

Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]

Vol 4, No 2 (2023)

afimec,special issue



**Η εκπαιδευτική ταινία “Ο Κούρος του Σουνίου”
ως διδακτικό εργαλείο στο πλαίσιο του
μαθήματος της Ιστορίας**

*Ελευθερία Λεωνίδα , Χρυσούλα Μιχαηλίδου, Σοφία
Σκούρτη , Παναγιώτα Τάταρη , Γεωργία Τσαγγαρή ,
Αλιβίζος (Λοΐζος) Σοφός*

doi: [10.12681/afimec.34262](https://doi.org/10.12681/afimec.34262)

To cite this article:

Λεωνίδα Ε., Μιχαηλίδου Χ., Σκούρτη Σ., Τάταρη Π., Τσαγγαρή Γ., & Σοφός Α. (Λοΐζος). (2023). Η εκπαιδευτική ταινία “Ο Κούρος του Σουνίου” ως διδακτικό εργαλείο στο πλαίσιο του μαθήματος της Ιστορίας. *Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]*, 4(2).
<https://doi.org/10.12681/afimec.34262>

Η εκπαιδευτική ταινία “Ο Κούρος του Σουνίου” ως διδακτικό εργαλείο στο πλαίσιο του μαθήματος της Ιστορίας

Λεωνίδα Ελευθερία
Μεταπτυχιακή φοιτήτρια
ΕΚΠΑ & Πανεπιστήμιο Αιγαίου
leonida@primedu.uoa.gr

Μιχαηλίδου Χρυσούλα
Μεταπτυχιακή φοιτήτρια
ΕΚΠΑ & Πανεπιστήμιο Αιγαίου
xrisamich@primedu.uoa.gr

Σκούρτη Σοφία
Μεταπτυχιακή φοιτήτρια
ΕΚΠΑ & Πανεπιστήμιο Αιγαίου
soskour@primedu.uoa.gr

Τάταρη Παναγιώτα
Μεταπτυχιακή φοιτήτρια
ΕΚΠΑ & Πανεπιστήμιο Αιγαίου
ptatari@o365.uoa.gr

Τσαγγαρή Γεωργία
Μεταπτυχιακή φοιτήτρια
ΕΚΠΑ & Πανεπιστήμιο Αιγαίου
georgiatsan@primedu.uoa.gr

Αλιβίζος (Λοΐζος) Σοφός
Καθηγητής
Πανεπιστήμιο Αιγαίου
Isofos@aegean.gr

Abstract

“I’m the Kouros of Sounion and i have a story to tell you”. With this phrase the educational short-sleeved movie with the title “The Kouros of Sounion”, influenced by fictionals elements ,narrates the life of Kouros of Sounio through the centuries. Kouros himself narrates his course from his creation to his position today, vividly describing the unexpected turn that his life took. From a statue in the Temple of Poseidon it ended up in a well and after many years it emerged to the surface where it still stands today in the National and Archaeological Museum. The duration of the educational film is 13:44 and the educational goal is to use the audiovisual media to present a different dimension of the marble statues through the eyes of one of them. The use of this tool will enhance the motivation of viewers to learn, while increasing their interest. The personification of Kouros will sensitize them, while at the same time they will learn information about both the sculpture of the statues and the catastrophic consequences of a war.

Key-words: Short educational film, statue, Kouros, Sounio, Temple of Poseidon

Περίληψη

“ Είμαι ο Κούρος του Σουνίου και έχω μια ιστορία να σας πω.” Με αυτή τη φράση η εκπαιδευτική ταινία μικρού μήκους με τίτλο “ Ο Κούρος του Σουνίου” επηρεασμένη από μυθοπλαστικά στοιχεία εξιστορεί τη ζωή και πορεία του Κούρου του Σουνίου διαμέσου των αιώνων. Ο Κούρος σε πρώτο πρόσωπο διηγείται την πορεία του από τη δημιουργία του έως τη θέση του σήμερα, περιγράφοντας με γλαφυρό τρόπο την απρόσμενη τροπή που πήρε η ζωή του. Από ένα άγαλμα στο Ναό του Ποσειδώνα κατέληξε σε ένα πηγάδι και μετά από πολλά χρόνια αναδύθηκε στην επιφάνεια όπου μέχρι σήμερα στέκεται στο Εθνικό και Αρχαιολογικό Μουσείο. Η διάρκεια της εκπαιδευτικής ταινίας είναι 13:44 και ο εκπαιδευτικός στόχος της συγκεκριμένης ταινίας είναι η αξιοποίηση των οπτικοακουστικών μέσων για την παρουσίαση μιας διαφορετικής διάστασης των μαρμάρινων αγαλμάτων μέσα από τα μάτια ενός από αυτά. Η χρήση του μέσου αυτού θα ενισχύσει τα κίνητρα των θεατών για μάθηση, ενώ θα αυξήσει και το ενδιαφέρον τους. Η προσωποποίηση του Κούρου θα τους

ευαισθητοποιήσει, ενώ παράλληλα θα μάθουν πληροφορίες τόσο για τη γλυπτική των αγαλμάτων όσο και για τις καταστροφικές συνέπειες ενός πολέμου.

Λέξεις κλειδιά: Εκπαιδευτική ταινία μικρού μήκους, άγαλμα, Κούρος, Σούνιο, Ναός του Ποσειδώνα

1. Θεωρητική προσέγγιση του θέματος

Η θεματική διάσταση στην οποία εστιάζει το εκπαιδευτικό βίντεο είναι ο Κούρος του Σουνίου και η ιστορία του, με υποθέματα την τοποθεσία του Σουνίου που αποτελεί τον τόπο μεταφοράς του Κούρου και τον ιερό ναό του Ποσειδώνα. Ακόμα, αναπτύσσοντας την ιστορία του, γίνεται λόγος για την περσική εισβολή καθώς και για τον Β΄ Παγκόσμιο πόλεμο με την είσοδο των Γερμανών στην Ελλάδα. Σκοπός του εγχειρήματος είναι η πολιτιστική ευαισθητοποίηση και η ενίσχυση της ιστορικής γνώσης των μαθητών.

