

# Οι παράγοντες παιδαγωγικού σχεδιασμού εκπαιδευτικών λογισμικών: Η περίπτωση των αρχαίων ελληνικών κειμένων

Παναγιώτης Καραμανώλης

Φιλολόγος, π. Σχολικός Σύμβουλος  
pankaramanolis@gmail.com

## Περίληψη

Το άρθρο θα κινηθεί στους εξής άξονες: Στην αρχή θα εξεταστούν ορισμένες προσπάθειες διδασκαλίας ή προσέγγισης των αρχαίων ελληνικών κειμένων μέσω Ηλεκτρονικού Υπολογιστή: συγκεκριμένα, θα γίνει λόγος για τις δύο πιο γνωστές διεθνώς συλλογές κειμενικού υλικού αρχαίων Ελλήνων συγγραφέων, δύο ελληνικά λογισμικά καθώς και για προσπάθειες δημιουργίας ανοιχτών διερευνητικών περιβαλλόντων. Στις επόμενες ενότητες θα αναφερθούμε στους παράγοντες παιδαγωγικού σχεδιασμού που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη όταν κατασκευάζεται ένα εκπαιδευτικό λογισμικό, στο πλαίσιο διδασκαλίας των Αρχαίων Ελληνικών και στις δυνατότητες αναμόρφωσής του που προσφέρονται μέσω της δημιουργίας λογισμικών με στόχο τη διδασκαλία του συγκεκριμένου αντικειμένου.

**Λέξεις κλειδιά:** αρχαία ελληνικά κείμενα, εκπαιδευτικό λογισμικό, παιδαγωγικός σχεδιασμός.

## 1. Εισαγωγή

Στην προσπάθειά μας να ελέγξουμε κατά πόσο στο διαδίκτυο δίνεται η δυνατότητα διδασκαλίας της αρχαίας ελληνικής γλώσσας και γραμματείας, θέσαμε στο κατάλληλο πεδίο της γνωστής μηχανής αναζήτησης τη φράση “learn ancient Greek”. Ο αριθμός των σχετικών ιστοσελίδων που προέκυψαν είναι πραγματικά εντυπωσιακός. Συγκεκριμένα, εμφανίζονται περίπου 5.000.000 ιστοσελίδες που, με τον έναν ή τον άλλο τρόπο, περιέχουν υλικό για τη διδασκαλία της αρχαίας ελληνικής και μάλιστα μόνο στην αγγλική γλώσσα. Καταλαβαίνουμε, λοιπόν, ότι βρισκόμαστε μπροστά σε μια πραγματική έκρηξη του ενδιαφέροντος αλλά και των προσπαθειών να διδαχθούν τα αρχαία ελληνικά, μέσω των νέων τεχνολογιών και κυρίως μέσω του διαδικτύου.

Η διαπίστωση αυτή δημιουργεί, βεβαίως, ερωτηματικά σχετικά με την ποιότητα του δικτυακού ή πολυμεσικού υλικού αλλά και της διδασκαλίας που προσφέρεται με τον τρόπο αυτό. Τον προβληματισμό εντείνει η ύπαρξη ελάχιστων ερευνητικών δεδομένων, ακόμα και σε διεθνές επίπεδο, σχετικά με τη συμβολή της χρήσης λογισμικού στη διδασκαλία των αρχαίων γλωσσών. Ακόμα και οι λίγες έρευνες που

έχουν γίνει βασίστηκαν σε πολύ μικρά δείγματα και εντέλει απέτυχαν να αποκαλύψουν οποιαδήποτε σημαντική διαφορά μεταξύ εκείνων που χρησιμοποίησαν τις Τ.Π.Ε. στην προσπάθειά τους να προσεγγίσουν μία αρχαία γλώσσα και εκείνων που λειτούργησαν χωρίς αυτές (Hill, 2003).

## **2. Συλλογές κειμενικού υλικού και υπάρχοντα λογισμικά**

Στην Ελλάδα οι προσπάθειες για την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών και του διαδικτύου στο πεδίο της αρχαίας ελληνικής γλώσσας είναι περιορισμένες, σε σύγκριση με την πληθώρα των ανάλογων έργων που προέρχονται από το εξωτερικό. Ενδεικτικά εδώ θα αναφερθούμε σύντομα στις πιο γνωστές συλλογές κειμενικού υλικού, δηλ. τον Θησαυρό της Ελληνικής Γλώσσας και τον Περσέα, σε δύο ελληνικά λογισμικά, το Ηρόδοτος+ και την Αρχαία Αττική Πεζογραφία και σε ιστοσελίδες του διαδικτύου.

