



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

**Νεοελληνική Λογοτεχνία**

**Ε΄ Δημοτικού**

**Τίτλος:**

**«Μια φορά κι έναν καιρό...»**

**Συγγραφή: ΚΟΣΜΙΔΟΥ ΙΩΑΝΝΑ**

**Εφαρμογή: ΧΟΡΟΖΙΔΟΥ ΣΑΒΒΑΤΟΥΛΑ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

**Θεσσαλονίκη 2013**



## 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>

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

Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: [centre@komvos.edu.gr](mailto:centre@komvos.edu.gr)



## **Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ**

### ***Τίτλος***

Μια φορά κι έναν καιρό...

### ***Εφαρμογή σεναρίου***

Σαββατούλα Χοροζίδου

### ***Δημιουργία σεναρίου***

Ιωάννα Κοσμίδου

### ***Διδακτικό αντικείμενο***

Νεοελληνική Λογοτεχνία

### ***Τάξη***

Ε΄ Δημοτικού

### ***Σχολική μονάδα***

Διαπολιτισμικό Δημοτικό Σχολείο Νέων Επιβατών

### ***Χρονολογία***

Από 18-12-2013 έως 23-12-2013

### ***Διδακτική/θεματική ενότητα***

Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού, Βιβλίο μαθητή, τεύχος β΄, σσ. 26-27, ενότητα 8:  
«Χριστούγεννα»

### ***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, «Βιβλία – βιβλιοθήκες», Γλώσσα Ε' Δημοτικού, 2013.

### **Το σενάριο αντλεί**

---

## **B. 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*, 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·
- να ανατρέπουν ένα κλασικό παραμύθι και να το ξαναγράφουν από άλλη οπτική γωνία.

### *Γραμματισμοί*

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να πλοηγούνται σε δικτυακούς τόπους·
- να γράφουν κείμενο στον επεξεργαστή κειμένου·
- να γράφουν το δικό τους παραμύθι στο λογισμικό «Ίδεοκατασκευές»·
- να αξιοποιούν τις πηγές πληροφοριών του διαδικτύου·
- να ανεβάζουν αρχεία επεξεργασίας κειμένου σε συγκεκριμένη ιστοσελίδα στο διαδίκτυο.



### *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*

Αφορμή για την υλοποίηση του παρόντος σεναρίου αποτέλεσε η 8η ενότητα του β' τεύχους της *Γλώσσας*: «Χριστούγεννα». Συγκεκριμένα η ανάγνωση του [παραμυθιού](#) «Φρικαντέλα, η μάγισσα που μισούσε τα κάλαντα» (σσ. 26-27), έδωσε το έναυσμα για την εφαρμογή του σεναρίου.

### *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 2003), 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., 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.<sup>1</sup>

### ***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***

#### *Ιστοσελίδες*

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

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

Τα παραμύθια των αδελφών Γκριμ, [«Ο βασιλιάς βάτραχος ή ο σιδερένιος Ερρίκος»](#)

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

Τζόζεφ Τζέικομπς, [«Τα τρία γουρουνάκια»](#)

---

<sup>1</sup> Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας.



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

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](#)»

paramythi.com, [Παραμύθια για μικρούς & μεγάλους](#)

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

[Από το Youtube:](#)

Ευγένιος Τριβιζάς, [Τα τρία μικρά λυκάκια](#)

