

Η Ζωφόρος του Παρθενώνα στο μνημείο και στο διαδίκτυο

1ο Ειδικό Δημοτικό Σχολείο ΕΛΕΠΑΠ

Για να γνωρίσουμε την Ζωφόρο του Παρθενώνα πρώτα ήρθαμε σε επαφή με τους αρχαίους Έλληνες, τους Θεούς τους και την Ακρόπολη. Χρειαστήκαμε συνολικά 8 διδακτικές ώρες από το μάθημα της Ιστορίας, όμως χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος της διαθεματικής προσέγγισης και έτσι η διδασκαλία περιλάμβανε και μαθήματα όπως η Γλώσσα, τα Εικαστικά, η Πληροφορική και η Ανάπτυξη Κοινωνικών Δεξιοτήτων.

Στην πρώτη διδασκαλία τα παιδιά ήρθαν σε επαφή με τη μουσειοσκευή που δανειστήκαμε από την Υπηρεσία Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης (ΥΣΜΑ).

Είδαν τις εικόνες της Ζωφόρου και γνώρισαν τους 12 Θεούς του Ολύμπου επάνω στις παραστάσεις της. Ψάχνοντας μαζί με τα παιδιά στο διαδίκτυο βρήκαμε τα βασικά χαρακτηριστικά του κάθε Θεού και φτιάξαμε ένα έντυπο υλικό με βάση τις δικές τους επιλογές (εκπαιδευτικό υλικό 1).

Στη δεύτερη διδασκαλία χρησιμοποιήσαμε το βιβλίο Ιστορίας της Γ' Δημοτικού. Διαβάσαμε και δραματοποιήσαμε τα τρία πρώτα μαθήματα που μιλούν για τη δημιουργία του κόσμου.

Στην τρίτη διδασκαλία για να γίνει η σύνδεση με τα προηγούμενα μαθήματα, ξεκινήσαμε με την Ακρόπολη και συγκεκριμένα με τον Παρθενώνα και τη Ζωφόρο του. Δόθηκαν στα παιδιά ο Παρθενώνας μινιατούρα, η μικρή αναπαράσταση της Ζωφόρου (από τη μουσειοσκευή της ΥΣΜΑ) και είδαν εικόνες από τον Παρθενώνα και τον Όλυμπο στον διαδραστικό πίνακα.



Χρησιμοποιήσαμε την εφαρμογή google maps προκειμένου να εστιάσουμε πάνω στον χάρτη της Ελλάδας, τόσο στον Όλυμπο (το σπίτι των Θεών) όσο και στην Ακρόπολη της Αθήνας. Παρακολουθήσαμε ένα βίντεο (επεξεργασμένο στην εφαρμογή learning apps) με τους/τις θεούς/ές του Ολύμπου και τα παιδιά εκτέλεσαν με καθοδήγηση δραστηριότητα ταύτισης κάθε θεού/ας με το αντικείμενο-σύμβολό του/της.

<https://learningapps.org/view35466328> <https://learningapps.org/view35466838>

Στην τέταρτη διδασκαλία παίξαμε “bingo” - «τόμπολα». Κάθε μαθητής/τρια πήρε μια κάρτα που αντιστοιχούσε σε έναν θεό ή μια θεά. Με κλήρωση επιλέγαμε ένα αντικείμενο - σύμβολο των θεών και όποιος μαθητής το είχε στην κάρτα του το έπαιρνε και το τοποθετούσε (οι καρτέλες είχαν σχήμα Α4, ήταν πλαστικοποιημένες και είχαν πάνω την εικόνα του Θεού/α. Από κάτω υπήρχαν 3 velcro-αυτοκόλλητα για να κολλήσουν πάνω το σύμβολο του κάθε Θεού/ας). Μόλις κάποιος/α συμπλήρωνε στην κάρτα τα αντικείμενα του Θεού ή της θεάς του, έπρεπε να φωνάξει “bingo” και να τελειώσει η διαδικασία για εκείνον/η. Αφού συμπλήρωσαν όλα τα παιδιά τις κάρτες τους, έπρεπε να υποδυθούν τη θεότητα που είχαν στην κάρτα τους ελεύθερα με όποιον τρόπο επιθυμούσαν. Στο τέλος τα παιδιά έφτιαξαν κομμάτια της Ζωφόρου με γύψο στα καλούπια - εκμαγεία που μας έδωσε η Υπηρεσία Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης.



