



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

Π.3.2.1 Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες,
σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε
30 διδακτικές ώρες ανά τάξη

Νεοελληνική Λογοτεχνία

Β΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Φτιάχνουμε μια παραμυθοσαλάτα;»

ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΓΕΩΡΓΑΝΤΖΙΑ



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.3.2.1. Εκπαιδευτικά σεναρία και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση

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



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Φτιάχνουμε μια παραμυθοσαλάτα;

Δημιουργός

Βασιλική Γεωργαντζιά

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Λογοτεχνία

(Προτεινόμενη) Τάξη

Β΄ Δημοτικού

Χρονολογία

Ιούλιος 2014

Διδακτική/θεματική ενότητα

«Γλώσσα Β΄ Δημοτικού», τεύχος β΄, ενότητα 10: *Προσοχή! Τι λέει εκεί;* (βιβλίο μαθητή, άσκηση 4)

«Γλώσσα Β΄ Δημοτικού», τεύχος γ΄, ενότητα 23: *Για να γελάσουμε* (Τετράδιο Εργασιών, ασκήσεις 1, 2)

Διαθεματικό

Ναι

Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

I. Φιλολογικής ζώνης

Νεοελληνική Γλώσσα

Νεοελληνική Λογοτεχνία

II. Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Αισθητική Αγωγή: Εικαστικά



Αισθητική Αγωγή: Θεατρική Αγωγή

Ιστορία

III. Ημιτυπικές και άτυπες διαδικασίες εκπαίδευσης

Αγωγή Υγείας

Ερευνητικές Εργασίες – Project

Ευέλικτη Ζώνη

Θεατρική Αγωγή

Πολιτιστικά προγράμματα

Χρονική διάρκεια

16+ διδακτικές ώρες με διακοπές

Χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, αίθουσα πληροφορικής, σχολική βιβλιοθήκη

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Προϋπόθεση υλοποίησης του σεναρίου αποτελεί η εξοικείωση των μαθητών με τις αρχές της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας και μάθησης. Είναι σημαντικό επίσης να έχουν αποκτήσει βασικές γνώσεις πάνω στη χρήση των Η/Υ, όπως η χρήση πληκτρολογίου και ποντικιού, η διαχείριση φακέλων και αρχείων, η σύνδεση στο διαδίκτυο. Είναι σημαντικό επίσης οι μαθητές να έχουν αναπτύξει σε έναν βαθμό δεξιότητα επεξεργασίας κειμένου

Όσον αφορά στην υλικοτεχνική υποδομή, απαιτείται η ύπαρξη ενός βιντεοπροβολέα ή διαδραστικού πίνακα στην αίθουσα διδασκαλίας και στην αίθουσα πληροφορικής. Ακόμη, προτείνεται η χρήση αριθμού Η/Υ που να αντιστοιχούν περίπου στο ½ της τάξης καθώς ενδείκνυται η συνεργασία των παιδιών σε δυάδες. Σημειώνεται ότι θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν και φορητοί Η/Υ σε κάθε ομάδα για τις δραστηριότητες.



Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο στηρίζεται

—

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το συγκεκριμένο σενάριο φιλοδοξεί, μέσα από μια σειρά δραστηριοτήτων, να οδηγήσει τα παιδιά στον μαγικό κόσμο των παραμυθιών και να τα βοηθήσει να γράψουν τελικά τα δικά τους παραμύθια. Για τον σκοπό αυτό αξιοποιούνται ιδέες που έχει καταγράψει ο σπουδαίος παραμυθάς Τζιάννι Ροντάρι στο γνωστό του βιβλίο «Γραμματική της Φαντασίας» (1994). Πρόκειται για την τεχνική της *Παραμυθοσαλάτας* και την τεχνική *χρήσης των 20 λειτουργιών (τράπουλα του Προπ)*, που περιγράφουν τη μορφή των παραμυθιών. Το σενάριο ολοκληρώνεται με τη δημιουργία ψηφιακής αφίσας από τα παιδιά για τη βιβλιοπαρουσίαση των δικών τους βιβλίων, η οποία αποτελεί και έναν από τους επικοινωνιακούς στόχους του σεναρίου.

Οι δραστηριότητες του σεναρίου μπορούν να λάβουν χώρα την ώρα της Φιλαναγνωσίας, της Ευέλικτης Ζώνης και των Εικαστικών αλλά και του γλωσσικού μαθήματος, εφόσον μέσα από αυτές επιτυγχάνονται και γλωσσικοί στόχοι, όπως ορίζονται στο Αναλυτικό Πρόγραμμα για τη συγκεκριμένη τάξη.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Η συγκεκριμένη διδακτική πρόταση προωθεί την αντίληψη ότι η διδασκαλία της λογοτεχνίας καλλιεργεί τη δημιουργική φαντασία και την κριτική σκέψη, προκαλεί την αισθητική απόλαυση και την κοινωνική ευαισθητοποίηση των μαθητών μέσα από



ποικίλες δραστηριότητες. Το παραμύθι αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο στα χέρια κάθε εκπαιδευτικού, το όχημα ή το μέσο που κάνει τη μάθηση πιο ενδιαφέρουσα και ελκυστική και βοηθά τα παιδιά να προσεγγίσουν τη γνώση και να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν αβίαστα, ευχάριστα, διασκεδαστικά. Αυτός άλλωστε είναι ο σκοπός μας, να καταστήσουμε τη γνώση ευχάριστη και δημιουργική για το παιδί έχοντας ως αφετηρία τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες του και στοχεύοντας στη σφαιρική ανάπτυξη της προσωπικότητας και των ικανοτήτων του αξιοποιώντας όλους τους τύπους της νοημοσύνης του, σύμφωνα με τον Gardner (Ντούλια 2010).

Σύμφωνα με την παιδαγωγική του γραμματισμού, τα υπό διαπραγμάτευση και διδασκαλία κείμενα είναι κείμενα που έχουν νόημα για τους μαθητές. Έτσι, οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά στη μάθηση, ώστε αυτή να είναι πιο αποτελεσματική. Επιπλέον, τα κείμενα διδασκαλίας δε νοηματοδοτούνται σύμφωνα με την άποψη του διδάσκοντα ούτε σύμφωνα με την κυρίαρχη κοινωνικά άποψη, αλλά σύμφωνα με αυτά που πιστεύει ο κάθε αποδέκτης-μαθητής (Χατζησαββίδης 2007). Στο παρόν σενάριο τέτοια κείμενα θα αποτελέσουν λογοτεχνικά κείμενα - παραμύθια, που τα παιδιά θα επιλέξουν με προσωπικά κριτήρια. Τα παραμύθια, σχεδιασμένα και αξιοποιημένα σωστά, δεν προκαλούν πλήξη, αλλά καθηλώνουν με τη γοητεία τους, προκαλούν και εξάπτουν τη φαντασία και την περιέργεια.

Η λογοτεχνία ως πολυφωνικό αντικείμενο επιδέχεται πολλές ερμηνείες. Κάθε αναγνώστης χαρακτηρίζεται από την ελευθερία να επιλέξει τον τρόπο με τον οποίο θα προσεγγίσει το κείμενο (Κατσίκη - Γκίβαλου 2001). Εξάλλου ο Bathes (1988, όπ. αναφ. στο Επιμορφωτικό Υλικό του Μείζονος Προγράμματος Επιμόρφωσης 2011) αναφέρει πως ένα κείμενο δεν είναι φτιαγμένο από μια γραμμή λέξεων, από όπου αναδύεται μια έννοια μοναδική αλλά ένας χώρος με πολλαπλές διαστάσεις, όπου παντρεύονται και αλληλοαμφισβητούνται ποικίλες γραφές, από τις οποίες καμιά δεν είναι η αρχική.

Στο συγκεκριμένο σενάριο δίνεται η ελευθερία του αναγνώστη στον μαθητή, ενεργοποιείται και καλλιεργείται η φαντασία του, η δημιουργική και αποκλίνουσα



σκέψη. Το πνεύμα του συγγραφέα αντιμετωπίζεται ενεργητικά, μέσω δραστηριοτήτων δημιουργικής έκφρασης, όπως είναι η ομαδική συγγραφή ιστοριών, οι εικαστικές δημιουργίες, η δημιουργία πολυτροπικού κειμένου κ.ά. Οι τεχνικές άλλωστε που υιοθετούνται υποστηρίζουν τον παραπάνω συλλογισμό.

