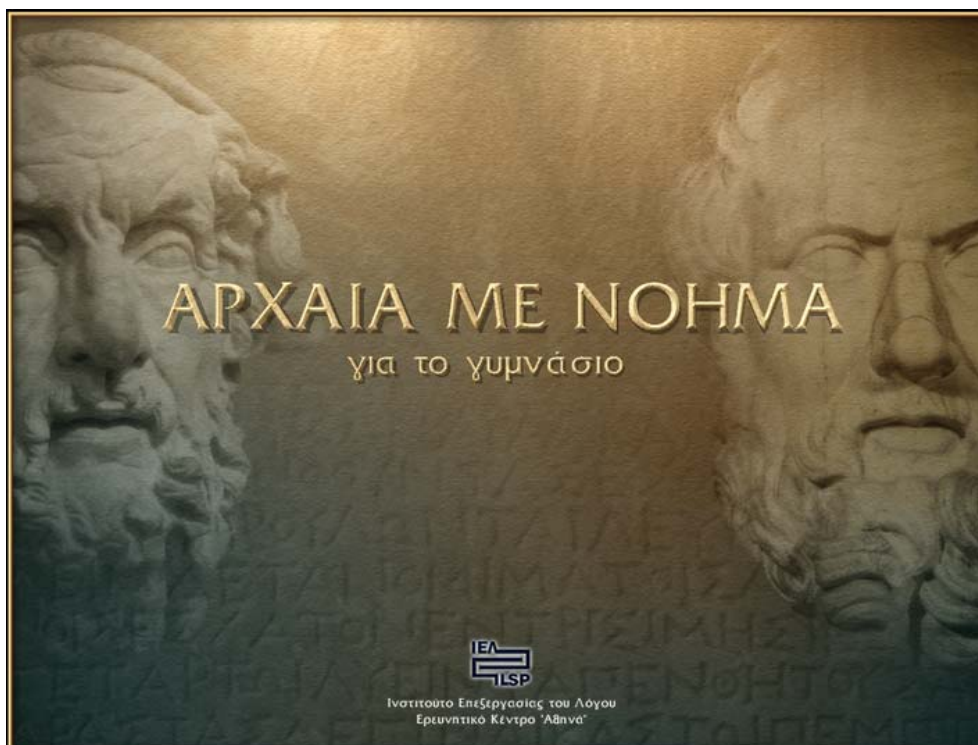


**ΥΠ.Ε.Π.Θ. / ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ»**

**Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ
ΕΡΓΟ ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΟΥΜΕΝΟ ΚΑΤΑ 80% ΑΠΟ ΤΟ ΕΚΤ
ΚΑΙ ΚΑΤΑ 20% ΑΠΟ ΕΘΝΙΚΟΥΣ ΠΟΡΟΥΣ**

«Δράσεις Υποστήριξης μαθητών ΑΜΕΑ»



Βιβλίο δασκάλου

**Ανάδοχος: Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου/Ε.Κ.
«Αθηνά»**



Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή	3
2. Σύντομη ανασκόπηση εκπαιδευτικών σεναρίων	5
2.1 Παιδαγωγικοί, κοινωνιολογικοί και πολιτισμικοί στόχοι.....	5
2.2 Προσδοκώμενη διαδικασία μάθησης	7
3. Ενδεικτικά σενάρια ένταξης του λογισμικού στην εκπαιδευτική διαδικασία	8
3.1 Σενάριο 1: Στην Αίγυπτο	8
3.2 Σενάριο 2: Κροίσος και Σόλων	10
3.3 Σενάριο 3: Αρχαία Ελληνική Γλώσσα (από το πρωτότυπο) (1).....	12
3.4 Σενάριο 4: Αρχαία Ελληνική Γλώσσα (από το πρωτότυπο) (2).....	17
3.5 Σενάριο 5: Το προοίμιο της Ιλιάδας	21
3.6 Σενάριο 6: Το προοίμιο της Οδύσσειας	23
4. Πρόγραμμα παρακολούθησης της επίδοσης των μαθητών	25
5. Κατάλογος με τα γλωσσικά φαινόμενα που καλύπτει το λογισμικό	26

1. Εισαγωγή

Το πρόγραμμα **ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ** σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε από το Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου για να καλύψει τις ανάγκες μαθητών Γυμνασίου με κώφωση ή προβλήματα ακοής.

Το πρόγραμμα προσφέρεται για τη διδασκαλία της αρχαίας ελληνικής γλώσσας και γραμματείας στο Γυμνάσιο. Παράλληλα θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στο πλαίσιο της διδασκαλίας της νέας ελληνικής γλώσσας και λογοτεχνίας όλων των τάξεων του Γυμνασίου, καθώς και της ιστορίας της Α' Γυμνασίου.

Το διδακτικό υλικό είναι οργανωμένο ανά συγγραφέα (5 ενότητες για τον Ηρόδοτο και 4 για τον Όμηρο). Ο μαθητής καλείται να επιλέξει συγγραφέα και στη συνέχεια ενότητα. Οι ενότητες προσεγγίζονται με ομοιόμορφο τρόπο. Με την επιλογή μιας ενότητας ο μαθητής μπορεί:

- να παρακολουθήσει βίντεο στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα (ΕΝΓ) που υποστηρίζει ένα εισαγωγικό κείμενο που εμφανίζεται και σε γραπτή μορφή. Το κείμενο αυτό εισάγει το μαθητή στα πρόσωπα και στα γεγονότα της ενότητας. Με αυτό είναι συνδεδεμένο σε μορφή υπερκειμένων όλο το διαθεματικό υλικό που σχετίζεται με την ενότητα (εγκυκλοπαιδικά κείμενα, φωτογραφικό υλικό από Μουσεία και Αρχαιολογικούς χώρους, λογοτεχνικά κείμενα, διασυνδέσεις με το διαδίκτυο κ.λπ.). Επιπλέον το κείμενο εκφωνείται.
- να επιλέξει από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού το εικονίδιο «Παράλληλα κείμενα» και να παρακολουθήσει βίντεο στην ΕΝΓ που υποστηρίζει το κείμενο της οθόνης. Το κείμενο αυτό αποτελεί πρωτότυπη απόδοση στη νεοελληνική γλώσσα αποσπάσματος κειμένου του συγγραφέα. Ο μαθητής μπορεί είτε να επιλέξει το Αρχαίο κείμενο (Α) ή το Νεοελληνικό κείμενο (Ν) και να παρακολουθήσει το σχετικό βίντεο στην ΕΝΓ, είτε να επιλέξει τα Παράλληλα κείμενα (ΑΝ) όπου το αρχαίο κείμενο και η νεοελληνική απόδοση είναι παράλληλα και στοιχισμένα. Κάθε λέξη του αρχαίου κειμένου είναι σχολιασμένη (γραμματική αναγνώριση) και πατώντας επάνω σε κάθε πρόταση ο μαθητής μπορεί να παρακολουθήσει βίντεο στην ΕΝΓ. Επιπλέον τα παράλληλα κείμενα εκφωνούνται.
- να επιλέξει από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού το εικονίδιο «Γλωσσικές παρατηρήσεις», για να μεταβεί στην οθόνη με τα παράλληλα κείμενα όπου πατώντας επάνω στις πράσινες λέξεις του αρχαίου κειμένου ο μαθητής διαβάζει παρατηρήσεις που αφορούν σε γραμματικά, συντακτικά και λεξιλογικά φαινόμενα της αρχαίας ελληνικής γλώσσας. Η προσέγγιση αυτή επιτρέπει την προώθηση της παράλληλης διδασκαλίας Αρχαίας Ελληνικής γλώσσας (από το πρωτότυπο) και Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας (από μετάφραση).
- να επιλέξει από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού το εικονίδιο «Ασκήσεις», για να μεταβεί σε κατάλογο που συγκεντρώνει όλες τις Γλωσσικές παρατηρήσεις κάθε ενότητας, καθώς και τις συνοδευτικές Ασκήσεις που επιτρέπουν την εμπέδωση της διδαχθείσας ύλης.

Το λογισμικό παρέχει επιπλέον στο μαθητή τις ακόλουθες δυνατότητες:

Λεξικό: που υποστηρίζει όλο το λεξιλόγιο των παράλληλων κειμένων και των ασκήσεων του λογισμικού.

Βιβλιοθήκη: που συγκεντρώνει σε ηλεκτρονικά βιβλία όλο το διαθεματικό υλικό του λογισμικού (π.χ. αρχαία και σύγχρονη τέχνη, αρχαίοι άτλαντες, τεχνολογία, λογοτεχνία).

Εισαγωγή στον κάθε συγγραφέα: όπου ο μαθητής μπορεί να διαβάσει πληροφορίες π.χ. για τη ζωή και το έργο του συγγραφέα, το ομηρικό ζήτημα, τις διαλέκτους της Αρχαίας Ελληνικής, καθώς και σχετική βιβλιογραφία.

Να σημειωθεί ότι η επίδοση των μαθητών καταγράφεται σε ειδικό πρόγραμμα (Πρόγραμμα παρακολούθησης επιδόσεων χρηστών) και έτσι ο εκπαιδευτικός μπορεί να έχει μια σαφή εικόνα για τις επιδόσεις των μαθητών του.

2. Σύντομη ανασκόπηση εκπαιδευτικών σεναρίων

Στο κεφάλαιο παρατίθενται οι παιδαγωγικοί, κοινωνιολογικοί και πολιτιστικοί στόχοι του λογισμικού και προτείνονται ενδεικτικά σενάρια που μπορούν να ενταχθούν στη διδακτική πρακτική της Α' και Β' Γυμνασίου, δεδομένου ότι καλύπτουν στόχους του ΔΕΠΠΣ.

Τα γνωστικά αντικείμενα που καλύπτονται είναι αυτά της διδασκαλίας της αρχαίας ελληνικής γραμματείας σε συνδυασμό με την αρχαία ελληνική γλώσσα. Παράλληλα στόχος του λογισμικού είναι και η διαθεματική προσέγγιση του μαθήματος των αρχαίων ελληνικών¹ και για το λόγο αυτό, το λογισμικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από καθηγητές άλλων γνωστικών αντικειμένων (π.χ. ιστορίας, γεωγραφίας κ.ά.).

Για να υπηρετηθούν οι γενικοί στόχοι του λογισμικού, προτείνονται γενικά δύο τρόποι προσέγγισης των ενοτήτων του λογισμικού:

- Η κεντρική ιδέα της **πρώτης προσέγγισης** είναι **κειμενοκεντρική**, δηλαδή η διδασκαλία χωρίζεται σε ενότητες-επεισόδια με βάση ένα κείμενο-απόσπασμα του συγγραφέα, από το οποίο εκκινούν δραστηριότητες πρόσβασης στο διαθεματικό υλικό, στα παράλληλα κείμενα και σε μια σειρά από γλωσσικές παρατηρήσεις και ασκήσεις.
- Η **δεύτερη προσέγγιση** είναι **γραμματοκεντρική**, οι μαθητές δηλαδή προσεγγίζουν το υλικό του λογισμικού με βάση ένα γλωσσικό φαινόμενο κάθε φορά.

Μέσα από το λογισμικό, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να επισκέπτονται κόμβους στο διαδίκτυο από τους οποίους μπορούν να αντλούν υλικό σχετικό με το θέμα που μελετούν κάθε φορά. Παράλληλα, προκειμένου να αντλήσουν πρόσθετες πληροφορίες μπορούν να καταφεύγουν σε σχετική βιβλιογραφία που παρέχεται από το λογισμικό, σε εγκυκλοπαίδειες κ.ά.

Μέσα από την ενασχόληση με το εκπαιδευτικό λογισμικό και με την αξιοποίηση των πολυμέσων (συνδυασμός κειμένου, ήχου, εικόνας και video), οι μαθητές θα αποκτήσουν θετικότερη στάση απέναντι στο μάθημα των αρχαίων ελληνικών και η ενασχόληση με αυτό θα καταστεί ελκυστικότερη.

