



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

Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας

Α΄ Γυμνασίου

Τίτλος:

«Κόκκινη κλωστή δεμένη...»

ΣΤΥΛΙΑΝΗ ΝΑΚΗ



ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ 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 σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνος υπο-ομάδας εργασίας λογοτεχνίας: Βασίλης Βασιλειάδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμαούνι 1 – Πλατεία Σκρά Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη

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



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Κόκκινη Κλωστή Δεμένη...

Δημιουργός

Στυλιανή Νάκη

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική λογοτεχνία

Τάξη

Α΄ Γυμνασίου

Χρονολογία

Ιανουάριος 2014

Διδακτική/θεματική ενότητα

—

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

6 διδακτικές ώρες

Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής.

II. Εικονικός χώρος: Wiki.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Οι μαθητές και οι καθηγητές πρέπει να είναι εξοικειωμένοι:

1. Με το περιβάλλον Web 2.0, χρήση της ηλεκτρονικής πλατφόρμας Wiki.
2. Με την αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο, σε συγκεκριμένες ιστοσελίδες.
3. Με το πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου (MS Word).



4. Με τα προγράμματα δημιουργίας κόμικ [Pixton](#) ή [StoryboardThat](#).
5. Με την εργασία σε ομάδες.

Επίσης πρέπει να υπάρχει σύνδεση με το διαδίκτυο από το σπίτι.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για τη σχολική μονάδα:

1. Χρήση από τον φιλόλογο του εργαστηρίου της πληροφορικής.
2. Ύπαρξη σχολικής αίθουσας με ηλεκτρονικό υπολογιστή και βιντεοπροβολέα.
3. Θετική στάση του συλλόγου γονέων για την αξιοποίηση του Web2.0 (Wiki).

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο αντλεί

Νάκη, Στ. 2012. Η Λαϊκή Λογοτεχνία στα *Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας* του Γυμνασίου: Προβληματισμοί σχετικά με τη διδασκαλία της. Διδακτική πρόταση για το λαϊκό παραμύθι «Το πιο γλυκό ψωμί». *Λαϊκός Πολιτισμός και εκπαίδευση, 4^ο Πανελλήνιο Συνέδριο του τμήματος Ιστορίας- Αρχαιολογίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας* (Καρδίτσα, 19-21 Οκτωβρίου 2012) [πρακτικά υπό δημοσίευση].

Από την παραπάνω εισήγηση αντλήθηκαν θεωρητικά στοιχεία για τα χαρακτηριστικά του παραμυθιού και αξιοποιήθηκε μέρος της διδακτικής πρότασης (διδασκαλία σε ομάδες, δημιουργία παραμυθιού).

Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σενάριο αποσκοπεί στη γνωριμία των μαθητών με το λαϊκό παραμύθι και ειδικότερα με τα λογοτεχνικά χαρακτηριστικά του και με τις αξίες που αυτό προβάλλει. Επίσης, στοχεύει στην καλλιέργεια δεξιοτήτων δημιουργικής γραφής στους μαθητές, αφού μετά την ενασχόλησή τους με συγκεκριμένα λαϊκά παραμύθια καλούνται να συνθέσουν το δικό τους παραμύθι και να το μετατρέψουν σε κόμικ. Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες, επεξεργάζονται ανά ομάδα διαφορετικό παραμύθι



συμπληρώνοντας σχετικά φύλλα εργασίας και στο τέλος παρουσιάζουν τις εργασίες τους στην ολομέλεια. Οι μαθητές αξιολογούν σε ατομικό επίπεδο τις εργασίες που παρουσιάστηκαν και ψηφίζουν την καλύτερη.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Το παραμύθι είναι ένα ιδιαίτερα αγαπητό λογοτεχνικό είδος στους μαθητές και προσφέρεται για την καλλιέργεια της φαντασίας τους, τον εντοπισμό αξιών και στάσεων ζωής, καθώς και για την καλλιέργεια του προφορικού λόγου τους. Στη διδασκαλία η αξιοποίηση του παραμυθιού παρέχει πολλές δυνατότητες στον εκπαιδευτικό, αφού αποτελεί ίσως το καταλληλότερο είδος για μια εναλλακτική μορφή ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας, η οποία δίνει την έμφαση στην καλλιέργεια της φαντασίας και της γλωσσικής έκφρασης και σπάει τον μονόπλευρα ορθολογιστικό προσανατολισμό της μαθησιακής διαδικασίας. Εκτός από αυτό, παρέχει τη δυνατότητα για παιγνιώδεις δραστηριότητες, που ωθούν τον μαθητή να αναδείξει πτυχές της προσωπικότητάς του και συμβάλλει στην ανάδειξη των δημιουργικών δυνατοτήτων του. Τα παραμύθια, σχεδιασμένα και αξιοποιημένα σωστά, δεν προκαλούν πλήξη, αλλά καθηλώνουν με τη γοητεία τους, προκαλούν και εξάπτουν τη φαντασία και την περιέργεια (Νάκη 2012).

