



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Αριστεία & Καινοτομία στην Εκπαίδευση 2012-2013

## Έντυπο Ανάπτυξης Περιεχομένου Καινοτόμου Δράσης

### 1 – Γράψτε μία περίληψη της καινοτόμου δράσης (έως 1 σελίδα).

Κατά το σχ. έτος 2011-2012, σε τμήμα Project 17 μαθητών Α΄ Λυκείου του 13<sup>ου</sup> ΓΕΛ Αθήνας εφαρμόσαμε το πρόγραμμα “Μύθι Μύθι Παραμύθι”. Σκοπός μας ήταν να φέρουμε τα παιδιά σε επαφή, τόσο θεωρητικά όσο και βιωματικά, με τον κόσμο των παραμυθιών. Και πράγματι οι μαθητές, μελετώντας μια πληθώρα παραμυθιών που τους μοιράσαμε και διερευνώντας ομαδοσυνεργατικά τέσσερα ερωτήματα (τι είναι παραμύθι, πώς χτίζεται, ποια είναι τα είδη και ποια η σημασία του), κατάφεραν αυτενεργώντας να ανακαλύψουν τη θεωρία κατασκευής ενός παραμυθιού, ενώ, συνδυάζοντας τα πορίσματά τους με τη θεωρία του Ρώσου V. Propp για τα 31 συστατικά των παραμυθιών και παίζοντας με αυτά μέσω μιας τράπουλας που τους φτιάξαμε, κατέστησαν ικανά να δημιουργήσουν ένα δικό τους παραμύθι, το οποίο εικονογράφησαν, δραματοποίησαν και ψηφιοποίησαν.

Εφαρμόζοντας μια διαφοροποιημένη διδασκαλία και εκμεταλλευόμενες το διασκεδαστικό αλλά και παιδαγωγικό χαρακτήρα του ομαδοσυνεργατικού παιχνιδιού, προχωρήσαμε σε μία καινοτόμα διδακτική δράση που αποδείχτηκε απολαυστική. Ως διδάσκουσες αξιοποιήσαμε την εμπειρία των μαθητών μας, τα βοηθήσαμε να διεισδύσουν σε κείμενα που ήδη ήξεραν από μικρότερες ηλικίες, τα παροτρύναμε να ασκήσουν την κριτική τους σκέψη και, τέλος, τα ωθήσαμε να πάρουν πρωτοβουλίες ώστε να δημιουργήσουν. Και το έκαναν όλα ανεξαιρέτως! Ο καθένας συνεισέφερε με το δικό του τρόπο. Η δε ικανοποίηση από το τελικό αποτέλεσμα ήταν μεγάλη.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

## 2 – Περιγράψτε το πώς προέκυψε η καινοτόμος δράση (1 έως 2 σελίδες).

Προερχόμενες η καθεμιά μας από διαφορετικό επιστημονικό χώρο –μία Φιλολόγος και μία Χημικός, η δεύτερη με γονεϊκή εμπειρία μικρών διδύμων παιδιών και κάτοχος μιας πολύ μεγάλης σειράς παραμυθιών όλων των ειδών– αποφασίσαμε να ενώσουμε τις δυνάμεις μας και να αγγίξουμε ερευνητικά ένα θέμα που αποτελεί βίωμα, έστω και σε κάποιο βαθμό, όλων των ανθρώπων παγκοσμίως: το παραμύθι. Το ίδιο το μάθημα του Project, με τη θεματική και διδακτική ευελιξία που εξασφαλίζει στους εκπαιδευτικούς και στους μαθητές, μας επέτρεψε να συνταιριάζουμε τις εμπειρίες και τη φαντασία μας, τις γνώσεις και τη δημιουργικότητά μας, και να μετατρέψουμε 12 διδακτικά τρίωρα σε ισάριθμες διερευνητικές, εποικοδομητικές και διασκεδαστικές συναντήσεις με τους μαθητές μας.

Η καινοτομία της δράσης μας θεωρούμε ότι σχετίζεται κατά κύριο λόγο με τη μέθοδο εργασίας μας: την αξιοποίηση του αφηγηματικού παιχνιδιού ως μαθησιακού εργαλείου στο πλαίσιο μιας διαφοροποιημένης διδασκαλίας. Αυτό που μας παρακίνησε προς αυτήν την κατεύθυνση ήταν η ίδια η ανομοιογένεια της τάξης μας. Οι μαθητές που επέλεξαν το δικό μας Project, συνολικά 17, βάσει της επίδοσής τους στα υπόλοιπα σχολικά μαθήματα ήταν διαφορετικών “ταχυτήτων” και δυνατοτήτων. Αυτή η ποικιλία βέβαια αποτελεί κανόνα σε κάθε τάξη. Όπως μάλιστα σε όλα τα μαθήματα, έτσι και σε αυτό της ερευνητικής εργασίας, υπάρχουν αρκετοί μαθητές χαμηλής επίδοσης και γενικά αδιάφοροι προς το σχολείο. Στην περίπτωσή μας βέβαια, αυτοί, όπως και οι υπόλοιποι του τμήματος, είχαν έρθει στην ερευνητική μας ομάδα με δική τους επιλογή, δηλαδή βάσει των ενδιαφερόντων τους. Αυτό το γεγονός κρίναμε σκόπιμο να το αξιοποιήσουμε. Στόχος μας ήταν να κρατήσουμε το ενδιαφέρον των παιδιών ενεργό και, ει δυνατόν, να το εντείνουμε. Κάτι τέτοιο βέβαια θα μπορούσε να επιτευχθεί μόνο αν ο καθένας τους ένιωθε “απαραίτητος” μέσα στην ομάδα μας και ικανός να προσφέρει.

Για το λόγο αυτό, θέσαμε σε εφαρμογή μια διαφοροποιημένη διδασκαλία ομαδοσυνεργατικού και διερευνητικού χαρακτήρα, δημιουργώντας ένα ευέλικτο διδακτικό πλαίσιο, ικανό να φιλοξενήσει και να αναδείξει την πρωτοβουλία κάθε



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

μαθητή μας. Το πιο κατάλληλο διδακτικό εργαλείο για αυτό το σκοπό μας θεωρήσαμε ότι ήταν το παιχνίδι. Είναι γεγονός άλλωστε ότι όλα τα παιδιά ενθουσιάζονται και νιώθουν δημιουργικά με αυτό. Το μόνο που μας έμενε ήταν να το οργανώσουμε. Αξιοποιώντας τη θεωρία του Propp για την παρουσία 31 συστατικών στα παραμύθια, φτιάξαμε μαζί με τους μαθητές μας μια τράπουλα και, μοιράζοντάς τους τα τραπουλόχαρτα -πότε ανά ομάδα, πότε στην ολομέλεια- τους παρακινήσαμε να φτιάξουν αυτενεργώντας μικρές και μεγάλες ιστορίες, “παραμυθοσαλάτες”, και αντίστροφα παραμύθια. Με άλλα λόγια, τους βοηθήσαμε να εμπεδώσουν την έννοια του παραμυθιού και το ρόλο του στη ζωή μας, μέσα από μια ευχάριστη βιωματική και δημιουργική δραστηριότητα.

Καινοτόμο θεωρούμε ότι υπήρξε και το τελικό τέχνημα των παιδιών: η κατασκευή ενός εικονογραφημένου και φωνητικά δραματοποιημένου παραμυθιού, το οποίο ψηφιοποιήθηκε και μετατράπηκε σε ένα εικοσάλεπτο βίντεο. Η δράση αυτή προέκυψε κατόπιν προτροπής των ίδιων των μαθητών, οι οποίοι, αφού συνέθεσαν ως ολομέλεια το σενάριο της ιστορίας τους βάσει των αποτυπωμένων στα τραπουλόχαρτα συστατικών του Propp, εξέφρασαν την επιθυμία να συστηματοποιήσουν τη δουλειά τους και να κάνουν το “παιχνίδι” τους ένα πλήρες παραμύθι, που να ανταποκρίνεται στα σύγχρονα ψηφιακά δεδομένα και να μπορεί να δημοσιοποιηθεί εντός αλλά και εκτός σχολείου. Η επιθυμία τους αυτή κινητοποίησε και εμάς ως εκπαιδευτικούς να κάνουμε ό,τι περνούσε από το χέρι μας, ώστε να φέρουμε όλοι μαζί σε πέρας τον κοινό μας στόχο. Και τα καταφέραμε.



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

3 – Περιγράψτε αναλυτικά την καινοτόμο δράση και τη διαδικασία εφαρμογής στο σχολικό πρόγραμμα ή στη σχολική κοινότητα (5 έως 12 σελίδες).

**“Μύθι Μύθι Παραμύθι”: Project Α΄ Λυκείου 2011-2012 (Β΄ Τετράμηνο)**

**13<sup>ο</sup> Γενικό Λύκειο Αθήνας**

**Διδάσκουσες:**

- **Κουρουτσίδου Σοφία – Φιλολόγος** (προσ. τοποθετ. στο 13<sup>ο</sup> ΓΕΛ Αθ. το 2011-2012)
- **Μπαφάκη Παναγιώτα – Χημικός** (οργανική θέση στο 13<sup>ο</sup> ΓΕΛ Αθήνας.)

Το υλικό της δράσης μας θα βρείτε στον υπερσύνδεσμο:

<https://www.dropbox.com/sh/dqj8lzb7d3rkjlz/XZm8WPT0n8>

### **ΣΤΟΧΟΘΕΣΙΑ**

- να εξοικειωθούν οι μαθητές μας με την έννοια, τα είδη, τα χαρακτηριστικά, τη δομή και τα συστατικά των παραμυθιών.
- να συνειδητοποιήσουν την επικοινωνιακή λειτουργία που επιτελείται μέσα από αυτά, καθώς και τον ευρύτερο κοινωνικό τους χαρακτήρα.
- να αναπτύξουν προβληματισμό ως προς τη χρησιμότητα των παραμυθιών στη ζωή μας και να αποκτήσουν ευρύτερα κριτικό γραμματισμό.
- να καταστούν εγγράμματοι πομποί και δέκτες παραμυθιών, δηλαδή ικανοί αφενός να παράγουν με επιτυχία δικά τους παραμύθια και αφετέρου να διεισδύουν αναγνωστικά στη βαθύτερη ουσία αντίστοιχων ιστοριών που συντέθηκαν από άλλους.
- να δραστηριοποιηθούν με αυτενέργεια και να ανακαλύψουν τη γνώση μέσα από την ομαδοσυνεργατική έρευνα, απολαμβάνοντας τα οφέλη της αλληλεπίδρασής τους με τους άλλους.
- να αποκτήσουν μεταγνωστικές δεξιότητες “μαθαίνοντας πώς να μαθαίνουν” με



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

βάση τις υπάρχουσες δυνάμεις τους, τις γνώσεις και τις εμπειρίες τους.

