

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ



ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗΣ ΣΧΟΛΗΣ ΦΛΩΡΙΝΑΣ



ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**ΤΙΤΛΟΣ: Δραστηριότητες δημιουργικής γραφής στο νηπιαγωγείο
με χρήση σύγχρονων τεχνολογιών: «Το αηδόνι και το τριαντάφυλλο»
του Όσκαρ Ουάιλντ**

**TITLE: Creative writing activities in kindergarten using new
technologies: « The nightingale and the rose» by Oscar Wilde**

ΦΟΙΤΗΤΡΙΑ: ΓΚΟΥΝΤΑ ΚΑΤΕΡΙΝΑ

ΑΕΜ:2641

ΕΠΟΠΤΗΣ: κ. ΚΩΤΟΠΟΥΛΟΣ ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΣ,ΕΠΙΚΟΥΡΟΣ
ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΚΑΙ ΠΑΙΔΙΚΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ ΣΤΟ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ ΤΟΥ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΔΥΤΙΚΗΣ
ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

Β΄ ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΤΗΣ: κ. ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ,ΕΠΙΚΟΥΡΟΣ
ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ
ΠΡΑΚΤΙΚΩΝ ΣΤΟ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ ΤΟΥ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

ΦΛΩΡΙΝΑ,ΜΑΙΟΣ 2016

Πίνακας περιεχομένων

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ	4
2. ΟΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΓΝΩΡΙΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ	5
3. Η ΠΡΟΕΛΕΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ	7
4. ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΚΑΙ Η ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΟΥ ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ	9
5. ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΣΥΓΧΡΟΝΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ	11
6. ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΚΑΙ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ	13
7. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ	17
8. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ-Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ	19
9. ΧΡΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ	21
10. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ ΚΑΙ Τ.Π.Ε. ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ	23
11. ΜΕΘΟΔΟΣ	25
I. Στοχοθεσία δραστηριοτήτων.....	25
II. Ασκήσεις δημιουργικής γραφής.....	25
III. Σκοπός διδασκαλίας.....	35
IV. Τρόπος δημιουργίας των ψηφιακών παραμυθιών.....	35
12. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ-ΣΥΖΗΤΗΣΗ	37
13. ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ	38
14. ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ	39
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	40

Πίνακας εικόνων

Εικόνα 1: Απόσπασμα από το έργο. Πηγή: Google εικόνες.....	30
Εικόνα 2: Το αιδόνη καρφώνει την καρδιά του στο αγκάθι του τριαντάφυλλου. Πηγή: Google εικόνες	30
Εικόνα 3: Η κοπέλα που για χάρη της ο ήρωας αναζητά κόκκινο τριαντάφυλλο. Πηγή: Google εικόνες	31
Εικόνα 4: Ο φοιτητής/κεντρικό πρόσωπο του παραμυθιού. Πηγή: Τζαγκαράκη, Εύα. ...	32
Εικόνα 5: Ο νεαρός φοιτητής προσφέρει στην κοπέλα το κόκκινο τριαντάφυλλο που τόσο επιθυμούσε. Πηγή: Google εικόνες	32

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Θέμα της παρούσας εργασίας είναι πως μπορούν να αξιοποιήσουν τις Νέες Τεχνολογίες σε δραστηριότητες «δημιουργικής γραφής» στο νηπιαγωγείο. Η εργασία αποτελείται από δύο μέρη, το θεωρητικό και το πρακτικό. Στο πρώτο μέρος, στο θεωρητικό πλαίσιο, παρουσιάζονται διάφορες θεωρίες επιστημόνων από διάφορες χώρες του κόσμου, σε σχέση με το παραμύθι. Συγκεκριμένα αναφέρονται θεωρίες για το τι είναι παραμύθι, τα σημαντικά του στοιχεία που το κατατάσσουν σε κατηγορίες, από πού προέρχεται και η ύπαρξή του σε διαφορετικούς λαούς, τα είδη του και τα χαρακτηριστικά του νεοελληνικού παραμυθιού και η σημασία του στην εκπαίδευση της χώρας μας. Στην συνέχεια του θεωρητικού πλαισίου γίνεται αναφορά και ανάλυση δύο πεδίων, σε αυτό της «δημιουργικής γραφής», στην συμβολή και τον ρόλο της στην εκπαίδευση όλες αυτές τις δεκαετίες ζωής της και στον ρόλο του εκπαιδευτικού για την διδασκαλία της, και σε αυτό των Νέων Τεχνολογιών, στην χρήση τους στην εκπαίδευση ως μεμονωμένο μάθημα. Αλλά κυρίως εστιάζεται στην αξιοποίηση αυτών σε συνδυασμό με δραστηριότητες «δημιουργικής γραφής» στο πλαίσιο της εκπαίδευσης. Δύο πεδία, τα οποία τα τελευταία χρόνια στην Ελλάδα και όχι μόνο, αποτελούν αντικείμενα εκπαιδευτικής έρευνας.

Στο δεύτερο μέρος, αυτό του πρακτικού, παρουσιάζονται και αναλύονται μερικές δραστηριότητες «δημιουργικής γραφής» με χρήση Νέων Τεχνολογιών με σκοπό τα παιδιά να πειραματιστούν με την γραφή, να απελευθερωθούν δημιουργικά, να εξοικειωθούν με τις Τ.Π.Ε. και να παράγουν λόγο. Συγκεκριμένα η ψηφιακή αφήγηση, η οποία υπάρχει ως δραστηριότητα σε μια από τις ακόλουθες που θα αναλυθούν παρακάτω, συμβάλει στην ενίσχυση της «δημιουργικής γραφής» και τα παιδιά γίνονται οι ίδιοι δημιουργοί.

2. ΟΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΓΝΩΡΙΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Η λέξη **παραμύθι** προέρχεται από την αρχαία ελληνική λέξη «παραμύθιον», που σημαίνει παρηγοριά, ανακούφιση, ενθάρρυνση και αργότερα έλαβε και τη σημασία της φανταστικής ιστορίας, η οποία αποσκοπούσε στο ίδιο αποτέλεσμα. Το παραμύθι ανήκει στον κύκλο των ιστορικο-πολιτιστικών μαθημάτων και είναι μια αφήγηση με κάποιο μήκος, η οποία σύμφωνα με ειδικούς εμπεριέχει διαδοχή μοτίβων ή επεισοδίων (Ράπτης, 1980) , (Thomson, 1946). Μπορεί να κινηθεί σε ένα πλαστό κόσμο, χωρίς συγκεκριμένη τοπογραφική αναφορά και χωρίς κάποια συγκεκριμένη αναφορά σε πρόσωπο. Με τη λέξη παραμύθι εννοείται μια διήγηση η οποία έχει δημιουργηθεί με πολύ φαντασία, παρμένη κυρίως από τον κόσμο του μαγικού, μια ιστορία του θαυμαστού κόσμου που δεν έχει καμία σχέση με τους όρους της πραγματικής ζωής, και την ακούνε με ευχαρίστηση μεγάλοι και μικροί εξίσου το ίδιο, έστω και αν δεν τη θεωρούν πιστευτή, κυρίως οι μεγάλοι (Μερακλής Μ. Γ., 2001).

Με το πέρασμα των χρόνων έχουν δοθεί πάρα πολλοί ορισμοί για το παραμύθι, από ειδικούς στον τομέα αυτόν της Λογοτεχνίας όπου ανήκει και το παραμύθι αλλά και από μη ειδικούς σε αυτόν τον συγκεκριμένο τομέα. Παρόλα αυτά και τις πιθανές διαφορές που μπορεί να έχουν οι ορισμοί μεταξύ τους, το σίγουρο είναι πως όλοι συμφωνούν ότι το παραμύθι περιβάλλεται από μια μαγεία και κάτι υπερφυσικό. Στοιχεία που όλοι λατρεύουν, μικροί-μεγάλοι. Όλοι έχουν έρθει σε επαφή με παραμύθια, είτε από την θέση του ακροατή είτε από την θέση του αναγνώστη. Κάποιοι από αυτούς μπορεί να έχουν συγκινηθεί, άλλοι να έχουν χαρεί με αυτό που άκουγαν ή διάβαζαν, ή ακόμα και να έχουν νιώσει οργή με το περιεχόμενο αυτού. Σίγουρα όμως οι περισσότεροι μαγεύτηκαν, μαγεύονται και θα συνεχίσουν να μαγεύονται με τις ιστορίες τους και τις περιπέτειες των ηρώων τους.

Τα παραμύθια τα συναντά κανείς σε διαφορετικές χώρες και διαφορετικούς πολιτισμούς, με την κάθε χώρα να έχει τα δικά της ήθη και έθιμα, τις δικές της παραδόσεις οι οποίες περνάνε και στα παραμύθια της. Το "προσόν" του παραμυθιού, όπως προαναφέρθηκε, έγκειται στο γεγονός ότι, αν και η πλοκή τους είναι σχετικά απλή και λιτή, μπορεί να μεταδώσει χαρά και μαγεία, να ταξιδέψει τους ανθρώπους σε έναν άλλο κόσμο. Σύμφωνα με τον Ζορζ Ζαν τα χαρακτηριστικά ενός παραμυθιού είναι τα ακόλουθα: **α.** ο «αντικειμενικός» χαρακτήρας του εκφερόμενου λόγου, **β.** ότι τα γεγονότα που αναφέρονται εγγράφονται στο παρελθόν, **γ.** ότι το

υποκείμενο που ομιλεί εξαλείφεται και **δ.** ότι σε μορφοσυντακτικό επίπεδο χρησιμοποιείται το γ' ενικό πρόσωπο, όπως και ο αόριστος και ο παρατατικός (Zan, 1996). Τα γνωρίσματα του παραμυθιού είναι πολλά αλλά σύνηθες και συγκεκριμένα. Συνήθως συναντά κανείς μέσα σε αυτά κακούς βασιλιάδες, βασίλισσες, μητριές, νεράιδες, ξωτικά, ηρώιδες, ήρωες και όλα μαζί βρίσκονται σε έναν μαγικό κόσμο, αυτόν του παραμυθιού όπου πάντα έχει ένα ευτυχισμένο τέλος, κάτι που είναι και το κύριο χαρακτηριστικό ενός παραμυθιού. Το ευτυχισμένο τέλος δίνει έναν αέρα αισιοδοξίας, επιτυχίας, ψυχικής ικανοποίησης και ευφορίας στον αναγνώστη, πως όποια εμπόδια και να εμφανιστούν, θα τα ξεπεράσουν με όλες τις δυνάμεις που έχουν, κάτι που επίσης το αναδεικνύεται στα παραμύθια. Πάντα ο ήρωας και η ηρωίδα ξεπερνάν τις δυσκολίες και στο τέλος παντρεύονται. Τίποτα δεν είναι αληθινό και ρεαλιστικό, συχνά περιέχουν κάποιους χαρακτήρες είτε είναι πουλιά, άνθρωποι, ζώα να μιλάνε και να έχουν μαγικές δυνάμεις, όπως για παράδειγμα το να αλλάζουν μορφή ή να κάνουν δουλειές βοηθώντας τον ήρωα. Για παράδειγμα στην Σταχτοπούτα όπου τα πουλιά την βοηθούν να κάνει τις δουλειές που της ανέθεσε η μητριά και οι κόρες της. Επιπλέον, κατά τον Βίλχελμ Βουντ τα παραμύθια διακρίνονται σε επτά κατηγορίες: **1.** τα μυθολογικά παραμύθια ή μύθους, **2.** τα καθαρά μαγικά παραμύθια, **3.** τα βιολογικά παραμύθια ή μύθους, **4.** τα «καθαρά» παραμύθια με ζώα, **5.** τα παραμύθια «περί της καταγωγής», **6.** τα αστεία παραμύθια και μύθους και **7.** τους ηθικοπλαστικούς μύθους. Τα κριτήρια της ταξινόμησης είναι από τη μία πλευρά η φύση των δραστών ή «προσώπων»: ζώα, άνθρωποι, κοσμολογικά φαινόμενα. Από την άλλη πλευρά είναι ο τελολογικός χαρακτήρας τους: «αιτιολογικός» ή «μυστικιστικός» (Zan, 1996) . Παρόλα αυτά, το παραμύθι από πάντα είχε έναν αέρα ρομαντισμού στην πλοκή του, κάτι που είναι ένα ιδιαίτερα θετικό στοιχείο καθώς δίνει έμφαση στις εμπειρίες και στον χαρακτήρα ενός κάθε φορά ατόμου, που διαθέτει τέτοια χαρακτηριστικά που να μπορεί να ταυτιστεί με τον αναγνώστη.

3. Η ΠΡΟΕΛΕΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Υπάρχουν αμέτρητες θεωρίες που έχουν διατυπωθεί για την καταγωγή του παραμυθιού. Μια θεωρία όσον αφορά την Ελλάδα, είναι πως η αρχή των λαϊκών παραμυθιών τοποθετείται στα αρχαία χρόνια αυτής. Από τον Ηρόδοτο και τον Όμηρο ως των Πλάτωνα. Σχεδόν όλοι οι φιλόσοφοι ασχολήθηκαν με την πλοκή μύθων και παραμυθιών (Λιάτσου, 2015). Άλλη μία θεωρία μπορεί να θεωρηθεί εκείνη των αδελφών Γκριμ, την οποία διατύπωσαν σε μια συλλογή ενός έργου τους και στην ουσία εξηγούν ότι τα παραμύθια είναι κατάλοιπα αρχαίων μύθων και όχι μόνο φαντασίας. Βέβαια αυτήν η άποψη παρόλο που έγινε δεκτή από πολλούς όπως ο Μαξ Μίλερ, ο Τζορτζ Κοξ, ο Άντζελο ντε Γκουμπερνάτις και άλλοι, προκάλεσε αντιδράσεις και ξεπεράστηκε σχετικά γρήγορα. Με τα χρόνια γίνονταν όλο και περισσότερες οι θεωρίες, η μία μετά την άλλη. Μια γνωστή θεωρία είναι η λεγόμενη «ινδική θεωρία», διατυπωμένη από το Γερμανό Τέοντορ Μπένφαϊ (1859) σε μια παλιά συλλογή ινδικών παραμυθιών. Σύμφωνα με τον Μπένφαϊ η καταγωγή των παραμυθιών είναι η Ινδία, από όπου σιγά σιγά διαδόθηκαν πριν από τον 10^ο αιώνα και στον υπόλοιπο κόσμο, στην βόρεια Ασία και την Δύση. Στην Ευρώπη διαδόθηκαν μετά τον 10^ο αιώνα. Οι τρόποι μετάδοσης του ήταν είτε προφορικά είτε μέσω μεταφρασμένων κειμένων σε γλώσσες όπως: τα περσικά, εβραϊκά, λατινικά και πολλές άλλες. Μετά από λίγα χρόνια όμως εμφανίστηκε μια άλλη γνωστή θεωρία, η λεγόμενη «πολυγενετική ή ανθρωπολογική» και η οποία αντιτάχτηκε της ινδικής. Οι πρωτοπόροι της ήταν δύο Άγγλοι ανθρωπολόγοι, ο Έντουαρτ Τέϊλορ και ο Άντριου Λανγκ. Σύμφωνα με αυτή, τα παραμύθια προέρχονται από την διανοητικότητα και τις ψυχικές δυνάμεις του πρωτόγονου ανθρώπου. Πως μπορεί η ψυχή και το πνεύμα των ανθρώπων όλου του κόσμου να είναι όμοιο και για αυτό τον λόγο, κατά την θεωρία είναι δυνατόν να υπάρξουν ίδια παραμύθια, με ίδιο περιεχόμενο σε εντελώς διαφορετικές χώρες, με διαφορετικούς πολιτισμούς και παραδόσεις. Ακολούθησαν και άλλες θεωρίες, η «ιστορικογεωγραφική», η «συμβολιστική» και η «ψυχαναλυτική». Η «ιστορικογεωγραφική» διατυπώθηκε από δύο Φιλανδούς, τον Άντι Άαρνε λαογράφο και φιλόλογο στον επάγγελμα και τον Κάαρλε Κρον. Υποστήριξαν πως το παραμύθι σε μια χώρα, όσο παλιό και να είναι και όσο και αν έχουν αλλάξει τα δεδομένα και οι αντιλήψεις, θα μεταδίδεται από γενιές σε γενιές και χωρίς να υποστεί καμιά αλλαγή αυτό. Αυτή η άποψη όμως, δεν ισχύει το ίδιο και για το όταν το παραμύθι μεταδοθεί σε μια άλλη χώρα, καθώς τότε αναγκαστικά θα δεχθεί

αλλαγές ώστε να προσαρμοστεί στο νέο περιβάλλον και στον νέο πολιτισμό. Η «συμβολιστική» θεωρία συμφωνεί με εκείνη της «πολυγενετικής ή ανθρωπολογικής», ότι δηλαδή τα παραμύθια είναι αποτέλεσμα της διανοητικότητας και του κόσμου των πρωτογενών ανθρώπων. Ότι, αυτά προέρχονται από παλιές τελετουργίες των εποχών του έτους και της μύησης, κατά τον Σέντλιβ, ο οποίος έφτασε σε αυτό το συμπέρασμα μετά από μελέτη του πάνω στα παραμύθια του Σαρλ Περό. Τέλος, πολλοί είναι αυτοί που υποστηρίζουν την άποψη πως το παραμύθι προέρχεται από τα όνειρα και ένας από αυτούς είναι και ο κύριος ιδρυτής της ψυχανάλυσης και της «ψυχαναλυτικής» θεωρίας, ο Σίγκμουντ Φρόιντ. Αν και εντυπωσιάσε με αυτήν του την άποψη, δεν έγινε δεκτή η θεωρία (Καπλάνογλου, 2002).

Όπως φαίνεται πολλές οι θεωρίες για την προέλευση του παραμυθιού, η κάθε μία και από κάτι διαφορετικό. Είναι σκόπιμο όμως να ειπωθεί ότι υπάρχουν κάποια μείον σε αυτές. Λόγου χάρη είναι πολύ γενικευμένες, δεν τοποθετούνται πάνω σε κάτι συγκεκριμένο και νοιάζονται μόνο στο να δώσουν μια απάντηση στο ερώτημα της προέλευσής του. Ενώ καλό θα ήταν να ασχοληθούν με κάθε διαφορετικό είδος και τύπο παραμυθιού και με βάση αυτό να γίνει και η ανάλογη ανάλυση της καταγωγής και της πλοκής. Είναι μια θετική πρόταση καθώς υπάρχουν πολλά διάσημα παγκόσμια παραμύθια αλλά που έχουν υποστεί τόσες παραλλαγές όλα αυτά τα χρόνια που δεν έχουν καμιά σχέση με το αυθεντικό και παλιό, με αποτέλεσμα ακόμη και να χάνεται στον χρόνο η προέλευσή του. Αλλά με το να αλλάξουν γραμμή πλεύσης και να ασχοληθούν με το κάθε είδος ξεχωριστά, τα πράγματα γίνονται πιο ξεκάθαρα και συγκεκριμένα ως προς την προέλευση του παραμυθιού. Πάντως, σύμφωνα με Βρετανούς μελετητές η πιο αρχαία ιστορία που ανακαλύφθηκε έως τώρα, είναι ένας από τους μύθους του Αισώπου και ο οποίος είναι από τον 6^ο αιώνα π. Χ. Στόχος ή ένας από τους στόχους των ιστοριών είναι να περάσουν μηνύματα σε νεότερες γενιές για θέματα όπως η ζωή και πιο συγκεκριμένα για την επιβίωση, την επιτυχία, την δύναμη, την αγάπη, την φιλία, την βία και πολλά άλλα.

4. ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΚΑΙ Η ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΟΥ ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Τα παραμύθια υπάρχουν σε όλο το πλάτος της Γης. Χρησιμοποιήθηκαν και χρησιμοποιούνται από όλο τον κόσμο και τους πολιτισμούς, εδώ και πολλά χρόνια. Έχει αρκετές και σημαντικές ιδιότητες για την ζωή του ανθρώπου, όπως ψυχαγωγικό, διδακτικό και συμβολικό. Παραμύθια στον κόσμο συναντά κάποιος από τους αρχαίους κίβλας πολιτισμούς της 3^{ης} και 2^{ης} χιλιετίας, στους Σουμέριους και Ακκάδιους. Πάλι στην Ανατολή και Άπω Ανατολή αλλά σε άλλους πολιτισμούς, σε αυτούς της Κίνας και Μογγολίας βρίσκονται αρχαίες ιστορίες, μύθοι και παραμύθια με στοιχεία της παράδοσης και θρησκείας τους. Από εκεί εξαπλώθηκαν σιγά σιγά και σε άλλες κοντινές χώρες, στην Ινδία τον 10^ο αιώνα μ.Χ., την Αραβία, την μακρινή ήπειρο, Αφρική, ακόμα και στην Ευρώπη. Ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του παραμυθιού στο Αφρικανικό περιβάλλον ήταν το μαγικό στοιχείο. Στοιχείο βέβαια που αναδεικνύεται σε όλα σχεδόν τα παραμύθια, όλων των λαών και με επίδραση στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων όσον αφορά την Αφρικανική κοινωνία. Πολλοί μελετητές προσπάθησαν να τα ταξινομήσουν με βάση τα γενικά και ειδικά χαρακτηριστικά αυτών κάθε χώρας. Μια κατηγορία λοιπόν, σε σχέση με την Ελλάδα, είναι αυτήν του Νεοελληνικού παραμυθιού για το οποίο θα γίνει αναφορά παρακάτω (Ζαν, 1996).

Πρώτα ως γίνει η αρχή με την ανάδειξη των γνωρισμάτων που διαμορφώνουν τον ιδιαίτερο χαρακτήρα του ελληνικού παραμυθιού, στο οποίο υπάρχει έντονο το στοιχείο της παράδοσης του τόπου. Πρώτο στοιχείο του είναι η γλώσσα, η οποία χρησιμοποιείται με απλό και κατανοητό τρόπο αλλά και ο ιδιοματισμός, στοιχεία που το κάνουν πρωτότυπο. Όσον αφορά το λεξιλόγιο του παραμυθιού φαίνεται να ακολουθείται η γλωσσική παράδοση αλλά ανά τόπο. Δηλαδή κάθε μέρος της Ελλάδας έχει τους δικούς του ιδιοματισμούς, όπως για παράδειγμα τα Επτάνησα και έτσι ένα παραμύθι μπορεί να προσαρμοστεί στην γλωσσική παράδοση του εκάστοτε τόπου. Για παράδειγμα η Πούλια και ο Αυγερινός μπορεί να παραλλαχθεί με βάση το κρητικό ιδίωμα της. Δεύτερο γνώρισμα είναι η πολιτιστική πραγματικότητα, δηλαδή η εμφάνιση στο παραμύθι στοιχείων της παράδοσης και της ιστορίας της χώρας. Είναι χαρακτηριστικό του ελληνικού παραμυθιού η χρήση, όχι τόσο φανταστικών συμβάντων όπως είναι σύνηθες στα παραμύθια, αλλά στοιχείων που σχετίζονται με

χωριά, σπίτια, εργασίες όπως η καλλιέργεια της γης, τροφές, ήθη και έθιμα, δοξασίες. Αν και τα στοιχεία του φανταστικού, όπως προαναφέρθηκε, είναι ελάχιστα στο ελληνικό παραμύθι, διακρίνονται ορισμένα όπως δράκοι, γοργόνες, νεράιδες. Τέλος είναι φανερό πως το παραμύθι στον ελλαδικό χώρο έχει έντονη σχέση με την αρχαιότητα και έχει λάβει διάφορα μοτίβα και μύθους της. Εκτός όμως από την αρχαιότητα, έχει δεχθεί επίδραση και από τους μεσαιωνικούς χρόνους και την τουρκοκρατία. Πέραν όμως της μεγάλης επίδρασης του πολιτισμού σε αυτό, επιρροή φαίνεται πως μπορεί να δέχθηκε και από την ίδια την Ελλάδα. Με τον ήλιο και την θάλασσα να εμφανίζονται συχνά στα παραμύθια και να παίζουν σημαντικό ρόλο. Το σίγουρο είναι πως το ελληνικό παραμύθι προβάλλει προς τα έξω πέρα από τον πολιτισμό και τις παραδόσεις της χώρας, και την ψυχή του Έλληνα, τον χαρακτήρα του, την ευαισθησία και μετριοπάθεια σαν λαό. Όλο αυτό εξωτερικεύεται στα παραμύθια με την χρήση προσώπων σε ρόλους καλών βασιλιάδων-βασιλισσών, καλών δράκων ή γενικώς ζώων και κυρίως άγριων. Αναμφισβήτητα, το νεοελληνικό παραμύθι είναι ένα είδος λαϊκής τέχνης που συνδέεται με το κοινωνικό περιβάλλον μέσα στο οποίο ανθεί.

Βασικός εκφραστής του παραμυθιού είναι ο παραμυθάς, ο άνθρωπος που αφηγείται τα παραμύθια και ο ρόλος του είναι καθοριστικός καθώς μεταδίδει με προφορικό τρόπο τις ιστορίες με τοπικούς γλωσσικούς ιδιοματισμούς. Συνήθως οι παραμυθάδες ήταν γυναίκες και άνδρες μεγάλης ηλικίας με εμπειρίες, κύρος και αξίες. Είναι γνωστό πως τα παραμύθια υπάρχουν και λέγονται εδώ και πολλούς αιώνες και πως η αξία τους είναι τεράστια καθώς σε μεγάλο βαθμό αποτελούν παιδικό ανάγνωσμα και συντελούν στην καλλιέργεια της φαντασίας των παιδιών, της δημιουργικής και αναλογικής σκέψης από πολύ νεαρή ηλικία. Βοηθά στην γλωσσική ανάπτυξη και την αισθητική καλλιέργεια και σύμφωνα με ειδικούς στην Παιδική Λογοτεχνία πρέπει να διδάσκεται και η όλη διαδικασία να είναι μια στιγμή απόλαυσης, χαράς, διασκέδασης. Τέλος τα παραμύθια κάθε χώρας και συγκεκριμένα της Ελλάδας φέρνουν το παιδί κοντά στον πολιτισμό και τις παραδόσεις του τόπου του.

5. ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΣΥΓΧΡΟΝΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Το έντεχνο ή αλλιώς σύγχρονο παραμύθι εμφανίστηκε για πρώτη φορά τον 20^ο αιώνα. Αν και η λέξη έντεχνο είναι κάπως άκυρη για τον χαρακτηρισμό του παραμυθιού, καθώς είναι σαν να υποδεικνύεται ότι το παλιό παραμύθι δεν είναι, παρόλα αυτά έχει επικρατήσει αυτός ο όρος. Ταυτόχρονα εκείνη την εποχή αυξάνεται και το ενδιαφέρον για την ψυχολογία και την παιδαγωγική. Είναι γνωστό πως τα παιδιά μαθαίνουν πολλά μέσα από τα παραμύθια και ένα από αυτά είναι ο ρόλος των δύο φύλων. Όμως σε πολλά από αυτά το περιεχόμενο είναι ακατάλληλο διότι προβάλλουν τον σεξισμό, αποδίδοντας κατώτερους ρόλους στις γυναίκες από ότι στους άνδρες. Οι γυναίκες συνήθως προβάλλονται να είναι στο σπίτι και να κάνουν όλες τις δουλειές του σπιτιού, να μαγειρεύουν, να καθαρίζουν, να σιδερώνουν, ακόμη και να αναλαμβάνουν την ανατροφή των παιδιών μόνες τους. Παρουσιάζονται υποτακτικές, αδύναμες και παθητικές. Ενώ οι άνδρες είναι πάντα οι πρωταγωνιστές και πάντα αυτοί αναλαμβάνουν τις δύσκολες δραστηριότητες, αυτοί απεικονίζονται να εργάζονται για να ζήσουν την οικογένεια. Παρουσιάζονται ενεργητικοί, δυναμικοί, ανεξάρτητοι, το αντίθετο από την γυναίκα. Βέβαια αυτό το φαινόμενο διαχωρισμού των δύο φύλων εμφανίζεται σπάνια στα σύγχρονα παραμύθια σε σχέση με τα παλιά. Παρόλα αυτά συνήθως σε όλα τα σύγχρονα παραμύθια υπάρχει πάντοτε ένας κύριος χαρακτήρας, όπως για παράδειγμα η Χιονάτη, η Σταχτοπούτα, η Κοκκίνοσκουφίτσα, ο Πίτερ Παν, ο Πινόκιο και πολλοί άλλοι. Οι πρωταγωνιστές και οι χαρακτήρες μπορούν να χαρακτηριστούν ως μονοδιάστατοι και πολυδιάστατοι. Δηλαδή αυτοί που έχουν μόνο μία ιδιότητα ή πολλές, για παράδειγμα ο κακός ο λύκος που έχει μία. Βλέπουμε λοιπόν σε όλα τα παραμύθια να επικρατεί ένας μέχρι δύο πρωταγωνιστές και συνήθως στους ίδιους, συνηθισμένους ρόλους, βασιλιάδες-βασίλισσες, πρίγκιπες-πριγκίπισσες. Θα μπορούσε όμως να γίνει ο οποιοσδήποτε πρωταγωνιστής, με διαφορετικούς ρόλους και όχι συνέχεια τους ίδιους, που διαβάζουμε και στα παραμύθια. Αλλά και να μην δίνεται έμφαση και αναφορά, κατά την διάρκεια ανάγνωσης ενός παραμυθιού μόνο στους κύριους χαρακτήρες διότι έτσι γίνονται γνωστοί μόνο εκείνοι και τους άλλους δεν τους θυμάται ο κόσμος, παρόλο που μπορεί να είναι και εκείνοι σημαντικοί.

Μετά από όλες αυτές τις πληροφορίες ας γίνει λοιπόν ανάλυση των χαρακτηριστικών του σύγχρονου παραμυθιού:

1. Είναι ρεαλιστικό, δεν υπάρχει ιδιαίτερα το στοιχείο της μαγείας και της φαντασίας όπως φαίνεται συνήθως στα περισσότερα παραμύθια. Το περιεχόμενό του έχει να κάνει πιο πολύ με την ζωή και τα προβλήματα, και όχι μόνο, αυτής. **2.** Όπως προαναφέρθηκε τα μαγικά στοιχεία (μάγισσες, μαγικά φίλτρα) έχουν έλλειψη στο σύγχρονο παραμύθι και την θέση τους έχει πάρει η τεχνολογία, το μέσο που ήρθε να αλλάξει τον κόσμο. **3.** Ένα σημαντικό στοιχείο στο οποίο διαφέρει το σύγχρονο από το παλιό είναι ότι στο πρώτο οι χαρακτήρες του έργου είναι σχεδόν πάντα ίσοι, δεν υπάρχει ταξική και φυλετική σύγκριση όπως συμβαίνει στο δεύτερο. **4.** Το σύγχρονο παραμύθι όπως και το λαϊκό, διατηρεί το ευτυχισμένο τέλος. **5.** Ο χώρος, ο οποίος φαίνεται να έχει συμβολικό χαρακτήρα σε πολλά παραμύθια και όχι μόνο. Χρησιμοποιείται από πολλούς ως στοιχείο δράσης. **6.** Μέσα από το σύγχρονο παραμύθι μπορεί ο αναγνώστης να ταυτιστεί και να προβληματιστεί για όσα συμβαίνουν στον κόσμο, για τα διάφορα φαινόμενα, τύπου βία.

6. ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΚΑΙ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Πλήθος μελετών και ερευνών που έχουν πραγματοποιηθεί έχουν καταδείξει την μέγιστη ανάγκη να διδάσκεται το παραμύθι στην προσχολική και πρωτοσχολική εκπαίδευση. Αν και στην αρχή, σε παγκόσμιο επίπεδο Ευρωπαίοι παιδαγωγοί είχαν επιφυλάξεις για την παιδαγωγική αξία του και κατά πόσο πρέπει να ενταχθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία. Αυτοί οι παιδαγωγοί ακολουθούσαν την πολιτική του Ρουσό (1712-1778) ο οποίος ήταν ενάντια στα παραμύθια. Ακόμη ένας κατά αυτών ήταν και ο Ιωάννης Κομένιου (1592-1670) που υποστήριζε ότι τα παραμύθια πρέπει να απαγορεύονται στα σχολεία καθώς απομακρύνουν τα παιδιά από τον πραγματικό κόσμο. Οι απόψεις αυτές όμως δεν διήρκησαν για πολύ διότι υπήρχαν και εκείνοι που τάχθηκαν υπέρ αυτού. Το λεγόμενο «ερβαρτιανό» σχολείο με επικεφαλής τον Tuiskon Ziller (1817-1882) και τον μαθητή του Wilhelm Rein (1847-1929) τόνισε την ηθική αξία και δύναμη του παραμυθιού και πόσο μπορεί να αλλάξει την ζωή του παιδιού. Για αυτό κιόλας τα επόμενα χρόνια έγινε όλο και πιο συχνή η χρήση του σε πολλά παγκόσμια σχολεία, όπως για παράδειγμα στο «Σχολείο Εργασίας» και στο «Φροβελιανό σύστημα». Όλα αυτά βέβαια συνέβησαν στον υπόλοιπο κόσμο που όμως άσκησαν επιρροή και στον ελλαδικό χώρο και την ελληνική εκπαίδευση (Μαλαφάντης, 2002).

Όσον αφορά την Ελλάδα λοιπόν, η αναγνώριση από Έλληνες παιδαγωγούς της διδακτικής αξίας του παραμυθιού και της ένταξής του στην ελληνική εκπαίδευση πραγματοποιήθηκε με αργά βήματα. Όπως συνέβη στον υπόλοιπο κόσμο έτσι και στην Ελλάδα υπήρξαν διάφορες αντιδράσεις και προβληματισμοί ως προς την διδασκαλία του παραμυθιού στα σχολεία. Με τις γνώμες να δίστανται φαίνεται πως το παραμύθι κάνει τελικά την εμφάνισή του στο Αναλυτικό Πρόγραμμα των νηπιαγωγείων και των δημοτικών σχολείων το 1912 και το οποίο διήρκεσε μέχρι το 1974. Κατά τον παιδαγωγό Νικόλαο Ράπτη στο εκάστοτε Αναλυτικό Πρόγραμμα το δημοτικό με το νηπιαγωγείο είχαν παρόμοια μαθήματα με μικρές διαφορές. Αργότερα δημιουργήθηκε ένα νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα του Δημοτικού Σχολείου το 1977, που σύμφωνα με αυτό το παραμύθι είχε ενταχθεί μόνο στο μάθημα της γλώσσας. Το ίδιο ισχύει και για το Αναλυτικό Πρόγραμμα του 1982, όπου δεν υπήρξαν ιδιαίτερες αλλαγές ως προς τον ρόλο του παραμυθιού στην εκπαίδευση, απλά μπορεί πλέον να διδάσκεται σε όλες τις τάξεις του δημοτικού. Έτσι συνεχίζει να είναι υποβαθμισμένο

και περιορισμένο. Μετά από λίγα χρόνια, το 1987 το Αναλυτικό Πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου αλλάζει και το παραμύθι εντάσσεται στο κεφάλαιο «Αγωγή και αισθητική ανάπτυξης νηπίου», ενώ στο Αναλυτικό Πρόγραμμα του 1989 στο κεφάλαιο «Αγωγή και νοητική ανάπτυξη νηπίου» στην ενότητα της λογοτεχνίας. Φαίνεται ότι με τα χρόνια παίρνουν περισσότερο στα σοβαρά την αξία του με το να το συμπεριλαμβάνουν και σε άλλα μαθήματα της προσχολικής και πρωτοσχολικής εκπαίδευσης. Αυτό γίνεται φανερό με το πέρασμα στον καινούριο πλέον αιώνα και μαζί με αυτόν στα νέα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (Α.Π.Σ.) της υποχρεωτικής εκπαίδευσης που ακολουθούν το «Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών» (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) και εφαρμόστηκαν το έτος 2006-2007. Σε αυτό το Πρόγραμμα το παραμύθι πλέον εντάσσεται σε αρκετά μαθήματα και μπορεί να αξιοποιηθεί σε πολλούς τομείς. Εξακολουθεί να υπάρχει στο μάθημα της γλώσσας για την ανάπτυξη και βελτίωση του εγγραμματισμού. Αλλά πλέον είναι δυνατόν να «γίνεται σύνδεση της λογοτεχνίας με το παιχνίδι και μπορούν τα κείμενα αυτά να συνοδεύονται από παιγνιώδεις δραστηριότητες φιλιαναγνωσίας, τόσο στην τάξη, όσο και στο χώρο της βιβλιοθήκης, ή όπου αλλού προσφέρεται, με απώτερο σκοπό την ψυχαγωγία και την καλλιέργεια του συναισθήματος» (Μαλαφάντης, 2002, σσ. 150-165). Μια άλλη σημαντική άποψη για την σημασία του παραμυθιού στην εκπαίδευση και ταυτόχρονα στα παιδιά, δίνει ο Νικόλας Ράπτης (1980) που πιστεύει πως με το παραμύθι μπορεί κανείς να κάνει και να μάθει πολλά. Από μουσική και ορθογραφία μέχρι γραμματική και γραφή. Είναι μια μορφή έκφρασης για μικρούς και μεγάλους, με οποιαδήποτε μορφή μπορεί να έχει: γραπτή, μουσική, μιμητική, λεκτική, ζωγραφική και πολλές ακόμη (Ράπτης Ν. , 1980) , (Μαλαφάντης, 2002).

Έχουν γραφτεί πολλά βιβλία και όχι μόνο για την σημαντικότητα και την αξία του παραμυθιού και κατά πόσο η διδασκαλία του μπορεί να ωφελήσει την ελληνική εκπαίδευση και κυρίως τα ίδια τα παιδιά. «Η διδακτική αξία του παραμυθιού είναι σημαντική. Η ενασχόληση με τα παραμύθια προσφέρει απόλαυση και ψυχαγωγία, καλλιεργεί την μητρική γλώσσα με τις πρακτικές της αναδιήγησης, της συγγραφής παραμυθιών και της δραματοποίησης, προάγει τον διάλογο και την γλωσσική έκφραση, διευρύνει το λεξιλόγιο των μαθητών, αποτελεί για τα παιδιά αγωγή φιλιαναγνωσίας, δίνει εναύσματα για ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης και διευρύνει τη φαντασία των παιδιών» (Κανατσούλη, 2002, Καψωμένος, 2003, Σιβροπούλου, 2003, Μαλαφάντης, 2006, Ντούλια, 2010). Το παραμύθι δίνει την

δυνατότητα να δημιουργούνται δραστηριότητες για και από τα παιδιά, ασκώντας τους δημιουργικά, γλωσσικά, γνωστικά, ηθικά και κοινωνικά. Μέσα από αυτό τα παιδιά μπορούν να απελευθερωθούν, να αναγνωρίσουν τα συναισθήματά τους, να ταξιδέψουν σε ένα άλλο κόσμο, όπου δεν υπάρχουν άγχος και φοβίες, γίνονται ένα με το περιεχόμενο και τους χαρακτήρες. Πολλές φορές ταυτίζονται με τους ήρωες, βλέπουν τον εαυτό τους σε εκείνους και κατανοούν την επαφή με τους άλλους ανθρώπους. Το παραμύθι αποβλέπει στο να δώσει ικανοποίηση στις ανεκπλήρωτες επιθυμίες τόσο των μεγάλων όσο και των παιδιών. Διδάσκει πως στην ζωή υπάρχει και το Καλό και το Κακό, πως υπάρχουν προβλήματα και εμπόδια που πρέπει να προσπεραστούν και όχι να παραμείνουν κάνοντας την ζωή δυσκολότερη, έχοντας αισιοδοξία και δύναμη στον εαυτό τους. Επίσης, με την χρήση των ζώων προτρέπει τα παιδιά να αγαπήσουν από νωρίς τα όντα αλλά και το περιβάλλον στο οποίο ζουν αυτά αλλά και οι ίδιοι. Όπως υποστηρίζει ο διεθνώς αναγνωρισμένος Ελβετός μελετητής Max Lüthi, «το παραμύθι είναι εν μέρει ψυχαγωγία, εν μέρει παιδαγωγία, στην ολότητά του όμως είναι ο καθρέπτης της ανθρώπινης ύπαρξης και των δυνατοτήτων του ανθρώπου» (Μερακλής, 1996, σ. 57).

