



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

**Νεοελληνική Λογοτεχνία
Ε΄ Δημοτικού**
Τίτλος:
«Μια φορά κι έναν καιρό...»

ΙΩΑΝΝΑ ΚΟΣΜΙΔΟΥ



ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
Θεσσαλονίκη 2013



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



ΕΛΛΑΣ
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

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), - ΟΠΙΖΟΝΤΙΑ 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 σενάρια 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



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Εργάσιμη για την ανάπτυξη

A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Tίτλος

Μια φορά κι έναν καιρό...

Δημιουργός

Ιωάννα Κοσμίδου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Λογοτεχνία

(Προτεινόμενη) Τάξη

Ε' Δημοτικού

Χρονολογία

Αύγουστος 2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

«Γλώσσα Ε' Δημοτικού», τεύχος β', ενότητα 9: Βιβλία – βιβλιοθήκες (σ. 33-52).

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

10 διδακτικές ώρες

Xώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

A) Ταντότητες 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 είναι πρόταση διδασκαλίας.

To σενάριο στηρίζεται

To σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

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

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Όλοι μας, μικροί και μεγάλοι, είτε ως ακροατές είτε ως αναγνώστες, έχουμε έρθει σε επαφή με τα παραμύθια. Εξαιτίας των συναισθημάτων που μας δημιουργούν αλλά και



της γοητείας που ασκούν πάνω μας πολύ συχνά βρίσκουμε σε αυτά καταφύγιο. Ποια είναι όμως η αξία τους για τα παιδιά;

Έχει γραφτεί επανειλημμένως ότι όταν μία 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 φιλαναγνωσία.
- Τα διασκεδάζουν.
- Αποτυπώνουν την υλική και διανοητική πραγματικότητα μέσα στην οποία «κινείται» ο άνθρωπος (Σουύλης 2006: 90).
- Τα βοηθούν να βρουν λύσεις στα προβλήματα που αντιμετωπίζουν κατά την ανάπτυξή τους και να εκφράσουν τα συναισθήματά τους (Ράπτης 2008: 144).

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

Το παραμύθι είναι ένας έξυπνος τρόπος για να πεις την αλήθεια και να δημιουργήσεις προβληματισμούς. Ο Ροντάρι, στη «Γραμματική της Φαντασίας» (2003), εισήγαγε την τέχνη να εφευρίσκεις ιστορίες. Προσπάθησε να αναδείξει τη



δύναμη και τον πλούτο της φαντασίας δίνοντας δικές του ιδέες και μεθοδολογίες. Χρησιμοποιεί τη φαντασία για να διδάξει στα παιδιά την αλήθεια για την πραγματικότητα. «Σκοπός δεν είναι να ενθαρρύνουμε στο παιδί κενές φαντασιοπληξίες, αλλά να το βοηθήσουμε να φανταστεί τον εαυτό του και τη μοίρα του».

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές 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 κλασσικά 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 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.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΛΛΑΣ
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΕΣΠΑ 2007-2013
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

- Να εμπλέκονται στη διαδικασία αξιολόγησης του δικού τους κειμένου αλλά και άλλων παιδιών.
- Να επεξεργάζονται και να δομούν ένα παραμύθι με αδρομερείς νοηματικές ενότητες και παραγράφους.
- Να χρησιμοποιούν κειμενικούς δείκτες για τη σύνδεση των παραγράφων του παραμυθιού.

Γραμματισμοί

Οι μαθητές επιδιώκεται:

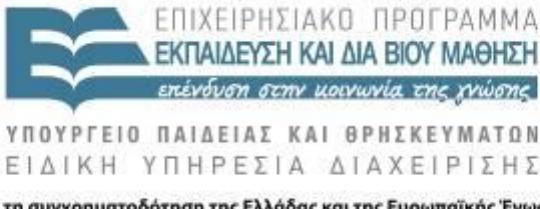
- Να πλοηγούνται σε δικτυακούς τόπους.
- Να γράφουν κείμενο στον επεξεργαστή κειμένου.
- Να γράφουν το δικό τους παραμύθι στο λογισμικό Ιδεοκατασκευές.
- Να αξιοποιούν τις πηγές πληροφοριών του διαδικτύου.
- Να ανεβάζουν αρχεία επεξεργασίας κειμένου σε συγκεκριμένη ιστοσελίδα στο διαδίκτυο.
- Να ανατρέπουν ένα κλασικό παραμύθι και να το ξαναγράφουν από άλλη οπτική γωνία.
- Να παράγουν κείμενο (παραμύθι) αξιοποιώντας βασικές λειτουργίες (Propp), ακολουθώντας τη δομή των αφηγηματικών κειμένων.

