

1.Ταυτότητα σεναρίου

Τίτλος: Στη Μηχανή του Χρόνου: Επιχείρηση: Αληθινή Ιστορία- Κωδικός Αποστολής: Λουκιανός

Δημιουργός: Παπαδοπούλου Πολυτίμη, φιλόλογος

Το σενάριο δοκιμάστηκε στην Α' τάξη του Προτύπου Πειραματικού Γυμνασίου Πανεπιστημίου Κρήτης, το Νοέμβριο του σχ. έτους 2014-2015, στο πλαίσιο του μαθήματος της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας.

Πεδίο, διδακτικό αντικείμενο και διδακτική ενότητα: Αρχαία Ελληνική Γλώσσα Α Γυμνασίου, Ενότητα 4, Μέρος Α, Κείμενο: «Ένα ταξίδι επιστημονικής φαντασίας».

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές: Αρχαία Ελληνική Γραμματεία, Νεοελληνική Γλώσσα, Πληροφορική, Γεωγραφία, Ιστορία

Τάξη: Α Γυμνασίου. Τμήμα: Α3. Μαθητές: 25

Χρονική διάρκεια: 6 ώρες (ενδέχεται να διαρκέσει 8 ώρες, αν οι μαθητές δεν συνεργαστούν εκτός σχολικού ωραρίου)

Προϋποθέσεις υλοποίησης:

Για τους μαθητές:

- Εξοικείωση με τον Η/Υ για την πλοήγηση στο διαδίκτυο, τη χρήση ηλεκτρονικών λεξικών και λογισμικών παρουσίασης και του επεξεργαστή κειμένου
- Εξοικείωση με τον ομαδοσυνεργατικό τρόπο εργασίας
- Διάθεση για συνεργασία εντός και εκτός σχολικού ωραρίου

Για το διδάσκοντα:

Απαιτείται καλή γνώση χειρισμού των ηλεκτρονικών μέσων, καθώς θα πρέπει:

- να έχει συγκεντρώσει σε ηλεκτρονικό φάκελο στην επιφάνεια εργασίας των υπολογιστών, είτε σε [ιστότοπο](#) το μυθιστόρημα του Λουκιανού «Αληθῶν Διηγημάτων Α και Β ἢ Ἀληθῆς Ἱστορία» τόσο στο πρωτότυπο όσο και στις υπάρχουσες μεταφράσεις του, προκειμένου να το μελετήσουν και να το αξιοποιήσουν οι μαθητές κατά την παραγωγή των δημιουργημάτων τους
- να προετοιμάσει το υλικό των ηλεκτρονικών φακέλων, στους οποίους υπάρχουν οι περιγραφές της Αποστολής κάθε ομάδας, τα Φύλλα Εργασίας με τα κριτήρια αξιολόγησης της εργασίας, καθώς και οι εκάστοτε πηγές και τα διαδικτυακά εργαλεία-λογισμικά για την εφαρμογή των δραστηριοτήτων που προτείνονται στα Φύλλα Εργασίας

- να έχει δημιουργήσει κοινό λογαριασμό για όλη την τάξη σε όσα διαδικτυακά εργαλεία-λογισμικά απαιτείται, προκειμένου να υποβοηθηθεί και να αναπτυχθεί η συνεργασία των μαθητών κι εκτός σχολικού ωραρίου.

Μέθοδος: Συνδυασμός μεθόδων: μετωπική, διερευνητική, δραστηριοκεντρική, βιωματική, ομαδοσυνεργατική (βλέπε Λεπτομερή Παρουσίαση της Πρότασης).

Οργάνωση τάξης: Αρχικά σε ολομέλεια, κατόπιν σε ομάδες, ως εξής: Στο Α' Στάδιο ο χωρισμός των ομάδων γίνεται τυχαία, ανά σταθμούς εργασίας του εργαστηρίου. Στο Β' στάδιο, οι μαθητές χωρίζονται 5 ομάδες των πέντε (5) ατόμων. Στο Γ στάδιο, οι μαθητές χωρίζονται σε 7 ομάδες των τριών ή τεσσάρων (3-4) ατόμων. Η επιλογή των ομάδων επαφίεται αποκλειστικά στους μαθητές. Εκείνοι αποφασίζουν τι θέλουν να μάθουν και πώς. Αυτό προϋποθέτει ότι τους έχουν γνωστοποιηθεί εκ των προτέρων οι αποστολές και οι απαιτήσεις τους. Στο Α Στάδιο, φάση προετοιμασίας, οι μαθητές ενημερώνονται επιγραμματικά από τον διδάσκοντα για τις δραστηριότητες που προτείνονται ([B στάδιο](#), [Γ στάδιο](#)) και παροτρύνονται να αποφασίσουν με βάση τα ενδιαφέροντα, τις επιθυμίες και τις δεξιότητές τους στον υπολογιστή. Μάλιστα, για τη διαδικασία του Γ' Σταδίου προτείνονται δέκα (10) αποστολές-δραστηριότητες, ώστε οι μαθητές να έχουν περισσότερες ευκαιρίες επιλογής. Επίσης, γνωστοποιείται στους μαθητές ότι τα εργαλεία που προτείνονται για την παραγωγή των δημιουργιών τους είναι ενδεικτικά και ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν αντ' αυτών άλλα παρόμοια, αρκεί να εξυπηρετούν τους στόχους της αποστολής που έχουν αναλάβει. Γενικά, το ζητούμενο για τον διδάσκοντα είναι να δημιουργηθεί κατάλληλο παιδαγωγικό κλίμα το οποίο θα συμβάλει στην επίτευξη των στόχων της διδασκαλίας.

