



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

Νεοελληνική Λογοτεχνία

Β΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Φτιάχνουμε μια παραμυθοσαλάτα;»

Σύνταξη: ΓΕΩΡΓΑΝΤΖΙΑ ΒΑΣΙΛΙΚΗ

Εφαρμογή: ΚΑΦΕΤΖΗ ΠΑΝΑΓΙΩΤΑ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

Θεσσαλονίκη 2015



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

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

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

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

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας πρωτοβάθμιας:

Κώστας 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



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Φτιάχνουμε μια παραμυθοσαλάτα;

Εφαρμογή σεναρίου

Καφετζή Παναγιώτα

Δημιουργία σεναρίου

Βασιλική Γεωργαντζιά

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Λογοτεχνία

Τάξη

Β΄ Δημοτικού

Σχολική Μονάδα

17ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς

Χρονολογία

Από 28.05.2015 έως 11.06.2015

Διδακτική/θεματική ενότητα

Δεν εντάσσεται σε κάποια θεματική ενότητα

Διαθεματικό

Ναι

Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

I. Φιλολογικής ζώνης

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

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 14 διδακτικές ώρες.

Χώρος

I. Φυσικός 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 σενάριο εφαρμόστηκε στη Β΄ Τάξη του 17^{ου} Δημοτικού Σχολείου Καλαμαριάς.

Το σενάριο στηρίζεται

Γεωργαντζιά Βασιλική, «Φτιάχνουμε μια παραμυθοσαλάτα;», Νεοελληνική γλώσσα, Β΄ Δημοτικού.

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 πραγμάτευση 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, τα οποία 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, ό.π. 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 Προpp», 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/-τριες 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 καλλιεργήσουν τη φαντασία και το χιούμορ μέσα από την ανατροπή μιας γνωστής ιστορίας·
- να αποκτήσουν κλίμα συνεργασίας, εμπιστοσύνης και αλληλοσεβασμού.



Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές/-τριες 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).

Γραμματισμοί

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- 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).

Διδακτικές πρακτικές

Στο συγκεκριμένο σενάριο ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί, συντονίζει την ομάδα-τάξη, εμπνυχώνει 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).

Το σενάριο εφαρμόστηκε σε τάξη των 20 μαθητών που λειτουργούσε άλλοτε σε δυάδες και άλλοτε σε πεντάδες, ανάλογα με τη δραστηριότητα.

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), στην οποία 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), στην οποία 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.

Η συγκεκριμένη εφαρμογή πραγματοποιήθηκε σαν επέκταση, όπως προτείνει και το σενάριο της διδαγμένης ενότητας «Προσοχή! Τι λέει εκεί;» στο μάθημα της



Φιλαναγνωσίας και της Ευέλικτης Ζώνης ενώ αξιοποιήθηκαν και ώρες της Αισθητικής Αγωγής.

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 Προpp», 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

Τζιάνι Ροντάρι, «[Ο Μαύρος ήλιος](#)», *Ανθολόγιο Λογοτεχνικών Κειμένων Γ' – Δ' Δημοτικού*

Ταινίες

Shrek, Dreamworks Animation, 2001.

Ιστοσελίδες

Παραμύθια σε ηλεκτρονική μορφή από τις ιστοσελίδες <http://www.bedtimestoriescollection.com/> («Η Κοκκινোসκουφίτσα», «Η μικρή Γοργόνα», «Το λυχνάρι του Αλαντίν») και <http://www.paramithia.net/>

«[Μικρός Αναγνώστης](#)»

«[Ανθολόγιο Παιδικό](#)», από το Σπουδαστήριο Νέου Ελληνισμού

«[Μύθοι του Αισώπου](#)» από την ιστοσελίδα <http://www.paidika.gr/>

Παραμυθοσαλάτα: [Όταν η Άριελ συνάντησε τη Χιονάτη](#), από το ιστολόγιο Παραμυθοκουζίνα.



[Ωρα για παραμυθοσαλάτα](#), Ιστολόγιο του 2^{ου} Νηπιαγωγείου Αμυδαλεώνα

[Βικιπαίδεια](#) για πληροφορίες και φωτογραφίες σχετικά με τον Αίσωπο, τον Σαρλ Περώ, τους Αδελφούς Γκριμ και τον Χανς Κρίστιαν Άντερσεν.

