



Π.3.2.5 Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης

Νεοελληνική Λογοτεχνία

Α΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Μύθοι και Παραμύθια»

Συγγραφή: ΛΑΓΟΥΡΗ ΜΑΡΙΝΑ

Εφαρμογή: ΖΟΥΝΗ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

Θεσσαλονίκη 2015



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ: Π.3.2.5. Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας πρωτοβάθμιας:

Κώστας Ντίνιας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμασούνα 1 – Πλατεία Σκρα Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη

Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: centre@komvos.edu.gr



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Μύθοι και Παραμύθια

Εφαρμογή σεναρίου

Ευαγγελία Ζούνη

Δημιουργία σεναρίου

Μαρίνα Λαγούρη

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Λογοτεχνία

Τάξη

Α΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

24^ο Ολοήμερο Δημοτικό σχολείο Λαμίας-Αγίας Παρασκευής

Χρονολογία

Από 09-03-2015 έως 25-04-2015

Διδακτική/θεματική ενότητα

Γλώσσα Α΄ Δημοτικού, τεύχος β΄, ενότητα: «Το χαμένο κλειδί», υποενότητες: «Κοντά στο τζάκι» σ. 24 & «Η ευχή», σ. 26.

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 14 διδακτικές ώρες.

Χώρος



I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής, σχολική βιβλιοθήκη, αίθουσα πολλαπλών χρήσεων, αίθουσα εκδηλώσεων, διάδρομοι σχολείου κλπ.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Προϋποθέσεις υλοποίησης για τους μαθητές: Οι μαθητές της Α΄ τάξης είχαν μια σχετική εξοικείωσή τους με τη χρήση του υπολογιστή, του πληκτρολογίου και του ποντικιού αλλά είχαν μικρή εμπειρία στην ομαδοσυνεργατική διδασκαλία.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για τον εκπαιδευτικό: Η εκπαιδευτικός διέθετε τις απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες χρήσης του υπολογιστή και γνώριζε τις βασικές λειτουργίες των λογισμικών και των ψηφιακών εφαρμογών που χρησιμοποίησε ενώ ταυτόχρονα καθοδηγούσε τους μαθητές της σε όλη τη διάρκεια υλοποίησης του σεναρίου επιλύοντας προβλήματα που προέκυπταν. Επίσης, πριν από την έναρξη της εφαρμογής φρόντισε για την εγκατάσταση λογισμικών, των ψηφιακών εφαρμογών και των φακέλων με τα απαραίτητα αρχεία στους Η/Υ στους οποίους θα εργαστούν οι μαθητικές ομάδες.

Υλικοτεχνική υποδομή του σχολείου: Ορισμένες δραστηριότητες του σεναρίου υλοποιήθηκαν στο εργαστήριο Πληροφορικής του σχολείου το οποίο είναι διαμορφωμένο κατάλληλα, για να είναι δυνατή η εργασία των ομάδων τόσο στην ολομέλεια όσο και στους Η/Υ. Επίσης, χρησιμοποιήθηκε ένας βιντεοπροβολέας, τόσο στο εργαστήριο Η/Υ όσο και στην τάξη, για την παρουσίαση στην ολομέλεια των αρχείων παρουσίασης που προτείνονται από το σενάριο. Απαραίτητη ήταν και η σύνδεση στο διαδίκτυο.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.



Το σενάριο στηρίζεται

Μαρίνα Λάγουρη, Μύθοι και Παραμύθια, Α΄ Δημοτικού, 2014

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στόχος του σεναρίου ήταν να φέρει σε επαφή τους μαθητές με διαχρονικούς και αγαπημένους μύθους και παραμύθια. Με τη βοήθεια και την αξιοποίηση των ΤΠΕ, διάβασαν, είδαν και σχολίασαν ελληνικά αλλά και ξένα παραμύθια. Τα σύγκριναν βρίσκοντας ομοιότητες και διαφορές, έγινε συζήτηση για την υπόθεση των παραμυθιών, τους ήρωές τους, τα κίνητρά τους, τη δράση τους και τα αποτελέσματά της. Επέλεξαν οι μαθητές τη δική τους εκδοχή του παραμυθιού, εικονογράφησαν σκηνές του με τα σημαντικότερα γεγονότα σε χρονική ακολουθία και το αποτύπωσαν ψηφιακά.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Η σύλληψη του σεναρίου προήλθε από τη μεγάλη επιθυμία των παιδιών να ακούνε παραμύθια καθώς και να τα διηγούνται. Και στις δύο αυτές περιπτώσεις, τους δίνονται ευκαιρίες να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους, να κατακτήσουν ασυνείδητα και αβίαστα τον γλωσσικό μηχανισμό και να διατυπώνουν με ακρίβεια και σαφήνεια τις απόψεις και τα συναισθήματά τους. Επίσης αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους, επεκτείνουν τη σκέψη, καλλιεργούν τον διάλογο και τη γλωσσική τους έκφραση, εξασκούν τη μνήμη τους, καλλιεργούν το αισθητικό τους κριτήριο καθώς εξοικειώνονται με διάφορες μορφές τέχνης (Ντούλια 2010).



Το παραμύθι θεωρείται αξιόλογο παιδαγωγικό εργαλείο, χρησιμοποιείται εδώ και χρόνια στον χώρο της εκπαίδευσης, καθώς βοηθάει τα παιδιά να καταλάβουν καλύτερα τον κόσμο, να αποκτήσουν κοινωνικοποιημένη σκέψη και να τονώσουν την αυτοπεποίθησή τους (Αναγνωστοπούλου 2002), να καλλιεργήσουν κλίμα συνεργασίας και ομαδικής εργασίας.

