



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Ficha Pedagógica

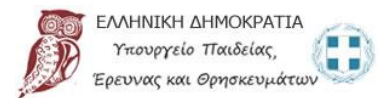
O vaguear de Ulisses de volta a Ítaca

Tronco do módulo/ E

Contacto: Birbou Pangiota gjotabirmpou@gmail.com

Instituição: 1ª escola básica de Kamatero, Grécia.

Website: <http://blogs.sch.gr/1gymkama>



1º Γυμνάσιο Καματερού

Definição Geral/breve descrição do conteúdo

Os alunos aprendem as aventuras de Ulisses:

1. Com os Ciconianos, Os Comedores de Lotus e os Ciclopes.
2. Conhecer Aeolus, os Lestrygons e Circe
3. Na Terra dos Mortos de Hades, enfrentando os Sirens, Scylla e Charybdis
4. Na Ilha do Sol, na Ilha de Calipso e na Ilha de Phaeacians

Objetivos

A. No que diz respeito ao conhecimento

HISTÓRIA

- Conhecer as aventuras de Ulisses depois da queda de Tróia pela ordem cronológica
- Compreender o compromisso de Ulisses de voltar ao seu país e o valor da luta humana para atingir os seus objetivos
- Estudar o herói e confirmar as suas características individuais
- Reconhecer os valores e a cultura da era de Homero
- Apreciar a beleza e a magia do mito

LÍNGUA

- Reescrever as histórias
- Ligar os acontecimentos em termos de tempo e contexto
- Descrever as personagens e os comportamentos

B.No que diz respeito ao processo de aprendizagem

- Adquirir competências de comunicação através do diálogo e da argumentação
- Desenvolver a capacidade de trabalhar em grupo e usar o conhecimento e as competências para atingir objetivos coletivos
- Desenvolver o pensamento crítico e criativo para assegurar as conclusões
- Desenvolver o respeito por perspetivas diferentes

Uso / Campos de aplicação

- Destina-se a alunos da primeira classe da escola básica (12-13 anos)
- O cenário diz respeito às áreas de história e língua
- O plano do curso pode ser aplicado noutras disciplinas tais como geografia (conhecimento do Mediterrâneo e dos seus povos)
- estima-se a duração de duas sessões

Princípios e fundamentos teóricos/metodologia

É necessária uma combinação de métodos

Abordagem colaborativa:

A bibliografia internacional mostra que a aprendizagem colaborativa leva a melhores resultados ao mesmo tempo que ajuda os alunos na socialização. É ideal para os alunos com graves problemas de aprendizagem. A sua importância deve-se ao facto de ajudar a promover os objetivos sociais e os que se relacionam com a saúde mental, e o desenvolvimento psicomotor e emocional da criança. A aprendizagem envolve processos sociais e culturais. O ambiente de aprendizagem no contexto desta abordagem é descrito como o meio onde o professor e os alunos pesquisam em conjunto e aprendem os conceitos e significados (Vygotski, 1987, Bruner, 1996). A composição e a organização da equipa pode, decisivamente, apoiar ou bloquear o processo de aprendizagem, é por isso que os professores precisam de estar conscientes de como criar o meio colaborativo desejável (Matsagouras, 2000). Os alunos são divididos em cinco grupos de cinco elementos cada um, misturados em termos de género, origem, nível de interesse e cognitivo. Deste modo, a criança com dificuldades de aprendizagem junta-se a um grupo com uma composição variada para ser capaz de interagir com os seus colegas.

Método indutivo (do concreto para o abstrato) – abordagem construtiva:

Como a perspetiva construtiva mostra, “o significado da aprendizagem” surge quando os alunos tentam ligar o conhecimento novo aos anteriores. No início de cada aula, deve haver um fio condutor que pode, simultaneamente, servir as diferentes funções de ensino tal como mobilizar a atenção e o interesse dos alunos e fazer a ligação do conhecimento e das experiências dos alunos (Ausubel, 1963).

