



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

Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας

Β΄ Γυμνασίου

Τίτλος:

«Κόκκινη κλωστή δεμένη...»

Συγγραφή: ΣΤΥΛΙΑΝΗ ΝΑΚΗ

Εφαρμογή: ΑΛΕΞΑΝΔΡΑ ΓΕΡΑΚΙΝΗ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ 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

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...

Εφαρμογή σεναρίου

Αλεξάνδρα Γερακίνη

Δημιουργία σεναρίου

Στυλιανή Νάκη

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική λογοτεχνία

Τάξη

Β΄ Γυμνασίου

Σχολική μονάδα

3^ο Γυμνάσιο Καβάλας

Χρονολογία

Από 31-03-2015 έως 5-05-2015.

Διδακτική/θεματική ενότητα

—

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

8 ώρες

Χώρος

Ι. Φυσικός χώρος:

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας.



Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Οι μαθητές και οι καθηγητές έπρεπε να είναι εξοικειωμένοι:

- με το πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου (MS WORD),
- με το πρόγραμμα δημιουργίας κόμικ <https://www.storyboardthat.com/>,
- με την εργασία σε ομάδες.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Στυλιανή Νάκη, *Κόκκινη Κλωστή Δεμένη...*, Νεοελληνική Λογοτεχνία Β' Γυμνασίου, 2014.

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 είχε ως στόχο τη γνωριμία των μαθητών με το λαϊκό παραμύθι και ειδικότερα, με τα λογοτεχνικά χαρακτηριστικά του και με τις αξίες που αυτό προβάλλει. Επίσης, σύμφωνα με το συνταγμένο σενάριο, επιδιώχθηκε η καλλιέργεια δεξιοτήτων δημιουργικής γραφής στους μαθητές, καθώς μελέτησαν συγκεκριμένα λαϊκά παραμύθια και κλήθηκαν να συνθέσουν το δικό τους παραμύθι και να το μετατρέψουν σε κόμικ. Οι μαθητές εργάστηκαν σε ομάδες, επεξεργάστηκαν ανά



ομάδα διαφορετικό παραμύθι συμπληρώνοντας τα σχετικά φύλλα εργασίας και στο τέλος, παρουσίασαν τις εργασίες τους στην ολομέλεια αξιολογώντας σε ατομικό επίπεδο τις εργασίες που παρουσιάστηκαν και ψήφισαν την καλύτερη.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Σύμφωνα με το συνταγμένο σενάριο, 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 έμφαση στην καλλιέργεια της φαντασίας και της γλωσσικής έκφρασης και σπάει τον μονόπλευρο ορθολογιστικό προσανατολισμό της μαθησιακής διαδικασίας. Εκτός από αυτό, παρέχει τη δυνατότητα για παιγνιώδεις δραστηριότητες, οι οποίες ωθούν τον μαθητή να αναδείξει πτυχές της προσωπικότητάς του, και συμβάλλει στην ανάδειξη των δημιουργικών δυνατοτήτων του. Επιπλέον, τα παραμύθια «δεν εισάγουν το παιδί μόνο στην ιστορία του λογοτεχνικού κειμένου, αλλά και στην προσωπική του ιστορία, ώστε να αποτελούν εξαιρετική πνευματική τροφή των παιδιών γι' αυτό. (Ντούλια 2010:2)

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Επιδιώχθηκε οι μαθητές:

- να μάθουν ότι η εργασία αποτελεί για τον άνθρωπο πηγή χαράς και ικανοποίησης,
- να συνειδητοποιήσουν ότι τα χρήματα δεν 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 τη φιλαναγνωσία τους,
- να μάθουν ότι διαφορετικά κειμενικά είδη (παραμύθι, κόμικ) χρησιμοποιούν διαφορετικό κώδικα και υπηρετούν διαφορετικές ανάγκες επικοινωνίας.

Γνώσεις για τη λογοτεχνία

Επιδιώχθηκε 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 (Lüthi 1969:30 στο Αυδίκος 1997:36) και
 - τη διδακτική διάθεση (Λουκάτος 1992:145).

Γραμματισμοί

Στο πλαίσιο του ψηφιακού και λογοτεχνικού γραμματισμού επιδιώχθηκε 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 κόμικ καθοδηγούν τη σκέψη και περιορίζουν τη φαντασία του χρήστη, που καλείται να επιλέξει από προκαθορισμένες μορφές χαρακτήρων, τόπων, χρωμάτων, κλπ.,
- να οπτικοποιήσουν το παραμύθι που έγραψαν, ζωγραφίζοντας,
- να συνειδητοποιήσουν ότι η επιλογή του αγαπημένου τους παραμυθιού και κόμικ πρέπει να υπαγορεύεται από συγκεκριμένα κριτήρια.