2.1 Παιδαγωγικοί, κοινωνιολογικοί και πολιτισμικοί στόχοι

Οι παιδαγωγικοί, κοινωνιολογικοί και πολιτισμικοί στόχοι του λογισμικού μπορούν να συνοψισθούν στους ακόλουθους:

- *κατανόηση της ιστορικής συνέχειας της ελληνικής γλώσσας*

Το λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ εντάσσεται στο υπάρχον πρόγραμμα σπουδών και λειτουργεί συμπληρωματικά στη διδασκαλία του μαθήματος των Αρχαίων Ελληνικών (ΑΕ) από μετάφραση, παρέχοντας ταυτόχρονα τη δυνατότητα εύκολης πρόσβασης στο αντίστοιχο πρωτότυπο κείμενο ή και στα δύο κείμενα τα οποία παρατίθενται παράλληλα στοιχισμένα.

Μέσα από την παράλληλη θεώρηση των ΑΕ κειμένων και της νεοελληνικής απόδοσής τους, τη συγκριτική παρουσίαση των γραμματικοσυντακτικών φαινομένων και την παρακολούθηση της εξέλιξης των λέξεων και των σημασιών τους, καθώς και των διαδικασιών παραγωγής και σύνθεσης νέων λέξεων, οι μαθητές εξοικειώνονται με μια παλαιότερη μορφή της ελληνικής γλώσσας και κατανοούν καλύτερα την ιστορική της συνέχεια και τη διαχρονική της εξέλιξη. Οι οθόνες των παραλλήλων κειμένων (όπου επισημαίνεται χρωματικά η συγγένεια ΑΕ και ΝΕ) και των γλωσσικών παρατηρήσεων, καθώς και το λεξικό, εξυπηρετούν αυτόν ακριβώς τον παιδαγωγικό στόχο.

¹ Με τον όρο «Αρχαία Ελληνικά» νοείται στο εξής ο συνδυασμός της διδασκαλίας των γνωστικών αντικειμένων της αρχαίας ελληνικής γλώσσας και γραμματείας στο Γυμνάσιο.

- *θετικότερη στάση των μαθητών απέναντι στο μάθημα των ΑΕ*

Η αξιοποίηση των πολυμέσων (συνδυασμός κειμένου, εικόνας, δυνατότητας προσομοίωσης φαινομένων) και ο ενεργητικός ρόλος που καλούνται να διαδραματίσουν οι μαθητές στη διαδικασία της μάθησης, φέρνουν τους τελευταίους πιο κοντά στα αρχαία κείμενα καθιστώντας πιο ελκυστική την ενασχόλησή τους με αυτά. Τα κείμενα που αποκαλύπτουν κρυμμένες πληροφορίες, ο πλούτος του εικαστικού υλικού (εικόνες, video) και η προσομοίωση φαινομένων επιτρέπουν στους μαθητές να αποκτήσουν μια σφαιρικότερη και πιο ζωντανή εικόνα για τον ΑΕ κόσμο σε σχέση με αυτή που προσφέρει η αποκλειστική ενασχόληση με τα κείμενα (πρωτότυπα και αποδόσεις).

- *εξοικείωση των μαθητών με νέους τρόπους οργάνωσης και παρουσίασης της γνώσης*

Το λογισμικό παρέχει στο χρήστη τη δυνατότητα πολλαπλής πρόσβασης στο διδασκόμενο γνωστικό αντικείμενο. Η αξιοποίηση των δυνατοτήτων των πολυμέσων με την πυκνή διασύνδεση των υποενοτήτων του προγράμματος επιτρέπει στους διδάσκοντες να πλοηγηθούν ελεύθερα μέσα στο πρόγραμμα και να επιλέγουν κάθε φορά διαφορετική «διαδρομή» για την κάλυψη των επεισοδίων. Η εκκίνηση από το πρόσθετο διαθεματικό υλικό (λογοτεχνία, εικαστικό υλικό κ.ά.) που φέρνει το μαθητή σε μια πρώτη επαφή με τα πρόσωπα και την υπόθεση, η μετάβαση στα παράλληλα κείμενα και στις γλωσσικές παρατηρήσεις και τέλος, η εμπέδωση της διδασκόμενης ύλης μέσω των ασκήσεων είναι ένας ενδεικτικός, αλλά όχι και ο μοναδικός τρόπος να «ταξιδέψουν» οι μαθητές στο λογισμικό.

Η παραπάνω διδακτική προσέγγιση είναι κατά βάση κειμενοκεντρική με παράλληλη υποστήριξη των κειμένων στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα. Ωστόσο υπάρχει και εναλλακτικός τρόπος πρόσβασης στο διδακτικό υλικό μέσα από τα θέματα. Αυτή η δυνατότητα καθιστά το λογισμικό περισσότερο εύχρηστο σε όποιον το προσεγγίζει με συγκεκριμένα ενδιαφέροντα, π.χ. με προτίμηση στην τεχνολογία ή στο εικαστικό υλικό.

- *προώθηση της πολιτιστικής προσέγγισης*

Όσο σημαντικό είναι να γνωρίζουμε την ιστορία της ελληνικής γλώσσας και τα έργα της ελληνικής γραμματείας, εξίσου σημαντικό είναι να έρχεται και το μαθητικό κοινό σε επαφή με διάφορες εκφάνσεις του ΑΕ πολιτισμού. Άλλωστε, πολλά στοιχεία του πολιτισμού αυτού σώζονται και στις μέρες μας, καθώς τα έχει φέρει στο φως η αρχαιολογική σκαπάνη. Ο ίδιος αυτός πολιτισμός έχει αποτελέσει πηγή έμπνευσης στα νεότερα χρόνια για Έλληνες και Ευρωπαίους καλλιτέχνες.

Το λογισμικό φιλοδοξεί να φέρει τους μαθητές πιο κοντά στον αρχαίο κόσμο εμπλουτίζοντας τη παρουσίαση των κειμένων-αποσπασμάτων με κάθε λογής υλικό αρχαιογνωστικού περιεχομένου (π.χ. video και φωτογραφίες από αρχαιολογικούς χώρους τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό). Οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να «ταξιδέψουν» στην Ελλάδα, στην Μικρά Ασία, στην Αίγυπτο, στην Περσία και την Τουρκία όπου υπάρχουν αρχαιολογικά ευρήματα. Επιπλέον έχει συγκεντρωθεί και υλικό από διάφορα μουσεία, στα οποία σώζονται μέχρι σήμερα τμήματα από αρχαίους θησαυρούς.

Η πολιτιστική διάσταση έχει πάρει επίσης τη μορφή παρουσίασης έργων της νεότερης ευρωπαϊκής τέχνης εμπνευσμένων από την κλασική παράδοση. Απώτερος στόχος είναι να καταδειχθεί ότι ο αρχαίος κόσμος αποτελεί πηγή έμπνευσης όχι μόνο για το νεοελληνικό, αλλά και για άλλους ευρωπαϊκούς πολιτισμούς.

- *εισαγωγή στη διαθεματική προσέγγιση της διδασκαλίας ΑΕ*

Η μέχρι τώρα πρακτική στο ελληνικό σχολείο έχει δείξει ότι η διδασκαλία κάθε μαθήματος είναι αποκομμένη και ανεξάρτητη από τη διδασκαλία των λοιπών μαθημάτων. Αυτό ισχύει ακόμα και για μαθήματα όπως η ιστορία και τα ΑΕ, που διδάσκονται από καθηγητές της ίδιας ειδικότητας. Έτσι οι μαθητές χάνουν την ευκαιρία να συνδέσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητες που αποκτούν σε ένα μάθημα και να τις αξιοποιήσουν σε κάποιο άλλο.

Ένα επιπλέον στόχος του λογισμικού είναι να εμπλουτιστεί η διδασκαλία των ΑΕ με στοιχεία από άλλες επιστήμες και γνωστικά αντικείμενα, όπως η λογοτεχνία, η ιστορία, η γεωγραφία και οι φυσικές επιστήμες, αλλά και η αρχαιολογία και η αρχιτεκτονική που δεν αποτελούν μαθήματα του αναλυτικού προγράμματος.

Πρόσθετα χαρακτηριστικά του λογισμικού:

- *επιστημονική αρτιότητα στην παρουσίαση του θέματος*

Διακεκριμένοι επιστήμονες κλασικοί φιλόλογοι με άρτια γνώση της ΑΕ γραμματείας επιμελήθηκαν του περιεχομένου του λογισμικού. Οι επιστήμονες αυτοί παρείχαν πρωτότυπες νεοελληνικές αποδόσεις, λαμβάνοντας υπόψη την ηλικία των χρηστών στους οποίους απευθύνεται το πρόγραμμα. Συγκέντρωσαν, επίσης, μια διεθνή βιβλιογραφία, η οποία περιλαμβάνει τεκμηριωμένες και αξιόπιστες πληροφορίες ικανές να βοηθήσουν το διδάσκοντα που θα θελήσει να αναζητήσει περισσότερο υλικό για τις θεματικές περιοχές που εξετάζονται στο λογισμικό. Επιπλέον, επιμελήθηκαν της βασικής επιλογής του εικαστικού υλικού (τόσο από την αρχαιότητα, όσο και από το σύγχρονο κόσμο), του οποίου η ερμηνεία παρουσιάζει πολλά και δυσεπίλυτα προβλήματα. Τέλος οι πρωτότυπες τεχνολογικές λύσεις που υιοθετήθηκαν βοηθούν στην αποτελεσματικότερη παρουσίαση και πολύπλευρη προσέγγιση του θέματος.

- *εξασφάλιση ορθής χρήσης της ελληνικής γλώσσας*

Η συμμετοχή επιστημόνων από τους κλάδους της κλασικής φιλολογίας, της γλωσσολογίας και της ιστορίας εγγυάται τη γλωσσική αρτιότητα του όλου εγχειρήματος. Επίσης, ακολουθήθηκαν τα γλωσσικά πρότυπα του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου και οι οδηγίες του Υπουργείου Παιδείας που ίσχυαν κατά την περίοδο της ανάπτυξης.

Για το πρωτότυπο ΑΕ κείμενο χρησιμοποιήθηκε το πολυτονικό σύστημα, ενώ για τα ΝΕ κείμενα χρησιμοποιήθηκε το μονοτονικό, όπως αυτό περιγράφεται στις οδηγίες του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου και διδάσκεται στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

- *υποβοήθηση του έργου των διδασκόντων*

Το λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ αποτελεί βοηθό και πολύτιμο συνεργάτη του καθηγητή στη διδασκαλία του μαθήματος των ΑΕ στο Γυμνάσιο. Η βασική προσφορά του έγκειται στη συγκέντρωση ενός πλούσιου διαθεματικού υλικού για άμεση χρήση τόσο από τον ίδιο όσο και από τους μαθητές. Να σημειωθεί ότι οι διάφορες τεχνικές, τα πολυμέσα και τα εργαλεία αποσκοπούν στην αποτελεσματικότερη υποβοήθηση του έργου των διδασκόντων.

2.2 Προσδοκώμενη διαδικασία μάθησης

Το λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ προσφέρεται για τη διδασκαλία των αρχαίων ελληνικών. Όπως φαίνεται και από τα σενάρια χρήσης (βλ. στη συνέχεια ενδεικτικά σενάρια), το λογισμικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο πλαίσιο της διδασκαλίας και άλλων μαθημάτων του Γυμνασίου, όμως το βασικό σενάριο προβλέπει ένταξη του λογισμικού στη διδασκαλία αυτού του μαθήματος.

Η επιλογή του γνωστικού αντικείμενου έγινε με βάση το ισχύον πρόγραμμα σπουδών που περιλαμβάνει την αρχαία ελληνική γραμματεία και την αρχαία ελληνική γλώσσα από πρωτότυπο.

Το λογισμικό που αναπτύχθηκε επιχειρεί να συνδυάσει τα δύο αυτά γνωστικά αντικείμενα και να φέρει για πρώτη φορά τους μαθητές σε επαφή με πρωτότυπα κείμενα της αρχαίας ελληνικής γραμματείας μέσα από τα οποία αντλούνται και οι λεξιλογικές παρατηρήσεις και οι ασκήσεις τους.

