



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
ΔΙΔΡΥΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ
«ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ»
ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ**

Μεταπτυχιακή διπλωματικά εργασία

« Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΩΝ ΜΥΘΩΝ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΣΕΝΑΡΙΩΝ ΜΕ ΣΤΟΧΟ ΤΗΝ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑ
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ ΓΡΑΦΗΣ ΣΤΟ ΝΗΣΙΑΓΩΓΕΙΟ»

Τεκίδου Αποστολία

Κύρια επιβλέπουσα:

Κωτσαλίδου Δόξα

Συνεπιβλέποντες:

Τ. Κωτόπουλος

Α. Βακάλη

Λέσβος 2022

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Τεκίδου Αποστολία: Η συμβολή των μύθων του Αισώπου στην ανάπτυξη εκπαιδευτικών σεναρίων με στόχο την καλλιέργεια δημιουργικής γραφής στο νηπιαγωγείο.

Στην παρούσα εργασία θα προσεγγίσουμε τη ζωή και το έργο του αρχαίου παραμυθά Αισώπου. Στη συνέχεια θα μελετήσουμε τους τρόπους που οι μύθοι του επηρεάζουν εδώ και αιώνες την αγωγή και εκπαίδευση παιδιών σε όλο τον κόσμο. Η διδακτική των μύθων του μέσα από την λογοτεχνία των παραμυθιών με ζώα, παραμένει ιδιαίτερη και μοναδική μέχρι σήμερα. Παράλληλα οι μεταγενέστεροι συγγραφείς της παιδικής λογοτεχνίας έχουν επηρεαστεί σε σημαντικό βαθμό από τον Αίσωπο, ενώ συναντάμε αρκετά στοιχεία διακειμενικότητας στα έργα τους. Λαμβάνοντας υπόψη μας τα παραπάνω θα εστιάσουμε στο πώς μπορούν να αξιοποιηθούν οι μύθοι αυτοί στον σχεδιασμό και ανάπτυξη εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και διδακτικού σεναρίου, με διδακτικό στόχο την κατάκτηση της δημιουργικής γραφής στην προσχολική εκπαίδευση.

Λέξεις-Φράσεις Κλειδιά: μύθος, Αίσωπος, Αισώπειοι Μύθοι, διακειμενικότητα, παιδαγωγική αξία, δημιουργική γραφή, προσχολική εκπαίδευση, διδακτικά σενάκια

ABSTRACT

In the present study we are going to approach the life and work of the ancient fabulist Aesop. Then, we are going to study the ways his fables have influenced for centuries the upbringing and education of children around the world. The didactic of his fables through the literature of animal tales, remains special and unique to this day. At the same time, Aesop's influence on subsequent children's literature authors has been extremely pervasive, while we find several elements of intertextuality in their works. Taking all these under consideration, we are going to focus on how these fables can be used in the planning and development of educational scenarios, having as teaching goal mastering creative writing in the first stages of pre-school education.

Key Words-Phrases: fable, Aesop, Aesopian Fables, intertextuality, pedagogical value, creative writing, pre-school education, teaching scenarios

Εισαγωγή.....	6
1. Η ζωή και το έργο του Αισώπου.....	8
1.1. Η ζωή του Αισώπου.....	8
1.2. Το έργο του Αισώπου.....	15
1.3. Λογοτεχνικά χαρακτηριστικά στο έργο του Αισώπου.....	17
1.4. Στοιχεία διακειμενικότητας.....	19
1.5. Συμπερασματικά.....	24
2. Η Δημιουργική Γραφή και τα οφέλη της στην Εκπαίδευση.....	25
2.1. Δημιουργική γραφή.....	25
2.2. Η έννοια της δημιουργικής γραφής.....	27
2.3. Τα οφέλη της δημιουργικής γραφής.....	27
2.4. Δημιουργική γραφή στην εκπαίδευση.....	28
2.4.1. Δημιουργική γραφή στην ελληνική εκπαίδευση.....	30
2.4.2. Επιρροές της δημιουργικής γραφής στο σχολικό περιβάλλον και εκπαιδευτικές μέθοδοι προς αξιοποίηση.....	31
2.4.3. Αξιοποίηση της Δημιουργικής Γραφής στα νηπιαγωγεία...	33
2.4.4. Δραστηριότητες δημιουργικής γραφής στο νηπιαγωγείο.....	35
2.4.5. Δραστηριότητες με παραμύθια.....	39
2.4.6. Συμπερασματικά.....	41
3. Αξιοποίηση του διδακτικού έργου του Αισώπου σε δραστηριότητες δημιουργικής γραφής στο νηπιαγωγείο.....	42

3.1. Δραστηριότητα 1 ^η	43
3.2. Δραστηριότητα 2 ^η	44
3.3. Project.....	45
4. Δημιουργία διδακτικού σεναρίου με στόχο την καλλιέργεια Δημιουργικής Γραφής.....	46
5. Βιβλιογραφία-Δικτυογραφία.....	57
6. Παραρτήματα.....	66

Εισαγωγή

Ο Αίσωπος υπήρξε ένας από τους διασημότερους παραμυθάδες της αρχαιότητας (Σαρίκας, Ζ. 1993). Αν και προερχόταν από χαμηλή κοινωνική τάξη και υπήρξε σκλάβος για μεγάλο μέρος της ζωής του, ξεχώρισε για την οξυδέρκεια και την κοινωνική του αντίληψη. Τον συμβουλευόνταν βασιλείς και σοφοί για την επίλυση διάφορων προβλημάτων κοινωνικού και θρησκευτικού χαρακτήρα. Οι μύθοι του χαρακτηρίζονταν από το διδακτικό τους ύφος και την ηθικοπλαστική τους κατεύθυνση. Συνήθιζε να αποδίδει ανθρώπινα χαρακτηριστικά, ελαττώματα, αρετές και κοινωνικά ζητήματα προς επίλυση σε ομιλούντα ζώα. Μέσα από αυτή τη διαδικασία πετύχαινε μέσω σύντομων μύθων με επιμύθιο, να μεταδίδει τις απόψεις του και τις αντιλήψεις του για το πώς πρέπει να λειτουργεί ο άνθρωπος, ώστε ο κόσμος να γίνει δικαιοτερος και πιο αξιοκρατικός, χωρίς ταυτόχρονα να αφήνει την ευκαιρία να προσβληθεί κανένας άνθρωπος που βρισκόταν σε θέση εξουσίας από το κοινό του (Αύδικος, 1994). Τα έργα του διατηρούν την παιδαγωγική τους αξία μέχρι σήμερα, ενώ έχουν διαδοθεί σε όλο τον κόσμο. Στους μύθους του ο κυριότερος χαρακτήρας που συναντάμε τόσο συχνά είναι η αλεπού.

Με την εξέλιξη της παιδικής λογοτεχνίας συναντάμε αιώνες αργότερα στοιχεία διακειμενικότητας στο έργο αρκετών άλλων παραμυθιάδων και συγγραφέων με τους μύθους του, αλλά και στο ίδιο το έργο του Αισώπου (Μερακλής 1993). Ταυτόχρονα το διδακτικό ύφος παρέμεινε σχεδόν σε όλα τα μεταγενέστερα παραμύθια. Από πλευράς παιδαγωγικής τα παραμύθια χρησιμοποιούνται διαχρονικά κατά την εκπαίδευση παιδιών προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας, καθώς μέσα από το απλό τους ύφος και γλώσσα, τη διασκεδαστική διαδικασία της αφήγησης, τις αλληγορίες, τους συμβολισμούς και τα φανταστικά στοιχεία, μπορούν να μεταδοθούν και να γίνουν αποδεκτά μια πληθώρα κοινωνικών και ηθικοπλαστικών μηνυμάτων. Οι Αισώπιοι μύθοι, ως εκ τούτου, αποτελούν κατάλληλο παιδαγωγικό υλικό προς αξιοποίηση σε μια σειρά διδακτικών σεναρίων για τις πρώτες εκπαιδευτικές βαθμίδες.

Η δημιουργική γραφή ως επιστημονικό αντικείμενο που μελετάται και εξελίσσεται στο ερευνητικό πεδίο τον τελευταίο μόλις αιώνα, αποτελεί ένα εργαλείο κατάλληλο προς αξιοποίηση στην εκπαίδευση. Μέσα από τη δημιουργική γραφή τα παιδιά μαθαίνουν με τρόπο ευχάριστο, διασκεδαστικό και βιωματικό (Μιχαήλ, Παπαδημητρίου, &

Χατζή, 2018). Ακριβώς επειδή στη δημιουργική γραφή δεν ισχύει ο κανόνας του σωστού και του λάθους, συνεπώς δεν υπάρχει βαθμολόγηση, τα παιδιά μπορούν να εκφράζουν ελεύθερα τις σκέψεις, τις ιδέες τους και παράλληλα να αναπτύξουν τη φαντασία τους, δημιουργώντας και συνθέτοντας φανταστικούς κόσμους, υποθέσεις, χαρακτήρες, χωρίς περιορισμούς και εμπόδια (Σουλιώτης, 2012). Ταυτόχρονα ενισχύεται η αυτοπεποίθησή τους καθώς μπαίνουν σε ρόλο συγγραφέα και εκφράζονται καλλιτεχνικά και αυτόνομα.

Σήμερα υπάρχουν εργαστήρια δημιουργικής γραφής για ενήλικες (Νικολαΐδου, 2016), ενώ στην εκπαίδευση η δημιουργική γραφή εντάσσεται σταδιακά μέσω των Αναλυτικών Προγραμμάτων στις σχολικές και προσχολικές βαθμίδες. Σε επίπεδο ακαδημαϊκών σπουδών βρίσκεται ακόμη σε πολύ περιορισμένο επίπεδο, καθώς διδάσκεται ως αντικείμενο σε ελάχιστα τμήματα. Παρόλα αυτά η αξιοποίηση της δημιουργικής γραφής μπορεί να ενταχθεί σε εκπαιδευτικά σενάρια διαφορετικών ενοτήτων μάθησης, κάνοντας τη διαδικασία της εκμάθησης διασκεδαστική, παιγνιώδη και μαθητοκεντρική.

Κεφάλαιο 1^ο

Η ζωή και το έργο του Αίσωπου

1.1. Η ζωή του Αίσωπου

Για την βιογραφία του Αίσωπου έχουν γραφτεί αρκετές διαφορετικές εκδοχές. Το σίγουρο είναι ότι υπήρξε ο πιο διάσημος μυθοποιός ή παραμυθάς της αρχαιότητας στην ελλαδική γεωγραφική επικράτεια (Σαρίκας, Ζ. 1993), καθώς και ο πατέρας της παιδικής λογοτεχνίας, όπως αυτή εξελίχτηκε με την πάροδο των αιώνων μέχρι σήμερα. Σύμφωνα με αναφορές άλλων σύγχρονών του, ή μετέπειτα συγγραφέων της κλασικής αρχαιοελληνικής λογοτεχνίας, ο Αίσωπος εικάζεται πως έζησε μέσα στον αιώνα του 600 π.Χ. (κάποιες πηγές τοποθετούν τη χρονολογία γέννησής του στο 625 π.Χ.). Σύμφωνα με το Νούκιο (1993) η καταγωγή του ήταν από τις περιοχές της αρχαίας Θράκης. Πολλές περιοχές διεκδίκησαν την καταγωγή του Αίσωπου, όπως αντίστοιχα έχει συμβεί και με τον Όμηρο. Αλλού συναντάμε να αναφέρεται πως ο Αίσωπος γεννήθηκε στη Φρυγία, περιοχή βορειοκεντρικής Τουρκίας, αλλού στη Σάμο, στις Σάρδεις, στην Αίγυπτο, στην Αιθιοπία κ.α. Μάλιστα αναφορές που τοποθετούν την καταγωγή του Αίσωπου στις αφρικανικές περιοχές, τεκμηριώνουν τον ισχυρισμό αυτό με την έντονη περιγραφή της εξωτερικής του εμφάνισης (μελαχρινός, μελαμψό δέρμα κ.α.).

Για τα πρώτα χρόνια της ζωής του λίγα στοιχεία έχουν αναφερθεί. Κάποιες πηγές αναφέρουν πως ήταν γιος βοσκών, άλλες ότι γεννήθηκε σε οικογένεια σκλάβων. Ή πως από γιος βοσκών πουλήθηκε σε μικρή ηλικία και μεγάλωσε ως σκλάβος. Μάλιστα αναφέρεται, πως όταν κάποια στιγμή είδε έναν επιστάτη να χτυπά ένα σκλάβο άδικα, προσέτρεξε να υπερασπιστεί τον αδικημένο σκλάβο. Τότε ο αφέντης του τον πούλησε στην αγορά της Εφέσου, όπου αγοράστηκε από ένα σοφό της Σάμου, τον Ξάνθο, ο οποίος αναγνώρισε την ευφυΐα και το ταλέντο του και τον πήρε μαζί του στα ταξίδια του στον τότε γνωστό κόσμο. Κι έπειτα πως δεν άντεξε την ειρωνεία του Αίσωπου, ή πως το μυαλό του σκλάβου ξεπερνούσε την αντίληψη του αφέντη κι έτσι τον πούλησε σε έναν άλλο σοφό της Σάμου, τον Ιάδμονα.

Συναντάμε αναφορές στο πρόσωπο του Αίσωπου στο έργο «Των επτά σοφών συμπόσιον» του Πλούταρχου, στο οποίο ο Αίσωπος φαίνεται να απαντά στους σοφούς

και στα λεγόμενά τους¹. Ενώ ο Αριστοφάνης στο έργο του «Σφήκες» (1446 – 1448) αναφέρει τα γεγονότα γύρω από τη δολοφονία του Αισώπου. Ο Ηρόδοτος (II, 134) ίσως ήταν ο πρώτος που αναφέρθηκε ιστορικά στη ζωή του Αισώπου και σύμφωνα με τα γραφόμενά του, ο αρχαίος παραμυθάς υπήρξε σκλάβος ενός σοφού από τη Σάμο, του Ιάδμονα, ο οποίος αναγνώρισε την ευφυΐα του δούλου του και του χάρισε την ελευθερία. Επιπρόσθετα ο Ηρόδοτος τοποθετεί τη ζωή του Αισώπου χρονικά στην ίδια περίοδο που έζησε και ο Φαραώ Άμασης (570 – 526 π.Χ.). Σχετικά με το τέλος της ζωής του Αισώπου ο Ηρόδοτος μας αφηγείται την επίσκεψη του παραμυθά στο Μαντείο των Δελφών, όπου στηλίτευσε την τακτική των ιερέων να ζούνε από τις προσφορές των πιστών, αντί να εργάζονται καλλιεργώντας τη γη. Μάλιστα τα λεγόμενα του Αισώπου² είχαν ταραξεί τόσο τους ιερείς όσο και τους ντόπιους στην περιοχή των Δελφών κι έτσι οι πρώτοι αποφάσισαν να τον εκδικηθούν. Όταν ο Αίσωπος αποφάσισε να φύγει από τους Δελφούς, οι ιερείς έκρυψαν στο σακιδίό του ένα χρυσό κύπελλο από το ναό και έπειτα τον κατηγορήσαν για κλοπή ιερού αντικειμένου. Έτσι πέτυχαν να μετατοπίσουν την οργή του κοινού, όπως αυτή είχε προκύψει μετά τα λεγόμενα του Αισώπου σχετικά με την εκμετάλλευση των προσφορών των πιστών και να τη στρέψουν εναντίον του παραμυθά, που πλέον

¹ «[13] Ἐπεὶ δὲ καὶ οὗτος ἔσχεν ὁ λόγος τέλος, ἡ μὲν Εὐμητις ἐζήλθε μετὰ τῆς Μελίσσης, τοῦ δὲ Περιάνδρου τῷ Χίλωνι προπιόντος εὐμεγέθη κύλικα, τῷ δὲ Βίαντι τοῦ Χίλωνος, Ἄρδαλος ἐπαναστὰς καὶ προσαγορεύσας τὸν Αἴσωπον, «σὺ δ' οὐκ ἄν,» ἔφη, «διαπέμψαιο δεῦρο τὸ ποτήριον πρὸς ἡμᾶς, ὁρῶν τούτους ὥσπερ τὴν Βαθυκλέους κύλικα διαπεμπομένους ἀλλήλοις, ἐτέρῳ δὲ μὴ μεταδιδόντας;»

[155f] Καὶ ὁ Αἴσωπος, «ἀλλ' οὐδὲ τοῦτ',» ἔφη, «τὸ ποτήριον δημοτικόν ἐστὶ· Σόλωνι γὰρ ἔκκαλαι παράκειται μόνῳ.»

Τότε ὁ Ἄρδαλος ἀνασηκώθηκε στο ἀνάκλιτρό του καὶ, ἀπευθυνόμενος στὸν Αἴσωπο, τοῦ εἶπε: «Δεν θα στείλεις λοιπὸν καὶ ἐσὺ πρὸς τα δεῦρο τὸ ποτήρι σου σὲ μας, ἀφοῦ βλέπεις ὅτι αὐτοὶ ἐδῶ στέλνουν τὸ ποτήρι τοὺς ὁ ἓνας στὸν ἄλλον, ὡς ἂν ἦταν τὸ ποτήρι τοῦ Βαθυκλή, καὶ δεν τὸ δίνουν σὲ κανέναν ἄλλον;»

[155f] Καὶ ὁ Αἴσωπος εἶπε: «Μα οὐτε καὶ αὐτὸ τὸ ποτήρι ἔχει καμιά σχέση με τὴ δημοκρατία, ἀφοῦ ἀπὸ τὴν ἀρχὴ μένει μόνον δίπλα στὸν Σόλωνα.» ΠΛΟΥΤΑΡΧΟΣ Τῶν ἑπτὰ σοφῶν συμπόσιον (Ἠθικά 146b-

164d) (155e-156a)

² Αναφέρεται πως ὁ Αἴσωπος ὅταν κατηγορήσει τοὺς ιερεῖς γιὰ ἀεργία καὶ οκνηρία, ἀλλὰ καὶ ἐκμετάλλευση τῶν προσφορῶν στὸ Μαντείο, τοὺς εἶπε τὰ ἐξῆς: «Θαρρῶ πως εἶστε ὅμοιοι με ἓνα ζῦλο πεταμένο στη θάλασσα. Ἀπὸ μακριὰ τὸ ζῦλο αὐτὸ φαίνεται πολύτιμο, ὅταν ὁμως σιμῶσει, τότε καταλαβαίνεις πως δεν ἔχει καμιά ἀξία. Ἐτσι καὶ ἐγὼ ἀπὸ μακριὰ νόμιζα πως ἀξίζετε καὶ σας θαύμαζα τώρα ὁμως βλέπω πως γελάστηκα. Εἶστε οἱ πιο τιποτένιοι ἄνθρωποι ἀπὸ ὅσους γινώρισα». (Βλάχου, Ε. (2017). Μύθοι τοῦ Αἴσωπου. Συμβολισμοὶ καὶ πρακτικὲς ἐφαρμογές στὴν προσχολικὴ ἐκπαίδευση. Πανεπιστήμιο Δυτικῆς Μακεδονίας. Φλώρινα, 2017.

θεωρούνταν και βλάσφημος συν τοις άλλοις. Ο Αίσωπος δεν κατάφερε ποτέ να πείσει το κοινό πως ήταν αθώος και έτσι καταδικάστηκε σε θάνατο. Ο Αίσωπος μάλιστα χρησιμοποίησε έναν μύθο του για να πείσει για την αθωότητά του, αλλά εις μάτην.

Ο μύθος αυτός αναφέρει πως ένας αετός κάποτε ζήτησε βοήθεια από ένα σκαθάρι για να πιάσει ένα λαγό. Κι ενώ το σκαθάρι δέχτηκε στη συνέχεια προσπάθησε να πείσει τον αετό να αφήσει το λαγό και να μην τον πειράξει. Όμως ο αετός αγνόησε το σκαθάρι και κατασπάραξε το λαγό. Έτσι το σκαθάρι αποφάσισε να εκδικηθεί τον αετό και ανέβαινε στη φωλιά που κλωσούσε τα αυγά του και τα έσπαγε καθώς τα κυλούσε στο έδαφος. Τότε ο αετός πήγε στον προστάτη του, το θεό Δία και ζήτησε βοήθεια. Ο Δίας δέχτηκε να φυλάει στο στήθος του τα αυγά του αετού. Το σκαθάρι όταν το έμαθε, πέταξε ένα μπαλάκι κοπριάς στο στήθος του Δία κι εκείνος προσπαθώντας να το πετάξει στο έδαφος, έχασε τον έλεγχο των αυγών τα οποία έπεσαν και έσπασαν στο έδαφος. Έκτοτε οι αετοί δεν κλωσούνε αυγά όταν βγαίνουν τα σκαθάρια. Με αυτό το μύθο ο Αίσωπος ανέδειξε τη σημασία του να μην περιφρονούμε την αξία κανενός και να γνωρίζουμε πως κάποιος που προσβάλλεται θα εκδικηθεί για αυτό με οποιοδήποτε τρόπο και μέσο, ακόμη και αν είναι αδύναμος.

Σχετικά με τη δολοφονία του Αισώπου αναφέρεται από τον Ηρόδοτο, πως οι Δελφοί αναγκαστήκαν να πληρώσουν ένα είδος χρηματική αποζημίωσης στους απογόνους του Ιάδμονα, αν και σύμφωνα πάλι με τον ίδιο, ο Αίσωπος τη στιγμή της δολοφονίας του ήταν ήδη ελεύθερος πολίτης. Σύμφωνα με το μύθο πετάχτηκε από την κορυφή του Παρνασσού, την Υάμπεια. Όμως αυτή η πράξη των ιερέων προκάλεσε την οργή του θεού Απόλλωνα, ο οποίος έστειλε λιμό στην περιοχή και για να τον εξευμενίσουν χτίσανε μαρμάρινη στήλη προς τιμή του Αισώπου στην περιοχή του Μαντείου για την αποκατάσταση της μνήμης του (Επιθεώρηση Παιδικής Λογοτεχνίας, Μύθοι και Μυθοποιοί, Αφιέρωμα, 1987:σελ.67-68).

Μια άλλη εκδοχή αναφέρει πως ο Αίσωπος βρέθηκε στο Μαντείο των Δελφών όντας σκλάβος του βασιλιά Κροίσου της Λυδίας, προκειμένου να λάβει χρησμό για λογαριασμό του αφέντη του.

Έναν αιώνα αργότερα από το θάνατο του Αισώπου ο Πόντιος Ηρακλείδης αναφέρει πως η γενέτειρα του Αισώπου ήταν η Θράκη και πως ο πρώτος του αφέντης ονομαζόταν Ξάνθος. Αυτή η εκδοχή ίσως και να σχετίζεται με το γεγονός πως ο Ηρόδοτος αναφέρει ότι ο Αίσωπος, διατηρούσε σχέση με μία άλλη σκλάβο του

Ιάδμονα, την Ετέρα Ροδώπι³ με καταγωγή από τη Θράκη. Την ιστορία της την αναφέρει στους μύθους του ο Αίσωπος, όπως επίσης την έχει χρησιμοποιήσει και το πρόσωπό της ως χαρακτήρα στα παραμύθια του. Η ζωή της θα μπορούσε να παραλληλιστεί με το μεταγενέστερο παραμύθι της Σταχτοπούτας⁴.

Η Ροδώπι αναφέρεται για την μοναδική της ομορφιά και ως σκλάβα είχε απαχθεί από πειρατές και είχε πουληθεί στην Αίγυπτο. Ο αφέντης της, σύμφωνα με τον Ρωμαίο ιστορικό Στράβωνα⁵, της είχε χαρίσει ακριβά σανδάλια επειδή ήταν η αγαπημένη του σκλάβα. Όσο εκείνος απουσίαζε οι υπόλοιπες σκλάβες, που την ζήλευαν λόγω της εύνοιας που έδειχνε σε εκείνη ο αφέντης τους, την κακομεταχειρίζονταν και της ανέθεταν όλες τις οικιακές δουλειές. Σύμφωνα με το μύθο ένας αετός άρπαξε ένα σαντάλι της και το έριξε στην αυλή του Φαραώ Ψαμμήτιχου⁶, ο οποίος το θεώρησε θεϊκό σημάδι κι έβαλε τους υποτελείς του να βρύνε την κάτοχο του εντυπωσιακού υποδήματος. Και όντως η Ροδώπι εντοπίστηκε και ο Ψαμμήτιχος την παντρεύτηκε, παρά το γεγονός πως προερχόταν από την χαμηλή κοινωνική τάξη των σκλάβων. Σύμφωνα με τον Ρωμαίο Κλαύδιο Αιλιανό⁷, η Ροδώπι είχε ακολουθήσει στην Αίγυπτο τον αδερφό της ποιήτριας Σαπφούς, τον Χάραξο, ως ερωμένη του την περίοδο βασιλείας του Φαραώ Άμασι (570 – 526 π.Χ.), χρονική περίοδος που συμπίπτει με τη ζωή του Αίσωπου.

Ο Ηρόδοτος στο 2^ο βιβλίο του *Ευτέρπη*, παράγραφος 134 αναφέρει άλλες διαφορετικές εκδοχές σχετικά με την ιστορία της Ροδώπιδος, για τις οποίες και ο ίδιος όπως γράφει δεν γνωρίζει κατά πόσο ισχύουν. Σίγουρα όμως σε όλες τις πηγές η Ροδώπι είτε ως σκλάβα του Ξάνθου, είτε του Ιάδμονα, συνέπεσε στην ίδια περίοδο σκλαβιάς με τον Αίσωπο και διατηρούσαν τουλάχιστον φιλική σχέση.

