

# Εικονική Ανασκαφή

## Περίληψη

Η δραστηριότητα που περιγράφεται εδώ αφορά μια εικονική αρχαιολογική ανασκαφή, η οποία βασίζεται στη διερεύνηση των σχέσεων ανάμεσα στις τοποθεσίες όπου εντοπίστηκαν τα ευρήματα μέσα από την ανασύνθεση της εικόνας του πολιτισμού στον οποίο αυτά ανήκαν.

Ειδικότερα, οι μαθητές και οι μαθήτριες διερευνούν μια έτοιμη βάση δεδομένων που περιέχει αρχαιολογικά ευρήματα από έναν εικονικό πολιτισμό. Μελετούν τη θέση των αντικειμένων στα διαφορετικά επίπεδα της ανασκαφής και προσπαθούν να συνάγουν συμπεράσματα σχετικά με τον τρόπο χρήσης κάθε συγκεκριμένου χώρου. Μετά τη συγκέντρωση των σχετικών στοιχείων και την ερμηνεία τους, οι μαθητές/τριες ανασυνθέτουν την ιστορία του παρελθόντος γράφοντας τις δικές τους εκδοχές, οι οποίες βασίζονται στην ερμηνεία που δίνουν στα αρχαιολογικά δεδομένα. Στη συνέχεια μπορούν να προχωρήσουν σε αναπαράσταση της όψης του χώρου. Τέλος, οι μαθητές/τριες καλούνται να δημιουργήσουν ένα τρισδιάστατο μοντέλο του χώρου από ζελέ, ή άλλο παρεμφερές υλικό.

## Στόχοι

- Να ασχοληθούν με τις μεθόδους αρχαιολογικής μελέτης και ανάλυσης και να συσχετίσουν την αρχαιολογική έρευνα με την κατανόηση της σύγχρονης πραγματικότητας.
- Να χρησιμοποιήσουν την πολυπαραγοντική ανάλυση για να ερμηνεύσουν ένα πολυπληθές σύνολο αδιαφοροποίητων δεδομένων.
- Να συνδέσουν το χώρο εύρεσης των αντικειμένων με το χρόνο χρησιμοποίησής τους.
- Να χρησιμοποιήσουν ένα τρισδιάστατο σύστημα καρτεσιανών συντεταγμένων.

## Σκεπτικό

Η δραστηριότητα αυτή παρέχει στους μαθητές και τις μαθήτριες ενδιαφέρον υλικό για να δουλέψουν με τρισδιάστατες αναπαραστάσεις χώρου και αναδεικνύει τη σημασία των δεδομένων που σχετίζονται με το χώρο εύρεσης αντικειμένων στην αρχαιολογία. Με το *Tabletop* οι μαθητές/τριες μπορούν να μετατρέ-



## Τάξεις

ΣΤ' Δημοτικού, Γ' Γυμνασίου.

## Μαθήματα

Ιστορία, Κοινωνικές επιστήμες, Στατιστική.

## Επισκόπηση

- Μετατροπή δεδομένων σε ερμηνευτικά εργαλεία.
- Εξαγωγή συμπερασμάτων και ανάπτυξη επιχειρημάτων με βάση την ανάλυση δεδομένων.
- Αξιολόγηση επιχειρημάτων που βασίζονται στην ανάλυση δεδομένων.

## Υλικό για χαρτοκοπική

- Αρχαιολογικός χώρος.



ψουν έναν αταξινόμητο όγκο ετερόκλητων πληροφοριών σε πηγή άντλησης πολύτιμων στοιχείων. Η ερμηνεία των δεδομένων απαιτεί φαντασία, προσεκτική έρευνα και πνεύμα συνεργασίας.

### *Τι πρέπει να γνωρίζουν ήδη οι μαθητές*

Οι μαθητές/τριες θα πρέπει να είναι σχετικά εξοικειωμένοι/ες με το Tabletop. Είναι πιθανόν να χρειαστεί να αφιερώσετε κάποιο χρόνο για την εξοικειώσή τους με το χαρακτηριστικό «Περιορισμός Προβολής» του Tabletop και τα χαρακτηριστικά επεξεργασίας του άξονα.

