



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Ε΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Μια φορά κι έναν καιρό...»

Συγγραφή: ΚΟΣΜΙΔΟΥ ΙΩΑΝΝΑ

Εφαρμογή: ΜΠΑΛΚΙΖΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

Θεσσαλονίκη 2014



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 Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

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

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



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Μια φορά κι έναν καιρό...

Εφαρμογή σεναρίου

Νικόλαος Μπαλκίζας

Δημιουργία σεναρίου

Ιωάννα Κοσμίδου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Ε΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

5ο Δημοτικό Σχολείο Αγίας Βαρβάρας

Χρονολογία

Από 23-10-2014 έως 22-12-2014

Διδακτική/θεματική ενότητα

Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού, τεύχος β΄, ενότητα 9: Βιβλία – βιβλιοθήκες (σσ. 33-52).

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 10 διδακτικές ώρες.



Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

A) Ταυτότητες μαθητών: Το παρόν σενάριο απευθύνεται σε μαθητές της Ε΄ Τάξης του Δημοτικού σχολείου, μπορεί όμως να αξιοποιηθεί και από όλους τους μαθητές των μεγάλων τάξεων.

B) Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών: Οι μαθητές θα πρέπει να έχουν βασικές δεξιότητες χρήσης του υπολογιστή.

Γ) Προεργασία του εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει βασικές δεξιότητες χρήσης του υπολογιστή καθώς και του λογισμικού «Ιδεοκατασκευές» και, πριν από την εφαρμογή του σεναρίου, να επισκεφτεί όλους τους προτεινόμενους ιστότοπους ή να προτείνει νέους ιστότοπους που εξυπηρετούν το σενάριο.

Δ) Υλικοτεχνική υποδομή του σχολείου: Το σενάριο υλοποιείται στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου και για την εφαρμογή του απαιτείται η ύπαρξη ηλεκτρονικών υπολογιστών ισάριθμων με τις ομάδες εργασίας των μαθητών και βιντεοπροβολέας. Επίσης, απαιτείται σύνδεση στο διαδίκτυο.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Ιωάννα Κοσμίδου, Μια φορά κι έναν καιρό..., Νεοελληνική Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού, 2014.

Το σενάριο αντλεί

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρωτότυπο και δεν αξιοποιεί στοιχεία από άλλα σενάρια.



Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σκοπός του παρόντος σεναρίου είναι να γνωρίσουμε το παραμύθι και τα μυστικά του, αλλά και να ακούσουμε, να διαβάσουμε, να μετασχηματίσουμε, να γράψουμε και να αφηγηθούμε τα δικά μας παραμύθια. Συμμετέχουμε, δηλαδή, και εμείς στο ταξίδι των παραμυθιών στον χρόνο καταθέτοντας τις δικές μας εμπειρίες και αναμνήσεις.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Όλοι μας, μικροί και μεγάλοι, είτε ως ακροατές είτε ως αναγνώστες, έχουμε έρθει σε επαφή με τα παραμύθια. Εξαιτίας των συναισθημάτων που μας δημιουργούν αλλά και της γοητείας που ασκούν πάνω μας πολύ συχνά βρίσκουμε σε αυτά καταφύγιο. Ποια είναι όμως η αξία τους για τα παιδιά;

Έχει γραφτεί επανειλημμένως ότι όταν μια μητέρα ρώτησε τον σοφό Αϊνστάιν τι πρέπει να κάνει για το τετράχρονο παιδί της, για να το προετοιμάσει καλύτερα για το σχολείο και για τη ζωή, εκείνος της απάντησε: «Να του λέτε παραμύθια». Εκείνη όμως επέμεινε κάπως δύσπιστα: «Καλά, τα παραμύθια, αλλά και τι άλλο;» «Πολλά παραμύθια», απάντησε ο σοφός. Η μητέρα ρώτησε για τρίτη φορά «εντάξει, αλλά και τι άλλο;» «Δε χρειάζεται τίποτα περισσότερο. Πάρα πολλά παραμύθια» της ξαναείπε ο μεγάλος φυσικός.

Η παιδαγωγική αξία των θρύλων, των μύθων και των παραμυθιών αναγνωρίζεται ευρύτατα από τους παιδαγωγούς. Μεταξύ άλλων υποστηρίζεται ότι τα παραμύθια:

- Οξύνουν τη φαντασία και καλλιεργούν το πνεύμα των παιδιών.
- Συμβάλλουν στη γλωσσική τους ανάπτυξη.
- Δίνουν μηνύματα για τις αξίες της ζωής και τα παγκόσμια ιδανικά.
- Τονώνουν την ανάγκη τους για φιλιαναγνωσία.
- Τα διασκεδάζουν.



- Αποτυπώνουν την υλική και διανοητική πραγματικότητα μέσα στην οποία «κινείται» ο άνθρωπος (Σούλης 2006, 90).
- Τα βοηθούν να βρουν λύσεις στα προβλήματα που αντιμετωπίζουν κατά την ανάπτυξή τους και να εκφράσουν τα συναισθήματά τους (Ράπτης 2008, 144).

Το παραμύθι, ως διδακτικό εργαλείο, αποτελεί ανεξάντλητη πηγή λεξιλογίου, ύφους και γλωσσικών δομών, βοηθά τον μαθητή να οικοδομήσει ικανότητες έκφρασης και επιχειρηματολογίας, να παίρνει θέση για διάφορα ζητήματα, δεξιότητες, οι οποίες, για να ασκηθούν, απαιτούν μια καλή γνώση της γλώσσας.

Το παραμύθι είναι ένας έξυπνος τρόπος για να πεις την αλήθεια και να δημιουργήσεις προβληματισμούς. Ο Ροντάρι, στη *Γραμματική της Φαντασίας* (2003), εισήγαγε την τέχνη να εφευρίσκεις ιστορίες. Προσπάθησε να αναδείξει τη δύναμη και τον πλούτο της φαντασίας δίνοντας δικές του ιδέες και μεθοδολογίες. Χρησιμοποιεί τη φαντασία για να διδάξει στα παιδιά την αλήθεια για την πραγματικότητα. «Σκοπός δεν είναι να ενθαρρύνουμε στο παιδί κενές φαντασιοπληξίες, αλλά να το βοηθήσουμε να φανταστεί τον εαυτό του και τη μοίρα του».

