

**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

«Ένα παιχνίδι Δημιουργικής Γραφής: Από το παραμύθι της Σταχτοπούτας»

«A creative writing game: From the Cinderella fairy tale»

Φοιτήτρια:

Τσιτσικλή Νικολέτα-Χριστοφορία

ΑΕΜ:

3818

Επιβλέπουσα καθηγήτρια:

Βακάλη Άννα

Βαθμολογητής:

Κωτόπουλος Τριαντάφυλλος

**Φλώρινα,
2022**

Περίληψη

Στόχος αυτής της εργασίας είναι να προσδιορίσει την έννοια της Δημιουργικής Γραφής μέσα από το παραμύθι, όπως καθόρισε όταν τα νήπια σχεδιάζουν τα δικά τους κείμενα ομαδοσυνεργατικά αποκτώντας ρόλο συγγραφέα και παράλληλα, εικονογραφώντας αποκτητικό ρόλο Εικονογράφου. Στο πλαίσιο της θεωρητικής προσέγγισης της Δημιουργικής Γραφής και ιστορίας στην προσχολική εκπαίδευση , θα παρουσιάσει τις τεχνικές μεθόδους – στρατηγικές που ακολουθούνται για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας των παιδιών προσχολικής ηλικίας, τα οποία βοηθούν στην συνειδητοποίηση, με έμμεσο τρόπο, και την ευαισθητοποίηση στη διαδικασία της λογοτεχνικής γραφής και της γενικής καλλιτεχνικής έκφρασης ως τρόπο με τον οποίο τα άτομα (οι δημιουργοί) δεν περιγράφουν το περιβάλλον τους, αλλά επεμβαίνουν δυναμικά σε αυτό και αναδημιουργούν.

Θα διερευνήσουμε τα χαρακτηριστικά του παραμυθιού ως λογοτεχνικό είδος και σε πιο πρακτικό επίπεδο θα παρουσιάσουμε ένα παιχνίδι Δημιουργικής Γραφής πάνω στο παραμύθι της Σταχτοπούτας.

Λέξεις - Κλειδιά: Δημιουργική Γραφή, προσχολική εκπαίδευση, παραμύθι, νηπιαγωγείο.

Abstract

The aim of this work is to define the meaning of Creative Scripture through the fairy tale, as defined when toddlers design their own texts collaboratively, acquiring the role of author and at the same time, illustrating the acquired role of Illustrator. In the context of the theoretical approach of Creative Writing and history in preschool education, he will present the technical methods - strategies followed to develop the creativity of preschool children, which help to raise awareness, indirectly, and raise awareness in the literary process writing and General artistic expression as a way in which individuals (creators) do not describe their environment, but intervene dynamically in it and recreate it.

We will explore the characteristics of the fairy tale as a literary genre and on a more practical level we will present a game of Creative Scripture on the tale of Cinderella.

Keywords: Creative writing, preschool education, fairy tale,, kindergarten

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω την επιβλέπουσα καθηγήτρια μου κυρία Άννα Βακάλη, για την καθοδήγηση που μου προσέφερε και το χρόνο που διέθεσε δίνοντάς μου χρήσιμες συμβουλές και οδηγίες για την ολοκλήρωση της πτυχιακής μου εργασίας.

Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω τους γονείς μου για την οικονομική τους υποστήριξη, καθώς και τους φίλους για την ψυχολογική υποστήριξη που μου παρείχαν αυτά τα τέσσερα χρόνια των σπουδών μου.

Περιεχόμενα

Περίληψη.....	2
Abstract	3
Ευχαριστίες	4
Εισαγωγή.....	7
Ερευνητική εστίαση	7
Συνολικός στόχος της έρευνας	8
Η αξία της έρευνας.....	8
Κεφάλαιο 1: Θεωρητικό πλαίσιο	9
1.1. Ορισμός του όρου Δημιουργικής Γραφής.....	9
1.2 Ορισμός των όρων δημιουργικότητα, καινοτομία, φαντασία	11
Κεφάλαιο 2: Δημιουργική Γραφή στην εκπαίδευση και εκπαιδευτικές μεταρρυθμίσεις	15
2.1. Δημιουργική Γραφή στην Εκπαίδευση.....	15
2.2. Η Δημιουργική Γραφή ως κλάδος στην προσχολική εκπαίδευση σύμφωνα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών.....	16
2.3. Δημιουργική Γραφή και το παραμύθι ως κλάδος στην προσχολική εκπαίδευση σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου 2011	17
2.4. Δημιουργική Γραφή και το παραμύθι ως κλάδος στην προσχολική εκπαίδευση σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου 2014	18
2.5. Δημιουργική Γραφή και το παραμύθι ως κλάδος στην προσχολική εκπαίδευση σύμφωνα με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Σπουδών του Νηπιαγωγείου 2021	19
Κεφάλαιο 3: Ο ρόλος νηπιαγωγείου και Δημιουργικότητα	21
3.1. Δημιουργικότητα και εκπαιδευτικές μεταρρυθμίσεις.....	21
3.2. Δημιουργικότητα στην εκπαίδευση.....	23
3.3. Η σημασία της δημιουργικότητας στα μικρά παιδιά	24
3.4. Η σημασία της δημιουργικότητας στο νηπιαγωγείο.....	25
Κεφάλαιο 4: Παραμύθι και εκπαίδευση	26
4.1. Χαρακτηριστικά παραμυθιού.....	26
<i>Πατριαρχία</i>	27
<i>Εικόνες</i>	28
<i>Διαστρέβλωση</i>	28
<i>Εικονογράφηση</i>	28
4.2. Οφέλη παραμυθιού	29
<i>Γενικά Πλεονεκτήματα</i>	29

<i>Ψυχολογική και Προσωπική Ανάπτυξη</i>	29
<i>Δεξιότητες και Προσωπική Ανάπτυξη</i>	31
<i>Έθιμα και Λαογραφία</i>	31
Κεφάλαιο 5: Ανάλυση του παραμυθιού της Σταχτοπούτας	32
Κεφάλαιο 6: Παιχνίδι	36
6.1. Χαρακτηριστικά παιχνιδιού	36
6.2. Εκπαιδευτικό επιτραπέζιο παιχνίδι	36
6.3. Τα Οφέλη των Επιτραπέζιων Παιχνιδιών	37
6.4. Γνωστικά παιχνίδια	37
Κεφάλαιο 7: Παιχνίδι Δημιουργικής Γραφής	39
7.1. Στόχος	39
7.2. Δημιουργία παιχνιδιού	39
7.3. Πρακτικό μέρος	42
7.4. Εμπόδια	42
Βιβλιογραφία	45

Εισαγωγή

Η Δημιουργική Γραφή ως παιδαγωγική πρακτική συνδέεται με τις αρχές που απορρέουν από το προοδευτικό ρεύμα της αγωγής και τις σύγχρονες μεταπλάσεις του. Ωστόσο, η Δημιουργική Γραφή, έχει δει μια ανάκαμψη στη δημοτικότητά της από τη δεκαετία του 1990 ως εργαλείο που μπορεί να συμβάλει στη μάθηση (Craft, 2005, σ. 3). Με ένα αυξανόμενο ενδιαφέρον από εκπαιδευτικούς, πολιτικούς και ψυχολόγους, η δημιουργικότητα έγινε πιο σημαντική για την εκπαίδευση κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, καθώς οι ερευνητές άλλαξαν την οπτική της δημιουργικότητας από κάτι που μπορούσαν να εφαρμόσουν μόνο τα «χαρισματικά» ή «ειδικά» άτομα, σε μια άποψη για το πώς κάποιος έχει τις δυνατότητες να είναι δημιουργικός, δεδομένου του κατάλληλου περιβάλλοντος για την εξερεύνηση της και ενός τόπου όπου η δημιουργικότητα ενθαρρύνεται και εκτιμάται (Sæbø, McCammon & O'Farrel, 2007). Αυτή η στροφή έδωσε μεγαλύτερη αποδοχή και πυροδότησε ένα νέο ενδιαφέρον για τη δημιουργικότητα στον τομέα της εκπαίδευσης. Η δημιουργική ικανότητα αναγνωρίστηκε πλέον ως χρήσιμο εργαλείο για την καινοτομία και ένα υψηλό γνωστικό επίπεδο μάθησης. Αυτό ισχύει επίσης στον τομέα της διδασκαλίας της γλώσσας, όπου η Δημιουργική Γραφή μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο έκφρασης και για την ανάπτυξη γλωσσικών δεξιοτήτων. Αλλά σε ποιο βαθμό χρησιμοποιείται η Δημιουργική Γραφή στην τάξη ως εργαλείο για την εκμάθηση γλωσσών στο ελληνικό σχολείο;

Ερευνητική εστίαση

Ο στόχος πίσω από την έρευνά μου είναι να μάθω περισσότερα σχετικά με την κατάσταση της Δημιουργικής Γραφής ως εργαλείο για την εκμάθηση της γλώσσας σε ορισμένες τάξεις στην Ελλάδα σήμερα. Μετατοπίζοντας την εστίαση προς την Δημιουργική Γραφή, είναι δυνατό να δούμε πώς επηρεάζει την εκπαίδευση.

Ένας επιπλέον στόχος αυτής της έρευνας είναι να μάθουμε περισσότερα για τη Δημιουργική Γραφή στην εκπαίδευση και να μάθουμε πώς μπορούν οι δάσκαλοι να την εφαρμόζουν στις τάξεις τους.

Συνολικός στόχος της έρευνας

Όπως προαναφέρθηκε, ο γενικός στόχος της έρευνας είναι να διερευνήσει τους όρους της Δημιουργικής Γραφής και τη σύνδεσή της με το παραμύθι της Σταχτοπούτας. Ως επέκταση, θα διερευνήσουμε πώς σχετίζεται η Δημιουργική Γραφή στην εκπαίδευση και πώς αυτή η σχέση μπορεί να επηρεάσει τις μεθόδους διδασκαλίας και τους μαθησιακούς τους στόχους. Αυτοί οι στόχοι συνδέουν τα δεδομένα σχετικά με τη θέση της Δημιουργικής Γραφής.

Η αξία της έρευνας

Η χρήση της δημιουργικότητας και της Δημιουργικής Γραφής στο σχολείο είναι ένα θέμα συζήτησης. Αυτή η συζήτηση έχει επηρεάσει τις εκπαιδευτικές πολιτικές και πρακτικές στην τάξη με άμεσο και έμμεσο τρόπο. Η Anna Craft (2001, 2003, 2005) και οι Ellen Spencer, Bill Lucas και Guy Claxton (2012) έχουν μελετήσει μεταξύ άλλων αυτές τις επιρροές στη Μεγάλη Βρετανία και στις ΗΠΑ. Υπάρχει, ωστόσο, έλλειψη αρχείων σχετικά με το πώς χρησιμοποιείται η Δημιουργική Γραφή από τους δασκάλους στα ελληνικά σχολεία και στα συστήματα πολιτικής στα οποία εργάζονται οι δάσκαλοι. Αυτή η εργασία θα ρίξει φως στις δυνατότητες εφαρμογής της Δημιουργικής Γραφής στα ελληνικά νηπιαγωγεία και θα μελετήσει τη σύνδεση μεταξύ των στόχων ικανότητας στο πρόγραμμα σπουδών και του τρόπου με τον οποίο οι δάσκαλοι μπορούν να εξασκούν τη Δημιουργική Γραφή.

Κεφάλαιο 1: Θεωρητικό πλαίσιο

1.1. Ορισμός του όρου Δημιουργικής Γραφής

Ορισμένοι από τους όρους και τις έννοιες που χρησιμοποιούνται στην εργασία είναι όροι συζήτησης που είναι δύσκολο να προσδιοριστούν και επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούνται και κατανοούνται οι λέξεις και οι έννοιες. Στη συνέχεια, παρουσιάζονται ορισμένοι από αυτούς, αλλά κανένας από τους όρους δεν επεξηγείται επ' αόριστον και αυτό έχει ως αποτέλεσμα την περιοριστική επίδραση σε αυτούς και στον τομέα χρήσης τους. Αυτή η αβεβαιότητα γύρω από τους όρους αξίζει να παρατηρηθεί, κάτι που θα αντιμετωπιστεί σε όλη τη διάρκεια της εργασίας. Οι παρακάτω ορισμοί δεν επαρκούν για να καλύψουν την πολυπλοκότητά τους, αλλά περιλαμβάνονται για να δώσουν μια ιδέα για το τι μπορεί να συνεπάγονται ορισμένοι από τους όρους που χρησιμοποιούνται σε αυτή την εργασία.

Ο σημαντικότερος και βασικότερος όρος που συναντάμε είναι ο όρος της Δημιουργικής Γραφής, ο οποίος προσπαθεί να μεταφραστεί από τον αγγλικό -όρο «Creative Writing» (Κωτόπουλος, Βακάλη, Ζωγράφου, 2013 ό.α. στο Κωτόπουλος, 2016). Εμφανίστηκε για πρώτη φορά σαν επιστημονικός κλάδος το 1939, στο Πανεπιστήμιο της Iowa, συμπεραίνοντας πως δεν αποτελεί ένα σύγχρονο διδακτικό εργαλείο (Νικολαΐδου, 2015: 104).

Αυτή είναι μια τέχνη, που συνδέεται με την έμπνευση και το έμφυτο ταλέντο του δημιουργού, ωστόσο, μαθαίνεται, όπως διέπεται από τεχνικά και κανόνες. Φυσικά, ο όρος είναι ευρύς και ποικίλος, θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι οποιαδήποτε μορφή «γραφής» είναι μια Δημιουργική Έκφραση.

Με τον όρο «Δημιουργική Γραφή», αναφερόμαστε στη διδασκαλία της λογοτεχνικής γραφής που περιλαμβάνει όλες τις διαφορετικές εκπαιδευτικές πρακτικές και τεχνικές που στοχεύουν στην κατάκτηση δεξιοτήτων γραφής (Καρακίσιος 2011). Είναι ο πρωτότυπος αναδυόμενος γραπτός λόγος που εμφανίζεται σε συνδυασμό με την κριτική σκέψη στη γραφή και τα αποτελέσματα της αναγνωστικής κατανόησης (Σουλιώτης 2015). Η Δημιουργική Γραφή απευθύνεται σε όλες τις ηλικίες (Καρακίσιος 2011).

Σύμφωνα με τον Κωτόπουλο, (2014, 2016), ο όρος αυτός αναφέρεται στην ικανότητα του ατόμου να αναπτύσσει τις δημιουργικές του σκέψεις κατά την διάρκεια της γραφής και κατά συνέπεια στην κατάκτηση συγγραφικών δεξιοτήτων. Με λίγα λόγια, μέσω αυτής της διαδικασίας, διεγείρεται η δημιουργικότητα και οδηγούμαστε στην παραγωγή λόγου με παιγνιώδη αλλά συνάμα και ελκυστικό τρόπο, ενώ η δημιουργική γραφή σχετίζεται άμεσα με τη δημιουργικότητα.