### *Φάσεις εξέλιξης της δραστηριότητας*

- 1η φάση: Οι ομάδες ερευνούν τμήματα των δεδομένων και συντάσσουν μια αναφορά.
- 2η φάση: Στη συνέχεια παρουσιάζουν τα ευρήματά τους και γράφουν από κοινού την ιστορία ενός αρχαιολογικού χώρου.
- 3η φάση: Οι μαθητές εκφράζουν τις σκέψεις τους για το παρελθόν του χώρου αυτού σε γραπτό κείμενο και σε σκίτσα.
- 4η φάση: Έπειτα παρασκευάζουν από ζελέ ένα μοντέλο της συγκεκριμένης τοποθεσίας και το τρώνε (προαιρετικά).

### *1η φάση: Εικονική ανασκαφή*

#### *Υλικά και προετοιμασία:*

- Ένας υπολογιστής και το λογισμικό Tabletop.
- Η βάση δεδομένων Archaeo.db (Windows: Archaeo.tdb).
- Ο πίνακας ή ένα μεγάλο κομμάτι χαρτί.
- Ένας εκτυπωτής ή χαρτιά στα οποία θα μπορούν να ζωγραφίσουν οι μαθητές/τριες.
- Διαφάνεια (slide) του αρχαιολογικού χώρου, βλέπε «Πρότυπα χαρτοκοπτικής, Αρχαιολογικός χώρος» (προαιρετικά).
- Βιντεοπροβολέας (προαιρετικά).
- Αντικείμενα από το σπίτι σας. Αν είναι δυνατόν, δείξτε στην τάξη κάποια αντικείμενα από παλαιότερη εποχή τα οποία διαφέρουν από τα αντίστοιχα σημερινά (προαιρετικά).

Οι μαθητές και οι μαθήτριες μπορούν να φέρουν από το σπίτι τους κάποιο αντικείμενο που το χρησιμοποιούν συχνά και ένα που, κατά τη γνώμη τους, αντιπροσωπεύει τους ίδιους ή την ε-

ποχή τους. Ξεκινήστε μια συζήτηση στην τάξη με θέμα τη σημασία αυτών των αντικειμένων θέτοντας ερωτήματα σαν τα ακόλουθα: «Τι μαθαίνει κανείς από τα συγκεκριμένα αντικείμενα για τη ζωή των κατοχών τους; Ποια από αυτά θα συνεχίσουν να υπάρχουν και μετά από 100, 1000 ή ακόμα και 10000 χρόνια; Πώς θα είναι μετά από τόσα χρόνια; Πώς πιστεύετε ότι θα τα ερμηνεύσουν οι αρχαιολόγοι του μέλλοντος; Τι μπορούμε να μάθουμε από τα αντικείμενα και τη θέση τους;»

Στην αρχή του μαθήματος αφιερώστε πέντε λεπτά για να δείξετε στα παιδιά μερικά αντικείμενα και να μιλήσετε για την αξία του χρόνου στην αρχαιολογία. Διατυπώστε ερωτήσεις σαν τις εξής: «Όταν ένα αντικείμενο βρεθεί σε μεγαλύτερο βάθος από άλλα, αυτό σημαίνει ότι είναι παλαιότερο ή νεότερο; Αν θέλατε να βρείτε και άλλα αντικείμενα της ίδιας περιόδου, προς ποια κατεύθυνση θα σκάβατε; Με ποιον τρόπο θα διενεργούσατε τις ανασκαφές αν θέλατε να χαρτογραφήσετε την περιοχή σε μια δεδομένη χρονική περίοδο;» Μπορείτε κατά τη διάρκεια της συζήτησης να προβάλετε μια διαφάνεια με την εικόνα του αρχαιολογικού χώρου, ώστε να έχουν τα παιδιά μπροστά τους την τρισδιάστατη εικόνα ολόκληρου του χώρου<sup>1</sup>.