[Timeline](#) (πρόγραμμα κατασκευής ιστοριογραμμής)

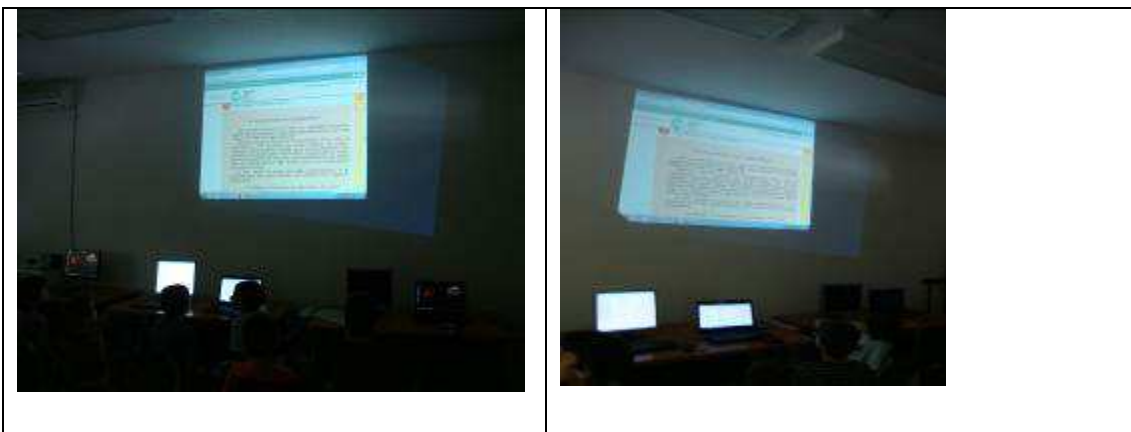
[Teamviewer](#) (πρόγραμμα για εξ αποστάσεως πρόσβαση και διαχείριση δικτύου).

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η & 2η διδακτική ώρα

Ολομέλεια – Αίθουσα τάξης

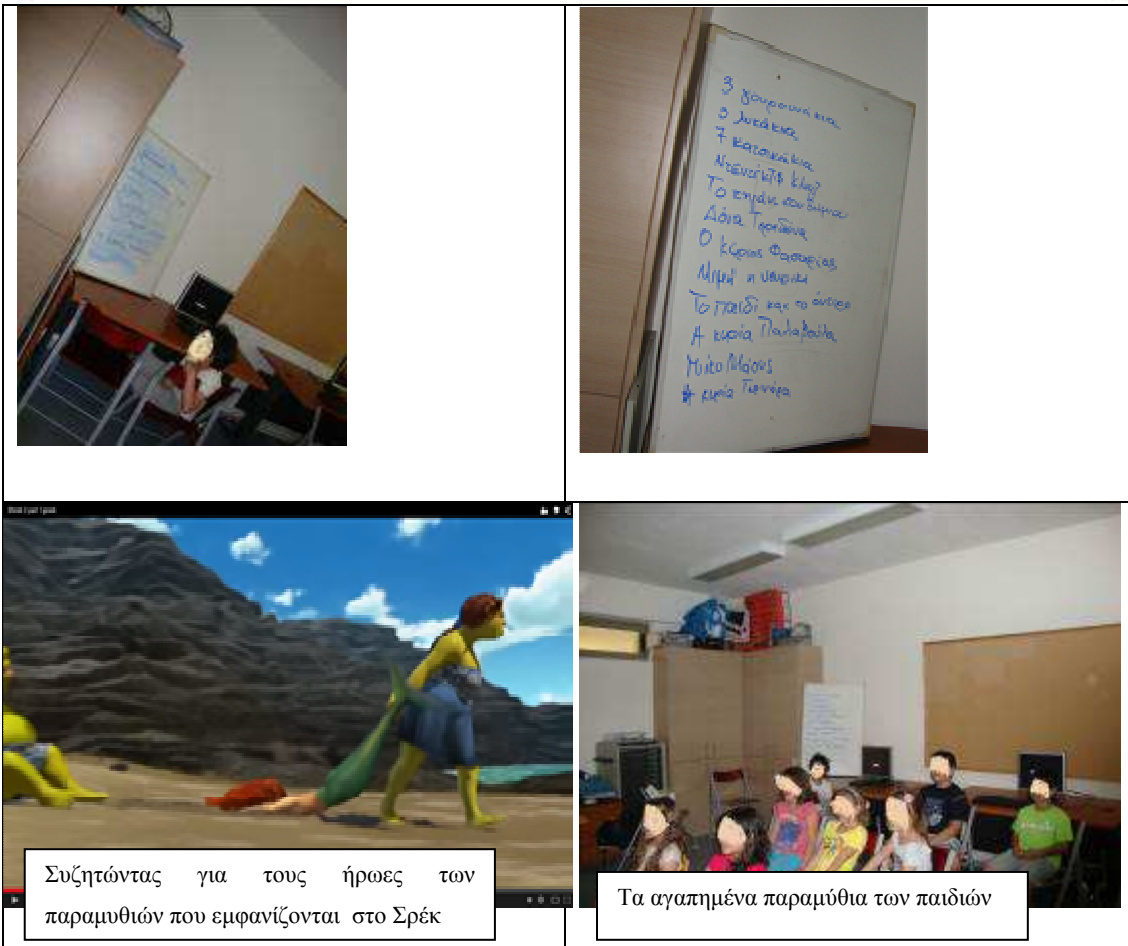
Διαβάσαμε από το βιβλίο της Γλώσσας το απόσπασμα από το βιβλίο, [«Η επανάσταση των παραμυθιών»](#), της Ζωής Βαλάση (εκδ. Γνώση). Η εκπαιδευτικός κάλεσε τα παιδιά να γράψουν στον Η/Υ τους ποιοι είναι οι ήρωες των συγκεκριμένων ιστοριών. Τα παιδιά αναγνώρισαν ότι πρωταγωνιστές στις συγκεκριμένες ιστορίες ήταν ο Παπουτσωμένος Γάτος, Ο γενναίος ραφτάκος, η Κοκκινোসκουφίτσα, ο Κοντορεβυθούλης, όλοι τους ήρωες από γνωστά παραμύθια που μπλέκονται σε νέες περιπέτειες. Η εκπαιδευτικός κατέγραφε τα παραμύθια σε έγγραφο κειμένου ώστε να γίνει μετά επεξεργασία στην ολομέλεια με αναφορές στα δομικά στοιχεία των παραμυθιών και τα χαρακτηριστικά των συγκεκριμένων ηρώων...