Στην πέμπτη διδασκαλία, για να γίνει η σύνδεση με τα προηγούμενα μαθήματα, ξεκινήσαμε με ένα βίντεο που παρουσιάζει την Ζωφόρο του Παρθενώνα (<https://parthenonfrieze.gr/gnoriste-ti-zoforo/>) για να κάνουμε την ταύτιση με τις δικές μας γύψινες κατασκευές. Έπειτα διαβάστηκε στα παιδιά το λογοτεχνικό κείμενο «Τα Μεγάλα Παναθήναια», Α. Κουρτίδης - Γ. Κονιδάρης (από το παλιό ανθολόγιο για τα παιδιά του δημοτικού, μέρος δεύτερο, 2001) και ταυτόχρονα τα παιδιά παρακολουθούσαν την ψηφιακή απεικόνιση της ιστορίας στον διαδραστικό πίνακα, στην πλατφόρμα Scratch (<https://scratch.mit.edu/projects/1018979605/>). Με τη βοήθεια του προγράμματος αυτού τα παιδιά μεταφέρθηκαν στην αρχαία Αθήνα, βίωσαν καλύτερα την ιστορία του μικρού παιδιού στα Παναθήναια και αλληλοεπίδρασαν στην εφαρμογή.

Στην έκτη διδασκαλία τα παιδιά παρατήρησαν τους λίθους της Ζωφόρου σε εικόνες, από το «βαλιτσάκι της ΥΣΜΑ» και στον διαδραστικό πίνακα, από την ψηφιακή εφαρμογή για τη Ζωφόρο (<https://parthenonfrieze.gr/exerevniste-ti-zoforo/?sn=0>). Περιγράψαμε τις σκηνές που απεικονίζονται πάνω τους, και εντοπίσαμε τα πρόσωπα, τα ζώα και τους/τις θεούς/θεές. Στη συνέχεια χρωμάτισαμε τους λίθους ψηφιακά (<https://parthenonfrieze.gr/paixnidia/xrwmata/>). Εδώ τα παιδιά είχαν τη δυνατότητα να επιλέξουν ανάμεσα σε 3 λίθους της Ζωφόρου, για να τους δώσουν το χρώμα που εκείνα επιθυμούσαν.

Τα παιδιά, έπειτα έπαιξαν το τηλεπαιχνίδι «η Ζωφόρος του Παρθενώνα» που είχε δημιουργήσει στην εφαρμογή wordwall (<https://wordwall.net/el/resource/73339825>). Μέσα από το αγαπημένο τους παιχνίδι απάντησαν σε ερωτήσεις που αφορούσαν τη

Ζωφόρο και τα Παναθήναια. Τόσο οι ερωτήσεις όσο και οι απαντήσεις στη συγκεκριμένη δραστηριότητα δίνονται με εικόνα, με λέξη αλλά και με ήχο για να μπορεί να χρησιμοποιηθεί από όλους τους μαθητές/τριες. Με τη δραστηριότητα αυτή μπορεί να γίνει και η αξιολόγηση της διδασκαλίας.

Έπειτα κάναμε το όνειρό μας πραγματικότητα!!! Ανεβήκαμε στον ιερό βράχο της Ακρόπολης, όπου μας περίμενε η ομάδα της ΥΣΜΑ για να μας ξεναγήσει και να μας δείξει από κοντά όλα εκείνα που μαθαίναμε επί 2 μήνες.

<https://www.ysma.gr/%ce%bd%ce%ad%ce%b1/%ce%b5%ce%bf%cf%81%cf%84%ce%b1%cf%83%ce%bc%cf%8c%cf%82-%ce%b4%ce%b9%ce%b5%ce%b8%ce%bd%ce%bf%cf%8d%cf%82-%ce%b7%ce%bc%ce%ad%cf%81%ce%b1%cf%82-%ce%bc%ce%bf%cf%85%cf%83%ce%b5%ce%af%cf%89%ce%bd-icom/>

Στην έβδομη διδασκαλία τα παιδιά περιέγραψαν την εμπειρία τους από την επίσκεψη και ήρθαν σε επαφή με το υλικό που μας έδωσαν από την ΥΣΜΑ

https://www.ysma.gr/wp-content/uploads/2022/05/MAP_ACROPOLIS_KIDS_GR.pdf και έπαιξαν με τα παιχνίδια που μας έδωσαν. Κάποια παιχνίδια υπήρχαν και σε ηλεκτρονική μορφή.

