

**Η μετάβαση από τη γραμμική στην ψηφιακή αφήγηση παραμυθιών στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση.**

**The transition from linear to digital narration of fairy tales in Elementary Education.**

**Δρ. Καραβά Ζαχαρούλα**, Σχολική Σύμβουλος, 3η Εκπ. Περ. Δ. Ε. Κορινθίας, karavaxara@yahoo.gr

**Karava Zacharoula PhD**, School Counselor in Elementary Education

**Abstract:** This article aims to present the creation of stories concerning the Elementary Education, with the help of the technological tools T.P.E. Students based on the model of guided research emphasize on critical thought, collaborative learning and creative expression where their teacher takes on the role of the partner and coordinator of the whole attempt. They also realize the multicultural value of literature and discover its use and utility nowadays. They search, write down, discuss among them in order to make their own story. They also create exercises and puzzles based on the main idea of their story, pictures, too, according to the way they had imagined them during the conception of the story theme. Additionally, the students have the ability to present their work and this is very important and crucial, because it gives them the chance to evaluate, communicate and collaborate all together.

**Key words:** computers, software, T.P.E., fairy tales-stories, digital narration

**Περίληψη:** Η παρούσα εισήγηση έχει ως στόχο τη δημιουργία παραμυθιών στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, με τη βοήθεια τεχνολογικών εργαλείων Τ.Π.Ε.

Οι μαθητές με βάση το μοντέλο της καθοδηγούμενης διερεύνησης-ανακάλυψης με έμφαση στην κριτική σκέψη, στη συμμετοχική και συνεργατική μάθηση και στη δημιουργική έκφραση, όπου ο δάσκαλος αναλαμβάνει το ρόλο του συνεργάτη, συντονιστή και αρωγού της όλης προσπάθειας, αντιλαμβάνονται τη διαχρονική και διαπολιτισμική αξία της λογοτεχνίας και διαπιστώνουν τη χρήση και τη χρησιμότητά της σήμερα. Αναζητούν, καταγράφουν, συζητούν μεταξύ τους για να φτιάξουν το δικό τους παραμύθι. Δημιουργούν δικές τους ασκήσεις και σταυρόλεξα βασισμένα στην κεντρική ιδέα του παραμυθιού τους, καθώς και ζωγραφιές αυθεντικές, έτσι όπως αυτοί τις φαντάστηκαν κατά τη διάρκεια σύλληψης του παραμυθικού τους θέματος. Ιδιαίτερα σε τάξεις διαπολιτισμικών σχολείων, τέτοιου τύπου δραστηριότητες εμφανίζουν εξαιρετικό ενδιαφέρον.

Παράλληλα, η δυνατότητα παρουσίασης της εργασίας τους, δίνει στα παιδιά την ευκαιρία της αξιολόγησης, της επικοινωνίας και της μεταξύ τους αλληλεπίδρασης.

**Λέξεις Κλειδιά:** Η/Υ, λογισμικά, παραμύθια, διαπολιτισμικότητα

## Εισαγωγή

Η πρώτη επαφή του παιδιού με τα παραμύθια δεν πρέπει να λογίζεται σαν κάτι περιορισμένο και επιφανειακό, μόνο και μόνο γιατί αυτά αποτελούν μέρος της προφορικής παράδοσης που είναι ανώνυμη και συλλογική ή γιατί τα φιλολογικά στοιχεία τους φαίνονται τόσο απλά. Αντίθετα, σημαδεύουν βαθιά τον καθένα από μας και μας εισάγουν σε μία εξαιρετικά πολύτιμη πολιτισμική παράδοση (Μερακλής, 2001).

Αυτές οι ρίζες είναι πολύ βαθιές, και χωρίς αμφιβολία, οι γέφυρες που έχτισαν μεταξύ των γενεών είναι τόσο δυνατές, στέρεες και χρήσιμες, ώστε να μπορούν αρχικά να χρησιμοποιηθούν ως πηγή απόλαυσης στην παιδική ηλικία και αργότερα, στην ενήλικη ζωή, ως τον βασικό αξιακό άξονα και ως πηγή παρηγοριάς, δικαιοσύνης ελπίδας, λύτρωσης και κάθαρσης (Roney, 2001).

Η ρίμα, το μέτρο, η παρήχηση, η μετρική, η ομοιοκαταληξία και άλλα βασικά στοιχεία της ποιητικής τέχνης υπάρχουν σε αυτά τα πρώτα φιλολογικά έργα. Κατά την διαδικασία της αφήγησης και της ακρόασης παραμυθιών και ιστοριών γενικότερα, αναπτύσσεται επιπρόσθετα και η επαφή του παιδιού με τις βασικές παραμέτρους της αφηγηματικής λογικής, η οποία λειτουργεί στη συνέχεια σαν πυξίδα στο ταξίδι της φιλολογικής έκφρασης στην ενήλικη ζωή (Αναγνωστόπουλος, 1997).

