



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ  
ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ  
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗΣ ΣΧΟΛΗΣ ΦΛΩΡΙΝΑΣ  
ΤΜΗΜΑ ΝΗΣΙΑΓΩΓΩΝ



## ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**“Η ΘΕΑ ΠΟΥ ΓΕΝΝΗΘΗΚΕ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΦΡΟ” -  
“ΤΟ ΔΕΛΦΙΝΙ ΤΗΣ ΝΗΡΗΙΔΑΣ ” : ΔΥΟ ΜΥΘΟΙ  
ΤΟΥ ΑΤΤΙΚΟΥ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΑ: ΠΡΟΤΑΣΗ  
ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΙΚΩΝ  
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ ΓΡΑΦΗΣ ΚΑΙ ΝΕΩΝ  
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ.**

**THE GODDESS BORN FROM THE FOAM-THE  
DOLFIN OF NIRIIDAS ”: TWO MYTHS OF  
ΑΤΤΙΚΟΥ FAIRYTALE: PROPOSAL TEACHING  
TO USE TECHNICAL CREATIVE WRITING AND  
NEW TECHNOLOGIES .**

**ΦΟΙΤΗΤΗΣ: ΚΑΛΑΜΑΡΑ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ**

**ΑΕΜ: 2534**

**ΕΠΟΠΤΗΣ: ΚΩΤΟΠΟΥΛΟΣ ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΣ**

**Β’ ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΤΗΣ: ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ,**

**ΦΛΩΡΙΝΑ, ΜΑΙΟΣ 2016**

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εξώφυλλο.....	0
Πίνακας Περιεχομένων.....	1
Α. Ευχαριστίες.....	1
Β. Περίληψη.....	1
Γ. Λέξεις-Κλειδιά.....	1
Δ. Κυρίως μέρος.....	2
Δ.1. Εισαγωγή.....	2
Δ.2. Θεωρητικό πλαίσιο.....	4
Δ.2.α Η δημιουργική γραφή ως επιστήμη.....	8
Δ. 2.β Δημιουργική Γραφή και Τ.Π.Ε. στην εκπαιδευτική διαδικασία .....	12
Δ. 2.γ Η Δημιουργική Γραφή στο πλαίσιο της εκπαίδευσης.....	13
Δ.2.δ Δ.Γ. και παιδική Λογοτεχνία.....	14
Δ.2.ε Τι είναι η παιδική Λογοτεχνία.....	19
Δ.2.στ Το παραμύθι ως παγκόσμιο και ως τοπικό λογοτεχνικό είδος: χαρακτηριστικά και ζητήματα ταξινόμησης.....	23
Δ.2.ζ Η ψυχαναλυτική ή ψυχολογική προσέγγιση των παραμυθιών.....	27
Δ.2.η Εικονογραφημένα παιδικά βιβλία.....	29
Δ.2.θ Το παιδικό βιβλίο και οι κατηγορίες του.....	34
Δ.2.ι Παιδική μικροαφήγηση.....	35
Δ.3. Ερευνητική προσέγγιση.....	36
Δ.4 Συμπεράσματα.....	43
Ε.Βιβλιογραφία.....	44
ΣΤ. Λίστα εικόνων .....	49

## **Ευχαριστίες**

Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να ευχαριστήσω τον καθηγητή μου κ. Κωτόπουλο Τριαντάφυλλο, για τη βοήθεια του στην εκπόνηση της πτυχιακής μου εργασίας. Ακόμη θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα την κολλητή μου φίλη Ναταλία Σιαμήτρα χάρη στην οποία δανείστηκα το βιβλίο με τους μύθους που χρησιμοποίησα για τη πτυχιακή μου εργασία, το οποίο ήταν δώρο της γιαγιάς της κι είχε μεγάλη συναισθηματική αξία για εκείνη. Τέλος ευχαριστώ και τους εργαζόμενους στη βιβλιοθήκη της σχολής, για την άριστη συνεργασία τους, καθώς και τον β βαθμολογητή της εργασίας μου κ. Φωτόπουλο Νίκο.

## Περίληψη

Η πτυχιακή εργασία της συγγραφέως βασίστηκε στο εξής βιβλίο: «Αττικός ο Παραμυθιάς 100 μύθοι από την αρχαία ελληνική μυθολογία» της Λούσυ Κόουτς και του Αντονι Λιούις. Το βιβλίο αυτό έχει ως κύριο πρωταγωνιστή τον Αττικό.

Η συγγραφέας ασχολείται με 2 από τους 100 μύθους. 1. Η θεά που γεννήθηκε από τον αφρό.

2. Το δελφίνι της Νηρηίδας. Επέλεξε αυτούς τους δύο γιατί έχουν ως κύριο στοιχείο το νερό και τη θάλασσα την οποία αγαπάει πολύ.

Η εργασία της περιλαμβάνει το κυρίως μέρος με την εισαγωγή, το θεωρητικό πλαίσιο, την ερευνητική προσέγγιση, και τα συμπεράσματα που προκύπτουν καθώς και την αντίστοιχη βιβλιογραφία.

Το πρώτο κεφάλαιο ασχολείται με τη δημιουργική γραφή ως επιστήμη. Το δεύτερο πραγματεύεται τη Δημιουργική Γραφή και τις Τ.Π.Ε. στην εκπαιδευτική διαδικασία. Στη συνέχεια δίνεται ο ορισμός της παιδικής λογοτεχνίας, τα χαρακτηριστικά και η ταξινόμηση των παραμυθιών, τα εικονογραφημένα βιβλία και η ψυχαναλυτική προσέγγιση των παραμυθιών. Τέλος θεωρητικού πλαισίου σημαίνει ο παιδικό βιβλίο και οι κατηγορίες του.

Η ερευνητική προσέγγιση αφορά τις δραστηριότητες που βασίστηκαν στους μύθους και εφαρμόστηκαν στο νηπιαγωγείο.

Εν κατακλείδι προκύπτουν τα συμπεράσματα.

## Λέξεις-κλειδιά

Δημιουργική Γραφή, Νέες Τεχνολογίες, Θάλασσα, Θεά Αφροδίτη, Θεός Ποσειδώνας, δελφίνι, Νηρηίδες.

## Εισαγωγή

Η επιλογή του θέματος προέκυψε ως ανάγκη της συγγραφέως να εκφράσει το ιδιαίτερο χόμπι της. Η ανάγνωση βιβλίων για την ακρίβεια παραμυθιών ήταν εκείνο που της έδινε χαρά. Χαρακτηριστικά αναφέρει πως όντας σε ηλικία νηπιαγωγείου είχε μάθει απ' έξω το παραμύθι που της διάβαζε η μαμά της κάθε βράδυ «Η αλεπού και το κοράκι». Είχε ενθουσιαστεί τόσο που ήξερε και την παραμικρή λεπτομέρεια (π.χ. σε ποιο σημείο γυρίζουμε σελίδα), δεν έχανε λέξη.

Επομένως η ιδιαίτερη αγάπη της για τα βιβλία της έδωσε ώθηση να επιλέξει το θέμα της πτυχιακής της. Το βιβλίο αυτό περιλαμβάνει πολλούς μύθους με ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τα παιδιά και υπέροχες εικόνες που σε ταξιδεύουν. Παρόλο που οι μύθοι είναι διαφορετικοί με την ιστορία του Αττικού ο συγγραφέας δίνει μια συνοχή και τους ενώνει τόσο ομαλά που μοιάζει εξ ολοκλήρου σαν ένα παραμύθι με αρχή και τέλος. Ως αρχή μπορεί να οριστεί το σημείο όπου ο Αττικός ξεκινά το ταξίδι του για την Τροία και ως τέλος όταν επιτέλους φτάνει στον προορισμό του εξιστορώντας σε μας τους μύθους του.

Ο πρώτος μύθος που θα αναλύσει έχει τον τίτλο «Η θεά που γεννήθηκε από τον αφρό». Πρόκειται για την ιστορία της γέννησης της θεάς Αφροδίτης. Σύμφωνα με τον μύθο λοιπόν η Αφροδίτη γεννήθηκε από μια σταγόνα αίματος από την πληγή του Ουρανού που την είχε προκαλέσει ο γιος του ο Κρόνος. Αυτή έπεσε στη θάλασσα κι έπειτα τα κύματα κύκλωσαν τον αφρό και του έδωσαν μορφή. Μια φάλαινα και έξι δελφίνια τη μετέφεραν στη γη και τρεις Νηρηίδες της έφεραν φορέματα. Όταν την είδε όμως ο Δίας κατάλαβε πως οι θεοί θα μάλωναν για χάρη της γιατί ήταν πάρα πολύ όμορφη. Έτσι λοιπόν αποφάσισε να την παντρέψει με τον κουτσό σιδηρουργό, το θεό Ήφαιστο. Αρχικά η Αφροδίτη ήταν δυσαρεστημένη με το γάμο της, όταν όμως είδε τι ωραία πράγματα έφτιαχνε γι' αυτήν άλλαξε γνώμη. Τέλος αναφέρεται κι ο γιος της ο έρωτας όπου μαζί με εκείνον χόρευαν γύρω από τη γη και τους ουρανούς και σημάδευαν με τα βέλη της αγάπης θεούς και θνητούς.

Ο δεύτερος μύθος που θα ασχοληθεί ονομάζεται «Το δελφίνι της Νηρηίδας». Ο μύθος αυτός λοιπόν αφορά την Αμφιτρίτη η οποία ζούσε στο βυθό της θάλασσας, στο παλάτι του πατέρα της, του βασιλιά Νηρέα μαζί με τις σαράντα εννιά αδελφές της. Λόγω του ότι ήταν η μεγαλύτερη ο πατέρας της αποφάσισε να την παντρέψει με το θεό

Ποσειδώνα. Εκείνη όμως φοβόταν τον Ποσειδώνα κι έτσι έτρεξε στο αγαπημένο της δελφίνο τον Δέλφινο για να την κρύψει. Ο Ποσειδώνας λυπήθηκε πολύ όταν το έμαθε γιατί την αγαπούσε. Την έψαξε παντού αλλά δε μπόρεσε να την βρει πουθενά. Έτσι λοιπόν πήγε να ρωτήσει τον Δέλφινο και του είπε πως αν τον βοηθούσε θα τον έκανε αστέρι για να τον θυμούνται για πάντα. Ο Δέλφινος του είπε που ήταν και την επόμενη μέρα ο Ποσειδώνας παντρεύτηκε την Αμφιτρίτη.

Σκοπός αυτής της εργασίας είναι να αναδειξεί δραστηριότητες για το νηπιαγωγείο με βάση αυτούς τους μύθους καθώς και να αξιοποιήσει τις νέες τεχνολογίες συνδυάζοντας τις με την δημιουργική γραφή.

Οι στόχοι είναι οι εξής: Να μάθουν τα παιδιά να παρατηρούν και να περιγράφουν γεγονότα και προσωπικές εμπειρίες τους. Να συνεργάζονται και να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Να συνθέτουν ιστορίες με ή χωρίς καθοδήγηση και περιορισμούς. Η εργασία αυτή συμβάλει στη νέα γνώση στο νηπιαγωγείο μέσω των μεθόδων νέων τεχνολογιών που αναδεικνύει καθώς συνδυάζει τις βασικές δραστηριότητες δημιουργικής γραφής με βίντεο, υπολογιστές και άλλα παρόμοια μέσα.

Η εργασία αυτή συμβάλει στη νέα γνώση στο νηπιαγωγείο μέσω των μεθόδων νέων τεχνολογιών που αναδεικνύει καθώς συνδυάζει τις βασικές δραστηριότητες δημιουργικής γραφής με βίντεο, υπολογιστές και άλλα παρόμοια μέσα.

Η εργασία δομείται ως εξής: αρχικά αναπτύσσεται το θεωρητικό πλαίσιο, εστιάζοντας στο ζήτημα της Δημιουργικής Γραφής και διάφορους κλάδους με τους οποίους σχετίζεται, όπως: το μυθιστόρημα, τις νέες τεχνολογίες, την εκπαίδευση και τη παιδική λογοτεχνία. Ακολούθως περιγράφεται η ερευνητική προσέγγιση η οποία αναφέρεται στις δραστηριότητες που θα ακολουθήσει. Τέλος προκύπτουν τα συμπεράσματα και ακολουθεί η ενδεικτική βιβλιογραφία.

## Η δημιουργική γραφή ως επιστήμη

Στις Η.Π.Α. η Δημιουργική Γραφή καθίσταται επιστήμη, από τις αρχές του 20<sup>ού</sup> αιώνα, όταν η λογοτεχνική κριτική που αξιολογεί τη Λογοτεχνία με όρους που αφορούν την αισθητική της ποιότητα παίρνει τη θέση από μία ιστορική – φιλολογική και γλωσσολογική ανάλυση των λογοτεχνικών έργων. Η Δημιουργική Γραφή έρχεται ως αντίδραση ενάντια στην κυριαρχία της Θεωρίας της Λογοτεχνίας, ενάντια σε μία προσέγγιση στην οποία δεν εκτιμάται η αισθητική αξία και η αυτονομία της λογοτεχνικής γραφής. Επιπλέον, τα μαθήματα της Δημιουργικής Γραφής σύντομα έγιναν δημοφιλή παραμένοντας πιστά στον παιδαγωγικό στόχο της βαθύτερης κατανόησης μέσω της δημιουργικής άσκησης. Η Δημιουργική Γραφή αποτελεί πλέον έναν εναλλακτικό, αποδεκτό τρόπο για τη διδασκαλία της Λογοτεχνίας από τη διεθνή πανεπιστημιακή κοινότητα. Τα τελευταία χρόνια τα ανάλογα τμήματα πολλαπλασιάστηκαν ιδιαίτερα σε μεταπτυχιακό επίπεδο, η Δημιουργική Γραφή λαμβάνει τη μορφή της συγγραφικής μαθητείας. (Κωτόπουλος)

Όπως αναφέρουν οι Brookes & Marshall «Η δημιουργική γραφή είναι η αποτύπωση στο χαρτί των ιδεών και των συναισθημάτων σχετικά με ένα συγκεκριμένο θέμα, χρησιμοποιώντας ελεύθερα τη φαντασία. Χαρακτηρίζεται από τη πρωτοτυπία και τη φαντασία, παρά από την ειλικρίνεια και την τυποποίηση των σκέψεων». Σύμφωνα με τον Κωτόπουλο «Δύο είναι τα βασικά και αλληλοσυμπληρούμενα στοιχεία της: η πράξη του να γράφεις δημιουργικά και η πράξη του να σκεφτείς κριτικά την πράξη της γραφής και τα αποτελέσματά της». Ακόμη ο Σουλιώτης επισημαίνει πως «Το ταλέντο και η έμπνευση ως βασικά χαρακτηριστικά της δημιουργικής γραφής αποτελούν προκαταλήψεις, αφού το ταλέντο αποτελεί αμελητέα συνιστώσα της δημιουργικής γραφής, ενώ η έμπνευση είναι κάτι που ο συγγραφέας το προκαλεί με μικρές δοκιμές». Για το λόγο αυτό, βασική παραδοχή όλων των εργαστηρίων δημιουργικής γραφής είναι πως η συγγραφή ενός λογοτεχνικού κειμένου δεν αποτελεί δυνατότητα μόνο λίγων ανθρώπων, καθώς συνιστά μια μορφή τέχνης που προϋποθέτει ένα σύνολο τεχνικών, οι οποίες μαθαίνονται και εξελίσσονται (Καρακίτσιος 2012).

Η ιστορία της δημιουργικής γραφής ξεκινά από την Αθήνα με τον Αριστοτέλη (384-322 π. Χ.), η ανάδειξή της όμως ως επιστημονικός κλάδος πραγματοποιείται στην πανεπιστημιακή κοινότητα των ΗΠΑ στις αρχές του 20ου αιώνα (Κωτόπουλος 2012).