Έπειτα, η Δημιουργική Γραφή, αποσκοπεί στην απελευθέρωση της δημιουργικής σκέψης και φύσης των παιδιών μέσα σε ένα εκπαιδευτικό σύστημα που θα μπορούσε να χαρακτηριστεί «πνευματοκτόνο» ακριβώς επειδή δεν αξιοποιεί αυτά τα στοιχεία των εκπαιδευομένων για την προσωπική τους εξέλιξη.

Το Λεξικό της Οξφόρδης (Oxford Dictionary of English- creative writing), ορίζει τη Δημιουργική Γραφή ως «γραφή, τυπικά μυθοπλασία ή ποίηση, που εμφανίζει φαντασία ή εφεύρεση (συχνά σε αντίθεση με την ακαδημαϊκή ή δημοσιογραφική γραφή)». Είναι ενδιαφέρον να δούμε πώς αυτός ο ορισμός αντιπαραβάλλει τη Δημιουργική Γραφή με την ακαδημαϊκή ή δημοσιογραφική γραφή και την περιορίζει σε είδη όπως για παράδειγμα τη μυθοπλασία και την ποίηση.

Ωστόσο, ο παραπάνω ορισμός μπορεί να μην καλύπτει ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον και μπορεί να είναι λιγότερο χρήσιμο να περιοριστεί στη σύνταξη ποίησης και διηγημάτων. Ίσως δεν είναι γόνιμο να το περιορίζουμε καθόλου στα είδη, αλλά μάλλον να το βλέπουμε όπως κάνει ο Weldon (2010) όταν υποστηρίζει ότι η Δημιουργική Γραφή είναι: ... ένας ακαδημαϊκός κλάδος που αναπτύσσει γνωστικές ικανότητες που σχετίζονται με τα αισθητικά, ηθικά και κοινωνικά πλαίσια της ανθρώπινης εμπειρίας ... Η Δημιουργική Γραφή ενθαρρύνει αποκλίνουσες μορφές σκέψης, όπου η έννοια του «σωστού» δίνει τη θέση της σε ευρύτερα ζητήματα αξίας.

Η Δημιουργική Γραφή είναι ένα εργαλείο εντός του ακαδημαϊκού κλάδου που βοηθά στην ανάπτυξη συγκεκριμένων γνωστικών ικανοτήτων και ενθαρρύνει διαφορετικές μορφές σκέψης που δεν απαιτούν απαραίτητα σωστή ή λάθος απάντηση και όχι συνδέοντάς την με συγκεκριμένα είδη. Είναι σε αυτό το σημείο συνάντησης που η Δημιουργική Γραφή και η έλλειψη ορισμού καταλήγουν σε ένα αλληλένδετο ζήτημα, εάν περιορίζεται στη σύνταξη διηγημάτων και ποιημάτων, του δίνεται μια μικρότερη περιοχή εφαρμογής, αλλά αν είναι απεριόριστη και μάλλον θεωρείται κάτι γενικό και ανοιχτό, είναι πιο σχετικό να εφαρμόζεται σε πολλά διαφορετικά

εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, αλλά αυτό το κάνει επίσης πιο δύσκολο να πλαισιωθεί και να χρησιμοποιηθεί στην τάξη. Επιπλέον, η διαφορά μεταξύ της διαδικασίας (γράψιμο, ρήμα) και του προϊόντος (ένα γραπτό, ουσιαστικό) είναι σχετική γενικά όσον αφορά τη γραφή, όχι μόνο τη Δημιουργική Γραφή, αλλά το ζήτημα, είναι ότι οι δάσκαλοι μπορεί να μην βλέπουν την πτυχή της διαδικασίας της Δημιουργικής Γραφής, αλλά μάλλον την πτυχή του προϊόντος, και αυτό επηρεάζει τη χρήση της Δημιουργικής Γραφής στην εκπαίδευση.

1.2 Ορισμός των όρων δημιουργικότητα, καινοτομία, φαντασία

Συνεχίζοντας, λόγος γίνεται για τους όρους της δημιουργικότητας, καινοτομίας και φαντασίας. Είναι σημαντικό να κατανοηθούν σε σχέση με αυτή την εργασία γιατί πρέπει να καταλάβουμε τι σημαίνει δημιουργικότητα σε σχέση με την εκπαίδευση για να την ερευνήσουμε και ένας τρόπος να την κατανοήσουμε είναι να δούμε πώς η δημιουργικότητα είναι παρόμοια και διαφορετική από την καινοτομία και τη φαντασία.

Ένας απλός τρόπος για να διακρίνουμε τη δημιουργικότητα, τη φαντασία και την καινοτομία είναι να δούμε τη δημιουργικότητα ως ένα γνωστικό και περιβαλλοντικό χαρακτηριστικό, ενώ η φαντασία συνδέεται πιο κοντά με οπτικούς και αισθητηριακούς παράγοντες. Η καινοτομία από την άλλη πλευρά είναι κάπως εξωτερικά των δύο πρώτων, επειδή περιλαμβάνει επίσης τους τομείς που έχουν επισημανθεί και τους σχετικούς με το προϊόν (τεχνικούς, οργανωτικούς και οικονομικούς) (Runco, 2014, σ. 105· Craft, 2005, σ. 22). Η δημιουργικότητα και η φαντασία μπορούν επίσης να διαφέρουν ως προς τον τρόπο με τον οποίο η δημιουργικότητα αφορά την παραγωγή νέων ιδεών, ενώ η φαντασία σημαίνει ενεργοποίηση τέτοιων ιδεών και υλοποίηση αυτών των ιδεών.

Η δημιουργικότητα είναι μια πολύπλευρη έννοια που είναι δύσκολο να οριστεί και εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό σε ποιον τομέα ή τομέα αναζητάει σχετικά με το πώς μπορεί να οριστεί. Ορισμοί για την δημιουργικότητα υπήρξαν ποικίλοι από ερευνητές διαφόρων επιστημονικών κλαδών, όπως της ψυχολογίας, της φιλοσοφίας και των τεχνών. Ο πρώτος ερευνητής του όρου, ο Torrance (1970), πρότεινε πως η δημιουργικότητα, είναι η ικανότητα του ανθρώπου να παράγεται κάτι μοναδικό. Από

την άλλη, Ο Maslow (1971) υποστήριξε πως δημιουργικότητα είναι ένα κίνητρο που επηρεάζει ολόκληρο το άτομο. Την ίδια χρονιά, ο Mead (1971) όρισε τη δημιουργικότητα ως την ικανότητα του ατόμου να κάνει πρωτότυπα δημιουργήματα προς μια επιθυμητή κατεύθυνση. Λίγο αργότερα, ο Doyle (1998) υποστήριξε πως ο νους και το σώμα χρησιμοποιεί την δημιουργικότητα. Ο Sternberg (2003), λαμβάνοντας υπόψη τις έρευνές του αλλά και τους ορισμούς άλλων επιστημόνων κι ερευνητών (Lubart, 1994; Ochse, 1990; Sternberg, 1988, 1999a; Sternberg & Lubart, 1995, 1996) κατέληξε στο ότι δημιουργικότητα είναι ικανότητα να παράγεις έργο που είναι καινοφανές (πρωτότυπο και απροσδόκητο), υψηλής ποιότητας και κατάλληλο (χρήσιμο και που πληροί τους περιορισμούς του θέματος).

Οι λέξεις «δημιουργώ» ή «δημιουργικότητα» κυριολεκτικά σημαίνει «να μεγαλώνω» (Pirto, 2004, σ. 6). Δεν υπάρχει ένας ενιαίος και παγκοσμίως αποδεκτός ορισμός, αλλά οι περισσότεροι ερευνητές στον τομέα της δημιουργικότητας την ορίζουν ως κάτι που είναι «καινοφανές» και «χρήσιμο», όπως συζητείται στο άρθρο του Mark Runco «The Standard Definition of Creativity» (2012). Κάποιοι προσθέτουν επίσης ότι πρέπει να είναι χρήσιμο σε κοινωνικό περιβάλλον ενώ άλλοι υποστηρίζουν ότι αρκεί να είναι χρήσιμο για τον ίδιο τον κάτοχο, μεμονωμένα. Αυτό εξαρτάται από το αν φαίνεται σε μια γνωστική θεωρητική προοπτική ή μια κοινωνιοψυχολογική προοπτική.

Η Anna Craft (2005, σελ. 16) υποστηρίζει ότι η ίδια η ιδέα και η έννοια της δημιουργικότητας είναι παράδοξη από μόνη της, γιατί φαίνεται ότι η δημιουργικότητα είναι μια έννοια ανοιχτού τύπου. Ασχολείται με την ανάπτυξη και την εφαρμογή δυνατοτήτων – και ως εκ τούτου είναι εγγενώς απεριόριστο.

Το να είσαι απεριόριστος χρησιμεύει ταυτόχρονα ως ευκαιρία και ως περιορισμός στην έννοια της δημιουργικότητας. Δεν πρέπει να υπάρχει τελικό σημείο για το πόσο δημιουργικό μπορεί να είναι κανείς. Ωστόσο, αυτό μπορεί επίσης να αποδειχθεί ένα από τα κύρια ζητήματά του. Η δημιουργικότητα μπορεί να είναι πολύ απροσδιόριστη για να μπορεί να εφαρμοστεί εύκολα και να διδαχθεί για παράδειγμα σε μια τάξη ή να χρησιμοποιηθεί για παράδειγμα σε ένα πρόγραμμα σπουδών. «Οι απαιτήσεις ελευθερίας και/ή περιορισμού προκαλούν μια πραγματική πρόκληση στη μελέτη της δημιουργικότητας» (Hoorn, 2014, σ. 5). Επομένως, είναι πολύτιμο να ορίσουμε τον όρο, αλλά ταυτόχρονα να προσέχουμε να μην περιορίζουμε την έννοια.

Εδώ, είναι σημαντικό να θυμόμαστε, όπως υποστηρίζει ο Oddane, ότι ο τρόπος με τον οποίο σκεφτόμαστε τη δημιουργικότητα κατευθύνει επίσης τον τρόπο χρήσης της. Σε αυτή την εργασία, δεν εξετάζω τη δημιουργικότητα ως δεξιότητα, αλλά μάλλον τη Δημιουργική Γραφή ως εργαλείο διδασκαλίας και μάθησης, έχοντας μια εργαλειακή άποψη της Δημιουργικής Γραφής.

Η Διεθνής Λογοτεχνία (Davis 1992), πράγματι, υπογραμμίζει τρεις βασικές μορφές της δημιουργικότητας: μία που εστιάζει στα χαρακτηριστικά του συγγραφέα (μοντέλα προσανατολισμένα στο άτομο), που εστιάζει στη διαδικασία (μοντέλα προσανατολισμένα στη διαδικασία) και μία που φωτίζει το προκύπτον προϊόν (μοντέλα προσανατολισμένα στο προϊόν). Επιπλέον, οι κοινωνικές παράμετροι και ακριβέστερα το περιβάλλον στο οποίο λαμβάνει χώρα η διαδικασία (πραγματοποιείται), η πειθώ του εκπαιδευτικού σε δράση (πειθώ) και τέλος η ενδογενής δυναμική (δυνητικές) συμμετέχοντες (Στρατηγάκη 2012).

Η δημιουργικότητα συνδυάζει την ικανότητα αξιολόγησης, την ευαισθησία στο πρόβλημα, την παραγωγή δύναμης, την πρωτοτυπία των ιδεών, την ευελιξία του μυαλού, τη σύνθεση και ανάλυση δεξιοτήτων, την πολυπλοκότητα των νοητικών δομών και την αναδιοργάνωση ή επαναπροσδιορισμό των οργανωμένων ομάδων (Guilford 1968). Ο δημιουργικός άνθρωπος έχει δημιουργική σκέψη, δηλαδή ικανότητα να αναζητά και να βρίσκει πολλές πρωτότυπες-καινοτόμες εναλλακτικές λύσεις για την επίλυση των διαφόρων προβλημάτων, ιδέες-λύσεις (Παρασκευόπουλος 2004).

Η δημιουργικότητα μπορεί να αναφέρεται στην παραγωγικότητα στον καλλιτεχνικό, επιστημονικό ή ερευνητικό τομέα, καθώς και στη σκέψη και την επίλυση προβλημάτων (Piffer 2012). Η δημιουργικότητα αποτελεί έναν συνεχή επεξεργαστή με βασικά χαρακτηριστικά ανακάλυψη, πρωτοτυπία και καινοτομία (Silvia 2008).

Η δημιουργικότητα είναι μια δυναμική και διατροφική διαδικασία, που ενεργοποιείται από όλα αυτά τα στοιχεία που συμβάλλουν ως γνώση, τεχνογνωσία και εμπειρίες για να προετοιμάσει τη σκέψη, να προσανατολίσει τις στάσεις του και να διαμορφώσει τη συμπεριφορά του ατόμου, ώστε να γίνει ευαίσθητο στα προβλήματα του περιβάλλοντος. ενεργοποιείται αυτόματα και ανοιχτό στην εμπειρία, ευέλικτο και πρωτότυπο (Ξανθάκου, 1998).

Συνοψίζοντας, συμπεραίνεται πως δημιουργικότητα είναι μια σύνθετη κατάσταση κατά την οποία αλληλοεπιδρούν διάφοροι παράγοντες, όπως προσωπικότητα (ιδιότητες του γνωστικού και ψυχολογικού υπόβαθρου του ατόμου) και το κοινωνικό περιβάλλον (στενότερο ή/και ευρύτερο). Στο τέλος του 20ου αιώνα δημιουργικότητα χαρακτηρίζεται ως ένα σημαντικό θέμα στην εκπαίδευση.

Κεφάλαιο 2: Δημιουργική Γραφή στην εκπαίδευση και εκπαιδευτικές μεταρρυθμίσεις

2.1. Δημιουργική Γραφή στην Εκπαίδευση

Σημαντικό γεγονός για τους εκπαιδευτικούς, είναι η επιθυμία των μαθητών να γράψουν στο χαρτί και να παρουσιάσουν το τελικό αποτέλεσμα στην ολομέλεια (Νικολαΐδου, 2015: 104-105). Οι ικανότητες της Δημιουργικής Γραφής, όσον αφορά τον γραπτό λόγο, είναι πιο εύκολο να φανερωθούν από γλωσσικές ασκήσεις λογοτεχνικών κειμένων. Οι στόχοι της δημιουργικής γραφής μέσα στη σχολική τάξη είναι συγκεκριμένοι και σταθεροί: Οι μαθητές πρέπει να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα και την αφηγηματική τους ικανότητα για να ανταποκρίνονται στις ανάγκες της μάθησης και να βελτιώνεται ποιοτικά η δημιουργικότητά τους (Παπαντωνάκης & Κωτόπουλος, 2011). Επίσης, ένα από τους σκοπούς της Δημιουργικής Γραφής στην εκπαίδευση, είναι η αναγνωστική και συγγραφική ανάπτυξη των παιδιών, που σταδιακά συνδέεται με την εξοικείωσή με τα λογοτεχνικά είδη και κείμενα, δηλαδή η ανάπτυξη της φιλαναγνωσίας (Νικολαΐδου, 2015: 105). Μέσω αυτής, τα παιδιά μαθαίνουν να καταγράφουν τις ιδέες τους με δικά τους λόγια (Κωτόπουλος, Βακάλη, Ζωγράφου, 2013).