Η τεχνική της «Παραμυθοσαλάτας» αφορά στη συνάντηση των ηρώων-πρωταγωνιστών δύο ή περισσότερων γνωστών παραμυθιών. Με την επιλογή στοιχείων πλοκής από τα αρχικά παραμύθια δημιουργείται μια νέα αφήγηση, όπου η περιπέτεια περιπλέκεται και περιπλέκει στοιχεία από τις αρχικές ιστορίες. Τροποποιούνται δομικά στοιχεία της υπόθεσης, ανατρέπονται οι καθιερωμένες συμβάσεις στις σχέσεις καλών και κακών του παραμυθιού και καταργούνται βασικά στοιχεία της δομής των παραμυθιών (Κανατσούλη 1993). Μέσα από αυτή την ανατρεπτική αφήγηση διδάσκεται και μαθαίνεται η αφηγηματική γραφή.

Την αφήγηση, συγγραφή και εικονογράφηση της νέας ιστορίας θα διευκολύνει η τράπουλα του Propp. Ο Ρώσος Vladimir Propp έκανε την πιο επιτυχημένη ανάλυση της δομής των παραμυθιών στο βιβλίο του η «Μορφολογία των λαϊκών παραμυθιών» (Κανατσούλη 1997). Στο σύστημα του Προπ οι λειτουργίες των παραμυθιών είναι 31, ο Ροντάρι τις μείωσε σε 20 αντικαθιστώντας κάποιες με ισάριθμα παραμυθικά θέματα (Ροντάρι 1994). Ο Ροντάρι σημειώνει πως δεν υπάρχουν όλες οι λειτουργίες σε όλα τα παραμύθια, αντί της υποχρεωτικής αλληλουχίας γίνονται άλματα, συνενώσεις και συνοψίσεις. Ο ίδιος επίσης επισημαίνει ότι «...στα παιδιά αρέσει να ανακατώνουν τα τραπουλόχαρτα, να ξεκινούν από το τέλος ή να κάνουν μια ιστορία μόνο με τρία από αυτά».

Βασιζόμενοι στην παραπάνω επισήμανση και στοχεύοντας στην καλλιέργεια της φαντασίας και δημιουργικότητας των παιδιών, η οποία απαλλάσσει από τις συμβάσεις της κανονικής μορφής παραμυθιών, χρησιμοποιούμε 20 τραπουλόχαρτα για να δώσουν ιδέες και να οδηγήσουν σε φανταστικές και μη συμβατικές ιστορίες. Στη λογική αυτή κινήθηκε και η αυτοσχέδια κατασκευή του προγράμματος «Η τράπουλα του Propp», το οποίο δίνει τη δυνατότητα σε κάθε ομάδα να έχει στη



διάθεσή της την τράπουλα ως συλλογικό έργο της τάξης, να επιλέγει τυχαία ένα τραπουλόχαρτο, να κάνει συνδέσεις και να ολοκληρώνει την ιστορία της.

Στις δραστηριότητες του σεναρίου ενσωματώνονται και δραστηριότητες κριτικού γραμματισμού. Μαθητές και διδάσκοντες εμπλέκονται σε ποικίλες γνωστικές και επικοινωνιακές διαδικασίες και αξιοποιούνται πόροι, όπως οι ΤΠΕ, με στόχο τη δραστηριοποίηση και αυτενέργεια των μαθητών, τη μετάβαση από το δασκαλοκεντρικό μοντέλο της μάθησης στο μαθητοκεντρικό.

Οι προτεινόμενες δραστηριότητες στηρίζονται στον κοινωνικό εποικοδομισμό του Vygotsky (1993), που υποστηρίζει ότι κάθε μαθητής κτίζει τον δικό του νοητικό κόσμο, στηριζόμενος στις προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες του δια μέσου της κοινωνικής αλληλεπίδρασης με τους συμμαθητές του, τον εκπαιδευτικό και το ευρύτερο κοινωνικό περιβάλλον. Στο συγκεκριμένο πλαίσιο επιλέχθηκε και η αναφορά σε έργα συνομιλήκων, που κερδίζουν το ενδιαφέρον και δίνουν δημιουργική πνοή σε αντίστοιχες εργασίες.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- Να αντιληφθούν τη διαχρονικότητα των παραμυθιών και να γνωρίσουν τις παραλλαγές τους.
- Να αναγνωρίσουν την αξία του παραμυθιού στη ζωή μας.
- Να καλλιεργήσουν το ενδιαφέρον τους για το βιβλίο.
- Να προβληματιστούν για την πατρότητα έργων που είναι ομότιτλα.
- Να καλλιεργήσουν τη φαντασία και το χιούμορ μέσα από την ανατροπή μιας γνωστής ιστορίας.
- Να διαχειριστούν αριθμούς μεγαλύτερους της χιλιάδας, καθώς τους εντάσσουν σε μια γραμμή.
- Να αποκτήσουν κλίμα συνεργασίας, εμπιστοσύνης και αλληλοσεβασμού.



Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- Να αναπτύξουν και να βελτιώσουν τον προφορικό και γραπτό τους λόγο.
- Να καλλιεργήσουν την αφηγηματική τους ικανότητα.
- Να αναπτύξουν τη μυθοπλαστική τους ικανότητα.
- Να απολαύσουν την ανάγνωση λογοτεχνικών κειμένων.
- Να γνωρίσουν τις βασικές λειτουργίες, που αποτελούν τη μορφή ενός παραμυθιού.
- Να γράψουν και να εικονογραφήσουν το δικό τους παραμύθι (πολυτροπικό κείμενο).
- Να βελτιώσουν την αναγνωστική τους ικανότητα (εκφραστικότητα, επιτονισμός).
- Να εντοπίσουν τα δομικά στοιχεία μιας αφίσας και να δημιουργήσουν μία δική τους.

Γραμματισμοί

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- Να χρησιμοποιούν ψηφιακό εργαλείο ζωγραφικής, για τη δημιουργία ψηφιακών καρτών και την εικονογράφηση μιας ιστορίας.
- Να αποθηκεύουν αρχεία σε συγκεκριμένη μορφή.
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση του κειμενογράφου.
- Να αντιληφθούν τη χρήση μιας ψηφιακής χρονογραμμής και να μπορούν να εισάγουν δικές τους πληροφορίες σε αυτήν.
- Να δημιουργούν ψηφιακό βιβλίο, εισάγοντας κείμενο, εικόνες και ήχο (πολυτροπικό κείμενο).
- Να συνθέτουν μια ψηφιακή αφίσα (πολυτροπικό κείμενο).



Διδακτικές πρακτικές

Στο συγκεκριμένο σενάριο ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί, συντονίζει την ομάδα-τάξη, εμπυχώνει τη μαθησιακή διαδικασία, συμβουλεύει και έχει τον ρόλο του διαμεσολαβητή ανάμεσα στον μαθητή και τη γνώση, στοχάζεται και αναστοχάζεται σε όλη τη διαδικασία μάθησης, έχει τον ρόλο του διευκολυντή των δραστηριοτήτων με απώτερο στόχο να καλλιεργηθεί η δεξιότητα της ενσυναίσθησης και τα παιδιά να διαμορφώσουν στάσεις μέσα από τη συγκεκριμένη εμπειρία. Έτσι, ο μαθητής είναι ενεργός και όχι παθητικός ακροατής των μαθησιακών δραστηριοτήτων, ερευνά και ανακαλύπτει τη μάθηση, είναι ο πρωταγωνιστής της μαθησιακής διαδικασίας και γι' αυτό βρίσκεται στο κέντρο της μαθησιακής διαδικασίας (Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης 2011).

Σε μια τάξη 24 μαθητών προτείνεται η δημιουργία 12 δυάδων, ανάλογα με τη δραστηριότητα. Είναι δυνατόν, επίσης, να γίνουν και κάποιες τριάδες, εφόσον ο εκπαιδευτικός πιστεύει ότι με αυτόν τον τρόπο θα βοηθηθούν περισσότερο παιδιά που παρουσιάζουν δυσκολίες στον προφορικό και γραπτό τους λόγο.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Το σενάριο αφορμάται από την άσκηση 4 του βιβλίου μαθητή «Γλώσσα Β' Δημοτικού» στην ενότητα 10 *Προσοχή! Τι λέει εκεί;* (σ. 20), όπου δίνεται απόσπασμα του βιβλίου «Η επανάσταση των παραμυθιών». Εκεί παρουσιάζονται οι ήρωες των κλασικών παραμυθιών να κινητοποιούνται για μια καλύτερη τύχη. Δίνεται, λοιπόν, η ιδέα να μπλέξουμε ιστορίες-παραμύθια με απώτερο στόχο τη δημιουργική γραφή και τη συγγραφή ιστοριών από τα ίδια τα παιδιά.

