



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ
ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

«Ένα παιχνίδι δημιουργικής γραφής: Από τον μύθο του Οδυσσέα»

« A creative writing game: From the myth of the odyssey»

ΦΟΙΤΗΤΡΙΑ:

Πελοπίδα Τατιανή

ΑΕΜ: 3876

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: Βακάλη Άννα, Ειδικό Διδακτικό
Προσωπικό

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Περιεχόμενα

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ	5
ΠΕΡΙΛΗΨΗ	6
ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ	6
ABSTRACT	7
KEY WORDS:.....	7
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	8
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1.....	9
1.1 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ.....	9
1.2 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.....	11
1.3 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ	12
1.4 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ	15
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2.....	17
2.1 ΜΥΘΟΣ-ΟΡΙΣΜΟΣ	17
2.2 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΜΥΘΟΥ.....	17
2.3 ΕΙΔΗ ΜΥΘΟΥ	18
2.4 ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΜΥΘΟΥ-ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ.....	18
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3.....	21
3.1 ΠΑΙΔΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ ΚΑΙ ΜΥΘΟΣ	21
3.2 ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΜΥΘΟΥ.....	23
3.3 ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΚΑΙ ΜΥΘΟΙ	24
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4.....	26
4.1 ΠΑΙΔΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ.....	26
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5.....	29
5.1 ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ	29
5.2 ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	30
5.3 ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ	31
5.4 ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ	32
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6.....	35
6.1 Ο ΜΥΘΟΣ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ-ΑΝΑΛΥΣΗ	35
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ ΓΡΑΦΗΣ	38
7.1 ΣΤΟΧΟΙ	38

7.2 ΑΦΗΓΗΣΗ ΙΣΤΟΡΙΑΣ	39
7.3 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ	40
7.4 ΠΡΑΚΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ.....	42
7.5 ΕΜΠΟΔΙΑ	42
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ.....	43
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	44
ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ.....	44
ΕΛΛΗΝΟΓΛΩΣΣΗ.....	45

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά την καθηγήτρια μου κα. Βακάλη Άννα κυρίως για την εμπιστοσύνη που μου έδειξε και την υπομονή που έκανε κατά την διάρκεια υλοποίησης της πτυχιακής εργασίας. Καθώς και για την πολύτιμη βοήθεια και καθοδήγηση της.

Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω τους γονείς μου, οι οποίοι, υπήρξαν πάντα ένα ανεκτίμητο στήριγμα σε κάθε μου προσπάθεια και στους οποίους οφείλω όλη την διαδρομή των σπουδών μου, έως σήμερα.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σκοπός της παρούσας πτυχιακής εργασίας είναι να παρουσιάσει την δημιουργική γραφή και τον μύθο στην προσχολική εκπαίδευση. Στην σημερινή εποχή κρίνεται αναγκαίο να μνηθούν τα παιδιά από πολύ μικρή ηλικία στα επιστημονικά πεδία της Γλώσσας και της Λογοτεχνίας. Ο κλάδος της Δημιουργικής Γραφής κάνει την εμφάνιση του τα τελευταία χρόνια στο εκπαιδευτικό σύστημα επειδή το ενδιαφέρον είναι τεράστιο τόσο από εκπαιδευτικούς, ψυχολόγους όσο και από πολιτικούς. Στο τομέα της διδασκαλίας της γλώσσας η δημιουργική γραφή μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο έκφρασης για την ανάπτυξη γλωσσικών δεξιοτήτων. Μέσα από τη Δημιουργική Γραφή καλλιεργείται και αναπτύσσεται η δημιουργική έκφραση των παιδιών και ο προφορικός λόγος. Πιο συγκεκριμένα διαπραγματεύεται πως μπορεί να διδαχτεί η Δημιουργική Γραφή μέσα από την διδασκαλία των μύθων.

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ: Δημιουργική γραφή, Μύθος, Νηπιαγωγείο, Παιχνίδι.

ABSTRACT

The purpose of this dissertation is to present creative writing and myth in preschool education. Nowadays it is considered necessary to introduce children from a very young age to the scientific fields of Language and Literature. The field of Creative Writing has made its appearance in recent years in the educational system because the interest is huge from both teachers, psychologists and politicians. In the field of language teaching, creative writing can be used as a tool of expression for the development of language skills. Through Creative Writing, children's creative expression and oral speech are cultivated and developed. More specifically, it discusses how Creative Scripture can be taught through the teaching of myths.

KEY WORDS: Creative writing, Myth, Kindergarten, creativity.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στην παρούσα πτυχιακή εργασία συνδυάζεται η Δημιουργική γραφή με το παραμύθι στην προσχολική εκπαίδευση. Σε πρώτη ανάλυση τίθεται ο προβληματισμός του τι είναι Δημιουργική γραφή πως μπορούμε να την εντάξουμε και κάτω από ποιες συνθήκες ωφελεί τα παιδιά. Στη συνέχεια γίνεται λόγος για την χρησιμότητα των μύθων στα παιδιά νηπιακής ηλικίας. Οι μύθοι αποτελούν μια πλούσια πηγή για να αποκτήσει το παιδί δεξιότητες αφηρημένης σκέψης. Φυσικά, έχουν και ψυχαγωγικό χαρακτήρα. Διδάσκουν και ψυχαγωγούν ταυτόχρονα. Πέρα όμως από τον ψυχαγωγικό και τον παιδαγωγικό ρόλο που έχει για το παιδί, «μιλάει» με έναν ξεχωριστό τρόπο στην ψυχή του. Το παιδί ταυτίζεται με τους ήρωες και μέσα από αυτήν την ταύτιση ζει τις συναισθηματικές καταστάσεις των χαρακτήρων. Ακόμα, βιώνει ένα φάσμα συναισθημάτων όπως χαρά, αγωνία, απογοήτευση, λύτρωση, διαδικασία που το βοηθάει να κατανοήσει και να ονοματίσει τα συναισθήματά του. Στη συνέχεια παρατίθεται η χρησιμότητα και η αναγκαιότητα του παιχνιδιού κατά την νηπιακή ηλικία. Το παιχνίδι θεωρείται το κέντρο της παιδικής ηλικίας. Παιδί και παιχνίδι θεωρούνται έννοιες άρρηκτα συνδεδεμένες μεταξύ τους. Τέλος, θα δοθεί μία δραστηριότητα η οποία αφορά την κατασκευή ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού σχετικά με τον μύθο του Οδυσσέα. Έτσι, θα κατακτηθεί και ο στόχος της παρούσας εργασίας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

1.1 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ

Για τους Bennett, Clarke, Motion, & Naidoo (2008), η Δημιουργική Γραφή ή «creative writing» όπως αποδίδεται στα αγγλικά, αποτελεί τη μελέτη της γραφής (συμπεριλαμβανομένης της ποίησης, της μυθοπλασίας, του δράματος και της δημιουργικής μη μυθοπλασίας) και των πλαισίων της μέσω της δημιουργικής παραγωγής και του προβληματισμού σχετικά με τη διαδικασία. Χαρακτηριστικά, ο Καρακίτσιος (2012), υποστηρίζει ότι η δημιουργική γραφή συνιστά μια πρακτική μέσω της οποίας ο εκάστοτε μαθητής σταδιακά κατακτά τις συγγραφικές δεξιότητες που είναι απαραίτητες για την συγγραφή των λογοτεχνικών κειμένων. Με τον όρο γραφή εννοούμε όχι μόνο βιβλία και άλλο έντυπο υλικό, αλλά και παραστάσεις σεναριακά και χωρίς σενάριο, προφορικές και ηχογραφημένες εκπομπές και την ποικιλία των δυνατών μορφών σε ηλεκτρονικά, ψηφιακά και άλλα νέα μέσα.

Η Δημιουργική Γραφή μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιαδήποτε μορφή ή είδος γραφής ως υποδειγματικό αντικείμενο μελέτης, αλλά οι παραγωγές της Δημιουργικής Γραφής τείνουν να μην είναι ενημερωτικές, αλλά ευφάνταστες ερμηνείες του κόσμου που καλούν τη σύνθετη συμμετοχή του κοινού ή του αναγνώστη. Για τον Σουλιώτη (2012), ο όρος αναφέρεται στην ικανότητα των ανθρώπων να «δαμάζουν» τις σκέψεις τους και να τις αποτυπώνουν σε γραφή. Ο Γρόσδος (2013), αναγνωρίζει τέσσερα στάδια στην κατά την διαδικασία της δημιουργικής γραφής. Το πρώτο στάδιο αφορά την παρασκευή, τον προβληματισμό δηλαδή απέναντι σε ένα αρχικό ερώτημα, το οποίο ακολουθείτε από την επινόηση, η οποία σχετίζεται με την εύρεση των ιδεών. Ακολούθως, το

τρίτο βήμα αφορά την οργάνωση όλων των σκέψεων ενώ το τελευταίο βήμα, αφορά την συγγραφή του κειμένου.

Όπως έχουμε ήδη προαναφέρει η δημιουργική γραφή είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την καλή χρήση της γλώσσας, συμπεριλαμβανομένων του λεξιλογίου, αλλά και του συντακτικού καθώς η δημιουργική γραφή αποτελεί ουσιαστικά «ένα παιχνίδι με τις λέξεις». Έτσι, οποιοσδήποτε επιθυμεί να ασχοληθεί με την δημιουργική γραφή θα πρέπει να είναι καλός γνώστης και χρήστης της γλώσσας. Η γλώσσα συνιστά το εργαλείο με το οποίο οι άνθρωποι διατυπώνουν τις σκέψεις τους, και τις κάνουν έχουν μια υπόσταση.

1.2 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Όπως αναφέρει ο Σιούτας και ο Ζηνιανίτης (2008), η δημιουργικότητα η οποία είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την δημιουργική σκέψη, αποτελεί μια ικανότητα την οποία την έχουμε όλοι οι άνθρωποι, και αναδύεται από την ανάγκη του εκάστοτε ατόμου να διατυπώσει τις σκέψεις του, με δημιουργικό τρόπο. Ωστόσο, όπως κάθε ικανότητα έτσι και η δημιουργική γραφή χρειάζεται διαρκή εξάσκηση και καλλιέργεια με σκοπό να μπορεί να την εφαρμόζει κανείς χωρίς να καταβάλλει μεγάλη προσπάθεια, κάτι που μπορεί να επιτευχθεί μέσω της διδασκαλίας της λογοτεχνίας. Ωστόσο, τα τελευταία χρόνια καταβάλλονται σημαντικές προσπάθειες για να γίνει η ένταξη ενός μαθήματος Δημιουργικής Γραφής στη σχολική αίθουσα, μέσα από τη διαμόρφωση ειδικών προγραμμάτων. Στο σημείο αυτό αξίζει να τονίσουμε ότι δεν αρκεί μόνο η ένταξη ενός μαθήματος Δημιουργικής Γραφής στη σχολική αίθουσα, αλλά και η αναγνώριση της σημασίας της από τα παιδιά, καθώς εκείνα έχουν λανθασμένη άποψη για την δημιουργική γραφή. Οι μαθητές τείνουν να εκθειάζουν τους συγγραφείς, για τον τρόπο που εκφράζονται, το ωραίο ύφος τους αλλά και τον τρόπο γραφής τους ωστόσο, θεωρούν όλα τα συγγράμματα τους, ένα μέρος του παρελθόντος, το οποίο δεν έχει πλέον θέση στο παρόν.

Μέσα από την Δημιουργική Γραφή, τα παιδιά εκφράζονται δημιουργικά. Ωστόσο, το πιο σημαντικό που πρέπει να κατανοήσουν τα παιδιά είναι ότι «η ανάγνωση της λογοτεχνίας δεν είναι αγγαρεία αλλά ευχαρίστηση, δεν είναι (και ούτε μπορεί να είναι) μια ακόμη ανιαρή υποχρέωση, αλλά πρωτίστως και κυρίως απόλαυση» (Καλογήρου, 2009).