Στην εκπαίδευση η Δημιουργική Γραφή συνδέεται με το παιχνίδι και την μάθηση. Η Δημιουργική Γραφή μπορεί να διδαχθεί και να γίνει κατανοητή ξεκινώντας από την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση έως τις ανώτερες σπουδές (Κωτόπουλος, Βακάλη, Ζωγράφου, 2013).

Ένα βασικά χαρακτηριστικό Δημιουργικής Γραφής είναι ότι αποτελεί ένα σύνολο δράσεων. Πιο αναλυτικά, απαιτεί έναν στοχασμό σχετικά με την δραστηριότητα που θα πραγματοποιηθεί σε σχέση και με το τελικό αποτέλεσμα που θα παραχθεί (Κωτόπουλος, 2014).

Σύμφωνα με τον Καραγιάννη Σ., 2010, η δημιουργική γραφή βασίζεται σε εκπαιδευτικές διαδικασίες, στις οποίες αυξάνεται η δημιουργικότητα καθώς και η παραγωγή λόγου με τρόπο ελκυστικό και παιγνιώδη. Συνδυάζεται με μια πτυχή διασκέδασης, καθώς συνδέεται με δεξιότητες και λειτουργίες που συναντώνται και

στο παιχνίδι, όπως είναι η αίσθηση της περιπέτειας, της φαντασίας, του πειραματισμού, της περιέργειας.

Η Δημιουργική Γραφή απαιτεί την απελευθέρωση της σκέψης στην προσπάθεια ανασυγκρότησης των στοιχείων μιας λέξης, μιας πρότασης ή ενός κειμένου για την παραγωγή νέων κειμένων (Passia & Mandilaras 2001) και φυσικά, όταν γίνεται προσπάθεια στο πλαίσιο της προσχολικής εκπαίδευσης μια πτυχή της ψυχαγωγίας, σε συνδυασμό με δεξιότητες και λειτουργίες που συναντώνται στο παιχνίδι, όπως είναι η έννοια της περιπέτειας, της φαντασίας, του πειραματισμού, της περιέργειας (Καραγιάννης 2010).

Συνοψίζοντας, η Δημιουργική Γραφή στην εκπαίδευση έχει ως βασικό στόχο τα παιδιά να αναπτύξουν τις ικανότητές τους πάνω στη γραφή (Κωτόπουλος, 2018).

2.2. Η Δημιουργική Γραφή ως κλάδος στην προσχολική εκπαίδευση σύμφωνα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Από το 2000 επήλθαν σημαντικές αλλαγές στο χώρο της προσχολικής εκπαίδευσης, όπως η υποχρεωτική φοίτηση των παιδιών στο Νηπιαγωγείο για ένα σχολικό έτος, οι οποίες οδήγησαν στην αναμόρφωση των αναλυτικών προγραμμάτων της χώρας μας. Προϊόν των εκπαιδευτικών μεταρρυθμίσεων ήταν το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) για το Νηπιαγωγείο, το οποίο σχεδιάστηκε το 2001 και άρχισε να εφαρμόζεται το 2003.

Στα υφιστάμενα Προγράμματα Προσχολικής Εκπαίδευσης διαφέρουν από το ΔΕΠΠΣ. Ο στόχος του Αναλυτικού Προγράμματος είναι η ανάπτυξη της δημιουργικότητας των παιδιών και της Δημιουργικής Γραφής. Στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών του 2021 (ΦΔΚ 5961B/17-12- 2021), για τη γλώσσα στο νηπιαγωγείο δίνεται έμφαση στην παραγωγή κειμένων, γραπτών ή προφορικών και στην κατανόησή τους. Για την επίτευξη του συγκεκριμένου στόχου, χρησιμοποιούνται ως εργαλεία τα παιδικά βιβλία, οι ιστορίες και τα ποιήματα από διάφορους συγγραφείς.

Το παραμύθι, άλλωστε, με βάση τα Προγράμματα Σπουδών μπορεί να αξιοποιηθεί με διαφορετικούς τρόπους. Από τη μια πλευρά, μέρος της λειτουργίας σε

ένα μάθημα γλώσσας, για την παιδεία, και η άλλη ενεργεί ως υλοποίηση σχεδίων μπορεί να λειτουργήσει σε όλους τους κλάδους (τομείς). Συνδέει τη λογοτεχνία με το παιχνίδι μέσα από δραστηριότητες που θυμίζουν παιχνίδι φιλαναγνωσίας με σκοπό την ψυχαγωγία και την καλλιέργεια του συναισθήματος (Μαλαφάντης 2010).

Με το δανεισμό λογοτεχνικών βιβλίων το νηπιαγωγείο βοηθά στην «εξοικείωση των παιδιών με διάφορες μορφές της γλώσσας που σχετίζονται με τον γραπτό λόγο», προάγει τη φιλαναγνωσία και τη σχέση του παιδιού με τη λογοτεχνία και το λογοτεχνικό κείμενο.

Μέσω τις ανάγνωσής τους, τα παιδιά αποκτούν την ικανότητα σύγκρισής τους αλλά και ανάλυσής τους. Όπως είναι λογικό, ο τρόπος έκφρασης ακόμα και του λεξιλογίου των παιδιών ποικίλει ανάλογα με το είδος του κειμένου.

Τέλος, η επιχειρηματολογία των παιδιών μέσα σε μία συζήτηση είναι στόχος του Αναλυτικού Προγράμματος.

2.3. Δημιουργική Γραφή και το παραμύθι ως κλάδος στην προσχολική εκπαίδευση σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου 2011

Είναι χαρακτηριστικό ότι το παραμύθι ήταν αφορμή για πλήθος συζητήσεων σε όλες τις χώρες σχετικά με το αν θα πρέπει να έχει συστηματική και επαρκή θέση στα αναλυτικά προγράμματα της εκπαίδευσης. Έως το 21^ο αιώνα, η Δημιουργία και η Έκφραση ήταν στενά συνδεδεμένη με το παραμύθι στο νηπιαγωγείο.

Στο Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το νηπιαγωγείο του 2011, τα παραμύθι αποκτά την ιδιότητα να χρησιμοποιηθεί ως βασικό στοιχείο στα πλαίσια μιας οργανωμένης δραστηριότητας. Μπορεί να αξιοποιηθεί μέσα από την αφήγηση και από τα φανταστικά ή δημιουργικά παιχνίδια, δίνοντας την δυνατότητα στα παιδιά να αναπτύξουν την δημιουργικότητα και την φαντασία τους, δίνοντας άλλο τέλος στο παραμύθι. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως μέσω συζήτησης έχοντας ως στόχο την γνωστική ανάπτυξη.

Συνεχίζοντας, το παραμύθι ενισχύει τον προφορικό λόγο αλλά και την κατανόηση του. Αυτό επιτυγχάνεται μέσα από την παρουσίαση του ήρωα του

παραμυθιού ή μέσα από τις απαντήσεις που δίνουν τα παιδιά στις ερωτήσεις που έχει διατυπώσει η νηπιαγωγός σχετικά με το παραμύθι.

Τέλος, το Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου το 2011, αναφέρει το παραμύθι σαν πηγή έκφρασης. Πιο συγκεκριμένα, μέσα από το παραμύθι τα παιδιά μπορούν να αναδείξουν τα συναισθήματα τους μέσω της ζωγραφικής ή της δραματοποίησης του παραμυθιού.

2.4. Δημιουργική Γραφή και το παραμύθι ως κλάδος στην προσχολική εκπαίδευση σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου 2014

Σύμφωνα με το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών 2014, τα παραμύθια εκτός από μέσω διασκέδασης, αποτελούν ένα σπουδαίο μέσο μάθησης. Η ανάπτυξη της δημιουργικότητας είναι ένα βασικό στοιχείο ανάπτυξης μέσα από τα παραμύθια.

Και στο συγκεκριμένο Πρόγραμμα Σπουδών το παραμύθι θεωρείται ως μέσο διδασκαλίας αλλά και ως χαλάρωσης και διασκέδασης.

Η αφήγηση ενός παραμυθιού δίνει την ευκαιρία στα παιδιά να ταυτιστούν με τους ήρωες αλλά και να τους επεξεργαστούν παρατηρώντας τα θετικά και τα αρνητικά στοιχεία τους. Με την ολοκλήρωση του παραμυθιού μαθαίνουν να αντιμετωπίζουν δυσκολίες αλλά και να κατανοούν τον κόσμο. Αποκτούν ενσυναίσθηση μέσα από την κατανόηση των συναισθημάτων των ηρώων. Ωστόσο, μπορούν να αναπτύξουν τον προφορικό λόγο μέσα από ακόμα έναν τρόπο την παρουσίαση των σημείων που τους έκαναν εντύπωση ή την αλλαγή του τέλους του παραμυθιού.

Συνεχίζοντας, παρατηρείται και η Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη των παιδιών. Αυτός ο στόχος θα πραγματοποιηθεί μόνο εάν η νηπιαγωγός προωθήσει την καταγωγή των παιδιών με την οργάνωση διάφορων δραστηριοτήτων ώστε τα παιδιά να έρθουν σ' επαφή με νέες ανακαλύψεις.

2.5. Δημιουργική Γραφή και το παραμύθι ως κλάδος στην προσχολική εκπαίδευση σύμφωνα με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Σπουδών του Νηπιαγωγείου 2021

Σύμφωνα με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών, 2021 (Δ.Ε.Π.Π.Σ), βασικός στόχος του νηπιαγωγείου είναι τα παιδιά «να αναπτυχθούν σωματικά, συναισθηματικά, νοητικά και κοινωνικά μέσα στο πλαίσιο των ευρύτερων στόχων της πρωτοβάθμιας και της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης». Οι παραπάνω στόχοι επιτυγχάνονται, αν ο νηπιαγωγός αξιοποιήσει το παραμύθι.

Σύμφωνα με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο, το παραμύθι εντάσσεται λειτουργικά στο γνωστικό αντικείμενο της Γλώσσας (ομιλία και ακρόαση) και την Λογοτεχνίας.

Η χρήση ενός παραμυθιού κάνει την μαθησιακή διαδικασία πιο ενδιαφέρουσα. Το παραμύθι μπορεί να γίνει αφορμή για συζήτηση μέσα στην τάξη ενός νηπιαγωγείου. Σύμφωνα με τα ερευνητικά δεδομένα, η αξιοποίηση λογοτεχνικών κειμένων, παραμυθιών και ποιημάτων, ενισχύει και τις ερμηνευτικές δεξιότητες (Lazar, 1993). Η συζήτηση λογοτεχνικών κειμένων διεγείρει τη μνήμη, ενώ στοχεύει στην επεξεργασία και ερμηνεία της γλώσσας. Η ανάγνωση του παραμυθιού αυξάνει την φαντασία των παιδιών και την έκφρασή τους. Τα παιδιά σταδιακά αποκτούν κατάλληλες δεξιότητες που είναι απαραίτητες για να μάθουν μετέπειτα να διαβάζουν. Αυτό επιτυγχάνεται μέσα από την «ανάγνωση» των εικόνων και την ακρόαση οικείων λέξεων. Επίσης, μέσα από κατάλληλες δραστηριότητες, τα λογοτεχνικά κείμενα συμβάλλουν σημαντικά στην έκφραση των απόψεων και των συναισθημάτων των μαθητών, λόγω της ύπαρξης πολλαπλών επιπέδων νοήματος. Επομένως, η εστίαση σε μια δραστηριότητα όπου απαιτείται η συζήτηση από τους μαθητές σε αυτά τα επίπεδα νοήματος, υποκινεί και επιταχύνει την κατάκτηση της γλώσσας, ενώ ταυτόχρονα ενισχύει τις ερμηνευτικές τους ικανότητες (Kim, 2016).

Η αποτύπωση μιας σκηνής ενός παραμυθιού ή η συζήτηση της ενισχύει την Δημιουργική Σκέψη και την Δημιουργική Γραφή. Επιπλέον, άλλες δραστηριότητες όπως η δραματοποίηση του παραμυθιού, η αλλαγή μιας σκηνής είναι κατάλληλες για την ενίσχυση της Δημιουργικής Γραφής.

Το παραμύθι αυξάνει τις δεξιότητες κριτικής σκέψης των μαθητών, κυρίως μέσω της διαδικασίας αναστοχασμού σε κείμενα (Butler, 2006, Erkaya, 2005) αλλά και μέσω της σύνδεσης μεταξύ γλώσσας και περιεχομένου (Custodio & Sutton, 1998).

Παράλληλα, η ακρόαση παραμυθιών βοηθάει σταδιακά το παιδί να αναπτύξει την αφηγηματικές ικανότητες (Γκλιάου, 2002). Μέσα από κατάλληλες ερωτήσεις της νηπιαγωγού, ενισχύεται η σκέψη, η φαντασία, η δημιουργία των παιδιών και αποκτούν την ικανότητα να πουν ελεύθερα την άποψη τους. Το παραμύθι στο νηπιαγωγείο και η συμβολή του στην εξέλιξη της δημιουργικής σκέψης και της συνεργατικής αφήγησης φέρνοντας τα έτσι πιο κοντά σε διαδικασίες ανάπτυξης της κριτικής και δημιουργικής σκέψης (Βακάλη, Ζωγράφου-Τσαντάκη & Κωτόπουλος, 2013).

Όπως αναφέρεται στον Οδηγό Νηπιαγωγού, πολλές μελέτες κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι η ανάγνωση ιστοριών από ενήλικες σε παιδιά προσχολικής ηλικίας τα βοήθησε να αποκτήσουν συμπεριφορές που συνδέονται με τον πρώιμο εγγραμματισμό.

Ωστόσο, η ανάγνωση λογοτεχνικών κειμένων, φαίνεται να εμπλέκει τον μαθητή σε συναισθηματικό, γνωστικό, γλωσσικό και κοινωνικό επίπεδο, καθώς τα λογοτεχνικά κείμενα χρησιμοποιούνται ως μαθησιακό περιεχόμενο στη διδασκαλία της γλώσσας (Gilroy & Parkinson, 1997· Hall, 2005· Paran, 2008).

Συνοψίζοντας, συμπεραίνουμε πως σ' όλα τα Προγράμματα Σπουδών του Νηπιαγωγείου, το παραμύθι παίζει καθοριστικό ρόλο μέσα στις τάξεις και ως εργαλείο μάθησης αλλά και διασκέδασης.

