



**ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ
ΑΠΟ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ**

ΑΥΘΕΝΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΘΕΩΡΗΣΗ ΕΠΟΥΣ/ΤΡΑΓΩΔΙΑΣ

- 2 διδακτικές περιοδοι

Χαρακτηριστικά αυθεντικής μάθησης/αξιολόγησης

Δεν ζητείται απλή ανάκληση γνώσεων (που στηρίζεται εν πολλοίς στη στείρα απομνημόνευση), αλλά **συνολική κατανόηση ενός φαινομένου**.

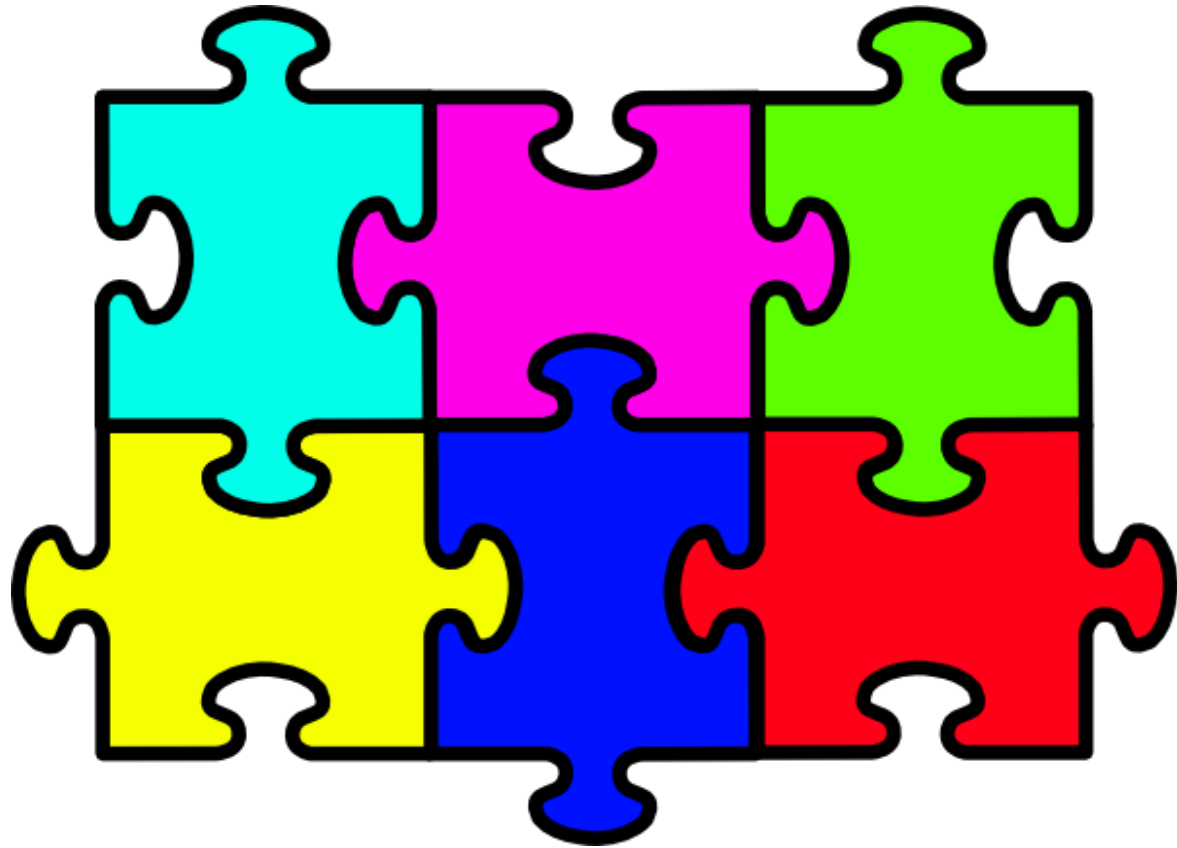
Δίδεται έμφαση στις **διαδικασίες απόκτησης και αξιοποίησης της γνώσης**, κάτι που καθιστά τα άτομα αυτόνομα κατά τη μαθησιακή διαδικασία (μέσα από την ανάπτυξη μεταγνωστικών δεξιοτήτων).

Οι μαθητές καλούνται να **επιλύσουν προβλήματα καθημερινής ζωής** (κάτι που δίνει την αίσθηση της αυθεντικότητας).

Προωθείται η **δημιουργικότητα** και η **κριτική σκέψη**: οι μαθητές συσχετίζουν δεδομένα και να οδηγούνται σε συμπεράσματα και τεκμηριωμένη δράση.

Οι μαθητές παρακολουθούν και **συνδιαμορφώνουν την αξιολόγησή τους**: ετεροαξιολόγηση και αυτοαξιολόγηση βάσει από κοινού συμφωνημένης κλίμακας διαβαθμισμένων κριτηρίων (rubric).





- **6 ΟΜΑΔΕΣ ΜΑΘΗΤΩΝ/ΤΡΙΩΝ**
- Κάθε ομάδα θα εστιάζει σε έναν ΔΕ
- **Στόχος:** η δημιουργία ενός παιχνιδιού για τις άλλες ομάδες
- **Είδη παιχνιδιών:** σταυρόλεξο, ακροστιχίδα, σωστό/λάθος, ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, ασκήσεις συμπλήρωσης, αντιστοίχιση.

Η έννοια της χρονογραμμής:

Οφέλη για μαθητές

Οι μαθητές:

- δημιουργούν ένα οπτικό πλαίσιο, έχοντας τη δυνατότητα να αναγνωρίσουν και να κατανοήσουν την αλληλουχία των γεγονότων και την έννοια του χρόνου,
- τοποθετούν τα κύρια γεγονότα σε χρονολογική σειρά,
- μαθαίνουν να κρατούν σημειώσεις κατά τη διάρκεια ανάγνωσης ενός κειμένου,
- εντοπίζουν τους τρόπους σύνδεσης των πληροφοριών,
- αποκτούν κριτική σκέψη,
- καλλιεργούν την ενσυναίσθηση,
- αναπτύσσουν δεξιότητες αναγνώρισης, σχεδιασμού και παραγωγής αφηγηματικού λόγου.

Η έννοια της χρονογραμμής: Οφέλη για εκπαιδευτικούς

Οι διδάσκοντες:

- προσελκύουν το ενδιαφέρον των μαθητών,
- ενθαρρύνουν τη συνεργατική μάθηση, την αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών, την ανάληψη πρωτοβουλιών, την αυτενέργεια και τη βιωματικότητα,
- βοηθούν τους μαθητές να συλλέγουν πληροφορίες, ώστε να οργανώνουν και να δομούν οι ίδιοι τα κείμενα και να κατατάσσουν τα γεγονότα με χρονολογική σειρά,
- δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές να εξασκούνται στην κατανόηση της αλληλουχίας των γεγονότων και στον κατάλληλο τρόπο διασύνδεσης των πληροφοριών,
- μπορούν να την αξιοποιήσουν για την ενεργοποίηση ποικίλων ερεθισμάτων και κατ' επέκταση την ικανοποίηση διαφορετικών τύπων μάθησης.

Ιδέες για αξιοποίησή της..

