



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΦΛΩΡΙΝΑΣ
**ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ
ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

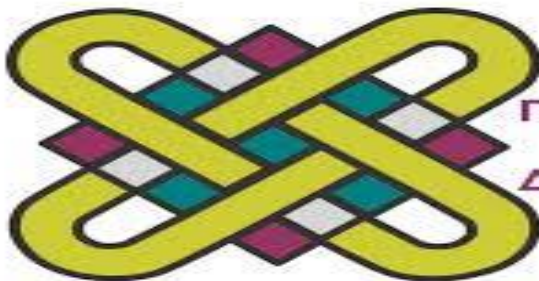
**ΤΙΤΛΟΣ: «Το Διαδραστικό Παιδικό Παραμύθι σε διεθνή και ελλαδικό χώρο »
“Interactive Children’s Fairytales globally and in Greece”**

Όνοματεπώνυμο φοιτήτριας: Αλεξίου Μαρία

ΑΕΜ: 2497

ΕΠΟΠΤΗΣ: Τριαντάφυλλος Κωτόπουλος, Επίκουρος Καθηγητής

Β’ ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΤΗΣ: Νίκος Φωτόπουλος, Επίκουρος Καθηγητής



**Πανεπιστήμιο
Δυτικής Μακεδονίας**

Φλώρινα, Ιούνιος 2016

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Ευχαριστίες.....σελ 3

Κεφάλαιο 1°

Σκοπός της εργασίας..... σελ 4

Τα χαρ/κά του παραμυθιού..... σελ 5

Ο ρόλος του παραμυθιού στην ανάπτυξη του παιδιού..... σελ 14

Η παιδαγωγική και διδακτική αξιοποίηση του παραμυθιού..... σελ 18

Πολιτική αξία του παραμυθιού.....σελ.24

Τομείς Ανάπτυξης μέσα από το παραμύθι.....σελ.24

Τρόποι για να γίνει ένα παραμύθι παιδαγωγικό.....σελ.29

Διδασκαλία του παραμυθιού. σελ.30

Κεφάλαιο 2°

Ο ορισμός της ψηφιακής αφήγησηςσελ.31

Τα εργαλεία της ψηφιακής αφήγησης.....σελ.33

Η παιδαγωγική αξία της ψηφιακής αφήγησης.....σελ.34

Η ψηφιακή αφήγηση ενός παραμυθιού.....σελ.41

Βήματα Δημιουργίας Ψηφιακής Αφήγησης.....σελ.43

Πλεονεκτήματα της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση.....σελ.43

Κεφάλαιο 3ο:

διδακτικές πρακτικές - προτάσεις ψηφιακής αφήγησης λαϊκού παραμυθιού

Εισαγωγή.....σελ.45

Μεθοδολογία- σχεδιασμός υλοποίησης.....σελ.46

1^η διδακτική πρόταση σε νηπιαγωγείοσελ.52

Συμπεράσματα.....σελ.54

Περίληψη.....σελ.56

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ..... σελ 57

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ..... σελ 58

Ευχαριστίες

Η πτυχιακή εργασία εκπονήθηκε στο Τμήμα Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας, στη Φλώρινα. Η υπόδειξη του θέματος έγινε από τον Επίκουρο Καθηγητή κ. Κωτόπουλο Τριαντάφυλλο. Θέλω να εκφράσω τις θερμές ευχαριστίες μου στον καθηγητή μου, κ. Κωτόπουλο Τριαντάφυλλο, για την εμπιστοσύνη που έδειξε προς το άτομό μου, ώστε να μου αναθέσει την πτυχιακή εργασία. Θα ήθελα ν' αναφέρω τη συμβολή του και τη βοήθειά του στην επιλογή του θέματος και για την υποστήριξη του στη συγγραφή του θεωρητικού μέρους της εργασίας, με την παροχή πολύτιμου βιβλιογραφικού υλικού. Επίσης, θα ήθελα να τον ευχαριστήσω για την άψογη συνεργασία μας, καθώς και όλους εκείνους που με στήριξαν και έκαναν υπομονή αυτά τα χρόνια που βρίσκομαι στη σχολή και, κυρίως, την οικογένεια μου, τους φίλους και τους συναδέλφους μου.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο

Σκοπός της εργασίας

Το παραμύθι αποτελεί ένα σημαντικό διδακτικό μέσο κι εργαλείο για τους εκπαιδευτικούς, διότι φαίνεται πως συμβάλλει στην επίτευξη μαθησιακών αποτελεσμάτων. Επιπρόσθετα, τα τελευταία χρόνια τα ψηφιακά μέσα τείνουν να διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη διδακτική πράξη, καθώς δημιουργούν ένα ευχάριστο και δημιουργικό περιβάλλον, όπως επίσης συμβάλλουν στη μαθησιακή διαδικασία. (Κωστόπουλος: (2008)

Για αυτόν τον λόγο η παρούσα εργασία αναφέρεται στον ρόλο του παραμυθιού στη διδασκαλία και μάθηση των μαθητών και προτείνει μία ολοκληρωμένη διδασκαλία με την αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων.

Η αναγκαιότητα μιας τέτοιας διδακτικής πρότασης έγκειται στο γεγονός της έλλειψης παρόμοιων καινοτόμων διδακτικών σεναρίων ή προτάσεων με θέματα από σύγχρονα παραμύθια, τα οποία μπορούν να διδαχθούν διαθεματικά και να οδηγήσουν σε μία ενδιαφέρουσα, ευχάριστη και προπάντων σε μία αποτελεσματική διδασκαλία.

