



**ΜΥΘΟΣ
EDU**

Εκπαιδευτικές Επισκέψεις

ΟΔΥΣΣΕΙΑ & ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ

**ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ
ΕΠΙΣΚΕΨΗ**

Α΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

Ο τρόπος σκέψης
των αρχαίων
με απλή γλώσσα

**Σε ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ
ή εντός ΣΧΟΛΕΙΟΥ**



Συζήτηση

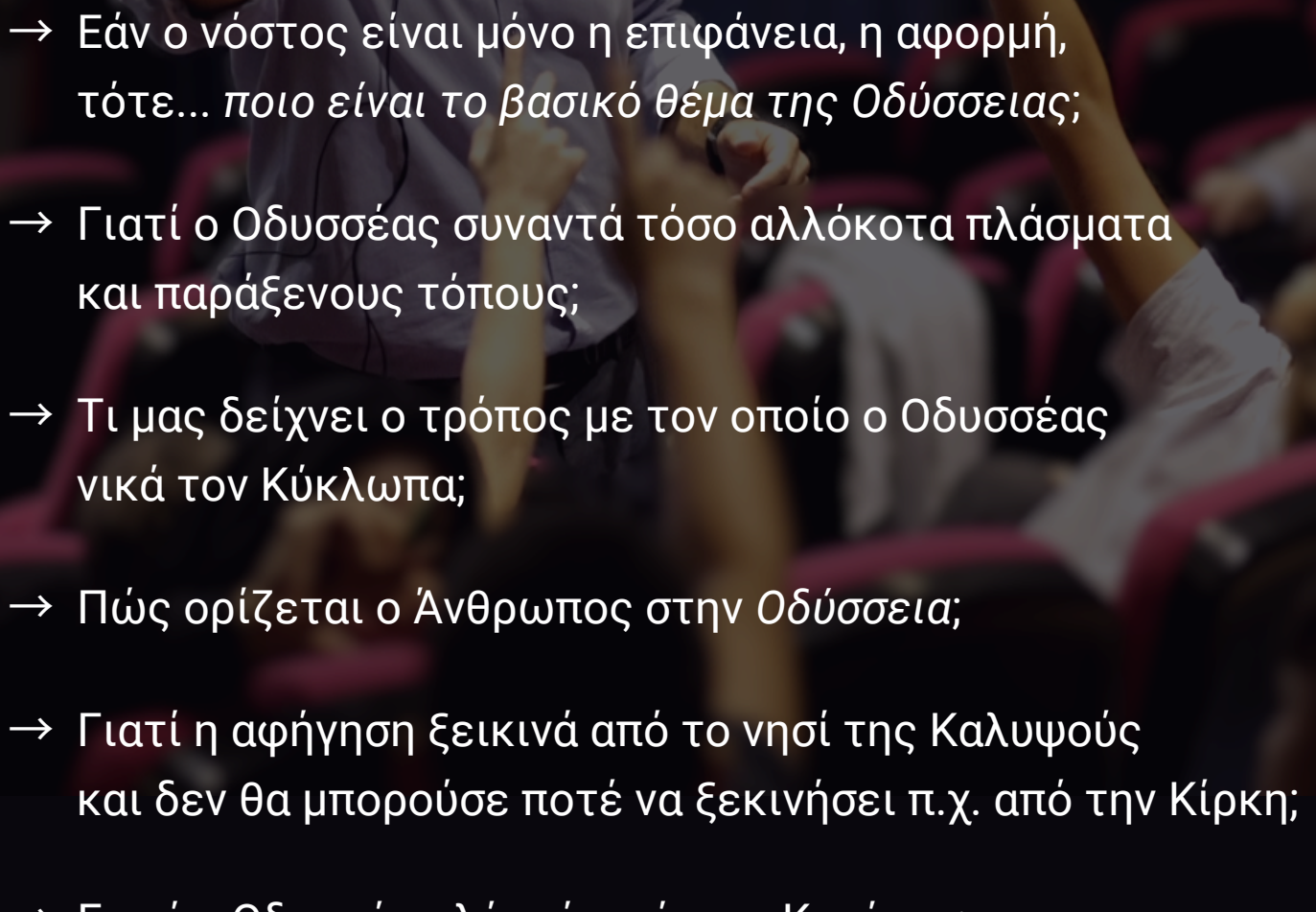
Προβολή Οδύσσειας

Θεατρικό Παιχνίδι

Φιλοσοφικός Διάλογος

Α΄ ΜΕΡΟΣ: ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Λογική των Μύθων
Μύθοι και Αρχαία Ιστορία
Λογική της Οδύσσειας
Ανθρωπολογικός πυρήνας του έπους

- 
- Εάν ο νόστος είναι μόνο η επιφάνεια, η αφορμή, τότε... ποιο είναι το βασικό θέμα της Οδύσσειας;
 - Γιατί ο Οδυσσεύς συναντά τόσο αλλόκοτα πλάσματα και παράξενους τόπους;
 - Τι μας δείχνει ο τρόπος με τον οποίο ο Οδυσσεύς νικά τον Κύκλωπα;
 - Πώς ορίζεται ο Άνθρωπος στην Οδύσεια;
 - Γιατί η αφήγηση ξεκινά από το νησί της Καλυψούς και δεν θα μπορούσε ποτέ να ξεκινήσει π.χ. από την Κίρκη;
 - Γιατί ο Οδυσσεύς λέει ότι είναι ο Κανένας;

Β΄ ΜΕΡΟΣ: ΠΡΟΒΟΛΗ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ

“Μια κυρίως ακροαματική εμπειρία του έπους.”

“Η εικόνα στην υπηρεσία του λόγου.”

**Παιδαγωγικά Σχεδιασμένο
Animation 35΄**



**Αφήγηση βασισμένη
στους ομηρικούς στίχους**

Σε όλες τις σκηνές χρησιμοποιούνται οι ομηρικοί στίχοι σε απόδοση που περιλαμβάνει γλωσσική εξομάλυνση και διατήρηση της αισθητικής του ποιητικού ύφους.

**Οι μαθητές αποκτούν
μια συνολική αντίληψη του έπους.**

Γ' ΜΕΡΟΣ: ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

“Ωρα να σηκωθούμε από τις θέσεις μας και να ανέβουμε στη σκηνή!”

Παιχνίδι Ομαδικής Αναπαράστασης



- Έχουμε 12 κάρτες που απεικονίζουν βασικές σκηνές από την περιπέτεια του Οδυσσέα.
- Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και ανεβαίνουν διαδοχικά στη σκηνή παίρνοντας μια τυχαία κάρτα.
- Κάθε ομάδα προσπαθεί να αναπαραστήσει με *παντομίμα* την εικόνα που της έτυχε και οι υπόλοιποι προσπαθούν να μαντέψουν ποια σκηνή είναι.



**ΜΥTHOS
EDU**

Εκπαιδευτικές Επισκέψεις

ΟΔΥΣΣΕΙΑ

& ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ

για την Α΄ Γυμνασίου



Κάνετε μια

ΚΡΑΤΗΣΗ

για τους μαθητές σας

ody@mythos-edu.gr

6970332000