- ✓ Χωρισμός της τάξης σε ομάδες των 3 ή 5 ατόμων, οι οποίοι καλούνται να παραγάγουν υλικό και να βρουν πληροφορίες για τα κύρια γεγονότα της Οδύσειας, της Ιλιάδας ή της Ελένης.
- ✓ Οι πληροφορίες των μαθητών μπορεί να περιλαμβάνουν: πρωτότυπο κείμενο, μεταφράσεις, ερμηνευτικά σχόλια, εικόνες, βίντεο, μουσική, συνδέσμους, υπερσυνδέσμους, ζωγραφιές, χάρτες, δημιουργία τραγουδιού κτλ

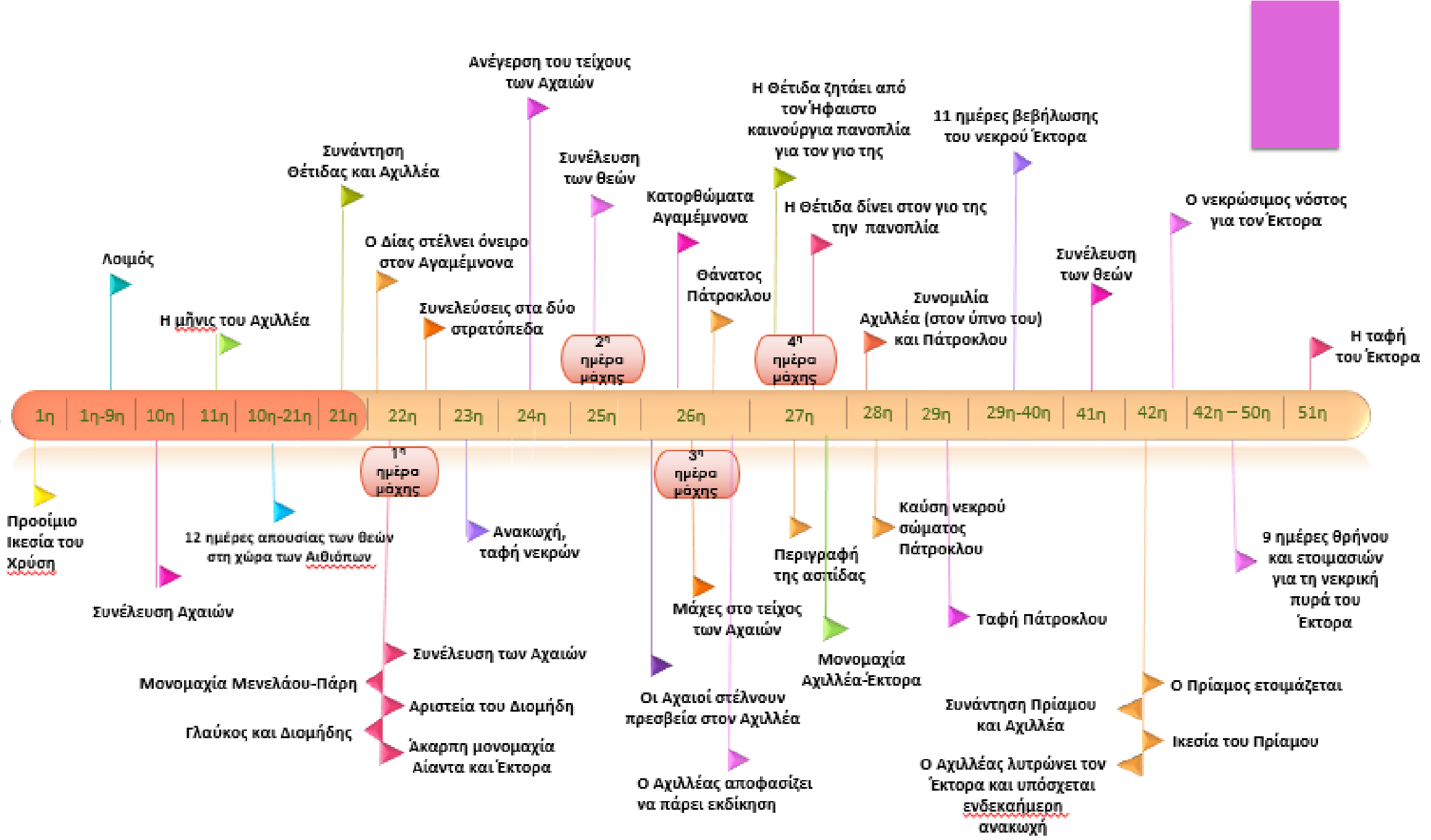
Εφαρμογή: Οι Εκδοχές

1. Δίνεται έτοιμη η χρονογραμμή με τα κύρια γεγονότα της Ιλιάδας και οι μαθητές προσθέτουν υλικό για την κάθε μέρα.
2. Δίνεται μόνο η γραμμή με τις ημέρες του έπους και κάθε ομάδα αναλαμβάνει να συμπληρώσει τα κυριότερα γεγονότα.
3. Μπορούν να δημιουργηθούν περισσότερες χρονογραμμές για τις ημέρες που περιλαμβάνουν πολλά γεγονότα.

Εφαρμογή: Α' Εκδοχή

- Δίνεται έτοιμη η χρονογραμμή με τα κύρια γεγονότα, π.χ. της Ιλιάδας.
- Οι μαθητές προσθέτουν υλικό για την κάθε μέρα της Ιλιάδας
(π.χ. όταν διδάσκεται η 11^η ημέρα, οι μαθητές βρίσκουν πληροφορίες και δημιουργούν για την αντίστοιχη ημέρα)

Ημέρα



Εφαρμογή: Β' Εκδοχή

- Δίνεται μόνο η γραμμή με τις ημέρες της Ιλιάδας και κάθε ομάδα αναλαμβάνει (στην αρχή της χρονιάς) να συμπληρώσει τα κυριότερα γεγονότα της Ιλιάδας.
- Κατά της διάρκεια της χρονιάς η χρονογραμμή εμπλουτίζεται.

Εφαρμογή του Σεναρίου: Γ' Εκδοχή

- Μπορούν να δημιουργηθούν περισσότερες χρονογραμμές για τις ημέρες που περιλαμβάνουν πολλά γεγονότα (π.χ. 26^η, 27^η) μέσα στην προϋπάρχουσα χρονογραμμή.
- ✓ Δραστηριότητα: Δημιουργία Ιστορίας
 - ✓ Ο φιλόλογος μπορεί να παροτρύνει τους μαθητές σε διάφορα γεγονότα - σταθμούς, τα οποία, αν συνδεθούν αφηγηματικά, δημιουργούν μια ιστορία (αφηγηματικό κείμενο) (εγκιβωτισμοί)

27^η Ημέρα Ιλιάδας

4^η Ημέρα Μάχης

Η Θέτιδα παραδίδει στο γιο της τη νέα του πανοπλία

Μετά τον κοινό θρήνο για τον Πάτροκλο, ο Αχιλλέας φοράει την πανοπλία του και ετοιμάζεται για τη μάχη της εκδίκησης

Ο Αχιλλέας μονομαχεί με τον Αινεία, ο οποίος σώζεται από τον Προσειδώννα

Ο Αχιλλέας, εκτός από τους Τρώες, αντιμετωπίζει και τον ποταμό Σκάμανδρο, που ορμάει εναντίον του

Οι Τρώες βρίσκουν τελικά καταφύγιο μέσα στα τείχη της πόλης τους

Θάνατος του Έκτορα και κακοποίηση του σώματός του από τον Αχιλλέα

Νεκρώσιμες τελετές και νεκρόδειπνος για τον Πάτροκλο

Γεγονός

1ο

2ο

3ο

4ο

5ο

6ο

7ο

8ο

9ο

10ο

11ο

12ο

13ο

Ο Αχιλλέας και ο Αγαμέμνονας συμφιλιώνονται

Οι θεοί συνεδριάζουν και αποφασίζουν να συμμετάσχουν για τη μάχη της εκδίκησης

Ο Αχιλλέας σκοτώνει πολλούς Τρώες, ενώ οι τελευταίοι τρέπονται σε άτακτη φυγή

Μάχες μεταξύ των θεών

Μονομαχία Αχιλλέα και Έκτορα

Θρήνοι για το πρωτοπαλικάρο της Τροίας

Δυνατότητες Χρονογραμμών

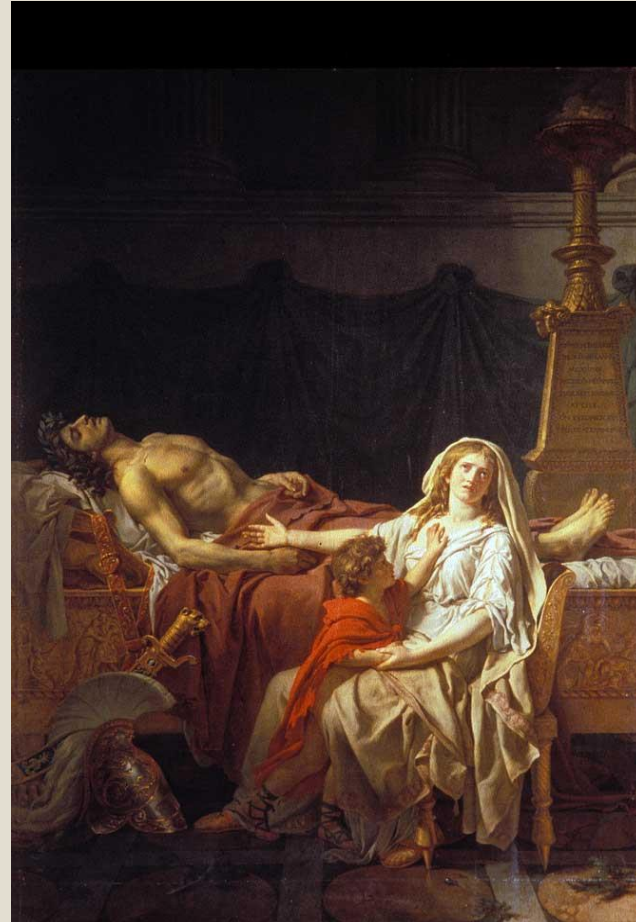
Πατώντας στα αντίστοιχα σημάκια ►, ◼ υπάρχει η δυνατότητα να εμφανίζονται:

- εικόνες,
- ζωγραφιές,
- κόμικς-κινούμενα σχέδια,
- βίντεο από ταινίες,
- νοητικοί χάρτες,
- συννεφόλεξα,
- διαδικτυακοί σύνδεσμοι,
- quiz,
- κρεμάλες,
- χάρτες,
- puzzle,
- παράλληλα κείμενα κτλ

ΕΙΚΟΝΕΣ



Το βάρος της σκηνής μετριάζεται από τα χαμόγελα που προκαλεί ο φόβος του Αστυάνακτα για το κράνος του πατέρα του και ο εναγκαλισμός που επακολουθεί του Έκτορα με το βρέφος.
Sergey Petrovich Postnikov

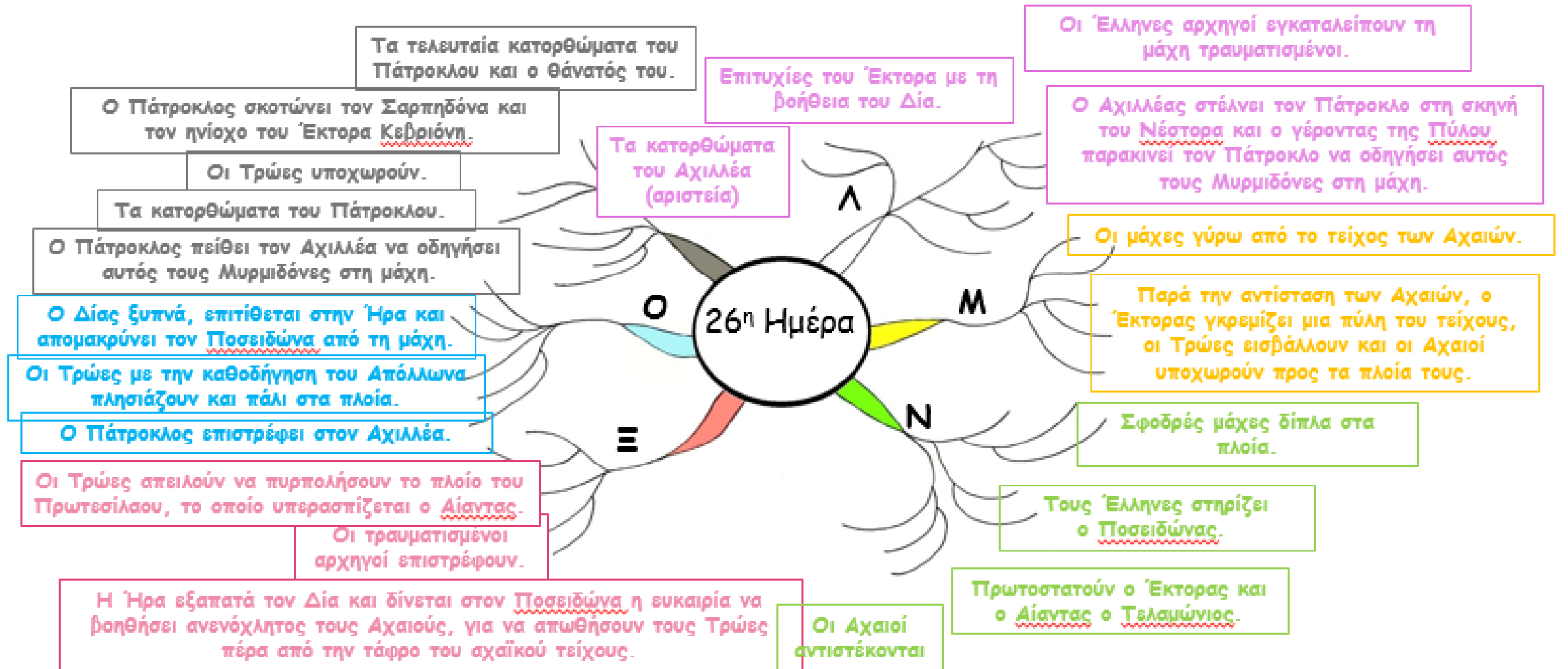


Η Ανδρομάχη θρηνεί πάνω από το νεκρό σώμα του τον Έκτορα
Jacques-Louis David