Τα χαρακτηριστικά του παραμυθιού

Το παραμύθι είναι μία φανταστική προφορική διήγηση και αποτελείται από διάφορα και διαδοχικά επεισόδια. Αυτά λέγονται μοτίβα. Η λέξη μοτίβο είναι μικρότερη αφηγηματική πρόταση που το συγκρατεί. Έχει διαφορά από το μύθο, ο οποίος είναι ένα αλληγορικό διήγημα και στοχεύει στην ηθική διδασκαλία. Επίσης ένα ακόμη είδος από το οποίο και διαφέρει είναι η παράδοση, γιατί η παράδοση αναφέρεται σε κάτι συγκεκριμένο, μπορεί να είναι πρόσωπο, ή τόπος, ή κάποιο γεγονός και ο λαός την αντιμετωπίζει ως κάτι αληθινό. Το παραμύθι είναι ένα μέσο συγκίνησης και ψυχαγωγίας για όλους τους λαούς ακόμη από τις παλιές εποχές. Το περιεχόμενό του δε βασίζεται σε τόπο και χρόνο και τα πρόσωπά του είναι ουτοπικά. Ακόμη το περιεχόμενό του περιέχει μια πληθώρα απίθανων και απίστευτων συμβάντων, όμως για τους σύγχρονους ανθρώπους είναι εξωπραγματικά, για τους ανθρώπους των

παλαιών εποχών κατείχαν μια θέση στον κόσμο της πραγματικότητας, με την δική του οπτική γωνία ή όπως τον εξηγούσε με απλό τρόπο. Όλος ο κόσμος του ανθρώπου της παλαιάς εποχής, που σχετιζόταν με τις θεωρίες για τη γέννηση της ανθρωπότητας, οι φοβίες του για τα φυσικά φαινόμενα, η πίστη του στον κόσμο της μαγείας, των υπερφυσικών δυνάμεων που κατείχαν οι μάγοι και της δεισιδαιμονίας, η ιδιαίτερη σχέση που είχε με τα ζώα, τα όνειρα που αποτελούσαν το μέσο φυγής του σε τόπους άγνωστους με παράξενο τρόπο, πέρασε μέσα στα παραμύθια .(Κωστόπουλος: (2008)

Το υπέρογο παραμυθιακό υλικό έχει καταταχθεί με βάση τη διεθνή ταξινόμηση των Aarne–Thompson σε 2.430 παραμυθιακούς τύπους. Ως παραμυθιακός τύπος εξηγείται η αφηγηματική βάση σύμφωνα με την οποία δομούνται οι παραλλαγές ενός παραμυθιού και πηγάζει από τον συνδυασμό μοτίβων. Σε περίπτωση που δύο ή περισσότεροι παραμυθιακοί τύποι ταιριάζουν μεταξύ τους, το φαινόμενο, καθώς και η καινούρια παραλλαγή που δημιουργείται, λέγεται *συμφυρμός*. Με τη δημιουργία μονογραφιών και εθνικών καταλόγων πραγματοποιείται μία εμπειριστατωμένη μελέτη πάνω στο παραμύθι. Συντάκτης του ελληνικού καταλόγου με δημοσιευμένες και αδημοσίευτες παραλλαγές των ελληνικών λαϊκών παραμυθιών, που καταγράφηκαν μέχρι το 1970, είναι ο Γ. Α. Μέγας. .(Κωστόπουλος: (2008)

Το παραμύθι ως είδος ακολουθεί τρεις γενικές αρχές, αναφερόμενο στον χρόνο, στον τόπο και στα πρόσωπα, του περιεχομένου του . .(Κωστόπουλος: (2008)

Συγκεκριμένα:

- Ο χρόνος στο παραμύθι είναι αόριστος.
- Το ίδιο αόριστος είναι και ο τόπος που δρουν τα πρόσωπα.
- Η πλοκή εκτυλίσσεται σχεδόν εξολοκλήρου μέσα από την ανωνυμία των προσώπων.

Άξιο αναφοράς είναι το γεγονός ότι το 1908 ο δανός λαογράφος Άξελ Όλρικ κατέληξε στην υπογράμμιση κάποιων από τις αφηγηματικές αρχές για το παραμύθι, τους λεγόμενους επικούς νόμους:

1. Ένα παραμύθι δεν ξεκινά με το πιο συνταρακτικό σημείο της δράσης και δεν τελειώνει με απότομο τρόπο. Προηγείται μια ήρεμη εισαγωγή, ενώ η ιστορία συνεχίζεται και μετά την κορύφωση, για να κλείσει τον κύκλο σε ένα σημείο που το διακρίνει ηρεμία και σταθερότητα.
2. Η εμφάνιση επαναλήψεων είναι συχνή, όχι μόνο για να προσδώσει ένταση στην πλοκή, αλλά και για να δώσουν όγκο στην ιστορία.
3. Την ίδια στιγμή, στο ίδιο επεισόδιο βρίσκονται συνήθως μόνο δύο πρόσωπα.
4. Αντιμέτωποι βρίσκονται οι αντίθετοι χαρακτήρες.
5. Αν δύο πρόσωπα εμφανίζονται στον ίδιο ρόλο, αυτοί είναι οι μικροί και αδύνατοι της ιστορίας. Συχνά είναι δίδυμοι και όταν δυναμώσουν, ανταγωνίζονται ο ένας το άλλο.
6. Αυτός που ανήκει σε μία ομάδα και είναι ο χειρότερος ή ο αδύναμος, στο τέλος αποδεικνύεται ο καλύτερος.
7. Οι χαρακτηρισμοί είναι απλοϊκοί: αναφέρονται μόνο οι ιδιότητες που σχετίζονται άμεσα με τη δράση. Δεν έχει ύπαρξη πληροφοριών για τη ζωή των προσώπων εκτός πλοκής.
8. Η υπόθεση είναι απλή και λέγεται μία ιστορία τη φορά. Όταν σε αυτήν ξετυλίγονται δύο ή περισσότερα επεισόδια, πρόκειται για λόγιο προϊόν.

Όλα θίγονται με τον απλούστερο δυνατό τρόπο. Παρόμοια πράγματα περιγράφονται όσο γίνεται πιο όμοια. Δεν υπάρχει ίχνος ποικιλομορφίας. .(Κωστόπουλος: (2008)

Το φυσικό καθώς και το υπερφυσικό στοιχείο συνυπάρχουν και αλληλεπιδρούν. Ο ήλιος, τα αστέρια μετατρέπονται σε ανθρώπινες μορφές και το αδράχτι, το νερό, το μήλο, μεταλλάσσονται σε μέσα μαγικών ικανοτήτων. Οι ήρωες του παραμυθιού παρουσιάζονται ως αβαθείς μορφές (έλλειψη υποκειμενικού βάθους), χωρίς εσωτερικό κόσμο, χωρίς παρελθόν και μέλλον, πάντα νέοι.