Αφορμή για το συγκεκριμένο σενάριο μπορούν να αποτελέσουν επίσης και οι ασκήσεις 1, 2 του τετραδίου εργασιών «Γλώσσα Β' Δημοτικού» στην ενότητα 23 *Για να γελάσουμε* (σ. 67), όπου οι ήρωες του βιβλίου φτιάχνουν μια αστεία ιστορία με πρωταγωνιστές την Κοκκινোসκουφίτσα, τον λύκο και τα τρία γουρουνάκια και στη



συνέχεια ζητείται από τα παιδιά να γράψουν και αυτά μια αστεία ιστορία. Μπορούμε, λοιπόν, μιας και η συγκεκριμένη ενότητα είναι και η τελευταία του σχολικού εγχειριδίου, να επεκτείνουμε τις δραστηριότητες του βιβλίου με τη συγγραφή παραμυθοσαλατών από τα παιδιά και την παρουσίασή τους στη γιορτή λήξης της σχολικής χρονιάς.

Επιπλέον, το συγκεκριμένο σενάριο μπορεί να συνδυαστεί και να στηρίζει δραστηριότητες που προτείνονται σε διάφορα προγράμματα Αγωγής Υγείας με θέμα τις διαπροσωπικές σχέσεις, τη συνεργασία σε επίπεδο ομάδας και την καλλιέργεια σεβασμού και αλληλοεκτίμησης, αλλά και σε πρόγραμμα Φιλαναγνωσίας.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι συμβατό με τα [Νέα Προγράμματα Σπουδών](#). Εκεί αναφέρονται στόχοι όπως η γνωριμία των μαθητών με αφηγηματικά-περιγραφικά κείμενα μέσω της λογοτεχνίας, η γνωριμία με κειμενικά είδη όπως τα παραμύθια και η αφίσα, η εμπλοκή μαθητών σε ποικίλες μορφές λεκτικής επικοινωνίας όπως τα παιχνίδια ρόλων, η περιγραφή προσώπων, καταστάσεων και συναισθημάτων, η αφήγηση, η εξοικείωση με τους εκφραστικούς τρόπους και με το λεξιλόγιο που χρησιμοποιούνται σε διάφορες περιστάσεις της ζωής και η αξιοποίηση των ΤΠΕ.

Πιο συγκεκριμένα ανάμεσα στους στόχους της ενότητας 10 αναφέρεται η δημιουργία αφίσας ως μέσο για την αναγγελία ενός γεγονότος και οι πληροφορίες που θα πρέπει να αντλούνται από αυτή. Στο συγκεκριμένο σενάριο τα παιδιά θα συνθέσουν μια ψηφιακή αφίσα, στην οποία θα αναγγέλλουν την παρουσίαση των βιβλίων τους. Αλλά και στην ενότητα 23 ως στόχοι της ενότητας αναφέρονται η εξοικείωση με χιουμοριστικά κείμενα αλλά και η παραγωγή χιουμοριστικών κειμένων, στόχοι που ικανοποιούνται στο παρόν σενάριο μέσα από τα στάδια συγγραφής.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Στις δραστηριότητες του σεναρίου αξιοποιούνται:



- Πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου, για την ψηφιακή καταγραφή των ιστοριών.
- Πρόγραμμα ζωγραφικής, για την επιμέλεια των καρτών του Προπ και την εικονογράφηση των ιστοριών.
- Πρόγραμμα δημιουργίας χρονογραμμής, ώστε να γίνει αντιληπτή η διαχρονικότητα και οι παραλλαγές των παραμυθιών, καθώς και η διαχείριση αριθμών μεγαλύτερων της χιλιάδας.
- Ένα αυτοσχέδιο πρόγραμμα «Η Τράπουλα του Προπ», το οποίο θα περιλαμβάνει δημιουργίες των παιδιών (κάρτες από πρόγραμμα ζωγραφικής) και θα δώσει ιδέες για τη συνέχιση της ιστορίας.
- Πρόγραμμα δημιουργίας ψηφιακού βιβλίου, για τη δημιουργία βιβλίων με κείμενο, εικόνα, ήχο.
- Πρόγραμμα δημιουργίας ψηφιακής αφίσας, για τη δημιουργία αφίσας για τη βιβλιοπαρουσίαση των παιδιών.
- Ηλεκτρονικές διευθύνσεις για πρόσβαση σε λογοτεχνικά κείμενα και δημιουργίες παιδιών, βίντεο και ταινία.

Κείμενα

Λογοτεχνικά κείμενα

Ζωή Βαλάση, «[Η επανάσταση των παραμυθιών](#)», απόσπασμα στο σχολικό βιβλίο «Γλώσσα Β΄ Δημοτικού» (β΄ τεύχος, σ. 20)

[Παραμύθι](#), Τετράδιο Εργασιών «Γλώσσα Β΄ Δημοτικού», β΄ τεύχος, σ. 67, άσκηση 1

Ταινίες

[The big bad wolf](#), Walt Disney, 1936.

[Shrek](#), Dreamworks Animation, 2001.



Ιστοσελίδες

Παραμύθια σε ηλεκτρονική μορφή από τις ιστοσελίδες <http://www.bedtimestoriescollection.com/> και <http://www.paramithia.net/>

Μικρός Αναγνώστης

Ανθολόγιο Παιδικό, από το Σπουδαστήριο Νέου Ελληνισμού

«Μύθοι του Αίσωπου» από την ιστοσελίδα <http://www.paidika.gr/>

Παραμυθοσαλάτες από παιδιά της Β΄ τάξης του 3ου Δημοτικού Σχολείου Ευκαρπίας

Βικιπαίδεια για πληροφορίες και φωτογραφίες σχετικά με τον Αίσωπο, τον Σαρλ Περώ, τους Αδελφούς Γκριμ και τον Χανς Κρίστιαν Άντερσεν.

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η δραστηριότητα (2 διδακτικές ώρες - ολομέλεια)

Τα παιδιά βρίσκονται στην αίθουσα διδασκαλίας και διαπραγματεύονται είτε την άσκηση 4 του βιβλίου «Γλώσσα Β΄ Δημοτικού» (β΄ τεύχος, ενότητα 10, σ. 20, «Η επανάσταση των παραμυθιών») είτε την άσκηση 1 από το Τετράδιο Εργασιών (β΄ τεύχος, ενότητα 23, σ. 67) Ο εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά να αναφέρουν ποιοι είναι οι ήρωες των συγκεκριμένων ιστοριών. Τα παιδιά φυσικά θα αναγνωρίσουν ότι πρωταγωνιστές στις συγκεκριμένες ιστορίες είναι ήρωες από γνωστά παραμύθια που μπλέκονται σε νέες περιπέτειες.

Στη συνέχεια, ζητείται από τα παιδιά να αναφέρουν αν γνωρίζουν άλλες τέτοιες ιστορίες ή αν έχουν δει κάποια ταινία που να παίρνουν μέρος ήρωες από διαφορετικά παραμύθια. Μπορεί κάποια παιδιά να έχουν δει την κινηματογραφική ταινία «Shrek» και να την αναφέρουν. Μετά τις τοποθετήσεις των παιδιών, και εφόσον υπάρχουν παιδιά που δε γνωρίζουν τη συγκεκριμένη ταινία, ο εκπαιδευτικός μπορεί να την προβάλλει μέσω του βιντεοπροβολέα. Πρόκειται για μια αμερικανική ταινία κινουμένων σχεδίων με πρωταγωνιστές ήρωες γνωστών παραμυθιών, που μπλέκονται σε απίστευτες περιπέτειες, καθώς διώκονται από τη χώρα τους και βρίσκουν



καταφύγιο στον βάλτο του Σρεκ, ενός παράξενου πράσινου τέρατος. Μπορεί να γίνει αποσπασματική προβολή της ταινίας, για να καταλάβουν τα παιδιά την υπόθεση, ή να προβληθεί ολόκληρη και τα παιδιά να απολαύσουν το συγκεκριμένο παραμύθι. Εναλλακτικά ή σε συνδυασμό με την προηγούμενη προβολή μπορεί να προβληθεί μια άλλη [ταινία κινουμένων σχεδίων](#) της Disney με ανάλογη ιστορία και ήρωες την Κοκκινোসκουφίτσα, τον Κακό Λύκο και τα Τρία Γουρουνάκια.

