

Ένα παράδειγμα αξιοποίησης των Τ.Π.Ε. στη διδακτική της τραγωδίας: Δημιουργία ψηφιακών κόμικς με βάση την "Ελένη" του Ευριπίδη

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Πρόγραμμα Πολιτιστικών Θεμάτων

Δημιουργός Σεναρίου: Βασιλική Καμπουρέλλη (Εκπαιδευτικός)

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**Ένα παράδειγμα αξιοποίησης των Τ.Π.Ε. στη διδακτική της τραγωδίας: Δημιουργία ψηφιακών κόμικς με βάση την "Ελένη" του Ευριπίδη**».

Δημιουργήθηκε στις **07/13/2015 - 14:55** και έχει υποστηρικτικό ρόλο στο έργο του εκπαιδευτικού.

Δεν αντικαθιστά το Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο, το οποίο περιέχει όλο το Διαδραστικό Περιεχόμενο και αξιοποιεί τις ψηφιακές δυνατότητες της Πλατφόρμας «Αίσωπος».

Το σενάριο αυτό έχει χαρακτηριστεί ως «Βέλτιστο» ύστερα από αξιολόγηση από δύο αξιολογητές και είναι αναρτημένο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του στην Πλατφόρμα «Αίσωπος».

Το Διαδραστικό Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του βρίσκεται στον σύνδεσμο:

<https://aesop.iep.edu.gr/node/11878>

Επισημαίνεται ότι τα σενάρια της Πλατφόρμας «Αίσωπος» διακρίνονται σε:

Υποδειγματικά Σενάρια: Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομόνων (Εκπαιδευτικοί Αυξημένων Προσόντων, Σχολικοί Σύμβουλοι, Μέλη ΔΕΠ / Επιστημονικό Προσωπικό του ΙΕΠ).

Βέλτιστα Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία άνω των 70 μονάδων.

Επαρκή Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία από 50 έως 70 μονάδες.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» - ΜΙΣ: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051.

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.ΠΟ.ΠΑΙ.Θ.

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής, Αξιολόγησης και Παρουσίασης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος», αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης.

Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:

Επιστημονικός Υπεύθυνος Πράξης για τις Δράσεις που αφορούν το Ι.Ε.Π: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.ΠΟ.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.ΠΟ.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 2: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Υπεύθυνος Υποέργου 3: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Επιστημονική Συντονίστρια των ειδικών επιστημόνων του Υποέργου 1: Βασιλική Καραμπέτσου, Φιλολόγος, Εισηγήτρια Ι.Ε.Π.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

Το παρόν ψηφιακό σενάριο περιέχει φύλλα εργασίας, τα οποία είναι συνημμένα στο αρχείο «PDF» και μπορείτε να τα ανοίξετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

- 1η Φάση: [fullo_endiaferonton.doc](#)
- 2η Φάση: Δεν υπάρχει
- 3η Φάση: Δεν υπάρχει

