

## Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2011)

2ο Πανελλήνιο Συνέδριο: «Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»



Η Διδασκαλία της Ποίησης στην Υποχρεωτική Εκπαίδευση με χρήση των ΤΠΕ. Πιλοτική Εφαρμογή: Το «Άξιον Εστί» του Οδυσσέα Ελύτη, Διαδραστικό Λεξικό

Στέλλα Δασκαλάκη

### Βιβλιογραφική αναφορά:

Δασκαλάκη Σ. (2023). Η Διδασκαλία της Ποίησης στην Υποχρεωτική Εκπαίδευση με χρήση των ΤΠΕ. Πιλοτική Εφαρμογή: Το «Άξιον Εστί» του Οδυσσέα Ελύτη, Διαδραστικό Λεξικό . *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 1051-1056. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4851>

# Η Διδασκαλία της Ποίησης στην Υποχρεωτική Εκπαίδευση με χρήση των ΤΠΕ. Πιλοτική Εφαρμογή: Το «Άξιον Εστί» του Οδυσσέα Ελύτη, Διαδραστικό Λεξικό

Στέλλα Δασκαλάκη

Εργαστήριο, Βιοφυσικό Περιβάλλον: Νευροεπιστήμες & Μάθηση, st.daskalaki@gmail.com

## Περίληψη

Ο Οδυσσέας Ελύτης αγωνίστηκε για το Νυν και το Αιέν του τόπου του. Μέσα από το μνημειώδες έργο του, Άξιον Εστί, ο ποιητής έλκεται από τη σπουδαιότητα του μικρόκοσμου και του μακρόκοσμου. Ξαναγεννιέται, αναλαμβάνοντας το χρέος να υπηρετήσει τον άνθρωπο. Πάσχει καθώς ο κόσμος που αγαπά λαβώνεται συνεχώς. Στηρίγματά του οι μεγάλοι πρόδρομοι, «μνημονεύετε Διονύσιο Σολωμό και μνημονεύετε Αλέξανδρο Παπαδιαμάντη». Με όπλο του το εύπλαστο του ελληνικού λεξιλογίου διδάσκει τη γλώσσα, την ελευθερία και τις αξίες για τις οποίες ο άνθρωπος χρήζει να αγωνίζεται. Το διαδραστικό λεξικό με τη μορφή ενός εκπαιδευτικού λογισμικού, κατασκευάστηκε με στόχο να επεκτείνει τις προθέσεις του ποιητή. Ο μαθητής καλείται να αυτενεργήσει δημιουργικά καθώς πλοηγείται στις ψηφιακές του σελίδες. Εκτός από τον εμπλουτισμό του λεξιλογίου, ο μαθητής μέσω της ενσυναίσθησης εκφράζεται με το ύφος του ποιητή.

**Λέξεις κλειδιά:** λεξιλόγιο, διαδραστικότητα

## 1. Εισαγωγή

Η πολυετής εμπειρία μέσα στις σχολικές αίθουσες και η προσωπική ενασχόληση και εξειδίκευση στο χώρο της λογοτεχνίας και των ανθρωπιστικών επιστημών, γέννησαν αρχικά τον προβληματισμό που μετατράπηκε σε απορία όσον αφορά τα αίτια εκείνα που δυσκολεύουν τους μαθητές της υποχρεωτικής εκπαίδευσης να προσεγγίσουν την ποίηση. Πρόχειρες απαντήσεις θα μπορούσαν να συνομιστούν στο δυσνόητο λεξιλόγιο των ποιημάτων, στα κρυφά μηνύματά τους, τα οποία οι μαθητές αδυνατούν να φέρουν στην επιφάνεια. Έπειτα οι τελευταίοι δεν είναι εξοικειωμένοι με τη μορφή-δομή ενός ποιήματος, καθώς το ποίημα απέχει πολύ από τα καθημερινά τους αναγνώσματα. Η απάντηση ωστόσο που συγκεντρώνει το μεγαλύτερο ενδιαφέρον και προκύπτει ύστερα από μελέτες είναι ότι οι μαθητές δεν ενδιαφέρονται για την ποίηση, ούτε να την προσεγγίσουν πόσο μάλλον να εμβαθύνουν (Πεσκετζή, 2002). Εστιάζοντας στην ποίηση του Οδυσσέα Ελύτη και ειδικότερα στο Άξιον Εστί 1959, μια προσεκτική επισκόπηση των ΑΠΣ και ΔΕΠΠΣ αποδεικνύει πως για το δημοτικό, έμφαση δίνεται στην παιγνιώδη διάθεση των ποιημάτων του, στη γνωριμία με το ελληνικό τοπίο, τη φύση και τις υπερρεαλιστικές τεχνικές-παιχνίδια. Αντίστοιχα για το γυμνάσιο επαναλαμβάνονται τα προηγούμενα με την προσθήκη της ιστορίας στην