Κεφάλαιο 3: Ο ρόλος νηπιαγωγείου και Δημιουργικότητα

3.1. Δημιουργικότητα και εκπαιδευτικές μεταρρυθμίσεις

Στην Ελλάδα, η αυξανόμενη σημασία της δημιουργικότητας στην προσχολική εκπαίδευση έχει αναγνωριστεί επίσημα μετά τις εκπαιδευτικές μεταρρυθμίσεις το 1999. Το Υπουργείο Παιδείας (2008) ανέφερε ότι η κριτική και δημιουργική σκέψη αποτέλεσε βασικό παράγοντα για την καλλιέργεια της σύγχρονης σκέψης και την ανάπτυξη της καινοτομίας. Οι αξίες της δημιουργικότητας και της αυτο-ανάπτυξης στην εκπαίδευση συνδέθηκαν με τη μάθηση βάσει περιεχομένου ή δραστηριότητας. Το Πρόγραμμα Σπουδών για την Πρώιμη Παιδική ηλικία (B.C. 2546, 2003) δίνει έμφαση στη δημιουργικότητα ως ένα κρίσιμο χαρακτηριστικό των μικρών παιδιών σε ευρύτερους τομείς όπως η γραφή, τέχνη, η μουσική, η επιστήμη, το παιχνίδι, η κατασκευή έργων και εκθέσεων. Στοχεύει στην ανάπτυξη της φαντασίας και της δημιουργικότητας σε μικρά παιδιά ηλικίας τριών έως πέντε ετών μέσα από έξι βασικές δραστηριότητες. Οι δάσκαλοι είναι υπεύθυνοι για αυτές τις έξι καθημερινές δραστηριότητες: κύκλος, ελεύθερο παιχνίδι, δημιουργική τέχνη και χειροτεχνία, μουσική και κίνηση, ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι και υπαίθριο παιχνίδι. Ως αποτέλεσμα, υπάρχει μια σειρά από ερευνητικά προγράμματα που εξέτασαν τη δημιουργικότητα στα προσχολικά νηπιαγωγεία της Ελλάδας με βάση τις έξι βασικές δραστηριότητες που προωθήθηκαν τις τελευταίες δύο δεκαετίες.

Οι μελετητές έχουν διερευνήσει την επίδραση πολλών συγκεκριμένων παιδαγωγικών και διαφορετικών μαθησιακών παρεμβάσεων στην προώθηση της δημιουργικότητας με βάση τις έξι βασικές δραστηριότητες. Για παράδειγμα, ο Kannikar Susom (2003) μελέτησε μια σύγκριση της δημιουργικότητας των παιδιών μεταξύ εκείνων που βίωσαν την προσέγγιση του έργου. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι τα παιδιά προσχολικής ηλικίας έδειξαν υψηλότερα επίπεδα πρωτοτυπίας, ευχέρειας, ευελιξίας και επεξεργασίας στη δημιουργικότητα από εκείνα που δεν συμμετείχαν στο έργο. Αργότερα, ο Boonchuay Bomlai (2007) μελέτησε τα αποτελέσματα του μοντέλου προσέγγισης έργου της χρήσης τεχνικών καταιγισμού ιδεών για την προώθηση της δημιουργικότητας των παιδιών. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι οι συμμετέχοντες έλαβαν υψηλότερες βαθμολογίες στη δημιουργικότητα. Ομοίως, ο Thanaporn Sosaennoi (2012) μελέτησε τις επιδράσεις των δραστηριοτήτων

δημιουργικής τέχνης Υψηλού Εύρους συμπληρωμένες με ερωτήσεις ανοιχτού τύπου στη δημιουργικότητα και την ομαδική συμπεριφορά των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Υπάρχει επίσης η εργασία του Jiraporn Promptta (2007), ο οποίος μελέτησε την ανάπτυξη της δημιουργικότητας των παιδιών χρησιμοποιώντας τεχνικές χαρτογράφησης μυαλού. Τα ευρήματα έδειξαν ότι η πειραματική ομάδα κέρδισε υψηλότερα σκορ στη δημιουργικότητα από την ομάδα ελέγχου. Εν τω μεταξύ, οι Vatinee Bunjong και Sasilak Khayankij (2014) μελέτησαν τα αποτελέσματα της οργάνωσης εμπειριών τέχνης ενσωματώνοντας μια προσέγγιση iDesign στη δημιουργικότητα των νηπιαγωγών. Οι ερευνητές χρησιμοποίησαν το Test for Creative Thinking-Drawing Production Form (TCT-DP) τόσο πριν όσο και μετά το τεστ. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι η πειραματική ομάδα είχε υψηλότερες βαθμολογίες μετά τη δοκιμή και υψηλότερες βαθμολογίες από την ομάδα ελέγχου. Οι ερευνητές τόνισαν τον ρόλο του δασκάλου στη μαθησιακή προετοιμασία, εμπνέοντας τα παιδιά και επιτρέποντας στα παιδιά να εκφραστούν και να παρουσιάσουν τη δική τους εργασία με οδηγίες.

Συγκεκριμένα, η Nisita Yooumpai (2011) ανέφερε ότι υπήρξαν περίπου 70 πειραματικές μελέτες για τη δημιουργικότητα στην προσχολική εκπαίδευση κατά τα έτη 2000-2010. Σημείωσε ότι τα πιο κοινά θέματα που σχετίζονται με τη γλώσσα και τη δημιουργικότητα είναι η αφήγηση, η ανάγνωση βιβλίων με παραμύθια, η ονομασία της ιστορίας και το παιχνίδι ρόλων. Ορισμένες έρευνες έχουν επικεντρωθεί στη δημιουργικότητα και τη φαντασία εξερευνώντας τη φαντασία των παιδιών: για παράδειγμα, όταν ακούν διαφορετικούς ήχους ή τραγούδια. Επιπλέον, η δημιουργική τέχνη και το παιχνίδι είναι τα πιο δημοφιλή θέματα όσον αφορά τους παράγοντες που προάγουν τη δημιουργικότητα των παιδιών.

Όπως είναι προφανές, οι εκπαιδευτικές μεταρρυθμίσεις, περιλάμβαναν τη δημιουργία διαφόρων ομάδων εργασίας για τον καθορισμό οδικών χαρτών για στρατηγικές διδασκαλίας και σχολική πολιτική που θα επιτρέψουν στα παιδιά να επεκτείνουν τις κατάλληλες δεξιότητές τους για να διασφαλίσουν ότι θα ευδοκιμήσουν στη δημιουργικότητά τους. Αυτό έδωσε μεγαλύτερη σημασία στη δημιουργικότητα στην εκπαίδευση της Ελλάδας τις τελευταίες δεκαετίες και είχε ως αποτέλεσμα τις τάσεις της έρευνας για τη δημιουργικότητα και τη γνώση ή την ικανότητα του ατόμου και τη διαδικασία ή το προϊόν της δημιουργικότητας. Ωστόσο, μεταξύ των πολλών αξιών της μελέτης της δημιουργικότητας στην πρώιμη παιδική

ηλικία, υπήρξε έλλειψη έρευνας για τη δημιουργικότητα των παιδιών μέσα σε ένα πολιτισμικό πλαίσιο που θα μπορούσε να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να κατανοήσουν το νόημά της και να αποσαφηνίσουν τις καλύτερες προσεγγίσεις και κοινωνικούς και πολιτιστικούς παράγοντες για την προώθηση της δημιουργικότητας, στο πλαίσιο της πρώιμης εκπαίδευσης. Ο Pimra (2012) υποστήριξε ότι οι εκπαιδευτικές πολιτικές και οι μεταρρυθμίσεις της Ελλάδας έχουν επικεντρωθεί στην αύξηση της σύγχρονης σκέψης και της δημιουργικότητας στους μαθητές της Ελλάδας. Οι προκλήσεις της ανάπτυξης της δημιουργικότητας στην εκπαίδευση δεν έγκεινται στην έλλειψη πολιτικών ή παιδαγωγικής αλλά σε πλεόνασμα. Αυτό προκύπτει από το γεγονός ότι οι εκπαιδευτικοί θεωρούν ότι τα προβλήματα της εκπαίδευσης απαιτούν μεταρρύθμιση με «δομικούς και πολιτικούς» τρόπους, όπως η θέσπιση νέων διοικητικών διαδικασιών και πολιτικής, παρά μέσω κοινωνικό-πολιτιστικών πτυχών (Hallinger and Bryant, 2013). Αυτό το επιχείρημα οδήγησε τον ερευνητή να εξετάσει τη σημασία της δημιουργικότητας που σχετίζεται με σχετικά πολιτιστικά φαινόμενα και την επίδραση του περιβάλλοντος στην ανάπτυξη ή τον περιορισμό της δημιουργικότητας στην προσχολική τάξη.

3.2. Δημιουργικότητα στην εκπαίδευση

Όπως θα δούμε, η δημιουργικότητα και η Δημιουργική Γραφή δεν καταλαμβάνουν πολύ χώρο στα προγράμματα σπουδών για τα ελληνικά σχολεία. Στον τομέα της εκπαίδευσης, είναι επίσης μια πρόκληση να γίνει διάκριση μεταξύ δημιουργικότητας, φαντασίας και καινοτομίας και σε ορισμένες περιπτώσεις οι όροι χρησιμοποιούνται εναλλακτικά, ιδίως δημιουργικότητα και φαντασία. Οι όροι μοιράζονται πολλές ομοιότητες, αλλά δεν ταιριάζουν και «... αν και η εφεύρεση συνδέεται μερικές φορές με τη δημιουργικότητα, σίγουρα δεν είναι συνώνυμο» (Runco, 2007, σ. 93).

Έρευνες έχουν δείξει ότι η δημιουργική ικανότητα αναπτύχθηκε και ενισχύθηκε μέσω της διαδικασίας της μάθησης (Sternberg), επομένως είναι σκόπιμο να αναπτυχθούν εκείνοι οι παράγοντες που συμβάλλουν σε αυτήν. Βασικοί παράγοντες επιτυχίας είναι η σωστή καθοδήγηση από τον δάσκαλο και η διδακτική οικοδόμηση στο τρίπτυχο ανάγνωση-διαδικασία κριτικής-εξάσκηση.

Η προσχολική εκπαίδευση μάλλον στρέφεται σημαντικά προς τη θέσπιση κατάλληλων ερεθισμάτων σχεδιασμένων να πυροδοτούν τη φαντασία, την ανακάλυψη και τη δημιουργικότητα των μαθητών.

Δημιουργική στην εκπαίδευση, χαρακτηρίζεται η διδασκαλία που πραγματοποιείται με πιο ενδιαφέρον και πιο αποτελεσματικό τρόπο. Οι διδακτικές τεχνικές που πρέπει να ακολουθούνται για την επίτευξη του παραπάνω στόχου, βοηθούν τους μαθητές να αναπτύξουν δημιουργική σκέψη (Craft, 2005). Η αναζήτηση, η περιέργεια, η επιμονή, η σκέψη, η ικανότητα της ανακάλυψης και η ανάπτυξη πολλαπλών πληροφοριών αποτελούν βασικά συστατικά των πρακτικών.

Η προώθηση των κίνητρων, βελτιώνει το εκπαιδευτικό επίπεδο των μαθητών συμβάλλοντας, παράλληλα, στην ανάπτυξή τους (Freund & Holling, 2008).

3.3. Η σημασία της δημιουργικότητας στα μικρά παιδιά

Η ανάπτυξη της δημιουργικότητας στα πρώτα στάδια της ανθρώπινης ζωής σημειώνεται ως σημαντική επειδή επιτρέπει στα παιδιά να αναπτύξουν τις μοναδικές ιδέες τους και να εξατομικεύσουν τη μάθησή τους (Barron and Harrington, 1981, Prentice, 2000, Isenberg and Jalongo, 2001, Butcher and Niec, 2005, Craft, 2001). Αυτό ενισχύεται από τη φυσική διάθεση των μικρών παιδιών να είναι περίεργα, ευφάνταστα και εκφραστικά (Beetlestons, 1998). Από νωρίς, τα παιδιά είναι πρόθυμα να αναρωτηθούν, να ερευνήσουν και να ανακαλύψουν. Το άνοιγμα τους σε νέες ιδέες και η ικανότητά τους να χρησιμοποιούν διαφορετικές αισθήσεις όταν δοκιμάζουν νέα πράγματα, επιτρέπει νέες συνδέσεις (Amabile, 2001). Με αυτόν τον τρόπο, η περιέργεια και ο ενθουσιασμός των παιδιών είναι η κινητήρια δύναμη για τη δημιουργία νέων τρόπων σκέψης και δράσης σε ένα πλαίσιο απρόβλεπτων ή άγνωστων περιβαλλόντων. Τελικά, η πρώιμη παιδική ηλικία είναι ζωτικής σημασίας για την καλλιέργεια και την ανάπτυξη του δημιουργικού δυναμικού ενός ατόμου. Κατά συνέπεια, η ενθάρρυνση της δημιουργικότητας των παιδιών είναι θεμελιώδες μέρος της εκπαίδευσης. Η δημιουργική δραστηριότητα, όπως η επίλυση προβλημάτων, η δημιουργική τέχνη ή η δημιουργική εξερεύνηση, είναι ουσιαστικής

σημασίας για την παροχή κινήτρων για την πνευματική ανάπτυξη, συμπεριλαμβανομένης της ικανότητας εξονυχιστικής εξέτασης, δημιουργίας ευρειών προοπτικών και δημιουργίας νέων τρόπων εργασίας (Craft, 2005). Η δημιουργική φύση του παιχνιδιού και της εξερεύνησης των παιδιών είναι απαραίτητη σε σχέση με την ενίσχυση των θεμελίων της πνευματικής, συναισθηματικής, κοινωνικής και σωματικής ανάπτυξης, η οποία έχει επίσης θετικά αποτελέσματα σε σχέση με την προσωπική ανάπτυξη και την ψυχική ευεξία. Ουσιαστικά, η δημιουργικότητα δρα ως κινητήρια δύναμη για την ενίσχυση της αυτοεκτίμησης και των κινήτρων στην τάξη (QCA, 2003).

3.4. Η σημασία της δημιουργικότητας στο νηπιαγωγείο

Η Δημιουργική Γραφή μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά να ερμηνεύσουν, να εκφράσουν και να αναπαραστήσουν τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους, ιδιαίτερα σε σχέση με αφηρημένες έννοιες. Μια δημιουργική προσέγγιση μπορεί να υποστηρίξει την απελευθέρωση συναισθημάτων και κατανοήσεων (Beetlestone, 1998). Τα παιδιά που γίνονται ενεργά στη δημιουργία και την αλληλεπίδραση με άλλους ανθρώπους προσαρμόζονται καλύτερα στο περιβάλλον γύρω τους, ώστε να είναι σε θέση να επικοινωνούν, να συνεργάζονται και να αναπτύσσουν καλές σχέσεις στην κοινωνία και να προσαρμόζονται ανάλογα. Είναι λοιπόν προφανές ότι η ενθάρρυνση της δημιουργικότητας των παιδιών είναι θεμελιώδες στοιχείο για την ανάπτυξη των δυνατοτήτων ενός ατόμου, των σημαντικών δεξιοτήτων ζωής του και της ψυχικής του ευεξίας.