Στη συνέχεια, ζητήθηκε από τα παιδιά να αναφέρουν αν γνωρίζουν άλλες τέτοιες ιστορίες ή αν έχουν δει κάποια ταινία που να παίρνουν μέρος ήρωες από διαφορετικά παραμύθια. Τα παιδιά ανέφεραν πράγματι την κινηματογραφική ταινία [«Shrek»](#) όπως προέβλεπε και το σενάριο. Η εκπαιδευτικός πρόβαλε τότε από το διαδίκτυο το πρώτο επεισόδιο από την ταινία και ζήτησε από τα παιδιά να την παρακολουθήσουν έχοντας σα στόχο να παρατηρήσουν τους ήρωες γνωστών παραμυθιών που θα εμφανιστούν στο απόσπασμα.





Η εκπαιδευτικός ρώτησε τα παιδιά να πουν αν τους είναι γνωστοί οι ήρωες και σε ποια παραμύθια πρωταγωνιστούν. Κατέγραψε σε πίνακα τα παραμύθια που ανέφεραν τα παιδιά. Με τη βοήθεια της «Παρουσίασης 1» (βλ. συνοδευτικό υλικό εφαρμογής), καταλήξαμε πώς ένα τέτοιο ανακάτεμα παραμυθοηρώων φτιάχνει μια σαλάτα από παραμύθια όπου οι ήρωες ζουν και κινούνται με βάση το χαρακτήρα που τους δίνει το αρχικό παραμύθι από όπου προέρχονται αλλά η δράση της νέας ιστορίας έχει μια καινούρια «γεύση», ακριβώς όπως τα λαχανικά σε μια σαλάτα, που μπλέκονται δημιουργώντας μια καινούρια γευστική εμπειρία. Ονομάσαμε την καινούρια τεχνική που ακολουθείται στη δημιουργία νέων παραμυθιών με παλιούς ήρωες, «παραμυθοσαλάτα». Στο σημείο αυτό η εκπαιδευτικός ενημέρωσε τα παιδιά