Κεντρικός άξονας του μαθήματος των ΑΕ κειμένων στο Γυμνάσιο είναι «η σπουδή του ανθρώπου με τη μελέτη και κατανόηση της συμπεριφοράς, της δράσης και του αγώνα του ανθρώπου της ελληνικής αρχαιότητας για να γνωρίσει τον κόσμο και τη ζωή ...» (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3808). Τα αποσπάσματα που επιλέχθηκαν προς διδασκαλία έχουν ως στόχο να προσελκύσουν το ενδιαφέρον των μαθητών και ταυτόχρονα να καταδείξουν το γεγονός ότι ένα μεγάλο μέρος του ευρωπαϊκού, και κατ' επέκταση του παγκόσμιου πολιτισμού, οικοδομήθηκε πάνω στα αρχαιοελληνικά επιτεύγματα.

Για τη διδασκαλία της αρχαίας ελληνικής γλώσσας εξάλλου επελέγη μια σειρά από φαινόμενα της γραμματικής και του συντακτικού της αττικής κυρίως διαλέκτου, τα οποία με βάση το ΔΕΠΠΣ, διδάσκονται στην Α' και στην Β' Γυμνασίου.

3. Ενδεικτικά σενάρια ένταξης του λογισμικού στην εκπαιδευτική διαδικασία

3.1 Σενάριο 1: Στην Αίγυπτο

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	
Τάξη/Βαθμίδα	Α΄ Γυμνασίου
Γνωστικό αντικείμενο	Αρχαία Ελληνική Γραμματεία (μετάφραση) Αρχαία Ελληνική Γλώσσα (από το πρωτότυπο)
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	4 διδακτικές ώρες
Διδακτικοί Στόχοι (Δ.Ε.Π.Π.Σ. εξειδίκευση των προδιαγραφών του εκπαιδευτικού πακέτου)	<ul style="list-style-type: none"> να αντιληφθούν [οι μαθητές] τη θέση των εθνογραφικών και γεωγραφικών παρεκβάσεων στο ιστορικό έργο του Ηροδότου ... και να προσεγγίσουν μέσω αυτών των παρεκβάσεων τον κόσμο της Ανατολής, όπως τον διαγράφει ο ιστορικός ...» (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3817). να μελετήσουν [οι μαθητές] τη γλώσσα του Ηροδότου με αναφορές στο πρωτότυπο (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3817) Ο σχηματισμός των λέξεων, παραγωγή λέξεων – πρωτότυπες, παράγωγες – απλές, σύνθετες, παρασύνθετες λέξεις (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3811) Ειδικό και τελικό απαρέμφατο (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3812)
Χρησιμοποιούμενα μέσα	<ul style="list-style-type: none"> Λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ Λεξικό της αρχαίας ελληνικής γλώσσας

Περιγραφή σεναρίου

Μεγάλη έκταση του β' βιβλίου των Ιστοριών του Ηροδότου καλύπτει η αναφορά στην Αίγυπτο και τον ποταμό Νείλο, η οποία είναι και ενδεικτική των παρεκβάσεων του ιστορικού στο έργο του. Στην αντίστοιχη ενότητα του λογισμικού (Ο Νείλος και η Αίγυπτος), ο κόσμος της αρχαίας και της σύγχρονης Αιγύπτου αναβιώνει μπροστά στα μάτια του μαθητή, που εντυπωσιάζεται από τα τεχνολογικά επιτεύγματα και την μεγαλοπρέπεια των μνημείων. Το σενάριο αυτό είναι ενδεικτικό της κειμενοκεντρικής προσέγγισης, η μελέτη -ξεκινάει από το απόσπασμα του Ηροδότου και μέσα από αυτό συζητώνται θέματα τόσο γλωσσικά όσο και πραγματολογικά.

Δραστηριότητες

1. Οι μαθητές αναζητούν στο λογισμικό «Αρχαία με νόημα» την ενότητα που αφορά στην αρχαία Αίγυπτο («Αρχαία με νόημα» / «Ηρόδοτος+» / «χάρτης του κόσμου του Ηροδότου»). Μελετούν το εισαγωγικό κείμενο, μέσα από το βίντεο που το συνοδεύει. Πατούν επάνω σε όλες τις θερμές λέξεις (εικόνες και κείμενα) και μελετούν το περιεχόμενό τους.

Καλούνται να απαντήσουν σε πραγματολογικές ερωτήσεις που αφορούν στα κείμενα που διάβασαν σχετικά με την πυραμίδα του Άσυχη και τα νευρόσπαστα αγάλματα: Σε τι διαφέρει η πυραμίδα του Άσυχη από τις πυραμίδες των άλλων Φαραώ της Αιγύπτου; Ποια η σημασία της κίνησης στην αιγυπτιακή θρησκεία; Τι σημαίνει «νευρόσπαστο» στον Ηρόδοτο και πώς χρησιμοποιείται σήμερα η λέξη;

2. Οι μαθητές μελετούν το απόσπασμα που αφορά στον Νείλο μέσα από την επιλογή «κείμενα» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού. Ασχολούνται αρχικά με τη μετάφραση. Επιλέγουν μία πρόταση του νεοελληνικού (ΝΕ) κειμένου και με δεξί κλικ του ποντικιού παρακολουθούν το βίντεο που τη συνοδεύει. Το ίδιο μπορούν να κάνουν και με το αρχαίο κείμενο.

3. Οι μαθητές έχουν και τα δύο κείμενα παράλληλα στοιχισμένα στην οθόνη τους και με αριστερό κλικ του ποντικιού, πατούν επάνω στις λέξεις του αρχαίου κειμένου που είναι με κόκκινο χρώμα, οι οποίες εμφανίζονται σχεδόν αυτούσιες στη νέα ελληνική. Διαβάζουν τη γραμματική αναγνώριση των λέξεων αυτών και σχολιάζουν το γεγονός ότι έχουν παραμείνει αυτούσιες στη Νέα Ελληνική.

4. Οι μαθητές μελετούν τη γραμματική αναγνώριση άλλων λέξεων της αρχαίας ελληνικής (με πάτημα στο αριστερό κουμπί του ποντικιού. Π.χ. χωρίου, όδόν, παραλαβείν, κατέρχεται, βραχύς κ.ά. Σχολιάζουν το γεγονός ότι οι λέξεις αυτές χρησιμοποιούνται στη ΝΕ αυτούσιες και αναζητούν μέσα από τα παράλληλα κείμενα τη μετάφρασή τους στη ΝΕ. Μπορούν να καλέσουν και το λεξικό, από την μόνιμη μπάρα του λογισμικού, για να διαβάσουν την απόδοση των λέξεων αυτών στη ΝΕ ή να μελετήσουν τις ίδιες λέξεις σε κάποιο λεξικό της Αρχαίας Ελληνικής (ΑΕ).

8. Οι μαθητές αναζητούν το εκτενέστερο απόσπασμα από το ίδιο βιβλίο μέσα από τη Βιβλιοθήκη του λογισμικού (βιβλίο «Αρχαία κείμενα και αποδόσεις»). Διαβάζουν το απόσπασμα και απαντούν σε ερωτήσεις κατανόησης σχετικά με το περιεχόμενό του: Ποια η άποψη του Ομήρου και του Ηροδότου για τον Ωκεανό;

Μπορεί, επίσης, να επισημανθεί η συνήθεια του ιστορικού να δίνει όλες τις πιθανές ερμηνείες για ένα φαινόμενο και τελικά να υιοθετεί μία από αυτές στο τέλος.

9. Οι μαθητές μεταβαίνουν μέσα από τη Βιβλιοθήκη του λογισμικού (βιβλίο «Αρχαία κείμενα και αποδόσεις») στο κείμενο που αφορά στο μαντείο της Δωδώνης. Μελετούν το κείμενο αυτό ως ένα ακόμα δείγμα της συνήθειας του Ηροδότου να δίνει όλες τις πιθανές ερμηνείες για ένα φαινόμενο.

10. Οι μαθητές ξαναγυρίζουν στην ενότητα «ο Νείλος και η Αίγυπτος» (μέσα από τον «χάρτη του κόσμου του Ηροδότου») και μεταβαίνουν στις γλωσσικές παρατηρήσεις (εικονίδιο στην μόνιμη μπάρα του λογισμικού). Καλούνται να μελετήσουν την παρατήρηση που αφορά στο ειδικό και τελικό απαρέμφατο. Μπορούν να λύσουν την επαναληπτική άσκηση προς εμπέδωση. Θυμίζουμε στους μαθητές ότι κάθε φορά που μπαίνουν σε μια άσκηση μπορούν να παρακολουθήσουν το βίντεο με τις οδηγίες από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού. Το λεξικό του λογισμικού καλύπτει όλες τις ασκήσεις, οπότε, αν δεν κατανοούν κάποια λέξη των ασκήσεων, καλούν το λεξικό και αναζητούν τη λέξη αυτή. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.

11. Οι μαθητές μελετούν την παρατήρηση που αφορά στο ρήμα ὀῖδα. Λύνουν την άσκηση καλώντας το λεξικό του λογισμικού, όπου μπορούν να βρουν παράγωγα και σύνθετα.

3.2 Σενάριο 2: Κροίσος και Σόλων

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	
Τάξη/Βαθμίδα	Α΄ Γυμνασίου
Γνωστικό αντικείμενο	Αρχαία Ελληνική Γραμματεία (μετάφραση) Αρχαία Ελληνική Γλώσσα (από το πρωτότυπο)
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	3-4 διδακτικές ώρες
Διδακτικοί Στόχοι (Δ.Ε.Π.Π.Σ. εξειδίκευση των προδιαγραφών του εκπαιδευτικού πακέτου)	<ul style="list-style-type: none"> να ανιχνεύσουν [οι μαθητές] τους πυρήνες του έργου, δηλαδή να διερευνήσουν τις αντιλήψεις που προκύπτουν από το έργο σχετικά με τα ανθρώπινα, όπως είναι η ιστορική εξέλιξη, η θέση των θεών στη ζωή των ανθρώπων, η έννοια της ύβρεως ...» (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3816). να μελετήσουν [οι μαθητές] τη γλώσσα του Ηρόδοτου με αναφορές στο πρωτότυπο (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3817) Ο σχηματισμός των λέξεων, παραγωγή λέξεων – πρωτότυπες, παράγωγες – απλές, σύνθετες, παρασύνθετες λέξεις (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3811) Ουσιαστικά α΄ και β΄ κλίσης (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3812) Επίθετα β΄ κλίσης (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3812)
Χρησιμοποιούμενα μέσα	<ul style="list-style-type: none"> Λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ Λεξικό της αρχαίας ελληνικής γλώσσας

Περιγραφή σεναρίου

Το επεισόδιο του Κροίσου με το Σόλωνα που πραγματεύεται ο Ηρόδοτος στο α΄ βιβλίο των Ιστοριών του μπορεί να αποτελέσει ένα χαρακτηριστικό δείγμα της θέσης που έχουν οι θεοί στη ζωή των ανθρώπων, καθώς επίσης και κατανόησης της έννοιας της ύβρεως. Η ενότητα Κροίσου-Σόλων στο λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ είναι πολύ πλούσια σε διαθεματικό υλικό που θα επιτρέψει στους μαθητές να κατανοήσουν επιπλέον και την επίδραση που μπορεί να έχει ο Ηρόδοτος στη νεότερη και σύγχρονη τέχνη και λογοτεχνία.

Το σενάριο αυτό είναι ενδεικτικό της κειμενοκεντρικής προσέγγισης -ξεκινάει από το απόσπασμα του Ηρόδοτου και μέσα από αυτό συζητώνται θέματα τόσο γλωσσικά όσο και πραγματολογικά.

Δραστηριότητες

1. Οι μαθητές αναζητούν στο λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ την ενότητα που αφορά στον Κροίσο και Σόλωνα (ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ / «Ηρόδοτος+» / «χάρτης του κόσμου του Ηρόδοτου» / «Σάρδεις»). Μελετούν το εισαγωγικό κείμενο, μέσα από το βίντεο που το συνοδεύει. Πατούν επάνω σε όλες τις θερμές λέξεις (εικόνες και κείμενα) και μελετούν το περιεχόμενό τους.