Η Δημιουργική Γραφή συσχετίζεται με τη συγγραφή ποιημάτων, ιστοριών και θεατρικών έργων (Harmer, 2001). Τα πρώτα χρόνια, τα

μικρά παιδιά δεν αναμένεται να γράφουν ιστορίες, θεατρικά έργα και ποιήματα με συστηματικό τρόπο όπως κάνουν οι ενήλικες συγγραφείς. Ο δάσκαλος είναι συχνά ο γραφέας για τους μικρούς μαθητές. Οι Godwin και Perkins (1998 & 2002) ισχυρίζονται ότι τα μικρά παιδιά που εισέρχονται στα πρώτα χρόνια φέρνουν μαζί τους μια τεράστια γκάμα από εμπειρίες και γνώσεις εκτύπωσης που παρατηρούν γύρω τους. Όλες αυτές οι εμπειρίες απαιτούν ένα περιβάλλον. Οι Riley και Reedy (2003) υποστηρίζουν ότι σε οποιοδήποτε περιβάλλον του πρώτου έτους θα έπρεπε να υπάρχει

1.3 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Η Δημιουργική Γραφή έχει κάνει την εμφάνιση της στο ελληνικό σχολείο ήδη από τα τέλη της δεκαετίας του 1980, με την συνεισφορά του ποιητή Νίκου Φωκά. Ωστόσο, το 1966 για πρώτη φορά ξεκινά να διδάσκεται ως μάθημά στα τμήματα των ξένων φιλολογιών της χώρας. Ύστερα, έκανε και την εμφάνιση της ως υποστηρικτικό υλικό βασικών μαθημάτων και εγχειρίδιων και κατά καιρούς έχουν εφαρμοστεί μέσα από την πρακτική ποικίλων διδακτικών πρακτικών οι οποίες αντιπροσωπεύουν διαφορετικές αντιλήψεις.

Ειδικότερα, έχει οριστεί ότι οι μαθητές του Δημοτικού και του Γυμνασίου είναι υποχρεωμένοι τόσο να γράφουν διαλόγους όσο και διάφορες αφηγήσεις αλλά και ποιήματα μικρής έκτασης. Επιπλέον μέσα από τα συγγράμματα τους διατυπώνουν τις σκέψεις, εκφράζονται και προσπαθούν να αποτυπώσουν στον γραπτό λόγο ακόμα και συναισθήματα, ένα πίνακα ή και ένα έργο ζωγραφικής. Επιπλέον σύμφωνα με το ΦΕΚ 561/ 1999 ο εκάστοτε μαθητής αυτής της ηλικιακής ομάδας, είναι σε θέση να:

- Γράφει ποικίλα αφηγηματικά κείμενα: βιωματικές ιστορίες, π.χ. για ένα σημαντικό γεγονός της ζωής του, ή πλαστές ιστορίες π.χ. φανταστική ιστορία που εκτυλίσσεται στο μέλλον • συνδυάζει λόγο και εικόνα συνθέτοντας κόμικς.
- Βιογραφικό σημείωμα π.χ. για την υποβολή μιας αίτησης προκειμένου να πάρει μια υποτροφία- • μια δημοσιογραφική είδηση για το σχολικό περιοδικό κρατάει ημερολόγιο, όπου αφηγείται και περιγράφει την καθημερινή ζωή του, τις σκέψεις και τα συναισθήματα του, κ.τ.λ.
- Γράφει ιστορίες χιουμοριστικές, ιστορίες «φρίκης», ιστορίες δράσης και μυστηρίου κτλ. και τις ζωντανεύει με την κατάλληλη εικονογράφηση
- Γράφει αφηγήσεις για το ίδιο περιστατικό αλλά από διαφορετική οπτική γωνία, π.χ. πώς αφηγούνται ένα ατύχημα οι δύο οδηγοί που συγκρούστηκαν τα αυτοκίνητα τους
- Συνδυάζει τους αφηγηματικούς τρόπους, αφήγηση και διάλογο, στην ιστορία του.

Από το 2001 τα Αναλυτικά Προγράμματα μιλούν για «Προφορικό λόγο» και «Γραπτό λόγο»- μέρος του οποίου είναι η «Γραφή και Παραγωγή γραπτού λόγου» και πλέον σχετικά με τα γραπτά των μαθητών αναφέρεται σε «κείμενα» και συχνά σε «γραπτή επικοινωνία», όπου ο μαθητής αντιμετωπίζεται και ως πομπός και ως δέκτης. Σε αυτά και σε νεότερα αναλυτικά προγράμματα γίνεται και αναφορά σε κειμενικά είδη και είδη γραπτού λόγου , όπως και σε πολυτροπικά κείμενα. Στη Δευτεροβάθμια εκπαίδευση στα Αναλυτικά Προγράμματα μετά το 2002 (Δ.Ε.Π.Π.Σ. και Α.Π.Σ. 2002) συναντούμε ως στόχο την προαγωγή της δημιουργικότητας, την ανάπτυξη της ατομικής έκφρασης, την απόλαυση

της ανάγνωσης και την πνευματική περιπέτεια της Λογοτεχνίας. Παραγωγή λόγου θεωρείται κάθε κείμενο, προφορικό και γραπτό, που παράγουν οι μαθητές σε συγκεκριμένη περίσταση επικοινωνίας, με συγκεκριμένο σκοπό(Μουσένα.Ε).

Στο Πρόγραμμα Σπουδών του 2011 για την Α' Λυκείου (ΦΕΚ 1562/27-6-11) για πρώτη φορά εμφανίζεται επίσημα η Δημιουργική Γραφή στο ελληνικό σχολείο, με προτεινόμενες δραστηριότητες και υποδείξεις προς τον εκπαιδευτικό για να συμπεριληφθούν στη μαθησιακή πράξη και η φιλοσοφία του Προγράμματος κατευθύνει στην εξάσκηση των μαθητών σε κειμενικούς τύπους που εντάσσονται σε μια συγκεκριμένη κάθε φορά κοινωνική πραγματικότητα. Εξάλλου, στους γλωσσικούς στόχους της ύλης που μας δόθηκε την περσινή χρονιά για την Α' Λυκείου θα μπορούσαν μεταξύ των άλλων να ενταχθούν η γλωσσική και κειμενική ποικιλότητα και η εξοικείωση με τα βασικά χαρακτηριστικά κειμενικών ειδών- και των λογοτεχνικών μέσα στα άλλα. Η παρουσίαση λογοτεχνικών έργων, άλλωστε, μπορεί να αποτελέσει ευκαιρία και για ανάπτυξη εκ μέρους των μαθητών και των μαθητριών προσωπικού προφορικού, γραπτού ή πολυτροπικού λόγου, με σκοπό την τεκμηρίωση των απόψεών τους ή/και την έκφραση των αισθητικών τους προτιμήσεων(Χριστοφιλοπούλου,2011).

Στα Αναλυτικά Προγράμματα για το Γυμνάσιο οι σχετικές ιδέες που προτείνονται είναι λιγότερες:

- Αφήγηση γεγονότων από διαφορετικές οπτικές γωνίες στο πλαίσιο δραστηριοτήτων δημιουργικής γραφής (Α' Γυμνασίου)
- Μετασχηματισμοί κειμένων (λογοτεχνικά/μη λογοτεχνικά) (Β' Γυμνασίου)

- Μετατροπή προφορικού λόγου σε γραπτό, επισήμανση των διαφορών (επιλογή γλωσσικών και συγκειμενικών στοιχείων, οργάνωση της πληροφορίας, πλαίσιο επικοινωνίας κτλ.) και παρουσίαση των διαφορών μεταξύ των δύο κατηγοριών λόγου (Β΄ Γυμνασίου).

Οι διδακτικές διαδικασίες στις οποίες εμπλέκει τους μαθητές/τις μαθήτριες κάθε βαθμίδα η δημιουργική γραφή, τα ερεθίσματα και τα παραγόμενα κείμενα τους μούν στη δημιουργία νοήματος, ως συγγραφείς, αλλά και στη δια-πραγμάτευση των νοημάτων που αποκωδικοποιούν ως ταυτόχρονοι και πρώτοι αναγνώστες του έργου τους (Κωτόπουλος, 2014).

1.4 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ

Η Δημιουργική Γραφή, προσφέρει πολλαπλά οφέλη στους νεαρούς μαθητές, οι οποίοι μαθαίνουν να εκφράζονται τόσο σε συλλογικό όσο και σε ατομικό επίπεδο, αλλά και έρχονται από πολύ μικρή ηλικία σε επαφή με την πρακτική της αφήγησης και της δημιουργικότητας σε αυτήν. Έτσι όλοι οι μαθητές τίθενται σε μια διαδικασία παραγωγής γραπτού κειμένου, και έτσι αποκτούν μια κριτική προσέγγιση για τα πράγματα. Σύμφωνα με τη Βακάλη (2013), η αξιοποίηση της Δημιουργικής Γραφής καλλιεργεί τη συνεργατική μαθητεία, και αλλάζει το περιεχόμενο της λογοτεχνίας από μια παθητική διαδικασία, σε μια ενεργητική διαδικασία, στην οποία οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά. Παρέχει την ευκαιρία καλλιτεχνικής έκφρασης και αναδημιουργίας του πραγματικού κόσμου από τους μαθητές και τις μαθήτριες, εξοικειώνοντας τους ταυτόχρονα με τους

τρόπους και τις τεχνικές της λογοτεχνικής γραφής (Κωτόπουλος,2014) και τη σταδιακή εδραίωση της σχέσης με τη λογοτεχνία.

Με τη Δημιουργική Γραφή, τη σύνθεση πραγματικότητας και επινόησης σε κείμενο μυθοπλασίας, οι μαθητές/-ήτριες μπαίνουν στη θέση των ηρώων, στη θέση του «αλλού», του ξένου, του διαφορετικού. Αυτή η λειτουργία της συναισθηματικής μετατόπισης αποτελεί τρόπο κατανόησης του «άλλου» και προσδιορίζει την επικοινωνιακή δομή μιας κοινωνίας (Κωνσταντοπούλου, 2000, σ. 11), προβάλλοντας τη συνύπαρξη και την αποδοχή. Οι έννοιες του «εαυτού» και του «άλλου» είναι κατά βάση συμπληρωματικές, δομικά συστατικά του αισθήματος της προσωπικής ταυτότητας και συγκροτούνται μέσα σε ένα πλέγμα σχέσεων και αλληλεπιδράσεων.

Η Δημιουργική Γραφή ενδείκνυται για τη διασαφήνιση της σκέψης και την αναζήτηση ταυτότητας (Tompkins, 1982), καθώς στηρίζεται κατά πολύ στην παιδαγωγική της αυτοέκφρασης (Κωτόπουλος, 2014) με την ανάπτυξη της αυτοσυνείδησης.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

2.1 ΜΥΘΟΣ-ΟΡΙΣΜΟΣ

Ετυμολογικά, η λέξη «Μύθος» προέρχεται από την Ινδοευρωπαϊκή ρίζα « mu» (επιφώνημα πιεσμένου τόνου), από την οποία προέρχεται και η λέξη «μυείν». Όπως αναφέρει στο (Κοντάκος, 2011), κατά των Hommel υπάρχουν και άλλες ετυμολογικές θέσεις. Για τον Kirk δεν υπάρχει κοινά αποδεκτός ορισμός για τον μύθο, καθώς όλοι οι μύθοι δεν είναι ίδιοι και έτσι είναι αδύνατο να υπάρχει μια παγκόσμια εξήγηση σχετικά με την ουσία και τον σκοπό σε καθένα από αυτούς. Ως μύθο αποδέχεται τις «παραδοσιακές ιστορίες». Στις «παραδοσιακές ιστορίες» σύμφωνα με τον ίδιο, δεν περιλαμβάνονται όλες οι ιστορίες, γιατί κάποιες αποτελούν ιστορικά συμβάντα. Για να είναι μια παραδοσιακή ιστορία μύθος, θα πρέπει να έχει τα χαρακτηριστικά της φαντασίας, του βάθους και του προσανατολισμού σε έναν άλλον κόσμο. Τελικά, ο Kirk αποδέχεται τον γενικό ορισμό ότι: «Οι μύθοι είναι παραδοσιακές αφηγήσεις». (Κοντάκος, 2011).