Όσον αφορά τις δύο πρώτες συλλογές κειμένων, παρά τον αρχικό ενθουσιασμό για την καταλυτική συμβολή τους στην προαγωγή της σπουδής του αρχαίου ελληνικού κόσμου και παρά τις σημαντικές δυνατότητες ανάκτησης και αποθήκευσης ενός τεράστιου όγκου πληροφοριών, διατυπώνονται ερωτήματα για το κατά πόσο μπορούμε να συμπεράνουμε ότι οι συλλογές αυτές συνιστούν αλλαγή παραδείγματος ως προς τον τρόπο με τον οποίο διαβάζουμε και ερμηνεύουμε τα αρχαία κείμενα: αν δηλαδή αποτελούν “επανάσταση” στον κλάδο των κλασικών σπουδών, με αποτελέσματα τα οποία δεν μπορούσαμε να πετύχουμε στο παρελθόν. Για να απαντήσουμε αντικειμενικά σ’ αυτά τα ερωτήματα, δεν θα πρέπει να παρασυρθούμε, αφενός, από τις ρητορικές, διαφημιστικές υπερβολές που συνοδεύουν την ένταξη των υπολογιστών στην εκπαίδευση και, αφετέρου, από τις ευκολίες που παρέχουν οι ηλεκτρονικές εκδόσεις κειμένων. Πρέπει, επίσης, να λάβουμε υπόψη μας ότι η κρισιμότερη λειτουργία στην ανάλυση των κειμένων δεν είναι η μηχανική συγκέντρωση λέξεων, φράσεων και χωρίων, αλλά η ερμηνεία τους μέσα στο κείμενο, η μετατροπή των δεδομένων του προγράμματος σε νέα γνώση. Αυτό που μας ενδιαφέρει, ειδικά όσον αφορά τους μαθητές, δεν είναι ένα διασκεδαστικό ξεφύλλισμα μιας ηλεκτρονικής συλλογής κειμένων αλλά η παροχή πραγματικών και ποιοτικών κινήτρων μάθησης και η δημιουργική αξιοποίηση των ψηφιακών συλλογών και των κάθε είδους παροχών τους (Πόλκας, 2002 & 2003).

Σχετικά με τα δύο ελληνικής κατασκευής λογισμικά, παρά τις προθέσεις και τις διακηρύξεις των δημιουργών τους για «κατανόηση της ιστορικής συνέχειας της ελληνικής γλώσσας, μεγαλύτερη κινητοποίηση των μαθητών απέναντι στο μάθημα των αρχαίων ελληνικών, εξάσκηση στην εκπόνηση γραπτών εργασιών και στην χρήση δικτύου, ανάπτυξη της διερευνητικής μάθησης, εξοικείωση των μαθητών με νέους τρόπους οργάνωσης της γνώσης, εισαγωγή πολιτιστικής διάστασης στη διδασκαλία των αρχαίων ελληνικών, έμφαση στη διαθεματική προσέγγιση της διδασκαλίας αρχαίων κειμένων», διαπιστώνεται από αρμόδια χείλη «Φάουλ από τον

ηλεκτρονικό Ηρόδοτο: το συγκεκριμένο λογισμικό υπολείπεται σε σύγκριση με το αντίστοιχο σχολικό εγχειρίδιο. Καταρχάς, από την άποψη του υλικού που περιέχει. Η μετάφραση του κειμένου είναι «σχολική»: ιχνηλατεί τη σύνταξη του αρχαίου λόγου και δεν συγκροτεί το δικό της αυτόνομο κείμενο. Οι πληροφορίες που παρέχονται είναι φτωχές και ασύνδετες μεταξύ τους. Τα νεοελληνικά λογοτεχνικά κείμενα που προτείνονται για συνανάγνωση με το αρχαιοελληνικό κείμενο είναι ελάχιστα και η επιλογή τους, σε ορισμένες περιπτώσεις, ατυχής.» (Νικολαΐδου, 2002)

Πολύ μοντέρνες είναι και οι προθέσεις των δημιουργών της Αρχαίας Αττικής Πεξογραφίας, από την πρώτη επαφή με το πρόγραμμα, όμως, μπορεί κάποιος να παρατηρήσει ότι η πρόθεση για κειμενοκεντρική διαθεματική διδασκαλία και η εισαγωγή πολιτιστικής διάστασης μένουν στο επίπεδο της ρητορείας και η προσέγγιση των αρχαίων ελληνικών κειμένων γίνεται με βάση τη γλωσσοκεντρική/γραμματικομεταφραστική μέθοδο. Είναι απολύτως σαφές ότι, με την κυκλοφορία του λογισμικού αυτού, απλώς προστέθηκε, ανάμεσα στις πολλές υπάρχουσες, μια ακόμα «Θεματογραφία», που αντιμετωπίζει τα αρχαία ελληνικά κείμενα αποκλειστικά ως όχημα για τη διδασκαλία της μορφής της αρχαίας γλώσσας, στο πλαίσιο του παραδοσιακού μεταγλωσσικού φορμαλισμού, που στη συγκεκριμένη περίπτωση καλύπτεται με τον μανδύα της τεχνολογίας.

