτικού υλικού, όπως δηλώνει και η ονομασία του, περιέχει γνωστικό υλικό για την υποστήριξη του συγκεκριμένου μαθήματος. Η υποστήριξη αυτή περιλαμβάνει την προέκταση και εμβάθυνση στην επεξεργασία, καθώς και τη συμπλήρωση στοιχείων που από τη φύση του το σχολικό εγχειρίδιο δεν μπορεί να καλύψει. Τόσο λοιπόν στο περιεχόμενό του, όσο και στη μέθοδο προσέγγισης ο δίσκος δεν ταυτίζεται με το σχετικό εγχειρίδιο, αλλά στοχεύει στη διεύρυνση του περιεχομένου του. Εννοείται ότι αυτό γίνεται πάντα μέσα στο πλαίσιο που καθορίζει το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών, καθώς και οι συναφείς οδηγίες του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.
2. Η στοχοθεσία του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγραμμάτων Σπουδών αποτέλεσε βασικό γνώμονα για τη σύνθεση του υποστηρικτικού υλικού. Τα μαθησιακά αντικείμενα εξετάζονται μέσα από την οπτική διαφόρων επιστημονικών κλάδων έτσι ώστε να τοποθετηθούν ως στοιχεία ενός ευρύτερου γνωστικού συνόλου. Αυτό πραγματώνεται εν μέρει μέσα από τη σύνδεση με άλλα μαθήματα. Συχνά όμως η σύνδεση αυτή έχει εμπειρικό χαρακτήρα και το ερέθισμα απευθύνεται στο συναίσθημα, τη διαίσθηση, τη φαντασία, την κρίση του χρήστη. Μ' αυτό τον τρόπο η μαθησιακή διαδικασία λειτουργεί ως ανακάλυψη και κατάκτηση της γνώσης κι όχι ως αναπαραγωγή της.
3. Τα στοιχεία πάνω στα οποία αρθρώνεται αυτή η διαθεματική προσέγγιση εκτείνονται σ' ένα ευρύ πεδίο νοητικών και ψυχικών λειτουργιών. Η άσκηση της κριτικής ικανότητας συνδυάζεται με την ανάπτυξη της φαντασίας, την καλλιέργεια της ευαισθησίας, την ενεργοποίηση της συναισθηματικής διάστασης της κριτικής σκέψης, ακόμα και της διαίσθησης. Η ομοιότητα και η διαφορά, η αντιστοίχιση και η αναλογία, η ποσότητα και ποιότητα, ο διαχρονικός χαρακτήρας, αποτελούν τους άξονες πάνω στους οποίους δομείται το υποστηρικτικό υλικό σύμφωνα με τις σχετικές προδιαγραφές του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.
4. Ο βιωματικός χαρακτήρας της παρεχόμενης γνώσης αποτέλεσε μιαν άλλη βασική μέριμνα της εργασίας αυτής. Ο θεατρικός χαρακτήρας στην παρουσίαση των θεμάτων προτιμήθηκε ακριβώς γιατί η παραστατικότητα και η αμεσότητα εξοικειώνουν τον χρήστη με το διδακτικό αντικείμενο κι αυτή η εξοικείωση είναι βασικός παράγοντας για την πρόσληψη και αφομοίωση της γνώσης. Συμπληρωματικά προς την κατεύθυνση αυτή λειτουργούν οι παιγνιώδεις ασκήσεις, ιδιαίτερα με

τη στρατηγική διάκρισης και επισήμανσης του ορθού ή του λάθους, οι ελεύθερες, δημιουργικές εργασίες, ακόμα και οι δραματοποιήσεις, όπου το θέμα το επέτρεπε.

5. Πολλές από τις ασκήσεις και τις εργασίες είναι ομαδικές πράγμα που εξασφαλίζει τη συνεργασία και την επικοινωνία. Σ' αυτές τις περιπτώσεις η πρωτοβουλία και η αυτενέργεια των μαθητών έχουν το προβάδισμα, αλλά ο συντονισμός από τη μεριά του καθηγητή κρίνεται απαραίτητος. Γενικά πολλές από τις σελίδες του δίσκου είναι ελεύθερες, προσφέρουν ερεθίσματα για σκέψη και δημιουργία κι έτσι ο ρόλος του καθηγητή όχι μόνο δε μειώνεται, αλλά αντίθετα γίνεται πιο σημαντικός, καθώς εμπλέκεται μέσα σε διαδικασίες και διεργασίες συντονισμού, καθοδήγησης, ελέγχου.
6. Η αξιολόγηση προκύπτει από δυο τομείς: τις ασκήσεις που βαθμολογούνται και τις ελεύθερες εργασίες που αξιολογούνται από τον καθηγητή ή και από όλη την τάξη μετά από κάποια παρουσίαση. Οι ασκήσεις που βαθμολογούνται αποτελούν ουσιαστικά μια αυτοαξιολόγηση, καθώς ο έλεγχος γίνεται από τη συσκευή.

B. ΣΥΝΘΕΣΗ ΚΑΙ ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ

1. Η σύνθεση και δομή του υποστηρικτικού υλικού ακολουθεί το πρόγραμμα διδασκαλίας των δυο μαθημάτων και των αντίστοιχων εγχειριδίων. Το πρώτο που προορίζεται για την Α' Γυμνασίου έχει τίτλο "ΗΡΟΔΟΤΟΥ ΙΣΤΟΡΙΕΣ" και περιλαμβάνει αποσπάσματα από το έργο του Ηροδότου. Το δεύτερο που προορίζεται για τη Β' Γυμνασίου έχει τίτλο "ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ: Ο ΤΟΠΟΣ ΚΑΙ ΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ" και αναφέρεται στον ιδιωτικό βίο των αρχαίων Ελλήνων. Τα διδακτικά αυτά αντικείμενα έχουν το καθένα τον ιδιαίτερό του χαρακτήρα που διατηρήθηκε και στο δίσκο υποστηρικτικού υλικού. Ωστόσο όπου υπήρχαν δυνατότητες σύγκλισης, αντιστοίχισης, αναλογίας, αντίθεσης έγιναν οι κατάλληλες παραπομπές και συνδέσεις.
2. Το υποστηρικτικό υλικό για το πρώτο μάθημα "ΗΡΟΔΟΤΟΥ ΙΣΤΟΡΙΕΣ" περιλαμβάνει πέντε μεγάλες ενότητες με τους εξής τίτλους:
 - A. Ο ελληνισμός του Ανατολικού Αιγαίου
 - B. Ο κόσμος της Ασίας
 - Γ. Οι μυθικές διηγήσεις του Ηροδότου
 - Δ. Η σύγκρουση των δυο κόσμων και η Ιωνική Επανάσταση
 - Ε. Οι Περσικοί πόλεμοι: διεξαγωγή και σημασία τους. αντικείμενο
 Για το δεύτερο μάθημα "ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ: Ο ΤΟΠΟΣ ΚΑΙ ΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ" το υποστηρικτικό υλικό δομήθηκε επίσης σε πέντε μεγάλες ενότητες που

αναφέρονται στον ιδιωτικό βίο των αρχαίων Ελλήνων και καλύπτουν σχεδόν ολόκληρο το αντίστοιχο υλικό του σχολικού εγχειριδίου.

Οι ενότητες αυτές είναι :

- A. Τα αθλήματα
 - B. Η κατοικία
 - Γ. Η ενδυμασία
 - Δ. Η διατροφή
 - E. Τα συμπόσια.
3. Οι ενότητες αυτές χωρίζονται φυσικά σε υποενότητες ανάλογα με τη φύση και την ιδιαιτερότητα του θέματος. Το κάθε θέμα απαιτεί περί τις δέκα οθόνες κατά μέσον όρο, έτσι που συνολικά το περιεχόμενο του δίσκου περιλαμβάνει περίπου εκατό οθόνες.

Γ. ΜΟΡΦΗ ΚΑΙ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

1. Η ανάπτυξη της κάθε ενότητας έχει θεατρικό χαρακτήρα ο παρουσιαστής του θέματος είναι ένα πλαστό, ένα φανταστικό πρόσωπο της εποχής που έχει άμεση σχέση με το θέμα που εξετάζεται. Έχει την ιδιότητα που του επιτρέπει να μιλήσει για το αντίστοιχο θέμα και να μεταφέρει τις προσωπικές του εντυπώσεις, γνώμες ή εμπειρίες. Παράλληλα αναπτύσσει μια σχέση με τους μαθητές-χρήστες, τους ζητά πληροφορίες, τους αναθέτει εργασίες, τους βάζει ερωτήματα κι έτσι δημιουργείται ανάμεσά τους μια σχέση διαδραστικότητας.
2. Η κεντρική οθόνη της κάθε ενότητας παρουσιάζει τις επί μέρους ενότητες στις οποίες ο μαθητής μπορεί να προχωρήσει παρατακτικά ή επιλεκτικά. Όταν το περιεχόμενο δεν εξαντλείται σε μια οθόνη αναπτύσσονται συμπληρωματικές υποοθόνες για να καλύψουν το περιεχόμενο. Συχνά πάλι χρησιμοποιούνται υπερσυνδέσεις σε εικονίδια της οθόνης που παρέχουν επιπλέον διευκρινιστικό ή πληροφοριακό υλικό.
3. Η αφήγηση περιορίζεται σε βασικές πληροφορίες που αποτελούν μια αδρομερή παρουσίαση του θέματος. Περιλαμβάνει όμως κι ένα ερώτημα γενικότερου προβληματισμού, συγκριτικής ή διαχρονικής εξέτασης του θέματος που μπορεί να προκαλέσει μια προφορική συζήτηση στην τάξη ή να εξελιχθεί σε εργασία, γραπτή ή χειροπρακτική, ατομική ή ομαδική.
4. Ο Σελιδοδείκτης περιέχει κείμενα στο οποία συχνά παραπέμπεται ο μαθητής-χρήστης, για να βρει πληροφορίες, χρήσιμες για την επεξεργασία του θέματος. Τα κείμενα προέρχονται από την αρχαία γραμματεία, αλλά και από νεότερες πηγές, άρθρα και μελέτες έγκυρης βιβλιογραφίας, αλλά και εφημερίδες ή περιοδικά, ή ακόμα και λογοτεχνήματα.