Όλος αυτός ο ποιητικός και πεζογραφικός θησαυρός που αποτελεί το πρώτο αντάμωμα του παιδιού με την τέχνη των λέξεων, όλος αυτός ο τεράστιος πλούτος που έρχεται από την αρχή των χρόνων, χτίζει μία πλούσια παράδοση (Κατσίκη-Γκίβαλου, 1995). Όταν αυτή παγιωθεί μπορεί και ελίσσειται παίρνοντας νέες μορφές, ώστε ταυτόχρονα να αντικρούεται και να γίνεται αποδεκτή χρησιμοποιώντας νέους αποσυμβολισμούς. Με τον τρόπο αυτό μπορεί να μεταδίδεται, προσθέτοντας αυθεντικές εμπειρίες στην παράδοση. Το γεγονός αυτό επιβεβαιώνεται και από μαρτυρίες καταξιωμένων λογοτεχνών και πνευματικών ανθρώπων, οι οποίοι ανατρέχουν σε αυτά τα μονοπάτια είτε με τη μορφή παρωδιών, παραθεμάτων και τιμητικών αναφορών, είτε εστιάζοντας την προσοχή και τις κριτικές δεξιότητές τους σ' αυτήν (Παπαδάτος, 1988:170).

### 1. Το παραμύθι στην Ιστορία-Επιστήμη

Εστιάζοντας τα τελευταία χρόνια και η πολιτεία στη σημαντική προσφορά του παραμυθιού στη διατήρηση της πολιτισμικής κληρονομιάς μας, ενέταξε την αφήγηση στο ημερήσιο σχολικό πρόγραμμα μέσω αρχικά της Ευέλικτης Ζώνης και αργότερα των καινοτόμων πολιτιστικών προγραμμάτων και της Φιλιαναγνωσίας [Κεκέ κ.ά., 2001(β)].

Η επανεξέταση των τρόπων προσέγγισης και εμπλοκής της αφήγησης στη διαδικασία της μάθησης είναι βασική προϋπόθεση για να αναπτυχθεί μια βαθιά σχέση ανάμεσα στους μαθητές και τη λαϊκή παράδοση, προσφέροντάς τους υλικό προσεκτικά επιλεγμένο, με βάση πάντα τα ενδιαφέροντά τους. Με τον τρόπο αυτό ο μαθητικός αφηγηματικός λόγος βρίσκεται και πάλι στο επίκεντρο της καθημερινής εκπαιδευτικής πράξης.

Στην Αγγλία ήδη από το 1998 εφαρμόζεται το πρόγραμμα Taste ανάλογο με το πρόγραμμα “Συγγραφείς και εικονογράφοι στα σχολεία” που υλοποίησε από το 2004-2013 το Ε.ΚΕ.ΒΙ., ενώ επικουρικά, μέλη της Γυναικείας Λογοτεχνικής Συντροφιάς και του Κύκλου του Ελληνικού Παιδικού Βιβλίου, προσέφεραν πολλά χρόνια νωρίτερα αλλά και συνεχίζουν να προσφέρουν αφιλοκερδώς τέτοιες υπηρεσίες, σε σχολεία, παιδικούς σταθμούς, βιβλιοθήκες, λέσχες ανάγνωσης, συλλόγους, πνευματικά κέντρα κ.ά. (Καραβά, 2018:8).

Η χρησιμότητα της ιστόρησης είναι αναμφισβήτητη είτε ως γνωριμία με άλλους πολιτισμούς, είτε ως μέσο και υλικό γλωσσικής ανάπτυξης, υιοθέτησης αξιών, απόψεων, λύσης εντάσεων, πληροφοριακό υλικό, ανάπτυξη φαντασίας, απόκτηση επικοινωνιακής εμπειρίας, είτε ως κοινωνικοποίηση και ομαλή ένταξη στο ευρύτερο κοινωνικό σύνολο (Τσιλιμένη, 2007:30).

Ενθαρρύνοντας την αφήγηση προσωπικών, παραδοσιακών ή και νέων ιστοριών, βοηθούμε τα παιδιά να αναπτύξουν την πεποίθησή τους στον προφορικό λόγο και να αφομοιώσουν την ιστορία που άκουσαν. Αποκτούν συνείδηση της δύναμης του λόγου, αντιλαμβάνονται τον έλεγχο που ασκούν πάνω στη γλώσσα και στο ακροατήριο και μπορούν να εκφράσουν τα προσωπικά τους συναισθήματα. Στο άκουσμα μιας ιστορίας εμπλέκονται ενεργά στον κόσμο και στις σκέψεις των άλλων ατόμων. Έτσι καταφέρνουν να μην περιορίζονται, αλλά ελεύθερα να εξερευνούν έννοιες που δε συναντούν συχνά στην καθημερινή ζωή τους (Πολιτιστική κίνηση Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, 2007). Άλλωστε, η αφήγηση είναι μια βαθύτατα λαϊκή τέχνη, που χειρίζεται κοινές πεποιθήσεις γύρω από τη φύση των ανθρώπων και του κόσμου μας, όπως υποστήριξε η Bassnett (Bassnett, 2002).

Επιπλέον, αξίζει να αναφερθεί ότι το παραμύθι δίνει διέξοδο σε ασυνείδητους συνηθέστερα προβληματισμούς (Μτετελγάμι-Ζελάν, 2005). Μέσα από τη δράση των ηρώων το παιδί οδηγείται στη λύση αποριών κι έτσι συνδέει το γνωστό με το άγνωστο. Γι’ αυτό και στα παιδιά αρέσει να ακούν πολλές φορές το ίδιο παραμύθι, εφαρμόζοντας τη διαδικασία της αναδιήγησης, προκειμένου να το μάθουν, να το εμπεδώσουν και πάνω εκεί να μπορέσουν να φτιάξουν μια νέα δική τους ιστορία ή να τροποποιήσουν λίγο την ήδη υπάρχουσα (Μαλαφάντης, 2002).