- να έρθουν σε επαφή με πολυτροπικά κείμενα, ψηφιακά και μη, και να αποκτήσουν τεχνολογικό γραμματισμό, αποκτώντας εξοικείωση με βασικά ηλεκτρονικά προγράμματα.
- να απολαύσουν το μάθημα και να νιώσουν δημιουργικοί ανεξάρτητα από την ευρύτερη σχολική τους επίδοση.

### **ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ - ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ**

Η διδασκαλία του ερευνητικού μας προγράμματος κινήθηκε στο ευρύτερο πλαίσιο του κοινωνικού εποικοδομισμού και της ανακαλυπτικής μάθησης, ενώ συγχρόνως, βασιζόμενη στη διαφοροποιημένη διδασκαλία, εστίασε στην ομαδοσυνεργατικότητα, τη διερευνητική μάθηση και τον πολυγραμματισμό μέσω πολυτροπικών κειμένων. Πρώτα πρώτα, μεγάλη έμφαση δόθηκε στην εκ μέρους των παιδιών ανάληψη πρωτοβουλιών και ρόλων για την πρόοδο του συνόλου (των επιμέρους ομάδων και της ολομέλειας), καθώς και στην αναζήτηση και ανακάλυψη της γνώσης με ενδεδειγμένη έρευνα, παρατήρηση, προβληματισμό και αξιοποίηση της προϋπάρχουσας εμπειρίας, με απώτερο σκοπό την κατάκτηση της νέας πληροφορίας (της θεωρίας για τα χαρακτηριστικά, το χτίσιμο και τη λειτουργία του παραμυθιού) και την ομαλή οικοδόμησή της στο υπάρχον γνωστικό υπόβαθρο του καθενός.

Στο πλαίσιο αυτής της ομαδοσυνεργατικής διδακτικής προσέγγισης –η οποία συγχρόνως, φέρνοντας πιο κοντά και αναμιγνύοντας τους επιστημονικούς χώρους κατεξοχήν της Φιλολογίας (Γλώσσας και Λογοτεχνίας), της Κοινωνιολογίας και της Ψυχολογίας, είχε και διαθεματικό χαρακτήρα– η μάθηση επήλθε όχι ατομικά αλλά συνεργατικά, μέσα από την αλληλεπίδραση α) των μαθητών μεταξύ τους (ο καθένας με τη διαφορετικότητά του έβαλε το λιθαράκι του), β) με εμάς τους εκπαιδευτικούς (που, με το συντονιστικό και συνεργατικό μας ρόλο, τους ενθαρρύνσαμε διακριτικά να δραστηριοποιηθούν χωρίς να πλήξουμε την αυτενέργειά τους) και γ) με το ευρύτερο περιβάλλον τους. Αυτό το τελευταίο αφορά κατεξοχήν το υλικό που οι μαθητές μας



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

διερεύνησαν κριτικά (κριτική πλαισίωση), δηλαδή τα παραμύθια που τους δώσαμε να διαβάσουν και να μελετήσουν, με τη βοήθεια των οποίων προέβησαν στη σύνθεση του δικού τους δημιουργήματος, επικοινωνώντας αφηγηματικά μέσα στο κοινωνικό πλαίσιο που όρισαν οι ίδιοι με τη φαντασία τους.

## **ΧΩΡΟΣ – ΧΡΟΝΟΣ – ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ – ΜΕΣΑ**

Όλες οι δραστηριότητες του προγράμματος έγιναν σε μια απλή σχολική αίθουσα. Οι διδακτικές ώρες που διατέθηκαν για την ολοκλήρωσή του ήταν 12 τρίωρα, σε ένα μεγάλο μέρος των οποίων ως εκπαιδευτικοί κάναμε συνδιδασκαλία με δική μας πρωτοβουλία. Αυτό βοήθησε πολύ στην ομαλή ροή της όλης διαδικασίας και κυρίως στην προσέγγιση του θέματός μας από πολλές διαστάσεις και διαφορετικές οπτικές. Ως προς την οργάνωση της τάξης, εφαρμόζοντας την ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας, επιμερίσαμε το τμήμα των 17 μαθητών μας σε 4 ομάδες (4 + 4 + 4 + 5 άτομα), τις οποίες, λόγω ακριβώς της συνδιδασκαλίας μας, μπορέσαμε να τις επιβλέπουμε και να τις συντονίζουμε πολύ καλά.

Τα υλικά που χρησιμοποίησαν οι μαθητές μας τους εξασφαλίστηκαν με δικό μας κόστος. Κάθε ομάδα είχε δικά της χαρτόνια (με ξεχωριστό χρώμα), μαρκαδόρους, ψαλίδια, κόλλα, μολύβια, ξυλομπογιές νερού, χαρτιά ζωγραφικής, γόμα και χάρακα. Επίσης σε κάθε παιδί δόθηκε ένα διαφορετικό παραμύθι. Κάθε τέτοιο βιβλίο πέρασε από πολλά χέρια, αφού καθένας, μόλις το ολοκλήρωνε, το έδινε στον άλλο και έπαιρνε ένα καινούργιο. Στο πλαίσιο των μαθημάτων μας χρησιμοποιήσαμε δικούς μας φορητούς ηλεκτρονικούς υπολογιστές, συνολικά τρεις, ασύρματο ίντερνετ, το κόστος του οποίου το καλύψαμε εμείς, καθώς και μία φωτογραφική μηχανή για την ψηφιοποίηση των εικόνων. Επίσης αξιοποιήσαμε και τον προτζέκτορα του σχολείου.

## **ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΗΣ ΜΑΣ**

**1<sup>ο</sup> μάθημα:** Η εφαρμογή του ερευνητικού μας προγράμματος ξεκίνησε από την ανολοκλήρωτη φράση “*Μια φορά κι έναν καιρό...*”, την οποία τυπώσαμε ως αυτοκόλλητο σε τέσσερις διαφορετικούς χρωματισμούς (κόκκινο, πράσινο, κίτρινο



και μπλε) και κόψαμε σε επιμέρους κομμάτια («Μια», «φορά», «κι έναν», «καιρό»). Ειδικά στην μπλε ομάδα τα αυτοκόλλητα ήταν πέντε («Μια», «φορά», «κι», «έναν», «καιρό»), αφού τόσα θα ήταν και τα μέλη της. Κάθε παιδί τράβηξε μέσα από αδιαφανές κουτί το αυτοκόλλητό του, χωρίς να βλέπει το περιεχόμενο ή την απόχρωση αυτού, και αναζήτησε μέσα στην ολομέλεια τους μαθητές που είχαν χαρτάκι με το ίδιο χρώμα. Από αυτήν τη διαδικασία σχηματίστηκαν 4 ομάδες (4 + 4 + 4 + 5 άτομα), ισάριθμες με τα χρώματα. Σε καθεμιά δώσαμε από ένα χαρτόνι αντίστοιχης απόχρωσης για να κολλήσουν τα παιδιά τη φράση “Μια φορά κι έναν καιρό...”, αυτοκόλλητα με γνωστούς πρωταγωνιστές παραμυθιών, ένα άσπρο σύννεφο-αυτοκόλλητο (ως φόντο για να γράψουν ό,τι ήθελαν) και κυρίως άφθονο χρόνο για να γνωριστούν! Ούτως ή άλλως προέρχονταν από διαφορετικά τμήματα.

Θεωρήσαμε ότι το κοινό ανά ομάδα χρώμα θα λειτουργούσε ως ενωτικό στοιχείο μεταξύ των μελών της. Ήδη είχαμε φτιάξει και ημερολόγια σε μορφή φυλλαδίου, ατομικά και ομαδικά, φροντίζοντας στο οπισθόφυλλο να υπάρχει χρωματιστό χαρτί αντίστοιχο των τεσσάρων αποχρώσεων. Συγχρόνως βέβαια, παρακινήσαμε τα παιδιά να βρουν και ένα όνομα για την ομάδα τους, να κάνουν στο χαρτόνι τους ζωγραφιές, καθώς και να συντάξουν ένα συμβόλαιο συνεργασίας. Διαφώνησαν, γέλασαν, αλλά τελικά κατέληξαν...

Με τον τρόπο αυτό θέσαμε στην τάξη τα θεμέλια της ομαδοσυνεργατικότητας, ενός στοιχείου το οποίο στη διαφοροποιημένη διδασκαλία που επιδιώκαμε ήταν καθοριστικό. Μέσα βέβαια από όλη αυτήν τη διαδικασία είχαμε καταφέρει να ωθήσουμε τους μαθητές μας στο να εκφραστούν ελεύθερα, να δημιουργήσουν κατασκευάζοντας πρωτότυπα ονόματα (*Παραμυθόται, Fairytales, Παραμυθένια Σουβλάκια, Ονειροπαρμένοι*), να διασκεδάσουν, να παίξουν με τα χρώματα και με τα αυτοκόλλητα που τους είχαμε επιπλέον στη διάθεσή τους και να χαλαρώσουν. Τα δημιουργήματά τους τα παρουσίασαν οι ίδιοι στην ολομέλεια και τα κόλλησαν στον τοίχο της τάξης τους. Αυτό βέβαια φάνηκε ότι τους ικανοποίησε ιδιαίτερω.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



**2<sup>ο</sup> μάθημα:** Η ανολοκλήρωτη φράση “Μια φορά κι έναν καιρό...”, που είχε σχηματίσει κάθε ομάδα στο χαρτόνι της, λειτούργησε για όλους ως αφορμή για προβληματισμό. Με τη μέθοδο του “καταιγισμού ιδεών” οι μαθητές κλήθηκαν να καταγράψουν σε νέο χαρτόνι ό,τι σχετικό με το παραμύθι τούς ερχόταν στο μυαλό. Στο κέντρο έγραψαν με μεγάλα γράμματα τη λέξη “Παραμύθι” και γύρω γύρω ο καθένας, με χρωματιστούς μαρκαδόρους, συμπλήρωνε λέξεις και φράσεις. Ως εκπαιδευτικοί κάναμε τα πάντα να κινητοποιήσουμε το ενδιαφέρον αλλά και τη φαντασία των μαθητών μας. Στόχος μας ήταν στην όλη προσπάθεια να συμβάλουν όλοι έστω και με μία λέξη, γεγονός που επετεύχθη.