Σήμερα η δημιουργική γραφή μπορεί να διδαχθεί σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης. Όπως αναφέρει η Μουλά «αποτελεί μια διαδικασία κατά την οποία διεγείροντας την παιδική δημιουργικότητα με τρόπο παιγνιώδη και απαλλαγμένο από αυστηρά μαθησιακά και αξιολογικά πλαίσια, προκαλείται η παραγωγή λόγου». Παράλληλα, ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα με τις τεχνικές της δημιουργικής γραφής να εκπαιδεύσει τους μαθητές του να γράφουν καλύτερα δίνοντας τους ώθηση να συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία της γραπτής επικοινωνίας, εκφράζοντας τα συναισθήματά τους σε γραπτή μορφή και κατανοώντας το πόσο σημαντική είναι η προετοιμασία, η επανεξέταση και η δημοσιοποίηση των δημιουργιών τους.

Ο Tompkins (1982) τονίζει τη σημασία της δημιουργικής γραφής για την ψυχική ανάπτυξη του παιδιού αλλά και την ανάπτυξη των δεξιοτήτων επικοινωνίας. Αναφέρει επτά λόγους για τους οποίους τα παιδιά θα πρέπει να γράφουν τις δικές τους ιστορίες: 1) για διασκέδαση, 2) για την προώθηση της καλλιτεχνικής έκφρασης, 3) για τη διερεύνηση των λειτουργιών και αξιών της γραφής, 4) για τη διέγερση της φαντασίας, 5) για τη διασαφήνιση της σκέψης τους, 6) για την αναζήτηση ταυτότητας, και 7) για να μάθουν γραφή και ανάγνωση.

Επιπροσθέτως τα παιδιά εκτός από την αισθητική απόλαυση, την καλλιέργεια και ανάδειξη της δημιουργικότητας και την ενίσχυση γλωσσικών και νοητικών δεξιοτήτων, μπορούν να συμμετέχουν ενεργά στις διαδικασίες της ποιητικής τέχνης και της μυθοπλασίας ρεαλιστικών και φανταστικών ιστοριών και με αυτό τον τρόπο να ξεπεράσουν τις αρνητικές τους εμπειρίες, ν' απαλλαγούν απ' αυτές και ν' αντιδράσουν με θετικές εικόνες που σχεδίασαν με τη δύναμη της φαντασία τους (Καραγιάννης 2010).

Στην ανάγνωση της Λογοτεχνίας η φαντασία μεταστοιχειώνει την πραγματικότητα, καθώς επιτρέπει στον αναγνώστη τη μεταφορά στο κατασκευασμένο παιχνίδι κι έτσι δημιουργείται μια ψευδαίσθηση στο φανταστικό χρόνο ίσης διάρκειας με τις παραπάνω δραστηριότητες. Απουσιάζει η λογική κι ο αναγνώστης αποδέχεται και τις πιο απίθανες φανταστικές περιπέτειες. Στο κείμενο διαφαίνεται ένα νέο σύμπαν χωρίς καμία ένδειξη της πραγματικότητας. Τα συναισθήματα που νιώθει ο αναγνώστης όπως άγχος,



θαυμασμό, αγωνία, συγκίνηση, είναι εκείνα που στο τέλος τον επηρεάζουν στο να προσδοκά μια ικανοποίηση στον εσωτερικό του κόσμο. (Βακάλη, Κωτόπουλος)

Ένα προφανές παράδειγμα όπου ο λόγος αναπλάθεται δημιουργικά είναι το ποιητικό παράδειγμα. Στα λίμερικ, στην ποίηση του παραλόγου κλπ. το νόημα αλλάζει, ανατρέπονται οι σχέσεις σημαίνοντος-σημαινόμενου, γίνεται σωστή χρήση οπτικών και ηχητικών συνειρμών, τα παιδιά παίζουν τους μεγάλους και αυτοί γίνονται παιδιά. Ακόμη και το μυθιστόρημα αποτελεί σημαντικό πεδίο για τον λόγο. Οι εκφράσεις του παιχνιδιού αναδεικνύονται μέσα από την ειρωνεία και έξυπνα λογοπαίγνια από συνεχιστές του Shakespeare. Είναι αλήθεια πως όλα σχεδόν τα ρεύματα της πρωτοπορίας έχουν μια κεντρική θέση για το παιχνίδι ως θεωρητική και τεχνική έννοια. Όμως η άποψη το να διδάσκονται τα παιδιά υψηλά νοήματα από τα κορυφαία έργα της ελληνικής λογοτεχνίας δεν ελκύει τα παιδιά.

Όταν η δημιουργική γραφή ακολουθεί μία λογοτεχνική ανάγνωση, το παιδί μπαίνει σε μια διαδικασία όπου καθίσταται ωριμότερο ως αναγνώστης. Η ελεύθερη έκφραση της προσωπικότητας του παιδιού έρχεται στο χώρο της εκπαίδευσης στη διδασκαλία της Δ.Γ. Το παιδί μπορεί να δημιουργεί ατομικά, να διατυπώνει λεκτικά, να εκφράζει ιδέες, συναισθήματα και εντυπώσεις με δικά του λόγια και να τα γράφει το χαρτί. Επειδή η μετάδοση προσωπικών ποιοτήτων που διέπουν το δημιουργικό γράψιμο από τους διδάσκοντες δεν είναι εφικτή, καλό θα ήταν να υπάρχει ένα υποστηρικτικό περιβάλλον που επιτρέπει τον πειραματισμό και την ανακάλυψη χρησιμοποιώντας δικές τους δημιουργίες.

Όσον αφορά τη λειτουργία της Δ.Γ., αποσκοπεί στη δημιουργία κειμένων που προσδιορίζονται και προσδιορίζουν τη λογοτεχνική φόρμα αναφοράς και όχι στην παραγωγή άτυπων δοκιμιών. Το παιδί αντιμετωπίζεται και ως εν δυνάμει συγγραφέας έπειτα από αναγνώστης. Καθίσταται λοιπόν δυνατή η ιστορική έρευνα της γραφής ως δημιουργίας, όπως και της συλλογικής συνδημιουργίας έναντι της μοναχικής ατομικής παραγωγής. Το νήπιο μέσω της Δ.Γ. οδηγείται στην αποκωδικοποίηση των συμβόλων του κειμένου, στην κατανόηση του σχεδιασμού, δίνοντας έμφαση στην προσπάθεια συμπλήρωσης των κενών του και στην αναδιάταξη αφηγηματικού υλικού. Επιπλέον επικεντρώνεται στην σύνδεση πολλών κειμένων μεταξύ τους και στη συσχέτιση του συγγραφέα με την εποχή του. Η Δ.Γ. στοχεύει στην επαναδημιουργία του περιβάλλοντος και τη αναδιάταξή του. Γενικότερα λοιπόν, τα νήπια ωφελούνται από τις ασκήσεις Δ.Γ. στα παρακάτω:

- Στην ανάλυση και περιγραφή, ταξινόμηση και σύγκριση
  - Έχουν επαφή με λογικές αναλύσεις, υποθέσεις, φαντασίες
  - Συνθέτουν πληροφορίες και ιδέες μέσω αντιπαραθέσεων και αντιφάσεων
  - Εφαρμόζουν τις γνώσεις τους και μεταδίδουν τις ιδέες τους
  - Μαθαίνουν την υπομονή καθώς ανακαλύπτουν νέα δεδομένα που ανατρέπουν τα προηγούμενα
  - Φτιάχνουν δικές τους υποθέσεις
  - Αναπτύσσουν την κριτική τους σκέψη μέσω των συζητήσεων
  - Μαθαίνουν την έννοια της ομαδικής εργασίας, της μοιρασιάς και των ευθυνών.
- (Robin, 2006)

## **Δημιουργική Γραφή και Τ.Π.Ε. στην εκπαιδευτική διαδικασία**

Γενικότερα, η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί ένα σημαντικό εκπαιδευτικό εργαλείο, όπου μέσω αυτής προσφέρεται ένα ελκυστικό και αυθεντικό περιβάλλον μάθησης στο οποίο τόσο οι ακροατές όσο και οι αφηγητές έχουν τη δυνατότητα να αναπτύξουν τον προσωπικό και τον αφηγηματικό λόγο τους, να απεικονίσουν τις γνώσεις, να παρουσιάσουν την ιστορία τους και να λάβουν ανατροφοδότηση. Οι σκέψεις, οι ιδέες και οι απόψεις μπορούν να εκφράζονται από τους μαθητές και να μοιράζονται σε ένα ευρύτερο κοινό, ενώ ταυτόχρονα βελτιώνονται οι δεξιότητες γραφής τους μέσα από τη δημιουργία των δικών τους ιστοριών. Με αυτό τον τρόπο η μάθηση γίνεται πιο ελκυστική και δίνει ενεργό ρόλο στα παιδιά στο πλαίσιο ατομικών ή συνεργατικών και επικοινωνιακών δραστηριοτήτων. (Bratitsis, Kotopoulos & Mandila 2011)

Ένα σημαντικό σημείο επαφής της ψηφιακής αφήγησης και της δημιουργικής γραφής είναι 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). Σύμφωνα με το Robin «στον πυρήνα της η ψηφιακή αφήγηση επιτρέπει στους χρήστες των υπολογιστών να γίνουν δημιουργικοί αφηγητές ιστοριών μέσω των παραδοσιακών διαδικασιών της επιλογής ενός θέματος, τη διεξαγωγή έρευνας τη συγγραφή ενός σεναρίου και τη δημιουργία μιας ενδιαφέρουσας ιστορίας». Το ρόλο της ιστορίας ως πρωταρχικό στοιχείο τονίζει και ο Ohler αναφέροντας πως «αν δεν έχεις μια καλή ιστορία να αφηγηθείς, η τεχνολογία το κάνει ακόμα πιο προφανές». (Robin 2007) (Ohler 2008)

Το μεγάλο εύρος των παραγόμενων κειμένων αποτελεί ένα δεύτερο κοινό σημείο. Όσο αφορά στη δημιουργική γραφή, μπορεί να περιλαμβάνει οποιουδήποτε είδους κείμενο. Στην ψηφιακή αφήγηση, οι τρεις βασικές κατηγορίες ιστοριών είναι: α) αφήγηση προσωπικών εμπειριών του συγγραφέα, η οποία αποτελεί και το πιο δημοφιλές είδος, β) ιστορίες που παρέχουν πληροφορίες ή καθοδηγούν, και γ) ιστορίες που έχουν σχέση με ιστορικά γεγονότα.

Η ψηφιακή αφήγηση προσφέρει μια υπέροχη εμπειρία μάθησης καθώς συνδυάζει τη γραφή, την τεχνολογία αλλά και το συναίσθημα, η οποία δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να τη χρησιμοποιούν καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής τους για να διηγούνται τις ιστορίες τους.

Στην ανάγνωση της Λογοτεχνίας η φαντασία μεταστοιχειώνει την πραγματικότητα, καθώς επιτρέπει στον αναγνώστη τη μεταφορά στο κατασκευασμένο παιχνίδι κι έτσι δημιουργείται μια ψευδαίσθηση στο φανταστικό χρόνο ίσης διάρκειας με τις παραπάνω δραστηριότητες. Απουσιάζει η λογική κι ο αναγνώστης αποδέχεται και τις πιο απίθανες φανταστικές περιπέτειες. Στο κείμενο διαφαίνεται ένα νέο σύμπαν χωρίς καμία ένδειξη της πραγματικότητας. Τα συναισθήματα που νιώθει ο αναγνώστης όπως άγχος, θαυμασμό, αγωνία, συγκίνηση, είναι εκείνα που στο τέλος τον επηρεάζουν στο να προσδοκά μια ικανοποίηση στον εσωτερικό του κόσμο.

Ένα προφανές παράδειγμα όπου ο λόγος αναπλάθεται δημιουργικά είναι το ποιητικό παράδειγμα. Στα λίμερικ, στην ποίηση του παραλόγου κλπ. το νόημα αλλάζει, ανατρέπονται οι σχέσεις σημαίνοντος-σημαινόμενου, γίνεται σωστή χρήση οπτικών και

ηχητικών συνειρμών, τα παιδιά παίζουν τους μεγάλους και αυτοί γίνονται παιδιά. Ακόμη και το μυθιστόρημα αποτελεί σημαντικό πεδίο για τον λόγο. Οι εκφράσεις του παιχνιδιού αναδεικνύονται μέσα από την ειρωνεία και έξυπνα λογοπαίγνια από συνεχιστές του Shakespeare. Είναι αλήθεια πως όλα σχεδόν τα ρεύματα της πρωτοπορίας έχουν μια κεντρική θέση για το παιχνίδι ως θεωρητική και τεχνική έννοια. Όμως η άποψη το να διδάσκονται τα παιδιά υψηλά νοήματα από τα κορυφαία έργα της ελληνικής λογοτεχνίας δεν ελκύει τα παιδιά.

Όταν η δημιουργική γραφή ακολουθεί μία λογοτεχνική ανάγνωση, το παιδί μπαίνει σε μια διαδικασία όπου καθίσταται ωριμότερο ως αναγνώστης. Η ελεύθερη έκφραση της προσωπικότητας του παιδιού έρχεται στο χώρο της εκπαίδευσης στη διδασκαλία της Δ.Γ. Το παιδί μπορεί να δημιουργεί ατομικά, να διατυπώνει λεκτικά, να εκφράζει ιδέες, συναισθήματα και εντυπώσεις με δικά του λόγια και να τα γράφει το χαρτί. Επειδή η μετάδοση προσωπικών ποιοτήτων που διέπουν το δημιουργικό γράψιμο από τους διδάσκοντες δεν είναι εφικτή, καλό θα ήταν να υπάρχει ένα υποστηρικτικό περιβάλλον που επιτρέπει τον πειραματισμό και την ανακάλυψη χρησιμοποιώντας δικές τους δημιουργίες.

Όσον αφορά τη λειτουργία της Δ.Γ., αποσκοπεί στη δημιουργία κειμένων που προσδιορίζονται και προσδιορίζουν τη λογοτεχνική φόρμα αναφοράς και όχι στην παραγωγή άτυπων δοκιμιών. Το παιδί αντιμετωπίζεται και ως εν δυνάμει συγγραφέας έπειτα από αναγνώστης. Καθίσταται λοιπόν δυνατή η ιστορική έρευνα της γραφής ως δημιουργίας, όπως και της συλλογικής συνδημιουργίας έναντι της μοναχικής ατομικής παραγωγής. Το νήπιο μέσω της Δ.Γ. οδηγείται στην αποκωδικοποίηση των συμβόλων του κειμένου, στην κατανόηση του σχεδιασμού, δίνοντας έμφαση στην προσπάθεια συμπλήρωσης των κενών του και στην αναδιάταξη αφηγηματικού υλικού. Επιπλέον

επικεντρώνεται στην σύνδεση πολλών κειμένων μεταξύ τους και στη συσχέτιση του συγγραφέα με την εποχή του. Η Δ.Γ. στοχεύει στην επαναδημιουργία του περιβάλλοντος και τη αναδιάταξή του. Γενικότερα λοιπόν, τα νήπια ωφελούνται από τις ασκήσεις Δ.Γ. στα παρακάτω:

- Στην ανάλυση και περιγραφή, ταξινόμηση και σύγκριση
- Έχουν επαφή με λογικές αναλύσεις, υποθέσεις, φαντασίες
- Συνθέτουν πληροφορίες και ιδέες μέσω αντιπαραθέσεων και αντιφάσεων
- Εφαρμόζουν τις γνώσεις τους και μεταδίδουν τις ιδέες τους
- Μαθαίνουν την υπομονή καθώς ανακαλύπτουν νέα δεδομένα που ανατρέπουν τα προηγούμενα
- Φτιάχνουν δικές τους υποθέσεις
- Αναπτύσσουν την κριτική τους σκέψη μέσω των συζητήσεων
- Μαθαίνουν την έννοια της ομαδικής εργασίας, της μοιρασιάς και των ευθυνών.

## Αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών

Σύμφωνα με το Δ.Ε.Π.Σ.Σ. στο νηπιαγωγείο ο ηλεκτρονικός υπολογιστής και γενικότερα η τεχνολογία αποτελούν έναν τρόπο αξιοποίησης ως ένα ακόμα εκπαιδευτικό εργαλείο για την υποστήριξη της μάθησης των παιδιών. Ακόμη είναι ένα σημαντικό εργαλείο στήριξης και ανάπτυξης της Δ.Γ. Πιο συγκεκριμένα με τη χρήση συγκεκριμένων εκπαιδευτικών λογισμικών, ιστοσελίδων και εφαρμογών σε συστήματα νέας τεχνολογίας, δίνονται αφορμές να παραχθούν ποικίλα κείμενα Δ.Γ. Κατά την εργασία σε ανάλογες συνθήκες, τα παιδιά αναπτύσσουν ποικιλία στην εκφραστικότητά τους και αφορμές για έμπνευση και δημιουργικότητα μέσα από εργαλεία τεχνολογικά και διαδικτυακά. Χάρη στην ανάπτυξη αφηγηματικών και ποιητικών δομών με τη βοήθεια προσαρμοσμένου υλικού θα προσδωθεί άλλη διάσταση στις δραστηριότητες. Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα προσέγγισης σε περισσότερο υλικό μέσα από το διαδίκτυο, τις προσβάσεις και την επικοινωνία που εξασφαλίζει, ενώ παρέχονται πολλαπλοί τρόποι και ελκυστικές τεχνικές για την παραγωγή και τον εμπλουτισμό των κειμένων. (Βακάλη, Κωτόπουλος).

Συνοπτικά αναφέρονται και τα υλικά. Αποτελούν πολυτροπικά κείμενα είτε είναι γραπτά είτε προφορικά. Ο συνδυασμός ενός αναπαραστατικού μέσου, με τη συνοδεία προφορικού λόγου χαρακτηρίζουν τα προφορικά πολυτροπικά κείμενα δηλ. μια συζήτηση, ερωτήσεις και απαντήσεις μεταξύ συνομιλητών. Οι εικονογραφημένες ιστορίες, φωτογραφίες, εικόνες, έργα ζωγραφικής, κόμικς, αφίσες, διαφημίσεις, και μικρά επιλεγμένα βίντεο αποτελούν τα μέσα που μπορούν να παράγουν προφορικά πολυτροπικά κείμενα. Χάρη στην εξέλιξη της τεχνολογίας τα μέσα και τα υλικά που χρησιμοποιούνται δεν είναι μόνο απτά αλλά και ψηφιοποιημένα.

## Η Δημιουργική Γραφή στο πλαίσιο της εκπαίδευσης

Ο κόσμος φτιάχτηκε από 4 στοιχεία. Το στοιχείο που επέλεξε η συγγραφέας για τους μύθους της είναι το νερό. Ένα λογοτέχνημα κατασκευάζεται από δύο μόνο στοιχεία. Δυο τόσο διαφορετικά αλλά και τόσο όμοια σύμπαντα που συντίθενται από διαφορετικό αριθμό βασικών συνιστωσών. (Παπαντωνάκης)

Σημαντική θεωρείται η διδακτική αξία του παραμυθιού. Η ενασχόληση με τα παραμύθια είναι εκείνη που προσφέρει απόλαυση και ψυχαγωγία, καλλιεργεί τη μητρική γλώσσα με τις πρακτικές της αναδιήγησης, της συγγραφής παραμυθιών και της δραματοποίησης, προωθεί τον διάλογο και τη γλωσσική έκφραση, διευρύνει το λεξιλόγιο των μαθητών, είναι για τα παιδιά αγωγή φιλιαναγνωσίας, προτείνει τρόπους για ανάπτυξη της δημιουργικής/αποκλίνουσας σκέψης και διευρύνει τη φαντασία των παιδιών, που είναι η ώθηση για την ανάπτυξη της συμβολικής λειτουργίας και της αφαιρετικής σκέψης. (Καψωμένος 2003, Κανατσούλη 2002, Σιβροπούλου 2003, Μαλαφάντης 2006, Ντούλια 2010).

Οι ωφέλειες του παραμυθιού είναι πολλαπλές για τα παιδιά. Ανοίγει δρόμους σκέψης, φαντασίας και δράσης, ευαισθητοποιεί και αναδεικνύει το άπειρο πεδίο δημιουργικότητάς τους. Μέσα από διαφορετικές δραστηριότητες ασκούνται σε διάφορες μορφές συμπεριφοράς και κοινωνικής μαθητείας, όπως η διαπολιτισμική αγωγή και η ανοχή στη διαφορετικότητα και ψυχαγωγούνται. (Μούσιου, 2001-2002) Κύρια σημασία για την ολόπλευρη ανάπτυξη της προσωπικότητας του παιδιού έχει η μάθηση που συντελείται μέσα από ευχάριστες δραστηριότητες συναφείς με το περιεχόμενο του παραμυθιού.

Σημαντικό μέρος στην διδακτική προσέγγιση αποτελεί η εικονογράφηση, η οποία προσφέρει τη δυνατότητα της διπλής αφήγησης του παραμυθιού, λεκτικής και εικονιστικής, ως δυο διαφορετικές παράλληλες αφηγήσεις, όπου οι εικόνες ως



ενδοκειμενικά και ως παραγλωσσικά στοιχεία λειτουργούν ως παράλληλοι και συμπληρωματικοί σημειωτικοί τρόποι, που θα πρέπει να διαθέτουν παιδαγωγική και αισθητική καταλληλότητα, αλλά και να υπόκεινται σε δραστηριότητες εικονικού γραμματισμού, έτσι ώστε να γίνει αναγνώσιμη η εικόνα και κατανοητή η διπλή παράλληλη αφήγηση, εικονιστική και κειμενική. (Γιαννικοπούλου2008)

## **Δ.Γ. και παιδική Λογοτεχνία**

Ο διαχωρισμός στο παραμύθι γίνεται ανάμεσα στο παραδοσιακό, λαϊκό ανώνυμο παραμύθι και στη λεγόμενη παραμυθική ή παραμυθιακή ιστορία, δηλαδή το έντεχνο ή επώνυμο παραμύθι, όπως λέγεται, γιατί γράφεται από έναν συγκεκριμένο συγγραφέα που γνωρίζουμε, και το οποίο αποτελεί τη σύγχρονη μορφή του παραμυθιού.

Η μετάβαση του προφορικού λόγου των μύθων στη γραπτή αφήγηση της μυθολογίας ή αλλιώς η μετάβαση από την προφορικότητα στην εγγραμματοσύνη και στη συνέχεια η αλλαγή τους σε μετα-αφηγηματικές διασκευές για παιδιά επιτυγχάνεται με την εργαλειακή χρήση της Λογοτεχνίας που αναλαμβάνει το βάρος των σημασιών και της αισθητικής πληρότητας. (Παπαγεωργίου)

Η εξοικείωση του αναγνώστη γίνεται με συγγραφικές πρακτικές και δεξιότητες δημιουργικής γραφής για την κατανόηση της διαδικασίας της ποιητικής γραφής στις διασκευές των μύθων για παιδιά, με την οποία οι συγγραφείς – δημιουργοί παρεμβαίνουν στο αρχικό υλικό μυθολογικών κειμένων και το αναδημιουργούν.

Ένας κώδικας επικοινωνίας παραχωρείται διασκευασμένος από το κλασικό κείμενο και βοηθάει το νεότερο κείμενο να γίνει προσιτό από τα παιδιά. Με ύφος δεοντολογικής παρέμβασης παρουσιάζεται με σκοπό τη συνειδητή ή ασυνειδητή εξυπηρέτηση ιδεολογικών προσανατολισμών. (Παπαγεωργίου)

Αυτό που έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον είναι η διαδικασία μετάβασης από ένα σύστημα σημαινόντων σε ένα άλλο, η μεταβατικότητα ως διαδικασία διαμεσολάβησης, πώς περνάει ένα κείμενο, μια έννοια, από τον έναν πολιτισμό στον άλλο, ποιες τεχνικές

μεταμόρφωσης ή και αλλοίωσης υπεισέρχονται σε αυτή τη διαδικασία και στη διαμόρφωση του τελικού προϊόντος. (Παπαγεωργίου)

Ο προβληματισμός είναι αυξημένος, γιατί το αρχικό κείμενο στις αφηγήσεις μυθολογιών δεν είναι ένα συγκεκριμένο κείμενο, αλλά ένα σύνολο κειμένων με διάσπαρτους τους μύθους ή “μοντέλα ιστοριών” καταγεγραμμένα με τρόπο αποσπασματικό. Το νόημα της αρχικής μυθικής αφήγησης για να γίνει κατανοητό θα πρέπει να διαπεραστούν τα αλληπάλλληλα στρώματα ερμηνειών και αφηγηματικών σχημάτων που έχουν συσσωρευτεί με το χρόνο. (Παπαγεωργίου)

Το είδος με το οποίο εμφανίζονται οι μυθολογίες στο πλαίσιο των διασκευών αποτελεί έναν ακόμα προβληματισμό. Ο μύθος, ως προϊόν διασκευής, μπορεί να χαρακτηριστεί και ως ιστορική αφήγηση, “αληθινή ιστορία”, και με τη μορφή λογοτεχνικού λόγου ή και παραμυθιού. Αρχικά, ο στόχος των μυθολογιών για παιδιά ήταν η διδαχή και η ιστορική γνώση για την αναβίωση του ένδοξου παρελθόντος, με το πέρασμα ωστόσο του χρόνου ενσωματώνουν τα χαρακτηριστικά της λογοτεχνικής αφήγησης, χωρίς να απαρνούνται ποτέ τον ιστορικό τους χαρακτήρα.

Μια ειδική περίπτωση είναι οι αφηγήσεις που δεν αποτελούν διασκευές μυθολογιών, αλλά βρίσκονται σε συνεχή διαπραγμάτευση με ένα σύνολο μυθικών συμβόλων, αρχετύπων και σχημάτων. Η μυθιστορηματική αφήγηση χρησιμοποιεί και επεξεργάζεται χαρακτήρες και επεισόδια σε συνάφεια με μυθολογικά παράλληλα, ώστε ο συρρικνωμένος κόσμος του μυθιστορήματος να ανοίξει σε ένα ευρύτερο διακειμενικό πλαίσιο, ή να ενταχθεί σε ένα διαχρονικό σύστημα αξιών. Πρόκειται για τη διαδικασία, κατά την οποία ο μύθος μετασχηματίζεται σε λογοτεχνικό μύθο. (Albouy 1994)

Η έναρξη διαλόγου ανάμεσα στα κείμενα, η ανάλυση και ερμηνεία αφηγηματικών στοιχείων από τη θεωρία της λογοτεχνίας και η ενεργοποίηση της έννοιας της

διακειμενικότητας αποτελούν προϋποθέσεις για την παρακολούθηση της ανταλλαγής στοιχείων, μυθολογικού υλικού και αφηγηματολογικής λειτουργίας, ανάμεσα στα έργα και στις εποχές. Στο ερευνητικό πεδίο λοιπόν εντοπίζονται δύο εκφάνσεις: από τη μια, το παραδοσιακό μυθολογικό υλικό και από την άλλη, οι νεωτερικοί τρόποι προσέγγισης και διαχείρισής του. (Παπαγεωργίου)

Τα δύο είδη αφηγηματικών μηχανισμών, είναι η παράλειψη και η προσθήκη.

Η παράλειψη φανερώνει κυρίως την τάση απλοποίησης και με την πρόφαση της κατανόησης διασφαλίζει τον ηθικό και διδακτικό χαρακτήρα των παιδικών βιβλίων. Η περιορισμένη έκταση της αφήγησης και οι περικοπές από το αρχικό ομηρικό κείμενο αποτελούν χαρακτηριστικά της. Πολλές φορές οι περικοπές, όταν δεν αποτελούν φυσιολογική «απώλεια πληροφοριών», συντελούν καθοριστικά στην απόσταση ανάμεσα στο αφηγησιακό κείμενο και τη διασκευή και προβάλλουν τις συγκεκριμένες επιλογές του διασκευαστή. (Κεντρωτής 1996)

Μεγάλο μέρος της διασκευής καλύπτει η προσθήκη, επειδή ολόκληρο το κείμενο έχει τη μορφή επεξηγηματικού σχολιασμού που ερμηνεύει πρόσωπα και γεγονότα με αποτέλεσμα να οδηγεί σε μια τρομακτική αλλοίωση και να υπονομεύει την πρόθεση του αφηγητή για πιστότητα και αντικειμενικότητα των πηγών. Η προσθήκη αφορά και στοιχεία από τη μυθολογική παράδοση, τα οποία διαχειρίζεται επιδέξια ο συγγραφέας κατά το δοκούν με την εισαγωγή μοτίβων, χαρακτήρων, εκφράσεων, μεταφορών ή θεμάτων, ώστε να υφέρπει μια ομοιογενής αφηγηματική παράδοση. Η αλλοίωση αυτή του μύθου μπορεί να χαρακτηριστεί και ως μόλυνση. Η μετάλλαξη αυτή μπορεί να αναπτύσσει τη διασκευή, αρκετές φορές όμως καταλήγει σε λογοκριτική παρέμβαση με τη καθοδηγητικές υποδείξεις, επεξηγηματικούς προλόγους, παιδαγωγικούς σχολιασμούς. Η παρέμβαση αυτή αφορά το συγγραφέα που αλλάζει το είδος του λόγου, πλαισιώνοντας το κείμενο με διάφορα αφηγηματικά στοιχεία. (Zipes 2002: 102)

Η γραπτή αποτίμηση του μύθου αφορά στη διαχείριση του χρόνου, αφού η μυθολογία μετατρέπεται σε αφήγηση. Όπως επισημαίνει ο Genette, η παραδοσιακή αφήγηση προσφεύγει συχνότερα σε αναλήψεις παρά σε προλήψεις, καθώς ο αφηγητής πρέπει να εμφανίζεται ότι ανακαλύπτει την εξέλιξη της ιστορίας την ώρα που την αφηγείται, μαζί δηλαδή με τον αναγνώστη, ώστε να διατηρήσει αμείωτο το ενδιαφέρον του. Οι αναχρονίες είναι βασικό χαρακτηριστικό στοιχείο των διασκευών, αφού εξ' ορισμού ανακαλούν ιστορίες από το παρελθόν.

Αναμφισβήτητη θεωρείται η διακειμενική επικοινωνία των κειμένων της κλασικής μυθολογίας και της νεότερης της διασκευής αλλά και μεταξύ των διασκευασμένων κειμένων. Αυτή η διαλογικότητα ανάμεσα στα κείμενα, η παλίνδρομη κίνηση ανάμεσα στο παρελθόν και το παρόν του έργου τοποθετείται και με την ύπαρξη εξωτερικών συνθηκών που ευνοούν την εν λόγω διαδικασία και συμβάλλουν ώστε να ανακύψει η σημασία του έργου. Η ανάδειξη των αλλαγών στις λογοτεχνικές συμβάσεις έχει ως αποτέλεσμα τις αλλαγές στην ιδεολογία στο συγκεκριμένο ιστορικό χρόνο.

Κι ενώ η μετάβαση από τον προφορικό στο γραπτό λόγο συνετέλεσε στην “απομαγικοποίηση” του μύθου, η μετα-αφήγηση συμβάλλει στην “απομυθοποίησή” του. Όλα τα αφηγηματικά σχήματα που συνοδεύουν τα κείμενα νοηματοδοτούν εκ νέου αλλά και διαφυλάσσουν το αρχικό νόημα. Έτσι κάθε καινούργιο έργο επιβεβαιώνει και μαζί μεταβάλλει το νόημα των παλιότερων έργων. (Delcroix & Hallyn 2000: 165)

Ο ενήλικας-διασκευαστής μπορεί στη διασκευή, να σεβαστεί το μύθο παραλλάζοντας την πλοκή. Υπάρχει επέμβαση αφηγηματικών τεχνικών στην προσαρμογή της πλοκής, της οπτικής γωνίας και της γλώσσας σύμφωνα με τις κυρίαρχες κοινωνικές αντιλήψεις και την αντίληψη για το παιδί.

