



# Πηνελόπη

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ  
ΓΙΑ ΤΗ ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΕ ΕΥΡΕΙΑ ΚΛΙΜΑΚΑ

# Θύμησις

Ομηρικά Έπη

# Παραδοτέο Π8

Βιβλίο δασκάλου



Ελληνικά  
Σχολεία  
στην  
Κοινωνία  
της  
Πληροφορίας

Φορέας  
Υλοποίησης

**Ε.Α. Ινστιτούτο**  
**Τεχνολογίας**  
**Υπολογιστών**

Ανάδοχοι

- Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου (ΙΕΛ)
- Ελληνογερμανική Αγωγή
- Παπασωτηρίου Α.Ε.

Φορείς της Ενέργειας

<p>ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ &amp; ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ B' ΚΟΙΝΩΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ</p>	<p>ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΗΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ</p>	<p>ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΣΠΟΥΔΩΝ ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ</p>		<p>ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ</p>
<p>ΠΙΛΑΒΙΑ ΑΝΟΙΚΤΗΣ ΟΡΓΑΝΩΣΗΣ</p>	<p>Συγχρηματοδότηση: Ευρωπαϊκή Επιτροπή, Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο, Δ/ση V &amp; Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης, Δ/ση XVI</p>			<p>ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ</p>



## ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΑ ΕΡΓΟΥ

### ΠΛΗΡΗΣ ΤΙΤΛΟΣ ΕΡΓΟΥ

**Παραδοτέο:** Π9 – Βιβλίο δασκάλου

**Συμβατική Ημερομηνία Παράδοσης:** Μάρτιος 2001

**Ημερομηνία Παράδοσης:** Δεκέμβριος 2002

**Έκδοση:** 1.0

#### Περίληψη

Στο Παραδοτέο αυτό δίνονται συνοπτικά οι παιδαγωγικοί, κοινωνιολογικοί και πολιτισμικοί στόχοι του λογισμικού των ΟΜΗΡΙΚΩΝ ΕΠΩΝ και αναπτύσσονται αναλυτικά οι δραστηριότητες δύο σεναρίων για ένταξη του λογισμικού στην εκπαιδευτική διαδικασία. Το πρώτο σενάριο είναι κειμενοκεντρικό και το δεύτερο βασίζεται στην θεματολογική προσέγγιση. Σε κάθε φάση των σεναρίων αναπτύσσονται οι διδακτικοί στόχοι και οι διαδικασίες που μπορεί να ακολουθήσει ο διδάσκων μέσα στην τάξη.

Στην συνέχεια, δίνεται αναλυτική περιγραφή της πλοήγησης μέσα σε όλα τα επιμέρους προγράμματα που αποτελούν το λογισμικό, τόσο το κλειστό κομμάτι του λογισμικού όσο και οι ανοιχτές βιβλιοθήκες και προγράμματα.

Συντάκτες:

Μαρία Γιάγκου (ΙΕΛ)

Νάντια Οικονόμου (ΙΕΛ)

## Περιεχόμενα

<b>1. Εισαγωγή</b> .....	<b>5</b>
<b>2. Εκπαιδευτικά Σενάρια</b> .....	<b>6</b>
2.1 Σύντομη ανασκόπηση του σεναρίου .....	6
2.2 Παιδαγωγικοί, κοινωνιολογικοί και πολιτισμικοί στόχοι.....	6
2.3 Προσδοκώμενη διαδικασία μάθησης .....	9
2.4 Διδακτική διαδικασία- Δραστηριότητες .....	9
2.4.1 1ο σενάριο ένταξης λογισμικού στην τάξη για το γνωστικό αντικείμενο των αρχαίων ελληνικών.....	9
2.4.2 2ο σενάριο ένταξης λογισμικού στην τάξη για το γνωστικό αντικείμενο των αρχαίων ελληνικών.....	13
2.4.3 Σενάρια ένταξης του λογισμικού στις τρεις τάξεις του Γυμνασίου και διδακτικοί στόχοι που εξυπηρετούνται .....	16
<b>3. Πλοήγηση στο λογισμικό των Ομηρικών Επών</b> .....	<b>19</b>
3.1 Εισαγωγή στο λογισμικό .....	19
3.2 Εισαγωγική ενότητα του λογισμικού.....	22
3.3 Οδύσσεια.....	23
3.4 Ιλιάδα.....	24
3.6 Λεξικό .....	29
3.7 Τα εισαγωγικά και παράλληλα κείμενα του χρήστη .....	30
3.8 Η βιβλιοθήκη του λογισμικού.....	30
3.8.1 Η βιβλιοθήκη του χρήστη.....	31
<b>4. Πλοήγηση στα προγράμματα της βάσης δεδομένων του λογισμικού των ΟΜΗΡΙΚΩΝ ΕΠΩΝ</b> .....	<b>32</b>
4.1 Βιβλιοθήκη πολυμέσων.....	32
4.2 Κειμενογράφος για πληκτρολόγηση αρχαίων κειμένων.....	35
4.3 Διασυνδέσεις .....	35
4.4 Παράλληλα κείμενα .....	37
<b>5. Βιβλίο καθηγητή</b> .....	<b>38</b>

---

## 1. Εισαγωγή

---

Το εκπαιδευτικό λογισμικό ΟΜΗΡΙΚΑ ΕΠΗ σχεδιάστηκε από το Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου σε συνεργασία με το σχολείο της Ελληνογερμανικής Αγωγής και τις εκδόσεις Παπασωτηρίου Α.Ε. Πρόκειται για ένα λογισμικό που περιλαμβάνει τα ακόλουθα προγράμματα:

- Το κυρίως λογισμικό (κλειστό λογισμικό)
- Την βιβλιοθήκη πολυμεσικού υλικού
- Το πρόγραμμα των διασυνδέσεων
- Το πρόγραμμα παράλληλης στοίχισης αρχαίων κειμένων και νεοελληνικών αποδόσεων
- Το βιβλίο καθηγητή (πρόγραμμα προσθήκης ασκήσεων και παρακολούθησης βαθμολογίας)
- Το πρόγραμμα προσθήκης χρηστών από τον διδάσκοντα

Όλα τα προγράμματα, εκτός από το πρώτο, είναι ανοιχτά στους χρήστες για προσθήκη δικού τους υλικού, στο οποίο, στην συνέχεια, μπορούν να αποκτήσουν πρόσβαση μέσα από το κυρίως λογισμικό των ΟΜΗΡΙΚΩΝ ΕΠΩΝ.

Το πρόγραμμα απευθύνεται κατά κύριο λόγο στους διδάσκοντες αρχαία ελληνική γλώσσα και γραμματεία στην Α' Γυμνασίου, μπορεί όμως να χρησιμοποιηθεί στο πλαίσιο του μαθήματος διδασκαλίας της νέας ελληνικής γλώσσας και λογοτεχνίας όλων των τάξεων του Γυμνασίου, καθώς και της ιστορίας.

## 2. Εκπαιδευτικά Σενάρια

Το λογισμικό ΟΜΗΡΙΚΑ ΕΠΗ αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του Έργου ΠΗΝΕΛΟΠΗ/ΘΥΜΗΣΙΣ για να ενταχθεί στο Πρόγραμμα Σπουδών για την διδασκαλία της αρχαίας ελληνικής γλώσσας και γραμματείας στην Α' τάξη Γυμνασίου. Στην συνέχεια, αφού γίνει μια σύντομη ανασκόπηση των σεναρίων ένταξης του λογισμικού στην διδακτική πράξη, θα παρουσιαστούν οι παιδαγωγικοί, κοινωνιολογικοί και πολιτισμικοί στόχοι του λογισμικού και θα αναλυθούν διεξοδικά τα δύο σενάρια ένταξης του λογισμικού στην σχολική πρακτική της Α' Γυμνασίου.

### 2.1 Σύντομη ανασκόπηση του σεναρίου

Στο κείμενο που ακολουθεί αναπτύσσονται δύο σενάρια για την ένταξη του λογισμικού των Ομηρικών Επών στην Α' Γυμνασίου. Τα γνωστικά αντικείμενα που καλύπτουν είναι αυτά της διδασκαλίας της αρχαίας ελληνικής γραμματείας σε συνδυασμό με την αρχαία ελληνική γλώσσα, αφού οι γλωσσικές παρατηρήσεις προέρχονται από το κείμενο που οι μαθητές προσεγγίζουν θεματολογικά. Επιπλέον, στόχος της εφαρμογής είναι η διαθεματική προσέγγιση του μαθήματος των αρχαίων ελληνικών<sup>1</sup> και για τον λόγο αυτό, το λογισμικό μπορεί να είναι χρήσιμο και σε καθηγητές άλλων γνωστικών αντικειμένων (π.χ. ιστορίας)

Η κεντρική ιδέα που διέπει το **πρώτο σενάριο** είναι η **κειμενοκεντρική προσέγγιση**, δηλαδή η διδασκαλία χωρίζεται σε ενότητες-επεισόδια με βάση ένα κείμενο-απόσπασμα του Ομήρου, γύρω από το οποίο είναι συγκεντρωμένο διαθεματικό υλικό, παράλληλα κείμενα, και μια σειρά από γλωσσικές παρατηρήσεις και ασκήσεις.

Το **δεύτερο σενάριο** είναι **θεματολογικό**, οι μαθητές δηλαδή προσεγγίζουν το υλικό του λογισμικού με βάση ένα θέμα κάθε φορά και όχι με βάση κάποιο κείμενο. Αυτή η προσέγγιση παρέχει περισσότερες ιδέες για ένταξη του λογισμικού στην εκπαιδευτική διαδικασία άλλων γνωστικών αντικειμένων.

Μέσα από το λογισμικό, οι μαθητές έχουν την δυνατότητα να επισκέπτονται κόμβους στο διαδίκτυο, από τους οποίους μπορούν να αντλούν υλικό σχετικό με το θέμα που επεξεργάζονται κάθε φορά. Παράλληλα, οι μαθητές μπορούν να καταφεύγουν σε πρόσθετη βιβλιογραφία (παρέχεται από το λογισμικό), εγκυκλοπαίδειες κ.ά. προκειμένου να αντλήσουν πληροφορίες και να τις εντάξουν στο πρόγραμμα όπου χρειάζεται.

Μέσα από την ενασχόληση με το εκπαιδευτικό λογισμικό και με την αξιοποίηση όλων των σύγχρονων μέσων παρουσίασης (συνδυασμός κειμένου, ήχου και εικόνας), οι μαθητές θα κινητοποιηθούν εντονότερα απέναντι στο μάθημα των αρχαίων ελληνικών και η ενασχόληση με αυτό θα καταστεί ελκυστικότερη.

### 2.2 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 των αρχαίων ελληνικών εντάσσεται στο υπάρχον πρόγραμμα σπουδών και λειτουργεί συμπληρωματικά στην διδασκαλία του μαθήματος των Αρχαίων Ελληνικών (ΑΕ) από μετάφραση παρέχοντας ταυτόχρονα την δυνατότητα εύκολης πρόσβασης στο αντίστοιχο πρωτότυπο κείμενο ή και στα δύο κείμενα παράλληλα στοιχισμένα.

Μέσα από την παράλληλη θεώρηση των ΑΕ ελληνικών κειμένων και της νεοελληνικής αναδιήγησής τους, την 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 την διαχρονική της εξέλιξη. Οι σελίδες των παραλλήλων κειμένων (με την οπτικοποίηση της συγγένειας ΑΕ και ΝΕ) και των γλωσσικών παρατηρήσεων, καθώς και το λεξικό, εξυπηρετούν αυτόν ακριβώς τον παιδαγωγικό στόχο.

<sup>1</sup> Με τον όρο 'Αρχαία Ελληνικά' θα αναφέρεται στο εξής ο συνδυασμός της διδασκαλίας των γνωστικών αντικειμένων της αρχαίας ελληνικής γλώσσας και γραμματείας στο Γυμνάσιο.

- *μεγαλύτερη κινητοποίηση των μαθητών απέναντι στο μάθημα των ΑΕ*

Η αξιοποίηση σύγχρονων μέσων παρουσίασης (συνδυασμός κειμένου, ήχου, εικόνας, δυνατότητες προσομοίωσης φαινομένων) και ο ενεργητικός ρόλος που καλούνται να διαδραματίσουν οι μαθητές στην διαδικασία της μάθησης, φέρνουν τους τελευταίους πιο κοντά στα αρχαία κείμενα καθιστώντας πιο ελκυστική την ενασχόληση με αυτά. Τα κείμενα που αποκαλύπτουν κρυμμένες πληροφορίες, οι προσομοιώσεις και ο πλούτος του εικαστικού υλικού επιτρέπουν στους μαθητές να αποκτήσουν μια σφαιρικότερη και πιο ζωντανή εικόνα για τον ΑΕ κόσμο από αυτήν που προσφέρει η αποκλειστική ενασχόληση με τα κείμενα (πρωτότυπα και αποδόσεις).

- *εξάσκηση στην εκπόνηση γραπτών εργασιών*

Η ορθή χρήση της γλώσσας τόσο από την πλευρά της γραμματικής και του συντακτικού, όσο και του λεξιλογίου, και η δυνατότητα της άρτιας σύνθεσης ενός κειμένου είναι από τους πρωτεύοντες στόχους των γλωσσικών μαθημάτων στο Γυμνάσιο. Αυτός ο στόχος υπηρετείται και μέσα από το λογισμικό των Ομηρικών Επών.

Στο πλαίσιο του προγράμματος, οι μαθητές καλούνται να προσθέσουν δικό τους υλικό στο λογισμικό για την δημιουργία των δικών τους ενότητων-επεισοδίων. Οι εργασίες αυτές πέρα από την συγγραφή κειμένων, παρέχουν την δυνατότητα σύνδεσης με οπτικό και ακουστικό υλικό (εικόνες, video και ήχους) συμβάλλοντας ακόμα περισσότερο στην εξοικείωσή τους με τις λειτουργίες των ηλεκτρονικών υπολογιστών.

- *εξάσκηση στην χρήση δικτύου*

Είναι πολύ σημαντικό για τον σύγχρονο μαθητή να ανακαλύψει πέρα από τα παραδοσιακά μέσα άντλησης πληροφοριών (εγκυκλοπαίδειες, λεξικά κλπ.) νέους τρόπους αναζήτησης υλικού και να «μυηθεί» στον κόσμο του διαδικτύου. Ταυτόχρονα, είναι σκόπιμο να καλλιεργήσει τις δεξιότητες που απαιτούνται, ώστε να συγκεντρώσει και να αξιοποιήσει πληροφορίες. Για το σκοπό αυτό, το λογισμικό προϋποθέτει την χρήση δικτύου, μέσω του οποίου οι μαθητές θα έχουν την δυνατότητα να πλοηγηθούν και να γευτούν την χαρά της ανακάλυψης μέσα από τον όγκο των πληροφοριών που τους παρέχεται, αλλά και να αναπτύξουν την κριτική τους ικανότητα αναζητώντας, απορρίπτοντας ή προκρίνοντας το υλικό που θεωρούν σχετικό με το θέμα που επεξεργάζονται κάθε φορά. Επιπλέον, οι μαθητές έχουν την δυνατότητα να οργανώσουν το δικό τους υλικό και να το εισάγουν στο πρόγραμμα, ώστε να εξοικειωθούν με τους νέους τρόπους οργάνωσης και δόμησης της πληροφορίας (π.χ. βάσεις δεδομένων).

- *ανάπτυξη της διερευνητικής μάθησης*

Πρόκειται για έναν στόχο ο οποίος στην ουσία επεκτείνει τους δύο προηγούμενους. Προκειμένου να αναπτύξουν τις ενότητες-επεισόδια, οι μαθητές θα πρέπει να ανατρέξουν σε πηγές μέσα στο ίδιο το λογισμικό, στο διαδίκτυο, σε λεξικά και σε εγκυκλοπαίδειες. Στο πρόγραμμα υπάρχει βιβλιογραφία, από την οποία μπορεί να αντλεί κατ' αρχήν ο διδάσκων και με την καθοδήγησή του και οι μαθητές, υλικό για τις εργασίες. Με τον τρόπο αυτό αξιοποιείται το τρίπτυχο αναζήτησης-αξιολόγησης-παραγωγής δεδομένων και υλικού και προάγεται η διερευνητική μάθηση.

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

Το λογισμικό παρέχει στον χρήστη την δυνατότητα πολλαπλής πρόσβασης στο διδασκόμενο αντικείμενο. Η αξιοποίηση των δυνατοτήτων των πολυμέσων που επιτρέπουν την πυκνή διασύνδεση των υποενότητων του προγράμματος παρέχει την δυνατότητα στους διδασκοντες 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 σε πρώτη επαφή τον μαθητή με τα πρόσωπα και την υπόθεση, η μετάβαση στα παράλληλα κείμενα και στις γλωσσικές παρατηρήσεις και τέλος, η ολοκλήρωση της εμπέδωσης της διδασκόμενης ύλης μέσω των ασκήσεων είναι ένας ενδεικτικός, αλλά όχι και ο μοναδικός τρόπος να 'ταξιδέψουν' οι μαθητές στο λογισμικό.

Η παραπάνω προσέγγιση στην διδασκαλία είναι κατά βάση κειμενοκεντρική (με παράλληλη εκφώνηση όλων των κειμένων που επιτρέπει στους μαθητές να αποκτήσουν και μια 'ακουστική' παράστασή τους). Ωστόσο, υπάρχει και εναλλακτικός τρόπος πρόσβασης στο υλικό των εφαρμογών για τα αρχαία ελληνικά μέσα από τα θέματα. Αυτή η δυνατότητα

καθιστά το λογισμικό περισσότερο εύχρηστο σε όποιον το προσεγγίζει με συγκεκριμένα ενδιαφέροντα, π.χ. με προτίμηση στο εικαστικό υλικό.