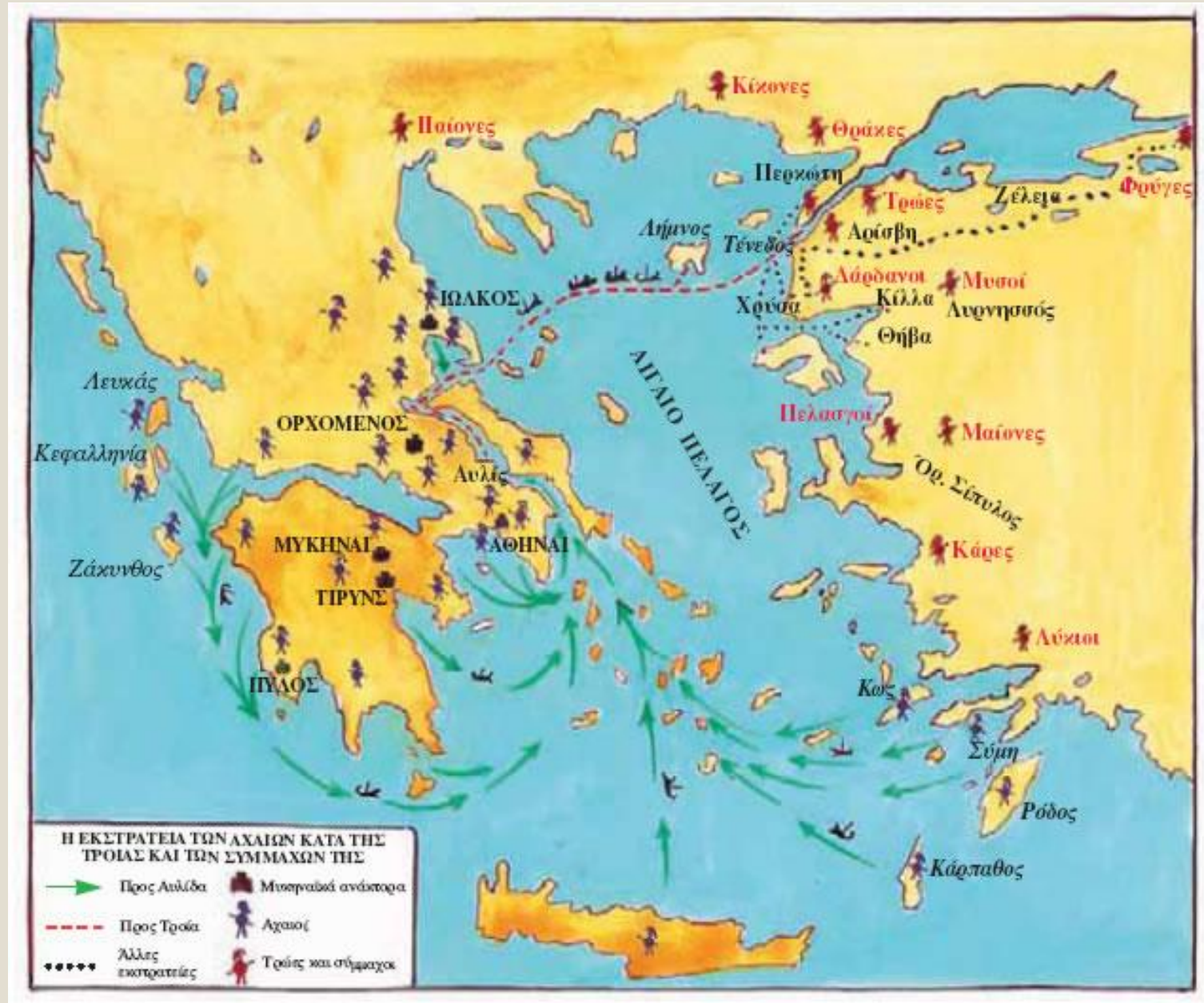


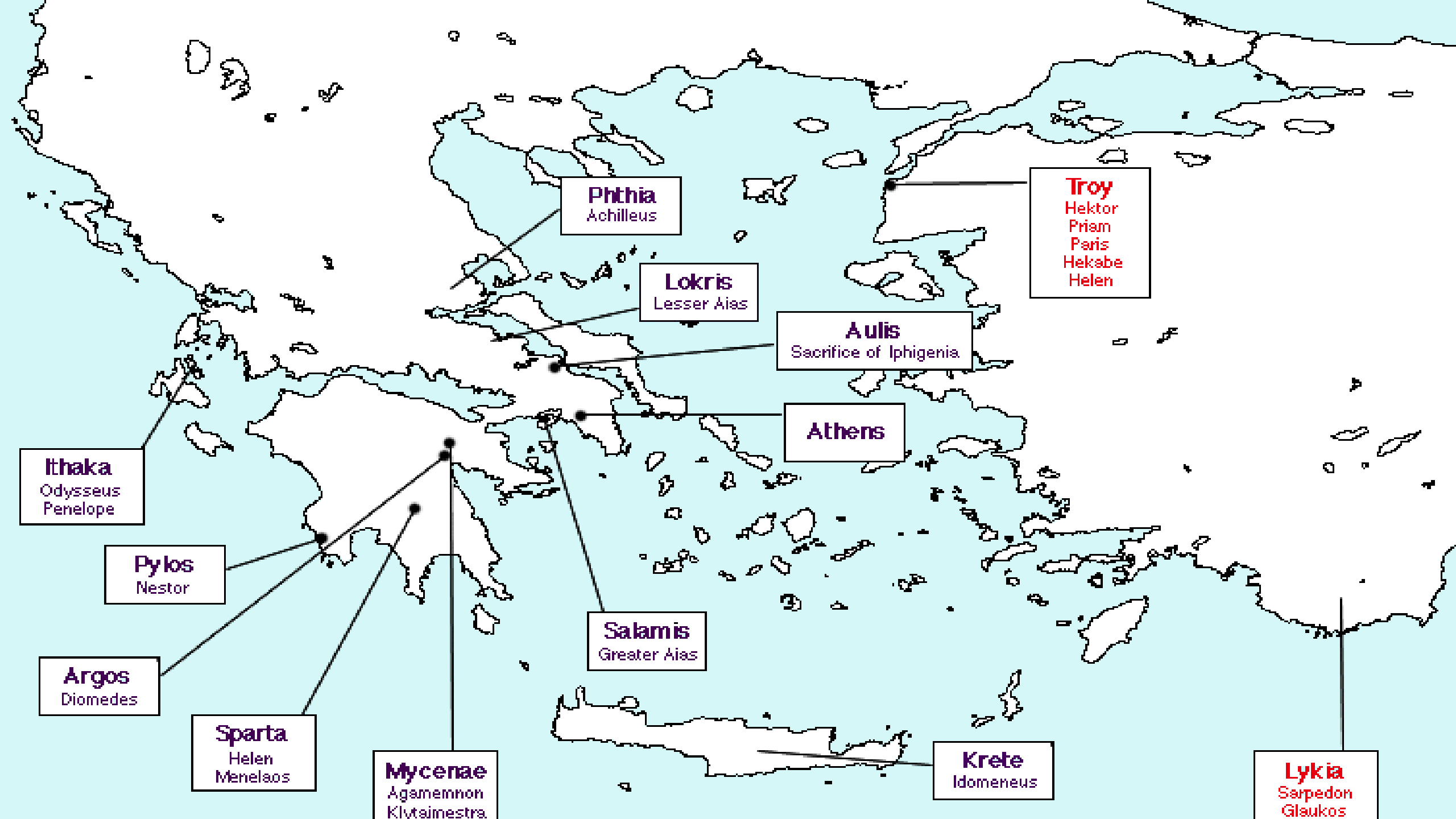
Ο Έκτορας προτρέπει τον Πάρη να πάρει μέρος στη μάχη.
Johann Heinrich Wilhelm Tischbein

Νοητικοί Χάρτες



Χάρτης





Phthia
Achilleus

Troy
Hektor
Priam
Paris
Hekabe
Helen

Lokris
Lesser Aias

Aulis
Sacrifice of Iphigenia

Athens

Ithaka
Odysseus
Penelope

Pylos
Nestor

Argos
Diomedes

Sparta
Helen
Menelaos

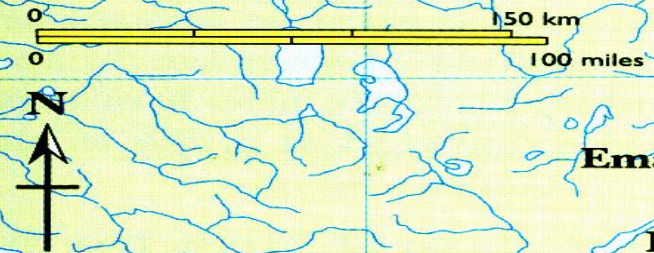
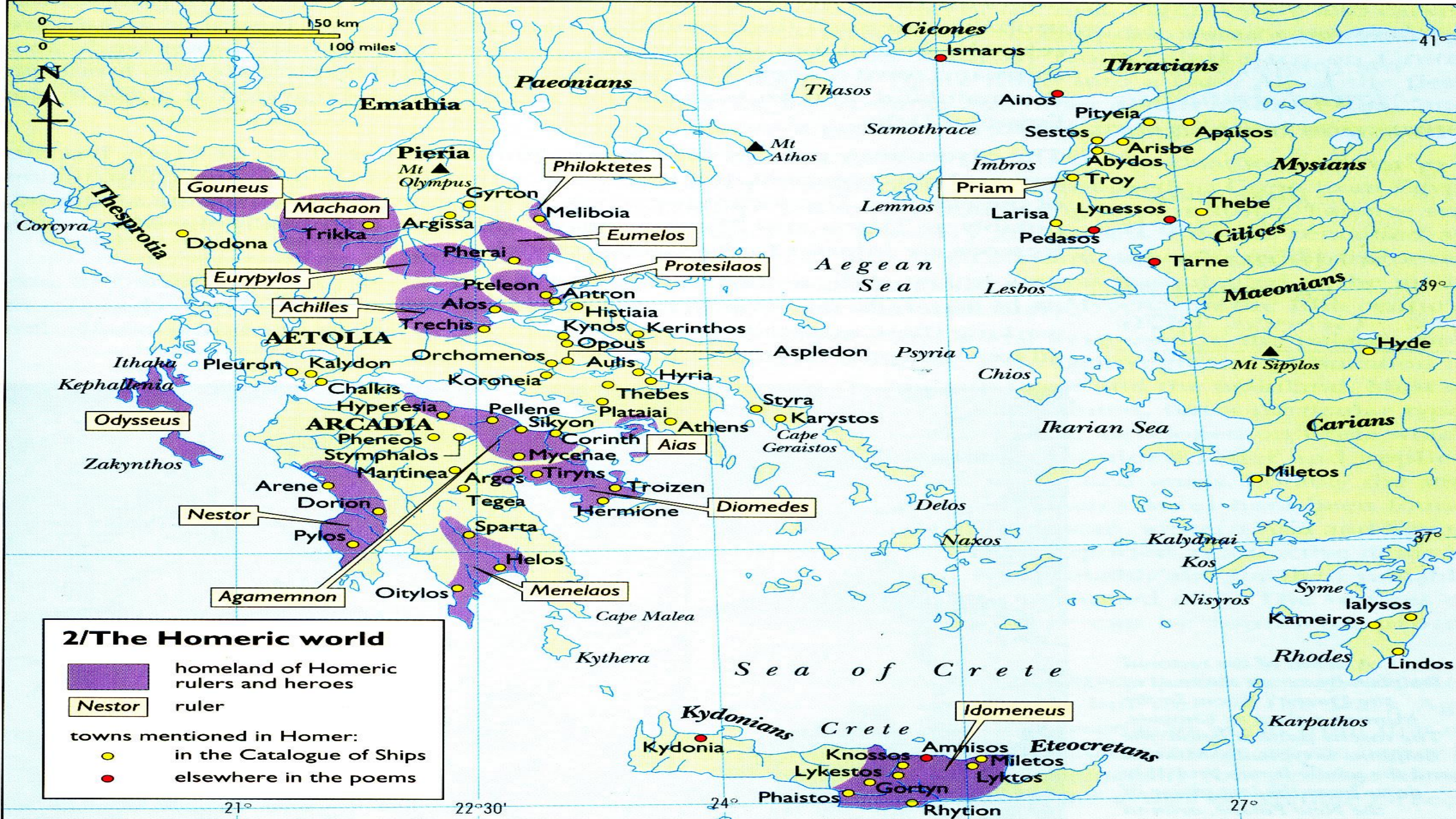
Mycenae
Agamemnon
Klytaimestra