Επιπλέον μέσα από τα παραμύθια, «που αποτελούν κείμενα με δυνατότητες αναπαραγωγής, με παιγνιώδεις δραστηριότητες, με κάποια σκηνοθεσία, αποκαλύπτονται ενδεχομένως και πτυχές της προσωπικότητας του παιδιού. Άλλωστε οι έννοιες της ταύτισης, της προβολής, του παιχνιδιού, της δημιουργικότητας, της ενεργοποίησης φαντασιώσεων και φαντασίας είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με τα παραμύθια γι' αυτό και μπορούν τα παραμύθια να γεφυρώνουν τον κόσμο που προβάλλουν με αυτόν της καθημερινής εμπειρίας του παιδιού, να συμφιλιώνουν το αλλότριο με το οικείο. Τα παραμύθια δεν εισάγουν το παιδί μόνο στην ιστορία του



λογοτεχνικού κειμένου αλλά και στην προσωπική του ιστορία, ώστε να αποτελούν εξαίρετη πνευματική τροφή των παιδιών γι' αυτό» (Ντούλια 2010: 2).

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Επιδιώκεται οι μαθητές:

- Να μάθουν ότι η εργασία αποτελεί για τον άνθρωπο πηγή χαράς και ικανοποίησης.
- Να συνειδητοποιήσουν ότι τα χρήματα δε φέρνουν την ευτυχία και ότι η πλεονεξία και η φιλαργυρία είναι ελαττώματα για τον άνθρωπο.
- Να εργαστούν ομαδικά, ώστε να συνειδητοποιήσουν ότι η γνώση είναι αποτέλεσμα συνεργασίας, αναζήτησης και «συνοικοδόμησης» μεταξύ των μελών της ομάδας (Mercer 2000).
- Να διαμορφώσουν μια θετική στάση απέναντι στη λογοτεχνία και να καλλιεργήσουν την φιλαναγνωσία τους.
- Να μάθουν ότι διαφορετικά κειμενικά είδη (παραμύθι–κόμικς) χρησιμοποιούν διαφορετικό κώδικα και υπηρετούν διαφορετικές ανάγκες επικοινωνίας.

Γνώσεις για τη λογοτεχνία

Επιδιώκεται οι μαθητές:

- Να μάθουν ότι το παραμύθι έχει ως βασικά χαρακτηριστικά την
 - απλή, λαϊκή γλώσσα
 - την παρατακτική σύνδεση των προτάσεων
 - τη χρήση ρημάτων στον Ενεστώτα και τον Παρατατικό
 - την αοριστία τόπου και χρόνου
 - την αδρή σκιαγράφηση των ηρώων (Αυδίκος 1997: 36) και
 - τη διδακτική διάθεση (Λουκάτος 1992: 145).



Γραμματισμοί

Στο πλαίσιο του ψηφιακού και λογοτεχνικού γραμματισμού επιδιώκεται οι μαθητές:

- Να επινοήσουν δικούς τους ήρωες και να δημιουργήσουν το δικό τους παραμύθι.
- Να μετατρέψουν το παραμύθι τους σε κόμικ επιλέγοντας τις κατάλληλες εικόνες και κάνοντας τις κατάλληλες γλωσσικές επιλογές για τον σκοπό αυτό.
- Να εντοπίσουν τις διαφορές ανάμεσα στο παραμύθι που έγραψαν και στο κόμικ που δημιούργησαν και να τις δικαιολογήσουν λαμβάνοντας υπόψη τους τον κώδικα που χρησιμοποίησαν κάθε φορά.
- Να συνειδητοποιήσουν ότι τα εργαλεία δημιουργίας κόμικς καθοδηγούν τη σκέψη και περιορίζουν τη φαντασία του χρήστη, που καλείται να επιλέξει από προκαθορισμένες μορφές χαρακτήρων, τόπων, χρωμάτων κλπ.
- Να συνειδητοποιήσουν ότι η επιλογή του αγαπημένου τους παραμυθιού και κόμικ πρέπει να υπαγορεύεται από συγκεκριμένα κριτήρια.
- Να ασκηθούν στην αξιοποίηση της ηλεκτρονικής πλατφόρμας Wiki ως περιβάλλοντος ασύγχρονης επικοινωνίας, συνεργασίας και συγκέντρωσης ψηφιακού υλικού.