2. Σύντομη περιγραφή (Περίληψη)

Το παρόν σενάριο **αναπτύχθηκε με τη μορφή μικρού project** και επιχείρησε να φέρει σε επαφή τους μαθητές με αποσπάσματα από το έργο του Λουκιανού, *Αληθής Ιστορία* και συγκεκριμένα με το κείμενο αναφοράς της 4ης ενότητας του σχολικού εγχειριδίου *Ένα ταξίδι επιστημονικής φαντασίας* από το Β' Βιβλίο των *Διηγημάτων του*, καθώς και με εκτεταμένα, επιλεγμένα αποσπάσματα του Α' Βιβλίου των *Διηγημάτων του*. Οι μαθητές, έχοντας στις αποσκευές τους, ηλεκτρονικούς συνδέσμους και ηλεκτρονικά λεξικά, διαδικτυακά εργαλεία και εφαρμογές, σε διαφορετικές φάσεις, μέσα από ομαδοσυνεργατικά σχήματα και υποδύομενοι ρόλους, μεταφέρονται με τη «Μηχανή του Χρόνου» στο 2^ο μ.Χ αιώνα, επιβιβάζονται στο πλοίο του Λουκιανού, παρακολουθούν το ταξίδι του στη Σελήνη, μελετώντας το πρωτότυπο κείμενο με την αντικριστή του μετάφραση και παράγουν τα δικά τους μονοτροπικά και πολυτροπικά κείμενα, προκειμένου κατά την επιστροφή τους στο σήμερα και στην Ολομέλεια της τάξης, να παρουσιάσουν τα συμπεράσματά τους για το συγγραφέα και το έργο *Αληθινή Ιστορία*, το οποίο, κατά πολλούς, θεωρείται το πρώτο στον κόσμο μυθιστόρημα επιστημονικής φαντασίας.

3. Σκεπτικό/Στόχοι

Το ανθολογημένο κείμενο του σχολικού βιβλίου [Λουκιανός, *Άληθής Ιστορία* 2.3-4 (διασκευή)], αν και αντιμετωπίζεται ευχάριστα από τους μαθητές με την παραδοσιακή

διδασκαλία, είναι ανεπαρκές για να δικαιολογήσει τόσο τον επιλεγμένο τίτλο του «Ένα ταξίδι επιστημονικής φαντασίας», όσο και το συνοδευτικό εισαγωγικό σημείωμα με το οποίο επιχειρεί να συστήσει στους μαθητές τον Λουκιανό, ως συγγραφέα που «στρέφεται με το έργο του εναντίον καθιερωμένων αντιλήψεων και καυτηριάζει τα κακώς κείμενα της εποχής του». Το παρόν σενάριο με τη αξιοποίηση των ΤΠΕ επιχειρεί να δώσει την ευκαιρία στους μαθητές να αυτενεργήσουν συμπληρώνοντας αυτά τα κενά και να εκφραστούν παρουσιάζοντας συγγραφέα και έργο με το δικό τους δημιουργικό τρόπο. Έτσι, οι μαθητές μέσα από ομαδοσυνεργατικά σχήματα αναλαμβάνουν να εξομαλύνουν γλωσσικά το ανθολογημένο πρωτότυπο κείμενο με τη βοήθεια των ηλεκτρονικών λεξικών και να δημιουργήσουν αξιοποιώντας διαδικτυακά εργαλεία και εφαρμογές το δικό τους ψηφιακό υλικό, με στόχο να βοηθήσουν επόμενους συμμαθητές τους στην κατανόησή του. Επιπλέον, καλούνται μπαίνοντας στη «Μηχανή του Χρόνου» να μελετήσουν (πρωτότυπο-μετάφραση) και να εξετάσουν αποσπάσματα της Αληθινής Ιστορίας υιοθετώντας διαφορετικές οπτικές (αστροφυσικοί, δημοσιογράφοι, ιστορικοί τέχνης, λεξικογράφοι, κοινωνιολόγοι, κινηματογραφιστές, βιβλιοκριτικοί) προκειμένου να διαμορφώσουν άποψη για την έκταση της φαντασίας του Λουκιανού, τον ιδιαίτερο τρόπο γραφής του και την πρόθεσή του «να καυτηριάσει τα κακώς κείμενα της εποχής του», να αποδεχτούν ή να απορρίψουν την επιλογή του τίτλου της συγκεκριμένης ενότητας «Ένα ταξίδι επιστημονικής φαντασίας» και να παρουσιάσουν τα συμπεράσματά τους με τη βοήθεια λογισμικών παρουσίασης.