Αν έχετε άνεση χρόνου, ζητήστε από τους μαθητές και τις μαθήτριες να καταγράψουν μια εμπειρία τους σχετικά με κάποιο παλιό αντικείμενο που βρήκαν στην αυλή τους ή σε κάποιον άλλο χώρο. Κάποια από τα ερωτήματα που θα μπορούσατε να τους θέσετε είναι και τα ακόλουθα: «Τι μαθαίνουμε σήμερα από ένα αντικείμενο σχετικά με το άτομο που το χρησιμοποιεί; Αν βρίσκαμε και άλλο αντικείμενο εκεί δίπλα, θα μπορούσαμε να συνάγουμε περισσότερα συμπεράσματα για το άτομο αυτό;»

Τονίστε στα παιδιά ότι κανείς δε γνωρίζει με ακρίβεια πώς ζούσαν οι άνθρωποι παλαιότερα. Είναι θέμα των αρχαιολόγων να συνάγουν πώς και γιατί βρέθηκαν κάποια αντικείμενα σε κάποιο συγκεκριμένο χώρο. Στη δραστηριότητα που περιγράφεται εδώ οι μαθητές και οι μαθήτριες αναλαμβάνουν το ρόλο του/της αρχαιολόγου και καλούνται βασιζόμενοι/ες στην επεξεργασία των ευρημάτων να βγάλουν συμπεράσματα για τις συνθήκες στις οποίες ζούσαν οι άνθρωποι σε ένα συγκεκριμένο αρχαιολογικό χώρο σε διαφορετικές χρονικές περιόδους και για το τι τους συνέβη με την πάροδο του χρόνου.

### Συμβουλή

Οι μαθητές και οι μαθήτριες μπορούν με τη βοήθεια του Tabletop να δημιουργήσουν με προβολή διαφανειών παρουσιάσεις (slide shows) που θα περιλαμβάνουν διαγράμματα με ειδικά σύμβολα, τα οποία θα έχουν δημιουργήσει μόνοι/ες τους. Ακόμα κι αν δε χρησιμοποιήσουν αυτή τη λειτουργία του Tabletop για τις παρουσιάσεις τους, ίσως τους





φανεί χρήσιμη για την αποθήκευση διαγραμμάτων. Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το «Ιστορικό διαγραμμάτων» του Tabletop και το χαρακτηριστικό «Προβολή διαφανειών» (Slide Show) θα βρείτε στο «Εγχειρίδιο χρήσης».

### *Έρευνα μιας ιστορικής περιόδου*

Συγκροτήστε πέντε ομάδες μαθητών και αναθέστε σε κάθε μία από αυτές να ερευνήσει ένα από τα παρακάτω θέματα:

- Πρώτη ομάδα: τον τρόπο ζωής των ανθρώπων στο διάστημα από το παρόν μέχρι και 300 χρόνια πριν ή σε βάθος μέχρι 300cm στην κλίμακα βάθους.
- Δεύτερη ομάδα: τον τρόπο ζωής των ανθρώπων στο διάστημα μεταξύ 500 και 300 χρόνων πριν ή σε βάθος μεταξύ 500 και 300cm στην κλίμακα βάθους.
- Τρίτη ομάδα: τον τρόπο ζωής των ανθρώπων στο διάστημα μεταξύ 600 και 500 χρόνων πριν ή σε βάθος μεταξύ 600 και 500cm στην κλίμακα βάθους.
- Τέταρτη ομάδα: τον τρόπο ζωής των ανθρώπων στο διάστημα μεταξύ 1000 και 600 χρόνων πριν ή σε βάθος μεταξύ 1000 και 600cm στην κλίμακα βάθους.
- Πέμπτη ομάδα: την αλλαγή των μαγειρικών σκευών που χρησιμοποιούσαν οι άνθρωποι στην πάροδο του χρόνου. Η ομάδα αυτή θα αναλάβει να ερευνήσει ποια ήταν η πιο μακρόχρονη ιστορική περίοδος κατά την οποία δε χρησιμοποιούνται τέτοια σκεύη.

Ζητήστε από όλες τις ομάδες να διερευνήσουν τη βάση δεδομένων Archaeo.db (Windows: Archaeo.tdb). Καθεμία από τις πρώτες τέσσερις ομάδες θα πρέπει να χρησιμοποιήσει το Tabletop για να δημιουργήσει ένα «χάρτη» του χώρου κατά τη δεδομένη χρονική περίοδο. Δημιουργήστε ένα χάρτη με ένα Καρτεσιανό σύστημα αξόνων που θα εμφανίζει το πεδίο «Ανατολικά» στον άξονα χ και το πεδίο «Βόρεια» στον άξονα ψ.