Κούροι, ονομάζονται τα μαρμάρινα αγάλματα της αρχαίας ελληνικής γλυπτικής από τις αρχές του 7ου μέχρι τις αρχές του 5ου αιώνα π.Χ. (600 – 480 π.Χ.) και παριστάνουν έναν γυμνό νέο άνδρα. Οι κούροι χρησιμοποιήθηκαν, τόσο ως ταφικά σήματα (επιτύμβια αγάλματα), όσο και ως αναθήματα σε ιερά (λατρευτικά και αναθηματικά αγάλματα). Οι κούροι διακρίνονται για τη μετωπικότητα και τη συμμετρία τους, για την έντονη διακοσμητικότητα και το ιδιαίτερος μεγάλο μέγεθός τους. Πρόκειται για τον τύπο της όρθιας, γυμνής ανδρικής μορφής, η οποία βρίσκεται σε μετωπική στάση, με το βάρος του σώματος ισοδύναμα μοιρασμένο στα δύο πόδια, με ελαφρώς προβεβλημένο το αριστερό πόδι. Ακόμα, τα χέρια είναι κατεβασμένα και σφιγμένα σε γροθιές ακουμπώντας την εξωτερική πλευρά των ποδιών και παρουσιάζονται με μακριά μαλλιά και με ιδιαίτερη κόμμωση. Οι Κούροι είναι εμπνευσμένοι από αιγυπτιακά πρότυπα, καθώς τα χαρακτηριστικά που αναφέρθηκαν αποτελούν χαρακτηριστικά των πέτρινων αγαλμάτων των Φαραώ. Ο κούρος του Σουνίου, κατασκευάστηκε γύρω στο 600 π.Χ. και ήταν στημένος μπροστά από το ιερό του Ποσειδώνα στο Σούνιο. Το όνομά του οφείλεται ακριβώς στο ότι βρέθηκε σε έναν λάκκο στο Σούνιο. Το ύψος του είναι 3 μέτρα και 5 εκατοστά και είναι από τα ψηλότερα αγάλματα του ΕΑΜ, όπου στεγάζεται.

Σούνιο, ονομάζεται το ακρωτήριο που βρίσκεται στο νοτιότερο άκρο, στην εσχαιά του νομού Αττικής. Ο Όμηρος το αποκαλούσε «Σούνιον ιερόν» (Οδύσσεια III, 278). Το ακρωτήριο του Σουνίου αποτελεί σημαντικό στρατηγικό σημείο. Από εκεί, η πόλη - κράτος των Αθηνών έλεγχε το θαλάσσιο πέρασμα προς το Αιγαίο και τον Πειραιά, το κεντρικό της λιμάνι, με τα πλούσια μεταλλεία αργύρου. Το Σούνιο οχυρώθηκε κατά το 9ο έτος του Πελοποννησιακού Πολέμου και το οχυρό αυτό θεωρούνταν το ισχυρότερο της Αττικής. Τα τείχη του είχαν πάχος 3,5 μ. και περιέκλειαν κυκλικά το χώρο σε περιφέρεια 500 μ., ενώ ανά 20 μέτρα το τείχος εκείνο έφερε προστατευτικούς τετράγωνους πύργους.

Ο ναός του Ποσειδώνα άρχισε να κτίζεται προς τα τέλη της αρχαϊκής περιόδου και καταστράφηκε από τους Πέρσες πριν ολοκληρωθεί. Πλήθος αφιερωμάτων των πιστών βρέθηκαν θαμμένα σε αποθέτες, όπου συγκεντρώθηκαν μετά την καταστροφή του ιερού από τους Πέρσες το 480 π.Χ. Ο ναός ανοικοδομήθηκε πάνω στα θεμέλια του προηγούμενου περί το 444 - 440 π.Χ. Το ιερό του Ποσειδώνα που αντικρίζουμε σήμερα είναι ένας δωρικός ναός κατασκευασμένος από τοπικό μάρμαρο της Αγριλέζας. Ζώντας λοιπόν στη σύγχρονη κοινωνία με τις ραγδαίες τεχνολογικές εξελίξεις,

θεωρήθηκε σημαντικό να δοθεί μία «φρέσκια» οπτική στο θέμα που επιλέχθηκε να αναπτυχθεί με τη βοήθεια των Νέων Τεχνολογιών. Έτσι κρίθηκε αναγκαία η παρουσίαση της ιστορίας του Κούρου και των πληροφοριών που αναφέρθηκαν παραπάνω, από τον ίδιο τον Κούρο, μέσω της δημιουργίας του εκπαιδευτικού βίντεο και των δυνατοτήτων που προσφέρει.

2. Είδος μιντιακού προϊόντος

Στο πλαίσιο του σχεδιασμού και της ανάπτυξης του ομαδικού μιντιακού προϊόντος ως είδος παραγωγής επιλέχθηκε το διδακτικό-ιστορικό ντοκιμαντέρ. Εστιάζει στην αφηγηματική παρουσίαση εικόνων, βίντεο και ηχογραφημένων ντοκουμέντων. Συγκεκριμένα, ο Κούρος παρουσιάζεται ως πρωταγωνιστής, αφηγείται τη βιογραφική του πορεία μέχρι σήμερα, ενώ δραματοποιείται η ιστορία του μέσω των σκίτσων. Επομένως, το ντοκιμαντέρ παρουσιάζει χαρακτηριστικά μυθοπλαστικής αφήγησης, γεγονός που του προσδίδει προσωπικό και συναισθηματικό ύφος. Παραδείγματος χάρι, η αφήγηση του Κούρου είναι γραμμική, ρεαλιστική με συνεχόμενη δράση. Αναφέρονται τα κύρια ιστορικά γεγονότα που επηρέασαν την πορεία του, επισημαίνονται λεπτομέρειες για την τεχνοτροπία του Κούρου και του ναού, δίνοντας έτσι έμφαση σε έννοιες της ιστορίας και της αρχαιολογίας. Επιπλέον, στοιχεία μυθοπλασίας αποτελούν η πρωτοπρόσωπη αφήγηση, η έκφραση συναισθημάτων του Κούρου και γενικότερα η προσωποποίηση του γλυπτού.

Σημαντική αφορμή για έμπνευση και δημιουργία αποτέλεσαν ντοκιμαντέρ τα οποία ακολουθούν τα χαρακτηριστικά της μυθοπλαστικής αφήγησης και δραματοποιούν την εξέλιξη του αγάλματος με παρόμοιο τρόπο. Προτιμήθηκε η δόμηση βάσει χρονολογίας, ωστόσο υπάρχουν εγκιβωτισμένες εξιστορήσεις χαρακτήρων που σχετίζονται με βιογραφικά στοιχεία του Κούρου. Οι μεταβάσεις γίνονται με ομαλό τρόπο ανάμεσα στις θεματικές μέσω προ οικονομιών και σύντομων παύσεων. Το θέμα επιλέχθηκε με σκοπό την ανάδειξη της σημασίας των αρχαιοτήτων και της μακραίωνης και συχνά καταστρεπτικής πορείας τους. Αξιοποιήθηκαν οι φιλολογικές σπουδές μερικών μελών μας καθώς και η δυνατότητα πανοραμικών λήψεων του ναού του Ποσειδώνα μέσω drone.

3. Δομή της ταινίας

Ο Κούρος διηγούμενος τη ζωή του αναφέρεται στην πορεία του και στις αναταραχές που αυτή είχε και τονίζει το οξύμωρο της υπόθεσης, το ότι παρόλο που είναι ένα μαρμάρινο άγαλμα έχει τόσες εμπειρίες σαν να ήταν ένας πραγματικός άνθρωπος. Η προσωποποίηση του Κούρου ενισχύει την παραστατικότητα και τη θεατρικότητα της ταινίας, ενώ παράλληλα αναπτύσσει ποικίλα συναισθήματα στον θεατή.