### *Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις*

#### **1η, 2η & 3η διδακτική ώρα**

*Εργασία στην ολομέλεια και σε ομάδες, εργαστήριο Πληροφορικής*

Μετά την ανάγνωση του [παραμυθιού](#) «Φρικαντέλα, η μάγισσα που μισούσε τα κάλαντα» (σσ. 26-27 του βιβλίου της *Γλώσσας*), η εκπαιδευτικός μοίρασε στις 4 ομάδες φυλλάδιο (αρχείο: «Λειτουργίες Propp») με τις Λειτουργίες του Vladimir Propp. Στο σημείο αυτό οι δραστηριότητες διαφοροποιήθηκαν ως προς το αρχικό σενάριο, το οποίο πρότεινε να επεξεργαστούν τις λειτουργίες με βάση τα 4 κλασικά παραμύθια που προτείνει η δημιουργός του σεναρίου, γιατί αυτό επέβαλε η διαφορετική αφετηρία του. Στο πλαίσιο αυτό η εκπαιδευτικός πληροφόρησε τους/τις μαθητές/-τριες για τον ρώσο μελετητή παραμυθιών σχετικά με την εστίασή του στις λειτουργίες που κάνουν τα πρόσωπα στα μαγικά παραμύθια. Στη συνέχεια επεξεργάστηκαν τις λειτουργίες αυτές στην ολομέλεια. Με αυτή την πρόσθετη δραστηριότητα έγινε εφαρμογή των λειτουργιών στο παραμύθι της Φρικαντέλας στο οποίο τα παιδιά ανακάλυψαν τις εξής λειτουργίες:

Απαγόρευση: Η μάγισσα απαγόρευε στα παιδιά να λένε τα κάλαντα.



Αντίδραση του ήρωα: Τα παιδιά μπαίνουν κρυφά στο κάστρο και κλέβουν το μαγικό ραβδί.

Προμήθεια μαγικού μέσου: το μαγικό ραβδί της μάγισσας

Μετακίνηση του ήρωα: Τα παιδιά μπαίνουν κρυφά στο κάστρο.

Νίκη του ήρωα: Τα παιδιά νικούν τη μάγισσα.

Απαλλαγή από τη συμφορά: Η μάγισσα αλλάζει και γίνεται καλή.

Οι αξιώσεις του ψεύτικου ήρωα: Η μάγισσα ήθελε να μην υπάρχει τίποτε καλό και να μη μιλούν τα παιδιά.

Ανάθεση δύσκολου άθλου στον ήρωα: Τα παιδιά έπρεπε να ξαναπάρουν τι ζφωνές τους από τη μάγισσα.

Εκτέλεση άθλου: Τα παιδιά καταφέρνουν να νικήσουν.

Επιπλέον, με τη δραστηριότητα αυτή επισημάνθηκε ότι μπορεί να μην περιέχονται όλες οι λειτουργίες σε ένα παραμύθι.

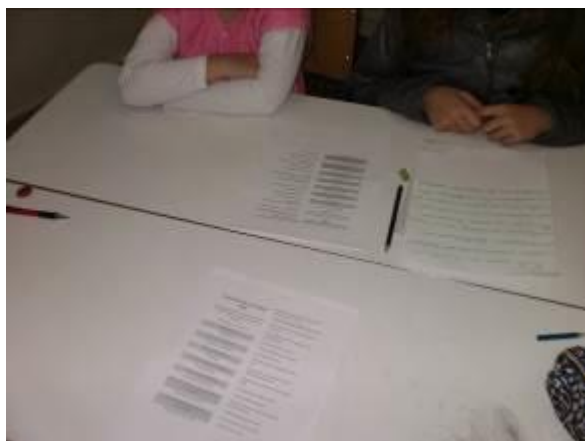
Στη συνέχεια έγινε αναφορά στην [Παγκόσμια Ημέρα Αφήγησης](#) και επειδή τα παιδιά δήλωσαν ότι τους αρέσει και διαβάζουν παραμύθια, διαβάστηκαν στην τάξη με τη βοήθεια του προτζέκτορα 4 κλασικά παραμύθια «[Η Κοκκινোসκουφίτσα](#)», «[Τα τρία γουρουνάκια](#)», «[Ο λύκος και τα 7 κατσικάκια](#)», «[Ο βασιλιάς βάτραχος](#)» (εικόνα 1).