Διδακτικές πρακτικές

Η παρούσα διδακτική πρόταση βασίζεται στην ομαδοσυνεργατική μάθηση. Η συγκεκριμένη διδακτική πρακτική επελέγη, ώστε να ασχοληθούν οι μαθητές με τέσσερα διαφορετικά ανά ομάδα παραμύθια και να φανεί ότι τα χαρακτηριστικά αυτών είναι κοινά αλλά και να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας. Επιπλέον, η συνδυαστική αξιοποίηση της ομαδοσυνεργατικής μάθησης με τις Τ.Π.Ε. διευκολύνει την αλληλεπίδραση ανάμεσα στους μαθητές, αφού το συνεργατικό περιβάλλον του ηλεκτρονικού υπολογιστή ευνοεί την ομαδική εργασία ενώ καθιστά τους μαθητές ικανούς να αυτενεργούν αξιοποιώντας τη γνώση τους για την επίλυση προβλημάτων.



Ο εκπαιδευτικός, κατά την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία έχει συμβουλευτικό και καθοδηγητικό ρόλο απέναντι στις ομάδες. Πριν την εφαρμογή του σεναρίου (καλό θα ήταν από την αρχή του σχολικού έτους, αν γνωρίζει το κοινωνιόγραμμα της τάξης, ή αργότερα, αν τους συναντά για πρώτη φορά) χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες λαμβάνοντας υπόψη του τη θετική αλληλεξάρτηση των μελών της ομάδας και αναθέτει ρόλο σε κάθε μέλος της ομάδας: α. τον ρόλο του συντονιστή (συντονίζει την εργασία, φροντίζει να συμμετέχουν όλα τα μέλη, συχνά μπορεί να συγκεντρώνει τις απορίες/προβλήματα που προκύπτουν και να απευθύνεται στον διδάσκοντα), β. τον ρόλο του υπεύθυνου της εργασίας (διανέμει το υλικό, ελέγχει την πορεία του έργου), γ. τον ρόλο του γραμματέα (καταγράφει το αποτέλεσμα της ομαδικής εργασίας και αναρτά τις εργασίες στο Wiki), δ. τον ρόλο του εισηγητή (ανακοινώνει στην ολομέλεια το αποτέλεσμα της εργασίας).

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Με αφορμή τον προβληματισμό μας για το γεγονός ότι οι μαθητές δε διαβάζουν λογοτεχνία κατά τον ελεύθερο χρόνο τους, καθώς και ότι συχνά παραπονούνται για τον τρόπο διδασκαλίας της λογοτεχνίας στο σχολείο κρίναμε σκόπιμη την ενασχόληση με το παραμύθι, ώστε αφενός να καλλιεργηθεί η φιλιαναγνωσία και αφετέρου οι μαθητές να προσεγγίσουν τη λογοτεχνία στο σχολείο μέσα από ενεργητικές, βιωματικές και παιγνιώδεις διαδικασίες. Ειδικότερα για τους μαθητές της Α΄ τάξης η ενασχόληση με το λογοτεχνικό είδος του παραμυθιού, που συνάδει με την ηλικία τους, θεωρούμε ότι μπορεί να αποτελέσει έναυσμα και κίνητρο για την καλλιέργεια της φιλιαναγνωσίας.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Η συγκεκριμένη διδακτική πρόταση, που δεν εντάσσεται στις διδακτικές ενότητες της Α΄ Γυμνασίου (Νέο Πιλοτικό Πρόγραμμα Σπουδών), μπορεί να εφαρμοστεί οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια του σχολικού έτους. Βέβαια, θεωρούμε ότι θα