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να μάθουν ότι όλα τα παραμύθια διέπονται από τις ίδιες λειτουργίες·
- να εντοπίζουν τις βασικές λειτουργίες του Vladimir Propp που υπάρχουν στα παραμύθια·
- να έρθουν σε επαφή με κλασικά και σύγχρονα παραμύθια·
- να προβληματιστούν για τα στερεότυπα που προσπαθούν να ανατρέψουν τα σύγχρονα παραμύθια·
- να ενημερωθούν για την Παγκόσμια Ημέρα Αφήγησης.



Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να εντοπίζουν τα βασικά δομικά στοιχεία ενός παραμυθιού·
- να κατανοούν το στοιχείο της ανατροπής ως συστατικό στοιχείο ενός παραμυθιού·
- να επινοούν, να γράφουν και να αφηγούνται φανταστικές ιστορίες για αναγνώστες μικρότερης από αυτούς ηλικίας·
- να παράγουν κείμενο (παραμύθι) αξιοποιώντας βασικές λειτουργίες (Propp), ακολουθώντας τη δομή των αφηγηματικών κειμένων·
- να επισημαίνουν τα γλωσσικά μέσα που θα χρησιμοποιήσουν·
- να εμπλέκονται στη διαδικασία αξιολόγησης του δικού τους κειμένου αλλά και άλλων παιδιών·
- να επεξεργάζονται και να δομούν ένα παραμύθι με αδρομερείς νοηματικές ενότητες και παραγράφους·
- να χρησιμοποιούν κειμενικούς δείκτες για τη σύνδεση των παραγράφων του παραμυθιού.

Γραμματισμοί

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να πλοηγούνται σε δικτυακούς τόπους·
- να γράφουν κείμενο στον επεξεργαστή κειμένου·
- να γράφουν το δικό τους παραμύθι στο λογισμικό «Ιδεοκατασκευές»·
- να αξιοποιούν τις πηγές πληροφοριών του διαδικτύου·
- να ανεβάζουν αρχεία επεξεργασίας κειμένου σε συγκεκριμένη ιστοσελίδα στο διαδίκτυο·
- να ανατρέπουν ένα κλασικό παραμύθι και να το ξαναγράφουν από άλλη οπτική γωνία·



- να παράγουν κείμενο (παραμύθι) αξιοποιώντας βασικές λειτουργίες (Propp), ακολουθώντας τη δομή των αφηγηματικών κειμένων.

Διδακτικές πρακτικές

Οι μαθητές εμπλέκονται σε δραστηριότητες συνεργατικού τύπου και γι' αυτό αναμένεται να αποκτήσουν δεξιότητες συνεργασίας, να γίνουν υπεύθυνοι, να αποκτήσουν ομαδικές και κοινωνικές ικανότητες και να αναπτύξουν τις διαπροσωπικές τους σχέσεις. Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί συνεργατικό περιβάλλον μάθησης στα πλαίσια του οποίου επικρατεί θετική αλληλεπίδραση ανάμεσα στα μέλη της ομάδας.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία για την εφαρμογή του σεναρίου μπορεί να αποτελέσει η Παγκόσμια Ημέρα Αφήγησης στις 20 Μαρτίου. Την ημέρα αυτή η Ε΄ τάξη αναλαμβάνει τη συγγραφή - ανατροπή γνωστών παραμυθιών, με σκοπό να τα παρουσιάσει στους μαθητές των μικρότερων τάξεων του σχολείου. Μπορεί επίσης να συσχετιστεί με την [9η ενότητα Βιβλία – βιβλιοθήκες](#) του βιβλίου *Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού* (βιβλίο μαθητή, τεύχος β΄, σσ. 33-52).

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το εκπαιδευτικό σενάριο είναι συμβατό με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της Νεοελληνικής Γλώσσας για την Ε΄ Τάξη του Δημοτικού (ΥΠΕΠΘ/Π.Ι. 2003α «ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ Ελληνικής Γλώσσας για το Δημοτικό»), αφού οι στόχοι του αποτελούν στόχους του Αναλυτικού Προγράμματος. Ο κεντρικός άξονάς του αφορά: α) τη Γλώσσα (γραπτός λόγος, ανάγνωση-κατανόηση κειμένου παραμυθιών, ακρόαση και αναδιήγηση παραμυθιών, γράψιμο παραμυθιών· ό.π., 24-25) και β) τη Λογοτεχνία (διασκευές γνωστών παραμυθιών· ό.π., σ. 44). Δίνει έμφαση στην ενεργό



συμμετοχή των μαθητών και αποφεύγονται μέθοδοι διδασκαλίας γνωσιοκεντρικού χαρακτήρα. Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες με δραστηριότητες που αξιοποιούν τεχνολογικά εργαλεία των ΤΠΕ.¹

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Στο παρόν σενάριο χρησιμοποιείται ο επεξεργαστής κειμένου και το διαδίκτυο, καθώς και ένα λογισμικό παραγωγής γραπτού λόγου, δηλαδή εργαλεία που έχουν ιδιαίτερη σημασία για τη γλωσσική εκπαίδευση, αφού τα περιβάλλοντα αυτά αποτελούν μέσα για γραφή, ανάγνωση και επικοινωνία, μέσα δηλαδή πρακτικής γραμματισμού (Κόμης κ.ά. 2010, 31). Πιο συγκεκριμένα, χρησιμοποιείται:

α) Ο επεξεργαστής κειμένου, για την παραγωγή και τροποποίηση κειμένων σε ψηφιακή μορφή. Στο εννοιολογικό επίπεδο, η επεξεργασία κειμένου συνιστά μία νέα μέθοδο γραφής, η οποία είναι ποιοτικά διαφορετική από τη γραφή που λαμβάνει χώρα με χαρτί και μολύβι.

β) Το λογισμικό Ιδεοκατασκευές, βασικός στόχος του οποίου είναι να βοηθηθούν οι μαθητές στη βαθμιαία μετάβαση από το μοντέλο της συνειρμικής γραφής στο μοντέλο της επεξεργασμένης γραφής. Με άλλα λόγια, βοηθά στην ανάπτυξη των γνωσιακών και μεταγνωσιακών δεξιοτήτων στους μαθητές, ώστε αυτοί να μπορούν να εκφράζονται με επάρκεια και ακρίβεια (Σπαντιδάκης 1997).