“Είμαι ο Κούρος του Σουνίου και έχω μια ιστορία να σας πω.” Με αυτά τα λόγια ξεκινάει την αφήγηση του ο ήρωας και η ιστορία του ακούγεται σαν παραμύθι. Άλλωστε μόνο στα παραμύθια μπορούν να μιλούν τα μαρμάρινα αγάλματα. Μόνο που δεν είναι ακριβώς παραμύθι, αλλά πραγματικές εμπειρίες ζωής για τον Κούρο. Ειδικότερα, στην εκπαιδευτική ταινία αναφέρονται κατά σειρά θέματα που αφορούν:

- την ιστορία του Σουνίου και του Ναού του Ποσειδώνα αντίστοιχα
- τη γλυπτική των αγαλμάτων
- τα χαρακτηριστικά των κούρων

- την περιπέτεια των αγαλμάτων κατά τη διάρκεια τόσο των Περσικών Πολέμων όσο και του Β' Παγκοσμίου Πολέμου.

Ο εκπαιδευτικός στόχος της συγκεκριμένης ταινίας είναι η αξιοποίηση των οπτικοακουστικών μέσων για την παρουσίαση μιας διαφορετικής διάστασης των μαρμάρινων αγαλμάτων μέσα από τα μάτια ενός από αυτά. Η χρήση του μέσου αυτού θα ενισχύσει τα κίνητρα των μαθητών για μάθηση, ενώ θα αυξήσει το ενδιαφέρον τους. Η προσωποποίηση του Κούρου θα τους δημιουργήσει συναισθήματα γι' αυτόν, ενώ παράλληλα θα μάθουν πληροφορίες τόσο για τη γλυπτική των αγαλμάτων όσο και για τις καταστροφικές συνέπειες ενός πολέμου.

Το σενάριο περιλαμβάνει οκτώ θεματικές ενότητες, οι οποίες εκτυλίσσονται στο στην τοποθεσία του Σουνίου, τον ναό του Ποσειδώνα και το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο. Η εισαγωγή της ταινίας τόσο με τη χρήση α' ενικού προσώπου όσο και με την παρουσία του εικονογραφημένου Κούρου συμβάλλει στην προσέλκυση της προσοχής, τη διατήρηση του ενδιαφέροντος του δέκτη και τη δημιουργία εντυπωσιασμού. Στο κύριο μέρος η αφήγηση στοχεύει στον προσανατολισμό του θεατή στο θέμα με χωροχρονικό τρόπο μέσω της περιγραφής της αρχαιολογικής θέσης και της παρουσίας της με τη βοήθεια των πανοραμικών λήψεων. Χαρακτηριστική είναι σχέση λέξεων και εικόνων για κατανόηση και οπτικοποίηση της λεπτομερούς τυπολογίας με σκοπό την διευκόλυνση της οικοδόμησης της γνώσης και της παρατήρησης. Τέλος, στην εξιστόρηση της περιπέτειας του αγάλματος την περίοδο της κατοχής επιτυγχάνεται η δραματική κορύφωση του σεναρίου με τη βοήθεια εικόνων, ήχου και παύσεων για την ενίσχυση του συγκινησιακού κλίματος.

4. Μαθησιακό αντικείμενο

Τα τελευταία χρόνια η ραγδαία ανάπτυξη των ΤΠΕ, η προσπάθεια ενσωμάτωσης τους στην εκπαιδευτική διαδικασία και η κατεπείγουσα εξ αποστάσεως διδασκαλία εξαιτίας της πανδημίας του Covid-19 έχει ωθήσει αρκετούς εκπαιδευτικούς να εντάξουν και να αξιοποιήσουν τα εκπαιδευτικά βίντεο στα πλαίσια της διδασκαλίας τους. Επιπλέον, εξαιτίας της απλοποίησης των μέσων παραγωγής, ο εκπαιδευτικός έχει πλέον τη δυνατότητα να δημιουργήσει με μεγαλύτερη ευκολία πρωτότυπο ψηφιακό υλικό προσαρμοσμένο στα ενδιαφέροντα και στις δυνατότητες των μαθητών του θέτοντας παράλληλα την προσωπική του σφραγίδα σε αυτό. Αναμφίβολα, λοιπόν, το εκπαιδευτικό βίντεο, όταν είναι κατάλληλα σχεδιασμένο, μπορεί να ενεργοποιήσει μια σειρά από μηχανισμούς μάθησης και να αποτελέσει σημαντικό εκπαιδευτικό εργαλείο ειδικά, όταν συνοδεύεται από δημιουργικές δραστηριότητες με τις οποίες μπορούν να εμπεδώσουν και να επεκτείνουν τις γνώσεις που αποκόμισαν από την παρακολούθηση της ταινίας, καθώς και να ενισχύσουν την εν-συναίσθηση και τη δημιουργικότητα τους. Βασική προϋπόθεση, όμως, για τη βέλτιστη αξιοποίηση των εκπαιδευτικών ταινιών είναι ο προκαθορισμός των μαθησιακών στόχων που αναμένεται να κατακτήσει ο μαθητής παρακολουθώντας το και ο προσεκτικός σχεδιασμός του ψηφιακού υλικού με γνώμονα αυτούς.

Βασίζόμενοι στα παραπάνω κατά τον σχεδιασμό της εκπαιδευτικής ταινίας μας θέσαμε συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους με τους οποίους προσπαθήσαμε να καλύψουμε τόσο τον γνωστικό όσο και τον συναισθηματικό τομέα των εκπαιδευόμενων. Πιο συγκεκριμένα μετά την παρακολούθηση της ταινίας ο μαθητής αναμένεται :

- να γνωρίσει την ιστορία ενός μνημείου της αρχαίας ελληνικής κληρονομιάς μας, τον Κούρο του Σουνίου

- να αναγνωρίζει τα βασικά χαρακτηριστικά τόσο των Κούρων όσο και των ναών δωρικού ρυθμού, όπως είναι ο Ναός του Ποσειδώνα
- να συνδέσει το άγαλμα με το σημείο που τοποθετήθηκε αρχικά και τη σημερινή του θέση
- να λάβει βασικές πληροφορίες για το σπουδαίο ρόλο που διαδραμάτισε η περιοχή του Σουνίου κατά την αρχαιότητα και να διαπιστώσει τη διαχρονικότητά του
- να εντοπίσει τη σύνδεση μεταξύ της ομορφιάς ενός τόπου και της ανάπτυξης θετικών συναισθημάτων
- να διαμορφώσει άποψη σχετικά με τις αρνητικές επιπτώσεις που επιφέρει ο πόλεμος τόσο στη ζωή των ανθρώπων όσο και στον πολιτισμό μιας χώρας
- να αναγνωρίσει και να εκτιμήσει τη συμβολή που είχαν οι εθελοντές στη διάσωση και στη διατήρηση της πολιτισμικής μας κληρονομιάς κατά τη διάρκεια του Β΄ Παγκοσμίου πολέμου και κατά συνέπεια να προβληματιστεί για τον ρόλο που μπορεί να διαδραματίσει ο ίδιος σε αυτή
- να αποκτήσει την αίσθηση της ιστορικής συνέχειας του ελληνικού πολιτισμού