Όσα είπαμε ως τώρα ισχύουν και για την πλειοψηφία των ιστοσελίδων του διαδικτύου που προσφέρουν υλικό για τη διδασκαλία των Αρχαίων Ελληνικών. Είτε είναι σελίδες εξάσκησης και πρακτικής είτε λειτουργούν ως συμπλήρωμα σ' ένα ήδη υπάρχον έντυπο εγχειρίδιο. Και οι δυο κατηγορίες στοχεύουν στη διδασκαλία της μορφολογίας της γλώσσας.

Συμπερασματικά, τα περισσότερα από τα λογισμικά στα οποία αναφερθήκαμε έχουν συμπεριφοριστικό προσανατολισμό. Είναι, δηλαδή, κλειστά συστήματα που δεν αξιοποιούν τις δυνατότητες και τα εργαλεία που προσφέρουν το διαδίκτυο και γενικότερα οι νέες τεχνολογίες. Συνεπώς, δεν εξυπηρετούν τους στόχους της σύγχρονης γλωσσικής αγωγής, στους τομείς που αυτή σχετίζεται με τη διδασκαλία της αρχαίας ελληνικής γλώσσας.

Υπάρχουν, βέβαια, και προσπάθειες, ιδιαίτερα έντονες τα τελευταία χρόνια που ακολουθούν εντελώς διαφορετική λογική. Πρόκειται για ανοιχτά διερευνητικά περιβάλλοντα που περιέχουν σώματα αρχαίων ελληνικών κειμένων και εργαλεία για την αναζήτηση λέξεων ή/και τη δημιουργία συμπραστικών πινάκων σε αρχαία ελληνικά κείμενα και προσφέρουν πολλαπλές δυνατότητες γλωσσικής επεξεργασίας των κειμένων και διερευνητικής εκμάθησης της αρχαίας ελληνικής γλώσσας ή για ανάλογα περιβάλλοντα που περιέχουν σώματα νεοελληνικών κειμένων και λεξικά και διευκολύνουν τη συγκριτική προσέγγιση της αρχαίας μέσω της νέας ελληνικής γλώσσας, τη συνειδητοποίηση της εξέλιξης της ελληνικής γλώσσας από την αρχαία στη νέα μορφή της και τη διεύρυνση της γλωσσικής κατάρτισης των μαθητών. Τα περισσότερα απ' αυτά σχετίζονται και προκύπτουν από την εργασία φιλολόγων του

Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας (ΚΕΓ) στην Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα που εμπλουτίζεται συνεχώς με υλικό και προτάσεις, όπως η πλατφόρμα διδακτικών σεναρίων για τα γλωσσικά μαθήματα Πρωτέας και οι Ψηφίδες για την ελληνική γλώσσα και τη γλωσσική εκπαίδευση. Στην ίδια λογική υπακούουν τα προγράμματα και το υλικό που παράχθηκε στο πλαίσιο του Β' Επιπέδου Επιμόρφωσης για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία.

### ***3. Παράγοντες παιδαγωγικού σχεδιασμού εκπαιδευτικών λογισμικών***

Θα πρέπει εξ αρχής να τονιστεί ότι, αν θέλουμε να ξεφύγουμε από εμπειρικές, τεχνικίστικες και γενικά μονοδιάστατες προσεγγίσεις του σχεδιασμού τεχνολογικών περιβαλλόντων μάθησης, είναι απαραίτητο να δημιουργήσουμε ένα θεωρητικό πλαίσιο, οι αναλύσεις και τα πορίσματα του οποίου θα επιτρέψουν τον προσδιορισμό των στόχων, των χαρακτηριστικών αλλά και της μορφής του εκπαιδευτικού λογισμικού. Το θεωρητικό πλαίσιο και η μεθοδολογία μας θα διαμορφωθούν από τη συσχέτιση των αναλύσεων που αφορούν στους τέσσερις κύρια εμπλεκόμενους παράγοντες, οι οποίοι, σύμφωνα με τη βιβλιογραφία, είναι (Δημητρακοπούλου, 1998):