Εικόνα 1 Ανάγνωση παραμυθιών



Κατόπιν ζητήθηκε από κάθε ομάδα να συσχετίσει τις λειτουργίες του Vladimir Propp με ένα από τα παραπάνω παραμύθια. Και στο σημείο αυτό υπήρξε διαφοροποίηση ως προς το αρχικό σενάριο το οποίο πρότεινε η συσχέτιση να γίνει από την ολομέλεια της τάξης χωρίς κατηγοριοποίηση θεμάτων-παραμυθιών ανά ομάδα. Και αυτό έγινε γιατί η εκπαιδευτικός που το εφάρμοσε θεώρησε ότι με αυτόν τον τρόπο η κάθε ομάδα θα ανακοινώσει τα αποτελέσματά της και στο τέλος θα γίνει σύγκριση έτσι ώστε θα επαληθευτεί ή όχι η θεωρία του Propp περί κοινών σταθερών αξιών στα παραμύθια, από τα ίδια τα παιδιά (εικόνα 2).



Εικόνα 2: Φυλλάδιο με τις λειτουργίες

Συγκεκριμένα:

1<sup>η</sup> ομάδα: «Η Κοκκινোসκουφίτσα»

Τα παιδιά εντόπισαν:

Απομάκρυνση: Η κοκκινোসκουφίτσα φεύγει από το σπίτι.

Απαγόρευση: Η μαμά της απαγορεύει να μιλήσει σε ξένους.

Παράβαση: Η κοκκινোসκουφίτσα παραβαίνει τη συμβουλή της μαμάς.

Παγίδα: Ο λύκος κοροϊδεύει την Κοκκινোসκουφίτσα.

Συναίνεση του ήρωα: Η Κοκκινোসκουφίτσα δίνει πληροφορίες στον λύκο.

Ο ήρωας σώζεται: Τελικά η Κοκκινোসκουφίτσα γλιτώνει από τον λύκο.

Τιμωρία του ανταγωνιστή: Ο λύκος σκοτώνεται.



2<sup>η</sup> ομάδα: «Τα τρία γουρουνάκια»

Απομάκρυνση: Τα γουρουνάκια φεύγουν από το σπίτι.

Παράβαση: Τα δύο γουρουνάκια παραβαίνουν τη συμβουλή της μαμάς.

Παγίδα: Ο λύκος στήνει παγίδες στα γουρουνάκια.

Συναίνεση του ήρωα: Το τρίτο γουρουνάκι δίνει υπόσχεση στον λύκο.

Ο ήρωας σώζεται: Τελικά τα γουρουνάκια γλιτώνουν από τον λύκο.

Τιμωρία του ανταγωνιστή: Ο λύκος καίγεται.

3<sup>η</sup> ομάδα: «Ο λύκος και τα 7 κατσικάκια»

Απομάκρυνση: Η μαμά φεύγει από το σπίτι.

Απαγόρευση: Η μαμά απαγορεύει στα κατσικάκια να ανοίξουν την πόρτα.

Παράβαση: Τα κατσικάκια παραβαίνουν τη συμβουλή της μαμάς.

Παγίδα: Ο λύκος ξεγελάει τα κατσικάκια.

Συναίνεση του ήρωα: Τα κατσικάκια ανοίγουν την πόρτα στον λύκο.

Ο ήρωας σώζεται: Τα κατσικάκια γλιτώνουν από τον λύκο.

Τιμωρία του ανταγωνιστή: Ο λύκος πνίγεται.

4<sup>η</sup> ομάδα: «Ο βασιλιάς βάτραχος»

Απομάκρυνση: Η βασιλοπούλα φεύγει από το παλάτι.

Παράβαση: Η βασιλοπούλα παραβαίνει την υπόσχεσή της στον βάτραχο.

Συναίνεση του ήρωα: Η βασιλοπούλα δίνει υπόσχεση στον βάτραχο.

Ο ήρωας υποβάλλεται σε δοκιμασία από τον δωρητή: Η βασιλοπούλα δέχεται την πρόταση του βάτραχου για να της δώσει τη σφαίρα της.

Ο σημαδεμένος ήρωας: Ο βάτραχος είναι ένα βασιλόπουλο.

Η απαλλαγή από τη συμφορά: Ο βάτραχος μεταμορφώνεται σε βασιλόπουλο.

Μεταμόρφωση του ήρωα: Ο βάτραχος μεταμορφώνεται σε βασιλόπουλο.

Γάμος του ήρωα: Ο βάτραχος παντρεύεται τη βασιλοπούλα.