Τα χαρακτηριστικά που αναφέρθηκαν παραπάνω, ισχύουν και για το περιεχόμενο των ελληνικών παραμυθιών, μέσα στο οποίο εμφανίζονται επιπλέον χαρακτηριστικά που προσδίδονται από τη γλώσσα, την παράδοση και τα γεωγραφικά στοιχεία που έχει

κάθε περιοχή. Το πρώτο γνώρισμα τοπικότητας, που χαρακτηρίζει το ελληνικό παραμύθι, είναι η γλώσσα, είτε είναι η κοινή ελληνική, είτε τοπικά ιδιώματα και διάλεκτοι. Ανάλογα με την κάθε περιοχή, το λεξιλόγιο διαφέρει, προδίδοντας τις επιδράσεις ξένων κατακτητών. Το δεύτερο γνώρισμα είναι η ελληνική παράδοση, από την οποία το ελληνικό παραμύθι αποκόμισε τις αναπαραστάσεις του και τις αναφορές του στο φαντασιακό. Στην παράδοση αναφέρεται και η ιστορική πορεία του τόπου, τόσο με τη μεταφορά στοιχείων από γενιά σε γενιά για ολόκληρους αιώνες, όσο και με την ανταλλαγή πληροφοριών με τους λαούς που πέρασαν από τα εδάφη της Ελλάδας. Επιπλέον, έχει καταδειχθεί από αρκετούς λαογράφους η ομοιότητα που υπάρχει ανάμεσα σε κάποια αρχαία ελληνικά και νεοελληνικά παραμύθια. Το τρίτο γνώρισμα τοπικότητας είναι η προβολή του φυσικού περιβάλλοντος και του κλίματος στο περιεχόμενο των παραμυθιών, ακόμη και του ίδιου του χαρακτήρα του λαού της Ελλάδας. (Σαρρής & Σταύρου, 2007).

Το παραμύθι είναι βασισμένο στην προφορική μεταβίβαση της παράδοσης από γενιά σε γενιά. Σημαντικός είναι και ο ρόλος που διαδραματίζει ο αφηγητής, που ζωντανεύει τον κόσμο του παραμυθιού. Οι πλειοψηφία των παραμυθιάδων είναι άνδρες, οι οποίοι σύμφωνα με το ταλέντο και τις ανάγκες τους, δίνουν μορφή σε ένα αφηγηματικό σχήμα. Έτσι αυτό που διαθέτουμε είναι πολλές εκδοχές του παραμυθιού και όχι το αρχέτυπο. Οι μετασχηματισμοί των παραμυθιών και η δημιουργία συγκεκριμένων αφηγηματικών τύπων οφείλονται στους αφηγητές. Το πολιτισμικό βάρος και η διάδοση ενός παραμυθιού εξαρτάται κάθε φορά από την αφηγηματική δύναμη που έχει ένας παραμυθάς, αλλά και από τις προτιμήσεις και τους παιδαγωγικούς ή άλλους σκοπούς των ακροατών του μέσα σε μια τοπική κοινωνία. Με αυτόν τον τρόπο η διαδικασία της αφήγησης και της διάδοσης ενός παραμυθιού υπόκειται στη συσχέτιση τριών παραγόντων: της προϋπάρχουσας παράδοσης, του εκάστοτε αφηγητή και της κοινότητας των ακροατών του. (Σαρρής & Σταύρου, 2007).

Παρότι και το παραμύθι είναι μια παραλλαγή της πραγματικότητας, η οποία όμως εκδηλώνεται με συμβολισμούς ως επί το πλείστον, ο μύθος είναι η δίχως συμβολισμούς εκδήλωση της πραγματικότητας, είναι πραγματικά.

Πέρα από το ότι υπάρχουν όμοιες αφηγήσεις σε πολλές χώρες της Γης, μια πιο βαθιά έρευνα θα αποκάλυπτε ότι δυο εκδοχές του ίδιου παραμυθιού δεν μπορεί ποτέ να είναι ίδιες σε δυο περιβάλλοντα με διαφορετικό πολιτισμό. Το παραμύθι έχει τη δύναμη να απορροφά πολλά στοιχεία από το περιβάλλον όπου λειτουργεί. Οι αφηγητές έχουν την συνήθεια να εμπλέκουν στις αφηγήσεις τους στοιχεία που βασίζονται στα «οικεία βιώματά» τους. (Σαρρής & Σταύρου, 2007).

Ο τόπος εμφανίζεται με διάφορες μορφές, αλλά και ο χρόνος εμφανίζεται στα παραμύθια συνήθως, με έμμεσο τρόπο. Ο τόπος και ο χρόνος φανερώνονται όχι μόνο με τη χρήση τοπωνυμίων και τεχνολογικών στοιχείων, αλλά και με την εισχώρηση, στα παραμύθια, πολιτισμικών και εθιμικών στοιχείων, τα οποία κάνουν την εμφάνισή τους σε συγκεκριμένους τόπους και σε συγκεκριμένη χρονική περίοδο. Τέτοια πολιτισμικά στοιχεία είναι τα ήθη και τα έθιμα (βάπτισμα, γάμος). Υπάρχουν όμως και άλλα πολλά πολιτισμικά στοιχεία που εμφανίζονται στα παραμύθια. (Σαρρής & Σταύρου, 2007).

Οι αφηγητές θεωρούν τα παραμύθια τους ως μια καλή ευκαιρία για τον σχολιασμό των προβλημάτων του κόσμου και για άσκηση κοινωνικής κριτικής. Ο όμορφος κόσμος του παραμυθιού συγκρίνεται με την άθλια καθημερινότητα. Με τα σχόλια τους εκδηλώνουν τη συμφωνία ή τη διαφωνία τους με την εξέλιξη του παραμυθιού, τα συναισθήματά τους, συγκρίνουν, εκδηλώνουν το παράπονο ή την αγανάκτησή τους. Η μεταβολή στη γλώσσα του παραμυθιού είναι ιδιαίτερα ορατή. Με τη γενίκευση της εκπαίδευσης όλοι σχεδόν οι αφηγητές έχουν έρθει σε επαφή με το σχολικό περιβάλλον. Τη σημερινή εποχή, η τηλεόραση, η επικοινωνία με ανθρώπους άλλων τόπων, ο προσέλευση των τουριστών και η μετανάστευση, άφησαν τα δικά τους σημάδια στη γλώσσα που εκφέρονται τα παραμύθια. Παρόλα αυτά, κάποτε οι αφηγητές χρησιμοποιούσαν την καθαρεύουσα ή ακόμα και την αρχαία γλώσσα. Επίσης συχνό φαινόμενο είναι και η χρήση τοπικών ιδιωμάτων, πράγμα που πολλές

φορές δυσκολεύει τα παιδιά να κατανοήσουν τα παραμύθια. Οι αφηγητές όμως τις χρησιμοποιούν και με αυτό τον τρόπο φαίνεται η συντηρητική φύση του παραμυθιού. Κάποιες φορές όμως, όταν η σημασία κάποιων λέξεων είναι δυσκολονόητη, οι αφηγητές προσπαθούν να τις αντικαθιστούν με νεότερες. Κάποιοι αφηγητές κάνουν χρήση και ξένης ορολογίας, όσοι από αυτούς βέβαια κατέχουν τις ξένη γλώσσα. Παρατηρείται λοιπόν στα παραμύθια μια γλωσσική ποικιλία που από τη μια χαρακτηρίζει το παραμύθι ως συντηρητικό και από την άλλη μεριά την αφομοιωτική δύναμή του. Το παραμύθι, πέρα από τη συντηρητική του φύση, μπορεί και αφομοιώνει πλήθος από στοιχεία, σχετικά με τη γεωγραφία του τόπου, τα ήθη και τα έθιμά του, την οικονομική ζωή του, τη γλώσσα του και κάθε πλευρά της ζωής του.