Γνωστικοί στόχοι:

Οι μαθητές αναμένεται:

- να έρθουν σε επαφή με εκτενέστερα αποσπάσματα της Αληθινής Ιστορίας και να γνωρίσουν πτυχές της ζωής του συγγραφέα της
- να διακρίνουν τα ιδιαίτερα στοιχεία ύφους της γραφής του Λουκιανού (χιούμορ, υπερβολή, παραστατικότητα, φαντασία) και να αντιληφθούν πώς στο συγκεκριμένο έργο του τα χρησιμοποιεί προκειμένου να «στραφεί κατά των καθιερωμένων αντιλήψεων και δοξασιών και να καυτηριάσει τα κακώς κείμενα της εποχής του»
- να ασκηθούν στην αντικριστή μελέτη ενός αρχαίου αποσπάσματος (πρωτότυπο-μετάφραση), να συγκρίνουν διαφορετικές μεταφράσεις και να προχωρήσουν στη δική τους μεταφραστική εκδοχή
- να προσεγγίσουν τον τρόπο κατασκευής λέξεων από τη σύνθεση δύο θεμάτων στα αρχαία ελληνικά, να συνειδητοποιήσουν τη συμβολή τους στη διαμόρφωση του χιουμοριστικού ύφους του Λουκιανού και να προχωρήσουν στην κατασκευή δικών τους σύνθετων λέξεων, ανάλογου ύφους.
- να διακρίνουν τα στοιχεία εκείνα που οδήγησαν τους σύγχρονους μελετητές να τοποθετήσουν την Αληθινή Ιστορία στο χώρο της φανταστικής λογοτεχνίας ή και της

επιστημονικής φαντασίας και να τα συσχετίσουν με παρόμοιας θεματολογίας παραγωγές (λογοτεχνικές, κινηματογραφικές κλπ)

- να διακρίνουν ότι ακόμη και οι πιο φανταστικές περιγραφές στηρίζονται σε ανθρώπινες αληθινές καταστάσεις (η περιέργεια, η τάση για εξερεύνηση του αγνώστου, ο πόθος της ανακάλυψης, τα αίτια του πολέμου)
- να εκφράσουν τις απόψεις τους για τις ανθρώπινες αντιδράσεις στη θέαση του ξένου, του διαφορετικού

Ψηφιακοί στόχοι:

Οι μαθητές αναμένεται:

- να συνεργάζονται διά ζώσης και εξ αποστάσεως μέσω του υπολογιστή τους για την παραγωγή των δημιουργημάτων τους αξιοποιώντας την πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης της τάξης (Edmodo) και τις δυνατότητες κοινής χρήσης και επεξεργασίας των διαδικτυακών εργαλείων
- να γνωρίσουν και να περιηγηθούν σε ιστοσελίδες αρχαιογλωσσίας και αρχαιογνωσίας
- να εξασκηθούν στη χρήση των ηλεκτρονικών λεξικών και του Περσέα
- να γνωρίσουν και να χειριστούν διαδικτυακά εργαλεία ελεύθερου κώδικα (προγράμματα επεξεργασίας κειμένου, ζωγραφικής, επεξεργασίας βίντεο, παρουσιάσεων, διαγραμμάτων κειμένου, εννοιολογικών χαρτών, mapmaker)

Παιδαγωγικοί στόχοι:

Οι μαθητές αναμένεται:

- να εργαστούν ομαδοσυνεργατικά εντός και εκτός σχολικού ωραρίου
- να συνδέσουν τη νέα γνώση με την καθημερινή τους ζωή
- να αξιολογήσουν το έργο τους βασισμένοι σε συγκεκριμένα κριτήρια
- να υιοθετήσουν την πρακτική επαναδιατύπωσης των εκάστοτε κειμένων τους
- να εκφραστούν με λόγο ή τεχνήματα

Στόχοι σε επίπεδο στάσεων

Οι μαθητές αναμένεται:

- να καλλιεργήσουν θετική στάση απέναντι στο μάθημα των αρχαίων ελληνικών

4. Λεπτομερής παρουσίαση της πρότασης

Αφετηρία, το πρόβλημα-θέμα που θα διερευνηθεί: Ως αφορμή χρησιμοποιείται το βίντεο «Η Α Τάξη στη Μηχανή του Χρόνου. Επιχείρηση: Αληθινή Ιστορία-Κωδικός αποστολής: Λουκιανός» που δημιούργησε η διδάσκουσα και το οποίο ενισχύει την παιγνιώδη διάσταση της μαθησιακής διαδικασίας, ανταποκρίνεται στο νεαρό της ηλικίας των αναγνωστών και τους προκαλεί να ανακαλύψουν τον αρχαίο συγγραφέα Λουκιανό και να απολαύσουν το έργο του. Καθώς το σενάριο αναπτύσσεται σε 3 διαφορετικά στάδια, οι μαθητές έρχονται αντιμέτωποι στο κάθε ένα από αυτά με διαφορετικές προκλήσεις- αποστολές τις οποίες καλούνται να φέρουν εις πέρας, μέσα από την αντικριστή μελέτη του πρωτοτύπου και της μετάφρασης, οικοδομώντας με αυτόν τον τρόπο τη δική τους γνώση.