2.2 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΜΥΘΟΥ

Οι μύθοι είναι σύντομες- συνήθως διηγήσεις, που αποτελούνται από ένα επεισόδιο και τελειώνουν με το επιμύθιο- το συμπέρασμα, το οποίο έχει την μορφή είτε παροιμίας είτε ένα σαφές δίδαγμα. Ο τρόπος, με τον οποίο τελειώνει ένας μύθος αποτελεί το στοιχείο που του προσδίδει και τον ιδιαίτερο χαρακτήρα του. (Δαμιανού,2002, Κυριακίδης, 1965).Στην πρώτη περίπτωση ο μύθος αποτελεί την ανάπτυξη μιας παροιμίας, δηλαδή ένας «παρομοιωδής μύθος» (Αυδίκος,1994). Στην δεύτερη περίπτωση υπάρχει το επιμύθιο το οποίο χαρακτηρίζει τους διδακτικούς μύθους. Ο αφηγητής συμπυκνώνει την ουσία της αφήγησης του για να επιδράσει στο ακροατήριό του.

Τόσο η παροιμία όσο και το επιμύθιο συμπυκνώνουν την αφήγηση με αποτέλεσμα να μεταδίδεται στο ακροατήριο ένα πιο παραδοσιακό μοντέλο αντιλήψεων και συμπεριφορών για την κοινωνία και τις διαπροσωπικές σχέσεις. Υπό την έννοια αυτή ο μύθος αποτελεί φορέα λαϊκής βιοθεωρίας (Αυδίκος,1994).

2.3 ΕΙΔΗ ΜΥΘΟΥ

Οι λόγοι που οδήγησαν στη δημιουργία των μύθων ποικίλουν, καθώς ποικίλα είναι και τα ενδιαφέροντα των ανθρώπων. Μέσω των μύθων οι άνθρωποι προσπάθησαν να εκφραστούν, να εξηγήσουν τα ζητήματα που τους απασχολούν, να συγκρατήσουν αυτά που είδαν και έζησαν.(Κακρίδη, 1980). Οι μύθοι χωρίζονται στις εξής κατηγορίες:

- Αισώπειοι μύθοι
- Ιστορικοί μύθοι
- Πολιτικοί μύθοι
- Ηρωικοί μύθοι
- Αιτιολογικοί μύθοι
- Κοσμογονικοί μύθοι
- Εθνο-εγερτικοί μύθοι
- Κοινωνικοί μύθοι
- Γνωστικοί μύθοι
- Μύθοι περί φυτών
- Μύθοι περί πτηνών

Οι ηρωικοί μύθοι αποτελούν ένα από τα πιο γνωστά είδη. Ο κύριος λόγος είναι, γιατί υπάρχουν πολλοί και διαφορετικοί ήρωες, ο καθένας από τους οποίους κατέχει την δική του ξεχωριστή δύναμη και έχει τις δικές του ξεχωριστές εμπειρίες και περιπέτειες.

2.4 ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΜΥΘΟΥ-ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Αρχικά θα πρέπει να διευκρινιστεί ότι ο μύθος και το παραμύθι δεν είναι δύο ταυτόσημες έννοιες. Πολλοί μελετητές έχουν ασχοληθεί κατά καιρούς με αυτό το ζήτημα, προσπαθώντας να ξεκαθαρίσουν τις διαφορές ανάμεσα σε αυτά τα δύο.

Είναι γνωστό ότι οι μύθοι αποτελούν προσπάθεια του ανθρώπου να ερμηνεύσει τον κόσμο, είναι στενά συνδεδεμένοι με την ιστορία ενός λαού, ενώ παράλληλα έχουν διδακτικό χαρακτήρα. Ακόμα, παρατηρούμε ότι ο χώρος δράσης μπορεί να καθορίζεται και είναι συνήθως ένας διαφορετικός κόσμος του μακρινού παρελθόντος. Οι πρωταγωνιστές των μύθων δεν είναι κοινοί άνθρωποι. Εκτός από θεούς και θεότητες του παρελθόντος που λόγω κάποιου σπουδαίου κατορθώματος θεοποιούνται πχ. (Ηρακλής), αλλά και ζώα με ανθρώπινα χαρακτηριστικά όπως ο

Κένταυρος. Το τέλος των μύθων είναι συνήθως τραγικό σε σχέση με τα παραμύθια. Όπως για παράδειγμα, ο θάνατος του Ορφέα, ο οποίος μάγευε τους πάντες με την λύρα του.

Από την άλλη, η λέξη παραμύθι προέρχεται από το ρήμα παραμυθούμαι, που σημαίνει παρηγορώ κάποιον, του δίνω θάρρος. Τα παραμύθια εκτυλίσσονται σε αόριστο χρόνο, με πρωταγωνιστές απλούς ανθρώπους, συνήθως νεαρά άτομα που μέσα από δύσκολες δοκιμασίες ή καταστάσεις θα καταφέρουν τελικά να τελειοποιηθούν σαν χαρακτήρες ή και να αποκαταστήσουν την χαμένη τους ευτυχία. Δε λείπει όμως το μαγικό, υπερφυσικό στοιχείο, όπως ζώα με ανθρώπινη ομιλία και συμπεριφορά, αλλά και συμβολισμοί. Επιπλέον, μπορούμε να παρατηρήσουμε ότι τα παραμύθια περιέχουν ηθικά διδάγματα και μηνύματα σχετικά με τις αξίες. Η γοητεία του παραμυθιού δρα ευεργετικά στον ψυχισμό του ανθρώπου. Δεν είναι τυχαίο που πολλοί ψυχολόγοι επιλέγουν τα παραμύθια ως μέσο αντιμετώπισης ψυχολογικών προβλημάτων.

Υπάρχουν διάφορες απόψεις και διαφωνίες μεταξύ των μελετητών σχετικά με το πώς και το κατά πόσο διαφοροποιούνται ο μύθος και το παραμύθι. Σύμφωνα με τον Franz Boas, είναι δύσκολη η διαφοροποίηση μεταξύ, των δύο ειδών αφήγησης, καθώς φαίνεται να έχουν παρόμοιο περιεχόμενο. Ο Wilhelm Grimm υποστηρίζει ότι τα παραμύθια προέρχονται από διαμελισμένους μύθους και μπορούν να γίνουν κατανοητά μόνο αν ερμηνευθούν οι μύθοι από τους οποίους προέρχονται.

Οι κύριες διαφορές μεταξύ μύθου και παραμυθιού:

Κατ' αρχάς μέσα από τον μύθο προβάλλεται μια σειρά από βιολογικές, εθνικές, κοινωνικές και ηθικές διαφορές. Ειδικότερα γίνεται μια έντονη διάκριση ανάμεσα στο 'εμείς', κάτι το οικείο και 'οι άλλοι', κάτι το ξένο το παράξενο. Στο παραμύθι μπορούμε να διακρίνουμε κυρίως κοινωνικές διαφορές. Τα θέματα των μύθων περιστρέφονται κυρίως γύρω από διαμάχες ή αντιθέσεις στις οικογένειες των ηρώων. Ακόμα, παρατηρούμε ότι στο παραμύθι αναπτύσσονται σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων από διαφορετικές κοινωνικές τάξεις, ενώ μέσα στον μύθο ανάμεσα σε ανθρώπους διαφορετικών φυλών ή ανάμεσα σε ανθρώπους και υπερφυσικά όντα. Τέλος, ο μύθος περιγράφει ένα γεγονός, που συνέβη σε συγκεκριμένο τόπο, κάποια στιγμή στο παρελθόν, έχει διαχρονική αξία

και μπορεί να λειτουργήσει ως οδηγός για την ερμηνεία του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος. Τόσο ο μύθος όσο και το παραμύθι περιέχουν χρήσιμες πληροφορίες για τις αξίες και την κοινωνία στην οποία δημιουργήθηκαν αλλά και ηθικά διδάγματα

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

3.1 ΠΑΙΔΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ ΚΑΙ ΜΥΘΟΣ

Στην αρχαία Ελλάδα τα παιδιά από πολύ μικρή ηλικία μάθαιναν τα ομηρικά ποιήματα και ο δάσκαλος χρησιμοποιούσε τα αποφθέγματα των ποιημάτων για να εμφυσησει στα παιδιά κανόνες συμπεριφοράς. Ο Όμηρος υπήρξε ο κατεξοχήν «διδάσκαλος συμπεριφοράς». Ο μύθος ακόμη και σε μεγαλύτερες ηλικίες των παιδιών όπως για παράδειγμα στους έφηβους αποτελούσε όργανο ηθικής διαπαιδαγώγησης (Grimall, 1969). Οι μύθοι χρησιμοποιούνταν ως μέσο διαπαιδαγώγησης, αφού περιείχαν κρυμμένες αλήθειες και λειτουργούσαν συμβολικά και αλληγορικά. Κατά την παιδική ηλικία οι μύθοι γοητεύουν το παιδί προσφέροντας τους ερμηνείες για τη φύση, τον άνθρωπο και την κοινωνία. Αργότερα ωριμάζοντας επέρχεται η απομυθοποίηση και ως ενήλικας πια, αναπτύσσει λογική κρίση και αποκτάει επιστημονική γνώση(Βώρος,1984).

Η μυθολογία χρησιμοποιήθηκε εκτός των άλλων στην αρχαία Ελλάδα από τους ενήλικες (γονείς κ.ά.), για την άσκηση κοινωνικού ελέγχου των παιδιών. Το σχολείο αναλάμβανε να ενισχύσει και να εξοικειώσει τα παιδιά με τον κόσμο της μυθολογίας (Buxton, 2014). Η Ελληνική μυθολογία εστιάζοντας στις ανθρώπινες αξίες αποτέλεσε και αποτελεί θεμελιώδες μορφωτικό αγαθό για τους Έλληνες αλλά και για όλο τον δυτικό κόσμο δίνοντας έμπνευση για δημιουργία. Δυστυχώς στον χώρο της ελληνικής εκπαίδευσης, οι εκπαιδευτικοί συγχέουν τους μύθους με τα παραμύθια(Κοντάκος 2003, σελ. 159). Η απουσία επιστημονικών ερευνών σχετικά με την παιδαγωγική λειτουργία σε συνάρτηση με την ψυχολογική ανάπτυξη του παιδιού, μας επιβεβαιώνει ότι δυστυχώς στη χώρα μας δεν έχει γίνει προσπάθεια να μπει η ελληνική μυθολογία μέσα στις τάξεις σε αντίθεση με ξένους ερευνητές που δείχνουν απεριόριστο ενδιαφέρον για το αντικείμενο. Θα πρέπει να γίνει κατανοητό όμως ότι η μυθική σκέψη οδηγεί στην ορθολογική σκέψη και συνεπώς έχει απεριόριστα οφέλη για το παιδί. Ως εκ' τούτου επιβάλλεται να εισαχθεί στην εκπαίδευση (Κοντάκος, 2003).