Μετά την ανακοίνωση των αποτελεσμάτων της κάθε ομάδας τα παιδιά εύκολα διαπίστωσαν ότι τα παραμύθια όντως έχουν κοινές λειτουργίες. Την 3<sup>η</sup> ώρα οι ομάδες συμπλήρωσαν το 1<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας στο εργαστήριο πληροφορικής (φάκελοι: 1<sup>η</sup> ομάδα, 2<sup>η</sup> ομάδα, 3<sup>η</sup> ομάδα, 4<sup>η</sup> ομάδα).

#### 4η & 5η διδακτική ώρα

*Εργασία στην ολομέλεια, εργαστήριο Πληροφορικής*

Αρχικά προβλήθηκαν στην ολομέλεια τα εξής ανατρεπτικά παραμύθια στα οποία ρόλοι και γεγονότα αντιστρέφονται: [το παραμύθι «Η Κοκκίνοσκουφίτσα από μέσα»](#) της Χαράς Γιαννακοπούλου, το παραμύθι της [«Κοκκίνοσκουφίτσας»](#) και [«Τα τρία μικρά λυκάκια»](#) του Ευγένιου Τριβιζά (Εικόνα 3).



Εικόνα 3: Ανατρεπτικά παραμύθια

Στη συνέχεια κλήθηκαν τα παιδιά να ανακαλύψουν τις ανατροπές-αλλαγές που έχουν γίνει στα σύγχρονα παραμύθια και τον σκοπό τους σχετικά με την αποδόμηση στερεότυπων. Για παράδειγμα τα παιδιά εντόπισαν την αλλαγή του ρόλου στον λύκο ο οποίος στα κλασικά παραμύθια εμφανίζεται πάντα ως κακός ενώ στα σύγχρονα ως καλός, ευαίσθητος και ανθρώπινος. Επιπλέον, επειδή στο 2<sup>ο</sup> Φύλλο εργασίας υπάρχει δραστηριότητα που προϋποθέτει την κατανόηση από την πλευρά των παιδιών του



όρου ρατσισμός, η εκπαιδευτικός θεώρησε απαραίτητο να αποτυπώσει στην τάξη τις προϋπάρχουσες αντιλήψεις για αυτόν. Στο πλαίσιο αυτό έγινε συζήτηση, μέρος της οποίας παρατίθεται:

Εκπαιδ: «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» (δραστηριότητα 2<sup>ο</sup> Φύλλου Εργασίας).

Γνωρίζετε παιδιά τι σημαίνει η λέξη ρατσισμός;

Παιδί: Έχω ακούσει ότι ο Χίτλερ ήταν ρατσιστής.

Εκπαιδ: Δηλαδή, τι έκανε ο Χίτλερ;

Παιδί: Σκότωνε κάποιους ανθρώπους γιατί δεν ανήκαν στη γερμανική φυλή.

Παιδί: Τους Εβραίους. Εγώ έχω πάει στη Γερμανία και έχω δει ένα μουσείο αφιερωμένο σε αυτούς.

Εκπαιδ: Ωραία. Αλλά τι είναι φυλή;

Παιδί: Ο κάθε άνθρωπος ανήκει σε μια φυλή στην άσπρη, στην κίτρινη, στη μαύρη, ανάλογα με τα χαρακτηριστικά του.

Εκπαιδ: Και σε τι χρησιμεύει να χωρίζουμε τους ανθρώπους σε φυλές.

Παιδί: Έχω ακούσει ότι οι μαύροι δεν είναι τόσο έξυπνοι όσο οι άσπροι.

Εκπαιδ: Εσείς τι πιστεύετε;

Παιδί: Εγώ πιστεύω ότι το χρώμα και οποιοδήποτε διαφορετικό χαρακτηριστικό δεν παίζει ρόλο στην εξυπνάδα.

Παιδί: Στα θρησκευτικά και στην Αγωγή μάθαμε ότι όλοι οι άνθρωποι είναι ίσοι.