Ένα παραμύθι συναντιέται σε πολλές παραλλαγές σε διαφορετικά μέρη και χρονικές περιόδους, γιατί διαφοροποιήθηκε καθώς αυτό διαδίδονταν από τόπο σε τόπο και από γενιά σε γενιά (Μαλαφάντης 2011). Τα παραμύθια περιέχουν καθολικές αλήθειες και αντικατοπτρίζουν τις αξίες των εποχών και των κοινωνιών από τις οποίες προέρχονται. Η οικουμενικότητα αυτών των θεμάτων αποδεικνύει ότι σε όλα τα μέρη του κόσμου οι λαοί έχουν όμοιες ιδέες και πεποιθήσεις. Ο Μερακλής (1980) θεωρεί ότι αυτή η καθολική ύπαρξη του παραμυθιού στους λαούς, με την ομοιότητα θεμάτων και μοτίβων, τους κοινούς τρόπους έκφρασης, αλλά και άλλων στοιχείων, που καταγράφονται ανάμεσα στους διαφορετικούς πολιτισμούς, αποδεικνύει ότι το παραμύθι είναι ένα βασικό εκφραστικό μέσο της ανθρώπινης κοινωνίας που υπερβαίνει τα εθνικά όρια και συνεπώς αποτελεί την πιο ενδιαφέρουσα πρόταση εισαγωγής του στην εκπαίδευση για ποικίλους λόγους. Έτσι θα μπορούσαμε να πούμε ότι το παραμύθι αποτελεί ένα εξαιρετικό μέσο για να έρθουν τα παιδιά σε επαφή και να γνωρίσουν κι άλλους πολιτισμούς, στα πλαίσια μιας διαπολιτισμικής εκπαίδευσης, να μάθουν να εκτιμούν τον πολιτισμό και την τέχνη άλλων λαών, σύμφωνα με τη Donna E. Norton.

Ο μύθος διαφέρει από το παραμύθι, αν και πολύ συχνά αυτά τα δύο συγγέονται. Η διαφορά τους εντοπίζεται και στη μορφή και στο περιεχόμενο. Ο μύθος είναι μικρή αλληγορική διήγηση από τον κόσμο των ζώων ή των ανθρώπων που θέλει να διδάξει κάτι (Λουκάτος 1977, 129-135), ενώ το παραμύθι έχει πρωταρχικό σκοπό να διασκεδάσει, έχει διηγηματικό πλάτος, αναφέρεται σε κοινωνικές και ενδοοικογενειακές συγκρούσεις. Επίσης διαφέρουν στους ήρωες: στο μύθο οι χαρακτήρες είναι μη ανθρώπινοι (θεοί, ήρωες, υπερφυσικά όντα), ενώ στα



παραμύθια ανώνυμοι, κοινοί θνητοί, αδύναμοι, καθημερινοί άνθρωποι. Στους μύθους επίσης το τέλος της ιστορίας είναι συνήθως τραγικό ή δυσάρεστο ενώ στο παραμύθι αίσιο.

Το σύγχρονο παραμύθι αποσκοπεί στην τέρψη και διέγερση της φαντασίας των παιδιών και προσπαθεί να εισαγάγει τα παιδιά στην πραγματικότητα από ένα μυθικό κόσμο. Λειτουργεί σαν αντίδοτο στην εξωτερική πίεση που ασκείται στο παιδί από την τεχνολογική εποχή μας (Παπανικολάου & Τσιλιμένη 1992). Το παραμύθι έχει πλέον ξεπεράσει την απλή αφήγηση και έχει στη διάθεσή του πολλά εποπτικά μέσα. Η τεχνολογία προσφέρει πολλές δυνατότητες στον εκπαιδευτικό, που μπορεί να τις χρησιμοποιήσει και να τις αξιοποιήσει, για να κάνει το παραμύθι πιο ζωντανό και ελκυστικό (Παγγέ 1998). Εξελικτικά, τα παιδιά αρχίζουν να γράφουν τις ιστορίες τους μέσω εικόνων. Χρησιμοποιούν τις εικόνες, για να τα βοηθήσουν να θυμηθούν τους χαρακτήρες, την ακολουθία (αρχή, μέση και τέλος) και την πλοκή και μπορούν να παραγάγουν αυτές τις λεπτομέρειες αρκετά ζωντανά (Raines & Isabell, 1999).

Με την εισαγωγή των πολυμεσικών στοιχείων δημιουργήθηκε μια νέα μορφή αφήγησης, η ψηφιακή αφήγηση (DigitalStorytelling – DS). Όπως η απλή αφήγηση, έτσι και η ψηφιακή προσδίδει οφέλη στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς οι μαθητές αποκτούν δεξιότητες ΤΠΕ, χρησιμοποιούν την τεχνολογία για να οργανώνουν τις ιδέες τους και να καλλιεργήσουν τη γλωσσική τους ανάπτυξη, αναπτύσσουν ικανότητες όπως η συνεργασία, η επικοινωνία, η δημιουργικότητα. Οι Kullo-Abbott και Polman (2008) κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι ένα πρόγραμμα ψηφιακής αφήγησης μπορεί να ωφελήσει τους μαθητές ως συγγραφείς, επειδή χρησιμοποιούν την τεχνολογία, για να οργανώνουν και να φέρνουν σε ακολουθία τις ιδέες τους. Οι ρεαλιστικές εικόνες τους εμπνέουν να γράψουν με περισσότερη λεπτομέρεια και να σκεφτούν για τη σχέση μεταξύ των εικόνων και των λέξεων. Η μελέτη τους επίσης διαπίστωσε ότι η εμπλοκή με την ψηφιακή αφήγηση ενέπνευσε τους μαθητές να επεκτείνουν τη δημιουργικότητά τους και να ανακαλύψουν διαφορετικούς τρόπους να εκφραστούν οι ιδέες τους.