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Πρόγραμμα Πολιτιστικών Θεμάτων (Γυμνάσιο)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Ένα βασικό εκπαιδευτικό πρόβλημα της διδασκαλίας της τραγωδίας στο Γυμνάσιο είναι η ανάδειξη της ουσίας του αρχαίου πολιτισμού και ιδίως διαχρονικών ιδεών και αξιών του μέσω της κριτικής πρόσληψης του δραματικού έργου από τους μαθητές, σύμφωνα και με το Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών για την Αρχαία Γραμματεία (ΕΠΠΣ και ΔΕΠΠΣ). Μέσω της διδακτικής πρότασης που ακολουθεί (δημιουργία ψηφιακών κόμικς) μπορούν να γίνουν κατανοητές βασικές έννοιες του έργου του Ευριπίδη και η τραγωδία "Ελένη" να προσεγγιστεί ως έργο ζωντανό που συνομιλεί με την εποχή και τις εμπειρίες των μαθητών. Έτσι, οι μαθητές αυτενεργώντας μπορούν να βιώσουν την τραγωδία ως μέρος της δικής τους τοπικής παράδοσης. Λόγω του χρονικού περιορισμού του συγκεκριμένου διδακτικού σεναρίου σε τρεις διδακτικές ώρες η πρόταση που ακολουθεί επικεντρώνεται στη δημιουργία ψηφιακών κόμικς με βάση την πρώτη σκηνή του προλόγου της τραγωδίας.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Βασικοί στόχοι του προτεινόμενου διδακτικού σεναρίου ήταν η **πρόσληψη** της 1ης σκηνής του προλόγου της τραγωδίας *Ελένης* του Ευριπίδη ως παράστασης, η **δημιουργική διασκευή αυτής της σκηνής** και η **οπτικοποίηση των διασκευών από τους μαθητές**. Η μεταφορά των διασκευών σε ψηφιακή μορφή (ως ψηφιακών κόμικς) δημιουργήθηκε μέσω του εκπαιδευτικού ανοικτού προγράμματος *toonDoO*. Για τον ιστότοπο του προγράμματος όπου παρουσιάζονται τα κόμικς επιλέχθηκε ο ηλεκτρονικός κόμβος του επίσημου πανελληνίου σχολικού δικτύου (*sch.gr*). Μέσα από τη συμμετοχή των μαθητών έγιναν κατανοητές βασικές έννοιες του προλόγου και η τραγωδία προσεγγίστηκε ως έργο ζωντανό που συνομιλεί με την εποχή και τις εμπειρίες των μαθητών.

Διδακτικοί Στόχοι

- Ουσιαστική κατανόηση βασικών εννοιών της 1ης σκηνής προλόγου (π.χ. αντίθεση «είναι»- «φαίνεσθαι»)
- Εξέταση καινοτομιών Ευριπίδη-σύνδεση παρελθόντος με παρόν (διαχρονικές αξίες: πόλεμος, στάση θεών)
- Βιωματική- ομαδοσυνεργατική μάθηση: δημιουργική πρόσληψη 1ης σκηνής (διασκευές, κόμικς, μουσική)

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

- Πρόσληψη τραγωδίας ως θεατρικής παράστασης, καλλιέργεια κριτικού, οπτικού, ψηφιακού εγγραμματοσμού.
- Διάχυση του αποτελέσματος μέσω διαδικτύου με τη δημιουργία ιστοτόπου- σύνδεση με ιστολόγιο σχολείου.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Δημιουργική γραφή
- Ψηφιακά κόμικς
- Δραματική ποίηση (τραγωδία)

Υλικοτεχνική υποδομή

Προβολή μέσω υπολογιστή, Αξιοποίηση υπολογιστών εργαστηρίου

Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο σε διδακτικές ώρες για δουλειά εντός του σχολείου

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Δεν υπάρχουν

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

πολύ υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

12-15

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Γυμνάσιο

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: Σύνδεση κειμένου- ενδιαφερόντων μαθητών, Ομάδες

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική τάξη

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

2η Φάση: Ολοκλήρωση διασκευών, σκηνοθεσίας, ανατροφοδότηση

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

3η Φάση: Ολοκλήρωση ψηφιακών κόμικς, συζήτηση και ανάρτηση

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική τάξη

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Πρόλογος (Μονόλογος Ελένης) Ψηφιακά κόμικς

