

Η Αξιοποίηση της Ψηφιακής Απεικόνισης του Μουσείου Σολωμού Κέρκυρας στην Εκπαιδευτική Διαδικασία

Δέσποινα Μουρατίδη, Κωνσταντίνος Οικονόμου

Τμήμα Πληροφορικής Ιονίου Πανεπιστημίου
{c12mour, okon}@ionio.gr

Περίληψη

Σκοπός της συγκεκριμένης εργασίας είναι η χρησιμοποίηση της ψηφιακής απεικόνισης του Μουσείου Σολωμού Κέρκυρας, που έχει λάβει ήδη χώρα σε *Εικονικό Κόσμο*, κατά την εκπαιδευτική διαδικασία, και συγκεκριμένα σχετικά με τη ζωή και το έργο του εθνικού ποιητή Διονυσίου Σολωμού.

Το οίκημα που φιλοξενεί το συγκεκριμένο μουσείο υπήρξε η οικία του Σολωμού στην Κέρκυρα και περιλαμβάνει κυρίως προσωπικά αντικείμενα του ποιητή, εκδόσεις του έργου του, αυτόγραφα και αντίγραφα χειρογράφων του, καθώς και προσωπογραφίες σημαντικών ατόμων της εποχής του. Κατά συνέπεια, υπάρχει εκείνο το κρίσιμο υλικό, πέρα από το ίδιο το οίκημα, που μπορεί να εμπλουτίσει μια εκπαιδευτική διαδικασία σχετική με τον εθνικό ποιητή. Δύναται, επίσης, να αποτελέσει μέρος σχετικού μαθήματος τόσο στην πρωτοβάθμια όσο και στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

Λέξεις-κλειδιά: εικονικός κόσμος, λογοτεχνία, εκπαίδευση, Δ. Σολωμός, μουσείο, συνεργατική μάθηση.

1. Εισαγωγή

Είναι κοινώς αποδεκτό ότι η κοινωνία της γνώσης έχει αρχίσει να επιβάλλει την αναγκαιότητα της αναδιάρθρωσης του εκπαιδευτικού συστήματος, ούτως ώστε αυτό να είναι ικανό να ανταποκριθεί στις ολοένα αυξανόμενες συνθήκες της σύγχρονης κοινωνίας (Ράπτης & Ράπτη, 2001). Σε αυτό το πλαίσιο, σημαντικότερος αναδεικνύεται ο ρόλος του εκπαιδευτικού, ο οποίος καλείται να χρησιμοποιήσει τα εργαλεία που του παρέχουν οι νέες τεχνολογίες ως μέσα πληροφόρησης, αλλά και γνωστικής ανάπτυξης των μαθητών του. Με αυτόν τον τρόπο, και σύμφωνα με τους Kent και McNergney, πρόκειται να συντελεστεί μια ολοκληρωτική αλλαγή σε διττό επίπεδο, αφού θα αλλάξει ο τρόπος που οι μαθητές μαθαίνουν, αλλά και οι εκπαιδευτικοί διδάσκουν (Kent & McNergney, 1999).

Σχεδόν όλα τα σύγχρονα ψηφιακά μέσα μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην Εκπαίδευση, προκειμένου η διδακτική πράξη να βελτιστοποιηθεί. Οι εκπαιδευτικές λει-

τουργίες των ηλεκτρονικών υπολογιστών μπορεί να είναι ποικίλες, ενώ παρέχεται η δυνατότητα να χρησιμοποιηθούν ως επικοινωνιακά και εποπτικά μέσα, με σκοπό την υποβοήθηση της διδασκαλίας. Πρόκειται δηλαδή για τη χρήση υπολογιστή ως γνωστικού εργαλείου και ως πηγή πληροφόρησης (Κότσαρη, 2014).