Παρόλα αυτά η επιλογή παραμυθιών για ανάγνωση στα παιδιά, είναι δύσκολη υπόθεση, καθώς δεν είναι γνωστό ποιες ιστορίες μπορεί να αρέσουν σε αυτά. Καλύτερα να αφεθούν τα ίδια στο να διαλέξουν ποιο τους εξιτάρει, τους σαγηνεύει, με ποιο είναι συναισθηματικά δεμένοι, και με την ανάγνωση ή ακρόασή του να προσπαθήσουν τα ίδια να εξηγήσουν το νόημα της ιστορίας και όχι να τους το εξηγήσουν άλλοι, γιατί έτσι τα παιδιά δεν εξασκούνται νοητικά και συναισθηματικά, χάνεται η μαγεία της ιστορίας και η δυνατότητα να ανακαλύψουν μόνα τους το μαγικό αυτό κόσμο του παραμυθιού. Μελετώντας παραμύθια τα παιδιά ωριμάζουν, ανακαλύπτουν τον κόσμο τους και το νόημα της ζωής και σιγά σιγά είναι ικανά να αντιμετωπίζουν μόνα τους πιθανά προβλήματα. Η διδασκαλία του παραμυθιού χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή τόσο στην κατάλληλη επιλογή ύλης όσο και στον τρόπο διδασκαλίας του. Μπορεί από κακό παιδαγωγικό χειρισμό να δυσχεράνει, με αποτέλεσμα να εμποδίσει όποια ανάπτυξη του παιδιού. Καλό θα είναι το παραμύθι να προσαρμόζεται στην ατομικότητα του καθενός. Όλοι έχουν διαφορετικές προσωπικότητες και ανάγκες, μαζί και τα παιδιά. Ορισμένα είναι από την φύση τους ευφάνταστα για αυτό το καλύτερο είναι να γίνεται μικρή χρήση των παραμυθιών από αυτά για να αποφευχθούν τυχόν εξωπραγματικές σκέψεις του, φθάνοντας σε ακραίο

σημείο (Ράπτης Ν. , 1980). Ενώ το αντίθετο ισχύει για εκείνα που στερούνται φαντασίας και πιθανόν να τα βοηθήσουν στην ενδυνάμωσή της. Επομένως για την επιτυχείς διδασκαλία του παραμυθιού χρειάζεται ο παιδαγωγός να γνωρίζει τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες τους και τι ιστορίες λατρεύουν ούτως ώστε να προσαρμόσει έτσι το μάθημα που να μπορέσει κερδίσει την προσοχή τους, να διεγείρει την φαντασία τους και να διασκεδάσουν.

Παρά όμως την τεράστια εκπαιδευτική αξία που έχει το παραμύθι, δεν χρησιμοποιείται πλέον όπως κάποτε. Τα παιδιά του σήμερα είναι προσκολλημένα στις συσκευές των νέων τεχνολογιών. Αντί να διαβάσουν ένα παραμύθι προτιμάνε να παίξουν παιχνίδια στον υπολογιστή. Φαίνεται πως η εικόνα και γενικώς η τεχνολογία έχουν αντικαταστήσει κάθε παραδοσιακή διδασκαλία με τα θετικά και τα αρνητικά που μπορεί να έχει αυτό. Όχι πως είναι λάθος να γίνεται χρήση της τεχνολογίας στη εκπαίδευση, το αντίθετο, είναι ωραίο να υπάρχει εξέλιξη και νέα πράγματα που να συμβάλλουν στην καλύτερευση της εκπαιδευτικής διδασκαλίας και επακόλουθα στην ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών όλων των βαθμίδων. Απλά θα πρέπει να γίνεται σωστή χρήση της και να μην εξαλειφθεί το παραμύθι από την ζωή των παιδιών και την χρησιμοποίησή του στα σχολεία. Αλλά θα μπορούσε να συνδυαστούν τα δύο αυτά πεδία και να προκύψει διδασκαλία τους, τόσο για την αναβάθμιση και ενίσχυση της εκπαιδευτικής διαδικασίας μέσω της τεχνολογίας, όσο και για την επαναφορά της χρήσης του παραμυθιού στην εκπαίδευση και την εξέλιξη αυτής και των παιδιών. Εξάλλου είναι αδύνατον να εξαλειφθεί το παραμύθι από την ελληνική εκπαίδευση, αυτό που έχει μια μακρόχρονη πορεία και παράδοση και που εδώ και πόσες δεκαετίες κράτησε συντροφιά στα παιδιά και συνέβαλε στην ολοκλήρωση της προσωπικότητας και ψυχοσύνθεσης τους .Δεν είναι τυχαίο ότι σε άλλες χώρες και συγκεκριμένα στην Γερμανία εφαρμόζεται μια διδακτική στρατηγική με χρήση αποκλειστικά 6 ή και περισσότερων παραμυθιών με σκοπό την γνωστική, συναισθηματική και ψυχοκινητική ανάπτυξη των παιδιών προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας. Είναι ωφέλιμο λοιπόν, να αλλάξει το κράτος και η εκπαιδευτική κοινότητα στάση, παιδαγωγική και εκπαιδευτική πρακτική ως προς το παραμύθι και να αξιοποιείται και πάλι ενεργά στην εκπαίδευση. Δεν είναι τυχαία ένα από τα σημαντικότερα είδη της προφορικής λαϊκής παράδοσης και του λαϊκού πολιτισμού.

7. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Ο όρος «δημιουργική γραφή», μετάφραση του όρου «creative writing» αφορά στη δυνατότητα παραγωγής μια πρωτότυπης γραπτής σύνθεσης που σχετίζεται με ποικιλία κειμενικών ειδών ή απλά μόνο με τη λογοτεχνική παραγωγή (Κωτόπουλος, 2012:1). Η ιστορία της «δημιουργικής γραφής» φαίνεται να έχει τις ρίζες τις στην Αρχαία Ελλάδα, πολλά χρόνια πριν, αιώνες και συγκεκριμένα στην Αθήνα με τον Αριστοτέλη (384-322 π.χ.). Η επιρροή που άσκησε στον Φιλόσοφο φαίνεται στα έργα του και στις ομιλίες του στους μαθητές τους. Παράλληλα όμως ως επιστημονικός κλάδος ξεκίνησε από το εξωτερικό και συγκεκριμένα το 1939 στην Iowa με την ίδρυση εργαστηρίου «δημιουργικής γραφής» για μαθητές που ενδιαφέρονται σε αυτόν τον τομέα και έχουν την ικανότητα. Καθώς περνούσαν τα χρόνια όλο και εξαπλωνόταν η φήμη της και αναδύοταν σαν κλάδος. Στις αρχές του 20^{ου} αιώνα στις Η.Π.Α. αναδείχθηκε πλέον ως επιστημονικός κλάδος σε πανεπιστήμια και σχολεία. Από κει συνέχισαν και άλλα πανεπιστήμια την αναγνώριση και ένταξή της σε αυτά όπως το πανεπιστήμιο της Columbia, το Princeton, το Iowa, το East Anglia της Αγγλίας και πολλά ακόμη. Αν και δεν ήταν λίγες οι αντιδράσεις για τον αν πρέπει να καθιερωθεί ως επιστημονικός κλάδος και το αν διδάσκεται, η ίδια συνέχισε την πορεία της (Βακάλη, Ζωγράφου-Τσαντάκη, & Κωτόπουλος, 2013).

Στην Ελλάδα βέβαια άργησε να εμφανιστεί η «δημιουργική γραφή», την βλέπουμε πρώτη φορά στις αρχές του 21^{ου} αιώνα αλλά μόνο σε μαθήματα σεμιναρίων, χωρίς να έχει εισαχθεί ως μάθημα σε κάποιο εκπαιδευτικό ίδρυμα. Τα τελευταία χρόνια ξεκίνησαν οι ειδικοί να την ερευνούν και να αναζητούν την προέλευσή της, τον σκοπό της, πως και αν διδάσκεται. Ακόμη δεν έχει εισαχθεί ως αυτόνομο μάθημα σε κάποια βαθμίδα της ελληνικής εκπαίδευσης, παρά μόνο στα Καλλιτεχνικά σχολεία και θεσμοθετήθηκε για πρώτη φορά ως Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών «Δημιουργικής Γραφής» στο Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας το έτος 2008 και από τότε συνεχίζει την πετυχημένη πορεία του. Είναι το μόνο πανεπιστήμιο της χώρας που καθιέρωσε την «δημιουργική γραφή» και το μόνο Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών με θέμα αυτήν. Υπάρχει ελπίδα πως σύντομα θα ενταχθεί σαν

μάθημα καθώς ήδη στην Κύπρο έχει εισαχθεί στα Αναλυτικά Προγράμματα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης εδώ και λίγα χρόνια (2012-2013) (Βακάλη, Ζωγράφου-Τσαντάκη, & Κωτόπουλος, 2013).

Είναι εύλογο να ειπωθεί πως γίνονται κάποια βήματα στο Νηπιαγωγείο με δραστηριότητες για την καλλιέργεια του προφορικού λόγου σύμφωνα με το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (2011) αλλά και στα λύκεια της Ελλάδας με το να προσπαθούν να συμπεριλάβουν ορισμένες δραστηριότητες «δημιουργικής γραφής» με σκοπό να εξασκηθούν τα παιδιά σε κειμενικούς τύπους και όχι μόνο.

Υπήρξαν πολλά ερωτήματα και αντιδράσεις σχετικά με το αν η «δημιουργική γραφή» μπορεί να διδαχτεί. Και όμως, μπορεί, και μάλιστα σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης χωρίς εξαιρέσεις. Για να ασχοληθεί κάποιος με την «δημιουργική γραφή» δεν είναι απαραίτητο να έχει σπουδάσει πάνω σε αυτό το αντικείμενο, αρκεί να το θέλει και να έχει δημιουργικότητα και φαντασία, η «δημιουργική γραφή» είναι για όλους! Μπορεί να διδαχτεί από το Νηπιαγωγείο ως το Πανεπιστήμιο. Αποτελεί μια σύγχρονη εκπαιδευτική διαδικασία μέσα από την οποία τα παιδιά μπορούν να βελτιώσουν την γραπτή τους έκφραση με δραστηριότητες που είναι παιχνιδιάρικες και μπορούν να εκφραστούν μέσα από αυτές και το γράψιμο. Με το γράψιμο δικών τους ιστοριών και όχι συγκεκριμένων κειμενικών ειδών όπως συμβαίνει στα σχολεία, τα παιδιά διασκεδάζουν, απελευθερώνονται, αναπτύσσουν την φαντασία τους, την σκέψη τους, προωθείται η καλλιτεχνική τους έκφραση. Αποτυπώνουν στο χαρτί τις ιδέες και τα συναισθήματά τους με ένα διαφορετικό τρόπο από αυτόν που γνώριζε ο κόσμος, με ειλικρίνεια, φαντασία και πρωτοτυπία. Επίσης, η διδασκαλία της «δημιουργικής γραφής» διεγείρει την παιδική δημιουργικότητα και αυξάνει την αυτοπεποίθησή με την παραγωγή γραπτού, παιγνιώδη λόγου. Με λίγα λόγια, η «δημιουργική γραφή» συμβάλλει στην ψυχική ανάπτυξη και την ανάπτυξη των δεξιοτήτων επικοινωνίας των παιδιών. Πάντως το μόνο σίγουρο είναι πως παρά τις αρχικές αντιδράσεις προς αυτήν, στο τέλος καθιερώθηκε στην Ελλάδα και με τον έναν ή τον άλλον τρόπο αναγνωρίστηκε η αξία της από όλη την εκπαιδευτική κοινότητα (Βακάλη, Ζωγράφου-Τσαντάκη, & Κωτόπουλος, 2013).

8. ΔΗΜΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ-Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ

Αν και η «δημιουργική γραφή» δεν έχει ενταχθεί ακόμη στο Νηπιαγωγείο ως αυτόνομο μάθημα, διακρίνονται στοιχεία της στις μαθησιακές περιοχές του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών του, όπως στην γλωσσική αγωγή, την γραπτή έκφραση, τη μουσική, το θέατρο. Όλα τα παραπάνω και περισσότερα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για δραστηριότητες «δημιουργικής γραφής» και πρώτο από όλα η γλώσσα, που χωρίς την λειτουργία της δεν θα υπήρχε επικοινωνία και έκφραση. Τα παιδιά αρχίζουν να μιλάνε και να έρχονται σε επικοινωνία με τον κόσμο γύρω τους από μικρή ηλικία. Φυσικά τα πρώτα πρόσωπα που γνωρίζουν είναι οι γονείς τους και είναι αυτοί οι πρώτοι που έχουν ως ρόλο να τα διαπαιδαγωγήσουν και να αναπτύξουν το γλωσσικό και επικοινωνιακό επίπεδο τους και να θέσουν τις βάσεις. Αργότερα μεγαλώνοντας αυτή η διαδικασία συνεχίζεται στο Νηπιαγωγείο με τους εκπαιδευτικούς να επιδιώκουν την κοινωνική, συναισθηματική, γνωστική, σωματική και ψυχοπνευματική ανάπτυξη τους. Σε αυτή την περίοδο της προσχολικής ηλικίας τα νήπια αρχίζουν και αναπτύσσουν προφορικό λόγο με σχετικά καλή γραμματική και καλό συντακτικό και λεξιλόγιο. Πέρα όμως από εργαλείο επικοινωνίας, με τη γλώσσα τα νήπια είναι σε θέση να μάθουν και να κάνουν πολλά πράγματα. Μια καλή επιλογή είναι η παιδική ποίηση και λογοτεχνία. Στα παιδιά αρέσει πολύ να ακούνε ιστορίες και ποιήματα και είναι σημαντικό να γίνεται πράξη αυτό γιατί λαμβάνουν πλούσια γλωσσικά ερεθίσματα που θα τους χρειαστούν στην μετέπειτα εκπαιδευτικής του πορείας. Ενδιαφέρον τους φαίνονται και οι εικονογραφημένες ιστορίες, τις οποίες μπορούν να παρατηρούν, να επεξεργάζονται την κάθε λεπτομέρεια και να θέτουν απορίες πάνω σε αυτές. Αναπτύσσοντας έτσι το γνωστικό και νοητικό επίπεδο. Για να αναδειχθεί όμως και κάτι διαφορετικό, μια ενδιαφέρουσα και πρωτότυπη δραστηριότητα «δημιουργικής γραφής» είναι η δημιουργία ιστοριών από τα ίδια τα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Αυτό γίνεται με το να επιλέξουν χαρακτήρες, ήρωα, πλοκή και όλα εκείνα τα απαραίτητα στοιχεία και να την σχεδιάσουν. Αυτή η δραστηριότητα λειτουργεί ως διδακτική ενέργεια καθώς ενδυναμώνει τις νοητικές και λεκτικές λειτουργίες τους. «Δημιουργικότητα» στο Νηπιαγωγείο είναι και τα εικαστικά, η δραματοποίηση ιστοριών και ποιημάτων και κειμένων, η μουσική, το

παιχνίδι, το θέατρο. Μέσα από όλα αυτά, τα παιδιά όχι μόνο είναι πιο ενεργά στην λεκτική συμμετοχή όπου θα τους βοηθήσει στην μετέπειτα πορεία και εξέλιξη τους αλλά μαθαίνουν να αναπαριστούν τον κόσμο τους, να διηγούνται, να εκφράζουν συναισθήματα, απόψεις και καλλιεργούνται τόσο αισθητικά όσο και γλωσσικά.

Όλοι γνωρίζουν πόσο σημαντικός και σπουδαίος είναι ο ρόλος της νηπιαγωγού στην προσχολική εκπαίδευση, για αυτό άλλωστε αναγνωρίστηκε παγκοσμίως. Πρώτα από όλα, όσον αφορά το συναισθηματικό κομμάτι πολλά παιδιά μπορεί να την βλέπουν ως μητρική φιγούρα λόγω και της ευαίσθητης ηλικίας στην οποία βρίσκονται. Ωστόσο, γενικά ο ρόλος της είναι «πλούσιος». Κατά την διδασκαλία οργανώνει κατάλληλα τον χώρο, προσπαθεί να ενθαρρύνει τα παιδιά στο να συμμετάσχουν με ερωτήσεις που θα τα βοηθήσουν να εκφραστούν ελεύθερα, χωρίς φόβο και επιδιώκει αυτές οι ερωτήσεις να είναι ανοικτού τύπου. Καλό θα είναι να δέχεται όποια απάντηση, ακόμα και «λανθασμένη» χωρίς να διορθώνει κατευθείαν αλλά να δίνει λίγο χρόνο και με τρόπο να τους κάνει να ξανασκεφτούν την ερώτηση και να τους οδηγήσει στο να την τροποποιήσουν. Παράλληλα εκτός από το να θέτει ερωτήσεις η ίδια στα παιδιά, επιθυμεί να δέχεται και εκείνη απορίες και ερωτήματα ως προς το θέμα που ασχολήθηκαν. Ακόμη, ενθαρρύνει τις συνομιλίες μεταξύ των νηπίων για να βελτιώσει τις σχέσεις τους, να γίνουν μια ομάδα και να βελτιώσουν την επικοινωνία. Διδάσκει αρχές και αξίες με το να σέβονται τους ανθρώπους και ορισμένες καταστάσεις μέσα και έξω από το Νηπιαγωγείο. Στην ουσία η εκπαιδευτικός επικοινωνεί με τα νήπια στο μεγαλύτερο βαθμό και είναι σημαντικό το πως μιλά και συμπεριφέρεται και η ίδια σε αυτά και πως διδάσκει. Καθώς αυτή είναι που τους μαθαίνει προφορικό και γραπτό λόγο μέσα από δραστηριότητες «δημιουργικής γραφής», όπως για παράδειγμα η ανάγνωση ενός παραμυθιού και η ανάλυση αυτού. Οπότε ταυτίζονται μαζί της και εξαρτάται από την ίδια κατά πόσο έχουν κατανοήσει την διδασκαλία και με ποιον τρόπο. Με τις τεχνικές της «δημιουργικής γραφής» η νηπιαγωγός επιδιώκει την καλλιέργεια της δημιουργικότητας και την γραπτή επικοινωνία και φυσικά όλα τα παραπάνω. Ένας εκπαιδευτικός οφείλει να είναι ευέλικτος και ευπροσάρμοστος (Βακάλη, Ζωγράφου-Τσαντάκη, & Κωτόπουλος, 2013).

9. ΧΡΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Η Πληροφορική στην εκπαίδευση είναι ένα εργαλείο διδασκαλίας διαφόρων αντικειμένων. Χρησιμεύει για την δημιουργία ασκήσεων και δραστηριοτήτων στον υπολογιστή, όπως ζωγραφική και σχεδιασμός. Πριν από λίγα χρόνια οι υπολογιστές αποτελούσαν κάτι ξένο για πολλούς και πόσο μάλλον η διδασκαλία και η επικοινωνία μέσω αυτής. Παρόλα αυτά σήμερα, οι Νέες Τεχνολογίες έχουν εισβάλει για τα καλά στην ζωή του κόσμου. Τα παιδιά από πολύ μικρή ηλικία έρχονται σε επαφή με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή παίζοντας παιχνίδια. Με αυτόν μπορεί κανείς να κάνει πολλά πράγματα, έχει άπειρες εφαρμογές και λογισμικά και αποτελεί το κύριο μηχανήμα επεξεργασίας πληροφοριών. Βέβαια υπάρχει ένα έντονο ερώτημα για το κατά πόσο η Πληροφορική στην εκπαίδευση θα βελτιώσει την μάθηση και για το κατά πόσο είναι κατάλληλη για τα παιδιά σε αυτήν την ηλικία (Κωτσαλίδου, 2011).

Στον ελλαδικό χώρο η διείσδυση της πληροφορικής στην εκπαίδευση και παράλληλα στην οικονομική και κοινωνική ζωή, συνέβη γρήγορα και με θετικές αντιδράσεις ως προς την συμβολή της. Εξάλλου στην σημερινή εποχή όλες οι εργασίες χρειάζονται γνώσεις χειρισμού των ηλεκτρονικών υπολογιστών, οπότε είναι αναμενόμενη η ραγδαία εξέλιξη των Νέων Τεχνολογιών. Ήδη από το ΔΕΠΠΣ προτείνεται να εισαχθούν οι Νέες Τεχνολογίες στο σχολείο με σωστή χρήση του. Ο υπολογιστής μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την διδασκαλία όλων των αντικειμένων ως εργαλείο μάθησης και παιχνιδιού, από την γλώσσα και τα μαθηματικά μέχρι τη μουσική και το θέατρο. Κατά το ΔΕΠΠΣ, τα παιδιά με την πληροφορική θα εξοικειωθούν με τις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή, θα μάθουν να τον χειρίζονται και να αναζητούν σε αυτόν πληροφορίες. Φυσικά σκόπιμο και αναγκαίο για την χρήση των ΤΠΕ είναι η δημιουργία ενός νέου μαθησιακού περιβάλλοντος. Όπως συμβαίνει σε πολλά σχολεία, τα οποία έχουν δημιουργήσει τα δικά τους εργαστήρια υπολογιστών για καλύτερη εξυπηρέτηση και διδασκαλία (Κωτσαλίδου, 2011).

Τα μέσα που χρησιμοποιούνται για την αξιοποίηση των ΤΠΕ, όπως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, τα ηλεκτρονικά βιβλία, τα εκπαιδευτικά λογισμικά και το διαδίκτυο εμπλουτίζουν και βελτιώνουν την εκπαιδευτική διαδικασία και αποτελεί έναν σύγχρονο τρόπο διδασκαλίας. Από τα σημαντικότερα μέσα είναι αυτά των

οπτικοακουστικών, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για διάφορες δραστηριότητες. Για παράδειγμα η δημιουργία ψηφιακών παραμυθιών από τα παιδιά, στα οποία έχουν την δυνατότητα μέσω των οπτικοακουστικών μέσων να προσθέσουν στα παραμύθια τους ήχο, εικόνα, κίνηση και ότι άλλο επιθυμούν. Ταυτόχρονα μέσα από τέτοιου είδους δραστηριότητες ενισχύεται η συνεργασία σε ομάδες ή ζευγάρια και η επικοινωνία. Ως εκ τούτου η εισαγωγή των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαίδευση επιδιώκει να αναβαθμίσει το μάθημα, να γίνει ελκυστικότερο, σύγχρονο και δημιουργικό για να κεντρίσει το ενδιαφέρον των παιδιών, να συμμετέχουν, να διευρύνουν, να επιλύουν προβλήματα, να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες, να διατυπώνουν συμπεράσματα και να αποκτήσουν νέες γνώσεις. Ακόμη, οι Νέες Τεχνολογίες προωθούν τις συνεργατικές ομάδες για την ανάπτυξη της επικοινωνίας, της ομαδικής ταυτότητας και της συλλογικής ευθύνης. Τέλος, σημαντικό στοιχείο είναι ότι καλλιεργείται και ο προφορικός και γραπτός λόγος με νέους τρόπους γραφής και έκφρασης.

Όσον αφορά του εκπαιδευτικούς απαιτείται η επιμόρφωση τους στις Νέες Τεχνολογίες προκειμένου να γνωρίζουν πώς να τις χρησιμοποιήσουν καθώς ρόλος τους είναι να μεταδώσουν κάποιες πληροφορίες στους μαθητές και να διαμορφώσουν ένα δημιουργικό περιβάλλον μάθησης. Όπως φαίνεται η χρήση της Πληροφορικής στην εκπαίδευση είναι απαραίτητη και σκόπιμη για την εκπαιδευτική διαδικασία και θα συνεχίσει να είναι όσο περνούν τα χρόνια, για αυτό ο κόσμος οφείλει να εκσυγχρονίζεται και να συμβαδίζει με τις σύγχρονες ανάγκες της κοινωνίας (Βακαλούδη, 2003) , (Κωτσαλίδου, 2011).

10. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ ΚΑΙ Τ.Π.Ε ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Τα τελευταία χρόνια οι Νέες Τεχνολογίες έκαναν δυναμική είσοδο στην εκπαίδευση και μαζί τους έφεραν ένα σύγχρονο και διαφορετικό τρόπο διδασκαλίας. Ειδικότερα η αξιοποίηση τους για την διδασκαλία της «δημιουργικής γραφής» αποτελεί ένα καινοτόμο και διαδραστικό επικοινωνιακό μοντέλο συγγραφής και ταυτόχρονης πρόσληψης της λογοτεχνίας. Αν και υπάρχει έλλειψη κατάρτισης των εκπαιδευτικών στις Τ.Π.Ε. και ελάχιστο τεχνολογικό υλικό στα σχολεία, γίνεται προσπάθεια αξιοποίησής τους. Η διδασκαλία της λογοτεχνίας με την χρήση της πληροφορικής ενισχύει την ανάγνωση λογοτεχνικών κειμένων και την συμμετοχή των παιδιών σε αυτήν. Επιδιώκει τα παιδιά να κατανοήσουν την γλώσσα που χρησιμοποιείται στην λογοτεχνία, να διευρύνουν τις γνώσεις τους, να σκέφτονται, να κρίνουν και να εκφράζουν τις απόψεις τους σχετικά με τα λογοτεχνικά κείμενα. Με αυτόν τον τρόπο αναπτύσσονται πολλές δεξιότητες, η κριτική και δημιουργική ικανότητα, η αναγνώριση των κύριων στοιχείων ενός λογοτεχνικού έργου και η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων. Αν και «η ψηφιακή αφήγηση και η δημιουργική γραφή αποτελούν δύο διαφορετικά πεδία, ωστόσο υπάρχει ένα σημαντικό σημείο επαφής: η ιστορία. Στην περίπτωση της ψηφιακής αφήγησης, αν και πολλές φορές έμφαση δίνεται στην επιλογή των ψηφιακών μέσων, η επιλογή του θέματος καθώς και η συγγραφή αποτελούν τις σημαντικότερες διαδικασίες για μια αποτελεσματική και πετυχημένη ψηφιακή ιστορία» (Robin, 2007). Με την ενασχόληση της ψηφιακής ιστορίας, τα παιδιά γίνονται τα ίδια συγγραφείς ενός σεναρίου, μια ιστορίας με την δική τους πινελιά και γίνονται αφηγητές ιστοριών. Επίσης οι δραστηριότητες «δημιουργικής γραφής» με χρήση τεχνολογικών μέσων ωθεί τα παιδιά στο να γράψουν, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, την δική τους ιστορία αλλά με προθυμία και ενθουσιασμό και όχι με αγγαρεία, καθώς είναι διασκεδαστικά και ελκυστικά τα προγράμματα που χρησιμοποιούνται. Δημιουργώντας με αυτόν τον τρόπο κίνητρα συμμετοχής και μάθησης, βελτίωση των δεξιοτήτων συγγραφής και προσωπικής έκφρασης.