Η μυθική κατανόηση ξεκινάει με την ανάπτυξη της γλώσσας και παίζει κυρίαρχο ρόλο στην διαπαιδαγώγηση του παιδιού που από την ηλικία των δύο χρόνων μέχρι την ηλικία των επτά ή οκτώ αναπτύσσει και κατακτάει τον γλωσσικό κώδικα. Παρόλο που τα παιδιά ζούνε σε έναν

κόσμο που κυριαρχεί ο γραπτός λόγος, ο προφορικός λόγος είναι αυτός που βοηθάει στην κατανόηση της μυθικής σκέψης από τα παιδιά. Τα κυριότερα χαρακτηριστικά της μυθικής κατανόησης είναι η χρήση αντίθετων εννοιών και η φαντασία. Οι μύθοι αποτελούν μορφωτικό μέσο και θα πρέπει να διδάσκονται ανάλογα με τον βαθμό συνθετότητάς τους ακόμη και στις μικρότερες ηλικίες. Τα παιδιά μέσα από την μυθολογία μπορούν να εξοικειωθούν με βασικά πρότυπα του ανθρώπου και με τις εμπειρίες των μυθικών προσώπων. Επίσης, η σύνδεση της σημερινής κοινωνίας με τον μυθικό κόσμο επιτρέπει στο παιδί να θέτει ερωτήματα, να ικανοποιεί τις συμβολικές του ανάγκες, να επικοινωνεί, να κοινωνικοποιείται και να μαθαίνει με έναν τρόπο απολαυστικό. Εξάλλου οι μύθοι στην παιδική ηλικία δεν ερμηνεύονται αλλά βιώνονται από τα ίδια τα παιδιά και για αυτόν τον λόγο θα πρέπει να είμαστε προσεχτικοί στην επιλογή τους (Κοντάκος, 2002). Η ελληνική μυθολογία εξάπτει το ενδιαφέρον των παιδιών και την έμφυτη περιέργεια τους προσφέροντας πληροφορίες για άγνωστους κόσμους μέσα από ιστορίες γεμάτες περιπέτεια. Αν και έχει κατακριθεί από ορισμένους ερευνητές ότι προκαλεί φόβο στα παιδιά μέσα από τις φρικαλεότητες που εμφανίζονται στις αφηγήσεις, προσφέρει στο παιδί τη δυνατότητα να έρθει σε επαφή με τους φόβους του και να τους αναγνωρίσει. Αξίζει να σημειωθεί εδώ, ότι οι φρικαλεότητες που εμφανίζονται στους μύθους δεν πρέπει να αποτελούν εμπόδιο για τη χρήση τους αφού τα παιδιά τις αντιλαμβάνονται εντελώς διαφορετικά από ότι οι μεγάλοι και αντιδρούν με διαφορετικό τρόπο. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να λάβει υπόψη του την ατομική ανάπτυξη του κάθε παιδιού και να προσαρμόσει το κείμενο αναλόγως. Επίσης, η μυθολογία κατηγορήθηκε ότι προτάσσει επιθετικές συμπεριφορές μέσα από τις αφηγήσεις της. Δεν πρέπει να ξεχνάμε όμως ότι η επιθετικότητα συναντάται μόνο ως δίκαιο αγωνιστικό στοιχείο. Σύμφωνα με αυτό μπορούμε να πούμε ότι η ελληνική μυθολογία μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένα σύστημα αξιών. Εκτός αυτού οι μύθοι ευνοούν τη συντήρηση της κοινωνικής γνώσης και εκπληρώνουν σημαντικές γνωστικές λειτουργίες εκτός από την ψυχολογική και την γνωσιολογική. Μέσα από πνευματικές διαδικασίες οι οποίες γίνονται ολοένα και πιο σύνθετες καταφέρνουν να μορφώσουν και να διαπαιδαγωγήσουν μικρούς και μεγάλους. Εκτός των άλλων μπορούν να βοηθήσουν στη δημιουργία μιας περιβαλλοντικής συνείδησης στα

παιδιά, αφού ασχολούνται κατά κύριο λόγο με τη φύση και τον άνθρωπο(Καλδή,2002).

Μέσα από τους μύθους τα παιδιά παίρνουν απαντήσεις στα ερωτήματά τους. Αυτό συμβαίνει διότι οι μύθοι έχουν μία σημαντική κοινωνικοποιητική δύναμη. Επίσης τα παιδιά αρχίζουν να αντιλαμβάνονται την καταγωγή και το σκοπό του κόσμου όπως και τα κοινωνικά ιδανικά για τα οποία αξίζει κανείς να αγωνίζεται.(Κάλδη,2002) Οι μύθοι εκφράζουν μία εσωτερική σύγκρουση συμβολικά και προσφέρουν δρόμους για τη λύση της. Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι οι μύθοι επιτελούν ένα διδακτικό σκοπό θέτοντας υψηλές απαιτήσεις, μέσα από τις ιστορίες των μυθικών προσώπων που προσφέρουν εξαιρετικές εικόνες για την ανάπτυξη του Υπερεγώ με αποτέλεσμα να γίνονται όχημα για την ολοκλήρωση της προσωπικότητας του παιδιού(Κάλδη,2002).

3.2 ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΜΥΘΟΥ

Ο μύθος απευθύνεται άμεσα και ιδιαίτερα στα παιδιά. Μέσα από τους μύθους, τα παραμύθια, τις ιστορίες το παιδί αντιλαμβάνεται τον κόσμο. Αποτελεί ένα από τα δημιουργήματα του ανθρώπου, το οποίο συνδέεται άμεσα με την παιδική ψυχή. Πιο αναλυτικά:

- Οι μύθοι βοηθούν τα παιδιά να κατανοήσουν τη δομή της κοινωνίας μας αλλά και των σχέσεων που δημιουργούνται μέσα σε αυτήν. Τα παραμύθια περιέχουν πολλά λαογραφικά και πολιτισμικά στοιχεία από την κουλτούρα και το κοινωνικό περιβάλλον από όπου δημιουργήθηκαν. Οι ήρωες, τα σύμβολα και οι φανταστικοί κόσμοι φέρνουν το παιδί σε επαφή με την πολυπλοκότητα της κοινωνίας μας και το εισάγουν σε βαθύτερες έννοιες όπως του καλού και του κακού, του θύτη και του θύματος, του ήρωα και του νικημένου, με αποτέλεσμα να μαθαίνουν τα παιδιά τον κόσμο γύρω μας.
- Οι ήρωες των μύθων συχνά χρειάζεται να αντιμετωπίσουν δύσκολες καταστάσεις, το παραμύθι και ο μύθος δημιουργεί μία αποστολή που για να την ολοκληρώσει ένας ήρωας θα χρειαστεί να αντιμετωπίσει κινδύνους και απρόβλεπτες καταστάσεις, ώστε στο τέλος να νικήσει. Έτσι μεταδίδεται το μήνυμα ότι η πορεία της ζωής μας έχει ανατροπές, κινδύνους, αντιπάλους και κακούς που θα χρειαστεί να τους αντιμετωπίσουμε και να νικήσουμε.

- Επηρεάζουν το υποσυνείδητο του νηπίου Όλες οι διεργασίες εξελίσσονται κυρίως μέσα από το υποσυνείδητο, το μέρος αυτό της ψυχικής σφαίρας που δεν υπόκειται στη λογική σκέψη αλλά στη συμβολική κατανόηση ο λύκος δηλαδή για το νήπιο σημαίνει κίνδυνος ,το δάσος σημαίνει το άγνωστο. Η καθημερινή διήγηση των παραμυθιών ενεργοποιεί τη φαντασία του παιδιού, μία λειτουργία που βρίσκεται στη δεξιά πλευρά του εγκεφάλου και ελέγχει την αριστερή πλευρά του σώματος. Το νήπιο κατανοεί τα δρώμενα μέσα από διαφορετικά κανάλια όπως είναι ο τόνος της φωνής, οι εκφράσεις του προσώπου, τα αισθήματα και οι συγκινήσεις που μεταφέρονται τόσο μέσα από την εικονογράφηση, όσο και από τη γλώσσα του σώματος προσφέροντας στο νήπιο μία πιο σφαιρική αντίληψη για την κατανόηση του κόσμου.
- Συνηθίζει το παιδί να εκφράζεται γλωσσικά, να ακούει και να μιλάει. Οι κλιμακωτές επαναλήψεις των περιστατικών και των καταστάσεων, που υπάρχουν στην εξέλιξη της ιστορίας, είναι μια υπέροχη γλωσσική άσκηση για το παιδί για να μπορεί να συγκρατεί τα περιστατικά και να μπορεί συνέχεια να τα αφηγείται(Σπυρόπουλου, 1999).
- Ικανοποιεί την φυσική τάση του παιδιού να δίνει ζωή σε όλα τα φυσικά αντικείμενα και φαινόμενα.

3.3 ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΚΑΙ ΜΥΘΟΙ

Στο σημερινό νηπιαγωγείο, μέσα από την ανάγνωση μύθων μπορούμε να οδηγηθούμε σε πολλές δραστηριότητες με ανάλογους στόχους. Αρχικά, έχουμε την αφήγηση, την αφήγηση με επίδειξη εικόνων, την ανάγνωση, την αναδιήγηση, εικονογράφηση, δραματοποίηση, κουκλοθέατρο, χορός, μουσική, χειροτεχνία, αυτοσχέδιοι μύθοι, γλωσσικές απασχολήσεις. Όλες αυτές είναι κάποιες δραστηριότητες τις οποίες μπορούν να ακολουθήσουν οι νηπιαγωγοί μετά την αφήγηση ενός μύθου. Πρόκειται για παιδοκεντρικές δραστηριότητες στις οποίες τα παιδιά αποφασίζουν και προτείνουν.

Προκειμένου, τα παιδιά να διδαχτούν σωστά ένα μύθο, η νηπιαγωγός πρέπει πρώτα να καθορίσει αυτό που επιδιώκει από την διδασκαλία του(Σπυροπούλου,1999). Υπάρχουν κάποια βήματα τα οποία πρέπει να ακολουθεί η κάθε νηπιαγωγός.

Αρχικά, θα πρέπει να υπάρχει σύνδεση του περιεχομένου του μύθου με τα βιώματα, που οι μαθητές έχουν στην καθημερινή τους ζωή, στα οποία το περιεχόμενο του μύθου αναφέρεται. Έτσι, μία αλήθεια ή ένα ψέμα, μία καλή ή μία κακή συμπεριφορά, ένα ζώο ή ένα φυτό που εξαφανίζεται, συνηθισμένες εκδηλώσεις στην καθημερινή οικογενειακή, σχολική και κοινωνική ζωή των παιδιών, παρέχουν άριστες ευκαιρίες για την διδασκαλία τους. Κυρίως, η καθημερινή σχολική ζωή των παιδιών μπορεί να δημιουργήσει βιώματα, με τα οποία μπορεί να συνδεθεί μεγάλος αριθμός παραμυθιών ψυχαγωγικού και παιδαγωγικού περιεχομένου. Επιπλέον, η διήγηση μπορεί να γίνει είτε από την νηπιαγωγό είτε από τα παιδιά, γιατί δεν πρέπει ο δάσκαλος μόνο να διηγείται, αλλά κυρίως τα παιδιά για να καλλιεργείται η εκφραστική τους ικανότητα. Το άτομο που διηγείται πρέπει: Να γνωρίζει καλά τον μύθο με όλες τις λεπτομέρειές του, να δημιουργεί ευχάριστη ψυχική διάθεση στους ακροατές του. Μετά τη διήγηση, έχουμε την κατανόηση του περιεχομένου του από τα παιδιά. Με κατάλληλες ερωτήσεις και με διάλογο με την νηπιαγωγό, τα παιδιά εκφράζουν τις απορίες τους, συζητούν και στη συνέχεια είναι σε θέση να ζωγραφίσουν και δραματοποιήσουν όλα όσα είπαν. Επίσης, τα παιδιά χαίρονται πάρα πολύ, όταν αποφασίζουν να δραματοποιήσουν τον μύθο. Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού μοιράζουν ρόλους και ξεκινάνε τη δραματοποίηση.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

4.1 ΠΑΙΔΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

Η παιδική λογοτεχνία είναι λογοτεχνικά έργα που απευθύνονται σε παιδιά νηπιακής, παιδικής και εφηβικής ηλικίας, έργα τα οποία ανταποκρίνονται στο αντιληπτικό, γλωσσικό και συναισθηματικό τους επίπεδο.

Τα είδη παιδικής λογοτεχνίας που αφορούν την προσχολική ηλικία είναι:

- η ποίηση (νανουρίσματα, ταχταρίσματα)
- το παραμύθι
- οι μύθοι
- οι μικρές ιστορίες
- το θέατρο (κουκλοθέατρο, θέατρο σκιών – Καραγκιόζης).