πως την ονομασία αυτή πρότεινε ο γνωστός τους παραμυθός Τζιάννι Ροντάρι. Για να τους γνωρίσει το Ρόνταρι τους διάβασε το ποίημα «Ο μαύρος ήλιος» του Ροντάρι από το [Ανθολόγιο Λογοτεχνικών κειμένων Γ'-Δ' Δημοτικού](#) και στη συνέχεια πρόβαλε το ιστολόγιο «[Παραμυθοκουζίνα](#)» και προσκάλεσε τα παιδιά σε γνωριμία με παραμυθοσαλάτες, που έγραψαν παιδιά της ηλικίας τους όπως αυτή του [2^{ου} Νηπιαγωγείου Αμυδαλεώνα](#) διαβάζοντας και τα σχόλια και τις παράλληλες δράσεις που συμπεριλαμβάνονταν. (Η ιστοσελίδα που προτείνεται από το σενάριο άνοιξε αλλά δεν άνοιγαν οι υπερσύνδεσμοι που παραπέμπουν στα συνδυαστικά παραμύθια).



Τα παραμύθια που υπάρχουν στην Επανάσταση των Παραμυθιών

Ψάχνοντας παραμυθοσαλάτες

Τέλος, η εκπαιδευτικός εξήγησε στα παιδιά πως θα ξεκινούσαν μια αντίστοιχη δραστηριότητα.. Πρότεινε στα παιδιά να φέρουν την επόμενη φορά στην τάξη ένα αγαπημένο τους παραμύθι, που το είχαν διαβάσει. Τους έδωσε επίσης μια σελίδα με τις διευθύνσεις που προτείνονται από το σενάριο ώστε να μπορούν να διαβάσουν και άλλα παραμύθια στο σπίτι παρέα με τους γονείς τους. (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού· [«Bedtime Stories Collection»](#), [«Paramithia»](#), [«Μικρός Αναγνώστης»](#), [«Ανθολόγιο Παιδικό»](#) και [«Μύθοι του Αισώπου»](#)).

3η & 4η διδακτική ώρα



Εργαστήριο Η/Υ

Η δραστηριότητα ξεκίνησε στην ολομέλεια. Η εκπαιδευτικός πρόβαλε αρχικά το παραμύθι [«Κοκκίνοσκουφίτσα»](#) ζητώντας από τα παιδιά να παρατηρήσουν την εξέλιξη και να σκεφτούν μαζί της τι γίνεται κάθε φορά στο παραμύθι από τις παρακάτω λέξεις:

- 1) Οι μεγάλοι απαγορεύουν
- 2) Οι μικροί κάνουν αταξίες και παραβιάζουν τις συμβουλές και τους κανόνες
- 3) Προκύπτει κάποιο πρόβλημα
- 4) Ο ήρωας/ η ηρωίδα ξεκινά μια περιπέτεια
- 5) Ο ήρωας/ η ηρωίδα αναλαμβάνει μια αποστολή
- 6) Συνάντηση με ένα πρόσωπο που έχει να χαρίσει κάτι μαγικό
- 7) Αντικείμενα με μαγικές – εξωπραγματικές ιδιότητες
- 8) Εμφάνιση ενός κινδύνου- εχθρού
- 9) Πόσο «δυνατός» ή «μαγικός» είναι ο εχθρός-κίνδυνος
- 10) Ο ήρωας/ η ηρωίδα δίνει μάχη για να επικρατήσει
- 11) Ο ήρωας/ η ηρωίδα νικά
- 12) Επιστρέφει στους δικούς του νικητής/νικήτρια
- 13) Η υποδοχή του ήρωα/ηρωίδας
- 14) Εμφάνιση ενός ψεύτικου ήρωα
- 15) Δύσκολες δοκιμασίες
- 16) Τα πράγματα διορθώνονται
- 17) Ο πραγματικός ήρωας/ ηρωίδα νικά
- 18) Αποκάλυψη του ψεύτικου ήρωα,
- 19) Τιμωρία του ψεύτικου ήρωα
- 20) Γάμος/Επιβράβευση του ήρωα/της ηρωίδας (Από τη γνωστή κατηγοριοποίηση του Propp που δίνεται από το σενάριο)



(δεν χρησιμοποιήθηκε η ονοματοδοσία του σεναρίου επειδή οι λέξεις που χρησιμοποιούνται δεν γίνονται εύκολα κατανοητές από τα παιδιά αυτής της ηλικίας.)