Η «δημιουργική γραφή» στοχεύει στην ανάδειξη «μικρών» συγγραφέων, όχι με τον παραδοσιακό τρόπο αλλά με την αξιοποίηση νέων τρόπων και μέσων αφήγησης με την συμβολή της τεχνολογίας ως εργαλείο διδασκαλίας και συγγραφικής τέχνης. Ο εκπαιδευτικός φροντίζει να διαθέσει στους μαθητές τα κατάλληλα εργαλεία και μέσα για την καλύτερη και πιο ωφέλιμη μαθησιακή εμπειρία. Το διαδίκτυο και τα σύγχρονα πολυμέσα δίνουν την δυνατότητα για την δημιουργία ποικίλων δραστηριοτήτων «δημιουργικής γραφής». Διάφορες εκπαιδευτικές εφαρμογές στο διαδίκτυο συμβάλλουν στην συνεργασία των παιδιών, την ηλεκτρονική μάθηση και γραφή, τύπου fan fiction. Άλλες είναι τα ψηφιακά κόμικς, τα προγράμματα κατασκευής ταινιών(moviemaker).Με την αξιοποίηση, λοιπόν, των Τ.Π.Ε. στην

διδασκαλία της «δημιουργικής γραφής» οι μαθητές δεν αποτελούν πια, απλά αναγνώστες λογοτεχνικών κειμένων και ιστοριών αλλά σχεδιαστές αυτών, μέσα σε ένα νέο περιβάλλον γραφής. Η ανάπτυξη και βελτίωση της μάθησης με τις Τ.Π.Ε. αποτελεί και θα συνεχίσει να αποτελεί κεντρικό άξονα της σύγχρονης εκπαίδευσης.

11. ΜΕΘΟΔΟΣ

Παρακάτω στην εργασία αναλύονται ορισμένες δραστηριότητες «δημιουργικής γραφής» με αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών που μπορούν να εφαρμοσθούν στο νηπιαγωγείο. Κριτήριο επιλογής τους, ήταν το γεγονός πως περιέχουν στοιχεία σύγχρονα και διαφορετικά από κάθε παραδοσιακή διδασκαλία, που μπορούν να δώσουν άλλο αέρα και άλλη διάσταση στην εκπαιδευτική διαδικασία. Περιέχουν δημιουργικότητα, φαντασία, ομαδικότητα. Μέσα από αυτές και σε συνδυασμό με τις θεωρητικές αναφορές, επιδιώκεται η ανάπτυξη του προφορικού λόγου και της γραπτής έκφρασης, η διέγερση της φαντασίας και της δημιουργικότητας, η ενίσχυση της συνεργασίας και ομαδικότητας και επίσης η εξοικείωση με τις Νέες Τεχνολογίες.

I. Στοχοθεσία δραστηριοτήτων

II. Ασκήσεις Δημιουργικής Γραφής

I. Στόχοι 1^{ης} δραστηριότητας

- Να συμμετέχουν
- Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους
- Να μπορούν να χειριστούν τον υπολογιστή και τις εφαρμογές
- Να συνεργαστούν
- Να ζωγραφίσουν
- Να μπορούν να ξεχωρίζουν τα στοιχεία του παραμυθιού

II. 1^η Δραστηριότητα: Αρχικά η νηπιαγωγός διαβάζει στα παιδιά το παραμύθι του Oscar Wilde «το αηδόνι και το τριαντάφυλλο». Αφού τελειώσει την ανάγνωση κάνει, διάφορες ερωτήσεις στα παιδιά «ποιος είναι ο ήρωας» ή «τι ψάχνει» για να διαπιστώσει αν κατάλαβαν και μπορούν να ξεχωρίσουν τα βασικά στοιχεία, το

νόημα, παρακινώντας όλα τα παιδιά να συμμετέχουν. Ή θα μπορούσε καλύτερα να τους βάλει να ζωγραφίσουν τι θυμούνται από αυτό, τι τους έκανε εντύπωση, τι τους άρεσε για να αναπτύξουν την καλλιτεχνία τους. Κάποια παιδιά είναι πιθανό να ζωγραφίσουν παρόμοια σκηνή και χαρακτήρες. Μετά το τέλος αυτή της διαδικασίας ζητείται από κάθε παιδί να παρουσιάσει τι ζωγράφισε και γιατί. Αργότερα η νηπιαγωγός προτείνει στα παιδιά να κατασκευάσουν τα ίδια το παραμύθι που προηγουμένως τους διαβάστηκε. Με την βοήθεια των Νέων Τεχνολογιών και συγκεκριμένα του ηλεκτρονικού υπολογιστή και διάφορων λογισμικών και πολυμέσων και αφού πρώτα η εκπαιδευτικός εξηγήσει και δώσει οδηγίες για την διαδικασία, οι μαθητές αναλαμβάνουν να φτιάξουν τον ήρωα και τους υπόλοιπους χαρακτήρες όπως αυτοί τους φαντάζονται, θα ζωγραφίσουν τα σκηνικά και τις φιγούρες του παραμυθιού δίνοντας τους κίνηση. Επίσης μπορούν να ηχογραφήσουν τις δικές τους παιδικές φωνές και να υπαγορεύουν τα λόγια του έργου ή με πιο απλά λόγια σε περίπτωση που δεν κατανοούν ορισμένες λέξεις και δεν μπορούν να τις προφέρουν. Οι φωνές θα ενσωματώνονται στις ποικίλες φιγούρες του έργου. Όλα τα ηχητικά ντοκουμέντα θα ενσωματωθούν στο βίντεο/ψηφιακή ιστορία. Δηλαδή κάθε νήπιο θα υπαγορεύει από ένα κομμάτι/στίχο του έργου. Όλα τα παιδιά θα έχουν ισάξια συμμετοχή στην όλη διαδικασία, θα συνεργάζονται σε ομάδες και θα παροτρύνεται από την παιδαγωγό η ενεργή συμμετοχή όλων. Βέβαια στην υλοποίηση της εργασίας θα συμβάλει και η εκπαιδευτικός.

Ένα ενδεικτικό ψηφιακό παραμύθι που θα μπορούσε να γίνει από τα παιδιά:

<https://www.storyjumper.com/book/index/29160216>

Ενδεικτικό ηχητικό ντοκουμέντο, για το πώς θα μπορούσε να είναι η αφήγηση του παραμυθιού αλλά με τις φωνές των παιδιών, και που θα μπορούσε να ενσωματωθεί στο παραμύθι ή να συνδυάζεται η ακρόαση του ταυτόχρονα με την προβολή του παραμυθιού.



03 Κομμάτι 3.wma

I. Στόχοι 2^{ης} δραστηριότητας

- Να εκφράσουν ιδέες και απόψεις για το παραμύθι
- Να συμμετέχουν
- Να εξασκηθούν στην γραφή
- Να αναπτύξουν την δημιουργικότητά τους
- Να αναπτύξουν προφορικό λόγο
- Να σχεδιάσουν

II. 2^η Δραστηριότητα: Πραγματοποιείται από την παιδαγωγό ανάγνωση του έργου του συγγραφέα Oscar Wilde «το αηδόνι και το τριαντάφυλλο» αλλά χωρίς να φτάσει στο τέλος αυτού, σταματώντας σε κάποιο σημείο και λέγοντας στα παιδιά πως δεν γνωρίζει την συνέχεια. Πριν ζητήσει την βοήθεια τους και την γνώμη τους για το τι πιστεύουν ότι έγινε μετά, συζητάει μαζί τους για τον ήρωα (ποιος είναι) και γενικά για το περιεχόμενο του παραμυθιού, ποιοι άλλοι συμμετέχουν, τι σχέση έχει μαζί τους ο ήρωας ή εκείνοι με αυτόν, τι θέλει να πετύχει, αν τα καταφέρνει, τι τον εμποδίζει, τι γίνεται μέχρι στο σημείο που έχουν φτάσει και τέλος τι μπορεί να συμβεί μετά από εκείνο το σημείο, καθώς και στο φινάλε του έργου. Έχοντας ως στόχο να εκφράσουν τις ιδέες και απόψεις τους και να ενισχύσουν το γνωστικό πεδίο. Προσπαθεί να τα ενθαρρύνει να γράψει το καθένα το δικό του ξεχωριστό και ιδιαίτερο τέλος, διαφορετικό από αυτό των συμμαθητών τους προκειμένου να εξασκηθούν στην γραφή και να αναπτύξουν την δημιουργικότητά τους. Φυσικά κατά την διάρκεια αυτής της διαδικασίας η νηπιαγωγός θα βοηθήσει τα παιδιά να κατανοήσουν ποια είναι η αρχή, η μέση και το τέλος. Αφού τελειώσουν, διαβάζονται από την παιδαγωγό όλες οι ιστορίες των νηπίων για να ακούσουν όλοι τις ιδέες των συμμαθητών τους και να υπάρξει αλληλεπίδραση ιδεών. Θα δουν ποιες από αυτές έχουν ευχάριστο τέλος, ποιες δυσάρεστο, ποιες ένα τελείως απρόσμενο φινάλε. Επίσης θα μπορούσαν, επάνω ή κάτω από την ιστορία τους να ζωγραφίσουν τους ήρωες και χαρακτήρες του δικού τους τέλους, είτε είναι οι ίδιοι με εκείνους του έργου (όπως ο φοιτητής και το αηδόνι) είτε διαφορετικοί ή και τα δύο. Συλλέγοντας τις ιστορίες και τις ζωγραφιές των

παιδιών, θα ήταν μια καλή ιδέα, με την χρήση των Νέων Τεχνολογιών να περαστούν όλα σε ένα βίντεο κάτι σαν project ή κολλάζ και που θα το δημιουργήσει η εκπαιδευτικός με την συμβολή των μαθητών. Για να ενταχθεί όμως και να πραγματοποιηθεί αυτό με την συνεισφορά τους, θα πρέπει να κεντρίσει το ενδιαφέρον των μαθητών λέγοντας τους πως θα γίνει μια γιορτή στο σχολείο και θα μαζευτούν όλοι οι γονείς και θα ήταν ευκαιρία να δείξουν την δουλειά τους, τις ιστορίες και τις ζωγραφιές. Επίσης θα αποτελέσει αναμνηστικό για τα παιδιά.

I. Στόχοι 3^{ης} δραστηριότητας

- Να περιγράψουν τις εικόνες
- Να εκφράσουν τις απόψεις τους
- Να συνεργαστούν
- Να αναπτύξουν τον γραπτό λόγο
- Να μπορούν να χειριστούν τις λειτουργίες του υπολογιστή
- Να δημιουργήσουν μια ιστορία
- Να παρουσιάσουν τις εργασίες τους

II. 3^η Δραστηριότητα: Η διδασκαλία ξεκινά με την ανάγνωση του παραμυθιού «το αηδόνι και το τριαντάφυλλο» του Oscar Wilde. Αφού έχουν κατανοήσει πρώτα το έργο, παρουσιάζει η νηπιαγωγός στα παιδιά καρτέλες όπου αναγράφονται φράσεις και προτάσεις της ιστορίας και απεικονίζονται εξίσου αντίστοιχες εικόνες του. Για παράδειγμα μια σκηνή εκεί που το αηδόνι καρφώνεται στο αγκάθι του τριαντάφυλλου για να γίνει κόκκινο. Αφού περιγράψουν και αναλύσουν την κάθε καρτέλα για την ανάπτυξη προφορικού λόγου και έκφρασης, προτείνει η νηπιαγωγός στα νήπια να παίξουν ένα παιχνίδι, φτιάχνοντας την δική τους ιστορία. Χωρίζει λοιπόν η ίδια τα παιδιά σε ομάδες για να μην υπάρξει θέμα, ανακατεύει τις καρτέλες μέσα σε μια γυάλα και ζητά από τα νήπια κάθε ομάδας να τραβήξουν από δύο καρτέλες και με αυτές που τους έτυχαν, να προσπαθήσουν να φτιάξουν μια λογική ιστορία. Είναι

ελεύθερα να διεγείρουν την φαντασία τους και να γράψουν ότι θελήσουν. Ενημερώνονται όμως από την αρχή, ότι θα εργαστούν στον υπολογιστή για την δημιουργία της ιστορίας με την βοήθεια εφαρμογών. Δηλαδή, η κάθε ομάδα (για παράδειγμα 6 ατόμων) θα έχει έναν υπολογιστή μπροστά της, στον οποίο θα βρουν τις καρτέλες που έτυχαν (αφού τις έχει τοποθετήσει από πριν η νηπιαγωγός εκεί) για την υλοποίηση της ιστορίας και εφόσον τις βρουν, θα αρχίσουν να συζητάνε μεταξύ τους, σαν ομάδα, για το πώς θα την κάνουν, ποιες σκηνές/καρτέλες του κάθε παιδιού ξεχωριστά να βάλουν πρώτα και μετά, ποιες προτάσεις/στίχους του. Όλα αυτά βέβαια με την συμβολή της παιδαγωγού και την προϋπόθεση ότι οι μαθητές θα είναι ήδη εξοικειωμένοι με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και τις λειτουργίες του από πιο πριν, αφού θα έχουν ήδη πραγματοποιηθεί άλλες δραστηριότητες πάνω σε αυτόν, έτσι ώστε να γνωρίζουν πώς να τον χειριστούν για την εργασία. Μόλις λοιπόν τελειώσουν, η κάθε ομάδα ξεχωριστά παρουσιάζει μέσω προβολής από τον υπολογιστή την δική τους ιστορία και εξηγεί στους υπόλοιπους πως δούλεψαν, πως σκέφτηκαν, για παράδειγμα γιατί έβαλε αυτές τις σκηνές με αυτή την σειρά ή γιατί έβαλε εκείνες τις φράσεις έτσι, σε αυτό το σημείο. Η συμμετοχή και δράση όλων αποτελεί σημαντικό κομμάτι για την διδασκαλία και την επιτυχία αυτής. Για να συμμετάσχουν όλα θα προσπαθήσει να κεντρίσει το ενδιαφέρον τους και να αναθέσει ρόλους σε κάποια παιδιά που δεν είναι τόσο ενεργά.