Θεματολογικά, οι αναπλάσεις των μύθων για παιδιά αναφέρονται στην ελληνική μυθολογία, με τη μορφή σύνοψης των μεγάλων μυθολογικών αφηγήσεων έχοντας ως πρωταγωνιστές θεούς και ήρωες. Τα κείμενα είναι συνήθως συνθέματα χωρίς οριοθετήσεις, με χαλαρή τη σύνδεσή τους με τα αρχαία κείμενα, πολλές φορές έχουν γραφτεί με λογικά χάσματα και θεματικά άλματα, αλλά με έντονη την παρουσία του πολιτισμικού πλαισίου. Θεοί και ήρωες παρουσιάζονται αποσπασματικά μέσα από τα σημαντικότερα γεγονότα της ζωής τους. Πληθώρα βιβλίων έχουν αφιερωθεί στους ήρωες, οι οποίοι διακρίνονται για τη μυϊκή τους δύναμη, όπως ο Ηρακλής, ο Θησέας, ο Ιάσωνας, ο Περσέας. Ο πιο αγαπημένος από αυτούς ο Ηρακλής. Επίσης ο Δαίδαλος και ο Ίκαρος, ο κατακλυσμός του Δευκαλίωνα, καθώς και ο Προμηθέας, κυρίως στα τέλη

του 20ού αιώνα, εμφανίζονται πιο συχνά. Στους τίτλους αναφέρεται γενικά όπως π.χ. «ελληνική μυθολογία», ενώ πολύ αργότερα, κυρίως από τη δεκαετία του 1970 κι έπειτα, τιτλοφορούνται με τα ονόματα των ηρώων-πρωταγωνιστών. (Παπαγεωργίου)

Οι μυθικοί ήρωες με υπερφυσικές δυνάμεις και οι μυθικοί θεοί με ανθρώπινες αδυναμίες γίνονται πρόσωπα αρκετά εύπλαστα που αφήνουν περιθώρια να τα σκιαγραφήσει κανείς κατά την κρίση του εκμεταλλευόμενος τη μακρινή χρονική απόσταση και ταυτόχρονα τόσο δημοφιλή που μπορεί να τα οικειοποιηθεί. Παρά τα στερεότυπα χαρακτηριστικά που έχουν αποδοθεί σε πρόσωπα της μυθολογίας, κωδικοποιημένα, ώστε να αποτελούν σύμβολα ηθικών ή κοινωνικών αξιών, έχει διαπιστωθεί ότι σε ένα βαθμό έχουν την ικανότητα να αυτονομηθούν, να εκφράσουν ευαισθησίες και συναισθήματα, σκέψεις και ιδέες. Ο μύθος με τις πολυσχιδείς μορφές και θέματα προσαρμόζεται στη σημερινή πραγματικότητα, κυρίως λόγω του αντισυμβατικού του χαρακτήρα που του επιτρέπει να μεταμορφώνεται, να δέχεται ποικίλες ερμηνείες και να είναι επιδεκτικός στις χρήσεις. (Ζερβού 2003: 152, σημ.: 34)

Ο μύθος και η μυθολογία γενικότερα πρόσφερε σε όλες τις εποχές ποικίλα ερεθίσματα και έμπνευση για δημιουργική γραφή. Όπως ανέφερε και ο Umberto Eco ότι ο μύθος στο λογοτεχνικό λόγο αποτελεί «έργο ανοιχτό, ζει για να προδίδεται και καταντάει επικίνδυνο όταν εμπνέει δόγματα». (Eco, U.)

Ως ειδοποιό στοιχείο του μύθου προβάλλεται η έντεχνη αφήγηση, άρα υπάρχει προϋπόθεση γνώσης της δομής του και κατανόησης των αρχών του. Η θεωρία της λογοτεχνίας διαθέτει τα μεθοδολογικά εργαλεία για την κατανόηση των μυθικών μορφών και την αξιολόγηση της σημασίας τους στην προσέγγιση του αναγνώστη.

Μονομερής ερμηνεία του λογοτεχνικού μύθου έστω κι αν πρόκειται για μυθική αφήγηση αποδυναμώνει εννοιολογικά και σημασιολογικά την εμβέλειά του.

## **Τι είναι παιδική λογοτεχνία**

Όπως και ο όρος Λογοτεχνία, ο όρος Παιδική Λογοτεχνία, είναι, με μία έννοια, προβληματικός. Το νόημά του ποικίλλει από εποχή σε εποχή και από πολιτισμό σε πολιτισμό. Η ακριβής σημασία της Παιδικής Λογοτεχνίας δεν είναι εύκολο να ορισθεί - θα λέγαμε ότι ίσως είναι ευκολότερο να ορισθεί αποφαστικά- και οι όποιες απόπειρες να δοθεί το περιεχόμενό της έχουν περισσότερη επιτυχία, όταν απλώς περιγράφουν το πεδίο αναφοράς της.

Η Παιδική Λογοτεχνία ορίζεται πρώτα απ' όλα συγκριτικά, δηλαδή με όρους αναφορικά με τη λογοτεχνία των ενηλίκων. (Κανατσοούλη)

Η Rebecca Lukens αναφέρει πως «διαφέρει από τη λογοτεχνία των ενηλίκων στο βαθμό, όχι στο είδος...και γράφοντας για παιδιά θα πρέπει να χρησιμοποιούνται τα ίδια στάνταρ, όπως και στο γράψιμο για ενηλίκους» και ο Marcus Crouch θα συμφωνήσει μαζί της, συμπληρώνοντας το πρόσθετο κριτήριο, ότι τα παιδικά βιβλία πρέπει να είναι κατανοητά.

Ο Nicholas Tucker ζητά από το συγγραφέα που γράφει για παιδιά να περιορίζεται αναγκαστικά σε ορισμένες περιοχές της εμπειρίας και του λεξιλογίου και ο Miles McDowell προσδιορίζει τη σημασία της Παιδικής Λογοτεχνίας ανακαλώντας τα χαρακτηριστικά του παιδικού βιβλίου:

Τα παιδικά βιβλία είναι εν γένει πιο σύντομα και προτιμούν την ενεργό δράση από τη στασιμότητα, τους διαλόγους και τα γεγονότα από τις περιγραφές και τις ενδοσκοπήσεις.

Ένα επιπλέον στοιχείο είναι πως κατά κανόνα οι πρωταγωνιστές είναι παιδιά και η γλώσσα του βιβλίου είναι προσανατολισμένη στη γλώσσα του παιδιού.

Ακόμη χρησιμοποιούνται οι συμβάσεις και η ιστορία εξελίσσεται με εμφανείς ηθικές σχηματοποιήσεις τις οποίες συνήθως αγνοεί η λογοτεχνία των ενηλίκων.

Επιπλέον έχουν ευδιάκριτη δομή και, τέλος-τέλος, θα ήταν σημαντική παράλειψη να μην αναφερθούν τα στοιχεία του μαγικού και του φανταστικού, της απλότητας και της περιπέτειας, που αποτελούν βασικά συστατικά του παιδικού βιβλίου. (Κανατσοούλη)

Επιπροσθέτως εκείνη που αποφεύγει επίσης να ορίσει ολιγόλογα το περιεχόμενο της Παιδικής Λογοτεχνίας, είναι η Λότη Πέτροβιτς-Ανδρουτσοπούλου, η οποία προτιμά να καταγράψει τα σημεία αναγνώρισής της.

Ως προς τη μορφή, αναφέρει τη λιτότητα του λόγου, την απουσία βωμολοχιών και σαρκασμού, τη συντομία και το καίριο των περιγραφών, την αμεσότητα της αφήγησης, τη διαγραφή των χαρακτήρων χωρίς επιμονή στην ψυχογράφησή τους.

Ως προς το περιεχόμενο, επισημαίνει ότι το πλαίσιο της υπόθεσης είναι ξεκάθαρο και η πλοκή είναι έντονη και γρήγορη, προπάντων ότι υπάρχει κάθαρση και το διάχυτο αίσθημα ότι ο αναγνώστης είναι αντικείμενο αγάπης από το συγγραφέα.

Ο Ηρακλής Καλλέργης, εξετάζοντας το πρόβλημα της ιδεολογίας στην Παιδική Λογοτεχνία, ξεχωρίζει την ανάγκη να πάρουν σοβαρά οι συγγραφείς λογοτεχνημάτων για παιδιά και για νέους την δραστικότητα του ωραίου λόγου και τις ψυχικές ανάγκες της παιδικής ηλικίας, ώστε να προσφέρουν κείμενα «που πρώτιστα θα κάνουν τη συνείδηση του αναγνώστη να λειτουργήσει αισθητικά, θα περιέχουν όμως και κάποια ιδεολογικά μηνύματα». Κάνοντας την απόπειρα να γράψει για παιδιά ο λογοτέχνης,

αυτόματα συνειδητοποιεί την ευθύνη του και προσπαθεί να εκφράσει τον άγγελο και όχι το δαίμονα που κρύβει μέσα του.

Λογοτεχνία για παιδιά βρίσκεται μόνο από τη στιγμή που υπάρχει διάκριση υποστηρίζει η Isabelle Jan, και, κατά συνέπεια, ο ορισμός της παιδικής ηλικίας η διχοτόμηση παιδιού-ενηλίκου δεν ήταν αυτονόητη στο παρελθόν. Η Γαλλίδα μελετήτρια της Παιδικής Λογοτεχνίας, επισημαίνει τη ρευστότητα των λογοτεχνικών ειδών που εμπεριέχονται στο σώμα της Παιδικής ονομαζόμενης Λογοτεχνίας, καθώς επίσης τις ηλικιακές διακυμάνσεις των αποδεκτών-αναγνωστών, εν τέλει καθορίζεται με αυτό τον τρόπο το σημασιολογικό περιεχόμενο του όρου αφαιρετικά, αποκλείοντας ό,τι δεν είναι ή θεωρεί ότι δεν είναι παιδική λογοτεχνία.

Ως κύρια βάση στα παιδικά βιβλία διαφαίνεται ο ενήλικας που τα συγγράφει, όταν σε αυτά υπάρχουν κώδικες συμπεριφοράς με δομικούς και στιλιστικούς άξονες βασιζόμενοι σε μια πολύ περισσότερο νοσταλγική, σε προσωπικό επίπεδο, και διδακτική, σε δημόσιο, έννοια του κειμένου απ' ό,τι σε οποιοδήποτε άλλο είδος βιβλίου.

Ανάλογες είναι οι απόψεις της Jacqueline Rose, αν και εκφράζουν θέσεις περισσότερο ακραίες. Στην ουσία πιστεύει, ότι η παιδική λογοτεχνία ως όρος δεν αντιστοιχεί προς το περιεχόμενό του, εφόσον υπάρχει καθαρά προς χρήση των ενηλίκων.

Στην πραγματικότητα κυριαρχεί ο φόβος στην παιδική ηλικία για την έντονη σεξουαλικότητά της και γι' αυτό σχηματίζουν, εκ των υστέρων βέβαια, μια ιδανική εικόνα γι' αυτήν από την οποία παραλείπονται όλα εκείνα τα στοιχεία τα οποία νιώθουν να τους απειλούν.

Η παιδική λογοτεχνία ορίζεται ως η μαζική προσπάθεια να πεισθούν τα παιδιά ότι οφείλουν να εισακούν στα ιδεολογικά σχήματα με τα οποία φαντασιακά και εξιδανικευμένα οραματίζονται οι ενήλικοι την παιδική ηλικία.

Τα παραμύθια, όπως οι μύθοι και οι παραδόσεις βρίσκονται σε όλες τις περιοχές του κόσμου. «Παραμύθι είναι μια αφήγηση συγκεκριμένου μήκους που περιέχει μια διαδοχή μοτίβων ή επεισοδίων», τονίζει ο George Jean. Ένας άλλος απλός ορισμός του παραμυθιού είναι η «προφορική διήγηση φανταστικών γεγονότων».



Ο σκοπός του παραμυθιού είναι ψυχαγωγικός, διδακτικός και συμβολικός γι' αυτό και χρησιμοποιήθηκε αλλά και χρησιμοποιείται από όλους τους λαούς σε όλες τις εποχές. Στις ιστορίες αυτές, που αρχικά ήταν προφορικές, επικρατεί το καλό στο τέλος και επιβραβεύεται ο ήρωας που προσπαθεί γι' αυτό, ενώ το κακό δέχεται παραδειγματική τιμωρία. Στο περιβάλλον που το φυσικό με το υπερφυσικό στοιχείο και τη μαγεία συνυπάρχουν παράλληλα ή δέχονται επιδράσεις το ένα από το άλλο, διαδραματίζεται όλη η δράση των παραμυθιών. Οι ήρωες του παραμυθιού, συνήθως, δε φέρουν κάποιο συγκεκριμένο όνομα, αλλά χρησιμοποιούν ως όνομα τα χαρακτηριστικά της οικογενειακής τους κατάστασης, της κοινωνικής τους τάξης, του επαγγέλματός τους. Έτσι, γίνεται θέμα για βασιλιάδες, πρίγκιπες, βασίλισσες, μητριές, αδελφές κ.λπ.

Τα ζώα που μιλούν, τα μαγικά αντικείμενα, οι νεράιδες, κακές μάγισσες, ξωτικά βοηθούν τους πρωταγωνιστές του παραμυθιού. Πολλές φορές όλα αυτά όχι μόνο δεν τους βοηθούν αλλά είναι εκείνοι που βάζουν στον ήρωα εμπόδια και τον φέρνουν αντιμέτωπο με αδιέξοδα.

Αυτό που πετυχαίνει το παραμύθι είναι να κρατά συνεχές το ενδιαφέρον του ακροατή, αφού η πλοκή του είναι η συνισταμένη πολλών καταστάσεων και επεισοδίων κατά τα οποία άλλοτε ο ήρωας βρίσκει προσωρινή λύση σε προβλήματα που τον ταλανίζουν και άλλοτε, πάλι, έρχεται αντιμέτωπος με νέες δύσκολες περιπτώσεις μέχρι να πετύχει την τελική δικαίωσή του.

Η ανάγκη των μελετητών να προσπαθήσουν να μελετήσουν το παραμύθι με το να το εντάξουν σε κατηγορίες σχετικά με τον τρόπο γένεσής του, διάδοσής του, των γενικότερων αλλά και ειδικότερων χαρακτηριστικών του που αναπτύσσονται σε κάθε χώρα και ειδικότερα σε διάφορες περιοχές της ίδιας χώρας δημιουργήθηκε από την ύπαρξη του παραμυθιού σε όλες τις χώρες του κόσμου.

Αξιοσημείωτο είναι σε όποια κατηγορία και να ανήκει ένα παραμύθι, όποια και να είναι η χώρα καταγωγής του και ανεξάρτητα από τα χαρακτηριστικά του, πάντοτε πετυχαίνει να μαγεύει μικρούς και μεγάλους και να ταξιδεύει τους ακροατές του σε κόσμους που όλα είναι δυνατόν να συμβούν, ενώ κοινότοπο αποτελεί η κυριαρχία του καλού στο τέλος. (Ειρήνης Άρτέμη)

## **Το παραμύθι ως παγκόσμιο και ως τοπικό λογοτεχνικό είδος: χαρακτηριστικά και ζητήματα ταξινόμησης.**

Τον 19<sup>ο</sup> αιώνα προέκυψε το πρόβλημα για ταξινόμηση των παραμυθιών ανάλογα με τον τόπο προέλευσής τους, τον τρόπο διάδοσής τους, τη μορφή και το ρόλο, όταν οι Γερμανοί αδελφοί Γιάκομπ και Βίλχελμ Γκριμ (Jakob και Wilhelm Grimm) δημοσιεύουν τα «Παραμύθια για παιδιά και για το σπίτι». Με την έκδοση αυτή επιχείρησαν να καταχωρίσουν τα διάφορα παραμύθια. Συγκροτήθηκε ένα υλικό το οποίο για να εξετασθεί επαρκώς και να μελετηθεί συγκριτικά έπρεπε να κατηγοριοποιηθεί λόγω του μεγάλου αριθμού των παραμυθιών.

Αρχικά γινόταν κατηγοριοποίηση με βάση το όνομα του παραμυθιού, με αναφορά στον αριθμό του παραμυθιού στις συλλογές των αδελφών Γκριμ ή με βάση τη συνοπτική αναφορά του μοτίβου τους. Έτσι γινόταν λόγος π.χ. για τη «Σταχτοπούτα», τη «Χιονάτη» ή τον «Χάνσελ και Γκρέτελ» για τα παραπάνω παραμύθια με βάση τον αριθμό της συλλογής που κατατασσόταν όπως Grimm No 21, No 53, No 15 αντίστοιχα ή τέλος με βάση το θεματικό τους μοτίβο, π.χ. «την κοπέλα που κακομεταχειρίζεται από τους οικείους της», «τον πολύχρονο ύπνο αντί της κατάρας του θανάτου» κ.λπ.