Η παιδική λογοτεχνία συνεισφέρει άμεσα ή έμμεσα στην ανάπτυξη του λόγου και της γραφής παιδιών προσχολικής ηλικίας. Σκοπός της λογοτεχνίας είναι αρχικά να ευχαριστήσει και να ψυχαγωγήσει, να δημιουργήσει και να ξυπνήσει την αισθητική συγκίνηση του παιδιού-αναγνώστη. Επίσης, η παιδική λογοτεχνία, βοηθά στη διαμόρφωση του νέου πολίτη. Η ανάπτυξη εμπειριών και ιδεών, ο εμπλουτισμός των συναισθημάτων τους, η καλλιέργεια της φαντασίας τους, η διαμόρφωση του χαρακτήρα τους, η οποία επιτυγχάνεται μέσω της μίμησης και της ταύτισης, η κοινωνικοποίησή τους, η ανάπτυξη στη γλώσσα, οι γνώσεις που θα αποκτήσουν, η αναγνώριση των ανθρωπίνων προβλημάτων, ακόμα και η ευαισθητοποίησή τους στις μορφές της τέχνης. Ακόμα, συγκινεί, αλλά και επηρεάζει τον ιδεολογικό του κόσμο. Για την επίτευξη όμως των παραπάνω λειτουργιών είναι ανάγκη να χρησιμοποιούνται στο νηπιαγωγείο όλα τα είδη της παιδικής λογοτεχνίας.

Το νέο πρόγραμμα της Γλώσσας για το Νηπιαγωγείο προσπαθεί να ενθαρρύνει, να υποστηρίξει και να προωθήσει την εξοικείωση των παιδιών με όλες τις εκφάνσεις της γλώσσας που αφορούν τον προφορικό και γραπτό λόγο. Σε κάθε περίπτωση στόχος είναι η καλύτερη προετοιμασία των παιδιών, ώστε να αντιμετωπίσουν αποτελεσματικότερα τις απαιτήσεις του δημοτικού σχολείου. Ο εκπαιδευτικός προσχολικής εκπαίδευσης πρέπει να δημιουργεί εκείνες τις συνθήκες στις οποίες τα νήπια καλλιεργούν τον προφορικό τους λόγο, έρχονται σε επαφή με διαφορετικές εκδοχές του γραπτού λόγου και

οδηγούνται αβίαστα στον προβληματισμό του “γιατί” και “πώς” γράφουμε (Αναγνωστόπουλος, Β., 2001).

Το νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της Νεοελληνικής Γλώσσας στο νηπιαγωγείο στηρίζεται κυρίως «στη δομητική προσέγγιση, σύμφωνα με την οποία η γνώση και η γλώσσα δομούνται εξελικτικά μέσα σε ένα υποστηρικτικό μαθησιακό περιβάλλον που ενισχύει τις 2 προσπάθειες των παιδιών για την κατάκτησή τους» (Δαφέρμου, Χ., Κουλούρη, Π., & Μπασαγιάννη, Ε., 2005). Σε αυτή τους την προσπάθεια να κατακτήσουν το γραπτό λόγο τα παιδιά, αναπόφευκτα, κάνουν λάθη τα οποία όμως συνδέονται με την αναπτυξιακή τους πορεία και γι’αυτό θα πρέπει αφενός να γίνονται αποδεκτά ως ένα βαθμό και αφετέρου να αποτελούν αφορμή για το σχεδιασμό διδακτικών παρεμβάσεων. Έρευνες εξάλλου σε διεθνές επίπεδο κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι το Νηπιαγωγείο μπορεί να διαδραματίσει σημαντικό ρόλο στην πρόληψη της σχολικής αποτυχίας η οποία στις μικρές ηλικίες συνδέεται με την έλλειψη εξοικείωσης του παιδιού με εκφάνσεις της γλώσσας, που σχετίζονται με τον γραπτό λόγο. (ΔΕΠΠΣ, 2003).

Διευκρινίζεται ότι το νηπιαγωγείο και οι εκπαιδευτικοί της προσχολικής εκπαίδευσης δεν θα διδάξουν στα νήπια ανάγνωση και γραφή. Αυτό είναι και πρέπει να παραμείνει έργο του δημοτικού σχολείου. Όπως, υποστηρίζει ο Hudson (1990), οι παιδαγωγοί της προσχολικής ηλικίας οφείλουν να δημιουργήσουν ένα πλούσιο σε ερεθίσματα γραπτού λόγου περιβάλλον στο οποίο θα παροτρύνουν και θα καθοδηγούν συνεχώς τα παιδιά, ώστε να ανακαλύπτουν μόνα τους” τον γραπτό λόγο, στα πλαίσια κατάλληλα οργανωμένων δραστηριοτήτων μέσα από πειραματισμούς και προσπάθειες.

Παράλληλα, τα νήπια συνεργάζονται, επιχειρηματολογούν, επεξηγούν, περιγράφουν, κάνουν υποθέσεις, αναζητούν και επεξεργάζονται πληροφορίες χρησιμοποιώντας το κατεξοχήν όργανο της νόησής τους, τη γλώσσα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

5.1 ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ

Το παιχνίδι θεωρείται το κέντρο της παιδικής ηλικίας. Δε νοείται παιδί χωρίς παιχνίδι. Παιδί και παιχνίδι θεωρούνται έννοιες άρρηκτα συνδεδεμένες μεταξύ τους, έννοιες αλληλένδετες. Για το παιδί κάθε δραστηριότητα είναι παιχνίδι, όπως δηλώνεται και από την ετυμολογική συγγένεια των δύο λέξεων. Είναι γνωστό πως έχει κυρίαρχο και καθοριστικό ρόλο στη ζωή των παιδιών. Τα είδη του παιχνιδιού είναι ποικίλα όπως κι οι ορισμοί που έχουνε διατυπωθεί κατά καιρούς. Το παιχνίδι ως όρος είναι αρκετά δύσκολο να οριστεί με σαφήνεια και γι αυτό δεν υπάρχει ένας μόνο και γενικά αποδεκτός ορισμός, ωστόσο όπως θα δούμε έγιναν ορισμένες προσπάθειες.

Η Wood(2013, σελ.4) υποστηρίζει ότι το παιχνίδι είναι μια σύνθετη διαδικασία που έχει τους δικούς του κανόνες και αντανακλά τους στόχους και τα νοήματα που διαμορφώνουν τα παιδιά, αλλά και πολιτισμικές πρακτικές. Περιλαμβάνει μια ευρεία γκάμα από συμπεριφορές, δράσεις και αλληλεπιδράσεις οι οποίες μπορεί να έχουν πολλαπλές ερμηνείες για τους συμμετέχοντες στο παιχνίδι.

Όπως αναφέρει ο Κιτσαράς (2001, σελ. 192) το παιχνίδι για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας αποτελεί τόσο στοιχειώδη χαρακτηριστικό γνώρισμα όσο και την βασική τους ενασχόληση. Η έννοια του παιχνιδιού συνδέεται με την φύση του παιδιού και αποσκοπεί στην ικανοποίηση οργανικών και ψυχολογικών αναγκών του, τονίζοντας επίσης πως αποτελεί αναγκαιότητα για το παιδί. Επίσης, καταλήγει πως ενώ δεν υπάρχει σταθερότητα στον ορισμό του παιχνιδιού, υπάρχουν δύο χαρακτηριστικά του που δεν λείπουν από την διαδικασία του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, τονίζει πως το παιχνίδι αποτελεί τόσο πηγή ευχαρίστησης όσο και απόλαυσης χωρίς να αποσκοπεί σε συγκεκριμένο και προκαθορισμένο στόχο.

Σύμφωνα με την Αυγητίδου (2001), κατόπιν έρευνας για τη συνεργατική δόμηση των παιδιών προκύπτει ο εξής ορισμός, το παιχνίδι είναι «...μια γεμάτη νόημα διαδικασία κατά την οποία τα παιδιά συνδημιουργούν ενεργητικά τον κόσμο τους, με τους συνομηλίκους τους και μαθαίνουν μέσα από τις αλληλεπιδράσεις με τους φίλους».

Η Κωτσαλίδου(2010), υποστηρίζει ότι το παιχνίδι υπάρχει στη φύση του παιδιού και αποσκοπεί στην ικανοποίηση των οργανικών και ψυχολογικών του αναγκών.

Όπως προκύπτει από τα παραπάνω ως παιχνίδι ορίζεται η ελεύθερη, αυθόρμητη και δημιουργική ενασχόληση των παιδιών με τα αντικείμενα και τον κόσμο από τον οποίο περιβάλλεται. Το παιχνίδι είναι κάτι τόσο απλό αλλά η σπουδαιότητα του το κάνει συγχρόνως τόσο σύνθετο και απαραίτητο στη ζωή των παιδιών.

5.2 ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι σύμφωνα με τα χαρακτηριστικά του έχουν γίνει κατά καιρούς προσπάθειες να διαχωριστεί σε είδη. Συγκεκριμένα, το πιλοτικό πρόγραμμα σπουδών του νηπιαγωγείου (2011) διακρίνει πέντε είδη παιχνιδιού και είναι τα εξής:

- 1) το κοινωνικό-δραματικό παιχνίδι που αναφέρεται σε δραστηριότητες κοινωνικού περιεχομένου που αναπαριστούν τα παιδιά,
- 2) το φανταστικό παιχνίδι όπου υπάρχει κυρίως αναπαραγωγή χαρακτήρων,
- 3) τα παιδαγωγικά παιχνίδια χειρισμού αντικειμένων όπου η ενασχόλησή τους γίνεται γύρω από αντικείμενα,
- 4) τα παιχνίδια με κανόνες οι οποίοι είτε προϋπάρχουν είτε δημιουργούνται από τα παιδιά και πραγματοποιούνται σαν μία κοινή συμφωνία που τα ίδια κάνουν πριν την έναρξη του παιχνιδιού και
- 5) το παιχνίδι διερεύνησης όπου εξερευνούν είτε αντικείμενα, είτε το χώρο, είτε τις δικές τους δυνατότητες.

5.3 ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ

Το παιχνίδι αποτελεί μια βασική δραστηριότητα στη ζωή του παιδιού. Κατέχει καθοριστικό ρόλο στη σωματική, την ψυχοσυναισθηματική, την κοινωνική και τη γνωστική/νοητική του ανάπτυξη. Μέσα από το παιχνίδι το παιδί έχει την δυνατότητα να δράσει ελεύθερα, να ζήσει σε ένα κόσμο φανταστικό, να εκφράσει τα συναισθήματά του, να μάθει τον εαυτό του και τους ανθρώπους γύρω του και να εξερευνήσει το περιβάλλον του.

Είναι αδύνατο να νοηθεί Προσχολική Αγωγή κι Εκπαίδευση, χωρίς το παιχνίδι, ως κεντρικό της άξονα. Όπως και είναι αδύνατο να στερήσουμε από τα παιδιά το παιχνίδι, ως μέσο χαράς και ψυχαγωγίας. Το παιχνίδι στην προσχολική ηλικία είναι τόσο το ένα όσο και το άλλο. Τόσο μέσω ψυχαγωγίας, όσο και μέσω εκπαίδευσης. Η σημασία του παιχνιδιού είναι κάτι παραπάνω. Αφού, καθώς αυτό γεννιέται κι εξελίσσεται, τα παιδιά ανακαλύπτουν τον κόσμο. Ή με άλλα λόγια, το παιχνίδι είναι όλος τους ο κόσμος.(Αλεξιά,2021).

Στα περισσότερα παιδιά της προσχολικής ηλικίας μπορούμε να διακρίνουμε μια έμφυτη ανάγκη που τα διακατέχει για κίνηση και μια εσωτερική ανάγκη για απελευθέρωση, ανεμελιά, διασκέδαση και ξεκούραση που τους προσφέρει αυτού του είδους η δραστηριότητα-παιχνίδι.