ήταν προσφορότερο να εφαρμοστεί στην αρχή του σχολικού έτους, ώστε οι μαθητές να αποκτήσουν από την αρχή μια θετική στάση απέναντι στη λογοτεχνία. Επίσης, μπορεί να αξιοποιηθεί παράλληλα με την 2^η ενότητα του σχολικού εγχειριδίου της Νεοελληνικής Γλώσσας, στην οποία οι μαθητές διδάσκονται τα είδη του προφορικού και γραπτού λόγου και γίνεται αναφορά στα κόμικς, καθώς και με την 3^η ενότητα, στην οποία οι μαθητές διδάσκονται την πολυτροπικότητα. Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές μπορούν να εντοπίσουν τις διαφορές ανάμεσα σε ένα πολυτροπικό και σε ένα μη πολυτροπικό κείμενο και να προβληματιστούν κριτικά για τα μέσα που χρησιμοποιεί το καθένα.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Στο παρόν σενάριο οι Τ.Π.Ε. αξιοποιούνται ως μέσο δημιουργίας πολυτροπικών κειμένων και ο κοινωνικός ιστός Web 2.0, ειδικά η ηλεκτρονική πλατφόρμα Wiki, ως χώρος συνεργασίας, ασύγχρονης επικοινωνίας και ως περιβάλλον δημοσίευσης των εργασιών των μαθητών. Επίσης, οι ΤΠΕ αξιοποιούνται για τη δημιουργία πολυτροπικού κειμένου, καθώς οι μαθητές χρησιμοποιούν ελεύθερα προγράμματα ([Pixton](#) ή [StoryboardThat](#)) προκειμένου να μετατρέψουν το παραμύθι τους σε κόμικ. Με αυτόν τον τρόπο αφενός ασκούνται στον μετασχηματισμό κειμένου και αφετέρου παρακινούνται στο να το προσλάβουν με το δικό τους τρόπο, αξιοποιώντας τις επιλογές προσώπων, σκηνών, χρωμάτων κλπ. τις οποίες τους παρέχουν τα προαναφερθέντα προγράμματα. Τέλος, η αξιοποίηση των προγραμμάτων για τη δημιουργία κόμικς μπορεί να αποτελέσει έναυσμα για συζήτηση και προβληματισμό σχετικά με τη λειτουργία του εργαλείου (π.χ. έλλειψη ουδετερότητας και καθοδήγηση της φαντασίας, αφού ο χρήστης καλείται να επιλέξει με βάση συγκεκριμένες φόρμες που υπάρχουν σε αυτό).



Κείμενα

Λογοτεχνικά κείμενα των σχολικών εγχειριδίων

ΚΝΛ Α' Γυμνασίου:

Λαϊκό παραμύθι, [«Το πιο γλυκό ψωμί»](#)

Λαϊκό παραμύθι, [«Ο φτωχός και τα γρόσια»](#)

Λογοτεχνικά κείμενα εκτός των σχολικών εγχειριδίων

Λαϊκό παραμύθι, «Φιλάργυρος και αχόρταγος». *Ελληνικά Παραμύθια*, Μέγας, Γ., 178. Αθήνα: Εστία, 1997 [1954].

Λαϊκό παραμύθι, [«Το χρυσόψαρο»](#). *Ανθολόγιο για τα παιδιά του Δημοτικού*, μέρος πρώτο. Αθήνα: Ο.Ε.Δ.Β, 1975.

Συνοδευτικό υλικό

Κόμικς

Από το σχολικό εγχειρίδιο *Νεοελληνική Γλώσσα Α' Γυμνασίου*:

[Κείμενο 11 \[Κόμικς\]](#). Ενότ.2, Β. Είδη γραπτού και προφορικού λόγου.

[Κείμενο 10 \[Τι κρίμα!\]](#). Ενότ.3, Δ. Επιχειρηματολογία.

[Κόμικ](#). Ενότ. 4 (αρχική σελίδα)

[Κείμενο πέντε \[Ένα «νόστιμο» καλτσόνε\]](#). Ενότ.4, Β. Ονοματική φράση-επιθετικός προσδιορισμός

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1^η ώρα (εργαστήριο πληροφορικής)

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και ο καθηγητής τους εισάγει σταδιακά στο θέμα με το οποίο θα ασχοληθούν, το παραμύθι. Προκειμένου να δημιουργήσει ένα θετικό κλίμα για την όλη δραστηριότητα μπορεί να ρωτήσει τους μαθητές τι σκέφτονται, όταν ακούν τη λέξη «παραμύθια» και να σημειώνει στον πίνακα τις απαντήσεις τους.