**[Εισαγωγή εικόνας. Στη λεζάντα της αντί για τη λέξη «χάρτης» χρησιμοποιήστε τη λέξη «διάγραμμα»]**

Για να δείτε μόνο τα αντικείμενα που αντιστοιχούν σε μια δεδομένη χρονική περίοδο, χρησιμοποιήστε τον «Περιορισμό Προβολής» από τον κατάλογο επιλογών «Βάση δεδομένων». Για παράδειγμα, αν οι μαθητές/τριες θέλουν να δουν μόνο τα αντικεί-

## Εικονική Ανασκαφή

μενα που βρίσκονται σε βάθος μεταξύ 600 και 1000cm, εξηγήστε τους ότι πρέπει να συμπληρώσουν το πλαίσιο διαλόγου του «Περιορισμού Προβολής» με τον τρόπο που βλέπετε παρακάτω:

**Από το παραπάνω προκύπτει το ακόλουθο διάγραμμα του «χάρτη επιπέδων»**

Για τα δεδομένα των ομάδων 1 έως 4 ο πιο κατάλληλος τρόπος αναπαράστασης ίσως είναι ο “σωστός” χάρτης επιπέδων. Η πέμπτη ομάδα είναι πιθανόν να χρησιμοποιήσει άλλες λειτουργίες του Tabletop, όπως την ταξινόμηση, τα διαγράμματα Venn και τα διαγράμματα σε στήλες, για να απομονώσει τα μαγειρικά σκεύη και να βρει το μεγαλύτερο «άγονο» στρώμα (το επίπεδο στο οποίο δεν υπάρχουν σχετικά ευρήματα). Η πέμπτη ομάδα ίσως χρειαστεί περισσότερο χρόνο στον υπολογιστή από ότι οι άλλες ομάδες.

Οι ομάδες πρέπει να γνωρίζουν ότι το καθήκον που έχουν ως αρχαιολόγοι είναι να μελετήσουν τους χάρτες επιπέδων (τα διαγράμματα) με τα αντικείμενα που περιλαμβάνουν και να εικάσουν με ποιον τρόπο χρησιμοποιήθηκαν οι διάφορες περιοχές στις χρονικές περιόδους που εξετάζουν. Προτρέψτε τους/τις μαθητές/τριες να τυπώσουν τους χάρτες τους και να ζωγραφίσουν ή να γράψουν πάνω τους για να εμποδώσουν τις ερμηνείες τους. Ενημερώστε τους/τις ότι στη δεύτερη φάση θα παρουσιάσουν τα ευρήματά τους. Στη συνέχεια βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές/τριες δίνουν σε κάθε επιφάνεια διαγραμμάτων που αποθηκεύουν ένα μοναδικό όνομα.

### **Συμβουλές:**

Αλλάζοντας τα άκρα του άξονα, οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν ένα χάρτη των περιοχών που θεωρούν ενδιαφέρουσες, όπως μερικά σπίτια και το χώρο γύρω από αυτά. Για να αλλάξετε την τιμή του ορίου ενός άξονα, απλώς πιέστε το πλήκτρο του ποντικιού πάνω του και εισαγάγετε τη νέα τιμή. Για να επαναφέρετε το άκρο στην κανονική του τιμή, πιέστε το πλήκτρο του ποντικιού πάνω του και στη συνέχεια στο κουμπί «Επαναρύθμιση».

### **Σημειώσεις για το διδάσκοντα:**

Αν οι μαθητές και οι μαθήτριες δεν είναι εξοικειωμένοι/ες με την αρχαιολογία ή αν οι δεξιότητές τους στο θέμα του χειρισμού ηλεκτρονικών υπολογιστών δεν είναι αναπτυγμένες, μπορείτε να εκτελέσετε αυτή τη δραστηριότητα σε δύο διδακτικές ώρες αντί για μία. Στο πρώτο μισό τα παιδιά, οργανωμένα σε ομάδες, θα ασχοληθούν με τις αρχαιολογικές ανασκαφές και θα μελετήσουν τα στοιχεία της βάσης δεδομένων. Στο δεύτερο ήμισυ οι μαθητές/τριες θα πρέπει να κατασκευάσουν και να ερμηνεύσουν τους χάρτες και να προετοιμαστούν για τις παρουσιάσεις τους.