ποίηση του Ελύτη. Προβάλλεται έτσι στους μαθητές ο ποιητής αγωνιστής και όχι η ήττα της ιστορίας και η υπεροχή του μύθου του ποιητή όπως ο ίδιος όριζε ως πρόθεση στο Άξιον Εστί. Τέλος αναφορικά με τον υπερρεαλισμό, τον αντιμετώπιζε ως υπερπραγματικότητα, μία διαδικασία υποκατάστασης έτσι ώστε ο ποιητής να μπορέσει να αντεπεξέλθει με όπλο τη φαντασία, το όνειρό, το μύθο του, απέναντι στις δυσβάσταχτες συνθήκες πολέμου (Vitty, 2000). Στα κείμενα νεοελληνικής λογοτεχνίας για τη Γ΄ γυμνασίου, υπάρχουν δύο αποσπάσματα από το Άξιον Εστί, ενώ στις προτεινόμενες δραστηριότητες η έμφαση που δίνεται αφήνει ξανά ένα μέρος των προθέσεων του ποιητή ανεξιχνίαστο και επομένως και τον ίδιο απροσπέλαστο από τους μαθητές. Την καινοτόμο λύση καλείται να δώσει η πιλοτική εφαρμογή. Το Άξιον Εστί του Οδυσσέα Ελύτη, Διαδραστικό Λεξικό. Τιτλοφορείται ως πιλοτική εφαρμογή γιατί ακριβώς η όλη ιδέα και μεθοδολογία που θα ακολουθηθεί βρίσκεται σε εμβρυακό στάδιο ακόμα. Ωστόσο η υπόθεση που προκύπτει είναι πως με χρήση και αξιοποίηση των ΤΠΕ θα γίνει πιο προσπελάσιμη και κυρίως πιο ενδιαφέρουσα η ποίηση στους μαθητές. Μεσα λοιπόν από μια πιλοτική εφαρμογή παρουσίασης δοσμένη με τη μορφή ενός εκπαιδευτικού λογισμικού και με την πρόθεση για μελλοντικό εμπλουτισμό και ουσιαστική βελτίωση, ο μαθητής ξεκινά από μια άγνωστη λέξη και πραγματοποιεί ένα φανταστικό ταξίδι στον κόσμο του τι είναι Άξιο. Ο μαθητής αυτενεργεί, δουλεύει ομαδοσυνεργατικά με φύλλα εργασίας, μαθαίνει πώς να μαθαίνει και εφαρμόζει στην πράξη τις σύγχρονες θεωρίες γνωστικής ψυχολογίας και κοινωνικογνωστικού συμπεριφορισμού (Ματσαγγούρας, 2000).