γ) Το διαδίκτυο ως πηγή πληροφοριών με σκοπό τη διδακτική αξιοποίησή τους (Δαγδιλέλης κ.ά. 2013, 93).

Κείμενα

Παραμύθια (σε ιστοσελίδες)

Τα παραμύθια των αδελφών Γκριμ, [Η Κοκκινোসκουφίτσα](#)

Τα παραμύθια των αδελφών Γκριμ, [Ο βασιλιάς βάτραχος](#)

Τα παραμύθια των αδελφών Γκριμ, [Ο λύκος και τα 7 κατσικάκια](#)

¹ Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας



Τζόζεφ Τζέικομπς, [Τα τρία γουρουνάκια](#)

Μικρός Αναγνώστης – Να σου πω μια ιστορία, [Μια αγάπη, επτά χρώματα κι ένας λύκος](#) (εκδ. Μεταίχμιο)

Μαρίλια Ιωάννου (επιμέλεια), [Το παραμύθι της Κοκκινোসκουφίτσας από την πλευρά του Λύκου](#)

<http://www.paramythi.com/>, [Παραμύθια για μικρούς & μεγάλους](#)

Άλλες ιστοσελίδες

Σαν Σήμερα.gr, [Παγκόσμια Ημέρα Αφήγησης](#)

Τίνα Γεωργίου, [Οι 31 Λειτουργίες του Vladimir Propp](#) (από το Εργαστήριο δημιουργικής γραφής του 1ου Γυμνασίου Λάρισας)

[Βίντεο](#)

«[Τα τρία μικρά λυκάκια](#)», αφήγηση του παραμυθιού του Ευγένιου Τριβιζά

Φύλλα εργασιών

[1ο Φύλλο εργασίας](#)

[2ο Φύλλο εργασίας](#)

[3ο Φύλλο εργασίας](#)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η & 2η διδακτική ώρα

(Εργασία στην ολομέλεια και σε ομάδες, εργαστήριο Πληροφορικής)

Στο σχολείο μας φέτος αποφασίσαμε να υλοποιήσουμε κάποιες δράσεις φιλαναγνωσίας. Λειτουργήσαμε δανειστική βιβλιοθήκη από την αρχή της σχολικής χρονιάς και διοργανώσαμε δράσεις για ανάγνωση παραμυθιών. Σε αυτό το πλαίσιο σκεφτήκαμε, πέρα από την ανάγνωση, να γράψουμε και τα δικά μας παραμύθια. Για να κινητοποιηθούμε περισσότερο αποφασίσαμε να κάνουμε έναν διαγωνισμό συγγραφής παιδικού παραμυθιού. Τα παραμύθια που θα γράψουμε θα τα διαβάσουν οι μαθητές της Β΄ Τάξης, οι οποίοι και θα τα αξιολογήσουν.



Αρχικά ανιχνεύσαμε τις εμπειρίες των μαθητών όταν ήταν μικροί, αν δηλαδή θυμούνται να άκουγαν ή να διάβαζαν οι ίδιοι παραμύθια σε μικρότερη ηλικία και αν συνεχίζουν και σήμερα να το κάνουν. Κάναμε μια ιδιαίτερη αναφορά στην [Παγκόσμια Ημέρα Αφήγησης](#) και στη συνέχεια με τη βοήθεια του [1ου Φύλλου εργασίας](#) (βλ. αρχείο: Synodeutika/FE1.docx) μεταβήκαμε στο Διαδίκτυο και διαβάσαμε 4 κλασικά παραμύθια («[Η Κοκκινοσκουφίτσα](#)», «[Τα τρία γουρουνάκια](#)», «[Ο λύκος και τα 7 κατσικάκια](#)», «[Ο βασιλιάς βάτραχος](#)»). Κατόπιν, συζητήσαμε όλοι μαζί και απαντήσαμε στο ερώτημα για το αν μοιάζουν τα παραμύθια μεταξύ τους και σε ποια σημεία.



Έπειτα, μεταβήκαμε στην ιστοσελίδα με τις [31 λειτουργίες](#) που εντόπισε και διατύπωσε ο ρώσος Vladimir Propp για τα μαγικά παραμύθια. Διαβάσαμε τις λειτουργίες, τις συζητήσαμε και τις συσχετίσαμε με παραμύθια που ήδη γνωρίζαμε.



Ακολουθώντας το επόμενο βήμα του φύλλου εργασίας, διαβάσαμε το κλασικό παραμύθι «[Ο βασιλιάς βάτραχος](#)» και απαντήσαμε σε μια σειρά από ερωτήσεις, που σκοπό είχαν να μας βοηθήσουν να ανακαλύψουμε τα χαρακτηριστικά και τη δομή του. Οι ερωτήσεις που τέθηκαν ήταν:

- Ποια φανταστικά στοιχεία εντοπίζετε στο παραμύθι;
- Πού και πότε γίνονται τα γεγονότα;
- Ποια είναι τα πρόσωπα; Είναι υπαρκτά;
- Τι πολύ καλό ή πολύ κακό γίνεται στο παραμύθι;
- Ποιος είναι ο σκοπός του;
- Πώς νιώθετε για το τέλος του παραμυθιού;

Έτσι, τονίσαμε τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των παραμυθιών, τον φανταστικό κόσμο τους, από τον οποίο απουσιάζει η αληθοφάνεια, τη μη αναφορά σε συγκεκριμένα πρόσωπα, χρόνο και τόπο, τις ακρότητές τους, τον σκοπό τους και τον τρόπο με τον οποίο τελειώνουν οι ιστορίες.

Αναφορικά με τη δομή του παραμυθιού, είδαμε ότι κάθε παραμύθι έχει μια εισαγωγή, το κύριο μέρος του, κάποιες βασικές λειτουργίες και ένα τέλος. Στο τέλος, αντιστοιχίσαμε τις βασικές λειτουργίες του παραμυθιού με αφηγηματικά αποσπάσματα από αυτό (βλ. αρχείο: Tekmiria/FE1.pdf).