Καθώς παρακολουθούσαμε το παραμύθι (που αυτή τη φορά το ακούγαμε από την αφήγηση της ιστοσελίδας), η εκπαιδευτικός σταματούσε την προβολή και λειτουργώντας παραδειγματικά για τα παιδιά ανέφερε κάθε φορά την αντιστοιχία ως προς τις κατηγορίες. Κάθε φορά υπογράμμιζε την κατηγορία που αναγνωρίζονταν και προχωρούσε παρακάτω στο παραμύθι. Κατόπιν, έγινε προβολή δεύτερου παραμυθιού, [«Η μικρή γοργόνα»](#) και κλήθηκαν τα παιδιά να το διαβάσουν από την οθόνη προβολής και να αναγνωρίσουν, αυτή τη φορά μόνα τους, τα στοιχεία της ιστορίας. Επειδή τα παιδιά δυσκολεύτηκαν αρκετά να κάνουν την αναγνώριση, προχωρήσαμε και σε τρίτη προβολή [«Το λυχνάρι του Αλαντίν»](#).

5η & 6η διδακτική ώρα

Εργαστήριο Η/Υ

Η εκπαιδευτικός παρουσίασε στα παιδιά το πρόγραμμα από το συνοδευτικό υλικό του σεναρίου με τις κάρτες του Propp. Με το πρόγραμμα [TeamViewer](#) άνοιξε τις κάρτες σε όλους τους Η/Υ. Σε επίπεδο ολομέλειας αναλύθηκαν όλες οι κάρτες. (Εδώ πρέπει να τονιστεί ότι οι έτοιμες κάρτες, χρησιμοποιούν στην κατηγοριοποίηση ένα πολύ απομακρυσμένο από την ηλικία των παιδιών λεξιλόγιο. Η ανακατασκευή τους από



τον εκπαιδευτικό με τη συγκεκριμένη εφαρμογή είναι σχετικά δύσκολη και χρονοβόρα. Στην παρούσα εφαρμογή η εκπαιδευτικός χρησιμοποίησε τις κάρτες του σεναρίου «μεταφράζοντάς» τες για τα παιδιά). Η εκπαιδευτικός κάλεσε τα παιδιά σε επίπεδο ομάδας να προβάλουν στην οθόνη του Η/Υ την κάρτα που αποτυπώνει τη φάση εξέλιξης του παραμυθιού και πρόβαλε το παραμύθι [«Ο Πινόκιο»](#). Τα παιδιά πατούσαν πάνω στην ανάλογη κάρτα, η οποία προβάλλονταν κεντρικά στην οθόνη. Ελέγχσαμε αν όλοι είχαμε την ίδια κάρτα και αιτιολογούσαμε τις αποφάσεις μας. Στη συνέχεια επαναλάβουμε την ίδια δραστηριότητα με το παραμύθι [«Η Πεντάμορφη και το Τέρας»](#). Αξιοποιώντας την εφαρμογή του σεναρίου, αλλάζαμε τη σειρά των καρτών ή προσθέταμε άλλες, από φάκελο που δημιουργήθηκε από την εκπαιδευτικό που εφάρμοσε το σενάριο και αποτυπώναμε την εξέλιξη των διαφορετικών παραμυθιών. Έτσι, παρατηρήσαμε ότι η σειρά των καρτών στα δύο παραμύθια δεν ήταν ίδια, παρόλο που είχαν κοινά στοιχεία.



Η σειρά των καρτών όπως τη διαμορφώσαμε κατά την ανάγνωση του Πινόκιο με εισαγωγή εικόνων του σεναρίου αλλά και άλλων