## 2. Στοχοθεσία

Πρωταρχικός στόχος του διαδραστικού ψηφιακού λεξικού είναι να καταστήσει σαφές πως τα ουσιώδη μηνύματα του Άξιον Εστί, γίνονται αντιληπτά από τους μαθητές ακόμα και μέσα από μια λέξη. Η κάθε λέξη δε χρησιμοποιείται ασυλλόγιστα από τον ποιητή αλλά είναι αποτέλεσμα απύθμενης μελέτης, «στα χαρτιά σκυφτός και στα βιβλία τ' απύθμενα» (Ελύτης, 2004). Η λέξη ευαισθητοποιεί το μαθητή του διδάσκει τη συγκινησιακή χρήση της γλώσσας και τον καθιστά σταδιακά, φιλιαναγνώστη. Στον αιώνα της τεχνολογικής εξέλιξης, οι μαθητές εργάζονται ενώπιον της οθόνης του Η/Υ διαμψεύοντας την καταστροφολογία που θέλει τις Ανθρωπιστικές Επιστήμες να μη συνοδοιπορούν με τις Νέες Τεχνολογίες.

### 2.1 Επιμέρους στόχοι: Γνωστικοί

- Βιογραφικά στοιχεία για τον Οδυσσέα Ελύτη.
- Το Άξιον Εστί, Γένεσις, Πάθη, Δοξαστικών, ως ανάγνωσμα και μελοποιημένο από το Μ. Θεοδωράκη.
- Διεπιστημονική και διακειμενική προσέγγιση του Άξιον Εστί.
- Εμπλουτισμός λεξιλογίου, αμφισημία και πολυσημία της λέξης, λεξιπλασίες με σύνθεση και παραγωγή λέξεων.
- Αναγραμματισμοί, λεξιλογικά παιχνίδια, άμεση ανατροφοδότηση των μαθητών.
- Ηχομημητική λέξεων-φωνών.

- Συγγραφή λίμερικ, εικαστική πλαισίωση.
- Δημιουργικός γραπτός λόγος.
- Πλοήγηση στο διαδίκτυο, επιλογή, αποθήκευση, επεξεργασία κειμένου και εικόνας.
- Συγγραφή και αποστολή email, Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο.
- Ενασχόληση με πολυμεσικά-υπερμεσικά λογισμικά ανοιχτού τύπου.

## 2.2 Συναισθηματικοί

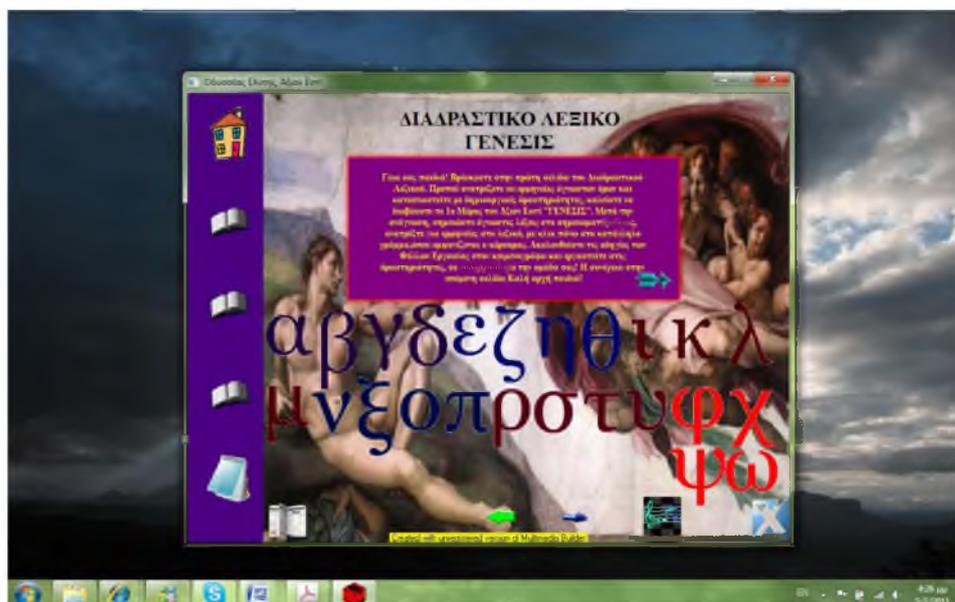
- Δημιουργική ενασχόληση με το ύφος του έργου, Άξιον Εστί.
- Συνειδητοποίηση του ψυχοπαιδαγωγικού χαρακτήρα της λογοτεχνίας.
- Ευαισθητοποίηση γύρω από την ιστορική περίοδο του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου.
- Βιωματική προσέγγιση των ανθρώπινων αξιών.
- Πλασματική επαφή με το φυσικό ελληνικό τοπίο, άνθρωπος και φύση σε πλήρη αρμονία.
- Ελληνική γλώσσα, ιθαγένεια, ρίζες και παράδοση.
- Διεύρυνση απόψεων σχετικά με τον Η/Υ και τις ΤΠΕ.