5. Εκπαιδευτικός σχεδιασμός

Το εκπαιδευτικό αυτό βίντεο απευθύνεται σε μαθητές από Δ΄ Δημοτικού έως Γ΄ Γυμνασίου (9-15 ετών). Το βασικό του θέμα είναι η γεμάτη ανατροπές ιστορία ενός αντιπροσωπευτικού δημιουργήματος της αρχαϊκής περιόδου, του Κούρου του Σουνίου. Στα πλαίσια της ιστορικής διήγησης του πρωταγωνιστή παράλληλα θίγονται και άλλα ζητήματα, όπως η ομορφιά της τοποθεσίας, ο ναός του Ποσειδώνα (αρχιτεκτονική και λατρευτικά έθιμα), οι περσικοί πόλεμοι και ο Β΄ Παγκόσμιος Πόλεμος. Ως εκ τούτου μας δόθηκε η δυνατότητα να θέσουμε πολλαπλούς και πολυδιάστατους μαθησιακούς στόχους, οι οποίοι να αφορούν τόσο τον γνωστικό όσο και τον συναισθηματικό τομέα των μαθητών.

Τα μαθησιακά αποτελέσματα που επιδιώκουμε με το βίντεο και τις προτεινόμενες δραστηριότητες είναι:

Δραστηριότητα	Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα
1 ^η Αφίσα	Ευαισθητοποίηση, αύξηση της παρατηρητικότητας και της κριτικής ικανότητας των μαθητών.
2 ^η Τρέιλερ	Ευαισθητοποίηση, αύξηση της παρατηρητικότητας και της κριτικής ικανότητας των μαθητών.
3 ^η Μέσα σε ένα εργαστήριο γλυπτικής	Ανάπτυξη της παρατηρητικότητας, της κριτικής ικανότητας, των γνώσεων και της φαντασίας των μαθητών μέσω ποικίλων πηγών για τα χρώματα που ήταν βαμμένα τα αγάλματα στην αρχαία Ελλάδα.
4 ^η Το Σούνιο	Ευαισθητοποίηση των μαθητών και ανάπτυξη της κριτικής ικανότητας και της δημιουργικής τους φαντασίας μέσω της ενασχόλησής τους με τη συγκεκριμένη διαθεματική δραστηριότητα, η οποία συνδυάζει πλάνα από την ταινία, έναν ζωγραφικό πίνακα του Θ. Βρυζάκη και ένα από τα γνωστότερα ποιήματα του Γ. Σεφέρη.
5 ^η Εκδρομή στο Σούνιο!	Εμπλουτισμός γνώσεων των μαθητών για την τοποθεσία του Σουνίου και για τα χαρακτηριστικά μιας αφίσας.
6 ^η Αιγέας & Θησέας	Ανάπτυξη των γνώσεων των μαθητών για γνωστούς μύθους των αρχαίων Ελλήνων (Αιγέας, Θησέας, Δαίδαλος & Ίκαρος).

7^η Ο Ναός μου	Εμπλουτισμός των γνώσεων των μαθητών για τον ναό του Ποσειδώνα στο Σούνιο.
8^η Ναοί Δωρικού ρυθμού	Εμπλουτισμός των γνώσεων των μαθητών για τους ναούς δωρικού ρυθμού μέσω της ενασχόλησής τους με σχετικό μαθησιακό αντικείμενο του Φωτόδεντρου.
9^η Δωρικός -ιονικός & κορινθιακός ρυθμός	Εμπλουτισμός των γνώσεων των μαθητών για τους τρεις αρχιτεκτονικούς ρυθμούς των ναών στην αρχαιότητα μέσω της ενασχόλησής τους με σχετικό μαθησιακό αντικείμενο του Φωτόδεντρου.
10^η Οι Κούροι	Αύξηση της παρατηρητικότητας, της κριτικής ικανότητας και των γνώσεων των μαθητών για τα χαρακτηριστικά των Κούρων μέσω της ανάκλησης πληροφοριών από την ταινία και της σύγκρισης εικόνων από δύο διαφορετικούς Κούρους της αρχαιότητας.
11^η Οι Κόρες	Εμπλουτισμός γνώσεων για τις Κόρες (γυναικεία αγάλματα) των αρχαίων Ελλήνων.
12^η Όταν έκρυσαν τα αγάλματα	Ανάπτυξη της κριτικής ικανότητας και εμπλουτισμός των γνώσεων των μαθητών για την απόκρυψη των αρχαιοτήτων από τους Γερμανούς παραμονές της εισβολής τους στην Αθήνα.
13^η Οι ήρωες της απόκρυψης	Ευαισθητοποίηση των μαθητών για την απόκρυψη των αρχαιοτήτων από τους Γερμανούς παραμονές της εισβολής τους στην Αθήνα.
14^η Η διαδήλωση των αγαλμάτων	Ανάπτυξη κριτικής σκέψης και ευαισθητοποίηση των μαθητών γύρω από τα θέματα της ειρήνης, του πολέμου και τη στάση των ανθρώπων απέναντι σε αυτά.
15^η Οι φίλοι του Κούρου	Εμπλουτισμός των γνώσεων των μαθητών για τις υπόλοιπες αρχαιότητες που θάφτηκαν κατά τη διάρκεια του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου.
16^η Η ιστορία μου σε μία γραμμή	Ανάπτυξη της ιστορικής συνείδησης, εμπλουτισμός γνώσεων για την ιστορία του Κούρου και εξάσκηση στη δημιουργία ιστορικών χρονογραμμών.
17^η Ζωή σαν παραμύθι	Εμπλουτισμός γνώσεων και καλλιέργεια της δημιουργικής φαντασίας των μαθητών μέσω της δημιουργίας ενός ηλεκτρονικού παραμυθιού

6. Παρουσίαση του εκπαιδευτικού υλικού

Για την πληρέστερη αξιοποίηση της ταινίας δημιουργήθηκαν δεκαεπτά εκπαιδευτικές δραστηριότητες, οι οποίες ποικίλουν από άποψη θεματικής, επιπέδου δυσκολίας, μαθησιακών στόχων και διδακτικής λειτουργίας, προσπαθώντας από τη μία να καλυφθούν ανάγκες και ενδιαφέροντα μαθητών από διάφορες ηλικιακές ομάδες και από την άλλη να δοθεί η δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να προσαρμόσει το μάθημά του ανάλογα με τις επιδιώξεις του. Επιπλέον, στα πλαίσια της διαθεματικότητας αξιοποιήθηκαν αρκετές σκηνές της ταινίας οι οποίες δίνουν τη δυνατότητα προσαρμογής των δραστηριοτήτων στα πλαίσια διαφορετικών μαθημάτων, όπως της Ιστορίας, της Νεοελ. Λογοτεχνίας, της Νεοελ. Γλώσσας, των Εικαστικών και της Γεωγραφίας. Για αυτούς τους λόγους παρόλο που η διάρκεια της ταινίας είναι 13:40 λεπτά με την πλαισίωση των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων οδηγεί σε εκτενή μελέτη του θέματος, η οποία διαρκεί περίπου 12 διδακτικές ώρες.