Για όλους τους παραπάνω λόγους, το παρόν σενάριο χρησιμοποιεί το παραμύθι για τη γλωσσική ανάπτυξη των μαθητών, προφορική και γραπτή, την καλλιέργεια και την ανάπτυξη της δημιουργικής φαντασίας τους, την επαφή τους με πολυτροπικό κείμενο, την άσκησή τους σε νέους γραμματισμούς, την ανάπτυξη κριτικού γραμματισμού.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

Γνώσεις για τον κόσμο, αξίες, πεποιθήσεις, πρότυπα, στάσεις ζωής

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να γνωρίσουν το παραμύθι ως προϊόν της λαϊκής παράδοσης·
- να γνωρίσουν παραμύθια από διάφορες χώρες·
- τις αξίες των ανθρώπων σε διαφορετικές χώρες, εποχές και κοινωνίες·
- να συνειδητοποιήσουν την ανάγκη σεβασμού και αποδοχής της διαφορετικότητας για την ειρηνική συνύπαρξη και την πρόοδο των ανθρώπων·
- να γίνουν ικανοί να κατανοούν και να μπαίνουν στη θέση άλλων προσώπων·
- να γνωρίσουν και να εκτιμήσουν τον πολιτισμό και τις παραδόσεις άλλων λαών·
- να συνειδητοποιήσουν ότι τα θέματα που απασχολούν όλους τους ανθρώπους είναι κοινά, ότι όλοι οι άνθρωποι έχουν τις ίδιες ανάγκες και τα ίδια προβλήματα·
- να αναπτύξουν πνεύμα συνεργασίας και το πνεύμα ομαδικής εργασίας·



- να αναπτύξουν τη φαντασία και δημιουργικότητά τους.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές/-τριες επιχειρείται:

- να καλλιεργήσουν τον προφορικό λόγο·
- να ασκηθούν στην ακρόαση·
- να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους·
- να αναπτύσσουν επιχειρήματα και κριτική σκέψη·
- να διατυπώνουν ακριβή και σαφή νοήματα και συναισθήματα·
- να κάνουν συγκρίσεις βρίσκοντας ομοιότητες και διαφορές·
- να έρθουν σε επαφή με πολυτροπικό κείμενο·
- να γνωρίσουν το κειμενικό είδος της ψηφιακής αφήγησης·
- να αναπτύξουν το γραπτό λόγο·
- να ασκηθούν στην ορθογραφία.

Γραμματισμοί

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να εξοικειωθούν με βασικές λειτουργίες των Windows (άνοιγμα αποθήκευση- εύρεση αρχείου, χρήση ποντικιού, πληκτρολογίου)·
- να εξοικειωθούν με λειτουργίες του επεξεργαστή κειμένου·
- να έρθουν σε επαφή με το διαδίκτυο και την αναζήτηση πληροφοριών·
- να γνωρίσουν το ψηφιακό λεξικό·



- να έρθουν σε επαφή με πολυτροπικό κείμενο και να κατανοήσουν την προστιθέμενη αξία της εικόνας·
- να έρθουν σε επαφή με ψηφιακά εργαλεία·
- να χρησιμοποιήσουν λογισμικό ψηφιακής αφήγησης·
- να αναπτύξουν δεξιότητες παρουσίασης.

Διδακτικές πρακτικές

Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία

Εργασία σε ολομέλεια

Ανακαλυπτική – συνεργατική μάθηση

Κατά την εφαρμογή του σεναρίου η εκπαιδευτικός δημιούργησε κατάλληλο περιβάλλον στην τάξη και ενθάρρυνε τους μαθητές στην ομαδική εργασία και την συνεργασία μεταξύ τους, με αποτέλεσμα να συμμετάσχουν ενεργά και ισότιμα στη μαθησιακή διαδικασία χρησιμοποιώντας και τις ΤΠΕ.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία για την εφαρμογή του σεναρίου αποτέλεσε η ενότητα «Το χαμένο κλειδί» του β' τεύχους, της *Γλώσσας* της Α' Τάξης και συγκεκριμένα οι υποενότητες: «Κοντά στο τζάκι» σ. 24 & «Η ευχή», σ. 26. Η εικόνα του παππού κοντά στο τζάκι περιτριγυρισμένος από τα παιδιά και η αφήγηση του παραμυθιού έδωσε την αφορμή για την εφαρμογή του σεναρίου. Στην αρχή ζητήθηκε από τους μαθητές να εκφράσουν βιώματά τους σχετικά με το ποιος τους διηγείται ή τους διαβάζει



παραμύθια, πότε (χρόνος), πού (τόπος), αν τους αρέσει, πώς νιώθουν (να εκφραστούν συναισθήματα-σκέψεις).