7η & 8η διδακτική ώρα

Αίθουσα βιβλιοθήκης

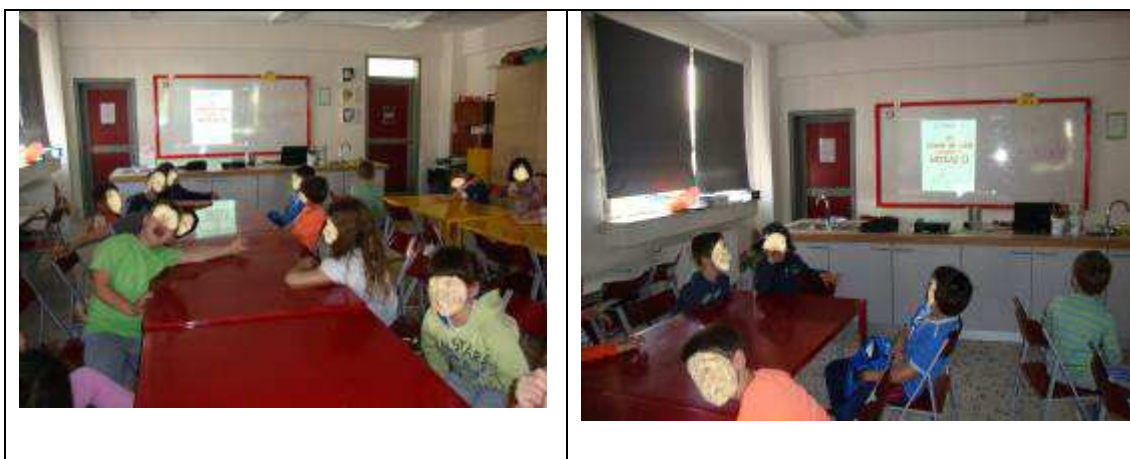
Στόχος του σεναρίου, όπως δηλώνει και η συντάκτρια, είναι τα παιδιά, γνωρίζοντας τη μορφή ενός παραμυθιού, να αποφασίσουν αν θα την υιοθετήσουν ή θα την ανατρέψουν, μέσω της τυχαίας επιλογής ενός τραπουλόχαρτου. Στο ξεκίνημα της δραστηριότητας η εκπαιδευτικός ζήτησε από τα παιδιά να αναφέρουν αγαπημένους τους ήρωες από παραμύθια καθώς και να παρουσιάσουν σύντομα τα παραμύθια που είχαν φέρει στην τάξη και τους ήρωές τους. Για να ξεφύγουμε από τυποποιημένες οπτικές ηρώων, η εκπαιδευτικός παρουσίασε στα παιδιά το βιβλίο του Σελ Σίλβερστάιν, «Το κομμάτι που λείπει συναντά το μεγάλο Ο» και συζητήσαμε για τους ήρωές του, ενώ αναζητήσαμε τις αντιστοιχίες με την τράπουλα του Πρόπ. Χαρακτηριστικό είναι ότι τα παιδιά κάνανε διαχωρισμό ανάμεσα στο παιδικό βιβλίο (όπως χαρακτήρισαν το κείμενο του Σίλβερστάιν) και τα παραμύθια (όπως χαρακτήρισαν τα υπόλοιπα), με βάση την ύπαρξη των μαγικών στοιχείων. Ήταν μια πολύ ενδιαφέρουσα συζήτηση ανάμεσα στα παιδιά που διαφωνώντας και συμφωνώντας εξέφραζαν τις αντιλήψεις τους για την έννοια του παραμυθιού. Η εκπαιδευτικός δεν συμμετείχε ενεργά στο διάλογο αλλά άφησε τα παιδιά να χειριστούν μόνο τους την εξέλιξή του.

Στον πίνακα αναρτήθηκαν εικόνες ηρώων για να μπορούν να διαλέγουν τα παιδιά. (Οι εικόνες των ηρώων προήλθαν από την αναζήτηση στις εικόνες του Google και δεν συμπεριλαμβάνονται σαν υλικό στο συνοδευτικό υλικό της εφαρμογής, καθώς ο κάθε εκπαιδευτικός με βάση τα παραμύθια που θα φέρουν τα παιδιά στην τάξη μπορεί να κάνει την αναζήτηση. Στα τεκμήρια εφαρμογής περιλαμβάνεται αρχείο με τις εικόνες όπως τις επεξεργάστηκαν τα παιδιά στο μάθημα των εικαστικών και τις αναρτήσαμε στην τάξη). Τοποθετήσαμε σε άλλο πίνακα της τάξης, εκτυπωμένες τις κάρτες που είναι ενσωματωμένες στο σενάριο με τους αριθμούς τους. Δημιουργήθηκαν τέσσερις ομάδες παιδιών και σχημάτισαν τέσσερις κύκλους.