Γίνεται εμφανώς, λοιπόν, αντιληπτό ότι το παραμύθι εισάγει το παιδί στην πραγματικότητα από ένα μυθικό δρόμο, ο οποίος έχει το καλό να ανοίγει προοπτικές στην παιδική φαντασία. Τα παιδιά μαθαίνουν για τις ζωές των άλλων ανθρώπων και μέσα από αυτή τη διαδικασία κατανοούν και τη δική τους πορεία στη ζωή. Και αυτό συντελείται απλά και αβίαστα, καθώς σε μια πρώτη προσέγγιση η σχολική ζωή είναι γεμάτη από πλαίσια που ευνοούν τη δημιουργία ιστοριών-κοινωνικών σχολίων στους διαδρόμους, αναδιηγήσεις των τηλεοπτικών

εκπομπών, παιχνίδια, ανέκδοτα και τραγούδια στα διαλείμματα, ευτράπελα από την εκδρομή (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου, 2008).

Και ενώ όλα αυτά που αποτελούν το πρωτογενές υλικό υπάρχουν διαθέσιμα στην καθημερινή σχολική πραγματικότητα, εκείνος που θα παίξει τον αποφασιστικότερο ρόλο στην αποδοχή και την καλλιέργεια της αφηγηματικής παράδοσης είναι ο ίδιος ο εκπαιδευτικός. Μέσα από τη δημιουργία θετικού ενδοσχολικού κλίματος θα προεπιλέξει, θα συνεπιλέξει, θα εμπνεύσει, θα μαγέψει με απώτερο στόχο να εμψυχήσει στους μαθητές του την αγάπη για την αφήγηση (Lerman, 2002).

Ο δάσκαλος-αφηγητής που αντικατέστησε το λαϊκό παραμυθά, διαμορφώνει μια δική του τεχνική, γι’ αυτό και δε χρειάζεται ν’ αλλάξει ρόλο. Το μόνο που απαιτείται είναι πρώτιστα από τον ίδιο πίστη σ’ αυτό που κάνει, εντιμότητα και ειλικρίνεια (Ράπτης και Ράπτη, 2004). Και αυτό επιβεβαιώνεται από τις επισκέψεις σύγχρονων παραμυθάδων-ιστορητών-νεοιστορητών, συγγραφέων, εικονογράφων και άλλων συναφών ειδικοτήτων στα σχολεία (Κουλουμπή-Παπαπετροπούλου, 1996:93), όπου διαπιστώνεται η ευκολία αποδοχής τους και η διάθεση συνεργασίας από τους μαθητές που έχουν συνηθίσει να δουλεύουν σε ένα τέτοιο περιβάλλον.

Στο σημείο αυτό θα ήθελα να σας μεταφέρω και την προσωπική εμπειρία μου με την ιδιότητα του συγγραφέα, όπου μπαίνοντας σε τάξεις ανά την Ελλάδα διαπιστώνω με μεγάλη μου χαρά τη διαρκώς αυξανόμενη αλλαγή νοοτροπίας των Ελλήνων εκπαιδευτικών, όπου πεπεισμένοι πλέον για την αξία της αφήγησης επιζητούν το συγγραφέα στην τάξη. Αγαπάς κάτι περισσότερο, όταν μπορέσεις και το γνωρίσεις καλύτερα.

Παρατηρούμε, λοιπόν, ότι η διαθεματική προσέγγιση μάθησης μέσα από ένα λαϊκό παραμύθι μπορεί να έχει μεγάλο ενδιαφέρον για τους εκπαιδευτικούς αλλά σίγουρα προσφέρει στους ακροατές του τη δυνατότητα να ανακαλύψουν μια νέα πηγή χαράς και ευχαρίστησης (Γεωργίου Νύσεν, 1984: 68-69). Με τον τρόπο αυτό η αφήγηση αντιλαμβάνεται όχι ως απλή αναβίωση ή ως ένα δρώμενο φολκλορικού χαρακτήρα. Στόχος της είναι να γίνει αντιληπτή και αποδεκτή, ακόμα και από τους πιο δύσπιστους, η καθοριστική συμβολή της στη βελτίωση της μαθησιακής ικανότητας των παιδιών μέσω νέων μορφών διδασκαλίας (ΥΠ.Π.Θ, 2010 και ΥΠ.Ε.Π.Θ/Π.Ι., 2000).

Ιδιαίτερα ενδιαφέροντα ήταν τα αποτελέσματα της έρευνας που προέκυψαν από το πρόγραμμα του Δημοκρίτειου Πανεπιστημίου Θράκης «Μια φορά κι έναν καιρό...αλλά μπορεί να γίνει και τώρα. Η εκπαίδευση ως χώρος διαμόρφωσης νέων παραμυθάδων» (Αυδίκος, 1999), απ’ όπου διαπιστώνεται ότι η σχολική τάξη μπορεί να μετατραπεί σε φυτώριο νέων παραμυθάδων, αναβιώνοντας το θεσμό αυτό που έτεινε να εκλείψει. Μια δυναμική και συνάμα σημαντική αντίδραση εκ μέρους μας είναι θεωρητικά απαραίτητη και πρακτικά εφικτή, όταν έχουμε πειστεί για την αναγκαιότητά της, προκειμένου να συμβάλλουμε στη διατήρηση, προβολή και ενίσχυση της πολιτισμικής μας ταυτότητας μέσα στο μωσαϊκό της σύγχρονης πολυπολιτισμικής κοινωνίας μας (Ματσαγούρας, 2000).