Καλούνται να απαντήσουν σε πραγματολογικές ερωτήσεις κατανόησης του τύπου: Πού βρίσκονται γεωγραφικά σήμερα οι Σάρδεις; Τι είναι η σεισάχθεια;

2. Οι μαθητές μελετούν το απόσπασμα που αφορά στο επεισόδιο του Κροίσου με τον Σόλωνα μέσα από την επιλογή «κείμενα» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού. Ασχολούνται αρχικά με τη μετάφραση. Επιλέγουν μία πρόταση του νεοελληνικού (ΝΕ) κειμένου και με δεξί κλικ του ποντικιού παρακολουθούν το βίντεο που τη συνοδεύει. Το ίδιο μπορούν να κάνουν και με το αρχαίο κείμενο.
3. Οι μαθητές έχουν και τα δύο κείμενα παράλληλα στοιχισμένα στην οθόνη τους και με αριστερό κλικ του ποντικιού, πατούν επάνω στις λέξεις του αρχαίου κειμένου που είναι με κόκκινο χρώμα, οι οποίες εμφανίζονται σχεδόν αυτούσιες στη ΝΕ. Διαβάζουν τη γραμματική αναγνώριση των λέξεων αυτών και σχολιάζουν το γεγονός ότι έχουν παραμείνει αυτούσιες στη ΝΕ.
4. Οι μαθητές μελετούν τη γραμματική αναγνώριση άλλων λέξεων της ΑΕ πατώντας το αριστερό κουμπί του ποντικιού. Π.χ. λόγος, θεωρήης, καιρών, θεράποντες κ.ά. Σχολιάζουν το γεγονός ότι οι λέξεις αυτές χρησιμοποιούνται στη ΝΕ αυτούσιες και αναζητούν μέσα από τα παράλληλα κείμενα τη μετάφρασή τους στη ΝΕ. Μπορούν να καλέσουν και το λεξικό, από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, για να διαβάσουν την απόδοση των λέξεων αυτών στη ΝΕ ή να μελετήσουν τις ίδιες λέξεις σε κάποιο λεξικό της Αρχαίας Ελληνικής (ΑΕ).
5. Οι μαθητές αναζητούν τα εκτενέστερα αποσπάσματα από το ίδιο βιβλίο μέσα από τη Βιβλιοθήκη του λογισμικού (βιβλίο «Αρχαία κείμενα και αποδόσεις» / «Κροίσος και Σόλων» και «ο Κροίσος στην πυρά»). Διαβάζουν τα αποσπάσματα και απαντούν σε ερωτήσεις κατανόησης σχετικά με το περιεχόμενό τους: Για ποιο λόγο ο Σόλων δεν θεωρεί τον Κροίσο ευτυχέστερο άνθρωπο στον κόσμο; Πότε μπορούμε να πούμε ότι ένας άνθρωπος είναι πραγματικά ευτυχισμένος κατά τον Σόωνα; Γιατί ο Κροίσος διαπράττει ύβρη;
6. Οι μαθητές ξαναγυρίζουν στην ενότητα «Κροίσος και Σόλων» (μέσα από το χάρτη του κόσμου του Ηροδότου) και μεταβαίνουν στις γλωσσικές παρατηρήσεις πατώντας το εικονίδιο από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού. Καλούνται να μελετήσουν τις παρατηρήσεις που αφορούν στα αρσενικά ουσιαστικά της β' κλίσης, στα τρικατάληκτα επίθετα β' κλίσης, καθώς και στο ρήμα θεάομαι, -ῶμαι. Μπορούν να λύσουν τις ασκήσεις που συνοδεύουν αυτές τις παρατηρήσεις. Θυμίζουμε στους μαθητές ότι κάθε φορά που μπαίνουν σε μια άσκηση μπορούν να παρακολουθήσουν το βίντεο με τις οδηγίες από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού. Σε περίπτωση που δεν κατανοούν κάποια λέξη των ασκήσεων μπορούν να καλέσουν το λεξικό. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.

3.3 Σενάριο 3: Αρχαία Ελληνική Γλώσσα (από το πρωτότυπο) (1)

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	
Τάξη/Βαθμίδα	Α΄ Γυμνασίου
Γνωστικό αντικείμενο	Αρχαία Ελληνική Γραμματεία (μετάφραση) Αρχαία Ελληνική Γλώσσα (από το πρωτότυπο)
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	4 διδακτικές ώρες
Διδακτικοί Στόχοι (Δ.Ε.Π.Π.Σ. εξειδίκευση των προδιαγραφών του εκπαιδευτικού πακέτου)	<ul style="list-style-type: none"> • Ουσιαστικά α΄ και β΄ κλίσης (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3812) • Επίθετα β΄ κλίσης (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3812) • Ειδικό και τελικό απαρέμφατο (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3812) • Οι προσωπικές και δεικτικές αντωνυμίες (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3812) • Η οριστική, το απαρέμφατο και η μετοχή των βαρυτόνων φωνηεντολήκτων ρημάτων ενεργητικής και μέσης φωνής (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3812) • Η μετοχή και η γενική λειτουργία της ... (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3812) • Ρήματα μεταβατικά – αμετάβατα – συνδετικά. Υποκείμενο – αντικείμενο – κατηγορούμενο (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3812) • Η οριστική ενεστώτα, παρατατικού και μέλλοντα του ρήματος ειμί – το απαρέμφατο και η μετοχή ενεστώτα και μέλλοντα (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3812)
Χρησιμοποιούμενα μέσα	<ul style="list-style-type: none"> • Λογισμικό «ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ» • Λεξικό της αρχαίας ελληνικής γλώσσας

Περιγραφή σεναρίου

Το σενάριο αυτό είναι γραμματικοκεντρικό, καθώς το λογισμικό «ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ» χρησιμοποιείται για τη διδασκαλία γραμματικοσυντακτικών φαινομένων της αρχαίας ελληνικής (ΑΕ) από το πρωτότυπο κείμενο. Στο σενάριο συνιστάται οι μαθητές να ξεκινούν από το πρωτότυπο κείμενο, όπου θα εντοπίζουν τη λέξη ή τις λέξεις με τις οποίες συνδέεται ένα γλωσσικό φαινόμενο. Για λόγους οικονομίας χρόνου, όμως, μπορούν να περιοριστούν μόνο στην ανάγνωση των παρατηρήσεων και στη λύση των ασκήσεων μέσα από το βιβλίο «Γλωσσικές παρατηρήσεις και ασκήσεις» της Βιβλιοθήκης είτε του Ηροδότου+ είτε των Ομηρικών επών. Στη σελίδα 28 παρατίθεται αναλυτικός κατάλογος με τις γλωσσικές παρατηρήσεις που περιλαμβάνονται σε κάθε ενότητα του λογισμικού.

Δραστηριότητες

1. Οι μαθητές αναζητούν στο λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ την ενότητα που αφορά στον Κρόισο και Σόλωνα (ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ / «Ηρόδοτος+» / «χάρτης του κόσμου του Ηροδότου» / «Σάρδεις»). Μελετούν το απόσπασμα που αφορά στο επεισόδιο του μέσα από την επιλογή «κείμενα» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού. Έχουν και τα δύο κείμενα παράλληλα στοιχισμένα στην οθόνη τους και με αριστερό κλικ του ποντικιού, πατούν επάνω στις λέξεις του αρχαίου κειμένου που είναι με κόκκινο χρώμα, οι οποίες εμφανίζονται σχεδόν αυτούσιες στη νέα ελληνική (ΝΕ). Διαβάζουν τη γραμματική αναγνώριση των λέξεων αυτών και σχολιάζουν το γεγονός ότι έχουν παραμείνει αυτούσιες στη νέα ελληνική.

2. Οι μαθητές μελετούν τη γραμματική αναγνώριση άλλων λέξεων της ΑΕ (με πάτημα στο αριστερό κουμπί του ποντικιού. Π.χ. λόγος, θεωρίας, καιρόν, θεράποντες κ.ά. Σχολιάζουν το γεγονός ότι οι λέξεις αυτές χρησιμοποιούνται στη ΝΕ αυτούσιες και αναζητούν μέσα από τα παράλληλα κείμενα τη μετάφρασή τους στη ΝΕ. Μπορούν να καλέσουν και το λεξικό, από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, για να διαβάσουν την απόδοση των λέξεων αυτών στη ΝΕ. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.
3. Μέσα από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, οι μαθητές μεταβαίνουν στις «Γλωσσικές παρατηρήσεις». Μελετούν τις λέξεις *θησαυρούς, ὄλβια, καιρόν, ξείνε, λόγος*. Διαβάζουν τις γλωσσικές παρατηρήσεις που εμφανίζονται πατώντας επάνω σε αυτές τις λέξεις.
4. Οι μαθητές λύνουν τις ασκήσεις που αντιστοιχούν στις γλωσσικές παρατηρήσεις που μελέτησαν (μεταβαίνουν σε αυτές από το εικονίδιο «Ασκήσεις» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού). Θυμίζουμε στους μαθητές ότι κάθε φορά που μπαίνουν σε μια άσκηση ζητούν το βίντεο με τις οδηγίες (στη μόνιμη μπάρα του λογισμικού). Το λεξικό του λογισμικού καλύπτει όλες τις ασκήσεις, οπότε, αν δεν κατανοούν κάποια λέξη των ασκήσεων, καλούν το λεξικό και αναζητούν τη λέξη αυτή. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.
5. Οι μαθητές αναζητούν στο λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ την ενότητα που αφορά στον Νείλο (ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ / «Ηρόδοτος+» / «χάρτης του κόσμου του Ηροδότου» / «Νείλος»). Μελετούν το απόσπασμα που αφορά στο επεισόδιο μέσα από την επιλογή «κείμενα» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού. Έχουν και τα δύο κείμενα παράλληλα στοιχισμένα στην οθόνη τους και με αριστερό κλικ του ποντικιού, πατούν επάνω στις λέξεις του αρχαίου κειμένου που είναι με κόκκινο χρώμα, οι οποίες εμφανίζονται σχεδόν αυτούσιες στη Νέα Ελληνική. Διαβάζουν τη γραμματική αναγνώριση των λέξεων αυτών και σχολιάζουν το γεγονός ότι έχουν παραμείνει αυτούσιες στη ΝΕ.
6. Οι μαθητές μελετούν τη γραμματική αναγνώριση άλλων λέξεων της ΑΕ πατώντας στο αριστερό κουμπί του ποντικιού. Π.χ. χωρίου, ὁδόν, παραλαβεῖν, κατέρχεται, βραχύς κ.ά. Σχολιάζουν το γεγονός ότι οι λέξεις αυτές χρησιμοποιούνται στη ΝΕ αυτούσιες και αναζητούν μέσα από τα παράλληλα κείμενα τη μετάφρασή τους στη ΝΕ. Μπορούν να καλέσουν και το λεξικό, από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, για να διαβάσουν την απόδοση των λέξεων αυτών στη ΝΕ. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.
7. Από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, οι μαθητές μεταβαίνουν στις «Γλωσσικές παρατηρήσεις». Μελετούν τις λέξεις *εἶναι, παραλαβεῖν*. Διαβάζουν τις γλωσσικές παρατηρήσεις που εμφανίζονται πατώντας επάνω σε αυτές τις λέξεις.
8. Οι μαθητές λύνουν την επαναληπτική άσκηση της ενότητας (μεταβαίνουν σε αυτές από το εικονίδιο «Ασκήσεις» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού). Θυμίζουμε στους μαθητές ότι κάθε φορά που μπαίνουν σε μια άσκηση μπορούν να παρακολουθήσουν το βίντεο με τις οδηγίες (στην μόνιμη μπάρα του λογισμικού). Το λεξικό του λογισμικού καλύπτει όλες τις ασκήσεις, οπότε, αν δεν κατανοούν κάποια λέξη των ασκήσεων, καλούν το λεξικό και αναζητούν τη λέξη αυτή. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.
9. Οι μαθητές αναζητούν στο λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ την ενότητα που αφορά στο Μαντείο της Δωδώνης (ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ / «Ηρόδοτος+» / «χάρτης του κόσμου του Ηροδότου» / «Δωδώνη»). Μελετούν το απόσπασμα που αφορά στο επεισόδιο μέσα από την επιλογή «κείμενα» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού. Έχουν και τα δύο κείμενα παράλληλα στοιχισμένα στην οθόνη τους και με αριστερό κλικ του ποντικιού, πατούν επάνω στις λέξεις του αρχαίου κειμένου που είναι με κόκκινο χρώμα και οι οποίες εμφανίζονται σχεδόν αυτούσιες στη νέα ελληνική. Διαβάζουν τη γραμματική αναγνώριση των λέξεων αυτών και σχολιάζουν το γεγονός ότι έχουν παραμείνει αυτούσιες στη Νέα Ελληνική.
10. Οι μαθητές μελετούν τη γραμματική αναγνώριση άλλων λέξεων της Αρχαίας Ελληνικής πατώντας στο αριστερό κουμπί του ποντικιού. Π.χ. *θειῶν, εἶναι, τούτου, λέγουσι*, κ.ά. Σχολιάζουν το γεγονός ότι οι λέξεις αυτές χρησιμοποιούνται στη ΝΕ αυτούσιες και αναζητούν

μέσα από τα παράλληλα κείμενα τη μετάφρασή τους στη ΝΕ. Μπορούν να καλέσουν και το λεξικό, από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, για να διαβάσουν την απόδοση των λέξεων αυτών στη ΝΕ. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.