- *εισαγωγή έντονης πολιτιστικής διάστασης*

Όσο σημαντικό είναι να γνωρίζουμε την ιστορία της ελληνικής γλώσσας και τα έργα της ελληνικής γραμματείας, εξίσου σημαντικό είναι να έρχονται οι μαθητές σε επαφή με διάφορες εκφάνσεις του αρχαίου ελληνικού 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 με τον εμπλουτισμό της παρουσίασης των κειμένων-αποσπασμάτων με κάθε λογής υλικό αρχαιογνωστικού περιεχομένου. Στο λογισμικό υπάρχουν φωτογραφίες από αρχαιολογικούς χώρους τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό. Οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να 'ταξιδέψουν' στις Μυκήνες και την Τροία. Έχει συγκεντρωθεί και υλικό από διάφορα μουσεία, στα οποία σώζονται μέχρι σήμερα τμήματα από αρχαίους θησαυρούς.

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

- *εισαγωγή στην διαθεματική προσέγγιση της διδασκαλίας ΑΕ*

Η μέχρι τώρα πρακτική στο ελληνικό σχολείο έχει δείξει ότι η διδασκαλία κάθε μαθήματος είναι αποκομμένη και ανεξάρτητη από την διδασκαλία των υπολοίπων. 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.

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

- *επιστημονική αρτιότητα στην παρουσίαση του θέματος*

Του περιεχομένου του λογισμικού επιμελήθηκαν διακεκριμένοι επιστήμονες κλασικοί φιλόλογοι με άρτια γνώση της ΑΕ γραμματείας. Οι ίδιοι παρείχαν πρωτότυπες νεοελληνικές αποδόσεις, λαμβάνοντας υπόψη την ηλικία των χρηστών στους οποίους απευθύνεται το πρόγραμμα. Συγκέντρωσαν, επίσης, μια διεθνή βιβλιογραφία, με τεκμηριωμένες και αξιόπιστες πληροφορίες που θα βοηθήσουν τον διδάσκοντα που θα θελήσει να αναζητήσει περισσότερο υλικό για τις θεματικές περιοχές που καλύπτονται. Επιπλέον, επιμελήθηκαν της βασικής επιλογής του εικαστικού υλικού (τόσο από την αρχαιότητα, όσο και από τον σύγχρονο κόσμο), του οποίου η ερμηνεία παρουσιάζει πολλά και δυσεπίλυτα προβλήματα. 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 την 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 του στοχεύει να καταστεί πολλαπλός βοηθός και πολύτιμος συνεργάτης του καθηγητή στην διδασκαλία του μαθήματος των ΑΕ στο Γυμνάσιο. Η βασική προσφορά του έγκειται στην συγκέντρωση ενός πλούσιου διαθεματικού υλικού για άμεση χρήση τόσο από τον ίδιο όσο και από τους μαθητές. Μια δεύτερη προσφορά αποτελούν τα διάφορα



τεχνολογικά ευρήματα που αποσκοπούν στην καλύτερη υποβοήθηση του έργου των διδασκόντων.

### 2.3 Προσδοκώμενη διαδικασία μάθησης

Το γνωστικό αντικείμενο που έχει επιλεγεί για την ανάπτυξη λογισμικού στο πλαίσιο του έργου ΠΗΝΕΛΟΠΗ/ΘΥΜΗΣΙΣ είναι αυτό των αρχαίων ελληνικών. Όπως φαίνεται και από τα σενάρια χρήσης, το λογισμικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί δευτερευόντως από διδάσκοντες περισσότερων ειδικοτήτων και στο πλαίσιο της διδασκαλίας και άλλων μαθημάτων του Γυμνασίου, όμως το βασικό σενάριο προβλέπει ένταξη του λογισμικού στην διδασκαλία αυτού του μαθήματος.

Η επιλογή του γνωστικού αντικείμενου δεν έγινε τυχαία. Σχετικά με τα αρχαία ελληνικά, και σύμφωνα με το ισχύον ΠΣ<sup>2</sup>, διδάσκονται με την μορφή της αρχαίας ελληνικής γραμματείας και της αρχαίας ελληνικής γλώσσας (δύο ξεχωριστά αντικείμενα) δύο ώρες το καθένα και στις τρεις τάξεις του Γυμνασίου. Τα Ομηρικά Έπη έχουν ενταχθεί από το ΠΣ στην Α' Γυμνασίου.

Στόχος της διδασκαλίας της ΑΕ γραμματείας από μετάφραση είναι η ανάδειξη της ουσίας του αρχαιοελληνικού πολιτισμού (ΠΣ, σελ. 111) μέσα από την ενασχόληση με διαφορετικούς ανά τάξη συγγραφείς. Τα αποσπάσματα επιλέχθηκαν προς διδασκαλία με σκοπό να προσελκύουν το ενδιαφέρον των μαθητών και ταυτόχρονα να καταδεικνύουν το γεγονός ότι ένα μεγάλο μέρος του ευρωπαϊκού, και κατ' επέκταση του παγκόσμιου πολιτισμού, οικοδομήθηκε πάνω στα αρχαιοελληνικά επιτεύγματα.

Για την διδασκαλία της αρχαίας ελληνικής γλώσσας, επιλέχθηκαν μια σειρά από φαινόμενα της γραμματικής και του συντακτικού της αττικής κυρίως διαλέκτου, τα οποία με βάση το ΠΣ, διδάσκονται στην Α' Γυμνασίου.

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.

### 2.4 Διδακτική διαδικασία- Δραστηριότητες

Στην συνέχεια αναπτύσσονται δύο διαφορετικά σενάρια ένταξης του προγράμματος μέσα στην σχολική πραγματικότητα κατά την διάρκεια της διδασκαλίας των αρχαίων ελληνικών στην Α' Γυμνασίου. Η προσέγγιση, με βάση το πρώτο σενάριο είναι **κειμενοκεντρική**, ξεκινά δηλαδή από το συγκεκριμένο κείμενο της κάθε ενότητας-επεισοδίου που έχει αναπτυχθεί. Η βάση του δεύτερου σεναρίου είναι **θεματολογική**, ο διδάσκων δηλαδή επιλέγει το θέμα που θέλει κάθε φορά να αποτελέσει αντικείμενο διδασκαλίας. Το δεύτερο αυτό σενάριο επιτρέπει εφαρμογή σε ώρες διδασκαλίας πέρα από αυτές των αρχαίων ελληνικών. Για παράδειγμα, γίνονται συγκεκριμένες προτάσεις για χρήση του λογισμικού στις διδακτικές ώρες του μαθήματος της ιστορίας, της γεωγραφίας, των νέων ελληνικών (λογοτεχνίας) κ.ά.

#### 2.4.1 1ο σενάριο ένταξης λογισμικού στην τάξη για το γνωστικό αντικείμενο των αρχαίων ελληνικών

Στόχος αυτού του σεναρίου είναι η διδασκαλία να είναι κατά βάση κειμενοκεντρική, να ξεκινά δηλ. ο διδάσκων από ένα κείμενο-επεισόδιο, το οποίο θέλει κάθε φορά να διδάξει. Κάθε ενότητα-επεισόδιο μπορεί να εξυπηρετεί διαφορετικούς στόχους, όμως η προσέγγιση μπορεί να είναι κάθε φορά παρόμοια. Η χρονική στιγμή που θα διδάσκονται οι ενότητες αυτές επιλέγεται από τον διδάσκοντα με βάση το ΠΣ.

<sup>2</sup> Ως ΠΣ αναφέρεται η έκδοση του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου του 1999 «Προγράμματα Σπουδών Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Γλώσσα. Ιστορία»

**1η φάση της διδασκαλίας. Εισαγωγή στον κόσμο του συγγραφέα (1-2 διδακτικές ώρες)**

Οι διδακτικοί στόχοι που εξυπηρετούνται είναι οι ακόλουθοι:

- να γνωρίσουν οι μαθητές τον συγγραφέα, την εποχή που έζησε, το έργο και την γλώσσα του
- να έρθουν σε επαφή οι μαθητές με το λεγόμενο «ομηρικό ζήτημα», ώστε να αντιληφθούν την έκταση των φιλολογικών συζητήσεων που εγείρουν τα ομηρικά έπη
- να μάθουν για το λογοτεχνικό είδος που καλλιέργησε ο Όμηρος και πρωτίστως να συνειδητοποιήσουν ότι αυτό ήταν ένα προφορικό ποίημα που απαγγελλόταν έμμετρα προς τέρψη των ακροατών.

Ο διδάσκων μπορεί να ξεκινήσει την ενασχόληση με τον Όμηρο επιλέγοντας από το λογισμικό την εισαγωγική ενότητα και διαβάζοντας με τους μαθητές τις λεπτομέρειες για την ζωή και το έργο του.

Οι δραστηριότητες που μπορούν να αναπτυχθούν είναι οι ακόλουθες:

- A. Ο διδάσκων οργανώνει συζήτηση με τους μαθητές γύρω από τον συγγραφέα, την εποχή που έζησε και το έργο του
- B. Οι μαθητές διαβάζουν το εισαγωγικό κείμενο που αφορά την ζωή και το έργο του συγγραφέα.
- Γ. Συζητούν τυχόν απορίες, τι έμαθαν για τον συγγραφέα και τι περιμένουν από το έργο του.
- Δ. Οι μαθητές διαβάζουν για το ομηρικό μέτρο και ακούν στίχους απαγγελμένους έμμετρα.
- E. Ο διδάσκων οργανώνει συζήτηση θίγοντας το ομηρικό ζήτημα στους βασικούς του άξονες και παραπέμπει τους μαθητές στο κείμενο του λογισμικού για περισσότερες πληροφορίες.

Στην συνέχεια, ο διδάσκων επιλέγει τις ενότητες-επεισόδια που θα διδαχθούν οι μαθητές με την σειρά που αναφέρονται στο ΠΣ.

**2η φάση της διδασκαλίας. Εισαγωγή στην ενότητα-επεισόδιο (1-2 διδακτικές ώρες)**

Οι διδακτικοί στόχοι που εξυπηρετούνται είναι οι ακόλουθοι:

- να εξοικειωθούν οι μαθητές με τα πρόσωπα και τα γεγονότα που εμπλέκονται στην ενότητα-επεισόδιο που θα εξετάσουν
- να επισημάνουν επιβιώσεις και επιδράσεις της αρχαίας ελληνικής γραμματείας στην λογοτεχνία και στην τέχνη τόσο την αρχαία, όσο και την νεοελληνική παράδοση, αλλά και στην ευρωπαϊκή/παγκόσμια λογοτεχνική και καλλιτεχνική δημιουργία (ΠΣ, σελ. 115)
- να διαπιστώσουν την σχέση των αρχαίων κειμένων με την ιστορία και την αρχαιολογία (ΠΣ, σελ. 114)
- να ασκηθούν στην αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο
- να ασκηθούν στην συγγραφή εγκυκλοπαιδικού και λοιπού υλικού για προσθήκη στο πρόγραμμα

Οι μαθητές ξεκινούν με το εισαγωγικό κείμενο, στο οποίο βρίσκεται συγκεντρωμένο όλο το διαθεματικό υλικό που αφορά τα γεγονότα και τα πρόσωπα.

Οι δραστηριότητες που μπορούν να αναπτύξουν είναι οι ακόλουθες:

- A. Ανάγνωση και ακρόαση του κειμένου από τους μαθητές
- B. Ενεργοποίηση όλων των θερμών λέξεων, για να δουν τις εικόνες και να διαβάσουν τα εγκυκλοπαιδικά κείμενα. Όταν υπάρχουν λογοτεχνικά κείμενα, αυτά μπορούν να διαβάζονται και να συζητείται στην τάξη η σχέση που έχουν με το επεισόδιο που εξετάζεται.
- Γ. Συζήτηση με την καθοδήγηση του διδάσκοντα και με γνώμονα τον συγκεκριμένο στόχο που τίθεται για κάθε ενότητα.

Δ. Αν στις οθόνες υπάρχουν συνδέσεις με την βιβλιογραφία, οι μαθητές διαβάζουν τα αντίστοιχα αποσπάσματα

Ε. Αν στις οθόνες υπάρχουν και συνδέσεις με το διαδίκτυο, οι μαθητές μεταβαίνουν στις επιλεγμένες σελίδες του διαδικτύου για να δουν το υλικό που προτείνεται εκεί.

ΣΤ. Προσθήκη από τους μαθητές δικού τους υλικού στο κείμενο, το οποίο θα συνθέτουν οι ίδιοι ή θα αναζητούν στο διαδίκτυο.

### **3η φάση της διδασκαλίας. Μελέτη αποσπασμάτων παραλλήλων κειμένων (1 διδακτική ώρα)**

Οι μαθητές μεταβαίνουν στην οθόνη των παραλλήλων στοιχισμένων κειμένων της ενότητας που μελετούν.

Οι διδακτικοί στόχοι που εξυπηρετούνται εδώ είναι οι ακόλουθοι:

-να χαρούν οι μαθητές την απαγγελία των κειμένων και να εξοικειωθούν με την γλώσσα τους (ΠΣ, σσ. 114, 116).

-να επισημάνουν τις ομοιότητες που υπάρχουν ανάμεσα στην αρχαία και την νέα ελληνική γλώσσα, ώστε να αντιληφθούν την ιστορική συνέχεια της ελληνικής, να αποκτήσουν βαθύτερη γνώση της γλώσσας και να διευρύνουν τον γλωσσικό τους κώδικα. (ΠΣ, σελ. 131)

Οι δραστηριότητες που μπορούν να αναπτύξουν είναι οι ακόλουθες:

A. Να ακούσουν πρόταση-πρόταση τα παράλληλα κείμενα

B. Να εμμείνουν στις υπογραμμισμένες (κόκκινες) λέξεις του αρχαίου κειμένου οι οποίες αντικατοπτρίζουν και οπτικά την ομοιότητα της αρχαίας και της νέας ελληνικής.

Γ. Να ενεργοποιήσουν όλες ή κάποιες (μετά από υπόδειξη του διδάσκοντα) από τις λέξεις του αρχαίου κειμένου για να δουν την γραμματική τους αναγνώριση. Ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι διαφορές των τύπων στην ομηρική και αττική διάλεκτο. Μπορούν να συμβουλευτούν και το λεξικό για την μετάφραση της λέξης, αλλά και για να αναζητήσουν παράγωγα και σύνθετα της νέας ελληνικής.

### **4η φάση διδασκαλίας. Γλωσσικές παρατηρήσεις και ασκήσεις (1-2 διδακτικές ώρες)**

Οι διδακτικοί στόχοι που εξυπηρετούνται είναι οι ακόλουθοι:

-να συνδυαστεί η διδασκαλία της αρχαίας ελληνικής γραμματείας με αυτή της αρχαίας ελληνικής γλώσσας

-να εξοικειωθούν οι μαθητές με παλαιότερες μορφές της ελληνικής γλώσσας με σταδιακή διδασκαλία της μορφολογίας του ονόματος και του ρήματος, καθώς και της σύνταξης (ΠΣ, σελ. 131)

-να κατανοούν πληρέστερα την ιστορική συνέχεια και την διαχρονική εξέλιξη της γλώσσας (ΠΣ, σελ. 131)

Οι μαθητές μεταβαίνουν στην οθόνη με τις γλωσσικές παρατηρήσεις και τις ασκήσεις που τις συνοδεύουν. Τα γραμματικά και συντακτικά φαινόμενα έχουν επιλεγεί από τον κατάλογο των φαινομένων που προτείνεται στο ΠΣ. Παράλληλα, οι γλωσσικές παρατηρήσεις παρακολουθούν την εξέλιξη των λέξεων και των σημασιών τους, καθώς και τις διαδικασίες παραγωγής και σύνθεσης νέων λέξεων.

Οι γλωσσικές παρατηρήσεις συνοδεύονται από ασκήσεις συμπλήρωσης, πολλαπλής επιλογής και σταυρόλεξα/ακροστιχίδες τις οποίες λύνουν οι μαθητές αφού καλύψουν την θεωρία. Οι δραστηριότητες που μπορούν να αναπτύξουν οι μαθητές είναι οι ακόλουθες:

A. Να ξεκινήσουν από το θεωρητικό κομμάτι, διαβάζοντας κάθε παρατήρηση χωριστά. Σε κάθε περίπτωση ο διδάσκων τονίζει την σύνδεση που υπάρχει με το πρωτότυπο κείμενο και την νεοελληνική απόδοση.

B. Να προχωρήσουν στην λύση των ασκήσεων.

Γ. Να συμβουλευούνται λεξικά όπου χρειάζεται.

Εναλλακτικά, αν ο διδάσκων κρίνει ότι το θεωρητικό κομμάτι είναι πολύ εύκολο, μπορεί να ξεκινήσει από τις ασκήσεις και να παραπέμψει στην σχετική θεωρία, μόνο αν παρατηρήσει δυσκολίες των μαθητών στην επίλυση των ασκήσεων.

Αν οι ασκήσεις μίας ενότητας δεν ολοκληρωθούν σε μία διδακτική ώρα, ο διδάσκων μπορεί να συνεχίσει την επόμενη ή να επιλέξει να ολοκληρώσουν οι μαθητές τις ασκήσεις σαν επαναληπτικές.

### **5η φάση διδασκαλίας. Επισκόπηση (1-2 διδακτικές ώρες)**

Οι διδακτικοί στόχοι που εξυπηρετούνται είναι οι ακόλουθοι:

-να κατανοήσουν οι μαθητές την θέση και την σημασία του συγκεκριμένου επεισοδίου στο όλο έργο του συγγραφέα

-να κατανοήσουν τον διδακτικό στόχο που συνδέεται με το συγκεκριμένο επεισόδιο

Οι δραστηριότητες που μπορούν να αναπτύξουν οι μαθητές είναι οι ακόλουθες:

A. Μετά από προετοιμασία στο σπίτι, να αναλάβει ένας μαθητής να διηγηθεί το επεισόδιο στους συμμαθητές του. Εναλλακτικά, την διήγηση μπορεί να κάνει και ο διδάσκων.