- i. Ο παράγοντας «Μαθητής»: Είναι απαραίτητο να συνειδητοποιήσουμε ότι οι θεωρήσεις μας πάνω στη διαδικασία μάθησης, που απορρέουν από τις μαθησιακές θεωρίες, επιδρούν στο σχεδιασμό του εκπαιδευτικού λογισμικού και καθορίζουν το είδος του. Επίσης, θα πρέπει να μας απασχολήσουν θέματα όπως: τα χαρακτηριστικά των μαθητών στους οποίους απευθυνόμαστε (ηλικία, προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες), οι δυσκολίες που παρουσιάζουν οι μαθητές και οι αντιλήψεις που ενδεχόμενα έχουν σε σχέση με έννοιες, φαινόμενα και καταστάσεις. Τέλος, είναι απαραίτητο να γίνουν υποθέσεις πάνω στις ιδιαίτερες γνωστικές λειτουργίες που θα ενεργοποιηθούν, χάρη στις δραστηριότητες που επιτρέπει το λογισμικό.
- ii. Ο παράγοντας «Γνωστικό αντικείμενο»: Η διαδικασία ψηφιοποίησης του περιεχομένου ενός γνωστικού αντικείμενου είναι μια ευκαιρία να αναλογιστούμε πάνω στα ιδιαίτερα θέματα του συγκεκριμένου αντικείμενου και στους τρόπους με τους οποίους παρουσιάζουμε ή επεξεργαζόμαστε την επιστημονική γνώση. Ποια είναι η σχέση της επιστημονικής γνώσης που διδάσκουμε, μέσα από τη διαδικασία του διδακτικού μετασχηματισμού, με την επιστημονική γνώση του σήμερα, καθώς και με τις κοινωνικές αναφορές χρήσης της; Ποια είναι η ιστορική διάσταση της διδακτικής του συγκεκριμένου αντικείμενου; Τα ιδιαίτερα θέματα ή οι διαδικασίες των επιστημονικών γνώσεων που παρουσιάζουμε, μπορούν να επεκταθούν μέσα από τις νέες δυνατότητες που δίνονται από τις νέες τεχνολογίες; Παραμένουμε επικεντρωμένοι σε θέματα και προβλήματα που προτείνουμε στους μαθητές να

- τα μελετήσουν από την οπτική γωνία του συγκεκριμένου γνωστικού αντικειμένου ή αντίθετα θέτουμε στο επίκεντρο θέματα και δραστηριότητες που άπτονται του ενδιαφέροντος των μαθητών και συγχρόνως απαιτούν διεπιστημονική αντιμετώπιση, με συνδυασμό γνωστικών αντικειμένων;
- iii. Ο παράγοντας «Κοινωνικό Περιβάλλον»: Κατά το σχεδιασμό του λογισμικού οφείλουμε να καθορίσουμε το κοινωνικό πλαίσιο και τις συνθήκες μέσα στις οποίες θα ενταχθεί η ηλεκτρονική αυτή εφαρμογή: Ποιος θα είναι ο ρόλος του διδάσκοντα; Έχει προβλεφθεί τέτοιος ρόλος ή οι μαθητές θα το χρησιμοποιούν από μόνοι τους; Αν ενταχθεί στη σχολική πρακτική, ο διδάσκων θα συμπληρώνει, θα παρέχει πληροφορίες, θα εμπνυχώνει, θα καθοδηγεί ή θα παρακολουθεί απλά την επίδοση των μαθητών; Πώς θα χρησιμοποιείται το λογισμικό από τους μαθητές; Η χρήση θα είναι ατομική ή θα μπορεί να λειτουργήσει και για μια μικρή ομάδα 2-3 μαθητών; Το λογισμικό θα αξιοποιεί τις δυνατότητες επικοινωνίας που προσφέρει το διαδίκτυο;
- iv. Ο παράγοντας «Τεχνολογικό Περιβάλλον Μάθησης»: Θα πρέπει να αντιμετωπιστούν προβλήματα που προκύπτουν κατά την ψηφιοποίηση και να αναζητηθούν τα κατάλληλα εργαλεία και οι ενδεικνυόμενοι τρόποι αναπαράστασης της πληροφορίας (κείμενα, ήχοι, κινούμενες ή μη εικόνες κ.λπ.): να διερευνηθούν, επιπλέον, θέματα, όπως η εργονομία της διεπιφάνειας επικοινωνίας και ο βαθμός αλληλεπίδρασης ανθρώπου-μηχανής.

Όσον αφορά, λοιπόν, τη μαθησιακή διαδικασία και τα χαρακτηριστικά των μαθητών καταλήξαμε ότι είναι προτιμότερο να γίνεται συγχώνευση των διαφόρων αρχών των τριών βασικών θεωρητικών ρευμάτων, δηλαδή του συμπεριφορισμού, των γνωστικών θεωριών και του κοινωνικού εποικοδομισμού.

Τα λογισμικά που κατασκευάζονται με αυτή τη συνδυαστική θεώρηση θα πρέπει να ενσωματώνουν μαθήματα και δραστηριότητες που να καλύπτουν όλο το φάσμα των προσεγγίσεων, ακριβώς γιατί οι διάφορες ικανότητες και δεξιότητες που στοχεύουμε να κατακτήσουν οι μαθητές μας απαιτούν διαφορετικές στρατηγικές, τρόπους και μέσα. Τα εκπαιδευτικά υπολογιστικά περιβάλλοντα μάθησης θα πρέπει να είναι ευέλικτα, ώστε να ικανοποιούν τις ανάγκες της μεγάλης πλειονότητας των μαθητών μας.