Διδακτικές πρακτικές

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



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Ε. ΑΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

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

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το εκπαιδευτικό σενάριο είναι συμβατό με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της Νεοελληνικής Γλώσσας για την Ε' τάξη του Δημοτικού (ΥΠΕΠΘ/Π.Ι. 2003α «ΔΕΠΠΙΣ-ΑΠΣ Ελληνικής Γλώσσας για το Δημοτικό»), αφού οι στόχοι του αποτελούν στόχους του Αναλυτικού Προγράμματος. Ο κεντρικός άξονάς του αφορά: α) τη Γλώσσα (γραπτός λόγος, ανάγνωση-κατανόηση κειμένου παραμυθιών, ακρόαση και αναδιήγηση παραμυθιών, γράψιμο παραμυθιών) (ό.π.: 24-25) και β) τη Λογοτεχνία (διασκευές γνωστών παραμυθιών) (ό.π., σ. 44). Δίνει έμφαση στην ενεργό συμμετοχή των μαθητών και αποφεύγονται μέθοδοι διδασκαλίας γνωσιοκεντρικού χαρακτήρα. Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες με δραστηριότητες που αξιοποιούν τεχνολογικά εργαλεία των ΤΠΕ.¹

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

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

¹ Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

- 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 & άλ. 2013: 93).

Κείμενα

Παραμύθια (σε ιστοσελίδες)

Τα παραμύθια των αδελφών Γκριμ, [H Κοκκινοσκονφίτσα](#)

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

Τα παραμύθια των αδελφών Γκριμ, [O λόκος και τα 7 κατσικάκια](#)

Τζόζεφ Τζέικομπς, [Ta τρία γουρουνάκια](#)

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

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

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

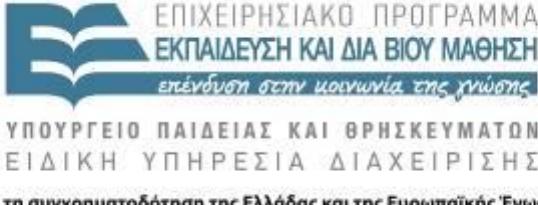
Άλλες ιστοσελίδες

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

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



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Βίντεο

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

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

Iη και 2η διδακτική ώρα

(Εργασία στην ολομέλεια και σε ομάδες, εργαστήριο πληροφορικής)

Με αφορμή την Παγκόσμια Ημέρα Αφήγησης (20 Μαρτίου) η Ε΄ τάξη αναλαμβάνει τη συγγραφή - ανατροπή - μετασχηματισμό γνωστών παραμυθιών, που τόσο πολύ λατρεύουμε μικροί και μεγάλοι, με στόχο να τα «αφηγηθεί» στους μικρότερους μαθητές του σχολείου.

Αρχικά, ξεκινάμε με διερεύνηση της εμπειρίας των μαθητών μας, αν δηλαδή όταν ήταν μικροί άκουγαν ή διάβαζαν παραμύθια, αν τα θυμούνται και αν σήμερα διαβάζουν, ακούν ή αφηγούνται παραμύθια και κάνουμε μία ιδιαίτερη αναφορά στην [Παγκόσμια Ημέρα Αφήγησης](#). Στη συνέχεια, μεταβαίνουμε στο διαδίκτυο και διαβάζουμε 4 κλασσικά παραμύθια ([«Η Κοκκινοσκουφίτσα»](#), [«Τα τρία γουρουνάκια»](#), [«Ο λύκος και τα 7 κατσικάκια»](#), [«Ο βασιλιάς βάτραχος»](#)) και συζητάμε στην ολομέλεια το αν μοιάζουν τα παραμύθια μεταξύ τους και ποιες είναι οι ομοιότητες ανάμεσά τους. Ο Ρώσος Vladimir Propp εντόπισε [31 λειτουργίες](#) στα μαγικά παραμύθια. Τις διαβάζουμε, συζητάμε, και τις συσχετίζουμε με γνωστά μας παραμύθια. Αμέσως μετά, διαβάζουμε το κλασσικό παραμύθι [«Ο βασιλιάς βάτραχος»](#) και προσπαθούμε να ανακαλύψουμε τα χαρακτηριστικά και τη δομή του ([1ο Φύλλο εργασίας](#), βλ. και φάκελο συνοδευτικού υλικού, αρχείο «Synodeutika/FE1.docx»). Όσον αφορά τα χαρακτηριστικά των παραμυθιών, αναδεικνύουμε, μέσω ερωτήσεων, τον φανταστικό κόσμο τους, από τον οποίο απουσιάζει η αληθοφάνεια, τη μη αναφορά σε συγκεκριμένα πρόσωπα, χρόνο και τόπο, τις ακρότητές τους, τον σκοπό τους και τον τρόπο με τον οποίο τελειώνουν οι ιστορίες. Οι ερωτήσεις που θέτουμε είναι:

- Ποια φανταστικά στοιχεία εντοπίζετε στο παραμύθι;



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Εργάζομαι για την ανάπτυξη

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

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

Όσον αφορά στη δομή του παραμυθιού, θα αναφερθούμε στην εισαγωγή του, στο κύριο μέρος, στις βασικές λειτουργίες του και στο τέλος του.

Στο τέλος, αντιστοιχίζουμε βασικές λειτουργίες του παραμυθιού με αφηγηματικά αποσπάσματα από αυτό.

3η και 4η διδακτική ώρα

(Εργασία στην ολομέλεια και σε ομάδες, εργαστήριο πληροφορικής)

Το δεύτερο διδακτικό δίωρο διαβάζουμε το κλασσικό παραμύθι «[Κοκκινοσκουφίτσα](#)», και εστιάζουμε στους ήρωες-πρωταγωνιστές του και προσπαθούμε να ανακαλύψουμε τον χαρακτήρα τους ([2ο Φύλλο εργασίας](#), βλ. και φάκελο συνοδευτικού υλικού, αρχείο «Synodeutika/FE2.docx»). Στη συνέχεια, προβάλλουμε το παραμύθι «[Μια αγάπη, επτά χρώματα κι ένας λύκος](#)» της Χαράς Γιαννακοπούλου. Πρόκειται για μια ανατροπή του κλασσικού παραμυθιού, στο οποίο ρόλοι και γεγονότα αντιστρέφονται. Μόλις ολοκληρωθεί η προβολή του παραμυθιού, χαρακτηρίζουμε και πάλι τους ήρωές του και συγκρίνουμε τους χαρακτήρες των δύο παραμυθιών. Προσπαθούμε να εντοπίσουμε, δηλαδή, τις ανατροπές-αλλαγές που έχουν γίνει στο σύγχρονο παραμύθι. Ξαναδιαβάζουμε το παραμύθι της «[Κοκκινοσκουφίτσας](#)» αλλά αυτή τη φορά από την οπτική γωνία του λύκου και συζητάμε για τα στερεότυπα των κλασσικών παραμυθιών. Στο τέλος, προβάλλουμε «[Τα τρία μικρά λυκάκια](#)» του Ευγένιου Τριβιζά, εντοπίζουμε τις ανατροπές που έχει κάνει σε αυτό ο συγγραφέας του και συζητάμε για το αν έχει αλλάξει ο τρόπος με τον οποίο βλέπουμε τον λύκο μετά από την ανάγνωση των δύο σύγχρονων παραμυθιών, στα οποία οι λύκοι δεν είναι και τόσο άγριοι.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην παιδεία της μόνιμης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΕΣΠΑ
2007-2013
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο
εργάζεται για την ανάπτυξη

5η και 6η διδακτική ώρα

(Εργασία στην ολομέλεια και σε ομάδες, εργαστήριο πληροφορικής)

Το τρίτο διδακτικό δίωρο μελετάμε το κλασσικό παραμύθι «[Ο λύκος και τα 7 κατσικάκια](#)» με στόχο να το αλλάξουμε και να το ξαναγράψουμε από την οπτική γωνία του λύκου. Αρχικά, εντοπίζουμε τα βασικά στοιχεία του παραμυθιού και τις βασικές λειτουργίες του ([3ο Φύλλο εργασίας](#), βλ. και φάκελο συνοδευτικού υλικού, αρχείο «Synodeutika/FE3.docx»). Στη συνέχεια, συζητάμε για να αποφασίζουμε σε ποια σημεία θα πραγματοποιήσουμε αλλαγές και ποιες λειτουργίες θα αντικαταστήσουμε με άλλες. Στο τέλος, επιλέγουμε 10 λειτουργίες που θα χρησιμοποιήσουμε στο παραμύθι μας. Η κάθε ομάδα γράφει τη δική της εκδοχή, τα παραμύθια ανακοινώνονται στην τάξη και προτείνονται βελτιώσεις από την ολομέλεια.