Το παραμύθι όμως περιέχει και βαθύτερες μεταβολές, που επιδρούν στο περιεχόμενο και στη μορφή του. Στα παραμύθια αποφεύγονται απλές ερμηνείες, οι οποίες στο παρελθόν ήταν εμφανείς λόγω της αμάθειας των αφηγητών και συντελείται μια διαδικασία εκλογίκευσης. Επίσης στα παραμύθια συχνή είναι η εμφάνιση του Χριστού και της Παναγίας, που απεικονίζονται με μάγους ή ευεργετημένα πρόσωπα που ανταποδίδουν την ευεργεσία. Συχνά και η Τύχη ή η Μοίρα αντικαθίσταται από το Θεό. (Σαρρής & Σταύρου, 2007).

Κύρια χαρακτηριστικά γνωρίσματα είναι κάποιες σταθερές φράσεις όπως είναι ο τύπος άνοιγμα και κλείσιμο «μια φορά κι έναν καιρό» και «ευτυχώς πάντα μετά από...». Άλλα κύρια χαρακτηριστικά γνωρίσματα των γραπτών παραμυθιών είναι οι περιττές δομές και έχουν λειτουργία παρόμοια με αυτές των προφορικών αφηγημάτων: επιτρέπουν στους παραλήπτες να δεθούν σφιχτά με τον αφηγηματικό κόσμο του παραμυθιού. Άλλα επίσημα χαρακτηριστικά γνωρίσματα είναι ότι συγκαταλέγουν την ανυπαρξία λεπτομερών περιγραφών. Οι άνθρωποι και τα αντικείμενα παρουσιάζονται συνήθως μέσο μιας ενιαίας ιδιότητας, για να επιτύχουν τη σημασιολογική σαφήνεια και τη μοναδικότητα και την αποφυγή των ψυχολογικών περιπλοκών. (Σαρρής & Σταύρου, 2007).

Οι διαστάσεις του χρόνου και του χώρου είναι είτε απύσες είτε υπερβάλλουσες: μερικές φορές ο παραμυθιακός κόσμος δεν προσδιορίζεται και τα γεγονότα λαμβάνουν χώρα σ'ένα ακαθόριστο πουθενά σ'έναν ακαθόριστο χρόνο. Πολλές

φορές κατά τη διάρκεια της αφήγησης παρέχονται κάποια χωρικά ή χρονικά στοιχεία, οι οποίες είναι εν τούτοις απροσδιόριστες: μπορεί για παράδειγμα να καλύπτονται υπερβολικές αποστάσεις («περπάτησε για τις εκατοντάδες των μιλίων») και παραμυθένιος χρόνος (π.χ. εκατό-έτη). Οι χρόνοι είναι κατανεμημένοι σε δύο κατηγορίες, τη ρετροσπεκτίβα, που δείχνει το παρελθόν, και την προοπτική, η οποία δείχνει το μέλλον. Επιπλέον, συμβάλλουν στην επεξεργασία των στοιχείων, γιατί αναπαράγουν τις κοινά στοιχεία που μπορούν να χρησιμεύσουν ως κοινή βάση στην οποία αρθρώνονται οι πληροφορίες. (Σαρρής & Σταύρου, 2007).

Σχετικά με το περιεχόμενο των παραμυθιών πρέπει να σημειωθεί ότι είναι εξαιρετικά συχνό: τα αντικείμενα της πραγματικής ζωής να συνυπάρχουν με υπερφυσικά. Όταν τα καθημερινά αντικείμενα εισάγονται στον κόσμο της φαντασίας χάνουν την αληθινή τους φύση για να εγκαταστήσουν την δυναμική του αφηγήματος. Τα παραμύθια δεν αφήνουν ανεκμετάλλευτα τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του μέσου που χρησιμοποιούν, δηλαδή της αφήγησης. Τα παραμύθια είναι κάτι παραπάνω από ιστορίες. Τα παραμύθια είναι διδασκαλίες που έχουν προχωρήσει από γενιά σε γενιά, μέσω της οποίας οι άνθρωποι μαθαίνουν και για τις θολές και για τις ξεχωριστές πλευρές της ζωής. Τα παραμύθια καθοδηγούν και εμπνέουν, όχι μόνο με την ηθική και την αυταπάρνηση, τα οποία είναι σημαντικά χαρακτηριστικά της δομής τους, αλλά με την ίδια την εσωτερική έννοια της ζωής που αναδίδουν. Χάρη σ' αυτά είναι δυνατό να ανακληθούν ιδέες ή ακόμα και να ανακαλυφθούν νέες. Η επιβίωση του παραμυθιού στηρίζεται στο γεγονός ότι έχει τη δυνατότητα να μιλήσει σε οποιονδήποτε, να αναγνωστεί σε πολλά και διαφορετικά επίπεδα. Το παραμύθι με τη διαχρονική παιδαγωγική του σημασία «παίρνει υπόψη του τον μεταβατικό και δυναμικό χαρακτήρα της παιδικής ηλικίας που στρέφεται στην πορεία του προς το μέλλον». «Το παραμύθι δεν είναι προϊόν μόνο του παρελθόντος, ούτε μόνο των παιδιών. Ενώνεται με τη ζωή ολόκληρου του λαού. Επιπλέον είναι αδύνατο να διαχωριστεί από την ποίηση και τέλος έχει πολλά να πει ακόμα στο παρόν και στο μέλλον. (Σαρρής & Σταύρου, 2007).