Για τους λόγους αυτούς, θα πρέπει να θέτουμε ως βάση του σχεδιασμού μας τις εξής αρχές: της ενίσχυσης, της προσοχής, της αντίληψης, της κωδικοποίησης, της μνήμης, της κατανόησης, της ενεργού μάθησης, της παρότρυνσης, της άσκησης ελέγχου, της μεταγνώσης, της μεταφοράς γνώσεων, των ατομικών διαφορών, της δόμησης των γνώσεων, της εγκατεστημένης και της συνεργατικής μάθησης.

#### **4. Το πλαίσιο διδασκαλίας της αρχαίας ελληνικής γλώσσας και γραμματείας**

Τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι μαθητές με το αντικείμενο των Αρχαίων Ελληνικών είναι πολλά και τα παιδιά δείχνουν να ασφυκτιούν μέσα στο υπάρχον διδακτικό πλαίσιο, καθώς, προσεγγίζοντας αρχαία ελληνικά κείμενα στην πρωτότυπη μορφή τους, καλούνται τελικά να απομνημονεύσουν τύπους και κανόνες που συνθέτουν το δομολειτουργικό σύστημα της αρχαιοελληνικής γλώσσας. Προσπαθούν να μάθουν μια γλώσσα που παραμένει νεκρή, αφού, όσο κι αν προβλήθηκε η επικοινωνιακή και η κειμενοκεντρική προσέγγιση, δεν φαίνεται να υποστηρίχθηκε επαρκώς από τους διδάσκοντες, επειδή δεν την ενσωμάτωσαν στην προσωπική τους εκπαιδευτική θεωρία (Τσάφος, 2004).

Έχοντας επίγνωση αυτών των προβλημάτων, τα λογισμικά που θα δημιουργούνται θα πρέπει να πείθουν τους μαθητές να διαμορφώσουν πιο θετική στάση απέναντι στο μάθημα και τους εκπαιδευτικούς να συνειδητοποιήσουν ότι το μάθημα κινδυνεύει να μείνει χωρίς ουσιαστικό γνωσιακό αντικείμενο, αν επιμείνουν στην ξερή γλωσσοκεντρική προσέγγιση. Ο στόχος αυτός θα επιτευχθεί κυρίως μέσω των αναπαραστάσεων και των δραστηριοτήτων στις οποίες θα επιδιώκεται να εμπλακούν εκπαιδευτικοί και μαθητές και οι οποίες, παίρνοντας αφορμή από τα κείμενα και την εποχή που γράφτηκαν, θα τους προτρέπουν να ασχοληθούν με θέματα και προβλήματα που έχουν νόημα για τους ίδιους και τον κόσμο που ζουν.

Είναι σ' όλους γνωστό ότι, από τη δημιουργία του νέου ελληνικού κράτους μέχρι και σήμερα, για τη διδασκαλία του μαθήματος των Αρχαίων Ελληνικών διατίθεται σημαντικός αριθμός διδακτικών ωρών στα Προγράμματα Σπουδών της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Η προνομιακή αντιμετώπιση του μαθήματος εξηγείται από το ότι η σπουδή της αρχαίας γλώσσας προβλήθηκε ως μορφωτικό αγαθό-πρότυπο γλωσσικής και ανθρωπιστικής αγωγής των μαθητών και έλαβε φρονηματιστικό χαρακτήρα, υπακούοντας στις, κατά καιρούς, ιδιαίτερες εθνικές ανάγκες. Για να εξυπηρετηθούν τα ιδεολογήματα, η διδασκαλία του μαθήματος γινόταν με βάση τη λεγόμενη γλωσσοκεντρική/γραμματικομεταφραστική μέθοδο, που αποτελεί συνέχεια της διδακτικής παράδοσης του αττικισμού. Βασικός στόχος της διδασκαλίας ήταν μια αρχαιογνωστική χρηστομάθεια που καλλιεργεί το θαυμασμό και τη γλωσσική μίμηση, που πάνω της στηρίχθηκε η καθαρεύουσα (Πόλκας, 2001).

Κατά καιρούς, βέβαια, εκφράστηκαν διαφορετικές απόψεις και έγιναν προσπάθειες να υποκατασταθεί η μίμηση της γλωσσικής μορφής και η αποστήθιση κανόνων της γραμματικής και του συντακτικού από την προσέγγιση του περιεχομένου και την ερμηνεία των κειμένων. Όμως, οι προσπάθειες αυτές συνδέθηκαν με οξύτερες ιδεολογικές και επιστημονικές διαφωνίες και, συχνά με πολιτική παρέμβαση, ατόνησαν και οδήγησαν διδάσκοντες και διδασκόμενους στην επιστροφή στην παλιά

και δοκιμασμένη συνταγή της γλωσσοκεντρικής μεθόδου. Ειδικότερα, όσον αφορά την Αντιγόνη του Σοφοκλή αποσιωπάται η επιτελεστική/θεατρική διάσταση του έργου, ότι πρόκειται δηλαδή για κείμενο που προορίζεται για παράσταση, κάτι που του δίνει εξαιρετικό δυναμισμό. Η κατάσταση, όμως, που περιγράψαμε δεν επιτρέπει να δημιουργηθεί μια ενεργητική, διαλεκτική και δημιουργική σχέση ανάμεσα στους νέους ανθρώπους και τον αρχαίο ελληνικό κόσμο (Πόλκας, 2001).