3η & 4η διδακτική ώρα

(Εργασία στην ολομέλεια και σε ομάδες, εργαστήριο Πληροφορικής)

Το δεύτερο διδακτικό δίωρο και με τη βοήθεια του [2ου Φύλλου εργασίας](#) (βλ. αρχείο: Synodeutika/FE2.docx) διαβάσαμε το κλασικό παραμύθι «[Κοκκινοσκουφίτσα](#)», εστιάζοντας στους ήρωες-πρωταγωνιστές του. Προσπαθήσαμε να ανακαλύψουμε τον χαρακτήρα αυτών των ηρώων, καταγράφοντας σε πίνακα του φύλλου εργασίας τις ιδιότητες που εμφανίζουν μέσα στο παραμύθι (βλ. αρχείο: Tekmiria/FE2.pdf). Στη συνέχεια, προβάλαμε το παραμύθι «[Μια αγάπη, επτά χρώματα κι ένας λύκος](#)» της Χαράς Γιαννακοπούλου, το οποίο πρόκειται για μια ανατροπή του κλασικού



παραμυθιού, επειδή στο παραμύθι αυτό οι ρόλοι και τα γεγονότα αντιστρέφονται. Προσπαθήσαμε να ξανακάνουμε την ίδια διαδικασία που κάναμε στην κλασσική εκδοχή του παραμυθιού, δηλαδή καταγράψαμε σε πίνακα του φύλλου εργασίας τις ιδιότητες που εμφανίζουν μέσα στο παραμύθι, χαρακτηρίζοντας και αποδίδοντας ιδιότητες στους ήρωες. Στη συνέχεια, προσπαθήσαμε να συγκρίνουμε τους χαρακτήρες των δύο παραμυθιών, δηλαδή να εντοπίσουμε τις ανατροπές-αλλαγές που έχουν γίνει στη σύγχρονη εκδοχή του παραμυθιού. Κατόπιν, σε μια άλλη ιστοσελίδα ξαναδιαβάσαμε το παραμύθι της [«Κοκκίνοσκουφίτσας»](#), το οποίο αυτή τη φορά παρουσίαζε την ιστορία από την οπτική γωνία του λύκου και συζητήσαμε για τα στερεότυπα που μπορεί να προβάλλουν τα κλασσικά παραμύθια. Στο τέλος, προβάλαμε το παραμύθι [«Τα τρία μικρά λυκάκια»](#) του Ευγένιου Τριβιζιά, εντοπίσαμε ποιες ανατροπές έχει κάνει σε αυτό ο συγγραφέας του. Μετά από αυτό συζητήσαμε για το αν έχει αλλάξει ο τρόπος με τον οποίο βλέπουμε τον λύκο, αφού είχαμε διαβάσει δύο σύγχρονες εκδοχές του κλασσικού παραμυθιού που δεν παρουσιάζουν τον λύκο τόσο άγριο.

5η & 6η διδακτική ώρα

(Εργασία στην ολομέλεια και σε ομάδες, εργαστήριο Πληροφορικής)

Το τρίτο διδακτικό δίωρο με τη βοήθεια του [3ου Φύλλου εργασίας](#) (βλ. αρχείο: Synodeutika/FE3.docx) μελετήσαμε το κλασσικό παραμύθι [«Ο λύκος και τα 7 κατσικάκια»](#) των αδελφών Grimm και απαντήσαμε σε συγκεκριμένες ερωτήσεις του φύλλου εργασίας, που σχετίζονταν με τη δομή και τα χαρακτηριστικά του παραμυθιού. Σκοπός μας ήταν να προσπαθήσουμε να το αλλάξουμε και να το ξαναγράψουμε από την οπτική γωνία του λύκου. Έτσι, αρχικά εντοπίσαμε τα βασικά στοιχεία του παραμυθιού και τις βασικές λειτουργίες του και τα καταγράψαμε στο φύλλο εργασίας (βλ. αρχείο: Tekmiria/FE3.pdf). Στη συνέχεια, συζητήσαμε και αποφασίσαμε για τα σημεία τα οποία θέλουμε να αλλάξουμε και ποιες λειτουργίες θα αντικαταστήσουμε με άλλες. Επιλέξαμε, λοιπόν, 10 λειτουργίες που θα



χρησιμοποιήσουμε στο παραμύθι μας. Κατόπιν, με τη βοήθεια του βιντεοπρωτόζεκτορα, προβάλαμε στην ολομέλεια το φύλλο εργασίας και αρχίσαμε να γράφουμε όλοι μαζί την εκδοχή του δικού μας παραμυθιού. Κάθε ομάδα αποφάσιζε αυτό που ήθελε να γράψει, το ανακοίνωνε στην ολομέλεια και οι άλλες ομάδες πρότειναν τις δικές τους βελτιώσεις, αν είχαν. Με αυτόν τον τρόπο ολοκληρώθηκε το παραμύθι (βλ. αρχείο: Tekmiria/FE3.docx).

7η διδακτική ώρα

(Εργασία σε ομάδες, αίθουσα διδασκαλίας)

Την επόμενη διδακτική ώρα προσπαθήσαμε να δημιουργήσουμε έναν σκελετό, να φτιάξουμε δηλαδή τα προσχέδια των δικών μας παραμυθιών. Έτσι, χωριστήκαμε στις ομάδες μας και αποτυπώσαμε σε ένα φύλλο χαρτί τα βασικά στοιχεία του παραμυθιού μας, απαντώντας σε συγκεκριμένες ερωτήσεις που είχαμε σημειώσει (βλ. αρχείο: Tekmiria/prosxedia.pdf).