B. Να διαβάσουν οι μαθητές την νεοελληνική απόδοση από το βιβλίο της βιβλιοθήκης.

Γ. Να καλύψουν με συζήτηση θέματα όπως: χαρακτηρισμός προσώπων, η σημασία του επεισοδίου για το έργο.

Δ. Να παρουσιάσουν στην τάξη κάθε είδους πρόσθετο υλικό που αφορά το επεισόδιο και βρήκαν στην βιβλιογραφία ή στο διαδίκτυο.

Αυτή η φάση σχετίζεται με τη 2η φάση διδασκαλίας και μπορεί εναλλακτικά να πραγματοποιηθεί αμέσως μετά από αυτήν (πριν δηλαδή οι μαθητές έρθουν σε επαφή με τα παράλληλα κείμενα). Περιλαμβάνει ανάλυση του ευρύτερου επεισοδίου μέσα από το βιβλίο της βιβλιοθήκης.

Είναι πιθανόν αυτή η διδακτική ώρα να προηγηθεί της ενασχόλησης με τα παράλληλα κείμενα. Μετά από την πλήρη ενασχόληση με το κείμενο-επεισόδιο, ο μαθητής καλούνται να διατυπώσουν τις απόψεις τους σε σχέση με τον ειδικό στόχο που έχει τεθεί σε κάθε ενότητα.

### **6η φάση διδασκαλίας. Δημιουργία ενοτήτων-επεισοδίων (3 διδακτικές ώρες)**

Οι διδακτικοί στόχοι που εξυπηρετούνται είναι οι ακόλουθοι:

-εξοικείωση των μαθητών στην χρήση διαδικτύου

-κατανόηση της σημασίας της αναζήτησης πληροφοριών σε βιβλιογραφία (πρόσθετα βιβλία, εγκυκλοπαίδειες κ.ά.)

-εξάσκηση στον γραπτό λόγο (συγγραφή εγκυκλοπαιδικού και λοιπού υλικού για προσθήκη στο πρόγραμμα)

-ευαισθητοποίηση στο θέμα των πνευματικών δικαιωμάτων

Η φάση αυτή της διδασκαλίας περιλαμβάνει προσθήκη υλικού από τους μαθητές στο λογισμικό με σκοπό την δημιουργία των δικών τους ενοτήτων-επεισοδίων. Η διαδικασία μπορεί να περιλάβει τις ακόλουθες δραστηριότητες:

A. Συζήτηση στην τάξη σχετικά με τις ενότητες-επεισόδια που θα προστεθούν. Κριτήρια για την επιλογή αποτελούν το ενδιαφέρον των μαθητών, το υλικό που μπορούν να αντλήσουν κ.ά.

B. Χωρισμός των μαθητών σε ομάδες και επιλογή των ενοτήτων που θα προσθέσει κάθε ομάδα

Γ. Εργασία της ομάδας, εκτός του σχολικού προγράμματος για την συλλογή, επεξεργασία, συγγραφή του υλικού. Επιλέγονται είτε νεοελληνικές αποδόσεις από το λογισμικό είτε οι μαθητές γράφουν τις δικές τους

Δ. Ο διδάσκων πραγματοποιεί μια αξιολόγηση του υλικού που προτίθενται να προσθέσουν οι ομάδες των μαθητών (ως προς την ποιότητά του και την σχετικότητά του με το θέμα που επεξεργάζεται κάθε ομάδα).

Ε. Προσθήκη του υλικού στον υπολογιστή. Δημιουργία των παραλλήλων κειμένων, σύνδεση του υλικού με το εισαγωγικό αφηγηματικό κείμενο.

ΣΤ. Παρουσίαση της εργασίας κάθε ομάδας στην τάξη

Είναι προτιμότερο η διαδικασία αυτή να πραγματοποιηθεί προς το τέλος της σχολικής χρονιάς, όταν οι μαθητές θα έχουν καλύψει μεγάλο μέρος της ύλης και θα μπορούν να επιλέξουν τα αποσπάσματα που τους ενδιαφέρουν περισσότερο. Η δίωρη αυτή διαδικασία μπορεί να επαναληφθεί όσες φορές το επιτρέπει το σχολικό πρόγραμμα.

#### **2.4.2 2ο σενάριο ένταξης λογισμικού στην τάξη για το γνωστικό αντικείμενο των αρχαίων ελληνικών**

Όπως ήδη ελέχθη, το 2ο σενάριο βασίζεται στην θεματολογική προσέγγιση του υλικού που έχει συμπεριληφθεί στο λογισμικό των Ομηρικών Επών. Η προσέγγιση ενδείκνυται να πραγματοποιείται μέσα από την βιβλιοθήκη του προγράμματος. Οι φάσεις διδασκαλίας που ακολουθούν βασίζονται στα θέματα που καλύπτει η βιβλιοθήκη των Ομηρικών Επών. Ακολουθεί επίσης και ένας κατάλογος με θέματα τα οποία μπορούν να περιληφθούν σε κάποια από τις τρεις εφαρμογές για τις τρεις τάξεις του Γυμνασίου. Όσον αφορά τις διδακτικές ώρες που καλύπτονται σε κάθε φάση της διδασκαλίας, τουλάχιστον μία (για κάποιες δραστηριότητες 2 ώρες) είναι απαραίτητη. Όπως θα φανεί από την περιγραφή των δραστηριοτήτων, οι δραστηριότητες μπορούν να επαναληφθούν περισσότερες φορές κατά την διάρκεια ενός σχολικού έτους.

##### **1η φάση διδασκαλίας. Λογοτεχνία**

Οι διδακτικοί στόχοι που εξυπηρετούνται είναι οι ακόλουθοι:

-να κατανοήσουν οι μαθητές την επίδραση που άσκησε και ασκεί ακόμα και σήμερα το αρχαίο κείμενο στην λογοτεχνία (ΠΣ, σελ. 115)

-να συνδυαστεί η διδασκαλία του μαθήματος της αρχαίας ελληνικής γραμματείας με αυτό της νεοελληνικής λογοτεχνίας

Η διδασκαλία των λογοτεχνικών κειμένων με βάση αυτό το σενάριο ξεκινά από τα ίδια τα κείμενα της νέας ελληνικής λογοτεχνίας, τα οποία οι μαθητές θα μπορούν να βρουν συγκεντρωμένα στην βιβλιοθήκη του λογισμικού. Οι δραστηριότητες που μπορούν να πραγματοποιηθούν είναι οι ακόλουθες:

A. Με την καθοδήγηση του διδάσκοντος, οι μαθητές επιλέγουν το λογοτεχνικό κείμενο που θα αναλύσουν

B. Οι μαθητές διαβάζουν το λογοτεχνικό κείμενο

Γ. Συζητούν είτε ολόκληρη η τάξη είτε σε ομάδες με ποιο απόσπασμα του αρχαίου κειμένου που διδάσκονται παρουσιάζει αντιστοιχίες. Η δραστηριότητα αυτή προϋποθέτει ότι οι μαθητές έχουν διδαχθεί το απόσπασμα αυτό στο πλαίσιο του γνωστικού αντικείμενου της αρχαίας ελληνικής γραμματείας

Δ. Πραγματοποιείται ανάλυση του λογοτεχνικού κειμένου μέσα στο πλαίσιο του μαθήματος της νέας ελληνικής λογοτεχνίας.

Ε. Προσθήκη λογοτεχνικών κειμένων, από τον διδάσκοντα ή τους μαθητές, τα οποία, στην συνέχεια, μπορούν να συνδεθούν με αποσπάσματα Ομηρικών Επών. Προσθήκη και των αποσπασμάτων με τα οποία σχετίζονται. Συνέχιση του μαθήματος με τα βήματα Β-Δ.

Οι δραστηριότητες αυτές μπορούν να πραγματοποιηθούν οποιαδήποτε χρονική στιγμή μέσα στο σχολικό πρόγραμμα και για όσες διδακτικές ώρες επιθυμεί ο διδάσκων. Μόνη προϋπόθεση, όπως ήδη έχει επισημανθεί, είναι ο μαθητής να έχουν διδαχθεί, είτε μέσα από το σχολικό βιβλίο είτε μέσα από το λογισμικό, το αρχαιοελληνικό απόσπασμα για να μπορέσουν να πραγματοποιήσουν τις αντιστοιχίες.

### **2η φάση διδασκαλίας. Γλωσσική διδασκαλία**

Οι διδακτικοί στόχοι που εξυπηρετούνται είναι οι ακόλουθοι:

-να εξοικειώνονται οι μαθητές με παλαιότερες μορφές της ελληνικής γλώσσας με σταδιακή διδασκαλία της μορφολογίας του ονόματος και του ρήματος, καθώς και της σύνταξης

-να κατανοούν πληρέστερα την ιστορική συνέχεια και την διαχρονική εξέλιξη της γλώσσας.

Ο διδάσκων μπορεί να απομονώσει τις γλωσσικές παρατηρήσεις και να εντάξει το λογισμικό στην διδασκαλία του μαθήματος της αρχαίας ελληνικής γλώσσας. Το λογισμικό που περιέχει παρατηρήσεις συμβατές με την ύλη που καθορίζει το ΠΣ για την Α' Γυμνασίου. Οι δραστηριότητες που μπορούν να πραγματοποιηθούν είναι οι ακόλουθες:

A. Ο διδάσκων επιλέγει την γλωσσική παρατήρηση μέσα από το αντίστοιχο βιβλίο της βιβλιοθήκης.

B. Οι μαθητές διαβάζουν και κατανοούν την παρατήρηση.

Γ. Επιλύουν τις ασκήσεις.

Δ. Συμβουλευούνται το λεξικό όπου χρειάζεται.

Ο διδάσκων μπορεί επίσης να ξεκινήσει από τις ασκήσεις, εφόσον προτιμά να χρησιμοποιήσει το βιβλίο μόνο για επανάληψη και μόνο, αν οι μαθητές έχουν δυσκολία, να γυρίσει στην θεωρία. Εναλλακτικά, ο διδάσκων μπορεί να χρησιμοποιήσει τις ασκήσεις ως επανάληψη της ύλης που έχει ήδη διδάξει. Σε κάθε περίπτωση υπολογίζεται ότι σε μία διδακτική ώρα μπορούν να καλυφθούν τουλάχιστον δύο γλωσσικές παρατηρήσεις με τις αντίστοιχες ασκήσεις, πιθανότατα και τρεις.

Ακολουθεί πλήρης κατάλογος των γλωσσικών παρατηρήσεων που έχουν περιληφθεί στο λογισμικό:

#### **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 (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 (παράγωγα και σύνθετα)
- Ενεστώτας και Παρατατικός ρημάτων α' συζυγίας (ενεργητική φωνή)

### **3η φάση διδασκαλίας. Τέχνη**

Οι διδακτικοί στόχοι που εξυπηρετούνται είναι οι ακόλουθοι:

-να γνωρίσουν οι μαθητές δείγματα της αρχαίας ελληνικής και ευρωπαϊκής τέχνης (ΠΣ, σσ. 114-115)

-να εξοικειωθούν με την διαθεματική προσέγγιση στην διδασκαλία της αρχαίας ελληνικής γραμματείας με την ιστορία, την τέχνη, την αρχαιολογία κ.ά. (ΠΣ, σσ. 114-115).

-να εξασκηθούν με την χρήση δικτύου και την αναζήτηση πληροφοριών βιβλιογραφικού περιεχομένου.

Οι μαθητές ξεκινούν την ενασχόλησή τους με το λογισμικό από το βιβλίο της βιβλιοθήκης που αφορά την τέχνη. Οι δραστηριότητες που μπορούν να αναπτυχθούν είναι οι ακόλουθες:

A. Οι μαθητές, μετά από την καθοδήγηση του διδάσκοντα, βλέπουν κάθε έργο τέχνης, μουσειακό εύρημα ή φωτογραφία από αρχαιολογικό και άλλο χώρο μέσα από την βιβλιοθήκη του λογισμικού.

B. Συζητούν τη αξία του ως έργου τέχνης

Γ. Το συνδέουν με απόσπασμα (ή αποσπάσματα) από το κείμενο της αρχαίας ελληνικής γραμματείας που μελετούν.

Δ. Αναζητούν στο διαδίκτυο εικαστικό υλικό σχετικό με το θέμα, όπου υπάρχουν διασυνδέσεις.

Ε. Προσθέτουν εικαστικό υλικό στις ήδη υπάρχουσες ενότητες-επεισόδια ή δημιουργούν τις δικές τους ενότητες.

ΣΤ. Συγγράφουν τα δικά τους κείμενα που συνοδεύουν το εικαστικό υλικό.

Οι παραπάνω δραστηριότητες μπορούν να πραγματοποιηθούν οποιαδήποτε στιγμή κατά την διάρκεια του σχολικού έτους, με την προϋπόθεση ότι οι μαθητές έχουν μελετήσει τα αποσπάσματα με τα οποία συνδέεται το εικαστικό υλικό. Εναλλακτικά, μπορούν να δουν όλο το υλικό μαζί στο τέλος της σχολικής χρονιάς, όταν η αντιστοίχιση με τα αρχαιοελληνικά αποσπάσματα μπορεί να πάρει και την μορφή επανάληψης του περιεχομένου όλου του βιβλίου.

Οι δραστηριότητες αυτές μπορούν να πραγματοποιηθούν μέσα στο πλαίσιο του μαθήματος της ιστορίας της Α' Γυμνασίου, όπου οι μαθητές διδάσκονται αρχαία ελληνική ιστορία έως και την κλασική περίοδο, και στο ΠΣ περιλαμβάνονται ειδικές ενότητες που αφορούν την τέχνη.

Σε όποιο σημείο υπάρχει σύνδεση με το διαδίκτυο, οι μαθητές θα μπορούν να την ενεργοποιήσουν για να αντλήσουν από εκεί πρόσθετο υλικό. Με βάση αυτό το υλικό ή και άλλο που συλλέγουν οι ίδιοι από δικές τους πηγές, μπορούν να δημιουργήσουν τις δικές τους ενότητες μέσα στο λογισμικό.

### **4η φάση διδασκαλίας. Διάφορα θέματα**

Στην συνέχεια ακολουθεί ένας ενδεικτικός πίνακας με θέματα που μπορεί να καλυφθούν μέσα στην εφαρμογή. Οι δραστηριότητες που μπορούν να λάβουν χώρα κατά την διάρκεια μιας διδακτικής ώρας είναι παρόμοιες με αυτές που περιγράφονται στην φάση 3 αυτού του σεναρίου.

Οι διδακτικοί στόχοι που εξυπηρετούνται είναι οι ακόλουθοι:

-να εξοικειωθούν οι μαθητές με τις αρχαίες ελληνικές διαλέκτους

Για το σκοπό αυτό, οι μαθητές μπορούν να επισκεφτούν το χάρτη των διαλέκτων από το αντίστοιχο βιβλίο της Βιβλιοθήκης. Η επίσκεψη σε αυτόν τον χάρτη μπορεί να γίνει και στο πλαίσιο του μαθήματος της ιστορίας της Α' Γυμνασίου, όταν οι μαθητές διδάσκονται την «Διαμόρφωση των φυλετικών κοινοτήτων» (ΠΣ, σελ. 188).

-να γνωρίσουν οι μαθητές την γεωγραφία του αρχαίου ελληνικού κόσμου και να την συγκρίνουν με τον σύγχρονο

Κάθε φορά που οι μαθητές διδάσκονται μια ενότητα στο μάθημα της γεωγραφίας, μπορούν να επισκέπτονται τους χάρτες που είναι συγκεντρωμένοι. Η ενασχόληση αυτή καταλαμβάνει μέρος μόνο μιας διδακτικής ώρας.

-να γνωρίσουν οι μαθητές τον αρχαιολογικό χώρο των Μυκηνών, μέσα από τα σχετικά κείμενα και το οπτικό υλικό που θα βρουν συγκεντρωμένο στην Βιβλιοθήκη αλλά και μέσω του εικονικού μουσείου, στο οποίο μπορούν να μελετήσουν ορισμένα από τα σημαντικότερα μυκηναϊκά έργα τέχνης από διάφορες περιοχές της Ελλάδας.

Το ίδιο υλικό μπορεί να ενταχθεί στην διδασκαλία της Ιστορίας της Α' Γυμνασίου, στην ενότητα «Ο μυκηναϊκός πολιτισμός» (ΠΣ, σελ. 187)

-να γνωρίσουν οι μαθητές βασικές πτυχές της κοινωνικής οργάνωσης, της οικονομίας και της θρησκείας, όπως αυτές περιγράφονται στα ομηρικά έπη. Η γνώση αυτή δεν αποτελεί συγκεκριμένη θεματική περιοχή του λογισμικού, μπορεί όμως να αποκτηθεί με συνολική θεώρηση των αποσπασμάτων που έχουν διδαχθεί και πάντα με την καθοδήγηση και τις υποδείξεις του διδάσκοντα. Υπό αυτό το πρίσμα το πρόγραμμα θα μπορούσε να ενταχθεί επικουρικά στο μάθημα της Ιστορίας της Α' Γυμνασίου, στην ενότητα «Ο κόσμος των ομηρικών επών» (ΠΣ, σελ. 188)

#### **2.4.3 Σενάρια ένταξης του λογισμικού στις τρεις τάξεις του Γυμνασίου και διδακτικοί στόχοι που εξυπηρετούνται**

##### **1ο σενάριο ένταξης λογισμικού στην Α' Γυμνασίου για το γνωστικό αντικείμενο των αρχαίων ελληνικών (Ομηρικά Έπη)**

Όπως έχει ήδη λεχθεί, το σενάριο αυτό βασίζεται στην κειμενοκεντρική διδασκαλία κατά ενότητες-επεισόδια. Τα επιμέρους βήματα σε κάθε ενότητα και οι στόχοι που εξυπηρετούν το καθένα από αυτά έχουν ήδη περιγραφεί. Στην συνέχεια, γίνεται αναφορά στους ειδικότερους στόχους που εξυπηρετεί κάθε ενότητα του προγράμματος. Το λογισμικό που αναπτύχθηκε καλύπτει συνολικά τέσσερα αποσπάσματα (ενότητες-επεισόδια), δύο για την Οδύσεια και δύο για την Ιλιάδα. Σε αυτά προστίθενται μία εικονική αναπαράσταση των περιπλανήσεων του Οδυσσέα και ένα εικονικό μουσείο με εκθέματα από τον μυκηναϊκό κόσμο. Με βάση το πρώτο σενάριο που βασίζεται στις ενότητες-επεισόδια, κάθε ενότητα ολοκληρώνεται σε τουλάχιστον πέντε διδακτικές ώρες. Κατά συνέπεια, το λογισμικό καλύπτει κατά προσέγγιση είκοσι πέντε διδακτικές ώρες. Σε αυτές μπορούν να προστεθούν ώρες για προσθήκη υλικού στο λογισμικό.

