

# Στα ίχνη της Γραφής

η ιστορία της γραφής και της  
γλώσσας στον ελλαδικό χώρο

Σ. Αηδόνη  
Αρχαιολόγος-Υπεύθυνη Πράξης



# Στα ίχνη της Γραφής



Ένα πολυμορφικό εκπαιδευτικό εργαλείο για την Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση που περιλαμβάνει:

- A. Εκπαιδευτικό φάκελο
- B. Μουσειοσκευή
- Γ. Διαδικτυακή εικονική έκθεση

# Στα ίχνη της Γραφής

## Α. Ο εκπαιδευτικός φάκελος



# Α. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΦΑΚΕΛΟΣ

Αποτελείται από:

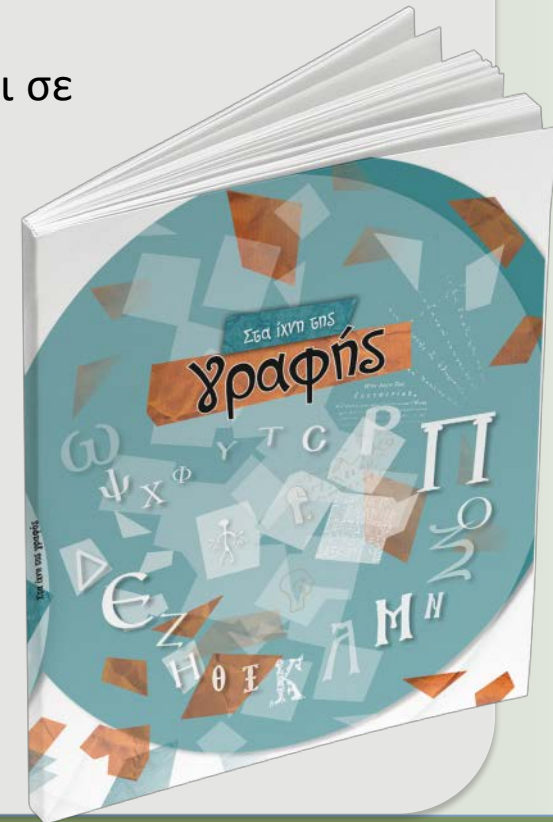
1. ένα έντυπο για τον εκπαιδευτικό (οκτώ ενοτήτων)
2. ένα έντυπο με προτάσεις για δραστηριότητες (έξι ενοτήτων)
3. έναν οπτικό δίσκο με 9 διαδραστικά παιχνίδια
4. έναν οπτικό δίσκο με την 12λεπτη ταινία κινουμένων σχεδίων

«Η μάχη των π»



## Α.1. Έντυπο εκπαιδευτικού

- Απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς της Πρωτοβάθμιας και της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης όλων των ειδικοτήτων
- Αποτελεί εργαλείο προσέγγισης του θέματος και όχι υλικό διδασκαλίας
- Η δομή του είναι χρονολογική - θεματική και αναπτύσσεται σε οκτώ ενότητες.
- Η πρώτη στήλη κάθε κεφαλαίου αποτυπώνει συνοπτικά το περιεχόμενο και τη βασική πληροφορία της ενότητας.
- Περιλαμβάνει Γλωσσάρι και Χρονολόγιο
- Προτείνει ποικίλη βιβλιογραφία για εκπαιδευτικούς και μαθητές.
- Ολοκληρώνεται με τον κατάλογο των εικόνων που χρησιμοποιήθηκαν στην έκδοση



# A.1.1. Πρόλογος και εισαγωγή

## Πρόλογος

Γίνεται αναφορά

- στη λογική σχεδιασμού του εντύπου
- στη δομή και τον τρόπο οργάνωσης της πληροφορίας
- στους στόχους (γνωστικούς και εκπαιδευτικούς)

## Εισαγωγή

Γίνεται αναφορά στον προσδιορισμό και την περιγραφή των φαινομένων γραφή και γλώσσα, καθώς και τη σχέση μεταξύ τους.



# Α.1.2. Κεφ. Α. Πριν από τη Γραφή

Εξετάζονται οι διάφορες μορφές γραπτής επικοινωνίας, εικόνες, σχέδια και σημεία, που χρησιμοποίησε ο άνθρωπος ήδη από την Παλαιολιθική εποχή, για να εκφράσει νοήματα ή πληροφορίες ή να δηλώσει μια θρησκευτική, μαγική ή ακόμη και αισθητική προτίμηση.



# A.1.3. Κεφ. Β. Η γέννηση της γραφής

Στο κεφάλαιο παρουσιάζεται η μακρόχρονη διαδικασία γέννησης της γραφής, τα πρώτα γεωγραφικά της στίγματα, ενώ παρουσιάζονται οι κοινωνικοοικονομικές συνθήκες επιμόρφωσής της ξεκινώντας από τη Μεσοποταμία και την Αίγυπτο.





# A.1.4. Κεφ.Γ. Οι γραφές πριν από το αλφάβητο στον ελλαδικό χώρο

Παρουσιάζονται οι γραφές που χρησιμοποιήθηκαν κατά την εποχή του Χαλκού στον ελλαδικό χώρο: η μινωική ιερογλυφική, η Γραμμική Α, η Γραμμική Β και η εξέλιξή τους, που αποτυπώνει τη διαρκή προσπάθεια για την χρήση μιας «ευκολότερης» γραφής που να αποδίδει τον προφορικό λόγο.