Κεφάλαιο 4: Παραμύθι και εκπαίδευση

Τα παραμύθια ήταν πάντα ένα σημαντικό μέρος της εκπαίδευσης και της ανατροφής κάθε παιδιού, γεγονός που έχει σημαντικό αντίκτυπο στην ανάπτυξη της κοσμοθεωρίας του. Είναι σημαντικό να κατανοήσουμε ότι τέτοιες ιστορίες μπορεί να έχουν αρνητικές και θετικές επιπτώσεις, όπου οι ιστορίες έχουν συγκεκριμένη ατζέντα καθώς και διαμάχες. Αν και, γενικά, είναι σχετικά ακίνδυνα και διευκολύνουν τη συνολική διαδικασία μάθησης, υπάρχουν περιπτώσεις κακής επιρροής. Τα μειονεκτήματα των συγκεκριμένων οργάνων είναι ότι μπορεί να είναι ρηγά, να δημιουργούν μια μη ρεαλιστική προσδοκία και να επιβάλλουν ανακριβείς εικόνες εμφάνισης και ομορφιάς. Ωστόσο, τα πλεονεκτήματα εκδηλώνονται στο γεγονός ότι μπορούν να αναπτύξουν κριτική σκέψη, να συμβάλουν στη νοητική ανάπτυξη και να επιτρέψουν στα παιδιά να αντιμετωπίσουν τους δικούς τους φόβους.

4.1. Χαρακτηριστικά παραμυθιού

Τα παραμύθια είναι ένα από τα πρώτα έργα λεκτικής τέχνης που ακούει ένα παιδί στην πρώιμη παιδική ηλικία. Με τη βοήθεια των ηρώων των παραμυθιών, είναι δυνατό να ενδιαφερθεί το παιδί, να παράγει ένα εκπαιδευτικό αποτέλεσμα πάνω του και ακόμη και να λύσει οποιοδήποτε ψυχολογικό πρόβλημα. Δεδομένου ότι τα παραμύθια είναι ένας σοφός παιδαγωγός ενός παιδιού, είναι πάντα διδακτικά. Για πρώτη φορά, τέτοιες ιστορίες εισάγουν ένα παιδί στην τέχνη, τις ηθικές πεποιθήσεις και τον πολιτισμό, αναπτύσσουν την κριτική σκέψη, τον λόγο και τη φαντασία ενός παιδιού. Επιπλέον, ένα παραμύθι είναι μια ιστορία για τις σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων. Είναι γνωστό ότι τα παιδιά στα οποία διαβάζονται παραμύθια από την πρώιμη παιδική ηλικία μπορούν να αρχίσουν να μιλούν πιο γρήγορα εξαιτίας αυτού. Τα παραμύθια βοηθούν ένα παιδί στην αυτογνωσία και στην κατανόηση του κόσμου γύρω του. Μέσα από αυτές τις ιστορίες, είναι πιο εύκολο να εξηγήσει ένα παιδί τι είναι «καλό» και τι είναι «κακό». Εξάλλου, οι χαρακτήρες των παραμυθιών είναι διαφορετικοί, για παράδειγμα, καλοί και κακοί, ευγενικοί και αγενείς ή πονηροί και ζηλιάρηδες. Με τη βοήθεια τέτοιων χαρακτήρων, τα παιδιά μπορούν να μάθουν τα

κακά και τα καλά, πώς μπορούν και πρέπει να κάνουν και πώς δεν μπορούν να ενεργήσουν σε ορισμένες καταστάσεις.

Το παραμύθι είναι ένα αφηγηματικό έργο στο οποίο οι διδακτικές απόψεις εκφράζονται συνήθως με ψυχαγωγική και τις περισσότερες φορές με φανταστική μορφή. Στην καρδιά της αρχαίας φαντασίας του ανθρώπου βρισκόταν η επιθυμία να κάνει τη δουλειά ευκολότερη. Ακόμη και τα πιο τολμηρά σκαμπανεβάσματα της μυθοπλασίας δεν είναι ποτέ αφηρημένα, είναι πάντα συγκεκριμένα και καλύπτουν τις ζωτικές ανάγκες ενός ανθρώπου, αντανακλώντας την πραγματικότητα. Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι η συντριπτική πλειοψηφία των παραμυθιών είναι κοινωνικής προέλευσης. Σύμφωνα με το περιεχόμενο, τις καλλιτεχνικές εικόνες και τα χαρακτηριστικά της σύνθεσης, τα παραμύθια μπορούν να χωριστούν σε τρεις μεγάλες ομάδες, όπως παραμύθια για ζώα, μαγικά και φανταστικά και καθημερινά. Τέτοιες ιστορίες σε μορφή φαντασίας μιλούν για τον ηρωισμό και την αφοσίωση, την αγάπη και τη ζωή των ανθρώπων και στοχεύουν στην εκπαίδευση της νεότερης γενιάς.

Πατριαρχία

Επιπλέον, τα κλασικά παραμύθια περιέχουν μια συγκεκριμένη μορφή ατζέντας, η οποία μπορεί να μην είναι απαραίτητα ωφέλιμη για τα παιδιά. Για παράδειγμα, χαρακτήρες, όπως η Σταχτοπούτα ή η Ραπουνζέλ, επιβάλλουν ανθυγιεινές εικόνες γυναικών, των οποίων οι αγώνες μπορούν να επιλυθούν μόνο από άνδρες. Είναι προφανές ότι τα μικρά κορίτσια μπορεί να αναπτύξουν μια κοσμοθεωρία που θα τα κάνει να πιστεύουν ότι μόνο τα αρσενικά μπορούν να είναι δυνατά και ανεξάρτητα, ενώ τα θηλυκά είναι δευτερεύοντα και αδύναμα σε σύγκριση. Το πατριαρχικό σύστημα είναι πάντα καταπιεστικό για τις γυναίκες και, ως εκ τούτου, αυτά τα παραμύθια περιέχουν αρνητική ατζέντα που ευνοεί το συγκεκριμένο ζήτημα. Ομοίως, η Ραπουνζέλ είναι μια πιο ακραία εκδοχή της μισογυνιστικής σχέσης μεταξύ των ρόλων των φύλων, όπου ένα κορίτσι παγιδευμένο σε έναν πύργο μπορεί να σωθεί μόνο από έναν άνδρα. Αν και αυτές οι ιστορίες σκοπεύουν να οικοδομήσουν μια βασική μορφή ηθικής πυξίδας, δεν προωθούν την ισότητα.

Εικόνες

Επιπλέον, τα κλασικά παραμύθια είναι αμφιλεγόμενα λόγω της απεικόνισης ενός καλού χαρακτήρα. Μπορεί κανείς εύκολα να παρατηρήσει το γεγονός ότι πολλοί πρωταγωνιστές είναι ελκυστικοί και εμφανίσιμοι, ενώ οι ανταγωνιστές φαίνονται κυρίως κακοί και δυσάρεστοι. Είναι προφανές ότι στην πραγματική ζωή, αυτές οι συνδηλώσεις δεν λειτουργούν, επειδή υπάρχουν πολλά παραδείγματα εναλλακτικής εκδοχής. Η εμφάνιση ενός ατόμου λέει λίγα για τον χαρακτήρα και την προσωπικότητά του και, ως εκ τούτου, είναι σημαντικό να διδάξουμε στα παιδιά ότι η εμφάνισή τους δεν αντιπροσωπεύει τη θέση τους στην κοινωνία.

Διαστρέβλωση

Επιπλέον, υπάρχει ένα ευρύ φάσμα θεμάτων αναπαράστασης σχετικά με το περιεχόμενο των παραμυθιών. Σύμφωνα με ένα επιχείρημα από ένα ερευνητικό άρθρο, τα άτομα με αναπηρίες παρουσιάζονται με άκρως αρνητικό πρίσμα (J. Park & A. Hodgkinson, 2017). Με άλλα λόγια, τα παιδιά τείνουν να χτίζουν καταπιεστικές στάσεις απέναντι σε αυτά τα άτομα λόγω των ιστοριών. Η παρουσία της έμφασης στην τέλεια εμφάνιση θέτει την ιδέα της αναπηρίας ως κάτι εγγενώς κακό, το οποίο πρέπει να αντιμετωπίζεται με αποκλεισμό και αποφυγή (J. Park & A. Hodgkinson, 2017). Αυτό σημαίνει ότι αντί να διευκολύνουν την ισότητα και ένα περιβάλλον χωρίς αποκλεισμούς, αυτά τα παραμύθια προωθούν την αρνητικότητα προς την ομάδα στόχο, η οποία αργότερα μπορεί να εκδηλωθεί με καταπίεση και διακρίσεις.

Εικονογράφηση

Το τελευταίο επιχείρημα σχετικά με την αμφιλεγόμενη πτυχή των ιστοριών για παιδιά περιστρέφεται γύρω από την εικονογράφηση και τα εικονογραφημένα βιβλία. Αναφέρεται ότι ένα ευρύ φάσμα παραμυθιών, όπως το Νησί, περιέχει εικόνες ιθαγενών νησιωτών που είναι έντονα εχθρικοί απέναντι σε έναν άνδρα, επειδή ο τελευταίος είναι διαφορετικός από αυτούς (Evans, 2015). Θα πρέπει να σημειωθεί ότι τέτοιος τόνος και επίδειξη προωθούν συμπεριφορές που εισάγουν διακρίσεις και ρατσισμό, επειδή δείχνουν ρητά την περίπτωση του αποκλεισμού. Οι συγγραφείς

τονίζουν ότι υπάρχει μια σειρά από τρομακτικά, ανησυχητικά και θλιβερά βιβλία με εικόνες που περιέχουν ακατάλληλες εικόνες για το κοινό που προορίζεται.

4.2. Οφέλη παραμυθιού

Γενικά Πλεονεκτήματα

Ανεξάρτητα από τις δηλωμένες αντιπαραθέσεις που περιστρέφονται γύρω από τα παραμύθια, εξακολουθούν να είναι σημαντικές και ωφέλιμες για τα παιδιά. Ο κύριος λόγος είναι ότι τους βοηθούν να κατανοήσουν τον κόσμο με μια πιο απλοϊκή και εύπεπτη μορφή. Η εξήγηση της δομής και της φύσης της κοινωνίας και του περιβάλλοντος περιβάλλοντος με τη γενική πολυπλοκότητά του μπορεί να είναι εξαιρετικά συντριπτική και μπερδεμένη στα μικρά παιδιά. Ως εκ τούτου, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι υπάρχουν ορισμένα οφέλη σχετικά με την ευρεία επιρροή των παραμυθιών στα παιδιά που υποστηρίζονται από επιχειρήματα και στοιχεία. Ένα από τα κύρια πλεονεκτήματα τέτοιων ιστοριών είναι ότι το κοινό-στόχος μπορεί να αναπτύξει ικανότητες κριτικής σκέψης (Καραγιαννάκη & Στάμου, 2018). Ισχύει ιδιαίτερα όταν η ιστορία που απεικονίζεται δεν είναι μια κλισέ «ασπρόμαυρη» ιστορία, αλλά μάλλον μια περίπλοκη ιστορία με σχετικά κίνητρα τόσο από τον πρωταγωνιστή όσο και από τον ανταγωνιστή. Η δεδομένη προσέγγιση κάνει ένα παιδί να σκεφτεί κάθε κόμμα και τις γενικές προθέσεις πίσω από κάθε χαρακτήρα.

Ψυχολογική και Προσωπική Ανάπτυξη

Επιπλέον, πρέπει να σημειωθεί ότι υπάρχουν βάσιμες αποδείξεις για τα οφέλη των παραμυθιών για τα παιδιά. Αναφέρεται ότι αυτές οι ιστορίες προάγουν τη νοητική ανάπτυξη και τις μαθησιακές ικανότητες, οι οποίες είναι απαραίτητες για τη σωστή λειτουργία (VisikoKnox-Johnson, 2016). Εμφανίζεται λόγω της ιδέας των ιστοριών που προωθούν την απόκτηση νέων δεδομένων και εννοιών που προκαλούν δημιουργική σκέψη. Επιπλέον, τα παιδιά μαθαίνουν για νέες μορφές αλληλεπιδράσεων μεταξύ ανθρώπων και άλλων οντοτήτων (Freud). Τα παραμύθια μπορούν να εξερευνήσουν αβίαστα ένα ευρύ φάσμα θεμάτων, όπως η θρησκεία, η

αγάπη, το θάρρος ή η επιμονή. Αυτά τα θέματα οδηγούν αναπόφευκτα στις θετικές αλλοιώσεις της νοητικής πτυχής της προσωπικής ανάπτυξης. Στη δεδομένη ηλικία, είναι σημαντικό να παρέχουμε στο κοινό-στόχο πλούσιες και χρήσιμες πληροφορίες για τα πιο θεμελιώδη ζητήματα, όπως η ηθική και η διάκριση μεταξύ καλού και κακού.

Ένας άλλος τύπος παραμυθιών, όπως τα ψυχοδιορθωτικά, δημιουργούνται για να επηρεάσουν απαλά τη συμπεριφορά του παιδιού. Διόρθωση εδώ σημαίνει την αντικατάσταση ενός αναποτελεσματικού στυλ συμπεριφοράς με ένα πιο παραγωγικό. Επιπλέον, είναι επίσης σημαντικό να εξηγήσουμε το νόημα αυτού που συμβαίνει σε ένα παιδί. Η χρήση αυτών των παραμυθιών είναι περιορισμένη ως προς την ηλικία και το θέμα, όπου παρουσιάζονται παραδείγματα ακατάλληλης και αναποτελεσματικής συμπεριφοράς. Μια τέτοια ιστορία μπορεί απλά να διαβαστεί σε ένα παιδί χωρίς να τη συζητήσει.

Εκτός από τα ψυχοδιορθωτικά, διακρίνονται και τα ψυχοθεραπευτικά παραμύθια. Ωστόσο, δεδομένης της ικανότητας του ψυχολόγου, τα ψυχοθεραπευτικά παραμύθια μπορούν να θεωρηθούν πανομοιότυπα. Οι ψυχοθεραπευτικές ιστορίες γενικά περιλαμβάνουν «παραμύθια που θεραπεύουν την ψυχή». Πολλές ψυχοθεραπευτικές ιστορίες είναι αφιερωμένες στα προβλήματα της ζωής και του θανάτου, στις στάσεις απέναντι στις απώλειες και στα κέρδη, στα επαναλαμβανόμενα γεγονότα, στον έρωτα και στο ταξίδι. Αυτές οι ιστορίες βοηθούν το κοινό-στόχο όπου χρειάζεται να προχωρήσει στη φιλοσοφία των υποθέσεων και των σχέσεων. Τα ψυχοθεραπευτικά παραμύθια δημιουργούνται στη διαδικασία αναζήτησης του νοήματος της επικαιρότητας και των προβληματικών καταστάσεων.