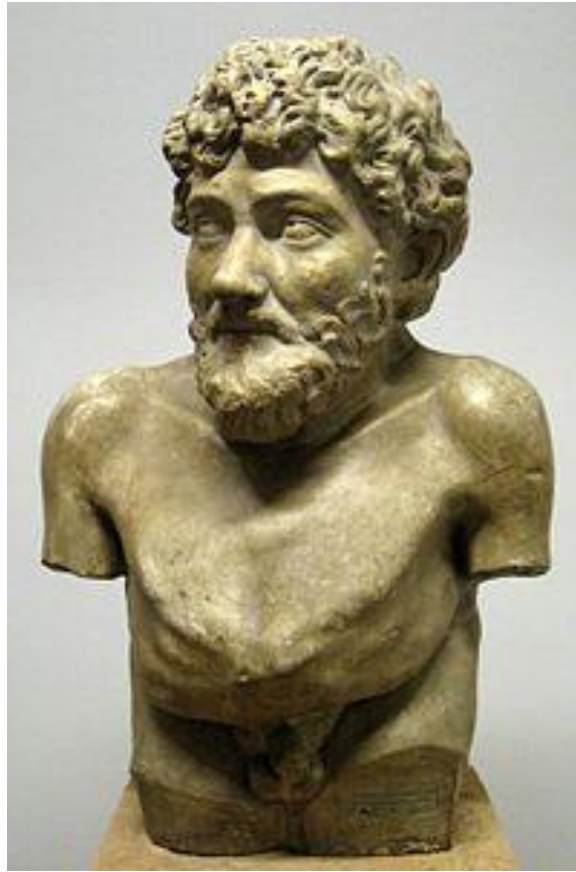
³ Ροδώπις (ροδομάγουλη στα αρχαία Ελληνικά).

⁴ Climo, S., Collins, H. (1989). The Egyptian Cinderella. New York. Retrieved from: <https://web.archive.org/web/20070209175125/http://www.ancientworlds.net/aw/Article/461904>

⁵ Nikos Litinas, "Strabo's Sources in the Light of a Tale", στον τόμο: Daniela Dueck, Hugh Lindsay, Sarah Pothecary (επιμ.), Strabo's Cultural Geography - The Making of a Kolossourgia. Cambridge: Cambridge University Press, 2005, σελ. 108-117.

⁶ Ο Ψαμμήτιχος ο Γ' ήταν γιος του Φαραώ Αμάση του Β' ή αλλιώς Σφετεριστή. Ο Αμάσης Β' υπήρξε σύμμαχος με τον τύραννο της Σάμου Πολυκράτη και το βασιλιά της Λυδίας Κροίσο.

⁷ Varia Historia, XIII 33



Προτομή του Αισώπου από τη συλλογή της Villa Albani στη Ρώμη. Χρονολογείται μεταξύ 1ου και 5ου αι. μ.Χ.

Μέσα από τα κείμενα της αρχαιοελληνικής γραμματείας έχουν αντληθεί στοιχεία σχετικά με την εμφάνιση του Αισώπου, που τον παρουσιάζουν ιδιαίτερα άσχημο για τα πρότυπα της εποχής (και για τα σημερινά). Ενδεχομένως όμως να δόθηκε τόση υπερβολή στην άσχημη εμφάνιση για να τονιστεί το μεγαλείο του πνεύματος και της νοημοσύνης του. Πιο συγκεκριμένα ο Μάξιμος Πλανούδης που έγραψε την βιογραφία του Αισώπου τον 14^ο αι. μ.Χ., τον παρουσιάζει ως *«μακρυκέφαλος, πλατομούτης, με φαρδύ τράχηλο, με χείλη που προεξείχαν και ήταν μαύρος, γι' αυτό και τον είπαν έτσι (από το Αιθίοπας). Η κοιλιά του προεξείχε και ήταν στραβοπόδης και λίγο καμπούρης. Ξεπερνούσε στην ασχήμια και τον ομηρικό Θερσίτη.»* Επίσης ο Πλανούδης αναφέρει πως ο Αίσωπος υπήρξε αρχικά τραυλός και πως η ευφράδεια που απέκτησε μετά ήταν αποτέλεσμα θεϊκού θαύματος. Κάποια στιγμή επειδή υπήρξε φιλόξενος και ευγενικός σε κάποιους περαστικούς, που αναζητούσαν το δρόμο προς το ναό της Αρτέμιδος στην Έφεσο, εκείνοι του ευχήθηκαν να βρει καλή τύχη από τους θεούς. Εκείνο το βράδυ στο όνειρό του τον επισκέφτηκε η Θεία Τύχη και από το επόμενο πρωί η γλώσσα του είχε λυθεί.

Η αρχαιότερη απεικόνιση του Αισώπου μέχρι στιγμής, έχει βρεθεί σε μία ερυθρόμορφη αττική κύλικα του 450 π.Χ. Ο παραμυθάς απεικονίζεται με έντονα δυσμορφικά χαρακτηριστικά (μεγάλο κεφάλι, μεγάλη και μακριά μύτη και σαγόνα, δυσανάλογα με το υπόλοιπο σώμα), να βρίσκεται καθισμένος σε ένα βράχο και να μιλά με μία αλεπού (η αλεπού είναι από τους πιο συχνούς χαρακτήρες στους μύθους του).



Πηγή: Αίσωπος, ζωή και μύθοι⁸

Ο Αίσωπος όταν αγοράστηκε από τον Σάμιο Ξάνθο αναφέρεται ως ετοιμόλογος, έξυπνος και ειρωνικός, ενώ παράλληλα μιλούσε αλληγορικά ή με γρίφους που οι ευγενείς του νησιού αδυνατούσαν να καταλάβουν. Σύμφωνα με τον Πλανούδη ο Ξάνθος εντυπωσιάστηκε από την οξυδέρκεια του δούλου και τον αγόρασε. Στη συνέχεια διαβάζουμε πως ο Αίσωπος συναντούσε πολλά σημεία προστριβών με τους υπόλοιπους δούλους, οι οποίοι προσπαθούσαν να τον κατηγορήσουν ως άχρηστο επανειλημμένα στον αφέντη τους. Ο δε αφέντης του ο Ξάνθος τον έπαιρνε πάντοτε μαζί του στις συναντήσεις με άλλους διανοούμενους του νησιού ή τον έστελνε να

⁸ Αλιευμένο από: <https://www.sutori.com/en/story/aisopos-zoe-kai-muthoi--HnePiPATEQsqAAQP9cJygrLn>

αναλαμβάνει να λύνει μυστηριώδεις καταστάσεις⁹ και άλλα κοινωνικά προβλήματα που προκύπταν στο νησί. Συχνά ο Ξάνθος έταζε στον Αίσωπο πως θα του χάριζε την ελευθερία του αν έλυne κάποια υπόθεση, αλλά ποτέ δεν το έκανε πράξη. Κάποια στιγμή όμως εμφανίστηκε ένας αετός που άρπαξε το δαχτυλίδι του τυράννου της Σάμου Πολυκράτη και το άφησε σε ένα δούλο. Αυτό θεωρήθηκε οϊωνός και τελικά ανέλαβε να τον ερμηνεύσει ο Αίσωπος, ο οποίος δήλωσε δημόσια πως αν οι πολίτες της Σάμου του χάριζαν την ελευθερία του, εκείνος θα τους εξηγούσε ακριβώς την σημασία του οϊωνού. Ο Ξάνθος υπό την πίεση των συμπολιτών του αναγκάστηκε να ελευθερώσει τον Αίσωπο και ο ελεύθερος πια μυθοποιός εξήγησε πως το θεϊκό σημάδι προμήνυε τις πολεμικές διαθέσεις κάποιου βασιλιά εναντίον της Σάμου. Μάλιστα ο Ηρόδοτος αναφέρει σχετικά με αυτό το δαχτυλίδι (Ίστορία 3, 39-43) πως ο Φαραώ Αμάσης τον είχε συμβουλευσει να το πετάξει όσο πιο μακριά μπορεί, να το εξαφανίσει καθώς αν το κρατούσε κάποιος άλλος βασιλιάς θα ξεκινούσε πόλεμο εναντίον του. Πράγματι ο Πολυκράτης το πέταξε στη θάλασσα, όμως το δαχτυλίδι επέστρεψε στην κοιλιά ενός ψαριού. Επρόκειτο για «ένα χρυσόδετο δαχτυλίδι με σφραγιδόλιθο από σμαράγδι, δώρο του Θεόδωρου, γιου του Τηλεκλή από τη Σάμο»¹⁰. Λίγο καιρό μετά το γρίφο που έλυσε ο Αίσωπος, επαληθεύτηκαν οι ερμηνείες και των δύο αντρών και ο βασιλιάς Κροίσος εκδήλωσε την επιθετική του στάση απέναντι στο νησί, απαιτώντας εκβιαστικά φόρους υπό την απειλή του πολέμου. Ο πόλεμος αποφεύχθηκε με αντάλλαγμα να πάει ο Αίσωπος στην αυλή του βασιλιά. Ο Κροίσος είχε εντυπωσιαστεί που κάποιος σκλάβος είχε προβλέψει τις προθέσεις του από ένα θεϊκό σημάδι και επέμεινε να τον γνωρίσει. Οι Σάμιοι από την άλλη αδιαφόρησαν για την τύχη του Αισώπου και τι θα του έκανε ο Κροίσος. Συμφώνησαν να τον στείλουν στην αυλή του καθώς φαινόταν να είναι η μοναδική τους ευκαιρία για διαπραγμάτευση.

Ο Αίσωπος κατάφερε να πείσει τον Κροίσο να συνάψει ειρήνη με τους Σάμιους αλλά και να μην σκοτώσει τον ίδιο. Έμεινε αρκετά χρόνια εκεί και ως ελεύθερος άνθρωπος, από την αυλή του βασιλιά συνέγραψε τους μύθους του. Στη συνέχεια πήγε στη Βαβυλώνα και έλυne αινίγματα για το βασιλιά Λύκηρο. Ο Αίσωπος στη Βαβυλώνα υιοθέτησε ένα γιο τον Έννο. Κάποια στιγμή ο Αίσωπος διαφώνησε με τον Έννο σχετικά με την ερωτική σύντροφο του και τον έδωξε από το σπίτι. Σε αντίποινα ο Έννος τον

⁹ Στην αρχαιότητα οι παράξενες συμπεριφορές ζώων, οι απότομες μεταβολές καιρού, οι συμπτώσεις κ.α. θεωρούνταν θεϊκά σημάδια ή γρίφοι που οι θνητοί καλούνταν να ερμηνεύσουν.

¹⁰ ΗΡΟΔΟΤΟΣ 93. – Ίστορία 3, 39-43. Η ιστορία του Πολυκράτη.

συκοφάντησε στον Λύκηρο, πως ο Αίσωπος ετοιμαζόταν να πάει σε άλλους βασιλιάδες να λύνει αινίγματα και ο Λύκηρος διέταξε τον Έρμιππο να θανατώσει τον Αίσωπο. Ο Έρμιππος, φίλος του Αισώπου που δεν μπορούσε να εκτελέσει την εντολή του βασιλιά, τον έκρυψε σε ένα τάφο και τον φρόντιζε μέχρι που ο Λύκηρος χρειάστηκε ξανά τη συμβουλή του Αισώπου, όταν ο Φαραώ Νεκτανεβώ έστειλε ένα αίνιγμα στον Λύκηρο. Τότε ο Έρμιππος αποκάλυψε στον Λύκηρο πως τόσο καιρό δεν είχε σκοτώσει τον Αίσωπο και ο Λύκηρος τον επανέφερε στην αρχική του θέση. Η φήμη και η κοινωνική θέση του Αισώπου αποκαταστάθηκε και έλυσε για άλλη μια φορά το αίνιγμα του Αιγύπτου βασιλιά. Ο Αίσωπος μάλιστα ζήτησε να μην τιμωρηθεί ο Έννος για το αδίκημά του. Αντιθέτως θεώρησε πως ο Έννος πήρε το μάθημα του από την πράξη του. Μετά από χρόνια ο Μάξιμος Πλανούδης αναφέρει πως ο Αίσωπος αποφάσισε να έρθει Ελλάδα και να πάει στους Δελφούς, όπου και θανατώθηκε όπως αναφέραμε και παραπάνω.

1.2. Το έργο του Αισώπου

Ο Αίσωπος αναφέρεται ως άτομο οξυδερκές, που παρατηρούσε προσεκτικά το κοινωνικό του περιβάλλον και μπορούσε να δημιουργεί γρήγορα τους καταλληλότερους μύθους που ταίριαζαν στην περίπτωση. Οι μύθοι του πάντοτε αποτελούσαν το μέσο για να επικοινωνήσει κάποιο συγκεκριμένο μήνυμα στο δεδομένο κοινό, ενώ παράλληλα αποτελούσαν και σημεία διδακτικής ήθους και καταδίκης της αδικίας, της προδοσίας, της υπεροψίας και άλλων αρνητικών χαρακτηριστικών της ανθρώπινης συμπεριφοράς. Ταυτόχρονα, οι μύθοι δεν προέτρεπαν άμεσα το κοινό προς μια ηθική κατεύθυνση, αλλά έδειχναν τον τρόπο να γίνει κανείς ηθικός. Η ηθική για τον Αίσωπο όπως αποτυπώνεται στο έργο του είναι ο σεβασμός στη φύση και τους κανόνες της, ο σεβασμός στους θεούς και τους νόμους τους, η ισορροπημένη ζωή του ανθρώπου μέσα στον κόσμο. Αυτή η ισορροπία προϋποθέτει μία αίσθηση τάξης και αρμονίας, όπως την αντιλαμβάνονταν και πολλοί άλλοι σύγχρονοί του φιλόσοφοι.

Χρησιμοποιώντας τα ζώα ως φορείς ανήθικων ή ανόητων πράξεων, προσπαθούσε να κάνει τους ανθρώπους που λειτουργούν με παρόμοιο τρόπο να νιώσουν τόσο ταπεινωμένοι για τις πράξεις τους, καθώς συγκρίθηκαν με κάποιο ζώο (Πλανούδης, Μ. Αισώπου βίος και μύθοι). Μέσα από αυτό το δίπολο ο Αίσωπος έπαιζε ανάμεσα στις

έννοιες του ανθρώπου ως φορέα όλων των αρετών και του κτήνους (ζώου) ως φορέα όλων των ελαττωμάτων. Οι μύθοι του επιδίωκαν να διδάξουν τον τρόπο να είναι κανείς ενάρετος, αλλά και την κοινωνική αναγκαιότητα να ολοκληρώνεται αυτός ο σκοπός. Δεν υποτιμούσε τα ζώα μέσα από το έργο του. Αντιθέτως, όπως αναφέρουν ιστορικοί, περνούσε πολλές ώρες παρατηρώντας και θαυμάζοντας το μεγαλείο της φύσης. Τα ζώα στους μύθους του δίνουν την αμεσότητα της αλληγορίας. Χρησιμοποιώντας τα δεν χρειάζεται να χρησιμοποιήσει κανένα άνθρωπο που στηλιτεύει, όπως πολιτικό, αφέντη, βασιλιά κ.α.

Ο Αίσωπος χαρακτηριζόταν ως «λογοποιός», καθώς κατασκεύαζε και αφηγούταν παραμύθια διδακτικού και ηθικοπλαστικού χαρακτήρα. Επιπρόσθετα, ο λόγος του ήταν πεζός και υπήρξε ο κυριότερος εισηγητής ενός νέου λογοτεχνικού είδους για την εποχή του, τον αλληγορικό λόγο ή αλλιώς παραβολές (Αναγνωστόπουλος, 1987). Όμως πεζά κείμενα παρόμοιου χαρακτήρα και ύφους συναντάμε και στα έργα του Ησίοδου και του Αρχίλοχου. Το σίγουρο είναι ότι τα πρώτα πεζά αλληγορικά κείμενα τα συναντάμε την εποχή που έζησε και έδρασε ο Αίσωπος, καθώς μέχρι τότε στην ελληνική λογοτεχνία της περιόδου αυτής τα κύρια είδη έκφρασης που επικρατούσαν, ήταν η ποίηση και ο έμμετρος λόγος (Αλεξίου, 1985). Παράλληλα διακρίνουμε και στοιχεία διακειμενικότητας στο ίδιο το έργο του Αισώπου, καθώς συχνά δανειζόταν στοιχεία από άλλους μύθους ή ακόμη και μετασχημάτιζε παλιότερους μύθους, προκειμένου να κατασκευάσει τους δικούς του, τους οποίους αφηγούνταν με χαρακτηριστικά απλής, σαφούς και σύντομης γλώσσας, ενώ τα ηθικά διδάγματα που επιδίωκε να περάσει στο κοινό, ήταν άμεσα και κατανοητά για όλες τις κοινωνικές τάξεις, ανεξαρτήτως μορφωτικού επιπέδου (Μερακλής 1993). Για αυτό και το έργο του κατατάσσεται στην κατηγορία των Ηθικών Μύθων¹¹. Ο Αίσωπος υπήρξε υπέρμαχος της κοινωνικής δικαιοσύνης και των ανθρώπινων προτερημάτων, ενώ καταδίκαιζε μέσα από το έργο

¹¹ Οι μύθοι διαχωρίζονται σε θεογονικούς με αναφορές στη γέννηση των θεών, κοσμογονικούς με αναφορές στη δημιουργία του κόσμου, σε αιτιολογικούς με αναφορές στην οντολογία, σε εσχατολογικούς με αναφορές στην «καταστροφή» τους κόσμου, σε ηθικούς με αναφορές ηθικοδιδασκτικές, σε ιστορικούς με αναφορές σε ιστορικά γεγονότα, σε πολιτικούς με δημιουργούς τα ίδια τα πολιτικά υποκείμενα που επιδιώκουν να αιτιολογήσουν την πολιτική που σχεδιάζουν και εφαρμόζουν, σε ηρωικούς με αναφορές σε ηρωικά κατορθώματα και μυθικούς ήρωες (Αναγνωστόπουλος, Β.Λ. (1987). Α' Ανιχνεύσεις, Θέματα Παιδικής Λογοτεχνίας, εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα. 1987).

του την αδικία, την αλαζονεία, την εκμετάλλευση, την προδοσία, την φιλαργυρία κ.α. Ταυτόχρονα μέσα από το λόγο του στηλίτευε με αιχμηρό λόγο κοινωνικά και πολιτικά ζητήματα που επηρέαζαν άμεσα και έντονα την καθημερινή κοινωνική ζωή (Αναγνωστόπουλος, 1987). Είχε επιλέξει να αφηγείται σύντομους και παραστατικούς μύθους, ώστε να τους θυμούνται οι ακροατές του αλλά και για να μην χάνεται το ενδιαφέρον τους, όπως μπορεί να συμβεί σε μια προφορική μακροσκελή αφήγηση με πολύπλοκα λεκτικά σχήματα (Αναγνωστόπουλος, 1998).

Παρά το γεγονός ότι υπήρξε σκλάβος για πολλά χρόνια, δεν δίσταζε να συμμετάσχει σε συζητήσεις κοινωνικού και πολιτικού χαρακτήρα, ανεξαρτήτως της κοινωνικής θέσης των υποκειμένων που ήταν μετέχοντες στη συζήτηση. Μάλιστα δεν φοβόταν να αντιπαρατεθεί με επιχειρήματα όπου διαφωνούσε με τα λεγόμενα των γύρω του, όπως και να τοποθετηθεί επί των θεμάτων που τον ενδιέφεραν. Επιπλέον, όπως αναφέρεται και στο έργο του Πλούταρχου, δεν ήταν λίγες οι φορές που οι σοφοί της εποχής επιδίωκαν να έχουν τον Αίσωπο ως συνομιλητή τους, να του απευθύνουν ερωτήσεις σχετικά με διάφορα κοινωνικά και πολιτικά ζητήματα, αλλά και να του ζητούν να βρει λύσεις σε προβλήματα. Η ευφράδειά του, η ψυχραιμία και η αποφασιστικότητα του όπως αποτυπωνόταν μέσα από τις αφηγήσεις του, τον έσωσαν αρκετές φορές από κάποια καταδίκη, κατηγορία ή άλλες δύσκολες κοινωνικές περιστάσεις στη ζωή του (Πάπυρος Λαρούς Μπριτάνικα,σελ.130).

1.3. Λογοτεχνικά χαρακτηριστικά στο έργο του Αισώπου

Τα λογοτεχνικά στοιχεία που χαρακτηρίζουν τους μύθους του Αισώπου είναι η απλότητα σε λεξιλόγιο αλλά και φραστικά και λεκτικά σχήματα, η ηθικοδιδασκτική τους που συνοψιζόταν στο κλείσιμο του παραμυθιού, το οποίο συνήθως ήταν είτε μια λαϊκή παροιμία που ταίριαζε στην περίπτωση, ή ένα δικό του επιμύθιο που απέδιδε το νόημα του μύθου σε διδακτικό – ηθικοπλαστικό ύφος. Για παράδειγμα στο μύθο του «Λύκος και Κύων»¹² αναφορικά με τη δουλεία, το επιμύθιο κλείνει με τη φράση: «Καλύτερα να

¹² «Μια φορά κι έναν καιρό, στο μεγάλο δάσος είχε πέσει μεγάλη πείνα. Τα άγρια ζώα, οι αρκούδες, οι λύκοι και οι αλεπούδες, δεν έβρισκαν τίποτε να βάλουν στο στόμα τους και πεινούσαν πολύ! Ένας λύκος, αφού γύρισε όλο το δάσος χωρίς να βρει ούτε έναν ποντικό για να ξεγελάσει την πείνα και το στομάχι του που τον πονούσε, αποφάσισε να βγει στον κάμπο, μήπως σταθεί τυχερός και βρει κανένα μικρό ζώο να φάει. Κόντευε να φθάσει 17ένα μικρό σπίτι, όταν είδε έναν σκύλο να τρέχει συνέχεια, τότε εδώ και τότε εκεί.

πεινάς ελεύθερος, παρά να χορταίνεις δούλος.» Ο διάσημος παραμυθάς μετέδιδε το παιδαγωγικό πνεύμα της εποχής του στις παιδικές ηλικίες, στοχεύοντας μέσα από το λόγο του ουσιαστικά να πείσει το ακροατήριό του να υιοθετήσουν τις αρετές που αναδεικνύει ο μύθος και να καταδικάσουν τα αντίστοιχα ελαττώματα (Αύδικος, 1994). Παράλληλα, στους μύθους του το κακό πάντα νικιέται από το καλό, κάτι που συναντάμε διαχρονικά σε πολλούς μύθους ανά τον κόσμο. Στην πλοκή των μύθων του κύριοι πρωταγωνιστές είναι διάφορα ζώα, όμως δεν είναι λίγες οι φορές που εμπλέκει και ανθρώπους αλλά και θεούς από το αρχαιοελληνικό δωδεκάθεο. Το χαρακτηριστικό αυτό το συναντάμε σε μια τεράστια ποικιλία λαϊκών παραμυθιών αργότερα, τόσο στην Ελλάδα, όσο και στην Ευρώπη, την Αφρική, της Ασία και αλλού. Τα αρνητικά χαρακτηριστικά ή ελαττώματα της ανθρώπινης φύσης τα απέδιδε στα ζώα. Δηλαδή συναντάμε στοιχεία ανθρωπομορφισμού στους ζωόμορφους χαρακτήρες του, όπως για παράδειγμα η πονηρή αλεπού, ο δολοπλόκος λύκος, το εύπιστο αρνί, η απατεώνισσα

- Γεια σου, ξάδελφε! του είπε ο λύκος γιατί, όπως ξέρετε, οι σκύλοι και οι λύκοι μοιάζουν σαν τα πρώτα εξαδέλφια.

- Γειά σου κι εσένα, του απάντησε χαρούμενα ο σκύλος και στάθηκε λίγο να κουβεντιάσει μαζί του.

Ο σκύλος στάθηκε να χαιρετήσει το λύκο

- Γιατί κάνεις συνέχεια βόλτες πάνω-κάτω; τον ρώτησε με απορία ο λύκος.

- Α, καλέ μου λύκε, εγώ τις βόλτες μου τις κάνω πάντα μετά το φαγητό, για να χωνέψω, αποκρίθηκε με ενθουσιασμό ο σκύλος.

Ο λύκος γούρλωσε τα μάτια του από θαυμασμό και ζήλια, και του είπε:

- Όστε... τρως τόσο πολύ;

- Ναι, βέβαια, τρώω όσο θέλω. Το αφεντικό μου με ταΐζει καλά, γιατί του φυλάω το σπίτι, απάντησε ο σκύλος.

Ακούγοντας για φαγητό, ο πεινασμένος λύκος άρχισε να ξερογλείφεται.

-Και... τι τρως, αν επιτρέπεται; τον ρώτησε.

- Ό,τι πεθυμήσει η ψυχή μου. Μπόλικο κρέας, κόκαλα, ψωμί, και περισσεύματα από φαγητά...

- Τόσο καλά,ε; Και... κάθε πότε τρως; τον ξαναρώτησε ο λύκος που δεν πίστευε στα αυτιά του.

- Τρεις φορές την ημέρα. Πρωί, μεσημέρι και βράδυ, απαντά ο σκύλος.

- Μήπως... μήπως περισσεύει και για μένα κανένα πιάτο φαγητό για να φυλάω κι εγώ το σπίτι; τον ρώτησε τότε ο λύκος

- Ου! απάντησε ο σκύλος. Το αφεντικό θα χαρεί πολύ να έχει δυο φύλακες. Από φαγητό μη σε νοιάζει. Θα τρως με την ψυχή σου. Έλα κοντά μου και θα δεις!

- Μια στιγμή, θέλω πρώτα να σε ρωτήσω κάτι, του λέει ο λύκος που κάτι είχε δει. Αυτό που έχεις στο λαιμό σου, τι είναι;

- Αυτό; Είναι ένας πέτσινος λαιμοδέτης, ένα κολάρο, λέει ο σκύλος.

- Και... γιατί το φοράς;

- Μου το φοράει το αφεντικό μου. Από αυτό με δένει με την αλυσίδα!

- Σε δένει με αλυσίδα; ξαναρώτησε ο λύκος σχεδόν έντρομος.

- Μα, φυσικά. Τις περισσότερες ώρες της ημέρας είμαι δεμένος με μια αλυσίδα!