# Α.1.6. Κεφ. Ε. Μια αλλιώςτική ιστορία της εκπαίδευσης

Γραφή – εκπαίδευση – γνώση – συμμετοχή είναι η σχέση που παρουσιάζεται στο κεφάλαιο αυτό ξεκινώντας από τη μινωική και μυκηναϊκή Ελλάδα καταλήγοντας στο σήμερα. Η ιστορία της εκπαίδευσης έχει πολλές αναγνώσεις και μέσα από αυτές οι μαθητές μπορούν να συγκρίνουν τη σημερινή τους ιδιότητα με αυτή συνομηλίκων τους σε άλλες εποχές.



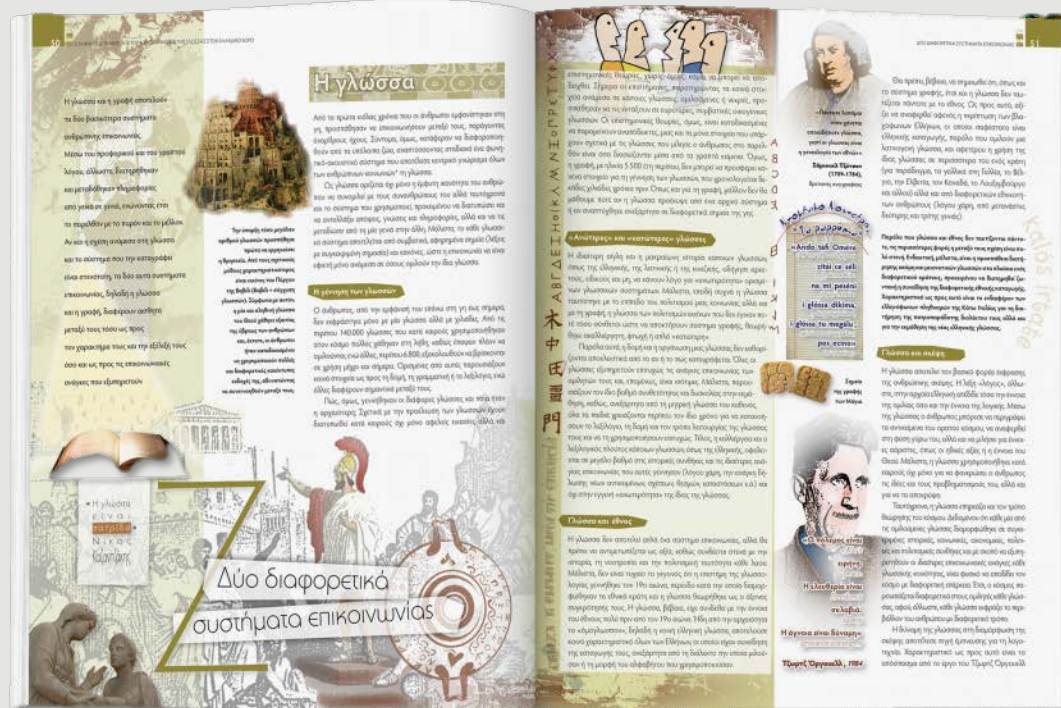
# A.1.7. Κεφ. ΣΤ. Η ιστορία της ελληνικής γλώσσας

Μια σύντομη παρουσίαση της ελληνικής γλωσσικής ιστορίας, από τον 15<sup>ο</sup> αι. π.Χ. οπότε και εμφανίζεται καταγεγραμμένη από την πρώτη καθαρά ελληνική γραφή, φωτίζοντας σημαντικούς σταθμούς της. Ακόμη παρουσιάζεται το γλωσσικό ζήτημα και η νεοελληνική γλώσσα, η επίδραση της ελληνικής σε άλλες γλώσσες, η συνέχεια και η συνοχή της, αλλά και ο κίνδυνος της λεξιλογικής πενίας και του λειτουργικού αναλφαριθτισμού.



# A.1.8. Κεφ. Ζ. Δύο διαφορετικά συστήματα επικοινωνίας

Η γραφή και η γλώσσα παρουσιάζονται ως τα βασικά συστήματα επικοινωνίας του ανθρώπου, με τις διαφορές και ομοιότητες στον τρόπο με τον οποίο εξελίσσονται. Ακόμη προβάλλεται η σχέση μεταξύ τους, ο τρόπος που διαμορφώνονται και επηρεάζονται η μία από την άλλη, καθώς και οι υπηρεσίες που προσφέρουν στις κοινωνίες που τις χρησιμοποιούν.



# A.1.9. Κεφ. Η. Η γραφή στο σύγχρονο κόσμο

Το κεφάλαιο προσκαλεί τους μαθητές να αναζητήσουν άλλες χρήσεις της γραφής, πέρα από την αρχική της. Έτσι, θα την βρει στις εικαστικές και εφαρμοσμένες τέχνες, στη λογοτεχνία, στον κινηματογράφο, αλλά και στο τραγούδι, στο παιχνίδι. ...η γραφή στην τεχνολογία, η γραφή σε ειδικές χρήσεις, η γραφή σήμερα, η γραφή στο μέλλον.