8η–10η διδακτική ώρα

(Εργασία σε ομάδες, αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής)

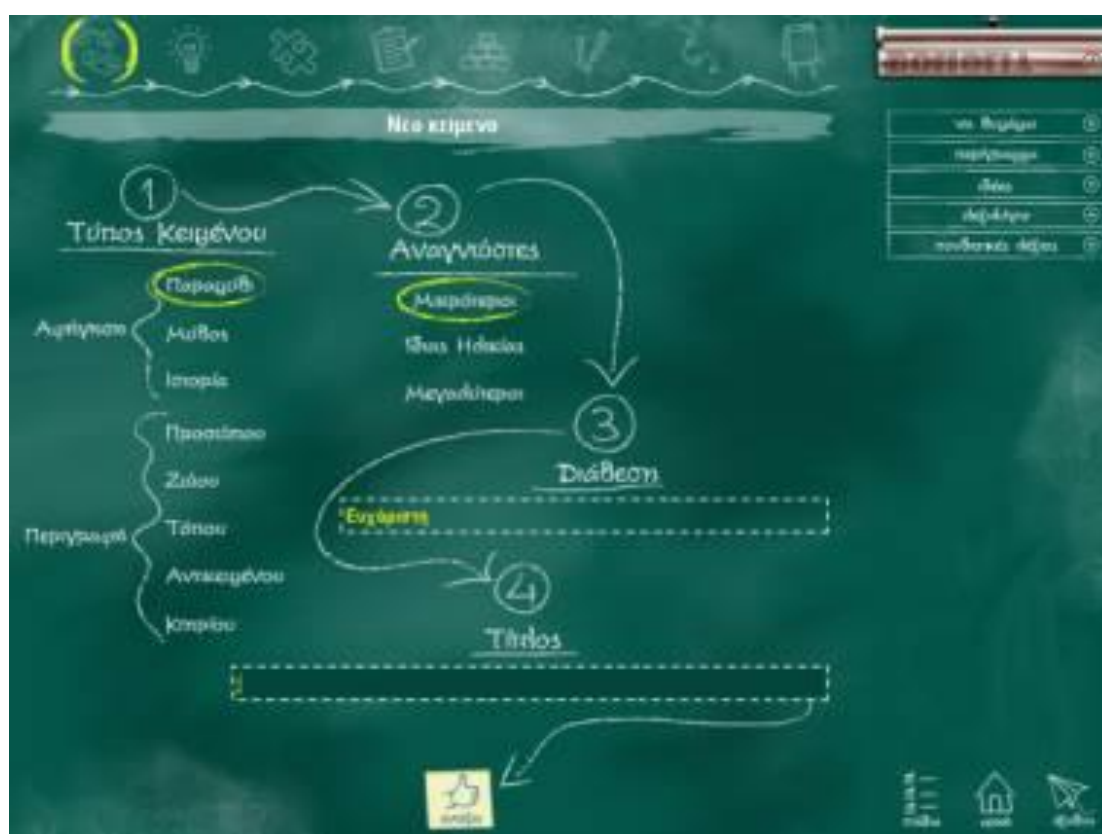
Το τελευταίο διδακτικό τρίωρο οι ομάδες, βασιζόμενες στα προσχέδιά τους, έγραψαν το δικό τους παραμύθι (βλ. αρχεία: Tekmiria/id_1_1_omada1-5.rtf) χρησιμοποιώντας την εφαρμογή Ιδεοκατασκευές και ακολουθώντας τα παρακάτω στάδια που περιλαμβάνονται και περιγράφονται στο λογισμικό:

1^ο στάδιο: Σχεδιασμός

Κάθε ομάδα επέλεξε ένα όνομα και το έγραψε στο κατάλληλο πεδίο.



Στη συνέχεια επέλεξε τον τύπο κειμένου («Παραμύθι»), τους αναγνώστες («Μικρότεροι»), τη διάθεση (π.χ. «Ευχάριστη») και στον τίτλο το όνομα του παραμυθιού της.



2^ο στάδιο: Παραγωγή ιδεών

Κάθε ομάδα κατέγραψε τις ιδέες της και επέλεξε ή διατύπωσε μία ερώτηση στην οποία απαντούσε η ιδέα της.





Κάθε ομάδα κατέγραψε 10 ιδέες – λειτουργίες που θα αποτελούσαν τη δομή του παραμυθιού της και τις αντίστοιχες ερωτήσεις για τις ιδέες αυτές, όπως φαίνεται στον παρακάτω πίνακα.

<p>1^η Εισαγωγή: Ποιοι είναι οι ήρωες;</p>	<p>Παρουσιάζονται οι ήρωες, καθώς και ο τόπος και ο χρόνος που διαδραματίζεται η ιστορία.</p>
<p>2^η Εισαγωγή: Πού γίνονται τα γεγονότα;</p>	
<p>3^η Εισαγωγή: Πότε συμβαίνουν όλα αυτά;</p>	
<p>4^η Συμφορά – στέρηση: Τι γίνεται; Ποιο είναι το πρόβλημα;</p>	<p>Παρουσιάζεται ένα πρόβλημα: αρρώστια, καταστροφή κ.ά. ή ο αντίπαλος του ήρωα.</p>
<p>5^η Εμφάνιση συμπαραστάτη: Ποιος είναι</p>	<p>Εμφανίζεται ένας βοηθός.</p>



ο βοηθός του ήρωα;	
6^η Δοκιμασία: Ποια είναι η δοκιμασία του ήρωα;	Ο ήρωας δοκιμάζεται.
7^η Αναχώρηση του ήρωα: Πού πηγαίνει ο ήρωας για να αντιμετωπίσει το πρόβλημα;	Ο ήρωας, για να αντιμετωπίσει ένα πρόβλημα, ξεκινά ένα ταξίδι σε έναν μακρινό τόπο.
8^η Εμφάνιση μαγικού αντικειμένου: Ποιο είναι το μαγικό αντικείμενο; Πώς το αποκτά ο ήρωας;	Ο ήρωας προσπαθεί να αποκτήσει ή του χαρίζεται ένα μαγικό αντικείμενο.
9^η Εξαπάτηση: Πώς ο ανταγωνιστής προσπαθεί να εξαπατήσει τον ήρωα;	Ο αντίπαλος προσπαθεί να παραπλανήσει τον ήρωα.
10^η Αναμέτρηση: Πώς γίνεται η αναμέτρηση ανάμεσα σε ήρωα και ανταγωνιστή;	Γίνεται σύγκρουση ανάμεσα σε ήρωα και ανταγωνιστή.
11^η Νίκη - τιμωρία: Ο ήρωας νικά. Πώς τιμωρείται ο ανταγωνιστής;	Ο ήρωας νικά και ο ανταγωνιστής τιμωρείται.
12^η Επιστροφή - ανταμοιβή: Πώς ανταμείβεται ο ήρωας;	Ο ήρωας ανταμείβεται.