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο συνδέεται με την ενότητα του β' τεύχους του σχολικού βιβλίου της Γλώσσας της Α' τάξης «Το χαμένο κλειδί» και πιο συγκεκριμένα με τις υποενότητες «Κοντά στο τζάκι» & «Η ευχή». Το σενάριο είναι συμβατό με το [Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας](#) και οι δραστηριότητες οι οποίες προτείνονται περιέχονται στο Αναλυτικό Πρόγραμμα και το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Στο διδακτικό σενάριο οι ΤΠΕ αξιοποιήθηκαν με τη χρήση

- του διαδικτύου, για την αναζήτηση πληροφοριών·
- οπτικοακουστικού υλικού·
- λογισμικού παρουσίασης.

Κείμενα

- τα κείμενα του σχολικού εγχειριδίου του βιβλίου του μαθητή·
- οι εργασίες των αντίστοιχων κεφαλαίων από το Τ.Ε.·
- συνοδευτικό υλικό.

Εκπαιδευτικά λογισμικά – εφαρμογές

- Μηχανή αναζήτησης www.google.gr/
- Πρόγραμμα δημιουργίας συννεφολέξου <http://www.tagxedo.com/>
- Πρόγραμμα δημιουργίας ψηφιακού βιβλίου <http://www.storyjumper.com/>



- Πρόγραμμα <http://www.googleearth.com/>

Ιστοσελίδες

Λεξικό Κοινής Νεοελληνικής Τριανταφυλλίδη

http://www.greeklanguage.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq

(παραλλαγή του παραμυθιού της σταχτοπούτας γραμμένο από μια μαθήτριά)

<http://www.paramithia.net/Imagine5.html>

<http://www.paramithia.net/grim2.html>(η σταχτοπούτα)

http://paramuthoxora.blogspot.gr/p/blog-page_2.html(η σταχτοπούτα)

«Ο Σταχτοπούτης» (ελληνική παραλλαγή της Σταχτοπούτας)

<http://www.synthesi.com.gr/FairyTalesDetails.asp?id=28&uUrl=23/3/201474838,73>

Η Ροδόπης (αιγυπτιακή παραλλαγή της Σταχτοπούτας)

<http://www.synthesi.com.gr/FairyTalesDetails.aspx?id=14&uUrl=22/12/201078034,87>

Η ΓΙΕ-ΣΕΝ (κινέζικη παραλλαγή της Σταχτοπούτας)

<http://www.synthesi.com.gr/FairyTalesDetails.asp?id=13&uUrl=22/12/201078034,87>

Η Σημαδεμένη (ινδιάνικη παραλλαγή της Σταχτοπούτας)

<http://www.synthesi.com.gr/FairyTalesDetails.asp?id=5&uUrl=22/12/201078263,99>

Παγκόσμιος χάρτης

<https://maps.google.com/maps/ms?msa=0&msid=200376103091407979714.00048be20330329da8148>

Σπουδαστήριο Νέου Ελληνισμού

http://www.snhell.gr/kids/content.aspx?id=240&cat_id=11

Video

Βίντεο με το παραμύθι της Σταχτοπούτας των αδελφών Γκριμ

<http://www.youtube.com/watch?v=pUKkTNKksMY>



Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η & 2η διδακτική ώρα

Ολομέλεια

Η έναρξη του διδακτικού σεναρίου πραγματοποιήθηκε με την ανάγνωση του κειμένου της υποενότητας «Κοντά στο τζάκι» της 6^{ης} ενότητας «Το χαμένο κλειδί» του βιβλίου της *Γλώσσας* του μαθητή (β' τεύχος, σ. 24). Η φράση του κειμένου: «Θα σας πω ένα παραμύθι» έδωσε την αφορμή στην εκπαιδευτικό να ξεκινήσει με τους μαθητές συζήτηση σχετική με τα παραμύθια. Πριν όμως ξεκινήσει η συζήτηση, προέτρεψε τους μαθητές να παρατηρήσουν την εικόνα του βιβλίου και να την περιγράψουν με κάθε λεπτομέρεια.

Η εικόνα έδειχνε την παρέα των παιδιών του βιβλίου της *Γλώσσας* να κάθονται μπροστά στο αναμμένο τζάκι και λίγο πιο πίσω καθόταν και ο παππούς. Οι μαθητές περιέγραψαν την εικόνα με λεπτομέρειες, τι φορούσαν τα παιδιά και ο παππούς, τι κρατούσαν στα χέρια τους, τι χρώμα είχε η φλόγα στο τζάκι, ποιοί άλλοι ήταν στο δωμάτιο, χρησιμοποιώντας ουσιαστικά και επίθετα. Επίσης έκαναν και υποθέσεις τις οποίες προσπάθησαν να αιτιολογήσουν, είπαν ότι τα παιδιά είναι καθισμένα με τον παππού δίπλα στο τζάκι γιατί είναι χειμώνας και κάνει κρύο. Ένας άλλος μαθητής είπε πως ο παππούς λέει παραμύθια στα παιδιά και εκείνα τον ακούνε με προσοχή. Ένας άλλος μαθητής πρόσθεσε ότι το καλοκαίρι, που πάει στο χωριό, ο παππούς του λέει παραμύθια κάθε μεσημέρι κάτω από τη μουριά. Τότε η εκπαιδευτικός απευθυνόμενη σε όλους τους μαθητές τους θέτει τις παρακάτω ερωτήσεις, με σκοπό να ανιχνεύσει τα συναισθήματα και τα βιώματά τους σχετικά με τα παραμύθια και να τα συσχετίσουν με την εικόνα του βιβλίου:

- Ποιος σας λέει παραμύθια;
- Πότε;



- Πώς αισθάνεστε, όταν ακούτε παραμύθια;
- Σας αρέσουν;
- Τι δεν σας αρέσει;

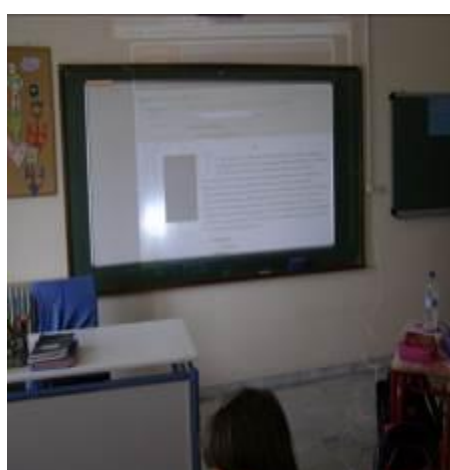
Όλοι μαθητές απάντησαν ότι η μαμά ή ο μπαμπάς τούς διαβάζει παραμύθια και βιβλία κάθε βράδυ, πριν πέσουν για ύπνο. Τότε η εκπαιδευτικός έκανε μια αναφορά στα παλιά χρόνια κατά τα οποία τα παραμύθια τα έλεγαν οι παππούδες σε μικρούς και μεγάλους τα βράδια που μαζευόταν στο σπίτι και δεν ήταν γραμμένα σε βιβλία: γι' αυτό και τα παραμύθια είναι λίγο διαφορετικά όσο περνούσαν τα χρόνια και άλλαζαν από περιοχή σε περιοχή (παραλλαγές παραμυθιών). Αυτή τη διαφορά θα την εντοπίσουν οι μαθητές στις εικόνες που θα κληθούν να δουν και να σχολιάσουν παρακάτω.

Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός πρόβαλε στον βιντεοπροβολέα της τάξης τις εικόνες που βρίσκονται στον φάκελο του συνοδευτικού υλικού, οι οποίες εικονίζουν παιδιά να διαβάζουν ή να ακούν παραμύθια και ξεκίνησε συζήτηση. Οι μαθητές παρατήρησαν ότι στις καινούργιες εικόνες τα παραμύθια τα λένε οι γονείς στα παιδιά ενώ στις παλιές εικόνες η γιαγιά. Έτσι αντιλήφθηκαν τη διαφορά που υπάρχει με τα προηγούμενα χρόνια, τότε που τα παραμύθια τα έλεγε ο παππούς ή η γιαγιά.





Η εκπαιδευτικός, στη συνέχεια ζήτησε από τους μαθητές να αναφέρουν τίτλους παραμυθιών που γνωρίζουν. Οι μαθητές ανέφεραν αρκετούς τίτλους, μερικοί ήταν από τους μύθους του Αισώπου τους οποίους θυμήθηκαν καθώς είχαν διαβαστεί στην τάξη το προηγούμενο χρονικό διάστημα. Αυτό έδωσε την αφορμή στην εκπαιδευτικό να ρωτήσει τους μαθητές, «σε τι διαφέρουν οι μύθοι του Αισώπου από τα Παραμύθια;», «ποιες ομοιότητες και διαφορές θεωρείτε ότι έχουν;». Η εκπαιδευτικός τους προέτρεψε να χρησιμοποιήσουν το ηλεκτρονικό λεξικό, ψάχνοντας τις δυο λέξεις, [μύθος](#) και [παραμύθι](#). Άνοιξε την ιστοσελίδα στον κεντρικό υπολογιστή της τάξης και ένας μαθητής έκανε την αναζήτηση, ενώ οι υπόλοιποι παρακολουθούσαν από τον βιντεοπροβολέα.





Τέλος, διαβάστηκε η ερμηνεία που δίνεται στο λεξικό και η εκπαιδευτικός εξήγησε στους μαθητές με απλά λόγια τη διαφορά παραμυθιού και μύθου για να την κατανοήσουν όλοι.

3η–6η διδακτική ώρα

Ολομέλεια

Ο εκπαιδευτικός ζήτησε από τους μαθητές να πουν ποιο είναι το αγαπημένο τους παραμύθι, να αναφέρουν τον ήρωα ή τους ήρωές του και να εξηγήσουν για ποιο λόγο είναι αγαπημένο. Κατά τη συζήτηση για το ποιο είναι το αγαπημένο τους παραμύθι οι περισσότεροι μαθητές δήλωσαν ότι είναι η σταχτοπούτα (στην τάξη υπερισχύει το γυναικείο φύλο) και μάλιστα η Ελισάβετ δήλωσε ότι είναι το αγαπημένο της «γιατί μιλάει για το γοβάκι» επειδή της αρέσουν πολύ τα γοβάκια. Η εκπαιδευτικός προέτρεψε και ενθάρρυνε όλους τους μαθητές να εκφραστούν ελεύθερα και να αναφέρουν ως και 3 αγαπημένα τους παραμύθια. Τέλος, γράφτηκαν στον πίνακα οι τίτλοι των παραμυθιών όπως τους ανέφεραν οι μαθητές.