## 2.3 Ψυχοκινητικοί

- Ομαδική εργασία μαθητών και ουσιαστική συνεργασία.
- Κατανομή ρόλων και χειρισμός υλικού-Η/Υ.
- Ελευθερία λόγου, διάλογος.
- Υπερκερασμός μαθησιακών προβλημάτων και προβλημάτων συμπεριφοράς.
- Αξιοποίηση του Η/Υ ως εργαλείο, μέσο πληροφόρησης και ανάλυσης δεδομένων.

## 3.Κατασκευή

Το Άξιον Εστί του Οδυσσέα Ελύτη, Διαδραστικό Λεξικό, αποτελεί μια μη γραμμική πολυμεσική-υπερμεσική εφαρμογή που για την κατασκευή του αξιοποιήθηκε το συγγραφικό πακέτο, ανοικτού τύπου κατασκευαστικό εκπαιδευτικό λογισμικό *Multimedia Builder* (Μαντζαρίδου, κ.α., 2009). Το σημαντικό είναι πως το συγκεκριμένο εργαλείο δίνει τη δυνατότητα στον προγραμματιστή να ενσωματώσει επιπλέον λογισμικά σε απόλυτη συμβατότητα με το Multimedia Builder και να παράγει ανοικτού τύπου ψηφιακό υλικό άμεσα υλοποιήσιμο και αξιοποιήσιμο στη σχολική τάξη καθώς και στο εργαστήριο Η/Υ του σχολείου. Τα εκπαιδευτικά λογισμικά που ενσωματώθηκαν στη συγκεκριμένη εφαρμογή είναι εγκεκριμένα από το ΥΠ.Ε.Π.Θ. το Π.Ι. και το Ε.Α.Ι.Τ.Υ. ενώ επίσης διδάσκονται στο πρόγραμμα «Επιμόρφωση εκπαιδευτικών στη χρήση και αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διδακτική διαδικασία», Β΄ Επίπεδο επιμόρφωσης ΕΣΠΑ 2007-2013. Η αναφορά στα λογισμικά θα γίνει με την παράλληλη περιγραφή κάποιων δραστηριοτήτων που εμπεριέχονται στο διαδραστικό λεξικό.