Ο καταιγισμός ιδεών ως μεθοδολογικό εργαλείο υπηρέτησε με επιτυχία την προσπάθειά μας να κάνουμε μια διαφοροποιημένη διδασκαλία. Ο καθένας είχε το δικό του πεδίο να εκφραστεί, ενώ ταυτόχρονα, βλέποντας την άποψή του να καταγράφεται από εμάς στον πίνακα, ένιωθε ικανοποίηση και αυτοπεποίθηση. Πρόθεσή μας ήταν τα παιδιά να έρθουν σε μια πρώτη επαφή με το παραμύθι ανακαλώντας στη μνήμη τους όσα ήδη ήξεραν σχετικά με αυτό, να το νιώσουν σαν κάτι γνώριμο και, συγχρόνως, να αλληλεπιδράσουν τόσο μεταξύ τους –στις ομάδες και στην ολομέλεια– όσο και με εμάς. Το περιβάλλον βέβαια με το οποίο ήρθαν σε επαφή δεν ήταν μόνο έμψυχο. Από



την αρχή του τριώρου είχαμε φροντίσει να τους μοιράσουμε βιβλία με παραμύθια, μεμονωμένα ή συγκεντρωμένα σε συλλογές, με απλή εικονογράφηση ή τύπου pop-up με ήχους, κλασικά, σύγχρονα, λαϊκά, γνωστές παραλλαγές από διάφορες χώρες, τα οποία ο καθένας είχε τη δυνατότητα να ξεφυλλίζει κατά τη διάρκεια του μαθήματος, όπως και αργότερα στο σπίτι του.

Κατά την παρουσίαση των χαρτονιών με τον “καταιγισμό” των ομάδων τα παιδιά για ακόμα μία φορά έδειξαν να το διασκεδάζουν. Οι ιδέες που ακούστηκαν γράφτηκαν στον πίνακα και ακολούθησε η ομαδοποίησή τους. Βοηθητικά ως προς αυτό λειτούργησαν ερωτήματα του τύπου *Ποιος; Τι; Πώς; Σε ποιον; Γιατί;* κ.λπ. Ουσιαστικά τα παιδιά ενθαρρύνθηκαν από εμάς να εντάξουν τις σκέψεις τους κάτω από τίτλους (*Δημιουργός, Έννοια, Γλώσσα, Δομή, Δέκτης, Σημασία* κ.λπ.), τους οποίους κατασκεύασαν μόνα τους, παρατηρώντας και ομαδοποιώντας τις καταγεγραμμένες ιδέες τους. Η κατηγοριοποίηση αυτή συμπύχθηκε ακόμα περισσότερο και τελικά οι μαθητές μας, παρακινούμενοι από τη δική μας προτροπή, διαμόρφωσαν ομαδοσυνεργατικά τα ερωτήματα που θα τους απασχολούσαν στην ερευνητική τους προσπάθεια, τα οποία και κατέγραψαν τόσο στο χαρτόνι τους, όσο και στο ημερολόγιό τους. Με τη βοήθεια αυτών ορίστηκαν και τα τελικά ερευνητικά αντικείμενα ως εξής: α) Έννοια του παραμυθιού, β) Δομή – Χτίσιμο του παραμυθιού (με υποθέματα: δομικά μέρη, συστατικά, μοτίβα, γλώσσα), γ) Κατηγορίες παραμυθιών και δ) Σημασία – Επικοινωνιακή πλευρά του παραμυθιού.

Κάθε ομάδα ορίστηκε να μελετήσει το παραμύθι σε όλες τις διαστάσεις του, δηλαδή να μην περιοριστεί αποκλειστικά σε ένα μόνο αντικείμενο. Στόχος μας ήταν το θέμα να προσεγγιστεί σφαιρικά από όλους τους μαθητές. Η συνεργασία των ομάδων θα γινόταν στο πλαίσιο των συζητήσεων που θα ακολουθούσαν στις επόμενες συνεδρίες, αλλά κυρίως κατά την κατασκευή του τεχνήματος της δράσης μας (ενός παραμυθιού από την ολομέλεια) και της τελικής μας παρουσίασης με το πρόγραμμα PowerPoint.

Προς το τέλος του τριώρου, αφήσαμε τα παιδιά να χαλαρώσουν με τα



παραμύθια που τους είχαμε δώσει, προτρέποντάς τα να παρατηρήσουν την εικονογράφηση και τα κείμενα και να μοιραστούν μαζί μας τις εντυπώσεις τους. Για την επόμενη φορά τους αναθέσαμε ως εργασία να διαβάσουν το παραμύθι ή τη συλλογή παραμυθιών που τους αντιστοιχούσε και να παρουσιάσουν τις σχετικές ιστορίες στην ολομέλεια. Προκειμένου μάλιστα να προετοιμάσουμε το αντικείμενο που θα μας απασχολούσε στο επόμενο τρίωρο, παρακινήσαμε τα παιδιά, κατά την ανάγνωση των παραμυθιών, να προσπαθήσουν να διακρίνουν κάποια χαρακτηριστικά στη δομή και στη γλώσσα τους (β' ερευνητικό αντικείμενο).

**3<sup>ο</sup> μάθημα:** Κάθε μαθητής παρουσίασε το παραμύθι που είχε διαβάσει, ενώ εμείς σημειώναμε στον πίνακα κάποια βασικά στοιχεία της διήγησης του, όπως το πώς ξεκινάει η ιστορία, ποιος είναι ο ήρωας, τι του συνέβη, τι έκανε και πού κατέληξε. Αφού ακούστηκαν αρκετά παραμύθια, οι μαθητές εύκολα αντιλήφθηκαν ότι η δομή των ιστοριών ήταν κοινή: αρχική κατάσταση – ανατροπή – κορύφωση – λύση. Παράλληλα, παρακινούμενοι από εμάς να εκφραστούν, επεσήμαναν κι άλλα κοινά στοιχεία μεταξύ των διηγήσεων, όπως οι τυποποιημένες φράσεις στο ξεκίνημα “*Μια φορά κι έναν καιρό*”, “*Ήταν κάποτε*” και το “*Έζησαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα*” στο τέλος, η αοριστία στον τόπο, το χρόνο και τα πρόσωπα (ήρωες ανώνυμοι), η κλιμάκωση στην αγωνία, το μοτίβο της νίκης του καλού έναντι του κακού κ.λπ.

Ουσιαστικά, καλώντας τα παιδιά να ασκήσουν την κριτική τους σκέψη, τα βοηθήσαμε να οργανώσουν μόνα τους στο μυαλό τους τις σκόρπιες γνώσεις που είχαν για τα παραμύθια, να τις συμπληρώσουν με τις ιδέες των άλλων και τελικά να ανακαλύψουν τα δομικά, μορφολογικά και λεξιλογικά γνωρίσματα των παραμυθιών με διερευνητικό και βιωματικό τρόπο. Δεδομένου βέβαια ότι η διδασκαλία μας θεμελιώθηκε πάνω στην αξιοποίηση της αναγνωστικής εμπειρίας των μαθητών μας, εύλογο ήταν να αναμένουμε τη βαθύτερη και ουσιαστικότερη κατάκτηση του διδακτικού αντικειμένου από αυτούς. Και πράγματι, κάτι τέτοιο φαίνεται πως επετεύχθη.

Η γνώση για το χτίσιμο του παραμυθιού που αναδείχθηκε μέσα από το μάθημά



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

μας θα έπρεπε τώρα να στηριχθεί και σε ένα θεωρητικό υπόβαθρο. Για την επόμενη φορά λοιπόν αναθέσαμε στα παιδιά να αναζητήσουν στο διαδίκτυο αν έχει διατυπωθεί κάποια θεωρία σχετική με την κατασκευή των παραμυθιών. Στο νου μας βέβαια είχαμε τη θεωρία για τα 31 συστατικά στοιχεία των παραμυθιών, όπως διατυπώθηκε από τον Propp, για την οποία γίνεται αρκετός λόγος στο διαδίκτυο. Παράλληλα, δώσαμε στους μαθητές μας και νέα παραμύθια, ιδιαίτερων κατηγοριών (αντίστροφα, κλιμακωτά), ζητώντας τους να τα διαβάσουν και να μας τα σχολιάσουν στο ερχόμενο μάθημα.

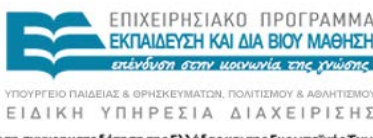
**4<sup>ο</sup> μάθημα:** Οι μαθητές, μελετώντας το νέο υλικό που τους είχαμε δώσει, διαπίστωσαν ότι υπήρχαν παραμύθια που δεν υπακούουν στη δομή που είχαμε προσδιορίσει την προηγούμενη φορά. Ιδιαίτερη εντύπωση τούς έκανε το κλιμακωτό μελοποιημένο παραμύθι “Ντίλι-ντίλι”, το οποίο άκουσαν στην τάξη. Όσο για την ανεύρεση κάποιας θεωρίας για τα παραμύθια, ορισμένοι είχαν ανακαλύψει τις απόψεις του Propp, ενώ δύο άτομα μάς έφεραν και κάποιο σχετικό βιβλίο που βρήκαν για αυτόν στη βιβλιοθήκη τους.