3^ο στάδιο: Ταξινόμηση ιδεών

Οι ιδέες ταξινομήθηκαν και αποφασίστηκε ποιες θα αποτελέσουν τον πρόλογο, ποιες το κυρίως θέμα και ποιες τον επίλογο της ιστορίας.



4^ο στάδιο: *Πρώτη καταγραφή*

Κάθε ομάδα έγραψε μια παράγραφο για κάθε ιδέα της.

5^ο στάδιο: *Βελτίωση δομής κειμένου*

Έγιναν βελτιώσεις των κειμένων σε κάθε παράγραφο.



6^ο στάδιο: Βελτίωση ενδιαφέροντος

Το περιεχόμενο της κάθε ιστορίας βελτιώθηκε με τη βοήθεια ερωτήσεων που βρήκαμε στη βοήθεια.

7^ο στάδιο: Βελτίωση ροής πληροφοριών

Οι παράγραφοι ενώθηκαν με τις συνδεδεμένες λέξεις του λογισμικού, έτσι ώστε να αποτελέσουν ένα δομημένο κείμενο.

8^ο στάδιο: Παρουσίαση

Στο τελικό στάδιο μορφοποιήσαμε το κείμενό μας. Οι ομάδες ολοκλήρωσαν τα παραμύθια τους και τα παρουσίασαν στην ολομέλεια.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



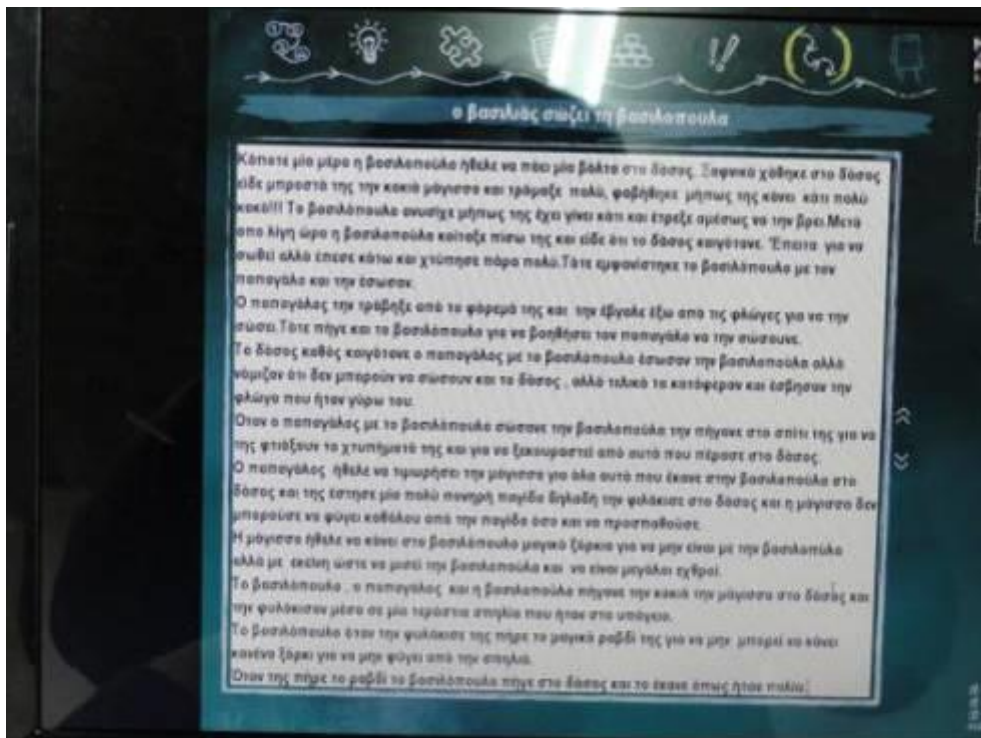
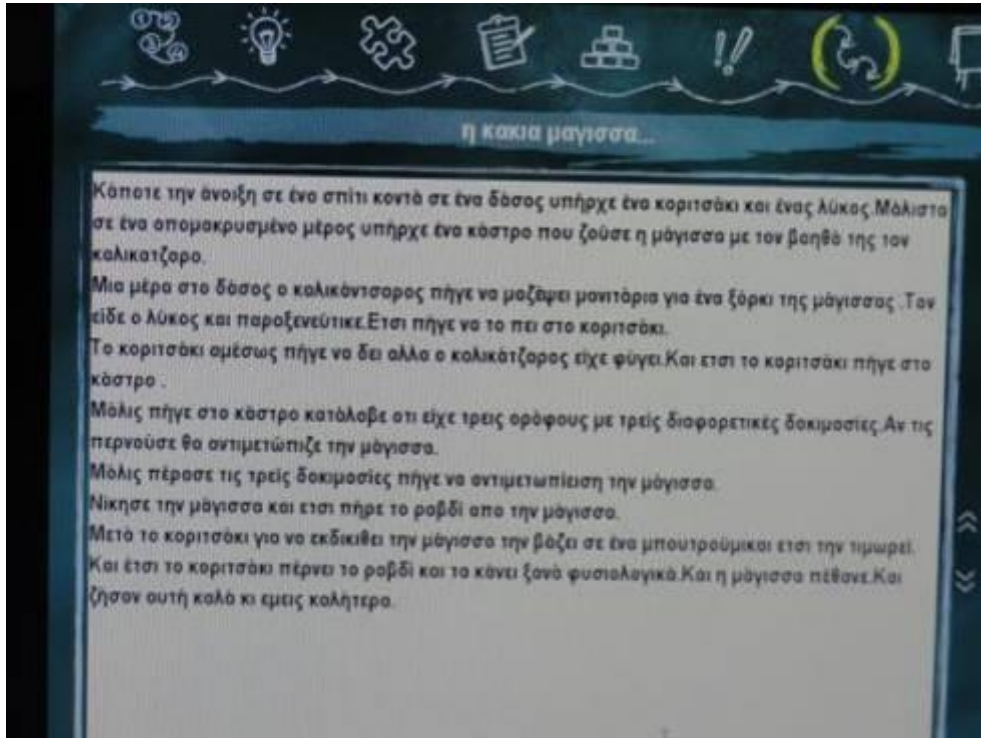
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ





ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

1ο Φύλλο Εργασίας

Ημερομηνία:

Ομάδα:

1. Να μεταβείτε σε σχετική σελίδα του διαδικτύου και να διαβάσετε τα 4 κλασικά παραμύθια, ως εξής:

Ομάδα 1: [Η Κοκκινισκουφίτσα](#)

Ομάδα 2: [Τα τρία γουρουνάκια](#)

Ομάδα 3: [Ο λύκος και τα 7 κατσικάκια](#)

Ομάδα 4: [Ο βασιλιάς βάτραχος](#).