##### **1η φάση διδασκαλίας**

Ο διδακτικός στόχος που εξυπηρετείται είναι ο ακόλουθος:

-να γνωρίσουν οι μαθητές τον Όμηρο ως ποιητή, την εποχή που έζησε, το έργο και την γλώσσα του.



Ο διδάσκων μπορεί να ξεκινήσει την ενασχόληση με τον Όμηρο επιλέγοντας από το λογισμικό την εισαγωγική ενότητα και διαβάζοντας με τους μαθητές τις λεπτομέρειες για την ζωή, την γλώσσα και το έργο του.

-να κατανοήσουν οι μαθητές την ένταξη της Ιλιάδας και της Οδύσσειας σε ένα συγκεκριμένο λογοτεχνικό είδος που υπακούει σε κανόνες σύνθεσης και δομής και μάλιστα να συνειδητοποιήσουν ότι πρόκειται για τα κορυφαία δημιουργήματα της επικής δημιουργίας. Υπό αυτό το πρίσμα μπορεί ο διδάσκων να παρουσιάσει την ενότητα της εισαγωγής την σχετική με το έπος και το ομηρικό ζήτημα.

### 2η-5η φάση διδασκαλίας

Οι διδακτικοί στόχοι που έχουν τεθεί και εξυπηρετούνται από το υπάρχον λογισμικό είναι οι ακόλουθοι:

-να κατανοήσουν οι μαθητές την δομή των επών και να εξετάσουν τον λειτουργικό ρόλο των προοιμίων μέσω της μελέτης των δύο ενότητων «Το προοίμιο της Οδύσσειας» και «Το προοίμιο της Ιλιάδας».

-να γνωρίσουν και να κατανοήσουν την αφηγηματική τεχνική του Ομήρου από την άποψη της τάξης και της διάρκειας, όπως διαφαίνεται από το προοίμιο της Οδύσσειας (ΠΣ σ.115). Τα επιμέρους κείμενα που πλαισιώνουν την ενότητα δίνουν μία σαφή εικόνα της αφήγησης που ξεκινά *in medias res* και της έννοιας του ποιητικού παρελθόντος και του ποιητικού παρόντος.

-να διαπιστώσουν ότι στην Οδύσεια λειτουργεί το σχήμα *ύβρις – νέμεσις – τίσις*. (ΠΣ σ.115) Ήδη στο προοίμιο της Οδύσσειας γίνεται λόγος για την υβριστική συμπεριφορά των συντρόφων που τους οδήγησε στον θάνατο. Ταυτόχρονα, μαθητές εισάγονται στην θεολογία των ομηρικών επών (ΠΣ σ.115): οι θεοί ρυθμίζουν τα ανθρώπινα, αλλά οι άνθρωποι δεν είναι άμοιροι ευθυνών, υφίστανται την τιμωρία των θεών, όταν ξεπερνούν τα όρια (οι σύντροφοι χάθηκαν από δική τους ανοησία).

-να διευρύνουν τις γενικές γνώσεις τους για την μυθολογία (αρχαιογνωστικός σκοπός) (ΠΣ σ.115). Σε όλες τις ενότητες υπάρχουν κείμενα και εικαστικό υλικό σχετικά με μυθολογικά πρόσωπα, συνήθως προσβάσιμα μέσω των θερμών λέξεων των εισαγωγικών κειμένων.

-να χαρούν το παραμυθικό ταξίδι του νόστου (ΠΣ σ.115). Οι μαθητές έχουν την δυνατότητα να περιπλανηθούν εικονικά στην Μεσόγειο ακολουθώντας τα βήματα του Οδυσσέα και να απολαύσουν το κείμενο ιδωμένο ως ελκυστικό παραμύθι. Ταυτόχρονα, μπορούν να κατανοήσουν σφαιρικά τον μύθο, να τοποθετήσουν τα γεγονότα στον χρονικό τους άξονα (προγενέστερο – μεταγενέστερο) και κατ' επέκταση να αντιληφθούν την δομή της Οδύσσειας (αναδρομές, εγκιβωτισμοί κλπ.) (ΠΣ σ.115)

-να γνωρίσουν στοιχεία από τον πολιτισμό της Οδύσσειας, όπως τις αντιλήψεις της εποχής για τον Κάτω Κόσμο και την μεταθανάτια τύχη των ψυχών. (ΠΣ σ.115)

Στην ενότητα «Ο Οδυσσέας στο νησί της Κίρκης» υπάρχει πρόσθετο υλικό (κείμενα και εικόνες) που θα βοηθήσει τον διδάσκοντα να εισαγάγει τους μαθητές στο θέμα αλλά και να προετοιμάσει την διδασκαλία της ραψωδίας λ (Νέκυια). Ταυτόχρονα, με την διδασκαλία του επεισοδίου οι μαθητές θα αντιληφθούν πώς η δράση μεταφέρεται από τον Ουρανό στην Γη και από την Γη στον Άδη. (ΠΣ σ. 115).

-να κατανοήσουν οι μαθητές πώς ο ποιητής μεταπλάθει τον τρωικό μύθο σε επικό ποίημα με κέντρο και αφηγηρία την οργή του Αχιλλέα (ΠΣ σ. 116). Στην ενότητα «Το προοίμιο της Ιλιάδας» οι μαθητές έχουν την δυνατότητα να παρακολουθήσουν την εξέλιξη των γεγονότων που προηγήθηκαν της *μήνιδος* και να προσανατολιστούν χρονικά ως προς την αρχή του έπους σε σχέση με τα γεγονότα του πολέμου.

-να επισημάνουν οι μαθητές επιβιώσεις των επών στην λογοτεχνία (ΠΣ σ.115). Για παράδειγμα στην ενότητα «Η Ελένη στα τείχη της Τροίας» δίνονται μέσω των θερμών λέξεων του εισαγωγικού κειμένου δύο παράλληλα κείμενα, ένα απόσπασμα από την «Ελένη» του Ευριπίδη και το ποίημα «Ελένη» του Γιώργου Σεφέρη. Μέσω των παραλλήλων κειμένων οι μαθητές μπορούν να εξετάσουν τον μύθο της Ελένης και τον τρόπο που αυτός αποτέλεσε πηγή έμπνευσης για αρχαίους αλλά και σύγχρονους συγγραφείς. Περισσότερα παράλληλα κείμενα έχουν σταχυολογηθεί στο αντίστοιχο βιβλίο της Βιβλιοθήκης του προγράμματος, στο

οποίο μπορεί ο διδάσκων να παραπέμψει τους μαθητές για εμβριθέστερη μελέτη. Το ίδιο υλικό είναι δυνατό να αξιοποιηθεί και στο πλαίσιο του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας της Α' Γυμνασίου.

### **6η φάση διδασκαλίας**

Δημιουργία ενοτήτων-επεισοδίων από τους μαθητές και προσθήκη τους στο λογισμικό

## **2ο σενάριο ένταξης λογισμικού στην Α' Γυμνασίου για το γνωστικό αντικείμενο των αρχαίων ελληνικών (Ομηρικά Έπη)**

### **1η φάση της διδασκαλίας**

Στο υπάρχον λογισμικό των Ομηρικών Επών έχουν περιληφθεί μια σειρά από λογοτεχνικά κείμενα (δημοτικά τραγούδια, ποιήματα, δοκίμια κ.ά.), τα οποία μπορούν οι διδάσκοντες να προσεγγίσουν είτε μέσα από τις ενότητες-επεισόδια (βλέπε σενάριο 1) είτε μέσα από την βιβλιοθήκη, όταν θα έχουν διδάξει τα αντίστοιχα αρχαιοελληνικά αποσπάσματα.

### **2η φάση διδασκαλίας**

Βλέπε γενικές οδηγίες για το 2ο σενάριο, 2η φάση διδασκαλίας

### **3η φάση διδασκαλίας**

Το εικαστικό υλικό που έχει περιληφθεί στα Ομηρικά Έπη, παρέχει στους μαθητές την δυνατότητα να γνωρίσουν δείγματα της αρχαίας ελληνικής τέχνης. Από το λογισμικό των Ομηρικών Επών ο διδάσκων μπορεί να αντλήσει υλικό για παρουσίαση στο πλαίσιο του μαθήματος της ιστορίας της Α' Γυμνασίου, στις ενότητες που αφορούν την τέχνη και τον μυκηναϊκό πολιτισμό.

### 3. Πλοήγηση στο λογισμικό των Ομηρικών Επών

---

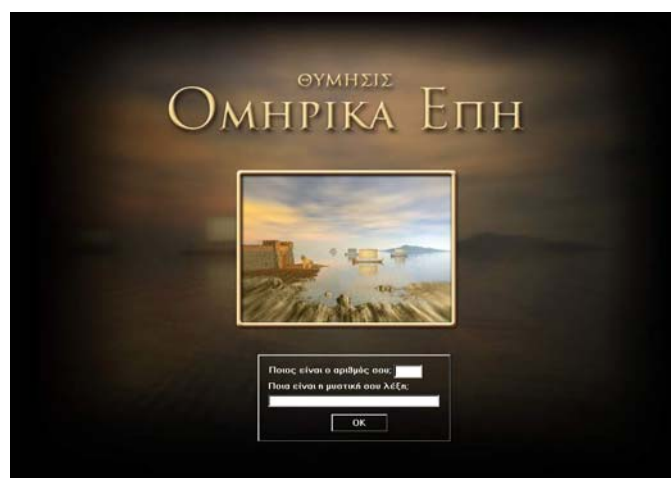
#### 3.1 Εισαγωγή στο λογισμικό

Το πρόγραμμα «Ομηρικά Έπη» αρχίζει με τα στοιχεία ταυτότητας του λογισμικού.



**Εικόνα 1: Εισαγωγική σελίδα του λογισμικού**

Πατώντας με το ποντίκι στο σημείο της οθόνη που ο κέρσορας γίνεται χεράκι, ανοίγει το μικρό παράθυρο στο οποίο σας ζητείται να συμπληρώσετε αριθμό και μυστική λέξη (δεν πρέπει να σας διαφεύγει ότι η μυστική λέξη δεν πρέπει να έχει τόνο). Το πρόγραμμα θα κρατά στοιχεία για την επίδοσή σας στις ασκήσεις.



**Εικόνα 2: Εισαγωγή αριθμού και μυστικής λέξης**

Στην συνέχεια, μεταφέρεστε στην πρώτη σελίδα του λογισμικού.



**Εικόνα 3: Πρώτη σελίδα του λογισμικού**

Με πάτημα του εικονιδίου **i** θα λάβετε πληροφορίες για τους δημιουργούς του λογισμικού. Από την ίδια σελίδα έχετε τις ακόλουθες επιλογές ως προς τις ενότητες:

- Εισαγωγική ενότητα του λογισμικού
- Οδύσσεια
- Ιλιάδα
- Βιβλιοθήκη
- Βιβλιοθήκη του χρήστη

Φέρνοντας το ποντίκι στο κάτω μέρος της οθόνης, εμφανίζεται η μόνιμη μπάρα του λογισμικού με τις ακόλουθες επιλογές:



Έξοδος: η εφαρμογή κλείνει με την ενεργοποίηση αυτού του εικονιδίου

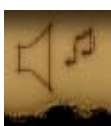


Οδηγίες: σας παρέχει γραπτές οδηγίες σε κάθε οθόνη του λογισμικού. Υπάρχει η δυνατότητα μετακίνησης του παραθύρου που εμφανίζεται στην οθόνη.

Σε κάθε οθόνη απενεργοποιούνται τα εικονίδια στα οποία δεν υπάρχει παραπομπή.



Εκφώνηση: το εικονίδιο αυτό είναι ενεργοποιημένο σε κάθε οθόνη που εκφωνούνται κείμενα (παράλληλα, εισαγωγικά)



Ένταση ήχου: ρυθμίζετε την ένταση του ήχου



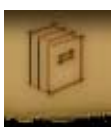
Κείμενα: οδηγεί στα παράλληλα κείμενα κάθε ενότητας-επεισοδίου



Γλωσσικές παρατηρήσεις: οδηγεί στις γραμματικοσυντακτικές και λεξιλογικές παρατηρήσεις κάθε ενότητας-επεισοδίου



Λεξικό: οδηγεί στο παράθυρο του Λεξικού



Βιβλιοθήκη: οδηγεί στην πρώτη οθόνη της βιβλιοθήκης του λογισμικού



Εκτύπωση: επιτρέπει την εκτύπωση της οθόνης. Αν στην οθόνη υπάρχει και κείμενο και φωτογραφία, παρέχει την δυνατότητα επιλογής του είδους της εκτύπωσης. Το ίδιο εικονίδιο εμφανίζεται στις μεγεθυμένες φωτογραφίες.



Περιεχόμενα: οδηγεί σε κατάλογο περιεχομένων των γλωσσικών παρατηρήσεων και ασκήσεων κάθε ενότητας-επεισοδίου ή στον κατάλογο περιεχομένων κάθε βιβλίου της βιβλιοθήκης.



Επιστροφή: οδηγεί σε ένα επίπεδο πίσω από αυτό που βρίσκεστε

### 3.2 Εισαγωγική ενότητα του λογισμικού



**Εικόνα 4: Σελίδα της εισαγωγικής ενότητας του λογισμικού**

Οι δυνατότητες που έχετε από αυτή την σελίδα είναι οι ακόλουθες:

- Η ζωή και το έργο του Ομήρου
- Η επική ποίηση
- Το ομηρικό ζήτημα

Το εικονίδιο της προτομής του Ομήρου σας οδηγεί σε ένα κείμενο με βιογραφικά στοιχεία για την ζωή, το έργο και την γλώσσα του ποιητή. Με ενεργοποίηση των μπλε λέξεων σε όλο το κείμενο, εμφανίζεται εικονογραφικό υλικό στο δεξί μέρος της σελίδας. Οι φωτογραφίες και οι άτλαντες μπορούν να μεγεθυνθούν με πάτημα επάνω τους και να εκτυπωθούν. Με πάτημα επάνω στην μεγεθυμένη εικόνα, αυτή ξαναγυρίζει στο αρχικό της μέγεθος.

Η επιλογή **Η ΕΠΙΚΗ ΠΟΙΗΣΗ** θα σας οδηγήσει σε ένα κείμενο με πληροφορίες για το λογοτεχνικό είδος στο οποίο εντάσσονται η Οδύσσεια και η Ιλιάδα και για το μέτρο της επικής ποίησης, τον δακτυλικό εξάμετρο. Αν πατήσετε πάνω στους στίχους που παρατίθενται θα τους ακούσετε σε έμμετρη απαγγελία. (ομοίως, αν επιλέξετε το εικονίδιο της εκφώνησης από την μόνιμη μπάρα του προγράμματος.) Πρόσβαση στα κείμενα αυτά έχετε και μέσα από το βιβλίο της ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑΣ του λογισμικού.

Η επιλογή **ΤΟ ΟΜΗΡΙΚΟ ΖΗΤΗΜΑ** θα σας μεταφέρει σε ένα κείμενο με πληροφορίες για τις φιλολογικές συζητήσεις που έχουν εγείρει τα ομηρικά έπη.