Η παρούσα εισήγηση έχει ως βάση τη μελέτη που πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο εκπόνησης διπλωματικής εργασίας (Μουρατίδη, 2014) που αφορά την ψηφιακή απεικόνιση του Μουσείου Σολωμού της Κέρκυρας, του χώρου όπου έζησε ο εθνικός ποιητής Διονύσιος Σολωμός. Ως γνωστόν, η τεχνολογία των εικονικών κόσμων είναι κατεξοχήν δημοφιλής στους νέους, ιδιαίτερα εξαιτίας της εμβύθισης/ενσυναίσθησης που μπορεί να επιτευχθεί. Στο εν λόγω σχέδιο διδασκαλίας, οι μαθητές θα εισαχθούν στο περιβάλλον του ποιητή, ενώ, σε επόμενο στάδιο, με την ενσυναίσθηση, θα έχουν την ευκαιρία να αντιληφθούν την ψυχосύνθεση του ποιητή, επομένως και να διαγνώσουν τη σκοπιά, από την οποία έγραφε τα ποιήματά του. Με την ανωτέρω διαδικασία δηλαδή θα επιτευχθούν και οι συναισθηματικοί στόχοι. Τέλος, με επιτυχία θα πραγματοποιηθούν και οι ψυχοκινητικοί στόχοι, εφόσον, με αυτήν την εικονική ξενάγηση, θα δοθεί η δυνατότητα σε μαθητές από την υπόλοιπη Ελλάδα, αλλά και σε μαθητές ελληνικών σχολείων, και όχι μόνον, σε ολόκληρο τον κόσμο να επισκεφθούν εικονικά, αλλά περαιτέρω ίσως και πραγματικά, το εν λόγω μουσείο και να γνωρίσουν το χώρο, στον οποίο έζησε και έγραψε ο εθνικός ποιητής, στο πλαίσιο της βαθύτερης και πληρέστερης κατανόησης της ζωής και του έργου του Διονυσίου Σολωμού.

2. Δημιουργία ενός εικονικού κόσμου

Για να δημιουργηθεί ένα εικονικό περιβάλλον πρέπει να τηρούνται συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, προκειμένου αυτό να είναι αντιληπτό από τους χρήστες και στη συγκεκριμένη περίπτωση από τους μαθητές. Ειδικότερα, το κατασκευασθέν μοντέλο του εικονικού περιβάλλοντος, σύμφωνα με τον Ellis αλλά και τον Thalmann, χωρίζεται σε τέσσερα τμήματα. Αρχικά, ο χώρος του σκηνικού είναι αμετάβλητος. Με αυτόν τον τρόπο, οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να ελέγχουν το δικό τους οπτικό πεδίο και να ορίζουν οι ίδιοι τις ενέργειες που θέλουν να ακολουθήσουν (Βοσινάκης, 2013).

Ένα από τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά ενός εικονικού περιβάλλοντος είναι ο *ρεαλισμός*, ο οποίος μπορεί να επιτευχθεί με την ακριβή αναπαράσταση των αντικειμένων, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι το αποτέλεσμα θα είναι απλώς μια πολύ καλή φωτογραφική απεικόνιση. Εξάλλου, πολλές φορές τα αντικείμενα που δημιουργούνται στα εικονικά περιβάλλοντα παρουσιάζονται πλέον εμπλουτισμένα από τα πραγματικά. Επιπρόσθετα, για να ενισχυθεί το ρεαλιστικό στοιχείο εισάγονται, όπως και στην περίπτωση μας, περισσότερες λεπτομέρειες, όπως είναι ο ήχος, οι σκιές, τα εξογκώματα, οι τραχιές επιφάνειες, καθώς και κάποια φυσικά χαρακτηριστικά των αντικειμένων (Γιαννακάς, 2011).

Βεβαίως, πέραν της κατασκευής του μοντέλου περιβάλλοντος, προκειμένου ο εικονικός κόσμος να καταστεί ολοκληρωμένος, ο κατασκευαστής του οφείλει να προβεί και στο σχεδιασμό των αλληλεπιδράσεων που ο χρήστης θα έχει μέσα σε αυτόν. Πιο συγκεκριμένα, οι βασικοί τύποι της αλληλεπίδρασης είναι η δυνατότητα πλοήγησης μέσα στο χώρο, καθώς και ο έλεγχος, εκ μέρους των χρηστών, του οπτικού τους πεδίου. Μία εξίσου σημαντική μορφή αλληλεπίδρασης είναι αυτή μεταξύ των χρηστών και των αντικειμένων που βρίσκονται στο εικονικό περιβάλλον, γι' αυτό και πολλές φορές αυτά τα περιβάλλοντα χρησιμοποιούν εξειδικευμένο υλικό για την επικοινωνία με το χρήστη (Βοσινάκης, 2013). Αξιοσημείωτο δε είναι ότι σε αυτήν την περίπτωση οι χρήστες θα πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να μετακινούν και να μεταβάλλουν την κινητική κατάσταση των αντικειμένων μέσα στο χώρο (Βοσινάκης, 2013).