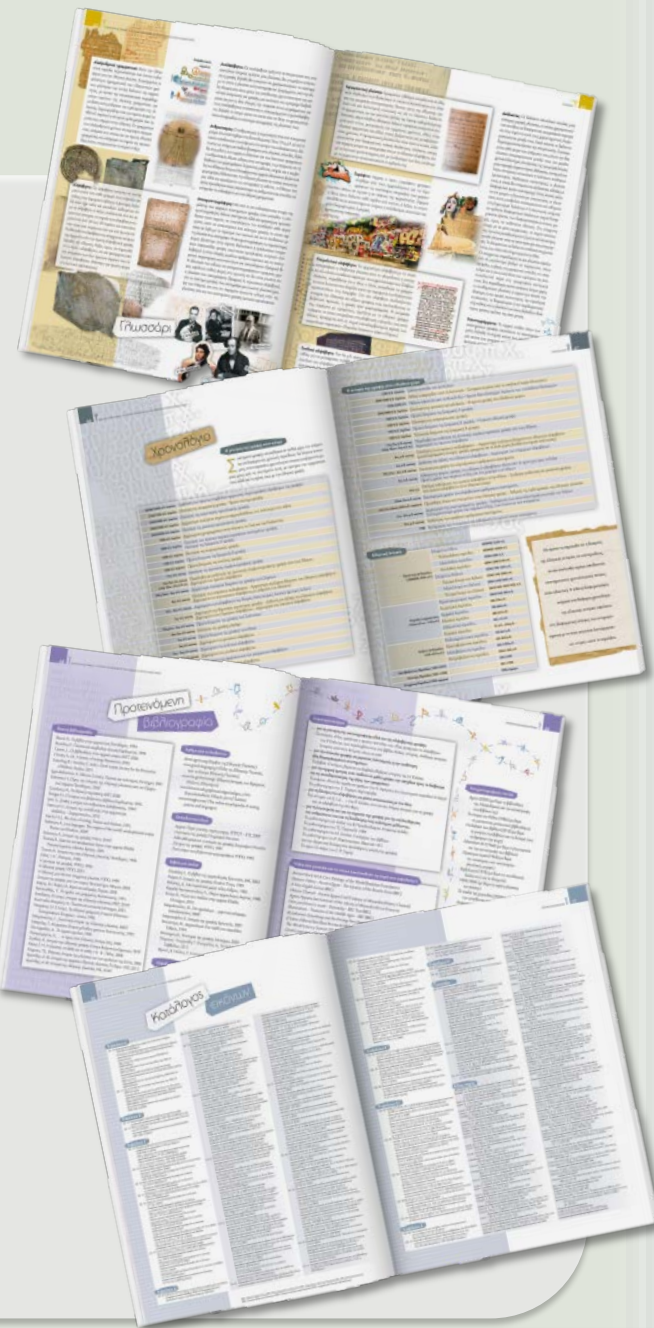
## Α.1.10. Παραρτήματα

α. **Γλωσσάρι:** Έννοιες που απαιτούν αναλυτικότερη παρουσίαση, ή περισσότερες πληροφορίες για να γίνουν κατανοητές σε βάθος, αλλά δεν εντάσσονται ευθέως στον βασικό κορμό του εντύπου.

β. **Χρονολόγια:** α. χρονολόγιο για την εμφάνιση της γραφής σε όλο τον κόσμο β. βασικό χρονολόγιο της γραφής στον ελλαδικό χώρο και γ. γενικό χρονολόγιο (περιοδολόγηση) της ελληνικής ιστορίας.

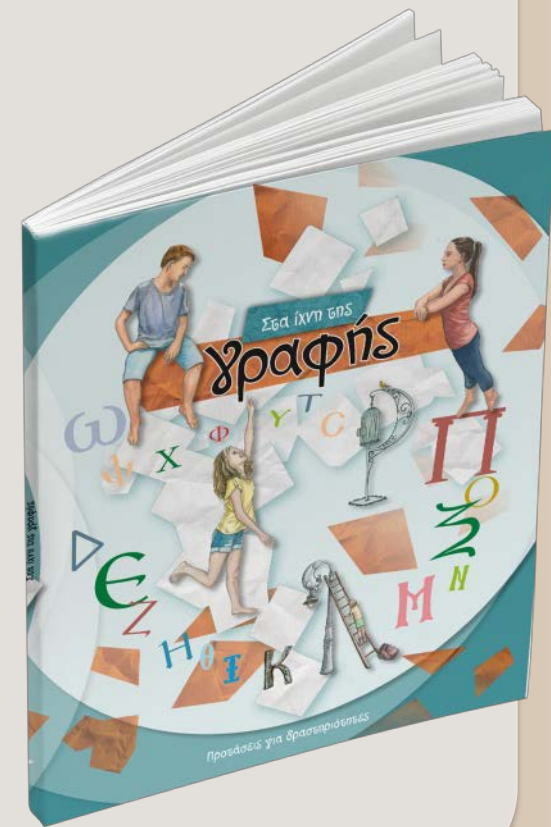
γ. **Προτεινόμενη βιβλιογραφία** (για εκπαιδευτικούς και μαθητές): στοχευμένη επιλογή βιβλιογραφίας για εύκολη πρόσβαση. Συμπληρώνεται από έναν κατάλογο με λογοτεχνικά και κινηματογραφικά έργα σχετικά με τα θέματα που θίγονται σε όλα τα κεφάλαια του εντύπου, καθώς και επιλεγμένα video από το διαδίκτυο.

δ. **Κατάλογος εικόνων** ανά κεφάλαιο.