Τα δύσκολα ή πολύπλοκα κείμενα απλουστεύονται, συντομεύονται ή εξομαλύνονται γλωσσικά για την εύκολη κι απρόσκοπτη κατανόησή τους. Για τις μεταφράσεις αναφέρονται οι μεταφραστές και οι σχετικές εκδόσεις.

5. Η Πινακοθήκη περιέχει εικόνες που έχουν σχέση κάθε φορά με το θέμα της ενεργής οθόνης. Στις εικόνες αυτές παραπέμπουν ο Σελιδοδείκτης, το Γλωσσάρι, ο Απορίας, αλλά και τα κείμενα των οθονών. Συχνά χρησιμοποιούνται ως αφορμή για μια άσκηση ή μian εργασία. Τα προβλήματα κι οι δυσκολίες χορήγησης σχετικής άδειας επιβάλλουν μια μετρημένη χρήση των εικόνων.
6. Το Γλωσσάρι περιέχει τους όρους εκείνους που τονίζονται με μπλε χρώμα στα διάφορα κείμενα. Δίνονται σύντομες διευκρινίσεις και ορισμοί των εννοιών. Οι όροι είναι κατανεμημένοι αλφαβητικά, ξεχωριστά για το καθένα από τα δυο μαθήματα.
7. Ο Απορίας είναι η σελίδα των ερωτήσεων, των ασκήσεων, των εργασιών και των παιχνιδιών. Συνοδεύει συνήθως κάθε οθόνη και η σχετική ένδειξη φωτίζεται ώστε ο χρήστης να το γνωρίζει και να επισκέπτεται τη σχετική σελίδα. Υπάρχει μια κλιμάκωση των ασκήσεων που στοχεύει στην κατανόηση, αλλά και στη διαθεματική προσέγγιση, στην βαθύτερη θεώρηση αλλά και στην ψυχαγωγία.
8. Ο Φάκελος εργασιών περιέχει προτάσεις γενικών εργασιών, ατομικών ή ομαδικών. Συνήθως προτείνεται με το τέλος της ενότητας, αλλά συχνά αναφέρεται και σε επιμέρους θέματα. Αποτελεί ουσιαστικά το ιδιαίτερο τετράδιο του μαθητή-χρήστη που μπορεί να δίνει στον καθηγητή και την εικόνα της προόδου του.
9. Συχνά οι ασκήσεις έχουν τη μορφή παιχνιδιών. Τα παιχνίδια αυτά εμπνέονται συνήθως από τα θέματα των οθονών και μεταφέρουν το χρήστη στους χώρους, στη διαδικασία και στην ατμόσφαιρα που ανακαλούν τα μαθησιακά αντικείμενα. Έτσι τον εξοικειώνουν περισσότερο με το διδακτικό αντικείμενο. Για παράδειγμα η εργασία του λιχνίσματος που μάλλον είναι άγνωστη μεταφέρεται σε μια άσκηση λεκτική. Μέσα από την ανασυγκρότηση μιας λέξης διασκορπισμένης στα γράμματά της ανακαλείται και η εικόνα του λιχνίσματος του σταριού.
10. Πολλές από τις ασκήσεις έχουν ομαδικό χαρακτήρα. Για ορισμένες μάλιστα από αυτές η τάξη πρέπει να λειτουργήσει σαν ομάδα. Εναπόκειται στην πρωτοβουλία του καθηγητή να χρησιμοποιήσει τέτοια ερεθίσματα και να δώσει στην τάξη την ευκαιρία να δραστηριοποιηθεί και σε χώρους εκτός σχολείου για να βιώσει καλύτερα τα μαθησιακά αντικείμενα.

Δ. ΠΟΡΕΙΑ ΕΡΓΑΣΙΩΝ

Έχουν ολοκληρωθεί όλες οι ενότητες και των δυο μαθημάτων. Το σύνολο των οθονών, αν υπολογίσουμε και τις υποοθόνες, υπερβαίνει τις 120.

Η Πινακοθήκη περιλαμβάνει περί τις 300 συνολικά εικόνες από τις οποίες η μεγάλη πλειονότητα προέρχεται από ελληνικά Μουσεία. Σχεδόν σε κάθε οθόνη υπάρχει υλικό στο Σελιδοδείκτη και στον Απορία. Ο Φάκελος εργασιών περιέχει γενικές εργασίες για την κάθε ενότητα. Το Γλωσσάρι συγκροτήθηκε με γνώμονα να καλύψει τα γνωστικά κενά που δημιουργούν στο μαθητή ορισμένες λέξεις- κυρίως του Σελιδοδείκτη.

Ε. ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΔΙΣΚΟΥ

1. Η πληκτρολόγηση λέξεων στις λύσεις των ασκήσεων πρέπει να γίνεται με κεφαλαία.
2. Το πέρασμα σε μίαν άλλη σελίδα ή άλλη ενότητα μπορεί να γίνει χωρίς τη συνηθισμένη πρακτική της επιστροφής στην αρχική σελίδα, αλλά με δεξί κλικ κα επιλογή “νέο παράθυρο”.
3. Οι λέξεις που είναι χρωματισμένες μπλε υπάρχουν στο Γλωσσάρι.
4. Για ν ‘ ανοίξουν οι υποοθόνες το κλικάρισμα πρέπει να γίνεται πάνω στις σχετικές λέξεις και όχι στις εικόνες.
5. Για την εκτύπωση κειμένων ή εικόνων είναι προτιμότερο να επιλέγετε το κείμενο που θέλετε να εκτυπώσετε και μετά, με δεξί κλικ να ανοίγετε το μενού που περιέχει την εντολή “εκτύπωση”. Στη συνέχεια πρέπει να κάνετε κλικ στην “επιλογή” και να δίνετε την εντολή “εκτύπωση”.
6. Τα παιχνίδια ξεκινούν με την εντολή “εκκίνηση”. Μόνο το παιχνίδι με τον αλτήρα, στην οθόνη για το άθλημα του άλματος, αρχίζει αυτόματα. Επισημαίνεται εδώ ότι, όπως γίνεται σε όλα τα παιχνίδια λαβυρίνθου, η κίνηση δίνεται στο αντικείμενο με τα τέσσερα πλήκτρα των κατευθύνσεων, επάνω-κάτω, δεξιά-αριστερά.

II. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΧΡΗΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΔΙΣΚΟΥ ΜΕ ΤΟ ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ ΓΙΑ ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΤΩΝ ΑΡΧΑΙΩΝ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΑΠΟ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ Α΄ΚΑΙ Β΄ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ [Α΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ: ΗΡΟΔΟΤΟΥ ΙΣΤΟΡΙΕΣ-Β΄ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ: ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ - ΤΟΠΟΣ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ]

A. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΘΕΩΡΗΣΗ

Η αυτονόμηση της εκπαίδευσης ως επίσημου θεσμού αλλά και ως ξεχωριστής επιστήμης επέβαλαν την αναζήτηση και τον πειραματισμό έτσι ώστε η εκπαίδευση να παρακολουθεί τις εξελίξεις, να συμπορεύεται με τα αιτήματα των καιρών και ν' ανταποκρίνεται στις ανάγκες της εποχής. Αυτές οι αναζητήσεις και οι πειραματισμοί της Παιδαγωγικής βρήκαν στην εποχή μας πολύτιμο αρωγό την τεχνολογία και τις ποικίλες εφαρμογές της που σε πολλές περιπτώσεις έχουν αναμορφώσει κι αλλάξει την εκπαιδευτική διαδικασία. Τα εποπτικά μέσα που παλιότερα περιορίζονταν σ' ένα χάρτη και κάποιες εικόνες στα βιβλία έχουν σήμερα αντικατασταθεί με μια ποικιλία ψηφιακών εφαρμογών που δίνουν στην εκπαιδευτική πράξη όχι μόνο πλούσιο υλικό, αλλά και την ευκαιρία για μια διαφοροποιημένη επεξεργασία και εκμετάλλευσή του. Η διαδραστικότητα αποτελεί το σημαντικότερο πλεονέκτημά τους γιατί δίνει την ευκαιρία στο μαθητή-χρήστη να αναλάβει πρωτοβουλίες δημιουργικές και να αξιοποιήσει τις γνώσεις ή τις ικανότητές του. Αυτό βέβαια ανατρέπει τις παλιές μεθόδους διδασκαλίας και απαιτεί μια διαδικασία προσαρμογής. Οι τεχνολογικές εφαρμογές δίνουν στο μαθησιακό αντικείμενο αυτοτέλεια και αυτονομία, αλλά αυτό δε σημαίνει ότι ο ρόλος του καθηγητή υποβαθμίζεται ή περιττεύει ούτε ότι το μηχάνημα και η ψηφιακή εφαρμογή λειτουργεί ανταγωνιστικά. Ωστόσο θα πρέπει να βρεθούν οι ισορροπίες εκείνες που θα επιτρέψουν μια δημιουργική συνύπαρξη των δυο αυτών βασικών παραγόντων της εκπαιδευτικής πράξης, του άψυχου και του έμψυχου.