Στις μέρες μας πολλοί θεωρούν το παιχνίδι σαν μια πράξη χωρίς σκοπό, αλλά παρόλα αυτά έχει σκοπιμότητα στο νόμο της ζωής. Το παιχνίδι παρουσιάζεται σαν ένα είδος αποφόρτισης, ξεκούρασης, που γίνεται σε χρονικές στιγμές για χαλάρωση, ξεγνοιασιά, απελευθέρωση κινήσεων, έκφραση σκέψεων και συναισθημάτων. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ανακουφίζει, να προετοιμάζει, να βοηθά το παιδί να ολοκληρωθεί και να θέτει σε κίνηση το σύνολο των σωματικών και πνευματικών λειτουργιών του παιδιού(Αντωνιάδης, 1994).

Κρίνεται αναγκαίο να τονίσουμε ότι το παιχνίδι αποτελεί μια βασική αρχή της εκπαίδευσης, καθώς μέσα από αυτό μαθαίνουν κανόνες, οι οποίοι θα τους φανούν χρήσιμοι για την μελλοντική τους συναναστροφή και ένταξη στο κοινωνικό σύνολο ως ενήλικες που θα μπορούν να παίρνουν αποφάσεις και να διαπραγματεύονται με άλλους.

Στην προσχολική ηλικία το παιδί παρατηρεί, συλλέγει και καταγράφει πληροφορίες. Μαθαίνει να συγκεντρώνεται, να συγκρίνει, να αμφισβητεί,

να προβληματίζεται, σκέφτεται, κατασκευάζει, αλληλεπιδρά και έρχεται σε επαφή με τα υπόλοιπα παιδιά. Έχει την δυνατότητα να κυριαρχήσει, να ελέγξει το σώμα του, τα χέρια του αποκτούν δεξιοτεχνία, οι ευκαιρίες αυτό-απασχόλησης γίνονται μεγαλύτερες και πιο απαιτητικές και η διάθεση για ολοκλήρωση καλλιεργείται. Ακόμα, προσπαθεί να βάλει τις σκέψεις του σε μία σειρά και να εκφράσει τα θέλω του.

Αν παρατηρήσουμε τα παιδιά κατά την διάρκεια που παίζουν, θα διαπιστώσουμε ότι είναι προσηλωμένα και προσεκτικά σε αυτό που κάνουν. Το παιχνίδι του, είναι η δουλεία του, αυτό με το οποίο περνά την περισσότερη ώρα μαζί και τον απασχολεί, ένα πολύ σημαντικό και πρωταρχικό έργο για εκείνο.

5.4 ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ

Οι ειδικοί στο χώρο της προσχολικής_εκπαίδευσης υποστηρίζουν με σθένος ότι το παιχνίδι είναι η κατεξοχήν εργασία του παιδιού προσχολικής ηλικίας. Ιδιαίτερα, το ελεύθερο, μη δομημένο παιχνίδι, είναι ο φορέας ανάπτυξης και το εργαλείο μάθησης στα πιο καθοριστικά χρόνια της ζωής των παιδιών από τη γέννηση ως τα 8 χρόνια. Μέσα από το παιχνίδι γνωρίζουν τον εαυτό τους και τον κόσμο που τα περιβάλλει. Είναι ο καλύτερος τρόπος που βοηθά τα παιδιά να αναπτύξουν τις δημιουργικές και κριτικές τους δεξιότητες, που θα τα εξυπηρετήσουν για το υπόλοιπο της ζωής τους. (Κοτσιολούδη.Α).

Κατά τον Piaget το παιχνίδι είναι ο τρόπος με τον οποίο το παιδί απορροφά τον εξωτερικό κόσμο και αφομοιώνει την πραγματικότητα με το εγώ του, ενώ παράλληλα απελευθερώνει το εγώ του από τις απαιτήσεις της προσαρμογής. Η απουσία του παιχνιδιού γίνεται ένας αρνητικός παράγοντας που καθυστερεί την πρόοδο και την ανάπτυξη, αφήνοντας το παιδί στον αυτιστικό του κόσμο χωρίς επαφή με το περιβάλλον. Σύμφωνα με το Vigotsky, σημαντική είναι η αξία του παιχνιδιού στη συναισθηματική ανάπτυξη και πολιτιστική μύηση του παιδιού, γιατί είναι μέσο ικανοποίησης αναγκών, πηγή κινήτρων, συναισθηματικών βλέψεων και φιλοδοξιών. Μέσα από το παιχνίδι το παιδί προβάλλει τον εαυτό του στις δραστηριότητες των ενηλίκων στο συγκεκριμένο πολιτισμικό πλαίσιο που ζουν. Ακόμα, προβάλλει τους μελλοντικούς ρόλους και τις αξίες όπως το ίδιο τις αντιλαμβάνεται μέσα από τις δραστηριότητες και τις σχέσεις των ενηλίκων.

Αποτελεί επίσης, ευκαιρία άντλησης πληροφοριών για τις εμπειρίες και τις γνώσεις που το κάθε παιδί χρησιμοποιεί στο παιχνίδι. Το παιχνίδι προσφέρει αμέτρητες ευκαιρίες διάγνωσης αναγκών και προβλημάτων που το παιδί αντιμετωπίζει. Μια αξιολόγηση των αναγκών και προβλημάτων από ειδικό μπορεί να αποτελέσει βάση για έγκαιρο παρεμβατικό πρόγραμμα.

Μεγαλύτερη παιδαγωγική αξία έχει το συμβολικό ή φανταστικό παιχνίδι κατά το οποίο το παιδί μεταφέρεται από την πραγματικότητα στη σφαίρα της φαντασίας, υποδύεται ρόλους, υιοθετεί συμπεριφορές των ενηλίκων ή ηρώων από ιστορίες μύθους και παραμύθια. Μέσα από το συμβολικό ή φανταστικό παιχνίδι επεξεργάζεται τις εντάσεις του και λυτρώνεται από το άγχος που του προκαλούν οι περιορισμοί της ηλικίας και του περιβάλλοντός του. Έτσι το φανταστικό παιχνίδι επιδρά εξισορροπητικά στη συναισθηματική κατάσταση του παιδιού. Δίνει διέξοδο στις εντάσεις του και το λυτρώνει από το άγχος που του δημιουργείται, όταν δεν μπορεί να ικανοποιήσει τις ανάγκες του λόγω ηλικίας και λόγω των περιορισμών που του επιβάλλουν οι μεγαλύτεροι γύρω του.

Κατά τον Vygotsky:

- Το παιδί παίζοντας ικανοποιεί κάποιες βασικές του ανάγκες.
- Σημαντική είναι η άμεση ικανοποίηση απραγματοποίητων τάσεων και επιθυμιών με τη μετάβαση στη σφαίρα της φαντασίας.
- Το παιχνίδι πρέπει να γίνει αντιληπτό ως φανταστική ικανοποίηση των απραγματοποίητων αναγκών και λύτρωση από εντάσεις.
- Δεν υπάρχει παιχνίδι χωρίς κανόνες.
- Το συμβολικό παιχνίδι είναι διαδικασία κατανόησης του συμβολισμού και μέσο γνωστικής ανάπτυξης.
- Το παιχνίδι είναι πηγή ανάπτυξης. Δημιουργεί τη ζώνη της επικείμενης ανάπτυξης. Είναι δράση στη σφαίρα του φανταστικού, σε μια φανταστική κατάσταση. Είναι η δημιουργία θεληματικών προθέσεων και η διαμόρφωση σχεδίων από την πραγματική ζωή.
- Το παιχνίδι είναι συνειδητοποίηση κινήτρων και ανώτατη πηγή ανάπτυξης που περιέχει όλες τις αναπτυξιακές τάσεις συμπυκνωμένες.
- Το παιδί στο παιχνίδι ξεπερνά την ηλικία του, μετακινείται νοερά από την καθημερινή του συμπεριφορά και μοιάζει να γίνεται ένα κεφάλι ψηλότερο απ' ό,τι είναι.
- Το παιχνίδι είναι εκδήλωση χειραφέτησης από το περιβάλλον του αυτοελέγχου. (Κοτσιολούδη.Α).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

6.1 Ο ΜΥΘΟΣ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ-ΑΝΑΛΥΣΗ

Ο Οδυσσεύς ήταν γιος του Λαέρτη και της Αντίκλειας, βασιλιάς της Ιθάκης. Γυναίκα του ήταν η Πηνελόπη, που μαζί του απόκτησε τον Τηλέμαχο. Στην Οδύσσεια είναι το κεντρικό πρόσωπο. Είχε πάρει μέρος στον Τρωικό πόλεμο σαν αρχηγός των Κεφαλλήνων με δώδεκα καράβια. Στην Ιλιάδα παρουσιάζεται σαν άντρας γενναίος και τολμηρός, συνετός και πανέξυπνος. Πήρε μέρος μαζί με το Διομήδη σε νυχτερινή αναγνώριση του στρατοπέδου των εχθρών. Στους νεκρικούς αγώνες, που έγιναν προς τιμήν του Πάτροκλου, νίκησε σε αγώνα δρόμου.

Πιο συγκεκριμένα, στην Οδύσσεια περιγράφονται οι περιπέτειες του από τη στιγμή που ξεκίνησε από την Τροία, μαζί με το Μενέλαο, για να επιστρέψει στην πατρίδα. Η περιπλάνησή του κράτησε δέκα ολόκληρα χρόνια. Οι περιπέτειες του ήταν πολλές: πολέμησε τους Κίκονες στη Θράκη, έμεινε στη χώρα των Λωτοφάγων, έπειτα των Κυκλώπων. Από εκεί κατόρθωσε να σωθεί χάρη στη μεγάλη εξυπνάδα του. Ύστερα επισκέφτηκε το νησί του Αιόλου και παρέλαβε απ' αυτόν ένα ασκί, που έκλεινε μέσα του όλα τα είδη των ανέμων. Έτσι έφτασε στη χώρα των Λαιστρυγόνων. Έπειτα πήγε στο νησί της μάγισσας Κίρκης και από κει κατέβηκε στον Άδη με τις δικές της υποδείξεις. Στον Άδη συνάντησε το μάντη Τειρεσία, που του προφήτευσε τα μέλλοντα. Όταν έφυγε από το νησί της Κίρκης, χρειάστηκε να περάσει από το νησί των Σειρήνων. Για να σωθεί από τη γοητεία τους, ζήτησε και τον έδεσαν στο κατάρτι του καραβιού του. Εξάλλου κατόρθωσε να περάσει σώος το στενό, όπου κατοικούσαν τα δυο τέρατα, η Σκύλα και η Χάρυβδη. Τέλος έφτασε στο νησί Τρινακρία. Στον τόπο αυτό έβοσκαν οι ιερές αγελάδες του Ήλιου. Οι σύντροφοι του Οδυσσεύα τόλμησαν και τις έσφαξαν. Ο Δίας εξοργίστηκε και τους κατακεράυνωσε μαζί με το καράβι. Σώθηκε μόνο ο Οδυσσεύς, που κατέφυγε στο νησί Ορτυγία. Σ' αυτό κατοικούσε η νύμφη Καλυψώ, που τον κράτησε επτά χρόνια. Τέλος αφού έφτιαξε μια σκεδιά, αναχώρησε. Σε λίγο όμως ναυάγησε και αναγκάστηκε να βγει ναυαγός στο νησί των Φαιάκων, τη Σχερία. Εκεί τον προστάτησαν ο βασιλιάς Αλκίνοος και η κόρη του Ναυσικά και τον βοήθησαν να επιστρέψει στην Ιθάκη.

Όταν έφτασε, διαπίστωσε ότι στα ανάκτορα ζούσαν με τα αγαθά του νέοι που προέρχονταν από ευγενείς οικογένειες των γύρω νησιών και της

Ιθάκης. Καθένας απ' αυτούς ήθελε να παντρευτεί τη γυναίκα του Πηνελόπη, γιατί πίστευαν ότι ο Οδυσσέας δε ζει. Γι' αυτό ονομάστηκαν μνηστήρες της Πηνελόπης. Ο Οδυσσέας όμως τους σκότωσε όλους με το τόξο του. Τον βοήθησαν ο γιος του Τηλέμαχος και ο Εύμαιος, ο πιστός χοιροβοσκός του. Αυτός ήταν άλλωστε ο μόνος άνθρωπος που τον είχε αναγνωρίσει, όταν επέστρεψε στην πατρίδα. Μόλις όμως σκότωσε τους μνηστήρες, οι πατεράδες τους οργίστηκαν και ζητούσαν εκδίκηση. Τέλος, η παντοτινή προστάτρια του η Αθηνά έφερε στο νησί την ειρήνη.