Salamis
Greater Aias

Krete
Idomeneus

Lykia
Sarpedon
Glaukos





Cicones
Ismaros
Thracians

Emathia
Paeonians
Pieria
Mt *Olympus*
Philoktetes
Gyrton
Meliboia
Eumelos

Thasos
Samothrace
Ainos
Pityeia
Apaisos
Sestos
Arisbe
Abydos
Mysians
Imbros
Priam
Troy
Larisa
Lynessos
Thebe
Cilices
Pedasos
Lesbos
Maeonians
Tarne

Gouneus
Machaon
Trikka
Argissa
Pherai
Eurypylos
Achilles
Pteleon
Alos
Antron
Histiaia
Kynos
Kerinthos
Opous
Protesilaos

Aegean Sea
Aspledon
Psyria
Chios
Hyde
Mt *Sipylos*

Thesprotia
Corcyra
Ithaka
Kephallenia
Zakynthos
Odysseus
Pleuron
Kalydon
Orchomenos
Aulis
Hyria
Chalkis
Koroneia
Thebes
Hyperesia
Pellene
Plataiai
ARCADIA
Pheneos
Stymphalos
Corinth
Athens
Mycenae
Aias
Mantinea
Argos
Tiryns
Troizen
Arene
Dorion
Tegea
Hermione
Diomedes
Pylos
Sparta
Helos
Nestor
Agamemnon
Oitylos
Menelaos

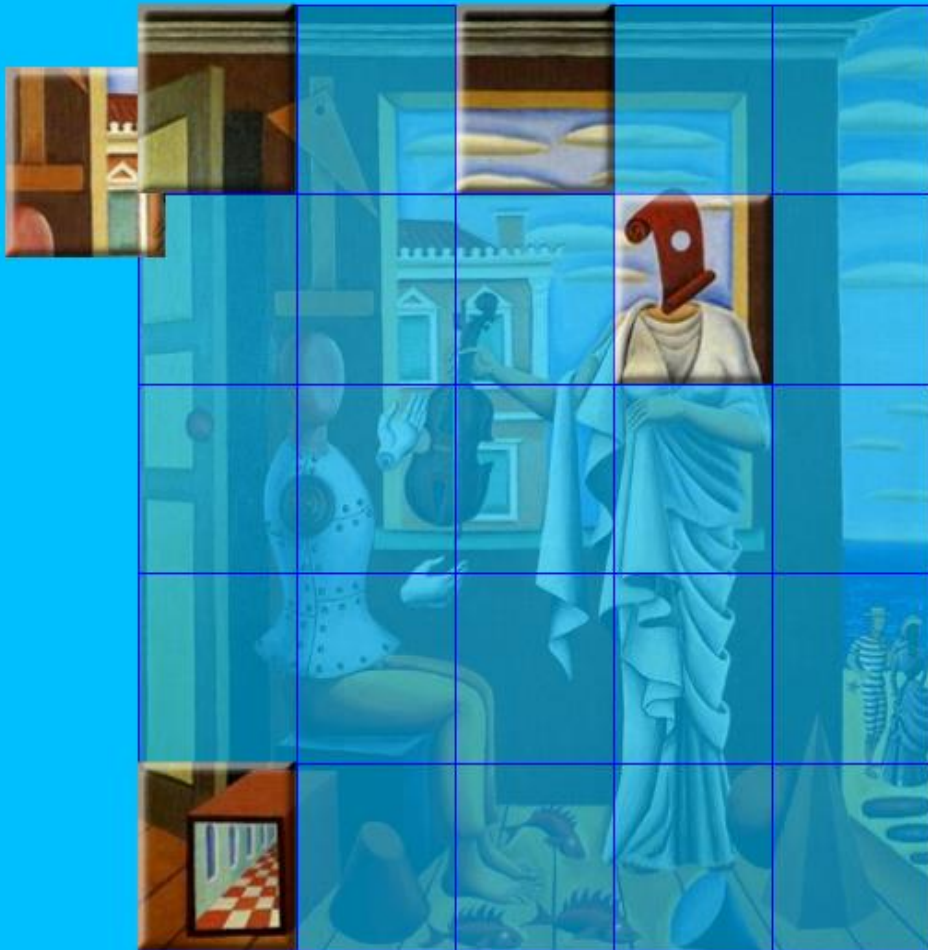
Ikarian Sea
Miletos
Carians
Kalydnai
Kos
Nisyros
Syme
Ialyos
Kameiros
Rhodes
Lindos

Sea of Crete
Kydonians
Kydonia
Crete
Idomeneus
Knossos
Lykestos
Gortyn
Rhytion
Eteocretans
Miletos
Lyktos
Phaistos

21° 22°30' 24° 27°

Παζλ <http://www.discoveryeducation.com/free-puzzlemaker/>

Πάζλ. Νίκος Εγγονόπουλος, Ο ποιητής και η Μούσα

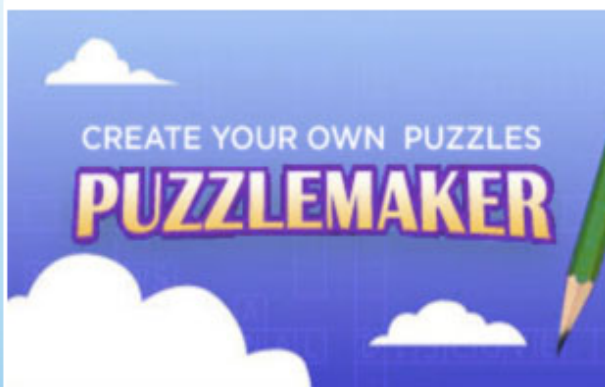


Πάζλ. Ο Αχιλλέας κακοποιεί τη σορό του Έκτορα. Ζωγράφος της Ομάδας της Αντιόπης.



Puzzlemaker

SHARE THIS PAGE:



Welcome to Puzzlemaker!

Puzzlemaker is a puzzle generation tool for teachers, students and parents. Create and print customized word search, criss-cross, math puzzles, and more-using your own word lists.

Make a puzzle now! It's free!

Choose a type of puzzle from the list below and make your own puzzle online for classroom or home use.

- ▶ [Word Search](#)
- ▶ [Criss-Cross](#)
- ▶ [Double Puzzles](#)
- ▶ [Fallen Phrases](#)
- ▶ [Math Squares](#)
- ▶ [Mazes](#)
- ▶ [Letter Tiles](#)
- ▶ [Cryptograms](#)
- ▶ [Number Blocks](#)
- ▶ [Hidden Message](#)

FREE!

Try a Pre-Made Puzzle

- ▶ [Test Your Green IQ](#)
- ▶ [Math Mind Game](#)
- ▶ [Parts of Speech](#)

[Sign Up to Receive Our Newsletter](#)

To create your word search, follow the steps below and click the "Create My Word Search" button when you are done.

STEP 1.

Enter the title for your word search

The title will appear at the top of your page. IMPORTANT: Puzzle titles are limited to 49 characters.

STEP 2.

Enter the size of your word search puzzle

Your puzzle can be up to 40 letters by 40 letters and still fit on one page. The optimum puzzle size is 15 letters by 15 letters.