2.1 Προγράμματα

Η δημιουργία των τρισδιάστατων γραφικών με τη χρήση προγραμμάτων 3D σχεδίασης γίνεται σταδιακά και τμηματικά. Στην αρχή δημιουργείται ο περιβάλλον χώρος δηλ. πραγματοποιείται η σχεδίαση της περιοχής αλλά και των αντικειμένων που αυτή θα εμπεριέχει. Στη συνέχεια, η σκηνή εμπλουτίζεται με κατάλληλες πληροφορίες για το φόντο, όπως τα χρώματα τόσο των τοίχων όσο και των αντικειμένων, ενώ το επόμενο βήμα είναι ο φωτισμός και η διαχείρισή του, δηλαδή η ρύθμιση της έντασής του, αλλά και οι σκιές των αντικειμένων. Τέλος, πραγματοποιείται η διαδικασία εμφάνισης όλων των χαρακτηριστικών και η απεικόνιση της σκηνής στην οθόνη του υπολογιστή. Προκειμένου όλα τα προαναφερθέντα βήματα να συντελεστούν με επιτυχία θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν τα κατάλληλα εργαλεία, ούτως ώστε η απεικόνιση να μοιάζει όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστική (Χρυσανθακοπούλου, 2012).

Τα προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν στην εργασία ήταν αρχικώς το **Auto-desk AutoCAD**, με τη βοήθεια του οποίου σχεδιάστηκαν αλλά και παράχθηκαν τεχνικά σχέδια του επιλεγέντος χώρου (Χρυσανθακοπούλου, 2012). Στη συνέχεια, όταν η απεικόνιση των σχεδίων ολοκληρώθηκε, χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα **Auto-desk 3DS Max**, λογισμικό το οποίο αφορά την τρισδιάστατη σχεδίαση, αλλά και την παραγωγή φωτορεαλιστικών στοιχείων μέσα στο χώρο. Ένα ακόμη πρόγραμμα που χρησιμοποιήθηκε είναι το **Adobe Photoshop**, πρόγραμμα το οποίο επεξεργάζεται σε μεγάλο βαθμό εικόνες και δεδομένα. Η χρήση του κρίθηκε αναγκαία κυρίως στην τελειοποίηση της κατασκευής των αρκετών πινάκων που βρίσκονται στο μουσείο Σολωμού (Χρυσανθακοπούλου, 2012).

Επιπρόσθετα, για την επιπλέον επεξεργασία της εικόνας χρησιμοποιήθηκε το **Crazybump**. Αυτό το πρόγραμμα είναι ένα είδος γραφικού εργαλείου, το οποίο επεξεργάζεται εικόνες. Είναι δυνατή δηλαδή η τροποποίηση διαφόρων λεπτομερειών μιας απλής φωτογραφίας, ούτως ώστε να δοθεί εν τέλει μια τρισδιάστατη απεικόνιση. Σχετικά δε με την τρισδιάστατη απεικόνιση αγαλμάτων χρησιμοποιήθηκε το πρό-

γραμμα **Autodesk 123D Catch**, το οποίο επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργήσουν τρισδιάστατα αγάλματα μετά τη λήψη πλήθους ξεχωριστών εικόνων. Αφού λοιπόν χρησιμοποιήσαμε όλα τα παραπάνω προγράμματα, για την περιήγησή μας στον εικονικό κόσμο, προέκυψε η ανάγκη μιας πλατφόρμας. Από τις πλέον δημοφιλείς πλατφόρμες περιήγησης είναι η πλατφόρμα **Unity** και συγκεκριμένα η **Unity 4**, η οποία και επελέγη.

3. Ιστορικά στοιχεία

3.1 Βιογραφικά στοιχεία για τον Διονύσιο Σολωμό

Έχοντας ως στόχο τη βαθύτερη κατανόηση, καθώς και την αξιολόγηση της τρισδιάστατης απεικόνισης που επιχειρήθηκε, κρίνεται σκόπιμη η παράθεση ορισμένων βασικών ιστορικών πληροφοριών.

Όπως προαναφέρθηκε, στην παρούσα εργασία κατασκευάστηκε εικονικά η οικία, στην οποία έζησε αρκετά χρόνια και πέθανε ο μεγάλος εθνικός ποιητής, Διονύσιος Σολωμός.

Ο Διονύσιος Σολωμός γεννήθηκε στη Ζάκυνθο το 1798. Ο πατέρας του, ο Νικόλαος Σολωμός, ήταν ευγενής, ενώ η μητέρα του, η Αγγελική Νίκη, γυναίκα του λαού. Ο πατέρας του πέθανε το 1807, όταν ο Σολωμός ήταν ακόμη μικρός. Όμως χάρη στη μητέρα του έμαθε την απλή γλώσσα που μιλούσε ο λαός, αλλά συγχρόνως έμαθε και τα ιταλικά, που μιλούσαν οι επανήσιοι αριστοκράτες, από τον αββά Σάντιο Ρώσση, έναν ιταλό πρόσφυγα από την Κρεμόνα. Το 1808, ο Σολωμός μεταβαίνει μαζί με το δάσκαλο του στην Ιταλία, όπου ολοκληρώνει τη φοίτησή του στη μέση εκπαίδευση. Στην Κρεμόνα σπουδάζει λατινική και ιταλική φιλολογία και αργότερα φοιτά στη Νομική Σχολή του Πανεπιστημίου της Παβίας. Αξιοσημείωτο αποτελεί το γεγονός ότι στην Ιταλία ο Σολωμός ήρθε σε επαφή με διάφορους πνευματικούς ανθρώπους, όπως το μεγάλο ιταλό ποιητή Μόντη που τον επηρέασε αρκετά. Μάλιστα στην Ιταλία ο Σολωμός αναφέρεται ότι έγραψε τα πρώτα του ποιήματα στα ιταλικά αλλά και στα λατινικά.