7η, 8η, 9η και 10η διδακτική ώρα

(Εργασία στην ολομέλεια και σε ομάδες, εργαστήριο πληροφορικής)

Το τελευταίο διδακτικό δίωρο οι ομάδες θα γράψουν το δικό τους παραμύθι στην εφαρμογή Ιδεοκατασκευές, ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα:

1^o στάδιο: Σχεδιασμός

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





Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



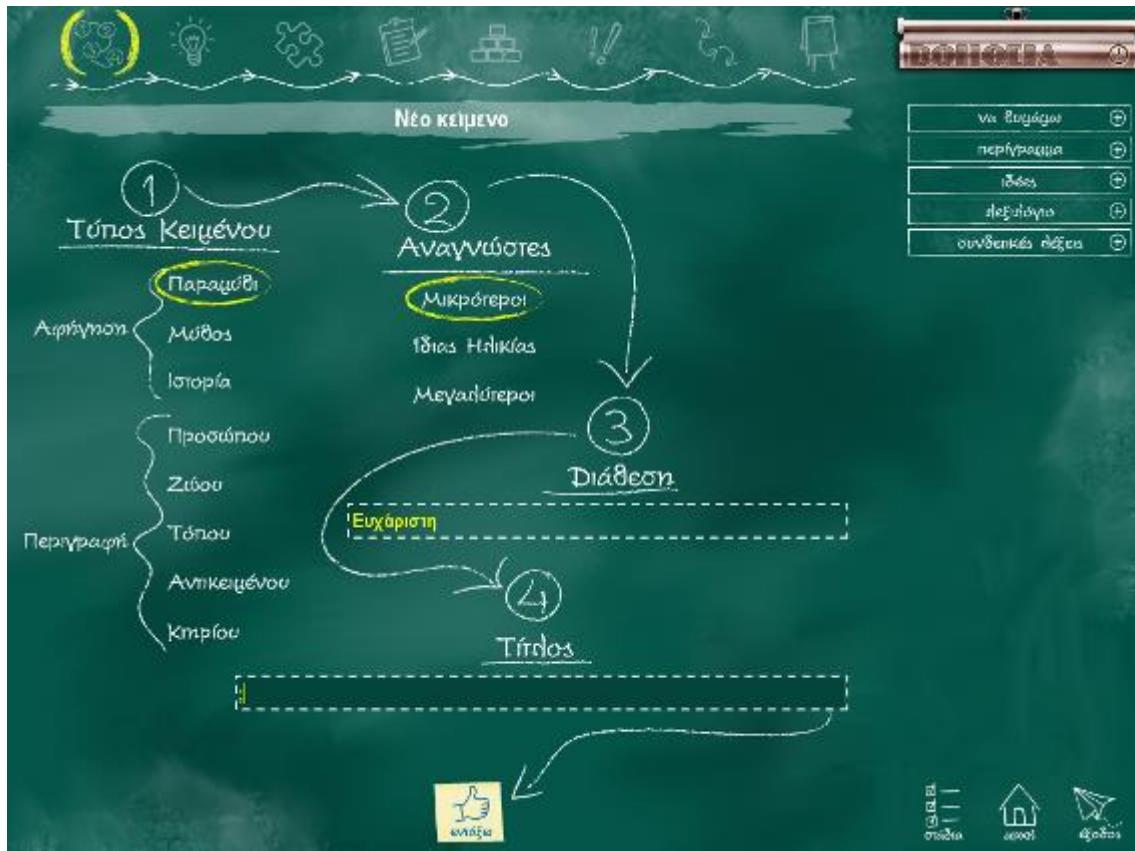
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην παιδεία της μόνωσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