Στον παρακάτω πίνακα παρουσιάζονται οι διαστάσεις, οι διδακτικές λειτουργίες, οι σκηνές και τα αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα των δραστηριοτήτων.

Αρ.	Διάσταση/ έννοια	Διδακτική λειτουργία	Σκηνές	Μαθησιακό αποτέλεσμα
1η Η αφίσα	Σχολιασμός της αφίσας της ταινίας	παρατήρηση, ανάκληση, κατανόηση, υπόθεση	αφίσα ταινίας	-Ανάπτυξη οπτικοακουστικής παιδείας -Ανάπτυξη κριτικής σκέψης - Παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου
2η Τρέιλερ	Σχολιασμός του τρέιλερ της ταινίας	παρατήρηση, ανάκληση, κατανόηση, κρίση, διατύπωση απόψεων	Τρέιλερ	-ανάπτυξη οπτικοακουστικής παιδείας -Ανάπτυξη κριτικής σκέψης -Παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου
3η Μέσα σε ένα εργαστήριο γλυπτικής	Αγάλματα/ τα χρώματα	ανάκληση, κατανόηση, παρατήρηση, εμπέδωση εμπλουτισμός γνώσεων, εφαρμογή	0:20-0:38 Το εργαστήριο & η δημιουργία του Κούρου	-Γνωριμία με τα χρώματα της αρχαίας Ελλάδας -Καλλιέργεια της φαντασίας τους
4η Το Σούνιο	Σούνιο/ ομορφιά τοπίου	κρίση, ευαισθητοποίηση, δημιουργία	1:40- 2:25- Πλάνα Σουνίου από drone	-Σύνδεση της ομορφιάς ενός τοπίου με την ανάπτυξη συναισθημάτων - κατανόηση συμβολικής διάστασης του τοπίου
5η Εκδρομή στο Σούνιο	Δημιουργία Αφίσας	εμπέδωση γνώσης και επέκταση	1:40- 2:25- Πλάνα Σουνίου από drone	-Ανάπτυξη οπτικοακουστικής παιδείας -Καλλιέργεια φαντασίας - Δημιουργία αφίσας

6η Αιγέας & Θησέας	Σύνδεση με τη μυθολογία	κατανόηση, εμπέδωση, αναζήτηση, σύγκριση, εμπλουτισμός γνώσεων, παρουσίαση	2:47 – 3: 20 Η ιστορία του Αιγαία	-Γνωριμία με την ιστορία του ονόματος του Αιγαίου Πελάγους & την ιστορία γνωστών ηρώων της μυθολογίας
7η Ο Ναός μου	Ο Ναός του Απόλλωνα στο Σούνιο	κατανόηση, αναζήτηση, συγκέντρωση, καταγραφή	4:58- 6:09 Ο ναός του Ποσειδώνα	Επέκταση γνώσεων για το αρχιτεκτονικό σχέδιο του ναού του Ποσειδώνα στο Σούνιο
8η Ναοί Δωρικού ρυθμού	Δωρικοί ναοί/ τα χαρακτηριστικά	κατανόηση, παρατήρηση, σύγκριση, αναζήτηση, εμπλουτισμός γνώσεων	4:58- 6:09- Η περιγραφή του Ναού	Επέκταση γνώσεων για τα χαρακτηριστικά του δωρικού αρχιτεκτονικού ρυθμού
9η Δωρικός -ιωνικός & κορινθια κός ρυθμός	3 αρχιτεκτονικοί ρυθμοί/ χαρακτηριστικά	παρατήρηση, σύγκριση, εντοπισμός, εμπλουτισμός γνώσεων	4:58- 6:09- Η περιγραφή του Ναού	Αναγνώριση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών των τριών αρχιτεκτονικών ρυθμών.
10η Οι Κούροι	Κούροι/ τυπολογία/ χαρακτηριστικά Κούρου Σουνίου	κατανόηση, αναζήτηση, συγκέντρωση, καταγραφή	6:12- 8:23 Κοινα χαρακτηρισ τικά Κούρων/ χαρακτηρισ τικά Κούρου του Σουνίου	Επέκταση γνώσεων για τα χαρακτηριστικά των Κούρων/ τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του Κούρου του Σουνίου
11η Οι Κόρες	Τα χαρακτηριστικά των Κορών	παρατήρηση, αναζήτηση, κρίση, ανάκληση, καταγραφή, εμπλουτισμός γνώσεων	6:12-6:41 Τα χαρακτηρισ τικά των Κούρων	Επέκταση γνώσεων για τα χαρακτηριστικά των Κορών/ την εικονιζόμενη Κόρη της δραστηριότητας

12η Όταν έκρυσαν τα αγάλμα τα	σπουδαιότητα της α.ε. κληρονομιάς	κατανόηση, επεξεργασία, κρίση, εμπέδωση	10:07-11:53 Η απόκρυψη των αγαλμάτων από τους Γερμανούς	Επέκταση γνώσεων για την ιστορία της απόκρυψης των αγαλμάτων και τους λόγους που οδήγησαν σε αυτήν.
13η Οι ήρωες της απόκρυψ ης	Πρωταγωνιστές της απόκρυψης	κρίση, ευαισθητοποίη ση, δημιουργία	10:07-11:53 Η απόκρυψη των αγαλμάτων από τους Γερμανούς	Ευαισθητοποίηση γύρω από το θέμα της απόκρυψης των αγαλμάτων.
14η Η διαδήλω ση των αγαλμάτ ων	Ειρήνη- πόλεμος/ στάση ανθρώπων	ευαισθητοποίη ση, κατανόηση κρίση, εμπέδωση, παραγωγή κειμένου	10:07-11:53 Η απόκρυψη των αγαλμάτων από τους Γερμανούς	Ευαισθητοποίηση γύρω από το θέμα της ειρήνης και του πολέμου/ επέκταση γνώσεων (ποίημα του Τ. Λειβαδίτη “ Αν θέλεις να λέγεσαι άνθρωπος”)
15η Οι φίλοι του Κούρου	Αγάλματα/ απόκρυψη	γνωστικής επεξεργασίας, εμπέδωσης και επέκτασης	10:07-11:53 Η απόκρυψη των αγαλμάτων από τους Γερμανούς	Επέκταση γνώσεων για τις υπόλοιπες αρχαιότητες που είχαν θραυτεί στο Ε.Α.Μ. κατά τη διάρκεια του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου
16η Η ιστορία μου σε μία γραμμή	Ιστορική χρονογραμμή	γνωστική λειτουργία, εμπέδωση	Όλη η ταινία	Σύνδεση των γεγονότων από τη ζωή του Κούρου με την ελληνική ιστορία/ εξάσκηση στη δημιουργία ιστορικών χρονογραμμών
17η Ζωή σαν παραμύθι	Ζωή Κούρου/ παραμύθι	γνωστική λειτουργία, εμπέδωση, δημιουργία	όλη η ταινία	Ανάπτυξη γραπτού λόγου και δημιουργικής φαντασίας/ ηλεκτρονικά παραμύθια