- Α, ξάδερφε, για στάσου! του είπε τότε ο λύκος. Αυτά τα πράγματα δε μου αρέσουν εμένα. Προτιμώ να γυρίζω νηστικός στο δάσος και να έχω την ελευθερία μου, παρά να είμαι χορτάτος και δεμένος με μια αλυσίδα. Άντε γεια σου και χαρά σου. Τρέχω στο όμορφο δάσος μου! Δεν μπορώ εγώ να υποφέρω τη σκλαβιά!

Και έτσι έφυγε μακριά ο λύκος, που προτίμησε να είναι νηστικός και ελεύθερος παρά χορτάτος και σκλαβωμένος.»

μαϊμού, η συμφεροντολόγα γάτα, το δυνατό λιοντάρι, ο αλαζόνας αετός, ο πιστός στον άνθρωπο σκύλος, ο λαγός που τον ξεγελώνει όλα τα υπόλοιπα ζώα κ.α. Να σημειώσουμε ότι ενώ αργότερα η βιβλική μυθολογία παρουσιάζει το φίδι ως πηγή του κακού, στους μύθους του Αισώπου το φίδι αποτελεί σύμβολο της αθανασίας (Χωρεάνθη Ε.,1987:ΣΕΛ.38). και λαμβάνει ένα μάλλον ουδέτερο χαρακτήρα στα έργα του.

Ταυτόχρονα αποδίδει στα ζώα και στοιχεία ανθρώπινης κοινωνικής οργάνωσης. Υπάρχει ιεραρχία, εξουσία, ανταγωνισμός, με το λιοντάρι να είναι βασιλιάς, τα υπόλοιπα ζώα να μπαίνουν σε διαδικασία εκλογής βασιλιά, να αλληλοπροσκαλούνται σε γεύμα και να συνομιλούν, να φιλοσοφούν, καθώς και να διδάσκουν τα ίδια ηθικά μαθήματα στα υπόλοιπα (Γιαννακοπούλου, 1996:σελ.93). Από τους περίπου 360 μύθους του Αισώπου που σώζονται, σε τουλάχιστον 250 συναντάμε χαρακτήρες ζώα. Έτσι συμπεραίνουμε ότι ο μεγάλος παραμυθός της αρχαιότητας είχε ιδιαίτερη σχέση με τη φύση και τα ζώα, ότι παρατηρούσε προσεκτικά τις συμπεριφορές τους και αναπροσάρμοζε τα χαρακτηριστικά τους στις ανάγκες των μύθων του.

Ένα ακόμη ιδιαίτερο στοιχείο στα παραμύθια του Αισώπου είναι το γεγονός ότι από το σύνολο του έργου του απουσιάζει κάθε ίχνος μεταφυσικής ή μαγείας (το στοιχείο της μεταφυσικής και της μαγείας το συναντάμε σε μεταγενέστερα ευρωπαϊκά παραμύθια). Δεν υπάρχουν μαγικοί χαρακτήρες από άλλους κόσμους, υπερφυσικές ικανότητες των χαρακτήρων, αλλά ούτε και από μηχανής θεοί (που συναντάμε στις αρχαίες τραγωδίες) που σώζουν τους πρωταγωνιστές τελευταία στιγμή από την δυσκολία και τη δοκιμασία. Ουσιαστικά επικρατεί ο ρεαλισμός και μέσω αυτού τα διδάγματα γίνονται πιο άμεσα και δεν επιδέχονται παρερμηνειών (Μαντάς Γ.Κ. 1972:σελ.16). Σύμφωνα με το Lessing, οι μύθοι χρειάζεται να είναι διδακτικοί μέσα από την ευχάριστη και κατανοητή αφήγησή τους. Το δίδαγμα όμως προκύπτει καθώς ο ακροατής φιλτράρει νοητικά όσα έχει ακούσει από τον αφηγητή, και στη συνέχεια συμπεραίνει ο ίδιος το νόημα της ιστορίας. Αυτή η διαδικασία ονομάζεται «αναλογία» (Επιθεώρηση Παιδικής Λογοτεχνίας, Μύθοι και Μυθοποιοί- Αφιέρωμα, 1987, σελ. 115-116).

1.4. Στοιχεία διακειμενικότητας

Η καταγραφή και διάσωση των μύθων του Αισώπου στους μετά Χριστό αιώνες επηρέασαν σημαντικά την ευρωπαϊκή παιδική λογοτεχνία και τα λαϊκά παραμύθια.

Μάλιστα θα μπορούσαμε να πούμε πως με σημείο αφετηρίας τους μύθους του Αισώπου μέχρι τον Οράτιο, τον Βάρβιο, το Φαίδρο, μέχρι τα παραμύθια του Άντερσεν και τον Μικρό Πρίγκιπα του Ντε Σαιντ Εξυπερί, κι από το Μαντεβίλ στα έργα του Κάρολ, του Κίπλινγκ και του Κριλόφ, ο συνδετικός και συνεκτικός τους ιστός είναι η διακειμενικότητα. Τα παραμύθια όπως έχουν ταξιδέψει στους αιώνες μέχρι σήμερα αποτελούν ψηφίδες ενός συνολικότερου μωσαϊκού της προφορικής και λαϊκής παράδοσης και λογοτεχνίας. Δανείζονται στοιχεία το ένα από το άλλο, σύμβολα, σημεία, αλληλοσυμπληρώνονται, μεταμορφώνουν έννοιες προγενέστερες, αντιστρέφουν ρόλους, ενώ παράλληλα μεγαλώνουν και συντροφεύουν ολόκληρες γενιές ανθρώπων.

Ο Ρώσος παραμυθός Κριλόφ χαρακτηρίστηκε «Ρώσος Λαφονταίν» και «Ρώσος Αίσωπος», καθώς το έργο του ήταν εμπνευσμένο από τους δύο προγενέστερους του παραμυθάδες. Μάλιστα σε δύο μύθους του Κριλόφ συναντάμε ακριβώς την ίδια ιστορία με δύο μύθους του Αισώπου. Πρόκειται για το μύθο της Αλεπούς με το Κοράκι και το μύθο της Βελανιδιάς με την Καλαμιά. Ενώ αντίστοιχα συναντάμε παραλλαγή του μύθου με το ίδιο όμως διδακτικό επιμύθιο στο παραμύθι του Αισώπου «Το λιοντάρι κι ο Λαγός» με το παραμύθι του Κριλόφ «Η προσεκτική νύφη».

Η Αλεπού και ο Κόρακας, του Αισώπου



«Ένα κοράκι που έκλεψε ένα μεγάλο κομμάτι τυρί πέταξε και κάθισε ψηλά σε ένα δέντρο. Μια αλεπού που μυρίστηκε το τυρί στάθηκε στον κορμό του δέντρου και σκεπτόταν πώς να πάρει το τυρί. Χαμογελάει πονηρά και λέει στον κόρακα.

- Αα, τι όμορφο που είσαι! Πόσο λάμπουν τα μάτια σου. Και τι όμορφα φτερά έχεις! Είσαι τόσο όμορφο πουλί που βάζω στοίχημα ότι θα τραγουδάς και γλυκά!

- Το κοράκι καμαρώνει, κουνάει τα φτερά του από χαρά, και για να δείξει στην αλεπού και πόσο όμορφα τραγουδάει ανοίγει το στόμα του και λαλεί!

- Κρα, κρα, κρα...

Το τυρί πέφτει από το στόμα του και το παίρνει η αλεπού που γυρίζει και λέει:

-Μπορεί να έχεις φωνή, αλλά μυαλό σίγουρα δεν έχεις.»

Η Αλεπού και το Κοράκι, του Κριλόφ

«Πόσες φορές έχουν πει στον κόσμο ότι να λες ψεύτικες κολακειές είναι κακό και άσχημο, και ότι μέσα στην καρδιά του αυτός ο ψεύτης πάντα θα βρει μία γωνιά για τα ψέματά του. Ο Θεός έστειλε στο κοράκι ένα κομμάτι τυρί. Ανέβηκε πάνω στο έλατο να φάει το πρωινό του και άρχισε να σκέφτεται διάφορα, ενώ κρατούσε στο στόμα του το τυρί. Εν τω μεταξύ, η αλεπού περνούσε από κοντά. Ξαφνικά η μυρωδιά του τυριού τη σταμάτησε. Βλέπει το τυρί και αυτό την αιχμαλώτισε. Η πονηρούλα πλησίασε το δέντρο περπατώντας στις μύτες, κάνοντας την ουρά της πέρα δώθε, ενώ το βλέμμα της είναι καρφωμένο στο τυρί, και λέει με πολύ γλυκό τρόπο «καλό μου, είσαι τόσο όμορφο. Μα τι μάτια είναι αυτά, και η φωνή σου πρέπει να είναι αγγελική. Τραγουδήσέ μου, καλό μου, μην ντρέπεσαι. Με τέτοια εξωτερική ομορφιά, θα πρέπει να τραγουδάς πολύ καλά. Πρέπει να είσαι πουλί πρίγκιπας!». Το κοράκι ακούγοντας όλα αυτά, άρχισε να ζαλίζεται από τη χαρά του. Δε μπορούσε να πάρει ανάσα και από τα λόγια της αλεπούς φώναζε το πουλί πολύ δυνατά, στην προσπάθεια να τραγουδήσει, πέφτει το τυρί, εξαφανίζεται η αλεπού με το τυρί.»

Η Βελανιδιά και η Καλαμιά, του Αισώπου

«Μια ανεμοθύελλα ξερίζωσε μια βελανιδιά που ήταν στην όχθη ενός ποταμού και τα ορμητικά νερά την παρέσυραν μέχρι που σκάλωσε σε κάτι καλαμιές. Η βελανιδιά παραξενεύτηκε πολύ που τα καλάμια ήταν ακόμα στη θέση τους, ύστερα από τόσο δυνατό αέρα και ρώτησε ένα καλάμι να μάθει πώς τα κατάφεραν.

- Σκύψαμε τα κεφάλια μας μέχρι που να περάσει η ανεμοθύελλα, απάντησε το καλάμι.»

Η Βελανιδιά και το Καλάμι, του Κριλόφ

«Στ' αλήθεια είσαι πάρα πολύ αδύνατο. Το σπουργίτι είναι πιο βαρύ από σένα. Αν φυσήξει ελάχιστα και κάνει μικρά κύματα, εσύ θα κουνιέσαι και θα σκύψεις τόσο πολύ, σαν ορφανό που δε θα μπορεί κανείς να σε κοιτά, ενώ εγώ όπως τα όρη στον Καύκασο, κρύβω τη λάμψη του ήλιου, επίσης κόβω το δυνατό άνεμο και τις αστραπές και κάθομαι ίσια και καμαρωτά. Ό,τι είναι για σένα ο πολύ δυνατός άνεμος, για μένα είναι παιχνιδάκι. Τουλάχιστον να μπορούσες να μεγαλώνεις κοντά στη σκιά μου, να σε προστατεύω από τον άσχημο καιρό, αλλά η φύση για τέτοιους σαν κι εσένα έχει επιλέξει να βρίσκονται στην ιδιοκτησία του Αιόλου».

«Είσαι πάρα πολύ καλόψυχη» απάντησε το καλάμι, «αλλά μη σε απασχολώ πολύ εγώ, δε φοβάμαι για τον εαυτό μου στο δυνατό άνεμο, αφού λυγίζω πολύ αλλά δε σπάω. Είναι αλήθεια ότι ο δυνατός άνεμος δε μπορεί να σου κάνει τίποτα και από τα χτυπήματά του δε δείλιασες ποτέ». Μόλις το είπε αυτό το καλάμι, από το βορρά ξαφνικά με δυνατή βροχή και χαλάζι, έρχεται κακοκαιρία. Η βελανιδιά κρατιόταν ενώ το καλάμι είχε κολλήσει στο χώμα. Ο άνεμος έγινε πιο δυνατός. Βούιζε δυνατά και ξερίζωσε αυτό που το κεφάλι του πάντα έφτανε στον ουρανό και τώρα ήταν με την πατούσα στον κόσμο των σκιών.»

Το Λιοντάρι και ο Λαγός, του Αισώπου

«Ένα λιοντάρι συνάντησε τυχαία ένα λαγό που κοιμόταν και σκόπευε να τον καταβροχθίσει. Στο μεταξύ όμως, μόλις είδε ένα ελάφι που περνούσε, άφησε το λαγό και κυνήγησε το ελάφι. Ο λαγός όμως ζύπνησε από το θόρυβο κι έφυγε. Το λιοντάρι αφού κυνηγούσε το ελάφι για πολλή ώρα, όταν κατάλαβε ότι δε θα τα κατάφερνε, επέστρεψε στο λαγό. Αφού δεν τον βρήκε κι αυτόν γιατί είχε φύγει, είπε: «Αλλά βέβαια, δίκαια το

έπαθα αυτό, γιατί όταν άφησα την τροφή από τα χέρια μου, έκρινα ότι είχα μεγαλύτερη ελπίδα». Με τον ίδιο τρόπο μερικοί άνθρωποι, όταν δεν αρκούνται στα λίγα κέρδη και ελπίζουν να κατακτήσουν περισσότερα, χάνουν από τα χέρια τους κι αυτά που έχουν.»

Η Προσεκτική Νύφη, του Κριλόφ

«Μια νύφη έψαχνε αρραβωνιαστικό αλλά είχε και απαιτήσεις. Ήθελε να είναι και όμορφος και έξυπνος να έχει και πολλά λεφτά, να τον σέβονται όλοι, να είναι και πολύ νέος. (Η κοπέλα ήταν αρκετά όμορφη) Ήθελε όμως να την αγαπά αυτός και να μη ζηλεύει. Ήταν τυχερή αυτή, γιατί υπήρχαν πάρα πολλοί νεαροί που την ήθελαν. Οι περισσότεροι ήταν πλούσιοι. Αλλά αυτή είχε πολύ υψηλές απαιτήσεις. «Αυτοί, για κάποιες άλλες είναι καλοί, για μένα είναι ένα τίποτα». Ο ένας δεν είχε λεφτά, τον άλλο δεν τον σέβεται κανείς, ο τρίτος έχει μεγάλη μύτη, ο τέταρτος έχει πολλά φρύδια.. Όλο έβρισκε δικαιολογίες. Έτσι πέρασαν σιγά-σιγά δυο χρόνια. Άρχισαν να έρχονται άλλοι και λέει αυτή: «Τι να επιλέξεις από αυτούς τους περιέργους τύπους! Λες και είναι ανάγκη να παντρευτώ, αφού και έτσι όπως είμαι τώρα, είμαι μια χαρά. Τη μέρα είμαι χαρούμενη, τη νύχτα κοιμάμαι ήσυχα. Ακούγοντας όλα αυτά οι νεαροί, άρχισαν να έρχονται όλο και πιο λίγοι. Περνά ακόμη ένας χρόνος και η κοπέλα είχε μεγαλώσει αρκετά. Και τώρα βλέπει πως οι φίλες της είναι παντρεμένες πλέον. Η μια παντρεμένη, η άλλη αρραβωνιασμένη, ενώ αυτή θαρρείς και την ξέχασαν. Μέσα στην καρδιά της μπήκε κρυφά η μελαγχολία. Και ο καθρέφτης άρχισε να δείχνει ότι ο χρόνος της έκλεβε την ομορφιά σιγά-σιγά. Τη μια δεν υπήρχε η κοκκινάδα στα μάγουλα, την άλλη η ζωηράδα στα μάτια, την άλλη δεν υπήρχε η χαρά γενικά (τα λακάκια χάθηκαν). Άρχισαν να ασπρίζουν τα μαλλιά της. Κάποτε οι νεαροί γύρω της ήταν πάρα πολλοί, και τώρα κανέναν, και σκέφτεται ότι πρέπει να παντρευτεί κάποια στιγμή χωρίς να έχει τέτοιες απαιτήσεις και κοιτά τους άντρες με άλλο μάτι πλέον, ενώ η καρδιά της έλεγε τα ίδια. Και για να μην πεθάνει μόνη της πριν μαραθεί τελείως, τον πρώτο που ήρθε να τη ζητήσει, τον παντρεύτηκε και ήταν και ανάπηρος!»

Η Αλεπού από τους μύθους του Αισώπου αποτέλεσε σύμβολο πονηριάς και μηχανορραφίας. Όμως πάντοτε στους μύθους του αυτά τα αρνητικά χαρακτηριστικά της αποτελούσαν και την βασική αιτία για τα οποία τιμωρούνταν χωρίς να πετυχαίνει τον αρχικό σκοπό της, ενώ σε άλλες περιπτώσεις αυτές τις ενέργειες αποτελούσαν διδάγματα για άλλα ζώα που λειτουργούσαν εύπιστα ή που από την αλαζονεία τους δεν

μπορούσαν να δούνε τον προφανή σκοπό της να τα εκμεταλλευτεί. Η Αλεπού κυριαρχεί στους περισσότερους μύθους του.

Στο έργο του Ντε Σαιντ Εξυπερί, ο Μικρός Πρίγκιπας, συναντάμε ξανά την Αλεπού. Αυτή τη φορά όμως η Αλεπού αφού ζητά από τον Μικρό Πρίγκιπα να την εξημερώσει, στη συνέχεια του διδάσκει θετικά χαρακτηριστικά της ανθρώπινης φύσης, όπως η φιλία, η υποστήριξη και ο σεβασμός. Σε άλλα λαϊκά παραμύθια της Ευρώπης το μοτίβο της αλεπούς εξακολουθεί να αναπαράγεται ως σύμβολο πονηριάς και δολοπλοκίας.

1.5. Συμπερασματικά

Ίσως δεν εξακριβωθεί ποτέ το πότε έζησε ο Αίσωπος. Ίσως δεν εξακριβωθούν ποτέ και τα πραγματικά στοιχεία σχετικά με την καταγωγή και την δράση του. Το σίγουρο είναι ότι οι μύθοι του αποτέλεσαν διαχρονικά μέχρι σήμερα τον βασικό κορμό εξέλιξης των λαϊκών παραμυθιών και της παιδικής λογοτεχνίας. Ο Αίσωπος έθεσε τις βάσεις του ηθικού διδάγματος στο μύθο, το δίπολο καλού – κακού, με την ανταμοιβή των ηθικών και ενάρετων πράξεων και την τιμωρία των κακών και ανήθικων. Η τιμωρία στους μύθους του Αισώπου απορρέει ως αποτέλεσμα της Θείας Δίκης ή ως μια φυσική τάξη πραγμάτων στον κόσμο. Για την κοσμοθεωρία του οι κανόνες του φυσικού κόσμου διέπονται από ένα σύστημα ηθικής δικαιοσύνης που ξεπερνά κοινωνικά και πολιτικά αξιώματα, πλούτο και αναγνώριση. Αυτά τα χαρακτηριστικά αντικατοπτρίζονται και στην προσωπική του ζωή, όπου δεν φοβόταν να διαφωνήσει και να αντιπαρατεθεί με οποιονδήποτε έκρινε ως άδικο ή πως είχε εσφαλμένη αντίληψη και θεώρηση των πραγμάτων γύρω του. Στην ύπαρξη του συναντάμε έναν ήρωα που δεν πληροί τα κλασσικά χαρακτηριστικά εκείνων που τα βάζανε με ανίκητα θηρία, γίγαντες και δράκους, που δεν διεκδικούσε να γίνει πλούσιος και να κατακτήσει θέσεις εξουσίας. Αντιθέτως συναντάμε έναν άνθρωπο ταπεινής καταγωγής, αρχικά σκλάβο, του οποίου τα όπλα δεν ήταν σπαθιά και ασπίδες, αλλά το μυαλό και ο λόγος του.

Κεφάλαιο 2^ο

Η Δημιουργική Γραφή και τα οφέλη της στην Εκπαίδευση

2.1. Δημιουργική γραφή

Στην ιστοριογραφία του ανθρώπινου πολιτισμού, σε κάθε κοινωνία επικρατούν ως αρμοί συνοχής της συγκεκριμένοι κανόνες, συγκεκριμένη ηθική και ήθη αλλά και συγκεκριμένη ιστορία. Αυτή την ιστορία, τη λαογραφική, την κοινωνιολογική (και όχι ιστορική με την ακριβή σημασία του όρου), αναλαμβάνουν να τη μεταφέρουν στην πάροδο των χρόνων και των γενεών οι αφηγητές, οι μυθιστοριογράφοι, οι παραμυθάδες, οι πεζογράφοι, οι ποιητές. Για παράδειγμα το έργο του Παπαδιαμάντη σκιαγράφησε για τις επόμενες γενιές, μεταξύ άλλων, το πώς ζούσαν οι φτωχοί της Σκιάθου πριν αρκετές δεκαετίες. Δεν θα μας αρκούσε να διαβάσουμε απλώς ιστορικά γεγονότα της περιόδου για να αντιληφθούμε την κοινωνική ζωή της εποχής στο δεδομένο γεωγραφικό σημείο. Όπως αναφέρει η Τσιλιμένη (2019), η «προφορική ποιητική μυθοπλασία» προκύπτει ως αποτέλεσμα και ως ανάγκη μέσα από την ίδια την κοινωνική καθημερινότητα. Από πλευράς παιδαγωγικής προσέγγισης η Δημιουργική Γραφή είναι ένα παιχνίδι διασκεδαστικό, μέσα από το οποίο μπορεί κανείς να αναπτύξει τις γλωσσικές του ικανότητες σε επίπεδο προφορικό και γραπτό, να διευρύνει το λεξιλόγιό του, να κατακτήσει γραμματικές και συντακτικές δομές, να αποκτήσει επαφή με τη λογοτεχνία και τα κειμενικά είδη, καθώς επίσης και να ενισχύσει προσωπικές και κοινωνικές του δεξιότητες, να ενισχύσει την αυτοπεποίθηση και την επικοινωνία του, να εκφραστεί συναισθηματικά και καλλιτεχνικά.

2.2. Έννοια της Δημιουργικής γραφής

Όταν αναφερόμαστε στην έννοια της δημιουργικής γραφής, πρέπει να λάβουμε υπόψη μας πως πρόκειται για μια δυναμική συνθήκη έμπνευσης και δημιουργίας, η οποία διαπερνά όλα τα είδη κειμένων (Καρακίτσιος, 2013). Παράλληλα, στη δημιουργική γραφή συμπεριλαμβάνονται όλες οι εκπαιδευτικές μεθοδολογίες και πρακτικές που αφορούν την γνωστική ανάπτυξη και την ενίσχυση των ικανοτήτων σχετικά με το γραπτό λόγο και τα στάδια κατανόησης και παραγωγής του. Ουσιαστικά πρόκειται για τη δυναμική διαδικασία κατά την οποία το άτομο στοχάζεται και ανταποκρίνεται, με βάση τις πρότερες εμπειρίες του, απέναντι σε συγκεκριμένα ερεθίσματα, με

αποτέλεσμα να παράγει απελευθερωμένα ένα συγκεκριμένο και εντελώς προσωπικό συνδυασμό έκφρασης και ιδεών (Parnes, 1963). Όρους δημιουργικής γραφής συναντάμε από τις πρώτες σχολικές τάξεις με την παραγωγή σύντομων γραπτών κειμένων, στα μαθήματα της έκθεσης, της γλώσσας και της λογοτεχνίας. Η δημιουργική γραφή επίσης εκτείνεται και σε μορφές κειμένων που εντάσσονται είτε σε επίπεδο λογοτεχνικής έκφρασης, στην ποίηση, σε δοκίμια, σε αναλύσεις κειμένων, στην μυθιστοριογραφία, σε διηγήματα, σε διάφορα πεζά κείμενα, στην αρθρογραφία, σε κείμενα ρεπορτάζ κ.α.

Από τα πρώτα κιόλας βήματα στη δημιουργική γραφή καλλιεργούνται και ενισχύονται τεχνικές έκφρασης σε επίπεδο γραπτού λόγου, η δημιουργική φαντασία, η λογοτεχνική έκφραση, ο λυρισμός, η αλληγορία, η συμβολική γραφή, ποιητικά σχήματα, η επιχειρηματολογία, ο λογικός ειρμός κ.α. Είναι ουσιαστικά η δυναμική συνθήκη κατά την οποία η σκέψη αποτυπώνεται σε λόγο που μπορεί να μεταδοθεί σε τρίτα πρόσωπα με τρόπο κατανοητό. Μέσα από τις δυνατότητες που παρέχει η δημιουργική γραφή η σκέψη μπορεί να εκφραστεί δημιουργικά, ενώ ταυτόχρονα ενισχύονται οι γλωσσικές και εκφραστικές ικανότητες του ατόμου. Επιπλέον η κριτική σκέψη και αποτίμηση του έργου είναι απαραίτητα, ώστε να ελέγχεται η αποτελεσματικότητα του κειμένου. Δηλαδή το κατά πόσο έχει συνταχθεί σωστά, καθώς και το κατά πόσο μπορούν να φτάσουν τα επιδιωκόμενα μηνύματα και νοήματα τον αναγνώστη.

Σε επίπεδο κατάκτησης του γραπτού λόγου, η δημιουργική γραφή ωθεί το άτομο να ενισχύει και να χρησιμοποιεί ένα μεγάλο εύρος λεξιλογίου, να κατακτά τις γλωσσικές δομές σύνταξης και γραμματικής, να δίνεται έμφαση στη λογική συνοχή των προτάσεων και των επιχειρημάτων που παρατίθενται. Παράλληλα ενισχύεται η ικανότητα χρήσης του άμεσου και έμμεσου λόγου, η οργάνωση των σκέψεων και η επιλογή των κατάλληλων τρόπων έκφρασης αναλόγως των απαιτήσεων του κειμένου. Για παράδειγμα με διαφορετικό ύφος θα γραφτεί ένα λογοτεχνικό κείμενο, διαφορετικά ένα ποίημα και διαφορετικά ένα άρθρο, ακόμη και αν στόχος και των τριών κειμένων είναι να περιγραφεί και να αποδοθεί το ίδιο μήνυμα. Επιπλέον για την ορθή αντίληψη του τρόπου που χρειάζεται να επιστρατευτεί κατά τη δημιουργική γραφή, ώστε να μεταδοθεί ένα συγκεκριμένο μήνυμα στο κοινό, είναι αναγκαίο να ενισχυθεί και η ενσυναίσθηση. Η ενσυναίσθηση εντάσσεται στα πλαίσια της συναισθηματικής νοημοσύνης και μας βοηθά να αντιλαμβανόμαστε τους τρόπους έκφρασης που

απαιτούνται αναλόγως το κοινό. Τέλος η δημιουργική έκφραση μπορεί να αναπτυχθεί ως δεξιότητα ανεξαρτήτως κοινωνικού και μορφωτικού επιπέδου (Κωτόπουλος, 2012).