Στη συνέχεια οι μαθητές μελετούν ανά ομάδα (κάθε ομάδα φέρει το όνομα του παραμυθιού που μελετά) τα αντίστοιχα παραμύθια. Ο καθηγητής ζητά από κάθε



ομάδα (ομάδα 1^η, ομάδα 2^η, ομάδα 3^η, ομάδα 4^η) να συμπληρώσει την πρώτη ερώτηση του [πρώτου φύλλου εργασίας](#) στο Word και να παρουσιάσει το περιεχόμενο του παραμυθιού στην ολομέλεια. Το φύλλο εργασίας έχει αναρτηθεί στη σελίδα της κάθε ομάδας στο Wiki.

Μετά την παρουσίαση κατευθύνει την προσοχή των μαθητών στα βασικά χαρακτηριστικά του παραμυθιού. Τους ενημερώνει ότι τα παραμύθια έχουν κάποια βασικά χαρακτηριστικά τα οποία πρόκειται να εντοπίσουν στα παραμύθια που μελέτησαν. Για τον σκοπό αυτό ρωτά τους μαθητές πού και πότε εκτυλίσσεται η ιστορία, ποιοι είναι οι ήρωες και αν και πώς περιγράφονται εξωτερικά, ποια είναι η μορφή της γλώσσας, σε ποιον χρόνο βρίσκονται τα ρήματα και ποια είναι η σύνδεση των προτάσεων. Κάθε ομάδα απαντά με τη σειρά, ενώ παράλληλα με τις απαντήσεις τους οι μαθητές συμπληρώνουν το φύλλο εργασίας στο Word. Τέλος, ζητά από κάθε ομάδα να πει ποιο είναι το δίδαγμα του παραμυθιού που μελέτησε και να συμπληρώσει την τρίτη ερώτηση στο φύλλο εργασίας. Στη συνέχεια ο γραμματέας κάθε ομάδας αναλαμβάνει να το αναρτήσει συμπληρωμένο στη σελίδα της ομάδας του στο Wiki, που έχει δημιουργηθεί από τον διδάσκοντα. Ο καθηγητής αξιολογεί κάθε ομάδα με βάση α. την έγκαιρη ανάρτηση του απαντημένου φύλλου εργασίας στο Wiki, β. τη συνεργασία της ομάδας και γ. την ορθότητα των απαντήσεων. Σε περίπτωση που το εργαστήριο πληροφορικής δεν είναι διαθέσιμο η πρώτη ώρα μπορεί να διεξαχθεί και στην αίθουσα διδασκαλίας, οπότε το φύλλο εργασίας δίνεται φωτοτυπημένο στους μαθητές, το συμπληρώνουν χειρόγραφα και ο γραμματέας της κάθε ομάδας το αναρτά συμπληρωμένο στο Wiki από το σπίτι του.

2^η και 3^η ώρα (εργαστήριο πληροφορικής)

Η δεύτερη και η τρίτη διδακτική ώρα αφιερώνονται στη δημιουργία από τις ομάδες των δικών τους παραμυθιών. Τονίζεται ότι το καλύτερο παραμύθι που θα επιλεγεί από την τάξη θα δημοσιευθεί στην επίσημη ιστοσελίδα του σχολείου τους!

Επίσης επισημαίνεται στους μαθητές ότι πρέπει να επινοήσουν δικούς τους ήρωες, να αξιοποιήσουν στο δικό τους παραμύθι τα βασικά χαρακτηριστικά των



παραμυθιών, να δώσουν στο παραμύθι τους το ίδιο δίδαγμα με το παραμύθι που μελέτησαν μεταφέροντάς το όμως στο σήμερα, αφού πρόκειται να το αφηγηθούν σε παιδιά-μαθητές του 2014. Έτσι καλούνται να μουν, εκτός από τη θέση του συγγραφέα και στη θέση του αναγνώστη παραμυθιών (λογοτεχνίας), να σκεφτούν τι παραμύθια προτιμούν να διαβάζουν και γιατί, τι τους εντυπωσιάζει σε αυτά που ενδεχομένως θα εντυπωσίαζε και τους συμμαθητές-αναγνώστες τους, ώστε να τα αξιοποιήσουν στο νέο δικό τους παραμύθι. Είναι άλλωστε γνωστό ότι, για να γίνει κανείς συγγραφέας, πρέπει πρώτα να είναι αναγνώστης, να έχει διαμορφώσει και να διαμορφώνει διαρκώς άποψη για τη λογοτεχνία, τη γλώσσα, τις τεχνικές και τον ρόλο της.