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

1η Φάση: Σύνδεση κειμένου- ενδιαφερόντων μαθητών, Ομάδες

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική τάξη

Αρχικά έγιναν η σύνδεση της διδαγμένης 1^{ης} σκηνής του προλόγου με θέματα που ενδιέφεραν τους μαθητές και συζήτηση για σχεδιασμένα κόμικς π.χ. άλλων κλασικών έργων. Μέσω ιδεοθύελλας (brain-storming) έγινε συζήτηση για το περιεχόμενο των διασκευών και τις έννοιες της 1^{ης} σκηνής του προλόγου που οι μαθητές ήθελαν να τονίσουν μέσω των δημιουργιών τους. Ιδιαίτερη σημασία δόθηκε στις καινοτομίες του Ευριπίδη και τη σύνδεση του προλόγου με τα εξωκειμενικά του συμφραζόμενα (εποχή παράστασης του έργου) με σκοπό την έμφαση στις διαχρονικές αξίες του, π.χ. μέσω της κεντρικής έννοιας του πολέμου και της στάσης των θεών (βλ. και Ευριπίδη *Ελένη*, Βιβλίο Εκπαιδευτικού, 3^{ος}, 4^{ος} και 5^{ος} διδακτικός στόχος, σελ. 16-19). Προχωρήσαμε με τη διερεύνηση των ενδιαφερόντων των μαθητών με σχετικά ερωτηματολόγια, το μοίρασμα των δραστηριοτήτων και τη συγκρότηση ομάδων εργασίας με συγκεκριμένους τομείς ευθύνης, καθώς και συζήτηση και εξεύρεση εναλλακτικών λύσεων σε δυσκολίες που προκύπτουν από τη συμμετοχή των μαθητών σε συγκεκριμένες ομάδες. Έτσι, ορισμένοι μαθητές άλλαξαν ομάδα δραστηριότητας ανάλογα με τις νέες ανάγκες ή επιθυμίες τους.

Προτεινόμενες ομάδες: των διασκευαστών, των σκηνοθετών και αυτών που κάνουν την ψηφιακή επεξεργασία. Μετά από πρόταση των μαθητών δημιουργήθηκε και μία ομάδα μουσικών, οι οποίοι θα έπαιζαν ζωντανή μουσική που θα συνόδευε τα κόμικς, κάτι που έγινε αποδεκτό από όλους.

Επίσης, είχε ήδη δημιουργηθεί από την καθηγήτρια ιστοτόπος για τα έργα των μαθητών στο sch.gr, ώστε να υπάρχει αρκετός χώρος για την ανάρτηση των δημοσιεύσεων και των βίντεο. Αντίστοιχη ανάρτηση μπορεί να γίνει και στο ιστολόγιο του σχολείου.

Φύλλα εργασίας:

1. [fullo_endiaferonton.doc](#)

2η Φάση: Ολοκλήρωση διασκευών, σκηνοθεσίας, ανατροφοδότηση

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο

Στο [πλαίσιο](#) της καλλιέργειας του κριτικού, οπτικού και ψηφιακού εγγραμματισμού των μαθητών (βλ. και το

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας στην Υποχρεωτική Εκπαίδευση: Οδηγός για τον Εκπαιδευτικό, Αθήνα 2011, 132) μετά από σχετική προετοιμασία στο σπίτι οι μαθητές σε ομάδες προχώρησαν και ολοκλήρωσαν τις διασκευές και τις σκηνοθετικές οδηγίες για την οπτικοποίησή τους σε κόμικς παράλληλα με την εξοικείωση των μαθητών που θα έκαναν την ψηφιακή επεξεργασία με το εκπαιδευτικό λογισμικό μέσω δοκιμαστικών δημιουργιών σε εργαστήριο του σχολείου. Έτσι, επιτεύχθηκε η πρόσληψη της τραγωδίας ως θεατρικής παράστασης και όχι μόνο ως γραπτού κειμένου, με ιδιαίτερη έμφαση στην οπτική διάσταση της 1^{ης} σκηνής του προλόγου (βλ. και Ευριπίδη Ελένη, Βιβλίο Εκπαιδευτικού, 1^{ος} διδακτικός στόχος, σελ. 13). Στα Διδακτικά Σενάρια Γ΄ Γυμνασίου Παπαθανασίου Β. & Χ. Κοσεγιάν, «Η Ελένη στην Αρχαία Ελληνική Λογοτεχνία», Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας στην Υποχρεωτική Εκπαίδευση: Οδηγός για τον Εκπαιδευτικό, Αθήνα 2011, 123-24, προτείνεται η δημιουργία σχεδιασμένων κόμικς με βάση την Ελένη του Ευριπίδη. Αυτή η πρόταση συνδέθηκε με την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών, σύμφωνα και με την αρχή της διαθεματικότητας. Επίσης, πολύ ενδιαφέρον ήταν ότι πολλές από τις διασκευές παρουσιάστηκαν με τη μορφή μαντινάδων. Επομένως, οι μαθητές αυτενεργώντας βίωσαν την τραγωδία ως κομμάτι της τοπικής τους παράδοσης.