6.1 Ενδεικτικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες

Δραστηριότητα επέκτασης συναισθημάτων

Η επόμενη δραστηριότητα αφορά κυρίως μαθητές μεγαλύτερων ηλικιών και έχει σαν στόχο την ευαισθητοποίηση των μαθητών και την ανάπτυξη των συναισθημάτων και της κριτικής τους ικανότητας, ώστε μετά το πέρας της δραστηριότητας να έχουν:

- συνειδητοποιήσει τη σύνδεση της ομορφιάς ενός τοπίου με την ανάπτυξη συναισθημάτων
- αναγνωρίσει τη συμβολική διάσταση του τοπίου
- γνωρίσει δύο έργα γνωστών καλλιτεχνών από διαφορετικές χρονικές περιόδους, στα οποία το Σούνιο αποτελεί πηγή έμπνευσης.

4ο Φύλλο εργασιών

Το Σούνιο

Αφού παρακολουθήσετε την ταινία από το 1:40' - 2:46' να αναφέρετε σε μία παράγραφο 60-80 λέξεων ποια ήταν η πρώτη αντίδραση του Κούρου, όταν αντίκρισε το Σούνιο. Θεωρείτε ότι ήταν δικαιολογημένη;

Η ομορφιά του Σουνίου, όμως, δεν γοήτευσε μόνο τον Κούρο.

Η γοητεία του παραμένει αναλλοίωτη μέσα στον χρόνο και μάλιστα έχει εμπνεύσει πολλούς καλλιτέχνες. Αφού παρατηρήσετε τον πίνακα του Θ. Βρυζάκη και διαβάσετε το ποίημα του Σεφέρη «Επί Ασπαλάθων...» να απαντήσετε στα ακόλουθα ερωτήματα:

- Σε ποια εποχή δημιουργήθηκε το κάθε έργο;
- Ποια στοιχεία του τοπίου τονίζονται σε κάθε ένα από αυτά;
- Ποια συμβολική χροιά του δίνει ο κάθε καλλιτέχνης (έρωτας, αρχαίος ελληνικός πολιτισμός, Επανάσταση, νεότερη ιστορία της Ελλάδας κ.τλ.).

Κείμενο 1



Βρυζάκης Θεόδωρος, Ο αποχαιρετισμός στο Σούνιο, 1863

Κείμενο 2

«Επί Ασπαλάθων...»

Ήταν ωραίο το Σούνιο τη μέρα εκείνη του Ευαγγελισμού

πάλι με την άνοιξη.
Λιγοστά πράσινα φύλλα γύρω στις σκουριασμένες πέτρες
το κόκκινο χρώμα κι ασπάλαθοι*
δείχνοντας έτοιμα τα μεγάλα τους βελόνια
και τους κίτρινους ανθούς.
Απόμακρα οι αρχαίες κολόνες, χορδές μιας άρπας αντηχούν
ακόμη...

Γαλήνη.
— Τι μπορεί να μου θύμισε τον Αρδιαίο εκείνον;
Μια λέξη στον Πλάτωνα θαρρώ, χαμένη στου μυαλού
τ' αυλάκια.*

τ' όνομα του κίτρινου θάμνου
δεν άλλαξε από εκείνους τους καιρούς.
Το βράδυ βρήκα την περικοπή:*
«τον έδεσαν χειροπόδαρα» μας λέει

«τον έριξαν χάμω και τον έγδαραν
τον έσυραν παράμερα τον καταξέσκισαν
απάνω στους αγκαθερούς ασπάλαθους
και πήγαν και τον πέταξαν στον Τάρταρο, κουρέλι»
Έτσι στον κάτω κόσμο πλέρωνε τα κρίματά του
ο Παμφύλιος Αρδιαίος ο πανάθλιος Τύραννος.

31 του Μάρτη 1971

Γ. Σεφέρης, 1971

***ασπάλαθοι:** θάμνοι με μεγάλα αγκάθια και κίτρινα λουλούδια.

***στου μυαλού τ' αυλάκια:** στη μνήμη.

***περικοπή:** εννοεί το χωρίο 616 της Πολιτείας.

πηγή:https://www.greek-language.gr/digitalResources/literature/tools/concordance/browse.html?cnd_id=1&text_id=3307

Γίνε τώρα και εσύ ένας μικρός καλλιτέχνης.

Αφήστε τη φαντασία σας ελεύθερη και ζωγραφίστε έναν πίνακα, γράψτε ένα ποίημα, αφηγηθείτε μία σύντομη ιστορία ή γράψτε μια σελίδα ημερολογίου εμπνευσμένη από την ομορφιά του Σουνίου. Έπειτα παρουσιάστε στην τάξη τα δημιουργήματά σας.

7. Ενδεικτικό σχέδιο διδασκαλίας

«Η Ζωή μέσα από τα χρώματα»

Σχέδιο μαθήματος

Οι δραστηριότητες που προτείνονται για αυτό το σενάριο αφορούν την κατανόηση της τυπολογίας του Κούρου, τη χρήση των χρωμάτων στη γλυπτική και την αρχιτεκτονική των αρχαίων Ελλήνων.

Στην τάξη

Οι δραστηριότητες του σεναρίου απευθύνονται σε μαθητές Δημοτικού και πιο συγκεκριμένα προτείνεται να αξιοποιηθεί στα πλαίσια του μαθήματος της Ιστορίας της Δ΄ Δημοτικού.

Διδακτικές ώρες: 5

Εργαλεία και ψηφιακά μέσα

Χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών, διαδικτύου, τρέιλερ, ταινία, αφίσα, φύλλα εργασίας, χρώματα, σχολικό εγχειρίδιο

Εκπαιδευτικοί στόχοι

Οι μαθητές μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας θα:

- γνωρίζουν βασικές πληροφορίες για την τυπολογία των αγαλμάτων των Κούρων και των Κορών
- γνωρίζουν πληροφορίες για τον Κούρο του Σουνίου
- έχουν εξοικειωθεί με το χρωματολόγιο που χρησιμοποιούσαν οι αρχαίοι Έλληνες για τον χρωματισμό των αγαλμάτων και των κτιρίων τους
- έχουν καλλιεργήσει τη φαντασία τους, χρωματίζοντας τα δικά τους αγάλματα και δημιουργώντας το δικό τους παραμύθι (εικονογράφηση, μυθοπλασία)
- εξασκηθεί στην παραγωγή λόγου
- έχουν μάθει να δημιουργούν ηλεκτρονικά παραμύθια.