Ο εκπαιδευτικός ρωτάει τα παιδιά να του πουν αν τους είναι γνωστοί οι ήρωες και σε ποια παραμύθια πρωταγωνιστούν, πώς μπορεί να λέγεται μια τέτοια «σαλάτα από παραμύθια» και μαζί καταλήγουν ότι η συγκεκριμένη τεχνική που ακολουθείται στη συγγραφή παραμυθιών λέγεται «παραμυθοσαλάτα». Τους κάνει γνωστό ότι την ονομασία αυτή προτείνει ο γνωστός τους παραμυθός Τζιάννι Ροντάρι και τους προσκαλεί σε γνωριμία με παραμυθοσαλάτες, που έγραψαν παιδιά της ηλικίας τους με δύο ή τρία παραμύθια από την ιστοσελίδα του [3ου Δημοτικού Σχολείου Ευκαρπίας](#).

Συνήθως τα παιδιά είναι πολύ θετικά στο να καταπιαστούν με νέες ιδέες και η επιθυμία τους ενισχύεται όταν γνωρίζουν ανάλογες δουλειές συνομηλίκων τους. Αναμένεται, λοιπόν, ότι τα ίδια τα παιδιά θα ζητήσουν να δοκιμάσουν στην πράξη τη συγκεκριμένη ιδέα. Σε περίπτωση που δεν έχει εκφραστεί ενδιαφέρον από τα παιδιά, ο εκπαιδευτικός κάνει την πρόταση για συγγραφή παραμυθοσαλατών από αγαπημένα παραμύθια. Αφού συμφωνήσουν για την εμπλοκή τους στην προτεινόμενη δραστηριότητα, ο εκπαιδευτικός ζητάει από τα παιδιά να ξεχωρίσουν ένα αγαπημένο τους βιβλίο-παραμύθι ως την επόμενη φορά ή να δανειστούν από τη βιβλιοθήκη του σχολείου ένα βιβλίο που τους έχει κεντρίσει το ενδιαφέρον. Για τη συγκεκριμένη επιλογή μπορεί ακόμη να συστήσει στα παιδιά να περιηγηθούν σε ιστοσελίδες όπως: «[Bedtime Stories Collection](#)», «[Paramithia](#)», «[Μικρός Αναγνώστης](#)», «[Ανθολόγιο Παιδικό](#)» και «[Μύθοι του Αισώπου](#)». Αυτό θα μπορούσε να γίνει, για παράδειγμα, την ώρα της Φιλαναγνωσίας ή της Πληροφορικής, σε συνεννόηση πάντα με τους διδάσκοντες.



Στη συνέχεια, υπόσχεται στα παιδιά πως θα δρομολογήσει τη διαδικασία για τη συγγραφή πολύ όμορφων και ξεχωριστών παραμυθοσαλατών.

2η δραστηριότητα (2 διδακτικές ώρες)

Τα παιδιά βρίσκονται στην αίθουσα πληροφορικής με σκοπό να δημιουργήσουν την τράπουλα του Προπ. Έχουν χωριστεί κατά προτίμηση σε τυχαίες δυάδες ή και σε τριάδες, αν ο αριθμός των υπολογιστών δεν επαρκεί. Στη συνέχεια, πληροφορούνται από τον εκπαιδευτικό για τις λειτουργίες του παραμυθιού, όπως τις έχει αναλύσει αρχικά ο Ρώσος εθνολόγος Vladimir Propp και στη συνέχεια ξεχωρίζει ο Ροντάρι.

Πρόκειται για τις εξής λειτουργίες (Ροντάρι 1994):

- 1) Απαγόρευση
- 2) Παράβαση
- 3) Βλάβη ή Έλλειψη
- 4) Αναχώρηση του ήρωα
- 5) Αποστολή
- 6) Συνάντηση με τον δωρητή
- 7) Μαγικά δώρα
- 8) Εμφάνιση του ανταγωνιστή
- 9) Διαβολικές ικανότητες του ανταγωνιστή
- 10) Αγώνας
- 11) Νίκη
- 12) Επιστροφή
- 13) Άφιξη στο σπίτι
- 14) Ψεύτικος ήρωας
- 15) Δύσκολες δοκιμασίες
- 16) Αποκατάσταση της βλάβης
- 17) Αναγνώριση του ήρωα
- 18) Αποκάλυψη του ψεύτικου ήρωα,



19) Τιμωρία του ανταγωνιστή

20) Γάμος

Καλό είναι αυτές οι λειτουργίες να γραφούν στον πίνακα ή στον επεξεργαστή κειμένου από τον δάσκαλο και να προβάλλονται μέσω ενός βιντεοπροβολέα, ώστε τα παιδιά να ανατρέχουν σε αυτές για τη συνέχεια.

Γίνεται μια πρώτη γνωριμία με τις λειτουργίες και εντοπίζονται ενδεικτικά κάποιες ή και όλες σε γνωστά παραμύθια, π.χ. οι λειτουργίες της απαγόρευσης και της παράβασης στο μουσικό παραμύθι «Ο Πέτρος και ο Λύκος», στην «Κοκκινোসκουφίτσα», στα «Εφτά Κατσικάκια», η λειτουργία των μαγικών δώρων στη «Σταχτοπούτα», η λειτουργία του ψεύτικου ήρωα στη «Μικρή γοργόνα» ή στην «Κοκκινোসκουφίτσα», οι διαβολικές ικανότητες του ανταγωνιστή στην «Ωραία Κοιμωμένη» και ο γάμος στα περισσότερα κλασικά κυρίως παραμύθια.

Οι μαθητές αποφασίζουν μαζί να δημιουργήσουν μια τέτοια τράπουλα που θα βοηθήσει τη συγγραφή. Εν συνεχεία, ο εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά να φιλοτεχνήσουν τις κάρτες της τράπουλας Προπ με το λογισμικό RNA (Revelation Natural Art) ή όποιο άλλο λογισμικό ζωγραφικής δίνει τη δυνατότητα αποθήκευσης των εικόνων με επέκταση jpg. Το λογισμικό RNA διαθέτει μια πληθώρα εικόνων που μπορεί να υποστηρίξει και να αναδείξει τις όποιες επιλογές κάθε ομάδας. Κάθε δυάδα ή τριάδα αναλαμβάνει από ένα ή δύο τραπουλόχαρτα. Ιδέες για την εικαστική επιμέλεια των καρτών τα παιδιά μπορούν να πάρουν και από το πρόγραμμα «Η Τράπουλα του Προπ», που βρίσκεται στον φάκελο συνοδευτικού υλικού.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



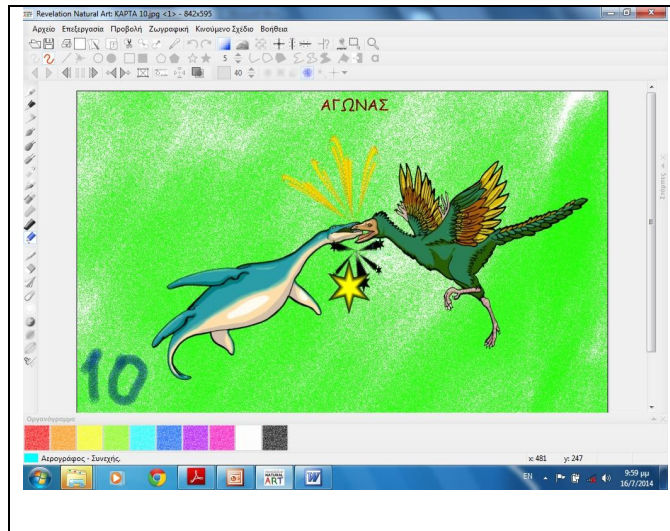
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Τα παιδιά θα εισαγάγουν επάνω στην κάρτα, σαν τίτλο, τη λειτουργία που αναπαριστά και κάτω αριστερά τον αριθμό που δηλώνει τη σειρά της σε ένα παραμύθι. Πρέπει να σημειώσουμε κι εδώ ότι στόχος σε αυτή την εργασία δεν αποτελεί η πιστή και γραμμική χρήση και ανάπτυξη όλων των λειτουργιών στο παραμύθι. Στόχος μας είναι τα παιδιά, γνωρίζοντας τη μορφή ενός παραμυθιού, να αποφασίσουν αν θα την υιοθετήσουν ή θα την ανατρέψουν, μέσω της τυχαίας επιλογής ενός τραπουλόχαρτου. Το παραπάνω θα γίνει με το πρόγραμμα «Η Τράπουλα του Προπ» που δημιουργήθηκε για αυτόν ακριβώς τον σκοπό, κάνοντας τη συγγραφή πιο διασκεδαστική και ενδιαφέρουσα. Με τον συγκεκριμένο τρόπο κάθε ομάδα θα έχει στη διάθεσή της προς χρήση την τράπουλα του Προπ, όπως θα την έχει επιμεληθεί το σύνολο της τάξης.