Θεωρητικό πλαίσιο στο οποίο στηρίζεται η πρόταση: Η συγκεκριμένη διδακτική παρέμβαση στηρίζεται θεωρητικά στον εποικοδομισμό και το διερευνητικό τρόπο μάθησης και επιχειρεί αξιοποιώντας τις ΤΠΕ να μεταθέσει το κέντρο βάρους της διδασκαλίας των αρχαίων ελληνικών από την παροχή γνώσεων στην ενεργητική-κριτική μάθηση και από την παθητική απομνημόνευση γνώσεων στην ανάπτυξη ικανοτήτων των μαθητών για αποτελεσματική διαχείριση της γνώσης. Αξιοποιώντας συνδυαστικά στοιχεία της δομολειτουργικής, κειμενογλωσσικής και συγκριτικής προσέγγισης (Γιάννου, 2010), έρχεται να υποστηρίξει με τη συμβολή της κειμενοκεντρικής μεθόδου μία βιωματική πρόσληψη του κειμένου εκ μέρους των μαθητών. Στο περιβάλλον εργασίας των υπολογιστών και μέσα από ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες οι μαθητές ερευνούν, δημιουργούν, επικοινωνούν και αναστοχάζονται, καθώς έχουν όχι τη δυνατότητα να δημιουργήσουν το δικό τους έργο αξιοποιώντας εργαλεία που τους επιτρέπουν την εύκολη επιλογή τυπογραφικών χαρακτήρων, την οπτικοποίηση, την προσομοίωση, την εισαγωγή ήχου, κίνησης, αλλά και να προσθέσουν, να βελτιώσουν, να αναθεωρήσουν και τέλος να δημοσιοποιήσουν το έργο τους. Λειτουργούν δηλαδή, όχι μόνο ως αναγνώστες, αλλά και ως δημιουργοί.

Σύνδεση με το ΑΠ και τα ισχύοντα στο σχολείο: Η διδακτική παρέμβαση εντάσσεται στο μάθημα των Αρχαίων Ελληνικών της Α τάξης του Γυμνασίου και συγκεκριμένα στην 4^η Ενότητα, μέρος Α, Κείμενο, Λουκιανού, Αληθής Ιστορία Β, *Ένα ταξίδι επιστημονικής φαντασίας*. Αξιοποιεί, ωστόσο, σύμφωνα με τις απαιτήσεις του νέου πιλοτικού προγράμματος σπουδών που εφαρμόζεται στο Πρότυπο Πειραματικό Γυμνάσιο Π.Κ για τη διδασκαλία της αρχαίας ελληνικής γλώσσας, τόσο το απόσπασμα από το Α' βιβλίο της Αληθινής Ιστορίας, *Αίτια του Ταξιδιού* που ανθολογείται στον Οδηγό Σπουδών-Διδακτικά Περιεχόμενα της αρχαίας ελληνικής γλώσσας, όσο και το ανθολογημένο κείμενο στο σχολικό βιβλίο της Β' Γυμνασίου, *Οι Σελήνιτες*. Παράλληλα, αξιοποιεί και συνδέει τις γνώσεις των μαθητών για τα κειμενικά είδη και τα πολυτροπικά κείμενα που διδάσκονται στο μάθημα της νέας ελληνικής γλώσσας, με τη διδασκαλία της αρχαίας ελληνικής. Οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με την εργασία σε ομάδες στο σχολικό εργαστήριο και η διδακτική παρέμβαση προσφέρεται ως μία επιπλέον ευκαιρία για συνεργασία και έρευνα, για αξιοποίηση των διαφορετικών δεξιοτήτων τους και για την εξοικείωσή τους με τις ΤΠΕ. Τη συνεργασία τους αυτή και εκτός σχολικού ωραρίου, διευκολύνει και η πλατφόρμα Edmodo, η οποία έχει υιοθετηθεί ως εκπαιδευτική πρακτική από το σύνολο σχεδόν των εκπαιδευτικών του σχολείου.

Οι τεχνολογίες που θα χρησιμοποιηθούν: Διαδικτυακά εργαλεία ελεύθερου κώδικα (προγράμματα επεξεργασίας κειμένου, δημιουργικής γραφής, εικονογραφημένου βιβλίου, περιοδικού, επεξεργασίας βίντεο, δημιουργίας διαγραμμάτων κειμένου, ψηφιακού πίνακα ανακοινώσεων, δημιουργίας παρουσιάσεων, *mapmaker*) ηλεκτρονικά λεξικά και βάσεις δεδομένων του Περσέα και της Πύλης της Ελληνικής Γλώσσας.