11. Από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, οι μαθητές μεταβαίνουν στις «Γλωσσικές παρατηρήσεις». Μελετούν τις λέξεις ταῦτα, φωνή, τούτου, λέγουσι, τοῦτο, ταύτη, ἔλεγον. Διαβάζουν τις γλωσσικές παρατηρήσεις που εμφανίζονται πατώντας επάνω σε αυτές τις λέξεις.

12. Οι μαθητές λύνουν τις ασκήσεις που αντιστοιχούν στις γλωσσικές παρατηρήσεις που μελέτησαν (μεταβαίνουν σε αυτές από το εικονίδιο «Ασκήσεις» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού). Θυμίζουμε στους μαθητές ότι κάθε φορά που μπαίνουν σε μια άσκηση μπορούν να παρακολουθήσουν το βίντεο με τις οδηγίες (στη μόνιμη μπάρα του λογισμικού). Το λεξικό του λογισμικού καλύπτει όλες τις ασκήσεις, οπότε, αν δεν κατανοούν κάποια λέξη των ασκήσεων, καλούν το λεξικό και αναζητούν τη λέξη αυτή. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.

13. Οι μαθητές αναζητούν στο λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ την ενότητα που αφορά στη ναυμαχία της Σαλαμίνας (ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ / «Ηρόδοτος+» / «χάρτης του κόσμου του Ηροδότου» / «Σαλαμίνα»). Μελετούν το απόσπασμα που αφορά στο επεισόδιο του μέσα από την επιλογή «κείμενα» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού. Έχουν και τα δύο κείμενα παράλληλα στοιχισμένα στην οθόνη τους και με αριστερό κλικ του ποντικιού, πατούν επάνω στις λέξεις του αρχαίου κειμένου που είναι με κόκκινο χρώμα και οι οποίες εμφανίζονται σχεδόν αυτούσιες στη Νέα Ελληνική. Διαβάζουν τη γραμματική αναγνώριση των λέξεων αυτών και σχολιάζουν το γεγονός ότι έχουν παραμείνει αυτούσιες στη ΝΕ.

14. Οι μαθητές μελετούν τη γραμματική αναγνώριση άλλων λέξεων της ΑΕ πατώντας στο αριστερό κουμπί του ποντικιού. Π.χ. λόγιοι, πελάγει, εὐτυχήσωμεν κ.ά. Σχολιάζουν το γεγονός ότι οι λέξεις αυτές χρησιμοποιούνται στη ΝΕ αυτούσιες και αναζητούν μέσα από τα παράλληλα κείμενα τη μετάφρασή τους στη ΝΕ. Μπορούν να καλέσουν και το λεξικό, από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, για να διαβάσουν την απόδοση των λέξεων αυτών στη ΝΕ. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.

15. Από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, οι μαθητές μεταβαίνουν στις «Γλωσσικές παρατηρήσεις». Μελετούν τις λέξεις ἀκούσας και λέγων. Διαβάζουν τις γλωσσικές παρατηρήσεις που εμφανίζονται πατώντας επάνω σε αυτές τις λέξεις.

16. Οι μαθητές λύνουν τις ασκήσεις που αντιστοιχούν στις γλωσσικές παρατηρήσεις που μελέτησαν (μεταβαίνουν σε αυτές από το εικονίδιο «Ασκήσεις» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού). Θυμίζουμε στους μαθητές ότι κάθε φορά που μπαίνουν σε μια άσκηση μπορούν να παρακολουθήσουν το βίντεο με τις οδηγίες (στη μόνιμη μπάρα του λογισμικού). Το λεξικό του λογισμικού καλύπτει όλες τις ασκήσεις, οπότε, αν δεν κατανοούν κάποια λέξη των ασκήσεων, καλούν το λεξικό και αναζητούν τη λέξη αυτή. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.

17. Οι μαθητές αναζητούν στο λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ την ενότητα που αφορά στο προοίμιο της Οδύσσειας (ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ / «Ομηρικά Έπη» / «Οδύσεια» / «Το προοίμιο της Οδύσσειας»). Μελετούν το απόσπασμα που αφορά στο επεισόδιο μέσα από την επιλογή «κείμενα» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού. Έχουν και τα δύο κείμενα παράλληλα στοιχισμένα στην οθόνη τους και με αριστερό κλικ του ποντικιού, πατούν επάνω σε λέξεις του αρχαίου κειμένου όπως π.χ. πολλά, ἀνθρώπων, ψυχήν, νόστιμον, θάλασσαν, νήπιοι, θεά, εἶναι κ.ά. Σχολιάζουν το γεγονός ότι οι λέξεις αυτές χρησιμοποιούνται στη ΝΕ αυτούσιες και αναζητούν μέσα από τα παράλληλα κείμενα τη μετάφρασή τους στη ΝΕ. Μπορούν να καλέσουν και το λεξικό, από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, για να διαβάσουν την απόδοση των λέξεων αυτών στη ΝΕ. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.

18. Από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, οι μαθητές μεταβαίνουν στις «Γλωσσικές παρατηρήσεις». Μελετούν όλες τις πράσινες λέξεις του κειμένου. Διαβάζουν τις γλωσσικές παρατηρήσεις που εμφανίζονται πατώντας επάνω σε αυτές τις λέξεις.

19. Οι μαθητές λύνουν τις ασκήσεις που αντιστοιχούν στις γλωσσικές παρατηρήσεις που μελέτησαν (μεταβαίνουν σε αυτές από το εικονίδιο «Ασκήσεις» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού). Θυμίζουμε στους μαθητές ότι κάθε φορά που μπαίνουν σε μια άσκηση μπορούν να παρακολουθήσουν το βίντεο με τις οδηγίες (στη μόνιμη μπάρα του λογισμικού). Το λεξικό του λογισμικού καλύπτει όλες τις ασκήσεις, οπότε, αν δεν κατανοούν κάποια λέξη των ασκήσεων, καλούν το λεξικό και αναζητούν τη λέξη αυτή. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.

20. Οι μαθητές αναζητούν στο λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ την ενότητα που αφορά στην ενότητα ο Οδυσσεάς στο νησί της Κίρκης (ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ / «Ομηρικά Έπη» / «Οδύσσεια» / «Ο Οδυσσεάς στο νησί της Κίρκης»). Μελετούν το απόσπασμα που αφορά στο επεισόδιο μέσα από την επιλογή «κείμενα» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού. Έχουν και τα δύο κείμενα παράλληλα στοιχισμένα στην οθόνη τους και με αριστερό κλικ του ποντικιού, πατούν επάνω σε λέξεις του αρχαίου κειμένου, όπως π.χ. *θεά, θυμός, άλλων, αμείβετο, ψυχήν* κ.ά. Σχολιάζουν το γεγονός ότι οι λέξεις αυτές χρησιμοποιούνται στη ΝΕ αυτούσιες και αναζητούν μέσα από τα παράλληλα κείμενα τη μετάφρασή τους στη ΝΕ. Μπορούν να καλέσουν και το λεξικό, από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, για να διαβάσουν την απόδοση των λέξεων αυτών στη ΝΕ. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.

21. Από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, οι μαθητές μεταβαίνουν στις «Γλωσσικές παρατηρήσεις». Μελετούν όλες τις πράσινες λέξεις του κειμένου. Διαβάζουν τις γλωσσικές παρατηρήσεις που ανοίγουν όταν πατούν αυτές τις λέξεις.

22. Οι μαθητές λύνουν τις ασκήσεις που αντιστοιχούν στις γλωσσικές παρατηρήσεις που μελέτησαν (μεταβαίνουν σε αυτές από το εικονίδιο «Ασκήσεις» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού). Θυμίζουμε στους μαθητές ότι κάθε φορά που μπαίνουν σε μια άσκηση ζητηθούν να παρακολουθήσουν το βίντεο με τις οδηγίες (στη μόνιμη μπάρα του λογισμικού). Το λεξικό του λογισμικού καλύπτει όλες τις ασκήσεις, οπότε, αν δεν κατανοούν κάποια λέξη των ασκήσεων, καλούν το λεξικό και αναζητούν τη λέξη αυτή. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.

23. Οι μαθητές αναζητούν στο λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ το προοίμιο της Ιλιάδας (ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ / «Ομηρικά Έπη» / «Ιλιάδα» / «Το προοίμιο της Ιλιάδας»). Μελετούν το απόσπασμα που αφορά στο επεισόδιο μέσα από την επιλογή «κείμενα» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού. Έχουν και τα δύο κείμενα παράλληλα στοιχισμένα στην οθόνη τους και με αριστερό κλικ του ποντικιού, πατούν επάνω σε λέξεις του αρχαίου κειμένου, όπως π.χ. *πολλάς, θεά, ήρώων, πρῶτα λαοί, κακοί, βασιλῆϊ* κ.ά. Σχολιάζουν το γεγονός ότι οι λέξεις αυτές χρησιμοποιούνται στη ΝΕ αυτούσιες και αναζητούν μέσα από τα παράλληλα κείμενα τη μετάφρασή τους στη ΝΕ. Μπορούν να καλέσουν και το λεξικό, από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, για να διαβάσουν την απόδοση των λέξεων αυτών στη ΝΕ. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.

24. Από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, οι μαθητές μεταβαίνουν στις γλωσσικές παρατηρήσεις. Μελετούν τις λέξεις *μῆνιν, Ἀχαιοῖς ἄλγε πολλάς δ' ἰφθίμους βουλή, Ἄτρείδης, νοῦσον, Χρῦσην*. Διαβάζουν τις γλωσσικές παρατηρήσεις που εμφανίζονται πατώντας επάνω σε αυτές τις λέξεις.

25. Οι μαθητές λύνουν τις ασκήσεις που αντιστοιχούν στις γλωσσικές παρατηρήσεις που μελέτησαν (μεταβαίνουν σε αυτές από το εικονίδιο «Ασκήσεις» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού). Θυμίζουμε στους μαθητές ότι κάθε φορά που μπαίνουν σε μια άσκηση μπορούν να παρακολουθήσουν το βίντεο με τις οδηγίες (στη μόνιμη μπάρα του λογισμικού). Το λεξικό του λογισμικού καλύπτει όλες τις ασκήσεις, οπότε, αν δεν κατανοούν κάποια λέξη των ασκήσεων, καλούν το λεξικό και αναζητούν τη λέξη αυτή. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.

26. Οι μαθητές αναζητούν στο λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ την ενότητα η Ελένη στα τείχη της Τροίας (ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ / «Ομηρικά Έπη» / «Ιλιάδα» / «Η Ελένη στα τείχη της Τροίας»). Μελετούν το απόσπασμα που αφορά στο επεισόδιο μέσα από την επιλογή «κείμενα» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού. Έχουν και τα δύο κείμενα παράλληλα στοιχισμένα στην

οθόνη τους και με αριστερό κλικ του ποντικιού, πατούν επάνω σε λέξεις του αρχαίου κειμένου, όπως π.χ. μύθοισιν, πόλεμον, χρόνο, φίλε, γερανό, γυναικῶν, κακός, πελώριον κ.ά. Σχολιάζουν το γεγονός ότι οι λέξεις αυτές χρησιμοποιούνται στη ΝΕ αυτούσιες και αναζητούν μέσα από τα παράλληλα κείμενα τη μετάφρασή τους στη ΝΕ. Μπορούν να καλέσουν και το λεξικό, από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, για να διαβάσουν την απόδοση των λέξεων αυτών στη ΝΕ. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.