2.3. Τα οφέλη της δημιουργικής γραφής

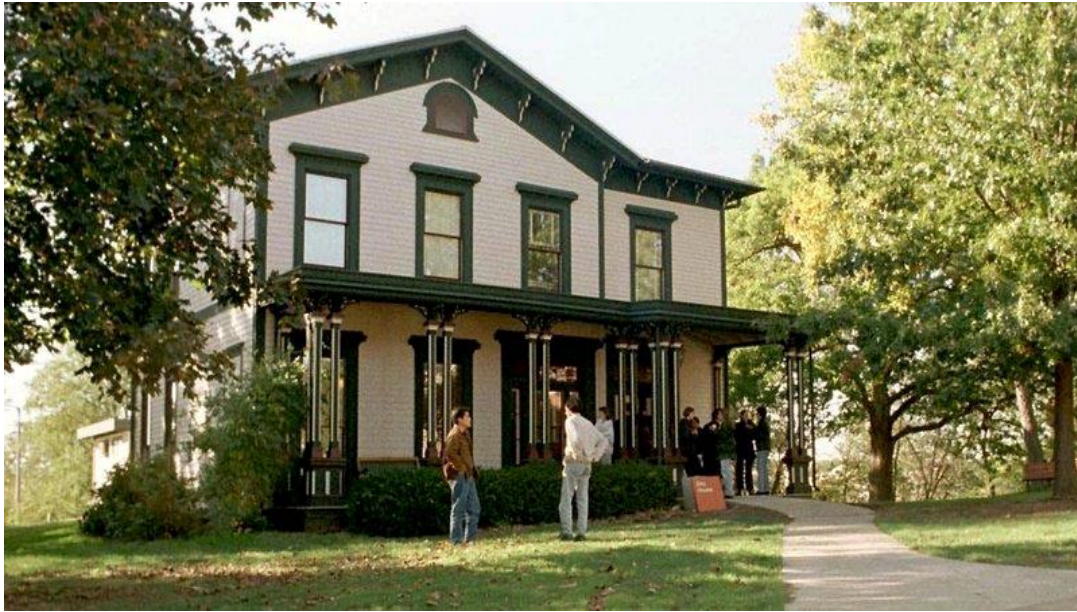
Η δημιουργική γραφή χρησιμοποιείται σε αρκετές επιστήμες, με κυριότερες τον κλάδο της φιλολογίας, της εκπαίδευσης και της ψυχολογίας. Μάλιστα σε ό,τι αφορά την ψυχολογία έχει αξιοποιηθεί ως εργαλείο ψυχικής αποφόρτισης, έκφρασης και ισορροπίας. Πολλές σχολές ψυχολογίας έχουν εντάξει την δημιουργική γραφή στα πλαίσια συμβουλευτικής και θεραπείας, όπου ο θεραπευόμενος καταγράφει τις σκέψεις και τα συναισθήματά του, κάτι που βοηθά τον θεραπευτή στη συνέχεια να εντοπίσει τα σημεία που χρειάζεται να παρέμβει από πλευράς συμβουλευτικής. Μάλιστα το 1969 στην Αμερική η θεραπεία μέσω της ποίησης αναγνωρίστηκε ως επίσημη αντιμετώπιση ψυχικών νοσημάτων και ως εκ τούτου ιδρύθηκε η Εθνική Εταιρεία Θεραπευτικής Ποίησης (Mazza, 2003). Σύμφωνα με τον Καραγιάννη (2010) η δημιουργική γραφή χρησιμεύει ως βιωματική μεθοδολογία που συνδυάζει τέχνη και θεραπεία.

Από τα κυριότερα οφέλη της δημιουργικής γραφής συνοπτικά είναι η ενίσχυση της αυτοπεποίθησης, η καλλιτεχνική προσωπική έκφραση, η ανάπτυξη της φαντασίας, η οργάνωση της σκέψης, η κατανόηση των τεχνικών συγγραφής και ανάγνωσης, η ενσυναίσθηση και οι επικοινωνιακές δεξιότητες, η βελτίωση της ψυχικής, συναισθηματικής και φυσικής υγείας. Στη δυναμική συνθήκη της δημιουργικής γραφής το άτομο εκφράζει ελεύθερα τις προσωπικές του ιδέες και απόψεις, χωρίς να αντιμετωπίζει το άγχος να ελεγχθούν τα γραπτά του από κάποιο άτομο που θεωρείται αυθεντία ή ειδικός. Κατά συνέπεια διερευνώνται παράλληλα προσωπικά συναισθήματα και σκέψεις γύρω από διάφορα ζητήματα, αποτυπώνονται ελεύθερα με τρόπο που επιθυμεί να τα εκφράσει το ίδιο το άτομο και ως εκ τούτου μέσα από την διαδικασία αποκτάται μια πληρέστερη αυτοεικόνα, ενώ παράλληλα ενισχύεται η αυτοπεποίθηση της αυτοέκφρασης και της παράθεσης των απόψεων. Επιπρόσθετα, μέσω της δημιουργικής γραφής μπορούν να βρουν δίοδο τραυματικές εμπειρίες, στρες, άγχος και άλλα αρνητικά συναισθήματα που διαφορετικά θα παρέμεναν καταπιεσμένα. Κατά την ελεύθερη συγγραφή τα αρνητικά αυτά συναισθήματα μετασχηματίζονται σε καλλιτεχνική έκφραση και κατ' επέκταση σε θετικά βιώματα, καθώς ουσιαστικά οικοδομείται εκ νέου ένα έργο που βασικός του άξονας είναι η

δημιουργία. Επιπλέον ενισχύεται η δημιουργική φαντασία καθώς πραγματοποιείται επεξεργασία πιθανών σεναρίων, τοποθεσιών, χαρακτήρων, χαρακτηριστικών μέσα στα κείμενα, που το ίδιο το άτομο καλείται να επινοήσει και να αποτυπώσει. Στο πεδίο ενίσχυσης τεχνικών γραφής και ανάγνωσης, καθώς αποκτάται εξοικείωση με την συγγραφή επιστρατεύεται ολοένα και πιο διευρυμένο λεξιλόγιο, καθώς και γραμματικοί και συντακτικοί κανόνες που το ίδιο το άτομο πλέον αντιλαμβάνεται πότε και πώς είναι ορθότερη η αξιοποίησή τους μέσα στο κείμενο. Κατά τη δημιουργία φανταστικών χαρακτήρων με την οικοδόμηση της προσωπικότητας και των συναισθημάτων τους, το άτομο εξοικειώνεται με τις διαδικασίες της ενσυναίσθησης αλλά και των επικοινωνιακών δεξιοτήτων, αφού βελτιώνει τεχνικές να αποτυπώνει και να μεταδίδει μέσω του κειμένου του τα νοήματα, τις σκέψεις και τα συναισθήματα που επιθυμεί να φτάσουν στο αναγνωστικό κοινό. Τέλος, όπως αξιοποιείται και στον κλάδο της ψυχολογίας, η δημιουργική γραφή μπορεί να λειτουργήσει ως μέσο ψυχικής και συναισθηματικής αποφόρτισης και εκτόνωσης, με αποτέλεσμα να συμβάλει συνολικά στην ψυχική και σωματική ευεξία και ισορροπία.

2.4. Δημιουργική γραφή στην εκπαίδευση

Το 1939 συναντάμε πρώτη φορά στην Αϊόβα το Iowa Writer's Workshop. Πρόκειται για το πρώτο εργαστήριο που βασικό του αντικείμενο ήταν η συγγραφή ως τέχνη. Σαν κλάδος έρευνας δεν μετρά παραπάνω από ένα σχεδόν αιώνα ύπαρξης, από τότε που η γραφή αντιμετωπίστηκε από ιδιαίτερο ταλέντο και χάρισμα, ως μέσο συναισθηματικής και καλλιτεχνικής έκφρασης, αλλά και ενίσχυσης μιας σειράς αναπτυξιακών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων. Ως το 1960 στην Αμερική είχαν τεθεί σε λειτουργία πέντε προγράμματα μεταπτυχιακού επιπέδου, τα οποία αντικείμενό τους ήταν η δημιουργική γραφή. Το ενδιαφέρον για το αντικείμενο διευρύνθηκε στο κοινό, καθώς πολλοί το αντιμετώπιζαν ως την ευκαιρία τους να γίνουν αναγνωρισμένοι και διάσημοι συγγραφείς. Σήμερα έχει επεκταθεί σε αρκετά πανεπιστημιακά ιδρύματα ως ακαδημαϊκό αντικείμενο μελέτης και έρευνας (Κωτόπουλος, 2013).



Iowa Writer's Workshop

Στη Δημιουργική Γραφή εντάσσονται οι κυριότερες τάσεις του Κινήματος της Νέας Αγωγής στην Εκπαίδευση. Τα παιδιά προτρέπονται να λειτουργούν κριτικά και να εκφράζουν τις απόψεις τους ως προς την ερμηνεία και ανάλυση κειμένων, να διατυπώνουν ελεύθερα και χωρίς αναστολές την άποψή τους, ενώ η απουσία αποστήθισης, βαθμολόγησης και αξιολόγησης σωστού και λάθους (Σουλιώτης, 2012), αλλάζει τη δεδομένη κατανομή εξουσίας που επικρατεί στο δασκαλοκεντρικό σύστημα εκπαίδευσης. Να σημειώσουμε ότι ο ρόλος του/ της εκπαιδευτικού σε αυτή τη συνθήκη είναι να ελέγξει το κείμενο για ορθογραφικά, συντακτικά, γραμματικά λάθη με σκοπό να τα επισημάνει στο παιδί, ώστε να τα εντοπίσει και να τα αξιολογήσει το ίδιο για να μην τα επαναλάβει στο μέλλον. Η μάθηση πραγματοποιείται βιωματικά, δημιουργικά, ευχάριστα και απελευθερωμένα (Μιχαήλ, Παπαδημητρίου, & Χατζή, 2018).

Μέσα από τις δυναμικές διαδικασίες της Δημιουργικής Γραφής τα παιδιά απελευθερώνονται από τα στενά όρια και κανόνες της κατεστημένης εκπαίδευσης, που περιορίζεται σε στείρα αναμετάδοση γνώσεων, περιορισμό του ελεύθερου χρόνου και της διασκέδασης, περιστολή των παιδικών και εφηβικών ανησυχιών (Νικολαΐδου, 2016). Η μάθηση προκύπτει μέσα από την ανακάλυψη της ίδιας της προσωπικότητάς τους και μέσα από τον πειραματισμό με τις δικές τους ικανότητες (Κωτόπουλος, 2011).

2.4.1. Δημιουργική γραφή στην ελληνική εκπαίδευση

Για τα δεδομένα της ελληνικής εκπαίδευσης τα πρώτα σποραδικά εργαστήρια εμφανίστηκαν στις δεκαετίες 1980 – 1990, ενώ πρώτος που δίδαξε το αντικείμενο υπήρξε ο Νίκος Φωκάς. Ο ίδιος είχε παρακολουθήσει τα αντίστοιχα εργαστήρια της Αϊόβα και στην Ελλάδα δίδαξε στη ΧΕΝ στην Αθήνα (Αναγνώστου, 2017). Αργότερα συναντάμε το αντικείμενο να διδάσκεται σε ελληνοαγγλικούς φορείς, όπως κολλέγια, ιδρύματα κ.α. Το 2005 το Εθνικό Κέντρο Βιβλίου (Ε.ΚΕ.Β.Ι.) ξεκινά εργαστήρια σε Αθήνα και Θεσσαλονίκη. Σήμερα η δημιουργική γραφή διδάσκεται σε ιδιωτικά εργαστήρια για ενήλικες, σε μαθήματα προπτυχιακών ή μεταπτυχιακών σπουδών (Νικολαΐδου, 2016), σε Πειραματικά σχολεία, σε Καλλιτεχνικά σχολεία (Ντιούδη, 2012). Στη συνέχεια το αντικείμενο εντάχθηκε και στο Πρόγραμμα Σπουδών Πανεπιστημιακών Ιδρυμάτων. Στο Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας σε συνεργασία με το Τμήμα Κινηματογράφου του Αριστοτέλειου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης λειτουργεί από το 2008 διδρυματικό Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών με αντικείμενο την Δημιουργική Γραφή, ενώ πλέον διδάσκεται και ως αυτόνομο μάθημα σε επίπεδο Προπτυχιακών Σπουδών όπως στο Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας στο Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης με το μάθημα «Δημιουργική γραφή: Τεχνικές Συγγραφής και Εφαρμογές στην εκπαίδευση», αλλά και σε προγράμματα του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου κ.α. Σε επίπεδο Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης στην Ελλάδα η Δημιουργική Γραφή διδάσκεται μόνο σε Καλλιτεχνικά σχολεία, ενώ στα Πειραματικά έχει εισαχθεί με τη μορφή Πιλοτικού Προγράμματος. Παρόλα αυτά αξιοποιείται ως εκπαιδευτικό εργαλείο στα φιλολογικά μαθήματα, όπως αυτά της λογοτεχνίας αλλά και της έκθεσης. Στην Κύπρο έχει ενταχθεί πλήρως στο Αναλυτικό Πρόγραμμα των τάξεων Δημοτικού, Γυμνασίου, Λυκείου από το 2012 (Κωτόπουλος, 2012).

Ένα από τα μεγαλύτερα εκπαιδευτικά εργαλεία που μπορούν να αξιοποιηθούν στη Δημιουργική Γραφή είναι το γεγονός πως δεν υπάρχει η έννοια του λάθους και κατ' επέκταση ούτε και η αξιολόγηση με βαθμολογία. Ακριβώς επειδή αποτελεί ελεύθερη απόδοση και έκφραση ιδεών, συναισθημάτων και σκέψεων δεν αποτελεί αντικείμενο που μπορεί να αξιολογηθεί ως προς τη γνωστική του κατάκτηση, βαθμό επίδοσης ή κατανόησης. Επομένως, αυτό από μόνο του ως γεγονός συμβάλλει ενισχυτικά στην βελτίωση της αυτοπεποίθησης του παιδιού. Η Δημιουργική Γραφή μπορεί να αξιοποιηθεί ως ένα από τα κυριότερα εργαλεία προς την κατεύθυνση της

ρίζοσπαστικής μεταρρύθμισης των παιδαγωγικών αντιλήψεων που επικρατούν μέχρι σήμερα (Κωτόπουλος, 2014).

2.4.2. Επιρροές της δημιουργικής γραφής στο σχολικό περιβάλλον και εκπαιδευτικές μέθοδοι προς αξιοποίηση

Βασική προϋπόθεση για να υπάρξει ανάπτυξη της δημιουργικής ανάγνωσης είναι να υπάρχει η φιλιαναγνωσία (Νικολαΐδου, 2016). Δηλαδή το άτομο να είναι εξοικειωμένο με την ανάγνωση κειμενικών ειδών και λογοτεχνικών έργων, αλλά και ταυτόχρονα να τα διαβάζει με ενδιαφέρον και να αντιμετωπίζει την ανάγνωση ως μια μορφή διασκέδασης, ανακάλυψης και εμπειρίας. Παράλληλα σημαντικό ρόλο παίζει και η ανάλυση των κειμενικών ειδών που προσλαμβάνονται μέσω της ανάγνωσης. Τα παιδιά που μπαίνουν στη θέση ενός/ μίας συγγραφέα αποκτούν το απαραίτητο κίνητρο εμπλοκής στην γενικότερη διαδικασία σύνθεσης και δημιουργίας κειμένου. Αυτή η εμπειρία βιώνεται ως παιχνίδι, ως ευχάριστη κατάσταση, από την οποία απουσιάζει κάθε ίχνος υποχρεωτικότητας ή εξαναγκασμού, σε αντίθεση δηλαδή με τις υποχρεώσεις των μαθητών/ μαθητριών στα υπόλοιπα διδακτικά αντικείμενα. Καθώς ενισχύονται οι διαδικασίες της δημιουργικής γραφής εντός σχολικού περιβάλλοντος, παρατηρείται ότι βελτιώνεται και το ευρύτερο ψυχολογικό κλίμα και ταυτόχρονα τα παιδιά αναπτύσσουν την εκφραστικότητά τους, καθώς και την εμπιστοσύνη τους προς το άτομο που τους δίνει αυτή την ευκαιρία δημιουργικότητας, δηλαδή τον/ την εκπαιδευτικό (Γρόσδος, 2014).

Τα ισχύοντα Αναλυτικά Προγράμματα, αν και δεν περιλαμβάνουν τη Δημιουργική Γραφή ως αυτόνομο μάθημα, παρέχουν πολλές δυνατότητες σε εκπαιδευτικούς να αξιοποιήσουν την διαδικασία της μέσα σε ποικιλία οργανωμένων δραστηριοτήτων. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εντάξουν στο διδακτικό τους έργο τη Δημιουργική Γραφή με τρόπους που να ανταποκρίνονται στον ιδιαίτερο χαρακτήρα και ενδιαφέροντα κάθε τάξης. Ταυτόχρονα οι διδακτικοί στόχοι μπορούν έτσι να κατακτούνται δυναμικά μέσα από διαδικασίες μάθησης που είναι ευχάριστες για τα παιδιά, καθώς τους δίνουν τη δυνατότητα να λειτουργήσουν αυτόνομα και δημιουργικά μέσω των τεχνικών της δημιουργικής γραφής. Πιο συγκεκριμένα οι εκπαιδευτικές μέθοδοι που επιστρατεύονται σε αυτό τον τομέα είναι η βιωματική μάθηση, μέσω της οποίας καταργείται το δασκαλοκεντρικό μοντέλο και αναδεικνύεται η μάθηση μέσω της

ανακάλυψης, του παιχνιδιού και του πειραματισμού. Οι γνώσεις κατακτώνται εποικοδομιστικά (στα πλαίσια της θεωρίας του κονστρουκτιβισμού). Επιπρόσθετα αυτές οι διαδικασίες μπορούν να ολοκληρωθούν μέσω της ομαδοσυνεργατικής μεθόδου. Δηλαδή τα παιδιά να συνεργάζονται σε ομάδες, να συζητούν, να ανταλλάσσουν απόψεις και να επιλέγουν το πώς θα πραγματοποιήσουν τη ζητούμενη δραστηριότητα. Έτσι αναπτύσσονται και ενισχύονται οι επικοινωνιακές τους δεξιότητες, αλλά και το κοινωνικοσυναισθηματικό τους επίπεδο. Μαθαίνουν να ακούνε το συνομιλητή τους, να εκφράζουν τις απόψεις τους, να συμμετέχουν σε γόνιμο διάλογο, να επιδιώκουν από κοινού να βρουν τρόπους να επιλύσουν το ζητούμενο πρόβλημα ή θέμα. Επιπρόσθετα ενισχύεται και το γνωστικό τους επίπεδο στον τομέα της Γλώσσας, καθώς εξοικειώνονται με τεχνικές ανάγνωσης και συγγραφής. Εξοικειώνονται παράλληλα και με τα λογοτεχνικά είδη και τρόπους καλλιτεχνικής έκφρασης που σχετίζονται με το Λόγο και την εκφορά του, την αναμετάδοση κοινωνικών μηνυμάτων και προβληματισμών γύρω από διάφορα ζητήματα, την αλληγορία, το συμβολισμό, τον έμμεσο λόγο κ.α.

Ο ρόλος των εκπαιδευτικών σε αυτά τα πλαίσια χρειάζεται, και πρέπει, να είναι καθοδηγητικός. Δηλαδή να προτρέπει και να δίνει στα παιδιά τα κατάλληλα κίνητρα να προσεγγίσουν τη Λογοτεχνία με ενδιαφέρον, να ανακαλύψουν τα νοήματα και να ανασυνθέσουν τα δικά τους κείμενα μέσα από ευχάριστες και παιγνιώδεις διαδικασίες, με απώτερο διδακτικό στόχο την κατάκτηση και εξοικείωση με συγκεκριμένα λογοτεχνικά είδη και τεχνικές συγγραφής (Σπυρέλη, Δημοπούλου, 2013). Επιπρόσθετα είναι αναγκαίο να τα προτρέπει να ελέγχουν τα κείμενα τους για λάθη και να τα διορθώνουν τα ίδια ή και με βοήθεια του εκπαιδευτικού, αλλά όχι σε μορφή βαθμολόγησης ή αξιολόγησης σωστού ή λάθους. Ως εκ τούτου ο σχεδιασμός δραστηριοτήτων σχετικά με τις διαδικασίες της δημιουργικής γραφής πρέπει να προωθούν την ομαδοσυνεργατικότητα και την κοινωνική αλληλεπίδραση των παιδιών. Να ενθαρρύνεται να προσεγγίζουν λογοτεχνικά κείμενα σε μορφή παιχνιδιού, να κινητοποιείται η περιέργειά τους να ανακαλύψουν στοιχεία του κειμένου προς ανάλυση, να προτρέπει η συνολική συμμετοχικότητά τους στο μάθημα με τρόπο ευχάριστο. Βαθμιαία αυτές οι τακτικές οδηγούν τα παιδιά να αγαπήσουν τη λογοτεχνία, την ανάγνωση και τη συγγραφή (Αρτζανίδου και Κουράκη, 2014).

Ήδη στο ΔΕΠΠΣ Δημοτικού για τις πρώτες τάξεις αναφέρεται μέσα στους διδακτικούς στόχους πως τα παιδιά πρέπει να εξοικειώνονται σταδιακά και να κατανοούν μικρά

κείμενα, να μπορούν να περιγράψουν το νόημα τους περιληπτικά και να εντοπίζουν λάθη σε αυτά. Παράλληλα στους στόχους εντάσσεται και η εξοικείωση με την ορθή χρήση του λεξιλογίου αλλά και η διεύρυνσή του, καθώς επίσης και η γνωστική κατάκτηση βασικών κανόνων σύνταξης (ΔΕΠΠΣ 2003). Μέσα από αυτές τις δυναμικές διαδικασίες αναμένεται τα παιδιά να αναπτύξουν δεξιότητες προφορικού και γραπτού λόγου, καθώς παράλληλα ενισχύονται οι διαδικασίες γραμματισμού. Με βάση τα παραπάνω η δημιουργική γραφή κρίνεται ως απαραίτητη προς ένταξη και αξιοποίηση στις τάξεις του δημοτικού (Πολίτης, 2008).

Αξίζει να σημειώσουμε πως όλα τα παραπάνω δεν έχουν ως μακροπρόθεσμο στόχο να γίνουν όλα τα παιδιά συγγραφείς, αλλά να ενισχυθεί η δημιουργικότητα, οι επικοινωνιακές τους δεξιότητες, να εκφράζονται συναισθηματικά και κοινωνικά, να θέτουν σε οργάνωση τις ιδέες, τις σκέψεις και τις απόψεις τους, να εξοικειώνονται με τεχνικές συγγραφής, ενώ ταυτόχρονα κατακτούν γνωστικά αντικείμενα σχετικά με το Λόγο.

2.4.3. Αξιοποίηση της Δημιουργικής Γραφής στα νηπιαγωγεία

Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας στην προσπάθειά τους να κατανοήσουν και να ερμηνεύσουν τον κόσμο γύρω τους, σχηματίζουν ιδέες και νοητικές εικόνες που τα βοηθούν να σχηματίσουν συγκεκριμένα νοήματα για καθετί. Προσεγγίζουν με ιδιαίτερη περιέργεια και φιλομάθεια οτιδήποτε παρακινεί το ενδιαφέρον τους, εξωτερικά ερεθίσματα, ενώ ταυτόχρονα προσπαθούν να ανακαλύψουν απαντήσεις στα ερωτήματά τους σχετικά με νέα δεδομένα που συναντούν στην καθημερινότητά τους.

Σε αυτή την ηλικία ενδείκνυται η χρήση των εικονοβιβλίων ή των εικονογραφημένων βιβλίων. Μέσα από αυτά τα βιβλία, αλλά και μέσω της αφήγησης των ιστοριών από τους ενήλικες, τα παιδιά εξοικειώνονται με τον προφορικό και τον γραπτό λόγο, συνδυάζουν εικόνες με αντικείμενα, ζώα, ανθρώπους και καταστάσεις, καθώς και με στοιχεία της φύσης. Σε αυτή τη διαδικασία αναδυόμενου γραμματισμού ενισχύεται παράλληλα και η φαντασία τους, η εκφραστικότητα τους και άλλες επικοινωνιακές τεχνικές. Συχνά συναντάμε το φαινόμενο που ένα παιδί ξέρει απ' έξω σχεδόν την ροή του κειμένου σε ένα παραμύθι και την εκφράζει χωρίς απαραίτητα να μπορεί ακόμη να διαβάξει. Επιπρόσθετα η αντιστοίχιση προφορικού λόγου με τις λέξεις του γραπτού κειμένου τα βοηθά να εξοικειώνονται με το γραπτό λόγο, αλλά και να ενισχύεται η

φιλιαναγνωσία τους. Οι εικόνες των παραμυθιών κάνουν την εξέλιξη της πλοκής πιο κατανοητή, πιο άμεση και ταυτόχρονα πιο ευχάριστη (Τσιλιμένη, 2007).