## Α.2. ΕΝΤΥΠΟ ΜΕ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

- Αναπτύσσεται σε έξι ενότητες, ανάλογα με το είδος των προτεινόμενων δραστηριοτήτων
- Προσφέρει εναλλακτικούς τρόπους μάθησης που βασίζονται στη συνεργασία με την ομάδα, τον πειραματισμό και τη διασκέδαση
- Οι δραστηριότητες σχεδιάστηκαν με βάση τις αρχές της βιωματικής-ενεργητικής μάθησης
- Ένα σύντομο κείμενο πριν από κάθε δραστηριότητα τη συνδέει με το σχετικό θέμα στο έντυπο του εκπαιδευτικού
- Διακρίνει τις δραστηριότητες σε τρεις βαθμούς δυσκολίας που υποδεικνύονται χρωματικά.





# A.2.1. Εισαγωγή έντυπο δραστηριοτήτων

Απευθύνεται τόσο στον εκπαιδευτικό όσο και στον μαθητή. Περιγράφει το σκεπτικό στο οποίο βασίζεται η οργάνωση των προτεινόμενων δραστηριοτήτων, καθώς και τους βασικούς στόχους που θέτει. Βασική ιδέα είναι να προτείνει βιωματικούς τρόπους προσέγγισης ενός «ακαδημαϊκού» θέματος, όπως αυτό της ιστορίας της γραφής.





## Α.2.3. Γραφοκινητικές

Δεκαεπτά (17) δραστηριότητες ξεκινώντας από τις αιγυπτιακές δέλτους και τις μυκηναϊκές πινακίδες της Γραμμικής Β, στους μυστικούς γραπούς κώδικες, την καλλιγραφία και την τυπογραφία, το επάγγελμα του γραφίστα και άλλα συστήματα γραφής πέραν του αλφαβήτου. «Αποδομούν» την τέχνη της γραφής και παίζουν με τη βασική λειτουργία της.





## A.2.5. Δραματοποίηση

Επτά (7) προτάσεις δραματοποίησης με σκοπό να «ζωντανέψουν» την υιοθέτηση του φοινικικού αλφαβήτου, τη δημιουργία ενός χειρόγραφου κώδικα σε ένα βυζαντινό βιβλιογραφικό εργαστήριο, τους μυστικούς κώδικες των Φιλικών, τη χαρά της αποκάλυψης ευρημάτων μιας ανασκαφής, τη σύνταξη ενός προικοσύφωνου, τη Βαβυλωνία του Δ. Βυζάντιου, αλλά και τη λειτουργία των διαφημίσεων.



## A.2.6. Ερευνώ και ανακαλύπτω

Στην ενότητα αυτή προτείνονται προς έρευνα θέματα σχετικά με τη γραφή στο πλαίσιο συγκεκριμένων μαθημάτων του προγράμματος σπουδών Δημοτικού και Γυμνασίου. Σκοπός είναι η εξοικείωσή τους με τη διαδικασία της έρευνας, όχι μόνο στο περιβάλλον του σχολείου ή του διαδικτύου, αλλά και σε βιβλιοθήκες, αρχεία, μουσεία, ή μέσα από την οργάνωση μιας συνέντευξης.



## A.2.7 Συνταγή για μια έκθεση

Μια ξεχωριστή δραστηριότητα, που προτείνεται να αποτελέσει δράση για περισσότερες από μία σχολικές ομάδες ή τάξεις στη διάρκεια μιας σχολικής χρονιάς. Απαιτεί ομαδική εργασία, καταμερισμό αρμοδιοτήτων, έρευνα, διακριτούς ρόλους, αλλά και προσφέρει την ικανοποίηση πραγματοποίησης μιας ιδέας από την σύλληψή της, την απαραίτητη έρευνα, την οργάνωση, την υλοποίηση, την παρουσίασή της στο κοινό έως την αξιολόγησή της.



# A.2.8. Παράρτημα

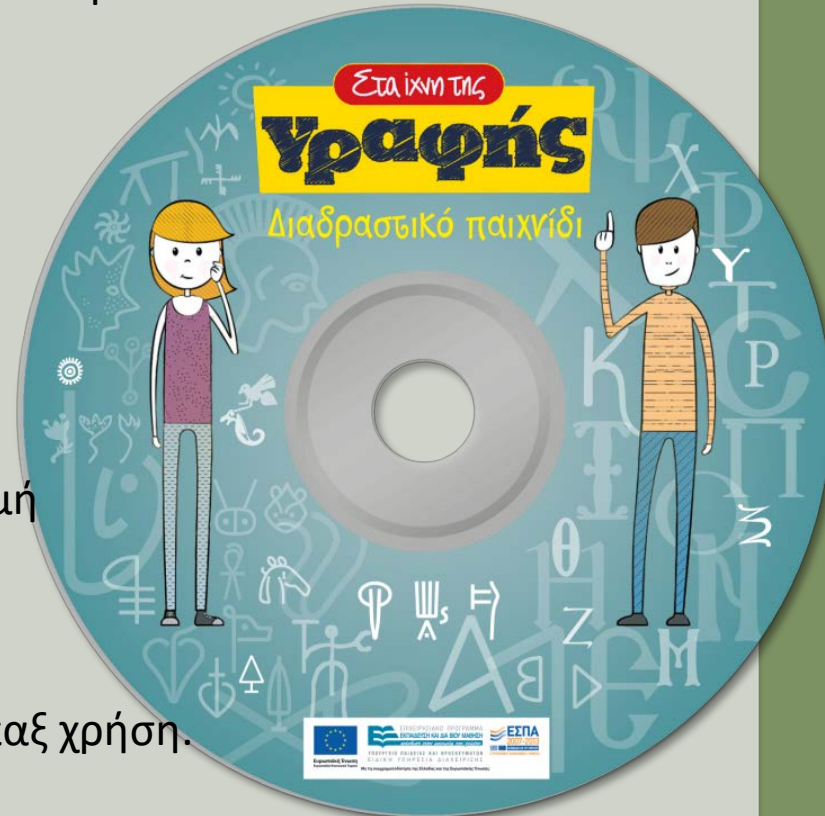
Στο Παράρτημα εντάσσεται συμπληρωματικό, επεξηγηματικό ή βοηθητικό υλικό για ορισμένες δραστηριότητες, που δεν συμπεριλαμβάνεται στον βασικό κορμό του εντύπου γιατί θα διατάρασσε τη δομή και τη συνοχή του.