Ενδεικτική κατανομή του χρόνου και πώς γίνεται αυτό κατά την εξέλιξη της διδασκαλίας: Η διάρκεια του σεναρίου είναι 6 ώρες αλλά αναμένεται η συνεργασία των μαθητών εκτός σχολικού ωραρίου. Το σενάριο αναπτύσσεται **σε 3 διακριτά στάδια**, ως εξής:

Α' Στάδιο: [Αίτια Ταξιδιού και Προετοιμασίες](#) Δημιουργία παιδαγωγικού κλίματος, γνωριμία με τα τεχνολογικά εργαλεία και τα διαδικτυακά περιβάλλοντα, προετοιμασία για τις κύριες δραστηριότητες (B και Γ Στάδιο)

Β' Στάδιο: [Η συνάντηση με τους Φελλόποδες](#) Επεξεργασία του κειμένου του σχολικού εγχειριδίου. Κοινός στόχος τάξης: η εκπόνηση δημιουργημάτων που θα βοηθήσουν τους μελλοντικούς μαθητές της Α τάξης να κατανοήσουν και να απολαύσουν το κείμενο του Λουκιανού

Γ' Στάδιο: [Το ταξίδι στο Διάστημα](#) Επεξεργασία των αντίστοιχων αποσπασμάτων της Αληθινής Ιστορίας. Κοινός στόχος τάξης: Συνολική, πολυπρισματική προσέγγιση του κειμένου. Όλες οι ομάδες μελετούν το ίδιο κείμενο, αλλά η κάθε μια από άλλη οπτική γωνία, καθώς η κάθε μια αναλαμβάνει διαφορετική αποστολή.

Α' Στάδιο: Αίτια Ταξιδιού και Προετοιμασίες.

1^η + 2^η ώρα

Εργαστήριο
πληροφορικής

Η τάξη αρχικά
σε ολομέλεια,
κατόπιν σε
ομάδες

Επεξεργασία
Φύλλων
Εργασίας
Α Σταδίου

- Αφόρμηση: Προβολή βίντεο, *Στη Μηχανή του Χρόνου. Επιχείρηση: Αληθινή Ιστορία. Κωδικός αποστολής: Λουκιανός* που προβάλλεται στο διαδραστικό πίνακα. Οι μαθητές καλούνται να διατυπώσουν υποθέσεις ως προς τον τίτλο, το κείμενο του βίντεο, τις εικονιστικές επιλογές του.
- Προβολή-Επίδειξη: του κειμένου αναφοράς στο [εμπλουτισμένο με html διαδραστικό σχολικό εγχειρίδιο](#). Σχολιασμός τίτλου «Ένα ταξίδι επιστημονικής φαντασίας» και εισαγωγικού σημειώματος.
- Επίδειξη: του [ιστότοπου](#) που έχει δημιουργήσει ο διδάσκων για τις ανάγκες του σεναρίου, σύντομη αναφορά των σταδίων της διαδικασίας και των αποστολών των μαθητών, αναφορά στα διαδικτυακά εργαλεία που θα χρησιμοποιηθούν.
- Προβολή-Επίδειξη: του κειμένου: [Αίτια Ταξιδιού και Προετοιμασίες](#)
- Χωρισμός σε ομάδες: Τυχαία, ανά σταθμό εργασίας
- Επεξεργασία Α' Φύλλου Εργασίας (κοινό για όλες τις ομάδες), μέσω του οποίου οι μαθητές παραπέμπονται στο σχετικό με τα αίτια και τις προετοιμασίες του ταξιδιού του Λουκιανού απόσπασμα. Καλούνται να διαβάσουν το κείμενο και την αντικριστή του μετάφραση, να διακρίνουν τα αίτια του ταξιδιού, τις ενέργειες του Λουκιανού και να «αναλάβουν δράση», αναρτώντας σε ψηφιακό

Η τάξη σε
Ολομέλεια-
Ανακοινώσεις
Αξιολόγηση

τοίχο μικρές διαφημιστικές αγγελίες, προκειμένου να τον βοηθήσουν να επανδρώσει το πλοίο του και να πραγματοποιήσει το ταξίδι του. Το Φύλλο Εργασίας περιέχει και τα κριτήρια αξιολόγησης της εργασίας

- Ανακοίνωση αποτελεσμάτων - Αξιολόγηση
- Δήλωση προτιμήσεων με βάση τις αποστολές και τις δραστηριότητες του Β' Σταδίου και χωρισμός των μαθητών σε ομάδες.

3^η + 4^η ώρα

Εργαστήριο
πληροφορικής

Η τάξη σε 5
ομάδες.