Number of Letters Across

Number of Letters Down

STEP 3.

Word search puzzle options

Puzzles where the words do not share any letters are faster to generate and easier to solve. If you choose to share letters as much as possible, the computer will take a little longer to generate the puzzle.

- Use each letter only once.
- Share letters occasionally.
- Share letters as much as possible.

STEP 4.

Word search puzzle output type

- HTML.** Choose this option if you plan on printing the puzzle directly from the browser.
- Text.** Choose this option if you plan on cutting and pasting the puzzle to a different application.
- Lowercase Text.** Same as "Text" except letters are lowercase.

STEP 5.

Enter your words

Separate your words with commas, spaces or type each word on a new line. Any character that is not a letter will be considered a space.

STEP 6.

Check your puzzles

Puzzlemaker uses a word filter to prevent the random creation of offensive words. After you create your puzzle, proofread it carefully to check for the placement of unintended words created by random letter combinations. You can regenerate your puzzle by selecting the "Back" button in your browser and pressing the "Create" button again.

Κρεμάλες

Έφτιαξε την ασπίδα του Αχιλλέα

Α Β Γ Δ Ε Ζ Η Θ Ι Κ Λ Μ Ν Ξ
Ο Π Ρ Σ Τ Υ Φ Χ Ψ Ω

6
5
4
3
2
1

Τον σκότωσε ο Έκτορας

Α Β Γ Δ Ε Ζ Η Θ Ι Κ Λ Μ Ν Ξ
Ο Π Ρ Σ Τ Υ Φ Χ Ψ Ω

6
5
4
3
2
1

Quiz Γνώσεων

QUIZDOM
...μέχρι τελικής γνώσης!

Ο Έκτορας είναι ...

Γιος του Δία

Γιος του Ατρέα

Γιος του Πριάμου

Γιος του Πηλέα



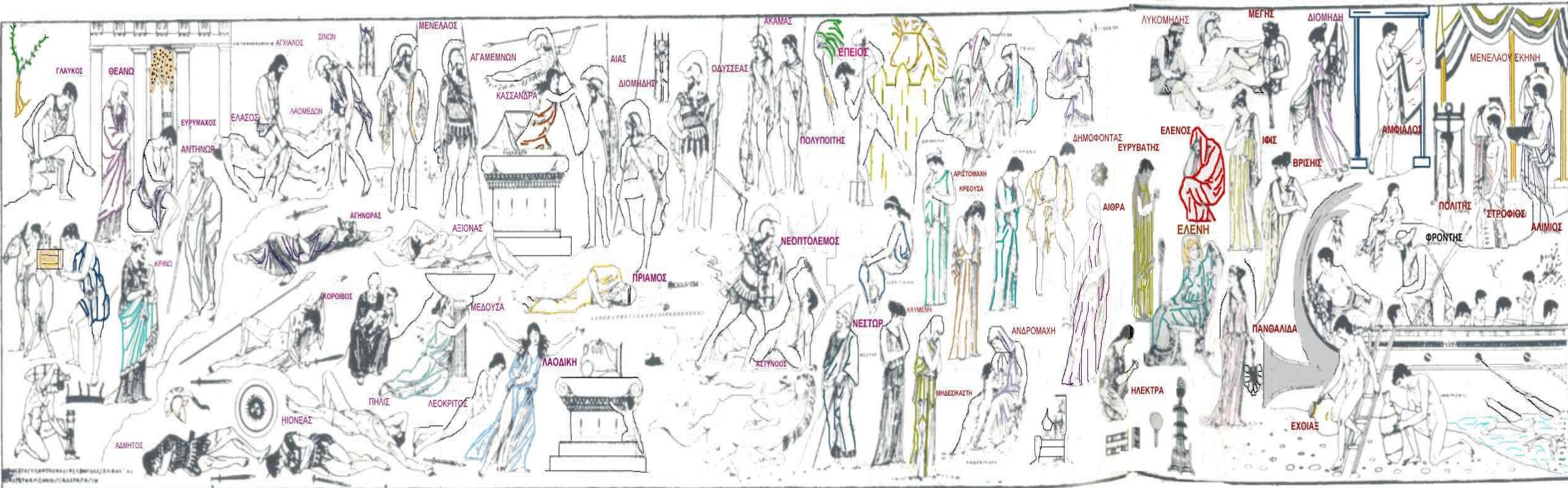
Κρυπτόλεξα

Ο	Π	Σ	Κ	Λ	Ι	Μ	Α	Κ	Ω	Σ	Η
Δ	Ι	Α	Λ	Ο	Γ	Ο	Σ	Ψ	Σ	Ξ	Β
Φ	Σ	Λ	Υ	Β	Ν	Σ	Β	Χ	Δ	Π	Δ
Ζ	Π	Α	Ρ	Ο	Μ	Ο	Ι	Ω	Σ	Η	Ε
Ω	Ε	Ι	Ρ	Ω	Ν	Ε	Ι	Α	Ε	Η	Υ
Α	Θ	Σ	Κ	Η	Ν	Η	Φ	Ξ	Τ	Ξ	Η
Ζ	Μ	Σ	Α	Γ	Ι	Σ	Λ	Γ	Ω	Ρ	Τ
Λ	Τ	Δ	Ρ	Δ	Ε	Ι	Κ	Ο	Ν	Α	Τ
Π	Ε	Ρ	Ι	Γ	Ρ	Α	Φ	Η	Ω	Ε	Μ
Ρ	Ε	Π	Ι	Β	Ρ	Α	Δ	Υ	Ν	Σ	Η
Σ	Λ	Σ	Ξ	Ζ	Ψ	Τ	Ζ	Ι	Β	Γ	Φ
Ζ	Φ	Ε	Π	Φ	Ζ	Κ	Τ	Σ	Ν	Ο	Π

Ζωγραφιές Μαθητών



Ζωγραφιές Μαθητών (2)



Βίντεο




Διαδικτυακοί Σύνδεσμοι (1)



Φωτόδεντρο (Λογισμικό Ομηρικών Επών) <http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/6673?locale=el>

The screenshot shows a web browser window with the URL photodentro.edu.gr/lor/r/8521/6673?locale=el. The page features a decorative header with a tree-like graphic and the site logo. The main content area displays the title of the learning object: **ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ** **ΑΝΘΡΩΠΟΜΟΡΦΙΣΜΟΣ ΣΤΗΝ ΟΔΥΣΣΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΙΛΙΑΔΑ - ΑΚΡΟΣΤΙΧΙΔΑ**. Below the title is a thumbnail image of the learning object interface. To the right, there are buttons for 'ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩ' (Use) and 'ΜΟΙΡΑΖΟΜΑΙ' (Share), along with social media icons for Facebook, Twitter, and a QR code. A 'ΓΕΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ' (General Information) section is visible at the bottom, containing the title, description, and key terms.

Όλα τα Μαθησιακά Αντικείμενα > 1996-2002 Οδύσσεια.. > Έργα ΠΙ

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
ΑΝΘΡΩΠΟΜΟΡΦΙΣΜΟΣ ΣΤΗΝ ΟΔΥΣΣΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΙΛΙΑΔΑ - ΑΚΡΟΣΤΙΧΙΔΑ

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩ   

ΜΟΙΡΑΖΟΜΑΙ   

ΓΕΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

ΤΙΤΛΟΣ
ΑΝΘΡΩΠΟΜΟΡΦΙΣΜΟΣ ΣΤΗΝ ΟΔΥΣΣΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΙΛΙΑΔΑ - ΑΚΡΟΣΤΙΧΙΔΑ

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
Δραστηριότητα συμπλήρωσης ακροστιχίδας, η οποία αναφέρεται στον ανθρωπομορφισμό που αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό των θεών της Ιλιάδας και της Οδύσσειας.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΓΙΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ
Η δραστηριότητα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως αφορμή συζήτησης για την ανθρωπομορφική αντίληψη που

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ

θεοί ανθρωπομορφισμός Ιλιάδα
Οδύσσεια Όμηρος ακροστιχίδα

Να συμπληρώσεις την παρακάτω ακροστιχίδα του ανθρωπομορφισμού, που αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό των θεών της Ιλιάδας και της Οδύσσειας.