Μερικοί/ες μαθητές/τριες θα κινητοποιηθούν περισσότερο αν βρουν ένα μοναδικό αντικείμενο ή κάποιο ίχνος και τους ενθαρρύνετε να ερευνήσουν το νόημά του και τα στοιχεία που το συνοδεύουν. Αυτά τα στοιχεία “ειδικού ενδιαφέροντος” μπορούν να δώσουν έμπνευση στις ομάδες για τις αναζητήσεις τους.





## 2<sup>η</sup> φάση: Ανασύνθεση της ιστορίας

### Υλικά και Προετοιμασία

- Αντίγραφα των χαρτών που έχουν σχεδιάσει οι ομάδες, για να έχει κάθε μαθητής/μαθήτρια ένα αντίγραφο από κάθε χάρτη.
- Τουλάχιστον έναν υπολογιστή στον οποίο θα βρίσκεται αποθηκευμένη όλη η δουλειά που έχουν κάνει ως εκείνη τη στιγμή οι μαθητές και οι μαθήτριες, για την περίπτωση που θα θελήσουν να αντιπαραβάλουν τις ερμηνείες τους με εκείνες της βάσης δεδομένων.

### Παρουσίαση ευρημάτων

Αν οι ομάδες δεν έχουν ολοκληρώσει την προετοιμασία των ερμηνειών τους και των παρουσιάσεών τους κατά τη διάρκεια της πρώτης διδακτικής ώρας, αφιερώστε περισσότερο χρόνο. Μοιράστε σε όλα τα παιδιά αντίγραφα των χαρτών με τα επίπεδα της ανασκαφής. Στην συνέχεια ζητήστε τους να ακούσουν τους συμμαθητές και τις συμμαθήτριες τους και να βγάλουν συμπεράσματα για το τι συνέβη με την πάροδο του χρόνου στο συγκεκριμένο αρχαιολογικό χώρο. Καλέστε ένα παιδί από κάθε ομάδα να σχολιάσει το χάρτη των επιπέδων της ομάδας του/της. Διατυπώστε ερωτήματα όπως τα εξής: «Πώς χρησιμοποιούνταν οι διάφορες περιοχές του χάρτη; Σε ποια αποδεικτικά στοιχεία στηρίζετε τις υποθέσεις σας;» Ξεκινήστε με την ομάδα που ερεύνησε το αρχαιότερο στρώμα και ολοκληρώστε με την ομάδα που διερεύνησε την εξέλιξη των μαγειρικών σκευών με το πέρασμα του χρόνου.

### Συζήτηση στην τάξη

Συζητήστε τις ιδέες των μαθητών και των μαθητριών για τα διάφορα επίπεδα της ανασκαφής και για την ιστορία του αρχαιολογικού χώρου συνολικά. Θέστε ερωτήματα όπως τα παρακάτω:

- Τι παρατηρείτε σχετικά με τον προσανατολισμό των σπιτιών ή των θυρών; Υπάρχουν λόγοι για τους οποίους ήταν προσανατολισμένα σε συγκεκριμένη κατεύθυνση;
- Ακολουθούν τα μαγειρικά σκεύη κάποια συγκεκριμένα σχέδια και πρότυπα; Μπορείτε να αιτιολογήσετε την επιλογή αυτών των σχεδίων;
- Υπάρχει σχέση μεταξύ των αντικειμένων που βρίσκονταν εκτός σπιτιού και αυτών που υπήρχαν μέσα στο σπίτι; Πώς χρησιμοποιούσαν τότε οι άνθρωποι τα σπίτια; Πού έβαζαν



τα σκουπίδια τους; Τι είδους θα μπορούσαν να είναι αυτά τα σκουπίδια;