Οι ανανεωτικές προσπάθειες αποτελούν ένα συχνό φαινόμενο και μια σημαντική πτυχή στην ιστορία της εκπαίδευσης. Είναι σκόπιμο ν' αναφερθούμε εδώ συνοπτικά στις προσπάθειες αναβάθμισης της διδακτικής πρακτικής μέσα από ποικίλους σχεδιασμούς. Θα διαπιστώσουμε ότι η ενεργοποίηση του μαθητή ήταν το κίνητρο που κατήυθνε αυτούς τους σχεδιασμούς και τους οραματισμούς. Κι αν το τρίπτυχο 1βιωματικότητα, διαδραστικότητα, διαθεματικότητα αποτελεί σήμερα το ζητούμενο, μπορούμε να διαπιστώσουμε ότι με άλλους όρους και με άλλους τρόπους οι στόχοι αυτοί κατήυθναν τις προσπάθειες

ανανέωσης της επιστήμης της παιδαγωγικής από πάντα.

Ήδη τον 17 ο αιώνα ο Ρατίχιος κι ο Κομένιος με το έργο του “*Didactica magna*” τόνισαν την ανάγκη μιας ανανέωσης της εκπαιδευτικής πρακτικής με στόχο να γίνουν τα σχολεία εργαστήρια ανθρωπισμού. Οι διαφωτιστές επικέντρωσαν τον προβληματισμό τους πάνω στη διαδικασία της αγωγής και αρκεί να σημειώσουμε τις βασικές αρχές των επιφανών φιλοσόφων και παιδαγωγών εκείνης της εποχής για να διαπιστώσουμε πόσο κοντά ήταν στα σημερινά αιτήματα. Ο John Locke απέρριπτε κάθε γνώση που δε στηρίζεται στην εμπειρία και ο Rousseau πίστευε πως βασικότεροι παράγοντες της μάθησης είναι το ενδιαφέρον και η αυτενέργεια του μαθητή. Ο Pestalozzi ολοκληρώνει την πορεία αυτή επικεντρώνοντας την προσοχή του στις έμφυτες τάσεις του παιδιού και όχι στις επιθυμίες του περιβάλλοντός του. Ο Frobel θεωρεί τη σχολική εργασία απαραίτητη προϋπόθεση για την ολοκλήρωση της προσωπικότητας του παιδιού. Πολύ πιο κοντά στις σύγχρονες αναζητήσεις βρίσκεται ο Herbart, που θεωρεί τις παραστάσεις ουσιαστικό στοιχείο της ψυχοδιανοητικής υποδομής του ανθρώπου και βασίζει το εκπαιδευτικό του σύστημα σε αυτό το στοιχείο. Ο Dewey στις αρχές του 20ου αιώνα προεκτείνει τη θεώρηση αυτή θεμελιώνοντας το σχολείο εργασίας που βασίζει τη γνώση στα εμπειρικά δεδομένα και την ανασύνθεσή τους υποστηρίζοντας ότι βάση της μάθησης είναι η εμπειρική δράση και πράξη. Το σχολείο μεταβάλλεται σε εργαστήριο στο οποίο ο μαθητής με αυτενεργό δράση ακολουθεί την πορεία του επιστήμονα-ερευνητή. Επίδραση των αρχών του Dewey δέχτηκε ο Γερμανός Kerschensteiner ο οποίος υποστήριζε πως η δημιουργική εργασία στο σχολείο πρέπει να βασίζεται στη δημιουργία ισχυρών βιωμάτων. Ο Caudig στο σχολείο που ίδρυσε εφάρμοσε την αρχή της ελεύθερης διανοητικής εργασίας που απαιτεί την αυτενέργεια των μαθητών. Ο Claparede εφαρμόζοντας τη λειτουργική αντίληψη για την αγωγή επικεντρώνεται στην ανάπτυξη του πνεύματος των μαθητών, στην προσαρμογή τους στην κοινωνική και δημοκρατική ζωή και δίνει μεγάλη σημασία στη βασική τάση του παιδιού για το παιχνίδι. Η θεωρία του Vygotsky για την κοινωνική δυναμική της γνώσης επικυρώνουν τα εγχειρήματα αυτά με τα οποία η εκπαιδευτική διαδικασία λειτουργεί ως ενεργός και δραστική πρακτική. Οι θεωρίες της ολιστικής μάθησης τέλος τοποθετούν τη διαθεματικότητα που είναι βασικός στόχος αυτής της εργασίας ως μια από τις σημαντικότερες ανάγκες της σύγχρονης εκπαίδευσης.

Όπως διαπιστώνουμε λοιπόν, έννοιες όπως βίωμα, αυτενέργεια, έρευνα, δράση, παιχνίδι αποτελούσαν από πάντα αιτήματα μιας παιδαγωγικής πρακτικής και το υποστηρικτικό υλικό που με τη βοήθεια της τεχνολογίας είναι σήμερα περισσότερο προσιτό και εύχρηστο μπορεί να θεωρηθεί ως ένα βασικό στοιχείο για την επίτευξη αυτών των στόχων.

B. ΓΕΝΙΚΕΣ ΕΠΙΣΗΜΑΝΣΕΙΣ

Η σύνθεση του δίσκου έγινε με βάση τις προβλέψεις του αναλυτικού προγράμματος και τις οδηγίες του Υπουργείου Παιδείας και του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου σε σχέση με τη διδασκαλία των μαθημάτων αυτών. Η λειτουργία της διαθεματικότητας αποτέλεσε το βασικό στόχο τόσο για την επιλογή, όσο και για τη σύνθεση και δόμηση του υλικού, καθώς και για τον τρόπο της παρουσιάσής του.

Ο δίσκος καλύπτει το υλικό δυο μαθημάτων κι έτσι είναι χωρισμένος σε δυο μεγάλα μέρη, αντίστοιχα με τα δυο μαθήματα που καλύπτει. Στην αρχική οθόνη παρουσιάζονται δυο αρχαίες στήλες με τις αντίστοιχες επιγραφές και ο χρήστης μπορεί ν' ανοίξει κατά βούληση το τμήμα που τον ενδιαφέρει.

Από την αρχική οθόνη μεταβαίνουμε στη γενική οθόνη του κάθε μαθήματος που μας δίνει μια γενική εικόνα του περιεχομένου. Μπορούμε να ακολουθήσουμε στην περιήγησή μας παρατακτική πορεία, ακολουθώντας την σχετική αρίθμηση της γενικής οθόνης, μπορούμε ωστόσο να μεταβούμε στην επιθυμητή θέση μιας ειδικής ενότητας ή υποενότητας που παρουσιάζει πάντα μίαν αυτοτέλεια.

Η κάθε οθόνη συνοδεύεται από δεδομένα που έχουν αποθηκευθεί σε τρεις χώρους: το Σελιδοδείκτη που παρουσιάζει κείμενα σχετικά με το θέμα, την Πινακοθήκη που περιέχει εικαστικό υλικό και τον Απορία όπου δίνονται οι ασκήσεις και τα παίγνια. Με το άνοιγμα της οθόνης φωτίζονται οι σχετικές ενδείξεις, ώστε ο χρήστης να έχει υπόψη του που μπορεί ν' αναζητήσει πρόσθετο υλικό.

Εκτός από τις τρεις προηγούμενες σελίδες δεδομένων στο δίσκο λειτουργεί και το Γλωσσάρι που καλύπτει τις χρωματισμένες με μπλε χρώμα λέξεις. Το Γλωσσάρι είναι συγκεντρωτικό για το καθένα από τα δυο μαθήματα και δίνει σύντομες πληροφορίες για τις λέξεις που περιέχονται κυρίως στο Σελιδοδείκτη.

Μετά απ' αυτή τη γενική θεώρηση για τη χρήση του δίσκου προβαίνουμε σε ειδική θεώρηση των δυο τμημάτων του, γιατί υπάρχουν κάποιες διαφοροποιήσεις στον τρόπο σύνθεσης και λειτουργίας τους.