Σε περίπτωση που δεν υπάρχει ο απαιτούμενος αριθμός Η/Υ, μπορούν εναλλακτικά να εκτυπωθούν και να επιμεληθούν οι κάρτες που βρίσκονται στον φάκελο συνοδευτικού υλικού (υποφάκελος «Κάρτες Προπ»). Στη συνέχεια, τα παιδιά με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού θα τις «σαρώσουν», θα τις αποθηκεύσουν σε μορφή .jpg, για να ενσωματωθούν στο πρόγραμμα «Η Τράπουλα του Προπ».

Ο εκπαιδευτικός φροντίζει να συγκεντρώσει όλες τις ζωγραφιές και να τις προσθέσει στο εργαλείο «Η Τράπουλα του Προπ» (για αναλυτικές οδηγίες, βλ.

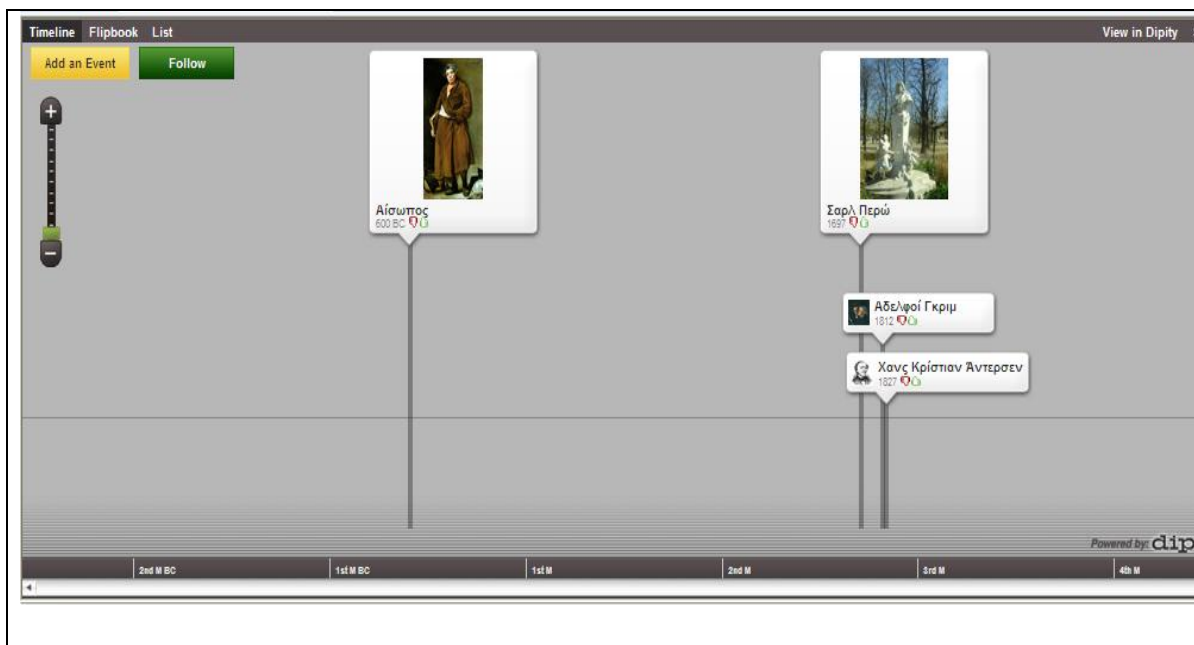


φάκελο συνοδευτικού υλικού, υποφάκελο «η τράπουλα του Προπ», αρχείο «Οδηγίες Χρήσης»), ώστε όλες οι ομάδες να έχουν στη διάθεσή τους έτοιμο το συγκεκριμένο εργαλείο για την 5η δραστηριότητα του σεναρίου, δηλαδή τη συγγραφή της παραμυθοσαλάτας.

3η δραστηριότητα (2 διδακτικές ώρες)

Τα παιδιά βρίσκονται στην αίθουσα πληροφορικής, προκειμένου να γνωρίσουν τα παραμύθια που επέλεξαν οι συμμαθητές τους, τα οποία θα αποτελέσουν την «πρώτη ύλη» για τις παραμυθοσαλάτες τους, και να τοποθετήσουν στη χρονογραμμή με τους «Παραμυθάδες» τον συγγραφέα του αγαπημένου τους παραμυθιού.

Ενθαρρύνονται να ανοίξουν την εφαρμογή [Timeline](#), για να γνωρίσουν σημαντικούς παραμυθάδες του κόσμου και να εντάξουν και τον δημιουργό του δικού τους παραμυθιού στη χρονογραμμή.



Στόχος είναι να αναγνωρίσουν τη διαχρονικότητα του παραμυθιού, τη διακειμενικότητα, καθώς και τις παραλλαγές γνωστών παραμυθιών. Στη



συγκεκριμένη εφαρμογή έχουν καταχωρηθεί βιογραφικά στοιχεία και δίνεται η δυνατότητα σύνδεσης με τη Βικιπαίδεια και τη σελίδα του Αισώπου ως λαϊκού αφηγητή-μυθοποιού, του Σαρλ Περώ, των Αδελφών Γκριμ και του Χανς Κρίστιαν Άντερσεν ως σύγχρονους παραμυθάδες. Ο εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά να επεξεργαστούν τα στοιχεία που δίνονται για τους δημιουργούς, την εποχή που έζησαν και τα έργα τους. Προκαλείται συζήτηση για το αν πιστεύουν ότι τα παραμύθια που αναφέρονται είναι πρωτότυπες δημιουργίες των συγγραφέων και ποια είναι αυτά.

Μέσα από το εγκυκλοπαιδικό υλικό γίνονται κατανοητές οι συνδέσεις μύθων και παραμυθιών. Καλούνται και τα ίδια τα παιδιά να εντοπίσουν πιθανές ομοιότητες μύθου και παραμυθιού, όπως, για παράδειγμα, στον μύθο του Μεγαλέξανδρου και της αδελφής του Θεσσαλονίκης, η γοργόνα, ως μυθικό πλάσμα, συναντάται και στη Μικρή Γοργόνα του Άντερσεν, αλλά και η αναζήτηση του αθάνατου νερού από τον Μεγαλέξανδρο που πέρασε ανάμεσα από δύο βουνά που ανοιγοκλείουν συναντάται και στο [«Νερό της ζωής»](#) των αδελφών Γκριμ.

Αναμένεται, επίσης, να εντοπιστούν ομοιότητες στους τίτλους των έργων του Περώ και των αδελφών Γκριμ. Σε αυτό το σημείο ο εκπαιδευτικός ρωτάει αν κάποια παιδιά έχουν επιλέξει ή διαβάσει τα συγκεκριμένα παραμύθια και θυμούνται τον συγγραφέα αυτών. Προκαλείται, λοιπόν, συζήτηση για να δοθούν πιθανές εξηγήσεις από τα παιδιά για το αν πιστεύουν ότι πρόκειται για διαφορετικά παραμύθια ή όχι και ποιος είναι ο αρχικός δημιουργός. Ακολούθως, ο εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά να επεξεργαστούν τα στοιχεία που αναφέρονται για τα παραμύθια αυτά μέσω της Βικιπαίδεια π.χ. για την [Κοκκινোসκουφίτσα](#), τη [Σταχτοπούτα](#) ή την [Ωραία Κοιμωμένη](#). Η εργασία αυτή γίνεται σε επίπεδο ομάδας, μπορούν, δηλαδή, ανά δύο ομάδες να ασχοληθούν με ένα παραμύθι. Τα παιδιά εντοπίζουν τις διαφορές που αναφέρονται ή και άλλες που γνωρίζουν και στη συνέχεια παρουσιάζουν τα πορίσματά τους στην ολομέλεια. Διαπιστώνονται διαφορές όπως: ο κακός λύκος τρώει τη γιαγιά και την Κοκκινোসκουφίτσα και εκεί τελειώνει το παραμύθι, ενώ ο κυνηγός δεν υπάρχει (εκδοχή Περώ), στην εκδοχή των αδελφών Γκριμ ο κυνηγός



σώζει και τις δύο ενώ ο λύκος τιμωρείται. Στη Σταχτοπούτα ο ρόλος της νεράιδας-νονάς (εκδοχή Περώ) αντικαθίσταται από το περιστέρι (εκδοχή αδελφών Γκριμ) κ.ά. Μετά τις συγκεκριμένες επισημάνσεις τα παιδιά διατυπώνουν τη δική τους γνώμη για την εκδοχή που τους αρέσει περισσότερο, ποια νομίζουν ότι είναι κατάλληλη για παιδιά και γιατί.