Πρόκειται για ένα από τα αρχαιότερα αναγνώσματα της ιστορίας, και έχει αποτελέσει τη βάση για τη μόρφωση αμέτρητων ανθρώπων από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα: Η Οδύσεια, το δεύτερο από τα έπη του Ομήρου, αποτελεί σύμβολο της ανθρώπινης επιμονής και επινοητικότητας απέναντι στις αντιξοότητες, με τον πολυμήχανο βασιλιά της Ιθάκης να διδάσκει πώς η χρήση τόσο του μυαλού όσο και της δύναμης, την κατάλληλη στιγμή και εκεί που χρειάζεται το καθένα, μπορούν να υπερνικήσουν κάθε εμπόδιο. Λέγεται πως πίσω από κάθε μύθο υπάρχει και μια πραγματικότητα, και η ανακάλυψη της ίδιας της Τροίας, αλλά και των μυκηναϊκών ερειπίων, είναι απόδειξη για αυτό.

ΛΩΤΟΦΑΓΟΙ

Μια από τις πρώτες περιπέτειες του Οδυσσέα είναι όταν οι ναύτες του (γενικά, αν κάτσει και το σκεφτεί κανείς, στην Οδύσεια φαίνεται πως όποτε ο βασιλιάς της Ιθάκης «άφηνε» λίγο το πλήρωμά του...οι άνδρες του έκαναν κάποια ανοησία με καταστροφικές συνήθως συνέπειες!) ξέχασαν ποιοι ήταν και που πήγαιναν, τρώγοντας λωτούς στη χώρα των Λωτοφάγων. Ο «λωτός» των Λωτοφάγων (ή όποιων κατοικούσαν στην περιοχή εκείνη κατά την Εποχή του Χαλκού) μπορεί να ήταν κάποια εξαρτησιογόνα ουσία, όπως το όπιο, το ισχυρό αλκοόλ, Επίσης, άλλοι υποψήφιοι είναι η Nymphaea ή κάποια «συγγενής» της: Φύτρωνε στον Νείλο σε μπλε «έκδοση» και ήταν γνωστή ως ναρκωτικό, προκαλώντας μια κατάσταση απάθειας. Είναι απαγορευμένη ουσία σε κάποιες ευρωπαϊκές χώρες σήμερα.

ΚΥΚΛΩΠΕΣ

Η ύπαρξη ενός ματιού είναι σπάνιο φαινόμενο στο ζωικό βασίλειο, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι όντα που παρουσίαζαν κυκλωπία (συγχώνευση των δύο κογχών) δεν μπορεί να ενέπνευσαν τον μύθο.

ΤΑ ΜΑΓΙΑ ΤΗΣ ΚΙΡΚΗΣ

Ποια πραγματικότητα μπορεί να υπάρχει πίσω από τον μύθο της γοητευτικής μάγισσας που μετέτρεψε τους άνδρες σε γουρούνια, αλλά

όχι τον Οδυσσέα, που είχε φάει ένα ειδικό βότανο; Όσον αφορά στο βοτάνι του Οδυσσέα, που τον προστάτεψε, πιθανώς περιέχει την ουσία γκαλανταμίνη, που «νικά» τις επιπτώσεις του προαναφερθέντος βοτάνου.

ΤΑ ΒΟΔΙΑ ΤΟΥ ΗΛΙΟΥ

Όταν ο Οδυσσέας και οι σύντροφοί του φτάνουν στο νησί της Θρινακίας, όπου ο Ήλιος έβοσκε τα βόδια του. Τα ζώα αυτά ήταν ιερά, αλλά, ως γνωστό, το πλήρωμα του Οδυσσέα έκανε τα δικά του: Ενώ ο ήρωας κοιμόταν, έσφαξαν κάποια και τα έφαγαν, με ολέθριες συνέπειες. Θεωρείται πως το νησί θα μπορούσε να είναι η Σικελία, όπου υπάρχουν ενδείξεις εξημερωμένων βοοειδών από τη μακρινή αρχαιότητα ακόμα, αλλά και των πιο άγριων «εξαδέλφων» τους. Κάποια από αυτά τα επιβλητικά ζώα μπορούν να έχουν ύψος μέχρι 1,5 μέτρων, ευρύ μέτωπο και μεγάλα κέρατα οπότε και δεν είναι απίθανο τα βόδια του Ήλιου του μύθου να ήταν κάποια από αυτά τα εντυπωσιακά στα μάτια των αρχαίων ναυτών σωματώδη ζώα. Επίσης, κατά την αρχαιότητα, τα κοπάδια βοοειδών ήταν ιδιαίτερα πολύτιμο περιουσιακό στοιχείο έτσι και η σκληρή τιμωρία που ακολουθεί αφού οι ναύτες του Οδυσσέα τα σκοτώνουν και τα τρώνε.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ ΓΡΑΦΗΣ

Στη συγκεκριμένη ενότητα παρουσιάζεται το δεύτερο μέρος της εργασίας, το οποίο εστιάζει στην προώθηση της δημιουργικής γραφής μέσα από ένα επιτραπέζιο παιχνίδι το οποίο θα δημιουργήσουν τα παιδιά.

7.1 ΣΤΟΧΟΙ

Ένας μύθος αρχαίος, ένας ήρωας - σύμβολο, η πάλη του ανθρώπου με τη μοίρα, τους θεούς, τη φύση. Ο Οδυσσέας ύστερα από τη μεγάλη του περιπλάνηση, επιστρέφει στην πολυπόθητη αγαπημένη του πατρίδα την Ιθάκη και ξαναβλέπει τους αγαπημένους του ανθρώπους. Το ταξίδι δύσκολο, οι αντιξοότητες πολλές, όμως πρέπει να διδαχτούμε πολλά από το πνεύμα και τη διορατικότητα του Οδυσσέα και κυρίως να μάθουμε, για το πως πρέπει να διαχειριζόμαστε τις δύσκολες στιγμές της ζωής μας και να παλεύουμε για τον σκοπό που έχουμε θέσει!.

Σκοπός είναι η γνωριμία των παιδιών με τον Ομηρικό ήρωα “Οδυσσέα” και τις περιπέτειες του, μέσα από το έπος “Οδύσσεια”, σημαντικό μέρος της πολιτισμικής μας κληρονομιάς και λογοτεχνικό έργο διαχρονικής αξίας. Μέσω αυτού θα έλθουν σε επαφή με τον πολιτισμό, τις αξίες και τα ιδανικά της Ομηρικής εποχής, εμπλουτίζοντας τις γνώσεις τους και καλλιεργώντας την προσωπική και κοινωνική τους ανάπτυξη.

Στόχοι ως προς το γνωστικό αντικείμενο:

- Να έρθουν σε επαφή με το ομηρικό έπος “Οδύσσεια”.
- Να κατανοήσουν την αξία του ως σημαντικό μέρος της πολιτιστικής μας κληρονομιάς.
- Να έρθουν σ’ επαφή με τον τρόπο ζωής, τη γλώσσα, την ενδυμασία και τη διατροφή της εποχής του Ομήρου, τις αξίες και τα ιδανικά εκείνης της εποχής.
- Να αντιληφθούν τη διαφορά μύθου και πραγματικότητας.
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση του χάρτη, να γνωρίσουν τα μέρη που ταξίδεψε ο Οδυσσέας και να τα εντοπίζουν.
- Να γνωρίσουν τον τρόπο που ταξίδευαν οι άνθρωποι την εποχή του Ομήρου.
- Να διακρίνουν τα καιρικά φαινόμενα (άνεμοι, κεραυνοί, ρουφήχτρες) και να προσδιορίζουν την επίδρασή τους στον άνθρωπο.
- Να εκφραστούν δημιουργικά μέσα από τις διάφορες μορφές τέχνης (ζωγραφική, χειροτεχνίες)

Στόχοι ως προς τη μαθησιακή διαδικασία:

- Να αναπτύσσουν δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας.
- Να εξοικειωθούν με την οργάνωση και διαχείριση πληροφοριών.
- Να αναπτύσσουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.
- Να αναπτύσσουν δεξιότητες δημιουργικής σκέψης
- Να αποκτήσουν ηθικές αξίες.
- Να εξοικειωθούν με γεγονότα (δυσκολίες) της ζωής.
- Να αναπτύξουν την φαντασία και τη δημιουργικότητα.
- Να αγαπήσει την τελετουργία της συγγραφικής (αλλά και της αναγνωστικής) πράξης.(Νικολαΐδου,2014).
- Να αντιληφτεί τη δύναμη των λέξεων και να αναπτύξει αναγνωστικά κριτήρια.

7.2 ΑΦΗΓΗΣΗ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

1^ο Βήμα

Η θεματική ενότητα αφορά το ταξίδι του Οδυσσέα. Πριν ξεκινήσουμε την θεματική σε ένα μεγάλο χαρτόνι μαζί με τα παιδιά γράφουμε τον τίτλο: «Τι γνωρίζω». Ακούμε όλα όσα γνωρίζουν τα παιδιά για τον Οδυσσέα, τα συζητάμε και καταγράφουμε τις απαντήσεις τους.

2^ο Βήμα

Στη συνέχεια, θα ρωτήσουμε τα παιδιά τι θέλουν να μάθουν. Θέλουν να μάθουν που ταξίδεψε ο Οδυσσέας; Που πολέμησε ο Οδυσσέας; Με ποια όπλα πολέμησε ο Οδυσσέας; Πώς κατάφερε να φύγει από τον Κύκλωπα που του πετούσε πέτρες; Για να απαντηθούν όλα τα ερωτήματα των παιδιών θα διαβάσουμε το βιβλίο «Το μεγάλο ταξίδι του Οδυσσέα», της Ραχμίλ Φρανσουάζ, έτος παραγωγής 2016. Πρόκειται για μια σύγχρονη αφηγηματικά διασκευή της Οδύσσειας. Πιο συγκεκριμένα: Δέκα ολόκληρα χρόνια κράτησε ο Τρωικός Πόλεμος, μα επιτέλους τελείωσε. Το μόνο που θέλει τώρα ο Οδυσσέας είναι να επιστρέψει στην πατρίδα του, την Ιθάκη, και να συναντήσει ξανά την γυναίκα του και τον γιό του. Έχει όμως οργίσει τους θεούς, κι αυτοί του επιφυλάσσουν ένα σωρό δοκιμασίες και αρκετές εκπλήξεις! Στο δρόμο θα συναντήσει Κύκλωπες,

και Σειρήνες, τέρατα και μάγισσες και πολλά εμπόδια. Μήπως όμως ένας άνθρωπος αποφασισμένος είναι δυνατότερος από τους θεούς;

3^ο Βήμα

Αφού ολοκληρώσουμε την αφήγηση της ιστορίας θα κάνουμε κάποιες ερωτήσεις κατανόησης στα παιδιά όπως: « Πόσα χρόνια ταξίδευε ο Οδυσσέας;», «Ποιός ήταν ο σκοπός του;», «Τι δυσκολίες αντιμετώπισε;». Στη συνέχεια θα τους δείξουμε εικόνες και θα συζητήσουμε όλοι μαζί το ταξίδι του Οδυσσέα.

4^ο Βήμα

Ακόμα, θα πρέπει μαζί με τα παιδιά να εντοπίσουμε τα εξής:

- 1) Που συμβαίνει η ιστορία;
- 2) Ποιοι είναι οι πρωταγωνιστές;
- 3) Ποιο πρόβλημα αντιμετωπίζουν;
- 4) Ποια γεγονότα συνέβησαν;
- 5) Ποια είναι η λύση του προβλήματος;

Είναι πολύ σημαντικό να διευκρινιστούν οι παραπάνω ερωτήσεις, ώστε τα παιδιά να είναι σε θέση να δημιουργήσουν το δικό τους επιτραπέζιο.