Προβάλλει, συνεπώς, ως αναγκαιότητα η αναμόρφωση του διδακτικού πλαισίου του μαθήματος, η εκ νέου διερεύνηση της σκοποθεσίας του και η ένταξή του στο σύγχρονο γραμματισμό. Βασικός στόχος του νέου διδακτικού πλαισίου θα είναι να μπορούν οι μαθητές να αντιληφθούν ότι το κάθε κείμενο συνιστά μία οπτική της πραγματικότητας, που μπορεί να συνυπάρχει με άλλες παραπλήσιες, συμπληρωματικές ή ακόμα και αντίθετες. Τότε οι μαθητές θα είναι ικανοί να στέκονται κριτικά απέναντι στα κείμενα και τις πραγματικότητες που αυτά κατασκευάζουν, αλλά και να αρθρώνουν το δικό τους λόγο.

Ιδιαίτερα, η αρχαία ελληνική τραγωδία ως διδακτικό αντικείμενο προσφέρεται για την εφαρμογή των πρακτικών που αναφέρθηκαν, καθώς αποτελεί ένα σύνθετο, «ξεχωριστό και συναρπαστικό γραμματειακό είδος της αρχαίας ελληνικής λογοτεχνίας που συνδυάζει, σε ενιαίο θέαμα ή ανάγνωσμα, τις τέχνες του λόγου, της μουσικής, της όρχησης και της σκηνογραφίας με τη δράση επί σκηνής των υποκριτών που υποδύονται τους ρόλους των ηρώων των δραματικών έργων». Το δράμα μεταφέρει, επίσης, το ιστορικό και κοινωνικοπολιτικό πλαίσιο, τόσο της εποχής κατά την οποία εξελίσσεται ο μύθος, όσο και της περιόδου που γράφτηκε. Οι μαθητές μπορούν, μέσω των διαδικασιών που θα προτείνονται, να δραστηριοποιηθούν ενεργά και να στοχαστούν δημιουργικά πάνω στα σημαντικά θέματα που θα απασχολήσουν τη διδασκαλία.

### ***5. Πρόταση αναμόρφωσης του διδακτικού πλαισίου, μέσω εκπαιδευτικών λογισμικών***

Μία διδακτική παράμετρος που θα μας επιτρέψει να αναδείξουμε την πολιτιστική και κοινωνική δύναμη των αρχαίων κειμένων και να τα συνδέσουμε με την καθημερινή εμπειρία και τους προβληματισμούς του μαθητικού κοινού είναι η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών. Η πρώτη ιδιαίτερη δυνατότητα των υπολογιστών και του διαδικτύου, που μπορεί να χρησιμοποιηθεί, είναι οι εφαρμογές πολυμέσων. Αυτές καθιστούν εξαιρετικά εύκολη τη σύνδεση του κειμένου με οπτικές εικόνες και με ήχους, κάτι που παλιότερα ήταν πολύ χρονοβόρο, δαπανηρό, δύσκολο και ίσως ακατόρθωτο. Το δεύτερο σαφές πλεονέκτημα που έχουν οι υπολογιστές, σε σχέση με τα έντυπα μέσα, είναι η μη γραμμική πρόσβαση σε κείμενα, μέσω των συνδέσμων υπερκειμένων, που επιτρέπουν στον αναγνώστη να συνδέσει κάθε πληροφορία με ένα αριθμό άλλων δεδομένων. Έτσι, ο καθένας μπορεί να ερευνήσει σε βάθος τα θέματα που τον ενδιαφέρουν ιδιαίτερα και να καλύψει συγκεκριμένους στόχους μάθησης,

χωρίς να ακολουθεί υποχρεωτικά τη γραμμική πορεία ενός βιβλίου. Το τρίτο στοιχείο των υπολογιστών, που μπορεί να ωφελήσει ποικιλοτρόπως, είναι η συνδεσιμότητά τους, η οποία διευκολύνει την επικοινωνία, το διάλογο, τη μαθησιακή αλληλεπίδραση, την κοινή εκμετάλλευση πόρων από μεγάλες αποστάσεις και τη συνεργατική μάθηση.

Τα λογισμικά καλό θα είναι να εκμεταλλευτούν και τα τρία αυτά χαρακτηριστικά των υπολογιστών και να προτείνουν διαθεματικές δραστηριότητες που στοχεύουν όχι μόνο στην καλλιέργεια της επικοινωνιακής ικανότητας των μαθητών αλλά στην ανάπτυξη του κριτικού και του τεχνολογικού γραμματισμού.