Ο προβληματισμός ήταν έντονος και σκεφτήκαμε να τον ενισχύσουμε με το διαδίκτυο. Με τη βοήθεια ενός δικού μας laptop, της επίσης δικής μας ασύρματης σύνδεσης στο ίντερνετ και του προβολέα του σχολείου, αναζητήσαμε ως ολομέλεια στο διαδίκτυο τη “θεωρία του παραμυθιού”. Τον Η/Υ τον χειρίζονταν οι μαθητές εκ περιτροπής. Κάνοντας αναζήτηση στο google για το παραμύθι, οδηγήθηκαν στο ομώνυμο λήμμα της wikipedia, μας έδωσε έναυσμα για νέα συζήτηση. Στη σχετική άλλωστε ιστοσελίδα δε γινόταν λόγος μόνο για τα γνωρίσματα του παραμυθιού κα τον Propp (β’ ερευνητικό αντικείμενο) αλλά και για την έννοια του παραμυθιού (α’ ερευνητικό αντικείμενο), καθώς και για τις κατηγορίες του (γ’ ερευνητικό αντικείμενο). Η διαδικτυακή έρευνα συνεχίστηκε, το ίδιο βέβαια και η συζήτηση.

Στο τέλος του τριώρου τα παιδιά είχαν καταλήξει σε έναν ορισμό του παραμυθιού, προσδιορίζοντας τις διαφορές του από άλλα αφηγηματικά είδη όπως τους μύθους (α’), είχαν εντοπίσει τα 31 συστατικά για τα οποία μίλησε ο Propp (β’),



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ενώ συγχρόνως είχαν προσδιορίσει και τους παραμυθιακούς τύπους κατά τους Aarne και Thompson (γ') –κλικακωτά, μαγικά, με ζώα κ.λπ. Όλα αυτά βέβαια θα τα μελετούσαν περαιτέρω και στο σπίτι τους, εστιάζοντας ο καθένας στο ερευνητικό κομμάτι που του αντιστοιχούσε. Λίγο πριν από τη λήξη του μαθήματος, συμφωνήσαμε να παρακολουθήσουμε δωρεάν μια παράσταση την Κυριακή το πρωί στο Βύρωνα, στην οποία θα ακούγαμε παραμύθια από μια «παραμυθού». Η δράση αυτή πραγματοποιήθηκε με τη συμμετοχή 10 εκ των 17 παιδιών.

**5<sup>ο</sup> μάθημα:** Στο μάθημα αυτό ασχοληθήκαμε με το δ' ερευνητικό μας αντικείμενο, τη σημασία και την επικοινωνιακή πλευρά του παραμυθιού. Στόχος μας ήταν τα παιδιά να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη και να προβληματιστούν μέσα από έναν ανολοκλήρωτο στίχο από τον *Τελευταίο Σταθμό* του Γιώργου Σεφέρη: «*Κι αν σου μιλώ για παραμύθια είναι γιατί...*». Τη φράση αυτή την τυπώσαμε σε αυτοκόλλητο για κάθε ομάδα και τη μοιράσαμε μαζί με χαρτόνια, ώστε τα παιδιά να κάνουν καταγισμό ιδεών, συμπληρώνοντας με τη φαντασία τους τα λόγια του ποιητή. Με αυτόν τον τρόπο προέκυψαν πολλές και ενδιαφέρουσες απαντήσεις (*μιλώ με παραμύθια γιατί πονώ, γιατί σε αγαπώ, γιατί μου αρέσει, γιατί ξεχνιέμαι κ.λπ.*), αποτυπώθηκαν δηλαδή πολλές απόψεις για το λόγο ύπαρξης των παραμυθιών. Στο χαρτόνι των ομάδων έγραψε κάθε μέλος. Κατόπιν δικής μας παρότρυνσης και παρά την αρχική διστακτικότητα ορισμένων παιδιών και την προσπάθεια κάποιων άλλων να διακωμωδήσουν τη διαδικασία, καθένας παρουσίασε και εξήγησε την ιδέα του στην ολομέλεια. Ουσιαστικά έτσι παρουσίασε τον εαυτό του στους συμμαθητές του, συνειδητοποιώντας συγχρόνως ότι η παρουσία του στην τάξη έπρεπε, για το καλό του συνόλου και της όλης ερευνητικής μας προσπάθειας, να είναι ενεργή.

Προς το τέλος του τριώρου και προκειμένου να χαλαρώσουμε, προσπαθήσαμε να εξοικειώσουμε τα παιδιά με την έννοια των αντίστροφων παραμυθιών και της παραμυθοσαλάτας. Την επόμενη φορά άλλωστε θα έπρεπε να μας παρουσιάσουν τέτοιες δικές τους ιστορίες, δηλαδή α) ένα γνωστό παραμύθι με αντιστροφή ρόλων (π.χ. ο καλός λύκος και τα επτά κακά κατσικάκια) και β) μια ιστορία με ανάμειξη στοιχείων από γνωστά παραμύθια (όπως η Κοκκινোসκουφίτσα και τα τρία γουρουνάκια της).



Αυτή θα ήταν και η αρχή του παιχνιδιού μας. Στο μεταξύ εμείς θα δημιουργούσαμε μικρές πλαστικοποιημένες τράπουλες ανά ομάδα με 8 βασικά συστατικά του παραμυθιού (τόπος, χρόνος, ήρωας, συμφορά, μαγικό μέσο, εχθρός, βοηθός, λύση).

**6<sup>ο</sup> μάθημα:** Οι μαθητές αφηγήθηκαν τις ιστορίες που είχαν ετοιμάσει ανά ομάδα και διασκέδασαν με την εφευρετικότητα και τη φαντασία τους. Κατόπιν τους θέσαμε το βασικό παιχνίδι σε εφαρμογή. Σε κάθε ομάδα δόθηκε η σχετική τράπουλα με τα 8 φύλλα-συστατικά και οι μαθητές διάλεξαν στην τύχη 2 τραπουλόχαρτα. Κάποια από αυτά ήταν τα ακόλουθα:



Με βάση τα φύλλα τους οι μαθητές, συνεργαζόμενοι μεταξύ τους, έφτιαξαν τα παραμύθια τους. Στο κείμενό τους, το οποίο κατέγραψαν σε χαρτόνι, ενσωμάτωσαν και σκίτσα. Δύο από τις ομάδες μάλιστα έκοψαν το χαρτόνι τους σε μικρότερα κομμάτια και παρουσίασαν το παραμύθι τους σε κάρτες. Όλα αυτά τα επιμέρους τεχνήματα, μετά την παρουσίασή τους από τον εκπρόσωπο κάθε ομάδας, τοποθετήθηκαν στον τοίχο της αίθουσας. Ο ενθουσιασμός των παιδιών ήταν μεγάλος. Για εμάς πάλι, η αρχή είχε γίνει. Από το επόμενο μάθημα το παιχνίδι θα παιζόταν από την ολομέλεια με 1 τράπουλα και με όλα τα “φύλλα” του Propp! Οι δε μαθητές μας είχαν ήδη εξοικειωθεί με τη διαδικασία, απολαμβάνοντας όλα τα στάδιά της και αναμένοντας το επόμενο “μοίρασμα”.

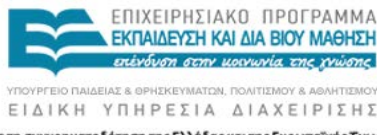
**7<sup>ο</sup> - 8<sup>ο</sup> - 9<sup>ο</sup> μάθημα:** Το μάθημα ξεκίνησε με το μοίρασμα της τράπουλας. Τα παιδιά, τραβώντας τυχαία περίπου 2 φύλλα ο καθένας, αποκτούσαν μέσα στο παραμύθι τους ρόλους. Με γνώμονα την τράπουλα και με όπλο τη φαντασία του καθενός, η ολομέλεια άρχισε την κατασκευή της ιστορίας της, εφαρμόζοντας όσα είχε διαπιστώσει θεωρητικά κατά τις προηγούμενες συνεδρίες. Αφού προσδιορίσαμε το

“ποιος έλαχε τι”, ο μαθητής με το φύλλο «Τόπος-Χρόνος» ξεκίνησε!

Η συγγραφή του παραμυθιού συνεχίστηκε στο **8<sup>ο</sup> τρίωρο** και ολοκληρώθηκε στο **9<sup>ο</sup>**. Κάθε παιδί, στηριζόμενο στις παραμέτρους που είχαν θέσει οι συμμαθητές του, προσπαθούσε να βάλει την προσωπική του πινελιά, υποβάλλοντας το μονόφθαλμο νεαρό ήρωα σε δοκιμασίες, βάζοντάς τον να νικά το δαιμόνιο ανταγωνιστή και προωθώντας με τον τρόπο του την ιστορία προς τη λύση της. Το κείμενο γραφόταν απευθείας σε υπολογιστή, ώστε να αξιολογείται ξανά και ξανά και να βελτιώνεται. Καθώς το σενάριο έφτανε στο τέλος του, όσοι μαθητές διέθεταν κέφι και ταλέντο στο σχέδιο, ξεκίνησαν να σχεδιάζουν, ζωγραφίζοντας τους ήρωες και τα βασικά τοπία στα οποία εκείνοι βρέθηκαν. Κάποιες φορές έδιναν το σχέδιο στους συμμαθητές τους για να το χρωματίσουν. Παράλληλα, οι υπόλοιποι προσπαθούσαν να επιμεληθούν το κείμενο. Έπρεπε να γίνει πιο ζωντανό, οπότε χρειαζόνταν διάλογοι και βέβαια πολλές διορθώσεις. Ήταν εξαιρετική εμπειρία να εξελίσσονται διαφορετικές και δημιουργικές εργασίες στην τάξη ταυτόχρονα.