- Ακολουθούσε συγκεκριμένα πρότυπα η εξέλιξη των εργαλείων στην πάροδο του χρόνου; Τι είδους εργαλεία μπορεί να δει κανείς στα διάφορα επίπεδα της ανασκαφής;
- Τι θα μπορούσε να είναι το στρώμα στάχτης που βλέπετε; Τι βρίσκεται ψηλότερα και χαμηλότερα από αυτό;
- Πώς χρησιμοποιούσαν τα ζώα οι διάφοροι λαοί; Τι είδους ζώα βρέθηκαν και σε ποια επίπεδα;
- Τί έτρωγαν οι άνθρωποι στα διάφορα επίπεδα και σε ποιο χώρο της ανασκαφής;
- Υπήρχε «βιομηχανία» σε αυτούς τους πολιτισμούς; Αν ναι, τι είδους;

Μην ξεχνάτε ότι οι μαθητές δε χρειάζεται να φτάσουν σε συγκεκριμένες ερμηνείες εφόσον ο αρχαιολογικός χώρος που διερευνούν είναι φανταστικός. Άλλωστε, ακόμα και στην πραγματική αρχαιολογική έρευνα οι ερμηνείες που δίνονται είναι πάντοτε αμφισβητούμενες. Τονίστε στα παιδιά ότι οι ερμηνείες στις οποίες προβαίνουν πρέπει να βασίζονται στα αποδεικτικά στοιχεία που έχουν στη διάθεσή τους και ότι, αν μελετήσουν προσεκτικά τα διάφορα μεμονωμένα στρώματα, μπορούν να αρχίσουν να συναρμολογούν μια εικόνα της εξέλιξης του πολιτισμού. Ζητήστε τέλος από τους μαθητές και τις μαθήτριες να φυλάξουν τους χάρτες τους και να τους έχουν μαζί τους για την τρίτη φάση.

### ***3<sup>η</sup> φάση: Υποθέσεις για τον πολιτισμό και την ιστορία.***

#### ***Απατούμενα υλικά και προετοιμασία:***

- Μερικά ακόμα αντίγραφα των χαρτών με τα επίπεδα της ανασκαφής, για την περίπτωση κατά την οποία μερικοί μαθητές έχουν ξεχάσει τους χάρτες τους.
- Μεγάλα φύλλα χαρτί.
- Μολύβια σχεδίου και μαρκαδόροι ή παστέλ σε διάφορα χρώματα.
- Ένα σημειωματάριο.
- Υπολογιστές και το λογισμικό Tabletop, για την περίπτωση που μερικοί μαθητές θελήσουν να διασταυρώσουν ορισμένα στοιχεία με τη βάση δεδομένων.

Πριν αρχίσει το μάθημα γράψτε τις επιλογές σας στον πίνακα ή σε ένα μεγάλο χαρτί.





### Εναλλακτικές λύσεις

Τα παιδιά ίσως χρειαστούν ενθάρρυνση για να γίνουν πιο δημιουργικά. Ενδεικτικά μπορείτε να τους προτείνετε να παίξουν το ρόλο ενός ανθρώπου που ζούσε τη χρονική περίοδο που εξετάζουν και να διηγηθούν στην τάξη την ιστορία του σε πρώτο πρόσωπο. Κάποιοι/ες άλλοι/ες μαθητές/τριες μπορούν να δημιουργήσουν από πηλό μοντέλα των σπιτιών που βρήκαν και να αιτιολογήσουν μπροστά στην τάξη τις επιλογές που έκαναν κατά τη διαδικασία της κατασκευής τους με βάση τα ευρήματα της ανασκαφής και την επεξεργασία που έχουν κάνει στα δεδομένα μέχρι εκείνη τη στιγμή.