Επεξεργασία
Φύλλων
Εργασίας
B Σταδίου

Η τάξη σε
Ολομέλεια-
Ανακοινώσεις
Αξιολόγηση

Β' Στάδιο: Η συνάντηση με τους Φελλόποδες

- Θέση κατά ομάδες στους σταθμούς εργασίας. Οι μαθητές ήδη γνωρίζουν τις αποστολές και τα καθήκοντά τους από τη διαδικασία του Α' Σταδίου και έχουν σχηματίσει τις ομάδες τους. Τα Φύλλα Εργασίας του Β' Σταδίου υπάρχουν σε ηλεκτρονικό φάκελο στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή τους. Το κάθε ένα περιέχει και τα αντίστοιχα κριτήρια αξιολόγησης της εργασίας. Οι μαθητές μελετούν το κείμενο με την αντικριστή του μετάφραση.
- Κοινός στόχος της τάξης: «Με τη Μηχανή του Χρόνου μεταφερόμαστε στο πλοίο του Λουκιανού και, ως μέλη του πληρώματός του, γινόμαστε μάρτυρες της συνάντησής του με τους Φελλόποδες. Επιστρέφοντας στην εποχή μας και στην τάξη μας, αποφασίζουμε να δημιουργήσουμε υλικό (κείμενα, παιχνίδια) που θα βοηθήσει τους μελλοντικούς μαθητές της Α γυμνασίου να κατανοήσουν το αρχαίο κείμενο και να απολαύσουν με τη σειρά τους την αφήγηση του Λουκιανού»
- ❖ Οι αποστολές των ομάδων που δημιουργήθηκαν (5Χ5 μαθητές) είναι οι εξής:
 - Λεξικογράφοι: Καλούνται να εντοπίσουν τα ρήματα του πρωτότυπου κειμένου, να αναζητήσουν στα λεξικά τη σημασία τους και να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι μνήμης με κάρτες που θα βοηθήσει τους μαθητές να αντιστοιχίσουν το αρχαίο ρήμα με τη σημασία του.
 - Δημοσιογράφοι: Καλούνται να υποδυθούν ρόλους ως μέλη του πληρώματος του Λουκιανού και να συγγράψουν διάλογο, στον οποίο θα διαφαίνονται οι αντιδράσεις τους στη θέα των Φελλόποδων.
 - Ψηφιακοί Φιλολόγοι: Καλούνται να εμπλουτίσουν το αρχαίο κείμενο με υπερσυνδέσμους, ώστε να γίνει πιο «φιλικό» στους μελλοντικούς μαθητές της Α'
 - Μεταφραστές Α μέρους: Καλούνται να αποδώσουν στη σημερινή γλώσσα το αρχαίο κείμενο και να δημιουργήσουν ένα ψηφιακό παιδικό εικονογραφημένο βιβλίο με τη μετάφραση του Α' μέρους του αρχαίου κειμένου.
 - Μεταφραστές Β' μέρους: Καλούνται να αποδώσουν στη σημερινή γλώσσα το αρχαίο κείμενο και να δημιουργήσουν ένα ψηφιακό

παιδικό εικονογραφημένο βιβλίο με τη μετάφραση του Β' μέρους του αρχαίου κειμένου.

- Επεξεργασία των Φύλλων Εργασίας.
- Ανακοίνωση Αποτελεσμάτων.
- Αξιολόγηση-Ο διδάσκων παρακινεί σε επαναδιατύπωση των κειμένων, όπου αυτή είναι αναγκαία.
- Δήλωση προτιμήσεων με βάση τις αποστολές και τις δραστηριότητες του Γ' Σταδίου, χωρισμός των μαθητών σε ομάδες και οδηγία για ανάγνωση των αποσπασμάτων του στο σπίτι, για οικονομία χρόνου.

Γ' Στάδιο: Ταξίδι στο Διάστημα

5^η +6^η ώρα

Εργαστήριο
πληροφορικής

Η τάξη σε 7
ομάδες.