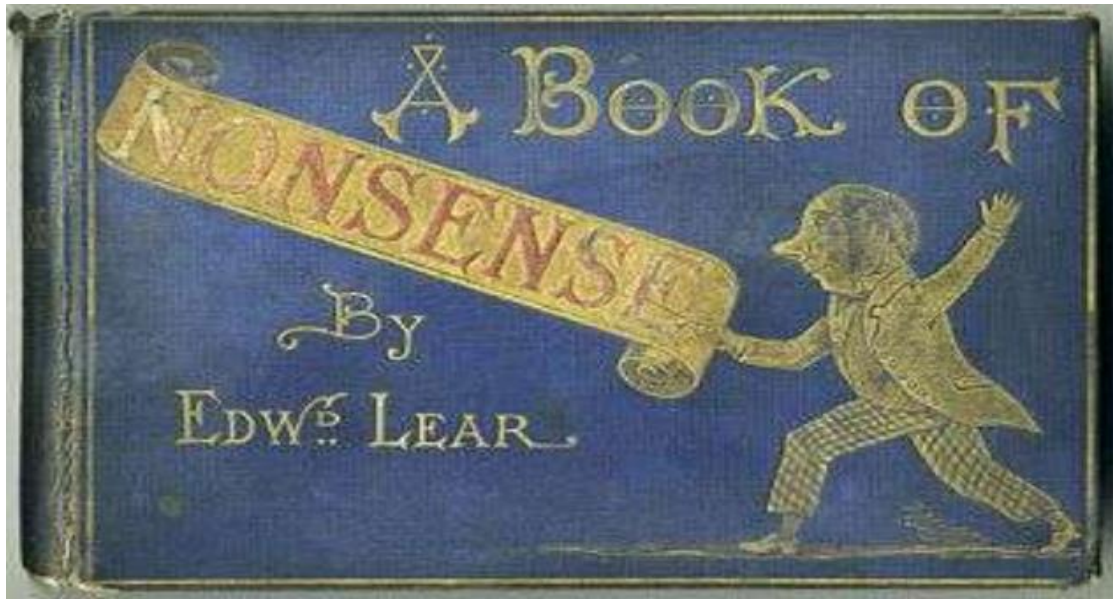
Στις δραστηριότητες του Αναλυτικού Προγράμματος στο μάθημα της Γλώσσας που τα παιδιά παρακινούνται είτε να αφηγηθούν κάποιο παραμύθι ή κομμάτι του, είτε να αναπαραστήσουν στοιχεία του παραμυθιού μέσω εικαστικών, ή ακόμη και με κάποιες σύντομες λέξεις, εκφράζουν τα συναισθήματα και τις απόψεις τους για την πλοκή, την δική τους οπτική στην ιστορία, ενώ συχνά ανακατασκευάζουν την ιστορία με δικά τους λόγια και ερμηνείες. Η Δημιουργική Γραφή συμβαδίζει απόλυτα με τον τρόπο έκφρασης των παιδιών Προσχολικής Ηλικίας, καθώς σε αυτή δεν υπάρχουν οι συμβάσεις σωστού – λάθους, η έκφραση είναι ελεύθερη και καλλιτεχνική και η δημιουργικότητα ωθεί την φαντασία να αναπτυχθεί και να εκφραστεί με τρόπο που λειτουργεί ιδιαίτερα ενισχυτικά για το αναπτυξιακό στάδιο αυτής της ηλικίας.

Παράλληλα όπως προτείνεται και στο ΔΕΠΠΣ (2014) είναι καλύτερο οι δραστηριότητες στο νηπιαγωγείο να υλοποιούνται σε πλαίσια ομαδοσυνεργατικής και βιωματικής μάθησης. Έτσι ενισχύεται η κοινωνική αλληλεπίδραση των παιδιών, οι επικοινωνιακές τους και κοινωνικοσυναισθηματικές τους δεξιότητες, μαθαίνουν να λειτουργούν με βάση το διάλογο, τον αμοιβαίο σεβασμό και τη συνεργασία. Παράλληλα μαθαίνουν να ανταλλάσσουν απόψεις, να συζητούν, να στοχάζονται, να επεξεργάζονται τα δεδομένα που έχουν, να αναζητούν λύσεις σε προβλήματα, να ανταλλάσσουν δεδομένα όπως κείμενα και πληροφορίες (Τσιλιμένη- Παπαρούση , 2010).. Μέσα από αυτές τις διαδικασίες η μάθηση και γενικότερα η κατάκτηση γνωστικών αντικειμένων προκύπτει βιωματικά και ευχάριστα. Ένα από τα βασικότερα εργαλεία εκπαιδευτικής μεθοδολογίας που ενδείκνυται για την οργάνωση δραστηριοτήτων στο νηπιαγωγείο είναι η μέθοδος project, καθώς σε αυτή τα παιδιά λειτουργούν σε ομάδες, ανακαλύπτουν σταδιακά τις γνώσεις που χρειάζονται για να κατακτήσουν το διδακτικό στόχο, πειραματίζονται, αναστοχάζονται και οι νέες γνώσεις και εμπειρίες δομούνται πάνω στις προηγούμενες (κονστрукτιβισμός).

2.4.4. Δραστηριότητες δημιουργικής γραφής στο νηπιαγωγείο

Καθώς η ποίηση για παιδιά προσελκύει τα παιδιά Προσχολικής περισσότερο από ότι ένα πεζό κείμενο, αποτελεί ένα εύφορο πεδίο ανάπτυξης δραστηριοτήτων σχετικών με τις δυναμικές της Δημιουργικής Γραφής. Ο ηχητικός και ακουστικός χαρακτήρας των παιδικών ποιημάτων με τα απλά νοήματα κάνουν την κατανόηση και απομνημόνευσή του διασκεδαστική και παιγνιώδη. Σύμφωνα με το Jean G. (1985) ο ποιητικός λόγος φέρνει συνειρμικά στην αντίληψη του παιδιού το γονεϊκό λόγο που τους είναι οικείος. Παράλληλα, όσο το παιδί εξοικειώνεται με την ποίηση ενισχύεται και η γλωσσική και αισθητική του ανάπτυξη και αντίληψη Ο Τσουκόφσκι (Κοτρωνίδου, 2012) αναφέρει πως τα παιδικά ποιήματα πρέπει να φέρουν χαρακτηριστικά εικονοπλασίας, δηλαδή οι στροφές των ποιημάτων να περιγράφουν κάποια εικόνα, η πλοκή να είναι ρυθμική και τραγουδιστή, να εμπεριέχει έμμετρη εναλλαγή με εύκολες λέξεις σε συνδυασμούς από φωνήεντα και σύμφωνα, οι λέξεις της ομοιοκαταληξίας να επιτονίζουν το νόημα κάθε στίχου, να έχει απλό λόγο με ποικιλία σε ρήματα και λιγότερο σε επίθετα, οι στίχοι να προκαλούν την παιγνιώδη διάθεση των παιδιών, να είναι άρτια δομημένα όπως και τα ποιήματα για ενηλίκους (Κανατσούλη, 1997). Η πρώτη επαφή των παιδιών με την ποίηση είναι τα νανουρίσματα, τα ταχατάρια και τα λαχνίσματα. Ως εκ τούτου όταν συναντούν τα παιδικά ποιήματα στο νηπιαγωγείο νιώθουν οικειότητα.

Σύμφωνα με τον Rodari (1994) τα Λίμερικ είναι ιδανικά για παιδιά. Η ά-λογη ή παράλογη νοηματική τους δομή και ταυτόχρονα ο αστεϊός χαρακτήρας τους απευθύνεται ακριβώς σε παιδιά μικρών ηλικιών, καθώς είναι διασκεδαστικά και έχουν παιγνιώδες ύφος. Τα Λίμερικ ανήκουν στην αγγλική ποίηση και πήραν την ονομασία τους από τον Άγγλο Edward Lear, ο οποίος εισήγαγε τα Λίμερικ με εικονογράφηση στην αγγλική λογοτεχνία.



Ενδεικτικά Λίμερικ του Edward Lear:

«Έναν παράξενο άντρα από τη Δύση

Με στολισμένο ρούχο είχανε ντύσει

Τον ρωτούσανε «σου κάνει;»

Κι απαντούσε «σα φουστάνι»

Ο δύστροπος άντρας από τη Δύση.» (μετάφραση Γ. Ευθυμιάδη)

«Ένας άντρας από τη Χάγη

Με το νου τρέλες παράγει

Κι έφτιαξε ένα μπαλόκι

Στο φεγγάρι είχε τιμόκι

Ο πλανεμένος άντρας απ' τη Χάγη» (μετάφραση Γ. Ευθυμιάδη)

Λίμερικ της Λ. Αρανίτου:

«ήτανε μια γριά που ζούσε στο Μπαλί

Και κάθε μέρα έπαιζε ανάποδα βιολί

Καθισμένη πάνω σε χαλί μαγικό

Συναυλίες έδινε στο γαλλικό ουρανό

Η ορχηστρόφιλη αυτή γριά από το Μπαλί» (Καρακίτσιος, 1996)

«ένας σκαντζόχοιρος χοντρός που έμενε στα Σπάτα

Έτρωγε μόνο αυγά βραστά και τα ‘θελε μελάτα

Έπινε όμως τα αυγά σαν να ‘τανε νεράκι

Κι απ’ τα πολλά του τα κιλά έμοιαζε – γουρουνάκι

Ο λαίμαργοσκαντζόχοιρος που έμενε στα Σπάτα.»

2.4.5. Δραστηριότητες με ποιήματα

Ενδεικτικά τα Λίμερικ μπορούν να αξιοποιηθούν στην τάξη του νηπιαγωγείου για δραστηριότητες που συνδυάζουν τη Δημιουργική Γραφή με τη θεματική της Γλώσσας. Η παρουσίαση Λίμερικ από τους εκπαιδευτικούς στην τάξη μπορεί να προκαλέσει το ενδιαφέρον των παιδιών να συμμετέχουν σε ομάδες με διδακτικό στόχο την δημιουργία δικών τους ά-λογων ποιημάτων, χρησιμοποιώντας λέξεις απλές που γνωρίζουν. Μέσα από αυτή τη διαδικασία η δραστηριότητα γίνεται παιχνίδι και τα παιδιά ταυτόχρονα εξοικειώνονται με τη χρήση λεξιλογίου και καλλιτεχνικής έκφρασης, προκειμένου να δημιουργήσουν ένα ποίημα ευχάριστο και παιγνιώδες. Επιπλέον σε τέτοιου τύπου δραστηριότητες οι εκπαιδευτικοί μπορούν να παρακινήσουν το ενδιαφέρον των παιδιών, αναθέτοντάς τους να συγκεντρώσουν λέξεις που κάνουν μεταξύ τους ομοιοκαταληξία προκειμένου να τις εντάξουν στα ποιήματα που θα δημιουργήσουν. Για παράδειγμα, κύκνος – ύπνος – κήπος – μήπως, γάτα – πατάτα – ντομάτα – μελάτα, τρένο – φρένο – καημένο – χαμένο κ.α. Επιπρόσθετα, μπορούν να χρησιμοποιηθούν και αντώνυμες μεταξύ τους λέξεις, με παράλληλο διδακτικό στόχο την εξοικείωση με κανόνες γραμματικής. Για παράδειγμα, ξέχασα – θυμήθηκα, ζύπνησα – κοιμήθηκα, άδειο – γεμάτο, χάνω – κερδίζω, πάτος – κορυφή κ.α.

Ενδεικτικό παράδειγμα ά-λογου ποιήματος με ομοιοκατάληκτες λέξεις:

Ήτανε κάποτε μια γάτα
παχουλή σαν εκείνη τη πατάτα
και κατακόκκινη σα ντομάτα
Έτρωγε αυγά μόνο μελάτα
Η γάτα η πατατοσαλάτα

Ενδεικτικό παράδειγμα ά-λογου ποιήματος με αντώνυμες λέξεις:

Στη λίμνη το ψάρι καθότανε
Τ' άλλα ψάρια στεκότανε
Κοιτάζουν το φεγγάρι που 'ναι γεμάτο
Και σκέφτονται το στομάχι άδειο.

Σε ανάλογες δραστηριότητες μπορούν να αξιοποιηθούν ήδη υπάρχοντα παιδικά ποιήματα και τραγούδια, με διδακτικό στόχο τα παιδιά να δημιουργήσουν σε ομάδες δικά τους ποιήματα χρησιμοποιώντας στοιχεία από τα παιδικά τραγούδια και ποιήματα. Μπορούν για παράδειγμα να αξιοποιηθούν λέξεις από τα αρχικά ποιήματα και τραγούδια, με σκοπό να δημιουργηθούν νέα με παρόμοιο ή και εντελώς διαφορετικό νόημα. Ενδεικτικά μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως βάση η συλλογή με τα τραγούδια της Λιλιπούπολης, η οποία αποτελεί υλικό πλούσιο σε εικόνες, λεξιλόγιο, ρυθμικότητα και παιγνιώδη διάθεση. Επιπλέον τα παιδικά τραγούδια παρέχουν κίνητρα τέτοια ώστε τα ποιήματα που θα δημιουργηθούν, να έχουν παρόμοια ρυθμικότητα.



Ο χορός των μπιζελιών από τη Λιλιπούπολη

2.4.6. Δραστηριότητες με παραμύθια

Τα παραμύθια και ιδιαίτερα τα εικονογραφημένα βιβλία, καθώς και τα εικονοβιβλία, όπως προαναφέραμε και παραπάνω, αποτελούν μέσα ευχαρίστησης αλλά και τις πρώτες εμπειρίες γραμματισμού για τα παιδιά.

Έτσι η αξιοποίηση ενός παραμυθιού από την βιβλιοθήκη της τάξης μπορεί να αποτελέσει την κατάλληλη αφορμή, ώστε να ενδιαφερθούν τα παιδιά να συμμετέχουν σε μια δραστηριότητα που βασίζεται στα παραμύθια. Στις δραστηριότητες αυτές οι εκπαιδευτικοί μπορούν να συνδυάσουν πολλές περιοχές μάθησης, όπως ΤΠΕ, Τέχνες, Κοινωνικές Επιστήμες κ.α. και τεχνικές γύρω από την μαθησιακή περιοχή της Γλώσσας.

Ενδεικτικά σε μια ανάλογη δραστηριότητα μπορεί να ζητηθεί από τα παιδιά να σχηματίσουν ομάδες να διαλέξουν ένα παραμύθι και αφού το μελετήσουν, να το

αναδιηγηθούν στην τάξη με δικά τους λόγια. Ενισχύονται έτσι οι επικοινωνιακές τους δεξιότητες, εξοικειώνονται στην ομαδοσυνεργατική μάθηση και παράλληλα αναπτύσσονται οι ικανότητες τους σε επίπεδο προφορικού λόγου.

Σε παραλλαγή τα παιδιά σε ομάδες μπορούν να αναδημιουργήσουν το παραμύθι, δημιουργώντας τη δική τους εικονογράφηση με λέξεις που μπορούν να γράψουν, σχετικές με την πλοκή, ώστε να δημιουργήσουν το δικό τους εικονοβιβλίο, το οποίο στη συνέχεια θα παρουσιάσουν στην τάξη. Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να γίνει και με χρήση ΤΠΕ. Με τη βοήθεια του/ της εκπαιδευτικού τα παιδιά σε ομάδες μπορούν να φτιάξουν σε αρχείο word ή power point με εικόνες που θα αναζητήσουν στο διαδίκτυο, ένα ψηφιακό εικονοβιβλίο, στο οποίο επίσης μπορούν να γράψουν λέξεις που ξέρουν και επιθυμούν να προστεθούν στο περιεχόμενο για να βοηθήσουν στην κατανόηση της πλοκής. Έτσι τα παιδιά εξοικειώνονται με τη χρήση Η/Υ, πληκτρολογίου και βασικών προγραμμάτων software, μαθαίνουν να αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο που θα τους φανούν χρήσιμες στην επίλυση ενός προβλήματος ή μιας εργασίας τους, δημιουργούν την δική τους ιστορία, εργάζονται σε ομάδες και ενισχύονται οι επικοινωνιακές τους δεξιότητες.

Με αφορμή ένα παραμύθι μπορεί να υπάρξει και δραματοποίηση της ιστορίας, με τα παιδιά να μπαίνουν σε θέση σεναριογράφου, να γράφουν τα λόγια, την πλοκή, να επιλέγουν τα σκηνικά και τα κοστούμια των ηθοποιών, να διανέμουν τους ρόλους κ.α. Μέσα από το θεατρικό παιχνίδι τα παιδιά εκφράζονται καλλιτεχνικά, δημιουργούν, συνθέτουν, ενώ παράλληλα δημιουργούν τα ίδια το σενάριο. Έτσι έχουμε παράλληλα διαδικασίες μάθησης μέσω παιχνιδιού σε μαθησιακές περιοχές όπως η Γλώσσα και οι Τέχνες, ενώ αξιολογείται ταυτόχρονα και η Δημιουργική Γραφή. Σε όλα τα προαναφερθέντα εκπαιδευτικά σενάρια η δραστηριότητα εξελίσσεται μαθητοκεντρικά και οι εκπαιδευτικοί έχουν βοηθητικό ρόλο.

2.4.7. Συμπερασματικά

Η δημιουργική γραφή δίνει στους εκπαιδευτικούς τα κατάλληλα εργαλεία ώστε κατά τον σχεδιασμό, αναστοχασμό και αξιολόγηση του διδακτικού τους έργου να πετυχαίνουν να αναδεικνύουν και να ενισχύουν τις μαθησιακές περιοχές της Γλώσσας, της Λογοτεχνίας, των Τεχνών κ.α. Η ελευθερία που δίνει σε επίπεδο έκφρασης δίνει κίνητρο στα παιδιά να ανακαλύπτουν πτυχές της Λογοτεχνίας και στοιχεία της Γλώσσας μέσω της βιωματικής μάθησης και της μάθησης μέσω παιχνιδιού. Η ανάπτυξη της μάθησης πραγματοποιείται εποικοδομιστικά και ξεφεύγει από τα στενά δασκαλοκεντρικά πλαίσια της κατεστημένης διδασκαλίας που ίσχυε τα προηγούμενα χρόνια. Επιπρόσθετα, τους δίνεται η ευκαιρία να εκφράσουν δημιουργικά φόβους, ανασφάλειες, επιθυμίες, όνειρα και στοιχεία της προσωπικότητάς τους, τα οποία δεν θα έβρισκαν δίοδο έκφρασης μέσα στα υπόλοιπα μαθήματα. Σε αυτές τις συνθήκες βελτιώνεται το κλίμα στην σχολική τάξη, καθώς και οι σχέσεις μεταξύ εκπαιδευτικών και παιδιών, αλλά και των παιδιών μεταξύ τους Maley (2009). Παράλληλα οι εκπαιδευτικοί καταφέρνουν να παρατηρήσουν και να κατανοήσουν περισσότερα στοιχεία για την προσωπικότητα και το χαρακτήρα κάθε παιδιού, γεγονός που τους βοηθά συνολικότερα στο διδακτικό τους έργο και το σχεδιασμό του. Τα παιδιά πετυχαίνουν να γνωρίζουν καλύτερα τους εαυτούς τους και τις σκέψεις τους, να προσεγγίζουν με κριτική σκέψη τα γνωστικά αντικείμενα, να πειραματίζονται και να μαθαίνουν ανακαλύπτοντας και δημιουργώντας.

Εξοικειώνονται στη χρήση λεξιλογίου αλλά και με κανόνες γραμματικής και σύνταξης, μαθαίνουν να αναλύουν λογοτεχνικά έργα, όπως παραμύθια, ποιήματα, πεζά κ.α. Ταυτόχρονα αναλαμβάνοντας την ευθύνη να δημιουργήσουν κάτι δικό τους, συνηθίζουν να είναι υπεύθυνα και συνεπή στις υποχρεώσεις που αναλαμβάνουν, να στοχάζονται και να σκέφτονται αναλυτικά. Στοιχεία που ακολουθούν και στην ενήλικη ζωή και συμβάλλουν στην βελτίωση της λειτουργία του ευρύτερου κοινωνικού συνόλου (The Department of English, 2010).

Η δημιουργική γραφή μπορεί να αξιοποιηθεί σε οργανωμένες δραστηριότητες εκπαιδευτικών σεναρίων, τόσο σε τάξεις δημοτικού όσο και σε τάξεις προσχολικής εκπαίδευσης.

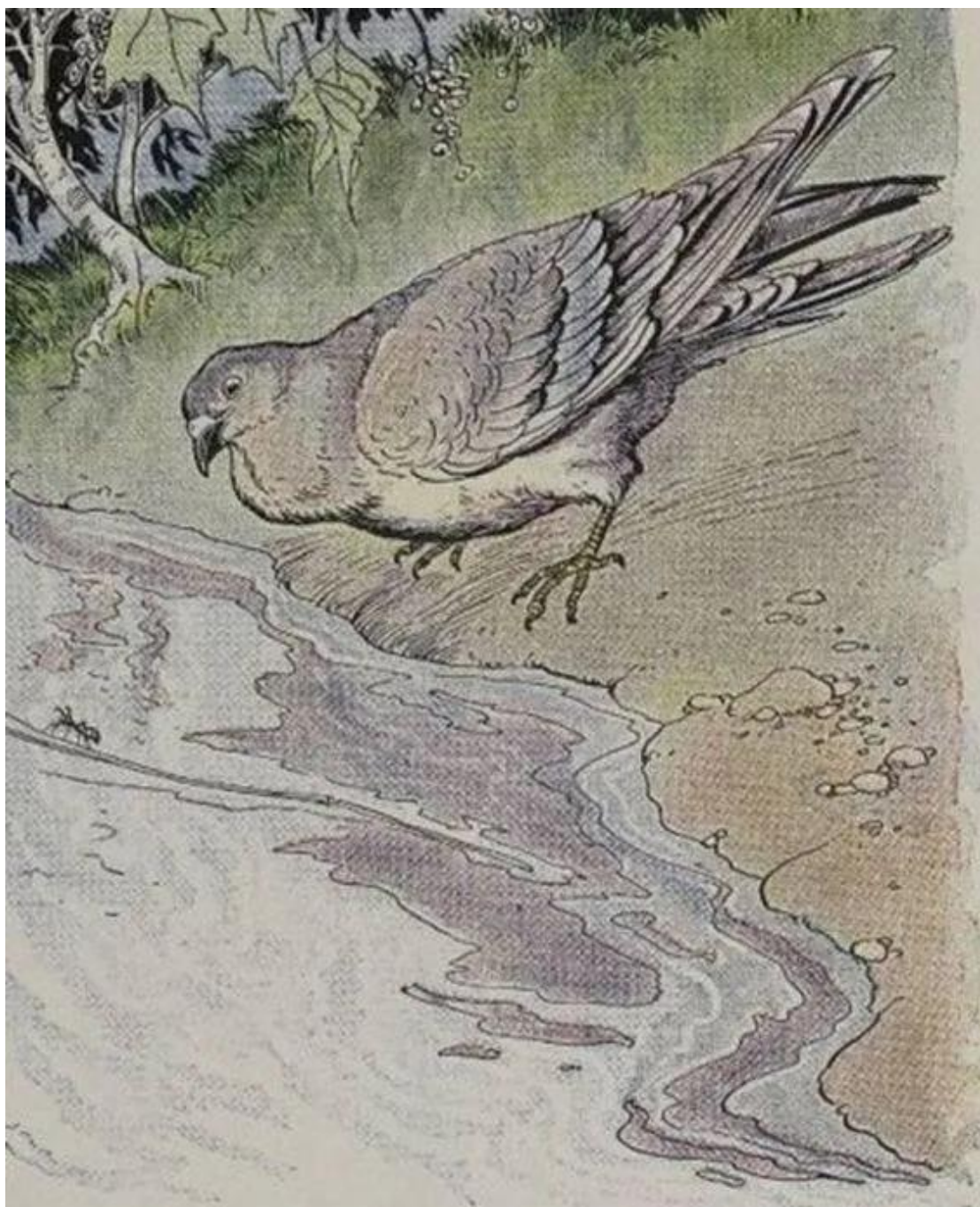
Κεφάλαιο 3ο

Αξιοποίηση του διδακτικού έργου του Αισώπου σε δραστηριότητες δημιουργικής γραφής στο νηπιαγωγείο

Ο διδακτικός χαρακτήρας των μύθων του Αισώπου είναι ιδανικός για την αξιοποίηση του σε εκπαιδευτικά σενάρια. Το βασικό τους στοιχείο που ικανοποιεί την φαντασία και την επιθυμία των παιδιών (Σπυροπούλου, 2012: 10), είναι το γεγονός πως τα ζώα μιλάνε, δρουν, νιώθουν, σκέφτονται, παθαίνουν, έχουν δηλαδή ανθρωπόμορφα χαρακτηριστικά (Σταμάτης, 2015: 35) κάτι που εξάπτει το παιδικό ενδιαφέρον. Επιπλέον τα παιδιά μαθαίνουν να σέβονται τη φύση, καθώς και να κατανοούν πως στη ζωή δεν υπάρχει μόνο χαρά και παιχνίδι, κατανοούν την αξία των «αρετών» όπως μεταδίδονται και αναδεικνύονται μέσα από τους Αισώπειους μύθους.

Ο μύθος του Αισώπου «Το μυρμήγκι και το περιστέρι» αναδεικνύουν την ευγνωμοσύνη. Πιο συγκεκριμένα ο μύθος αναφέρει πως κάποια στιγμή ένα μυρμήγκι πνιγόταν σε ένα ποτάμι. Ένα περιστέρι που πετούσε πάνω από το ποτάμι, είδε το μυρμήγκι και με το ράμφος του άρπαξε ένα μικρό κλαδί και πλησίασε το μυρμήγκι. Το μυρμήγκι σκαρφάλωσε στο κλαδί και το περιστέρι το άφησε στη γη. Έτσι το μυρμήγκι σώθηκε και γλύτωσε τον πνιγμό. Λίγο αργότερα ένας κυνηγός έπιασε το περιστέρι σε μια παγίδα που είχε στήσει. Το μυρμήγκι όταν είδε πως το περιστέρι που του έσωσε τη ζωή κινδύνευε να σκοτωθεί από τον κυνηγό, δάγκωσε το πόδι του κυνηγού κι εκείνος όπως τινάχτηκε, του ‘φυγε η παγίδα από τα χέρια και το περιστέρι σώθηκε. Ο μύθος αναδεικνύει την αξία της ευγνωμοσύνης που χρειάζεται να δείχνουμε έμπρακτα σε εκείνους που μας έχουν ευεργετήσει.