### Εικόνες από το παρελθόν

Ζητήστε από τους/τις μαθητές/τριες να επιλέξουν μια εργασία από τον κατάλογο που παρατίθεται παρακάτω:

1. Δημιουργήστε με τη φαντασία σας την ιστορία του αρχαιολογικού χώρου και των ανθρώπων που ζούσαν εκεί στις διάφορες εποχές. Καταγράψτε τις σκέψεις σας. Πόσοι άνθρωποι ζούσαν εκεί τις διάφορες χρονικές περιόδους (συγκριτική προσέγγιση); Έγιναν καταστροφές ή πόλεμοι; Πώς και γιατί άλλαξε η κουλτούρα των ανθρώπων ύστερα από αυτά τα γεγονότα ; (Οι ομάδες δεν πρέπει να απαρτίζονται από περισσότερους από τρεις μαθητές).
2. Σχεδιάστε με λεπτομέρειες μια εικόνα του χώρου και των ανθρώπων που έζησαν σε αυτόν σε μία από τις χρονικές περιόδους που εξετάζετε. Απεικονίστε τους ανθρώπους ή απλώς κτήρια, ζώα, φυτά και τη γύρω περιοχή. (Οι ομάδες πρέπει να απαρτίζονται από δύο μαθητές).
3. Δημιουργήστε με τη φαντασία σας μια περιγραφή ή μια ιστορία από τη ζωή ενός ή περισσότερων ατόμων που έζησαν σε αυτόν το χώρο σε συγκεκριμένη χρονική περίοδο. Στη συνέχεια καταγράψτε τις σκέψεις σας. Μην παραλείψετε να συμπεριλάβετε στην ιστορία (ή στην περιγραφή σας αντίστοιχα) αντικείμενα από τη βάση δεδομένων και να αναφέρετε με ποιον τρόπο χρησιμοποιούνταν. (Οι ομάδες πρέπει να απαρτίζονται από δύο μαθητές).

Οι μαθητές και οι μαθήτριες οργανωμένοι/ες σε ομάδες πρέπει να ασχοληθούν με αυτήν την εργασία κατά το πρώτο ήμισυ της ώρας. Τονίστε τους ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους, αλλά πρέπει απαραίτητως να φροντίσουν ώστε η εργασία τους να βασίζεται στα στοιχεία της βάσης δεδομένων.

### Ιστορίες και εικόνες για όλους

Στο δεύτερο ήμισυ της ώρας συγκεντρώστε τους μαθητές και τις μαθήτριες και ζητήστε τους να μοιραστούν με την υπόλοιπη τάξη τις ιστορίες τους. Ενθαρρύνετε τους να θέσουν ερωτήματα