Γ. ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΧΡΗΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΔΙΣΚΟΥ

1. Εναπόκειται στον εκπαιδευτικό να καθορίσει τον τρόπο, το χρόνο και τη συχνότητα παραπομπής στο υποστηρικτικό υλικό του δίσκου. Η ενασχόληση με τις σχετικές οθόνες μπορεί να προηγείται ή να έπεται του μαθήματος. Κάθε φορά βέβαια διαφοροποιείται και ο τρόπος προσέγγισης έτσι ώστε οι οθόνες του δίσκου είτε να προετοιμάζουν και να εισάγουν το μαθητή στη σχετική ενότητα είτε να προτείνονται ως αφορμές ανασκόπησης, προβληματισμού, συζήτησης ή εργασίας.
2. Πάντως θα ήταν σκόπιμο με την έναρξη των σχετικών μαθημάτων οι μαθητές να ξεναγούνται στην κεντρική οθόνη του κάθε μαθήματος. Με τον τρόπο αυτό αποκτούν μια εποπτική γνώση του περιεχομένου και έχουν μια πρώτη επαφή τόσο με το περιεχόμενο, όσο και με τη δόμηση του σχετικού μαθησιακού υλικού.
3. Η επαφή των μαθητών με τις οθόνες πρέπει να γίνεται αβίαστα και να δίνεται χρόνος στους μαθητές να παρατηρούν τις εικόνες, να σχολιάζουν, να διατυπώνουν απορίες και ερωτήματα, να συζητούν. Μετά από αυτή την ελεύθερη και αβίαστη προσέγγιση επικεντρώνονται σιγά-σιγά στο βασικό θέμα-προβληματισμό που υπάρχει πάντα σε κάθε οθόνη.
4. Πρέπει να υπάρξει μέριμνα από τη μεριά του διδάσκοντα να μην αναπαράγεται η διαδικασία του μαθήματος από το βιβλίο. Η εργασία με το υλικό του δίσκου βασίζεται βέβαια πάνω στη συγκεκριμένη ύλη, ωστόσο έχει στόχο την προέκταση και την εμβάθυνση στα σχετικά θέματα.
5. Η χρήση των συμπληρωματικών σελίδων, του Σελιδοδείκτη, της Πινακοθήκης και του Απορία θα ήταν καλό να γίνεται με πρωτοβουλία του ίδιου του μαθητή και να μη γίνεται οπωσδήποτε με σχετικές εντολές του διδάσκοντα.
6. Βασικός στόχος της παιδαγωγικής πρακτικής στη χρήση του δίσκου αυτού είναι να λειτουργήσει το περιεχόμενό του ως κίνητρο για μια ελεύθερη και δημιουργική ενασχόληση του μαθητή με το σχετικό αντικείμενο.

III. ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΘΕΩΡΗΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΔΙΣΚΟΥ ΜΕ ΤΟ ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ ΓΙΑ ΤΑ ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΑΠΟ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ ΤΗΣ Α΄ ΚΑΙ ΤΗΣ Β΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

1. Α΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ : ΗΡΟΔΟΤΟΥ ΙΣΤΟΡΙΕΣ

Το πρώτο μέρος του δίσκου αναφέρεται στο μάθημα της Α΄ Γυμνασίου “ΗΡΟΔΟΤΟΥ ΙΣΤΟΡΙΕΣ”. Τόσο η σύνθεση του υλικού, όσο και η λειτουργία του λογισμικού υπαγορεύτηκε βασικά από την ιδιαίτερη φύση του μαθήματος αυτού που βασίζεται σ’ ένα συγκεκριμένο κλασικό κείμενο το οποίο αναλύεται και σχολιάζεται στην τάξη. Το υποστηρικτικό υλικό δε θα έπρεπε λοιπόν να επαναλαμβάνει αυτή τη διαδικασία κι έτσι ο τομέας της παρουσίασης και της παροχής πληροφοριών περιορίστηκε στα ουσιαστικά στοιχεία. Το υποστηρικτικό υλικό μπορούσε εδώ να επιτελέσει ένα διαφορετικό ρόλο, να συμπληρώσει, να διευρύνει και να εμβαθύνει στα ζητήματα που θέτει η διδασκαλία του κειμένου στην τάξη, χωρίς φυσικά να καταστρατηγηθεί ή να διαταραχθεί το προβλεπόμενο διδακτικό πλαίσιο. Έτσι προκρίθηκε το υποστηρικτικό υλικό να έχει ένα περισσότερο διαδραστικό χαρακτήρα και να λειτουργήσει ως μέσο: α. για την εμπέδωση της γνώσης β. για την οπτικοποίηση στοιχείων του κειμένου γ. για την εποπτική θεώρηση του περιεχομένου δ. για το συσχετισμό των επί μέρους στοιχείων ε. για τη δημιουργική παρέμβαση και παραγωγή ή επεξεργασία της γνώσης και στ. για την πλήρη εφαρμογή της διαθεματικότητας. Οι στόχοι αυτοί υπηρετήθηκαν βέβαια και στο δεύτερο μέρος του δίσκου, για το μάθημα της Β΄ Γυμνασίου “ ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ: Ο ΤΟΠΟΣ ΚΑΙ ΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ”, εκεί όμως η παροχή πληροφοριών και η παρουσίαση κάλυψε ένα μεγάλο μέρος του υλικού ώστε να εμπλουτισθούν οι γνώσεις για τα θέματα της καθημερινής ζωής στην αρχαία Ελλάδα που είναι το αντικείμενο του σχετικού μαθήματος. Η διαφοροποίηση δηλαδή του λογισμικού δεν είναι τυχαία επιλογή, αλλά σχεδιασμένη στρατηγική για την αποτελεσματική προσέγγιση των δυο μαθησιακών αντικειμένων.

Η εποπτική θεώρηση του περιεχομένου των Ιστοριών του Ηροδότου αποτυπώνεται στην πρώτη κιόλας οθόνη, την κεντρική που λειτουργεί ως συγκεντρωτικό και αφετηριακό σημείο για την “πλοήγηση” και τις “επισκέψεις” στις επιμέρους σελίδες και συνδέσεις. Η κεντρική οθόνη παρουσιάζει ένα μεγάλο χάρτη με όλους τους χώρους όπου διαδραματίστηκαν τα γεγονότα στα οποία αναφέρεται ο Ηρόδοτος. Πάνω σ’ αυτό το χώρο σημειώνονται οι επί μέρους ενότητες του δίσκου που παρακολουθούν τη δομή της ιστορικής αφήγησης του Ηροδότου.

Έτσι μπορεί να παρακολουθήσει κανείς παρατακτικά την αφήγηση. Μπορεί όμως να ακολουθήσει μια επιλεκτική μέθοδο και να επισκεφθεί όποια σελίδα θέλει. Οι σελίδες έχουν αυτονομία, εντάσσονται όμως σ' ένα ευρύτερο σύνολο που υποδηλώνεται με τις ομαδοποιήσεις της κεντρικής οθόνης. [Α,Β,Γ,Δ,Ε] Η διάρθρωση του υλικού περιλαμβάνει πέντε μεγάλες ενότητες:

Α. Ελληνικός κόσμος Β. Ο κόσμος της Ασίας Γ. Μυθικές διηγήσεις Δ. Ιωνική επανάσταση και Ε. Περσικοί πόλεμοι. Η αντιπαράθεση των δυο κόσμων είναι το προανάκρουσμα της σύγκρουσης που ο Ηρόδοτος την προαναγγέλλει στις μυθικές διηγήσεις, την παρακολουθεί σε τοπικό επίπεδο στην Ιωνική επανάσταση και σε γενικό στους Περσικούς πολέμους.

Α. Ελληνικός κόσμος: Η ενότητα περιλαμβάνει τις ακόλουθες οθόνες:

- α. Ο κόσμος του Ηροδότου
- β. Πόλεις της Ιωνίας
- γ. Ίωνες φιλόσοφοι
- δ. Τύραννοι και Νομοθέτες.

Β. Ο κόσμος της Ασίας: Η δεύτερη ενότητα αναφέρεται στον κόσμο της Ασίας και περιλαμβάνει τις ακόλουθες οθόνες:

- α. Πόλεις της Ασίας
- β. Βασιλική οδός
- γ. Περσική αυτοκρατορία
- δ. Περιήγηση στη Βαβυλώνα
- ε. Ταξίδι στο Νείλο

Γ. Μυθικές διηγήσεις: Η τρίτη ενότητα αναφέρεται στην αντιπαλότητα των δυο κόσμων όπως εκδηλώνεται στις Μυθικές Διηγήσεις:

- α. Οι αρπαγές γυναικών
- β. Ο βασιλιάς και ο νομοθέτης
- γ. Η διήγηση για τον Άδραστο.

Δ. Ιωνική επανάσταση: Η τέταρτη ενότητα αναφέρεται στην Ιωνική Επανάσταση που αναπτύσσεται σε τρεις οθόνες με τίτλους:

- α. Εξέγερση
- β. Στρατιωτικές επιχειρήσεις
- γ. Καταστροφή.

Ε. Περσικοί πόλεμοι: Η πέμπτη ενότητα αναφέρεται στους Περσικούς πολέμους και περιλαμβάνει τις οθόνες:

- α. εκστρατεία του Δάτη και Αρταφέρνη
- β. Μάχη του Μαραθώνα

- γ. Εκστρατεία του Ξέρξη
- δ. Μάχη των Θερμοπυλών
- ε. Ναυμαχία της Σαλαμίνας
- στ. Μάχη των Πλαταιών.

A. Ελληνικός κόσμος: Στην πρώτη μεγάλη ενότητα, αυτή για τον ελληνικό κόσμο, παρουσιάζονται μέσα από διαδραστικές επί των οθονών ασκήσεις, οι ελληνικές αποικίες της Μικράς Ασίας, οι φιλόσοφοι που έζησαν εκεί, το πολιτικό καθεστώς της τυραννίας σε αντιπαράθεση με το έργο των νομοθετών. Ο γεωγραφικός χώρος αποτελεί τη βάση για επισημάνσεις φιλοσοφικής και πολιτικής φύσης και η ιστορική εποχή οπτικοποιείται μέσα από χάρτες που περιλαμβάνουν όχι μόνο τόπους, αλλά και πρόσωπα. Το κοινωνικό και πολιτικό τοπίο της εποχής φωτίζεται και ο μαθητής μπορεί να συνειδητοποιήσει τις συνθήκες και τις διαστάσεις της σύγκρουσης Ελλήνων και Περσών καθώς και την πολιτισμική ταυτότητα των αντιπάλων. Οι ασκήσεις του Απορία αναφέρονται σε γλωσσικά, πολιτισμικά, ιστορικά και γεωγραφικά στοιχεία και παράλληλα προτείνουν θέματα για ευρύτερη διερεύνηση και προβληματισμό.