Ακολούθησαν συζητήσεις για τις δυσκολίες που αντιμετώπιζαν οι μαθητές, ανατροφοδότηση και ενθάρρυνση όσων δυσκολεύονταν.

Φύλλα εργασίας:

3η Φάση: Ολοκλήρωση ψηφιακών κόμικς, συζήτηση και ανάρτηση

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική τάξη

Στη συνέχεια, δόθηκε βάρος στην επεξεργασία των δεδομένων, δηλαδή στην οπτικοποίηση των διασκευών σε ψηφιακά κόμικς καθώς και στη δημιουργία της μουσικής επένδυσης για τα κόμικς. Πολύ ενδιαφέρον ήταν ότι οι ίδιοι οι μαθητές πρότειναν να συνδυάσουν τα κόμικς με Κρητική παραδοσιακή μουσική. Έτσι, όπως σημειώθηκε και στη 2η φάση, οι μαθητές αυτενεργώντας βίωσαν την τραγωδία ως μέρος της δικής τους τοπικής παράδοσης.

Σημαντικό μέρος αυτής της φάσης είχε πραγματοποιηθεί μετά από το σχολείο (όπως συμβαίνει σε προγράμματα σχολικών δραστηριοτήτων) ή στο σπίτι από τους μαθητές, με αποτέλεσμα κατά την τρίτη διδακτική ώρα μέσω προβολής από Η/Υ να συζητηθούν ομαδικά τα έργα και να πάρουν τα ψηφιακά κόμικς την τελική τους μορφή. Πραγματοποιήθηκαν έτσι η αξιολόγηση και η αποτίμηση των αποτελεσμάτων αυτής της προσέγγισης. Σημαντικό ήταν ότι διευρύνθηκε η προϋπάρχουσα γνώση των μαθητών με ουσιαστική κατανόηση βασικών εννοιών της 1^{ης} σκηνής του προλόγου (όπως είναι η αντίθεση του «είναι» και του «φαίνεσθαι» και η σύνδεσή της με την έννοια του πολέμου) μέσω της διαθεματικής προσέγγισης (αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. για τη δημιουργία των ψηφιακών κόμικς). Αν και αρχικά είχε αποφασιστεί η παρουσίαση των κόμικς μέσω του

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

ψηφιακού βιβλίου του τοonδοο, τελικά επιλέξαμε οι διασκευές να παρουσιαστούν σε βίντεο. Έτσι, θα μπορούσαν οι επισκέπτες της ιστοσελίδας να ακούσουν και τη μουσική που επέλεξαν για τα κόμικς και έπαιξαν οι μαθητές της ομάδας των μουσικών. Στο τέλος, οι δημιουργίες των μαθητών αναρτήθηκαν στον ιστότοπο με μία πολύ σύντομη εισαγωγή πριν από κάθε βίντεο, για να είναι κατανοητά τα κόμικς ακόμα και από όσους δε γνώριζαν το έργο. Στη συνέχεια, έγινε και η σύνδεση με το ιστολόγιο του σχολείου.

Το ανοικτό εκπαιδευτικό πρόγραμμα τοonδοο που χρησιμοποιείται ευρέως από εκπαιδευτικούς σε όλο τον κόσμο, αποτέλεσε μία καλή επιλογή για τη δημιουργία των ψηφιακών κόμικς, αφού, όπως σχολίασαν οι μαθητές, ήταν απλό και πολύ ευχάριστο για αυτούς. Επειδή η διδακτική αξιοποίηση του τοonδοο αποδείχθηκε ωφέλιμη, θα μπορούσε να επεκταθεί με επιτυχία και σε άλλα φιλολογικά μαθήματα.

Ακολουθούν δείγματα από τα ψηφιακά κόμικς: <https://youtu.be/7LVLkTpYC9w> και <https://youtu.be/2xLcbOuKgHg>

Φύλλα εργασίας:

1. Πρόλογος (Μονόλογος Ελένης) Ψηφιακά κόμικς

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11878/1365#11927>

Διευκρίνιση: Δείγματα από τα ψηφιακά κόμικς των μαθητών για την 1η σκηνή του προλόγου της "Ελένης" του Ευριπίδη

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.