27. Από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, οι μαθητές μεταβαίνουν στις γλωσσικές παρατηρήσεις. Μελετούν τις λέξεις πύργον, Ἀχαιούς, χρόνο, Πρίαμος, πηούς, ἔσσι, θεοί, εἰσίν, πόλεμον, Ἀχαιῶν ἔστί, Ἀχαιός, ἔσσι, ὀφθαλμοῖσιν, μύθοισιν, ἔασι, θάνατος. Διαβάζουν τις γλωσσικές παρατηρήσεις που εμφανίζονται πατώντας επάνω σε αυτές τις λέξεις.

28. Οι μαθητές λύνουν τις ασκήσεις που αντιστοιχούν στις γλωσσικές παρατηρήσεις που μελέτησαν (μεταβαίνουν σε αυτές από το εικονίδιο «Ασκήσεις» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού). Θυμίζουμε στους μαθητές ότι κάθε φορά που μπαίνουν σε μια άσκηση ζητούν το βίντεο με τις οδηγίες (στη μόνιμη μπάρα του λογισμικού). Το λεξικό του λογισμικού καλύπτει όλες τις ασκήσεις, οπότε, αν δεν κατανοούν κάποια λέξη των ασκήσεων, καλούν το λεξικό και αναζητούν τη λέξη αυτή. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.

3.4 Σενάριο 4: Αρχαία Ελληνική Γλώσσα (από το πρωτότυπο) (2)

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	
Τάξη/Βαθμίδα	Β' Γυμνασίου
Γνωστικό αντικείμενο	Αρχαία Ελληνική Γραμματεία (μετάφραση) Αρχαία Ελληνική Γλώσσα (από το πρωτότυπο)
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	3- 4 διδακτικές ώρες
Διδακτικοί Στόχοι (Δ.Ε.Π.Π.Σ. εξειδίκευση των προδιαγραφών του εκπαιδευτικού πακέτου)	<ul style="list-style-type: none"> • Οι προσδιορισμοί: Ονοματικοί, ομοιόπτωτοι και ετερόπτωτοι (γενικά – όχι όλες οι κατηγορίες) – επιρρηματικοί (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3813) • Τα υπόλοιπα συμφωνόληκτα ουσιαστικά γ' κλίσης (τα συχνότερα συναντώμενα) (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3813) • Επίθετα γ' κλίσης (τα συχνότερα, π.χ. τα εις: υς –εια –υ, –ων –ων –ον, –ης –ης –ες) (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3813) • Οι άλλες εγκλίσεις των βαρύτονων φωνηεντολήκτων και αφωνολήκτων ρημάτων (υποτακτική, ευκτική, προστακτική) ενεργητικής και μέσης φωνής) (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3813) • Το αντικείμενο (αναλυτικότερα). Περιπτώσεις μονόπτωτων ρημάτων και ορισμένων δίπτωτων (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3813)
Χρησιμοποιούμενα μέσα	<ul style="list-style-type: none"> • Λογισμικό «ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ» • Λεξικό της αρχαίας ελληνικής γλώσσας

Περιγραφή σεναρίου

Το σενάριο αυτό είναι γραμματικοκεντρικό, καθώς το λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ χρησιμοποιείται για τη διδασκαλία γραμματικοσυντακτικών φαινομένων της αρχαίας ελληνικής (ΑΕ) από το πρωτότυπο κείμενο. Στο σενάριο συνιστάται οι μαθητές να ξεκινούν από το πρωτότυπο κείμενο, όπου θα εντοπίζουν τη λέξη ή τις λέξεις με τις οποίες συνδέεται ένα γλωσσικό φαινόμενο. Για λόγους οικονομίας χρόνου, όμως, μπορούν να περιοριστούν μόνο στην ανάγνωση των παρατηρήσεων και λύση των ασκήσεων μέσα από το βιβλίο «γλωσσικές παρατηρήσεις και ασκήσεις». Στη σελίδα 28 παρατίθεται αναλυτικός κατάλογος με τις γλωσσικές παρατηρήσεις που περιλαμβάνονται σε κάθε ενότητα του λογισμικού.

Δραστηριότητες

1. Οι μαθητές αναζητούν στο λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ την ενότητα που αφορά στον Κρόισο και Σόλωνα (ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ / «Ηρόδοτος+» / «χάρτης του κόσμου του Ηροδότου» / «Σάρδεις»). Μελετούν το απόσπασμα που αφορά στο επεισόδιο του μέσα από την επιλογή «κείμενα» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού. Έχουν και τα δύο κείμενα παράλληλα στοιχισμένα στην οθόνη τους και με αριστερό κλικ του ποντικιού, πατούν επάνω στις λέξεις του ΑΕ κειμένου που είναι με κόκκινο χρώμα και οι οποίες εμφανίζονται σχεδόν αυτούσιες στη

Νέα Ελληνική. Διαβάζουν τη γραμματική αναγνώριση των λέξεων αυτών και σχολιάζουν το γεγονός ότι έχουν παραμείνει αυτούσιες στη Νέα Ελληνική.

2. Οι μαθητές μελετούν τη γραμματική αναγνώριση άλλων λέξεων της ΑΕ (με πάτημα στο αριστερό κουμπί του ποντικιού), π.χ. λόγος, θεωρίας, καιρόν, θεράποντες κ.ά. Σχολιάζουν το γεγονός ότι οι λέξεις αυτές χρησιμοποιούνται στη ΝΕ αυτούσιες και αναζητούν μέσα από τα παράλληλα κείμενα τη μετάφρασή τους στη ΝΕ. Μπορούν να καλέσουν και το λεξικό, από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, για να διαβάσουν την απόδοση των λέξεων αυτών στη ΝΕ ή να μελετήσουν τις ίδιες λέξεις σε κάποιο λεξικό της ΑΕ.

3. Μέσα από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, οι μαθητές μεταβαίνουν στις «Γλωσσικές παρατηρήσεις». Μελετούν ιδιαίτερα τις λέξεις ήμέρη τρίτη ή τετάρτη. Διαβάζουν τη γλωσσική παρατήρηση που εμφανίζεται πατώντας επάνω σε αυτές τις λέξεις.

4. Οι μαθητές λύνουν τις ασκήσεις που αντιστοιχούν στις γλωσσικές παρατηρήσεις που μελέτησαν (μεταβαίνουν σε αυτές από το εικονίδιο «Ασκήσεις» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού. Θυμίζουμε στους μαθητές ότι κάθε φορά που μπαίνουν σε μια άσκηση μπορούν να παρακολουθήσουν το βίντεο με τις οδηγίες (στη μόνιμη μπάρα του λογισμικού). Το λεξικό του λογισμικού καλύπτει όλες τις ασκήσεις, οπότε, αν δεν κατανοούν κάποια λέξη των ασκήσεων, καλούν το λεξικό και αναζητούν τη λέξη αυτή. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.

5. Οι μαθητές αναζητούν στο λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ την ενότητα που αφορά στον Νείλο (ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ / «Ηρόδοτος+» / «χάρτης του κόσμου του Ηροδότου» / «Νείλος»). Μελετούν το απόσπασμα που αφορά στο επεισόδιο μέσα από την επιλογή «κείμενα» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού. Έχουν και τα δύο κείμενα παράλληλα στοιχισμένα στην οθόνη τους και με αριστερό κλικ του ποντικιού, πατούν επάνω στις λέξεις του αρχαίου κειμένου που είναι με κόκκινο χρώμα και οι οποίες εμφανίζονται σχεδόν αυτούσιες στη Νέα Ελληνική. Διαβάζουν τη γραμματική αναγνώριση των λέξεων αυτών και σχολιάζουν το γεγονός ότι έχουν παραμείνει αυτούσιες στη Νέα Ελληνική.

6. Οι μαθητές μελετούν τη γραμματική αναγνώριση άλλων λέξεων της Αρχαίας Ελληνικής πατώντας στο αριστερό κουμπί του ποντικιού. Π.χ. χωρίου, όδόν, παραλαβείν, κατέρχεται, βραχύς κ.ά. Σχολιάζουν το γεγονός ότι οι λέξεις αυτές χρησιμοποιούνται στη ΝΕ αυτούσιες και αναζητούν μέσα από τα παράλληλα κείμενα τη μετάφρασή τους στη ΝΕ. Μπορούν να καλέσουν και το λεξικό, από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, για να διαβάσουν την απόδοση των λέξεων αυτών στη ΝΕ ή να μελετήσουν τις ίδιες λέξεις σε κάποιο λεξικό της ΑΕ.

7. Από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, οι μαθητές μεταβαίνουν στις «Γλωσσικές παρατηρήσεις». Μελετούν τις λέξεις βραχύς, χειμῶνα, δύναμιν. Διαβάζουν τις γλωσσικές παρατηρήσεις που εμφανίζονται πατώντας επάνω σε αυτές τις λέξεις.

8. Οι μαθητές λύνουν την επαναληπτική άσκηση της ενότητας (μεταβαίνουν σε αυτές από το εικονίδιο «Ασκήσεις» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού). Θυμίζουμε στους μαθητές ότι κάθε φορά που μπαίνουν σε μια άσκηση μπορούν να παρακολουθήσουν το βίντεο με τις οδηγίες (στη μόνιμη μπάρα του λογισμικού). Το λεξικό του λογισμικού καλύπτει όλες τις ασκήσεις, οπότε, αν δεν κατανοούν κάποια λέξη των ασκήσεων, καλούν το λεξικό και αναζητούν τη λέξη αυτή. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.

9. Οι μαθητές αναζητούν στο λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ την ενότητα που αφορά στο Μαντείο της Δωδώνης (ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ / «Ηρόδοτος+» / «χάρτης του κόσμου του Ηροδότου» / «Δωδώνη»). Μελετούν το απόσπασμα που αφορά στο επεισόδιο του μέσα από την επιλογή «κείμενα» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού. Έχουν και τα δύο κείμενα παράλληλα στοιχισμένα στην οθόνη τους και με αριστερό κλικ του ποντικιού, πατούν επάνω στις λέξεις του αρχαίου κειμένου που είναι με κόκκινο χρώμα και οι οποίες εμφανίζονται σχεδόν αυτούσιες στη ΝΕ. Διαβάζουν τη γραμματική αναγνώριση των λέξεων αυτών και σχολιάζουν το γεγονός ότι έχουν παραμείνει αυτούσιες στη ΝΕ.

10. Οι μαθητές μελετούν τη γραμματική αναγνώριση άλλων λέξεων της ΑΕ (με πάτημα στο αριστερό κουμπί του ποντικιού). Π.χ. θεῖον, εἶναι, τούτου, λέγουσι κ.ά. Σχολιάζουν το

γεγονός ότι οι λέξεις αυτές χρησιμοποιούνται στη ΝΕ αυτούσιες και αναζητούν μέσα από τα παράλληλα κείμενα τη μετάφρασή τους στη ΝΕ. Μπορούν να καλέσουν και το λεξικό, από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, για να διαβάσουν την απόδοση των λέξεων αυτών στη ΝΕ ή να μελετήσουν τις ίδιες λέξεις σε κάποιο λεξικό της ΑΕ.

11. Από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, οι μαθητές μεταβαίνουν στις «Γλωσσικές παρατηρήσεις». Μελετούν τη λέξη *οὔνομα*. Διαβάζουν τη γλωσσική παρατήρηση που εμφανίζεται πατώντας επάνω σε αυτές τις λέξεις.

12. Οι μαθητές λύνουν τις ασκήσεις που αντιστοιχούν στις γλωσσικές παρατηρήσεις που μελέτησαν (μεταβαίνουν σε αυτές από το εικονίδιο «Ασκήσεις» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού). Θυμίζουμε στους μαθητές ότι κάθε φορά που μπαίνουν σε μια άσκηση μπορούν να παρακολουθήσουν το βίντεο με τις οδηγίες (στη μόνιμη μπάρα του λογισμικού). Το λεξικό του λογισμικού καλύπτει όλες τις ασκήσεις, οπότε, αν δεν κατανοούν κάποια λέξη των ασκήσεων, καλούν το λεξικό και αναζητούν τη λέξη αυτή. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.