Το παραμύθι, σε μια ψυχαναλυτική προσέγγιση, ως συμβολική δομή του νου αποτελείται από τρεις διαστάσεις: i) την ενδοψυχική διάσταση (intrapsychique), ii) τη

διαψυχική (intersubjective) διάσταση και την iii) πολιτισμική διάσταση (cultural). (Σαρρής & Σταύρου, 2007).

i) Ενδοψυχική διάσταση. Το παραμύθι αποτελεί την αναπαράσταση των εγγενείς ψυχικών διεργασιών, οι οποίες συγκροτούν το ψυχικό όργανο του ανθρώπου. Αυτή η αναπαράσταση γίνεται αισθητή στο υλικό των παραμυθιών, δηλαδή στο όνειρο, στο οικογενειακό μυθιστόρημα, στη φαντασίωση, στους μηχανισμούς άμυνας. Επίσης ο Freud θεωρεί ότι το παραμύθι, ο θρύλος και η ποιητική δημιουργία συνιστούν μια μορφή ονείρου.

ii) Στη διϋποκειμενική διάσταση το παραμύθι προτείνει στο παιδί μία σκιαγράφιση της ψυχικής πραγματικότητας, η οποία κατασκευάζεται από τις διϋποκειμενικές σχέσεις του υποκειμένου. Το παραμύθι διαβιβάζει στον ακροατή με διάμεσο τη φωνή, το λόγο και την ομιλία μία εικόνα η οποία συναρθρώνει τη σχέση μεταξύ του υποκειμένου το οποίο ομιλεί (ο ήρωας του παραμυθιού) και ενός υποκειμένου που ακούει (ο ακροατής), δηλαδή το παραμύθι συναρθρώνει δύο διαφορετικές ψυχικές πραγματικότητες σε έναν κοινό- ουτοπικό χώρο, της ιστορίας του παραμυθιού. Η ιστορία του παραμυθιού διαβιβάζει από το ένα υποκείμενο στο άλλο μία κοινή φανταστική θεματική, δηλαδή μια κοινή μέθοδος συλλογικών φαντασιώσεων.

iii) Κοινωνική και πολιτισμική διάσταση του παραμυθιού. Το παραμύθι παριστάνει τον τρόπο συνάντησης των συλλογικών πολιτισμικών περιεχόντων μιας κοινότητας. Η πολιτισμική διάσταση της θεματικής του παραμυθιού αποτελείται από τα συναισθήματα και τον τρόπο με τον οποίο επικοινωνεί η κοινότητα. Τα πρόσωπα της κοινότητας στα παραμύθια δεν είναι αμφιθυμικά, καλά και κακά, όπως είμαστε όλοι στην πραγματικότητα, αλλά είτε καλά είτε κακά. Η κοινότητα όπως αυτή παρουσιάζεται στα παραμύθια, οργανώνεται από τη συνύπαρξη των εσωτερικών αναπαραστάσεων των συμμετεχόντων σε αυτή. Η ανάγνωση ενός παραμυθιού επαναδραστηριοποιεί την παιδική συγκίνηση, η οποία βασίζεται στα αρχαϊκά περιέχοντα της ομάδας. Έτσι, το παραμύθι αναπαριστά την κοινωνική και πολιτισμική νοοτροπία ή, καλύτερα, την ομαδική κουλτούρα μιας συλλογικής κοινότητας (Σαρρής & Σταύρου, 2007).

Τα κύρια κριτήρια με τα οποία είναι δυνατό να ξεχωρίσουμε τη κύρια μορφή από την παράγωγο μορφή ενός στοιχείου του παραμυθιού είναι τα εξής:

α) Η μαγική πραγμάτευση ενός μέρους του παραμυθιού είναι προγενέστερη από την ορθολογική πραγμάτευση.

β) Η ηρωική πραγμάτευση είναι προγενέστερη από τη χιουμοριστική πραγμάτευση.

γ) Η μορφή που αναπτύσσεται λογικά είναι προγενέστερη από τη μορφή που αναπτύσσεται με τρόπο ασυνάρτητο.

δ) Η διεθνής μορφή είναι προγενέστερη από την εθνική μορφή.

Τέλος, για τον Freud η φράση «ήταν μια φορά και έναν καιρό» με την οποία αρχίζουν τα παραμύθια, φανερώνει ότι η φαντασίωση λαμβάνει χώρα στον παρατατικό, ο οποίος είναι χρόνος του μύθου. Το παραμύθι, μέσω της φαντασίωσης, εκπληρώνει τις επιθυμίες του ανθρώπου και αναφέρεται στην αναπαράσταση, όπου το υποκείμενο διαδραματίζει έναν ρόλο του οποίου τα συστατικά χαρακτηριστικά αναλύονται βασισμένα στο Λόγο. (Σαρρής & Σταύρου, 2007).

Ο ρόλος του παραμυθιού στην ανάπτυξη του παιδιού

Είναι γεγονός πως τα παραμύθια ελκύουν όχι μόνο τον παιδικό ψυχισμό αλλά και τους ενήλικες, καθώς βρίθουν μηνυμάτων κι ερμηνειών. Η πλούσια συμβολική γλώσσα των παραμυθιών και η πολυδιάστατη ερμηνεία τους έχουν απασχολήσει, κατά καιρούς, τις ανθρωπιστικές επιστήμες. Η λαϊκή λογοτεχνία που παλαιότερα απευθυνόταν αποκλειστικά μόνο σε ενήλικες, αποτελεί σήμερα μια δομική βάση της παιδικής λογοτεχνίας. Η λαϊκή παράδοση των παραμυθιών κατέχει εξέχουσα θέση στην κουλτούρα της δυτικής κοινωνίας, καθώς οι μύθοι, οι θρύλοι, οι ιστορίες και τα λαϊκά παραμύθια συνέβαλαν στη διαμόρφωση της ανθρώπινης εμπειρίας. Για αυτόν τον λόγο οι ίδιες ιστορίες, σήμερα, αποτελούν στοιχεία πλούσιας αξιοποίησης μέσα στην τάξη διδασκαλίας (Mello, 2001), αφού τα παραμύθια συμβάλλουν στην κοινωνική, ψυχική, ηθική και γλωσσική ανάπτυξη των παιδιών.