### 3.3 Οδύσσεια



**Εικόνα 5: Οθόνη Οδύσσειας**

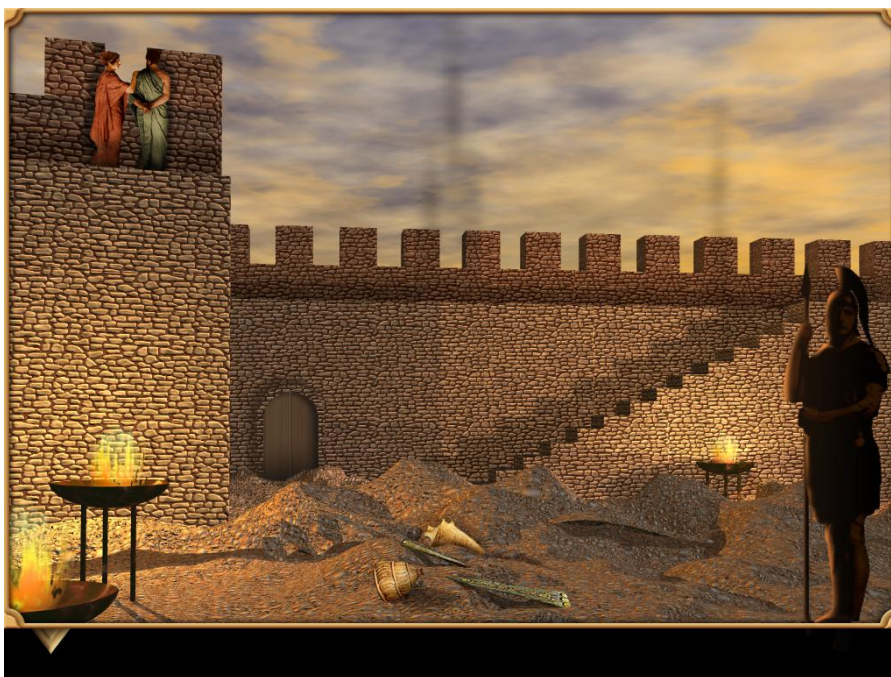
Όταν από την πρώτη σελίδα του λογισμικού επιλέξετε την ΟΔΥΣΣΕΙΑ θα μεταφερθείτε στην επόμενη σελίδα, από την οποία μπορείτε να επιλέξετε ένα από τα τρία επεισόδια που είναι αφιερωμένα στην Οδύσσεια. Τα σημεία εισόδου σε κάθε επεισόδιο είναι ενσωματωμένα στον οθόνη. Θα τα ανακαλύψετε διατρέχοντάς την με τον δρομέα. Όταν φέρετε το ποντίκι επάνω στο καθένα από τα σημεία αυτά, θα διαβάσετε πού σας παραπέμπει το καθένα. Οι επιμέρους ενότητες – επεισόδια της Οδύσσειας είναι τα εξής:

- ΟΙ ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ
- ΤΟ ΠΡΟΟΙΜΙΟ ΤΗΣ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ
- Ο ΟΔΥΣΣΕΑΣ ΣΤΟ ΝΗΣΙ ΤΗΣ ΚΙΡΚΗΣ.

Στην ίδια οθόνη υπάρχουν δύο εικονίδια που οδηγούν στα εισαγωγικά και παράλληλα κείμενα που έχετε εισαγάγει οι ίδιοι ως χρήστες της βάσης του λογισμικού.

Αν επιλέξετε το επεισόδιο ΟΙ ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ, παρακολουθείτε μία αναπαράσταση του ταξιδιού του Οδυσσέα από την Τροία ως την Ιθάκη σε κινούμενα σχέδια. Για την πλοήγηση στα άλλα δύο επεισόδια (ΤΟ ΠΡΟΟΙΜΙΟ ΤΗΣ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ και Ο ΟΔΥΣΣΕΑΣ ΣΤΟ ΝΗΣΙ ΤΗΣ ΚΙΡΚΗΣ βλέπε παράγραφο 4. Επεισόδια)

### 3.4 Ιλιάδα



Εικόνα 6: Οθόνη Ιλιάδας

Όταν από την πρώτη σελίδα του λογισμικού επιλέξετε την ΙΛΙΑΔΑ θα μεταφερθείτε στην επόμενη σελίδα, από την οποία μπορείτε να επιλέξετε ένα από τα τρία επεισόδια που είναι αφιερωμένα στην Ιλιάδα. Τα σημεία εισόδου σε κάθε επεισόδιο είναι ενσωματωμένα στον οθόνη. Θα τα ανακαλύψετε διατρέχοντάς την με τον δρομέα. Όταν φέρετε το ποντίκι επάνω στο καθένα από τα σημεία αυτά, θα διαβάσετε πού σας παραπέμπει το καθένα. Οι επιμέρους ενότητες – επεισόδια της Ιλιάδας είναι τα εξής:

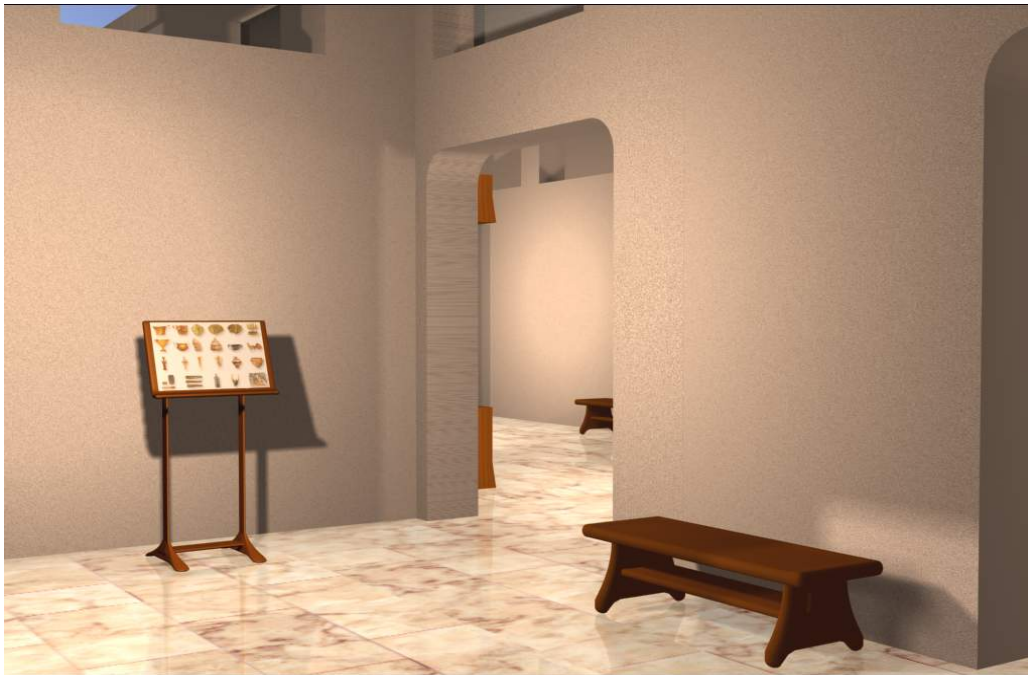
- Ο ΜΥΚΗΝΑΪΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ
- ΤΟ ΠΡΟΙΜΙΟ ΤΗΣ ΙΛΙΑΔΑΣ
- Η ΕΛΕΝΗ ΣΤΑ ΤΕΙΧΗ ΤΗΣ ΤΡΟΙΑΣ

Στην ίδια οθόνη υπάρχουν δύο εικονίδια που οδηγούν στα εισαγωγικά και παράλληλα κείμενα που έχετε εισαγάγει οι ίδιοι ως χρήστες της βάσης του λογισμικού.

Αν επιλέξετε το επεισόδιο Ο ΜΗΚΗΝΑΪΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ, θα μεταφερθείτε σε ένα εικονικό μουσείο με εκθέματα του μυκηναϊκού πολιτισμού από διάφορες περιοχές της Ελλάδας.

Με την είσοδό σας στο μουσείο μπορείτε να επιλέξετε τον πίνακα με τις μικρογραφίες των εκθεμάτων και μέσω αυτού να εξετάσετε σε μεγεθυμένη φωτογραφία το έκθεμα που σας ενδιαφέρει. Διαφορετικά μπορείτε να περιηγηθείτε στις αίθουσες του μουσείου, όπως σας κατευθύνουν τα βέλη που εμφανίζονται σε διάφορα σημεία, καθώς διατρέχετε με τον δρομέα την οθόνη. Αν τοποθετήσετε τον δρομέα πάνω σε ένα από τα εκθέματα, αυτός παίρνει την μορφή μεγεθυντικού φακού. Αν επιλέξετε το έκθεμα, μπορείτε να το δείτε σε μεγεθυμένη φωτογραφία και να διαβάσετε τις πληροφορίες που το συνοδεύουν.





**Εικόνα 7: Η πρώτη αίθουσα του Μουσείου**



**Εικόνα 8: Μία από τις αίθουσες του Μουσείου**

### 3.5 Επεισόδια (Το προοίμιο της Οδύσσειας, Ο Οδυσσεύς στο νησί Κίρκης, Το προοίμιο της Ιλιάδας, Η Ελένη στα τείχη της Τροίας)

Με την επιλογή ενός επεισοδίου μεταφέρεστε σε ένα εισαγωγικό κείμενο το οποίο, με την ενεργοποίηση του εικονιδίου της ΕΚΦΩΝΗΣΗΣ από την μόνιμη μπάρα του προγράμματος εκφωνείται και μπορεί να διαβαστεί στο αριστερό μέρος της οθόνης. Παράλληλα, στο δεξί μέρος της οθόνης εναλλάσσονται εικόνες. Η εκφώνηση μπορεί να σταματήσει οποιαδήποτε στιγμή με πάτημα επάνω στο ίδιο εικονίδιο. Το κείμενο διαβάζεται με πάτημα επάνω στα βελάκια στο κέντρο της οθόνης. Με το κείμενο διασυνδέεται όλο το εικαστικό, λογοτεχνικό και άλλο υλικό που σχετίζεται με κάθε επεισόδιο που αναπτύσσεται.

**ΤΟ ΠΡΟΟΙΜΙΟ ΤΗΣ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ**

ζωή αλλά και των συντρόφων του και έχει καημό γι' αυτούς. Τους έχασε, μας πληροφορεί ο ποιητής, γιατί έφαγαν οι ανόητοι τα βόδια του Ηλίου. Ο ίδιος, όμως, είναι ζωντανός, μόνο που το ταξίδι του για την πατρίδα έχει διακοπεί, γιατί τον κρατά στο παλάτι της η Καλυψώ. Μα θα γυρίσει, με κόπους πολλούς, αλλά θα αντικρύσει κάποτε το νησί του και τους δικούς του. Και έτσι ο Όμηρος με ένα παιχνίδι ανάμεσα στο παρόν το παρελθόν και το μέλλον πλέκει το προοίμιο, δηλαδή τον πρόλογο, την εισαγωγή της Οδύσσειας. Έναν πρόλογο που στόχο έχει να μας εισάγει στο θέμα του έργου και να μας συστήσει τον ήρωά του.

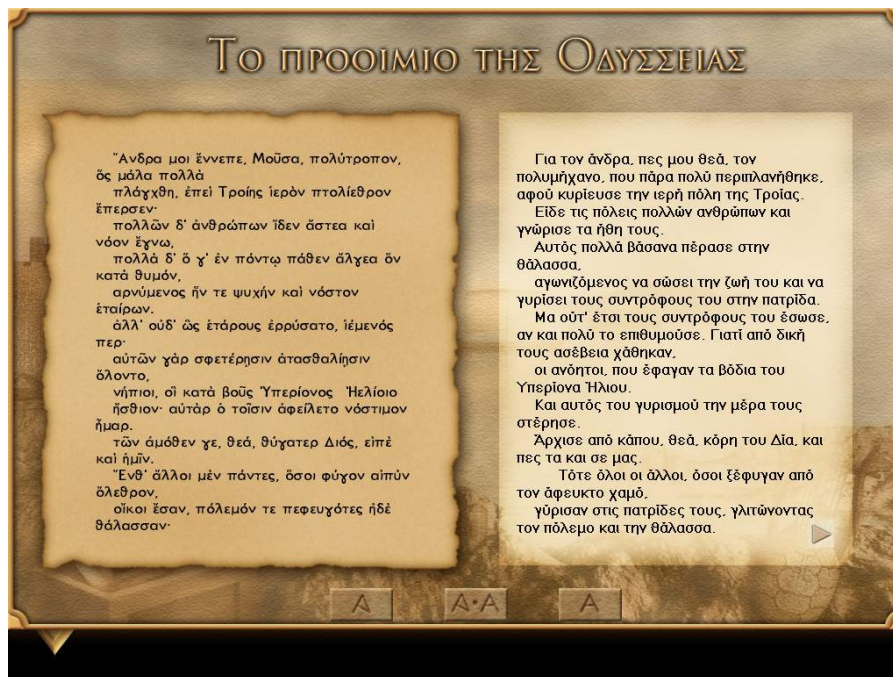
Η Πηνελόπη παρμένα είκοσι ολόκληρα χρόνια τον Οδυσσεύ. Στην αγγειογραφία σπάει και πάλι την μαρμαρένη σφραγίδα της με τον σκοπό ήρπει το σείβιο του Διόσκου, ενώ ο γιος της, ο Τηλέμαχος την κρατάει στεφανωτός. (Συμβολήμορφος σκύφος του 440 π.Χ. περίπου, Ολλανδία, Μουσείο Ουάσιου)

Εικόνα 9: Εισαγωγικό κείμενο του επεισοδίου

Αν πατήσετε με το ποντίκι επάνω σε κάθε μια από τις μπλε λέξεις του κειμένου, θα εμφανιστεί στο δεξί μέρος της οθόνης η εικόνα/ες ή/και κείμενο που αντιστοιχεί. Αν πατήσετε επάνω στις εικόνες, μπορείτε να τις μεγεθύνετε. Όπου το πρόσθετο υλικό επεκτείνεται σε περισσότερες από μία σελίδες, η μετάβαση γίνεται με πάτημα επάνω στο εικονίδιο που εμφανίζεται. Οι πράσινες λέξεις οδηγούν σε σελίδες στο διαδίκτυο που περιέχουν σχετική πληροφορία.

#### 3.5.1 Πρωτότυπο κείμενο και νεοελληνική απόδοση

Ενεργοποιώντας το εικονίδιο των ΚΕΙΜΕΝΩΝ από την μόνιμη μπάρα του λογισμικού μεταφέρεστε στην οθόνη των παραλλήλων και στοιχισμένων κειμένων. Αν τα κείμενα εκτείνονται σε περισσότερες από μία σελίδες η μετάβαση σε αυτές γίνεται με τα εικονίδια που εμφανίζονται δεξιά και αριστερά των πλαισίων των κειμένων. Οι κόκκινες λέξεις και στα δύο κείμενα δίνουν μια άμεση εικόνα της γλωσσικής αντιστοιχίας που υπάρχει ανάμεσα στα δύο κείμενα, τονίζοντας και οπτικά την συγγένεια της ΑΕ και ΝΕ.



**Εικόνα 10: Σελίδα πρωτότυπου κειμένου και νεοελληνικής απόδοσης**

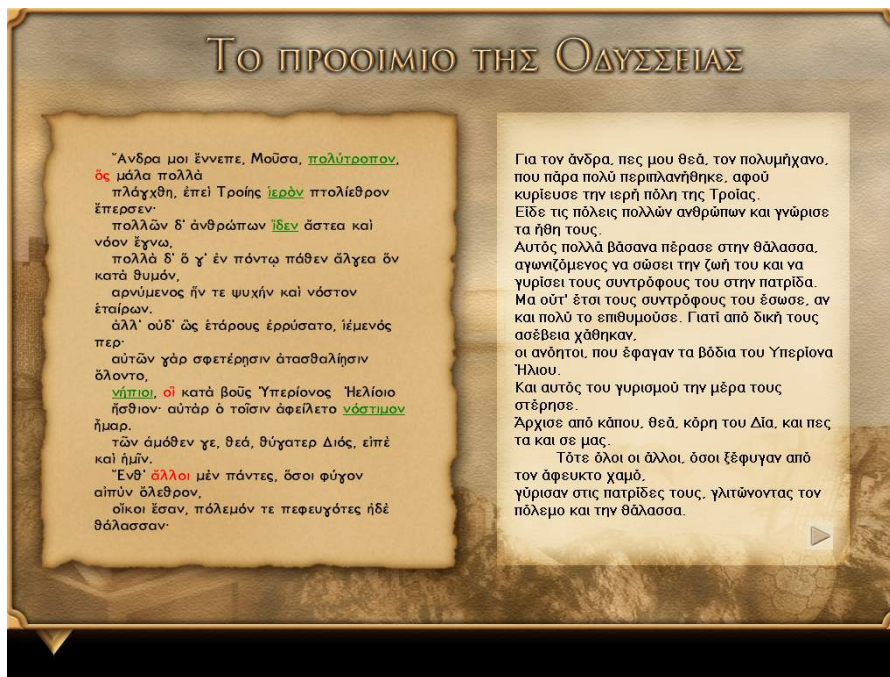
Ενεργοποιώντας το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού πάνω σε κάθε λέξη του ΑΕ κειμένου θα λάβετε πληροφορίες για την γραμματική αναγνώριση κάθε λέξης. Χρησιμοποιώντας το δεξί πλήκτρο του ποντικιού αποκτάτε την δυνατότητα παραλληλοποίησης των κειμένων της ΑΕ και ΝΕ. Πατώντας το δεξί πλήκτρο του ποντικιού επάνω σε οποιαδήποτε πρόταση των δύο κειμένων αλλάζει το χρώμα της πρότασης αυτής, καθώς και της αντίστοιχης στην άλλη μορφή της γλώσσας και οι δύο προτάσεις εκφωνούνται ταυτόχρονα. Με την ενεργοποίηση του εικονιδίου της ΕΚΦΩΝΗΣΗΣ, μπορείτε να επιλέξετε αν θέλετε να ακούσετε την εκφώνηση του ΑΕ ή ΝΕ κειμένου, αλλά και την εκφώνηση των δύο κειμένων παράλληλα.

Τα τρία μικρά εικονίδια στο κάτω κεντρικό σημείο της οθόνης σας επιτρέπουν να 'κρύψετε' το ένα από τα δύο παράλληλα κείμενα ή, αν στην οθόνη έχετε ένα από τα δύο, με πάτημα του διπλού εικονιδίου, να επαναφέρετε και τα δύο κείμενα.

### 3.5.2 Γλωσσικές παρατηρήσεις και ασκήσεις

Επιλέγοντας τις ΓΛΩΣΣΙΚΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ από την μπάρα, μεταφέρεστε σε μια οθόνη παρόμοια με αυτή των παραλλήλων κειμένων. Εδώ κάποιες λέξεις είναι 'ενεργές' (υπογραμμισμένες και πράσινες: οδηγούν σε γραμματικές και συντακτικές παρατηρήσεις) και στα δύο κείμενα. Πατώντας επάνω τους εμφανίζεται πλαίσιο με την γλωσσική παρατήρηση. Το πλαίσιο αυτό μπορεί να μετακινείται σε κάθε σημείο της οθόνης (πατάτε με το ποντίκι επάνω του και το μετακινείτε κρατώντας το πατημένο) και να κλείσει πατώντας οπουδήποτε έξω από αυτό. Πατώντας επάνω στα βελάκια του πλαισίου, το κείμενο μέσα στο πλαίσιο μετακινείται.