B. Ο κόσμος της Ασίας:

Στην ενότητα για τον κόσμο της Ασίας χρησιμοποιείται και πάλι ο χάρτης ως βάση για τη γεωγραφική και ιστορική διερεύνηση του χώρου μέσα από διαδραστικές ασκήσεις πάνω στις οθόνες παρουσίας. Ο προσδιορισμός της θέσης των ασιατικών πόλεων συνδυάζεται μ' ένα παιχνίδι μετατοπίσεων στο χάρτη ύστερα από επιτυχημένη απάντηση στις ερωτήσεις. Οι κατακτήσεις των Περσών συνδέονται με τη φυσιολογία των χρωμάτων και η χρονολογία των εκστρατειών συσχετίζεται με το φάσμα του φωτός. Η βασιλική οδός δίνει στο μαθητή την ευκαιρία να μετατρέψει σημεία του χάρτη σε τοπία και να ολοκληρώσει έτσι τη γνώση του για τον αχανή αυτό χώρο που διασχίζει ένας καμηλιέρης. Το ταξίδι στο Νείλο και η ξενάγηση στη Βαβυλώνα παρουσιάζουν χαρακτηριστικά στοιχεία των αντίστοιχων πολιτισμών μ' ένα παιγνιώδη τρόπο. Ζητήματα Γλώσσας, Φυσικής, Ανθρωπολογίας, Λαογραφίας, Γεωγραφίας και Μαθηματικών συγχωνεύονται μέσα σ' αυτές τις ψηφιακές περιηγήσεις. Για να αξιοποιηθούν σωστά οι οθόνες αυτές πρέπει να συνδυαστούν με το υλικό του Σελιδοδείκτη και της Πινακοθήκης. Τα κείμενα του Ηροδότου που ανθολογούνται στο Σελιδοδείκτη δίνουν χαρακτηριστικές και παραστατικές λεπτομέρειες του ασιατικού κόσμου και οι εικόνες της Πινακοθήκης ολοκληρώνουν την εντύπωση από αυτή την περιήγηση.

Γ. Μυθικές διηγήσεις: Μετά την περιήγηση στον ελληνικό και τον ασιατικό κόσμο, ο μαθητής μπορεί να παρακολουθήσει τις σχέσεις και τις αντιπαράθεσεις ανάμεσά τους, όπως παρουσιάζονται στην ενότητα Μυθικές Διηγήσεις. Οι ενότητες “Αρπαγές γυναικών”, “ο Βασιλιάς κι ο Νομοθέτης” και “ο Άδραστος” αποτελούν μυθολογικές διατυπώσεις της αντίθεσης και αντιπαλότητας ανάμεσα στους δυο κόσμους κυρίως σε επίπεδο πολιτισμικό και ιδεολογικό. Η αντίθεση αυτή αποτελεί «προτύπωση» της σύγκρουσης που θ’ ακολουθήσει και θα οδηγήσει μετά από την Ιωνική επανάσταση στη μεγάλη ελληνοπερσική σύγκρουση. Η θέση της γυναίκας στον αρχαίο κόσμο ως αφορμή, αλλά και ως λάφυρο πολέμου δίνει την ευκαιρία για να εξετασθεί ένα θέμα που έχει να κάνει με τη Λαογραφία, την Κοινωνιολογία αλλά και τη Λογοτεχνία.

Η αντιπαράθεση του Κροίσου και του Σόλωνα, του Βασιλιά και του Νομοθέτη, αποδίδεται με τη χρήση χαρακτηριστικών εικόνων που συνθέτουν την ιδεολογική και πολιτισμική ταυτότητα του καθενός.

Ο Άδραστος δίνει την ευκαιρία για μια «θεατροποίηση» της αφήγησης. Η Αισθητική Αγωγή, η Τεχνολογία, αλλά και το Θέατρο χρησιμοποιούνται εδώ για την πληρέστερη κατανόηση της ενότητας, αλλά και το δημιουργικό σχολιασμό της. Ο συσχετισμός με την αρχαία τραγωδία και την έννοια της ύβρης είναι εδώ απαραίτητος όχι μόνο για την Ιστορία του Κροίσου, αλλά γενικότερα για την Ιστορία και μάλιστα αυτή των Περσικών Πολέμων.

Δ. Ιωνική επανάσταση: Η Ιωνική επανάσταση αποδίδεται με το τρίπτυχο Εξέγερση, Στρατιωτικές Επιχειρήσεις, Καταστροφή. Η δυσарέσκεια των κατοίκων σ’ ένα λιμάνι της Ιωνίας τοποθετεί το θέμα στην καθημερινότητά του και του δίνει βιωματικό χαρακτήρα, καθώς ο μαθητής επικοινωνεί με τα εικονιζόμενα πρόσωπα και μαθαίνει απ’ αυτά τα προβλήματά τους. Ψάχνοντας στη συνέχεια να βρει τα επιχειρήματα του Αρισταγόρα πάνω στα καράβια εξοικειώνεται με την κατασκευαστική δομή του πλοίου και μπορεί να δοκιμάσει στο μάθημα της Τεχνολογίας την κατασκευή μιας μακέτας. Στην οθόνη «Καταστροφή» μπαίνει στον πυρπολημένο ναό της Άρτεμης για να σώσει το άγαλμά της κι ασκείται στη γρήγορη χρήση των υπολογιστών για να προλάβει να φύγει από την πυρπολημένη πόλη. Παράλληλα βιώνει τη σημασία των ιερών κειμηλίων που φροντίζουν πάντα οι πρόσφυγες να μεταφέρουν από τις καταστραμμένες πατρίδες τους στις νέες εγκαταστάσεις τους. Μια ακροστιχίδα με το όνομα της μαρτυρικής Σμύρνης λειτουργεί σαν αφορμή για τον παραλληλισμό της καταστροφής της Μιλήτου μ’ ένα ανάλογο γεγονός της πρόσφατης ιστορίας μας, την καταστροφή της Σμύρνης.

Ε. Περσικοί πόλεμοι: Η ενότητα για τους Περσικούς πολέμους περιλαμβάνει τις δυο μεγάλες εκστρατείες των Περσών και τις αντίστοιχες συγκρούσεις. Η οθόνη για την εκστρατεία του Δάτη και του Αρταφέρνη παρουσιάζει το πέρασμα του στόλου απ' τα νησιά και περιέχει μια άσκηση που συνδυάζει τη Γεωγραφία με τη Γλώσσα και επισημαίνει μια δυσάρεστη πτυχή της ιστορίας μας: τη συνεργασία του Ιππία, γιου του Πεισίστρατου, με τον εχθρό, αφού ο Ιππίας οδηγούσε τους Πέρσες ενάντια στην πατρίδα του. Το ότι η λέξη APXOMANIA της ακροστιχίδας σχηματίζεται από τα αρχικά των αιγαιοπελαγίτικων νησιών εξοικειώνει το μαθητή με το γεωγραφικό χώρο. Η μάχη του Μαραθώνα συνδέεται με τη στρατιωτική τακτική και το σχεδιασμό της μάχης. Η προσομοίωση που ακολουθεί οπτικοποιεί αυτό το σχεδιασμό και δείχνει την αποτελεσματικότητά του. Η εκστρατεία του Ξέρξη αποδίδεται με επισήμανση πάνω στο χάρτη όχι μόνο των τόπων, αλλά και των ενεργειών του Ξέρξη. Ο χάρτης παράλληλα με το γεωγραφικό χώρο παρουσιάζει και τον εσωτερικό κόσμο του μονάρχη που η αλαζονεία του τον οδηγεί συχνά στον παραλογισμό. Μπορεί εδώ να υπεισέλθει κανείς σε ζητήματα ψυχολογίας ή ηθολογίας και να προβεί σε συσχετισμούς με τραγικούς ή επικούς ήρωες για να φωτιστεί η έννοια της ύβρης. Ο Σελιδοδείκτης και η Πινακοθήκη περιέχουν στοιχεία σχετικά με τις αποστάσεις, με τη διατροφή, με τον οπλισμό, την ενδυμασία και δίνεται έτσι η αφορμή για συνδέσεις με τις αντίστοιχες ενότητες του πρώτου μέρους του δίσκου. Η μάχη των Θερμοπυλών δίνει την ευκαιρία για να συζητηθεί η μετουσίωση και αναγωγή της ιστορίας σε ποίηση. Ο συσχετισμός της με τις «Θερμοπύλες» του Κ. Π. Καβάφη θα μπορούσε να τροφοδοτήσει μια συζήτηση για τον τρόπο που η λογοτεχνία χειρίζεται τα ιστορικά θέματα. Το θέμα της προδοσίας μπορεί επίσης να δώσει αφορμή για σχετικές συζητήσεις. Η ναυμαχία της Σαλαμίνας συνδυάζεται με πληροφορίες για την αρχαία τριήρη και επισημαίνεται ειδικότερα η διαδικασία της κίνησής της μέσα από ασκήσεις φυσικής και μηχανικής. Η προσομοίωση της έναρξης της ναυμαχίας οπτικοποιεί τις θέσεις και τις πρώτες κινήσεις των αντιπάλων. Στη μάχη των Πλαταιών παρουσιάζονται σχεδόν σκηνογραφικά οι θέσεις και οι κινήσεις των αντιπάλων. Στόχος της προσομοίωσης είναι να φανεί και το παιχνίδι ψυχολογικών ελιγμών και παραπλάνησης που παίζει αποφασιστικό ρόλο στη διεξαγωγή και το αποτέλεσμα της μάχης. Οι προτάσεις για αναπαραστάσεις των μαχών σε αμμοδόχους ή άλλου είδους μακέτες εντάσσονται στο μάθημα της Τεχνολογίας και της Αισθητικής Αγωγής.