Aprendizagem da descoberta:

A aprendizagem da descoberta é implementada através de citações e questões que serão dadas a cada grupo uma vez que serão os alunos que irão descobrir o conhecimento.

ATIVIDADES PROPOSTAS

1ª sessão

No início do curso, discussão com os alunos sobre os principais acontecimentos da guerra de Tróia, a sua duração e o papel de Ulisses no cerco de Tróia, a queda da cidade e a atitude dos Achaeans.

Depois os alunos referem o livro e discutem o texto introdutório. Pergunta-se aos alunos se eles conhecem alguma das aventuras de Ulisses.

Dividem-se os alunos em grupos e dá-se a primeira ficha de aprendizagem relacionada com o papel de Ulisses em Tróia. A ficha contém sempre um mapa de conceitos que se referem à sua personalidade.

2ª Sessão

depois de se estimular o interesse dos alunos, convidamo-los a assistir a um vídeo na Internet, sobre a destruição de Tróia e as aventuras de Ulisses, no seguinte site:

<https://www.youtube.com/watch?v=5Wo8jC4iwAI&t=849s>

depois dá-se a segunda ficha que contém um mapa do Mediterrâneo com a viagem de Ulisses. Pede-se aos alunos para completar os passos da sua viagem.

Depois de se verificarem as respostas, os alunos recebem a terceira ficha que contém um puzzle de palavras cruzadas relacionadas com o vaguear de Ulisses.

FERRAMENTAS DE ENSINO:

Apoios pedagógicos: computador, projetor, quadro.

Material para os alunos: caderno, fichas de aprendizagem

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1^ο

1. Αναφέρετε 5 ήρωες του Τρωικού Πολέμου:

.....
.....
.....
.....
.....

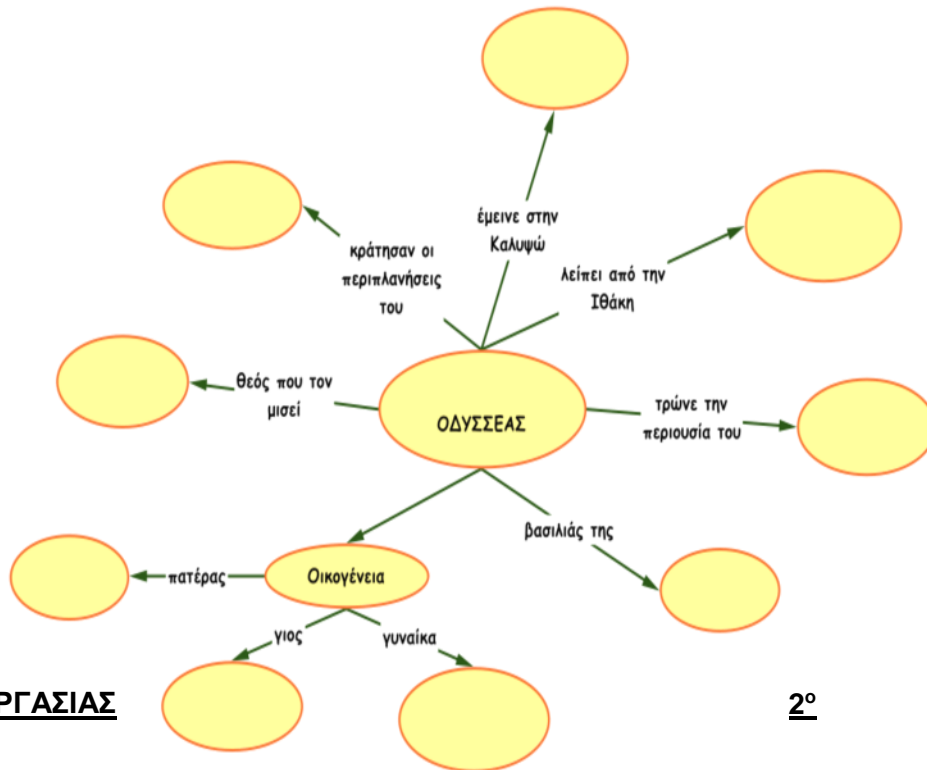


2. Ποιος ήταν ο ρόλος του Οδυσσέα στην πολιορκία της Τροίας;

.....
.....
.....
.....
.....