Εκπαιδ: Και τι ρόλο έχει ο ρατσισμός στο παραμύθι του λύκου;

Παιδί: Ε, να. Ο λύκος στα περισσότερα παραμύθια παρουσιάζεται ως κακός και για αυτό τον φοβόμαστε και τον σκοτώνουμε. Η επιστολή όμως που γράφει σε αυτό το παραμύθι εξηγεί το γιατί είναι επιθετικός στους ανθρώπους που παραβιάζουν τα δικαιώματά του.

Παιδί: Είναι μεταφορά, κυρία. Ο λύκος είναι τα διαφορετικά παιδιά που δεν τα παίζουμε γιατί είναι από την Αλβανία.



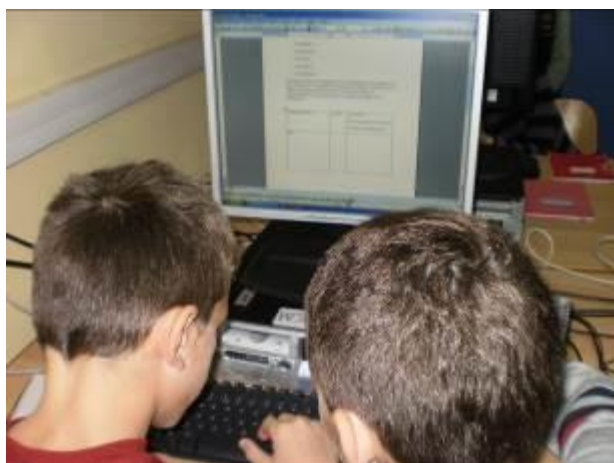
Κάπως έτσι εξελίχθηκε η συζήτηση για τον ρατσισμό ώσπου η εκπαιδευτικός θεώρησε ότι ο συγκεκριμένος όρος κατανοήθηκε.

Στη συνέχεια συμπλήρωσαν το 2<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας στο εργαστήριο Πληροφορικής (φάκελοι: 1η ομάδα, 2η ομάδα, 3η ομάδα, 4η ομάδα).

### **6η διδακτική ώρα**

#### *Εργαστήριο Πληροφορικής*

Οι ομάδες συμπλήρωσαν το 3<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας (Εικόνα 4, φάκελοι: 1<sup>η</sup> ομάδα, 2<sup>η</sup> ομάδα, 3<sup>η</sup> ομάδα, 4<sup>η</sup> ομάδα).



Εικόνα 4: Συμπλήρωση 3ου Φύλλου Εργασίας

### **7η–10η διδακτική ώρα**

#### *Ολομέλεια*

Η κάθε ομάδα έγραψε το παραμύθι της στην τάξη με τη βοήθεια φορητών υπολογιστών στην εφαρμογή ιδεοκατασκευές.