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^o στάδιο: Παραγωγή ιδεών

Στο 2^o στάδιο καταγράφουμε τις ιδέες μας, επιλέγοντας ή γράφουμε μία ερώτηση στην οποία απαντάει η ιδέα μας και επιλέγοντας αν θέλουμε μία συνοδευτική εικόνα.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



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

1^η Εισαγωγή: Ποιοι είναι οι ήρωες;	Παρουσιάζονται οι ήρωες, καθώς και ο τόπος και ο χρόνος που διαδραματίζεται η ιστορία.
2^η Εισαγωγή: Πού γίνονται τα γεγονότα;	
3^η Εισαγωγή: Πότε συμβαίνουν όλα αυτά;	
4^η Συμφορά – στέρηση: Τι γίνεται; Ποιο είναι το πρόβλημα;	Παρουσιάζεται ένα πρόβλημα: αρρώστια, καταστροφή κ.ά. ή ο αντίπαλος του ήρωα.
5^η Εμφάνιση συμπαραστάτη: Ποιος είναι ο βοηθός του ήρωα;	Εμφανίζεται ένας βοηθός.
6^η Δοκιμασία: Ποια είναι η δοκιμασία του ήρωα;	Ο ήρωας δοκιμάζεται.
7^η Αναχώρηση του ήρωα: Πού πηγαίνει ο ήρωας για να αντιμετωπίσει το πρόβλημα;	Ο ήρωας, για να αντιμετωπίσει ένα πρόβλημα, ξεκινά ένα ταξίδι σε έναν μακρινό τόπο.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

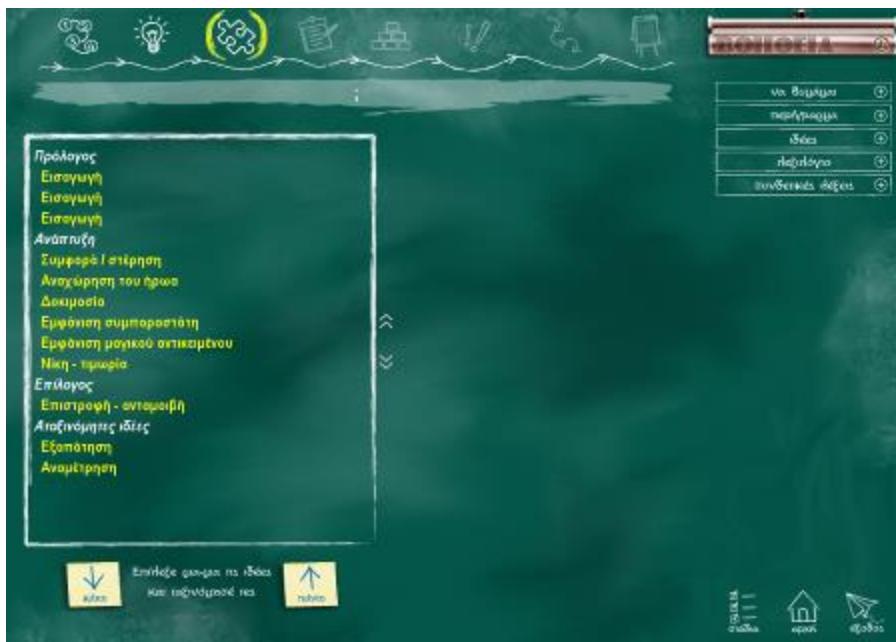
εργάζεται για την ανάπτυξη

<p>8^η Εμφάνιση μαγικού αντικειμένου: Ποιο είναι το μαγικό αντικείμενο; Πώς το αποκτά ο ήρωας;</p>	<p>Ο ήρωας προσπαθεί να αποκτήσει ή του χαρίζεται ένα μαγικό αντικείμενο.</p>
<p>9^η Εξαπάτηση: Πώς ο ανταγωνιστής προσπαθεί να εξαπατήσει τον ήρωα;</p>	<p>Ο αντίπαλος προσπαθεί να παραπλανήσει τον ήρωα.</p>
<p>10^η Αναμέτρηση: Πώς γίνεται η αναμέτρηση ανάμεσα σε ήρωα και ανταγωνιστή;</p>	<p>Γίνεται σύγκρουση ανάμεσα σε ήρωα και ανταγωνιστή.</p>
<p>11^η Νίκη - τιμωρία: Ο ήρωας νικά. Πώς τιμωρείται ο ανταγωνιστής;</p>	<p>Ο ήρωας νικά και ο ανταγωνιστής τιμωρείται.</p>
<p>12^η Επιστροφή - ανταμοιβή: Πώς ανταμείβεται ο ήρωας;</p>	<p>Ο ήρωας ανταμείβεται.</p>



3^ο 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^ο στάδιο: Πρώτη καταγραφή

Στο στάδιο αυτό γράφουμε μία παράγραφο για κάθε ιδέα μας.