Σύντομη περιγραφή προτεινόμενης διδακτικής πορείας

1^η διδακτική ώρα: Μπορεί να αξιοποιηθεί η αφίσα και το πρώτο φύλλο εργασιών ως αφορμή με σκοπό την προσέλευση της προσοχής των μαθητών (10 λεπτά).

Έπειτα προβάλλουμε την ταινία μέσα από ένα βίντεο- προβολέα (15 λεπτά) και γίνεται συζήτηση γύρω από τη θεματική της ταινίας.

2^η διδακτική ώρα: Προβολή αποσπάσματος από την ταινία και του προτεινόμενου βίντεο από το youtube που αφορά στη χρήση των χρωμάτων στην αρχαία Ελλάδα. Στη συνέχεια οι μαθητές εργάζονται με το τρίτο φύλλο εργασιών, ώστε να γνωρίσουν ότι τα αρχαία ελληνικά αγάλματα ήταν χρωματισμένα, ποια χρώματα χρησιμοποιούσαν και να εξασκηθούν ζωγραφίζοντας τα δικά τους αγάλματα.

3^η διδακτική ώρα: Προβολή αποσπάσματος από το 6:12 έως το 8:23 από την ταινία με σκοπό να θυμηθούν την τυπολογία των Κούρων και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του Κούρου του Σουνίου (5 λεπτά) . Στη συνέχεια εργαζόμαστε με το 10^ο φύλλο (15 λεπτά). Έπειτα αξιοποιούμε το 11^ο φύλλο εργασιών, ώστε οι μαθητές να γνωρίσουν και τον γυναικείο τύπο αγαλμάτων της αρχαϊκής εποχής, τις Κόρες (20 λεπτά).

4^η - 5^η διδακτική ώρα: Αρχικά, χωρίζουμε τους μαθητές σε ομάδες με διαφορετική θεματική από την ταινία η καθεμία. Στη συνέχεια η κάθε ομάδα παρακολουθεί το αντίστοιχο απόσπασμα από την ταινία και ετοιμάζει το υλικό για το παραμύθι (κείμενο, ζωγραφίες, φωτογραφίες). Μετά την ολοκλήρωση του επιμέρους υλικού από κάθε ομάδα το ενοποιούμε με ψηφιακό τρόπο στην ιστοσελίδα <https://www.mystorybook.com/>.

8. Διαδικασία παραγωγής και υλοποίησης

Η παραγωγή της συγκεκριμένης εκπαιδευτικής ταινίας πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια του μαθήματος "Ανάπτυξη ψηφιακού οπτικοακουστικού υλικού", στην οποία συμμετείχαν πέντε φοιτήτριες του μεταπτυχιακού προγράμματος "Εκπαιδευτικός σχεδιασμός της on-Line εκπαίδευσης". Ο χρόνος που επενδύθηκε για το σχεδιασμό ήταν περίπου μία εβδομάδα για τη συλλογή του πληροφοριακού και φωτογραφικού υλικού και 25 μέρες για τον σχεδιασμό των γραφικών, τη συγγραφή του σεναρίου, την ηχογράφιση, το μοντάζ και τη δημιουργία των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων.

Όσον αφορά τα μέσα παραγωγής τα οποία χρησιμοποιήθηκαν μπορούν να αναφερθούν τα παρακάτω: Mοnαvί, Openshot και Adobe Premiere (μοντάζ), Canva (αφίσα), την παρουσίαση του drive, το Remove image background μέσα από υπολογιστή. Επιπλέον, για τη δημιουργία της ταινίας χρησιμοποιήθηκε από τη μία υλικό που εντοπίστηκε στο διαδίκτυο: εικόνες, gif, βίντεο, ήχους, τραγούδια και από την άλλη πρωτότυπο υλικό που δημιούργησε η ομάδα: βίντεο από drone, φιγούρες (Κούρος, Αιγιάς, καράβι, πιστοί με θυσίες), αφίσα, ηχογράφιση. Ακόμα, αξιοποιήθηκε πληθώρα τεχνικών ώστε να καταλήξουμε σε αυτό το αποτέλεσμα. Έπειτα, αυτό το βίντεο επεξεργάστηκε στο Mοnαvί όπου σε όποια σημεία υπήρχε το πράσινο πανί, τοποθετήθηκε φόντο ανάλογα με το σημείο της ταινίας που μας ενδιέφερε. Για παράδειγμα, στο πρώτο μέρος ο Κούρος βρίσκεται στο εργαστήριο γλυπτικής και από ένα απλό μάρμαρο μετατρέπεται σε άγαλμα. Η τεχνική αυτή επιλέχθηκε, καθώς δεν υπάρχουν στο διαδίκτυο τόσες εικόνες και βίντεο της αρχαίας εποχής, ούτε σωζόμενες εικόνες του Σουνίου από την εποχή αυτή. Η τεχνική αυτή χρειάστηκε αρκετές προσπάθειες ώστε να βγει όσο το δυνατόν καλύτερη και επαναλαμβάνεται και σε άλλα σημεία της ταινίας και συγκεκριμένα στο 4.12 λεπτό και στο κλείσιμο 13.00 λεπτό.

Οι πανοραμικές λήψεις του Σουνίου πραγματοποιήθηκαν με drone, τα αρχεία του οποίου μεταφέρθηκαν στον υπολογιστή και επεξεργάστηκαν από το πρόγραμμα Mοnαvί. Τα πλάνα αυτά συνδυάστηκαν με την κατάλληλη μουσική και τα ηχητικά εφέ ώστε ο εκπαιδευόμενος να έχει μια ολοκληρωμένη θέαση της ταινίας. Η λήψη των πλάνων drone έγινε σε κοντινό σημείο από τον Ναό του Ποσειδώνα, ώστε να μπορέσουμε να πλησιάσουμε όσο περισσότερο γίνεται το drone. Στην χρήση του drone χρειάστηκε βοήθεια από χειριστή ώστε τα βίντεο να βγουν όσο πιο σταθερά γίνεται.

Όσον αφορά την επεξεργασία του βίντεο και το μοντάζ, όπως έχει αναφερθεί και παραπάνω, έγινε χρήση του Openshot και του Mοnαvί. Το πρώτο βήμα για να γίνει το μοντάζ ήταν να βρεθεί το υλικό (φωτογραφίες, βίντεο, ήχους, τραγούδια). Στη συνέχεια στο Openshot πρώτα τοποθετήθηκαν όλοι οι ήχοι και έπειτα όλες οι φωτογραφίες και τα βίντεο στο σημείο που ταίριαζαν καλύτερα ανάλογα με την αφήγηση. Έπειτα προστέθηκαν οι φωτογραφίες, στις οποίες για να γίνονται πιο ομαλά οι αλλαγές

χρησιμοποιήθηκε το εφέ της μεταπήδησης. Με παρόμοιο τρόπο έγινε και η επεξεργασία του τρέιλερ στην εφαρμογή του OpenShot και του Adobe Premiere.