3. Συμπληρώστε τον παρακάτω εννοιολογικό χάρτη, ο οποίος αφορά στον Οδυσσέα.



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

2^ο

ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ



Παρακολούθησε το ταξίδι του Οδυσσέα στο χάρτη της Μεσογείου και μετά συμπλήρωσε τους σταθμούς του!

Τροία: λιμάνι αναχώρησης

- Σταθμός 1:
- Σταθμός 2:
- Σταθμός 3:
- Σταθμός 4:
- Σταθμός 5:
- Σταθμός 6:
- Σταθμός 7:
- Σταθμός 8:
- Σταθμός 9:
- Σταθμός 10:
- Σταθμός 11:
- Σταθμός 12:
- Σταθμός 13:
- Σταθμός 14:



Ιθάκη: λιμάνι προορισμού

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3°

ΣΤΑΥΡΟΛΕΞΟ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ

¹ Π			² Λ	Ω	Τ	Ο	Φ	³ Α	Γ	Ο	Ι		⁴ Ω
Ο		⁵ Κ						Ι					Γ
⁶ Λ	Α	Ι	Σ	Τ	Ρ	Υ	Γ	Ο	Ν	Ε	Σ		Υ
Υ		Ρ						Λ					Γ
Φ		Κ						Ο					Ι
Η		Η			⁷ Θ			⁸ Σ	⁹ Κ	Υ	Λ	Λ	Α
Μ			¹⁰ Χ		Ρ				Α				
Ο			Α		Ι				Λ				
¹¹ Σ	Ε	Ι	Ρ	Η	Ν	Ε	¹² Σ		Υ		¹³ Κ		
			Υ		Α		Χ		Ψ		Ι		
			Β		Κ		Ε		Ω		Κ		
			Δ		Ι		Ρ				Ο		
	¹⁴ Α	Δ	Η		Α		Ι				Ν		
						¹⁵ Φ	Α	Ι	Α	Κ	Ε	Σ	
											Σ		

Κάθετα 1: Το όνομα του Κύκλωπα που τύφλωσε ο Οδυσσέας.

Οριζόντια 2: Αυτοί που τρέφονται με ένα φρούτο, που αφού το φας, ξεχνάς τα πάντα.

Κάθετα 3: Ο θεός αυτός έδωσε στον Οδυσσέα ένα ασκί με όλους τους ανέμους, εκτός από το Ζέφυρο.

Κάθετα 4: Σ' αυτό το νησί μένει η Καλυψώ.

Κάθετα 5: Αυτή η θεά μεταμορφώνει τους ανθρώπους σε ζώα.

Οριζόντια 6: Κατέστρεψαν 11 από τα πλοία του Οδυσσέα.

Κάθετα 7: Σ' αυτό το νησί έφαγαν οι σύντροφοι του Οδυσσέα τα βόδια.

Οριζόντια 8: Μυθικό τέρας με έξι κεφάλια.

Κάθετα 9: Ο Οδυσσέας έμεινε μαζί της 7 χρόνια.

Κάθετα 10: Μυθικό τέρας που 3 φορές τη μέρα ρουφά τη θάλασσα και 3 φορές την ξερνά.

Οριζόντια 11: Όποιος ακούσει το τραγούδι τους μαγεύεται.

Κάθετα 12: Στο νησί αυτό ζει η Ναυσικά.

Κάθετα 13: Λαός της Θράκης. Σ' αυτούς έφτασε ο Οδυσσέας φεύγοντας από την Τροία.

Οριζόντια 14: Μέχρι εκεί έφτασε ο Οδυσσέας, για να ζητήσει πληροφορίες από τον Τειρεσία.

Οριζόντια 15: Σ' αυτούς διηγήθηκε τις περιπλανήσεις του ο Οδυσσέας.