Με βάση αυτό το μύθο θα παραθέσουμε μια σειρά δραστηριοτήτων που μπορούν να υλοποιηθούν σε τάξη νηπιαγωγείου, αξιοποιώντας ταυτόχρονα και στοιχεία δημιουργικής γραφής.



«Μυρμήγκι και περιστέρι» – Πίνακας του Milo Winter (1888-1956) εμπνευσμένος από τον μύθο του Αισώπου.

3.1. Δραστηριότητα 1η

Μετά την αφήγηση του μύθου στην τάξη μπορεί να ακολουθήσει συζήτηση μεταξύ εκπαιδευτικού και παιδιών σχετικά με την ανάλυση του διδακτικού – ηθικού νοήματος. Μέσα από αυτή τη διαδικασία εξελίσσεται διάλογος, καταιγισμός ιδεών, ανταλλαγή απόψεων, ενώ ενισχύονται στοιχεία του προφορικού λόγου, τα παιδιά μαθαίνουν να διατυπώνουν τις απόψεις και τις σκέψεις τους, ενώ λειτουργούν με όρους διαλόγου.

Δηλαδή ακούνε το συνομιλητή τους, μιλάνε όταν έρθει η σειρά τους, επεξεργάζονται τις απόψεις που ακούστηκαν, εκφράζουν τις δικές τους. Έπειτα ο/ η εκπαιδευτικός μπορεί να χωρίσει τα παιδιά σε ομάδες και κάθε ομάδα να αναλάβει την αναδιήγηση του μύθου με δική τους εκδοχή, να προσθέσουν διαλόγους, χαρακτήρες και στοιχεία στην ιστορία, ακόμη και να της δώσουν εντελώς διαφορετική εξέλιξη και τέλος. Παράλληλα η κάθε ομάδα μπορεί να σχεδιάσει τη δική της εικονογράφηση για το παραμύθι και να γράψουν με λέξεις που ξέρουν στιγμιότυπα της ιστορίας, ώστε την αναδιήγησή τους να τη συνοδεύει και ένα σύντομο εικονογραφημένο βιβλίο. Σε αυτή τη δραστηριότητα αναπτύσσονται οι ικανότητες παραγωγής γραπτού λόγου, εξοικειώνονται με τη χρήση λεξιλογίου, εξασκείται η φαντασία των παιδιών, ενισχύεται η καλλιτεχνική τους έκφραση, ενώ παράλληλα δημιουργούν τη δική τους ιστορία μέσα από την ομαδοσυνεργατική μέθοδο, το διάλογο, την ανταλλαγή απόψεων και τον αναστοχασμό.

3.2. Δραστηριότητα 2η

Τα παιδιά συζητούν μεταξύ τους το μύθο και επεξεργάζονται το αν χρειάζεται να εμπλουτιστεί με νέα στοιχεία, χαρακτήρες και διαλόγους, προκειμένου να δραματοποιηθεί και να παρουσιαστεί στην τάξη σε μορφή θεατρικού παιχνιδιού. Στη συνέχεια χωρίζονται σε ομάδες και κάθε ομάδα αναλαμβάνει ένα τμήμα για την παρουσίαση του μύθου σε θεατρική παράσταση. Η πρώτη ομάδα αναλαμβάνει το εικαστικό κομμάτι, δηλαδή να δημιουργήσει τα σκηνικά. Η δεύτερη ομάδα τα κοστούμια. Η τρίτη ομάδα το σενάριο και τους διαλόγους. Η τέταρτη ομάδα συντονίζει τους ρόλους. Επιπλέον, όταν η πρώτη, η δεύτερη και η τέταρτη ομάδα ολοκληρώσουν το έργο τους, αναλαμβάνουν να γράψουν μικρά ποιήματα, σχετικά με την υπόθεση, τα οποία θα απαγγείλουν κατά τη διάρκεια του έργου. Μέσα από αυτή τη δραστηριότητα ενισχύεται η ομαδοσυνεργατικότητα και ο διάλογος, η ανταλλαγή απόψεων και ο καταγισμός ιδεών. Παράλληλα τα παιδιά εξοικειώνονται με το γραπτό λόγο μέσα από μια ευχάριστη και παιγνιώδη διαδικασία. Αναλαμβάνουν ρόλους και ευθύνες, συντονίζουν τα ίδια τις ενέργειές τους και εκφράζονται καλλιτεχνικά μέσα από το θεατρικό παιχνίδι. Τέλος σε όλη αυτή τη διαδικασία η δημιουργική γραφή αξιοποιείται παράλληλα με την εξέλιξη της δραστηριότητας ως εργαλείο για την ολοκλήρωση της.

3.3. Project

Η μέθοδος αυτή αποτελεί μια εκπαιδευτική διαδικασία προσέγγισης ενός θέματος, μέσω της έρευνας, της συλλογής πληροφοριών, ένα σχέδιο εργασίας γενικότερα. Στην μέθοδο αυτή συμμετέχουν ισότιμα παιδιά και εκπαιδευτικοί, ενώ η θέση του/ της εκπαιδευτικού είναι βοηθητική και παρεμβαίνει μόνο εφόσον ζητήσουν βοήθεια τα παιδιά. Πρόκειται για μια ανοικτή διαδικασία μάθησης.

Σε αυτά τα πλαίσια ο/ η εκπαιδευτικός μπορεί να αναθέσει στα παιδιά να βρουν στο διαδίκτυο πληροφορίες, με τη βοήθεια του/ της εκπαιδευτικού, σχετικά με τη ζωή και το έργο του Αισώπου, καθώς και να διαλέξουν τους μύθους που επιθυμούν από το έργο του. Μέσα από αυτή τη διαδικασία τα παιδιά εξοικειώνονται με τη χρήση υπολογιστή, την αξιοποίηση του διαδικτύου για τη συλλογή και καταγραφή πληροφοριών, την αξιολόγηση και συγκέντρωση των μύθων της επιλογής τους. Σε αυτό το πρώτο στάδιο project αξιοποιούνται στοιχεία από την μαθησιακή ενότητα ΤΠΕ, ενώ εξοικειώνονται με την προσέγγιση και επίλυση προβλημάτων μέσω της έρευνας, της συλλογής και καταγραφής πληροφοριών. Στη συνέχεια τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και κάθε ομάδα αναλαμβάνει να δουλέψει πάνω σε ένα μύθο από αυτούς που επέλεξαν. Η κάθε ομάδα αναλαμβάνει να εικονογραφήσει τον μύθο που έχει επιλέξει. Έπειτα κάθε ομάδα ξαναγράφει το μύθο με δικά της στοιχεία, παραλλάσσοντας την ιστορία, προσθέτοντας δικά τους στοιχεία τα οποία θα συζητήσουν και θα συναποφασίσουν μεταξύ τους. Επιπλέον ο νέος μύθος που θα δημιουργήσουν πρέπει να έχει και αυτός διδακτικό επιμύθιο στο τέλος. Ακολούθως θα εικονογραφήσουν και τη νέα εκδοχή του μύθου. Σε αυτό το στάδιο αξιοποιούνται στοιχεία από την μαθησιακή ενότητα της Γλώσσας, με την εξοικείωση σε δομές γραπτού λόγου, χρήση λεξιλογίου αλλά και της δημιουργικής γραφής. Παράλληλα αξιοποιείται και η καλλιτεχνική έκφραση από την μαθησιακή ενότητα των Εικαστικών, ενώ όλες οι διεργασίες ολοκληρώνονται μέσω της ομαδοσυνεργατικής μεθόδου, του διαλόγου και του καταϊγισμού ιδεών, ενισχύοντας έτσι και τις επικοινωνιακές και κοινωνικές τους δεξιότητες.

Τέλος, τα παιδιά θα κατασκευάσουν ένα βιβλίο με τις όλα τα στοιχεία που συλλέξανε και δημιουργήσανε κατά την εξέλιξη της πορείας του project και θα το παρουσιάσουν στην τάξη. Επιπρόσθετα κατά την παρουσίαση του κάθε βιβλίου, κάποια παιδιά από κάθε ομάδα θα δραματοποιήσουν τα στοιχεία της ιστορίας του δικού τους μύθου με παντομίμα, αξιοποιώντας στοιχεία από το θεατρικό παιχνίδι.

Κεφάλαιο 4^ο

Δημιουργία διδακτικού σεναρίου με στόχο την καλλιέργεια Δημιουργικής Γραφής

Τίτλος διδακτικού σεναρίου:

Στον μαγικό κόσμο του συγγραφέα

Δημιουργός: Αποστολία Τεκίδου

Βαθμίδα - Τάξη: Πρωτοβάθμια εκπαίδευση, προνήπια – νήπια 4 έως 6 ετών.

Γνωστικό αντικείμενο: Διαθεματική προσέγγιση με το μοντέλο της **θεματικής προσέγγισης**. Τα γνωστικά αντικείμενα που εμπλέκονται :

- Παιδί και Γλώσσα : Προφορική επικοινωνία (ομιλία και ακρόαση), Ανάγνωση, και γραπτή έκφραση.
- Παιδί και Μαθηματικά.
- Παιδί και Περιβάλλον : Ανθρωπογενές περιβάλλον και αλληλεπίδραση, Φυσικό περιβάλλον και αλληλεπίδραση.
- Παιδί, Δημιουργία και Έκφραση : Εικαστικά, Δραματική τέχνη, Φυσική αγωγή, Μουσική.
- Παιδί και Πληροφορική.

Χρονική διάρκεια: Ένα μήνα.

Το διδακτικό σενάριο θα υλοποιηθεί σύμφωνα με το **Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (ΔΕΠΠΣ)**, ΦΕΚ 304Β/13-03-2003

Προαπαιτούμενες γνώσεις και δεξιότητες

Οι μαθητές έχουν την ικανότητα :

- Να γράφουν το όνομα τους και να αντιγράφουν μικρές προτάσεις
- Να διηγούνται/αφηγούνται τις εμπειρίες τους ή ένα παραμύθι
- Να ακούν και να κατανοούν μια διήγηση
- Να εντοπίζουν τον τίτλο, το συγγραφέα, τον πρωταγωνιστή, τον εικονογράφο καθώς και τι είναι ο εκδοτικός οίκος, γνωρίζοντας τις θέσεις αυτών των στοιχείων σε ένα βιβλίο.
- Να κατανοούν απλές χωροχρονικές σχέσεις
- Έχουν αναπτύξει ικανότητες συνεργασίας

Σκοπός διδακτικού σεναρίου

Να γνωρίσουν οι μαθητές τους τρόπους και τις διαδικασίες που χρησιμοποιεί ο/η συγγραφέας για να γράψει μια ιστορία.

Διδακτικοί στόχοι

- Να γνωρίσουν και να κατανοήσουν τους τρόπους με τους οποίους ο συγγραφέας επιλέγει να διηγηθεί την ιστορία ο αφηγητής (οπτική γωνία και εστίαση)
- Να μάθουν να διακρίνουν τον πρωταγωνιστή από τους δευτερεύοντες και τους αδρανείς ήρωες, την σημασία και τα χαρακτηριστικά τους
- Να έρθουν σε "επαφή" με τους τρόπους παρουσίασης των λογοτεχνικών ηρώων
- Να κατανοήσουν ότι ο χώρος και ο χρόνος αποτελούν στοιχεία του σκηνικού στην λογοτεχνία
- Να γνωρίσουν και να εντοπίζουν στα κείμενα την τεχνική "show don't tell"

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα, σύνδεση με ΔΕΠΠΣ

Παιδί και γλώσσα

- Να διηγούνται / αφηγούνται
- Να ακούν και να κατανοούν μια διήγηση
- Να περιγράφουν
- Να εξηγούν και να ερμηνεύουν
- Να εμπλουτίζουν τον προφορικό τους λόγο
- Να ενθαρρύνονται να γράφουν όπως μπορούν

Παιδί και μαθηματικά

- Να «ερμηνεύουν» γενικά στοιχεία του κόσμου που τα περιβάλλει μέσα από διαδικασίες της παρατήρησης και περιγραφής, σύγκρισης, ταξινόμησης, αντιστοίχισης και συμβολικής αναπαράστασης
- Να κατανοούν απλές χωροχρονικές σχέσεις

Παιδί και ανθρωπογενές περιβάλλον

- Να αναπτύξουν ικανότητες συνεργασίας και να κατανοήσουν την αξία της

- Να αντιληφθούν την αλληλεπίδραση του περιβάλλοντος με τις δραστηριότητες του ανθρώπου
- Να αναπαριστούν γεγονότα σύμφωνα με την χρονική τους ακολουθία
- Να αναγνωρίζουν τα δικά τους συναισθήματα των άλλων και να τα σέβονται

Παιδί δημιουργία και έκφραση

- Να πλάθουν και να μορφοποιούν (πλαστελίνη)
- Να «πειραματιστούν» με διαφορετικά υλικά και χρώματα
- Να χρησιμοποιούν με πολλούς τρόπους διάφορα υλικά για να κάνουν μικροκατασκευές
- Να εκφράζονται με αυτοσχεδιασμό και μίμηση
- Να αναπαράγουν μουσικά ακούσματα

Παιδί και πληροφορική Η/Υ

- Να ταυτίσουν τον Η/Υ μια μηχανή που βοηθά τον άνθρωπο στην εργασία του και που μπορεί να τον χρησιμοποιήσει για παιχνίδι και διασκέδαση
- Να εξοικειωθούν με την χρήση των προγραμμάτων storyjumper

Διδακτική προσέγγιση και τεχνική

Χαρακτηριστικά στοιχεία της μεθοδολογίας (ΔΕΠΠΣ 2003)

Στο ΔΕΠΠΣ για το Νηπιαγωγείο οι επιδιώξεις των προγραμμάτων οδηγούν σε κατάλληλες αναπτυξιακά πρακτικές, σε χρήσιμες και διερευνητικές δραστηριότητες διαθεματικού χαρακτήρα που έχουν νόημα για τα ίδια τα παιδιά έτσι ώστε:

- να αναπτύσσουν την προσωπικότητά τους
- να κοινωνικοποιούνται
- να γνωρίζουν τον κόσμο στο ανθρωπογενές και φυσικό περιβάλλον

Η Επικοινωνία (αλληλεπίδραση και παρουσίαση δεδομένων με πολλούς τρόπους) και η Τεχνολογία (φωτογραφική μηχανή, η κάμερα και ο υπολογιστής κ.ά.) διατρέχουν όλο το πρόγραμμα και βοηθούν τη διαδικασία της μάθησης αφού αυτή συντελείται με διαδραστικό και πολυαισθητηριακό τρόπο. Η Γλώσσα έχει εξ ορισμού διαθεματικό χαρακτήρα και οι δραστηριότητες προφορικής επικοινωνίας, ανάγνωσης και γραφής συνδέονται με όλες τις δραστηριότητες.

Οι δραστηριότητες προκύπτουν από τα τρέχοντα γεγονότα και τα αυθόρμητα ενδιαφέροντα των παιδιών. Είναι διαθεματικές σύμφωνα με τις επιδιώξεις του προγράμματος και τις ανάγκες των παιδιών της τάξης. Ο τρόπος προσέγγισης των στόχων είναι η **ομαδοσυνεργατική** και η **βιωματική** μέθοδος. Ο ενισχυτικός ρόλος του εκπαιδευτικού είναι απαραίτητος.

Το πρόγραμμα θα οργανωθεί γύρω από το «θέμα» σύμφωνα με το μοντέλο της **Θεματικής προσέγγισης**. Οι δραστηριότητες ενθαρρύνουν τη συμμετοχή, την πρωτοβουλία, τη συνεργασία, τη δημιουργικότητα και το διάλογο. Έμφαση δίνεται στην εργασία σε μικρές ομάδες.

Αναλυτική περιγραφή διδακτικής πορείας

Αφορμή για την θεματική προσέγγιση του θέματος η Παγκόσμια Ημέρα Παιδικού Βιβλίου (2 Απριλίου). Η ημέρα αυτή είναι αφιερωμένη στα βιβλία, με σχετικές δράσεις και επισκέψεις. Οι μαθητές χρησιμοποιούν συστηματικά την δανειστική βιβλιοθήκη της τάξης από τον Δεκέμβριο. Κάθε Παρασκευή δανείζονται ένα βιβλίο και το επιστρέφουν την Δευτέρα, έχοντας με αυτό τον τρόπο εξοικειωθεί με την λειτουργία της δανειστικής βιβλιοθήκης. Σε project που προηγήθηκε σχετικά με τα μέρη και είδη του βιβλίου καθώς και την γνωριμία με την «δουλειά» του συγγραφέα τα νήπια ήδη αναγνωρίζουν και εντοπίζουν τα βασικά στοιχεία (συγγραφέα, πρωταγωνιστή, εικονογράφο τον εκδοτικό οίκο και την λειτουργία του) σε ένα βιβλίο. Μαζεύομαστε στην ειδικά διαμορφωμένη γωνιά της βιβλιοθήκης. Χαλαρώνουν στις μαξιλάρες και σβήνουμε τα φώτα. Ακούν τα τραγούδια «Το βιβλίο» από το cd που περιλαμβάνεται στο βιβλίο "Λάχανα και Χάχανα... στο Νηπιαγωγείο". Το επόμενο τραγούδι θα το ακούσουν από τον φορητό υπολογιστή τον οποίο έχουμε κοντά μας. Τίτλος τραγουδιού «Βιβλίο» σε στίχους, Μουσική Λία Κάσιου, τραγούδι, Λένα Κάσιου. Ακολουθεί συζήτηση με τους μαθητές για την Παγκόσμια Ημέρα Παιδικού Βιβλίου. Τι γιορτάζουμε; Γιατί; Με αφορμή την προγραμματισμένη επίσκεψη στην Δημοτική Βιβλιοθήκη ξεκινάει συζήτηση για το τι πιστεύουν ότι θα δουν και με τι θα ασχοληθούν στον χώρο της βιβλιοθήκης. Πάντα σε κάθε επίσκεψη του νηπιαγωγείου ετοιμάζεται από τους μαθητές ένα δώρο για τους υπεύθυνους του χώρου. Τίθενται ερωτήματα και προβληματισμοί για το τι θα μπορούσαν να ετοιμάσουν. Η δημιουργία ενός δικού μας βιβλίου είναι μια δραστηριότητα η οποία αρέσει πολύ στους μαθητές όποτε και προτείνεται το πρώτο μας βιβλίο να το δωρίσουμε στην Δημοτική βιβλιοθήκη κρατώντας ένα αντίτυπο στην δανειστική βιβλιοθήκη του Νηπιαγωγείου.

Τίθεται παράλληλα ο προβληματισμός: τι χρειαζόμαστε και πως άραγε να γράφει ο συγγραφέας μια ιστορία; Υπάρχουν πολλά που πρέπει να μάθουν ώστε να γράψουν το δικό τους παραμύθι. Η εκπαιδευτικός προτείνει να διαβάσουν τον μύθο του Αισώπου « Το Λιοντάρι και το Ποντίκι».

Δραστηριότητα 1^η

Διδακτικοί στόχοι

- Να γνωρίσουν τους τρόπους παρουσίασης των λογοτεχνικών ηρώων
 - Να εντοπίσουν τις διαφορές των πρωταγωνιστών από τους δευτερεύοντες και αδρανείς ήρωες
 - Να αφηγούνται ένα παραμύθι τηρώντας την διαδοχική σειρά των γεγονότων
 - Να ακούν και να κατανοούν μια διήγηση
 - Να ενισχύσουν τις ικανότητες συνεργασίας και να εκτιμήσουν την αξία της από κοινού ανακάλυψης
 - Να «πειραματιστούν» με διάφορα υλικά, χρώματα και τεχνικές
 - Να μάθουν να τραγουδούν νέα τραγούδια, συγχρονίζοντας τις «φωνούλες» τους.
- Υλικά: μαξιλάρες, cd player, χαρτόνια, πινέλα, τέμπερες, χαρτί του μέτρου, πίνακας, υπολογιστής με χρήση προγράμματος storyjumper
- Διάρκεια: 5 διδακτικές ώρες 25'λεπτα η κάθε μια.
- Ο Αίσωπος δημιουργεί με έμμεσο τρόπο τους χαρακτήρες όπου τα χαρακτηριστικά τους παρουσιάζονται μέσα από την δράση, τον λόγο, την περιγραφή της εξωτερικής εμφάνισης, το όνομα και από το περιβάλλον τους.

Σχετικά με την λειτουργία που επιτελούν οι ήρωες: πρωταγωνιστής είναι το λιοντάρι ο Αδάμ (παραρτ.2). Δευτερεύων το ποντίκι, ο Ευτύχης (παραρτ.3) και οι άνθρωποι (παραρτ.4). Αδρανείς οι ζέβρες και οι αλεπούδες (παραρτ.5).

Οι τύποι χαρακτήρων με κριτήριο την εξέλιξη τους: ο Αδάμ και ο Ευτύχης είναι δυναμικοί χαρακτήρες, οι ζέβρες, οι αλεπούδες και οι άνθρωποι στατικοί.

Με κριτήριο την πληρότητα στην παρουσίαση των χαρακτηριστικών: ο Αδάμ και ο Ευτύχης είναι σφαιρικοί. Οι ζέβρες, οι αλεπούδες και οι άνθρωποι επίπεδοι.

Πορεία διδασκαλίας

- Ακούν ξανά το τραγούδι «Βιβλίο», της Λίας Κάσιου, προσπαθούν να το σιγοτραγουδήσουν. Έπειτα, παίρνουν μαράκες, ντέφι και συνοδεύουν ρυθμικά το τραγούδι. Κάθε φορά που θα τραγουδούν το ρεφρέν στην ολομέλεια σημαίνει έναρξη εργασιών, αποτελώντας το σύνθημα τους κατά την διάρκεια του project.
- Στην συνέχεια ετοιμάζουν το σχεδιάγραμμά τους, οι μαθητές σε ένα μεγάλο χαρτόνι αντιγράφουν τις ερωτήσεις τους σχετικά με το «θέμα» (παραρτ. 1).

Η εκπαιδευτικός ξεκινά την ανάγνωση του μύθου: «**Το Λιοντάρι και το Ποντίκι**». Δεν δείχνει στα νήπια την εικονογράφηση του μύθου. Κάθε φορά που εμφανίζεται ένας χαρακτήρας δείχνει την αντίστοιχη φωτογραφία (παραρ.6). Στην συνέχεια θα το συζητήσουν στην ολομέλεια και θα το διηγηθούν με δικά τους λόγια. Η εκπαιδευτικός και οι συμμαθητές, τους ενισχύουν όπου χρειάζεται.

- Έπειτα εντοπίζουν τους λογοτεχνικούς χαρακτήρες. Τα παιδιά αντιγράφουν τα ονόματα τους στο χαρτί του μέτρου που βρίσκεται στο κέντρο της ολομέλειας. Τους διακρίνουμε σε πρωταγωνιστή, δευτερεύοντες και αδρανείς. Η εκπαιδευτικός απλώνει στο πάτωμα εικόνες με λιοντάρι, ποντίκι, αλεπού, ζέβρες και πατημασιές ανθρώπων (παραρτ.6). Ζητείται από τα νήπια να βάλουν τις εικόνες με την σειρά την οποία εμφανίζονται οι χαρακτήρες. Εντοπίζουν τις διαφορές των χαρακτήρων στο παραμύθι και πόσο σημαντικοί είναι για την εξέλιξη του μύθου. Για να γίνει κατανοητό αφαιρούνται πρόσωπα της ιστορίας (βγάζοντας παράλληλα και τις αντίστοιχες εικόνες) για να οδηγηθούν οι μαθητές στην διαπίστωση ότι όλοι ανάλογα με τον ρόλο τους είναι σημαντικοί σε ένα παραμύθι και αφαιρώντας πρόσωπα ενδεχομένως να αλλάζει και η εξέλιξη της ιστορίας.
- Χωρίζονται σε 3 ομάδες από 5 παιδιά. Η κάθε ομάδα θα ζωγραφίσει, με όποιο τρόπο αποφασίσουν, ακόμη και συνδυασμό λαδοπαστέλ ή πινέλα (θα έχουν τα βασικά χρώματα έτσι ώστε να κάνουν μίξεις χρωμάτων και να πειραματιστούν), τους λογοτεχνικούς ήρωες όπως τους φαντάζονται ακούγοντας ξανά τον μύθο. Όταν ολοκληρώσουν η κάθε ομάδα θα παρουσιάσει τους ήρωες εξηγώντας την επιλογή των χρωμάτων και των εξωτερικών χαρακτηριστικών των λογοτεχνικών ηρώων. Στον υπολογιστή επιλέγουν και διαμορφώνουν τους χαρακτήρες με τη χρήση του προγράμματος story jumper.

- Κλείνουμε με συζήτηση για τον τρόπο που μας παρουσίασε ο Αίσωπος τους ήρωες, εάν μας ήταν βοηθητικός να τους φανταστούν ώστε να τους ζωγραφίσουν. Αυτή την φορά βλέπουν και την εικονογράφηση. Η εκπαιδευτικός εξηγεί στα νήπια πως ονομάζεται ο τρόπος παρουσίασης που χρησιμοποίησε ο συγγραφέας (έμμεσο), εξηγώντας παράλληλα και τον άμεσο τρόπο. Ετοιμάζουν έναν πίνακα διπλής εισόδου (παραρτ.7) όπου επιλέγει κάθε νήπιο ποιόν τρόπο παρουσίασης προτιμά (άμεσο ή έμμεσο).