Προκαλείται συζήτηση για τον τελευταίο στη χρονογραμμή και πιο σύγχρονο συγγραφέα, τον Χανς Κρίστιαν Άντερσεν, και για τους λόγους που καθόρισαν ως παγκόσμια ημέρα βιβλίου τη μέρα γενεθλίων του. Ποιοι ήταν οι λόγοι που ανέδειξαν τον Άντερσεν ως πρόδρομο και θεμελιωτή των σύγχρονων παραμυθιών; Τα παιδιά ενθαρρύνονται να κάνουν συγκρίσεις με τους δύο προηγούμενους δημιουργούς και να καταλήξουν σε συμπεράσματα μέσα από τις βιογραφίες τους.

Στη συνέχεια, τα παιδιά καλούνται να τοποθετήσουν στη συγκεκριμένη χρονογραμμή τον συγγραφέα του αγαπημένου τους παραμυθιού (με το πλήκτρο Add an Event), έχοντας ως κριτήριο μάλλον τη χρονολογία έκδοσης του έργου του. Τους δίνεται η δυνατότητα να διαχειριστούν αριθμούς μεγαλύτερους της χιλιάδας και να εντοπίσουν τρόπους ένταξής τους σε μια ακολουθία αριθμών. Καθώς τα παιδιά στη συγκεκριμένη τάξη μαθαίνουν να διαχειρίζονται αριθμούς τριψήφιους ως το 1000, μπορούν μέσα από αυτή τη γνώση και την κανονικότητα των αριθμών να αντιληφθούν και την ακολουθία των τετραψήφιων αριθμών. Στη συνέχεια, καλούνται να ενσωματώσουν κάποια βιογραφικά στοιχεία του συγγραφέα ή στοιχεία για το παραμύθι που θα βρουν στο διαδίκτυο, πάντα καθοδηγούμενα από τον εκπαιδευτικό. Στο τέλος παρουσιάζουν την εργασία τους στην ολομέλεια.

4η δραστηριότητα (1 διδακτική ώρα)

Τα παιδιά βρίσκονται στην αίθουσα πληροφορικής με σκοπό να ορίσουν τις ομάδες συγγραφής. Γράφουν τον τίτλο του αγαπημένου τους παραμυθιού σε ένα χαρτάκι μαζί με το όνομά τους. Ένα παιδί αναλαμβάνει να συγκεντρώσει όλα τα χαρτάκια διπλωμένα σε ένα καλάθι. Κάθε παιδί επιλέγει ένα ή δύο χαρτάκια (αν πάρει το



δικό του, ξαναπροσπαθεί). Έτσι, δημιουργούνται τυχαίες δυάδες-τριάδες παιδιών και παραμυθιών.

Ακολούθως, τα παιδιά αλλάζουν διάταξη και επιλέγουν θέση δίπλα στον/στους συνεργάτη/τες τους. Σε ένα προσυγγραφικό στάδιο δίνεται η οδηγία σε κάθε δυάδα ή τριάδα να ανοίξει και να συμπληρώσει το [Φύλλο Εργασίας 1](#) (βλ. σχετικό αρχείο και στον φάκελο συνοδευτικού υλικού). Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι αφενός να γνωρίσει ο ένας το παραμύθι του άλλου αλλά και να εντοπιστούν κοινά στοιχεία στα αρχικά παραμύθια και να γίνουν οι απαραίτητες συνενώσεις. Έτσι, τα παιδιά μπορούν στο πεδίο «Ηρωες», αν έχουν π.χ. δύο γιαγιάδες, να αποφασίσουν να πρωταγωνιστεί μία στην παραμυθοσαλάτα τους κλπ. Μπορούν, επίσης, να έχουν μια ιδέα για την πλοκή του παραμυθιού, ποια γεγονότα θα θέλανε να συμπεριλάβουν στην τελική αφήγηση αποτυπώνοντας ενδεχομένως τις ανατροπές ή τις συμβάσεις τους και ίσως να σκεφτούν και ένα τέλος. Στο τέλος παρουσιάζουν τις ιδέες τους στην ολομέλεια και μπορούν, αν επιθυμούν, να ακούσουν και τη γνώμη των υπολοίπων.

5η δραστηριότητα (2+2 διδακτικές ώρες)

Στη δραστηριότητα αυτή τα παιδιά δουλεύουν στις ορισμένες από την προηγούμενη δραστηριότητα δυάδες ή τριάδες και προχωρούν στη συγγραφή της παραμυθοσαλάτας, που αναμένεται να ολοκληρωθεί σε 4 διδακτικές ώρες. Καλό είναι οι ώρες αυτές να μην είναι συνεχόμενες, αλλά να χωριστούν σε 2 και 2, ώστε τα παιδιά να έχουν τη δυνατότητα να σκεφτούν την ιστορία τους και σε ελεύθερο χρόνο. Μπορούν να γράψουν στο [Φύλλο Εργασίας 2](#) (βλ. σχετικό αρχείο και στον φάκελο συνοδευτικού υλικού). Τους δίνεται, επίσης, η δυνατότητα να εκτυπώσουν, αν θέλουν, το συγκεκριμένο έγγραφο, ώστε να καταγράψουν εκεί με παραδοσιακό τρόπο τις ιδέες τους πριν ή κατά τη διάρκεια της ψηφιακής καταγραφής.

Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας ο δάσκαλος έχει ρόλο βοηθητικό και ενθαρρύνει τα παιδιά να διατυπώνουν τις ιδέες τους. Επίσης, τα προτρέπει να



χρησιμοποιήσουν το πρόγραμμα «Η Τράπουλα του Προπ» με τις δικές τους ζωγραφιές, ακολουθώντας τις οδηγίες του και ανοίγοντας το αρχείο στο οποίο εκείνος το έχει αποθηκεύσει. Με την τυχαία επιλογή κάρτας τα παιδιά αναμένεται να λάβουν ιδέες και να διευκολυνθούν στο να κάνουν τις απαραίτητες συνδέσεις στη ροή της ιστορίας τους. Η χρήση του συγκεκριμένου εργαλείου είναι πολύ εύκολη και τα παιδιά μπορούν να το χρησιμοποιήσουν με μια μικρή επίδειξη από τον εκπαιδευτικό (για οδηγίες χρήσης του περιβάλλοντος, βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, υποφάκελο «η τράπουλα του Προπ», αρχείο «Οδηγίες Χρήσης»).

6η δραστηριότητα (2 διδακτικές ώρες)

Τα παιδιά, αφού έχουν ολοκληρώσει την ιστορία τους, καθοδηγούνται μέσω του [Φύλλου Εργασίας 3](#) (βλ. και σχετικό αρχείο στον φάκελο συνοδευτικού υλικού) να κάνουν το δικό τους ψηφιακό βιβλίο. Για τη συγκεκριμένη εργασία επιλέχθηκε το πρόγραμμα [CartoonStoryMaker](#), ως αρκετά εύχρηστο και πιστεύουμε κατάλληλο για τα παιδιά της συγκεκριμένης ηλικίας. Με το παραπάνω πρόγραμμα τα παιδιά θα εισαγάγουν εικόνες και κείμενο (με αντιγραφή - επικόλληση από το αρχείο του παραμυθιού που έχουν γράψει) και θα γράψουν διαλόγους σε μορφή κόμικς. Είναι σημαντικό, επίσης, ότι τους παρέχεται η δυνατότητα να ενσωματώσουν ήχο, κάνοντας τα ίδια την αφήγηση της ιστορίας τους.