## A.3. ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

- Συμπληρώνουν με ευχάριστο και οικείο για τα παιδιά τρόπο την ποικιλία και το πλήθος των πληροφοριών που έχουν ήδη για το θέμα.
- Έχουν ελκυστικά γραφικά και ηχητικά εφέ
- Οι χαρακτήρες και η πλοκή «μυστηρίου και εξερεύνησης» δημιουργούν δυνατότητες για ενσυναίσθηση
- Ενσωματώνουν σύντομες οδηγίες και εκπαιδευτικές πληροφορίες, συγκεκριμένη δομή και κανόνες, κλιμακούμενη δυσκολία και δυνατότητα επιβράβευσης.
- Στοχεύουν στην παρατεταμένη και όχι στην άπαξ χρήση.



## A.3.1. Πρωταγωνιστές – περιβάλλον - δομή

- Πρωταγωνιστές είναι ο Άγης και η Διώνη, τα εγγόνια ενός αρχαιολόγου. Ο παππούς τους έχει κρυμμένα στη βιβλιοθήκη του **τρία ημερολόγια** και καλεί τα όχι μόνο να ψάξουν να τα βρουν, αλλά και να περάσουν με επιτυχία τις δοκιμασίες που τους θέτει.
- Εννέα (9) διαδραστικά παιχνίδια μοιράζονται σε τρία ημερολόγια. Η δομή ακολουθεί τόσο χρονολογικά όσο και θεματικά κριτήρια.
- Τα παιχνίδια κάθε επιπέδου-ημερολογίου πρέπει να έχουν παιχτεί, για να «**ξεκλειδώσει**» το επόμενο.
- Τα τρία ημερολόγια του παππού αντιστοιχούν σε τρεις μεγάλες χρονικές περιόδους· την **προϊστορία**, την **αρχαιότητα** και τέλος τα **βυζαντινά και νεώτερα χρόνια**



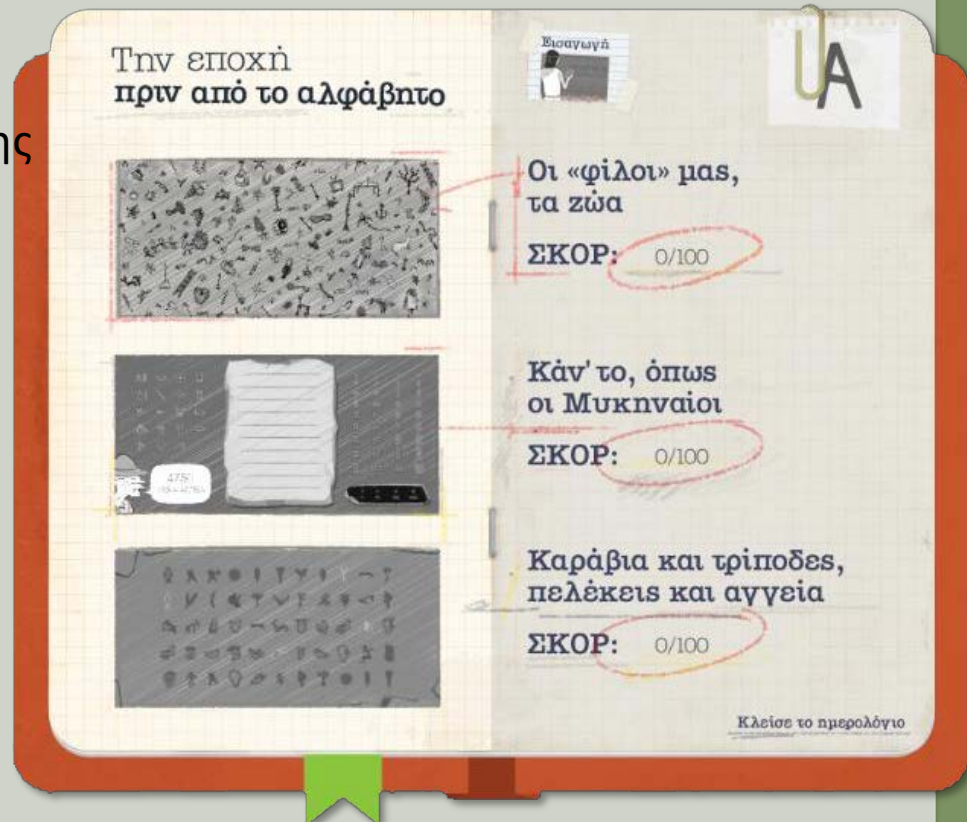
## Α.3.2. Την εποχή πριν από το αλφάβητο

Κάθε ημερολόγιο περιλαμβάνει τρία παιχνίδια, τα οποία συνδέουν

- α) τη γραφή με τον **ιδιωτικό βίο**,
- β) τη γραφή με τη **δημόσια ζωή** και
- γ) τη γραφή με την **τέχνη και τεχνική** της

Στην αρχή κάθε παιχνιδιού δίνονται σύντομες πληροφορίες βάζοντας τους μαθητές στο πνεύμα της αντίστοιχης δοκιμασίας.