Οι ψυχοθεραπευτικές ιστορίες μπορούν να απευθύνονται σε παιδιά, για παράδειγμα, εάν είναι απαραίτητο να εξηγηθεί το πρόβλημα της ζωής και του θανάτου σε περίπτωση τραύματος (Jackson, 2006). Κατά τη δημιουργία αυτών των παραμυθιών, κατά κανόνα, ένας πελάτης παρουσιάζεται με την εικόνα ενός ήρωα παραμυθιού και φαντασιώνεται τι γεγονότα θα μπορούσαν να του συμβούν. Το καθήκον της ιστορίας είναι να βοηθήσει ένα παιδί να αποδεχθεί την κατάσταση και να κατανοήσει το νόημα αυτού που συμβαίνει. Ανάλογα με την περίπτωση και τους στόχους της ψυχοθεραπείας, μπορεί κανείς να συζητήσει παραμύθια ή να αφήσει τον ασθενή σε σκέψεις, να φτιάξει μαριονέτες και να σκηνοθετήσει παραστάσεις. Τα

διαλογιστικά παραμύθια δημιουργούνται για να συσσωρεύσουν θετική, ευφάνταστη εμπειρία, να ανακουφίσουν το ψυχοσυναισθηματικό στρες, να δημιουργήσουν τα καλύτερα μοντέλα σχέσεων με τον έξω κόσμο και τους άλλους ανθρώπους. Ως εκ τούτου, η ιδιαιτερότητά τους είναι η απουσία συγκρούσεων και κακών ηρώων.

Δεξιότητες και Προσωπική Ανάπτυξη

Επιπλέον, τα παραμύθια διευκολύνουν την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων στα παιδιά. Αναφέρεται ότι το κοινό-στόχος μαθαίνει πώς να αντιμετωπίζει τους δικούς του φόβους (VisikoKnox-Johnson, 2016). Θα υπάρξουν πολλές προκλήσεις στη ζωή κάποιου, οι οποίες πρέπει να αντιμετωπιστούν και να ξεπεραστούν με σωστό τρόπο. Τα παραμύθια μπορούν να διευκολύνουν τη δύναμη και την αυτοδυναμία μέσα από την οικοδόμηση αυτοπεποίθησης. Παρατηρώντας την προσέγγιση των χαρακτήρων στα προβλήματά τους, τα παιδιά θα μπορούν να σχετιστούν μαζί τους και να υιοθετήσουν τις μεθόδους τους στη ζωή τους.

Έθιμα και Λαογραφία

Επί του παρόντος, μια πρακτική λύση στο πρόβλημα της εξαφάνισης των εθίμων είναι η λογοτεχνία. Αρνητικό ρόλο σε αυτή τη διαδικασία παίζει η έλλειψη γνώσης για τη λαϊκή κουλτούρα και, μερικές φορές, η συνειδητή απόρριψη. Γι' αυτό ο αγώνας για τη διατήρηση της εθνικής και πολιτιστικής πρωτοτυπίας είναι σημαντικός και αντιμετωπίζεται ως επιθυμία αναβίωσης των εθίμων που έχουν περάσει και αμετάκλητα χαμένα. Οι παραδόσεις του πολιτισμού της λαϊκής τέχνης είναι μια πραγματικότητα που έχει ισχυρό αντίκτυπο στις πολιτικές, οικονομικές, κοινωνικές, εθνοτικές και πνευματικές διαδικασίες στον σύγχρονο κόσμο. Είναι απαραίτητο να εξεταστεί η διαδικασία αναβίωσης των παραδόσεων της λαϊκής τέχνης ως ένα από τα αποτελεσματικά μέσα ενάντια στις πιο επιθετικές μορφές της σύγχρονης μαζικής κουλτούρας. Είναι τα παραμύθια που είναι η πηγή της γνώσης απαραίτητης στην εκπαιδευτική διαδικασία (Μερακλής, 2004).

Ο πολιτισμός της λαϊκής τέχνης αποτελεί αντικείμενο πολυάριθμων μελετών για την ιστορία της τέχνης και την εθνογραφία. Ο πολιτισμός της λαϊκής τέχνης μπορεί να θεωρηθεί ως το πρώτο κοινωνικό μοντέλο κοινωνικοποίησης, το πιο ολοκληρωμένο. Είναι η μεγαλύτερη εκπαίδευση από την οποία αναπτύσσονται όλες

οι άλλες ερμηνείες της κοινωνικοποίησης. Γι' αυτόν τον λόγο οι μορφές λαϊκής τέχνης χρειάζονται αναβίωση, κοινωνική και πολιτιστική υποστήριξη και πρόοδο σε όλους τους τομείς της ανθρώπινης κοινωνικής ζωής. Τα παραμύθια ήταν αρχικά εκπαιδευτικά και δίνουν στα παιδιά μαθήματα παιδείας και ηθικής (Κανατσούλη, 2002). Η σκόπιμη γνωριμία ενός ατόμου με τη λαϊκή κουλτούρα είναι μια διαδικασία επίλυσης ενός συνόλου διαφόρων εκπαιδευτικών εργασιών. Το πιο σημαντικό είναι ο σχηματισμός μιας γενικής κατανόησης του πολιτισμού των ανθρώπων, του πλούτου και της ομορφιάς του, η ανάπτυξη του δημιουργικού δυναμικού ενός ατόμου. Χρειάζεται επίσης δημιουργική έκφραση, διαμόρφωση ηθικών, ηθικών αξιών που αποτελούν τη βάση του λαϊκού πολιτισμού και πνευματική ανάπτυξη.

Κεφάλαιο 5: Ανάλυση του παραμυθιού της Σταχτοπούτας

Η «Σταχτοπούτα» είναι ένα από τα καλύτερα και διάσημα παραμύθια όλων των ηλικιών. Η ιστορία έχει διαφορετικές εκδοχές και διαφορετικές ιστορίες. Η ιστορία εξακολουθεί να υπάρχει στη σύγχρονη εποχή και έχει πολλαπλές διασκευές, συμπεριλαμβανομένων ταινιών, ακόμη και τραγουδιών. Ο Charles Perrault έγραψε μια από τις πιο χρησιμοποιημένες εκδοχές το 1697. Η ιστορία ακολουθεί ένα όμορφο και ευγενικό κορίτσι που αντιμετωπίζει την καταπίεση από τη θετή μητέρα και τις θετές αδερφές της μετά το θάνατο της μητέρας της. Η θετή μητέρα της άφησε τη Σταχτοπούτα να κάνει όλη τη δουλειά όσο εκείνη κοιμόταν. Έντυνε καλά και τις κόρες της, κάτι που δεν έκανε για τη Σταχτοπούτα. Ωστόσο, παρά τη δυστυχία που αντιμετωπίζει η Σταχτοπούτα, δεν ανέφερε ποτέ τις εμπειρίες της στον πατέρα της. Όταν ο βασιλιάς κανόνισε μια μπάλα για τον γιο του, η Σταχτοπούτα δεν μπορούσε να παρευρεθεί στην εκδήλωση όπως τα άλλα κορίτσια. Βοήθησε ανιδιοτελώς τις θετές αδερφές της να προετοιμαστούν για την εκδήλωση. Ωστόσο, η νονά της ήρθε να τη σώσει και τη βοήθησε να προετοιμαστεί και να παρευρεθεί στην εκδήλωση μέσω μαγείας. Η ομορφιά της Σταχτοπούτας εντυπωσιάζει αμέσως τον πρίγκιπα. Τη βλέπει και δέχεται να την παντρευτεί. Παρ' όλες τις διακρίσεις που δέχεται από τις θετές αδερφές της, τη συγχωρεί και τις βοηθά να παντρευτούν κυρίως που ζουν στο κάστρο. Ενώ οι ιστορίες της Σταχτοπούτας είναι δημοφιλείς, διάφορα αντικείμενα που εκφράζονται κυρίως στην ιστορία γίνονται απαραίτητα σύμβολα. Μερικά από τα κυρίαρχα σύμβολα στην ιστορία περιλαμβάνουν τους κύριους χαρακτήρες, τα ζώα, το φόρεμα, τη γυάλινη παντόφλα και την κολοκύθα.

Η γυάλινη παντόφλα είναι ένα εικονίδιο στην ιστορία. Το γυαλί είναι διαφανές και εύθραυστο. Στο παραμύθι Σταχτοπούτα, η γυάλινη παντόφλα αντιπροσωπεύει τη φυσική ομορφιά, την αγνότητα, την ευγένεια και την αληθινή ταυτότητα του κύριου χαρακτήρα. Χρησιμοποιείται ως μέσο όπου δείχνει την ταυτότητα της που προσελκύει ολόκληρο το βασίλειο και κυρίως τον πρίγκιπα (Kusumajanti, Raras & Rusnalasari 6). Ενώ το γυαλί είναι εύθραυστο, κάτι που συμβολίζει έτσι την ευγένειά της, δεν είχε ποτέ κανένα πρόβλημα με τις γυάλινες παντόφλες. Εξάλλου είναι μόνο η γυάλινη παντόφλα που η νονά δεν μεταμόρφωσε από τίποτα. Εφόσον κάποιος μπορεί να δει μέσα από το γυαλί, το ποτήρι αντιπροσωπεύει την αγνότητά της. Η ομορφιά της γυάλινης παντόφλας αντιπροσωπεύει επίσης τη φυσική της

ομορφιά που κανείς δεν μπορούσε να της αρνηθεί. Ενώ όλα αυτά είναι μερικοί από τους θετικούς συμβολισμούς που αντιπροσωπεύουν οι γυάλινες παντόφλες, είναι επίσης σαφές ότι είναι επίσης ένας αρνητικός συμβολισμός που αντιπροσωπεύει την κακή πλευρά της. Για παράδειγμα, οι γυάλινες παντόφλες μπορεί να την αντιπροσωπεύουν ως κορίτσι καιροσκόπο. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι η Σταχτοπούτα είχε παραιτηθεί από το να παρευρεθεί στη χοροεσπερίδα που οργάνωσε ο βασιλιάς για τον γιο της, όταν οι θετές αδερφές της και η θετή μητέρα της της αρνήθηκαν αυτήν την ευκαιρία. Δεν είχε ρούχα ή παπούτσια για την εκδήλωση και πήγε στην εκδήλωση μόνο αφού η νονά της προσφέρθηκε να τη βοηθήσει στα μαγικά. Έδωσε επίσης στις θετές αδερφές της τα πορτοκάλια που έλαβε από τον πρίγκιπα για να τα γευτούν. Οι γυάλινες παντόφλες αντιπροσωπεύουν επίσης τη σύνδεση. Ο πρίγκιπας πιστεύει ότι η παντόφλα χωράει μόνο το ένα πόδι. Επομένως, καθώς ψάχνει στο κάστρο αυτό που ταιριάζει, ψάχνει για σύνδεση. Το πόδι της Σταχτοπούτας που συνδέεται με την παντόφλα δείχνει πώς ταιριάζουν τέλεια και τα δύο, κάτι που είναι σημάδι αληθινής αγάπης.

Τα ζώα που χρησιμοποιούνται στην ιστορία χρησιμεύουν επίσης ως σύμβολο. Μερικά από τα ζώα που χρησιμοποιούνται περιλαμβάνουν σαύρες, ποντίκια και αρουραίους. Στις περισσότερες περιπτώσεις, όλα αυτά τα ζώα θεωρούνται βρώμικα (Kusumajanti, Raras & Rusnalasari 7). Για παράδειγμα, οι αρουραίοι βρίσκονται κυρίως σε αηδιαστικά μέρη. Μπορούν επίσης να βρεθούν στις υδρορροές και στις σήραγγες νερού. Στην ιστορία Σταχτοπούτα, η νονά μεταμορφώνει αυτά τα ζώα σε αμαξά, υπηρέτες, ακόμη και άλογα (Perrault 2). Εξάλλου, αυτά τα ζώα γίνονται οι χαρακτήρες που υπηρετούν την πρωταγωνίστρια καθώς ετοιμάζεται να παρευρεθεί στη χοροεσπερίδα που κανόνισε ο βασιλιάς. Επομένως, με βάση τους ρόλους που αυτά τα ζώα υπηρετούν στην ιστορία, μπορεί να θεωρηθεί ότι αντιπροσωπεύουν την κατώτερη τάξη. Δεδομένου ότι ο Charles Perrault έγραψε αυτήν την έκδοση το 1697, η ιστορία μπορεί να προσπαθεί να δείξει τις ταξικές σχέσεις κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου. Όσοι ανήκαν σε ανώτερη τάξη είχαν μεγαλύτερη δύναμη και έλεγχαν αυτούς της κατώτερης τάξης, όπως απεικονίζεται στη Σταχτοπούτα.

Συμπερασματικά, οι γυάλινες παντόφλες και τα ζώα που χρησιμοποιούνται στην ιστορία Σταχτοπούτα είναι απαραίτητα σύμβολα. Οι γυάλινες παντόφλες αντιπροσωπεύουν την αληθινή ταυτότητα, την αγνότητα και την ευγένεια του κοριτσιού. Οι αρουραίοι, τα ποντίκια και οι σαύρες, από την άλλη πλευρά,

αντιπροσωπεύουν την κατώτερη τάξη. Χρησιμοποιούνται για την εξυπηρέτηση άλλων που μπορεί να θεωρηθούν ως υψηλής τάξης. Από αυτά τα σύμβολα, η ιστορία μπορεί να ειπωθεί ότι αντικατοπτρίζει τη ζωή της χαμηλής τάξης στα χέρια ατόμων υψηλής τάξης. Επίσης, δείχνει πώς η αγνότητα και η πραότητα θριαμβεύουν πάνω στο κακό.

Κεφάλαιο 6: Παιχνίδι

6.1. Χαρακτηριστικά παιχνιδιού

Χάρη στην Διεθνή Σύμβαση για τα Δικαιώματα του Παιδιού, το 1989 εφαρμόστηκε το παιχνίδι ως βασικό δικαίωμα όλων των παιδιών. Αυτό μας φανερώνει τον θεμελιώδη ρόλο που διαδραματίζει στην παιδική ηλικία.

Το παιχνίδι αποτελεί την κυριότερη δραστηριότητα των παιδιών που συνδέεται με την ψυχαγωγία, την εκπαίδευση και την ολόπλευρη ανάπτυξη.

Τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, άφθονα. Ξεκινώντας, το βασικότερο είναι η ψυχαγωγία. Δίνει χαρά σ' αυτόν που παίζει το παιχνίδι αλλά και τον παρατηρητή. Η ζωνρότητα είναι χαρακτηριστικό την νηπιακής ηλικίας αλλά και των παιχνιδιών. Τα παιδιά τρέχουν, χοροπηδούν και φωνάζουν. Το παιχνίδι είναι απρόβλεπτο αν και τα παιδιά γνωρίζουν τι παίζουν. Επίσης, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, η φαντασία αυξάνεται καθώς το παιδί μεταφέρεται μια κατάσταση χωρίς να την κάνει πραγματικά. «Η φαντασιακή κατάσταση διαμορφώνει την πραγματικότητα ανάλογα με τις επιθυμίες και τις ανάγκες των παιδιών» (Αυγητίδου Σ.,2000: 21).

6.2. Εκπαιδευτικό επιτραπέζιο παιχνίδι

Μία από τις πιο γνωστές κατηγορίες του παιχνιδιού είναι τα επιτραπέζια παιχνίδια. Τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούμε να τα κατατάσσουμε σε πολλές κατηγορίες. Τις περισσότερες φορές είναι παιχνίδια με κανόνες και κυρίως ομαδικά. Οι κανόνες, τα πιόνια, το ταμπλό, το ζάρι, ο αριθμός των παικτών, το θέμα, την διάρκεια, τις γνώσεις, η διαδρομή αποτελούν χαρακτηριστικά του εκάστοτε επιτραπέζιου παιχνιδιού. Όλα αυτά τα στοιχεία είναι απαραίτητα, για να σχεδιαστεί ένα επιτραπέζιο παιχνίδι. (Σκουμπουρδή, 2015). Στο νηπιαγωγείο, η χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών προσεγγίζει το είδος της ανάπτυξης των μαθηματικών του νηπιαγωγείου. Αυτό το εντοπίζουμε στον οδηγός των Νηπιαγωγών, το οποίο συνδέεται με την ενθάρρυνση για τη χρήση τέτοιου είδους παιχνιδιών.

Το πιο χαρακτηριστικό στοιχείο των επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι ότι αναφέρεται σ' ένα συγκεκριμένο θέμα που συνδέεται απόλυτα με τα ενδιαφέροντα των παιδιών, αλλά και με άλλα γνωστικά αντικείμενα που γνωρίζουν ή θα διδαχθούν. Πάνω σε αυτό το συγκεκριμένο θέμα, στηρίζεται όλο το επιτραπέζιο παιχνίδι (Σκουμπουρδή, 2015).

6.3. Τα Οφέλη των Επιτραπέζιων Παιχνιδιών

Σύμφωνα με έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί έχει παρατηρηθεί πως τα επιτραπέζια παιχνίδια στα σχολεία ενισχύουν την μάθηση και τις κοινωνικές δεξιότητες και προωθούν την συνεργασία (Treher, 2011). Πιο συγκεκριμένα σύμφωνα με την Rodilla (2012) τα οφέλη των επιτραπέζιων παιχνιδιών η ψυχαγωγία, οι ευκαιρίες μάθησης, η ενθάρρυνση, τα κίνητρα, η καλλιέργεια της δημιουργικότητας, η έκφραση συναισθημάτων, η συμμετοχή, η πρόκληση ενδιαφέροντος, ο ανταγωνισμός, η συνεργασία, η ακολουθία κανόνων κ.τ.λ.

Κάποια επιτραπέζια παιχνίδια επιτρέπουν στα παιδιά να μάθουν νέες λέξεις και να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους. Τέτοια παιχνίδια είναι τα παιχνίδια λέξεων και γνώσεων όπως το Scrabble και το Taboo.

Επιπλέον, τα επιτραπέζια παιχνίδια ενισχύουν τα μαθηματικά καθώς τα παιδιά μαθαίνουν να αναγνωρίζουν τους αριθμούς του ζαριού όπως η μονόπολη και φιδάκι.

Τέλος, τα επιτραπέζια παιχνίδια διεγείρουν το ενδιαφέρον των παιδιών και ανταποκρίνονται στις ανάγκες τους.

6.4. Γνωστικά παιχνίδια

Το παιχνίδι αποτελεί κύριο χαρακτηριστικό της ανάπτυξης του παιδιού (Hewes, 2007). Πιο συγκεκριμένα βοηθά τα παιδιά να αναπτυχθούν σε όλους τους επιμέρους τομείς: σωματικά, κινητικά, γνωστικά και κοινωνικά. (Frost, Wortham, Reifel, 2012; Community Health and the Built Environment Project Team, 2011).

Τα παιχνίδια τα οποία έχουν σκοπό να διδάξουν, ονομάζονται γνωστικά παιχνίδια και είναι μια μέθοδος «η οποία προκαλεί ευχάριστο κίνητρο για τη λύση των γνωστικών προβλημάτων» (Τσιαντζή- Σμαράγδα Μ., 1995:186). Κατά την εκτέλεσή τους, συνδυάζουν την παρατήρηση και την συζήτηση. Κατά βάση τέτοια παιχνίδια είναι τα επιτραπέζια. Αυτό το είδος παιχνιδιών προωθούν τη νοητική ευελιξία, τη φαντασία και τη δημιουργικότητα. Παράλληλα, τα παιδιά αυξάνουν την ικανότητα συγκέντρωσης και προσοχής. Επιπλέον, μέσω παιχνίδια λέξεων και γνώσεων αναπτύσσουν τον λόγο και την επιχειρηματολογία.

Σύμφωνα με τις θεωρητικές προσεγγίσεις της ψυχανάλυσης, της ψυχολογίας, της παιδαγωγικής και της κοινωνιολογίας το παιχνίδι έχει κυρίαρχο ρόλο στην ανάπτυξη της παιδικής ηλικίας και τη διαμόρφωση του πλαισίου μάθησης.

Τα γνωστικά παιχνίδια ήταν το επίκεντρο μελέτης σημαντικών παιδαγωγών του Piaget και του Vygotsky. Το παιχνίδι από τους συγκεκριμένους παιδαγωγούς λειτουργεί ως εργαλείο μάθησης.

Σύμφωνα με τον Vygotsky (1978), το παιχνίδι συνδέεται με την ανάπτυξη των ανωτέρων νοητικών λειτουργιών. Το παιχνίδι έχει την μορφή διασκέδασης, αλλά έχει ως στόχο την ανάπτυξη των νοητικών ικανοτήτων και την Ζώνης Επικείμενης Ανάπτυξης.

Εκτός από τον Vygotsky, ο Piaget (1962), αναφέρθηκε στο σπουδαίο ρόλο του παιχνιδιού. Υποστήριξε, ότι η ανάπτυξη της σκέψης και την γλώσσας προκύπτει μέσα από το παιχνίδι. το γνωστικό παιχνίδι έχει βασικό ρόλο στην ανάπτυξη του παιδιού καθώς το προετοιμάζει για την πλήρη συμμετοχή του στον κόσμο. Τέτοιες δεξιότητες είναι η ανάπτυξη την γλώσσας, των μαθηματικών, η κατανόηση των ανθρώπινων σχέσεων, η εξερεύνηση και η μίμηση. Επιπλέον, η απόκτηση νέων εμπειριών, γνώσεων και ερεθισμάτων είναι ακόμη ένα χαρακτηριστικό των γνωστικών παιχνιδιών. Συνεχίζοντας, υπάρχουν δυο μηχανισμοί γνωστικής ανάπτυξης ο οποίος ο ένας αφορά την αφομοίωση και ο δεύτερος της προσαρμογή. Τα παιχνίδια γνωστικά παιχνίδια που έχουν ως στόχο τους παραπάνω μηχανισμούς βοηθάνε στην συγκέντρωση και στην προσοχή.

Κεφάλαιο 7: Παιχνίδι Δημιουργικής Γραφής

Στην ενότητα αυτή παρουσιάζεται το δεύτερο μέρος του εγχειρήματος, το οποίο εστιάζει στην προώθηση της Δημιουργικής Γραφής μέσα από το επιτραπέζιο παιχνίδι, σε ένα πλαίσιο όπου το τερπνόν συνδυάζεται με το ωφέλιμο.

7.1. Στόχος

Μέσα από το παιχνίδι και τις ερωτήσεις της Δημιουργικής Γραφής, τα παιδιά θα μάθουν χρήσιμα πράγματα. Η Δημιουργική Γραφή είναι ένα είδος κριτικής ανάγνωσης και δημιουργικής ανάπλασης του λογοτεχνικού κειμένου που αποτελεί τη μήτρα της συγγραφικής άσκησης. Συνεπώς, ο σκοπός της Δημιουργικής Γραφής, είναι η εξοικείωση του μαθητή με τη συγγραφική (και την αναγνωστική) πράξη και η σταδιακή εδραίωση της σχέσης του με τη λογοτεχνία. Εκτός από τους παραπάνω βασικούς στόχους, επιτυγχάνονται και επιμέρους στόχοι όπως η ανάπτυξη της κριτικής και δημιουργικής σκέψης, η κινητοποίηση της φαντασίας και της συγγραφικής επινοητικότητας, η καλλιέργεια της δεξιότητας αφήγησης ιστοριών, συναισθημάτων ή καταστάσεων και της περιγραφής προσώπων, τόπων και αντικειμένων με βιωματικό τρόπο, η γλωσσική καλλιέργεια, η ανάπτυξη της επικοινωνιακής ικανότητας, η δημιουργία κλίματος συντροφικότητας και δημιουργικότητας μέσα στην τάξη. Με τη δημιουργική γραφή, δηλαδή τη σύνθεση πραγματικότητας και επινόησης σε κείμενο μυθοπλασίας, ο μαθητής μπαίνει στη θέση των ηρώων του, «κυκλοφορεί» σε διαφορετικές εποχές, παίζει με τη μορφή, την τεχνική και τα λογοτεχνικά είδη, ζει με τη φαντασία του έρωτες, θανάτους, επιτυχίες και αποτυχίες, φίλιες και έχθρες. Η συγγραφική πράξη δείχνει στον μαθητή με τον πιο απτό τρόπο ότι η γλώσσα είναι πανίσχυρο νοητικό εργαλείο: Αποτελεί τρόπο σύλληψης, παράστασης και ερμηνείας του κόσμου.

7.2. Δημιουργία παιχνιδιού

Χαρτόνια σε διάφορα χρώματα, ψαλίδι, κόλλα και χαρτοταινία, μαρκαδόρους, πηλό, πλαστικές βάσεις για τα πιόνια, εκτυπωτής.

Κάτω στο πάτωμα θα φτιάξουμε το δικό μας φιδάκι. Για αρχή, με την βοήθεια της χαρτοταινίας θα φτιάξουμε στο πάτωμα 20 κουτάκια. Μέσα σε κάθε κουτάκι θα υπάρχει ο αντίστοιχος αριθμός. Ο αριθμός θα είναι η με κόκκινο χρώμα, η με μπλε χρώμα είτε με κίτρινο χρώμα. Το παιχνίδι, για να προσελκύσει τα παιδιά, επιβάλλει να έχει πολλά και ζωντανά χρώματα. Έτσι, μαζί με τα παιδιά και με την βοήθεια των χαρτονιών και μαρκαδόρων θα ζωγραφίσουμε κάποια φίδια για να ανταποκρίνονται και στο όνομα τους παιχνιδιού. Το παιχνίδι θα πραγματοποιείται μέσα στο παλάτι (για να συμβαδίζει με το παραμύθι). Οπότε, θα ζωγραφίσουμε αντικείμενα που σχετίζονται μ' αυτό. Δηλαδή, θα περιλαμβάνει τις σκάλες που ανέβηκε για να πάει στο παλάτι, το μαγικό γοβάκι, που το έχασε η Σταχτοπούτα καθώς έφευγε, την άμαξα/κολοκύθα, που την μετέφερε από το παλάτι στο σπίτι, το ρολόι, που προειδοποίησε την Σταχτοπούτα για την ώρα. Επίσης, από τον σχεδιασμό του παιχνιδιού δεν θα λείπουν τα πορτραίτα των ηρώων δηλαδή της Σταχτοπούτας, του πρίγκιπα, της κακιάς μητριάς και από τις αδελφές της. Αν μπορούν τα παιδιά θα τα ζωγραφίσουν, ειδάλλως θα τα εκτυπώσουμε και τα παιδιά θα τα χρωματίσουν. Όλα τα παραπάνω στοιχεία από το παραμύθι, θα διακοσμήσουν το παιχνίδι.

Τα πόνια και το ζάρι θα είναι κατασκευές το παιδιών. Πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά θα φτιάξουν ένα ζάρι από πηλό. Θα το κάνουν σε τετράγωνο σχήμα και σε κάθε πλευρά του θα βάλουν βούλες από το ένα έως το έξι. Τα πόνια θα είναι δύο. Θα εκτυπώσουμε σε μικρογραφία δυο φωτογραφίες της Σταχτοπούτας. Δύο παιδιά θα αναλάβουν αν βάψουν αυτές τις φωτογραφίες με δυο διαφορετικά χρώματα, για να ξεχωρίζει η μια ομάδα από την άλλη. Μόλις ολοκληρωθεί αυτό το στάδιο, θα κολλήσουμε την ζωγραφιά πάνω σε ένα κομμάτι μακέτας και θα τα κολλήσουμε πάνω σε μια βάση.

Μόλις τελειώσουμε από την κατασκευή του παιχνιδιού θα περάσουμε στο πρακτικό μέρος, δηλαδή στην δημιουργία των ερωτήσεων. Για αυτά το στάδιο θα χρειαστούμε χαρτόνια, ψαλίδι και στυλό. Θα κόψουμε τα χαρτόνια σε μικρά κουτάκια και θα τα αριθμήσουμε. Οι καρτέλες θα είναι 22. Η κάθε καρτέλα θα περιέχει μία ερώτηση Δημιουργικής Γραφής, που φυσικά θα σχετίζεται με το παραμύθι. Οι ερωτήσεις που θα περιλαμβάνονται στις καρτέλες, είναι οι εξής:

Κόκκινο χρώμα, αφορά τους ήρωες.

1. Πως λένε τον κεντρικό ήρωα του παραμυθιού;

2. Ποιοι και πόσοι είναι οι ήρωες της ιστορίας;
3. Με ποιον ήρωα του κειμένου θα θέλατε να συναντηθείτε και τι θα ρωτούσατε;
4. Ποιον ήρωα συμπαθήσατε και ποιον όχι;
5. Γιατί έκανε όλα αυτά ο ήρωας, ποιος είναι ο στόχος του;
6. Εσείς τι θα κάνατε στην θέση της Σταχτοπούτας;
7. Ποιος/οι στέκονται εμπόδιο στην επίτευξη των στόχων του ήρωα;
8. Είχε σύμμαχους/βοηθούς η Σταχτοπούτα κ' αν ναι ποιοι ήταν αυτοί;
9. Ποια είναι τα εμπόδια που συνάντησε ο κεντρικός ήρωας του βιβλίου;
10. Τί πρέπει να κάνει για να ξεπεράσει τα εμπόδια;
11. Πιστεύετε ότι έκανε καλά ο ήρωάς μας και βγήκε από το σπίτι παρά την εντολή της μητριάς της και γιατί;
12. Δημιουργία ενός παραμυθιού με παρόμοιο περιεχόμενο.