## 2. Το παραμύθι στο σχολείο-Διδακτική αξιοποίηση

Η παρούσα εισήγηση εστιάζει στη συμβολή της τεχνολογίας των υπολογιστών στην παιδική-μαθητική δημιουργικότητα (Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών, 2008), όπου επιτρέπει στα παιδιά μέσω σύγχρονων σεναρίων και νέων μεθόδων διδασκαλίας να “κατασκευάσουν”-γράψουν, να αφηγηθούν και να μοιράσουν παραμύθια. Ας δούμε λοιπόν ένα συγκεκριμένο παράδειγμα που υλοποιήθηκε το διδακτικό έτος 2015-2016 με 17 παιδιά της Β΄ τάξης σε δημόσιο δημοτικό σχολείο της Ν. Ιωνίας Αττικής.

Το ταξίδι ξεκίνησε από τα τέλη Σεπτεμβρίου. Ο σκοπός του προγράμματος ήταν να έρθουν τα παιδιά σε επαφή με το βιβλίο, να το αγαπήσουν και να το τοποθετήσουν στο πρόγραμμα των καθημερινών τους δραστηριοτήτων.

Αρχικά διαβάστηκαν κάποια παραμύθια που ήταν γνωστά στα παιδιά και προσπάθησαν να ανακαλύψουν και να κατανοήσουν κάποια βασικά στοιχεία που πρέπει να έχει ένα παραμύθι για να είναι αρεστό να το διαβάσει κάποιος όχι μόνο μια φορά, αλλά πολλές και να το προτείνει και σε άλλους, όπως η διαμάχη μεταξύ του καλού και του κακού, αγωνία για την εξέλιξη, έκπληξη, χαρούμενο τέλος κ. ά.

Στη συνέχεια, όταν αυθόρμητα προτάθηκε από έναν μαθητή να γράψουν το δικό τους παραμύθι, η ανταπόκριση ήταν καθολική. Έτσι αρχικά χωρίστηκαν σε ομάδες. Επειδή η τάξη αποτελούνταν από 8 αγόρια και 9 κορίτσια δημιουργήθηκαν δυο ομάδες: αγοριών και κοριτσιών. Επειδή πάντα υπάρχει μια κόντρα μεταξύ τους, ο χωρισμός αυτός φάνηκε ως η καλύτερη λύση. Επόμενο βήμα ήταν το θέμα του παραμυθιού. Εδώ, υπήρξε η παρέμβαση της εκπαιδευτικού στο να διαλέξουν τα παιδιά θέματα που τους απασχολούν. Υπήρξαν προτάσεις οι οποίες καταγράφηκαν στον πίνακα και στη συνέχεια κατά πλειοψηφία βγήκε το επικρατέστερο. Θα έφτιαχναν σε κόμικ το παραμύθι της ομιλούσας με τίτλο Η Πεντάμορφη της Αιγύπτου. Το είχαν διαβάσει όταν τελείωναν την Α΄ Δημοτικού, τους άρεσε αλλά και τους είχε προβληματίσει. Ακολούθησαν οι ήρωες των παραμυθιών. Τα αγόρια ήθελαν να ασχοληθούν με τον κακό μάγο, ενώ τα κορίτσια προτίμησαν την Πεντάμορφη, σύμφωνα με τα στερεότυπα που δεν παρακάμφθηκαν ούτε στη συγκεκριμένη περίπτωση.

Έτσι η ομάδα ξεκίνησε δειλά δειλά να αναδημιουργεί την ιστορία του παραμυθιού, για την εξέλιξη της οποίας χρησιμοποιήθηκαν οι τρεις ώρες της Ευέλικτης Ζώνης κάθε εβδομάδα. Εδώ πρέπει να αναφέρω ότι ενώ τα παιδιά σε αυτό το στάδιο μπορούσαν να γράψουν άνετα και γρήγορα, χρησιμοποιήθηκαν κασετόφωνα εγγραφής, ώστε να μη χαθεί καμιά καλή ιδέα. Την τελευταία ώρα κάθε εβδομάδας διάβαζαν την ιστορία που είχαν έτοιμη ως εκείνο το σημείο και ζητούσαν από την άλλη ομάδα να τους πει τις εντυπώσεις της αλλά κυρίως τη γνώμη της για το πώς πιστεύει ότι μπορεί να γίνει καλύτερη.

Το εντυπωσιακό σε αυτό το στάδιο ήταν ότι ξέχασαν τις διαφωνίες και τις κόντρες τους και προσπαθούσαν να βελτιώσουν τις ιστορίες της άλλης ομάδας, σε σημείο που υπήρχαν ιδέες που πραγματικά έδιναν λύσεις σε στιγμές που η άλλη ομάδα δεν είχε ή κωλυσιεργούσε. Έτσι

μετά την πάροδο τεσσάρων μηνών περίπου το παραμύθι είχε ολοκληρωθεί παίρνοντας την έγκριση όλων των παιδιών της τάξης.

Πέρασαν λοιπόν στο επόμενο βήμα που ήταν η εικονογράφηση του κειμένου σε μορφή κόμικ, όπως αρχικά είχαν προσυμφωνήσει. Αυτή η διαδικασία ήταν περισσότερο ευχάριστη για τα παιδιά και εδώ αναπτύχθηκαν ακόμα καλύτερα οι σχέσεις των παιδιών. Βλέποντας και πάλι άλλα παραμύθια είδαν πώς επιλέγεται μια εικόνα και πώς στήνεται στη συγκεκριμένη σελίδα. Τα παιδιά λοιπόν κάνοντας ένα μίνι συμβούλιο αποφάσισαν τι πρέπει να ζωγραφίσουν για κάθε σελίδα του παραμυθιού τους. Σε αυτό το στάδιο ήταν πολύτιμες οι οδηγίες του εκπαιδευτικού των καλλιτεχνικών όπου ζωγράφιζε στον πίνακα καρικατούρες σχετικές με το παραμύθι τους, βοηθώντας τα έτσι να δημιουργήσουν ακόμη καλύτερες ζωγραφιές.