Στο τέλος κάθε παιχνιδιού σύντομες πληροφορίες φωτίζουν ποικίλες όψεις του παρελθόντος, σχετικές πάντα με το αντίστοιχο θέμα.



### A.3.3. Την εποχή πριν από το αλφάβητο

Για να τηρηθεί η χρονολογική σειρά και στη συνείδηση των μαθητών, κάθε ημερολόγιο έχει σύντομη εικονογραφημένη εισαγωγή

The image consists of six panels arranged in a 2x3 grid, illustrating the evolution of writing. Each panel has a caption below it.

- Top Left:** Two women in a landscape with a large rock. One is pointing at a small drawing on the rock. Caption: "Τα πρώτα σημάδια «γραπτής» επικοινωνίας τα βρίσκουμε χαραγμένα σε βράχους ή σπήλαια. Δεν αποτελούσαν, βέβαια, γραφή, αλλά παρείχαν πληροφορίες και αποτελούσαν μια πρώτη καλλιτεχνική έκφραση!"
- Top Middle:** A person's chest with a necklace of small objects. Caption: "Γραπτά σημάδια χρησιμοποιήθηκαν στην αρχή ως διακοσμητικά μοτίβα και φυλαχτά,"
- Top Right:** Two hands, one pointing to a mark on the other's palm. Caption: "αργότερα, όμως, οργανώθηκαν σε ένα πολύπλοκο σύστημα, για να καταγράφουν..."
- Bottom Left:** A woman in a white dress holding a tablet, standing in front of a row of jars. Caption: "το προσωπικό αλλά και τα προϊόντα στις αποθήκες των μυκηναϊκών και μυκηναϊκών ανακτόρων."
- Bottom Middle:** A red tablet with cuneiform characters. Caption: "Πόλλινες πινακίδες ήταν τα πρώτα κατόστιχα!"
- Bottom Right:** A man in a white robe sitting on a throne, talking to a woman in a white dress who is kneeling and holding a tablet. Caption: "Η δουλειά του γραφέα ήταν δύσκολη αλλά σπουδαία για τη λειτουργία εκείνων των παλιών παλατιών..."

**OK**

## Α.3.4. Την εποχή πριν από το αλφάβητο



Τα τρία παιχνίδια του **πρώτου ημερολογίου της προϊστορίας**:

1. «Οι φίλοι μας τα ζώα» (βραχογραφίες)
2. «Κάντ' το όπως οι Μυκηναίοι» (πινακίδες Γραμμικής Β)
3. «Καράβια και τρίποδες, πελέκεις και εργαλεία» (εικονογράμματα)

Ο παππούς, όταν εμφανίζεται, είναι πάντα για να βοηθήσει!



## Α.3.5. Στα χρόνια που το αλφάβητο είχε μόνο κεφαλαία

Η εικονογραφημένη εισαγωγή περιγράφει την υιοθέτηση του φοινικικού αλφαβήτου, την επεξεργασία του από τους Έλληνες, τη διάδοση και τη χρήση του μέχρι τη ρωμαϊκή κατάκτηση μέσα σε πέντε καρτέ.



## A.3.6. Στα χρόνια που το αλφάβητο είχε μόνο κεφαλαία

- Το παιχνίδι που αφορά στον ιδιωτικό βίο βασίζεται σε πραγματικές ερωτήσεις ιδιωτικού χαρακτήρα και χρησμούς που βρέθηκαν στη Δωδώνη.
- Το παιχνίδι που αφορά στο δημόσιο βίο παρουσιάζει το φαινόμενο του οστρακισμού, στην Αθήνα των κλασικών χρόνων.
- Το παιχνίδι που αφορά στην τεχνική παρουσιάζει υπόβαθρα και εργαλεία γραφής σε σχέση με το περιεχόμενο των κειμένων



## A.3.7. Στα χρόνια που το αλφάβητο είχε μόνο κεφαλαία



Τα τρία παιχνίδια του δεύτερου ημερολογίου της αρχαιότητας

1. «Μία βελανιδιά που λέει το μέλλον» (μαντείο Δωδώνης)
2. «Ποιος θα φύγει;» (οστρακισμός)
3. «Με καλέμι ή κοντύλι» (υλικά και όργανα γραφής)