**10<sup>ο</sup> μάθημα:** Στο επόμενο μάθημα, κι ενώ ακόμα η βελτίωση του σεναρίου και της εικονογράφησης του παραμυθιού ήταν σε εξέλιξη, ξεκινήσαμε την ψηφιοποίηση των εικόνων με δική μας φωτογραφική μηχανή. Έπειτα, έχοντας στη διάθεσή μας τα τρία δικά μας laptop, βάλαμε παιδιά να εργαστούν διαδοχικά δυο-δυο, τρεις τρεις, στο πρόγραμμα Photoshop. Ο ενθουσιασμός τους ήταν μεγάλος, όπως και η διάθεσή τους να μάθουν τα βασικά εργαλεία. Με τη βοήθειά μας και τη δική τους φαντασία, οι εικόνες πολλαπλασιάστηκαν με μοντάζ. Ο ήρωας βρέθηκε βουτηγμένος στο ποτάμι, μεταφέρθηκε στην πλατεία του χωριού μαζί με δεκάδες συγχωριανούς του, άλλαζε θέση, κουνούσε τα χέρια του κ.λπ. Την ίδια στιγμή, άλλοι μαθητές αναζητούσαν στο διαδίκτυο, ήχους που θα προσαρμόζονταν σε ορισμένες σκηνές (κραυγές, ανεμοθύελλα, ρίψη στο νερό κ.ά.). Επισημαίνεται ότι, επειδή το παραμύθι των παιδιών βγήκε πολύ μεγάλο και αρκετά σύνθετο, ένα μέρος της επεξεργασίας των εικόνων έγινε και από εμάς.

**11<sup>ο</sup>-12<sup>ο</sup> μάθημα:** Στα δύο τελευταία μαθήματα τα παιδιά, αξιοποιώντας το πρόγραμμα



PhotoStory 3 for Windows (ένα πολύ εύκολο πρόγραμμα), εισήγαγαν τις ψηφιοποιημένες εικόνες τους ανά καρέ βάζοντάς τες στη σειρά, πρόσθεσαν στα κατάλληλα σημεία τα τραπουλόχαρτα με το συστατικό από τη θεωρία του Propp που χρησιμοποιούσαν (είναι ορατά στο βίντεο), έγραψαν αντίστοιχα το σχετικό κείμενο και ξεκίνησαν τη δραματοποίηση ηχογραφώντας με μικρόφωνο τις φωνές τους. Για τεχνικούς λόγους το μάθημα ξεπέρασε το καθιερωμένο τρίωρο. Οι μαθητές παρέμειναν στο σχολείο πέρα από το ωράριό τους, ώστε να εξασφαλιστεί η απαραίτητη ησυχία για την ηχογράφηση. Οι ψίθυροι ωστόσο τελικά δεν αποφεύχθηκαν. Παρά την κούραση και την πίεση, όλοι διασκέδασαν πολύ. Ανά διαστήματα, όσοι δε συμμετείχαν στην ηχογράφηση, ετοιμάζαν το κείμενο και την παρουσίαση που θα συνόδευε το παραμύθι. Όπως άλλωστε προβλεπόταν από το μάθημα του Project, τα παιδιά έπρεπε να δημοσιοποιήσουν σε ένα ευρύτερο κοινό το πώς δούλεψαν, το τι διαπίστωσαν και, βέβαια, το τι κατασκεύασαν. Ήδη οι γραπτές εργασίες τους ήταν έτοιμες, οπότε η παρουσίασή τους (που αποφασίστηκε να είναι κοινή για όλες τις ομάδες) ετοιμάστηκε γρήγορα. Μετά την ολοκλήρωση των εργασιών, το παραμύθι, με τη βοήθεια των εργαλείων του προγράμματος PhotoStory “ντύθηκε μουσικά” με πολλούς ήχους και μελωδίες και μετατράπηκε σε ένα εικοσάλεπτο βίντεο.

Την ημέρα της δημόσιας προβολής των Project του σχολείου στο αμφιθέατρο, οι μαθητές μας κυριολεκτικά έκλεψαν την παράσταση. Ο ενθουσιασμός των ίδιων και του υπόλοιπου μαθητικού δυναμικού της Α΄ Λυκείου, που ήταν οι θεατές, υπήρξε πολύ μεγάλος. Μετά από μία σύντομη παρουσίαση του θεωρητικού τμήματος των εργασιών, όλοι απόλαυσαν ένα ψηφιοποιημένο ομαδικό παραμύθι, στο οποίο είχαν συμμετάσχει πραγματικά όλοι. Τα ίδια τα παιδιά μάλιστα έγραψαν στο τέλος του βίντεο: “Όταν λέμε όλοι, εννοούμε όλοι!” Την προσπάθειά τους τίμησαν με την παρουσία τους και κάποιοι από τους γονείς τους, οι οποίοι ενθουσιάστηκαν και συγκινήθηκαν. Το ίδιο βέβαια και εμείς... Ήταν άλλωστε μια εμπειρία μοναδική!



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

**4 – Περιγράψτε τρόπους δυνατής διεύρυνσης της εφαρμογής και σε άλλους τομείς/αντικείμενα της σχολικής μονάδας (1 έως 2 σελίδες).**

Η κατασκευή ενός παραμυθιού στο πλαίσιο ενός παιχνιδιού τράπουλας όπως το περιγράψαμε, με βάση τα 31 συστατικά που εντόπισε στα παραμύθια ο Propp, ως μαθησιακό εργαλείο για μια διαφοροποιημένη διδασκαλία που παρέχει ευκαιρίες και απεριόριστες δυνατότητες μάθησης σε όλους ανεξαιρέτως τους μαθητές, θα ήταν ιδανική ίσως στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, όπως π.χ. στο Νηπιαγωγείο ή στις μικρές τάξεις του Δημοτικού, όπου τα παιδιά συνηθίζουν να ακούν ή να διηγούνται διάφορες ιστορίες. Παρ' όλα αυτά, ως διδακτική τεχνική θα μπορούσε να εφαρμοστεί αδιαμφισβήτητα και στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, ακόμα και στο Λύκειο, και μάλιστα πέρα από το μάθημα του Project.

Πρώτα πρώτα, στο μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας / Έκφρασης-Έκθεσης, το παιδαγωγικό παιχνίδι με τα τραπουλόχαρτα θα μπορούσε να αξιοποιηθεί κατά τη διδασκαλία της ενότητας της Αφήγησης, η οποία προβλέπεται κατά κύριο λόγο στο Αναλυτικό Πρόγραμμα της Α' Λυκείου. Στο πλαίσιο της παραγωγής λόγου, οι μαθητές ενίοτε καλούνται να συνθέσουν αφηγηματικά κείμενα. Βέβαια, δεν όλοι σε θέση να κάνουν κάτι τέτοιο με επιτυχία. Μερικοί μάλιστα δυσκολεύονται να αναγνωρίσουν τον αφηγηματικό χαρακτήρα ενός κειμένου. Αν ωστόσο, μέσα από το παιχνίδι, είχαν συνειδητοποιήσει την ανάγκη προσδιορισμού του ήρωα, του τόπου, του χρόνου και ευρύτερα είχαν εξοικειωθεί με τη χρήση των απαραίτητων στοιχείων που συνθέτουν και προωθούν ένα μύθο, θα μπορούσαν πιο εύκολα να αντεπεξέλθουν στις απαιτήσεις μιας ανάλογης γραπτής ή προφορικής άσκησης στη Γλώσσα.

Το παιχνίδι βέβαια με τα παραμύθια και τα συστατικά τους μπορεί ως τεχνική να αξιοποιηθεί με μεγάλη επιτυχία ειδικά στο μάθημα της Λογοτεχνίας. Ουσιαστικά ένας φιλόλογος, ωθώντας τα παιδιά να παίξουν με την τράπουλα, μπορεί να τα βοηθήσει να αντιληφθούν καλύτερα τη δομή και τα επιμέρους συστατικά των προς διδασκαλία λογοτεχνικών κειμένων και ιδιαίτερα των διηγημάτων, τα οποία άλλωστε, σε ένα μεγάλο τους ποσοστό μοιάζουν με τα παραμύθια (κυρίως τα



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



λαϊκά). Ούτως ή άλλως βέβαια, στα βιβλία Λογοτεχνίας τουλάχιστον του Γυμνασίου, είναι ενταγμένα και παραμύθια.

Παράλληλα βέβαια, η τεχνική του story-telling με τη βοήθεια της τράπουλας του Propp μπορεί να αξιοποιηθεί διδακτικά και σε όλα τα ξενόγλωσσα μαθήματα (Αγγλικά, Γαλλικά, Γερμανικά, Ιταλικά, Ισπανικά). Οι αντίστοιχοι διδάσκοντες μπορούν να φτιάξουν την τράπουλα με ξένους όρους και να βοηθήσουν τους μαθητές τους να μάθουν μέσα από το παιχνίδι τόσο τον τρόπο που κατασκευάζονται τα παραμύθια, όσο και τα λεξιλογικά στοιχεία που επιλέγονται ανά γλώσσα σε τέτοιου είδους διηγήσεις (π.χ. “*Once upon a time...*”, κατά το “*Μια φορά κι έναν καιρό...*”).

Ουσιαστικά βέβαια, σε οποιοδήποτε μάθημα μπορούμε να μιλήσουμε στους μαθητές μας με παραμύθια ή να τους βάλουμε να κατασκευάσουν και να δραματοποιήσουν μια ιστορία. Στις Φυσικές Επιστήμες π.χ. ο διδάσκων θα μπορούσε να κατασκευάσει τραπουλόχαρτα, τα οποία, αν θα έμπαιναν στη σωστή σειρά (κάθε παιδί θα είχε και από ένα, άρα θα συνεισέφερε στην “αλυσίδα”), θα παρουσίαζαν την πορεία του νερού (υδρατμοί  $\Rightarrow$  βροχή  $\Rightarrow$  ...), το φαινόμενο του θερμοκηπίου κ.λπ.