Διδακτικές πρακτικές

Η παρούσα διδακτική εφαρμογή βασίστηκε στην ομαδοσυνεργατική μάθηση. Η συγκεκριμένη διδακτική πρακτική επελέγη για να ασχοληθούν οι μαθητές με τέσσερα διαφορετικά ανά ομάδα παραμύθια και να φανεί ότι τα χαρακτηριστικά αυτών είναι κοινά, αλλά και για να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας. Επιπλέον, κατά τη διδασκαλία, συνδυάστηκε η αξιοποίηση της ομαδοσυνεργατικής μάθησης με τις ΤΠΕ, ώστε οι μαθητές να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους, να αυτενεργήσουν και να καταστούν ενεργητικά υποκείμενα.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Η διαπίστωση ότι οι μαθητές δε διαβάζουν λογοτεχνία στον ελεύθερο χρόνο τους, καθώς και το γεγονός ότι το παραμύθι είναι ένα ιδιαίτερα αγαπητό είδος στους μαθητές της Α΄ Γυμνασίου μας ώθησε στην εφαρμογή του συγκεκριμένου σεναρίου, ώστε, αφενός, αυτό να αποτελέσει κίνητρο για την καλλιέργεια της φιλιαναγνωσίας, αφετέρου, να τους βοηθήσει να προσεγγίσουν τη λογοτεχνία στο σχολείο μέσα από ενεργητικές, βιωματικές και παιγνιώδεις διαδικασίες.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Η συγκεκριμένη διδακτική πρόταση δεν εντάσσεται στις διδακτικές ενότητες του μαθήματος της Λογοτεχνίας της Β΄ Γυμνασίου. Μπορεί, όμως, να εφαρμοστεί οποιαδήποτε στιγμή, κατά τη διάρκεια του σχολικού έτους.



Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Στο παρόν σενάριο οι ΤΠΕ αξιοποιήθηκαν ως μέσο δημιουργίας πολυτροπικών κειμένων. Δεν προκρίθηκε η αξιοποίηση της ηλεκτρονικής πλατφόρμας Wiki ως χώρου συνεργασίας, ασύγχρονης επικοινωνίας και ως περιβάλλοντος δημοσίευσης των εργασιών των μαθητών, όπως προβλεπόταν στο αρχικό σενάριο, διότι δεν υπήρχε αρκετός χρόνος για την εξοικείωση των μαθητών με το Wiki, αλλά ούτε και η δυνατότητα αξιοποίησης του εργαστηρίου πληροφορικής. Επίσης, οι ΤΠΕ αξιοποιήθηκαν για τη δημιουργία πολυτροπικού κειμένου, καθώς οι μαθητές χρησιμοποίησαν το διαδικτυακό περιβάλλον [StoryboardThat](http://StoryboardThat.com) προκειμένου να μετατρέψουν το παραμύθι τους σε κόμικ. Με αυτόν τον τρόπο, αφενός, ασχολήθηκαν με τον μετασχηματισμό κειμένου και αφετέρου, προσέλαβαν το κείμενο με τον δικό τους τρόπο, αξιοποιώντας τις επιλογές προσώπων, σκηνών, χρωμάτων κλπ., που τους παρείχαν τα προαναφερθέντα προγράμματα.

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.

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1^η ώρα

Κατά την πρώτη ώρα, που διεξήχθη στην αίθουσα διδασκαλίας, η εκπαιδευτικός προσπάθησε να εισαγάγει τους μαθητές στο θέμα με το οποίο επρόκειτο να



ασχοληθούν. Έτσι, ρώτησε τους μαθητές αν διαβάζουν παραμύθια και ποιο είναι το αγαπημένο τους. Στη συνέχεια, τους ενημέρωσε ότι κατά τις επόμενες διδακτικές ώρες θα ασχολούνταν με το παραμύθι, ότι θα εργάζονταν σε ομάδες και ότι στο τέλος της διδασκαλίας θα καλούνταν να γράψουν το δικό τους παραμύθι, το οποίο στη συνέχεια θα ζωγράφιζαν ή θα μετέτρεπαν σε κόμικ.