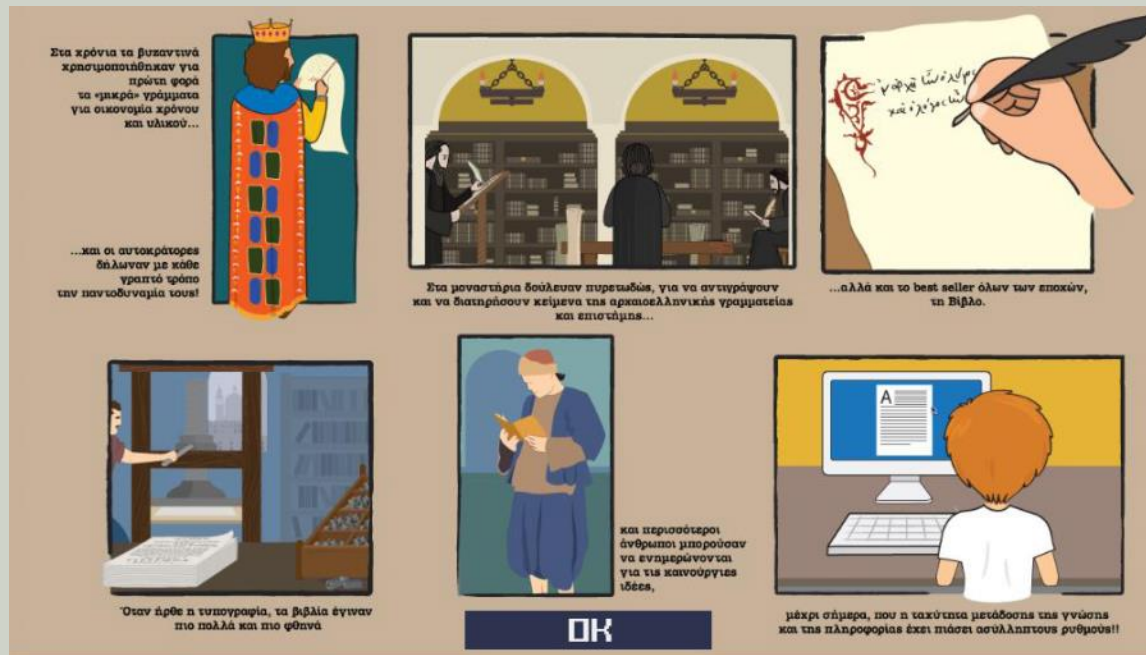
Ο παππούς εμφανίζεται πάντα για να βοηθήσει!





## A.3.8. ... και τα γράμματα απλώθηκαν παντού

Στην εισαγωγή του τρίτου ημερολογίου συνεχίζεται σε «στιγμιότυπα» η ιστορία της γραφής με τη χρήση της μικρογράμματης, τη γνωριμία με τα βυζαντινά βιβλιογραφικά εργαστήρια και την παραγωγή χειρόγραφων βιβλίων μέχρι την ανακάλυψη της τυπογραφίας και την πρόσβαση όλο και μεγαλύτερου αριθμού ανθρώπων στη γνώση.



## Α.3.9. ... και τα γράμματα απλώθηκαν παντού!

- Το παιχνίδι που συνδέεται με τον ιδιωτικό βίο αφορά στις κατάρτες και τα ξόρκια που γράφονταν για κάθε είδους προσωπική υπόθεση.
- Το παιχνίδι που συνδέεται με τη δημόσια ζωή αφορά στην κοπή νομισμάτων, που πέραν της καθαρά οικονομικής χρήσης τους λειτουργούσαν και ως μέσα αυτοκρατορικής προπαγάνδας.
- Το παιχνίδι που αφορά στην τεχνική της γραφής παρουσιάζει την απαιτητική διαδικασία προετοιμασίας ενός χειρόγραφου κώδικα.



## A.3.10. ... και τα γράμματα απλώθηκαν παντού



Τα παιχνίδια του τρίτου ημερολογίου του Βυζαντίου

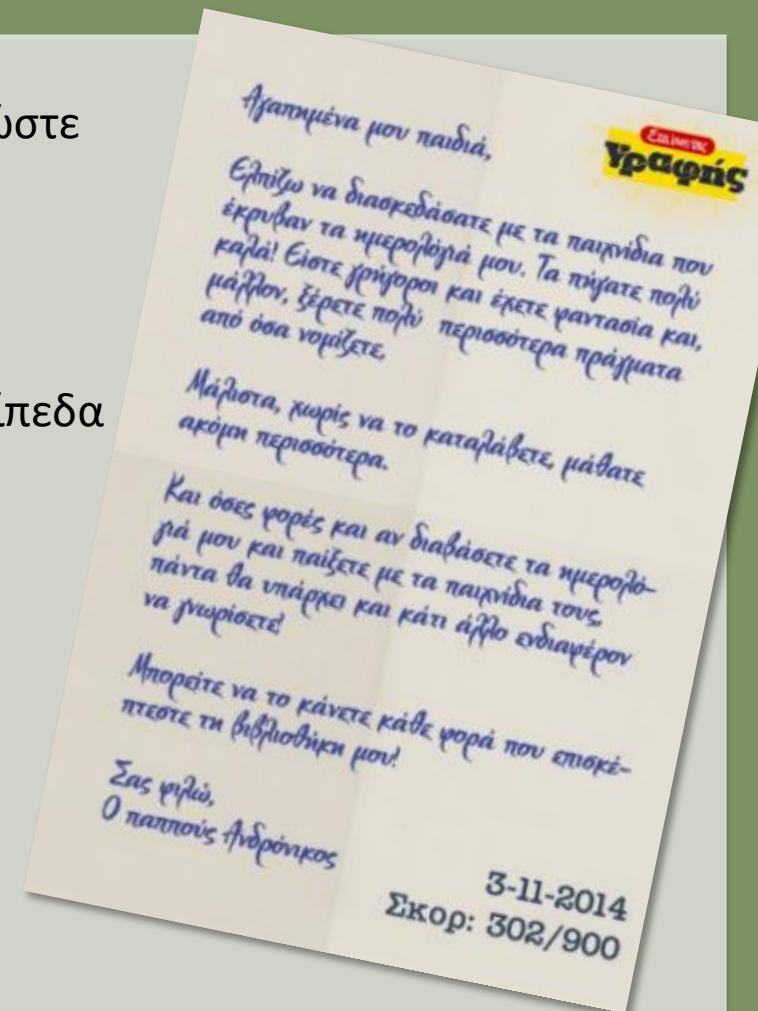
1. «Άμπρα κατάμπρα» (κατάρες και ξόρκια)
2. « Μια εικόνα, χίλιες λέξεις» (κοπή βυζαντινών νομισμάτων)
3. Συγνώμη για τα λάθη μου (βυζαντινό βιβλιογραφικό εργαστήριο)