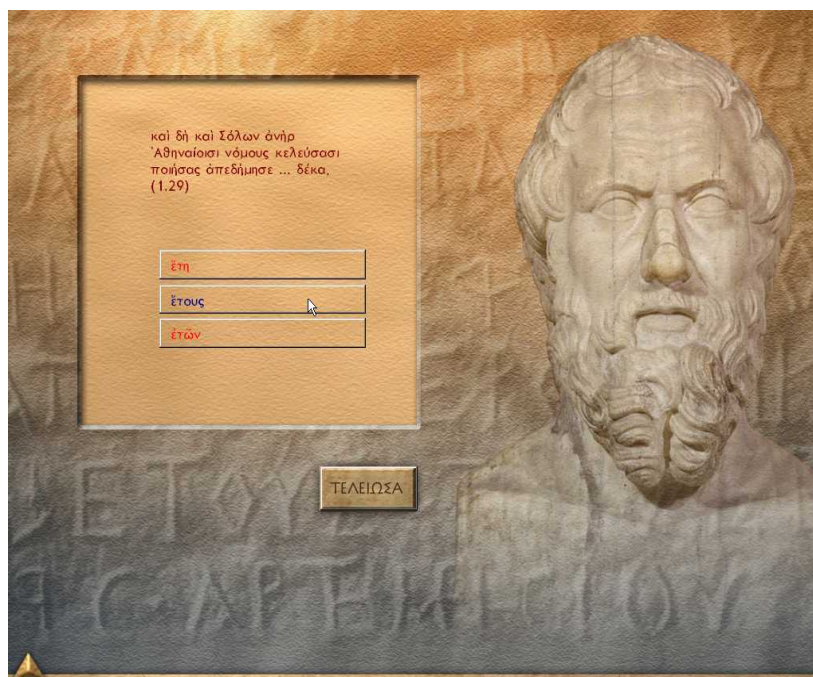
**Εικόνα 11: Σελίδα γλωσσικῶν παρατηρήσεων**

Ενεργοποιώντας τὸ εικονίδιο ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ μεταφέρεστε στὸν πίνακα περιεχομένων με ὅλες τὶς γλωσσικὲς παρατηρήσεις κάθε ἐνότητας καὶ τὶς ασκήσεις που τὶς συνοδεύουν. Εἶναι σημαντικό νὰ διαβάσετε πρῶτα τὶς γλωσσικὲς παρατηρήσεις καὶ μετὰ νὰ λύσετε τὶς ασκήσεις, καθὼς βρίσκονται σὲ ἀμεση σχέση μετὰξὺ τους. Ὄταν ἐπιλέξετε τὴν κατηγορία ἀσκήσεων που ἐπιθυμεῖτε, ἐμφανίζεται ἕνας πίνακας ἐπιλογῆς με ἀριθμοὺς που ἀντιστοιχοῦν σὲ ἀσκήσεις.

Οἱ ἐργονομίες τῶν ἀσκήσεων εἶναι ὁ ἀκόλουθος:

**Ἀσκήσεις πολλαπλῆς ἐπιλογῆς:** ἐπιλέγετε κάθε φορά τὴν λέξη ἢ φράση που συμπληρώνει σωστὰ τὴν πρόταση που ἐμφανίζεται. Για νὰ το κάνετε αὐτό, πατάτε με τὸ ποντίκι ἐπάνω στὴν κατάλληλη ἀπάντηση. Ἀν ἀλλάξετε γνώμη, πατάτε μιὰ ἄλλη ἀπάντηση. Ὄταν τελειώνετε, πατάτε τὸ κουμπὶ 'τελείωσα'. Ἀν κάνετε λάθος, ἔχετε μιὰ ἀκόμα εὐκαιρία νὰ λύσετε σωστὰ τὴν ἀσκηση.

**Ἀσκήσεις συμπλήρωσης κενοῦ:** συμπληρώνετε τὴν πρόταση με τὴν κατάλληλη λέξη. Για νὰ το κάνετε αὐτό, πατάτε ἐπάνω στὴν παύλα καὶ πληκτρολογεῖτε. Ὄταν τελειώνετε, πατάτε τὸ κουμπὶ 'τελείωσα'. Ἀν κάνετε λάθος, ἔχετε ἀκόμα μιὰ εὐκαιρία νὰ λύσετε σωστὰ τὴν ἀσκηση.



**Εικόνα 12: Σελίδα με άσκηση πολλαπλών επιλογών**

**Ακροστιχίδες:** διαλέγετε την καρτέλα που αντιστοιχεί στην γραμμή που θέλετε να συμπληρώσετε, πατώντας με το ποντίκι επάνω στην ετικέτα της. Η γραμμή αλλάζει χρώμα και η λέξη είναι έτοιμη να σχηματιστεί. Πληκτρολογείτε την σωστή απάντηση. Αν κάνετε λάθος, διαλέγετε πάλι την καρτέλα που αντιστοιχεί στην λέξη που θέλετε να συμπληρώσετε. Πατάτε με το ποντίκι επάνω στο γράμμα που θέλετε να διορθώσετε και πληκτρολογείτε την νέα απάντηση. Όταν τελειώσετε, πατάτε το κουμπί 'τελείωσα'.

Γενικά δίνεται η σωστή απάντηση μετά από δύο προσπάθειες. Για τις ασκήσεις που αφορούν αρχαία ελληνικά, αφού ολοκληρωθεί η επίλυση, δίνεται η μετάφραση του κειμένου. Κάθε στιγμή μπορείτε να ανατρέχετε στο λεξικό του λογισμικού. Όπου οι σωστές απαντήσεις είναι περισσότερες από μία, εμφανίζονται πατώντας επάνω στο κόκκινο σημάδι που εμφανίζεται στην οθόνη.

Μπορείτε να ελέγξετε την κάλυψη των ασκήσεων με τον ακόλουθο τρόπο: για όλες τις ασκήσεις κάθε κατηγορίας που έχετε επιλύσει με επιτυχία, ο αριθμός που αντιστοιχεί στον αρχικό πίνακα επιλογής έχει αλλάξει χρώμα. Εμφανίζονται επίσης και τα ακόλουθα εικονίδια:

**Τελείωσα:** πατώντας στο εικονίδιο αυτό αξιολογείται η προσπάθειά σας

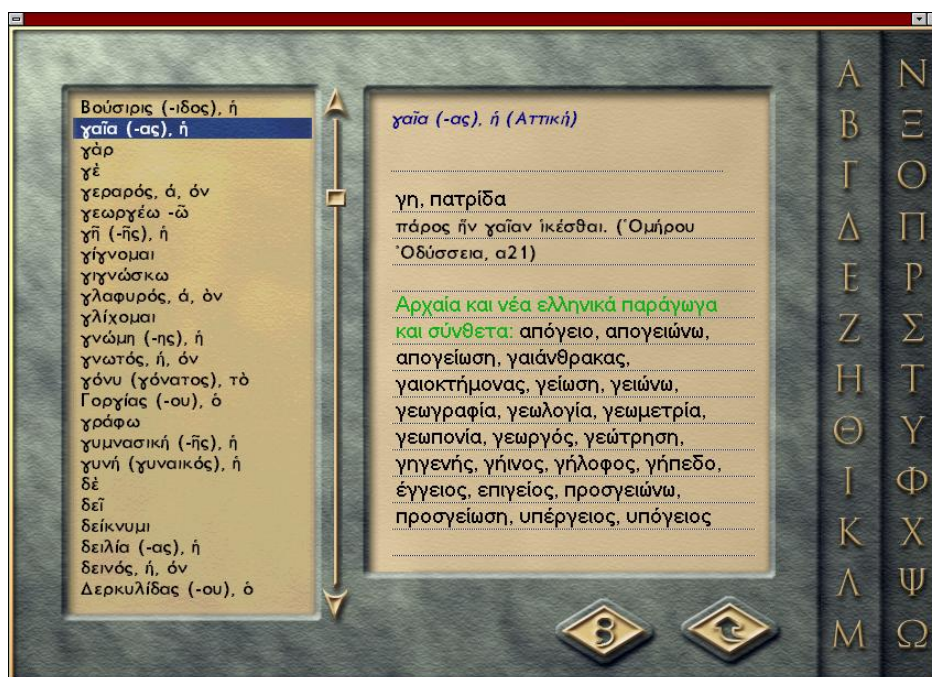
**Πάτησε εδώ για να συνεχίσεις:** αφού έχετε δει τις σωστές απαντήσεις, μπορείτε να πατήσετε επάνω στο εικονίδιο αυτό για να επιλύσετε την άσκηση.

Σε κάθε ενότητα υπάρχουν και δύο ανοιχτοί τύποι ασκήσεων, Οι ΑΣΚΗΣΕΙΣ ΜΑΣ, πολλαπλής επιλογής και συμπλήρωσης κενού. Για την επίλυσή τους ακολουθείτε διαδικασία παρόμοια με αυτήν που περιγράφηκε παραπάνω.

### 3.6 Λεξικό

Η επιλογή του ΛΕΞΙΚΟΥ σας επιτρέπει να μεταβείτε σε ένα λήμμα είτε με αλφαβητική αναζήτηση είτε με αναζήτηση σε κατάλογο λημμάτων. Η αναζήτηση γίνεται με βάση τον τύπο της αττικής διαλέκτου, θα βρείτε όμως και τον ιωνικό τύπο, όπου αυτός είναι διαφορετικός. Στο λεξικό των ΟΜΗΡΙΚΩΝ ΕΠΩΝ περιλαμβάνονται μόνο οι έννοιες-αποδόσεις του λήμματος που αντιστοιχούν στα κείμενα των επεισοδίων και στις ασκήσεις του λογισμικού. Γίνεται επίσης παραπομπή στο αρχαίο κείμενο για κάθε μια από τις έννοιες-αποδόσεις των λέξεων. Όπου η έννοια προκύπτει από το κείμενο-επεισόδιο, μπορείτε να δείτε ολόκληρο το κείμενο, πατώντας επάνω στους αριθμούς της παραπομπής που συμβολίζονται με μπλε χρώμα. Τέλος, για πολλά λήμματα περιλαμβάνεται και ένας αλφαβητικός κατάλογος με

αντιπροσωπευτικά αρχαία και νέα ελληνικά παράγωγα και σύνθετα. Η έξοδος από το λεξικό γίνεται πατώντας το εικονίδιο εξόδου.



Εικόνα 13: Το λεξικό του λογισμικού

### 3.7 Τα εισαγωγικά και παράλληλα κείμενα του χρήστη

Πατώντας επάνω στα αντίστοιχα εικονίδια της εικόνας 3, μεταβαίνετε στα εισαγωγικά και παράλληλα κείμενα του έχετε εισαγάγει οι ίδιοι ως χρήστες της βάσης δεδομένων του λογισμικού (παραγρ. 3.9) Εμφανίζεται ένας πίνακας περιεχομένων, από τον οποίο μπορείτε να κάνετε επιλογή του τίτλου του εισαγωγικού κειμένου ή της παράλληλης αντιστοίχισης που θέλετε να δείτε κάθε φορά. Όταν κάνετε την επιλογή σας, οι θρόνες που εμφανίζονται είναι αντίστοιχες αυτών των εισαγωγικών και παραλλήλων κειμένων του λογισμικού (παραγρ. 3.5. και 3.5.1.)

### 3.8 Η βιβλιοθήκη του λογισμικού

Η πρόσβαση στην βιβλιοθήκη γίνεται είτε μέσω του εικονιδίου στην μόνιμη μπάρα του λογισμικού είτε επιλέγοντας το εικονίδιο 'ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ' από την πρώτη σελίδα.

Η βιβλιοθήκη περιλαμβάνει τα ακόλουθα βιβλία:

- Αρχαία κείμενα και αποδόσεις
- Σύγχρονη λογοτεχνία
- Εγκυκλοπαίδεια
- Χάρτες και σχέδια
- Αρχαία και σύγχρονη τέχνη
- Γλωσσικές παρατηρήσεις
- Βιβλιογραφία

Με την επιλογή του κάθε βιβλίου, οδηγείστε σε έναν πίνακα περιεχομένων. Πατώντας επάνω στους τίτλους του πίνακα, μεταφέρεστε στην πληροφορία του κάθε τίτλου που μπορεί να είναι εικόνα, κείμενο ή συνδυασμός και των δύο.





**Εικόνα 14: Η βιβλιοθήκη του λογισμικού**

Η επιστροφή στον πίνακα περιεχομένων γίνεται με πάτημα στο εικονίδιο ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ. Όπου υπάρχει εικόνα και εφόσον ο δρομέας γίνεται μεγεθυντικός φακός, μπορείτε να μεγεθύνετε την εικόνα. Η εικόνα επανέρχεται στο αρχικό της μέγεθος πατώντας και πάλι επάνω της.

Το βιβλίο ΑΡΧΑΙΑ ΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΑΠΟΔΟΣΕΙΣ περιλαμβάνει εκτεταμένα κείμενα με την απόδοσή τους στην νεοελληνική και η μετάβαση από την μία σελίδα στην επόμενη γίνεται με τα βελάκια. Το ίδιο συμβαίνει και στα υπόλοιπα βιβλία.

Στο βιβλίο με τίτλο ΧΑΡΤΕΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑ είναι συγκεντρωμένοι οι χάρτες και τα σχεδιαγράμματα που σχετίζονται με τις ενότητες – επεισόδια που διδάχθηκαν.

Το βιβλίο ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ θα σας οδηγήσει σε έναν κατάλογο με ελληνική και ξενόγλωσση βιβλιογραφία για τον Όμηρο και το έργο του. Κάποιοι από τους τίτλους είναι ενεργοποιημένοι (έχουν μπλε χρώμα). Αν πατήσετε επάνω τους, θα μεταφερθείτε σε κείμενα-αποσπάσματα από τα βιβλία αυτά. Πρόσβαση στα κείμενα αυτά έχετε και μέσα από το βιβλίο της ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑΣ του λογισμικού. Δίνονται επίσης και μια σειρά από ηλεκτρονικές διευθύνσεις που αφορούν γενικά θέματα για τον Όμηρο. Πατώντας επάνω τους θα ενεργοποιηθεί αυτόματα το πρόγραμμα πλοήγησης στο διαδίκτυο.

### 3.8.1 Η βιβλιοθήκη του χρήστη

Σε αυτήν μεταβαίνετε από την πρώτη οθόνη του λογισμικού, πατώντας επάνω στο αντίστοιχο ράφι της βιβλιοθήκης. Η οθόνη είναι παρόμοια με αυτή της Βιβλιοθήκης του λογισμικού, με την προσθήκη ενός ακόμα βιβλίου, ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΜΑΣ, μέσα από το οποίο μπορείτε να δείτε όλες τις θεματικές περιοχές που έχετε προσθέσει ως χρήστες στην βάση δεδομένων του λογισμικού.

Η πλοήγηση μέσα στα βιβλία είναι κοινή. Από τον πίνακα περιεχομένων επιλέγετε τον τίτλο που θέλετε να δείτε. Αν πρόκειται για κείμενο, εμφανίζεται στο αριστερό μέρος της οθόνης. Αν έχει θερμές λέξεις, το περιεχόμενό τους εμφανίζεται στο δεξί μέρος της οθόνης (κείμενο, εικόνα). Αν πρόκειται για εικόνα, αυτή μεγεθύνεται. Μπορείτε επίσης να πληκτρολογήσετε στο πεδίο αναζήτησης την λέξη ή τμήμα λέξης που επιθυμείτε και να πατήσετε το εικονίδιο ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ. Τότε όλοι οι τίτλοι που περιέχουν αυτή την λέξη ή τμήμα λέξης θα χρωματιστούν μπλε στην οθόνη και μπορείτε να πατήσετε επάνω τους. Με πάτημα του

εικονιδίου της ΑΚΥΡΩΣΗΣ, τα αποτελέσματα της προηγούμενης αναζήτησής σας ακυρώνονται και μπορείτε να συνεχίσετε με καινούρια αναζήτηση.

## 4. Πλοήγηση στα προγράμματα της βάσης δεδομένων του λογισμικού των ΟΜΗΡΙΚΩΝ ΕΠΩΝ

---

Πρόκειται για τρία ξεχωριστά προγράμματα, στα οποία μπορείτε να προσθέσετε το δικό σας υλικό, καθώς και να πραγματοποιείτε διασυνδέσεις και παράλληλες στοιχίσεις. Τα αποτελέσματα των εργασιών σας τα βλέπετε μέσα από το κυρίως πρόγραμμα των ΟΜΗΡΙΚΩΝ ΕΠΩΝ, πατώντας επάνω στα Εισαγωγικά και Παράλληλα κείμενα του χάρτη και στην ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ.