Προσπάθησαν βέβαια να φτιάξουν ζωγραφιές και στο εργαστήρι πληροφορικής του σχολείου, χρησιμοποιώντας γνωστά προγράμματα. Μπορούμε να πούμε ότι η ζωγραφική μέσω Η/Υ παρόλο που ήταν πιο εντυπωσιακή για τα παιδιά δεν έβγαζε τα ίδια αποτελέσματα, παρά τη βοήθεια που προσέφερε και η εκπαιδευτικός της πληροφορικής. Γι’ αυτό και στο τέλος προτιμήθηκαν οι ζωγραφιές που έκαναν τα παιδιά στα μπλοκ τους.

Μετά από τρεις εβδομάδες όλα ήταν έτοιμα. Τα παιδιά προσπάθησαν να γράψουν τις ιστορίες σε κείμενο Word χρησιμοποιώντας κάθε ομάδα το δικό της laptop και με λίγη βοήθεια το ολοκλήρωσαν. Στο σημείο αυτό υπήρξε μια μικρή αναστάτωση στην ομάδα σχετικά με το ποιος θα γράφει στον υπολογιστή και ποιος θα διαβάζει αλλά σιγά σιγά οι διαφορές λύθηκαν και σχεδόν όλοι προσπάθησαν να γράψουν από κάτι. Ακολουθώς όλα τα παιδιά κάθισαν σε κύκλο γύρω από ένα Η/Υ και όλοι μαζί τοποθέτησαν τις εικόνες, οι οποίες είχαν ήδη σκαναριστεί, στη σελίδα του παραμυθιού τους για την οποία τις είχαν ετοιμάσει. Μια από αυτές την έκαναν και εξώφυλλο και έγραψαν για το κόμικ έναν παρόμοιο τίτλο. Το ονόμασαν «Η σύγχρονη Πεντάμορφη της Αιγύπτου». Στη συνέχεια το τύπωσαν στον εκτυπωτή, είδαν τα λάθη τους ή κάτι που δε τους άρεσε, τα διόρθωσαν και στη συνέχεια το έδωσαν στο τυπογραφείο για να φτιάξουν αντίγραφα για όλους.

Περίπου στα τέλη Απριλίου και αφού όλα ήταν σχεδόν έτοιμα πήραν την απόφαση να προσπαθήσουν να δραματοποιήσουν το παραμύθι τους και να δημιουργήσουν ένα θεατρικό δρώμενο. Μουσικοθεατρικό για την ακρίβεια. Η μουσικός του σχολείου ανέλαβε να γράφει τους στίχους και αφού τους επένδυσε με μουσική γνωστών τραγουδιών, το παρουσίασαν στη γιορτή λήξης του σχολείου ενθουσιάζοντας το κοινό. Τα θεατρικό δρώμενο βιντεοσκοπήθηκε και ο ψηφιακός δίσκος που προέκυψε συμπεριλήφθηκε στην τελευταία σελίδα του κόμικ. Όταν τα παιδιά είδαν το τελικό αποτέλεσμα γοητεύτηκαν και πρότειναν τα ίδια να κάνουν κάτι καλύτερο την επόμενη χρονιά.

Ολοκληρώνοντας θα ήθελα να προσθέσω ότι η συνεργασία για τη δημιουργία του συγκεκριμένου κόμικ κατάφερε να συντονίσει-ομαδοποιήσει τα παιδιά όχι μόνο της μιας ο-

μάδας αλλά και ολόκληρης της τάξης, γεγονός αναμφισβήτητης αξίας για την ομαλή κοινωνικοποίηση και την αποφυγή συγκρούσεων που συμβάλλουν στην ενδοσχολική βία. Παράλληλα, δημιούργησε και συνεργασίες ανάμεσα στους εκπαιδευτικούς της σχολικής μονάδας, προκειμένου να υπάρξει το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Στο τέλος μάλιστα όλοι ένιωσαν δικαιωμένοι για την προσπάθειά τους κι αυτό έχει τη μεγαλύτερη αξία στις ομαδικές δουλειές.

## **Εκπαιδευτικό σενάριο - Μεθοδολογία**

### ***Προαπαιτούμενες ενέργειες***

Πριν το συγκεκριμένη εργασία, ο δάσκαλος οφείλει να έχει ήδη εμπλέξει τους μαθητές του στην ομαδοσυνεργατική εργασία για να αποκτήσουν δεξιότητες, όπως η συνεργατικότητα, η αυτενέργεια, ο συντονισμός κ.ά. Επίσης, πρέπει να έχει φροντίσει για τη σωστή και εύρυθμη λειτουργία του “εργαστηρίου”, όπου οι Η/Υ να έχουν τη δυνατότητα σύνδεσης με το διαδίκτυο, με διάφορα λογισμικά γενικής χρήσης (επεξεργαστής κειμένου, λογισμικό παρουσίασης, πρόγραμμα γραφικών), με σύστημα εννοιολογικής χαρτογράφησης κ.ά. [Κεκέ Η. και Μανούσου Ε. 2001], να έχει προετοιμάσει και μελετήσει τις ιστοσελίδες που θα διερευνηθούν και να έχει ετοιμάσει τα φύλλα εργασίας των ομάδων.