Όλα, όμως, τα παραπάνω δε συνέφεραν ούτε σε μία καλή ταξινόμηση των παραμυθιών ούτε σε μία επιτυχής συγκριτική μελέτη τους. Έτσι η κατηγοριοποίηση των παραμυθιών έγινε με βάση τις ομοιότητες και τις διαφορές τους. Μία πρώτη συστηματική προσέγγιση σε αυτό το ζήτημα έκανε πρώτος ο Αυστριακός J.G von Hahn. Δημιουργήθηκε ένα σύστημα ταξινόμησης των παραμυθιών με βάση τους αρχαίους ελληνικούς μύθους από εκείνον. Ο βασικός παράγοντας για τη δημιουργία αυτού του μύθου ταξινόμησης ήταν η γνώση του Hahn για τη ελληνική αρχαιότητα αλλά και οι επιρροές που είχε δεχθεί τόσο από το γερμανικό ρομαντισμό όσο και από τον ευρωπαϊκό φιλελληνισμό που είχαν αναπτυχθεί κατά το 19ο αιώνα. Η ταξινόμηση αυτή δεν είχε ευρεία αποδοχή, αφού τα θέματα των αρχαίων ελληνικών μύθων δεν μπορούσαν να καλύψουν τη μεγάλη θεματολογία των παραμυθιών ανά τον κόσμο.

Στις προσπάθειες κατηγοριοποίησης των παραμυθιών που έγιναν ύστερα από το Hahn και έως τις αρχές του 20ου αιώνα, σημαντικό ζήτημα αποτέλεσε η σύγχυση μεταξύ της θεματολογίας ολόκληρου του παραμυθιού με τα διάφορα παραμυθιακά μοτίβα. Το παραμυθιακό μοτίβο ορίζεται από τον Thompson ως «το μικρότερο αφηγηματικό στοιχείο που, μια σταθερή μορφή, επιβιώνει μέσα από την παράδοση».

Ξεχωριστά μοτίβα αποτελούν: 1)Τα πρόσωπα του παραμυθιού, όπως δράκοι, τα μαγικά ζώα και τα ανθρώπινα πλάσματα. 2)Τα συμφραζόμενα στοιχεία, όπως είναι τα μαγικά αντικείμενα. 3)Τα ξεχωριστά περιστατικά, που καμιά φορά αυτονομούνται τόσο, ώστε να μπορούν να αποτελέσουν αυτοτελή παραμυθιακό τύπο. Εδώ ανήκουν συνήθως οι μύθοι ζώων».

Οι Φινλανδοί Antti Aarne και Kaarle Krohn πέτυχαν μία πιο συστηματική ταξινόμηση των παραμυθιών. Στη Φινλανδική Σχολή όπου ανήκαν αυτοί, πίστευε ότι η μονογένεση αποτελούσε τον τύπο προέλευσης των παραμυθιών. Με τον όρο «μονογένεση» επεσήμαιναν ότι ένα παραμύθι που δημιουργείται σε μία χώρα έχει συγκεκριμένο περιεχόμενο και δομή. Μέσα στη χώρα που γεννήθηκε μεταδίδεται από γενιά σε γενιά με σταθερό τρόπο, ενώ αντίθετα η μετάδοσή του σε άλλη χώρα του προξενεί κάποιες σημαντικές αλλαγές ανάλογα με το περιβάλλον από το οποίο «υιοθετείται». Αυτά τα τοπικά γνωρίσματα ανά χώρα που προσαρμόζονται στον αρχικό τύπο του παραμυθιού του επιφέρουν μία ιδιαίτερη φυσιογνωμία.

Με τον όρο παραμυθιακό μοτίβο ορίζεται γενικά η τυπική και στερεότυπη μορφή που έχει πάρει ένα θέμα και με την οποία επαναλαμβάνεται στους διάφορους τύπους παραμυθιών.

Από τον Thompson δίνονται και οι όροι «παραμυθιακός τύπος» και «παραλλαγή». Ο παραμυθιακός τύπος ταυτίζεται με το παραμύθι από μια συνένωση συγκεκριμένων μοτίβων. Η εναλλαγή των μοτίβων σε διαφορετικούς συνδυασμούς οδηγεί σε μία τροποποίηση του ίδιου παραμυθιού.

Επιπλέον ο συνδυασμός δύο ή περισσότερων παραμυθιακών τύπων κατά την προφορική αφήγηση του παραμυθιού πλάθουν διάφορες παραλλαγές, τους συμφυρμούς.

Το 1910, λοιπόν, δημοσιεύθηκε η πρώτη διεθνής κατάταξη των παραμυθιών με βάση τα παραμύθια των χωρών της Φινλανδίας, της Δανίας αλλά και τις παραμυθιακές συλλογές

των Grimm. Το έργο του A. Aarne έφερε ως τίτλο «Index of Types of Folktale» και ήταν γραμμένο στα Γερμανικά.

Το έργο του A. Aarne δημοσιεύθηκε, επαυξήθηκε και μεταφράστηκε στα αγγλικά από το Stith Thompson το 1928 υπό τον τίτλο «The types of the folktale». Η τελική αναθεωρημένη έκδοση του έργου έγινε το 1961. Στη συγκεκριμένη έκδοση κάθε παραμύθι ορίζεται με έναν αριθμό και τον αγγλικό τίτλο που φέρει διεθνώς. Οι κατηγορίες στις οποίες μπορούν να καταταγούν τα παραδοσιακά παραμύθια είναι: α) οι μύθοι των ζώων, β) τα καθαυτό παραμύθια, γ) τα αστεία και ανέκδοτα και δ) τα τυπολογικά παραμύθια. Εδώ πρέπει να υπογραμμιστεί ότι ο E. Αυδίκος χωρίζει τα παραμύθια σε τρεις κατηγορίες: α. μύθοι ζώων, β. τα καθαρά παραμύθια και γ. οι ευτράπελες διηγήσεις.

Παράλληλα, με την κατηγορία ταξινόμησης στην οποία κατατάσσονται τα παραμύθια, υπάρχουν και κάποια χαρακτηριστικά που υπερισχύουν σε αυτά. Τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά είναι ότι η δράση των προσώπων εξελίσσεται σε αόριστο χρόνο και τόπο.

Η διαφοροποίηση των επεισοδίων του παραμυθιού στις διάφορες λεπτομέρειές του, διατηρώντας ακέραιη στα γενικά πλαίσια τη δομή τους θεωρείται ως υπότυπος. Ως οικότυπος είναι η παραλλαγή ή παραλλαγές του παραμυθιακού τύπου από το διεθνές μοντέλο του.

Εντοπίστηκαν από τον Olrik και κάποια άλλες γενικές αφηγηματικές αρχές που διέπουν τα παραμύθια και γενικότερα τα δημιουργήματα της προφορικής λογοτεχνίας με βάση το ύφος και τα μέσα στα οποία εκτυλίσσεται η πλοκή του παραμυθιού. Έτσι κυριαρχεί μία ήρεμη εισαγωγή με την κλιμάκωση των γεγονότων. Υπάρχει τριπλή τετραπλή επανάληψη παρόμοιων ή των ίδιων γεγονότων. Τα πρόσωπα που πρωταγωνιστούν στην αφήγηση είναι μόνο δύο και ενώ βρίσκονται περισσότερα αποτελούν βουβά πρόσωπα. Υπάρχει η συνάντηση αντίθετων χαρακτήρων. Νικητής πάντοτε χρίζεται ο αδύναμος ή το μικρότερο μέλος στην οικογένεια. Οι χαρακτηρισμοί των ηρώων είναι απλοί, όπως και η πλοκή της ιστορίας. Τέλος, υφίσταται η κατάταξη που έκανε ο Max Lüthi, με βάση το περιεχόμενο των παραμυθιών, τα εκφραστικά μέσα που χρησιμοποιεί και τη λειτουργία του. Κατά τον Lüthi ο κόσμος των παραμυθιών, είναι ενιαίος και μονοδιάστατος. Τα στοιχεία του φυσικού κόσμου αλληλοεπιδρούν με εκείνα του

υπερφυσικού, γεγονός που δε δημιουργεί κάποια έκπληξη στον ήρωα του παραμυθιού, παρά μόνο σε εκείνους που ακούνε τη διήγηση. Οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού χαρακτηρίζονται από ανυπαρξία «υποκειμενικού βάθους». Η έκφραση των συναισθημάτων τονίζεται και εξωτερικεύεται μόνο για να δώσει συνέχεια στην πλοκή του παραμυθιού, ειδάλως δεν γίνεται ουδεμία αναφορά στον εσωτερικό κόσμο των ηρώων. Όμως η έλλειψη του υποκειμενικού βάθους διέπει και τη σχέση του πρωταγωνιστή με το χώρο, το χρόνο, γενικά με το φυσικό περιβάλλον του, με τα αντικείμενα, με τα άλλα πρόσωπα του παραμυθιού. Όλα αυτά αποτελούν τις συνιστώσες που προσδιορίζουν την απλότητα που χαρακτηρίζει τα παραμύθια και το δομικό υλικό πάνω στο οποίο παράγεται το αφηρημένο ύφος τους.

Οι έννοιες του μύθου, του παραμυθιού και της παράδοσης μερικές φορές βρίσκονται ασαφείς στο μυαλό πολλών ανθρώπων. Ο «Μύθος» καλύπτει εννοιολογικά ένα ευρύ χώρο. Μία αναληθή εντύπωση, ένα δημιούργημα της ανθρώπινης φαντασίας μέχρι μία αληθινή απόλυτα ιερή αφήγηση μπορεί να θεωρηθεί ως μύθος.

«Παραμύθι», όπως αναφέρθηκε παραπάνω, «είναι μια αφήγηση συγκεκριμένου μήκους που περιέχει μια διαδοχή μοτίβων ή επεισοδίων» ή η «προφορική διήγηση φανταστικών γεγονότων».

Τέλος με τον όρο «παράδοση» εξετάζουμε ότι ο καταλληλότερος ορισμός είναι εκείνος που δίνεται από τον Ν. Γ Πολίτη, «Η παράδοση είναι μυθική διήγηση, η οποία συνδέεται με ορισμένο τόπο και χρόνο και με ορισμένο πρόσωπο, την οποία ο λαός πιστεύει ως αληθινή». Η παράδοση μπορεί να θεωρηθεί ότι πηγάζει συγχρόνως από τον πραγματικό και το φανταστικό κόσμο. Λογίζεται δε συνώνυμη με το θρύλο. Τα στοιχεία του ρεαλιστικού κόσμου που διέπουν τις παραδόσεις είναι η αναφορά σε συγκεκριμένο χώρο και χρόνο, ενώ η αναφορά της παραδόσεως γίνεται σε συγκεκριμένο υπαρκτό πρόσωπο. Όσον αφορά στα εξωπραγματικά στοιχεία υπάρχει αναφορά σε υπερφυσικά όντα, ενώ συγχρόνως η εξιστόρηση των γεγονότων, των χώρων και των αντικειμένων γίνεται με μεγάλη δόση υπερβολής.

Τα τρία αυτά είδη διέπονται από κάποιες ομοιότητες αλλά και διαφορές. Έτσι ενώ το παραμύθι και ο μύθος αποτελεί ολοκληρωμένη αφήγηση, η παράδοση όμως όχι. Το παραμύθι έχει μία τυπική αρχή, πράγμα που δε συμβαίνει στο μύθο και την παράδοση. Ο χρόνος αφήγησης του παραμυθιού είναι κυρίως το βράδυ, ενώ ο μύθος και η παράδοση λέγονταν διάφορες στιγμές της ημέρας. Στο παραμύθι τα γεγονότα είναι πλαστά, ενώ του μύθου και της παραδόσεως είναι αληθοφανή. Στο μύθο και την παράδοση υπάρχει ο ορισμός κάποιου τόπου και χρόνου, δηλαδή συγκεκριμενοποιούνται τα στοιχεία αυτά ενώ στο παραμύθι ο χρόνος και ο τόπος είναι αόριστα. Το περιεχόμενο του μύθου σχετίζεται αποκλειστικά με την ύπαρξη του θείου, του ιερού, και για το λόγο αυτό ο χαρακτήρας του είναι μη ανθρώπινος κάτι που στο παραμύθι και στην παράδοση δεν ισχύει. Αντίθετα εκεί ο χαρακτήρας τους είναι μόνο ανθρώπινος. (Ειρήνης Άρτέμη)

## **Η ψυχαναλυτική ή ψυχολογική προσέγγιση των παραμυθιών**

Η ψυχολογική σχολή επιχειρεί την προσέγγιση που επιδιώκει να επισημάνει στα παραμύθια στοιχεία του συλλογικού ασυνείδητου. Ο ερευνητής είτε αντιμετωπίζει το παραμύθι ως διαδικασία ωρίμανσης είτε προσπαθεί να ανεύρει στάσεις κοινωνικές και ψυχικές, παρορμήσεις, που ουσιαστικά προσεγγίζει το παραμύθι ως μια εσωτερική διαδικασία που ενσωματώνει, με ψυχολογικές διεργασίες, τις κοινωνικές σχέσεις και τα γεγονότα. Ο ψυχαναλυτής Μπετελχάιμ κατέθεσε στο περίφημο πια βιβλίο του τις μελέτες που έγιναν μέσα από το πρίσμα της επιστήμης του, στα παραμύθια και στο σύνολο των ερευνών του «Η ψυχανάλυση των Παραμυθιών». Το ιδιαίτερο ενδιαφέρον με τις έρευνες του Μπετελχάιμ είναι ότι στρέφει όλη τη μελέτη του στα παραμύθια σε σχέση με τα μικρά παιδιά και συνεπώς προσφέρει ένα πολύ πλούσιο υλικό προσωπικών ιστοριών των παιδιών με τον κόσμο των παραμυθιών και της φαντασίας τους, αλλά και με τον εαυτό τους.

Το παραμύθι, επειδή είναι απλό λογοτεχνικό είδος και διευκολύνει τη διαδικασία ταύτισης του παιδιού με τον παραμυθιακό ήρωα σύμφωνα με τη θεώρηση του Μπετελχάιμ. Τα περισσότερα παραμύθια εμπεριέχουν μια έμπρακτη ηθική. Όπως

αναφέρει ο Μπετελχάιμ, δημιουργείται η ανάγκη στο παιδί να βλέπει να ενδυναμώνεται μέσα του η πίστη ότι δουλεύοντας σκληρά, αποκτά μεγαλύτερη ωριμότητα, και μπορεί να είναι τελικά ο νικητής, όπως συμβαίνει και με τον ήρωα του παραμυθιού.

Επίσης ισχυρίζεται ότι τα παραμύθια αντιπροσωπεύουν την τάξη σε σχέση με τη σύγχυση της εσωτερικής ζωής του παιδιού. Οι πολλές και εμβαθείς παρατηρήσεις του Μπετελχάιμ για τα παραμύθια σε σχέση με το παιδί κυρίως έδειξε πόσο σοβαρά πρέπει να πάρουμε το ρόλο του παιδιού και πόσο χρειάζονται προσεκτικοί χειρισμοί.

Το σύγχρονο ή έντεχνο παραμύθι

Το σύγχρονο παραμύθι, για το οποίο έχει επικρατήσει επίσης να λέγεται και έντεχνο, γράφεται από επώνυμους παραμυθάδες/συγγραφείς και είναι ένα είδος που αποφέρει πολύ περισσότερο προσωπικά βιώματα σε αντίθεση με τη συλλογικότητα και ομαδικότητα των βιωμάτων του λαϊκού παραμυθιού. Συνεπώς όλες οι αναστολές, προβληματισμοί, συμπλέγματα, αμφιβολίες ενός σύγχρονου συγγραφέα βρίσκονται εκεί.

Σήμερα υπάρχει μια τάση απομυθοποίησης του παραμυθιού, περιορισμού δηλαδή της καλπάζουσας φαντασίας και εξασθένησης του έντονου μαγικού στοιχείου. Ο ρεαλισμός, δηλαδή θέματα που εμπνέονται οι παραμυθάδες από τα προβλήματα της σύγχρονης ζωής, αποτελεί βασικό στοιχείο του σύγχρονου παραμυθιού, αν και βέβαια πάντα παρουσιάζεται μέσα από κάποιο μαγικό/φανταστικό περίβλημα. Υπάρχουν κράματα πραγματικότητας και φαντασίας.