Γενικά λοιπόν η διδακτική πρόταση που περιγράψαμε και εφαρμόσαμε στο μάθημα του Project μπορεί να εφαρμοστεί και σε πολλά μαθήματα. Αρκεί βέβαια οι εκπαιδευτικοί να έχουν φαντασία. Σε ένα ακόμα πιο διευρυμένο επίπεδο μάλιστα, η σχολική μονάδα θα μπορούσε να εμπλακεί και σε πρόγραμμα e-twinning με θέμα το story-telling, κινητοποιώντας παιδιά από διάφορα σημεία του πλανήτη να εμπλακούν στο αφηγηματικό παιχνίδι με την τράπουλα του Propp και να ενώσουν το πολιτισμικό και γνωστικό τους υπόβαθρο κατασκευάζοντας από κοινού ένα πολυπολιτισμικό παραμύθι.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

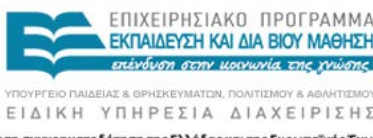
**5 – Γράψτε τις προϋποθέσεις που θεωρούνται απαραίτητες για την καλύτερη ανάπτυξής της στο σχολείο (1 έως 2 σελίδες).**

Αν κάποιος εκπαιδευτικός θα ήθελε να εφαρμόσει τη δράση που επιχειρήσαμε εμείς στο μάθημα του Project και να προσεγγίσει την έννοια του παραμυθιού βιωματικά κατά τον τρόπο που προτείναμε παραπάνω, θεωρούμε πως θα ήταν σημαντικό να έχει πρόσβαση σε πολλά παραμύθια. Εμείς τα είχαμε ήδη στην κατοχή μας σε πολύ μεγάλο αριθμό. Θα ήταν ωστόσο σημαντικό ο ενδιαφερόμενος διδάσκων να μπορούσε να τα βρει και να τα διαθέσει στους μαθητές του μέσω μιας ενημερωμένης σχολικής βιβλιοθήκης. Εναλλακτικά πάλι –ή και συμπληρωματικά– το σχολείο μπορεί και πρέπει να διευκολύνει τον εκπαιδευτικό και τα παιδιά στην εξεύρεση των δεδομένων τους, δηλαδή διαφόρων παραμυθιών, εξασφαλίζοντάς τους την απαραίτητη ηλεκτρονική υποδομή (υπολογιστές και ίντερνετ). Στο διαδίκτυο άλλωστε, το διαθέσιμο υλικό είναι άφθονο και μάλιστα σε πολλές γλώσσες. Το μόνο που χρειάζεται είναι να ενθαρρυνθούν οι μαθητές, ώστε να το ανακαλύψουν.

Γενικά επίσης, το σχολείο μπορεί να βοηθήσει στην καλύτερη ανάπτυξη της δράσης μας, εξασφαλίζοντας στον εκπαιδευτικό τα απαραίτητα υλικά (γραφική ύλη, χρώματα, χαρτόνια, ψαλίδια, κόλλες κ.λπ.), προκειμένου οι μαθητές να δημιουργήσουν. Η ενασχόληση με το παραμύθι δεν μπορεί να νοηθεί χωρίς την εικονογράφηση. Ένα μεγάλο μέρος άλλωστε της ομορφιάς των παραμυθιών στηρίζεται σε αυτήν. Ειδικά στο πλαίσιο του προτεινόμενου προγράμματος, στο οποίο αυτό που επιδιώκεται είναι η ενεργοποίηση όλων των μαθητών, η τροφοδότηση των παιδιών με πολλά υλικά και όχι απλώς με λίγα μολύβια πολλαπλασιάζει τις επιλογές τους, άρα και τις ευκαιρίες τους να διοχετεύσουν τη φαντασία τους σε πολλές και διαφορετικές κατασκευές. Ζωγραφίζοντας, κόβοντας, κολλώντας, “δραπετεύουν” από τα στενά όρια ενός συμβατικού παραδοσιακού μαθήματος και εισέρχονται πιο εύκολα στον κόσμο της ψυχαγωγίας και του παιχνιδιού. Η ίδια άλλωστε η ανάγνωση και η κατασκευή του παραμυθιού, που αποτελεί θεμελιώδες στοιχείο του προγράμματός μας, θα πρέπει να βιωθεί ως παιχνίδι. Μόνο έτσι τα παιδιά θα το απολαύσουν και θα το αγαπήσουν.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
στρέφοντας στην κοινωνία της γνώσης  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Πέραν βέβαια της βιωματικής επαφής των μαθητών μας με την ουσία του παραμυθιού και με την τεχνική κατασκευής του, η δράση μας περιελάμβανε και την εξοικείωση των παιδιών με την ψηφιακή δραματοποίησή του. Σε αυτήν την περίπτωση, αν κάποιος δηλαδή δεν αρκестεί στη σύνθεση από τα παιδιά ενός σεναρίου παραμυθιού βάσει της τράπουλας του Propp και στην απλή εικονογράφηση του και θελήσει να φτιάξει ένα βίντεο, απαραίτητη προϋπόθεση για τη δημιουργία μιας επιτυχημένης ηλεκτρονικής εφαρμογής είναι το σχολείο να διαθέσει για τη συγκεκριμένη προσπάθεια τουλάχιστον έναν υπολογιστή με επεξεργαστή νέας τεχνολογίας (π.χ. ένα σύγχρονο laptop), προκειμένου τα προγράμματα επεξεργασίας εικόνων και story telling (Photoshop και Photo Story for Windows) να “τρέξουν” με μεγάλη ταχύτητα. Επίσης απαραίτητο εργαλείο είναι και ένα μικρόφωνο για την ηχογράφηση. Ειδικά βέβαια για τη διαδικασία της ηχογράφησης, σημαντική είναι η ύπαρξη ενός σχολικού χώρου σχετικά απομακρυσμένου από το προαύλιο, ώστε οι φωνές των παιδιών να καταγραφούν κατά το δυνατόν χωρίς παράσιτα. Εμείς δεν είχαμε στη διάθεσή μας έναν τέτοιο χώρο, γι’ αυτό και την ηχογράφηση την πραγματοποιήσαμε μετά το σχολάσμα, όταν το σχολείο άδειασε.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

## 6 – Γράψτε γενικότερα συμπεράσματα που εξήγησαν (1 έως 3 σελίδες).

Η ενασχόλησή μας με το παραμύθι στο πλαίσιο του Project που εφαρμόσαμε ήταν για εμάς μια αποκάλυψη. Αυτό που διαπιστώσαμε από πολύ νωρίς, αλλά και επιβεβαιώσαμε συμπερασματικά στο τέλος, ήταν το ότι κάθε μαθητής, ανεξάρτητα από το πολιτισμικό και γνωστικό του υπόβαθρο, τη σχολική του επίδοση και το κοινωνικό περιβάλλον από το οποίο προέρχεται, αν βρεθεί μέσα σε ένα διδακτικό πλαίσιο στο οποίο θα νιώθει ότι έχει το περιθώριο να πάρει μόνος του πρωτοβουλίες και να εκφραστεί δημιουργικά, μπορεί να αγαπήσει τη μάθηση και να την κατακτήσει, απολαμβάνοντας όλη τη διαδικασία που θα τον οδηγήσει σε αυτήν. Αυτή άλλωστε είναι και η αξία της διαφοροποιημένης διδασκαλίας, την οποία εφαρμόσαμε.

Δυστυχώς βέβαια εμείς οι εκπαιδευτικοί, στο πλαίσιο της “αυτοεκπληρούμενης προφητείας”, άθελά μας καταδικάζουμε συχνά μαθητές στο περιθώριο και δεν τους δίνουμε αρκετές και διαφορετικού είδους ευκαιρίες έκφρασης, επειδή ακριβώς είμαστε επηρεασμένοι από την κακή επίδοσή τους σε συγκεκριμένα βασικά μαθήματα. Ενώ θεωρητικά γνωρίζουμε την ανομοιογένεια που υπάρχει στις σχολικές τάξεις, στην πράξη εφαρμόζουμε μια μορφή διδασκαλίας που ισοπεδώνει τις διαφορές, αντί να τις αναδεικνύει και να τις αξιοποιεί. Αυτήν τη φορά όμως, ξεπερνώντας και εμείς οι ίδιες τα στενά όρια των διαφορετικών επιστημών που υπηρετούμε και τα όποια καθιερωμένα στερεότυπα που ακούσια μας επηρεάζουν, συνειδητοποιήσαμε ότι η διαφορετικότητα των παιδιών ήταν εκείνη που έδωσε στο μάθημά μας γοητεία. Η ομαδοσυνεργατική μας διδασκαλία π.χ. φωτίστηκε από την εμπειρία μιας γενικά αδύναμης στα μαθήματα Ουκρανής μαθήτριας, που μας αποκάλυψε ότι γνωστές ιστορίες ελληνικών παραμυθιών υπάρχουν και στη δική της γλώσσα, από τα μικρά αριστουργήματα που ζωγράφισε ένα συνήθως σιωπηλό παιδί, από τη φαντασία και το υποκριτικό ταλέντο τόσων και τόσων μαθητών, “καλών” και “κακών”, οι οποίοι μάς ξεδίπλωσαν μια διαφορετική και ιδιαίτερα δημιουργική πτυχή της προσωπικότητάς τους, που μέχρι τότε μας ήταν άγνωστη. Όλα αυτά βέβαια ήρθαν στο φως με το ομαδοσυνεργατικό παιχνίδι της “τράπουλας του παραμυθιού”, με τις σχέσεις αλληλεπίδρασης που μέσα από αυτό αναπτύχθηκαν στην τάξη μας



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

(εκπαιδευτικοί ⇔ παιδιά ⇔ παραμύθια) και που τροφοδότησαν όχι μόνο την ομαλή μας συνεργασία αλλά και την επιτυχία της ερευνητικής μας προσπάθειας.