Δραστηριότητα 2^η

Διδακτικοί στόχοι

- Να γνωρίσουν την τεχνική show don't tell στην λογοτεχνία
- Να αναπτυχθεί η ικανότητα να εξηγούν και να ερμηνεύουν
- Να βελτιώσουν και να εμπλουτίσουν τον προφορικό τους λόγο
- Να αναγνωρίζουν και να σέβονται τα συναισθήματα τόσο τα δικά τους όσο και των άλλων
- Να καλλιεργήσουν την ικανότητα να εκφράζουν το συναίσθημα με μουσική
- Υλικά: κάρτες συναισθημάτων, φύλλο εργασίας, ψαλίδια, μαρκαδόρους, χαρτόνια
- Διάρκεια: 5 διδακτικές ώρες 25'λεπτά η κάθε μια

Πορεία διδασκαλίας

- Στην ολομέλεια συζητάμε το παραμύθι εστιάζοντας στα συναισθήματα. Η εκπαιδευτικός ενισχύει την εξέλιξη της συζήτησης με ερωτήσεις πχ τι είναι και ποια είναι τα συναισθήματα, ποια από αυτά εντοπίζουν. Διαβάζονται από την εκπαιδευτικό αποσπάσματα όπου εντοπίζεται η τεχνική show don't tell, ζητώντας από τα νήπια να υποθέσουν τι νιώθουν οι ήρωες (παραρτ. 8). Γράφουν τις λέξεις σε χαρτόνι και τις κόβουν σε καρτέλες. Παράλληλα η εκπαιδευτικός απλώνει στο χαλί εικόνες συναισθημάτων και αντιστοιχούν λέξη με εικόνα (παραρτ.9).
- Ατομικά φύλλα εργασίας όπου σύμφωνα με τον πίνακα αναφοράς που έχει δημιουργηθεί εντοπίζουν την λέξη με την αντίστοιχη εικόνα και ζωγραφίζουν στο πλαίσιο το συναίσθημα (παραρτ. 10).
- Παίζουν παντομίμα συναισθημάτων. Σε 5 ομάδες τριών ατόμων επιλέγουν μια καρτέλα αρχικά δείχνουν το συναίσθημα με κινήσεις και στην συνέχεια

προσπαθούν να το περιγράψουν χωρίς να πουν την λέξη. Έπειτα κρύβουν μια φορά το στόμα με το χέρι και προσπαθούν μόνο με το βλέμμα να δείξουν το συναίσθημα και αντίστροφα κρύβουν τα μάτια και χρησιμοποιούν μόνο το στόμα. Συζητάμε εάν είναι δύσκολο να περιγράψουμε πως νιώθουμε και αν είναι ενδιαφέρουσα τεχνική.

- Μαζεύονται όλοι στην γωνιά της μουσικής. Η εκπαιδευτικός διαβάζει ξανά τα αποσπάσματα με τα συναισθήματα των χαρακτήρων (παρατ.8). στην συνέχεια επιλέγουν τα κατάλληλα μουσικά όργανα για να «ντύσουν» το συναίσθημα.
- Στον υπολογιστή επιλέγουν την κατάλληλη μουσική για τα συναισθήματα που ένιωθε ο Αδάμ, ο Ευτύχης και οι αλεπούδες με τη χρήση του προγράμματος story jumper

Δραστηριότητα 3^η

Διδακτικοί στόχοι

- Να ακολουθήσουν την χρονική ακολουθία των σκηνικών στο παραμύθι, κατανοώντας ότι ο χώρος και ο χρόνος είναι απαραίτητα στοιχεία για την σύνθεση του σκηνικού στην λογοτεχνία
- Να αναπτύξουν την ικανότητα της συνεργασίας
- Να πειραματιστούν με διαφορετικά υλικά για την δημιουργία σκηνικού
- Σειροθέτηση σκηνών
- Εξοικείωση με την διαδικασία εκτύπωσης και την χρήση φωτογραφικής μηχανής
- Υλικά: κομμάτια φελιζόλ, κόλλες, ψαλίδια, τέμπερες, χαρτόνια, ανακυκλώσιμα όπως ρολό από χαρτί κουζίνας, ξυλάκια από σουβλάκια, πλαστελίνες
- Διάρκεια: 4 διδακτικές ώρες, 25' έκαστη
- Το σκηνικό είναι ολοκληρωμένο και λειτουργεί ως διάθεση. Δημιουργεί διαφορετικές διαθέσεις όπως γαλήνη, ηρεμία, αγωνία (παραρτ.11). Ο χώρος είναι ρεαλιστικός. Το χωροχρονικό πλαίσιο μέσα στο οποίο διαδραματίζεται η υπόθεση είναι η ζούγκλα, ενώ το επιμέρους σκηνικό είναι η κοίτη του ποταμού. Η παρουσίασή του γίνεται άμεσα με την τεχνική της έκθεσης. Ο αναγνώστης λαμβάνει συγκεντρωτικά τις πληροφορίες του χώρου με την περιγραφή της ζούγκλας. Η παρουσίαση των γεγονότων γίνεται με την χρονολογική τους σειρά (ευθύγραμμη αφήγηση). Ο χρόνος της αφήγησης διαρκεί λιγότερο από τον

χρόνο της ιστορίας (παραρτ.12), ο αφηγητής παρουσιάζει εν συντομία γεγονότα που έχουν μεγάλη διάρκεια (επιτάχυνση/περίληψη). Η αφήγηση είναι μοναδική παρουσιάζονται μια φορά γεγονότα της ιστορίας που συνέβησαν μια φορά.

Πορεία διδασκαλίας

- Στην ολομέλεια διαβάζονται τα αντίστοιχα αποσπάσματα (παραρτ.11) όπου ο Αίσωπος μας εκθέτει τον χώρο (σκηνικό) και τα αντίστοιχα όπου φανερώνεται ο χρόνος (παραρτ.12). Συζητάμε και εντοπίζουμε τις απαραίτητες πληροφορίες όπως που βρίσκονται, τι συμβαίνει στη ζούγκλα και τι συμβαίνει στην κοίτη του ποταμού.
 - Τα νήπια χωρίζονται σε 3 ομάδες των 5 ατόμων. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να κατασκευάσει το σκηνικό. Η πρώτη ομάδα τη ζούγκλα, η δεύτερη ομάδα την κοίτη του ποταμού (πατημασιές ανθρώπων) και η τρίτη ομάδα το δέντρο και την παγίδα, δίκτυ όπου παγιδεύτηκε το λιοντάρι. Όλες οι ομάδες έχουν στην διάθεσή τους όλα τα προαναφερθέντα υλικά. Όταν ολοκληρωθούν οι κατασκευές τις παρουσιάζουν εντάσσοντας σ' αυτές και τους ήρωες που είχαν δημιουργήσει στην πρώτη δραστηριότητα και αναπαριστούν το παραμύθι χρησιμοποιώντας τις δημιουργίες τους.
 - Στον υπολογιστή επιλέγουν εικόνες για τα σκηνικά με τη χρήση του προγράμματος story jumper.
- Στην συνέχεια οι ίδιες ομάδες φωτογραφίζουν τα σκηνικά. Τις περνούν στον υπολογιστή και τις τοποθετούν στην σωστή χρονολογική σειρά γράφοντας τον σωστό αριθμό. εκτυπώνουν την εργασία τους και την ελέγχουν με την βοήθεια της εικονογράφησης του βιβλίου. Αν αλλάζαμε την σειρά τι θα συνέβαινε στην ροή της ιστορίας; Το σκηνικό θα άλλαζε; Θα μπορούσε να αφηγηθεί τα γεγονότα με άλλους τρόπους;

Δραστηριότητα 4^η

Διδακτικοί στόχοι

- Να γνωρίσουν τις αφηγηματικές τεχνικές που σχετίζονται με το είδος αφηγητή καθώς και τους τρόπους εστίασης και οπτικής γωνίας
- Να αφηγηθούν το παραμύθι
- Να αφηγηθούν τα γεγονότα
- Να εμπλουτίσουν τον προφορικό τους λόγο

- Να κατανοήσουν ότι ο συγγραφέας δεν είναι ο αφηγητής
- Υλικά: η κούκλα της τάξης, οι μακέτες, υπολογιστής
- Διάρκεια: 4 διδακτικές ώρες διάρκειας 25' έκαστη
- Ο αφηγητής με κριτήριο την συμμετοχή του στα γεγονότα είναι ετεροδιηγητικός, δεν έχει καμία συμμετοχή στην ιστορία. Σε σχέση με την οπτική γωνία είναι παντογνώστης αφηγητής. Εποπτεύει τα πάντα αλλά δεν μετέχει στην δράση. Στην αφήγηση η εστίαση είναι μηδενική γνωρίζει περισσότερα από οποιοδήποτε πρόσωπο της ιστορίας ακόμη και τις πιο κρυφές σκέψεις τους.

Πορεία διδασκαλίας

- Ζητείται από τα νήπια να διηγηθεί τον μύθο η κούκλα της τάξης μας ο Κλοουνίστας. Χρησιμοποιούμε τα σκηνικά που έχουν ήδη κατασκευάσει. Αναζητούν τρόπους αφήγησης. Σύμφωνα με τον μύθο ο Κλοουνίστας θα συμμετέχει στα γεγονότα; Και εάν δεν συμμετέχει που θα στέκεται; Δίπλα στους πρωταγωνιστές; ή τους κοιτάζει από ψηλά; Γνωρίζει τις σκέψεις και τους φόβους των χαρακτήρων;
- Στον υπολογιστή με τη χρήση του προγράμματος story jumper θα ηχογραφήσουν την αφήγηση του μύθου την οποία θα αποφασίσουν ποια παιδιά θα την αναλάβουν. Η εκπαιδευτικός βοηθά τα νήπια να αντιληφθούν τον παντογνώστη ετεροδιηγητικό αφηγητή με μηδενική εστίαση.
- Δοκιμάζει την αφήγηση με συμμετοχή του αφηγητή στα γεγονότα. Παροτρύνει να σκεφτούν με ποιο τρόπο θα επιτευχθεί ο στόχος. Διευκολύνει κάνοντας ερωτήσεις όπως εάν θα συμμετέχει ο Κλοουνίστας ή κάποιο πρόσωπο της ιστορίας. Τέλος και στις δύο περιπτώσεις τα παιδιά θα οδηγηθούν στο συμπέρασμα ότι ο αφηγητής δεν είναι ο συγγραφέας αλλά ένα ακόμη πρόσωπο που επινοεί για να διηγηθεί την ιστορία.
- Στην ολομέλεια καταγράφονται όλες οι νέες γνώσεις που απέκτησαν. Πλέον βασισμένοι σε όλα όσα έμαθαν ομαδικά και συνεργατικά θα συνεχίσουν στην συγγραφή της δίκης τους ιστορίας.

Αξιολόγηση εκπαιδευτικού σεναρίου

Η αξιολόγηση θα είναι διαρκής, θα ενσωματωθεί στην καθημερινή διαδικασία και θα βασίζεται στη συνολική αποτίμηση του προγράμματος με σκοπό την ανατροφοδότηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Μετά την **αρχική αξιολόγηση** όπου η νηπιαγωγός λαμβάνει υπόψιν το επίπεδο γνώσεων και το ενδιαφέρον των παιδιών για το «θέμα» συνεχίζει με την

διαμορφωτική αξιολόγηση. Κατά την διάρκεια των δραστηριοτήτων παρακολουθεί την πορεία του κάθε παιδιού με απώτερο στόχο τον σχεδιασμό κατάλληλων παρεμβάσεων όπου κρίνει αναγκαίο, ακόμη και την αλλαγή δραστηριοτήτων ή και την αλλαγή του θέματος εφόσον φθίνει το ενδιαφέρον των νηπίων. Τέλος στην **τελική αξιολόγηση** θα αποτιμηθεί η συνολική επίτευξη των στόχων του προγράμματος.

5. Βιβλιογραφία- Δικτυογραφία

1. Aelian: *Varia Historia*, XIII 33
2. Campbell, J. (1988). *The Power of Myth*. London: Doubleday.
3. Climo, S., Collins, H. (1989). *The Egyptian Cinderella*. New York. Retrieved from:
<https://web.archive.org/web/20070209175125/http://www.ancientworlds.net/w/Article/461904>
4. Cole, M., & Cole, S. (2002). *Η ανάπτυξη, των παιδιών*. Αθήνα: Τυπωθήτω, Γιώργος Δάρδανος.
5. Cooper, J. C. (2015). *Ο θαυμαστός κόσμος των παραμυθιών* (μτφρ. Θ. Μαλόπουλος) 15η έκδοση. Αθήνα: Θυμάρι.
6. Department of English. *UNDERGRADUATE CATALOG 2010-2011*.
7. G. Jean, (1985)" *le petit enfant et la poésie*" in *POESIE*, No 28-29, Armand Colin, Ανακτήθηκε στις 30/11/2011 από την ηλεκτρονική διεύθυνση <http://www.users.auth.gr/~akarakit/poesie-enfantine.doc>
8. Iowa Writers' Workshop. *Graduate Program in Creative Writing*.
9. Jamieson, J. P., Crum, A. J., Goyer, J. P., Marotta, M. E., & Akinola, M. (2018). *Optimizing stress responses with reappraisal and mindset interventions: an integrated model. Anxiety, stress, and coping, 31(3), 245–261.*
<https://doi.org/10.1080/10615806.2018.1442615>
10. Kaplan, H., & Sadocks, B. (1996). *Ψυχιατρική*. Αθήνα: Ιατρικές Εκδόσεις Λίτσας.
11. Litinas, N. (2005). *Strabo's sources in the light of a tale*. 10.1017/CBO9780511616099.008. στον τόμο: Daniela Dueck, Hugh Lindsay, Sarah Pothecary (επιμ.), *Strabo's Cultural Geography - The Making of a Kolossourgia*. Cambridge: Cambridge University Press, 2005, σελ. 108-117.
12. Maley, A. (2009). *ELF: A teacher's perspective. Language and Intercultural Communication - LANG INTERCULT COMMUN.* 9. 187-200. 10.1080/14708470902748848.
13. Mazza, N. (2003). *Poetry Therapy: Theory and practice*. Psychology Press, 2003.

14. Αγγελοπούλου, Β., & Βασιλαράκης, Ι.Ν. (επιμ.). *Φιλαναγνωσία και Παιδική Λογοτεχνία*. (5ο Σεμινάριο Κ.Ε.Π.Β. Ιωάννινα, 8-9 Μαΐου 1994). Αθήνα: Δελφίни, 1994.
15. *Αίσωπος. Ζωή και μύθοι*. Αλιεύτηκε από: <https://www.sutori.com/en/story/aisopos-zoe-kai-muthoi--HnePiPATEQsqAAQP9cjygRLn>
16. Αλεξίου, Σ. (1985). *Η κρητική λογοτεχνία και η εποχή της. Μελέτη φιλολογική και ιστορική, Στιγμή*, Αθήνα 1985
17. Αναγνωστόπουλος Β.Δ, (1998) *Γλωσσικά παιχνίδια. Διαδρομές 51*, 166-173
18. Αναγνωστόπουλος, Β. Δ. (1987) *Θέματα παιδικής λογοτεχνίας. Α' Ανιχνεύσεις*. Αθήνα: Καστανιώτης.
19. Αναγνωστόπουλος, Β. Δ. (1999). *Τάσεις και εξελίξεις στην παιδική λογοτεχνία*. Αθήνα: Εκδόσεις των Φίλων.
20. Αναγνωστόπουλος, Β. Δ. (2020). *Παιδική Λογοτεχνία: τερπνόν και ωφέλιμον (Συναγωγή άρθρων-μελετών-προσεγγίσεων)*. Εργαστήριο Λόγου και πολιτισμού: Κατεύθυνση λογοτεχνίας και παιδικού βιβλίου Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Βόλος, 2020.
21. Αναγνωστόπουλος, Β.Δ. (2002). *Τέχνη και Τεχνική τον Παραμυθιού*. Αθήνα: Καστανιώτης.
22. Αναγνωστόπουλος, Β.Δ., & Λιάπης, Κ. (1995). *Λαϊκό παραμύθι και Παραμυθάδες στην Ελλάδα*. Αθήνα: Καστανιώτης.
23. Αναγνωστοπούλου, Δ. (2002). *Λογοτεχνική Πρόσληψη στην Προσχολική και Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση*. Αθήνα: Πατάκης, 2002.
24. Αναγνώστου, Ε. (2017). *Η δημιουργική γραφή (πεζογραφία) στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση*. Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας. Φλώρινα.
25. Αποστολίδου, Β., Καπλάνη, Β., & Χοντολίδου, Ε. (επιμ.). *Διαβάζοντας Λογοτεχνία στο Σχολείο? Μια Νέα Πρόταση Διδασκαλίας*. Αθήνα: Τυπωθήτω - Γιώργος Δαρδανός, 2000.
26. Αποστολίδου, Β., & Χοντολίδου, Ε. (επιμ.). *Λογοτεχνία και Εκπαίδευση*. Αθήνα: Τυπωθήτω - Γιώργος Δαρδανός, 1999.
27. Αριστοφάνη. Όρνιθες (539-591)
28. Αρτεμίου- Φωτιάδου, Ελ. (2019). *Δημιουργική Γραφή και σύγχρονη ιστορία της Κύπρου. Η περίπτωση του απελευθερωτικού αγώνα της Ε.Ο.Κ.Α. 1955- 1959*.

- Εισήγηση στο 4ο διεθνές συνέδριο Δημιουργικής Γραφής. Φλώρινα: 12-15 Σεπτεμβρίου.
29. Αρτζανίδου Ε., Κουράκη Χ. (2014), *Φιλαναγνωσία και δημιουργική γραφή*, πηγή: Πρακτικά 1ου Διεθνούς συνεδρίου «Δημιουργικής Γραφής» 4-6
 30. Αυδίκος, Ε. (1997). *Το λαϊκό παραμύθι*. Αθήνα: Οδυσσέας.
 31. Αυδίκος, Ε. (2007). *Η παιδαγωγική και διδακτική αξιοποίηση του παραμυθιού*. Αθήνα: Γρηγόρης, 2007.
 32. Βακάλη, Α., Ζωγράφου - Τσαντάκη Μ. & Κωτόπουλος, Τ. (2013). *Η Δημιουργική Γραφή στο Νηπιαγωγείο*. Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο.
 33. Βλάχου, Ε. (2017). *Μύθοι του Αισώπου. Συμβολισμοί και πρακτικές εφαρμογές στην προσχολική εκπαίδευση*. Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας. Φλώρινα, 2017.
 34. Γιάκος, Δ. *Ιστορία της Ελληνικής Παιδικής Λογοτεχνίας*. Αθήνα: Παπαδήμας, 1991.
 35. Γιαννικοπούλου, Α. (1996). *Τα ζώα στους Αισώπειους μύθους και η στάση των νήπιων απέναντι του*. περ. «Διαδρομές», τ. 42/1996: σελ.91.
 36. Γιαννικοπούλου, Α. (1998). *Από την Προανάγνωση στην Ανάγνωση: Οδηγός για Γονείς και Εκπαιδευτικούς*. Αθήνα: Καστανιώτης, 1998.
 37. Γιαννικοπούλου, Α. (2009). *Στη Χώρα των Χρωμάτων: Το Σύγχρονο Εικονογραφημένο Παιδικό Βιβλίο*. Αθήνα: Παπαδόπουλος, 2009.
 38. Γλώσσα για το Δημοτικό Σχολείο. 2003. Διαθέσιμο στην ιστοσελίδα του
 39. Γούλης Δ. – Γρόσδος Σ. (2011) Φιλαναγνωσία: Ερωτήσεις και Απαντήσεις Αρτζανίδου Ε., Γούλης Δ., Γρόσδος Σ., Καρακίτσιος Α. (σ. 57-72) Παιχνίδια Φιλαναγνωσίας και αναγνωστικές εμπυχωώσεις. Αθήνα: Guttenberg
 40. Γρόσδος, Σ. (2014). *Δημιουργικότητα και Δημιουργική γραφή στην Εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας.
 41. Δαφέρμου, Χ., Κουλούρη, Π. & Μπασαγιάννη, Ε., *Οδηγός νηπιαγωγού: Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί – δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: ΟΕΔΒ. http://www.pi-schools.gr/books/dimotiko/nipi/nipi_1_140.pdf
 42. *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο*. 2014. Διαθέσιμο στην ιστοσελίδα του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου: http://users.sch.gr/simeonidis/paidagogika/27deppsaps_Nipiagogiou.pdf

43. Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών Ελληνικής γλώσσας για το Δημοτικό. 2003. Διαθέσιμο στην ιστοσελίδα του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου: <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>
44. Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) και Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου (Α.Π.Σ.) ΦΕΚ 304Β / 13.03.2003.
45. Εδώ Αλιπούπολη (1980). Αλιεύτηκε από: <https://www.manoshadjidakis.com/edw-lilipoupoli/>
46. Επιθεώρηση Παιδικής Λογοτεχνίας, Μύθοι και Μυθοποιοί, Αφιέρωμα, 1987.
47. Ευκαρπίδου, Κ. (2017). *Δραστηριότητες δημιουργικής γραφής στο νηπιαγωγείο: δημιουργία ιστορίας και παραγωγή ψηφιακής αφήγησης*. Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας. Φλώρινα. 2017.
48. Ζαν, Ζ. *Η Δύναμη των Παραμυθιών*. Μτφρ. Μ. Τζαφεροπούλου. Αθήνα: Καστανιώτης, 1996.
49. ΗΡΟΔΟΤΟΣ 93. – Ιστορία 3, 39-43 *Η ιστορία του Πολυκράτη*
50. Κανατσούλη, Μ. (2004). *Ιδεολογικές Διαστάσεις της Παιδικής Λογοτεχνίας*. Αθήνα: Τυπωθήτω (Γιώργος Δαρδανός), 2004.
51. Κανατσούλη, Μ. (2007). *Εισαγωγή στη Θεωρία και Κριτική της Παιδικής Λογοτεχνίας Σχολικής και Προσχολικής Ηλικίας*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press, 2007.
52. Καραγιάννης, Σ., (2010). *Η δημιουργική γραφή ως καινοτόμος δράση στο Σχολείο*. Ανακτήθηκε Δεκέμβριος 24, 2019, από <http://www.scribd.com/doc/>
53. Καρακίτσος, Α. (1996). *Ποίηση για μικρά παιδιά. Το LIMERICK*. Θεσσαλονίκη: ΠΡΟΜΗΘΕΥΣ.
54. Καρακίτσος, Α. (2002). *Σύγχρονη Παιδική Ποίηση*. Αθήνα: Σύγχρονοι Ορίζοντες, 2002.
55. Καρακίτσος, Α. (2008). *Ποίηση για παιδιά και νέους: Αναθεωρήσεις και προοπτικές*. Θεσσαλονίκη: Ζυγός, 2008.
56. Καρακίτσος, Α. (2013). *Διδακασία της λογοτεχνίας και δημιουργική γραφή*. Ζυγός. Θεσσαλονίκη, 2013.
57. Καρακίτσος, Α. (2011). *Περί Δημιουργικής Γραφής*. Θεσσαλονίκη
58. Κατσαδώρας, Γ. (2007). *Η παιδαγωγική σημασία του μύθου ζώων. Η Παιδαγωγική και Διδακτική Αξιοποίηση του Παραμυθιού* (σσ. 143-157). Αθήνα: Γρηγόρη.