### ***Απαιτούμενη Υλικοτεχνική Υποδομή***

Το εργαστήριο-τάξη είναι εξοπλισμένο με ικανό αριθμό υπολογιστών, εκτυπωτή και βιντεοπροβολέα για την παρουσίαση της εργασίας και 2 κασετόφωνα εγγραφής μιας και θα είναι δύσκολο για τις μικρές τάξεις να θυμούνται τις σκέψεις και τις ιδέες που σκέφτονται και λένε οι συμμαθητές τους.

### ***Γνωστικά Προαπαιτούμενα***

Η παρούσα εργασία αποτελεί εμπέδωση της ήδη διδαχθείσας ύλης πάνω στην ενότητα του αναλυτικού προγράμματος που αφορά την παραγωγή γραπτού λόγου, καθώς και επέκτασή της με τη βοήθεια των Τ.Π.Ε. Έτσι οι μαθητές γνωρίζουν :

- Γράμματα, φθόγγους, σημεία στίξης, γραμματικούς και συντακτικούς κανόνες.
- Παραγωγή γραπτού λόγου.
- Ορθογραφία
- Την εφαρμογή και χρήση των προαναφερόμενων προγραμμάτων, αλλά δεν είναι γνώστες των χαρακτηριστικών ανάγνωσης του πολυτροπικού κειμένου των Τ.Π.Ε. Στο σημείο αυτό κομβική είναι η παρουσία και βοήθεια του/της εκπαιδευτικού της Πληροφορικής.
- Αρχικά θα πρέπει να επισημάνουμε την ανάγκη εξοικείωσης του μαθητή με νέες λέξεις όπως σύνδεσμος, υπερσύνδεσμος, γραμμή εργαλείων, υπερκείμενο, ιστοχώρος ή ιστότοπος, ηλεκτρονικό μήνυμα, ηλεκτρονική διεύθυνση.

- Στη συνέχεια, όσον αφορά την οπτική του αναπαράσταση, το κείμενο των ΤΠΕ εμφανίζεται σε οθόνη και περιβάλλεται από εργαλεία. Τα εργαλεία αυτά βρίσκονται στο πάνω μέρος της οθόνης και ανάλογα με τη διάταξη του κάθε ιστοχώρου υπάρχουν εργαλεία και στο κάτω ή στα πλαϊνά μέρη της οθόνης.
- Το κείμενο δεν παρουσιάζει τον τρόπο οργάνωσης της πληροφορίας και ανάγνωσης του κειμένου του σχολικού βιβλίου. Στο επίπεδο της επιμέρους συνοχής η πρόσβαση στην πληροφορία υποχρεώνει τον αναγνώστη να καταβάλλει τη δική του προσπάθεια για να ανιχνεύσει τη λειτουργία ενός υπερσυνδέσμου.
- Επίσης, ο μαθητής δε θα βρει τα περιεχόμενα με την αναφορά των σελίδων που αντιστοιχούν σε κάθε κεφάλαιο. Τώρα τα περιεχόμενα αντικαθιστούν λέξεις - κλειδιά και ο μαθητής καλείται ως ενεργητικός αναγνώστης να συνεχίσει την ανάγνωση ανακαλύπτοντας το κείμενο που τον ενδιαφέρει.

## Πορεία Δραστηριοτήτων

### 1ο διδακτικό δίωρο

Είναι αφιερωμένο γενικά στο παραμύθι ως μέσο πολύ διασκεδαστικό που προωθεί την ανάπτυξη και φαντασία ενώ αφήνει και ένα διδακτικό περιεχόμενο. Μέσω του διαδικτύου και με τη βοήθεια ενός προτζέκτορα, τα παιδιά ακούν παραμύθια γνωστά και άγνωστα, παρακολουθούν τον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζονται και αναπτύσσουν την κριτική σκέψη μέσα από το διάλογο.

Στο τέλος ξεκινούν να σκέφτονται το δικό τους παραμύθι ίσως μέσα από το πώς αντιλαμβάνονται τον κόσμο που ζουν, τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν σαν μέλη της κοινωνίας που ζουν, καταλήγοντας έτσι σε μια κεντρική ιδέα πάνω στην οποία θα βαδίσουν για να γράψουν το παραμύθι τους.

Στη συνέχεια μέσα από συζήτηση με την ομάδα τους επιλέγουν τους ήρωες που θα πρωταγωνιστούν και η περιπέτεια ξεκινά...

### 2ο και 3ο διδακτικό δίωρο

Για να υπάρξει σύνδεση και ανατροφοδότηση και να θυμηθούν οι μαθητές όσα συζήτησαν στο προηγούμενο διδακτικό δίωρο, ο δάσκαλος επαναλαμβάνει πολύ σύντομα τη διαδικασία που ακολουθήθηκε.

Στη συνέχεια ζητά από τα παιδιά να δημιουργήσουν έναν εννοιολογικό χάρτη στο πρόγραμμα Inspiration 7, αναφορικά με τα κεφάλαια του κάθε παραμυθιού, υπενθυμίζοντάς τους ότι για κάθε κεφάλαιο θα πρέπει να σκεφτούν και ζωγραφίσουν και μια εικόνα. Ο δάσκαλος συντονίζει την εργασία των παιδιών και παρέχει βοήθεια στις ομάδες που τον χρειάζονται. Σ' αυτό το σημείο είναι φυσικό οι ομάδες να δυσκολευτούν γι' αυτό κρίνεται σκόπιμο όποτε η ομάδα "κολλήσει", ο/η εκπαιδευτικός να διευκολύνει κάνοντας την παρέμβασή του/της



όσο το δυνατό πιο μικρή. Αν υπάρξει και πάλι αδιέξοδο οι εργασίες σταματούν και η κάθε ομάδα ανακοινώνει τις σκέψεις της στην άλλη. Με αυτό τον τρόπο παίρνουν ιδέες, ανταλλάσσουν απόψεις, αξιολογούν και αξιολογούνται με στόχο τη βελτίωση της εργασίας και την ανατροφοδότηση της ομάδας.