Τα μαγικά χαλιά και οι μαγικές σκούπες αντικαθίστανται από την τεχνολογία όλο και περισσότερο. Ακόμη αποφεύγονται οι βιαιότητες και θηριωδίες των λαϊκών παραμυθιών, η κοινωνία του σύγχρονου παραμυθιού προβάλλεται συχνότερα ως αταξική. Το παραμύθι αναπτύσσει τον προβληματισμό πάνω σε σύγχρονα προβλήματα, π.χ. το συνωστισμό των μεγαλουπόλεων. Ασθενική είναι πλέον η αναφορά σε μύθους και θρύλους του λαϊκού μας πολιτισμού. Ο διδακτισμός έχει υποκύψει, υπάρχει διδαχή αλλά έρχεται αβίαστα. Το happy end και τη δικαίωση του καλού διατηρούνται στα σύγχρονα παραμύθια. Τέλος αποφεύγεται ο σεξισμός και υπάρχει χιούμορ.

## ΜΥΘΟΣ

Κατ' αρχάς μύθοι θεωρούνται οι παραδόσεις των αρχαίων για θεούς και ήρωες, ενώ μυθολογία λέγεται η επιστήμη που τις πραγματεύεται. Μύθος είναι επίσης η μικρή αλληγορική διήγηση, από τον κόσμο των ζώων ή των ανθρώπων, που έχει σκοπό να διδάξει κάτι. Συνήθως οι μύθοι επιλέγονται για να αποδώσουν με περισσότερη παραστατικότητα αυτό που θέλουν να διδάξουν.

Η διάκρισή τους θα μπορούσε να είναι η εξής με βάση το περιεχόμενό τους:

- 1) Κοσμογονικούς, που εξηγούν τη δημιουργία του κόσμου.
- 2) Εθνεγερτικούς, που κάνουν προσπάθειες να δικαιολογήσουν τυραννίες, κατακτητικούς πολέμους και εν γένει καθεστώτα που καταπιέζουν.
- 3) Φυσιογνωστικούς, που εξηγούν φυσικά φαινόμενα ή γεγονότα.
- 4) Κοινωνικούς ή διδακτικούς, που έχουν διδακτικό χαρακτήρα και είναι κυρίως μύθοι με ήρωες τα ζώα.

## **Εικονογραφημένα παιδικά βιβλία**

Κυριαρχεί η άποψη ότι στα βιβλία για μικρές ηλικίες, η εικόνα περιορίζεται να έχει υποστηρικτικό ρόλο ώστε να βοηθά το μικρό παιδάκι, που δεν γνωρίζει να διαβάζει, να κατανοεί μέσω της εικόνας το νόημα της γραπτής ιστορίας. Η σχέση διαντίδρασης εικόνας και λόγου σε πολλά βιβλία της κατηγορίας αυτής, είναι αυτή της συμμετρίας, ακριβώς γιατί η απόλυτη αντιστοιχία εικόνας και κειμένου υποβοηθά καλύτερα τον ειδήμονα στη γραπτή γλώσσα και κυρίως στις αναγνωστικές διαδικασίες.

Παρόλα αυτά, ακόμη και ανάμεσα στα βιβλία για τόσο μικρές ηλικίες, υπάρχουν παραδείγματα, άπειρα πια, όπου η διαντίδραση εικόνας και λόγου δεν είναι συμμετρική. Παρόλο που έτσι εισάγουν ένα μεγαλύτερο βαθμό δυσκολίας για τον άπειρο αναγνώστη,



από την άλλη του δίνουν τα πρώτα ερεθίσματα ώστε να μπει στη διαδικασία μιας πιο «κριτικής» ανάγνωσης.

Είναι πολύ διαδεδομένη η άποψη ότι τα παιδιά, ιδιαίτερα της μικρής ηλικίας, χρειάζονται βιβλία που να απαρτίζονται με εικόνες γιατί τα καταλαβαίνουν ευκολότερα απ' ό,τι τα βιβλία με λέξεις και ακόμη ότι χρειάζονται τις εικονικές πληροφορίες για να τα κατευθύνουν στην ανταπόκρισή τους στην δια των λέξεων πληροφόρηση. Δύο πράγματα είναι δεδομένα επομένως : αφ' ενός ότι η φαντασία του παιδιού είναι «οπτική», με την έννοια ότι έχει περισσότερο ανεπτυγμένη την ικανότητα να κατανοεί εικονικές πληροφορίες, και αφ' ετέρου ότι οι εικόνες γίνονται κατανοητές αυτόματα.

Το βιβλίο που έχει εικόνες δεν αντιμετωπίζεται πια μόνο ούτε σαν ένα αλμπόμ εικόνων, ούτε σαν ένα κείμενο με κάποια εικονογράφηση. Τώρα πια αποτελεί ένα «συνολικό» προϊόν, κάποτε μάλιστα το κείμενο είναι αυτό που γίνεται ένα διακοσμητικό αποτέλεσμα ώστε να συμφωνεί καλύτερα με το σύνολο, «οι λέξεις γίνονται μέρος της όλης εικόνας».

Με διαφορετικό τρόπο γίνεται η ανάγνωση ενός βιβλίου με εικόνες από την ανάγνωση βιβλίου που έχει μόνο λέξεις, γιατί οι εκείνες μεταφέρουν διαφορετικό είδος πληροφοριών από τις λέξεις. Κατά την ανάγνωση λοιπόν ενός εικονογραφημένου βιβλίου σημασία έχει τόσο η αισθητική του ποιότητα όσο και η γνώση που μας προσφέρει την καλύτερη και πληρέστερη κατανόηση της ιστορίας. Οι παράγοντες που πρέπει να λαμβάνονται σοβαρά υπόψη στην εικονογράφηση ενός βιβλίου για μικρές ηλικίες παιδιών είναι:

1) Η αισθητική ποιότητα των εικόνων. Απαραίτητα στοιχεία ενός άρτιου εικαστικού αποτελέσματος αποτελούν η καθαρότητα σύλληψης, η ζυγισμένη σύνθεση, το καλό σχέδιο και η υποβλητικότητα του χρώματος. Ο ερασιτεχνισμός, η άποψη ότι τα φωτεινά και έντονα χρώματα μόνο είναι κατάλληλα για παιδιά, η ζωγραφική εντυπωσιασμού ή

η παραπλήσια των διαφημίσεων καλό θα είναι να αποφεύγονται στο καλό βιβλίο για παιδιά.

2) Το ύφος της εικονογράφησης πρέπει να συμφωνεί με το πνεύμα του κειμένου. Η σχέση ανάμεσα στο κείμενο και την εικόνα είναι ιδιαίτερα στενή και γι' αυτό τακτικά λογοτέχνης και εικονογράφος είναι το ίδιο πρόσωπο. Το ιδιαίτερο κλίμα της ιστορίας που αφηγείται το βιβλίο πρέπει και δια των εικόνων να υποβάλλεται. Ένα βασικό στοιχείο του ύφους του εικονογράφου είναι η ατμόσφαιρα που δημιουργεί, η οποία στήνεται με το χρώμα, τις γραμμές και τα σχήματα, τη χρήση φωτός-σκιάς. Η χρήση των χρωμάτων και οι διαβαθμίσεις τους υποβάλλουν ανάλογα συναισθήματα.

3) Ισορροπία κειμένου και εικόνας. Συνεργασία υπάρχει μεταξύ κειμένου και εικόνων στη διήγηση της ιστορίας μεταφέροντας το καθένα τη δική του εκδοχή για το θέμα. Ενώ χρονικά συνήθως προηγείται ο συγγραφέας του εικονογράφου, αξιολογικά είναι επίσης συνυπεύθυνοι για το τελικό αποτέλεσμα. Οι εικόνες δεν οφείλουν να επικαλύπτουν το κείμενο σε καμία περίπτωση, αντίθετα οφείλουν να ενισχύουν την υπόθεση και να την εμπλουτίζουν με νέα στοιχεία και να προσθέτουν τη δική τους αισθητική οπτική.

4) Θέση της εικόνας στη σελίδα. Η εικόνα οφείλει να είναι κοντά στο τμήμα του κειμένου που αναφέρεται. Με αυτό τον τρόπο γίνεται ευκολότερη η ανάγνωση βιβλίων κυρίως από παιδιά προσχολικής ηλικίας. Πολλές φορές η τοποθέτηση της εικόνας μέσα στο κείμενο μπορεί να παρακωλύσει την ανάγνωσή του, καθώς το παιδί μπλέκεται σε χρώματα και σχέδια, ενώ υπάρχουν και περιπτώσεις που η διάχυση της εικόνας μέσα στο κείμενο αποτελεί αναπόσπαστο μέρος του ύφους του βιβλίου.

5) Οι χαρακτήρες της ιστορίας πρέπει να είναι χαρακτηριστικοί και αναγνωρίσιμοι, σύμφωνοι πάντα με τις περιγραφές του κειμένου, μοναδικοί και να μην συγχέονται με τα πρόσωπα άλλων ιστοριών. Ακόμη και όταν ο εικονογράφος δεν συνηθίζει τις πολλές λεπτομέρειες, καλό θα είναι να διαφυλάσσει κάποια μόνιμα εικονικά χαρακτηριστικά που καθιστούν τον ήρωα σε κάθε εικόνα αναγνωρίσιμο.

6) Οι εικόνες πρέπει να ανταποκρίνονται στις δυνατότητες των παιδιών ανάλογα με τις γνωστικές τους ικανότητες. Παιδαγωγική άποψη είναι ότι ο εικονογράφος πρέπει να γνωρίζει ποια στοιχεία ή ποιες λεπτομέρειες πρέπει να συμπεριλάβει στα σχέδιά του

ώστε να γίνουν αντιληπτά από το παιδί και συνεπώς να είναι σε θέση αυτό να τα απολαύσει.

Γενικά, η εικονογράφηση που απευθύνεται σε νήπια και σε παιδιά πρώτης σχολικής ηλικίας, κατά την άποψή τους, καλό θα ήταν να είναι απλή, ρεαλιστική και με σταδιακά αυξανόμενη δυσκολία. Τα βιβλία για μικρά παιδιά συνήθως ή είναι πολύ μικρά ή πολύ μεγάλα σε μέγεθος. Χρειάζεται προσοχή η χρήση της εικόνας και σε βιβλία για μεγαλύτερα παιδιά λόγω του ότι έχουν την τάση να απορρίπτουν βιβλία με εικόνες, η εικονογράφηση πρέπει να είναι διακριτική και να στοχεύει στη σύλληψη της ατμόσφαιρας του βιβλίου. Όμως, όταν παιδιά στερούνται βασικών γνώσεων σε κάποια θέματα, π.χ. για ξένους λαούς και τον πολιτισμό τους, η εικονογράφηση βοηθά στην καλύτερη πληροφόρηση του παιδιού.

7) Σεβασμός στις ζωγραφικές συμβάσεις. Πρέπει να επικρατεί σεβασμός στις διάφορες συμβάσεις απεικόνισης της πραγματικότητας που διαφέρουν ανάλογα με την εποχή και τον τόπο από τον εικονογράφο για να γίνει αντιληπτός.

8) Αποφυγή στερεοτύπων και ζωγραφικών κλισέ. Εκτός από την αποφυγή σεξιστικών, φυλετικών κ.λπ. στερεοτύπων από το συγγραφέα, πρέπει και ο εικονογράφος να έχει μια ανάλογη θέαση των πραγμάτων. Χωρίς να ακυρώνει την πραγματικότητα, να σέβεται την πολυμορφία της αφήνοντας όμως περιθώρια στην ανάπτυξη της φαντασίας του παιδιού.

9) Το βιβλίο με εικόνες μπορεί, όπως και το λογοτεχνικό κείμενο, να διεγείρει το ενδιαφέρον του αναγνώστη μέσα από την δυσκολία του, να είναι δηλαδή ανοιχτό σε ποικίλες «αναγνώσεις». Η διακειμενικότητα υπάρχει και εδώ και μπορεί ο παρατηρητής της εικόνας να ανακαλύψει χαρακτήρες ή άλλου είδους λεπτομέρειες που έχουν εντοπιστεί αλλού.

10) Η οπτική γωνία από την οποία κάποιος βλέπει την εξέλιξη, διαμέσου των εικόνων, της ιστορίας είναι επίσης εμφανής. Εάν ο παρατηρητής είναι ανάμεσα στα πρόσωπα που βιώνουν την ιστορία ή όχι, αυτό μπορεί να απεικονίζεται. Όταν η εικόνα έχει πλαίσιο αυτό σημαίνει ότι τα γεγονότα περιγράφονται από μέσα αποτελεί μία πολύ συνήθης σύμβαση για να αναγνωρίσουμε ότι η εικονική αφήγηση γίνεται από κάποιον που ανήκει στον «κόσμο» της ιστορίας.

11) Ένα σύνολο συμβάσεων που ισχύουν στα βιβλία με εικόνες απαρτίζουν η σχέση μεγέθους των εικονικών χαρακτήρων, η προοπτική, το πάχος των γραμμών κ.ά. και όσο ανακαλύπτουμε τα παραπάνω και τις σχέσεις τους, τόσο πληρέστερα κατανοούμε την ιστορία.

12) Το βιβλίο με εικόνες δίνει ιδιαίτερη σημασία στην πρώτη και στην τελευταία σελίδα. Το εμπροσθόφυλλο και το οπισθόφυλλο οφείλουν να είναι πρωτίστως καλοσχεδιασμένα και ενδεικτικά του περιεχομένου, καθώς αρχικά με αυτά θα κάνει ο αναγνώστης τη γνωριμία του με το συγκεκριμένο βιβλίο.

Παλαιότερα κυριαρχούσε η άποψη, κυρίως από παιδαγωγούς, ότι το είδος της εικονογράφησης που προτιμούν τα παιδιά είναι η ρεαλιστική, γιατί αποδίδει με περισσότερη σαφήνεια τον κόσμο και έτσι αυτός γίνεται καλύτερα κατανοητός. Σήμερα η άποψη αυτή δεν είναι αποδεκτή και οι εικονογράφοι παιδικών βιβλίων έχουν μια αφθονία στιλιστικών προτιμήσεων. Η εικόνα, όπως άλλωστε και το κείμενο, αποτελεί για το σημερινό δημιουργό μέσο αφύπνισης του ενδιαφέροντος, μέσο πρόκλησης ερεθισμάτων για μια πιο παρατηρητική ανάγνωσή της ή ακόμη και τρόπος για να παίξει ο εικονογράφος και μαζί του και ο αναγνώστης όχι μόνο μέσο κατανόησης.

Έτσι, μπορεί σε κάποια βιβλία να προσδίδεται πιστότερα η πραγματικότητα στην εικονογράφηση, συχνά όμως σε άλλα προτιμά να την αποδίδει με τρόπο σουρεαλιστικό, υπογραμμίζοντας έτσι το παράξενο ή το αλλόκοτο, το αδύνατο να συμβεί ή με τρόπο ιμπρεσιονιστικό, δημιουργώντας ένα ονειρικό και ρομαντικό κλίμα.

## **Το παιδικό βιβλίο και οι κατηγορίες του**

Μια εξαιρετικά πολύπλοκη και πολύμορφη σύνθεση είναι το παιδικό βιβλίο ή αλλιώς εξωσχολικό. Διαβάζεται από παιδιά και είναι γραμμένο από μεγάλους. Ακόμα είναι και υλικό αντικείμενο με περιεχόμενο πνευματικό και καλλιτεχνικό συνήθως.