Εκμεταλλευόμενος τη δυνατότητα που δίνει το Wiki για συνεργατική παραγωγή λόγου, ο καθηγητής ζητά από τους μαθητές κάθε ομάδας, αφού συναποφασίσουν το περιεχόμενο και τους ήρωες του παραμυθιού να μοιράσουν αρμοδιότητες, ώστε ένας να γράψει την αρχή, ένας τη μέση, ένας το τέλος και ένας να διαβάσει όλο το κείμενο και να κάνει τις απαραίτητες διορθώσεις. Ο καθηγητής αξιολογεί κάθε ομάδα με βάση την έγκαιρη ανάρτηση του παραμυθιού στο Wiki, τη συνεργασία της ομάδας, την αξιοποίηση των χαρακτηριστικών του παραμυθιού και τη μεταφορά στο σήμερα του δικού της νέου παραμυθιού, την έκφραση και τον βαθμό αξιοποίησης της φαντασίας των μαθητών. Φροντίζουμε μεταξύ 2^{ης} και 3^{ης} ώρας να μεσολαβεί Σαββατοκύριακο, ώστε οι μαθητές να μελετήσουν στο Wiki τα παραμύθια των άλλων ομάδων, να σημειώσουν στη σελίδα της ομάδας τους ποιο δεν τους άρεσε και γιατί και να προτείνουν πιθανές διορθώσεις. Οι διορθώσεις αυτές μπορούν να λειτουργήσουν ως ανατροφοδότηση από τις ομάδες και να ληφθούν υπόψη πριν τη μετατροπή του παραμυθιού σε κόμικ κατά την επόμενη διδακτική ώρα.

4^η και 5^η ώρα (εργαστήριο πληροφορικής)

Η τέταρτη ώρα και η πέμπτη ώρα αφιερώνονται από τις ομάδες στην μετατροπή του παραμυθιού τους σε κόμικ και ο καθηγητής ενημερώνει σχετικά την τάξη.



Προετοιμάζοντας το κλίμα για τη δραστηριότητα ο καθηγητής μπορεί να ρωτήσει τους μαθητές αν διαβάζουν κόμικς και τι είναι αυτό που τους τραβά το ενδιαφέρον σε αυτά. Στη συνέχεια, προβάλλει από το ψηφιακό σχολείο (βλ. συνοδευτικό υλικό) κάποια από τα κόμικς που υπάρχουν στο σχολικό εγχειρίδιο της Νεοελληνικής Γλώσσας και ζητά από τους μαθητές να εντοπίσουν σε αυτά τα χαρακτηριστικά των κόμικς, ως προς τα σχέδια (έγχρωμα/ασπρόμαυρα, αδρή ή μη σκιαγράφιση, συγκεκριμένοι ή όχι χαρακτήρες, π.χ. Μαφάλντα), τη θεματολογία και τη γλώσσα (απλή, καθημερινή, με έντονα στοιχεία προφορικότητας, συχνή χρήση επιφωνημάτων, περιορισμένο λεξιλόγιο, χρήση ρημάτων στον Ενεστώτα, χρήση ποικίλων σημείων στίξης). Επίσης, στρέφει την προσοχή των μαθητών ιδιαίτερα στη λειτουργία της εικόνας και στη σχέση του λόγου με αυτή (συχνά ο λόγος λειτουργεί συμπληρωματικά και επεξηγεί την εικόνα). Κατά τη συζήτηση ο καθηγητής γράφει στον πίνακα τις απαντήσεις των μαθητών και αυτοί συμπληρώνουν το [δεύτερο φύλλο εργασίας](#). Ένας μαθητής αναλαμβάνει να το αναρτήσει συμπληρωμένο στην κεντρική σελίδα του Wiki.