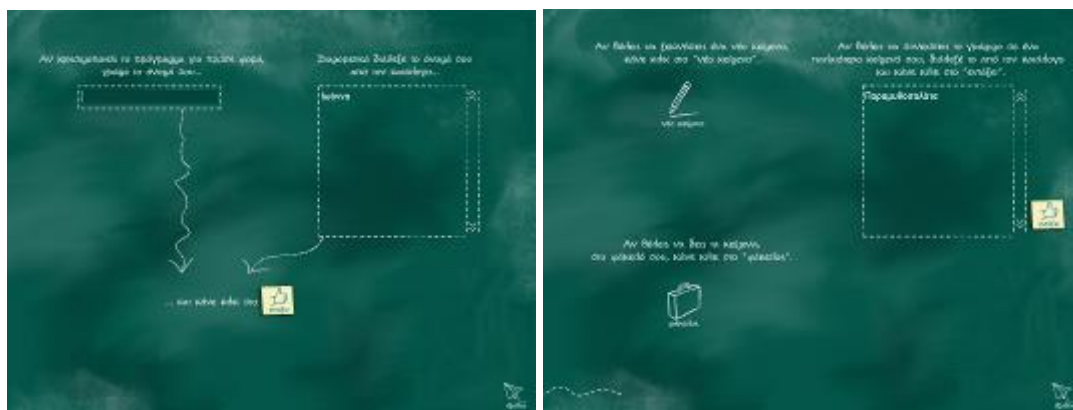




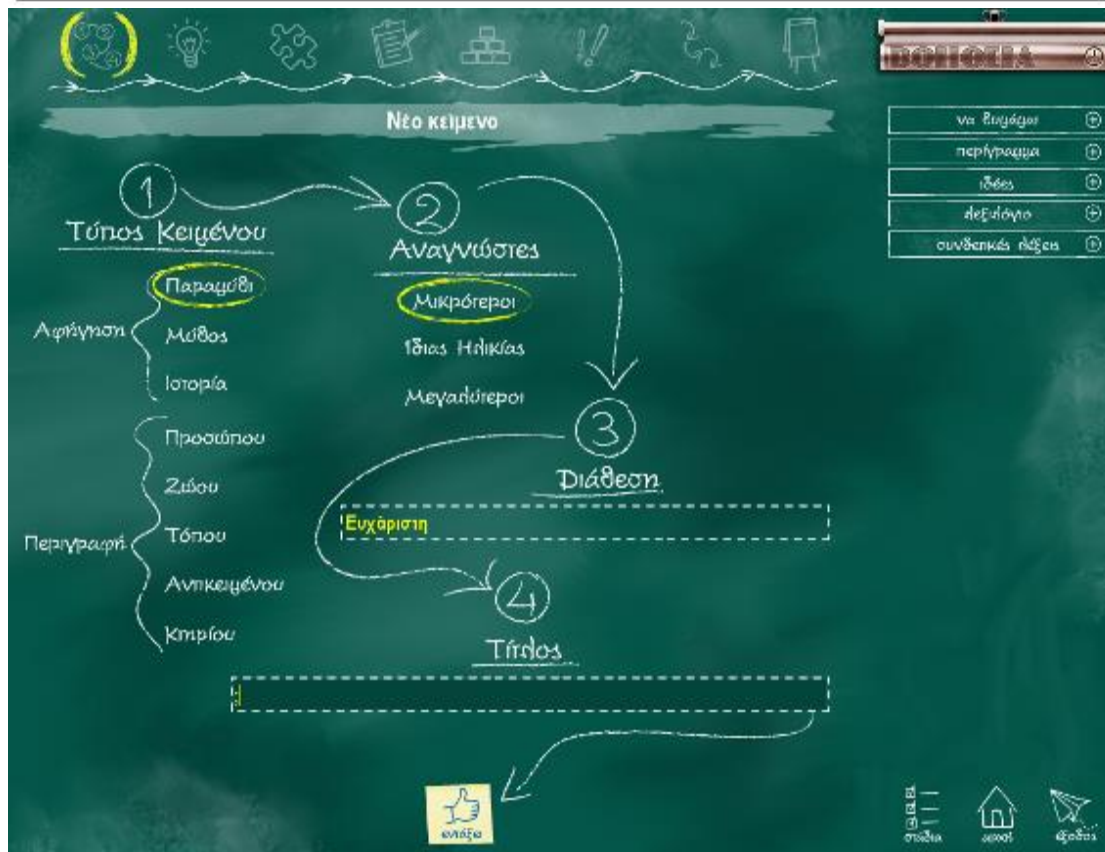
Εικόνα 5: Γράψιμο παραμυθιού

### 1<sup>ο</sup> στάδιο: Σχεδιασμός

Η κάθε ομάδα γράφει το όνομά της, αν εργάζεται για πρώτη φορά, ή επιλέγει το όνομά της από τον κατάλογο. Στη επόμενη καρτέλα επιλέγει «νέο κείμενο».



Από τον τύπο κειμένου επιλέγει το «Παραμύθι», από τους αναγνώστες «Μικρότεροι», στη διάθεση γράφει π.χ. «Ευχάριστη» και στον τίτλο το όνομα του παραμυθιού της.



2<sup>ο</sup> στάδιο: Παραγωγή ιδεών

Στο 2<sup>ο</sup> στάδιο καταγράφουμε τις ιδέες μας, επιλέγουμε ή γράφουμε μια ερώτηση στην οποία απαντάει η ιδέα μας και επιλέγουμε αν θέλουμε μια συνοδευτική εικόνα.