2^η-3^η ώρα

Κατά τη δεύτερη και τρίτη ώρα οι μαθητές εργάστηκαν στην τάξη τους με το πρώτο φύλλο εργασίας. Οι μαθητές χωρίστηκαν σε τέσσερις ομάδες με τη διακριτική παρέμβαση της διδάσκουσας, έδωσαν ονόματα στις ομάδες τους και η κάθε ομάδα μελέτησε και διαφορετικό παραμύθι. Τα παραμύθια ήταν κατανοητά και οι μαθητές δεν αντιμετώπισαν καμία απολύτως δυσκολία. Στη συνέχεια, οι μαθητές κλήθηκαν να συμπληρώσουν τις δραστηριότητες του πρώτου φύλλο εργασίας.¹

Έτσι, έγραψαν σύντομα το περιεχόμενο του, συμπλήρωσαν τον πίνακα με τα βασικά χαρακτηριστικά των παραμυθιών και τέλος, έγραψαν το δίδαγμα του κάθε παραμυθιού. Οι μαθητές όλων των ομάδων εργάστηκαν με όρεξη και συμπλήρωσαν χωρίς δυσκολία τα φύλλα εργασίας. Επειδή οι μαθητές είχαν ασχοληθεί με το λαϊκό παραμύθι στην Α΄ Γυμνασίου, δεν είχαν δυσκολία να εντοπίσουν τα χαρακτηριστικά του παραμυθιού, όπως είναι η αοριστία τόπου και χρόνου και η παρατακτική σύνδεση.

Μετά την ολοκλήρωση των φύλλων εργασίας οι μαθητές παρουσίασαν τις απαντήσεις τους στις άλλες ομάδες, οι οποίες παρακολούθησαν με προσοχή και ενδιαφέρον τις εργασίες των συμμαθητών τους και συμμετείχαν ενεργά στη συζήτηση για το περιεχόμενο και το δίδαγμα του κάθε παραμυθιού.

4^η-5^η ώρα

Κατά την 4^η ώρα του σεναρίου, η διδάσκουσα ενημέρωσε τους μαθητές ότι, αξιοποιώντας τα χαρακτηριστικά του παραμυθιού που διδάχθηκαν τις δύο

¹ Βλ. στον Φάκελο Τεκμηρίων τα αρχεία filoergasias1 και filoergasias2.



προηγούμενες ώρες, θα έγραφαν το δικό τους παραμύθι, επινοώντας τους ήρωες και την πλοκή του παραμυθιού. Η διδάσκουσα άφησε τελείως ελεύθερους τους μαθητές να γράψουν το δικό τους παραμύθι, το οποίο δεν ήταν απαραίτητο να έχει σχέση με το παραμύθι που διάβασαν στα προηγούμενα μαθήματα.

Οι δύο ομάδες αποφάσισαν πολύ γρήγορα για την υπόθεση του παραμυθιού και την πλοκή του, ενώ οι άλλες δύο δυσκολεύτηκαν αρκετά να δημιουργήσουν το δικό τους παραμύθι. Μετά, βέβαια, από τη διακριτική παρέμβαση της διδάσκουσας και οι άλλες ομάδες προχώρησαν στη σύνταξη του δικού τους παραμυθιού. Όλες οι ομάδες αξιοποίησαν παραμύθια που είχαν διαβάσει στο παρελθόν και οι δύο από τις τέσσερις ομάδες θέλησαν να περάσουν το μήνυμα ότι δεν έχουν σημασία τόσο τα χρήματα, όσο άλλες πιο σημαντικές αξίες. Μία ομάδα έγραψε παραμύθι με επιμύθιο υπέρ της ανοχής της διαφορετικότητας, ενώ το επιμύθιο του παραμυθιού της τέταρτης ομάδας ήταν ότι δεν πρέπει να προχωράμε στη γρήγορη εξαγωγή συμπερασμάτων.

Στο τέλος της πέμπτης ώρας, οι ομάδες παρουσίασαν τα παραμύθια στο σύνολο της τάξης και οι μαθητές ψήφισαν αυτό που, κατά τη γνώμη τους, ήταν το καλύτερο παραμύθι, με βάση την πλοκή και τα χαρακτηριστικά του παραμυθιού²(paramithi 1,2,3,4). Τέλος, ένας μαθητής από κάθε ομάδα ανέλαβε να γράψει το παραμύθι σε έγγραφο του Word και το έστειλε με mail στη διδάσκουσα, προκειμένου να δημιουργηθεί στο τέλος ένας διαδικτυακός πίνακας με τις εργασίες των μαθητών.