Την πέμπτη ώρα οι μαθητές αξιοποιώντας το πρόγραμμα [Pixton](#) ή το [StoryboardThat](#) και συμβουλευόμενοι το δεύτερο φύλλο εργασίας μετατρέπουν το παραμύθι τους σε κόμικ. Αφού μετατρέψουν το παραμύθι τους σε κόμικ, αναρτούν στη σελίδα της ομάδας τους στο Wiki τον σχετικό σύνδεσμο, ώστε οι ομάδες να μπορούν να δουν η μία την εργασία της άλλης. Ο καθηγητής αξιολογεί κάθε ομάδα με βάση την έγκαιρη ανάρτηση του κόμικς στο Wiki, τη συνεργασία της ομάδας, την δημιουργικότητα και τη φαντασία των μαθητών. Να σημειώσουμε εδώ ότι ο καθηγητής μπορεί να επιλέξει με ποιο από τα δύο προγράμματα για τη δημιουργία κόμικς θα εργαστούν οι μαθητές του.

6^η ώρα (αίθουσα διδασκαλίας)

Η έκτη ώρα αφιερώνεται για την παρουσίαση των εργασιών κάθε ομάδας στην ολομέλεια. Οι εισηγητές κάθε ομάδας αφηγούνται το παραμύθι και στη συνέχεια παρουσιάζουν τη μετατροπή του σε κόμικ, όπως έγινε από την ομάδα τους.



Στη φάση αυτή είναι σημαντικό να διεξαχθεί στην τάξη συζήτηση για τις διαφορές ανάμεσα στο παραμύθι και στο κόμικ (βοηθητικά σε αυτό θα είναι και τα φύλλα εργασίας 1 και 2, τα οποία οι μαθητές μπορούν να συμβουλευούνται και να διαβάζουν αντικριστά) και κυρίως για τις επιλογές που έκανε κάθε ομάδα κατά την μετατροπή. Ερωτήσεις όπως: *Σε ποια από τις δύο δραστηριότητες μπορέσατε να χρησιμοποιήσετε περισσότερο τη φαντασία σας και γιατί; Η επιλογή των εργαλείων (χαρακτήρες, σκηνικό, χρώματα, κλπ.) για τη δημιουργία του κόμικ ήταν ελεύθερη ή υποχρεωτική; Γιατί; Ποια δραστηριότητα, η συγγραφή ή η μετατροπή, σας άρεσε περισσότερο και γιατί;* βοηθούν τους μαθητές να συγκρίνουν τα δύο κειμενικά είδη και να εντοπίσουν διαφορές αλλά και να προβληματιστούν για τις ελευθερίες που παρέχουν στον χρήστη τα συγκεκριμένα ελεύθερα λογισμικά, άρα και για τη χρήση του ίδιου του εργαλείου.

Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία, οι μαθητές συμπληρώνουν ατομικά το φύλλο αξιολόγησης (τρίτο φύλλο εργασίας), που δίνεται στους μαθητές φωτοτυπημένο και ο καθηγητής συγκεντρώνει τα φύλλα αξιολόγησης. Κάθε μαθητής συμπληρώνει για τις τέσσερις ομάδες χωριστό φύλλο εργασίας (ένα για κάθε ομάδα). Με τη βοήθεια των γραμματέων των ομάδων αθροίζονται οι βαθμοί που έδωσαν οι μαθητές και στο τέλος της ώρας ανακοινώνεται το παραμύθι και το κόμικ που άρεσε περισσότερο στο ακροατήριο. Ο καθηγητής αναθέτει σε έναν μαθητή να αναρτήσει την «ετυμηγορία» της τάξης στην αρχική σελίδα του Wiki. Ο καθηγητής έχει αναρτήσει το φύλλο αξιολόγησης στο Wiki, ώστε ο μαθητής να συμπληρώσει την «ετυμηγορία» της τάξης.

ΣΤ. ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1^ο (ΚΟΙΝΟ)

Στόχος σας είναι να μελετήσετε το παραμύθι, και στη συνέχεια να συμπληρώσετε το ακόλουθο φύλλο εργασίας.

- Αφού μελετήσετε το παραμύθι να γράψετε σε ένα σύντομο κείμενο το περιεχόμενό του και να το παρουσιάσετε προφορικά στους συμμαθητές σας.