Διαχωρίζεται σε δύο βασικές κατηγορίες: το λογοτεχνικό βιβλίο για παιδιά και το παιδικό βιβλίο γνώσεων ή μη λογοτεχνικό βιβλίο. Για να ειπωθεί η κατηγορία αυτή χρησιμοποιούνται επίσης οι όροι «ενημερωτικό βιβλίο» ή «ενημερωτική λογοτεχνία» ή «μη μυθοπλαστική λογοτεχνία». Στην πρώτη κατηγορία, στο λογοτεχνικό βιβλίο,

ανήκουν το παιδικό ποίημα, το παιδικό μικροαφήγημα (λαϊκό ή έντονο παραμύθι, μικρή ιστορία, παιδικό διήγημα) και το παιδικό μυθιστόρημα. Στη δεύτερη κατηγορία, στα παιδικά βιβλία γνώσεων, διακρίνονται δύο υποομάδες, τα ενημερωτικά ή πληροφοριακά βιβλία (εγκυκλοπαιδείες, λεξικά) και τα πραγματογνωστικά. Η ουσία που διαχωρίζει το βιβλίο γνώσεων από το λογοτεχνικό βιβλίο, παρατηρείται αφενός στο περιεχόμενό του (εγκυκλοπαιδικό, επιστημονικό) και αφετέρου στη γλώσσα, η οποία διαφοροποιείται από τις συμβάσεις και τους κανόνες που ρυθμίζουν τη λογοτεχνική γραφή. Ειδικότερα, στόχος του βιβλίου γνώσεων είναι να βοηθήσει το παιδί να ανακαλύψει τα πράγματα, τα γεγονότα, τα φαινόμενα, και τις έννοιες που διέπουν το φυσικό, επιστημονικό και κοινωνικό κόσμο, σε όλο το φάσμα των επιστημονικών πεδίων. Αντίθετα, το λογοτεχνικό βιβλίο, επιδιώκει στην ανάπτυξη της αισθητικής καλλιέργειας, την τέρψη, και την ψυχαγωγία του αναγνώστη. Η αναπαράσταση της πραγματικότητας επιδιώκεται στο βιβλίο γνώσεων, σε επίπεδο επιστημονικής εγκυρότητας, μέσα από περιγραφές και πληροφορίες, ενώ στο λογοτεχνικό βιβλίο πρωταγωνιστεί η μυθοπλασία και η αναπαράσταση της πραγματικότητας με πρόσωπα και τοπία φανταστικά που, μέσα από λογοτεχνικά σχήματα και λογοτεχνικές συμβάσεις, συνδέονται με τη ζωή και τα προβλήματά της. Ωστόσο, πρέπει να τονισθεί, ότι οι συγγραφείς επιλέγουν τη μυθοπλασία, έστω και σε ελάχιστο βαθμό, όλο και πιο συχνά τις τελευταίες δεκαετίες και από τους συγγραφείς των βιβλίων γνώσεων, προκειμένου οι γνώσεις να μεταφερθούν στους αναγνώστες τους, με τρόπο που δεν είναι απλά εγκυκλοπαιδικός. (Θεοδοσία Ράπτου)

## **Παιδική μικροαφήγηση**

Το «μετά» μιας μυθοπλασίας θεωρείται η αφήγηση. Παραβιάζει και ταυτόχρονα διακρίνει τα όρια μεταξύ του φανταστικού στοιχείου του «παλιού» παραμυθιού και της «νέας» ιστορίας, που ενώ αποτελεί τη συνέχεια του, την ίδια στιγμή αναφέρεται στο παραμυθητικό στοιχείο του προγενέστερου κειμένου.

Κάθε αφήγηση μεταχειρίζεται διαφορετικά στοιχεία μεταμυθοπλασίας. Χρονικά τοποθετούνται οι ιστορίες «μια φορά κι έναν καιρό, αλλά μπορεί και σήμερα», διαταράσσοντας έτσι τα όρια του φανταστικού με το πραγματικό και ανάγοντας το άχρονο του παραμυθιού στο σύγχρονο της πραγματικότητας.

#### ΕΚΚΡΕΜΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΤΕΛΟΥΣ ΤΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ

Όλες οι ιστορίες της συλλογής χρησιμοποιούν τη συγκεκριμένη αφηγηματική τεχνική. Διακρίνονται αναφορές στις συμβάσεις του τέλους καθώς, επίσης, και εκκρεμότητες όσον αφορά την ολοκλήρωση της ιστορίας, οι οποίες οδηγούν σε προβληματισμό σχετικά με τα όρια του φανταστικού και του πραγματικού της ιστορίας που μόλις ολοκληρώθηκε, ως αποδόμηση της ίδιας της δομής και του περιεχομένου της.

Στο συγκεκριμένο σημείο αξίζει να σημειωθεί, πως η συγγραφέας επέλεξε να χρησιμοποιήσει στην πτυχιακή της ένα ψηφιακό βίντεο, ως μία από τις δραστηριότητες με χρήση νέων τεχνολογιών. Το βίντεο αυτό περιέχει εικόνες που θεώρησε κατάλληλες για τον συγκεκριμένο μύθο, καθώς και ηχογράφιση του μύθου από την ίδια.

### **Ερευνητική προσέγγιση (Δραστηριότητες)**

#### **1<sup>η</sup> Δραστηριότητα**

Παρουσίαση μιας εικόνας στα παιδιά (π.χ. της θεάς Αφροδίτης/του δελφινιού) και περιγραφή των εικόνων αυτών με λέξεις από τα παιδιά.



**Εικόνα 1:** Το δελφίνι

Ο χρόνος γι' αυτή τη δραστηριότητα είναι 45 λεπτά.

Οι στόχοι είναι οι εξής:

1. Να παρατηρούν και να περιγράφουν γεγονότα, αντικείμενα και προσωπικές εμπειρίες.
2. Να ρωτούν, να ζητούν πληροφορίες, να συγκρίνουν.

Οι ενέργειες των παιδιών είναι να παρατηρήσουν τις εικόνες, να περιγράψουν τα χαρακτηριστικά τους με δικές τους λέξεις.

Η μέθοδος που χρησιμοποιείται είναι η καθοδηγούμενη εφευρετικότητα.

Τα μέσα και υλικά που χρησιμοποιούνται είναι εικόνες έντυπες ή ηλεκτρονικές με πρόσωπα, ζώα.

## **2<sup>η</sup> Δραστηριότητα**

Παρουσίαση ενός παραμυθιού στα παιδιά (Το δελφίνι της Νηρηίδας) χωρίς το τέλος του. Προβληματισμός για τη συνέχεια του παραμυθιού και ζωγραφική των ηρώων.

Ο χρόνος γι' αυτή τη δραστηριότητα είναι 45 λεπτά.

Οι στόχοι είναι οι εξής:

1. Να αφηγούνται ιστορίες, να τις εικονογραφούν.
2. Να συναποφασίζουν σε μικρές ομάδες για την εξέλιξη μιας ιστορίας.
3. Να σκέφτονται εκδοχές μια ιστορίας.

Οι ενέργειες των παιδιών είναι να συζητήσουν μεταξύ τους για το τέλος του παραμυθιού και να προτείνουν ιδέες. Να ζωγραφίσουν τους ήρωες.

Η μέθοδος που χρησιμοποιείται είναι η καθοδηγούμενη εφευρετικότητα.

Τα μέσα και υλικά που χρησιμοποιούνται είναι το παραμύθι, χαρτιά και μαρκαδόροι.

### **3<sup>η</sup> Δραστηριότητα**

Παρατήρηση εικόνων από τα παιδιά και τοποθέτηση των εικόνων σε μια σειρά για τη δημιουργία μιας ιστορίας.





**Εικόνα 2:** Η γέννηση της θεάς Αφροδίτης



**Εικόνα 3:** Η θάλασσα



**Εικόνα 4:** Δελφίνια

Ο χρόνος γι' αυτή τη δραστηριότητα είναι 45 λεπτά.

Οι στόχοι είναι οι εξής:

1. Να αναγνωρίζουν την αρχή τη μέση και το τέλος μιας ιστορίας.
2. Να αντιλαμβάνονται τη χρονική ακολουθία των γεγονότων.
3. Να αφηγούνται ιστορίες.

Οι ενέργειες των παιδιών είναι να τοποθετήσουν τις εικόνες στη σωστή σειρά, να δημιουργήσουν τη δική τους ιστορία, να αφηγηθούν τη δική τους ιστορία.

Η μέθοδος που χρησιμοποιείται είναι η καθοδηγούμενη εφευρετικότητα.

Τα μέσα και υλικά που χρησιμοποιούνται είναι εικόνες με πρόσωπα, μέρη, καταστάσεις.

#### **4<sup>η</sup> Δραστηριότητα**

Αναπαραγωγή ενός βίντεο από το μύθο «Το δελφίνι της Νηρηίδας». Παρατήρηση και ερωτήσεις στα παιδιά για το βίντεο. Ακόμη αν βλέπουν όνειρα να τα περιγράψουν και να φανταστούν τι όνειρο θα ήθελαν να δουν στον ύπνο τους.

Ο χρόνος γι' αυτή τη δραστηριότητα είναι 45 λεπτά.

Οι στόχοι είναι οι εξής:

1. Να εξοικειωθούν με τις νέες τεχνολογίες.
2. Να αφηγηθούν τα όνειρά τους.
3. Να δημιουργούν δικές τους ιστορίες.

Οι ενέργειες των παιδιών είναι να παρατηρήσουν το βίντεο και να απαντήσουν στις ερωτήσεις, να αφηγηθούν τα όνειρά τους.

Η μέθοδος που χρησιμοποιείται είναι η καθοδηγούμενη εφευρετικότητα.

Τα μέσα και υλικά που χρησιμοποιούνται είναι ο υπολογιστής για το βίντεο.

## 5<sup>η</sup> Δραστηριότητα

Δραματοποίηση διαλόγων από τα παιδιά με φωτογραφίες από αγάλματα (π.χ. της Αφροδίτης της Μήλου) ως ένα παιχνίδι στο μουσείο. Περιγραφή των γλυπτών και των αγαλμάτων.



**Εικόνα 5:** Η Αφροδίτη της Μήλου

Ο χρόνος γι' αυτή τη δραστηριότητα είναι 45 λεπτά.

Οι στόχοι είναι οι εξής:

1. Να έρθουν σε επαφή με διάφορα είδη τέχνης.
2. Να αναπτύσσουν γλωσσικές και εκφραστικές δεξιότητες με τον αυτοσχεδιασμό, το διάλογο και τη δραματοποίηση των αφηγήσεων.
3. Να παρατηρούν, να περιγράφουν και να εκφράζουν σκέψεις και προτιμήσεις για τα έργα τέχνης.

Οι ενέργειες των παιδιών είναι να περιγράφουν τα αγάλματα, να εκφράζουν τις σκέψεις και προτιμήσεις τους και να δραματοποιούν τα γλυπτά.

Η μέθοδος που χρησιμοποιείται είναι η καθοδηγούμενη εφευρετικότητα και η μίμηση.

Τα μέσα και υλικά που χρησιμοποιούνται είναι φωτογραφίες γλυπτών.

## **6<sup>η</sup> Δραστηριότητα**

Συζήτηση για το φόβο της Νηρηίδας για τον Ποσειδώνα με αφορμή αυτό το μύθο. Περιγραφή συναισθημάτων του ήρωα από τα παιδιά και ερωτήσεις για να απαντήσουν. Προσέγγιση σε δικούς τους φόβους και συζήτηση γύρω απ' αυτό.

Ο χρόνος γι' αυτή τη δραστηριότητα είναι 45 λεπτά.

Οι στόχοι είναι οι εξής:

1. Να μιλάνε για όσα τους προβληματίζουν.
2. Να αντιμετωπίσουν τους φόβους τους.
3. Να εξηγούν και να ερμηνεύουν όσα σκέφτονται.

Οι ενέργειες των παιδιών είναι να εντοπίσουν το φόβο στο μύθο και να τον αναλύσουν, να εκφράσουν δικούς τους φόβους.

Η μέθοδος που χρησιμοποιείται είναι η καθοδηγούμενη εφευρετικότητα

Τα μέσα και υλικά που χρησιμοποιούνται είναι φύλο δραστηριότητας και μολύβια.

## Συμπεράσματα-Συζήτηση

Σύμφωνα με τα παραπάνω οι δύο μύθοι που αναλύθηκαν, ήταν από το βιβλίο του Αττικού του Παραμυθά, όπου και οι δύο είχαν ως κύριο και κοινό χαρακτηριστικό τους το νερό. Το συγκεκριμένο στοιχείο της φύσης είναι αυτό που αποτελεί το 75% του ανθρώπινου οργανισμού καθώς και το 70% ολόκληρου του πλανήτη. Αποτελεί ένα αρκετά ενδιαφέρον θέμα για τα παιδιά και οι δραστηριότητες που προκύπτουν από αυτό είναι άπειρες.

Επιπλέον η πτυχιακή της συγγραφέως βασίζεται στη δημιουργική γραφή η οποία συνδυάζει ένα σύνολο τεχνικών που εξελίσσονται. Αναφέρεται μάλιστα ότι είναι μια τέχνη που ξεκίνησε από τον Αριστοτέλη στην Αθήνα, αναδείχθηκε στις ΗΠΑ στις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα και σήμερα διδάσκεται σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης.

Ακόμη η πτυχιακή αυτή βασίστηκε και στις Νέες Τεχνολογίες οι οποίες στη σημερινή εποχή έχουν μπει στη ζωή μας και στη καθημερινότητα μας. Όπως είναι φυσικό έχουν ενταχθεί και στο Νηπιαγωγείο και τα νήπια είναι πλέον εξοικειωμένα με αυτές. Η ψηφιακή αφήγηση σε βίντεο είναι αυτή που χρησιμοποιεί η συγγραφέας για μία από τις δραστηριότητες της και πιστεύει πως είναι μια δραστηριότητα πολύ ενδιαφέρον για τα παιδιά και με αυτό τον τρόπο γίνεται και πιο κατανοητή η αφήγηση του μύθου.

Όσον αφορά τις δραστηριότητες που χρησιμοποιεί, πιστεύει πως βοηθούν στην έκφραση των παιδιών, στην κίνηση και στην επαφή με νέους κόσμους. Ακόμη βοηθούν στην παρατήρηση και στην αφήγηση δικών τους ιστοριών, στη συνεργασία, στον αυτοσχεδιασμό και στην όξυνση των προβληματισμών τους.

Τέλος παρατηρείται πως μέσα από τους μύθους ζωντανεύει στα παιδιά ένας φανταστικός κόσμος μπροστά τους, όπου ο ενθουσιασμός και η χαρά που δείχνουν μαρτυρούν το μεγαλείο της παιδικής λογοτεχνίας και την πληρότητα σαφώς του νηπιαγωγού που τα κατάφερε.

Με βάση λοιπόν το βιβλίο του κυρίου Κωτόπουλου «Η δημιουργική γραφή στο νηπιαγωγείο» οι δραστηριότητες που προτάθηκαν είναι οι παραπάνω, όπου βασίζονται στον ορισμό της δημιουργικής γραφής και του παραμυθιού.

## Βιβλιογραφία

- Brookes, I. &. (2004). *Good writing guide*. New York: Harap Publishers.
- Burmark, L. (2004). *Visual presentations that prompt, flash & transform*. *Media and Methods* 40.
- Eco, U. (1989). *Η αποκάλυψη του Ιωάννη. Παλίμψηστο στον Beato της Liebana*, (απόδ.Θ.Ιωαννίδης). Θεσσαλονίκη : Εκδοτικός Όμιλος Θεσσαλονίκης.
- Eco, U. (2003). *Εμπειρίες μετάφρασης. Λέγοντας σχεδόν το ίδιο*. Μτφρ. Έ. Καλλιφατίδη. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- HallynF., D. &. (2000). *Εισαγωγή στις σπουδές της λογοτεχνίας. Μέθοδοι του κειμένου*. Μτφρ. Ι.Ν.Βασιλαράκης. . Αθήνα: Gutenberg.
- Jan, I. (1985). *La litterature enfantine, Enfance Heureuse-Les Éditions Ouvrières*. Paris.
- Lanthen, S. A. (2005). *Learning communities and digital storytelling: new media for ancient tradition*, in C. Crawford, R. Carlsen, I. Gibson, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. A. Willis (eds) (pp. 2286-2291). *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Educat.*
- N.Tucker. (1976). *Suitable for Children? Controversies in children's literature*, Sussex University Press,. London.
- Ohler, J. (2008). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning and creativity*. Thousand Oaks: Corwin Press.
- Robin, B. &. (2012). *What educators should know about teaching digital storytelling*. *Digital Education Review* 22:37-51.
- Robin, B. (2007). *The convergence of digital storytelling and popular culture in graduate education*, in C. Crawford et al. (eds) (pp. 643-650). *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2007*. Chesapeake, VA: AACE. Acce.
- Robin, B. (2008). *Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom*. *Theory Into Practice* 47(3):220-228.
- Rose, J. (1984). *The Case of Peter Pan: or The Impossibility of Children's Fiction*, Macmillan. London.
- Thompson, S. (1947). *The Folktale*, The Dryden Press. New York.
- Tompkins, G. (1982). *Seven reasons why children should write stories*. *Language Arts* 59(7):718-721.
- Zipes, J. (2002). *Sticksandstones: The Troublesome success of children's Literature from slovenly Peter to Harry Potter*, New York and London. Routledge.