#### **4ο και 5ο διδακτικό δίωρο (συγγραφικό στάδιο)**

Αφού οι ομάδες ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα, οι εργασίες των παιδιών μεταφέρονται στο πρόγραμμα Microsoft Word και γράφουν το παραμύθι τους.. Πολύ χρήσιμο σε αυτή τη φάση θα είναι το κασετόφωνο στο οποίο έχουν μαγνητοφωνήσει τις προηγούμενες διηγήσεις τους. Τα παιδιά ακούν τι είχαν σκεφτεί και προσπαθούν να το γράψουν.

Στη συνέχεια αφού ο δάσκαλος έχει εντοπίσει τις αδυναμίες των παιδιών στην ορθογραφία ανατρέχει στα μαθήματα όπου έμαθαν τις συγκεκριμένες λέξεις. Η ανατροφοδότηση αυτών θα συνδυαστεί με το παρακάτω φύλλο εργασίας του PowerPoint.

Οι μαθητές ανατρέχουν στα συγκεκριμένα μαθήματα των βιβλίων τους βρίσκουν την λέξη και την διορθώνουν. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται με όσες λέξεις είναι υπογραμμισμένες με τη χαρακτηριστική κόκκινη γραμμή του MicrosoftWord. Για όσες λέξεις δεν βρουν στο βιβλίο τις αναζητούν στο λεξικό της τάξης τους.

Αφού ολοκληρώσουν, διαβάζουν το παραμύθι στην άλλη ομάδα και δέχονται την πρώτη κριτική του.

#### **6ο και 7ο διδακτικό δίωρο**

Ο δάσκαλος ζητά από τα παιδιά να ανατρέξουν στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή τους και να ανοίξουν το φάκελο του Word που μέσα έχουν γράψει το παραμύθι τους και τους ανακοινώνει ότι πλέον ήρθε η ώρα να φτιάξουν το εξώφυλλο και τις εικόνες που χρειάζονται για να ολοκληρωθεί και να είναι έτοιμο να τυπωθεί. Τα παιδιά πρέπει να ζωγραφίσουν τουλάχιστον 5 εικόνες και ένα εξώφυλλο. Σε αυτό το τετράωρο τροποποιήθηκε και το πρόγραμμα έτσι ώστε να βρίσκεται στην αίθουσα και ο εκπαιδευτικός των εικαστικών του οποίου η συμμετοχή ήταν πολύτιμη.

#### **8ο διδακτικό δίωρο**

Ο δάσκαλος σε συνεργασία με τα παιδιά χρησιμοποιώντας το PowerPoint τακτοποιεί τις εικόνες με τα λόγια φτιάχνοντας ένα ηλεκτρονικό βιβλίο για κάθε ομάδα. Στη συνέχεια το προβάλλει στην τάξη και βάζει τους μαθητές να το αφηγηθούν. Η διαδικασία βιντεοσκοπείται και δημιουργείται οπτικοακουστικός ψηφιακός δίσκος.

Σε αυτό το στάδιο υπήρξε πολύτιμη η συμβολή του εκπαιδευτικού ΤΠΕ μιας και η παραπάνω διαδικασία είναι πολύ δύσκολη έως αδύνατη για τους μαθητές. Αν υπάρχει η δυνατότητα το κάθε παραμύθι φωτοτυπείται, βιβλιοδένεται και μοιράζεται σε όλα τα παιδιά συνοδευμένο και με το DVD.

#### **9ο διδακτικό δίωρο**

Οι μαθητές χρησιμοποιώντας το ανοικτό λογισμικό δημιουργίας ηλεκτρονικών ασκήσεων HotPotatoes δημιουργούν ασκήσεις κατανόησης και εμπέδωσης τις οποίες δίνουν στην άλλη ομάδα. Στο τέλος ανακοινώνουν τα αποτελέσματά τους.

### **Επέκταση**

Η τελική παρουσίαση των μαθητών μπορεί να «ανέβει» στην ιστοσελίδα του σχολείου.

Τα παιδιά εκδηλώνουν ενδιαφέρον για φιλιαναγνωσία

Γίνεται δραματοποίηση των παραμυθιών.

Αν υπάρχει η δυνατότητα τα παιδιά γράφουν ένα μικρό ποιηματάκι το οποίο μελοποιεί ο/η συνάδελφος της μουσικής και το οποίο επισυνάπτεται στον ψηφιακό δίσκο.

Τέλος, ως κατακλείδα-παράρτημα της παρούσας εισήγησης παραθέτουμε τον τρόπο δουλειάς και κάποια φύλλα εργασίας που χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίηση του κόμικ, προκειμένου οι ενδιαφερόμενοι να αποκτήσουν μια πιο συγκεκριμένη εικόνα της συνολικής εργασίας που υποστηρίζει τη μαθησιακή διαδικασία με την παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ, για πιθανά μελλοντικά τους εγχειρήματα.