Επεξεργασία
Φύλλων
Εργασίας
Γ' Σταδίου

Η τάξη σε
Ολομέλεια-
Ανακοινώσεις

- Θέση κατά ομάδες στους σταθμούς εργασίας. Οι μαθητές ήδη γνωρίζουν τις αποστολές και τα καθήκοντά τους από τη διαδικασία του Β' Σταδίου και έχουν σχηματίσει τις ομάδες τους, αφού επέλεξαν αποστολές και δραστηριότητες με τον τρόπο που προαναφέρθηκε (βλ. Οργάνωση Τάξης). Έχουν δημιουργηθεί 7 ομάδες (4 των 4 μαθητών και 3 των 3 μαθητών)
- Τα Φύλλα Εργασίας του Γ' Σταδίου υπάρχουν σε ηλεκτρονικό φάκελο στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή των μαθητών. Το κάθε ένα περιέχει και τα αντίστοιχα κριτήρια αξιολόγησης της εργασίας. Οι μαθητές μελετούν το κείμενο με την αντικριστή του μετάφραση.
- Κοινός στόχος της τάξης: Με τη Μηχανή του Χρόνου μεταφερόμαστε στο πλοίο του Λουκιανού και, ως μέλη του πληρώματός του, ζούμε το Ταξίδι του από τη Γη στο Διάστημα, έτσι όπως το περιγράφει στην «Αληθινή Ιστορία». Ωστόσο, κάθε ομάδα την απασχολούν διαφορετικά ερωτήματα και αναλαμβάνει, ανάλογα με τα ενδιαφέροντά της, διαφορετική αποστολή. Όταν επιστρέφουμε στην εποχή μας και στην τάξη μας, η κάθε ομάδα παρουσιάζει στην ολομέλεια το δικό της «κομμάτι του παζλ», ώστε να αποκτήσουμε όλοι/ες μια συνολική εικόνα του Διαστημικού Ταξιδιού της *Αληθινής Ιστορίας*. Οι αποστολές:
 - Αστροφυσικοί: Η Οδύσσεια του Διαστήματος. Ο ουρανός του Λουκιανού. Πλανήτες, Άστρα, Αστερισμοί στην Αληθινή Ιστορία. Προσομοίωση του Ταξιδιού με το λογισμικό παρουσίασης prezi. Οι μαθητές ανακαλύπτουν τη δημιουργική φαντασία του Λουκιανού.
 - Δημοσιογράφοι: Το βούλεσθαι μαθεῖν-Λουκιανός περιπλανώμενος. Βιογραφικά στοιχεία του συγγραφέα. Προσομοίωση των μετακινήσεών του με το λογισμικό κατασκευής διαδραστικού χάρτη.
 - Κινηματογραφιστές: Όταν ο Lucian συνάντησε το Hollywood. Αληθινή Ιστορία και Φανταστικός Κινηματογράφος. Δημιουργία ταινίας με το movie-maker. Οι μαθητές καλούνται να διακρίνουν τα στοιχεία εκείνα που οδήγησαν τους σύγχρονους μελετητές να τοποθετήσουν την Αληθινή Ιστορία στο χώρο της φανταστικής

- λογοτεχνίας ή και της επιστημονικής φαντασίας και να τα συσχετίσουν με παρόμοιας θεματολογίας κινηματογραφικές ή και λογοτεχνικές παραγωγές
- Λεξικογράφοι: UFO- Αγνώστου Ταυτότητας Ιπτάμενα Αντικείμενα. Στρατός Ήλιου, Σελήνης, Συμμαχικές Δυνάμεις. Δημιουργία παρουσιάσης-πίνακα. Οι μαθητές καλούνται να προσεγγίσουν τον τρόπο κατασκευής λέξεων από τη σύνθεση δύο θεμάτων στα αρχαία ελληνικά, να συνειδητοποιήσουν τη συμβολή τους στη διαμόρφωση του χιουμοριστικού ύφους του Λουκιανού και να προχωρήσουν στην κατασκευή δικών τους σύνθετων λέξεων, ανάλογου ύφους
 - Ιστορικοί Τέχνης: «Με άρπαξαν εξωγήινοι-Ενδυμίων και Σελήνη» Οι μαθητές καλούνται να ανακαλύψουν έργα ζωγραφικής στα οποία αποτυπώνεται ο μύθος του Ενδυμίωνα και της Σελήνης, να τα παρουσιάσουν με λογισμικό παρουσίασης και να εξάγουν συμπεράσματα ως προς τον τρόπο με τον οποίο ο Λουκιανός, τον αξιοποιεί προκειμένου να στραφεί κατά των καθιερωμένων αντιλήψεων και δοξασιών της εποχής του.
 - Κοινωνιολόγοι: «Οὐκ ἄν λάβοις, παρά τοῦ μή ἔχοντος. Πλούσιοι και Φτωχοί στο Διάστημα». Οι μαθητές καλούνται να εντοπίσουν στοιχεία που φανερώνουν κοινωνικές ανισότητες στο διάστημα, να τις παρουσιάσουν με τη βοήθεια λογισμικού παρουσίασης, να εξάγουν συμπεράσματα ως προς την πρόθεση του Λουκιανού να καυτηριάσει τα κακώς κείμενα της εποχής του και να εκφράσουν τα συναισθήματά τους ως προς την διαχρονικότητα του προβλήματος, συνδέοντας το με το καθημερινό τους βίωμα.
 - Βιβλιοκριτικοί: «Έχετε χιούμορ, αλλά μήπως υπερβάλλετε; Χιούμορ και Υπερβολή στην Αληθινή Ιστορία». Οι μαθητές καλούνται να διακρίνουν στοιχεία Χιούμορ και Υπερβολής στην Αληθινή Ιστορία, να τα καταγράψουν και να συγγράψουν άρθρο με το ίδιο θέμα, επιλέγοντας το λογισμικό δημιουργικής γραφής «Λογογραφήματα-Βιβλιοκριτική» ή το λογισμικό on line δημιουργίας περιοδικού.
- Επεξεργασία των Φύλλων Εργασίας.
 - Ανακοίνωση Αποτελεσμάτων.
 - Αξιολόγηση-Ο διδάσκων παρακινεί σε επαναδιατύπωση των κειμένων, όπου αυτή είναι αναγκαία.