Προϋπόθεση για την αναμόρφωση του διδακτικού πλαισίου του μαθήματος της Αρχαίας ελληνικής γλώσσας και γραμματείας είναι η αλλαγή του παιδαγωγικού κλίματος και η ενεργός εμπλοκή των μαθητών στην προσέγγιση των κειμένων. Έτσι, περνώντας στο κοινωνικό περιβάλλον της μάθησης, χρειάζεται να στοχεύσουμε (Τσάφος, 2004):

- στη μετάβαση από την προσληπτική μάθηση και την παθητική αποδοχή στη διερεύνηση και τη διατύπωση προσωπικής άποψης από τους μαθητές,
- στην ανάπτυξη αναγνωστικών στρατηγικών από τους μαθητές, που θα τους οδηγήσουν στην αυτόνομη παραγωγή νοήματος και παράλληλα θα τους επιτρέψουν να ενεργοποιούν σταδιακά απαιτητικές νοητικές λειτουργίες.

Αν διαβάσει κανείς τις παρουσιάσεις εκπαιδευτικών λογισμικών, θα διαπιστώσει ότι οι δημιουργοί των περισσότερων συμφωνούν θεωρητικά με τις αρχές αυτές και τις επαναλαμβάνουν με έμφαση, επισημαίνοντας ότι μεταβάλλουν και αναβαθμίζουν τον παραδοσιακό ρόλο καθηγητών και μαθητών και προάγουν τη σχέση τους μέσα σ' ένα δημιουργικό περιβάλλον μάθησης. Ωστόσο, οι φιλόδοξες προοπτικές που αναφέρονται παραπάνω παραμένουν συνήθως κενό γράμμα, καθώς, όπως έχει αποδειχθεί και ερευνητικά (Κουτσογιάννης, 2001), το μεγαλύτερο μέρος των εκπαιδευτικών μεταφέρει ή προσπαθεί να μεταφέρει στο ηλεκτρονικό περιβάλλον πρακτικές που ισχύουν στην κλασική αίθουσα διδασκαλίας και αναπαράγει κυρίαρχες παιδαγωγικές αντιλήψεις.

Βασική επιδίωξη, πέρα από την αυτονόητη προσπάθεια μεγαλύτερης ενεργοποίησης μαθητών και καθηγητών και ανάπτυξης συνεργατικού κλίματος μεταξύ τους, θα πρέπει να είναι η συμβολή, μέσα από τη χρήση των λογισμικών, στην κριτική αξιοποίηση τόσο των ίδιων των εφαρμογών, όσο και της εκπαιδευτικής τεχνολογίας γενικότερα. Γιατί η στρεβλή ένταξη των ηλεκτρονικών υπολογιστών στην εκπαιδευτική διαδικασία δεν σχετίζεται μόνο με τη χρήση του υπολογιστή ως σχολικού εγχειριδίου αλλά μπορεί να πάρει και διαφορετική μορφή, μέσω της μυθοποίησης των νέων τεχνολογιών και των πρωτόγνωρων και ιδιαίτερα εντυπωσιακών δυνατοτήτων τους. Το ζήτημα, όμως, δεν είναι να απομακρυνθεί από το κέντρο της διδασκαλίας ο δάσκαλος, για να αντικατασταθεί από το μηχάνημα και



η επικοινωνία να εξακολουθήσει να παραμένει τυπική. Η λύση βρίσκεται στην ενεργό και κριτική ανάμειξη των μαθητών στη διαδικασία αξιοποίησης των υπολογιστών, με τρόπο που θα τους επιτρέψει να αναπτύξουν δραστηριότητες κριτικής ανάλυσης (Τσάφος, 2004).

Τέλος, σχετικά με το τεχνολογικό περιβάλλον μάθησης, οι περισσότεροι μελετητές των εκπαιδευτικών λογισμικών τονίζουν την αναγκαιότητα διεπιστημονικής συνεργασίας κατά το σχεδιασμό και την ανάπτυξή τους. Ιδιαίτερα στη φάση της υλοποίησης η συνδρομή των επιστημόνων της πληροφορικής αλλά και άλλων ειδικοτήτων κρίνεται απαραίτητη. Για να μην μπω σε τεχνικής φύσεως λεπτομέρειες που θα κουράσουν, θα πω μόνο ότι προσπαθήσαμε να φτιάξουμε ένα απλό, λιτό και φιλικό εκπαιδευτικό περιβάλλον με το οποίο ο χρήστης να μπορεί να αλληλεπιδρά εύκολα χωρίς να δημιουργούνται συγχύσεις.

Στο σημείο αυτό θα επιχειρήσουμε μια συνοπτική παρουσίαση των γενικών στόχων των λογισμικών για τα αρχαία Ελληνικά.