Η επιστροφή του στη Ζάκυνθο το 1818, σηματοδοτεί τη συγγραφή των ποιημάτων του στην ελληνική γλώσσα. Τα πρώτα του ποιήματα είναι: “Η αγνώριστη”, “Η ξανθούλα”, “Η τρελή μάνα” κ.ά. Στη συνέχεια, το 1828, ο Δ. Σολωμός εγκαθίσταται στην Κέρκυρα, όπου, δύο χρόνια αργότερα, το 1830, αρχίζει να γράφει το Α΄ σχέδιο των “Ελευθέρων Πολιορκημένων”, ένα ποίημα το οποίο εμπνέεται από την πτώση του Μεσολογγίου το 1826. Το Β΄ σχέδιο του ίδιου έργου, το επεξεργάζεται στη δεκαετία 1833-1844, ενώ το Γ΄ σχέδιο το άρχισε το 1844. Παράλληλα με τους “Ελευθέρους Πολιορκημένους”, ο Διονύσιος Σολωμός επεξεργάζεται και άλλα έργα. Στα 1833 και 1834 έγραψε το πολύ σημαντικό ποίημα “Κρητικός”, το 1847 έγραψε το ποίημα “Εις τον θάνατο Αιμιλίας Ροδόσταμο”, ενώ το 1849 το επίγραμμα “Εις Φραγκίσκα Φράιζερ”. Ο Διονύσιος Σολωμός, ο εθνικός μας ποιητής, είναι αυτός

που δημιουργήσει την Επτανησιακή Σχολή, ενώ υπήρξε ο κυριότερος εκπρόσωπος και εκφραστής της. Άξιο αναφοράς αποτελεί το γεγονός ότι στα ποιήματά του ο Σολωμός συνδυάζει το δυτικό στοχασμό με την ελληνική παράδοση, τη δημοτική γλώσσα με τον αυστηρό στίχο, την υψηλή ιδέα με τον πόθο για ελευθερία, την εθνική αλλά και την πνευματική ανεξαρτησία των Ελλήνων. Η Πατρίδα, η Ελευθερία και η Γλώσσα είναι τα θέματα που κυριαρχούν στο έργο του Σολωμού.

Ο Σολωμός πέθανε το 1857, μετά από χρόνια ταλαιπωρίας εξαιτίας προβλημάτων υγείας (εγκεφαλικά επεισόδια). Πλήθος ποιημάτων του μεταφράστηκε σε πολλές άλλες γλώσσες, ενώ τα ιταλικά του ποιήματα μετέφρασε στην ελληνική ο Γεώργιος Καλοσγούρος.

3.2 Εταιρεία Κερκυραϊκών Σπουδών

Το κτήριο, το οποίο κατασκευάστηκε στον τρισδιάστατο κόσμο, όπως προαναφέρθηκε, είναι η οικία, στην οποία ο μεγάλος εθνικός μας ποιητής έζησε τα τελευταία δεκαέξι έτη της ζωής του. Στο ίδιο οίκημα στεγάζεται η Εταιρεία Κερκυραϊκών Σπουδών, η οποία ιδρύθηκε το 1952, έχοντας ως βασικούς στόχους της τη μελέτη της ιστορίας, της λαογραφίας και γενικότερα την πνευματική και την καλλιτεχνική ανάπτυξη τόσο της Κέρκυρας όσο και των υπόλοιπων νησιών του Ιονίου.

Αξιοσημείωτη, βεβαίως, είναι και η πρωτοβουλία φιλοτέχνησης της προτομής του Κωνσταντίνου Θεοτόκη και του Διονυσίου Σολωμού από τον γλύπτη Αχιλλέα Απέργη, η τοποθέτηση αναμνηστικών πλακών σε ιστορικά κτήρια της Κέρκυρας (κυρίως σε οικίες συγγραφέων), η διενέργεια διαγωνισμών μεταξύ μαθητών σχολείων επί θεμάτων της τοπικής ιστορίας κ.ά.