Ο ρόλος του διδάσκοντα: Φθίνουσας καθοδήγησης, υποβοηθητικός. Στο Α στάδιο, την 1^η ώρα, ο ρόλος του διδάσκοντα συνίσταται στις αρχικές παρουσιάσεις και στην οργάνωση της τάξης προκειμένου αυτή να λειτουργήσει ομαδοσυνεργατικά. Τη 2^η ώρα και κατά το Β και Γ στάδιο ο διδάσκων έχει ρόλο εμπυχωτή, διευκολύνοντας τους μαθητές και παρέχοντας βοήθεια στην περίπτωση που οι μαθητές τη χρειαστούν (κυρίως τεχνικής υποστήριξης σε κάποια από τα εργαλεία).

Ο ρόλος του μαθητή: Στο ομαδοσυνεργατικό περιβάλλον και υποδυόμενος ρόλους ενεργοποιείται και πρωταγωνιστεί προσλαμβάνοντας, συνομιλώντας με τα κείμενα και δημιουργώντας νέα, ενώ ταυτόχρονα εξοικειώνεται με νέους γραμματισμούς, ως προς τις κειμενικές ιδιαιτερότητες των ψηφιακών μέσων

Οι τυχόν προαπαιτούμενες γνώσεις: Οι μαθητές να είναι εξοικειωμένοι: Με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο, με κειμενογράφο, προγράμματα παρουσίασης, εξερεύνησης διαδικτύου.

Εργαλεία – πηγές που θα χρησιμοποιηθούν: Θα χρησιμοποιηθούν τα ηλεκτρονικά λεξικά της Πύλης για την Ελληνική Γλώσσα, ο Περσέας, τα εργαλεία της Microsoft Word, λογισμικά παρουσιάσεων ελεύθερης χρήσης καθώς και η [ιστοσελίδα της τάξης για το Λουκιανό](#)

Τα αναμενόμενα κείμενα που θα παραχθούν, οι δραστηριότητες που θα αναπτύξουν οι μαθητές: Περιγράφονται στα Φύλλα Εργασίας που επισυνάπτονται σε αρχείο του παρόντος ηλεκτρονικού φακέλου.

Ενδεικτικά τελικά προϊόντα των ομάδων: Για το Α' Στάδιο: [Τοίχος Βοήθειας στο Λουκιανό](#)

Για το Β' Στάδιο: [Δημιουργήσαμε](#)

Για το Γ' Στάδιο: [Δημιουργίες](#)

5. Άλλες εκδοχές του σεναρίου

Το σενάριο μπορεί να τροποποιηθεί και ως προς την έκταση και ως προς τη στόχευσή του, αλλά και να αναπτυχθεί σε πλήρες διαθεματικό και διεπιστημονικό project, με την εμπλοκή και συνεργασία εκπαιδευτικών διαφορετικών ειδικοτήτων.

6. Κριτική

Η κριτική αφορά κυρίως στον προβλεπόμενο χρόνο, καθώς απαιτείται από τους μαθητές συνεργασία εκτός σχολικού ωραρίου, προκειμένου να επαναδιατυπώσουν τα κείμενά τους, μετά τη διαδικασία της αξιολόγησης. Τα Φύλλα Εργασίας, επίσης, μπορούν να γίνουν λιγότερο καθοδηγητικά, στο βαθμό που ο διδάσκων κρίνει ότι οι μαθητές διαθέτουν την κριτική ικανότητα να αξιολογήσουν και να απορρίψουν αναξιόπιστες ιστοσελίδες, που στην περίπτωση του Λουκιανού, αφθονούν στο διαδίκτυο.

7. Ενδεικτική Βιβλιογραφία

- Γιάννου, Τ. (2010). *Οι ΤΠΕ στο μάθημα των αρχαίων ελληνικών*. Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης. Τεύχος 3: Κλάδος ΠΕ02. Β' έκδοση. ΙΤΥ: Πάτρα, 2010.
- Πόλκας, Λ. (2001). *Η διδασκαλία του μαθήματος της αρχαίας ελληνικής γλώσσας και*

γραμματείας στο Γυμνάσιο και το Λύκειο. Έκδοση του Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας των κειμένων του Ηλεκτρονικού Κόμβου για την υποστήριξη των διδασκόντων την ελληνική γλώσσα. Επιμ. Α.- Φ. Χρηστίδης. Εκδόσεις Ζήτη: Θεσσαλονίκη, 2001.

Κελεπούρη, Μ-
Χοντολίδου, Ε.

Μελέτη για τα εκπαιδευτικά σενάρια στη διδασκαλία της Λογοτεχνίας στη Μέση Εκπαίδευση. Έκδοση του Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας των κειμένων του Ηλεκτρονικού Κόμβου για την υποστήριξη των διδασκόντων την ελληνική γλώσσα. Θεσσαλονίκη, 2012