Με αφορμή την προηγούμενη απάντηση των μαθητών η εκπαιδευτικός, συνδέθηκε σε δύο ιστοσελίδες και διάβασαν το παραμύθι της «Σταχτοπούτας», το κλασικό παραμύθι των αδερφών Γκριμ, προβάλλοντας το στον βιντεοπροβολέα της τάξης και δουλεύοντας σε ολομέλεια Στην [πρώτη ιστοσελίδα](#) έρχονται σε επαφή με ψηφιακό βιβλίο, στη [δεύτερη](#) με παρουσίασή του σε κείμενο με εικόνες. Ο εκπαιδευτικός μετά ρωτάει τους μαθητές ποια από τις δύο ιστοσελίδες τους άρεσε και γιατί. Ποιες διαφορές παρατήρησαν στις δύο ιστοσελίδες; Οι μαθητές απάντησαν ότι στην πρώτη το παραμύθι ήταν γραμμένο σε βιβλίο που γύριζαν οι σελίδες όπως το αληθινό και είχε πολλές εικόνες. Στη δεύτερη, το παραμύθι ήταν γραμμένο σε μια σελίδα και ανάμεσα είχε πιο μεγάλες εικόνες. Ο εκπαιδευτικός τους κάλεσε να εστιάσουν σε διαφορές στο μέγεθος και στα χρώματα τόσο των γραμμάτων όσο και των εικόνων στις δύο ιστοσελίδες, καθώς και το διαφορετικό φόντο και να



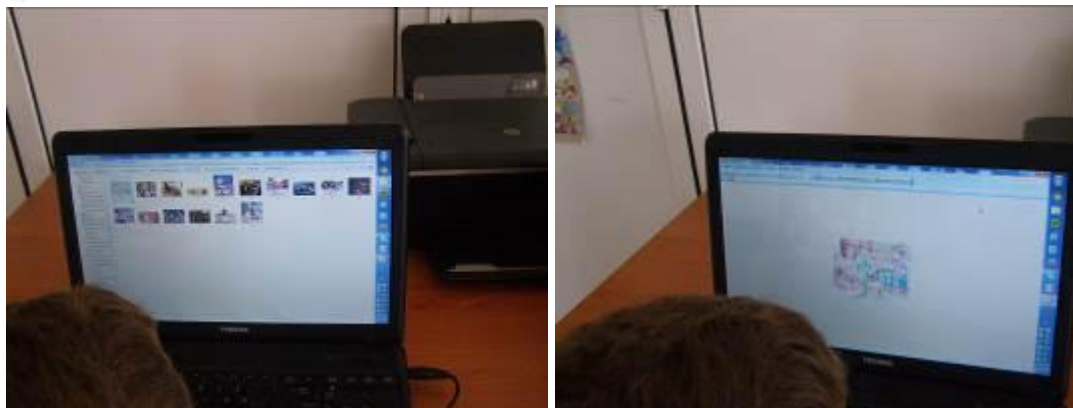
σχολιάσουν ποιο από τα δύο είναι πιο άνετο κατά την ανάγνωση. Επίσης, παρατήρησαν ότι το πρόσωπο της Σταχτοπούτας είναι διαφορετικό στις δύο ιστοσελίδες καθώς και του πρίγκιπα, ενώ στη δεύτερη ιστοσελίδα, δεν υπάρχουν εικόνες με τις αδελφές και τη μητριά της Σταχτοπούτας.

Τέλος προβλήθηκε σε [βίντεο](#) το παραμύθι, το οποίο παρακολούθησαν με μεγάλη προσοχή. Αφού τελείωσε, η εκπαιδευτικός ξεκίνησε τη συζήτηση ρωτώντας τους μαθητές αν τους άρεσε και τι ενδεχομένως δεν τους άρεσε. Αφού εξέφρασαν τη γνώμη τους, τους ζήτησε να εντοπίσουν διαφορές που είχε το παραμύθι που είδαν στο βίντεο από αυτό που διάβασαν στις ιστοσελίδες. Άλλος εντόπισε τη μεγαλύτερη χρονική διάρκεια, άλλος τη ζωντανή ομιλία, άλλος τον ήχο, άλλος τα τραγούδια και τέλος κάποιος αναφέρθηκε στις πολύχρωμες εικόνες μέσα και έξω από το σπίτι.

7η & 8η διδακτική ώρα

(Εργασία ατομική)

Οι μαθητές βρίσκονται στο εργαστήριο πληροφορικής και ο καθένας ανοίγει τον υπολογιστή του. Βρίσκουν και ανοίγουν –στην επιφάνεια εργασίας– τον φάκελο με τις εικόνες (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού), όπου βλέπουν παιδιά να διαβάζουν ή να ακούν παραμύθια. Η εκπαιδευτικός ανέθεσε από μια εικόνα σε κάθε μαθητή προκειμένου να την περιγράψει και στη συνέχεια να τη σχολιάσει. Πράγματι στο τέλος του δίωρου ο κάθε μαθητής περιέγραψε την εικόνα που του είχε ανατεθεί και είπε την άποψή του.