7.3 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ

Τα υλικά που θα χρειαστούμε είναι τα εξής: Μακέτα, χαρτόνια σε διάφορα χρώματα, μαρκαδόρους κόλλα, ψαλίδι, ζάρι.

Έρθε η ώρα να δημιουργήσουμε ένα επιτραπέζιο φιδάκι, σχετικό με το ταξίδι του Οδυσσέα. Συγκεντρωνόμαστε μαζί με τα παιδιά, χωριζόμαστε σε ομάδες και τοποθετούμε μία μεγάλη μακέτα σε ένα από τα τραπέζια εργασίας. Κάθε ομάδα θα αναλάβει να κάνει από κάτι. Πάνω στη μακέτα θα κολλήσουμε ένα χαρτόνι και μικρά στρογγυλά κομματάκια από χαρτόνι, τα οποία θα έχουν τους αριθμούς από το 1 έως το 20. Θα υπάρχουν και κάποια χωρίς κανέναν αριθμό και θα αποτελούν τα εμπόδια. Το επιτραπέζιο είναι απαραίτητο να έχει ζωντανά χρώματα και πινελιές των παιδιών. Έτσι, θα αφήσουμε τα παιδιά ελεύθερα να

δημιουργήσουν. Για να τα βοηθήσουμε θα τους υπενθυμίσουμε το παραμύθι και θα τους δείξουμε τις εικόνες. Θα τους προτείνουμε να φτιάξουν καράβι, θάλασσα, τον Δούρειο ίππο, τον Κύκλωπα. Θα φτιάξουμε και θα ζωγραφίσουμε οτιδήποτε είναι σχετικό με το παραμύθι. Φυσικά, θα ζωγραφίσουμε και τους ήρωες του παραμυθιού. Μόλις τελειώσουμε την κατασκευή του παραμυθιού θα περάσουμε στο πρακτικό μέρος που είναι η δημιουργία ερωτήσεων. Θα χρειαστούμε χαρτόνι, ψαλίδι και στυλό. Θα κόψουμε το χαρτόνι σε μικρά τετραγωνάκια και θα γράψουμε τις ερωτήσεις. Οι ερωτήσεις θα είναι είκοσι και θα είναι οι εξής:

- 1) Ποιός είναι ο κεντρικός ήρωας του παραμυθιού;
- 2) Πώς ονομάζεται ο ήρωας του παραμυθιού;
- 3) Τι συνέβη στον Οδυσσέα;
- 4) Εσείς τι θα κάνατε στη θέση του Οδυσσέα;
- 5) Γιατί, τα έκανε όλα αυτά ο ήρωας; Ποιος ήταν ο στόχος του;
- 6) Είχε βοηθούς ο Οδυσσέας; Αν ναι ποιοι ήταν αυτοί
- 7) Ποια λέτε να ήταν τα εμπόδια και οι δοκιμασίες που ήθελαν να του βάλουν οι θεοί;
- 8) Τι έπρεπε να κάνει για να τα ξεπεράσει;
- 9) Που και σε ποιους ήθελε να πάει;
- 10) Πιστεύετε έκανε σωστή επιλογή;
- 11) Τι θα τον συμβουλεύατε να κάνει;
- 12) Ποιον ήρωα συμπαθήσατε και ποιον όχι;
- 13) Που διαδραματίζονται τα γεγονότα;
- 14) Ποιο σημείο του παραμυθιού σας άρεσε περισσότερο και γιατί;
- 15) Πόσα χρόνια κράτησε ο Τρωικός πόλεμος;
- 16) Πώς ξεκίνησε το παραμύθι;
- 17) Πώς τελείωσε το παραμύθι;

- 18) Τι χαρακτήρα είχε ο Οδυσσέας;
- 19) Δημιουργήστε την δική σας ιστορία με βασικό ήρωα τον Οδυσσέα
- 20) Τι τέλος θα δίνετε στο παραμύθι «το μεγάλο ταξίδι του Οδυσσέα»;

7.4 ΠΡΑΚΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

Μόλις ολοκληρώσουμε την κατασκευή του επιτραπέζιου και την δημιουργία ερωτήσεων είμαστε έτοιμοι να ξεκινήσουμε το παιχνίδι. Τα παιδιά θα μπουν σε σειρά. Κάθε παιδί θα έχει το δικό του πιόνι και θα ρίχνει το ζάρι, αναλόγως τι ζαριά θα φέρει τόσα κουτάκια θα προχωρήσει. Τότε θα τραβήξουμε την καρτέλα με τον αντίστοιχο αριθμό και θα πρέπει να απαντήσει την ερώτηση. Για παράδειγμα: Ο Χρήστος έφερε 4 στη ζαριά του, άρα θα προχωρήσει 4 κουτάκια και η ερώτηση που του αντιστοιχεί είναι η εξής: «Εσείς τι θα κάνατε στη θέση του Οδυσσέα;», ακούμε τις σκέψεις των παιδιών. Φυσικά μπορούν να υπάρξει συζήτηση και θα μπορούν να βοηθούνται μεταξύ τους. Θα παίξουν όλα τα παιδιά από μία φορά και θα τα ρωτήσουμε αν θέλουν να συνεχίσουν.

7.5 ΕΜΠΟΔΙΑ

Το παιχνίδι για να αποκτήσει περισσότερο ενδιαφέρον έχει και εμπόδια. Από τη στιγμή που δημιούργησαν τα παιδιά το παιχνίδι ήταν ελεύθερα να βγάλουν τους δικούς τους κανόνες. Έτσι, αποφάσισαν ότι όταν θα πέφτουν στα κουτάκια που δεν έχουν αριθμό θα χάνουν τη σειρά τους.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Συμπερασματικά, η Δημιουργική Γραφή, οι μύθοι και το παιχνίδι παίζουν σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη, τη μάθηση και την εκπαίδευση του παιδιού. Επιπλέον, ο ρόλος και η σημασία των μύθων στο σημερινό κοινωνικό πλαίσιο δεν πρέπει να αγνοηθεί. Η επίγνωση της χρήσης των μύθων ως μέσο εκπαίδευσης και ενθάρρυνσης ηθικών αξιών στα παιδιά δείχνει ότι εξακολουθούν να σχετίζονται με τις ανάγκες της ψυχολογικής ανάπτυξης των παιδιών και ότι η παιδική λογοτεχνία μπορεί να διαδραματίσει ρόλο στην εκπαίδευση και την οικοδόμηση χαρακτήρων.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ

Berne, J. (2009). *The writing-rich high school classroom: Engaging students in the writing workshop*. New York: Guilford Press.

Bennett, A., Clarke, G., Motion, A., & Naidoo, B. (2008). *Creative writing subject benchmark*

statement. Retrieved from <http://www.nawe.co.uk/writing-in-education/writing-at-university/research>.

Benton, P., «Unweaving the Rainbow: poetry teaching in the secondary school I» *Oxford Review of Education*4(25) (1999), 521- 531.

Dawson, P., *Creative Writing and the New Humanities*, London and New York, Routledge, 2005.

ΕΛΛΗΝΟΓΛΩΣΣΗ

Αντωνιάδης, Α., (1994). Το παιχνίδι , Θεσσαλονίκη, university studio press.

Αυγητίδου, Σ., (2001). Το παιχνίδι. Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις , Αθήνα, Τυπωθητώ.

Αναγνωστόπουλος, Β,(1997). Τέχνη και τεχνική του Παραμυθιού Βασική βιβλιοθήκη προσχολικής εκπαίδευσης, Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη, Δ' Έκδοση.

Αναγνωστόπουλος, Β. Δ. (Επιμ.). (2001). Η γλώσσα στην προσχολική εκπαίδευση. Προφορική επικοινωνία, ανάγνωση, γραφή και γραπτή έκφραση. Αθήνα: Καστανιώτη

Βακάλη Ά., Ζωγράφου Μ., Κωτόπουλος Τ.: Η δημιουργική γραφή στο νηπιαγωγείο, Θεσσαλονίκη, Επίκεντρο, 2013.

Βακάλη Ά.,: Η παραγωγή γραπτού λόγου στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση μετά το 1975: Από την Έκθεση στη Δημιουργική Γραφή, Αδημοσίευτη Διδακτορική Διατριβή, Φλώρινα: ΠΔΜ, Παιδαγωγική Σχολή, 2014

Buxton, R. (2005): Οι ελληνικοί μύθοι. Ένας ολοκληρωμένος οδηγός(Τ.Τυφλόπουλος, μετ.), Αθήνα: Πατάκη.

Γούλης, Δ. (2013): Αναπαραστάσεις Τουρκοκύπριων σε κείμενα κυπριακής παιδικής λογοτεχνίας, *Κείμενα*, 16, σ.1-18. Διαθέσιμο στο <http://keimena.ece.uth.gr> (Πρόσβαση 12 Ιουνίου 2018).

Γρόσδος, Σ. (2014): Δημιουργικότητα και δημιουργική γραφή από ο παιδί γραμματέα στο δημιουργό κειμένων, Θεσσαλονίκη, Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας.

Γρόσδος, Σ. (2015) 9+1 Μαθήματα Δημιουργικής γραφής. Μάθημα Πρώτο: Τι είναι και τι δεν είναι η Δημιουργική γραφή, *Παράθυρο στην εκπαίδευση του παιδιού*, 90, σ. 72–85.

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο, (2003β). Αθήνα: ΥΠΕΠΘ.

Ελληνική Μυθολογία. mythologicon.blogspot.com

Καρακίτσιος, Α. (2012). Δημιουργική γραφή: μια άλλη προσέγγιση της λογοτεχνίας ή η επιστροφή της Ρητορικής; Κείμενα: Ηλεκτρονικό Περιοδικό Παιδικής Λογοτεχνίας, 15. Ανακτήθηκε στις 3 Μαΐου 2021. <http://keimena.ece.uth.gr/main/t15/02-karakitsios.pdf>

Κουμασίδης, Ι.(2013): Δημιουργική Γραφή και ύπαρξη: 1ο Διεθνές Συνέδριο Δημιουργικής Γραφής, Αθήνα.

Κοντάκος, Α.(2011): Μύθοι και Εκπαίδευση: Προτάσεις για μία Παιδαγωγική του Μύθου, Αθήνα: Διάδραση.

Κωτσαλίδου, Ε. (2011) Διαθεματικές προτάσεις εργασίας για το νηπιαγωγείο και το δημοτικό, θεωρία και πράξη. Αθήνα: Καστανιώτη

Κωτόπουλος, Η. Τ. (2012): «Η «νομιμοποίηση» της Δημιουργικής Γραφής», Κείμενα15, http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?view=article&catid=59%3Atefxos15&id=257%3A15-kotopoulos&option=com_content&Itemid=95 (πρόσβ.: 3 Απριλίου 2021).

Κωτόπουλος, Η. Τ. (2011). Από την ανάγνωση στη λογοτεχνική ανάγνωση και την παιγνιώδη διάθεση της Δημιουργικής Γραφής. Στο Παπαντωνάκης Γ. & Κωτόπουλος Τ. (επιμ.)

Τα ετεροθαλή. Αθήνα: Ίων, σελ. 21-36.

Πασσιά, Α. & Μανδηλαράς Φ., Εργαστήρι Δημιουργικής Γραφής για Παιδιά, Αθήνα, Πατάκης, 2001.

Μαρή Γιαννακούρου Γαλέρου (2003). Οι δώδεκα θεοί του Ολύμπου, Εκδόσεις: Παπαδόπουλος. Αθήνα

Π.Ι. (2011). Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας και της Λογοτεχνίας, της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας στην Υποχρεωτική Εκπαίδευση.

Υ.ΠΑΙ.Θ. – Π.Ι. (2006). Οδηγός Νηπιαγωγού - Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί - Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης. Αθήνα: Ο.Ε.Δ.Β