2. Β' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ : ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ - ΤΟΠΟΣ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ

Το υποστηρικτικό υλικό αυτού του τμήματος χωρίζεται σε πέντε ενότητες που καλύπτουν ισάριθμους τομείς του ιδιωτικού βίου των αρχαίων Ελλήνων.

Οι ενότητες αυτές είναι:

Α. ΑΘΛΗΜΑΤΑ

Β. ΚΑΤΟΙΚΙΑ

Γ. ΕΝΔΥΜΑΣΙΑ

Δ. ΔΙΑΤΡΟΦΗ και

Ε. ΣΥΜΠΟΣΙΑ

Η παρουσίαση των θεμάτων στις ενότητες αυτές έχει «θεατροειδή» χαρακτηριστήρα. Ένα πρόσωπο -της αρχαιότητας ή σύγχρονο- που έχει άμεση σχέση με το αντικείμενο της ενότητας και μπορεί να μιλήσει γι' αυτό ξεναγεί τον χρήστη στο θέμα. Δεν περιορίζεται στο να δίνει πληροφορίες, αλλά θέτει ερωτήματα, προτείνει θέματα για επεξεργασία, συζήτηση, προβληματισμό. Οι προτάσεις αυτές δίνουν την ευκαιρία για διαχρονικές θεωρήσεις, συγκρίσεις, παραλληλισμούς και εντάσσονται στο πλαίσιο της διαθεματικότητας. Αυτή η μορφή παρουσίασης προτιμήθηκε για να εξοικειώνεται εύκολα ο μαθητής-χρήστης με τον ομιλητή και έτσι, μέσα από τη σχέση που δημιουργείται, να προσεγγίζει άμεσα και βιωματικά τη γνώση.

Α. ΑΘΛΗΜΑΤΑ

Στην ενότητα αυτή την ξενάγηση κάνει ο Καλλικράτης, ένας παλαίμαχος αθλητής του πεντάθλου, μέσα από τέσσερις υποενότητες:

α. Ιστορική θεώρηση του αθλητισμού

β. Αθλητισμός και πόλη

γ. Αθλητικοί χώροι και

δ. Αθλητές και αθλήματα.

Το σύνολο των οθονών είναι είκοσι πέντε και η κάθε οθόνη επεξεργάζεται ένα ειδικό θέμα για το οποίο συμπληρωματικά στοιχεία υπάρχουν στις βοηθητικές σελίδες, το Σελιδο-δείκτη, την Πινακοθήκη και τον Απορία.

α. Η ιστορική θεώρηση του αθλητισμού: Μέσα από μια γενική και τέσσερις ειδικές οθόνες ο μαθητής ξεναγείται στον κόσμο της προϊστορίας και παρακολουθεί βασικές αθλητικές εκδηλώσεις τόσο στον ασιατικό, όσο και στον ελληνικό χώρο.

β. Αθλητισμός και πόλη: Στόχος της υποενότητας αυτής είναι να συνειδητοποιήσει ο μαθητής την ελληνική αντίληψη για τον αθλητισμό, τη σχέση του με το θεσμό της πόλης και τη σημασία του για τη δημιουργία

του πολιτικού ήθους. Τόσο η Ιστορία, όσο και η Πολιτική Αγωγή εμπλέκονται εδώ στα πλαίσια της διαθεματικότητας. Παράλληλα επισημαίνονται οι διαφοροποιήσεις στη σύγχρονη αντίληψη και πρακτική του αθλητισμού, τονίζεται δηλαδή η μεταβολή και η εξέλιξη.

γ. Αθλητικοί χώροι : Η ξενάγηση στους χώρους του αθλητισμού συσχετίζεται με τα Μαθηματικά μέσα από μετρήσεις και συγκρίσεις μεγεθών και με τη Γεωγραφία και την Αρχαιολογία μέσα από αναφορές σε αθλητικούς χώρους της αρχαίας Ελλάδας.

δ. Αθλητές και αθλήματα: Η υποεπαιότητα για τα είδη των αθλημάτων δε δίνει μόνο αρχαιογνωστικές πληροφορίες, αλλά τείνει να δει τη «φυσιολογία» του κάθε αθλήματος. Οδηγεί σε συσχετισμούς με τη Φυσική επισημαίνοντας νόμους που διέπουν την άθληση και τη χρήση των αθλητικών οργάνων. Παραπέμπει επίσης σε ζητήματα βιολογίας, ανατομίας, σωματολογίας που έχουν σχέση με τη λειτουργία του σώματος στη διάρκεια της άθλησης. Επί πλέον πολύ συχνά γίνεται αναφορά στα έργα τέχνης τα εμπνευσμένα από τον αθλητισμό κι έτσι γίνεται σύνδεση με το μάθημα της Αισθητικής Αγωγής. Στις οθόνες για τους πανελλήνιους αγώνες και τα βραβεία γίνονται συνδέσεις με τη Γεωγραφία μέσα από αναφορές σε χώρους αθλητικών συγκεντρώσεων ή τόπους καταγωγής αθλητών. Θέματα Ιστορίας, Μυθολογίας ή Λογοτεχνίας συνδέονται συχνά με τέτοιες αναφορές. Ο θεσμός των βραβείων δίνει αφορμές για κοινωνιολογικές προσεγγίσεις και συγκρίσεις με τα σύγχρονα αθλητικά ήθη και ιδεώδη. Μέσα απ' όλα αυτά, το θέμα του αθλητισμού εξετάζεται ως μια σύνθετη δραστηριότητα που έχει σχέση με τους πολιτικούς θεσμούς, με τη λειτουργία του σώματος, με τους φυσικούς ή βιολογικούς νόμους, προπαντός όμως με το αγωνιστικό ήθος και το πνεύμα της ευγενικής άμιλλας.

B. ΚΑΤΟΙΚΙΑ

Η δραματουργική βάση στην ενότητα ΚΑΤΟΙΚΙΑ είναι η επίσκεψη στην Αθήνα ενός Θεσσαλού που ενδιαφέρεται να δει τα αθηναϊκά σπίτια και να οικοδομήσει κι αυτός ένα παρόμοιο στην πατρίδα του. Η διαδρομή απ' τον Πειραιά στο σπίτι του Ευθύβουλου, η περιήγηση στους εσωτερικούς του χώρους, η γνωριμία με τα πρόσωπα της οικογένειας δίνει την ευκαιρία όχι μόνο να δοθούν σχετικές πληροφορίες, αλλά και να τεθούν προβλήματα σχετικά με τη λειτουργία του σπιτιού και τις κοινωνικές ή ψυχολογικές παραμέτρους που συνδέονται με το θέμα της κατοικίας. Περιλαμβάνονται πέντε υποεπαιότητες:

- α. Ιστορική αναδρομή
- β. Περίπατος στην πόλη
- γ. Το σπίτι του Ευθύβουλου

- δ. Η οικογένεια του Ευθύβουλου
- ε. Η αναχώρηση του ξένου.

α. Ιστορική αναδρομή: Στην Ιστορική αναδρομή δίνονται συνοπτικά οι μορφές εξέλιξης της κατοικίας και επισημαίνεται πώς οι χωροχρονικές συνθήκες δημιουργούν και διαφοροποιούν τις μορφές αυτές. Μπορεί ο μαθητής με αφορμή αυτή τη βασική επισήμανση να επεκτείνει τη διερεύνησή του σε άλλους τόπους και άλλες εποχές. Παράλληλα μπορεί να διερευνήσει τη χρήση διάφορων υλικών και να συνδέσει έτσι το θέμα με το μάθημα των Καλλιτεχνικών, της Οικιακής Οικονομίας, Περιβαλλοντικής Αγωγής ή Τεχνολογίας.

β. Περίπατος στην πόλη: Η υποενότητα αυτή λειτουργεί σαν μια ξενάγηση του επισκέπτη- και ταυτόχρονα του μαθητή- με σταθμούς στα σημαντικότερα σημεία της διαδρομής: τον Πειραιά, τα Μακρά Τείχη, το Δίπυλο, την Αγορά, τη Δημόσια Κρήνη. Παράλληλα με τις αρχαιολογικές πληροφορίες, ζητήματα πολεοδομίας παραπέμπουν στα Μαθηματικά, το θέμα του προσανατολισμού συνδέει με τη Φυσική, η ύδρευση συνάπτεται με την Οικιακή Οικονομία και η πρόταση για κατασκευή μακέτας μιας πόλης συνδέει την ενότητα με το μάθημα της Τεχνολογίας.