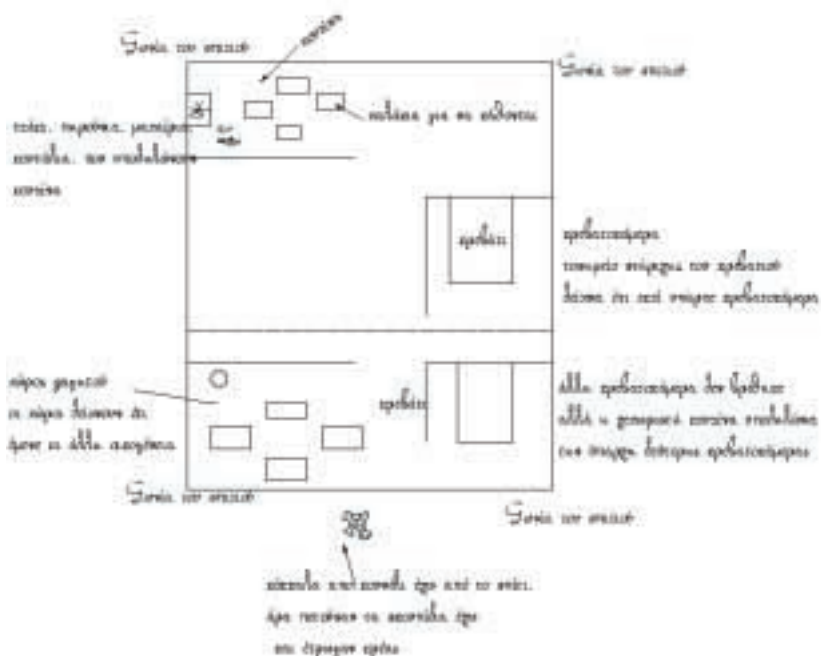


## Εικονική Ανασκαφή

σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο τα δεδομένα της βάσης και η επεξεργασία τους τροφοδότησαν τη δημιουργία των ιστοριών και των εικόνων. Επισημάνετε τους ότι διαφορετικές ιστορίες και εικόνες μπορούν να αποδώσουν το ίδιο νόημα εξίσου αποτελεσματικά (διαφορετική οπτική γωνία). Στο τέλος της ώρας τοποθετήστε τα φυλλάδια με τις ιστορίες και τις εικόνες στον τοίχο της τάξης, έτσι ώστε οι μαθητές να έχουν στο διάλειμμα την ευκαιρία να μελετήσουν όσες εργασίες δεν παρουσιάστηκαν.

Το απόσπασμα αυτό από την εργασία μιας ομάδας δείχνει τον τρόπο ζωής των ανθρώπων που έζησαν πριν από 500 με 600 χρόνια.

Ανακαλύψαμε τις 4 γωνίες ενός σταυρού και απογυμνώσαμε να το ανακατασκευάσουμε έτσι να δείχνει πώς ήταν στην αρχική του μορφή. Μερικά από τα πράγματα που βρήκαμε είναι ενδιαφέροντα του πρώτου πούλι των ανθρώπων της εποχής. Για παράδειγμα, βρήκαμε ένα τσίλι και μερικά σπείρα. ένα μερίκιμα μία στο σπίτι. Βρήκαμε επίσης ένα κρεβάτι, ένα στρώμα και κρεβατοκάμαρα. Έτσι άλλα πούλια του σταυρού είναι και άλλα μία κανόνα, γιατί βρήκαμε ενδείξεις ότι έπαιζαν και εκεί. Υπάρχει όμως και άλλα κρεβατοκάμαρα, ένα μερικοί να ήταν μαζί δύο οικογένειες. Έχω από το σπίτι βρήκαμε κούτσουλα κανόνας, ένα έπαιζαν κρέας πούλι και τίποτος τα κανόνας στην αυλή.





#### 4η ώρα: Αρχαιολογία από ζελέ (προαιρετικά)

##### Απατούμενα υλικά και προετοιμασία

- Μερικά ακόμα αντίγραφα των καρτών με τα επίπεδα της ανασκαφής, για την περίπτωση κατά την οποία μερικοί/ες μαθητές/τριες θελήσουν να δείξουν ή να παραπέμψουν σε κάρτες.
- Ένα ενυδρείο καλά καθαρισμένο.
- Ζελέ (ή κάποιο άλλο σχετικό υλικό) σε πολλά διαφορετικά χρώματα, για να γεμίσετε το ενυδρείο.
- Χαρτόνι κομμένο σε μικρά κομμάτια.
- Μπ τοξικοί, αδιάλυτοι στο νερό μαρκαδόροι.

Οι μαθητές/τριες πρέπει πριν ξεκινήσουν το μάθημα να ετοιμάσουν και να κόψουν το ζελέ σε μεγάλα κομμάτια που θα είναι δυνατόν να τοποθετηθούν σε επίπεδα στρώματα.

##### Μοντέλο από ζελέ

Ζητήστε από κάθε ομάδα να γράψει σε μικρά κομμάτια χαρτιού τα ονόματα όλων των αντικειμένων που βρέθηκαν στο επίπεδο που είχαν αναλάβει να ερευνήσουν. Συγκεντρώστε και πάλι την τάξη γύρω από το ενυδρείο. Όλες οι ομάδες με τη σειρά θα τοποθετήσουν σε αυτό τις κάρτες αντικειμένων με διάταξη παρόμοια με αυτή που έχει καταχωρηθεί στη βάση δεδομένων και θα τις καλύψει με ζελέ διαφορετικού χρώματος. Όταν γεμίσει το ενυδρείο, μπορείτε όλοι μαζί να συζητήσετε τι βλέπετε μέσα στο ενυδρείο.

<sup>1</sup> Παράλληλα θα μπορούσατε να οργανώσετε μια επίσκεψη στο σταθμό του μετρό, όπου εκτίθενται διαφορετικά επίπεδα αρχαιολογικής ανασκαφής και αντίστοιχα ευρήματα.