2. «Μοιάζουν τα παραμύθια μεταξύ τους;» Ποιες ομοιότητες εντοπίζετε;
3. Ο ρώσος Vladimir Propp εντόπισε [31 λειτουργίες](#) στα μαγικά παραμύθια. Να επιλέξετε 3 λειτουργίες και να τις συσχετίσετε με γνωστά σας παραμύθια.
4. Να μεταβείτε σε σχετική σελίδα του διαδικτύου, να διαβάσετε το κλασικό παραμύθι του «[Βασιλιά βάτραχου](#)» και να απαντήσετε στις ερωτήσεις:

Ποια φανταστικά στοιχεία εντοπίζετε στο παραμύθι;	
Πού και πότε γίνονται τα γεγονότα;	
Ποια είναι τα πρόσωπα;	
Είναι τα πρόσωπα υπαρκτά;	



Τι πολύ καλό ή πολύ κακό γίνεται στο παραμύθι;	
Ποιος είναι ο σκοπός του παραμυθιού;	
Πώς ξεκινάει;	
Πώς τελειώνει;	
Πώς νιώθετε για το τέλος του παραμυθιού;	

5. Να αντιστοιχίσετε τις λειτουργίες με τα αφηγηματικά αποσπάσματα:

Μια μέρα όμως, εκεί που έπαιζε, της έφυγε από τα χέρια η μπάλα, κι έπεσε στο πηγάδι.



Υποβολή δοκιμασίας από τον δωρητή

... αν υποσχεθείς να μ' αγαπάς, κι αν δεχτείς να είμαι σύντροφος στα παιχνίδια σου, να κάθομαι στο τραπέζι σου, να τρώω στο χρυσό σου πιάτο, να πίνω από το χρυσό σου ποτήρι και να κοιμάμαι στο κρεβάτι σου, τότε θα σου φέρω την μπάλα.



Μεταμόρφωση του ήρωα

... ο βάτραχος είχε κιόλας βουτήξει στο νερό κι έφερε τη χρυσή μπάλα. Γεμάτη χαρά η βασιλοπούλα πήρε την μπάλα κι έφυγε τρέχοντας για το παλάτι



Έλλειψη αγαπημένου αντικειμένου



... στη διάρκεια της νύχτας ο μικρούλης βάτραχος μεταμορφώθηκε σ' ένα λυγρόκορμο παλικάρι, ένα πανώριο βασιλόπουλο.

Σαν έφτασαν στο νέο τους βασίλειο έκαναν τους γάμους και έζησαν, πια την υπόλοιπη ζωή τους, αγαπημένοι και ευτυχισμένοι.

● ● Γάμος του ήρωα

● ● Εξάλειψη της δυστυχίας ή της έλλειψης



2ο Φύλλο Εργασίας

Ημερομηνία:

Ομάδα:

1. Να διαβάσετε το κλασικό παραμύθι της [Κοκκίνοσκουφίτσας](#) και να χαρακτηρίσετε τους βασικούς ήρωές του (Κοκκίνοσκουφίτσα, λύκος).

ΚΟΚΚΙΝΟΣΚΟΥΦΙΤΣΑ	ΛΥΚΟΣ

2. Να παρακολουθήσετε το παραμύθι «[Η Κοκκίνοσκουφίτσα από μέσα](#)» και να χαρακτηρίσετε τους βασικούς ήρωές του (Κοκκίνοσκουφίτσα, λύκος).

ΚΟΚΚΙΝΟΣΚΟΥΦΙΤΣΑ	ΛΥΚΟΣ

3. Να εντοπίσετε τις ομοιότητες και τις διαφορές στους χαρακτήρες των δύο παραμυθιών, με τη βοήθεια των παραπάνω πινάκων.
4. Να ξαναδιαβάσετε το παραμύθι της [Κοκκίνοσκουφίτσας](#) από την οπτική γωνία του λύκου και να σχολιάσετε το απόσπασμα της εισαγωγής που το συνοδεύει: «Σε κάποια σχολεία, ή και σε διαλέξεις, παρατίθεται με σκοπό να καταπολεμήσει τον ρατσισμό και να αυξήσει την αλληλοκατανόηση μεταξύ των ανθρώπων αλλά και διαφορετικών λαών».



5. Να παρακολουθήσετε «[Τα τρία μικρά λυκάκια](#)». Ποιες ανατροπές έχει κάνει ο συγγραφέας του; Έχει αλλάξει ο τρόπος που βλέπουμε τον λύκο μετά την ανάγνωση των δύο παραμυθιών;



3ο Φύλλο εργασίας

Ημερομηνία:

Ομάδα:

1. Να μεταβείτε σε [σχετική σελίδα](#) του διαδικτύου, να διαβάσετε το κλασικό παραμύθι «[Ο λύκος και τα 7 κατσικάκια](#)» και να απαντήσετε στις ερωτήσεις:

Πώς ξεκινάει;	
Πώς τελειώνει;	
Ποια φανταστικά στοιχεία εντοπίζετε;	
Πού και πότε γίνονται τα γεγονότα;	
Ποια είναι τα πρόσωπα;	

2. Να σημειώσετε ποιες από τις λειτουργίες του Προpp εντοπίζετε στο παραπάνω παραμύθι.