Σε κάθε ομάδα δόθηκε ένα εκτυπωμένο σετ από κάρτες όπως προτείνει το σενάριο. Στη συνέχεια το κάθε παιδί έλεγε έναν αριθμό κάρτας και ένα παιδί της ομάδας κατέγραφε την τυχαία σειρά των αριθμών. Δημιουργήθηκαν αλυσίδες αριθμών με αντιστοιχία στις κάρτες, στις οποίες τα παιδιά έπρεπε να βασιστούν και να δημιουργήσουν την παραμυθοσαλάτες τους. Με τον συγκεκριμένο τρόπο, κάθε ομάδα είχε στη διάθεσή της προς χρήση την τράπουλα του Προπ. Η κάθε ομάδα είχε την υποχρέωση να χρησιμοποιήσει τουλάχιστον τέσσερις από τους ήρωες που είχαμε αναρτήσει στους πίνακες. Δόθηκε στα παιδιά το [Φύλλο εργασίας 1](#) και [Φύλλο εργασίας 2](#) που προβλέπει το σενάριο και η εκπαιδευτικός εξήγησε στα παιδιά πώς να δουλέψουν. Στο πρώτο στάδιο τα παιδιά έπρεπε να διαλέξουν δύο παραμύθια –όπως προβλέπει το [Φύλλο εργασίας 1](#)– να εντοπίσουν τα δομικά τους στοιχεία (αρχή, τέλος, ήρωες, επεισόδια δράσης) και να τα ανακατέψουν καταγράφοντας τα δομικά στοιχεία της παραμυθοσαλάτας τους. Στο δεύτερο στάδιο έπρεπε να γράψουν τη δική τους ιστορία (βλ. φάκελο Τεκμήρια Εφαρμογής).

Οι δραστηριότητα κατασκευής καρτών που προβλέπεται από το σενάριο δεν πραγματοποιήθηκε λόγω έλλειψης χρόνου. Στη συνέχεια οι ομάδες προχώρησαν στη δημιουργία των παραμυθιών τους με βάση τα νέα δεδομένα.





9η & 10η διδακτική ώρα

Εργαστήριο Η/Υ

Αρχικά οι ομάδες ολοκλήρωσαν τη συγγραφή των παραμυθιών τους αφού δεν προλάβαμε να ολοκληρώσουμε τη δραστηριότητα στο προηγούμενο δίωρο. Στη συνέχεια ανοίξαμε την εφαρμογή [Timeline](#), για να γνωρίσουμε σημαντικούς παραμυθάδες του κόσμου και να εντάξουμε και τον δημιουργό του δικού τους παραμυθιού στη χρονογραμμή όπως προτείνει το σενάριο. Συζητήσαμε και περιηγηθήκαμε στις πληροφορίες της εφαρμογής αλλά δεν είχαμε επαρκή χρόνο για να προχωρήσουμε στην πρόταση του σεναρίου για προσθήκη των συγγραφέων από τα παραμύθια που χρησιμοποιήσαμε



11η & 12η διδακτική ώρα

Αίθουσα Η/Υ

Στο δώρο αυτό, έγινε η παρουσίαση και αναθεώρηση των κειμένων των ομάδων. Η εκπαιδευτικός είχε πληκτρολογήσει τα κείμενα των τεσσάρων ομάδων και τα είχε διαμορφώσει σε ένα αρχείο παρουσίασης. Διαβάσαμε τα κείμενα και τα παιδιά διασκέδασαν με τα ανατρεπτικά στοιχεία των παραμυθιών της κάθε ομάδας. Καθώς γίνονταν οι αναγνώσεις, προέκυπταν και νέες ιδέες σαν προτάσεις από τα υπόλοιπα παιδιά. Στη συνέχεια, έγινε αντιστοιχία των κειμένων των παιδιών με τις κάρτες και μετά προχωρήσαμε στην αναθεώρηση των κειμένων σε επίπεδο ολομέλειας (βλ. φάκελο συνοδευτικό υλικό εφαρμογής, «Παρουσίαση 2»).



13η & 14η διδακτική ώρα

Αίθουσα Η/Υ

Η εκπαιδευτικός, μέσω του [Team Viewer](#) άνοιξε σε όλους τους Η/Υ του εργαστηρίου με τα αρχεία των παιδιών. Τα παιδιά πρόσθεσαν εικόνες στα κείμενά τους και στη συνέχεια η εκπαιδευτικός τους έδειξε πώς μπορούν να τα εκτυπώσουν σε μορφή PDF. Τέλος τα συνενώσαμε σε ένα αρχείο που σε μορφή PDF του δώσαμε τη μορφή ηλεκτρονικού βιβλίου για να αναρτηθεί στην ιστοσελίδα του σχολείου.

Από μια τυχαία συγκυρία, χρειάστηκε να συνυπάρχει αυτή την ώρα τμήμα της Γ΄ τάξης στην αίθουσα. Έτσι τα παιδιά παρουσίασαν στα μεγαλύτερα παιδιά τα παραμύθια τους, κάτι που τους άρεσε πολύ.

Δεν πραγματοποιήθηκαν οι επόμενες δράσεις του σεναρίου καθώς δεν υπήρχε επαρκής χρόνος. Η εφαρμογή τελείωσε σε αυτό το στάδιο.