Παρόλο που κανένα μέλος από την ομάδα δεν ήταν εξοικειωμένο με το μοντάζ δεν υπήρξε κάποιο ιδιαίτερο θέμα με αυτό. Οι εφαρμογές ήταν απλές και εύχρηστες με αποτέλεσμα η εξοικείωση να έρθει αρκετά γρήγορα. Παρόλα αυτά, επειδή το σενάριο της ταινίας ήταν μεγαλύτερο από τον αρχικό σχεδιασμό, χρειάστηκε κατά τη διάρκεια της επεξεργασίας της να εντοπιστούν επιπλέον οπτικοακουστικό υλικό για να πλαισιωθούν οι σκηνές της. Η ηχογράφιση έγινε σε ένα ερασιτεχνικό στούντιο στο οποίο υπήρχε πρόσβαση της ομάδας, και εκεί έγινε μία σχετική επεξεργασία και για την ελαχιστοποίηση των εξωτερικών θορύβων και την τοποθέτηση εφέ βάθους για να δοθεί η αίσθηση πως ο πρωταγωνιστής ακούγεται μέσα από την αίθουσα ενός μουσείου.

Αυτό που σίγουρα οφείλουμε να τονίσουμε είναι οι γνώσεις οι οποίες αποκομίστηκαν δουλεύοντας πάνω στη συγκεκριμένη μεταπτυχιακή εργασία. Το να γίνει η παραγωγή μιας ταινίας μικρού μήκους ήταν κάτι καινούργιο για όλα τα μέλη της ομάδας. Σημαντικό είναι πως δουλέψαμε αρμονικά και κατορθώσαμε να φέρουμε εις πέρας όλα τα επιμέρους μέρη της εργασίας. Και το σπουδαιότερο είναι ότι ήρθαμε σε τριβή με νέα αντικείμενα όπως είναι το μοντάζ, το γύρισμα, η σκηνοθεσία, το σενάριο και τα οποία μέχρι τώρα δεν είχαμε την ευκαιρία να γνωρίσουμε.

Συμπεράσματα

Συνοψίζοντας την όλη διαδικασία μπορούμε να αναφέρουμε ότι η παραγωγή της συγκεκριμένης ταινίας ντοκιμαντέρ αποτέλεσε μία πρωτόγνωρη και συνάμα ωραία εμπειρία. Η εργασία δομήθηκε πάνω σε συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους που αφορούσαν την παρουσίαση του θέματος με τη χρήση οπτικοακουστικών μέσων. Ο στόχος αυτός πραγματοποιήθηκε μέσα από τη δημιουργία της εκπαιδευτικής ταινίας η οποία έχει πλούσιο και πολυτροπικό υλικό που είναι ελκυστικό προς τον χρήστη. Οι δυνατότητες εκπαιδευτικής χρήσης της ταινίας είναι πολλές όπως είναι και οι δυνατότητες επέκτασής τους. Συνολικά η εμπειρία αυτή ήταν πολύ χρήσιμη και εποικοδομητική, καθώς η ομάδα αποκόμισε πολλές εμπειρίες και γνώσεις. Συμπερασματικά, θεωρούμε πως οι εκπαιδευτικές ταινίες έχουν θέση στην τάξη και μπορούν μάλιστα να διαδραματίσουν σπουδαίο ρόλο στη μαθησιακή διαδικασία.

Βιβλιογραφικές αναφορές

Κατσουλάκος, Θ., Καρυώτη, Ι., Λένα, Μ. & Κατσαρού, Χ. (2021). *Ιστορία Δ' Δημοτικού- Στα Αρχαία Χρόνια*. ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΚΑΙ ΕΚΔΟΣΕΩΝ «ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ», Αθήνα. Ανακτήθηκε από: http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2174/Istoria_D-Dimotikou_html-empl/

Κατσουλάκος, Θ., Κοκκορού-Αλευρά, Γ. & Σκουλάτος, Β. (2021). *Αρχαία Ιστορία- Α' Γυμνασίου*. ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΚΑΙ ΕΚΔΟΣΕΩΝ «ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ», Αθήνα. Ανακτήθηκε από: http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2290/Istoria_A-Gymnasiou_html-empl/

Πασχαλίδης, Κ. (2020). *Τα θαμμένα αγάλματα του πολέμου*, Lifo. Ανακτήθηκε από: <https://www.lifo.gr/culture/arxaiologia/ta-thammena-agalmata-toy-polemoy-0>

Σιγάλας, Γ. (2011). *ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΗ*. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ, Αθήνα.
Ανακτήθηκε από: http://www.pi-schools.gr/lessons/aesthetics/eikastika/afises/first_page.php

Ιστοσελίδες

Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο. Διαθέσιμο στο: <https://www.namuseum.gr/>

ΦΩΤΟΔΕΝΤΡΟ - ΕΘΝΙΚΟΣ ΣΥΣΣΩΡΕΥΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ. Διαθέσιμο στο: <http://photodentro.edu.gr/aggregator/>

Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας- Η Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα. Διαθέσιμο στο: <https://www.greek-language.gr/greekLang/index.html>

Σχολικό εγχειρίδιο Ιστορίας Δ' Δημοτικού: http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2174/Istoria_D-Dimotikou.html-empl/

Σχολικό εγχειρίδιο Ιστορίας Α' Γυμνασίου http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2290/Istoria_A-Gymnasiou.html-empl/

Πίνακας ταινίας

Τίτλος ταινίας	Ο Κούρος του Σουνίου
URL ταινίας	https://www.youtube.com/watch?v=zGzxpFKXY8w
Τρέιλερ ταινίας	https://www.youtube.com/watch?v=DNf7uWHBoZk
Είδος ταινίας	Διδακτικό-ιστορικό ντοκιμαντέρ
Χώρα	Ελλάδα
Διάρκεια σε λεπτά	13:40
Πρωταγωνιστές	Αρχαϊκός κούρος
Γλώσσα	Ελληνικά
Υπότιτλοι	-
Ηλικιακή ομάδα	9-15 ετών
Τόπος	Σούνιο, ναός του Ποσειδώνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο
Τίτλος ΠΜΣ	Εκπαιδευτικός Σχεδιασμός Διαδικτυακής Εκπαίδευσης
Τίτλος μαθήματος	Ανάπτυξη Ψηφιακού Οπτικοακουστικού Υλικού
Όνομα διδάσκοντος	Σοφός Αλιβίζος
Εκπαιδευτικό θέμα	Ιστορία, αρχαιολογία, Β' Παγκόσμιος Πόλεμος
	<p style="text-align: center;">Περίληψη</p> <p>«Ο Κούρος του Σουνίου» αποτελεί ένα ιστορικό ντοκιμαντέρ με πρωταγωνιστή το ομώνυμο γλυπτό να αφηγείται τις περιπέτειες του κατά το πέρασμα των αιώνων. Επικεντρώνεται σε ιστορικά και αρχαιολογικά θέματα και θέτει προβληματισμούς για τη διατήρηση και την αξία των αρχαιοτήτων για την σύγχρονη κοινωνία.</p>