Σημαντική δε υπήρξε η συμβολή της Εταιρείας Κερκυραϊκών Σπουδών στην αναστήλωση του μουσείου Σολωμού, με τη φροντίδα του μηχανικού Γεωργίου Λινάρδου και του αρχιτέκτονα Ιωάννη Κόλλα, οι οποίοι μερίμνησαν ώστε να διατηρηθούν τα εξωτερικά χαρακτηριστικά του παλαιού κτηρίου, τα οποία είχαν καταστραφεί από τους ιταλικούς βομβαρδισμούς το 1941, κατά το δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο. Η τελευταία δε ανακαίνιση πραγματοποιήθηκε το 2010, με τη χορηγία της Εθνικής Τράπεζας της Ελλάδος, με αρχιτέκτονα τον Λεωνίδα Στανέλλο.

4. Σχέδιο διδασκαλίας

Κατά τον Lev Vygotsky (κοινωνικός εποικοδομισμός) ο ρόλος του εκπαιδευτικού καθίσταται περισσότερο ενεργός και απαραίτητος, προκειμένου να δοθεί στο μαθητή η κατάλληλη γνωστική στήριξη. Αξιοσημείωτος είναι ο ρόλος του, εφόσον αυτός λειτουργεί ως διαμεσολαβητής των κοινωνικών και πολιτισμικών μηνυμάτων που προσφέρονται στο μαθητή ως στοιχεία που θα τον οδηγήσουν στην οικοδόμηση των δικών του γνωστικών σχημάτων (http://archives.ictscenarios.gr/Theories_Mathesis/Koinonikopolitismikes.htm).

Το σύγχρονο σχολείο θέτει νέους στόχους χρησιμοποιώντας κυρίως τις νέες τεχνολογίες, τοποθετώντας στο κέντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας το μαθητή, παρέχοντας ταυτόχρονα κίνητρα ενεργοποίησης και συμμετοχής. Με την εικονική περιήγηση στο Μουσείο του εθνικού μας ποιητή, στο πλαίσιο του μαθήματος της Λογοτεχνίας, οι μαθητές θα αναπτύξουν τη δική τους λογοτεχνική φαντασία, ενώ θα δημιουργηθεί ένας νέος χώρος λογοτεχνικής αναζήτησης.

Αναφορικά με τη διδασκαλία, όπως ήδη σημειώθηκε, προτείνονται τρεις άξονες-στόχοι (γνωστικοί, συναισθηματικοί, ψυχοκινητικοί). Αρχικά, προ της εικονικής ξενάγησης και στο πλαίσιο επίτευξης του γνωστικού στόχου, θα παρουσιαστούν τα βασικά προαναφερθέντα ιστορικά στοιχεία που αφορούν τον ποιητή, αλλά και το περιβάλλον στο οποίο αυτός έζησε, ούτως ώστε οι μαθητές να κατανοήσουν εις βάθος την προσωπικότητά του. Δηλαδή θα πρέπει να αναφερθεί το οικογενειακό του περιβάλλον, λόγω χάρη ότι ο Σολωμός καταγόταν αφενός από έναν αριστοκράτη πατέρα, ο οποίος έπαιξε καθοριστικό ρόλο στη μόρφωσή του, αλλά από λαϊκή μητέρα, γεγονός που συνέβαλε αποφασιστικά στην εκμάθηση και της απλής γλώσσας του λαού, με αποτέλεσμα κάποια από τα ποιήματά του να είναι εύληπτα όχι μόνον από το λόγο κοινό της εποχής αλλά και από τους απλούς ανθρώπους.

Εν συνεχεία, οι μαθητές θα ενημερωθούν για τις σπουδές του Σολωμού στην ιταλική και τη λατινική φιλολογία, καθώς και στη Νομική σχολή του Πανεπιστημίου της Παβίας, όπου αυτός ήρθε σε επαφή με σημαντικούς πνευματικούς ανθρώπους της εποχής, και θα κατανοήσουν αφενός το γόνιμο περιβάλλον, στο οποίο ο Σολωμός άρχισε να γράφει τα πρώτα του ποιήματα και αφετέρου τους λόγους, για τους οποίους ένας έλληνας ποιητής επέλεξε, στην αρχή τουλάχιστον, να γράφει τα ποιήματά του στην ιταλική γλώσσα, ερώτημα το οποίο απασχολεί και προβληματίζει συχνά τους μαθητές όταν αυτοί διδάσκονται για τον εθνικό μας ποιητή. Τέλος, έμφαση θα δοθεί στο γεγονός ότι το 1818 επιστρέφει στην Ζάκυνθο και τότε αρχίζει τη συγγραφή των ποιημάτων του στην ελληνική γλώσσα.