γ. Το σπίτι του Ευθύβουλου: Η επίσκεψη στο σπίτι του Ευθύβουλου φέρνει τον ξένο στους διάφορους χώρους του σπιτιού, όπου δίνονται σύντομες επεξηγήσεις για τη λειτουργία και τη σημασία του κάθε χώρου. Συμπληρωματικό υλικό στην Πινακοθήκη, το Σελιδοδείκτη και τον Απορία αναπαριστά ουσιαστικά τη ζωή σ' αυτούς τους χώρους κι έτσι η ενότητα συνδέεται με την Οικιακή Οικονομία, την Ιστορία, τη Φυσική ή τα Μαθηματικά- π.χ. το εμβαδόν του σπιτιού.

δ. Η οικογένεια του Ευθύβουλου: Η γνωριμία με την οικογένεια του Ευθύβουλου ολοκληρώνει αυτή την περιήγηση, καθώς τα πρόσωπα του σπιτιού ανοίγουν συζήτηση με τον ξένο και αναφέρονται σε κάποια ανθρώπινα και καθημερινά προβλήματά τους. Τα προβλήματα αυτά δίνονται σαν ερέθισμα στο μαθητή για να κάνει τη σύνδεση ή την αντιπαράθεση με τους όρους της σύγχρονης ζωής κι έτσι να «φωτιστεί» καλύτερα η ιδιωτική ζωή στην αρχαία Ελλάδα.

ε. Η αναχώρηση του ξένου: Η αναχώρηση του ξένου συνδέεται με το ερώτημα που έχει θέσει ο Ευθύβουλος για την εναρμόνιση του σπιτιού με το φυσικό περιβάλλον στο οποίο βρίσκεται, θέμα που εντάσσεται στην Περιβαλλοντική, αλλά και στην Αισθητική Αγωγή. Τα παιχνίδια αλλά και οι προτάσεις του Φακέλου Εργασιών συμπληρώνουν αυτή την περιήγηση και δίνουν την ευκαιρία εφαρμογών που έχουν πρωταρχικά βιωματικό χαρακτήρα.

Γ. ΕΝΔΥΜΑΣΙΑ

Το δραματουργικό πρόσχημα αυτής της ενότητας είναι η πρόταση μιας ενδυματολόγου να κατασκευάσει μαζί με τους μαθητές ένα μουσείο της αρχαίας ελληνικής ενδυμασίας. Προτείνει ένα σκηνικό τρόπο παρουσί-
σας: όχι άψυχα εκθέματα, αλλά σκηνές της καθημερινής ζωής σε διάφορες εποχές. Έτσι αρθρώνονται και οι σχετικές ενότητες ως εξής:

- α. Ο πρωτόγονος ντύνεται
- β. Ανδρικές ενδυμασίες του προϊστορικού κόσμου
- γ. Γυναικείες ενδυμασίες της προϊστορίας
- δ. Η ενδυμασία στα ομηρικά έπη
- ε. Τέχνη και τεχνική της υφαντικής
- στ. Γεωμετρική αισθητική στην ενδυμασία
- ζ. Ανδρικές ενδυμασίες της κλασικής εποχής
- η. Γυναικείες ενδυμασίες της κλασικής εποχής
- θ. Η κληρονομιά της αρχαίας ελληνικής ενδυμασίας.

α. Ο πρωτόγονος ντύνεται: Το θέμα της ενδυμασίας συνδέεται από τη φύση του με το μάθημα της Οικιακής Οικονομίας αλλά και της Τεχνολογίας. Η πρώτη οθόνη εξοικειώνει το μαθητή με ορισμένα εργαλεία, αλλά και με τη διαδικασία κοπής και ραφής του ενδύματος, ενώ δίνεται η ευκαιρία να διερευνηθεί η εξέλιξη και μεταβολή αυτής της διαδικασίας στο πέρασμα του χρόνου.

β. Ανδρικές ενδυμασίες του προϊστορικού κόσμου και

γ. Γυναικείες ενδυμασίες της προϊστορίας: Οι προθήκες της Φοινίκης και της Θήρας όπου παρουσιάζονται οι ενδυμασίες της προϊστορικής εποχής συνδέουν το θέμα της ενδυμασίας με την Ιστορία, τη Γεωγραφία, την Εθνολογία και τη Λαογραφία. Το σύνολο ενδυμασιών που παρουσιάζονται δίνει την ευκαιρία να διερευνηθεί η σχέση της ενδυμασίας με τις γεωγραφικές και κλιματολογικές συνθήκες. Η ενότητα συνδέεται επίσης με το μάθημα των Θρησκευτικών μέσα από τις αναφορές σε τελετές προσφοράς ιερής εσθήτας σε θεότητα ή τελετουργικής ένδυσης. Η θεώρηση επεκτείνεται στη συμβολική λειτουργία της ενδυμασίας.

δ. Η ενδυμασία στα ομηρικά έπη: Η ενότητα αυτή αναφέρεται στην υφαντική δραστηριότητα ηρωίδων των Ομηρικών επών και στην κοινωνική καταξίωση που έδινε η δραστηριότητα αυτή στη γυναίκα εκείνης της εποχής.

ε. Τέχνη και τεχνική της υφαντικής: Η τέχνη και η τεχνική της υφαντικής συνδέονται με ζητήματα πρακτικά, που εντάσσονται στο χώρο της Οικιακής Οικονομίας, της Τεχνολογίας, αλλά και της Χημείας- π.χ. η βαφή των νημάτων.

στ. Γεωμετρική αισθητική στην ενδυμασία

ζ. Ανδρικές ενδυμασίες της κλασικής εποχής

η. Γυναικείες ενδυμασίες της κλασικής εποχής: Οι προθήκες της γεωμετρικής και της κλασικής εποχής συνδέουν την ενδυμασία με τις ευρύτερες συνθήκες του πολιτισμού και την παρουσιάζουν ως στοιχείο που εκφράζει ή και συμβολίζει αξίες και ιδεώδη του πολιτισμού αυτού. Έτσι η ενότητα συνδέεται με την Κοινωνική, αλλά και την Αισθητική αγωγή.

θ. Η κληρονομιά της αρχαίας ελληνικής ενδυμασίας: Η τελευταία οθόνη χρησιμοποιεί το θέμα της ενδυμασίας για ένα γενικότερο προβληματισμό πάνω στη σύγχρονη αξιοποίηση της πολιτιστικής μας κληρονομιάς, θέμα που ενδιαφέρει ιδιαίτερα τη χώρα μας σήμερα. Οι κατασκευαστικές προτάσεις στο παιχνίδι και στο φάκελο εργασιών παραπέμπουν στα Μαθηματικά, αλλά και στα Καλλιτεχνικά.

Δ. ΔΙΑΤΡΟΦΗ

Το δραματουργικό στοιχείο στην ενότητα αυτή αντιπροσωπεύει η Προνόη, η οικονόμος στο σπίτι του Ευθύβουλου. Είναι υπεύθυνη για τη διατροφή και ξεναγεί τους μαθητές στους χώρους αποθήκευσης των τροφίμων, αλλά και στους χώρους ετοιμασίας του φαγητού. Η ξενάγηση πραγματοποιείται σε δυο υποενότητες που περιλαμβάνουν τρεις οθόνες η κάθε μια, ως εξής: α. Προμήθειες και διατροφή β. Η ετοιμασία της τροφής γ: Στην αγορά για ψώνια: Ο Ευθύβουλος με το δούλο Ερμία επισκέπτονται το κρεοπωλείο, το ιχθυοπωλείο και περνούν από τους μικροπωλητές για διάφορα άλλα ψώνια. Ο Ευθύβουλος προετοιμάζεται για το συμπόσιο που σκοπεύει να κάνει.

α. Προμήθειες και διατροφή: Η Προνόη βρίσκεται στην αποθήκη του σπιτιού και σε τρεις οθόνες μας παρουσιάζει τον κύκλο του ψωμιού, του λαδιού και του κρασιού, δηλαδή τα τρία βασικά είδη διατροφής στην αρχαία Ελλάδα. Το σιτάρι, το λάδι και το κρασί παραπέμπουν βέβαια σε φυσιογνωστικά θέματα και δίνουν την ευκαιρία να τεθούν ζητήματα Περιβαλλοντικής Αγωγής, Οικιακής Οικονομίας και Τεχνολογίας. Τα συστατικά τους και οι θρεπτικές τους ουσίες συνδέουν την ενότητα με το μάθημα της Βιολογίας ή της Φυσικής, ενώ οι τρόποι και οι τεχνικές επεξεργασίας μπορούν να συνδεθούν με τα μαθήματα της Χημείας, Βιολογίας, Τεχνολογίας.

β. Η ετοιμασία της τροφής: Η Προνόη μας μεταφέρει στο οπτάνιον, όπου παρουσιάζονται οι οικιακές ασχολίες που έχουν σχέση με τη διατροφή, τα σκεύη και η χρήση τους, καθώς και το θέμα της ύδρευσης. Η δεύτερη ενότητα φωτίζει κάποιες άγνωστες ή υποτιμημένες πλευρές της καθημερι-

νότητας, δείχνει τις οικιακές εργασίες της γυναίκας και συνδέεται άμεσα με ζητήματα Οικιακής Οικονομίας.