Ολοκληρώνοντας και αυτή τη δραστηριότητα, τα παιδιά συζητούν για την ιδέα παρουσίασης των έργων τους σε κοινό. Μαζί αποφασίζουν να ετοιμάσουν μια αφίσα για την εκδήλωση αυτή.

7η δραστηριότητα (1+ διδακτική ώρα)

Τα παιδιά βρίσκονται στην αίθουσα πληροφορικής με σκοπό να δημιουργήσουν μια ψηφιακή αφίσα για τη βιβλιοπαρουσίαση των δικών τους έργων. Για τον σκοπό αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί το πρόγραμμα δημιουργίας ψηφιακής αφίσας [Glogster](#). Στη συγκεκριμένη εφαρμογή απαιτείται η δωρεάν δημιουργία χρηστών, οπότε ο



εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει φροντίσει ώστε να έχει κάνει δωρεάν εγγραφή και να εξασφαλίσει τη χρήση του.

Ο δάσκαλος ανοίγει την παραπάνω εφαρμογή και μπορεί να κάνει μια μικρή επίδειξη στα παιδιά για τις δυνατότητές της. Στη συγκεκριμένη εφαρμογή μπορούμε να προσθέσουμε κείμενο, φωτογραφίες, ήχο, βίντεο σε όποιο σημείο θελήσουμε. Μετά από αυτή την εισαγωγή ο εκπαιδευτικός θα ανακαλέσει στη μνήμη των παιδιών πληροφορίες για το κειμενικό είδος της αφίσας που έχουν επεξεργαστεί σε προηγούμενες ασκήσεις της 10ης ενότητας του σχολικού βιβλίου «Γλώσσα Β΄ Δημοτικού». Μπορεί να προβάλλει τη συγκεκριμένη άσκηση (βιβλίο μαθητή, β΄ τεύχος, σ. 18, άσκηση 2), που αφορά στα δομικά στοιχεία της αφίσας, για να διευκολύνει τη συζήτηση. Καλεί τα παιδιά να σκεφτούν ποιες βασικές πληροφορίες πρέπει να συμπεριλάβουν στην αφίσα τους. Μαζί με τη Βάγια την κουκουβάγια επιβεβαιώνουν ότι υπάρχουν τέσσερα βασικά στοιχεία που θα πρέπει να αναφέρονται στην αφίσα: ποιος, τι, πότε, πού.



Έτσι τα παιδιά μπορούν να χωριστούν σε 4 ομάδες, ώστε να αποφασίσουν και να προσθέσουν στην αφίσα ό,τι νομίζουν ότι θα αναγγείλει καλύτερα το γεγονός της βιβλιοπαρουσίασής τους. Η ομάδα του «Ποιος» αποφασίζει σε ποιο σημείο της αφίσας θα αναγράφεται η συγκεκριμένη πληροφορία επιλέγοντας ύφος, χρώμα και γραμματοσειρά. Η εργασία γίνεται από τα ίδια τα παιδιά με τη βοήθεια του δασκάλου. Παρόμοια εργάζονται και οι άλλες τρεις ομάδες. Στο τέλος αποφασίζουν



όλοι μαζί αν η αφίσα θα περιλαμβάνει και εικόνες, φωτογραφίες, ήχο ή βίντεο σχετικό με τη δουλειά τους. Στη συνέχεια, μπορούν να ανεβάσουν την αφίσα στην ιστοσελίδα του σχολείου τους και να δημοσιοποιήσουν την εκδήλωση (για μια ενδεικτική αφίσα, βλ. [εδώ](#)).

δη δραστηριότητα (2 διδακτικές ώρες)

Σε αυτή τη δραστηριότητα τα παιδιά παρουσιάζουν τις δημιουργίες τους στο κοινό. Η παρουσίαση μπορεί να ξεκινήσει περιγράφοντας αρχικά τον τρόπο που δούλεψαν, από τη σύλληψη της ιδέας ως την πραγμάτωσή της. Επίσης, θα μπορούσε να περιλαμβάνει και σχετικές φωτογραφίες των παιδιών την ώρα της ενασχόλησης με όλες τις παραπάνω δραστηριότητες, καθώς και επίδειξη του υλικού που χρησιμοποιήθηκε για αυτήν την εργασία. Στη συνέχεια, κάθε ομάδα παιδιών παρουσιάζει με λίγα λόγια τα παραμύθια που επέλεξαν αρχικά και τους συγγραφείς τους με τη βοήθεια της [χρονογραμμής](#) και συνεχίζουν με το δικό τους έργο, την παραμυθοσαλάτα.



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
πρόγραμμα για την ανάπτυξη

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΓΡΑΨΩ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΠΟΥ ΔΙΑΛΕΞΑ ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΜΥΘΟΣΑΛΑΤΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΜΟΥ

	1ο Παραμύθι	2ο Παραμύθι	Παραμυθοσαλάτα
Τίτλος			
Ήρωες			
Πλοκή-Σημαντικά γεγονότα			
Τέλος			



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



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

3ο ΘΥΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Έρθε η ώρα να εικονογραφήσετε τις ιστορίες σας και να φτιάξετε ψηφιακά βιβλία!

Σε αυτή την εργασία θα σας βοηθήσει το πρόγραμμα CartoonStoryMaker που θα βρείτε πατώντας στην επιφάνεια εργασίας το εικονίδιο



Το συγκεκριμένο πρόγραμμα σάς δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε χαρακτήρες ή φόντο από τη δική του συλλογή, αλλά μπορείτε να εισάγετε και δικές σας δημιουργίες, δηλαδή «σαρωμένες» ζωγραφιές ή ζωγραφιές από το πρόγραμμα ζωγραφικής RNA. Το παρακάτω σχήμα θα σας δώσει τις απαραίτητες οδηγίες.

Από εδώ εισάγετε νέα σελίδα στο βιβλίο σας προς επεξεργασία.

Από εδώ εισάγετε ήχο.

Από εδώ εισάγετε δικές σας ζωγραφιές για φόντο.

Από εδώ εισάγετε δικές σας ζωγραφιές για χαρακτήρες.

Από εδώ εισάγετε τα πλαίσια για το κείμενό σας. Μπορείτε μεταφέρετε με αντιγραφή και επικόλληση το κείμενο που έχετε γράψει ήδη.

Να αποθηκεύετε συχνά το αρχείο σας με το όνομα που επιθυμείτε. Η σελίδα σας μπορεί για παράδειγμα να έχει την παρακάτω μορφή.



Καλή επιτυχία!



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Στις δραστηριότητες που προτάθηκαν μπορεί να προστεθεί άλλη μία πριν την 5η δραστηριότητα, που αφορά ομαδική συγγραφή μιας παραμυθοσαλάτας από το σύνολο της τάξης, σε περίπτωση που ο εκπαιδευτικός κρίνει ότι με αυτόν τον τρόπο τα παιδιά θα βοηθηθούν περισσότερο στις δικές τους δημιουργίες. Τα παιδιά χωρισμένα σε δύο ομάδες, π.χ. αγόρια και κορίτσια, επιλέγουν πλειοψηφικά το πιο αγαπημένο τους παραμύθι και στη συνέχεια συνθέτουν όλοι μαζί μια παραμυθοσαλάτα, ενσωματώνοντας ιδέες από το σύνολο της τάξης.

Η τράπουλα του Προπ είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί ποικιλοτρόπως. Σε ένα επόμενο επίπεδο θα μπορούσε να αποτελέσει στόχο η σύνθεση παραμυθιών από τα παιδιά χρησιμοποιώντας μόνο κάποιες συγκεκριμένες λειτουργίες, που θα τους δοθούν ή θα επιλέξουν τυχαία από το εργαλείο «Η τράπουλα του Προπ». Ακόμη, είναι δυνατό να επιχειρηθεί να γραφτεί ολόκληρο παραμύθι με τη βοήθεια μόνο μιας κάρτας-λειτουργίας.

Επιπλέον, τα παραμύθια είναι δυνατόν να αξιοποιηθούν και την ώρα της Θεατρικής Αγωγής και της Μουσικής. Τα παιδιά θα μπορούσαν να αναδείξουν σημεία της ιστορίας τους σε θεατρικά δρώμενα, υποδυόμενα τους πρωταγωνιστές της, αναλαμβάνοντας ίσως και με τη βοήθεια του δασκάλου Μουσικής τη μουσική επιμέλεια της παράστασης.