Αφού ολοκληρωθεί αυτό το θεωρητικό στάδιο από τον εκπαιδευτικό, οι μαθητές θα εισαχθούν στην τεχνολογία του εικονικού κόσμου που, σύμφωνα με τον ερευνητή Lev Vygotsky, συμβάλλει στη νοητική ανάπτυξη του ατόμου, αφού αποτελεί μια διαδικασία κοινωνικής αλληλεπίδρασης, στην οποία το άτομο (εδώ ο μαθητής) συμμετέχει ενεργά (Γκανάτσιου, 2013). Άλλωστε, όπως ήδη σημειώθηκε, η χρήση των εργαλείων που μας προσφέρει η τεχνολογία και συγκεκριμένα η εικονική πραγματικότητα συμβάλλουν σημαντικά στην απελευθέρωση των αισθημάτων και των σκέψεων, ενώ ταυτόχρονα καλλιεργούν την κριτική και τη συνδυαστική ικανότητα.

Με την προβολή του Μουσείου Σολωμού σε ψηφιακή μορφή θα επιτευχθεί η γνωστή παιδαγωγική διαδικασία της εμπύθισης. Με αυτήν τη διαδικασία θα καταστεί δυνατόν οι μαθητές και των δύο βαθμίδων, στις οποίες διδάσκονται ποιητικά έργα του Σολωμού, να κατανοήσουν τις προϋποθέσεις, τις καταστάσεις, αλλά και γενικώς την πραγματικότητα της εποχής. Για παράδειγμα, οι μαθητές θα δουν ψηφιακά στον πρώτο όροφο του Μουσείου το γραφείο, όπου ο Διονύσιος Σολωμός έγραφε τα ποιήματά του (βλ. εικόνα 1), στη συνέχεια θα είναι σε θέση να παρατηρήσουν κάποια από τα πτυχία του, τα βιβλία που μελετούσε, καθώς και τα πολύ σημαντικά χειρόγραφα ποιήματά του, τα οποία βρίσκονται και αυτά σε ειδικά διαμορφωμένο χώρο στον πρώτο όροφο.



Εικόνα 1. Γραφείο Δ. Σολωμού

Επομένως, οι μαθητές, «γνωρίζοντας» τον Διονύσιο Σολωμό μέσω των προσωπικών του αντικειμένων, θα είναι σε θέση να διαγνώσουν τη σκοπιά, από την οποία ο ίδιος έγραφε τα ποιήματά του, καθώς και τις σκέψεις του.

Με την εικονική πλοήγηση στις διάφορες προθήκες που υπάρχουν στο χώρο και περιλαμβάνουν δημοσιεύσεις που αφορούν το έργο του ποιητή, οι μαθητές θα διαπιστώσουν την απήχηση που αυτό είχε και εξακολουθεί να έχει. Είναι γνωστός ο διαχωρισμός μεταξύ των ποιητών πριν τον Σολωμό, των λεγόμενων προσολωμικών και αυτών που τον ακολούθησαν, γεγονός που καταδεικνύει την τομή που επέφεραν τα έργα του στον ποιητικό χώρο. Επιπρόσθετα, με την επιλογή της μουσικής υπόκρουσης του “Ύμνου εις την Ελευθερίαν”, μελοποιημένου από τον Νικόλαο Χ. Μάντζαρο, οι μαθητές θα εισαχθούν στο κλίμα και θα κατανοήσουν, και μέσω της μουσικής, τη μαγεία των έργων του ποιητή. Με την εν λόγω διαδικασία δηλαδή θα επιτευχθούν και οι συναισθηματικοί στόχοι.

Αναλυτικότερα, στο πλαίσιο της επίτευξης των αναφερθέντων στόχων, μέσω της συνεργατικής μάθησης, προτείνεται η σύσταση μαθητικών ομάδων εργασίας, οι οποίες θα αναλάβουν προεπιλεγμένα θέματα. Η επιλογή της ομάδας θα γίνει μετά από σχετική επιθυμία των μαθητών, ενώ τις γενικές κατευθύνσεις και το γενικό συντονι-

σμό θα αναλάβει ομάδα, στην οποία θα συμμετέχουν ο δάσκαλος ή ο καθηγητής και οι μαθητές. Αξίζει δε να σημειώσουμε ότι, όπως θα διαπιστώσουμε και στη συνέχεια, το εν λόγω εγχείρημα λειτουργεί και διαθεματικά, εφόσον παρέχεται η δυνατότητα αναζήτησης και συνδρομής γνώσεων και άλλων γνωστικών πεδίων, λόγου χάρη της ιστορίας, της κοινωνιολογίας, της αρχιτεκτονικής, των καλών τεχνών.