Το τελικό μας αποτέλεσμα –το άρτιο γνωστικό, κοινωνικό, συναισθηματικό και ψηφιακό προϊόν που προέκυψε από τη μεθοδολογικά καινοτόμα δράση μας– μας αποζημίωσε για τον όποιο κόπο μας, όπως και τους μαθητές μας. Αυτό όμως εμάς δε μας γέμισε απλώς με το αίσθημα της ικανοποίησης. Μας έκανε να αναθεωρήσουμε πολλά στοιχεία στη διδασκαλία μας και κυρίως να συνειδητοποιήσουμε ότι τελικά αυτό που έχει μεγαλύτερη διδακτική και παιδαγωγική αξία είναι όχι να γεμίζουμε το μυαλό των παιδιών με πληροφορίες (όπως π.χ. θα μπορούσε να κάνει κάποιος με μια διάλεξη για το παραμύθι σε θεωρητικό επίπεδο), αλλά να τους διδάσκουμε το “πώς να μαθαίνουν” μέσα από τα ταλέντα τους, τις γνώσεις και τις εμπειρίες τους· να τους βοηθούμε να αναπτύξουν μεταγνωστικές δεξιότητες και να εμπλέκονται στη μαθησιακή διδασκαλία συνειδητά, ενεργητικά, συνεργατικά και με διάθεση για έρευνα και ανακάλυψη του καινούργιου.

Όλα αυτά μπορεί κανείς να τα πετύχει παίζοντας με τα παραμύθια. Και η ίδια η ζωή άλλωστε μοιάζει με παραμύθι, άλλοτε ευχάριστο, άλλοτε δυσάρεστο. Τα παιδιά μας βέβαια έχουν την ευκαιρία να κλείνουν τις ιστορίες τους όπως θέλουν: να λύνουν τα όποια προβλήματα, να δικαιώνουν τον αδικημένο, να φέρνουν την ευτυχία μέσα στη δυστυχία, να αναδεικνύουν την ελπίδα σε μία κοινωνία που ολοένα και βουλιάζει. Συγχρόνως βέβαια, μέσα από αυτήν τη δημιουργική και απολαυστική διαδικασία στην οποία μπορεί να τους υποβάλει το σχολείο, ασκούν την κριτική τους σκέψη, δίνουν διέξοδο στην ανάγκη έκφρασής τους και τελικά μαθαίνουν...



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

## 7. Τεκμηριώστε σε ό,τι αφορά:

### 7.1 - τον καινοτόμο χαρακτήρα του υποβαλλόμενου έργου σε σχέση με την:

- ✓ παραγωγή μιας νέας προσέγγισης στην εκπαιδευτική διαδικασία που στηρίζεται σε θεωρητική τεκμηρίωση
- ✓ εισαγωγή για πρώτη φορά στο σχολείο μιας καθιερωμένης πρακτικής ή παιδαγωγικής προσέγγισης
- ✓ αναμόρφωση/ανασχεδιασμό μιας καθιερωμένης διδακτικής προσέγγισης

### 7.2 –τη συμβολή του έργου στη βελτίωση της διδακτικής πράξης όπως:

- ✓ επιτυχή αποτελέσματα μάθησης,
- ✓ προώθηση της συμμετοχής των εκπαιδευόμενων,
- ✓ εκπόνηση εκπαιδευτικού υλικού προσαρμοσμένου στις τοπικές συνθήκες και στις ανάγκες των μαθητών.

### 7.3 – την παιδαγωγική αξία του έργου όπως:

- ✓ συμβολή στην προσωπική, κοινωνική, πολιτιστική ανάπτυξη των μαθητών, καθώς και στην ανάπτυξη της περιβαλλοντικής ευαισθητοποίησης,
- ✓ κίνητρα για την επίτευξη υψηλότερων προσδοκιών,
- ✓ επικέντρωση στις ανάγκες των μαθητών,
- ✓ καλύτερη κατανόηση/εμβάθυνση στο γνωστικό αντικείμενο/περιοχή,
- ✓ διευκόλυνση στη διαδικασία «μαθαίνω πώς να μαθαίνω».

### 7.4 – τη συμβολή στη λειτουργία της σχολικής τάξης/μονάδας όπως:

- ✓ ευκολία εφαρμογής στο σχολείο,
- ✓ διαμόρφωση θετικού κλίματος στις σχέσεις της σχολικής κοινότητας και στις σχέσεις με τους γονείς,
- ✓ ανάπτυξη μιας σχολικής κουλτούρας υποδοχής διαφορετικών μαθητών στις τάξεις και ανταπόκριση στις διαφορετικές εκπαιδευτικές ανάγκες.
- ✓ συνεργασία των εκπαιδευτικών της Σχολικής Μονάδας.

## (1 έως 4 σελίδες)

**7.1.** Το έργο μας χαρακτήρισε και εκτελέστηκε με γνώμονα τις παιδαγωγικές αρχές του κοινωνικού εποικοδομισμού, της ανακαλυπτικής μάθησης και κυρίως της διαφοροποιημένης διδασκαλίας, αυτής δηλαδή που προβλέπει τη συνειδητή και συστηματική παροχή κινήτρων για την ενεργοποίηση όλων των παιδιών και την



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

αξιοποίηση κάθε ιδιαιτερότητάς τους. Οι αρχές αυτές εφαρμόστηκαν από εμάς με απόλυτη συνείδηση και υπευθυνότητα. Έχοντας σαφείς στόχους εξ αρχής και όρεξη για κάτι “καινούργιο” και απολαυστικό, υιοθετήσαμε μια καινοτόμα εκπαιδευτική προσέγγιση, θεμελιώνοντάς τη σε μια αδιάκοπη διαδικασία ενθάρρυνσης των παιδιών να φτάσουν στη μάθηση διοχετεύοντας πολλαπλώς τη δημιουργικότητά τους, διερευνώντας συνεργατικά, ανακαλύπτοντας και ξεδιπλώνοντας την προσωπικότητά τους πολύπλευρα. Αξιοποιώντας μάλιστα σε ένα πολύ μεγάλο βαθμό το παιχνίδι της τράπουλας και των ρόλων, καταφέραμε να ενεργοποιήσουμε στους μαθητές όλα τα είδη ευφυΐας τους: τη γλωσσική (συνέθεσαν παραμύθι), τη λογικομαθηματική (διατύπωσαν συλλογισμούς για την ομαλή μετάβαση του ήρωα στη λύση του προβλήματος), την οπτική (σκέφτηκαν μέσα από εικόνες), τη χωρική και κιναισθητική (ζωγράρισαν και έδωσαν ψηφιακή κίνηση στους ήρωες), τη νατουραλιστική (σχεδίασαν στοιχεία της φύσης: χωριό στο δάσος, ζώα, δέντρα-φυτά, ποτάμι), τη μουσική (“έντυσαν” μουσικά την ιστορία τους), τη διαπροσωπική (συνεργάστηκαν) και την ενδοπροσωπική (δούλεψαν το κομμάτι τους αυτοαξιολογούμενοι διαρκώς). Το γεγονός βέβαια ότι όλα αυτά επετεύχθησαν ταυτόχρονα, στο πλαίσιο της ίδιας εκπαιδευτικής διαδικασίας και σε ένα μαθησιακό κλίμα ενθουσιώδες, προσδίδει στη διδακτική μας προσέγγιση καινοτόμο χαρακτήρα.

Θα έλεγε βέβαια κανείς ότι αυτή η εκπαιδευτική πρακτική δεν είναι καινούργια. Κυρίως στην Πρωτοβάθμια, το αφηγηματικό παιχνίδι ρόλων είναι σύνηθες. Στη δική μας περίπτωση βέβαια υπήρχε κάτι ιδιαίτερο. Το παιχνίδι μας δεν αποτέλεσε μια απλή ψυχαγωγική άσκηση. Λειτουργήσε ως θεμέλιο όλου του “διαφοροποιημένου” προγράμματός μας, αφού κυριάρχησε στην πλειοψηφία των μαθημάτων μας, εξασφαλίζοντας τα πολλαπλά του οφέλη σε όλες τις συναντήσεις μας και σε όλους τους εκπαιδευόμενους. Η ίδια η φύση του παιχνιδιού άλλωστε δεν άφηνε κανένα να αποστασιοποιηθεί και να σπάσει την αλυσίδα.

Μέσα από τη διδακτική μας προσπάθεια, στην οποία πετύχαμε να ξεφύγουμε από το συμβατικό μονότονο χαρακτήρα των συνηθισμένων διδασκαλιών, συνειδητοποιήσαμε ότι οι καθιερωμένες διδασκαλίες πρέπει να αναμορφωθούν, ώστε



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

να γίνουν πιο δημιουργικές. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με την ομαδοσυνεργατικότητα και κυρίως με τη συνειδητή εφαρμογή της διαφοροποιημένης διδασκαλίας. Τα σχολεία μας χρειάζονται μεθοδολογικά ανανέωση. Οι διδακτικές που αγωνίζονται να ισοπεδώσουν την ανομοιογένεια των παιδιών είναι επιβεβλημένο πλέον να αντικατασταθούν από αυτές που αναδεικνύουν τη μαθητική διαφορετικότητα. Έτσι, ως εκπαιδευτικοί, μπορούμε να καταπολεμήσουμε τη σχολική αποτυχία. Εμείς το επιχειρήσαμε και σε κάποιο βαθμό τα καταφέραμε. Στο τέλος του εγχειρήματος, οι μαθητές μας ένιωσαν ότι ήταν “καλοί”. Αυτό το εντυπωσιακό και ιδιαίτερα αισιόδοξο αποτέλεσμα, σε συνδυασμό με τον καινοτόμο χαρακτήρα της όλης παιδαγωγικής μας προσπάθειας, προσθέτει στην εκπαιδευτική μας προσέγγιση ακόμα μεγαλύτερη αξία.