- Να συμπληρώσετε τον παρακάτω πίνακα με τα βασικά χαρακτηριστικά του παραμυθιού:

Βασικά χαρακτηριστικά	Παραδείγματα από το κείμενο
Μορφή γλώσσας:	
Σύνδεση προτάσεων:	
Χρόνος ρημάτων:	
Περιγραφή ηρώων:	
Τόπος:	
Χρόνος:	

- Ποιο είναι το δίδαγμα του παραμυθιού;
Δίδαγμα:

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2^ο (ΚΟΙΝΟ)

Κατά τη διάρκεια της συζήτησης στην τάξη για τα χαρακτηριστικά των κόμικς συμπληρώνετε τον παρακάτω πίνακα:

<i>Βασικά χαρακτηριστικά των κόμικς</i>
Γλώσσα:
Χρόνος ρημάτων:
Θεματολογία:
Χαρακτήρες:
Λειτουργία εικόνας και σχέση της με τον λόγο:

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3^ο

Φύλλο Αξιολόγησης

<u>ΟΜΑΔΑ Α / Β / Γ / Δ</u>	<i>Κακώς</i> (0-9)	<i>Μετρίως</i> (10-12)	<i>Καλώς</i> (13-15)	<i>Πολύ καλώς</i> (16-18)	<i>Άριστα</i> (19-20)
Περιεχόμενο: (αξιοποίηση βασικών χαρακτηριστικών παραμυθιού,					
φαντασία,					
εικόνες, νοηματική ανάγνωση)					
Κόμικ					
Συνεργασία ομάδας					
Παρουσίαση στην ολομέλεια					
ΣΥΝΟΛΟ ΒΑΘΜΩΝ					



Ζ. ΆΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

—

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Θεωρούμε ότι η διδασκαλία του λαϊκού παραμυθιού θα κινήσει το ενδιαφέρον των μαθητών για τη λογοτεχνία, θα ασκήσει τη φαντασία τους και θα τους εμπλέξει σε δημιουργικές διαδικασίες σύνθεσης κειμένου. Επιπλέον, θα κινητοποιήσει τις συνεργατικές δεξιότητες και θα καλλιεργήσει την κριτική τους σκέψη τόσο με τις γλωσσικές και υφολογικές επιλογές στις οποίες θα προβούν για τη συγγραφή του παραμυθιού όσο και με την άσκηση κριτικής (αξιολόγηση) στα παραμύθια των άλλων ομάδων, ώστε να επιλεγεί το καλύτερο.

Αυτό που πρέπει να ληφθεί υπόψη κατά την διδακτική αξιοποίηση του σεναρίου είναι ότι ενδέχεται να προκύψουν τεχνικού τύπου ζητήματα, αν οι μαθητές δεν είναι εξοικειωμένοι με το Wiki και τα προγράμματα [Pixton](#) και [StoryboardThat](#). Για τον λόγο αυτό και με δεδομένο ότι πρόκειται για μαθητές της Α΄ Γυμνασίου κρίνεται απαραίτητη η συνεργασία με τον καθηγητή της πληροφορικής.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αυδίκος, Ευ. 1997 [1994]. *Το λαϊκό παραμύθι*. Αθήνα: Οδυσσέας.

Λουκάτος, Δ. 1992 [1977]. *Εισαγωγή στην Ελληνική Λαογραφία*. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.

Mercer, N. 2000. *Η συγκρότηση της γνώσης*. Μτφρ. Μαρία Παπαδοπούλου. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Νάκη, Στ. 2012. Η Λαϊκή Λογοτεχνία στα *Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας* του Γυμνασίου: Προβληματισμοί σχετικά με τη διδασκαλία της. Διδακτική πρόταση για το λαϊκό παραμύθι «Το πιο γλυκό ψωμί». *Λαϊκός Πολιτισμός και εκπαίδευση*, 4^ο Πανελλήνιο Συνέδριο του τμήματος Ιστορίας- Αρχαιολογίας και Κοινωνικής



Ανθρωπολογίας του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας (Καρδίτσα, 19-21 Οκτωβρίου 2012)
[πρακτικά υπό δημοσίευση].

Ντούλια, Αθ. 2010. Διδάσκοντας μέσα από τα παραμύθια: Δυνατότητες – όρια – Προοπτικές. *Μαθαίνω πώς να μαθαίνω, Πρακτικά του 5ου Πανελλήνιου Συνεδρίου του Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης (ΕΛΛ.Ι.Ε.Π.ΕΚ.)*, (Αθήνα, 7-9 Μαΐου 2010).

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