Κατ' αρχάς, η πρώτη ομάδα θα επικεντρωθεί στην ανάλυση και το σχολιασμό στίχων του ποιητή (βλ. εικόνα 2), που έχουν αναρτηθεί σε διάφορα σημεία του κτηρίου (τα έργα από τα οποία προέρχονται, αιτιολόγηση της συγκεκριμένης επιλογής, αναφορά στην Επτανησιακή Σχολή και σε άλλους εκπροσώπους της, δημιουργία πολυτροπικού κειμένου από τους μαθητές, με την προσθήκη σχεδιάσματος ή ζωγραφιάς, εμπνευσμένων από τους ανωτέρω στίχους, καθώς και επιλογή και άλλων στίχων από το έργο του Σολωμού και αντίστοιχη εικονική ανάρτηση).

Στη συνέχεια, θα συσταθεί η δεύτερη ομάδα, η οποία θα ασχοληθεί με τη δραματοποίηση, δηλαδή με την επιλογή αποσπασμάτων από τα διδασκόμενα ποιητικά έργα και τη θεατρική επεξεργασία και υπόδυση ρόλων στην τάξη. Επιπρόσθετα, θα ήταν ενδιαφέρον να επιχειρηθούν κάποιες παραλλαγές στην υπόθεση του έργου, διαφοροποίηση χαρακτήρων, αλλά και συγγραφή από τους μαθητές δικών τους (ποιητικών) ιστοριών, καθώς και μία τελική εικονική παρουσίαση, με τη δημιουργία σχετικού βίντεο, ή ακόμη και πραγματική παρουσίαση σε έναν από τους χώρους του μουσείου.

Η τρίτη ομάδα μαθητών θα παρατηρήσει και θα αναλύσει τα οικοδόμημα της οικογένειας Σολωμού, θα αναζητήσει σε βιβλιοθήκες και στο διαδίκτυο οικοδόμημα και άλλων οικογενειών της επτανησιακής κοινωνίας, θα διεξαγάγει βιβλιογραφική έρευνα για τους λόγους ύπαρξης οικοδόμημων, την επιλογή των συμβόλων αυτών, με περαιτέρω δυνατότητα παρουσίασης της κοινωνικής διαστρωμάτωσης της επτανησιακής κοινωνίας, σύγχρονης του Σολωμού, αλλά και διαχρονικά.

Η τέταρτη ομάδα θα έχει ως αντικείμενο την παρατήρηση και το σχολιασμό του γενεαλογικού δέντρου της οικογένειας Σολωμού (βλ. εικόνα 3), την ανάλυση των οικογενειακών σχέσεων κατιόντων και ανιόντων συγγενών, των βαθμών συγγένειας, των γαμήλιων επιλογών, την αιτιολόγηση της ύπαρξης γενεαλογικών δέντρων σε παλαιότερες εποχές, αναζήτηση γενεαλογικών δέντρων και άλλων γνωστών οικογενειών. Στο πλαίσιο δε της παιδαγωγικής διαδικασίας της ενσυναίσθησης, προτείνεται το εγχείρημα δημιουργίας γενεαλογικών δέντρων εκ μέρους των μαθητών.

Συχνά τὰ στήθη
ἔκούρασα ποτέ
τὴν καλοσύνη

Πάντα ἄνοιχτά πάντα
ἄγρυπνα τὰ μάτια
τῆς ψυχῆς μου.

Ἡ δύναμη σου πέλαγο
κ' ἡ θέλησή μου
βράχος.

Εικόνα 2. Στίχοι



Εικόνα 3. Γενεαλογικό δέντρο

Η πέμπτη ομάδα θα παρατηρήσει και θα αναλύσει τις προσωπογραφίες και όλους τους πίνακες ζωγραφικής, που υπάρχουν στο μουσείο (βλ. εικόνα 4). Οι μαθητές θα κληθούν να αναζητήσουν τις σχέσεις των απεικονιζόμενων προσώπων με τον ποιητή και να επισημάνουν τα θέματα που αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης εικαστικής δημιουργίας. Τέλος, θα αποτελέσει πρόκληση για τους μαθητές η πραγματοποίηση μαθητικής έκθεσης ζωγραφικής που θα αφορά το έργο του ποιητή.