59. Κατσαδώρος, Γ. (2019). *Ο μετά-λαφρονταινικός αισώπειος μύθος*. L' ECHO JOURNAL FRANCO – HELLENIQUE.
60. Κατσαδώρος, Γ. (2019). *Οι μύθοι ζώων*. Διαδρομές, σσ. 221-226.
61. Κλιάφα, Μ. (1987). *Οι μύθοι του Αισώπου και η λαϊκή παράδοση*. Διαβάζω, τ. 167, σσ 36-39.
62. Κόλκα, Μ. (2021). *Η δημιουργική γραφή ως εναλλακτικός τρόπος προσέγγισης των μαθησιακών δυσκολιών*. Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας. Φλώρινα. 2021.
63. Κοντάκος, Α. (2003). *Μύθοι και εκπαίδευση : προτάσεις για μια παιδαγωγική του μύθου*. Αθήνα : Ατραπός.
64. Κοντολέων, Μ. (2019, Νοέμβριος 9). *Διαβάζω. "Αισώπου Μύθοι" Μια ανάγνωση*, σσ. 59-62.
65. Κοτρωνίδου, Δ. (2012). *Δημιουργική γραφή στο νηπιαγωγείο*. Πρακτικά του Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης (ΕΛΛ.Ι.Ε.Π.ΕΚ.), 6ο Πανελλήνιο Συνέδριο, 5-7 Οκτωβρίου 2012.
66. Κουλουμπή - Παπαετροπούλου, Κ. (1988). *Η ποίηση στο νηπιαγωγείο, Η παιδική λογοτεχνία και το μικρό παιδί, στο Εισηγήσεις στο Β' Σεμινάριο του Κ.Ε.Π.Β.*, Αθήνα: Καστανιώτης.
67. Κουμασιδης, Ι. (2013). *Δημιουργική Γραφή και ύπαρξη: 1ο Διεθνές Συνέδριο Δημιουργικής Γραφής*, Αθήνα.
68. Κουμασιδης, Ι., Κωτόπουλος, Τ. (2020). *Η δημιουργική γραφή στην ανοικτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην Ελλάδα*. Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση. 10. 117. 10.12681/icodl.2350.
69. Κουμερτά, Θ., Δ. (2020). *Η διδακτική αξιοποίηση των αισώπειων μύθων στο Νηπιαγωγείο*. Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Ρόδος. 2020.
70. Κουράκη, Χ. (2008). *Αφήγηση και Λογοτεχνικοί Χαρακτήρες: Τα Μυθοπλαστικά Πρόσωπα στο Πεζογραφικό Έργο της Ζωρζ Σαρή (1969-1995)*. Αθήνα: Πατάκης, 2008.
71. Κυράτσου, Θ. (2017). *Νεότερη παιδική μικροαφήγηση: δραστηριότητες φιλιανγνωσίας και δημιουργικής γραφής στην Τετάρτη Δημοτικού*. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. Θεσσαλονίκη. 2017.
72. Κυριλλίδης, Ν. (2021). *Εκφραστική και Θεραπευτική γραφή: εκλεκτικές συγγένειες και δημιουργικές αποκλίσεις με τη Δημιουργική γραφή*. Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο. Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας. Πάτρα. 2021

73. Κωτόπουλος, Η. Τ. (2011). *Από την ανάγνωση στη λογοτεχνική ανάγνωση και την παιγνιώδη διάθεση της Δημιουργικής Γραφής*. Στο Παπαντωνάκης Γ. & Κωτόπουλος Τ. (επιμ.) Τα ετεροθαλή. Αθήνα: Ίων, σελ. 21-36.
74. Κωτόπουλος, Η. Τ. (2012). *Η «νομιμοποίηση» της Δημιουργικής Γραφής*, Κείμενα 15, ανακτήθηκε Σεπτέμβριος 23, 2012 από το διαδίκτυο: http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?view=article&catid=59%3Atefxos15&id=257%3A15-kotopoulos&option=com_content&Itemid=95.
75. Κωτόπουλος, Η., Τ. (2014). *Πράξη και διδασκαλία της «Δημιουργικής Γραφής» στη σύγχρονη ελληνική πραγματικότητα*, Πρακτικά Ε' Επιστημονικού Συνεδρίου «Συνέχειες, ασυνέχειες, ρήξεις στον ελληνικό κόσμο (1204-2014), οικονομία, κοινωνία, ιστορία, λογοτεχνία», Ευρωπαϊκή Εταιρεία Νεοελληνικών Σπουδών (European Society of Modern Greek Studies), 2-5 Οκτωβρίου 2014, Θεσσαλονίκη, Α' τόμος, σελ. 801-822. http://www.eens.org/EENS_congresses/2014/kotopoulos_triantafyllos.pdf
76. Κωτόπουλος, Η., Τ. (2014α). *Εργαστήριο Δημιουργικής Γραφής: η ποιητική της ανατροπής στη σύγχρονη εκπαιδευτική πράξη ή ένας δομικός εναγκαλισμός με την κουλτούρα της οικονομικής αποτελεσματικότητας της εκπαίδευσης στο σύγχρονο ευρωπαϊκό καπιταλισμό;*. Πρακτικά 1ου Συνεδρίου Πολιτικής Ιστορίας Από τη Ρόζα Λούξεμπουργκ στο Τερατώδες Είδωλο της Ευρώπης. Φλώρινα: 11-12 Δεκεμβρίου.
77. Μαντάς, Κ. Γ. (1972). *Το παραμύθι, η παιδευτική αξία και η διδασκαλία του*. Πάτρα: Αυτοέκδοση.
78. Μερακλής, Μ. (1987). *Το αισώπειο ζήτημα*. Διαβάζω, τ. 167, σσ. 23-29.
79. Μερακλής, Μ. Γ. (1999). *Το λαϊκό παραμύθι*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
80. Μήτσελος, Α. (2019). *Η Δημιουργική Γραφή στη δευτεροβάθμια λυκειακή εκπαίδευση: σχεδιάζοντας δραστηριότητες Δημιουργικής Γραφής με στόχο την πρόσκτηση γλωσσικών και κοινωνικο-πολιτιστικών δεξιοτήτων*. Ανοικτό Ελληνικό Πανεπιστήμιο. Πάτρα. 2019.
81. Μιχαήλ, Α. & Παπαδημητρίου, Π. & Χατζή, Μ (2018). *Δραστηριότητες Δημιουργικής Γραφής για το Δημοτικό Σχολείο* Τεύχος Β' (για την Δ', Ε' και ΣΤ' τάξη). Θεσσαλονίκη: Γράφημα.
82. Μπέττελχαϊμ, Μ. (1995). *Η γοητεία των Παραμυθιών. Μια ψυχαναλυτική προσέγγιση*. Αθήνα: Γλάρος.

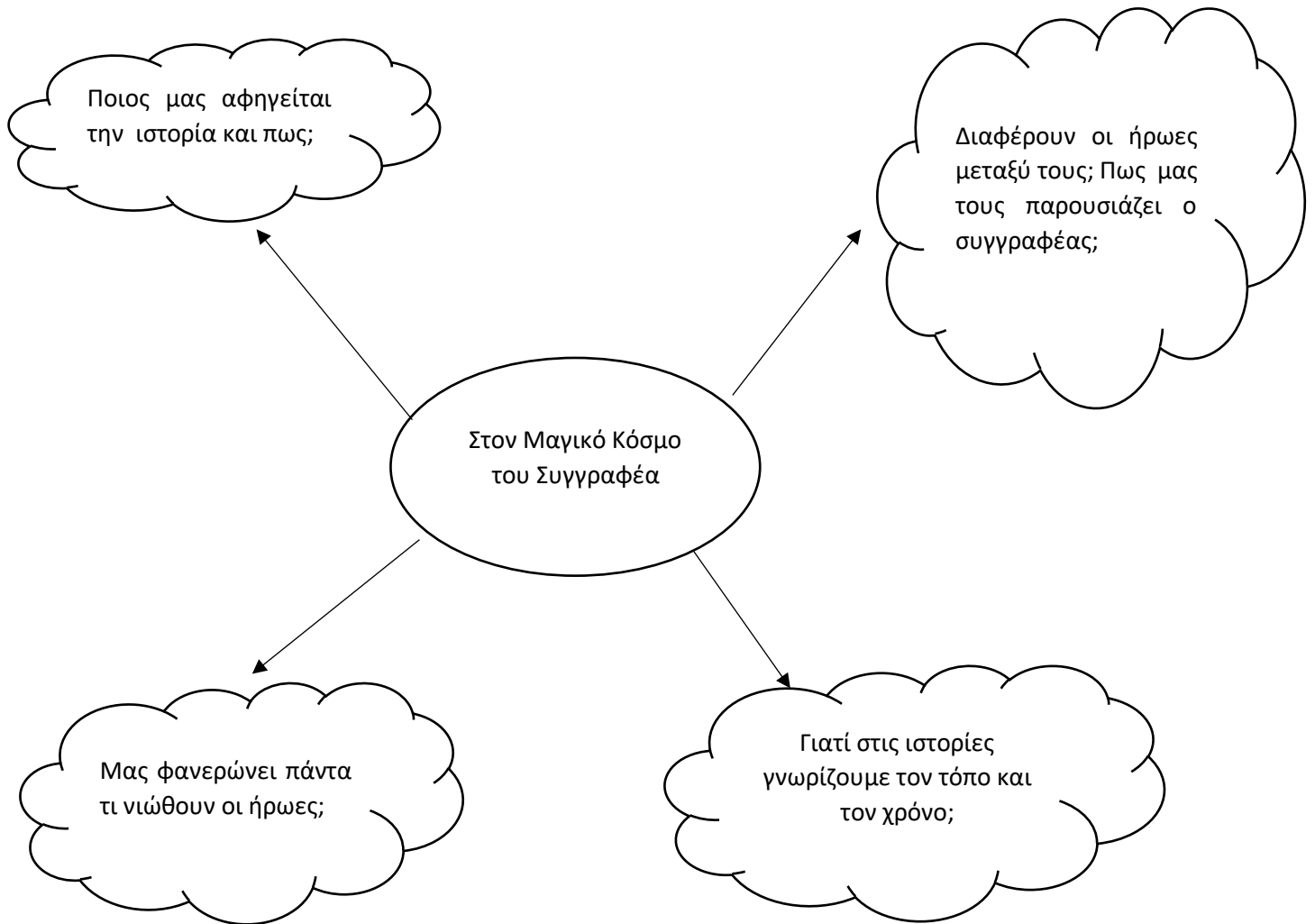
83. Μπράτιτσης, Θ. (2015). *Ψηφιακή αφήγηση, δημιουργική γραφή και γραμματισμός του 21ου αιώνα*. Δελτίο Εκπαιδευτικού Προβληματισμού και Επικοινωνίας(55). Ανακτήθηκε Μάιος 8, 2019, from <http://impschool.gr/deltio-site/?p=90>
84. Νικολαΐδου, Σ. (2009). *Λογοτεχνία και Νέες Τεχνολογίες. Από τη θεωρία στη διδακτική πράξη*. Αθήνα. Κέδρος.
85. Νικολαΐδου, Σ. (2015). *Η Δημιουργική Γραφή στο σχολείο: Το πώς και το γιατί μιας παιδαγωγικής επιλογής*. Δελτίο Εκπαιδευτικού Προβληματισμού και επικοινωνίας(55). Ανακτήθηκε Μάιος 8, 2019, από <http://impschool.gr/deltio-site/?p=85>
86. Νικολακοπούλου (Aggeliki Nikolakoroulou) Α., & Ζαφειροπούλου (Maria Zafirooulou) Μ. (2007). *Το παραμύθι ως μέσο εξοικείωσης τον παιδιού με την έννοια του θανάτου: Συναισθηματικές αντιδράσεις μαθητών από αστικές και αγροτικές περιοχές. Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού*, 7, 101–122. <https://doi.org/10.12681/icw.18226>
87. Ντάγιου, Ε (2008). *Limerick: η ανταπόκριση στο ποιητικό είδος και η αξιοποίηση των συμβάσεών του σε μία τάξη του Δημοτικού Σχολείου*. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. 2008.
88. Ντιούδη, Α. (2012). *Η ιστορία της δημιουργικής γραφής. Πράξη και Διδασκαλία στη σύγχρονη ελληνική πραγματικότητα μέχρι το 2011*. Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας. Φλώρινα.
89. Οκτωβρίου, 2013, Αθήνα-Φλώρινα: Π.Μ.Σ «Δημιουργική Γραφή»
90. Παπαδάτος, Γ. (2017). *Αφήγηση της ιστορίας. Διδακτικής της λογοτεχνίας*. Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Ρόδος, 2017.
91. Παπαδάτος, Γ.Σ. (2009). *Παιδικό βιβλίο και φιλιαναγνωσία: Θεωρητικές αναφορές και προσεγγίσεις-Δραστηριότητες*. Αθήνα: Πατάκης, 2009.
92. Παπαδάτος, Γ.Σ. (2014). *Το παιδικό Βιβλίο στην εκπαίδευση και στην κοινωνία*. Αθήνα: Παπαδόπουλος, 2014.
93. Πάπυρος Λαρούς Μπριτάνικα,σελ.130. Αθήνα: Εκδοτικός Οργανισμός Πάπυρους.
94. Πλανούδης, Μ. *Αίσωπος: βιογραφία – μύθοι – έργα*. Πύρινος Κόσμος, Αθήνα.
95. Πλούταρχος. *Τῶν ἑπτὰ σοφῶν συμπόσιον* (Ἠθικά 146b-164d) (155e-156a)
96. Πολίτης, Δ. (επιμ.). (2008). *Λογοτεχνικό Βιβλίο και Σχολείο*. Αθήνα: Παπαδόπουλος, 2008.

97. *Παρέα με τον Αίσωπο*. (Εκδόσεις SUSAEΤΑ ΕΛΛΑΣ Α.Ε. , 2015).
98. Ροντάρι Τ. (1994) *Η γραμματική της φαντασίας*, Αθήνα: Μεταίχμιο
99. Σακελλαρίου, Χ. (1995). *Το παραμύθι χτες και σήμερα. Η ψυχοπαιδαγωγική και κοινωνική λειτουργία του*. Αθήνα: Πατάκης.
100. Σαρίκας Ζ. (1993). *Αίσωπος Μύθοι*, Αθήνα: Εκδόσεις Εξάντας.
101. Σιβροπούλου, Ε., & Χατζησαββίδης, Σ. (2003). *Η συμβολή των εικονογραφημένων μικρών ιστοριών στον εμπλουτισμό του λεξιλογίου των νηπίων. Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού*, 5, 184-196.
102. Σιβροπούλου, Ρ. (2004). *Ταξίδι στον κόσμο των εικονογραφημένων μικρών ιστοριών. Θεωρητικές και διδακτικές διαστάσεις*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
103. Σουλιώτης, Μ. (2012) *Για το ταλέντο και την έμπνευση*. Ηλεκτρονικό Περιοδικό Κείμενα, τεύχος 15. Ανακτήθηκε Αύγουστος 17, 2013, από <http://keimena.ece.uth.gr/main/t15/01-souliotis.pdf>
104. Σουλιώτης, Μ. (2012). "*Δημιουργική γραφή: Οδηγίες πλεύσεως*, (βιβλίο εκπαιδευτικού)." Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού Κύπρου, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Υπηρεσία Ανάπτυξης Προγραμμάτων, Λευκωσία.
105. Σπυρέλη Χ., Δημοπούλου Τ. (2013), *Η δημιουργική γραφή ως εκπαιδευτική δραστηριότητα. Εφαρμογή με προϋποθέσεις: «Λογοτεχνική-Συγγραφική φιλαλληλία ανάμεσα στον διδάσκοντα και στους μαθητές του»*, πηγή: cwconference.web.uowm.gr
106. Σπυροπούλου, Ζ. (2012). *ΟΣΑ ΜΥΘΙΑ ΤΟΣ' ΑΛΗΘΕΙΑ. Μύθοι, πρότυπα ανθρωπιστικών αξιών και ποίησης. Η διαχρονική ομορφιά και η παιδαγωγική τους αξία. ΠΑΙΔΕΙΑ ΚΑΛΙΣΤΟΝ ΕΣΤΙ ΚΤΗΜΑ ΒΡΟΤΟΙΣ. Ανθρωπιστικές και θετικές επιστήμες: θεωρία και πράξη (σσ. 1-6)*. Αθήνα: Ελληνικό Ινστιτούτο Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης.
107. Σταμάτης, Π. (2015). *Προσχολική και πρωτοσχολική παιδαγωγική. Επικοινωνιακές διαστάσεις της εκπαιδευτικής διαδικασίας*. Αθήνα: Διάδραση
108. Τσιλιμένη Τ., Παπαρούση Μ. (2010). *Η τέχνη της μυθολογίας και της δημιουργικής γραφής. Συγγραφείς και θεωρητικοί μιλούν για την τέχνη του μυθιστορήματος*, Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο.
109. Τσιλιμένη, Τ. (2007). *Εικονογραφημένο Παιδικό Βιβλίο: Όψεις και Απόψεις*. Βόλος: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Θεσσαλίας, 2007.
110. Τσιλιμένη, Τ. (επιμ.). (2004). *Το Σύγχρονο Ελληνικό Παιδικό-Νεανικό Μυθιστόρημα*. Αθήνα, Θεσσαλονίκη: Σύγχρονοι Ορίζοντες, 2004.

111. Τσιλιμένη, Τ. (επιμ.). (2007). *Αφήγηση και Εκπαίδευση: Εισαγωγή στην Τέχνη της Αφήγησης. Άρθρα και Μελετήματα*. Βόλος: Εκδόσεις Εργαστηρίου Λόγου και Πολιτισμού Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, 2007.
112. Τσιλιμένη, Τ. (επιμ.). (2019). *Παιδική και Εφηβική Λογοτεχνία. Διδακτικές Εφαρμογές*. Πρακτικά Επιστημονικής Ημερίδας του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας και του Πανεπιστημίου Λευκωσίας.
113. Τσουκαλάς Γεώργιος, Χ. Ν. (2013). *135 Μύθοι του Αισώπου*. Αθήνα: Άγκυρα.
114. Χαντζή, Α., Μ. (2016). *Η δημιουργική γραφή ως αντικείμενο*. Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Ρόδος, 2016.
115. Χριστοδουλόπουλος, Χρ. (2019). *Η διδασκαλία της μοντέρνας ποίησης στην ΣΤ' τάξη του Δημοτικού Σχολείου με το συνδυασμό της Δημιουργικής Γραφής και της Διαθεματικής-Διεπιστημονικής προσέγγισης*. Φλώρινα: Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας
116. Χωρεάνθη, Ε. (1987). *Η διαχρονική λειτουργία των αισώπειων μύθων*. Διαβάζω, τ. 167, σσ. 56-58.
117. 7 Limericks του Edward Lear. Αλιεύτηκε από: <http://efthymiades.blogspot.com/2007/02/7-limericks-edward-lear.html>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1: Εξακτίνωση του «θέματος», σχεδιάγραμμα



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2: Έμμεση παρουσίαση των χαρακτηριστικών του πρωταγωνιστή Αδάμ

« Ο Αδάμ το λιοντάρι **βασίλευε** σε μια ζούγκλα γεμάτη δέντρα, λουλούδια και ποτάμια, όπου ζούσαν πολλά ζώα».

.....
« Καλά είμαστε βασιλιά Αδάμ. όλα κυλούν ήρεμα στη ζούγκλα χάρη στην **προστασία** που μας προσφέρει η **υψηλότητα σας**».

.....
« Αφού πέρασε μερικές ώρες στο νερό, ο Αδάμ **ξάπλωσε** στο χορτάρι για να στεγνώσει το **πλούσιο τρίχωμα** του στον ήλιο».

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3: Έμμεση παρουσίαση του ποντικού Ευτύχη

«Σε λίγο, ένα **χαριτωμένο** ποντίκι, ο Ευτύχης, πέρασε μπροστά από το βασιλιά αναζητώντας τροφή. Πεινούσε τόσο πολύ, που **έτρεχε μπρος πίσω μήπως** βρει κανένα φρούτο ή ξηρό καρπό πεσμένο στο χώμα».

« Σε παρακαλώ μη με φας! Είμαι ένα **μικρό ποντικάκι** και ούτε που θα προλάβεις να καταλάβεις τη γεύση μου».

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4: Έμμεση παρουσίαση των ανθρώπων

« Βασιλιά Αδάμ ανησυχούμε! Καθώς περπατούσαμε κατά μήκος της κοίτης του ποταμού, είδαμε κάτι **παράξενα πλάσματα** που έμοιαζαν με ανθρώπους».

.....
« Το λιοντάρι διέσχισε τη ζούγκλα μέχρι που έφτασε στο ποτάμι. Πράγματι, ανακάλυψε **πατημασιές ανθρώπων**, αλλά τις έσβησε γρήγορα για να μην φοβηθούν και τα άλλα ζώα».

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 5: Έμμεση παρουσίαση των ζέβρων και των αλεπούδων

« Πως είστε ωραίες μου κυρίες με **τις μαύρες ρίγες;**» ρώτησε

« Καλά είμαστε, βασιλιά Αδάμ. Όλα κυλούν ήρεμα στη ζούγκλα χάρη στην προστασία που μας προσφέρει η **υψηλότητα σας**», απάντησε μια από τις **ζέβρες**.

« Περήφανο το λιοντάρι τις ευχαρίστησε και προχώρησε χαρούμενο. Καθώς περνούσε από το **καταφύγιο των αλεπούδων**, ο Αδάμ πρόσεξε ότι φαινόταν κάπως **ανήσυχες** και θέλησε να μάθει το λόγο».

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 6: **ΛΙΟΝΤΑΡΙ-ΑΔΑΜ**



ΠΟΝΤΙΚΙ-ΕΥΤΥΧΗΣ



ΑΛΕΠΟΥ



ΖΕΒΡΕΣ



ΠΑΘΗΜΑΣΙΕΣ ΑΝΘΡΩΠΩΝ



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 7: Πίνακας διπλής εισόδου

ΟΝΟΜΑΤΑ ΠΑΙΔΙΩΝ	ΕΜΜΕΣΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ	ΑΜΕΣΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 8:

Αποσπάσματα για την τεχνική show don't tell

Οι αλεπούδες νιώθουν αγωνία

« Βασιλιά Αδάμ, καθώς περπατούσαμε κατά μήκος της κοίτης του ποταμού, είδαμε κάτι παράξενα πλάσματα που έμοιαζαν με ανθρώπους».

Ο Αδάμ νιώθει αγωνία

« Το λιοντάρι διέσχισε τη ζούγκλα μέχρι που έφτασε στο ποτάμι. Πράγματι, ανακάλυψε πατημασιές ανθρώπων, αλλά τις έσβησε γρήγορα για να μην φοβηθούν και τα άλλα ζώα. « Ίσως ήταν περαστικοί από δω», συλλογίστηκε».

Ο Αδάμ αισθάνεται θυμό

«Ο βασιλιάς όμως είχε ξυπνήσει και άρπαξε το ποντίκι από την ουρά».

Ο Ευτύχης αισθάνεται φόβο

«Το ποντικάκι άνοιξε διάπλατα τα μάτια του και τον θερμοπαρακάλεσε»».

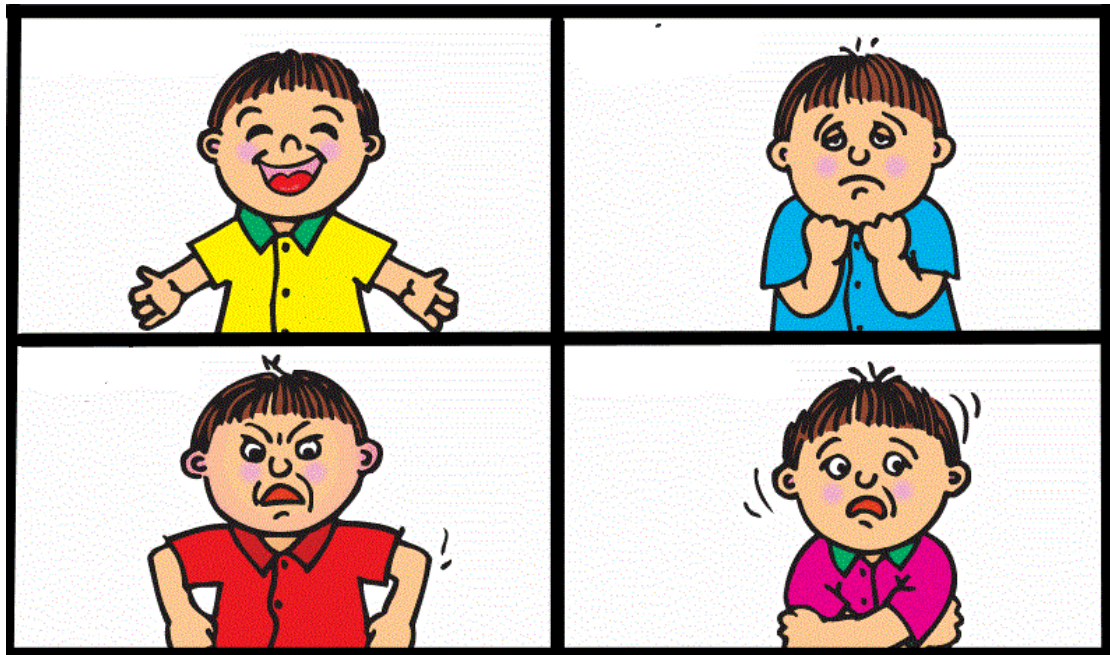
Ο Αδάμ αισθάνεται φόβο

«Πασχίζοντας να ξεφύγει, ο Αδάμ βρυχήθηκε δυνατά».

Ο Αδάμ αισθάνεται χαρά

« Όταν πια είχαν προχωρήσει βαθιά μέσα στη ζούγκλα, μακριά από κάθε κίνδυνο, ο Αδάμ συνήλθε από την ταραχή και ευχαρίστησε το μικρό και γενναίο Ευτύχη για τη βοήθεια και τη σβελτάδα του».

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 9: Καρτέλες συναισθημάτων



Πηγή: <https://e-didaskalia.blogspot.com/2020/05/synaisthimata.html>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 10: Φύλλο εργασίας

Όνομα: Ημερομηνία:

Τα συναισθήματά μου

Σχεδιάσε τα προσώπια, ανάλογα με το συναίσθημα που γράφει από κάτω.



χαρά



αγωνία



φόβος



θυμός

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 11: Λειτουργία σκηνικού ως διάθεση (γαλήνη- ηρεμία)

«Ο Αδάμ το λιοντάρι βασίλευε σε μια ζούγκλα γεμάτη δέντρα, λουλούδια και ποτάμια. Κάθε μέρα έκανε τον περίπατό του στην περιοχή, επισκεπτόταν τα άλλα ζώα και κολυπούσε στο ποτάμι».

.....
Λειτουργία σκηνικού ως διάθεση (αγωνία)

« Το λιοντάρι σηκώθηκε για να συνεχίσει τον περίπατο του. Ενώ βρισκόταν κάτω από ένα δέντρο, ο βασιλιάς Αδάμ αισθάνθηκε ότι η πατούσα του είχε κολλήσει κάπου. Καθώς προσπάθησε να την τραβήξει, παγιδεύτηκε μέσα σε ένα δίχτυ».

.....
«Πασχίζοντας να ξεφύγει, ο Αδάμ βρυχήθηκε δυνατά. Ο Ευτύχης, ο οποίος ήταν κάπου εκεί κοντά, έτρεξε αμέσως για να βοηθήσει τον βασιλιά. Μόλις τον βρήκε, το ποντικάκι άρχισε να κατατρώνει τα σχοινιά και πολύ σύντομα ο βασιλιάς Αδάμ ήταν ελεύθερος».

.....
«Το λιοντάρι διέσχισε τη ζούγκλα μέχρι που έφτασε στο ποτάμι. Πράγματι, ανακάλυψε πατημασιές ανθρώπων, αλλά τις έσβησε γρήγορα για να μη φοβηθούν και τα άλλα ζώα».

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 12: Εντοπίζεται ο χρόνος ως χρονική ακολουθία των γεγονότων και η διάρκεια αφήγησης μικρότερη του χρόνου της ιστορίας.

« Το λιοντάρι διέσχισε τη ζούγκλα μέχρι που έφτασε στο ποτάμι. Αφού πέρασε μερικές ώρες στο νερό, ο Αδάμ ξάπλωσε στο χορτάρι για να στεγνώσει το τρίχωμα του στον ήλιο. Το λιοντάρι χαλάρωσε τόσο που γρήγορα αποκοιμήθηκε και άρχισε μάλιστα να ροχαλίζει».