*Εικόνα 1: Διαδραστικό Λεξικό ΓΕΝΕΣΙΣ.*

Στην εικόνα 1 μπορεί κανείς εύλογα να διακρίνει ότι ο μαθητής βρίσκεται στην πρώτη ενότητα του Άξιον Εστί Γένεσις. Εκτός από αρχικές οδηγίες που δίνονται στους χρήστες της εφαρμογής για τη μέθοδο εργασίας και την κατανομή των ρόλων, η κάθε ψηφιακή σελίδα δίνει επιπλέον οδηγίες προσανατολίζοντας το χρήστη. Αριστερά του παραθύρου βρίσκονται τοποθετημένα τα κουμπιά πλοήγησης που συνοδεύουν το μαθητή μέχρι την ολοκλήρωση της εφαρμογής. Με ένα κλικ στην αρχική σελίδα επιστρέφουν στην αρχή του λογισμικού, τα τρία επόμενα εικονίδια παραπέμπουν στις τρεις ενότητες του Άξιον Εστί, ενώ οι μαθητές παροτρύνονται να κρατούν σημειώσεις και να τις αποθηκεύουν σε φάκελο της ομάδας τους στην επιφάνεια εργασίας. Στο κάτω μέρος του παραθύρου υπάρχουν animation-links που κατευθύνουν τους μαθητές να διαβάσουν τη Γένεσις του Άξιον Εστί σε *mword document*, να κινηθούν στην προηγούμενη ή επόμενη σελίδα καθώς και να ακούσουν μελοποιημένο το Άξιον Εστί από το Μ. Θεοδωράκη. Με επόμενα κλικ πάνω στο κάθε γράμμα ανοίγει ξανά ο κειμενογράφος, δίνονται οι ερμηνείες των άγνωστων λέξεων, ενώ ακολουθεί φύλλο εργασίας με δραστηριότητες στα πλαίσια του κειμενογράφου ή ως υπερσύνδεσμοι πάνω σε λέξεις κλειδιά, που οδηγούν σε λογισμικά όπως το *Revelation Natural Art*. Στα πλαίσια του προαναφερόμενου λογισμικού οι μαθητές καλούνται να επεξεργαστούν μια εικόνα ή να δημιουργήσουν το δικό τους ψηφιακό κολάζ εφαρμόζοντας την τεχνική διαφάνειας του Ελύτη. Σε άλλη περίπτωση οι μαθητές ηχογραφούν τον εαυτό τους και μιμούνται φωνές, έτσι συνειδητοποιούν τη μουσική χροιά της κάθε λέξης. Η ηχογράφηση μπορεί να επιτευχθεί είτε μέσα από τα προγράμματα-βοηθήματα των Windows του Η/Υ είτε μέσα από το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης *Inspiration*. Με την τεχνική του καταγισμού ιδεών μπορούν από τη μία λέξη να δημιουργήσουν ένα χάρτη

λέξεων πραγματικών ή και φανταστικών-λεξιπλασίες. Επίσης το λογισμικό Inspiration τους παρέχει τη δυνατότητα να εισάγουν εικόνες, σχήματα, βίντεο και να αποθηκεύσουν τον εννοιολογικό τους χάρτη ή να τον ενσωματώσουν σε ένα μεταγενέστερο δικό τους λογισμικό ψηφιακών διαφανειών στο *MS Power Point*. Αξίζει τέλος να γίνει αναφορά και στο λογισμικό *Hot Potatoes*, το οποίο δίνει την ερμηνεία των άγνωστων όρων της Γένεσις μέσα από ένα ψηφιακό σταυρόλεξο. Η πιλοτική αυτή εφαρμογή είναι επίσης ανοιχτή στο διαδίκτυο, προτείνονται σελίδες στους μαθητές να πλοηγηθούν, αφού πρώτα έχουν ελεγχθεί από τον εκπαιδευτικό (Ράπτης & Ράπτη 2002). Οι ρόλοι αλλάζουν και ο εκπαιδευτικός γίνεται βοηθός και καθοδηγητής, ενώ ο μαθητής πολυμήχανος εξερευνητής και αυτορρυθμιζόμενος συνταξιδιώτης πλάι στους συμμαθητές του (Τριλιανός, 2008).