<https://www.ysma.gr/%ce%b5%ce%ba%cf%80%ce%b1%ce%b9%ce%b4%ce%b5%cf%85%cf%84%ce%b9%ce%ba%ce%ad%cf%82-%ce%b4%cf%81%ce%ac%cf%83%ce%b5%ce%b9%cf%82/%ce%bc%ce%ac%ce%b8%ce%b5-%cf%80%ce%b1%ce%af%ce%be%ce%b5-%ce%b4%ce%b7%ce%bc%ce%b9%ce%bf%cf%8d%cf%81%ce%b3%ce%b7%cf%83%ce%b5/%ce%bf%ce%bb%cf%8d%ce%bc%cf%80%ce%b9%ce%b1-%ce%b1%ce%b9%ce%bd%ce%af%ce%b3%ce%bc%ce%b1%cf%84%ce%b1/%ce%b2%cf%81%ce%ad%cf%82-%cf%84%ce%bf-%cf%83%cf%8d%ce%bc%ce%b2%ce%bf%ce%bb%ce%bf/>

<https://www.ysma.gr/%ce%b5%ce%ba%cf%80%ce%b1%ce%b9%ce%b4%ce%b5%cf%85%cf%84%ce%b9%ce%ba%ce%ad%cf%82-%ce%b4%cf%81%ce%ac%cf%83%ce%b5%ce%b9%cf%82/%ce%bc%ce%ac%ce%b8%ce%b5-%cf%80%ce%b1%ce%af%ce%be%ce%b5-%ce%b4%ce%b7%ce%bc%ce%b9%ce%bf%cf%8d%cf%81%ce%b3%ce%b7%cf%83%ce%b5/%ce%bf%ce%bb%cf%8d%ce%bc%cf%80%ce%b9%ce%b1-%ce%b1%ce%b9%ce%bd%ce%af%ce%b3%ce%bc%ce%b1%cf%84%ce%b1/%cf%80%ce%b1%ce%b9%cf%87%ce%bd%ce%af%ce%b4%ce%b9-%ce%b1%ce%bd%cf%84%ce%b9%cf%83%cf%84%ce%bf%ce%af%cf%87%ce%b9%cf%83%ce%b7%cf%82/>

Έπειτα ήρθαν σε επαφή με τη δεύτερη μουσειοσκευή που δανειστήκαμε με τίτλο: «Αρχαία Ελληνική Ενδυμασία».

Στην τελευταία διδασκαλία τα παιδιά φορώντας τα ρούχα της μουσειοσκευής δραματοποίησαν ιστορίες από τη Ζωφόρο του Παρθενώνα. Έτσι παρουσίασαν την γέννηση της Θεάς Αθηνάς και την φιλονικία της με τον Ποσειδώνα για το όνομα της πόλης, αλλά και την πομπή από τα Μεγάλα Παναθήναια.

Στόχοι προγράμματος:

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο της Γλώσσας οι στόχοι είναι:

- Να συνειδητοποιούν τη σύνδεση προφορικής και γραπτής γλώσσας.
- Να αναγνωρίζουν τη διαφορά ανάμεσα στην εικόνα ενός αντικειμένου και στη γραπτή απόδοσή του με λέξη.
- Να μάθουν να διαβάζουν (έστω και με τη μέθοδο της ολικής ανάγνωσης) τα ονόματα των Θεών.
- Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους (κηρύκειο, Ζωφόρος, Παγκράτιον, Λαμπαδηδρομία κ.ά.).

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο της Ιστορίας οι στόχοι είναι:

- Να γνωρίσουν τους/τις θεούς/ές του Ολύμπου και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους.
- Να κατανοήσουν τη σύνδεση των θεών και της Ζωφόρου του Παρθενώνα.
- Να γνωρίσουν τα Παναθήναια.
- Να κατανοήσουν τις παραστάσεις της Ζωφόρου του Παρθενώνα.
- Να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους σε σχέση με την αρχαία Αθήνα και τον αρχαιοελληνικό πολιτισμό.

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο της Ανάπτυξης Κοινωνικών Δεξιοτήτων:

- Να αναγνωρίζουν και να χαρακτηρίζουν κοινωνικές συμπεριφορές μέσα από τις ιστορίες των θεών και να αναπτύξουν την κριτική τους ικανότητα.
- Να αναγνωρίζουν και να χαρακτηρίζουν κοινωνικές συμπεριφορές των διαφόρων κοινωνικών ομάδων, μέσα από τη γιορτή των Παναθηναίων και την απεικόνισή τους επάνω στη Ζωφόρο.
- Να δημιουργηθούν οι προϋποθέσεις για τη συνεργατική μάθηση.

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο των Εικαστικών οι στόχοι είναι:

- Να έρθουν σε επαφή με την τέχνη της γλυπτικής.
- Να δοκιμάσουν υλικά όπως ο γύψος.
- Να εξασκηθούν στη λεπτή κινητικότητα.

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο της Πληροφορικής οι στόχοι είναι:

- Η εξοικείωση των μαθητών/τριών με τον μηχανισμό αναζήτησης πληροφοριών στο διαδίκτυο
- Η χρήση τεχνολογιών, όπως ο διαδραστικός πίνακας και το ειδικό ποντίκι- joystick που χρησιμοποιούμε.



Ελένη Βολικάκη