Καταγράφουμε λοιπόν 10 ιδέες – λειτουργίες που θα αποτελέσουν τη δομή του παραμυθιού μας και τις αντίστοιχες ερωτήσεις για τις ιδέες αυτές.

<b>1<sup>η</sup> Εισαγωγή:</b> Ποιοι είναι οι ήρωες;	Παρουσιάζονται οι ήρωες, καθώς και ο τόπος και ο χρόνος που διαδραματίζεται η ιστορία.
<b>2<sup>η</sup> Εισαγωγή:</b> Πού γίνονται τα γεγονότα;	
<b>3<sup>η</sup> Εισαγωγή:</b> Πότε συμβαίνουν όλα αυτά;	Παρουσιάζεται ένα πρόβλημα: αρρώστια, καταστροφή κ.α. ή ο αντίπαλος του ήρωα.
<b>4<sup>η</sup> Συμφορά – στέρηση:</b> Τι γίνεται; Ποιο είναι το πρόβλημα;	Εμφανίζεται ένας βοηθός.
<b>5<sup>η</sup> Εμφάνιση συμπαραστάτη:</b> Ποιος είναι ο βοηθός του ήρωα;	Ο ήρωας δοκιμάζεται.
<b>6<sup>η</sup> Δοκιμασία:</b> Ποια είναι η δοκιμασία του ήρωα;	Ο ήρωας καλείται για να αντιμετωπίσει ένα πρόβλημα, ξεκινά ένα ταξίδι σε ένα μακρινό τόπο.
<b>7<sup>η</sup> Αναχώρηση του ήρωα:</b> Πού πηγαίνει ο ήρωας για να αντιμετωπίσει το πρόβλημα;	Ο ήρωας προσπαθεί να αποκτήσει ή του χαρίζεται ένα μαγικό αντικείμενο.
<b>8<sup>η</sup> Εμφάνιση μαγικού αντικειμένου:</b> Ποιο είναι το μαγικό αντικείμενο; Πώς το αποκτά ο ήρωας;	Ο αντίπαλος προσπαθεί να παραπλανήσει τον ήρωα.
<b>9<sup>η</sup> Εξαπάτηση:</b> Πώς ο ανταγωνιστής προσπαθεί να εξαπατήσει τον ήρωα;	Γίνεται σύγκρουση ανάμεσα σε ήρωα και ανταγωνιστή.
<b>10<sup>η</sup> Αναμέτρηση:</b> Πώς γίνεται η αναμέτρηση ανάμεσα σε ήρωα και ανταγωνιστή;	Ο ήρωας νικά και ο ανταγωνιστής τιμωρείται.
<b>11<sup>η</sup> Νίκη - τιμωρία:</b> Ο ήρωας νικά. Πώς τιμωρείται ο ανταγωνιστής;	



12<sup>η</sup> Επιστροφή – ανταμοιβή: Πώς ανταμείβεται ο ήρωας; Ο ήρωας ανταμείβεται.



### 3<sup>ο</sup> στάδιο: Ταξινόμηση ιδεών

Στο στάδιο αυτό ταξινομούμε τις ιδέες μας, με τα βελάκια πάνω - κάτω, και επιλέγουμε ποιες από αυτές θα βάλουμε στον πρόλογο, ποιες στην ανάπτυξη και ποιες στον επίλογο.



#### 4<sup>ο</sup> στάδιο: Πρώτη καταγραφή

Στο στάδιο αυτό γράφουμε μία παράγραφο για κάθε ιδέα μας.

#### 5<sup>ο</sup> στάδιο: Βελτίωση δομής κειμένου

Εδώ κάνουμε βελτιώσεις στις παραγράφους που έχουμε ήδη γράψει.

#### 6<sup>ο</sup> στάδιο: Βελτίωση ενδιαφέροντος

Στη βελτίωση ενδιαφέροντος βελτιώνουμε το περιεχόμενο του παραμυθιού μας, με τη βοήθεια ερωτήσεων που βρίσκουμε στη βοήθεια.