Ας σημειωθεί ότι αξίζει να αξιοποιηθούν και άλλες δημιουργικές ιδέες του Τζιάννι Ροντάρι που αναφέρονται στο βιβλίο του «Γραμματική της Φαντασίας», όπως το Φανταστικό Διώνυμο, το Αυθαίρετο Πρόθεμα, Τα Παραμύθια από την ανάποδη και τόσες άλλες που θα αναδείξουν νέες και ανατρεπτικές ιστορίες με χιούμορ και κέφι.



Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Τα παραμύθια υπάρχουν από την εποχή που υπάρχει και ο άνθρωπος. Με το πέρασμα των αιώνων προστίθενται στις αρχικές αφηγήσεις καινούργια στοιχεία ή τα παλιά διαφοροποιούνται και προσαρμόζονται στις νεότερες εποχές ή στις συνήθειες και στα έθιμα των λαών ή των κοινωνικών ομάδων που οικειοποιούνται ένα παραμύθι. Σε κάθε παραμύθι ο αναγνώστης διακρίνει ένα σύνολο στρωμάτων, όπου το ένα περικλείει το άλλο, ενώ άλλοτε το ένα διαπερνά το άλλο και διεισδύει μέσα του. Νεότερα στοιχεία συνυπάρχουν με αρχέγονες δοξασίες, χαμένες μέσα στη μυθολογία ή στις πρώτες θρησκείες (Κανατσούλη 1997).

Βασιζόμενοι στην παραπάνω διαπίστωση επιλέξαμε να παρουσιάσουμε στη χρονογραμμή των παραμυθάδων και τον Αίσωπο, αφενός γιατί στοιχεία των μύθων του αναγνωρίζονται και σε νεότερα παραμύθια και αφετέρου γιατί οι μύθοι είναι από τα πολύ αγαπημένα αναγνώσματα των παιδιών.

Πιστεύουμε ότι ως εμπνευστές των παραμυθοσαλατών μπορούν ακόμα να αποτελέσουν και περιστατικά-πρόσωπα της ελληνικής μυθολογίας, που επίσης αρέσει στα παιδιά, ή και πρόσωπα ιστορικά (όπως ο Μέγας Αλέξανδρος), που εντυπωσιάζουν τα παιδιά με τη μοναδική δύναμη και ευστροφία τους. Εξάλλου ανάλογες προσμίξεις ή επιδράσεις συναντάμε και σε νεότερους συγγραφείς παραμυθιών, όπως για παράδειγμα στον Ευγένιο Τριβιζά στα [Παραμύθια των Χαμένων Χαρταετών](#). Η διακειμενικότητα εδώ εντοπίζεται από λεκτικά παρεφθαρμένα δάνεια (π.χ. στο βιβλίο *Ο Ιγνάτιος και η Γάτα* υπάρχει ο χαρακτηρισμός «τρανόκαρδος» κατά το Ριχάρδος ο Λεοντόκαρδος και «Ιγνάτιος ο μέγας» κατά το Αλέξανδρος ο Μέγας) ως τη χρήση κειμένων (παραμυθιών, αρχαιοελληνικών επιδράσεων) και κόμικς. Για τον νεαρό αναγνώστη βέβαια τα περισσότερα πρωτογενή κείμενα είναι άγνωστα, όπως η Γαλεομουμαχία ή Κατομουμαχία, η παραμυθική όμως εκδοχή του μαγικού καθρέπτη, από τις αφηγήσεις ενηλίκων, του είναι οικεία από το παραμύθι της Χιονάτης. Έτσι, η προγενέστερη αφηγηματική ή αναγνωστική εμπειρία του παιδιού-αναγνώστη αποκτά



στην αρχή έναν συγκεκριμένο προσανατολισμό, για να αποπροσανατολιστεί στη συνέχεια, καθώς βρίσκεται αντιμέτωπος με μια αρκετά διαφοροποιημένη και εκσυγχρονισμένη ιστορία (Παπαντωνάκης 2007).

Οι δραστηριότητες του σεναρίου θεωρούνται εύκολα εφαρμόσιμες από παιδιά της συγκεκριμένης ηλικίας. Πιστεύουμε ότι ο προτεινόμενος χρόνος επαρκεί για την εφαρμογή του σεναρίου, αλλά πάντα αυτό εξαρτάται από τις δυνατότητες του εκάστοτε μαθητικού δυναμικού, την εξοικείωσή του με τις νέες τεχνολογίες και τις υποδομές που είναι διαθέσιμες. Όσον αφορά στην 1η δραστηριότητα, αναμένεται ότι η προβολή ολόκληρης της ταινίας «Shrek» θα αυξήσει τον χρόνο υλοποίησής της.

Οι δραστηριότητες του σεναρίου είναι ενδεικτικές και μπορούν να περιοριστούν ή να εμπλουτιστούν, ανάλογα με τα δεδομένα κάθε τάξης. Για παράδειγμα, οι καταγραφές των ιστοριών μπορούν να γίνουν μόνο με παραδοσιακό τρόπο, εάν ο εκπαιδευτικός πιστεύει ότι τα παιδιά της τάξης του δεν έχουν αναπτύξει στοιχειωδώς τη δεξιότητα χρήσης κειμενογράφου για ψηφιακή καταγραφή. Στη συνέχεια, μπορούν να εισαγάγουν τις εικόνες ως σελίδες του ψηφιακού βιβλίου και να ενσωματώσουν και την αφήγηση.

Για τη διευκόλυνση της εφαρμογής των δραστηριοτήτων παρατίθεται συνοδευτικό υλικό.

Σημείωση: Συμβατικά, για λόγους οικονομίας κειμένου (αλλά καταχρηστικά από άποψη γλωσσικής ισοτήτας των φύλων), χρησιμοποιούμε μόνο το αρσενικό γένος των ουσιαστικών.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Κανατσούλη, Μ. 1993. *Ο Μεγάλος Περίπατος του Γέλιου*. Αθήνα: Έκφραση.

Κανατσούλη, Μ. 1997. *Εισαγωγή στη Θεωρία και Κριτική της Παιδικής Λογοτεχνίας*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.



Κατσίκη-Γκίβαλου, Ά. 2001. *Λογοτεχνική Ανάγνωση και Διδακτικές Εφαρμογές*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης. 2011. *Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό*. Τόμος Α'. Αθήνα: Π.Ι.

Ντούλια, Α. 2010. Διδάσκοντας μέσα από τα παραμύθια: Δυνατότητες-Όρια-Προοπτικές. Ανακοίνωση στο 5ο Πανελλήνιο Συνέδριο ΕΛΛ.Ι.Ε.Π.ΕΚ. με θέμα «Μαθαίνω πώς να μαθαίνω». Ανακτήθηκε από:

http://www.elliepek.gr/documents/5o_synedrio_eisigiseis/Ntoulia_Athina.pdf

Π.Ι. 2011. *Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας και λογοτεχνίας στο δημοτικό σχολείο*. Αθήνα. Ανακτήθηκε από:

<http://ebooks.edu.gr/2013/newps.php>

Παπαντωνάκης, Γ. 2007. Ευγένιος Τριβιζάς: Παραμύθια από τη χώρα των χαμένων χαρταετών, στο περιοδικό *Κείμενα*, τεύχος 6. Διαθέσιμο στο:

<http://keimena.ece.uth.gr/main/t6/arhra/tefxos6/downloads/papantonakis.pdf>

Ροντάρι, Τ. 1994. *Γραμματική της Φαντασίας*. Αθήνα: Τεκμήριο.

Vygotsky, L.S. 1993. *Σκέψη και Γλώσσα*. Αθήνα: Γνώση.

Χατζησαββίδης, Σ. 2007. Ο γλωσσικός γραμματισμός και η παιδαγωγική του γραμματισμού: θεωρητικές συνιστώσες και δεδομένα από τη διδακτική πράξη. *Πρακτικά 6ου Πανελλήνιου Συνεδρίου της ΟΜΕΡ*, Πάτρα. Ανακτήθηκε από: <http://users.auth.gr/sofronis/dimos/docs/ergasia116.pdf>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Συνοδευτικό υλικό που περιλαμβάνει:

- το πρόγραμμα «Η Τράπουλα του Προπ» και τις οδηγίες χρήσης του
- τις κάρτες του Προπ προς εκτύπωση
- τα τρία φύλλα εργασίας