Το παραμύθι εμπεριέχει ως επί το πλείστον συγκινησιακά στοιχεία, κινείται φυσικά στον χώρο της φαντασίας και χρησιμοποιεί τη μαγεία χωρίς διαχωρισμό ανάμεσα στο υπερφυσικό και την πραγματικότητα. Οι ιστορίες των παραμυθιών εμπνέουν κατά

βάση ένα πνεύμα αισιοδοξίας, καθώς η έκβασή τους είναι πάντα θετική αφού μεταφέρουν ένα μήνυμα επιτυχίας, καθώς ο ήρωας καταφέρνει πάντα να υπερνικήσει τις δυσκολίες του. Με την θετική έκβαση των ιστοριών τους, καταφέρνουν να κατευνάζουν τους φόβους των παιδιών που βιώνονται σε διάφορα αναπτυξιακά στάδια. (Bettelheim, 1995).

Επίσης, τα παραμύθια είναι πλούσια σε σύμβολα που, ακόμα και αν προέρχονται από διαφορετικές περιοχές του κόσμου, εκφράζουν τις ίδιες συμβολικές αξίες. Συχνά δε, πολλά διαφορετικά σύμβολα εκφράζουν το ίδιο φαινόμενο, μιας και αναφέρονται σε αρχετυπικές εικόνες. Ανάμεσα στα σύμβολα που συναντώνται στα παραμύθια, μπορούμε να διακρίνουμε τρεις βασικές κατηγορίες (Brun, Pedersen, & Runderg, 1993): α) Σύμβολα της Φύσης, όπως Δάσος, ξύλο (ασυνείδητο), Ζώα (απεικονίζονται ένστικτα), β) Μαγικά/ μυθολογικά σύμβολα, όπως Νεράιδες (καλή εικόνα της μητέρας που δίνει δώρα) Μάγισσες (κακή εικόνα της μητέρας) και γ) Πολιτισμικά σύμβολα, όπως Μητριά (καταστροφική πλευρά της ασυνείδητης εικόνας για την μητέρα), Άσχημος/η αδελφή/ος (ψυχική, πνευματική, εσωτερική ασχήμια), Χρυσός (πνευματικό θησαυρός), Δαχτυλίδι (ολοκλήρωση του εαυτού), Βασιλιάς (πατρική φιγούρα).

Η ανατρεπτική και μη συμβατική δομή του παραμυθιού ανταποκρίνεται στη νοητική και συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών του Νηπιαγωγείου. Τα παιδιά αντιλαμβάνονται τις λειτουργίες των δρώντων προσώπων, απολαμβάνουν την υπερβολή και το απίθανο και αρέσκονται στην επανάληψη και τη μαγική μεταμόρφωση. Εντυπωσιάζονται από τις ιδέες των ηρώων για τον τρόπο λύσης των δύσκολων καταστάσεων και παρατηρούν την αλλαγή στάσης κάποιων προσώπων, καθώς και τους λόγους για τους οποίους αυτό συμβαίνει. Επισημαίνουν τα χαρακτηριστικά του παραμυθιού και εντοπίζουν την κίνηση των μοτίβων (Μερακλής, 2007).

Το παραμύθι για τα παιδιά αποτελεί μια εναλλακτική πρόταση στο αυστηρά δομημένο ωρολόγιο πρόγραμμα. Τους παρέχει το μέσο για να ξεφύγουν από τις λογοκρατούμενες διαδικασίες, να μεταμορφωθούν σε μια αφηγηματική κοινότητα και να δραπετεύσουν από τον εκπαιδευτικό χρόνο. Αυτή η διαφυγή τούς ηρεμεί, με αποτέλεσμα να μπορούν να αυξήσουν τον αυτοέλεγχό τους. Η αφήγηση του

παραμυθιού καθώς και η απόκτηση των δομικών στοιχείων του συγκροτούν το πλαίσιο που εξοικειώνει το παιδί με την αφηγηματική παράδοση. Πρόκειται για μια πράξη που μετασχηματίζει τους μαθητές σε παραμυθάδες, απελευθερώνοντας τη δημιουργικότητά τους (Ντούλια, 2010).

Ακόμη, το παραμύθι αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού και το μέσο που κάνει τη μάθηση πιο ενδιαφέρουσα και ελκυστική και βοηθά τα παιδιά να προσεγγίσουν τη γνώση. Είναι σκόπιμο να εντάσσεται στο ημερήσιο πρόγραμμα του σχολείου και κυρίως του νηπιαγωγείου και των πρώτων τάξεων του δημοτικού (Μερακλής, 1999), διότι από εκεί ξεκινά η βασική εκπαίδευση των μαθητών και είτε να “διδάσκεται” αυτόνομα ή να χρησιμοποιείται επικουρικά και παρενθετικά στα μαθήματα προκειμένου να κάνει τη γνώση πιο εύληπτη και κατανοητή. Επιπλέον, ένα παραμύθι μπορεί να αποτελέσει το έναυσμα για τη εκπόνηση διαθεματικών προγραμμάτων και την υλοποίηση σχεδίων εργασίας και διαφόρων καινοτόμων προγραμμάτων (Αγωγής Υγείας, Περιβαλλοντικά, κ.τ.λ.). Κατά συνέπεια, η χρησιμότητά του είναι μεγάλη και η χρήση του εξυπηρετεί πολλαπλούς σκοπούς τόσο γνωστικούς όσο και συναισθηματικούς και ψυχοκινητικούς. Η διδασκαλία του επομένως θα πρέπει να είναι συστηματική (Μερακλής, 1999).

Πέρα, όμως, από τον κοινωνικοποιητικό και επικοινωνιακό του χαρακτήρα, το παραμύθι έχει παιδευτικό και ψυχοκινητικό σκοπό. Η ένταξή του στο σχολικό πρόγραμμα μπορεί να συμβάλλει τους στην ανάπτυξη γλωσσικής και γραπτής έκφρασης, στην καλλιέργεια της κριτικής και δημιουργικής σκέψης, όπως ακόμη στην εξάσκηση λογικομαθηματικών δεξιοτήτων (Ντούλια, 2010). Αυτό που θα πρέπει να λαμβάνεται σοβαρά υπόψη από τον/την εκπαιδευτικό είναι η επιλογή του παραμυθιού, καθώς οφείλει να βρίσκεται σε αντιστοιχία με το πνευματικό επίπεδο των μαθητών από άποψη λεξιλογίου και περιεχομένου. Πρέπει να υπακούει στον ψυχολογικό παράγοντα της διδασκαλίας, πράγμα το οποίο σημαίνει να έχει σχέση με τα καθημερινά βιώματα των παιδιών και να ανταποκρίνεται στην περιέργεια και τα ενδιαφέροντά τους. Με αυτόν τον τρόπο κερδίζεται η προσοχή τους και επιτυγχάνεται η κατανόησή τους. Επιπλέον, η γλωσσική καλλιέργεια και η ανάπτυξή της μπορεί να επιτευχθεί μέσα από τους μηχανισμούς του ενδιαφέροντος της μνήμης του συναισθηματικού βιώματος και την ανάπτυξη της φαντασίας του μέσα από τα