- A., K. (2013, Αυγούστος 17). Δημιουργική Γραφή: μια άλλη προσέγγιση της λογοτεχνίας ή η επιστροφή της Ρητορικής; . *Ηλεκτρονικό Περιοδικό Κείμενα*, τεύχος 15.
- Αικατερίνη, Π. (n.d.). *Η αποδόμηση του ποιητικού λόγου στις μυθικές αφηγήσεις για παιδιά*.
- Αικατερίνη, Π. (n.d.). *Η αποδόμηση του ποιητικού λόγου στις μυθικές αφηγήσεις για παιδιά*.
- Αννα Π. Βακάλη, Μ. Ζ.-Τ. (2013). *Η δημιουργική γραφή στο νηπιαγωγείο*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ Α.Ε.
- Αρτέμη, Ε. (n.d.). *Το παραμύθι στη Λογοτεχνία*.
- Αυδίκος, Ε. (1999). *Μια φορά κι έναν καιρό... αλλά... μπορεί να γίνει και τώρα. Η εκπαίδευση ως*. Αθήνα: Ελληνικά γράμματα.
- Γιαννικοπούκλου, Α. (2008). *Στη χώρα των χρωμάτων, Το Σύγχρονο Εικονογραφημένο παιδικό Βιβλίο*. . Αθήνα: Παπαδόπουλος.
- Ζερβού, Α. (2003). *Το παιχνίδι της ποιητικής δημιουργίας στην Ιλιάδα και την Οδύσσεια. Για μια θεωρία της ομηρικής ποιητικής*. Αθήνα: Καρδαμίτσα.
- Πη, G. G. (2007). *Ο λόγος της αφήγησης: Δοκίμιο μεθοδολογίας και άλλα κείμενα, (Μτφρ. Καψωμένος Ε.)*. Αθήνα: Πατάκης.
- Καλλέργης, Η. (1989). «Ζητήματα θεωρίας της λογοτεχνίας». Επιθεώρηση Παιδικής Λογοτεχνίας 4.
- Καλλέργης, Η. (1992). «Το πρόβλημα της ιδεολογίας στα παιδικά λογοτεχνήματα», *Νεοελληνική Παιδεία* 24.
- Κανατσούλη, Μ. (2002). *Εισαγωγή στη θεωρία και κριτική της παιδικής λογοτεχνίας*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- Κανατσούλη, Μ. (n.d.). *Εισαγωγή στη θεωρία και κριτική της παιδικής λογοτεχνίας*.
- Καραγιάννης, Σ. (2010). *Η δημιουργική γραφή ως καινοτόμος δράση στο σχολείο: όψεις μιας παιδαγωγικής εμπειρίας. Διάλεξη που παρουσιάστηκε στην ημερίδα «Καινοτομίες και κριτική σκέψη: αναζητώντας πρακτικές για τη σχολική τάξη», ΥΠ.Δ.Β.Μ.Θ.-Ελληνοαμερικανικών Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Κ*.
- Καστανιώτης, (1996 ). *Η δύναμη των παραμυθιών*. Αθήνα.
- Καψωμένος, Ε. (2003). *Αφηγηματολογία*. Αθήνα: Πατάκης.
- Κεντρωτής, Γ. (1996). *Θεωρία και πράξη της μετάφρασης*. Αθήνα: Διάλογος.
- Κωνσταντίνος, Μ. (2006). *Το Παραμύθι στην εκπαίδευση. Ψυχοπαιδαγωγική διάσταση και αξιοποίηση*. Αθήνα: Ατραπός.
- Μούσιου, Ό. (2001-2002). *Η συμβολή της Λογοτεχνίας στη διαμόρφωση διαπολιτισμικής συνείδησης*.



Ντούλια, Α. (2010). *Διδάσκοντας μέσα από τα παραμύθια: Δυνατότητες – όρια – Προοπτικές, στο Πρακτικά του Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης (ΕΛΛ.Ι.Ε.Π.ΕΚ.), 5ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Μαθαίνω πώς να μαθαίνω.*

Παπαντωνάκης, Γ. (n.d.). *ΑΞΙΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΤΟΥ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟΥ ΚΑΙ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ ΣΤΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΗ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑ.*

Πέτροβιτς-Ανδρουτσοπούλου, Λ. (n.d.). *Η παιδική λογοτεχνία στην εποχή μας.*

Σιβροπούλου, Ρ. (2003). *Ταξίδι στον κόσμο των εικονογραφημένων μικρών ιστοριών. Θεωρητικές και διδακτικές διαστάσεις.* Αθήνα: Μεταίχμιο.

Σουλιώτης, Μ. (2012, Αύγουστος 17). Για το ταλέντο και την έμπνευση. *Ηλεκτρονικό Περιοδικό Κείμενα, τεύχος 15.*

## Διαδουκτιακοί τόποι

Εικόνα 1

[https://www.google.gr/search?q=%CE%B4%CE%B5%CE%BB%CF%86%CE%B9%CE%BD%CE%B9&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi\\_tpz4mOHMAhWLthQKHQChDU\\_sQ\\_AUIBygB&biw=1366&bih=643#tbm=isch&q=delfini&imgrc=-](https://www.google.gr/search?q=%CE%B4%CE%B5%CE%BB%CF%86%CE%B9%CE%BD%CE%B9&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi_tpz4mOHMAhWLthQKHQChDU_sQ_AUIBygB&biw=1366&bih=643#tbm=isch&q=delfini&imgrc=-)

–

Εικόνα 2

[https://www.google.gr/search?q=%CE%B3%CE%B5%CE%BD%CE%BD%CE%B7%CF%83%CE%B7+%CF%84%CE%B7%CF%82+%CE%B1%CF%86%CF%81%CE%BF%CE%B4%CE%B9%CF%84%CE%B7%CF%82&espv=2&biw=1366&bih=643&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi1p4rQmuHMAhWEwBQKHVCXAeIQ\\_AUIBigB#imgrc=Pgtc8rX69x0hHM%3A](https://www.google.gr/search?q=%CE%B3%CE%B5%CE%BD%CE%BD%CE%B7%CF%83%CE%B7+%CF%84%CE%B7%CF%82+%CE%B1%CF%86%CF%81%CE%BF%CE%B4%CE%B9%CF%84%CE%B7%CF%82&espv=2&biw=1366&bih=643&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi1p4rQmuHMAhWEwBQKHVCXAeIQ_AUIBigB#imgrc=Pgtc8rX69x0hHM%3A)

Εικόνα 3

[https://www.google.gr/search?q=ualassa&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjSkaLLluHMAhVDJJJoKHcxTDSwQ\\_AUIBygB&biw=1366&bih=643#tbm=isch&q=thalassa&imgrc=5P1H8x\\_3dDTJzM%3A](https://www.google.gr/search?q=ualassa&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjSkaLLluHMAhVDJJJoKHcxTDSwQ_AUIBygB&biw=1366&bih=643#tbm=isch&q=thalassa&imgrc=5P1H8x_3dDTJzM%3A)

Εικόνα 4

[https://www.google.gr/search?q=delfini&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUK Ewinm97vmuHMAhVCNxQKHZ0FDyMQ\\_AUIBygB&biw=1366&bih=643#tbn=isch&q=delfini+che+saltano&imgrc=nT6yv2c54CWpnM%3A](https://www.google.gr/search?q=delfini&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUK Ewinm97vmuHMAhVCNxQKHZ0FDyMQ_AUIBygB&biw=1366&bih=643#tbn=isch&q=delfini+che+saltano&imgrc=nT6yv2c54CWpnM%3A)

Εικόνα 5

[https://www.google.gr/search?q=%CE%B1%CF%86%CF%81%CE%BF%CE%B4%CE%B9%CF%84%CE%B7+%CF%84%CE%B7%CF%82+%CE%BC%CE%B7%CE%BB%CE%BF%CF%85&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjerYi9m-HMAhUJlxQKHZvtCEcQ\\_AUIBygB&biw=1366&bih=643#imgrc=eVR0W73l8V9AtM%3A](https://www.google.gr/search?q=%CE%B1%CF%86%CF%81%CE%BF%CE%B4%CE%B9%CF%84%CE%B7+%CF%84%CE%B7%CF%82+%CE%BC%CE%B7%CE%BB%CE%BF%CF%85&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjerYi9m-HMAhUJlxQKHZvtCEcQ_AUIBygB&biw=1366&bih=643#imgrc=eVR0W73l8V9AtM%3A)

Εικόνα 6

[https://www.google.gr/search?q=ualassa&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjSkaLLluHMAhVDJJJoKHcxTDSwQ\\_AUIBygB&biw=1366&bih=643#tbn=isch&q=%CE%B5%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CE%BD%CE%B5%CF%83+%CE%BC%CE%B5+%CE%B8%CE%B1%CE%BB%CE%B1%CF%83%CF%83%CE%B1&imgrc=dG-0\\_2rHfsrVnM%3A](https://www.google.gr/search?q=ualassa&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjSkaLLluHMAhVDJJJoKHcxTDSwQ_AUIBygB&biw=1366&bih=643#tbn=isch&q=%CE%B5%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CE%BD%CE%B5%CF%83+%CE%BC%CE%B5+%CE%B8%CE%B1%CE%BB%CE%B1%CF%83%CF%83%CE%B1&imgrc=dG-0_2rHfsrVnM%3A)

Εικόνα 7

[https://www.google.gr/search?q=h+thea+afrodith&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiPs-WPmOHMAhURkRQKHeD1CT4Q\\_AUIBygB&biw=1366&bih=643#imgrc=IQr4p7nMm5j6-M%3A](https://www.google.gr/search?q=h+thea+afrodith&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiPs-WPmOHMAhURkRQKHeD1CT4Q_AUIBygB&biw=1366&bih=643#imgrc=IQr4p7nMm5j6-M%3A)

Εικόνα 8

[https://www.google.gr/search?q=nhrhida&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjT-rKqmOHMAhXBPBQKHwKEAZwQ\\_AUIBygB&biw=1366&bih=643#tbn=isch&q](https://www.google.gr/search?q=nhrhida&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjT-rKqmOHMAhXBPBQKHwKEAZwQ_AUIBygB&biw=1366&bih=643#tbn=isch&q)

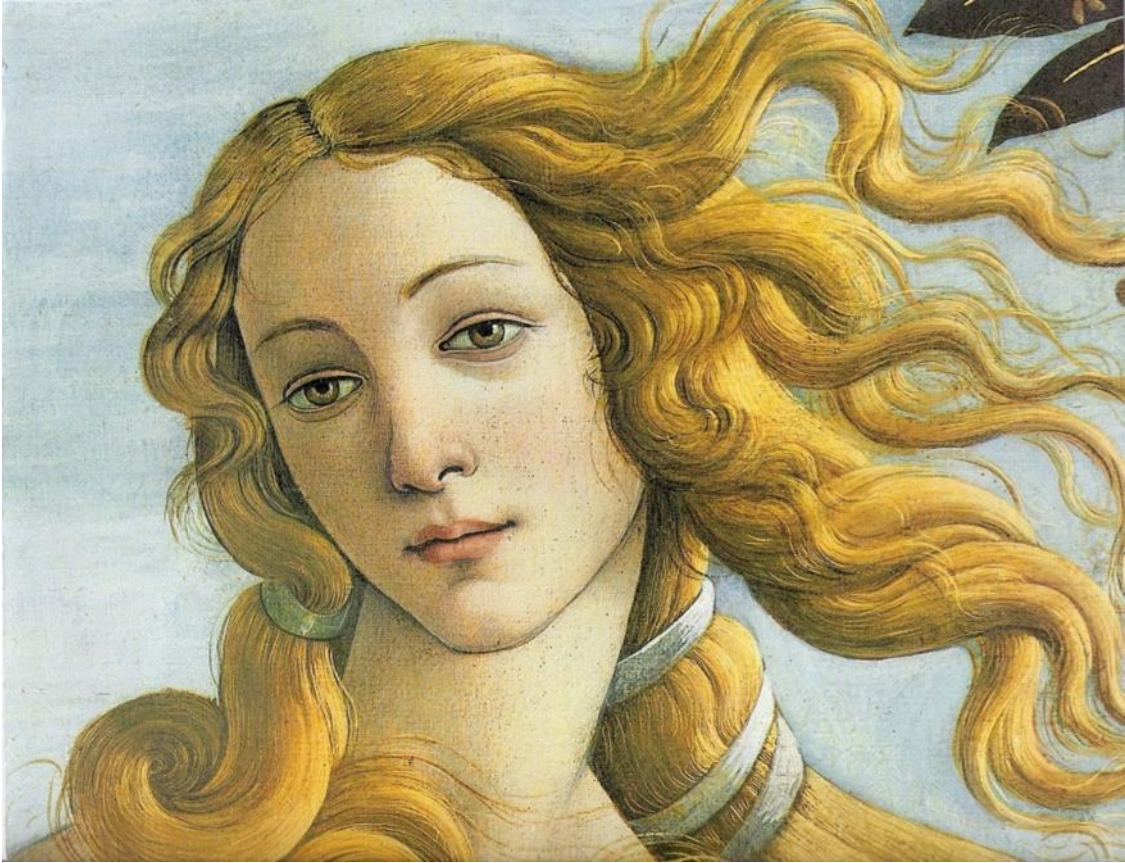
=%CE%B1%CE%BC%CF%86%CE%B9%CF%84%CF%81%CE%B9%CF%84%CE%B7&imgrc=K1y7PyYaDay61M%3A

Εικόνα 9

[https://www.google.gr/search?q=%CF%80%CE%BF%CF%83%CE%B5%CE%B9%CE%B4%CF%8E%CE%BD%CE%B1&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwis6cvbmOHMAhUG7xQKHf6CBkMQ\\_AUIBygB&biw=1366&bih=643#imgrc=7eAOZFJRghYywM%3A](https://www.google.gr/search?q=%CF%80%CE%BF%CF%83%CE%B5%CE%B9%CE%B4%CF%8E%CE%BD%CE%B1&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwis6cvbmOHMAhUG7xQKHf6CBkMQ_AUIBygB&biw=1366&bih=643#imgrc=7eAOZFJRghYywM%3A)



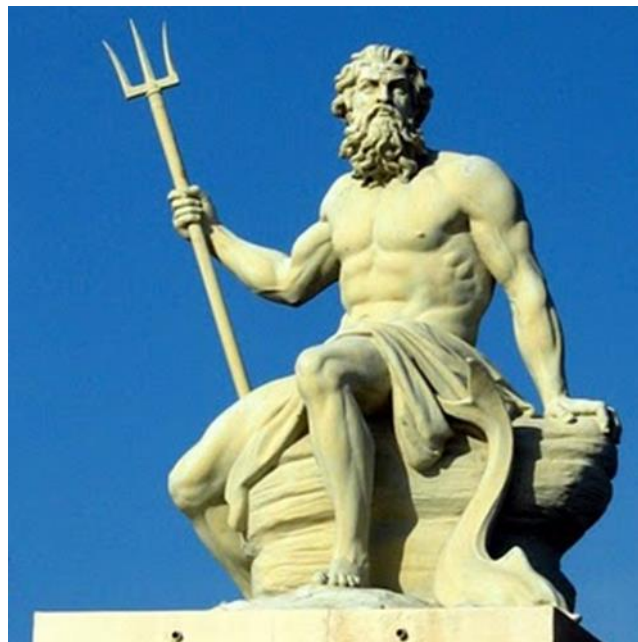
**Εικόνα 6:** Η θάλασσα



**Εικόνα 7:** Η Θεά Αφροδίτη



**Εικόνα 8:** Η Νηρηίδα



**Εικόνα 9:** Ο Θεός Ποσειδώνας