### **Βιβλιογραφικές Αναφορές**

- Αυδίκος, Ευ. (1999). *Μια φορά κι έναν καιρό...αλλά μπορεί να γίνει και τώρα. Η εκπαίδευση ως χώρος διαμόρφωσης νέων παραμυθιάδων*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Αναγνωστόπουλος, Β. Δ. (1997). *Τέχνη και τεχνική του παραμυθιού*. Αθήνα: Καστανιώτης.
- Γεωργίου Νίλσεν, Μυρ., (1984). Λογοτεχνία και ηθική. *Διαβάζω*, 1984, τχ. 108, σσ. 68-69.
- Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών, (2008). *Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών στη Χρήση και Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διδακτική*. Τεύχος 1: Γενικό Μέρος. Πάτρα: ΥΠ.Ε.Π.Θ., Π.Ι., Ε.Α.Ι.Τ.Υ.
- Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών, (2008). *Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών στη Χρήση και Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διδακτική Διαδικασία*. Τεύχος 2: Κλάδοι ΠΕ60/70.
- Κατσίκη-Γκίβαλου, Α. (1995). *Το θαυμαστό ταξίδι. Μελέτες για την παιδική λογοτεχνία*. Αθήνα: Πατάκης.
- Καραβά, Ζαχ. (2018). Η Γυναικεία λογοτεχνική Συντροφιά μέσα από το αέναο ιδεόγραμμα της ιστορίας της: σύγχρονες τάσεις και προοπτικές. *Παιδεία και Κοινωνία, Αυγή, Β' περίοδος*, αρ. φ. 13128, Σάββατο 24 & Κυριακή 25 Μαρτίου, 2018, σσ. 8-9.
- Κεκέ, Η., Μανούσου Ε., Μάρκου Π. & Μπενέκου Ε. (2001) (α). *Βλέπω το σημερινό κόσμο, Πολυθεματικό Βιβλίο Δημοτικού Σχολείου για την Ευέλικτη Ζώνη*. Αθήνα: Π.Ι.
- Κεκέ, Η. και Μανούσου Ε., (2001) (β). *Βλέπω το σημερινό κόσμο, Δημιουργικές Διαθεματικές δραστηριότητες για την Ευέλικτη Ζώνη του Δημοτικού Σχολείου, για μαθητές Α' Δημοτικού*. Αθήνα: Π.Ι.

- Κουλουμπή-Παπαετροπούλου, Κ. (1995). Η αναβίωση της τέχνης του αφηγητή-παραμυθά στην εποχή μας. Στο *Λαϊκό παραμύθι και παραμυθάδες στην εποχή μας*. Αθήνα: Καστανιώτης, 93.
- Μαλαφάντης, Κ. Δ. (2002). Η παιδαγωγική και το παραμύθι στο ελληνικό Δημοτικό Σχολείο (19<sup>ος</sup> -20ός αι.). *Θητεία*, τιμητικό αφιέρωμα στον καθηγητή Μ.Γ. Μερακλή, Παν/μιο Αθηνών, Παν/μιο Ιωαννίνων. Αθήνα: Ανάτυπο.
- Ματσαγγούρας, Η. Γ. (2000). *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση, Για το καθημερινό μάθημα και τα προγράμματα του Ολοήμερου σχολείου, τα περιβαλλοντικά, τα πολιτιστικά και τα ευρωπαϊκής συνεργασίας*. (2<sup>η</sup> εκδ), Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη.
- Μερακλή, Μ. (2001). *Τα παραμύθια μας*. Καισαριανή: Εκδόσεις Εντός
- Μπετελχάιμ, Μπρ.- Ζελάν, Κ. (2005). *Μαθαίνοντας ανάγνωση*. Μετ. Ρ. Μόραρη. Αθήνα: Καστανιώτης.
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου, (2008).*Επιμορφωτικό Υποστηρικτικό Υλικό για την ενσωμάτωση των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία*.
- Παπαδάτος, Γ. (1988). Οι αδερφοί Γκριμ και το έργο τους. Στο *Επιθεώρηση Παιδικής Λογοτεχνίας, αφιέρωμα: Το παραμύθι και οι παραμυθάδες*, σ.σ.170-175.
- Πολιτιστική κίνηση Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, (2007). *Η Παιδαγωγική και διδακτική αξιοποίηση του παραμυθιού*, Επιμέλεια Σ. Γ. Κούτρας, Κ.Δ. Μαλαφάντης. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη.
- Ράπτης, Α. και Ράπτη Α. (2004). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας. Ολικήπροσέγγιση*. ΤόμοςΑ΄. Αθήνα: Αρ. Ράπτης.
- Τσιλιμένη, Τασούλα (2007). Η αφήγηση στη σύγχρονη εποχή. Στο *Αφήγηση και εκπαίδευση, Εισαγωγή στην τέχνη της αφήγησης. Άρθρα και μελετήματα*, επιμ. Τασούλα Τσιλιμένη. 30. Βόλος: Εκδόσεις Εργαστηρίου Λόγου και Πολιτισμού Πανεπιστημίου Θεσσαλίας.
- Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, (2010).*Οδηγός Νηπιαγωγού, Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί, Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: Π.Ι.
- ΥΠΕΠΘ/Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, (2000).*Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ). ΑναλυτικόΠρόγραμμαΣπουδών (ΑΠΣ) Πληροφορικής*.
- Bassnett, S.(2002). *Translation Studies*, London and New York: Routledge.
- Lepman, J. (2002).*A Bridge of Children’s Books* (μετ. Edith McCormick). Dublin: O’ Brien Press.
- Roney, R. C. (2001). *The Story Performance Handbook*. London: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.