έντονα γεγονότα της διήγησης και της αναδιήγησης του παραμυθιού, εφόσον τον εννοιολογικό περιεχόμενο του παραμυθιού ανταποκρίνεται στις διανοητικές ικανότητες, στο πνευματικό επίπεδο και την κριτική ικανότητα της ηλικίας που απευθύνεται. Ιδιαίτερη προσοχή όμως χρειάζεται για την επιλογή των παραμυθιών όχι μόνο για το λεξιλόγιο και τη γενικότερη λεκτική διατύπωσή του, που πρέπει να ανταποκρίνεται στη γλωσσική αντίληψη και το αίσθημα του παιδιού, ώστε να την εμπλουτίζει χωρίς να την εκχυδαΐζει αλλά και το περιεχόμενο του. Οφείλει δηλαδή να κινητοποιεί τη φαντασία του σε συσχετισμό με τη διάνοηση και την ιδιαιτερότητα του παιδιού και όχι να την ερεθίζει με στοιχεία τρόμου και διαστρέβλωσης των γεγονότων. Ένα παραμύθι μπορεί να αξιοποιηθεί ποικιλότροπα και δημιουργικά από τον εκπαιδευτικό. Η προσέγγισή του όμως δεν μπορεί να γίνεται με την ίδια μεθοδολογία που εφαρμόζεται για τα υπόλοιπα γνωστικά αντικείμενα.

Επιπρόσθετα, η παραδοσιακή αφήγηση των παραμυθιών προσφέρει πρόσβαση σε ένα κόσμο που καλλιεργεί τη φαντασία, την αντιληπτικότητα και τη κριτική ικανότητα των παιδιών.

Ακόμη, το παραμύθι εισάγει το παιδί στο πραγματικό κόσμο μέσα από το δρόμο του φανταστικού κι ενισχύει την ανάπτυξη της φαντασίας, της δημιουργικής και της αναλογικής σκέψης. Επίσης, το παραμύθι, όπως αναφέρθηκε ανωτέρω, καλλιεργεί τη γλώσσα, τα εκφραστικά μέσα, την αισθητική αντίληψη του παιδιού και διαμορφώνει θετικές αξίες και στάσεις μέσα από τη ταύτιση ή την απόρριψη των ηρώων-προτύπων που προβάλλει (Μαλαφάντης, 2011).

Ιδιαίτερα το ελληνικό λαϊκό παραμύθι συντείνει στη διατήρηση της πολιτισμικής μας κληρονομιάς και εκτός από την απόλαυση και τη διασκέδαση του, ως λογοτεχνικού κειμένου, μέσα από τη γνωριμία του με τις εκφράσεις, τους χώρους, τις συνήθειες, τις σκέψεις των ηρώων του, προσφέρεται για γνωριμία με το παρελθόν και τους ανθρώπους που τα συνέθεσαν. Οι ίδιοι παράγοντες επιδρούν και στην ανάγνωση ή την αφήγηση της ξένης παιδικής λογοτεχνίας γιατί μέρος της λογοτεχνίας είναι και το παραμύθι. Στη περίπτωση αυτή το παιδί έρχεται σε επαφή με άλλους τρόπους σκέψης, κοσμοαντίληψης και τρόπους αντιμετώπισης της ζωής. Ακόμη το παραμύθι έχει σημαντική θέση στο πρόγραμμα του σχολείου, όπου η ανάγνωση-αφήγηση αποτελεί μια από τις πιο προσφιλείς δραστηριότητες στη καθημερινή διδακτική. Η μορφωτική του αξία είναι πολύ μεγάλη, εξαιτίας της ποικιλίας του περιεχομένου του,

το οποίο μπορεί να φέρει σε επαφή το παιδί με ένα ευρύ φάσμα των γνώσεων και να δημιουργήσει στη παιδική σκέψη προβληματισμούς και συσχετισμούς ιδιαίτερα ισχυρούς, ιδιαίτερα όταν χρησιμοποιείται για να προσφερθεί η μάθηση των επιστημονικών εννοιών ή αξιών, με παιγνιώδη τρόπο και όχι «παιδικό».

Το παραμύθι έρχεται στην τάξη για να ευχαριστήσει τα παιδιά και σιγά-σιγά γίνεται αφορμή συζήτησης για τους ήρωές του, τις ενέργειές τους και τις καταστάσεις που εμφανίζονται στο μαγικό κόσμο. Τα παιδιά αντιλαμβάνονται τη δομή του παραμυθιού και τις λειτουργίες των προσώπων που δρουν.

Ο βοηθός του ήρωα είναι το πρόσωπο το οποίο συμπαθούν ιδιαίτερα. Τους εντυπωσιάζει ο διαφορετικός τρόπος που εμφανίζεται, οι διαφορετικές εκδοχές του ο λόγος για τον οποίο βοηθάει τον ήρωα αλλά και το γεγονός ότι βοηθάει τον ήρωά τους να πραγματοποιήσει την αποστολή του. Αντιλαμβάνονται πως χωρίς αυτόν τα πράγματα θα ήταν δύσκολα. Αισθάνονται την ασφάλεια που προσφέρει ο βοηθός στον ήρωα και τη μεγάλη προσφορά του σε κάθε δυσκολία. Εντύπωση και ενδιαφέρον, επίσης, τους προκαλούν τα μαγικά μέσα και η δυνατότητα που προσφέρουν στον ήρωα να πραγματοποιήσει το απραγματοποίητο. Κι ενώ γνωρίζουν από την αφήγηση ότι υπάρχει σε αυτά η δυνατότητα για οποιαδήποτε χρήση και αποτέλεσμα, περιμένουν κάθε στιγμή να απολαύσουν τη στιγμή που ο ήρωας θα τα χρησιμοποιήσει. Η εμπειρία που αποκτούν ως αφηγηματική κοινότητα, τους οδηγεί να προβλέπουν τη σχέση του μαγικού βοηθού και του μαγικού μέσου με το είδος της δυσκολίας που θα προκύψει στη συνέχεια της πλοκής. Τους εντυπωσιάζουν επίσης οι ιδέες που προτείνει ο βοηθός στον ήρωα για την επίλυση της δύσκολης κατάστασης. Αντιλαμβάνονται την λειτουργία του ξεσκεπάσματος του ψεύτικου ήρωα και το ρόλο που παίζει το στιγμάτισμα, δηλαδή, το σημάδι που φέρει μόνο ο αληθινός ήρωας ή η πληροφορία που μόνο εκείνος γνωρίζει κι επίσης τους εντυπωσιάζει και η μαγική μεταμόρφωση.

