



**in action**  
for a better world

Σχέδιο project

# ΟΔΥΣΣΕΙΑ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

για την  
υλοποίηση  
του στόχου



# ΟΔΥΣΣΕΙΑ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

για την υλοποίηση του στόχου



### Σχολείο

3<sup>ο</sup> Γυμνάσιο Κοζάνης

### Διευθυντής

Θεοδώρα Μουστάκα

### Συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί

Μουστάκα Θεοδώρα,  
Τσιάρας Νικόλαος,  
Σακοράφα Μαρία,  
Μεντελη Θωμαή,  
Δημητριάδη Αναστασία

### Θέμα

Αρχαία Ελλάδα και διαδίκτυο-Αρχαία Ελληνικά Α' Γυμνασίου

### Προετοιμασία

Το βίντεο που δημιούργησαν οι μαθητές μας προέκυψε με αφορμή το διαγωνισμό "Αρχαία Ελλάδα στο διαδίκτυο" του Ελληνικού Κέντρου Ασφαλούς Διαδικτύου με κεντρική ιδέα το πώς θα ήταν η ζωή των προγόνων μας, εάν χρησιμοποιούσαν το διαδίκτυο.

### Μαθησιακοί στόχοι

Νέες προσεγγίσεις στην εκπαίδευση και στην ανάπτυξη συνεργασίας και εφευρετικότητας καθώς και στη χρήση νέων οπτικοακουστικών μέσων.

ΗΛΙΚΙΑΚΗ  
ΟΜΑΔΑ

13  
ετών

ΣΥΝΟΛΙΚΟΣ  
ΧΡΟΝΟΣ

Σχολικό  
έτος

# ΟΔΥΣΣΕΙΑ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

## Υλοποίηση

### Βήμα 1

Η ιδέα να ξαναγραφτεί η Οδύσσεια με τον Οδυσσέα και τους συντρόφους του να χρησιμοποιούν τις δυνατότητες του διαδικτύου και να γλυτώνουν από πολλές περιπέτειες στο ταξίδι της επιστροφής από την Τροία, ήταν μία πολύ ελκυστική ιδέα! Κατά τη διάρκεια της συζήτησης οι μαθητές αποφάσισαν να γράψουν και μία δεύτερη εκδοχή, σύμφωνα με την οποία οι ήρωες δεν θα τηρούσαν τις πρακτικές της ασφαλούς πλοήγησης στο διαδίκτυο και θα εμπλέκονταν στις γνωστές ομηρικές περιπέτειες.

### Βήμα 2

Οι μαθητές του τμήματος Α2 του σχολείου επέλεξαν να ασχοληθούν με την πρώτη εκδοχή, την οποία ονόμασαν [odysseia.gr](http://odysseia.gr), αφού ο Οδυσσέας με τη συνετή χρήση του διαδικτύου θα έπλεε μόνο στα ελληνικά χωρικά ύδατα, ενώ οι μαθητές του Α1 με τη δεύτερη εκδοχή, την οποία ονόμασαν [odysseia.com](http://odysseia.com), διότι με την αλόγιστη χρήση του διαδικτύου θα περιπλανιόταν άσκοπα σε όλη τη Μεσόγειο, θέτοντας σε κίνδυνο τη ζωή τους.

### Βήμα 3

Οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες τεσσάρων ή πέντε ατόμων με τέτοιο τρόπο, ώστε σε κάθε ομάδα να υπάρχουν άτομα που να μπορούν να σχεδιάζουν, να χειρίζονται ικανοποιητικά τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και να επιθυμούν να συνεργαστούν μεταξύ τους. Ακολούθησε η ανάθεση ρόλων στα μέλη των ομάδων και ο προγραμματισμός του σχεδίου δράσης. Στη συνέχεια προχώρησαν στη συγκέντρωση πληροφοριών, τόσο για τις περιπέτειες του Οδυσσέα, όπως περιγράφονται στο πρωτότυπο έργο το οποίο διδάσκονται, όσο και για τις δυνατότητες του διαδικτύου, αλλά και για τους κινδύνους που εγκυμονεί η ανεξέλεγκτη χρήση του, αντλώντας υλικό από τους ιστότοπους του Ελληνικού Κέντρου Ασφαλούς Διαδικτύου και του Ενημερωτικού κόμβου του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου.

### Βήμα 4

Οι μαθητές, παρουσίασαν στην ολομέλεια του τμήματος τις πληροφορίες που συγκέντρωσαν και στη συνέχεια πρότειναν τη σύνδεση των περιπετειών του Οδυσσέα με το διαδίκτυο, σύμφωνα με την οπτική γωνία του κάθε τμήματος. Αφού κατέληξαν στο σενάριο της κάθε εκδοχής, η κάθε ομάδα ανέλαβε να σκισάρει και να χρωματίσει τις σκηνές που επέλεξε, αλλά και να συγγράψει τους αντίστοιχους διαλόγους.

## ΟΔΥΣΣΕΙΑ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

### Υλοποίηση

#### Βήμα 5

Στη συνέχεια με τη βοήθεια του καθηγητή Πληροφορικής, σάρωσαν τις ζωγραφιές τους και δουλεύοντας στο εργαστήριο Πληροφορικής πληκτρολόγησαν τους διαλόγους στις αντίστοιχες εικόνες.

#### Βήμα 6

Ακολούθησε η πολύωρη ηχογράφηση των διαλόγων και η δημιουργία του τελικού 15λεπτου βίντεο που περιέχει τις δύο εκδοχές της Οδύσσειας και κλείνει με τον Οδυσσέα να αναφέρεται στη θετική αλλά και αρνητική χρήση του διαδικτύου προτρέποντας τους νέους να τηρούν τους κανόνες της ασφαλούς πλοήγησης στο διαδίκτυο, για να μην πάθουν ό,τι έπαθε ο ίδιος και οι σύντροφοί του.



[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=1&v=\\_IYXJXqVBS4](https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=_IYXJXqVBS4)

### Συμπεράσματα

Η εργασία αυτή, έδωσε στους μαθητές την ευκαιρία να συνεργαστούν για να δημιουργήσουν τις δύο διασκευές της Οδύσσειας, συγγράφοντας εκ νέου και σκηνοθετώντας με ευφάνταστο τρόπο ένα κλασσικό έργο, και ταυτόχρονα να βιώσουν μία διαθεματική προσέγγιση της γνώσης με τη διασύνδεση τριών μαθημάτων, των Αρχαίων Ελληνικών από μετάφραση, της Πληροφορικής και των Καλλιτεχνικών. Επίσης, αποτέλεσε αφορμή για να εξασκήσουν τις καλλιτεχνικές τους δεξιότητες, να βελτιώσουν τις γνώσεις τους πάνω στη χρήση των Η/Υ και κυρίως να μάθουν να προστατεύονται από τους κινδύνους που εγκυμονεί η κακή χρήση του διαδικτύου.