Μπλε χρώμα, αφορά το περιεχόμενο του παραμυθιού.

1. Ποια ήταν η πρώτη φράση του βιβλίου;
2. Ποια ήταν η τελευταία φράση του βιβλίου;
3. Σε ποιο χώρο και χρόνο διαδραματίζονται τα γεγονότα του βιβλίου;
4. Ποιο τμήμα του κειμένου θα θέλατε να ξαναδιαβάσετε;
5. Τι τέλος θα δίνετε στο παραμύθι;

Κίτρινο χρώμα, αφορά την παντομίμα.

1. Αναπαράστησε πως έκανε η Σταχτοπούτα όταν σκοράριζε.
2. Αναπαράστησε την σκηνή που η μητριά της Σταχτοπούτας την είπε ότι δεν θα πάει στον χορό.
3. Αναπαράστησε την σκηνή που η νονά μεταμορφώνει την Σταχτοπούτα.
4. Αναπαράστησε την σκηνή που η Σταχτοπούτα χάνει το γοβάκι της.
5. Αναπαράστησε την σκηνή που ο πρίγκιπας ανακαλύπτει ότι το γοβάκι είναι της Σταχτοπούτας.

7.3. Πρακτικό μέρος

Τα παιδιά θα μπουν σε μια σειρά σύμφωνα με την ημερομηνία γέννησης. Οι οδηγίες είναι απλές. Το κάθε παιδί θα ρίξει το ζάρι και ανάλογα το πόσο έφερε η ζαριά, τόσα κουτάκια θα περάσει. Το κάθε κουτάκι θα ανταποκρίνεται σε μία ερώτηση. Ωστόσο, όπως αναφέραμε και παραπάνω οι αριθμοί στα κουτάκια θα είναι με διάφορα χρώματα. Αυτό οφείλεται στο γεγονός πως οι κόκκινοι αριθμοί στα κουτάκια ανταποκρίνονται στις κόκκινες καρτέλες, οι κίτρινοι στις κίτρινες καρτέλες και οι μπλε στις μπλε καρτέλες. Οι ερωτήσεις θα αυξάνουν το αριθμό δυσκολίας. Στο κουτάκι που θα «πέσει», θα πρέπει να απαντήσει στην ερώτηση που αντιστοιχεί η καρτέλα με το κουτάκι. Αν η καρτέλα απαντηθεί σωστά τότε «καίγεται», αλλιώς ξανά μπαίνει μαζί με τις υπόλοιπες καρτέλες για να απαντηθεί από ένα άλλο παιδί.

7.4. Εμπόδια

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, θα συμβούν πολλές ανατροπές. Άλλες δυσάρεστες κ άλλες ευχάριστες. Μια απ' αυτές είναι η «Σκάλα». Πιο αναλυτικά, όταν ένα παιδί πατήσει ένα κουτάκι που έχει την ανοδική σκάλα, αν απαντήσει σωστά στην ερώτηση, τότε έχει το πλεονέκτημα να ανέβει στην σκάλα και να κερδίσει κουτάκια. Από την άλλη πλευρά, η σκάλα είναι και κατηφορική. Αυτό σημαίνει ότι στο κουτάκι που βρίσκεται η σκάλα θα σε οδηγήσει προς τα πίσω. Ωστόσο, τα εμπόδια δεν σταματάνε εδώ. Το ίδιο θα συμβεί όταν θα συναντήσουμε τα φίδια. Τα φίδια, έχουν την ιδιότητα να μας «τρώνε» και επομένως να χάνουμε κουτάκια, και να βρισκόμαστε στο κουτάκι που καταλήγει η ουρά τους. Για να αυξηθεί ο βαθμός δυσκολίας, θα υπάρχουν και τα μαύρα κουτάκια. Μόλις το παιδί πατήσει το συγκεκριμένο κουτάκι «παγώνει» και χάνει την σειρά του.

Συμπεράσματα

Συμπερασματικά, η Δημιουργική Γραφή και τα παραμύθια παίζουν κεντρικό ρόλο στην ανάπτυξη, τη μάθηση και την εκπαίδευση του παιδιού. Σκοπός τους είναι να τους βοηθήσουν να μάθουν για τον κόσμο μέσω ενός πιο απλοποιημένου φακού. Αυτές οι ιστορίες είναι ισχυρά εργαλεία για τη διευκόλυνση της πνευματικής ανάπτυξης, την αγκαλιά της παραδοσιακής λαογραφίας και την οικοδόμηση βασικών δεξιοτήτων. Επιπλέον, υπάρχουν στοιχεία ότι τα παραμύθια επηρεάζουν θετικά τα παιδιά καθιστώντας τα κριτικά στοχαστές.

Ο Πλάτωνας και ο Αριστοτέλης, τονίζουν πως το παιχνίδι βοηθά στη σωματική, στην ηθική και στην ψυχική ανάπτυξη των παιδιών. Θεωρούσαν ότι μέσα από τα παιχνίδια, το παιδί ξεκουράζεται και προετοιμάζεται να αντιμετωπίσει τη ζωή. Το είδος των παιχνιδιών, επηρεάζει το πως θα λειτουργήσει το παιχνίδι για τον παίκτη. Δηλαδή, αν θα υπάρχει συνεργασία, κριτική σκέψη και κινητικότητα. Η ζωή και τα παιχνίδια λειτουργούν με τον ίδιο τρόπο. Αν υπάρχει θέληση για παιχνίδι, υπάρχει πιθανότητα για την νίκη. Ωστόσο, ένα είναι αναμφίβολο πως όλα τα είδη των επιτραπέζιων παιχνιδιών έχουν την δυνατότητα να διδάξουν, διαφορετικά βέβαια στοιχεία.

Μέσα από όλων των ειδών επιτραπέζια παιχνίδια, τα παιδιά αυξάνουν τις κοινωνικές δεξιότητες. Μαθαίνουν την αξία της ομαδικότητας και της συνεργασίας προς ένα κοινό στόχο, την νίκη. Η ακολουθία των κανόνων και της δικαιοσύνης διδάσκεται μέσα απ' όλα τα παιχνίδια, καθώς είναι βασικό κομμάτι των παιχνιδιών, το οποίο συνδέεται με την ζωή. Έπειτα, διδάσκουν τα παιδιά την αποδοχή της ήττας.

Πιο συγκεκριμένα, τα παιχνίδια με ερωτήσεις ή γρίφους μπορούν να εμπλουτίσουν τις γνώσεις και την ορθογραφία, η «μονόπολη» βοηθάει στην χρήση των οικονομικών, το «Jenga» την ανάπτυξη την υπομονής, παιχνίδια με ζάρι την ανάπτυξη εννοιών μαθηματικών όπως πρόσθεση και αφαίρεση. Τέλος, παιχνίδια όπως το «μάντεψε ποιος» και το «uno», ενισχύουν την ανάπτυξη της συγκέντρωσης και της μνήμης.

Γίνεται κατανοητό ότι οι εκπαιδευτικοί μπορούν να τα χρησιμοποιούν για την επίτευξη των στόχων που έχουν ορίσει. Το παιχνίδι είναι πιο ευχάριστο για τα παιδιά

και μέσω αυτού το παιδί εμπεδώνει πιο εύκολα τις έννοιες που θέλουμε να μάθει και αφετέρου κινητοποιεί το ίδιο το παιδί να αναπτυχθεί γνωστικά, κοινωνικά και συναισθηματικά.

Συνοψίζοντας, παρ' όλο τις αλλαγές των προγραμμάτων του Νηπιαγωγείου μεταβάλλονται συστηματικά, το παραμύθι παραμένει σημαντικό εργαλείο μάθησης και ανάπτυξης της Δημιουργικής Γραφής. Όμως, την ίδια θέση θα ήταν καλό να κατείχε και το επιτραπέζιο παιχνίδι, γιατί προσφέρει σημαντικά οφέλη στα παιδιά σ' όλους τους τομείς ανάπτυξης.

Βιβλιογραφία

Cropley, A. J. (2006). «Dimensions of creativity. Creativity: A social approach». *Roeper Review* 28:125-130.

Davis, A. G. (1992) *Creativity is forever*. Florida: Kendall-Kant.

Evans, J. (ed.), *Challenging and Controversial Picturebooks: Creative and Critical Responses to Visual Texts*, New York, NY, Routledge, 2015.

Ginsburg, K. R. (2007, January). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds.

Gupta, A., (2009) Vygotskian perspectives on using dramatic play to enhance children's development and balance creativity with structure in the early childhood classroom, *Early Child Development and Care*.

Guilford, J. P. (1968). *Intelligence, Creativity and their Educational Implications*. San Diego: Robert R. Knapp.

Karagiannaki, E. and Stamou, A. G., "Bringing Critical Discourse Analysis into The Classroom: A Critical Language Awareness Project on Fairy Tales for Young School Children", *Language Awareness*, vol. 27, no. 3, 2018, pp. 222-242.

Karakitsios, a. (2011) "Filanagnwsia ... Fanatical habit ", in e.Artzanidoy, Goulis d., Grosdos s., Karakitsios a. (eds.) (p. 19-54). *Games filanagnwsias and reading empsychwseis*. Athens:Gutenberg.

Larey, T. S., & Paulus, P. B. (1999). «Group preference and convergent tendencies in small groups: A content analysis of group brainstorming performance». *Creativity Research Journal* 12:175-184.

Park, J. and Hodkinson, A., "Telling Tales". An Investigation into The Representation of Disability in Classic Children's Fairy Tales", *Educational futures*, vol. 8, no. 2, 2017, pp. 1758-2199.

Piffer, D. (2012). «Can creativity be measured? An attempt to clarify the notion of creativity and general directions for future research ». *Thinking Skills and Creativity* , 7: 258-264.

Sak, U. (2004). «About creativity, giftedness, and teaching the creatively gifted in the classroom». *Roeper Review* 26: 216-222.

Sternberg, R. J. (2006). «The nature of creativity». *Creativity Research Journal* 18: 87-98.

Silvia, P.J. (2008). «Another look at Creativity and Intelligence :Exploring higher - order models and probable confounds». *Personality and Individual Differences*, 44:1012-1021.

VisikoKnox-Johnson, L., 'The Positive Impacts of Fairy Tales for Children,' *Semantic Scholar*, vol. 14, 2016, pp. 77-81.

Vryzas, k. (2005) children of the image, in constandinidou - Semoglou o. (ed.), *Image and Child* (p. 427-438). Thessaloniki:Cannot Not Design Publication.

Vygotsky, L. (1997). *Νους και κοινωνία*. Αθήνα: Gutenberg.

Wang, A. Y. (2011). «Exploring the relationship of creative thinking to reading and writing». *Thinking Skills and Creativity* 7:38-47.

Xanthakoy, G. (1998) the creative thinking and learning. An application program of creative methods in language class. Phd Thesis, Department Of Psychology, University Of Athens.

Αυγητίδου, Σ. (Επιμ.). (2001). *Το Παιχνίδι-Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις* (Α. Γολέμη, Μτφρ.). Αθήνα: Τυπωθήτω.

Αρταζνίδου, Γουλής, Γρόσδος, Καρακίτσος. *Παιχνίδια φιλιαναγνωσίας και αναγνωστικές εμπυυχώσεις*. Gutenberg

Βακάλη, Α., Ζωγράφου, Μ., Κωτόπουλος, Τ. (2013). *Η δημιουργική γραφή στο νηπιαγωγείο*. Θεσσαλονίκη: ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ.

Βακάλη, Α. (2013). *Η Δημιουργική Γραφή πάει Σχολείο*. Στο *Δημιουργική Γραφή του Ε.Ε.Ι και Π.Δ.Μ.*, 4- 6 Οκτωβρίου, Αθήνα.

Δημιουργική γραφή και εκπαίδευση. Δελτίο Εκπαιδευτικού Προβληματισμού και Επικοινωνίας, 55. Ανακτήθηκε 10 Απριλίου 2020, από <http://impschool.gr/deltio-site/?p=62>

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) ΦΕΚ 303B και 304B/13-3-2003.

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) για το Νηπιαγωγείο (2003). Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Ελληνική Δημοκρατία. Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων. Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου 2011.

Ελληνική Δημοκρατία. Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων. Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου 2014.

Ιωάννας Καλτσογιάννη (2022) . Τα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών της Γλωσσικής Διδασκαλίας στο Νηπιαγωγείο από το 1980 έως Σήμερα. (Πτυχιακή εργασία, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας).

Κανατσούλη, Μ. (2002). Εισαγωγή στη θεωρία και κριτική της παιδικής λογοτεχνίας σχολικής και προσχολικής ηλικίας, Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις university studio press, εκδόσεις επιστημονικών βιβλίων και περιοδικών.

Κωτόπουλος, Τ. (2014). Πράξη και διδασκαλία της Δημιουργικής Γραφής στη σύγχρονη ελληνική πραγματικότητα. Ε΄ Επιστημονικό Συνέδριο «Συνέχειες, ασυνέχειες, ρήξεις στον ελληνικό κόσμο (1204-2014), οικονομία, κοινωνία, ιστορία λογοτεχνία». 2-5 Οκτωβρίου 2014. Ανακτήθηκε 5 Μαΐου 2020, από https://www.eens.org/EENS_congresses/2014/kotopoulos_triantafyllos.pdf

Κωτόπουλος, Τ. (2016).

Κωτόπουλος, Τ. (2016). Δημιουργική γραφή και εκπαίδευση. Δελτίο Εκπαιδευτικού Προβληματισμού και Επικοινωνίας, 55. Ανακτήθηκε 10 Απριλίου 2020, από <http://impschool.gr/deltio-site/?p=62>

Μερακλής Μ. (2004). Ελληνική Λαογραφία, Κοινωνική Συγκρότηση, Ήθη και Έθιμα, Λαϊκή

Νικολαΐδου, Σ. (2015). Η Δημιουργική Γραφή στο Σχολείο: Το Πώς και το Γιατί μιας Παιδαγωγικής Επιλογής. Δελτίο Εκπαιδευτικού Προβληματισμού και Επικοινωνίας, 55. Ανακτήθηκε 7 Αυγούστου 2020, από <http://impschool.gr/deltio-site/?p=85>

Οδηγός Νηπιαγωγών, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας (2021)

Οδηγός εκπόνησης πτυχιακής εργασίας. Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας (2015)

Σκουμπουρδή, Χ. (2015). Το παιχνίδι στη μαθηματική εκπαίδευση των μικρών παιδιών.