Ενδεικτικές εικόνες που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για την δραστηριότητα

«...Όλη νύχτα τραγουδούσε, και το αγκάθι έμπαινε όλο και βαθύτερα στο στήθος του, και το αίμα της ζωής του άδειαζε από μέσα του...»



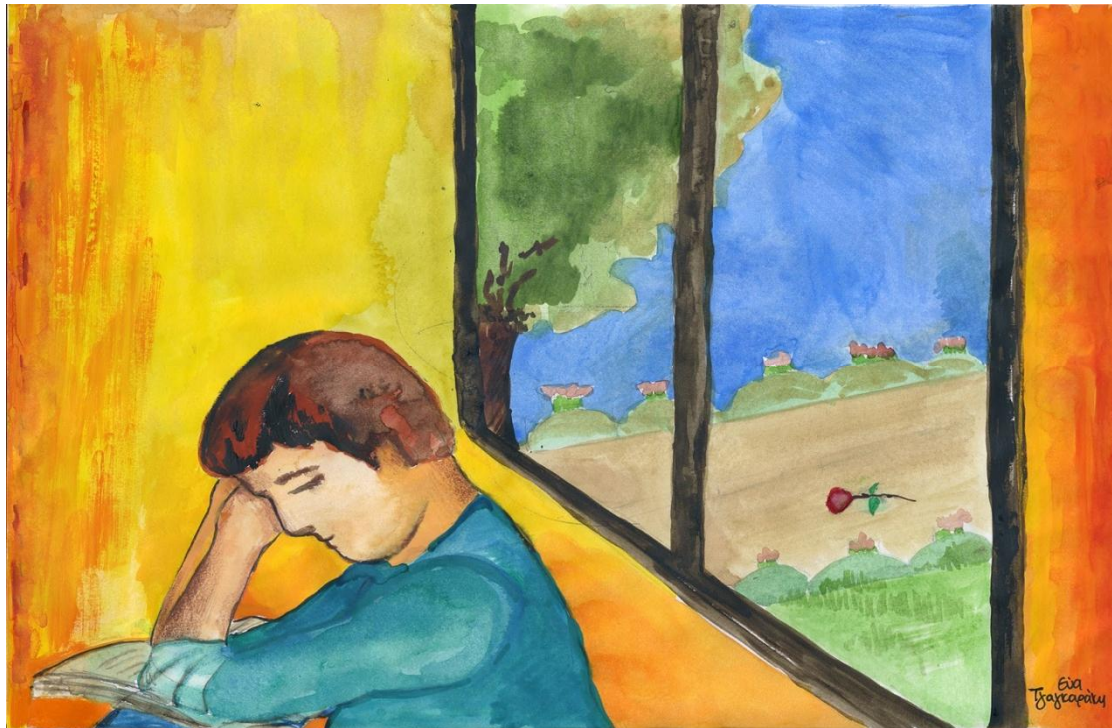
Εικόνα 1: Απόσπασμα από το έργο. Πηγή: Google εικόνες



Εικόνα 2: Το αηδόνι καρφώνει την καρδιά του στο αγκάθι του τριαντάφυλλου. Πηγή: Google εικόνες



Εικόνα 3: Η κοπέλα που για χάρη της ο ήρωας αναζητά κόκκινο τριαντάφυλλο. Πηγή: Google εικόνες



Εικόνα 4: Ο φοιτητής/κεντρικό πρόσωπο του παραμυθιού. Πηγή: Τζαγκαράκη, Εύα.



Εικόνα 5: Ο νεαρός φοιτητής προσφέρει στην κοπέλα το κόκκινο τριαντάφυλλο που τόσο επιθυμούσε. Πηγή: Google εικόνες

I. Στόχοι 4^{ης} δραστηριότητας

- Να συμμετέχουν στην συζήτηση για το περιεχόμενο του παραμυθιού
- Να κάνουν ερωτήσεις
- Να υποδυθούν ρόλους
- Να κατασκευάσουν κούκλες/χαρακτήρες για το κουκλοθέατρο
- Να αποκτήσουν θάρρος
- Να ενισχύσουν την μνήμη τους
- Να αναπτύξουν την φαντασία τους
- Να καλλιεργηθεί η καλλιτεχνία

II. 4^η Δραστηριότητα: Μέσω υπολογιστή προβάλλεται στον προτζέκτορα με διαφάνειες και σε ψηφιακή μορφή το παραμύθι του Oscar Wilde «το αηδόνι και το τριαντάφυλλο». Την ανάγνωση του έργου κάνει η νηπιαγωγός. Συζητά μαζί τους για τους ήρωες του, ποιοι είναι, τι κάνουν σε αυτό, τι προσπαθεί να πετύχει ο ήρωας, αν το πετυχαίνει και ποιος-οι από τους χαρακτήρες τους αρέσουν περισσότερο και γιατί. Αυτό έχει ως στόχο να τους προτρέψει να συμμετάσχουν και να εκφράσουν απορίες. Στην συνέχεια, εφόσον το καθένα διαλέξει τον αγαπημένο του ήρωα/χαρακτήρα, η νηπιαγωγός ζητάει από όλα τα παιδιά αν συμφωνούν, το καθένα να παραστήσει τον ήρωα του (ακόμα και αν κάποιον τον έχει διαλέξει και άλλο παιδί) με την χρήση κούκλων (κουκλοθέατρο). Φυσικά πρώτα θα χωριστούν σε ομάδες ανάλογα με τους ρόλους που έχουν για να βγει μια λογική αλλά δημιουργική ιστορία και με εξέλιξη. Θα είναι ωραίο και δημιουργικό τις κούκλες των χαρακτήρων τους να τις κατασκευάσουν τα ίδια τα παιδιά με διάφορα εύκολα και ανακυκλώσιμα υλικά καθώς και να τις ονομάσουν. Με αυτόν τον τρόπο θα αναπτύξουν την καλλιτεχνική τους πλευρά. Επιπλέον για καλύτερο αποτέλεσμα έχουν την δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν την κίνηση και την φωνή τους όπως επιθυμούν και μπορούν, ελεύθερα. Τα λόγια μπορεί να είναι είτε δικά τους, να αυτοσχεδιάσουν είτε από το παραμύθι, όσα θυμούνται. Ενισχύοντας την μνήμη, την φαντασία και αποκτώντας

θάρρος. Σε συνεργασία πάντα με την εκπαιδευτικό όλα αυτά, προσφέροντας βοήθεια και καθοδηγώντας τους.

I. Στόχοι 5^{ης} δραστηριότητας

- Να έχουν ενεργή συμμετοχή
- Να εξασκηθούν στην γραπτή έκφραση
- Να αναπτύξουν την δημιουργικότητά τους
- Να μπορούν να σχεδιάσουν μια ιστορία

II. 5^η Δραστηριότητα: Προβάλλεται στον προτζέκτορα μέσω του υπολογιστή το έργο «το αηδόνι και το τριαντάφυλλο» του Oscar Wilde και διαβάζεται από την νηπιαγωγό. Αφού γίνει ανάλυση του (ποιοι είναι οι χαρακτήρες, ποιο το πρόβλημα, το τέλος), ενισχύοντας την συμμετοχή και τον προφορικό λόγο, αργότερα ανακοινώνει στα νήπια ότι θα παίξουν ένα παιχνίδι που θα τους αρέσει πολύ. Παρουσιάζονται στα παιδιά τρία μαγικά καπέλα όπου το **1)** περιέχει χαρτάκια με τα πρόσωπα του έργου, το **2)** περιέχει χαρτάκια με σκηνές δράσης-τόπος και το **3)** περιέχει χαρτάκια με το πρόβλημα του ήρωα (κοινό για όλους καθώς είναι ένα). Τους εξηγεί ότι το κάθε παιδί ξεχωριστά θα πρέπει να τραβήξει τυχαία από κάθε καπελάκι ένα χαρτάκι και να το κολλήσει στο φύλλο εργασίας που θα τους έχει μοιράσει. Ενημερώνει πως το πρόβλημα της ιστορίας είναι κοινό για όλους. Και εφόσον ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία, ζητά με βάση τα χαρτάκια που έτυχε το κάθε νήπιο (3 συνολικά) να δημιουργήσουν την δική τους, μοναδική ιστορία του έργου που τους αναγνώσθηκε «το αηδόνι και το τριαντάφυλλο», με το δικό του σενάριο, το δικό του τέλος. Για να τα επιβραβεύσει για την δουλειά τους, εξηγεί πως μόλις τελειώσουν την ιστορία τους και την παρουσιάσουν στους συμμαθητές τους, στο τέλος θα πάρουν ως «δώρο» από ένα μαγικό καπέλο και ένα μαγικό ραβδάκι.

III. Σκοπός διδασκαλίας

Σκοπός της διδασκαλίας είναι τα παιδιά μέσω της «δημιουργικής γραφής» να εκφραστούν δημιουργικά με παιγνιώδεις δραστηριότητες και να παράγουν πρωτότυπες, δικές τους ιστορίες και παραμύθια. Να καλλιεργήσουν την κριτική ικανότητα, την φαντασία και να ασκηθούν στην παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου. Παράλληλα, με την αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στην «δημιουργική γραφή» τα παιδιά θα έχουν την δυνατότητα να συνθέτουν παραμύθια με την βοήθεια εικόνων, ζωγραφιών και οποιονδήποτε άλλων εφαρμογών, να αφηγούνται ιστορίες και παραμύθια σε συνδυασμό με εικόνες μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Στην ουσία μέσω των δραστηριοτήτων με χρήση των Τ.Π.Ε., θα καλλιεργηθεί η δημιουργικότητα, ο προφορικός λόγος μιας και λειτουργούν ως επικοινωνιακό μέσο, η έκφραση, θα αποκτήσουν γνώσεις και θα συνεργαστούν.

IV. Τρόπος δημιουργίας των ψηφιακών παραμυθιών

Η διαδικασία δημιουργίας ενός ψηφιακού παραμυθιού χρειάζεται πρώτα από όλα Σχεδιασμό, πολλές ιδέες και μετά επιλογή αυτών για υλοποίηση. Το θέμα της ιστορίας πρέπει να είναι βασικό και με πλοκή. Μετά μπαίνουν οι χαρακτήρες, το σκηνικό και η περιπέτεια. Υπάρχει η δυνατότητα να ενσωματωθούν σε αυτό ήχοι, εικόνες, βίντεο, οποιαδήποτε πολυμεσικά εργαλεία. Για να δημιουργηθεί το ψηφιακό παραμύθι της 1^{ης} δραστηριότητας, χρησιμοποιήθηκε η εφαρμογή *storyjumper* και από εκεί, με βάση το παραμύθι που χρησιμοποιείται στην εκάστοτε εργασία, «το αηδόνι και το τριαντάφυλλο», επιλέχθηκαν τα κατάλληλα σκηνικά και φιγούρες για να δημιουργηθούν όσο πιο ακριβές γίνεται, οι σκηνές του αυθεντικού έργου. Θέμα του έργου είναι η προώθηση σημαντικών αξιών όπως η δύναμη της αγάπης, η ευτυχία στα πιο απλά πράγματα, η φιλία, η πίστη στο όνειρο και η αυτοθυσία για φίλους. Στο παραμύθι προβάλλεται ένας νεαρός φοιτητής ο οποίος ψάχνει απεγνωσμένα να βρει ένα κόκκινο τριαντάφυλλο για να το χαρίσει στην αγαπημένη του ώστε να κερδίσει τον έρωτά της. Αυτό όμως είναι δύσκολο καθώς ήταν χειμώνας και δεν υπήρχαν σχεδόν καθόλου τριαντάφυλλα. Ξαφνικά ακούει ένα αηδόνι τον καημό του νεαρού

άνδρα και μαγεμένο από την αγάπη και το πάθος του για την κοπέλα, αποφασίζει να τον βοηθήσει. Αλλά με θυσία την ζωή του καθώς για να γίνουν κόκκινα τα τριαντάφυλλα πρέπει να τραγουδάει όλη νύχτα για να αναστήσει την τριανταφυλλιά και ταυτόχρονα ένα αγκάθι να καρφώνεται στην καρδιά του ώστε να ανθίσει με το αίμα του. Οι κύριοι πρωταγωνιστές είναι το αηδόνι και ο νεαρός φοιτητής. Οι υπόλοιποι χαρακτήρες του έργου είναι η νεαρή κοπέλα, η σαύρα, η πεταλούδα, η μαργαρίτα και οι τριανταφυλλιές. Το συγκεκριμένο βέβαια, ψηφιακό παραμύθι δεν περιλαμβάνει λόγια, καθώς θα συνοδεύεται από ηχητικό ντοκουμέντο/αφήγησή του από κάποιους αφηγητές. Μετά μόλις ολοκληρώθηκε η δημιουργία του, έγινε αποθήκευση και εξωτερικά μοιάζει σαν ένα κλασικό παραμύθι.

12. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ-ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Με το τέλος της εργασίας γίνεται πλέον αντιληπτό ότι η ενασχόληση με τα παραμύθια μέσω ποικίλων δραστηριοτήτων «δημιουργικής γραφής» αποτελεί μια καλή εισαγωγή στην λογοτεχνία και μια εναλλακτική διδακτική προσέγγιση αυτής. Είναι προφανές ότι χάρη στις συγκεκριμένες δραστηριότητες οι μαθητές αρχίζουν πλέον να διαβάζουν πρόθυμα βιβλία, να εκφράζουν σκέψεις και συναισθήματα, να παράγουν λόγο, να χρησιμοποιούν την δημιουργικότητα. Φαίνεται ότι γνωρίζουν νέους τρόπους έκφρασης και πρόσληψης του παραμυθιού. Όμως το κύριο στοιχείο των δραστηριοτήτων της «δημιουργικής γραφής», πέρα από το παραμύθι, είναι οι Νέες Τεχνολογίες. Με την χρήση των Τ.Π.Ε. στην «δημιουργική γραφή» βλέπουμε τα παιδιά να έχουν περισσότερα κίνητρα και προθυμία στο να γράψουν, ελεύθερα και δημιουργικά, χωρίς άγχος και όρια. Συμμετέχουν ενεργητικά και με κέφι στην δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων, αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες και συνεργάζονται. Με την «δημιουργική γραφή» και τις Τ.Π.Ε. αποδεικνύεται ότι η διδασκαλία γίνεται πιο συναρπαστική, διασκεδαστική και ξεκούραστη για τα παιδιά αλλά ταυτόχρονα και για τους ίδιους τους εκπαιδευτικούς και εξοικειώνονται περισσότερο με τις Νέες Τεχνολογίες και την λογοτεχνία. Μέσα από την παρούσα εργασία αναδείχτηκε η συμβολή των δύο αυτών πεδίων στην εκπαίδευση και η διασυνδεδεμένη σχέση τους.

13. ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ

Παρόλα τα θετικά στην αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαίδευση, υπάρχουν και αρνητικά στοιχεία που ίσως έχουν επιπτώσεις στην ζωή των ανθρώπων. Για παράδειγμα πολλοί άνθρωποι πιστεύουν πως η τεχνολογία έχει φτάσει σε ένα σημείο, που πλέον έχει την δική της ισχυρή δύναμη και μπορεί να επηρεάζει την ζωή και σκέψη των ανθρώπων. Επίσης ένα αρνητικό της στοιχείο είναι ότι μειώνονται οι διαπροσωπικές και κοινωνικές σχέσεις καθώς όλοι είναι μπροστά από έναν υπολογιστή και δεν συναναστρέφονται με κόσμο ή το κάνουν μέσω του υπολογιστή, πίσω από αυτήν την τεράστια και απρόσωπη οθόνη. Ορισμένοι το θεωρούν ένα «ψυχρό» μέσο. Ακόμη με την κακή χρήση της τεχνολογίας υπάρχει και το φαινόμενο της παραβίασης της ιδιωτικής ζωής, το οποίο συμβαίνει συχνά. Είναι πολλοί που όλο αυτό το εκμεταλλεύονται μόνο και μόνο για το κέρδος και την εξουσία.

Για να ξεπεραστούν όμως αυτοί οι περιορισμοί και η κακή χρήση της, οφείλουν όλοι να συμβάλλουν σε αυτό. Χρειάζεται οι άνθρωποι που χρησιμοποιούν τις Νέες Τεχνολογίες, να έχουν γνώσεις πρώτα των δυνατοτήτων αυτών και μετά να τις χειρίζονται με σκοπό την επίλυση διαφόρων προβλημάτων. Επίσης, σημαντική είναι και η σωστή Παιδεία για τον περιορισμό της κακής χρήση της τεχνολογίας. Το εκπαιδευτικό σύστημα έχει την δυνατότητα μέσα από ειδικά μαθήματα πάνω σε αυτό το πεδίο να επιλύσει τα προβλήματα της λανθασμένης χρήσης, να κάνει τους ανθρώπους να καταλάβουν ποιες είναι πραγματικά οι ανάγκες τους και ότι πάνω από όλα χρειάζεται μέτρο. Η ισορροπία, η ενασχόληση του ατόμου και με άλλα πράγματα και η επικοινωνία με άλλους γύρω του, μπορεί να οδηγήσει στην ορθή χρήση των Νέων Τεχνολογιών. Όλα αλλάζουν, για όλα υπάρχει λύση αρκεί η ορθή σκέψη και η ωριμότητα, τόσο για τον σωστό χειρισμό της, όσο και για την επίλυση προβλημάτων αυτής.

14. ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Με την σταδιακή είσοδο και αναγνώριση της «δημιουργικής γραφής» στον ελληνικό χώρο, φαίνεται πως στο μέλλον θα κυριαρχήσει στην εκπαίδευση, και γιατί όχι, αφού έχει αποδειχτεί η εκπαιδευτική της αξία. Σκόπιμο είναι να αρχίσει να αξιοποιείται στα σχολεία περισσότερο, χρόνο με τον χρόνο. Θα μπορούσαν να δημιουργήσουν στα σχολεία εργαστήρια «δημιουργικής γραφής» και να λειτουργήσουν ως διδασκαλία αυτής. Με τους μαθητές να προσεγγίζουν την συγγραφική διαδικασία και να γίνονται δημιουργοί και συγγραφείς των δικών τους έργων. Ακόμη, μια καλή πρόταση είναι να αξιοποιηθούν περισσότερο οι Νέες Τεχνολογίες σε συνδυασμό με την «δημιουργική γραφή» στα σχολεία, με το να γίνεται χρήση του επεξεργαστή, των πολυμέσων και της επικοινωνίας προκειμένου να υπάρξει αναβάθμιση της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Βιβλιογραφία

- Αρτέμη, Ε. (2013). Το παραμύθι στην λογοτεχνία. *1^ο Διεθνές συνέδριο «Δημιουργικής Γραφής»*. 4-6 Οκτωβρίου 2013, Αθήνα
- Αρτζανίδου, Έ. (2013). Φιλαναγνωσία και Δημιουργική Γραφή. *1^ο Διεθνές συνέδριο «Δημιουργικής Γραφής»*. 4-6 Οκτωβρίου 2013, Αθήνα
- Βακάλη, Π. Α., Ζωγράφου-Τσαντάκη, Μ. & Κωτόπουλος, Η. Τ. (2013). *Η δημιουργική γραφή στο νηπιαγωγείο*. Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο
- Βακαλούδη, Δ. Α. (2003). *Διδάσκοντας και Μαθαίνοντας με τις Νέες Τεχνολογίες/θεωρία και πράξη*. Αθήνα: Πατάκη
- Βασιλοπούλου, Φ., Ψυχογιουπούλου, Π. (2013). Παραμύθια: μια απόπειρα Δημιουργικής Γραφής στο Δημοτικό Σχολείο. *1^ο Διεθνές συνέδριο «Δημιουργικής Γραφής»*. 4-6 Οκτωβρίου 2013, Αθήνα
- Γκούνη, Β. (2013). Η δημιουργική γραφή «αρωγός» στην ερμηνεία των λογοτεχνικών κειμένων. *1^ο Διεθνές συνέδριο «Δημιουργικής Γραφής»*. 4-6 Οκτωβρίου 2013, Αθήνα
- Ζαν, Ζ. (1996). *Η δύναμη των παραμυθιών*. Αθήνα: Καστανιώτη
- Καπλάνογλου, Μ. (2002). *Παραμύθι και αφήγηση στην Ελλάδα: Μια παλιά τέχνη σε μια νέα κοινωνία. Το παράδειγμα των αφηγητών από τα νησιά του Αιγαίου και από τις προσφυγικές κοινότητες των Μικρασιατικών Ελλήνων*. Αθήνα: Πατάκης
- Κιοσσές, Σ. (2013). Προς μια «παιδαγωγική» της δημιουργικής γραφής. *1^ο Διεθνές συνέδριο «Δημιουργικής Γραφής»*. 4-6 Οκτωβρίου 2013, Αθήνα

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

Λιάτσου, Γ. (2015). *Διερευνώντας τις Σταχτοπούτες του κόσμου: Φύλο και ετερότητες σε παραλλαγές ενός δημοφιλούς παραμυθιού*. Διαθέσιμο στο <http://ikee.lib.auth.gr/record/282230/files/GRI-2016-16155.pdf> (χ.η)

Μαλαφάντης, Κ. (2002). *Η παιδαγωγική και το παραμύθι στο ελληνικό δημοτικό σχολείο (19^{ος} – 20^{ος} αιώνας)*. Διαθέσιμο στο https://www.researchgate.net/publication/258450241_E_paidagogike_kai_to_paramythi_sto_elleniko_demotiko_scholeio (χ.η.)

Μερακλής, Γ. Μ. (2001). *Τα παραμύθια μας*. Εκδόσεις: Εντός

Μουταφίδου, Ά., Μπράτιτσης, Θ. (2013). Ψηφιακή αφήγηση και δημιουργική γραφή: δύο παράλληλοι κόσμοι με κοινό τόπο. *1^ο Διεθνές συνέδριο «Δημιουργικής Γραφής»*. 4-6 Οκτωβρίου 2013, Αθήνα

Νάκη, Σπ. Στ. (2013). Η θεωρία της αναγνωστικής ανταπόκρισης και η διδασκαλία της δημιουργικής γραφής: θεωρία και πράξη. *1^ο Διεθνές συνέδριο «Δημιουργικής Γραφής»*. 4-6 Οκτωβρίου 2013, Αθήνα

Νέζη, Μ., Τριαντοπούλου, Θ. (2013). Δημιουργική γραφή στην σχολική αίθουσα με την αξιοποίηση ψηφιακών περιβαλλόντων. *1^ο Διεθνές συνέδριο «Δημιουργικής Γραφής»*. 4-6 Οκτωβρίου 2013, Αθήνα

Ντίνας, Κ., Μυλωνά-Μούσιου, Ό. (2013). Από τους πολυγραμματισμούς στη Δημιουργική Γραφή: Μια διδακτική εφαρμογή στον Όμιλο για το «Παραμύθι και την Αφήγηση» του Πρότυπου Πειραματικού Δημοτικού Σχολείου Φλώρινας. *1^ο Διεθνές συνέδριο «Δημιουργικής Γραφής»*. 4-6 Οκτωβρίου 2013, Αθήνα

Παπαγεωργίου, Αι. (2013). Η αποδόμηση του ποιητικού λόγου στις μυθικές αφηγήσεις για παιδιά. *1^ο Διεθνές συνέδριο «Δημιουργικής Γραφής»*. 4-6 Οκτωβρίου 2013, Αθήνα

Παυλίδου, Κ. (2013). Εκπαίδευση και Διδακτική της Δημιουργικής Γραφής. *1^ο Διεθνές συνέδριο «Δημιουργικής Γραφής»*. 4-6 Οκτωβρίου 2013, Αθήνα

Ράπτης, Ν. (1980). *Μορφο-μεθοδολογικά στοιχεία για τα μαθήματα παραμυθιού, της Ιστορίας και της Αγωγής του πολίτη*. Αθήνα

Σουλιώτη, Δ. (2013). Δημιουργική Γραφή στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: η διδακτική αξιοποίηση ενός ελληνικού λαϊκού παραμυθιού στο Δημοτικό Σχολείο. *1^ο Διεθνές συνέδριο «Δημιουργικής Γραφής»*. 4-6 Οκτωβρίου 2013, Αθήνα

Τζαβιδοπούλου, Αγγ., & Μίχου, Κ. (2006). Το παραμύθι και η παιδαγωγική του αξιοποίηση. Διαθέσιμο στο <http://benl.primedu.uoa.gr/ptde/database-ptde/paramy8i.pdf> (χ.η)

Thomson, St. (1946). *The Folktale*. New York: Holt, Rinehart, Winston Inc.