Απομάκρυνση ή απουσία	<input type="checkbox"/>	Απαγόρευση	<input type="checkbox"/>
Παράβαση	<input type="checkbox"/>	Έρευνα ή διερεύνηση	<input type="checkbox"/>
Προδοσία ή εκχώρηση	<input type="checkbox"/>	Παγίδα ή εξαπάτηση	<input type="checkbox"/>
Συνενοχή	<input type="checkbox"/>	Βλάβη (ή έλλειψη ή δολιοφθορά)	<input type="checkbox"/>
Μεσολάβηση	<input type="checkbox"/>	Συναίνεση του ήρωα	<input type="checkbox"/>
Προδοσία ή εκχώρηση	<input type="checkbox"/>	Αναχώρηση του ήρωα	<input type="checkbox"/>
Παγίδα ή εξαπάτηση	<input type="checkbox"/>	Ο ήρωας υποβάλλεται σε	<input type="checkbox"/>



		δοκιμασία από δωρητή	
Αντίδραση του ήρωα	<input type="checkbox"/>	Προμήθεια μαγικού μέσου, εφοδιασμός	<input type="checkbox"/>
Μετακίνηση του ήρωα	<input type="checkbox"/>	Πάλη ανάμεσα στον ήρωα και στον ανταγωνιστή του	<input type="checkbox"/>
Ο σημαδεμένος ήρωας (στιγμάτισμα)	<input type="checkbox"/>	Ο ήρωας που νικά τον ανταγωνιστή του (νίκη)	<input type="checkbox"/>
Η απαλλαγή από τη συμφορά ή την αρχική έλλειψη	<input type="checkbox"/>	Η επιστροφή του ήρωα	<input type="checkbox"/>
Η καταδίωξη του ήρωα	<input type="checkbox"/>	Ο ήρωας σώζεται	<input type="checkbox"/>
Ο ήρωας φτάνει αγνώριστος σπίτι του	<input type="checkbox"/>	Οι αξιώσεις του ψεύτικου ήρωα (αβάσιμες απαιτήσεις)	<input type="checkbox"/>
Ανάθεση στον ήρωα ενός άθλου	<input type="checkbox"/>	Εκτέλεση του άθλου (λύση)	<input type="checkbox"/>
Αναγνώριση του ήρωα	<input type="checkbox"/>	Ξεσκέπασμα του ψεύτικου ήρωα ή του ανταγωνιστή	<input type="checkbox"/>
Μεταμόρφωση του ήρωα	<input type="checkbox"/>	Τιμωρία του ανταγωνιστή	<input type="checkbox"/>
Γάμος του ήρωα	<input type="checkbox"/>		

3. Να επιλέξετε 10 λειτουργίες για το καινούριό σας παραμύθι και να τις σημειώσετε στον παρακάτω πίνακα.

1.	2.
3.	4.
5.	6.
7.	8.
9.	10.

4. Να γράψετε το δικό σας παραμύθι από την οπτική γωνία του λύκου.



Z. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Θα μπορούσε να προβληθεί η ταινία «Shrek» κατά την αφόρμηση ή κατά την ολοκλήρωση του σεναρίου, λόγω του ότι αξιοποιεί στοιχεία πολλών παραμυθιών. Επίσης, οι μαθητές μπορούν να δραματοποιήσουν τα παραμύθια που έγραψαν και να τα παρουσιάσουν την Παγκόσμια Ημέρα Αφήγησης στους μαθητές των μικρότερων τάξεων. Στην προσπάθειά τους αυτή μπορούν να συμβάλουν όλοι οι εκπαιδευτικοί του σχολείου.

H. ΚΡΙΤΙΚΗ

Η εφαρμογή του σεναρίου κύλησε ομαλά και άρεσε πολύ στους μαθητές. Μόνο κατά τη διάρκεια της συγγραφής του παραμυθιού στο λογισμικό Ιδεοκατασκευές, οι ομάδες χρειάστηκαν κάποια βοήθεια για να αντιληφθούν πώς λειτουργεί η εφαρμογή κι έτσι να μπορέσουν να ολοκληρώσουν την ιστορία τους.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Δαγδιλέλης, Β. κ.ά. 2013. *Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και Εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη. Επιμορφωτικό υλικό για την εκπαίδευση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης*. Τεύχος 1: Γενικό Μέρος. Γ΄ έκδοση. Αναθεωρημένη και εμπλουτισμένη. Πάτρα: Υ.Π.Θ.Π.Α., Ι.Τ.Υ.Ε. «ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ».

Κόμης, Β. κ.ά. 2010. *Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και Εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη. Επιμορφωτικό υλικό για την εκπαίδευση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης*. Τεύχος 2Α: Κλάδοι ΠΕ60/ΠΕ70. Πάτρα: ΥΠ.Ε.Π.Θ., Π.Ι., Ε.Α.Ι.Τ.Υ.



Ράπτης, Ελ. 2008. Η παιδαγωγική και διδακτική σημασία των λαϊκών αφηγήσεων στη σύγχρονη μαθησιακή διαδικασία. *Παιδαγωγική – Θεωρία και πράξη, Ηλεκτρονική Επιστημονική Περιοδική Έκδοση*, Τεύχος 2, (σ. 133-152). Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο: <http://www.pedagogy.gr/index.php/journal/article/view/18/pdf> (11/08/2013).

Ροντάρι, Τζ. 2003. *Η Γραμματική της Φαντασίας*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Σούλης, Σ. 2006. Από τη δομή των παραμυθιών στη δομή της σκέψης του παιδιού με μέτρια νοητική υστέρηση. *Παιδαγωγική – Θεωρία και πράξη, Ηλεκτρονική Επιστημονική Περιοδική Έκδοση*, Τεύχος 1, (σ. 87-103). Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο: <http://www.pedagogy.gr/index.php/journal/article/view/7/pdf> (11/08/2013).

Σπαντιδάκης, Ι. 1997. *Δυσκολίες γραπτής έκφρασης των μαθητών του δημοτικού σχολείου. Σχεδιασμός, εφαρμογή και αξιολόγηση διδακτικών προσεγγίσεων για την ανάπτυξη των μεταγνωστικών δεξιοτήτων των μαθητών της ΣΤ΄ τάξης με και χωρίς τον υπολογιστή*. Διδακτορική Διατριβή. ΠΤΔΕ Πανεπιστημίου Αθήνας.

ΥΠΕΠΘ/Π.Ι. 2003α. *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών Δημοτικού-Γυμνασίου. ΔΕΠΠΣ της Ελληνικής Γλώσσας για το Δημοτικό Σχολείο*. Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο: http://www.pi-schools.gr/download/programs/depps/2deppsaps_GlossasDimotikou.zip (09/08/2013).