1. Α
2. Ν
3. Θ
4. Ρ
5. Ω
6. Π
7. Ο
8. Μ
9. Ο
10. Ρ
11. Φ
12. Ι
13. Σ
14. Μ
15. Ο
16. Σ

1. Θεά της σοφίας
2. Νύμφες που ζούσαν στο βυθό της θάλασσας
3. Λεγόταν η μητέρα του Αχιλλέα
4. Είναι χωρισμένη η Ιλιάδα και η Οδύσσεια σε
5. Εκεί έμενε η Καλυψώ
6. Έμβλημα του η τρίαίνα
7. Έγραψε το έργο Βατραχομομαχία
8. Πήρε τη μορφή του η Αθηνά όταν εμφανίστηκε στον Τηλέμαχο
9. Πολυμήχανος ... ομηρικός ήρωας
10. Απάγγελναν τα ομηρικά έπη
11. Αλλιώς ... ο Απόλλωνας
12. Η αγγελιαφόρος πολεμικών ειδήσεων στη μυθολογία
13. Η ομηρική Κέρκυρα
14. Οι πιστοί στρατιώτες του Αχιλλέα
15. Το σπίτι ... των ομηρικών θεών
16. Με το τραγούδι τους παρέσυραν τους ναυτικούς κοντά τους και στη συνέχεια τους σκότωναν



Λύση



Διαδικτυακοί Σύνδεσμοι (2)

Η πύλη της ελληνικής γλώσσας

- http://www.greek-language.gr/Resources/ancient_greek/anthology/literature/browse.html?text_id=10


Ανθολογίες
Ανθολογία Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας

των Θ.Κ. Στεφανόπουλου, Στ. Τσιτσιρίδη, Λ. Αντζουλή, Γ. Κριτσέλη

[ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΚΕΙΜΕΝΩΝ](#) / [ΕΠΟΣ](#) / [ΟΜΗΡΟΣ](#) / [Ίλιάς Φ 227-271](#)

ΟΜΗΡΟΣ
6. – Ίλιάς Φ 227-271
Η μάχη με τον ποταμό

Στην αρχή της προηγούμενης ραψωδίας (Υ, Θεομαχία) ο Ζευς, για να αποτρέψει την πρόωγη άλωση της Τροίας από τον Αχιλλέα, που είχε ήδη αποκηρύξει τον θυμό του (Τ, Μήνιδος απόρρησις) και είχε επανέλθει στη μάχη, παράτρυνε τους θεούς να εμπλακούν ευθέως στη σύγκρουση. Εν συνεχεία περιγράφεται η είσοδος των θεών στη μάχη (Υ 47-66), αλλά η εξιστόρηση των θεομαχιών αναστέλλεται ως τα μέσα της επόμενης ραψωδίας (Φ 328 κ.ε.). Ενδιαμέσως παρακολουθούμε σειρά σκηνών στις οποίες πρωταγωνιστεί ο Αχιλλέας: μάχεται με τον Αινεία, αψιμαχεί με τον Έκτορα, φονεύει πολλούς άλλους Τρώες. Η αφήγηση κλιμακώνεται με τον φόνο του Λυκάονα και του Αστεροπαίου. Ο Αχιλλέας ρίχνει τα νεκρά σώματά τους στον ποταμό και προκαλεί την αγανάκτησή του. Εκείνος του ζητάει να σταματήσει και, όταν δεν εισακούεται, του επιτίθεται. Η αφήγηση κορυφώνεται με την περιγραφή της μάχης με τον ποταμό στους στίχους που ακολουθούν.

ΟΜΗΡΟΣ: 6. – Ίλιάς ...

Όλγα Κομνηνού-Κακ...

ὡς εἰπὼν Τρώεσσιν ἐπέεσσου δαίμονι ἴσος
καὶ τότε Ἀπόλλωνα προσέφη ποταμὸς βαθυδίνης·
«ὦ πόποι, ἄργυρόταξε, Διὸς τέκος, οὐ σὺ γε βουλάς
εἰρύσασα Κρονίωνος, ὃ τοι μάλα πόλλ' ἐπέτελλε

230

Αὐτὰ εἶπε, καὶ ὄρμησε πᾶνυ στους Τρώες, ὁμοῖος με θεὸ' καὶ τότε
εἶπε στον Ἀπόλλωνα ὁ ποταμὸς με τις βαθιὲς δίνες: «Πῶ πω,
ἀργυρόταξε, γιε του Δία, [230] δε φύλαξες τις ἐντολές του γιου του
Κρόνου, που σου ἔδινε παλλές παραγγελίες να παραστέκεσαι και να

Διαδικτυακοί Σύνδεσμοι (3)

Ελληνικός Πολιτισμός

- <http://users.sch.gr/ipap/Ellinikos%20Politismos/Yliko/OMHROS-ILIADA/Iliada/Iliada30.htm>
- <http://users.sch.gr/ipap/Ellinikos%20Politismos/Yliko/OMHROS-ILIADA/Iliada/Iliada33.htm>

Ελληνικός πολιτισμός, Διδάσκοντας την Ιλιάδα

Ιλιάδα, ραψωδία Τ, Υ, Φ περίληψη

Η Ιλιάδα διαρκεί **51** ημέρες. Στην ενότητα διανύουμε τις παρακάτω μέρες:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	

[αρχική](#)

Επιλέξτε περίληψη

Επιλέξτε ενότητα (Μαυρόπουλος)

Πληροφορίες

Περίληψη **Τ, Υ, Φ**

Επιλέξτε ενότητα (Πολυλάς)

Τ Μήνιδος απόρρησις (Ο Αχιλλέας αποκηρύσσει την οργή του) Περίληπτική αναδιήγηση

Το ξημέρωμα της 27ης μέρας της Ιλιάδας (4η της μάχης) η Θέτιδα φέρνει τα ολοκαίνουρια όπλα στον Αχιλλέα, που θρηνεί ακόμη το νεκρό φίλο του. Η θεά στάζει αμβροσία και νέκταρ στα ρουθούνια του νεκρού, ώστε να μείνει αναλλοίωτος, και συμβουλεύει το γιο της να συγκαλέσει συνέλευση, να συμφιλιωθεί με τον Αγαμέμνονα και μετά να οπλιστεί για τη μάχη.

Ακολουθώντας τις υποδείξεις της, ο Αχιλλέας συγκαλεί την αγορά των Αχαιών και παίρνει πρώτος το λόγο· ο ήρωας αποκηρύσσει την οργή του και ζητάει από τον Αγαμέμνονα να παρατάξει αμέσως το στρατό, γιατί βιάζεται να εκδικηθεί. Ο αρχηγός του στρατού με ύφος απολογητικό δηλώνει μετανιωμένος και έτοιμος να επανορθώσει, δίνοντας στον Πηλείδη τα δώρα που του υποσχέθηκε την προηγούμενη μέρα ο Οδυσσέας. Ο Αχιλλέας όμως βιάζεται· εκείνο που προέχει γι' αυτόν είναι η εκδίκηση. Τότε παρεμβαίνει ο Οδυσσέας, για να υποστηρίξει ότι πρέπει να γευματίσει πρώτα ο στρατός και ο Αγαμέμνονας να ικανοποιήσει ηθικά και υλικά τον Αχιλλέα. Ακολουθεί θυσία και όρκος του Αγαμέμνονα, ενώ ο Αχιλλέας υποχωρεί και δέχεται να γίνουν όλα με τάξη.

Τ, Υ, Φ



Ελληνικός πολιτισμός, Διδάσκοντας την Ιλιάδα

Ιλιάδα, Χ 247-394

Η Ιλιάδα διαρκεί **51** ημέρες. Στην ενότητα διανύουμε τις παρακάτω μέρες:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	

[αρχική](#)

Επιλέξτε περίληψη ▾

Επιλέξτε ενότητα ▾

Πληροφορίες ▾

Διαθέσιμο και σε μετάφραση Θ. Μαυρόπουλου

Επαναληπτική άσκηση

[Α' Κείμενο](#)

[Β' Παράλληλα](#)

[κείμενα](#)

[Γ' Θέματα για](#)

[συζήτηση](#)

[Δ' Κείμενα από τη](#)

[βιβλιογραφία](#)

Η μονομαχία Έκτορα και Αχιλλέα

ΚΥΡΙΑ ΘΕΜΑΤΑ:

- Η ηρωική απόφαση του Έκτορα
- Η πιο κρίσιμη σύγκρουση του έπους
- Ο θάνατος του Έκτορα

Σχόλια:

- Η κορύφωση και το τέλος της αριστείας του Αχιλλέα στην πιο κρίσιμη σκηνή της Ιλιάδας: τη σύγκρουση των δυο κορυφαίων ηρώων των αντίπαλων στρατοπέδων, του Έκτορα και του Αχιλλέα.
 - Η ηθογράφιση των δυο σημαντικότερων ηρώων του ιλιαδικού έπους, του Αχιλλέα και του Έκτορα.
 - Η κυριότερη επώνυμη ανδροκτασία του τρωικού στρατοπέδου, δηλαδή του Έκτορα, που αποτελεί το τίμημα για το φόνο του σημαντικότερου Αχαιού που έπεσε κάτω από τα τείχη της Τροίας, του Πάτροκλου.