#### 4. Εφαρμογή-Έρευνα

Η εφαρμογή το Άξιον Εστί του Οδυσσέα Ελύτη, Διαδραστικό λεξικό βρίσκεται σε εξέλιξη και εφαρμόζεται πιλοτικά σε μαθητές Στ' δημοτικού στο 6<sup>ο</sup> δημοτικό σχολείο Κηφισιάς στο εβδομαδιαίο δίωρο της ευέλικτης ζώνης, όπως προβλέπεται από το ωρολόγιο πρόγραμμα του σχολείου. Οι μαθητές εργάζονται εργαστηριακά και ομαδοσυνεργατικά. Η διάρκεια της εφαρμογής προβλέπεται να είναι δύο μήνες. Ο *Προβληματισμός*, αναφέρεται στην απόπειρα διδασκαλίας ποίησης με την αξιοποίηση των ΤΠΕ. Η *Υπόθεση* είναι ότι, μέσω της εφαρμογής οι μαθητές θα ευαισθητοποιηθούν γύρω από το έργο του Ελύτη, Άξιον Έστί. Οι *Περιορισμοί* τίθενται ως προς το αριθμητικό μέγεθος του δείγματος της έρευνας. Η *Μεθοδολογία* περιορίζεται στην παρατήρηση και στο γραπτό κείμενο. Τα *Πρώτα Αποτελέσματα* δείχνουν υπέρμετρο ενθουσιασμό των μαθητών, τάση για ενασχόληση με τα προγράμματα και από το σπίτι, συνεργασία, αυτοπειθαρχία και υπακοή στους κανόνες της ομάδας. Εμβάθυνση γύρω από το έργο του Ελύτη και αβίαστη συγκέντρωση γνώσεων. Σύγκριση με παραδοσιακή μέθοδο διδασκαλίας και αντιμετώπιση του σχολικού εγχειριδίου αλλά και εξωσχολικού λογοτεχνικού βιβλίου, ως σημείο αναφοράς (Τζάνη, 2006).

#### Βιβλιογραφία

- Vitty, M. (2000). *Οδυσσέας Ελύτης, Κριτική Μελέτη*, σσ.228-252. Αθήνα: Εκδόσεις Ερμής
- Γκίβαλου, (1998). *Το θαυμαστό ταξίδι, Μελέτες για την παιδική λογοτεχνία*, Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη
- Ελύτης, Οδ. (2004). *Ανοιχτά Χαρτιά*. Αθήνα: Εκδόσεις Ίκαρος
- Καλογήρου, Τζ. (1999). *Τέρψεις και Ημέρες Ανάγνωσης, Μελετήματα για τη διδασκαλία της λογοτεχνίας στο δημοτικό σχολείο*, σσ. 145-156. Αθήνα: Εκδόσεις Ι.Μ.Π.

- Λιγνάδης, Τ. (1999). *Το Άξιον Εστί του Ελύτη, Εισαγωγή, Σχολιασμός, Ανάλυση*. Αθήνα: Εκδόσεις Πορεία
- Ματσαγγούρας, Η. (2000). *Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση*. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη
- Ξηλωμένος, Γ.Β., & Πολύζος Γ.Κ. (2009). *Τεχνολογία Πολυμέσων και Πολυμεσικές Επικοινωνίες*. Αθήνα: Εκδόσεις Κλειδάριθμος
- Ράπτης, Αρ., & Ράπτη, Α.(2002). *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορικής, τ. α', β'*. Αθήνα: Εκδόσεις Αριστοτέλης Ράπτης
- Raptis, D., A., & Μανζαρίδου, Α., & Χαμπιαούρης, Κ. (2009). *Κατασκευάζοντας Εκπαιδευτικό Λογισμικό με το Multimedia Builder*. Αθήνα: Εκδόσεις Λιβάνη
- Τζάνη, Μ. (2006). *Πιλοτικό Ολοήμερο Δημοτικό Σχολείο, Η Ελληνική πρόταση για το σχολείο του μέλλοντος*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Ερωδιός
- Τρύλιανός, Αθ. (2008). *Θέματα Διδακτικής Μεθοδολογίας και Σχολικής Πρακτικής, Φάκελος Συμπληρωματικού Υλικού*, Αθήνα
- Επιμορφωτικό Υλικό για την Επιμορφωση των Εκπαιδευτικών στα ΚΣΕ, (2008). *Επιμόρφωση εκπαιδευτικών στη χρήση και αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διδακτική διαδικασία*, Πάτρα
- Πρακτικά 3<sup>ης</sup> Επιστημονικής Συνάντησης, (2002). *Ο Ελύτης στην Εκπαίδευση, Ζητήματα ποιητικής-Διδακτικές προσεγγίσεις*, Στο Πεσκετζή, Μ., Κ. *Ο Ελύτης, ο λογοτεχνικός κανόνας και η διδακτική πράξη*, σσ. 259-265. Αθήνα: Εκδόσεις ΙΜΠ