γ. Στην αγορά για ψώνια: Η τρίτη ενότητα, η επίσκεψη στην αγορά, μπορεί να συνδεθεί με τη Γεωγραφία μέσα από αναφορές σε τόπους προέλευσης των τροφίμων ή με τα Μαθηματικά, με αναφορές στις τιμές τους. Οι ονομασίες των διαφόρων ζωικών ή φυσικών ειδών δίνουν αφορμή για να διαπιστωθούν λεκτικές ομοιότητες με αντίστοιχα σημερινά είδη. Οι θρεπτικές αξίες, οι τρόποι παρασκευής, οι συνταγές συνδέονται με θέματα Υγιεινής, Βιολογίας, Φυτολογίας, αλλά και πολιτισμικών παραδόσεων. Έτσι το θέμα της διατροφής παρουσιάζεται στη σύνθετη μορφή του, τόσο στη βιολογική του, όσο και στην ευρύτερη πολιτισμική του διάσταση.

Το παιχνίδι, ορισμένες ασκήσεις του Απορία και οι προτάσεις στο Φάκελο εργασιών έχουν στόχο να παρουσιάσουν το θέμα της διατροφής ως ένα θέμα διαχρονικό και να εξοικειώσουν τους μαθητές με τη διαδικασία παρασκευής τροφής που δεν είναι μόνο πρακτική ανάγκη, αλλά μια μορφή δημιουργίας.

Ε. ΤΑ ΣΥΜΠΟΣΙΑ

Η ενότητα αυτή συνδέεται άμεσα με την προηγούμενη, της διατροφής, και μπορεί να παρουσιαστεί ως συνέχειά της. Μέσα σε τέσσερις οθόνες παρουσιάζονται:

- α. οι ετοιμασίες του συμποσίου
- β. το βοηθητικό και το ψυχαγωγικό προσωπικό
- γ. οι καλεσμένοι και οι συζητήσεις τους
- δ. το τέλος του συμποσίου.

α. Οι ετοιμασίες του συμποσίου:

Το Συμπόσιο παρουσιάζεται ως ένας θεσμός που επιτελεί ένα συγκεκριμένο ρόλο στην αρχαία ελληνική κοινωνία. Αποτελεί μάλιστα βασικό, συστατικό της στοιχείο αφού συντηρεί και καλλιεργεί την κοινωνικότητα μέσα από την ανάπτυξη της επικοινωνίας και της πνευματικής αναζήτησης. Το φαγητό χρησιμοποιείται ως αφορμή για μια συνάντηση που έχει πνευματικό χαρακτήρα και εξελίσσεται σε φιλοσοφικό προβληματισμό. Η διέγερση και η ευθυμία που προκαλεί η οινοποσία οδηγούν σε συζητήσεις που έχουν να κάνουν με βασικά προβλήματα της ανθρώπινης ύπαρξης.

β. Το βοηθητικό και το ψυχαγωγικό προσωπικό:

Η ελαφρά ψυχαγωγία που ενσωματώνεται συχνά στα συμπόσια εναρμονίζεται με το πνεύμα μιας κοινωνίας που δεν αρνιέται την απόλαυση του παιχνιδιού, τη χάρη, την άνεση, τη χαλάρωση στην καθημερινή ζωή.

Η ενότητα αυτή μπορεί να συνδεθεί βασικά με το μάθημα της Οικιακής Οικο-νομίας, αλλά και της Λαογραφίας, καθώς το συμπόσιο πήρε διάφορες μορφές στην πορεία του χρόνου.

γ. Οι καλεσμένοι και οι συζητήσεις τους:

Οι συνδαιτυμόνες παρουσιάζονται στον ανδρώνα όταν έχει αρχίσει η φιλοσοφική τους συζήτηση που αναφέρεται στα σημαντικότερα αγαθά της ζωής. Επιλέχτηκε ένα θέμα που έχει ευρύ περιεχόμενο και εντάσσεται στα ενδιαφέροντα αλλά και στις προσλαμβάνουσες των μαθητών αυτής της τάξης. Έτσι δίνεται η ευκαιρία για μια εισαγωγή στη Φιλοσοφία, έστω μέσα από μια παιγνιώδη μορφή, παρόμοια μ' αυτή που εφαρμόζει κι ο Ευθύβουλος στο συμπόσιό του.

δ. Το τέλος του συμποσίου:

Η παρέμβαση του δούλου στο τέλος του συμποσίου στοχεύει να υποβάλει ένα γενικότερο προβληματισμό που έχει σχέση με τη συνολική κατάσταση της κοινωνίας εκείνης της εποχής παρουσιάζοντας και τους ανθρώπους ή τις τάξεις που κινούνται και δρουν στο περιθώριό της.

Οι προτάσεις στο Φάκελο εργασιών στοχεύουν στο να καλλιεργήσουν την επικοινωνία και τη κοινωνικότητα πάνω στη βάση ενός κοινού προβληματισμού.

Δ. ΒΑΣΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Ιστορία του ελληνικού έθνους, τ. Β: Αρχαϊκός Ελληνισμός, τ. Γ: Κλασσικός Ελληνισμός, εκδ. Εκδοτική, Αθήνα, 1977.
2. Παγκόσμια Ιστορία, τ. 2: Οι πρώτοι πολιτισμοί, τ.3: Η βαρβαρική εξάπλωση, εκδ. Καπόπουλος, Αθήνα, χ.χ.
3. Χαμένοι Πολιτισμοί, εκδ. Καρακώτσογλου, Αθήνα, χ.χ.
4. Χαρ. Ι. Βουλοδήμου, Περί του ιδιωτικού βίου των αρχαίων ελλήνων, εκδ. Δημιουργία, Αθήνα, 1997 [επανέκδοση]
5. Δημ. Γαρουφαλή, Περσικοί Πόλεμοι, εκδ. Περισκόπιο, Αθήνα, 2000
6. Robert Flacelière, Ο δημόσιος και ιδιωτικός βίος των αρχαίων Ελλήνων, μτφρ. Γερασ. Δ. Βανδώρου, εκδ. Παπαδήμα, Αθήνα, 1986.
7. Άπαντα αρχαίων συγγραφέων, μτφρ. Φιλολογική ομάδα "Κάκτου", εκδ. Κάκτος, Αθήνα, χ.χ.
8. T.L.G.

Ε. ΜΟΥΣΙΚΗ ΥΠΟΚΡΟΥΣΗ

Για τη μουσική υπόκρουση των αφηγήσεων χρησιμοποιήθηκαν αποσπάσματα από τα παρακάτω μουσικά έργα:

1. ΜΠΕΤΟΒΕΝ α. Σονάτα για βιολί και πιάνο, αρ.5, opus 24 β. Ρομάντσα

- για βιολί και ορχήστρα, αρ.8, opus 50. [ΑΘΛΗΜΑΤΑ]
2. ΜΟΤΣΑΡΤ α. Μικρή Νυχτερινή Μουσική β. Κονσέρτο για βιολί [ΚΑΤΟΙΚΙΑ, ΕΝΔΥΜΑΣΙΑ, ΔΙΑΤΡΟΦΗ]
 3. Musique de la Grece Antique, Atrium musicae de Madrid, Gregorio Paniagua [ΣΥΜΠΟΣΙΑ]
 4. Ν. Σκαλκώτα, Ελληνικοί Χοροί [ΗΡΟΔΟΤΟΣ]

Αφήγηση: Λάουρα Ασημακοπούλου, Μιχάλης Δήμου

ΣΤ. ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

1. Τα κείμενα του Σελιδοδείκτη που δε φέρουν υπογραφή είναι του συγγραφέα.
2. Τα παραθέματα, πρωτότυπα ή μεταφράσεις, διατηρούν την ορθογραφία του συγγραφέα ή μεταφραστή.
3. Στα αρχαία κείμενα για τεχνικούς λόγους χρησιμοποιήθηκε το μονοτονικό σύστημα.
4. Τα αποσπάσματα από τους “Δειπνοσοφιστές” προέρχονται από την έκδοση T.L.G.

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ

α. hardware

Ελάχιστες απαιτήσεις: Pentium 2, CD-ROM 24x, 128 MB Μνήμη, 5 MB Ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο, 800x600 ανάλυση οθόνης

Προτεινόμενη σύνθεση: Pentium 3, CD-ROM 52 x, 256 MB Μνήμη, 25 MB Ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο, 1024x768 ανάλυση οθόνης

β. software

-Ένα εκ των: windows 98, windows Me, windows 2000, windows XP

-Internet Explorer 5.5 και άνω. (Δεν πρέπει να έχει απενεργοποιηθεί η λειτουργία javascript)

-Flash Media Player MX (θα εγκαθίσταται αυτομάτως σε περίπτωση που δεν υπάρχει)

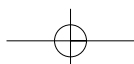
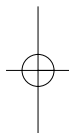
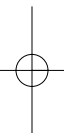
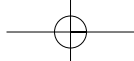
- Microsoft Word 2000 και άνω

Οδηγίες χρήσης

Εκκίνηση: Εισαγωγή του CD στο CD player του υπολογιστή.

Διπλό κλικ στο My Computer (Ο Υπολογιστής μου), επιλογή του CD-ROM και διπλό κλικ πάνω στο αρχείο **default.htm**

Αναγνώριση: Στην πρώτη οθόνη πραγματοποιείται η αναγνώριση του υπολογιστή και δίνεται το ανάλογο μήνυμα στον χρήστη για το αν μπορεί ή όχι να εκτελέσει κανονικά το πρόγραμμα.



CD-ROM Α. Αρχαία Ελλάδα – Τόπος και Άνθρωποι Β. Ηροδότου Ιστορίες Α΄, Β΄ γυμνασίου



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΕΑΕΚ

ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ
ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Η ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ
Επικεντρωτικό Πρόγραμμα
Εκπαίδευσης και Αρχικής
Επαγγελματικής Κατάρτισης