13. Οι μαθητές αναζητούν στο λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ την ενότητα που αφορά στη ναυμαχία της Σαλαμίνας (ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ / «Ηρόδοτος+» / «χάρτης του κόσμου του Ηροδότου» / «Σαλαμίνα»). Μελετούν το απόσπασμα που αφορά στο επεισόδιο μέσα από την επιλογή «κείμενα» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού. Έχουν και τα δύο κείμενα παράλληλα στοιχισμένα στην οθόνη τους και με αριστερό κλικ του ποντικιού, πατούν επάνω στις λέξεις του αρχαίου κειμένου που είναι με κόκκινο χρώμα και οι οποίες εμφανίζονται σχεδόν αυτούσιες στη Νέα Ελληνική. Διαβάζουν τη γραμματική αναγνώριση των λέξεων αυτών και σχολιάζουν το γεγονός ότι έχουν παραμείνει αυτούσιες στη ΝΕ.

14. Οι μαθητές μελετούν τη γραμματική αναγνώριση άλλων λέξεων της ΑΕ (με πάτημα στο αριστερό κουμπί του ποντικιού). Π.χ. *λόγοισι*, *πελάγει*, *εὐτυχήσωμεν* κ.ά. Σχολιάζουν το γεγονός ότι οι λέξεις αυτές χρησιμοποιούνται στη ΝΕ αυτούσιες και αναζητούν μέσα από τα παράλληλα κείμενα τη μετάφρασή τους στη ΝΕ. Μπορούν να καλέσουν και το λεξικό, από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, για να διαβάσουν την απόδοση των λέξεων αυτών στη ΝΕ ή να μελετήσουν τις ίδιες λέξεις σε κάποιο λεξικό της ΑΕ.

15. Από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, οι μαθητές μεταβαίνουν στις «Γλωσσικές παρατηρήσεις». Μελετούν τις λέξεις *ἐμοὶ* και *πείθη*. Διαβάζουν τις γλωσσικές παρατηρήσεις που εμφανίζονται πατώντας επάνω σε αυτές τις λέξεις.

16. Οι μαθητές λύνουν τις ασκήσεις που αντιστοιχούν στις γλωσσικές παρατηρήσεις που μελέτησαν (μεταβαίνουν σε αυτές από το εικονίδιο «Ασκήσεις» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού). Θυμίζουμε στους μαθητές ότι κάθε φορά που μπαίνουν σε μια άσκηση μπορούν να παρακολουθήσουν το βίντεο με τις οδηγίες (στη μόνιμη μπάρα του λογισμικού). Το λεξικό του λογισμικού καλύπτει όλες τις ασκήσεις, οπότε, αν δεν κατανοούν κάποια λέξη των ασκήσεων, καλούν το λεξικό και αναζητούν τη λέξη αυτή. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.

17. Οι μαθητές αναζητούν στο λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ την ενότητα που αφορά στη μάχη των Θερμοπυλών (ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ / «Ηρόδοτος+» / «χάρτης του κόσμου του Ηροδότου» / «Θερμοπύλες»). Μελετούν το απόσπασμα που αφορά στο επεισόδιο μέσα από την επιλογή «κείμενα» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού. Έχουν και τα δύο κείμενα παράλληλα στοιχισμένα στην οθόνη τους και με αριστερό κλικ του ποντικιού, πατούν επάνω στις λέξεις του αρχαίου κειμένου που είναι με κόκκινο χρώμα και οι οποίες εμφανίζονται σχεδόν αυτούσιες στη ΝΕ. Διαβάζουν τη γραμματική αναγνώριση των λέξεων αυτών και σχολιάζουν το γεγονός ότι έχουν παραμείνει αυτούσιες στη ΝΕ.

18. Οι μαθητές μελετούν τη γραμματική αναγνώριση άλλων λέξεων της Αρχαίας Ελληνικής πατώντας στο αριστερό κουμπί του ποντικιού. Π.χ. *ἔσόδου*, *παρασκευάζονται*, *κινδυνεύειν*, *ψυχή*, *κεφαλάς*, *ἀνθρώπων*, *λεγόμενα* κ.ά. Σχολιάζουν το γεγονός ότι οι λέξεις αυτές χρησιμοποιούνται στη ΝΕ αυτούσιες και αναζητούν μέσα από τα παράλληλα κείμενα τη μετάφρασή τους στη ΝΕ. Μπορούν να καλέσουν και το λεξικό, από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, για να διαβάσουν την απόδοση των λέξεων αυτών στη ΝΕ ή να μελετήσουν τις ίδιες λέξεις σε κάποιο λεξικό της ΑΕ.

19. Από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, οι μαθητές μεταβαίνουν στις «Γλωσσικές παρατηρήσεις». Μελετούν τις λέξεις *ὅτι παρεσκευάζοντο, βασιλεῦ, εἰ καταστρέψαι, ἔθνος, ἄνδρας ἀρίστους, ὄντινα τρόπον, ἀνδρὶ ψεύστη, ἦν ... ἐκβῆ*. Διαβάζουν τις γλωσσικές παρατηρήσεις που εμφανίζονται πατώντας επάνω σε αυτές τις λέξεις.

20. Οι μαθητές λύνουν τις ασκήσεις που αντιστοιχούν στις γλωσσικές παρατηρήσεις που μελέτησαν (μεταβαίνουν σε αυτές από το εικονίδιο «Ασκήσεις» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού). Θυμίζουμε στους μαθητές ότι κάθε φορά που μπαίνουν σε μια άσκηση μπορούν να παρακολουθήσουν το βίντεο με τις οδηγίες (στη μόνιμη μπάρα του λογισμικού). Το λεξικό του λογισμικού καλύπτει όλες τις ασκήσεις, οπότε, αν δεν κατανοούν κάποια λέξη των ασκήσεων, καλούν το λεξικό και αναζητούν τη λέξη αυτή. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.

3.5 Σενάριο 5: Το προοίμιο της Ιλιάδας

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	
Τάξη/Βαθμίδα	Β΄ Γυμνασίου
Γνωστικό αντικείμενο	Αρχαία Ελληνική Γραμματεία (μετάφραση) Αρχαία Ελληνική Γλώσσα (από το πρωτότυπο)
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	1- 2 διδακτικές ώρες
Διδακτικοί Στόχοι (Δ.Ε.Π.Σ. εξειδίκευση των προδιαγραφών του εκπαιδευτικού πακέτου)	<ul style="list-style-type: none"> να διαπιστώσουν και να κατανοήσουν [οι μαθητές] πώς ο ποιητής μεταπλάθει τον επικο-τρωικό μύθο σε επικό ποίημα με κέντρο την «μήνιν» του Αχιλλέα στα κρίσιμα σημεία της (κορύφωση, εξελικτική πορεία / κατάληξη και συνέπειες για τους Αχαιοούς και τους Τρώες» (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3818). να γνωρίσουν το μύθο και να κατανοήσουν την πλοκή του (ΔΕΠΠΣ, σελ.3818)
Χρησιμοποιούμενα μέσα	<ul style="list-style-type: none"> Λογισμικό «ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ» Λεξικό της αρχαίας ελληνικής γλώσσας

Περιγραφή σεναρίου

Η Ιλιάδα είναι το έπος του Ομήρου που περιγράφει τον Τρωικό πόλεμο, η αφήγηση όμως δεν γίνεται με χρονολογική σειρά. Η ενότητα του προοιμίου της Ιλιάδας από το λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ έχει ακριβώς σκοπό να εισαγάγει τους μαθητές στο έπος, δίνοντας έμφαση στο γεγονός ότι ο ποιητής δεν αφηγείται τα γεγονότα με χρονολογική σειρά. Το σενάριο αυτό είναι ενδεικτικό της κειμενοκεντρικής προσέγγισης -ξεκινάει από το προοίμιο της Ιλιάδας και μέσα από αυτό συζητώνται θέματα τόσο γλωσσικά όσο και πραγματολογικά.

Δραστηριότητες

1. Οι μαθητές αναζητούν στο λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ το προοίμιο της Ιλιάδας (ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ / «Ομηρικά έπη» / «Ιλιάδα»). Μελετούν το εισαγωγικό κείμενο, μέσα από το βίντεο που το συνοδεύει. Πατούν επάνω σε όλες τις θερμές λέξεις (εικόνες και κείμενα) και βλέπουν το περιεχόμενό τους.

2. Οι μαθητές μελετούν το απόσπασμα που αφορά στο προοίμιο μέσα από την επιλογή «κείμενα» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού. Ασχολούνται αρχικά με τη μετάφραση. Επιλέγουν μία πρόταση του νεοελληνικού (ΝΕ) κειμένου και με δεξί κλικ του ποντικιού παρακολουθούν το βίντεο που τη συνοδεύει. Το ίδιο μπορούν να κάνουν και με το αρχαιοελληνικό (ΑΕ) κείμενο.

3. Οι μαθητές έχουν και τα δύο κείμενα παράλληλα στοιχισμένα στην οθόνη τους και με αριστερό κλικ του ποντικιού, μελετούν τη γραμματική αναγνώριση λέξεων της αρχαίας ελληνικής, όπως: θεά, ήρώων, βουλή, ἀνδρῶν, μάχεσθαι, βασιλήι, υἱός, κακὴν, λαοὶ κ.ά. Σχολιάζουν το γεγονός ότι οι λέξεις αυτές χρησιμοποιούνται στη ΝΕ αυτούσιες και αναζητούν μέσα από τα παράλληλα κείμενα τη μετάφρασή τους στη ΝΕ. Μπορούν να καλέσουν και το λεξικό, από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, για να διαβάσουν

την απόδοση των λέξεων αυτών στη ΝΕ ή να μελετήσουν τις ίδιες λέξεις σε κάποιο λεξικό της ΑΕ.

4. Οι μαθητές αναζητούν μέσα από τη Βιβλιοθήκη (εικονίδιο από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού) το βιβλίο «Αρχαία κείμενα και αποδόσεις» και μελετούν το εκτεταμένο προοίμιο της Ιλιάδας. Απαντούν σε πραγματολογικές ερωτήσεις του τύπου: Ποιος ο ρόλος των θεών στην Ιλιάδα; Σε ποια χρονική στιγμή του δεκάχρονου πολέμου τοποθετείται το γεγονός από το οποίο ξεκινά η Ιλιάδα;

3.6 Σενάριο 6: Το προοίμιο της Οδύσσειας

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	
Τάξη/Βαθμίδα	Α΄ Γυμνασίου
Γνωστικό αντικείμενο	Αρχαία Ελληνική Γραμματεία (μετάφραση) Αρχαία Ελληνική Γλώσσα (από το πρωτότυπο)
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	2-3 διδακτικές ώρες
Διδακτικοί Στόχοι (Δ.Ε.Π.Π.Σ. εξειδίκευση των προδιαγραφών του εκπαιδευτικού πακέτου)	<ul style="list-style-type: none"> να γνωρίζουν και να κατανοήσουν [οι μαθητές] το μύθο στην ποιητική μετάφρασή του και την πλοκή του, όπως δίνεται στα βασικά του στοιχεία στο προοίμιο, ως ποιητικό παρελθόν και ποιητικό παρόν ...» (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3815). Επίθετα β' κλίσης (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3812) Η οριστική ενεστώτα, παρατατικού και μέλλοντα του ρήματος ειμί – το απαρέμφατο και η μετοχή ενεστώτα και μέλλοντα (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3812) Ρήματα μεταβατικά – αμετάβατα – συνδεδετικά. Υποκείμενο – αντικείμενο – κατηγορούμενο (ΔΕΠΠΣ, σελ. 3812)
Χρησιμοποιούμενα μέσα	<ul style="list-style-type: none"> Λογισμικό «ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ» Λεξικό της αρχαίας ελληνικής γλώσσας

Περιγραφή σεναρίου

Στην Οδύσσεια περιγράφονται οι περιπέτειες του Οδυσσέα που ξεκίνησε με τους συντρόφους του από την Τροία για να φτάσει μόνος του, δέκα χρόνια μετά στο νησί του. Στο προοίμιο της Οδύσσειας οι μαθητές θα έρθουν για πρώτη φορά σε επαφή με τον ήρωα, το χαρακτήρα του οποίου σκιαγραφεί. Το σενάριο αυτό είναι ενδεικτικό της κειμενοκεντρικής προσέγγισης - ξεκινάει από το προοίμιο της Οδύσσειας και μέσα από αυτό συζητώνται θέματα τόσο γλωσσικά όσο και πραγματολογικά.