#### 7<sup>ο</sup> στάδιο: Βελτίωση ροής πληροφοριών

Εδώ συνδέουμε τις παραγράφους με τις συνδετικές λέξεις που μας δίνει το λογισμικό, έτσι ώστε να έχουμε ένα δομημένο κείμενο.

#### 8<sup>ο</sup> στάδιο: Παρουσίαση

Στο τελικό στάδιο μορφοποιούμε το κείμενό μας.

Αφού οι ομάδες ολοκληρώσουν τα παραμύθια τους τα παρουσιάζουν στην ολομέλεια.

Τέλος, μπορούν να τα ανεβάσουν σε σχετική [ιστοσελίδα](#).



## ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

### 1ο Φύλλο εργασίας

Ημερομηνία:

Ομάδα:

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

Ομάδα 1: [Η Κοκκινোসκουφίτσα](#)

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 τη μπάλα.



Μεταμόρφωση του ήρωα

... ο βάτραχος είχε κιόλας βουτήξει στο νερό κι έφερε τη χρυσή μπάλα. Γεμάτη χαρά η βασιλοπούλα πήρε τη μπάλα κι



Έλλειψη αγαπημένου αντικειμένου



έφυγε τρέχοντας για το παλάτι

... 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 [Κοκκινοσκουφίτσας](#) και να χαρακτηρίσετε τους βασικούς ήρωές του (Κοκκινοσκουφίτσα, λύκος).

ΚΟΚΚΙΝΟΣΚΟΥΦΙΤΣΑ	ΛΥΚΟΣ

2. Να παρακολουθήσετε το παραμύθι «[Η Κοκκινοσκουφίτσα από μέσα](#)» και να χαρακτηρίσετε τους βασικούς ήρωές του (Κοκκινοσκουφίτσα, 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 [Κοκκινοσκουφίτσας](#) 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 λειτουργίες από τις λειτουργίες του Propp 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 δοκιμασία από δωρητή	<input type="checkbox"/>
Αντίδραση του ήρωα	<input type="checkbox"/>	Προμήθεια μαγικού μέσου,	<input type="checkbox"/>



		εφοδιασμός	
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 καινούριο 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**

Το σενάριο άρεσε πολύ στα παιδιά. Ιδιαίτερα ενθουσιάστηκαν με τα ανατρεπτικά παραμύθια. Επίσης, παρακολούθησαν με ενδιαφέρον την ηλεκτρονική ανάγνωση των παραμυθιών, ιδιαίτερα εκείνων που περιείχαν «φωνή». Η συγγραφή στο λογισμικό Ιδεοκατασκευές ήταν προκλητική για τα παιδιά. Αν και δυσκολεύτηκαν στη δημιουργία του παραμυθιού, ως προς το περιεχόμενο, τα αποτελέσματα ήταν ικανοποιητικά.

## **Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

Δαγδιλέλης 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'.

Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο: <https://www.box.com/s/74jd5xpl5m9auz58hjo0> (09/08/2013).



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. Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο: <https://www.box.com/s/v1vtdqjnzx0h6oijtcrnr> (09/08/2013).

Ράπτης, Ελ. Δ. 2008. Η παιδαγωγική και διδακτική σημασία των λαϊκών αφηγήσεων στη σύγχρονη μαθησιακή διαδικασία. *Παιδαγωγική – Θεωρία και πράξη, Ηλεκτρονική Επιστημονική Περιοδική Έκδοση*, Τεύχος 2, 133-152. ISSN: 1790-8728. Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο: <http://www.pedagogy.gr/index.php/journal/article/view/18/pdf> (11/08/2013).

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, 87-103. ISSN: 1790-8728. 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. 2003<sup>α</sup>. *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](http://www.pi-schools.gr/download/programs/depps/2deppsaps_GlossasDimotikou.zip)



#### ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Συνοδευτικό υλικό: αρχείο: Λειτουργίες Propp, φάκελοι: 1<sup>η</sup> ομάδα, 2<sup>η</sup> ομάδα, 3<sup>η</sup> ομάδα, 4<sup>η</sup> ομάδα, ideokataskeyes