Ο παππούς προσφέρει σημαντική βοήθεια στην κοπή των νομισμάτων!



## A.3.11. Η επιβράβευση

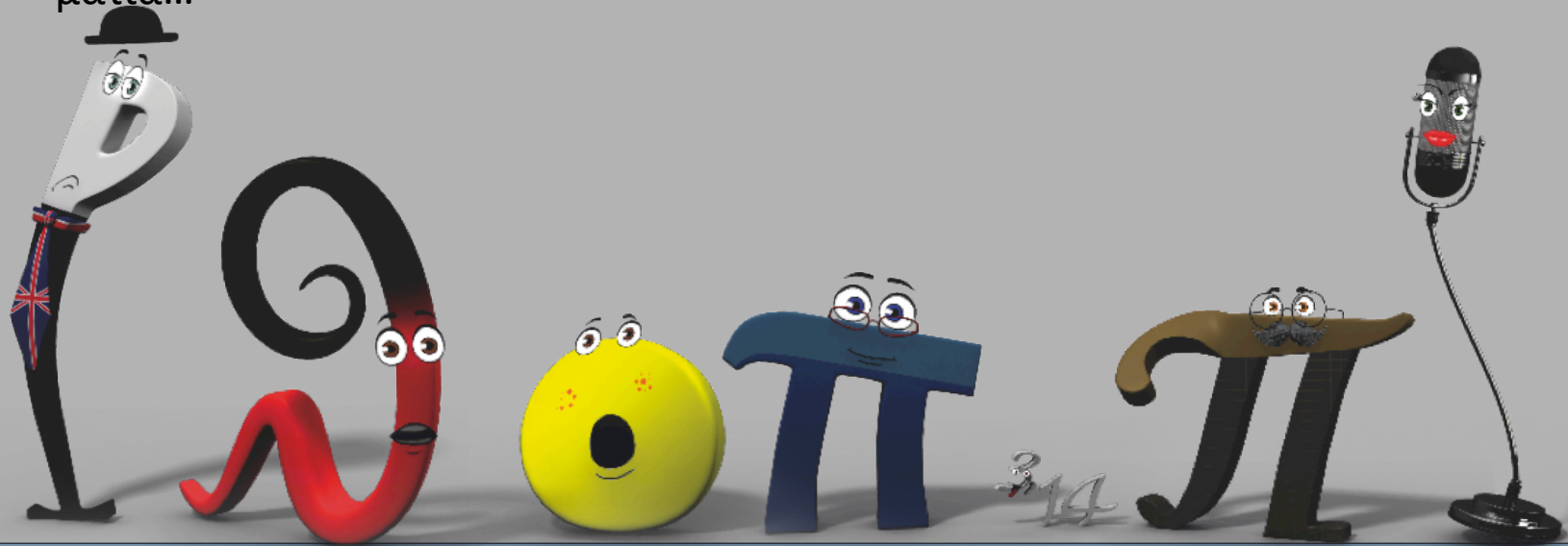
- Τα παιχνίδια έχουν κλιμακούμενη δυσκολία, ώστε να κινήσουν τη διάθεση για επανάληψη και καλύτερη επίδοση
- Στο τέλος παρέχεται δυνατότητα προσωποποιημένης επιβράβευσης σε τρία επίπεδα με βάση το σκορ.



## Α.4. «Η μάχη των π»

Η 12 λεπτή ταινία κινουμένων σχεδίων έχει βασικό θέμα τα greeklish και στόχο οι μαθητές να προβληματιστούν για τη μορφή της ελληνικής γραφής σήμερα, τη σχέση της με τη γλώσσα και ποιο είναι το μέλλον τους, αποφεύγοντας, όμως, την κινδυνολογία και τους αφορισμούς.

Ένας σύγχρονος προβληματισμός παρουσιασμένος με «ψύχραιμη» και ευχάριστη ματιά...



## Α.4.1. «Η μάχη των π» - η υπόθεση

Οι υπαρξιακές ανησυχίες του π, καθώς αισθάνεται ότι απειλείται από τον άγγλο συγκάτοικό του στο πληκτρολόγιο, το οδηγούν μαζί με την παρέα του σε ένα ταξίδι αυτογνωσίας. Η συνάντηση με τον παππού του και η βαθιά γνώση της ιστορίας θα αποτελέσουν τα όπλα του στη μονομαχία που το ίδιο έχει προκαλέσει. Τα πράγματα, όμως, δεν θα εξελιχθούν, όπως τα σχεδίαζε ...