5^ο στάδιο: Βελτίωση δομής κειμένου

Εδώ κάνουμε βελτιώσεις στις παραγράφους που έχουμε ήδη γράψει.

6^ο στάδιο: Βελτίωση ενδιαφέροντος

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

7^ο 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^ο στάδιο: Παρουσίαση

Στο τελικό στάδιο μορφοποιούμε το κείμενό μας.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΛΛΑΣ
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Εργαζόμενα για την ανάπτυξη

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Αφού οι ομάδες ολοκληρώσουν τα παραμύθια τους τα παρουσιάζουν στην ολομέλεια. Τέλος, μπορούν να τα ανεβάσουν σε σχετική [ιστοσελίδα](#).



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Εργαζόμενοι για την ανάπτυξη

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1ο Φύλλο εργασίας

Ημερομηνία:

Ομάδα:

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

Ομάδα 1: [Η Κοκκινοσκουφίτσα](#)

Ομάδα 2: [Τα τρία γουρουνάκια](#)

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

Ομάδα 4: [Ο βασιλιάς βάτραχος.](#)

- “Μοιάζουν τα παραμύθια μεταξύ τουνς;” Ποιες ομοιότητες εντοπίζετε;
- Ο Ρώσος Vladimir Propp εντόπισε [31 λειτουργίες](#) στα μαγικά παραμύθια. Να επιλέξετε 3 λειτουργίες και να τις συσχετίσετε με γνωστά σας παραμύθια.
- 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;	



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



ΕΛΛΑΣ
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΕΣΠΑ 2007-2013
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

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.

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

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

- ● Υποβολή δοκιμασίας από τον δωρητή

- ● Μεταμόρφωση του ήρωα

- ● Έλλειψη αγαπημένου αντικειμένου



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κουνιά της γηώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΛΛΑΣ
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο
2007-2013

Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

... στη διάρκεια της νύχτας ο μικρούλης βάτραχος μεταμορφώθηκε σ' ένα λυγερόκορμο 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



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΛΛΑΣ
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΕΣΠΑ 2007-2013
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

2ο Φύλλο εργασίας

Ημερομηνία:

Ομάδα:

- Να διαβάσετε το κλασσικό παραμύθι της [Κοκκινοσκουφίτσας](#) και να χαρακτηρίσετε τους βασικούς ήρωές του (Κοκκινοσκουφίτσα, λύκος).

ΚΟΚΚΙΝΟΣΚΟΥΦΙΤΣΑ	ΛΥΚΟΣ

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

ΚΟΚΚΙΝΟΣΚΟΥΦΙΤΣΑ	ΛΥΚΟΣ

- Να εντοπίσετε τις ομοιότητες και τις διαφορές στους χαρακτήρες των δύο παραμυθιών, με τη βοήθεια των παραπάνω πινάκων.
- 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



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



ΕΛΛΑΣ
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΕΣΠΑ 2007-2013
εργάζεται για την ανάπτυξη

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

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;



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην παιδεία της μόνωσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

εργάζεται για την ανάπτυξη

3ο Φύλλο εργασίας

Ημερομηνία:

Ομάδα:

- 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;	

- Να σημειώσετε ποιες 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"/>



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

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

3. Να επιλέξετε 10 λειτουργίες για το 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.



Ζ. ΆΛΛΕΣ 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.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Ενδεχομένως για τη συγγραφή των παραμυθιών να απαιτηθεί περισσότερος χρόνος. Ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να προσαρμόσει τις δραστηριότητες ή τους στόχους στα δεδομένα της τάξης του κατά την εφαρμογή του σεναρίου, ώστε να έχει τα μέγιστα μαθησιακά αποτελέσματα για τους μαθητές του.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

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

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

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

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



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

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

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