Εικόνα 4. Αίθουσα με προσωπογραφίες

Η έκτη ομάδα θα ήταν ενδιαφέρον να ασχοληθεί με την αναζήτηση και την καταγραφή των αρχιτεκτονικών τύπων των αστικών κατοικιών στον κερκυραϊκό και γενικότερα στον επτανησιακό χώρο, κατά την εποχή που έζησε ο Σολωμός, αλλά και προγενέστερα και μεταγενέστερα αυτής.

Τέλος, μια έβδομη ομάδα προτείνεται να αναζητήσει, να καταγράψει αλλά και να παρουσιάσει τη σύσταση και το έργο της Εταιρείας Κερκυραϊκών Σπουδών, που στεγάζεται στο χώρο του μουσείου (χρόνος και λόγοι δημιουργίας της, διοργάνωση και πραγματοποίηση διαλέξεων και συνεδρίων που αφορούν τον Σολωμό και γενικότερα την επτανησιακή λογοτεχνία και ιστορία, καθώς και την εκδοτική δραστηριότητα αυτής).

Συμπερασματικά, έχοντας ως στόχο την προβολή του έργου του Διονυσίου Σολωμού, σε πανελλαδικό αλλά ακόμη και σε παγκόσμιο επίπεδο, μέσω της εικονικής περιήγησης, οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με το περιβάλλον, στο οποίο έζησε ο εθνικός μας ποιητής και δημιούργησε κάποια από τα σημαντικότερα ποιήματά του. Επιπλέον, θα δημιουργηθούν κίνητρα στους μαθητές που φοιτούν στα σχολεία της Κέρκυρας, αλλά και σε σχολεία της υπόλοιπης Ελλάδας, ακόμη και σε μαθητές από ολόκληρο τον κόσμο, να επισκεφθούν το μουσείο πραγματικά, προκειμένου να γνωρίσουν και από κοντά τη μαγεία του χώρου. Με την παραπάνω δηλαδή διαδικασία θα ολοκληρωθεί η εκπαιδευτική πράξη, εφόσον θα πραγματοποιηθεί και ο ψυχοκινητικός στόχος αυτής.

Αναφορές

- Βοσινάκης Σ. (2013). *Ευφυείς Πράκτορες σε Εικονικά Περιβάλλοντα*, διδ. διατριβή, Πειραιάς.
- Γιαννακά, Ε. (2011). *Κατανεμημένα Δικτυακά Εικονικά Περιβάλλοντα Μεγάλης κλίμακας: Αλγόριθμοι και Τεχνικές για τη Βελτιστοποίηση της Απόδοσης*, Πάτρα.
- Γκανάτσιου Π. (2013). Λογοτεχνία Και ΤΠΕ: «Ένα Παράδειγμα Διδασκαλίας», 5th *Conference on Informatics in Education*, 1-17.
- Κότσαρη Κ. (2014). «Οι στάσεις των εκπαιδευτικών απέναντι στις Νέες Τεχνολογίες», *Τα εκπαιδευτικά*, τ. 109-110.
- Μουρατίδη Δ.Σ. (2014). *Η ψηφιακή ανάδειξη του Μουσείου Σολωμού μέσω της δημιουργίας ενός εικονικού κόσμου*, διπλωματική εργασία, Κέρκυρα.
- Μπουραντάς Α.Ο. (2005). *Οι νέες τεχνολογίες στην εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Αφοί Κυριακίδη.
- Φωκίδης Μ. - Τσολακίδης Κ. (2007). *Εικονική πραγματικότητα στην εκπαίδευση. Θεωρία και πράξη*, Αθήνα.
- Χρυσανθακοπούλου Κ.-Μ. (2012). *Τρισδιάστατη Γραφική Αναπαράσταση του campus της Cordoba σε web page*, Ηράκλειο.
- Komianos V. – Oikonomou K. – Kavvadia E. (2014). «Efficient and realistic cultural heritage representation in large scale virtual environments». *IEEE*, Χανιά.

<http://digitalteachers.pbworks.com/>

<http://digitalschool.minedu.gov.gr/>

<http://webquest.org/>

http://archives.ictscenarios.gr/Theories_Mathisis/koinonikopolitismikes.htm

<http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps>

<http://www.geocities.com/pee2000mac>

Abstract

The purpose of this article is the use of digital imaging of Solomos Museum in Corfu, which has already taken place in the virtual world, in the educational process and in particular on the life and work of the national poet Dionyssios Solomos.

The building that houses this museum was the home of D. Solomos in Corfu and includes personal belongings of the poet, editions of his work, autographs and copies of manuscripts, as well as portraits of some of his relatives and other important people of his time. Consequently, there is that significant material, beyond the house itself, which can enrich an educational process relative to the national poet. It may also be part of relevant courses in both primary and secondary education.

Keywords: virtual world, literature, education, D. Solomos, museum, cooperation learning.