6^η- 7^η ώρα

Κατά τη διάρκεια της έκτης και έβδομης ώρας, η διδάσκουσα ενημέρωσε τους μαθητές ότι θα προσπαθούσαν να οπτικοποιήσουν το παραμύθι που έγραφαν, ζωγραφίζοντας και αξιοποιώντας την ψηφιακή εφαρμογή δημιουργίας κόμικ, [StoryboardThat](http://StoryboardThat.com). Μόνο μία ομάδα μπορούσε να εργαστεί στον υπολογιστή της διδάσκουσας στην τάξη με ενσύρματο δίκτυο, καθώς δεν ήταν δυνατή η πρόσβαση στο εργαστήριο πληροφορικής.

² Βλ. στον Φάκελο Τεκμηρίων τα αρχεία paramithi1, paramithi2, paramithi3 και paramithi4.



Η διδάσκουσα βέβαια προσπάθησε, έστω και κάτω από αυτές τις συνθήκες, να εξοικειώσει το σύνολο της τάξης με τα ψηφιακά κόμικς, προβάλλοντας παλιότερες εργασίες μαθητών που είχαν αξιοποιήσει τέτοια προγράμματα. Η συζήτηση στράφηκε στην κυριαρχία της εικόνας έναντι του λόγου στα κόμικς και όλοι οι μαθητές εξέφρασαν την επιθυμία να δημιουργήσουν το δικό τους κόμικ.

Έτσι, οι τρεις ομάδες ζωγράρισαν σε δυάδες τα παραμύθια που είχαν συνθέσει³, ενώ μία ομάδα μετέτρεψε το παραμύθι σε κόμικ⁴ με το πρόγραμμα <https://www.storyboardthat.com/>, το οποίο η διδάσκουσα έδειξε στους μαθητές της συγκεκριμένης ομάδας. Η ομάδα αυτή επιλέχτηκε διότι ήταν πιο εξοικειωμένη με τις νέες τεχνολογίες.

Οι μαθητές δυσκολεύτηκαν να ολοκληρώσουν τις ζωγραφιές τους στην τάξη και έτσι τις ολοκλήρωσαν στο σπίτι, ενώ η ομάδα που ανέλαβε τη δημιουργία κόμικ ολοκλήρωσε την αποστολή της.

8^η ώρα

Κατά τη διάρκεια της τελευταίας ώρας, οι μαθητές παρουσίασαν τις ζωγραφιές τους και το κόμικ στο σύνολο της τάξης και η συζήτηση που ακολούθησε στράφηκε στις διαφορές του έντυπου λόγου και του κόμικ, αλλά και στις διαφορές της ζωγραφιάς και του κόμικ.

Κάποιοι μαθητές υποστήριζαν ότι προτιμούν να διαβάζουν παραμύθια γιατί παρουσιάζεται πιο ολοκληρωμένη η υπόθεση, ενώ κάποιοι άλλοι υποστήριζαν ότι προτιμούν τα κόμικς γιατί κυριαρχεί η εικόνα, την οποία προτιμούν. Πάντως, όλοι σχεδόν οι μαθητές υποστήριζαν ότι προτιμούν να χρησιμοποιούν κόμικς αντί να ζωγραφίζουν, καθώς ένα πρόγραμμα ψηφιακών κόμικς έχει απεριόριστες δυνατότητες προς εκμετάλλευση.

³ Βλ. στον Φάκελο Τεκμηρίων τα αρχεία εικόνων 1, 2, 3, 4 και 5.

⁴ Βλ. ό.π. το αρχείο comics.

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (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:



Ζ. ΆΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Στο σενάριο αυτό θα μπορούσε να αξιοποιηθεί το Wiki, όπως προβλεπόταν στο αρχικό σενάριο, για να καλλιεργηθεί η συνεργατική γραφή και να δοθεί στους μαθητές η δυνατότητα να σχολιάσουν τις εργασίες των μαθητών τους.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο εφαρμόστηκε χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα και οι μαθητές ανταποκρίθηκαν πολύ θετικά. Το μόνο πρόβλημα που προέκυψε ήταν οι διακοπές του Πάσχα και κάποιες άλλες εκδρομές και επισκέψεις, οι οποίες είχαν ως αποτέλεσμα να υπάρχουν μεγάλα κενά στην εφαρμογή του σεναρίου και οι μαθητές να χάνουν την επαφή τους με το σενάριο.

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 Πανελληνίου 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