Διαδικτυακοί Σύνδεσμοι (4)

Εκπαιδευτική Πύλη Κύπρου

- http://www.schools.ac.cy/eyliko/mesi/themata/archaia_ellinika/ekpaideftiko_yliko/b_gymnasiou/grammateia/ypostiriktiko_yliko/X_131_404_new.pdf

Ραψωδία Χ (1-404)¹

Ἕκτορος ἀναίρεσις

Ἡ ραψωδία Χ περιλαμβάνει τὴν κορύφωση τῆς μῆνις τοῦ Ἀχιλλέως, ἡ ὁποία μετὰ τὸν θάνατο τοῦ Πατρόκλου (Π) ἔχει διαφοροποιηθεῖ: στόχος τῆς δὲν εἶναι πια τὸ πρόσωπο τοῦ Ἀγαμέμνονα ἀλλὰ τοῦ Ἕκτορα. Ἐνῶ ἡ μῆνις πρὸς τὸν Ἀγαμέμνονα οδήγησε τὸν Ἀχιλλέα σὲ μιὰ παθητικὴ στάση, ἡ μῆνις πρὸς τὸ πρόσωπο τοῦ Ἕκτορα παίρνει τὴ μορφή τῆς ἀναζήτησης ἐκδίκησης. Περιλαμβάνει ἐπίσης τὴ μονομαχία τῶν δύο κορυφαίων ἡρώων, Ἀχιλλέα καὶ Ἕκτορα, πρὸς τὴν ὁποία συγκλίνει ὅλο τὸ ποίημα². Ἀπὸ τὴ ραψωδία ἔχουν ἐπιλεγεί νὰ διδαχτοῦν οἱ στίχοι 131-404, στοὺς ὁποίους περιέχονται ἡ καταδίωξη τοῦ Ἕκτορα ἀπὸ τὸν Ἀχιλλέα, ἡ διαβούλευση τῶν θεῶν γιὰ τὴν τύχη τοῦ Ἕκτορα, ἡ ψυχαστασία, ἡ μονομαχία τῶν δύο ἡρώων καὶ ἡ κακοποίηση τοῦ σώματος τοῦ Ἕκτορα ἀπὸ τὸ στράτευμα τῶν Ἀχαιῶν καὶ ἰδιαιτέρως ἀπὸ τὸν Ἀχιλλέα. Οὐσιαστικὰ στοὺς προτεινόμενους στίχους περιλαμβάνονται δύο στάδια, ἡ καταδίωξη τοῦ Ἕκτορα (131-246) καὶ ἡ μονομαχία (247-404). Οἱ δύο αὐτὲς υποενότητες μποροῦν νὰ ἀποτελέσουν τὸ ἀντικείμενο διδασκαλίας γιὰ τὶς διδακτικὲς περιόδους ποὺ προβλέπονται.



Ὁ Ἀχιλλέας καὶ ὁ Αἴας παίζουν πεσσοῦς, Ἀττικὸς μελανόμορφος ἀμφορέας (510 π.Χ.)

¹ Ἡ μετάφραση τοῦ Μαρωνίτη δίνει στὸ πλῆθι τοὺς στίχους τοῦ πρωτότυπου κειμένου καὶ δὲν προβαίνει σὲ νέα ἀρίθμηση.

² Ἡ μονομαχία ἔχει προσικονομηθεῖ ἀπὸ τὸ Δία (Ὁ 68) ἀλλὰ καὶ ἀπὸ τὸν Ἀχιλλέα (Σ 114-115). Ὁ ποιητὴς καθυστερεῖ τὴ μεταξὺ τοὺς συνάντηση. Στὴν Υ (75-78) ὁ Ἀχιλλέας προσπαθεῖ νὰ ἐντοπίσει τὸν Ἕκτορα στὸ πεδίο τῆς μάχης, παρεμβάλλεται ὁμῶς ἡ μονομαχία τοῦ με τὸν Αἰεΐα (423-454), ἡ



Εκπαιδευτική συμβολή

Η οπτική απεικόνιση των γεγονότων βοηθά τους μαθητές:

1. στην οργάνωση του αφηγηματικού χρόνου,
2. διευκολύνει τον μαθητή στην εμπέδωση της νέας γνώσης,
3. ενθαρρύνει την αυτενέργειά του προς αναζήτηση πληροφοριών,
4. επιτρέπει τη σύνδεση γεγονότων και προσώπων μέσα στον χώρο και τον χρόνο,
5. συνδέει τη νέα με την προϋπάρχουσα γνώση και
6. συμβάλλει στη βαθύτερη κατανόηση του ομηρικού ιδεώδους.

Άλλη Χρήση Χρονογραμμής

Αυτο-αξιολόγηση

1. Αξιολόγηση της γλωσσικής ικανότητας και προόδου των μαθητών,
2. Ενίσχυση της αυτοαξιολόγησης:
 - οι μαθητές χρησιμοποιούν την κρίση τους,
 - ελέγχουν τι δούλεψε σε μια δραστηριότητα, πότε και γιατί, τι δεν δούλεψε, ποιες είναι οι ελλείψεις και οι αδυναμίες τους κ.ά.

Τρόποι Δημιουργίας Χρονογραμμής

The screenshot shows the Timeime website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo 'timeime' and a language dropdown set to 'English'. Below the navigation bar, there are tabs for 'Introduction', 'Timelines', and 'Professional'. A secondary navigation bar includes 'Home', 'Popular', 'New', 'Recently changed', 'Login or Register', and 'Accounts'. The main content area displays a 'Music and History Interdisciplinary Timeline: bihaskett (47 items)'. The timeline is a horizontal axis from 600 to 2000, with various historical and musical events marked. Notable items include '1665 J.S. Bach', '1775 American Revolution', '1833 Johannes Brahms', and '1914 World War I'. The bottom of the page shows a 'Baroque Period (Music)' and 'Classical Period (Music)' section.

The screenshot shows the Dipity website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo 'dipity' and a search bar. Below the navigation bar, there are tabs for 'Create a Timeline', 'Hot Topics', and 'Dipity Premium'. The main content area displays a 'Find Em All Internet Memes Timeline'. The timeline is a horizontal axis from 2008 to 2014, with various internet memes marked. Notable items include 'I Love Britney Alone!', 'David After Dentist', 'Rebecca Black "Friday"', 'Fanboys', and 'Trojan Room co'. The bottom of the page shows a 'Timeline' section with a 'Flipbook List Map' view.

The screenshot shows the Timetoast website interface. At the top, there is a navigation bar with the text 'Make timelines, share them on the web'. Below the navigation bar, there is a text box that reads 'Timetoast is a great way to share the past, or even the future... Create timelines in minutes, it's as simple as can be.' and a 'CREATE YOUR ACCOUNT' button. The main content area displays a 'Featured timeline American Revolution'. The timeline is a horizontal axis from 1 Apr 1775 to 1 Oct 1781, with various historical events marked. Notable items include '31 Dec 1775, Battle of Quebec', '17 Mar 1776, British Withdraw From Boston', and '4 Jul 1776, Declaration of Independence'. The bottom of the page shows a 'Timeline' section with a 'Timeline' view.

<http://www.timerime.com/>

<http://www.dipity.com/>

<http://www.timetoast.co/>

Δημιουργία Χρονογραμμής μέσω Office TimeLine 2010

www.officetimeline.com



Web P...
Product Development T...
Clinical Trial 2010 - 2012
Event Planning
e Development
50 Years

Office**TIMELINE** 2010
Create stunning timelines in less than 2 minutes.