**7.2.** Τα μαθησιακά αποτελέσματα της δράσης μας ήταν πολύ ικανοποιητικά. Τα παιδιά προβληματίστηκαν, επικοινωνήσαν, άσκησαν κριτική, σεβάστηκαν τους συμμαθητές τους, εκφράστηκαν, δημιούργησαν με συμβατικά και τεχνολογικά μέσα, διασκέδασαν παίζοντας και γενικά ικανοποιήθηκαν συναισθηματικά. Ο καθένας τους συνέβαλε στο έργο με τον τρόπο του: με τις δεξιότητες, τη φαντασία του, το στιλ και τη δημιουργικότητά του. Έτσι απέκτησε μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση, ώστε να θέλει να προσφέρει και σε τομείς που μέχρι τότε ίσως δεν τολμούσε. Έγινε λοιπόν περισσότερο «ανοιχτός» στη μάθηση. Το ίδιο το πρόγραμμα άλλωστε προωθούσε την αυτενέργεια όλων. Τα παιδιά, αναλαμβάνοντας ρόλους στην “αλυσίδα” του παραμυθιού, συνειδητοποιούσαν ότι η συμμετοχή τους στο εγχείρημα της τάξης ήταν απαραίτητη. Αυτό τους έβγαλε από την αδράνεια και τους έδωσε κίνητρα δράσης.

Γενικά οι μαθητές ήρθαν σε επαφή με ένα εκπαιδευτικό υλικό –τα παραμύθια– άριστα προσαρμοσμένο στις σύγχρονες ανάγκες τους και αρκετά χρήσιμο ειδικά στη δύσκολη εποχή που ζουν. Αυτό άλλωστε που χρειάζεται σήμερα ο τόπος μας και τα παιδιά μας είναι μια διέξοδος από την πίεση των καιρών και μια μεγάλη δόση αισιοδοξίας. Ο κόσμος του παραμυθιού ήταν ο κατάλληλος, για να δραπετεύσει ο καθένας από τις καθημερινές δυσκολίες του, δίνοντας συγχρόνως διέξοδο στην έμφυτη ανάγκη του για δημιουργική έκφραση. Στο παραμύθι όλα επιτρέπονται: το χιούμορ, ο ρομαντισμός, ο σαρκασμός, ο φόβος, η ελπίδα. Αντίστοιχα και οι μαθητές μας,



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



κατασκευάζοντας το δικό τους παραμύθι, είχαν την ελευθερία να “φωνάξουν δυνατά” και να “νικήσουν” με την αισιοδοξία τους τη σύγχρονη κρίση.

**7.3.** Το έργο έδωσε το χώρο και την ευκαιρία στον καθένα να αξιοποιήσει τα ταλέντα του (την ευχέρεια στις τεχνολογίες, την ευκολία στην έκφραση, τη “δυνατή” του φαντασία, το ταλέντο του στη ζωγραφική και στην υποκριτική, την οργανωτική του προσωπικότητα κ.ά.), προωθώντας έτσι την ενεργό συμμετοχή του στην εκπαιδευτική διαδικασία. Έτσι, κάθε παιδί ενίσχυσε την αυτοεκτίμησή του, αφήνοντας συγχρόνως χώρο και για τους συμμαθητές του. Η ταυτόχρονη ενεργοποίηση όλων των ευφυϊών συνέβαλε στην πολύπλευρη ανάπτυξη της προσωπικότητας όλων. Την ίδια στιγμή βέβαια η ομαδοσυνεργατική δουλειά των παιδιών και η επαφή τους με τον πολιτισμικά πλούσιο κόσμο των παραμυθιών που διάβασαν, τα οδήγησε αντίστοιχα και σε μια ευρύτερη κοινωνική και πολιτισμική ανάπτυξη. Το δε παραμύθι τους, πλασμένο με φόντο το δάσος, με πρωταγωνιστές όχι μόνο ανθρώπους αλλά ζώα και φυτά, έδειξε ότι ως άτομα είχαν και περιβαλλοντικά ενδιαφέροντα - ανησυχίες.

Η ικανοποίηση από το τελικό συγγραφικό και ψηφιακό προϊόν δημιούργησε την αίσθηση σε όλους ότι μπορούν να καταφέρουν πολλά. Οι προσδοκίες τους από τον εαυτό τους αυξήθηκαν. Μερικοί άρχισαν να δείχνουν στοιχειωδώς περισσότερο ενδιαφέρον και στα άλλα μαθήματα που τους διδάσκαμε. Η εμπλοκή τους λοιπόν στη μαθησιακή αυτή διαδικασία, που επικεντρώθηκε στην ανάγκη τους για μάθηση, δημιουργία, έκφραση και αυτοεπιβεβαίωση φαίνεται ότι τους άσκησε θετική επίδραση.

Από παιδαγωγικής άποψης το έργο βοήθησε τα παιδιά να εμβαθύνουν στο διδασκόμενο γνωστικό αντικείμενο. Οι μαθητές διάβασαν πολλά παραμύθια, διερεύνησαν “το μυστικό” της κατασκευής τους, τα ταξινομήσαν σε παραμυθιακούς τύπους, ενώ συγχρόνως κατάφεραν να εφαρμόσουν με επιτυχία τη θεωρία, πειραματιζόμενα με τεχνικές σύνθεσης παραμυθιού (π.χ. με παραμυθοσαλάτα) και κατασκευάζοντας τελικά το τέχνημά τους με όλα τα συστατικά του Propp. Γενικά η νέα γνώση αναδείχθηκε από τους ίδιους, με την αξιοποίηση της εμπειρίας τους, του υπόβαθρού τους αλλά και της ομαδικής τους έρευνας. Αναμφισβήτητα βέβαια, το έργο



τούς βοήθησε “να μάθουν πώς να μαθαίνουν”. Ουσιαστικά τούς φώτισε α) την αξία της αυτενεργούς έρευνας, ατομικής και συλλογικής, ως μαθησιακού εργαλείου, β) τη συμβολή των εμπειριών, των γνώσεων και των διακριτικών ιδιοτεροτήτων τους ως ατόμων στην οικοδόμηση και κατάκτηση της γνώσης, γ) τη σημασία να επιβεβαιώνουν τους κανόνες σε συγκεκριμένες εφαρμογές, προκειμένου να σιγουρευτούν για τη λειτουργία τους και δ) τον επιβεβλημένο χαρακτήρα της αξιολόγησης (αυτο- και ετερο-) ως μεταγνωστικού εργαλείου για την αυτομόρφωση και αυτοβελτίωσή τους.

**7.4.** Το έργο μας μπορεί να εφαρμοστεί εύκολα σε σχολεία όλων των βαθμίδων. Το παιχνίδι με την τράπουλα δεν παρουσιάζει δυσκολίες, ούτε και η εικονογράφηση. Η ψηφιακή βέβαια δραματοποίηση απαιτεί χρόνο. Τα σχετικά προγράμματα όμως είναι εύκολα στη χρήση και δωρεάν (αντί για το Photoshop υπάρχει “ελεύθερο” το GIMP). Επισημαίνεται επίσης ότι η δράση μας, δεδομένου ότι δεν περιορίζεται σε έναν επιστημονικό χώρο, είναι κατάλληλη για διαθεματική συνδιδασκαλία διαφορετικών ειδικοτήτων. Και εμείς οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές συσφίξαμε τις σχέσεις μας και συνεργαστήκαμε ομαλά, φτιάχνοντας μεταξύ μας ένα κλίμα ιδιαίτερα θετικό. Κατά την παρουσίαση μάλιστα του έργου, ήρθαμε κοντά και με την υπόλοιπη σχολική κοινότητα καθώς και με τους γονείς, οι οποίοι ενθουσιάστηκαν με το ταλέντο των παιδιών τους.

Η πιο σημαντική βέβαια διάσταση της δράσης μας ήταν η ώθηση που μας έδωσε να αλλάξουμε στάση ζωής και να αξιοποιήσουμε δημιουργικά ως εκπαιδευτικοί και μαθητές τη διαφορετικότητα της τάξης. Τα ίδια τα παραμύθια, με τον πολυπολιτισμικό τους χαρακτήρα, με την ταυτόχρονη παρουσία τους σε διάφορες χώρες, με τους ποικίλους ήρωές τους (πλούσιους και φτωχούς, ντόπιους και ξένους, δυνατούς και αδύναμους), προσέδωσαν στο μάθημά μας τον απαραίτητο διαπολιτισμικό και κοινωνικό χαρακτήρα, ώστε να καταλάβουμε ότι το σχολείο “ανήκει σε όλους”, Έλληνες και μη, αρτιμελείς ή όχι. Ανάμεσα βέβαια στους μαθητές δεν υπήρχε κάποιος με αναπηρία. Ωστόσο ο ήρωας του παραμυθιού ήταν ένα παιδί με αναπηρία, που τελικά τα κατάφερε!



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

**8 – Γράψτε βασικές βιβλιογραφικές αναφορές (μέχρι 1 σελίδα).**

- Αγγελοπούλου Ά. – Καπλάνογλου Μ. – Κατρινάκη Ε., *Επεξεργασία Παραμυθιακών Τύπων και Παραλλαγών AT 300-499*, τ. Α' - Β, Αθήνα: Γενική Γραμματεία Νέας Γενιάς, 1999.
- Αγγελοπούλου Ά. – Καπλάνογλου Μ. – Κατρινάκη Ε., *Επεξεργασία Παραμυθιακών Τύπων και Παραλλαγών AT 560-599*, Αθήνα: Γενική Γραμματεία Νέας Γενιάς, 2007.
- Αγγελοπούλου Ά. – Μπρούσκου Α., *Επεξεργασία Παραμυθιακών Τύπων και Παραλλαγών AT 700-749*, Αθήνα: Γενική Γραμματεία Νέας Γενιάς, 1994.
- Λαμπρέλλη Ε., *Λόγος Εύθραυστος και Αθάνατος*, Αθήνα: Πατάκης, 2010.
- Προπ Β., *Η Μορφολογία του Παραμυθιού*, Αθήνα: Καρδαμίτσας, 1987.
- Ροντάρι Τζ., *Γραμματική της Φαντασίας*, Αθήνα: Φιλιππότης, 1985.
- Σακελλαρίου Χ., *Ιστορία της Παιδικής Λογοτεχνίας Ελληνική και Παγκόσμια*, Αθήνα: Νόηση, 2008.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