9η & 10η διδακτική ώρα

(Εργασία στην ολομέλεια)

Οι μαθητές κλήθηκαν να γνωρίσουν παραλλαγές του κλασικού παραμυθιού της Σταχτοπούτας των αδερφών Γκριμ, που προέρχονται από διάφορες χώρες. Συγκεκριμένα, η εκπαιδευτικός έδειξε την παραλλαγή «Ο σταχτοπούτης» (ελληνική παραλλαγή της Σταχτοπούτας)

<http://www.synthesi.com.gr/FairyTalesDetails.asp?id=28&uUrl=23/3/201474838,73>

Η Ροδώπης (Αιγυπτιακή παραλλαγή της Σταχτοπούτας)

<http://www.synthesi.com.gr/FairyTalesDetails.asp?id=14&uUrl=22/12/201078034,87>

Η ΓΙΕ-ΣΕΝ (Κινέζικη παραλλαγή της Σταχτοπούτας)

<http://www.synthesi.com.gr/FairyTalesDetails.asp?id=13&uUrl=22/12/201078034,87>

Η Σημαδεμένη (Ινδιάνικη παραλλαγή της Σταχτοπούτας)

<http://www.synthesi.com.gr/FairyTalesDetails.asp?id=5&uUrl=22/12/201078263,99>

Αφού διαβάστηκαν τα παραμύθια, η εκπαιδευτικός κάλεσε τους μαθητές να αναφέρουν τις ομοιότητες και διαφορές των παραλλαγών του παραμυθιού και να εστιάσουν στην ελληνική παραλλαγή του παραμυθιού. Τέλος, διαπιστώνεται ότι σε



όλες τις παραλλαγές η καλή κοπέλα (Σταχτοπούτα) νικάει τις κακές, οι οποίες σε όλες τις παραλλαγές χάνουν.

Και για να γίνει και λίγο μάθημα προσανατολισμού, η εκπαιδευτικός ρώτησε τους μαθητές αν ξέρουν πού βρίσκονται οι χώρες αυτές και αν είναι κοντά ή πολύ μακριά μας. Οι μαθητές δεν γνώριζαν τις χώρες αυτές αλλά με την υποστήριξη και με προτροπή του εκπαιδευτικού άνοιξαν τον παγκόσμιο χάρτη [Google Maps](#), προκειμένου να εντοπίζουν τις χώρες στον χάρτη παρατηρώντας τόσο την απόσταση από τη χώρα μας όσο και την απόσταση μεταξύ τους.

Στη συνέχεια, ανοίγουν μια [ιστοσελίδα](#) και διαβάζουν την παραλλαγή του παραμυθιού όπως την έγραψε ένα παιδί στη σημερινή εποχή, στην Ελλάδα.

11η–14η διδακτική ώρα

(Εργασία στην ολομέλεια)

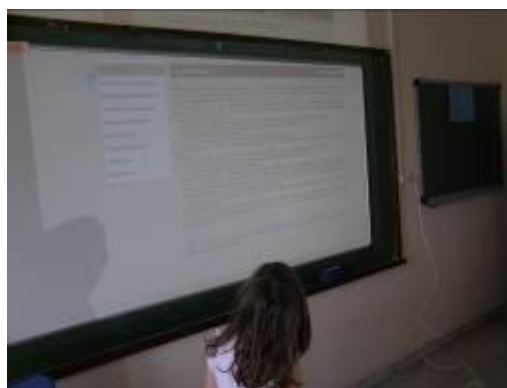
Το διδακτικό σενάριο συνεχίστηκε με την ανάγνωση του παραμυθιού «Η ευχή», του σχολικού βιβλίου του μαθητή (β' τεύχος, σ. 26). Η εκπαιδευτικός ρώτησε τη γνώμη των μαθητών για το παραμύθι, αν τους άρεσε, αν θα ήθελαν να συμπληρώσουν ή να αλλάξουν κάτι. Πολλοί μαθητές είπαν ότι αυτό το παραμύθι δεν έλεγε στο τέλος τι έγινε όπως τα προηγούμενα, τελείωνε απότομα, δεν έλεγε τι έκανε ο ψαράς. Η εκπαιδευτικός τους ρώτησε τι πίστευαν ότι θα έκανε ο ψαράς.

- Θα έψαχνε το κλειδί; Είναι άραγε σημαντικό γι' αυτόν να το βρει;
- Ποια συνέχεια θα ήθελαν να είχε το παραμύθι;

Σκοπός ήταν να αρχίσουν οι μαθητές να σκέφτονται τη δική τους εκδοχή, το δικό τους τέλος για το παραμύθι. Στη συνέχεια άνοιξε την [ιστοσελίδα](#) του Σπουδαστήριου



Νέου Ελληνισμού στον κεντρικό υπολογιστή, το πρόβαλε στον βιντεοπροβολέα και διάβασε το παραμύθι «το χρυσόψαρο».



Όταν τελείωσε η ανάγνωση ζήτησε από τους μαθητές να βρουν πού διαφέρει ο ψαράς στα δύο παραμύθια και τους βοήθησε κάνοντας τις ερωτήσεις:

- Είναι ο ίδιος ψαράς;
- Ποιος ψαράς είναι καλύτερος;
- Ποιος είναι υπεύθυνος στο δεύτερο παραμύθι για ό,τι έγινε;
- Ο ψαράς έχει ευθύνη για ότι συνέβη;
- Για ποιο λόγο πιστεύουν ότι θύμωσε το χρυσόψαρο;
- Είχε δίκιο; γιατί;
- Αν ήταν στη θέση του, τι θα έκαναν;

Ακούστηκαν διάφορες απόψεις και έγινε συζήτηση με θέμα το τέλος του παραμυθιού. Στο τέλος, η εκπαιδευτικός ρώτησε αν τους άρεσε η ιστοσελίδα που διάβασαν το παραμύθι και να την συγκρίνουν με τις προηγούμενες ιστοσελίδες παραμυθιών. Όλοι



συμφώνησαν ότι δεν είχε εικόνες, τα γράμματα ήταν μικρά δεν φαινότανε πολύ καλά και ήταν δύσκολο να τα διαβάσουν.