Τα λογισμικά, λοιπόν, θα πρέπει να επιδιώκουν:

- Να συνδυάσουν τις συμπεριφοριστικές, γνωστικές και εποικοδομιστικές προσεγγίσεις, ανάλογα με τις ικανότητες και δεξιότητες που χρειάζεται κάθε φορά να καλλιεργηθούν.
- Να συντελέσουν στον απεγκλωβισμό εκπαιδευτικών και μαθητών από το υπάρχον παραδοσιακό διδακτικό πλαίσιο του μαθήματος των αρχαίων ελληνικών.
- Να οδηγήσουν τους μαθητές στην κριτική αντιμετώπιση των κειμένων και των πραγματικοτήτων που αυτά κατασκευάζουν.
- Να καλλιεργήσουν την επικοινωνιακή ικανότητα των μαθητών.
- Να αναπτύξουν τον κριτικό και τεχνολογικό γραμματισμό.
- Να διευκολύνουν τη διατύπωση προσωπικών απόψεων από τους μαθητές.
- Να συμβάλουν στη σταδιακή ενεργοποίηση ανώτερων νοητικών λειτουργιών.

## **6. Επίλογος**

Με το κείμενο αυτό προσπάθησα να παρουσιάσω μια διδακτική πρόταση για ένα νέο τρόπο προσέγγισης των αρχαίων ελληνικών κειμένων και του αρχαίου κόσμου γενικότερα. Έναν τρόπο που θα συμβάλει στην προσπάθεια να διαμορφωθεί μια διαφορετική οπτική, μια άλλη αντιμετώπιση των κειμένων και του κόσμου τους. Μια αντιμετώπιση που θα κάνει τον αρχαίο κόσμο πιο άμεσο, πιο δικό μας• που θα μας βοηθήσει να τον ανιχνεύσουμε, να τον διερευνήσουμε, να βρούμε τη σχέση του με το παρόν μας. Οι νέες τεχνολογίες προσφέρουν πολλές δυνατότητες προς αυτή την κατεύθυνση.

## Αναφορές

- Hill, T. (2003). *HyperRote? The role of IT in Ancient Language Teaching*. Ανάκτηση από το [http://www.epea.gr/content/content/files/MicrosoftWord-HyperRote\\_learning\\_THE.pdf](http://www.epea.gr/content/content/files/MicrosoftWord-HyperRote_learning_THE.pdf)
- Δημητρακοπούλου, Α. (1998). Σχεδιάζοντας εκπαιδευτικά λογισμικά – Από τις εμπειρικές προσεγγίσεις στη διεπιστημονική θεώρηση. *Σύγχρονη Εκπαίδευση*, 100 & 101, 114-123 & 95-103.
- Κουτσογιάννης, Δ. (2001). Πληροφορική - επικοινωνιακή Τεχνολογία και γλωσσική αγωγή στην ελληνική δευτεροβάθμια εκπαίδευση: προκαταρκτικές παρατηρήσεις. Στο Δ. Κουτσογιάννης (επιμ.), *Πληροφορική - επικοινωνιακή τεχνολογία και γλωσσική αγωγή: η διεθνής εμπειρία* (σσ. 221-238). Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.
- Νικολαΐδου, Σ. (2002). “Φάουλ” από τον ηλεκτρονικό Ηρόδοτο. Στην εφημερίδα ΤΑ ΝΕΑ (9/2/2002).
- Πόλκας, Α. (2001). Η διδασκαλία του μαθήματος της αρχαίας ελληνικής γλώσσας και γραμματείας στο Γυμνάσιο και το Λύκειο. Στο Α.Φ. Χριστίδης (επιμ.), *Εγκυκλοπαιδικός Οδηγός για τη Γλώσσα* (234-238). Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.
- Πόλκας, Α. (2002). Υπολογιστές και αρχαιογνωσία: Το παράδειγμα του «Περσέα». *Πολίτης*, 100, 31-38.
- Πόλκας, Α. (2003). «Ο Αρχοντας των δαχτυλιδιών» στον Θησαυρό της Ελληνικής Γλώσσας (TLG). Ανάκτηση από το [http://e-yliko.minedu.gov.gr/index.php?option=com\\_k2&view=item&id=1361:ο-αρχοντας-των-δαχτυλιδιών-στον-θησαυρό-της-ελληνικής-γλώσσας-tlg](http://e-yliko.minedu.gov.gr/index.php?option=com_k2&view=item&id=1361:ο-αρχοντας-των-δαχτυλιδιών-στον-θησαυρό-της-ελληνικής-γλώσσας-tlg)
- Τσάφος, Β. (2004). *Η διδασκαλία της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας και Γλώσσας. Για μια εναλλακτική μαθητεία στον αρχαίο κόσμο*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

## Abstract

The article moves in the following areas: At the beginning, we refer to some efforts that have been made to teach or approach ancient Greek language and texts via computer; in particular, we talk about the two mostly internationally known collections of textual material of ancient Greek authors, two Greek software and the efforts to create open exploratory environments. In the following sections we present the pedagogical planning factors that must be taken into account when constructing educational software in the context of teaching ancient Greek and the possibilities of its reform that are offered through the creation of software aimed at teaching this specific subject.

**Keywords:** Ancient Greek Language, educational software, pedagogical design.