Δραστηριότητες

1. Οι μαθητές αναζητούν στο λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ το προοίμιο της Οδύσσειας (ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ / «Ομηρικά έπη» / «Οδύσσεια»). Μελετούν το εισαγωγικό κείμενο, μέσα από το βίντεο που το συνοδεύει. Πατούν επάνω σε όλες τις θερμές λέξεις (εικόνες και κείμενα) και βλέπουν το περιεχόμενό τους. Καλούνται να απαντήσουν σε πραγματολογικές ερωτήσεις όπως οι ακόλουθες: Ποιος ο ρόλος της Καλυψώς στη περιπέτεια του Οδυσσέα, Τι σημαίνει αφήγηση in media res; Ταυτόχρονα σχολιάζουν την επίδραση που έχει στη σύγχρονη λογοτεχνία η Οδύσσεια.

2. Επιστρέφοντας στη ενότητα «Προοίμιο της Οδύσσειας», οι μαθητές μελετούν το απόσπασμα που αφορά στο προοίμιο μέσα από την επιλογή «κείμενα» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού. Ασχολούνται αρχικά με τη μετάφραση. Επιλέγουν μία πρόταση του

νεοελληνικού (ΝΕ) κειμένου και με δεξί κλικ του ποντικιού παρακολουθούν το βίντεο που τη συνοδεύει. Το ίδιο μπορούν να κάνουν και με το αρχαιοελληνικό (ΑΕ) κείμενο.

3. Οι μαθητές έχουν και τα δύο κείμενα παράλληλα στοιχισμένα στην οθόνη τους και με αριστερό κλικ του ποντικιού, μελετούν τη γραμματική αναγνώριση λέξεων της αρχαίας ελληνικής, όπως: *ἀνθρώπων, ἄστεα, θυμόν, νήπιοι, βούς, πολλά, ἀνθρώπων, ψυχὴν, νόστιμον, θάλασσαν, νήπιοι, θεά, εἶναι* κ.ά. Σχολιάζουν το γεγονός ότι οι λέξεις αυτές χρησιμοποιούνται στη ΝΕ αυτούσιες και αναζητούν μέσα από τα παράλληλα κείμενα τη μετάφρασή τους στη ΝΕ. Μπορούν να καλέσουν και το λεξικό, από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, για να διαβάσουν την απόδοση των λέξεων αυτών στη ΝΕ ή να μελετήσουν τις ίδιες λέξεις σε κάποιο λεξικό της ΑΕ.

4. Οι μαθητές αναζητούν μέσα από τη Βιβλιοθήκη (εικονίδιο από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού) το βιβλίο «Αρχαία κείμενα και αποδόσεις» και μελετούν το εκτεταμένο προοίμιο της Οδύσσειας. Απαντούν σε πραγματολογικές ερωτήσεις του τύπου: Ποιος ο ρόλος των θεών στην Οδύσσεια; Σε ποια χρονική στιγμή του δεκάχρονου ταξιδιού του Οδυσσέα τοποθετείται το γεγονός από το οποίο ξεκινά η Οδύσσεια;

5. Από τη μόνιμη μπάρα του λογισμικού, οι μαθητές μεταβαίνουν στις γλωσσικές παρατηρήσεις. Μελετούν όλες τις πράσινες λέξεις του κειμένου. Διαβάζουν τις γλωσσικές παρατηρήσεις που εμφανίζονται πατώντας επάνω σε αυτές τις λέξεις.

6. Οι μαθητές λύνουν τις ασκήσεις που αντιστοιχούν στις γλωσσικές παρατηρήσεις που μελέτησαν (μεταβαίνουν σε αυτές από το εικονίδιο «Ασκήσεις» της μόνιμης μπάρας του λογισμικού). Θυμίζουμε στους μαθητές ότι κάθε φορά που μπαίνουν σε μια άσκηση μπορούν να παρακολουθήσουν το βίντεο με τις οδηγίες (στη μόνιμη μπάρα του λογισμικού). Το λεξικό του λογισμικού καλύπτει όλες τις ασκήσεις, οπότε, αν δεν κατανοούν κάποια λέξη των ασκήσεων, καλούν το λεξικό και αναζητούν τη λέξη αυτή. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν όποιο λεξικό της ΑΕ έχουν διαθέσιμο στο σχολείο τους.

4. Πρόγραμμα παρακολούθησης της επίδοσης των μαθητών

Μέσα από την επιλογή Επιδόσεις χρηστών (από το Start->Programs->ILSP->Αρχαία με νόημα -> Επιδόσεις χρηστών), γίνεται η μεταφορά στο πρόγραμμα παρακολούθησης της επίδοσης των μαθητών. Το πρόγραμμα θα ζητήσει τη μουσική λέξη, η οποία πρέπει να είναι ίδια με τη λέξη που έχετε δώσει κατά την εισαγωγή σας στο πρόγραμμα (το πρόγραμμα απευθύνεται μόνο σε διδάσκοντες). Στη συνέχεια μεταφέρεστε στην ακόλουθη οθόνη:



Όνοματεπώνυμο μαθητή	Άσκηση	Λογικές ασκήσεις	Βαθμός
1	ισθμικά	3 / 6	10,0
1	Άσκηση 1 για δόνους, ατμόνα	4 / 6	6,7
1	δευτερόκλιτα τρισκεύητα επίθετα	1 / 3	9,0
1	Είδω και τίλειό επιρμήματα	1 / 2	10,0
1	ηώς	1 / 4	10,0
1	Οι ασκήσεις μας (Ενότητα Νέλου)	2 / 4	3,1
1	Οι επιρρηματικές μεταχές	5 / 5	6,6
1	Το επίθετο πολλάς, πολλά, πολλά	4 / 7	8,5
2	δευτερόκλιτα ερωτησικά ουσιαστικά	1 / 7	10,0

Εικόνα 1: Παράθυρο παρουσίασης βαθμολογίας μαθητών

Στο πάνω αριστερό μέρος της οθόνης μπορείτε να επιλέξετε το ονοματεπώνυμο του μαθητή, την πρόοδο του οποίου θέλετε να παρακολουθήσετε. Στον πίνακα εμφανίζονται το όνομα του μαθητή, ο κατάλογος με τους τίτλους των ασκήσεων που έχει λύσει (π.χ. δευτερόκλιτα ουσιαστικά, δευτερόκλιτα επίθετα κ.ά.), ο αριθμός των ερωτήσεων που έχει λύσει (π.χ. δύο από τις έξι ερωτήσεις της άσκησης) και τέλος, ο μέσος όρος της βαθμολογίας του μαθητή σε κάθε άσκηση που έχει λύσει (με άριστα το 10). Για κάθε αποτυχημένη προσπάθεια του μαθητή να απαντήσει σε μια ερώτηση της άσκησης, η βαθμολογία του μειώνεται κατά μία μονάδα. Ο μέσος όρος μιας άσκησης προκύπτει από το άθροισμα των μέσων όρων όλων των ερωτήσεων αυτής της άσκησης.

5. Κατάλογος με τα γλωσσικά φαινόμενα που καλύπτει το λογισμικό

Στο εκπαιδευτικό λογισμικό **ΑΡΧΑΙΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ** δεν γίνεται συστηματική διδασκαλία της γραμματικής και του συντακτικού της Αρχαίας ελληνική γλώσσας. Ωστόσο, πολλά γραμματικοσυντακτικά και γλωσσικά φαινόμενα αντιμετωπίζονται μέσα από το πρωτότυπο κείμενο και συνοδεύονται από απλές ασκήσεις κατανόησης. Ο αναλυτικός κατάλογος με τα γλωσσικά φαινόμενα που καλύπτονται είναι ο ακόλουθος:

Ενότητα Κροίσου- Σόλωνα

- Αρσενικά ουσιαστικά β' κλίσης με παράγωγα και σύνθετα των λέξεων *καιρός*, *λέγω* και *θησαυρός*
- Τρικατάληκτα επίθετα β' κλίσης με παράγωγα και σύνθετα της λέξης *ξένος*.
- Η δοτική πτώση ως επιρρηματικός προσδιορισμός
- Το ρήμα *θεάομαι*, *-ώμαι* (παράγωγα και σύνθετα)

Ενότητα Νείλου

- Ειδικό απαρέμφατο
- Τελικό απαρέμφατο
- Το επίρρημα *πολύ*
- Ουσιαστικά γ' κλίσης σε *ών* (-ωνος) και *-ις* (-εως) με παράγωγα και σύνθετα των λέξεων *χειμών* και *δύναμις*
- Το ρήμα *οίδα* (παράγωγα και σύνθετα)
- Επίθετα γ' κλίσης σε *-υς*, *-εια*, *-υ*

Ενότητα Σαλαμίνας

- Η δοτική ως αντικείμενο
- Το ουσιαστικό *η ναυς* (παράγωγα και σύνθετα)
- Οι επιρρηματικές μετοχές
- Το ρήμα *ευρίσκω* (παράγωγα και σύνθετα)
- Το ρήμα *αντιπίθημι* (παράγωγα και σύνθετα)
- Υποτακτική, ευκτική και προστακτική ενεστώτα βαρύτονων ρημάτων α' συζυγίας (ενεργητική φωνή)

Ενότητα Δωδώνης

- Η δεικτική αντωνυμία *ούτος*, *αύτη*, *τούτο*
- Θηλυκά ουσιαστικά α' κλίσης σε *-η* με παράγωγα και σύνθετα του ουσιαστικού *φωνή*
- Ουδέτερα ουσιαστικά γ' κλίσης σε *-α* (-ατος) με παράγωγα και σύνθετα του ουσιαστικού *όνομα*
- Οριστική ενεστώτα και παρατατικού βαρύτονων ρημάτων α' συζυγίας (ενεργητική φωνή)

Ενότητα Θερμοπυλών

- Ουσιαστικά γ' κλίσης σε *-ος* με παράγωγα και σύνθετα του ουσιαστικού *έθνος*
- Δευτερεύουσες προτάσεις
- Ομοιόπτωτοι ονοματικοί προσδιορισμοί
- Ουσιαστικά γ' κλίσης σε *-εως* (-έως)

Ενότητα «Το προοίμιο της Οδύσσειας»

- επίθετα της β' κλίσης
- παρατατικός του ρήματος ειμί
- το υποκείμενο
- ο σχηματισμός του απαρεμφάτου Ενεστώτα των βαρύτονων ρημάτων και του ειμί
- το ρήμα οράω-ώ (παράγωγα και σύνθετα)

Ενότητα «Ο Οδυσσεύς στο νησί της Κίρκης»

- οι προσωπικές αντωνυμίες
- η οριστική Ενεστώτα των βαρύτονων ρημάτων
- ο Παρατατικός των βαρύτονων ρημάτων
- τα είδη, η λειτουργία και η σύνταξη του απαρεμφάτου
- το κατηγορούμενο
- το ουσιαστικό οδός (παράγωγα και σύνθετα)

Ενότητα «Το προοίμιο της Ιλιάδας»

- η οριστική Αορίστου των βαρύτονων ρημάτων
- τα ουσιαστικά της α' κλίσης
- το αντικείμενο
- το ουσιαστικό ψυχή (παράγωγα και σύνθετα)

Ενότητα «Η Ελένη στα τείχη της Τροίας»

- Ο Ενεστώτας του ρήματος ειμί
- Τα ουσιαστικά της β' κλίσης
- Το ρήμα καλέω-ώ (παράγωγα και σύνθετα)
- Ενεστώτας και Παρατατικός ρημάτων α' συζυγίας (ενεργητική φωνή)

**ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ»
ΜΕΤΡΟ 1.2: «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ
ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ»**

ΤΙΤΛΟΣ ΠΡΑΞΗΣ: «Δράσεις Υποστήριξης μαθητών ΑΜΕΑ»