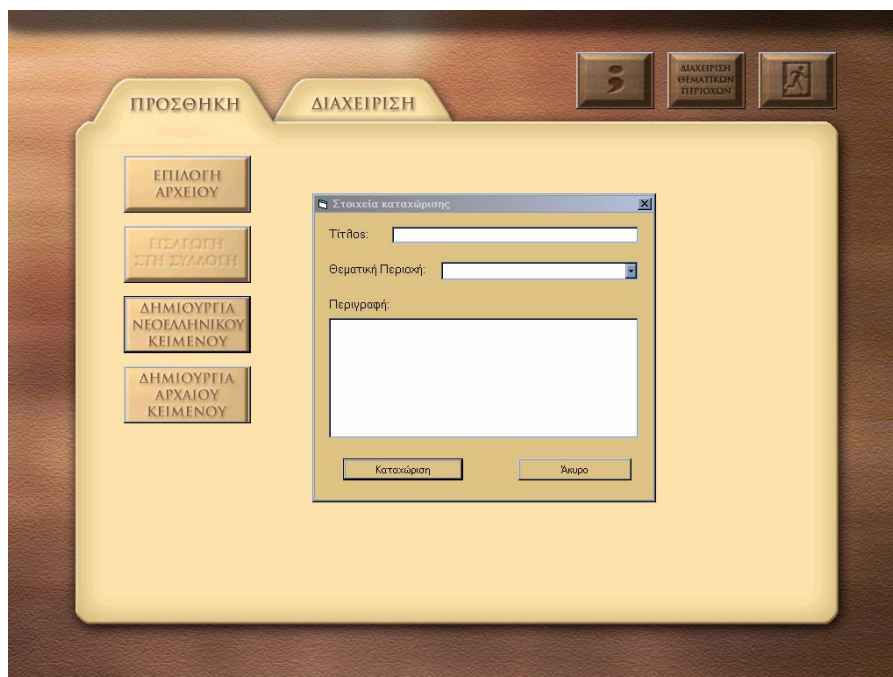
### 4.1 Βιβλιοθήκη πολυμέσων

Το πρόγραμμα παρέχει λειτουργίες ΠΡΟΣΘΗΚΗΣ και ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ υλικού της πολυμεσικής βιβλιοθήκης, καθώς και ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΘΕΜΑΤΙΚΩΝ ΠΕΡΙΟΧΩΝ. Οι λειτουργίες αυτές παρέχονται μέσω των εικονιδίων της οθόνης. Η έξοδος γίνεται πατώντας επάνω στο εικονίδιο ΕΞΟΔΟΥ.

Λειτουργία ΠΡΟΣΘΗΚΗΣ υλικού:

- Ενεργοποιείτε το εικονίδιο της ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΑΡΧΕΙΟΥ και επιλέγετε το αρχείο που θέλετε να προσθέσετε στην συλλογή σας. Αν πρόκειται για αρχείο κειμένου, αυτό δεν πρέπει να ξεπερνά τους 5.000 χαρακτήρες. Τα αρχεία αυτά πρέπει να είναι .doc ή .rtf. Τα αρχεία εικόνας πρέπει να είναι .bmp, διαστάσεων μέχρι 1024x768, τα αρχεία ήχου πρέπει να είναι .wav και τα αρχεία video .avi.
- Ενεργοποιείτε το εικονίδιο της ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΣΥΛΛΟΓΗ και καλείστε να συμπληρώσετε τα στοιχεία του αρχείου: Τίτλος (υποχρεωτικό στοιχείο), Θεματική Περιοχή (υποχρεωτικό στοιχείο) και Περιγραφή (προαιρετικό στοιχείο). **ΠΡΟΣΟΧΗ:** Το πρόγραμμα δεν επιτρέπει την χρήση μονών και διπλών εισαγωγικών (" ").
- Με την ενεργοποίηση της ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ η διαδικασία εισαγωγής ολοκληρώνεται, ενώ η επιλογή ΑΚΥΡΟ ακυρώνει την διαδικασία εισαγωγής.
- Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ενεργοποιεί τον κειμενογράφο WORD στον οποίο μπορείτε να πληκτρολογήσετε το κείμενό σας και, στην συνέχεια, να κάνετε την εισαγωγή του στην συλλογή με βάση την παραπάνω διαδικασία. Αν πατήσετε ΑΚΥΡΟ, ο κειμενογράφος κλείνει χωρίς να κάνετε εισαγωγή του κειμένου σας στην συλλογή.
- Για την δημιουργία αρχαίου κειμένου, ενεργοποιείται ο κειμενογράφος (βλέπε παρακάτω)



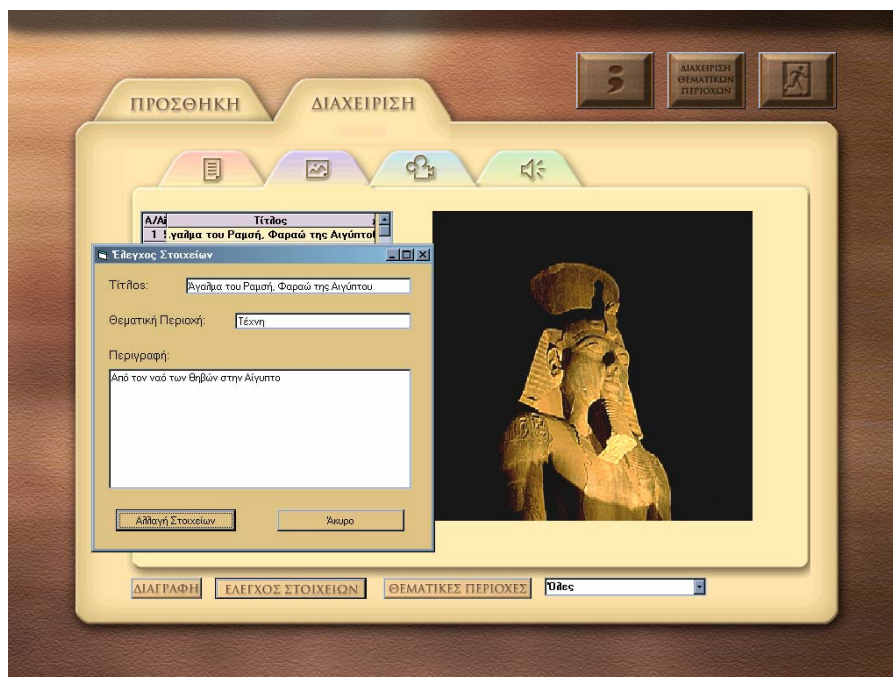


**Εικόνα 15: Η βιβλιοθήκη της βάσης δεδομένων του λογισμικού**

Οι θεματικές περιοχές που έχουν καταχωρισθεί αντιστοιχούν στα βιβλία της Βιβλιοθήκης της κύριας εφαρμογής του λογισμικού. Αν καταχωρίσετε στην θεματική περιοχή Εισαγωγικά Κείμενα, θα δείτε τα κείμενα αυτά μέσα από την επιλογή ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ ΚΕΙΜΕΝΑ ΧΡΗΣΤΗ της κύριας εφαρμογής. Στα κείμενα αυτά μπορείτε να πραγματοποιήσετε διασυνδέσεις (βλ. επόμενη παράγραφο).

Λειτουργία ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ υλικού:

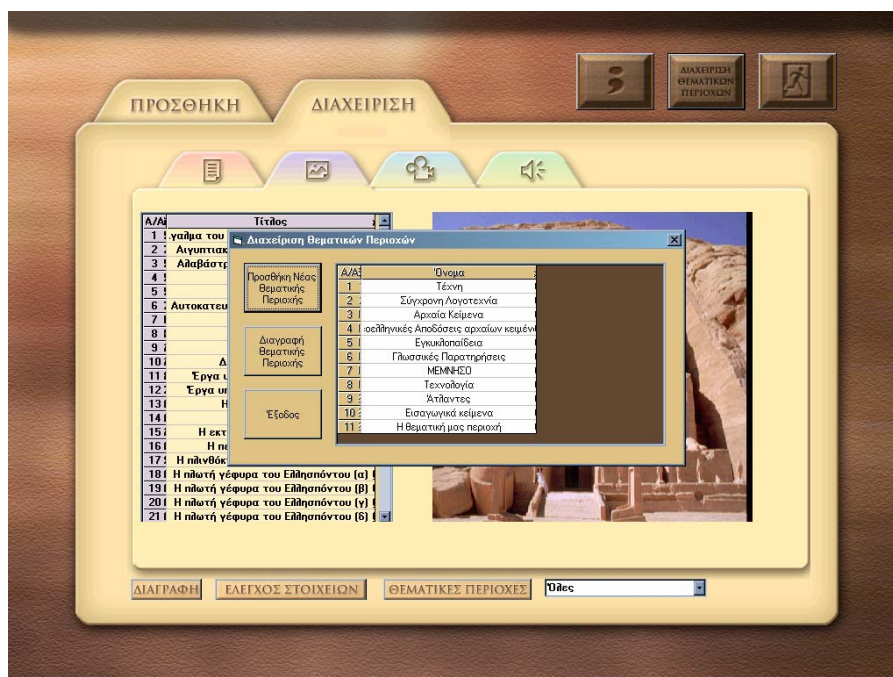
- Για να κάνετε μεταβολή των στοιχείων ενός αρχείου της βιβλιοθήκης ή και διαγραφή του επιλέγετε το εικονίδιο της ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ.
- Επιλέγετε το είδος του αρχείου (εικόνα, ήχος, κείμενο ή video) ή/και την θεματική περιοχή από τον κατάλογο, ενεργοποιώντας τα αντίστοιχα εικονίδια της οθόνης. Ανάλογα με την επιλογή σας διαμορφώνεται και ο κατάλογος των τίτλων με αλφαβητική σειρά.
- Επιλέγετε τον τίτλο που επιθυμείτε από τον κατάλογο και το αρχείο θα εμφανιστεί στο πλαίσιο στο δεξί μέρος της οθόνης.
- Αν επιλέξετε ΕΛΕΓΧΟ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ, τότε η φόρμα εμφανίζεται συμπληρωμένη με τα στοιχεία που είχατε ήδη καταχωρίσει και μπορείτε να κάνετε τις διορθώσεις σας πατώντας το εικονίδιο ΑΛΛΑΓΗΣ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ, το οποίο σας οδηγεί στην φόρμα των ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ. **ΠΡΟΣΟΧΗ:** Το πρόγραμμα δεν επιτρέπει την χρήση μονών και διπλών εισαγωγικών (" ").
- Η ΔΙΑΓΡΑΦΗ σας επιτρέπει να διαγράψετε ένα καταχωρημένο αρχείο μαζί με όλες τις πληροφορίες που το συνοδεύουν.
- Μπορείτε να κάνετε διορθώσεις σε ένα κείμενο που έχετε ήδη εισαγάγει με την ακόλουθη διαδικασία: εμφανίζετε στην οθόνη της ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ το κείμενο που θέλετε να διορθώσετε, επιλέγετε με το ποντίκι το κείμενο και κάνετε αντιγραφή. Στην συνέχεια, επιλέγετε ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΚΕΙΜΕΝΟΥ από την ΠΡΟΣΘΗΚΗ και κάνετε επικόλληση. Αφού πραγματοποιήσετε τις διορθώσεις σας, ακολουθείτε την διαδικασία εισαγωγής νέου κειμένου και, τέλος, σβήνετε το αρχικό κείμενο από την ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ.



**Εικόνα 16: Διαχείριση υλικού στην βιβλιοθήκη της βάσης δεδομένων**

Λειτουργία ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΘΕΜΑΤΙΚΩΝ ΠΕΡΙΟΧΩΝ:

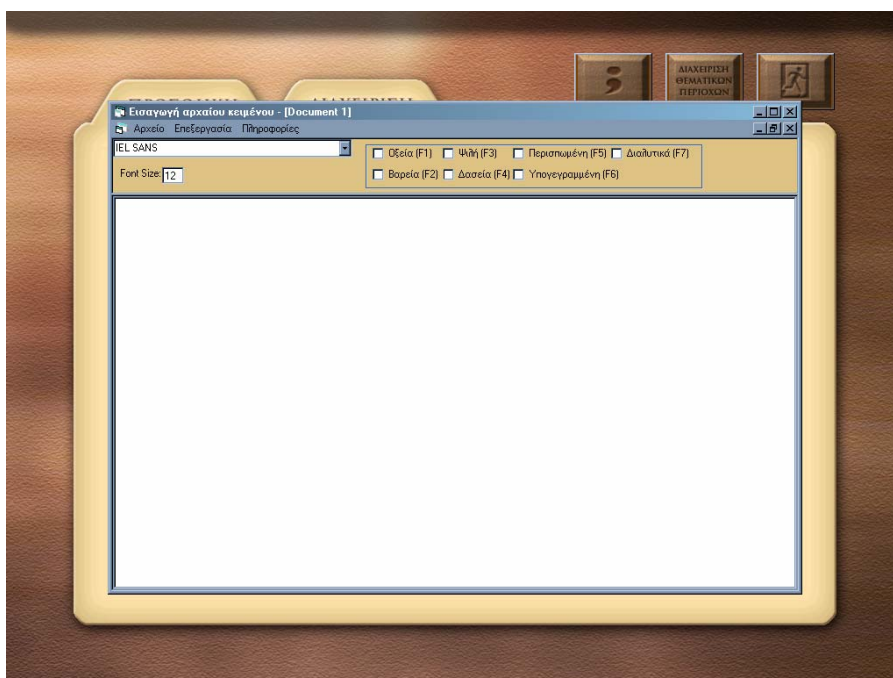
- Ενεργοποιείτε το εικονίδιο της ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΘΕΜΑΤΙΚΩΝ ΠΕΡΙΟΧΩΝ.
- Ενεργοποιείτε την ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΘΕΜΑΤΙΚΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ, πληκτρολογείτε στην φόρμα που εμφανίζεται την νέα Θεματική Περιοχή και πατάτε ΠΡΟΣΘΗΚΗ ή ΑΚΥΡΩΣΗ. Η νέα θεματική περιοχή θα είναι διαθέσιμη μετά την επανεκκίνηση του προγράμματος.
- Ενεργοποιείτε την ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΘΕΜΑΤΙΚΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ, επιλέγετε την Θεματική Περιοχή που θέλετε να διαγράψετε και πατάτε ΔΙΑΓΡΑΦΗ. Προϋπόθεση είναι να έχετε κάνει οι ίδιοι την εισαγωγή της Θ.Π. που θέλετε να διαγράψετε. Οι Θ.Π. που έχουν καταχωρισθεί από τον Κατασκευαστή δεν διαγράφονται.
- Κλείνετε την φόρμα πατώντας ΕΞΟΔΟ.



**Εικόνα 17: Διαχείριση θεματικών περιοχών στην βάση δεδομένων του λογισμικού**

## 4.2 Κειμενογράφος για πληκτρολόγηση αρχαίων κειμένων

Στο πρόγραμμα αυτό μπορείτε να πληκτρολογήσετε τόνους και πνεύματα στην γραμματοσειρά IELSANS, την οποία επιλέγετε από τον κατάλογο των γραμματοσειρών. Για να το κάνετε αυτό, πατήστε τα πλήκτρα F1 ως F7, δίπλα στα οποία αναφέρονται οι αντιστοιχίες τους, μαζί με το γράμμα που θέλετε. Αν, για παράδειγμα, θέλετε να πληκτρολογήσετε το γράμμα άλφα με ψιλή, βαρεία και υπογεγραμμένη, πληκτρολογείτε F2+F3+F6+α. Οι ίδιες επιλογές μπορούν να γίνουν και με το ποντίκι, σημειώνοντας x στο αντίστοιχο τετραγωνάκι. Μπορείτε να επιλέξετε και το μέγεθος των γραμμάτων που θέλετε (από τον κατάλογο ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ>ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΑ>SIZE). Παρέχονται οι δυνατότητες Αντιγραφής, Αποκοπής, Επικόλλησης και Διαγραφής, οι οποίες είναι αντίστοιχες των εντολών του επεξεργαστή κειμένου WORD. Όλες οι παραπάνω δυνατότητες παρέχονται μέσω του καταλόγου 'Επεξεργασία'. Η IELSANS είναι μια γραμματοσειρά που δουλεύει με την αγγλική γλώσσα. Αυτό σημαίνει ότι, αν χρησιμοποιήσετε γραμματοσειρά πέραν της IELSANS, για να πληκτρολογήσετε ένα νεοελληνικό κείμενο και, στην συνέχεια, επανέλθετε στην IELSANS, πρέπει να γυρίσετε το πληκτρολόγιο στην αγγλική γλώσσα. Για να βγείτε από το πρόγραμμα, επιλέξτε Αρχείο>Έξοδος, οπότε θα μεταβείτε στην φόρμα ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ.

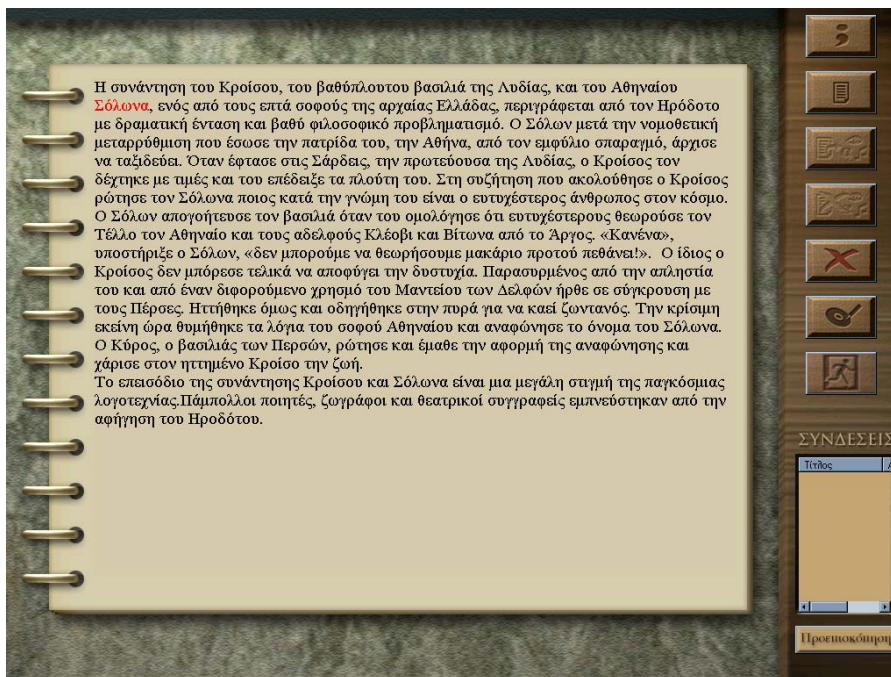


Εικόνα 18: Κειμενογράφος για εισαγωγή αρχαίου κειμένου

## 4.3 Διασυνδέσεις

Το πρόγραμμα αυτό σας επιτρέπει να δημιουργήσετε θερμές λέξεις σε ένα κείμενο της πολυμεσικής βιβλιοθήκης, οι οποίες θα οδηγούν σε άλλα κείμενα, εικόνες, ήχους ή video (καταχωρισμένα επίσης στην πολυμεσική βιβλιοθήκη).