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

ΓΡΑΨΕ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΠΟΥ ΔΙΑΛΕΞΑ ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΜΥΘΟΣΑΛΑΤΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΜΟΥ

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



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Η συντάκτρια του σεναρίου προτείνει την πιθανότητα προσθήκης και άλλης δραστηριότητας πριν την 5η δραστηριότητα. Αφορά την 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 δυνατό 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

Η συγκεκριμένη εφαρμογή πραγματοποιήθηκε στη Β' Δημοτικού ενός σχολείου του αστικού συγκροτήματος της Θεσσαλονίκης. Το τμήμα συμπεριλαμβάνει παιδιά που



τόσο οι επιδόσεις τους, όσο και οι δεξιότητες στις ΤΠΕ είναι σε αρκετά υψηλό επίπεδο σχετικά με την ηλικία τους. Παρόλα αυτά, δεν είναι αρκετά εξοικειωμένα με την ομαδοσυνεργατική εργασία, από τον τρόπο οργάνωσης του υπευθύνου δασκάλου της τάξης καθώς και με παρόμοιες δράσεις τύπου πρότζεκτ. Έτσι, υπήρχε μια σοβαρή δυσχέρεια κατά την εφαρμογή που είχε να κάνει με την παράλληλη εκμάθηση δεξιοτήτων και λειτουργίας σε ένα τέτοιο πλαίσιο που δυσχέραινε πολλές φορές την ολοκλήρωση δραστηριοτήτων του σεναρίου.

Επιπλέον, οι κάρτες που ενσωματώνονται στην εφαρμογή του σεναρίου-παρόλο που η εφαρμογή η ίδια είναι πάρα πολύ καλή- χρησιμοποιούν μια γλώσσα που δεν ήταν κατανοητή από τα συγκεκριμένα παιδιά και δεν ενεργοποίησε τη συναισθηματική εμπλοκή τους. Χρειαζόταν κάθε φορά να «μεταφράζεται» η περιγραφή της κάρτας από την εκπαιδευτικό που εφάρμοζε το σενάριο. Επίσης ούτε τα γραφικά τους άρεσαν ιδιαίτερα στα παιδιά. Μάλιστα, κατά τη διάρκεια της δράσης αλλαγής των εικόνων για προσαρμογή σε συγκεκριμένα παραμύθια, πρότειναν-και το κάναμε- να βρούμε άλλες εικόνες.

Τέλος, το σενάριο έχει πάρα πολλές δραστηριότητες, κάτι που είναι πολύ θετικό. Η χρονική στιγμή της εφαρμογής, το διάστημα πριν από τη λήξη του διδακτικού έτους, έδωσε στην εκπαιδευτικό της τάξης την ευκαιρία να ενσωματώσει τα παραμύθια στη γιορτή λήξης όπως προτείνεται και από το σενάριο, αλλά δεν μας έδινε πολλά περιθώρια για χρονική επέκτασή της ώστε να πραγματοποιηθούν όλες οι δραστηριότητες. Πάντως και η εφαρμογή όλων των δραστηριοτήτων θα απαιτούσε πολύ περισσότερο χρόνο από όσο προβλέπει το σενάριο και πιθανά θα κούραζε τα παιδιά σε αυτή την ηλικία. Ίσως η αξιοποίησή του σε μεγαλύτερη τάξη να ήταν πιο αποδοτική. Το συνοδευτικό υλικό του σεναρίου είναι πολύ υποστηρικτικό για τον δάσκαλο που πραγματοποιεί την εφαρμογή.

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. *Κείμενα 6*. Διαθέσιμο στο:

<http://keimena.ece.uth.gr/main/t6/arthra/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 Πανελληνίου Συνεδρίου της ΟΜΕΡ*, Πάτρα. Ανακτήθηκε από:

<http://users.auth.gr/sofronis/dimos/docs/ergasia116.pdf>



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Συνοδευτικό υλικό που περιλαμβάνει το σενάριο:

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

Συνοδευτικό υλικό που περιλαμβάνει η εφαρμογή:

- Παρουσίαση 1
- Παρουσίαση 2
- Σελίδα διευθύνσεων
- Φάκελος με τεκμήρια εφαρμογής που περιλαμβάνει φωτογραφίες με τα κείμενα των παιδιών και τα ηλεκτρονικά βιβλία που δημιούργησαν