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Στην παρούσα φάση κρίθηκε ότι για τους μαθητές θα ήταν πιο δύσκολο να ακολουθήσουν τις οδηγίες από φύλλα εργασίας, καθώς όλοι οι μαθητές δεν είχαν κατακτήσει στον ίδιο βαθμό το μηχανισμό ανάγνωσης, δεν είχαν μεγάλη εξοικείωση με τα εργαλεία του υπολογιστή. Χρειάστηκε άμεση και συνεχής προφορική καθοδήγηση από την εκπαιδευτικό σε όλες τις φάσεις υλοποίησης του διδακτικού σεναρίου.

Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Ως επέκταση του διδακτικού σεναρίου μπορεί να επιλεγούν και άλλα παραμύθια, από διαφορετικές χώρες του κόσμου, όπως οι αλλοδαποί μαθητές να φέρνουν παραμύθια του τόπου καταγωγής. Ακόμη θα μπορούσε να προσκληθεί ένας «παραμυθάς» στην τάξη και να γοητεύσει μικρούς και μεγάλους. Επιπλέον, το παραμύθι, ως προϊόν της λαϊκής παράδοσης, ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιοποιήσει το γεγονός αυτό φέρνοντας σε επαφή τα παιδιά με ιδιωματικά στοιχεία της ελληνικής γλώσσας με σκοπό να γνωρίσουν κι άλλες γλωσσικές ποικιλίες.

Οι μαθητές δουλεύοντας σε ομάδες θα μπορούσαν να επιλέξουν από τα παραμύθια που έχουν γνωρίσει όποιο τους άρεσε περισσότερο και η κάθε ομάδα να το δραματοποιήσει αυτοσχεδιάζοντας και επινοώντας οι ίδιοι τους διαλόγους. Στο τέλος η κάθε ομάδα να το παρουσιάσει στην ολομέλεια της τάξης.



Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Η υλοποίηση του σεναρίου ολοκληρώθηκε χωρίς δυσκολίες, στο σύνολό του. Η χρήση των υπολογιστών βοήθησε σημαντικά την εξέλιξη της εφαρμογής καθώς και στην εξοικείωση των μαθητών με τα διάφορα προγράμματα. Το θέμα του σεναρίου κράτησε αμείωτο το ενδιαφέρον τους μέχρι το τέλος υλοποίησης του σεναρίου, καθώς τα παραμύθια είναι πολύ αγαπητά στα παιδιά. Απαραίτητη ήταν η συνεχής καθοδήγηση και η έμπρακτη υποστήριξη από την εκπαιδευτικό σε όλες τις φάσεις της εφαρμογής.

Η χρονική διάρκεια της εφαρμογής του σεναρίου ήταν μικρότερη της προτεινόμενης γιατί υλοποιήθηκαν επιλεγμένες δραστηριότητες και όχι όλες.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αναγνωστοπούλου, Δ. 2002. *Λογοτεχνική πρόσληψη στην προσχολική και πρωτοβάθμια εκπαίδευση*. Αθήνα: Πατάκης.

Λουκάτος, Δ. 1977. *Εισαγωγή στην ελληνική λαογραφία*. Αθήνα: ΜΙΕΤ.

Μαλαφάντης, Κ. 2011. *Το παραμύθι στην εκπαίδευση*. Αθήνα: Διάδραση.

Μερακλής, Μ. Γ. 1980. *Ευτράπελες διηγήσεις. Το κοινωνικό τους περιεχόμενο*. Αθήνα: Εστία.

Ντούλια, Α. 2010. *Διδάσκοντας μέσα από τα παραμύθια: Δυνατότητες – όρια – Προοπτικές, Πρακτικά του Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης (ΕΛΛ.Ι.Ε.Π.ΕΚ.). 5^ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Μαθαίνω πώς να μαθαίνω» (Αθήνα, Μάιος 2010).*



Παπανικολάου, Ρ. & Τ. Τσιλιμένη. 1992. *Η παιδική λογοτεχνία στο νηπιαγωγείο*. Αθήνα: Καστανιώτη.

Παγγέ, Τζ. 1998. *Τα παραμύθια σε Video και βιβλία. Τι προτιμούν τα παιδιά του νηπιαγωγείου*; Αθήνα: Σύγχρονη εκπαίδευση.

Kullo-Abbott, T. & J. Polman. 2008. Engaging student voice and fulfilling curriculum goals with digital stories. *THEN Journal: Technology Humanities Education and Narrative* 5 (Spring). Διαθέσιμο στο <http://thenjournal.org/feature/160>

Norton, Donna-E.2003. *Through the Eyes of a Child. An Introduction to Children's Literature*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.

Raines, S. C. & R. Isabell. 1999. *Tell it again: Easy to tell stories with activities for young children*. Beltsville, MD: Gryphon House.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Στον φάκελο «συνοδευτικό υλικό» υπάρχουν οι εικόνες αφήγησης και ανάγνωσης παραμυθιών που χρησιμοποιήθηκαν στην υλοποίηση του σεναρίου.