**Εικόνα 19: Κείμενο με διασυνδέσεις**

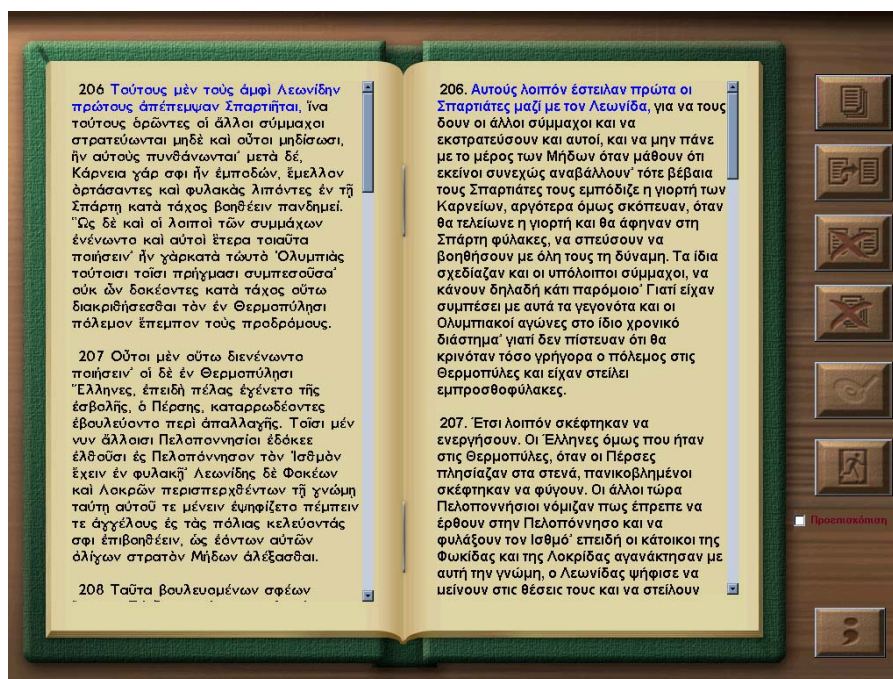
#### Βασικές λειτουργίες:

- Με την ΕΠΙΛΟΓΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ εμφανίζεται ένας κατάλογος που περιέχει αλφαβητικά όλα τα κείμενα. Αν επιλέξετε μία από τις Θεματικές Περιοχές (η φόρμα αναζήτησης σας παρέχει αυτή την δυνατότητα), ο κατάλογος μικραίνει σημαντικά.
- Πατάτε επάνω στον τίτλο που σας ενδιαφέρει με το ποντίκι σας και ενεργοποιείτε την ΕΠΙΛΟΓΗ. Το κείμενο που επιλέξατε εμφανίζεται στην οθόνη. Πατώντας ΑΚΥΡΩΣΗ, η φόρμα ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ κλείνει.
- Επιλέγετε το τμήμα του κειμένου (συνήθως μια λέξη ή φράση) στο οποίο θέλετε να συνδέσετε ένα αρχείο. Για να το κάνετε αυτό, φέρνετε τον κέρσορα με το ποντίκι στην αρχή της λέξης, τον πατάτε, τον κρατάτε πατημένο και σύρετε το ποντίκι μέχρι να επιλέξετε ολόκληρη την λέξη ή φράση που επιθυμείτε. Με διπλό κλικ επάνω στην λέξη, μπορείτε να την επιλέξετε. Τότε θα δείτε ενεργοποιημένο το εικονίδιο της ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗΣ. Το πατάτε και εμφανίζεται ο κατάλογος με τους τίτλους όλων των αρχείων της πολυμεσικής βιβλιοθήκης.
- Μπορείτε να επιλέξετε το είδος του αρχείου από τον κατάλογο (εικόνα, ήχος κ.ά.) και να κάνετε προεπισκόπηση του. Αφού βεβαιωθείτε ότι βρήκατε το αρχείο που επιθυμείτε, ενεργοποιείτε την ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗ, διαφορετικά κάνετε ΑΚΥΡΩΣΗ της διαδικασίας. Προκειμένου για διευθύνσεις στο διαδίκτυο, επιλέγετε Σελίδες Διαδικτύου, συμπληρώνετε την διαδικτυακή διεύθυνση που επιθυμείτε και, αν χρειαστεί, πατάτε και το βέλος που βρίσκεται δεξιά της περιοχής της ηλεκτρονικής διεύθυνσης. Όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία, η λέξη ή φράση στην οποία έχει γίνει η σύνδεση είναι κόκκινη. Η διαδικασία αντιστοίχισης μπορεί να επαναληφθεί όσες φορές επιθυμείτε σε κάθε κείμενο. Δεν μπορείτε να κάνετε περισσότερες από μία συνδέσεις σε κάθε λέξη του κειμένου.
- Η διαδικασία της ΑΦΑΙΡΕΣΗΣ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗΣ πραγματοποιείται όταν φέρετε τον κέρσορα επάνω στην λέξη ή φράση που έχει κάποια σύνδεση και ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο εικονίδιο. Το πρόγραμμα ζητά επιβεβαίωση πριν αφαιρέσει την αντιστοίχιση. Η ΑΚΥΡΩΣΗ ΟΛΩΝ εξασφαλίζει αφαίρεση όλων των συνδέσεων ενός κειμένου. Η ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ολοκληρώνει την διαδικασία προσθήκης/αφαίρεσης συνδέσεων για ένα κείμενο.
- Με πάτημα επάνω σε μία σύνδεση (κόκκινη λέξη) φαίνεται στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης ο τίτλος του αρχείου στο οποίο αναφέρεται και το εικονίδιο της ΠΡΟΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗΣ σας επιτρέπει να δείτε το αρχείο αυτό. Η διαδικασία συνδέσεων μπορεί να επαναληφθεί για περισσότερα κείμενα.

- Η έξοδος από το πρόγραμμα γίνεται με ενεργοποίηση του εικονιδίου ΕΞΟΔΟΥ. Πριν βγείτε από το πρόγραμμα, αυτό σας υπενθυμίζει να σώσετε τις αλλαγές σας σε ένα κείμενο, σε περίπτωση που δεν έχετε κάνει κάτι τέτοιο.

#### 4.4 Παράλληλα κείμενα

Το πρόγραμμα των ΠΑΡΑΛΛΗΛΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ σας επιτρέπει να αντιστοιχίσετε μια πρόταση ενός κειμένου (αρχαίου κειμένου) με μια πρόταση ενός δεύτερου κειμένου (νεοελληνική απόδοση). Προϋπόθεση αποτελεί να είναι και τα δύο κείμενα καταχωρισμένα στην πολυμεσική βιβλιοθήκη.



Εικόνα 20: Παράλληλα στοιχισμένα κείμενα

Βασικές λειτουργίες:

- Με την ΕΠΙΛΟΓΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ εμφανίζεται ένας κατάλογος που περιέχει αλφαβητικά όλα τα κείμενα. Η διαδικασία επιλογής του κειμένου μπορεί να διευκολυνθεί αν επιλέξετε την Θεματική Περιοχή στην οποία ανήκει. Η προεπιλεγμένη Θεματική Περιοχή για το πρώτο κείμενο είναι αυτή των αρχαίων κειμένων.
- Ακολουθείτε την ίδια διαδικασία για το δεύτερο κείμενο, στο οποίο η προεπιλεγμένη Θεματική Περιοχή είναι αυτή των νεοελληνικών αποδόσεων.
- Μόλις ολοκληρωθεί η διαδικασία επιλογής και των δύο κειμένων, το πρόγραμμα σας ζητά να συμπληρώσετε τον τίτλο της παράλληλης στοίχισης. **ΠΡΟΣΟΧΗ:** Το πρόγραμμα δεν επιτρέπει την χρήση μονών και διπλών εισαγωγικών (" "). Αμέσως η οθόνη 'γεμίζει' με τα δύο κείμενα. Μέσα από την ίδια φόρμα μπορείτε να επιλέξετε και τις ήδη υπάρχουσες παραλληλοποιήσεις κειμένων.
- Επιλέγετε το τμήμα του κειμένου (συνήθως φράση ή πρόταση) στο οποίο θέλετε να αντιστοιχίσετε τμήμα του δεύτερου κειμένου. Για να το κάνετε αυτό, φέρνετε τον κέρσορα με το ποντίκι στην αρχή της λέξης, τον πατάτε, τον κρατάτε πατημένο και σύρετε το ποντίκι μέχρι να επιλέξετε ολόκληρη την φράση ή πρόταση που επιθυμείτε. Επαναλαμβάνετε την ίδια διαδικασία για το δεύτερο κείμενο. Οι φράσεις που έχετε επιλέξει και στα δύο κείμενα έχουν κόκκινο χρώμα.
- Ενεργοποιείτε το εικονίδιο της ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗΣ και επαναλαμβάνετε την διαδικασία για όλο το κείμενο. Δεν μπορείτε να κάνετε αντιστοίχιση μιας φράσης με δύο φράσεις στο δεύτερο κείμενο. Το πρόγραμμα σας ενημερώνει για το γεγονός αυτό.

- Η διαδικασία της ΑΦΑΙΡΕΣΗΣ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗΣ πραγματοποιείται όταν φέρετε τον κέρσορα επάνω στην φράση που έχει κάποια σύνδεση και ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο εικονίδιο. Το πρόγραμμα ζητά επιβεβαίωση πριν αφαιρέσει την αντιστοίχιση.
- Η ΑΚΥΡΩΣΗ ΟΛΩΝ εξασφαλίζει αφαίρεση όλων των συνδέσεων ενός ζεύγους κειμένων.
- Η ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ολοκληρώνει την διαδικασία παραλληλοποίησης για ένα ζεύγος κειμένων.
- Η ΠΡΟΕΠΙΣΚΟΠΙΣΗ επιτρέπει να δείτε όλες τις αντιστοιχίσεις που έχουν γίνει σε ένα ζεύγος κειμένων.
- Σε περίπτωση που το κείμενο είναι μεγαλύτερο από την οθόνη, τα βελάκια στο δεξί μέρος σας επιτρέπουν να προχωρήσετε το κείμενο προς τα κάτω.
- Η έξοδος από το πρόγραμμα γίνεται με την ενεργοποίηση του εικονιδίου ΕΞΟΔΟΥ.

## 5. Βιβλίο καθηγητή

Μέσα από την επιλογή ΒΙΒΛΙΟ ΚΑΘΗΓΗΤΗ (από το Start->Programs->Ομηρικά Έπη), γίνεται η μεταφορά στα προγράμματα παρακολούθησης της επίδοσης των μαθητών και εισαγωγής νέων ασκήσεων. Το πρόγραμμα θα ζητήσει μυστική λέξη, η οποία πρέπει να είναι ίδια με την λέξη που έχετε δώσει για την εισαγωγή σας στο πρόγραμμα (το πρόγραμμα απευθύνεται μόνο σε διδάσκοντες). Μετά την εισαγωγή μυστικής λέξης, οι επιλογές σας είναι τρεις:

- βαθμολογίες μαθητών
- εισαγωγή ασκήσεων συμπλήρωσης κενού
- εισαγωγή ασκήσεων πολλαπλών επιλογών

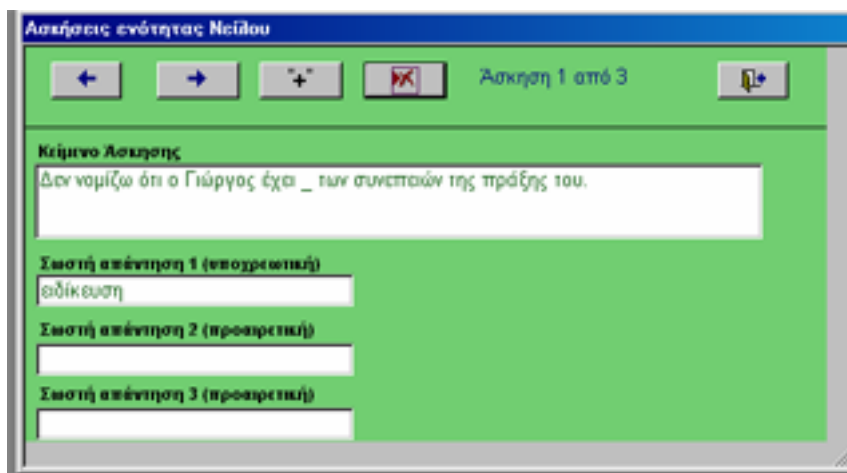
Επιλέγοντας την ένδειξη ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΕΣ ΜΑΘΗΤΩΝ έρχεστε στην ακόλουθη οθόνη:

Όνοματεπώνυμο μαθητή	Άσκηση	Λογόνος απήσεως	Βαθμός
1	επίθετα	3 / 6	10,0
1	Άσκηση 1 για δόνους, ατμόνη	4 / 6	6,7
1	Δευτερόκλιτα τριτοκλίματα επίθετα	1 / 8	9,0
1	Είδος και τίτλος επιρρήματα	1 / 2	10,0
1	ηώς	1 / 4	10,0
1	Οι ασκήσεις μας (Ενότητα Νέλλου)	2 / 4	3,1
1	Οι επιρρηματικές μεταχές	5 / 5	6,6
1	Το επίθετο 'πολύς, πολλή, πολύ'	4 / 7	8,5
2	Δευτερόκλιτα ερσενικό ουσιαστικά	1 / 7	10,0

**Εικόνα 21: Παράθυρο παρουσίασης βαθμολογίας μαθητών**

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

Επιλέγοντας την ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΣΚΗΣΕΩΝ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΚΕΝΟΥ, επιλέγετε αρχικά την ενότητα στην οποία θέλετε να πραγματοποιήσετε προσθήκη ασκήσεων συμπλήρωσης κενού. Στη συνέχεια, έρχεστε στην ακόλουθη οθόνη:



**Εικόνα 22: Παράθυρο παρουσίασης προγράμματος εισαγωγής ασκήσεων συμπλήρωσης κενού**

Πάντα σε κάθε άσκηση υπάρχει μία πρόταση που δεν σβήνει και που αποτελεί το πρότυπο με βάση το οποίο θα προσθέτετε ασκήσεις. Οι επιλογές στην οθόνη αυτή είναι οι ακόλουθες:

- μπροστά
- πίσω
- εισαγωγή νέας άσκησης
- διαγραφή άσκησης (διαγράφεται η άσκηση που φαίνεται κάθε φορά στην οθόνη)
- έξοδος

Πληκτρολογείτε την πρόταση στον χώρο που του δίδεται και χρησιμοποιείτε την παύλα ( \_ ) για να συμβολίσει το κενό της λέξης που πρέπει να συμπληρώσει ο μαθητής (σε κάθε πρόταση το κενό μπορεί να είναι μόνο ένα). Στην συνέχεια, συμπληρώνετε την σωστή απάντηση στον χώρο που δίδεται. Αν υπάρχουν παραπάνω από μία πιθανές σωστές απαντήσεις, συμπληρώνετε και τον χώρο των προαιρετικών απαντήσεων.

Επιλέγοντας την ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΣΚΗΣΕΩΝ ΠΟΛΛΑΠΛΩΝ ΕΠΙΛΟΓΩΝ, επιλέγετε πάλι την ενότητα στην οποία θέλετε να πραγματοποιήσετε προσθήκη ασκήσεων. Στη συνέχεια, έρχεστε στην ακόλουθη οθόνη:



← → "+" ✕ Άσκηση 1 από 1 ↗

**Κείμενο Άσκησης**  
Ο σπαρτιάτης στρατηγός ... ηγήθηκε των Ελλήνων στην μάχη των Θερμοπυλών.

**Επιλογή 1**  
Μιλτιάδης

**Επιλογή 2**  
Λεωνίδα

**Επιλογή 3**  
Θεμιστοκλής

Η σωστή επιλογή είναι η: 2

**Εικόνα 23: Παράθυρο παρουσίασης προγράμματος εισαγωγής ασκήσεων πολλαπλών επιλογών**

Πάντα σε κάθε άσκηση υπάρχει μία πρόταση που δεν σβήνει και που αποτελεί το πρότυπο με βάση το οποίο θα προσθέσετε ασκήσεις.

Οι επιλογές στην οθόνη αυτή είναι οι ακόλουθες:

- μπροστά
- πίσω
- εισαγωγή νέας άσκησης
- διαγραφή άσκησης (διαγράφεται η άσκηση που φαίνεται κάθε φορά στην οθόνη)
- έξοδος

Πληκτρολογείτε την πρόταση στον χώρο που του δίδεται και χρησιμοποιείτε τρεις τελείες που συμβολίζουν την λέξη ή φράση που πρέπει να συμπληρώσει ο μαθητής (σε κάθε πρόταση το κενό μπορεί να είναι μόνο ένα). Στην συνέχεια, συμπληρώνετε τρεις εναλλακτικές απαντήσεις στον χώρο που δίδεται και τον αριθμό της σωστής απάντησης στο αντίστοιχο πεδίο.

Η βαθμολογία των μαθητών στις ασκήσεις του διδάσκοντα φαίνεται και αυτή στον κατάλογο με τις βαθμολογίες μαθητών.