Τα παιδιά αναγνωρίζουν τη δυνατότητα να συμβεί οτιδήποτε στο παραμύθι. Το θαύμα, ο μαγικός κόσμος και η απόσταση από τους όρους της πραγματικής ζωής είναι το φυσιολογικό. Το παράδοξο και η υπερβολή τους προκαλεί και γέλιο συγχρόνως.

Διαπιστώνουν μέσα από την κατάκτηση της αφηγηματικής διαδικασίας το οικείο βάδισμα των ηρώων, ακόμη και των πιο άγριων και κακών και τη διπλή όψη των παραμυθιακών εικόνων, όπου οι αντίπαλοι γίνονται βοηθοί. Παρατηρούν ότι το παραμύθι δεν αγαπάει τις περιγραφές. Αντιλαμβάνονται τα αφηγηματικά τεχνάσματα που χρησιμοποιεί το παραμύθι για να επιτευχθούν οι στόχοι του και να συνεχιστεί η αφήγηση. Επίσης αντιλαμβάνονται το σύστημα πληροφόρησης από τη μια σκηνή στην άλλη που υπάρχει στο παραμύθι. Συμμετέχουν στην ηθική του παραμυθιού και ευχαριστούνται όταν έρχεται η κάθαρση σε κάθε περίπτωση δολιοφθοράς. Συγχρόνως, όταν το παραμύθι αποφασίσει να συγχωρέσει, είναι και τα παιδιά έτοιμα να το δεχθούν. Προβλέπουν την εξέλιξη στο παραμύθι. Όσο για την ύπαρξη του παραμυθά τη νιώθουν ασυνείδητα γιατί ακριβώς είναι πίσω από τα πράγματα. Όταν όμως εκείνος αποφασίσει να εμφανιστεί μπροστά τους του αναγνωρίζουν τη θέση του και χαίρονται με την παρουσία του. Αξίζει να παρατηρήσουμε ότι τα παιδιά δεν ξεχνούν κανένα πρόσωπο του παραμυθιού όσο μεγάλη και αν είναι η αφήγηση.

Όσον αφορά τη σχέση των μύθων ζώων με τα παραμύθια, παρατηρείται ότι είναι δύο είδη, που όχι μόνο βρίσκονται αρκετά κοντά ως προς τη λειτουργία και το μηχανισμό τους, αλλά αρκετά συχνά μοιάζουν ακόμα και ως προς τη μορφή και τα μοτίβα τους. Βασικός σκοπός των μύθων ζώων είναι να διδάσκουν μέσα από επεισόδια της ζωής των ζώων και να παρέχουν στους ανθρώπους μια δόση γήινης σοφίας, που θα τους βοηθήσει να ζήσουν πιο αρμονικά. Τα παραμύθια, από την άλλη, περιέχουν στο βάθος βασικούς ηθικούς κανόνες που διέπουν ολόκληρο το σύμπαν και ισχύουν ανεξαρτήτως για κάθε περίπτωση. Οι πρωταγωνιστές των μύθων ζώων είναι πλάσματα κοινά, καθημερινά και είναι πιο ευνόητη η ταύτιση με αυτά. Αντίθετα, οι ήρωες των παραμυθιών, άνθρωποι πάνω από το μέτριο που ζουν συχνά σε παλάτια και θέτουν ακόμα και μαγικές δυνάμεις. Τα παραμύθια ολοκληρώνονται κατά κανόνα με το θρίαμβο του Καλού επί του Κακού, την ανταμοιβή του ενάρτετου ήρωα και την τιμωρία των φαύλων. Οι μύθοι, όμως, ζώων διδάσκουν μέσα από την ίδια τη ζωή, μέσα από έναν κόσμο γεμάτο εκμεταλλευτές και ψεύτικους φίλους, όπου η καλοσύνη λίγες φορές ανταμείβεται, ενώ η κακία πληρώνεται με το ίδιο νόμισμα. Πολλές φορές επικρατεί το δίκιο του ισχυρότερου. Θαύματα δεν συμβαίνουν. Ο καθένας πρέπει να φροντίζει για τον εαυτό του. Υψηλές αρετές όπως αυτοθυσία, αυταπάρνηση δεν έχουν θέση στον κόσμο που απεικονίζουν οι μύθοι ζώων, δηλαδή τον πραγματικό,

χωρίς καμία τάση εξωραϊσμού και εξιδανίκευσης, ώστε να διδάσκουν στο κοινό τους να φυλάγεται από την απειλή των ισχυρών.

Η παιδαγωγική και διδακτική αξιοποίηση του παραμυθιού

Οι ιστορίες και τα παραμύθια κατέχουν σημαντική θέση στην εκπαιδευτική διαδικασία. Πρόσφατα, υπήρξε αυξημένο ενδιαφέρον ως προς τη σημασία των ιστοριών και παραμυθιών στην εκπαίδευση, ιδιαίτερα στην προσχολική εκπαίδευση (Egan, 1986, 1987; Paley, 1990). Οι ιστορίες είναι ένα πρώιμο είδος του λόγου, καθώς τα παιδιά μαθαίνουν να μιλούν δημοσίως (Michaels, 1991), όπως ακόμη οι ιστορίες είναι συχνά μια πρώιμη μορφή γραφής (Calkins, 1986; Graves, 1983; Sulzby, 1985). Ο Vitz (1990) αναφέρει ότι οι εκπαιδευτικοί δεν συνηθίζουν να κάνουν χρήση της αφήγησης ως διδακτικού τρόπου, αν και πρόσφατες εργασίες στη φιλοσοφία και τη γνωστική ψυχολογία τονίζουν τη σημασία της αφήγησης στην ανάπτυξη επιχειρημάτων (Bruner, 1990) και κριτικής σκέψης (Dennett, 1991). Έργα προφορικής ιστορίας (π.χ., η σειρά Foxfire, Wigginton, 1976,1977) έχουν δείξει ότι ένας από τους πιο αποτελεσματικούς τρόπους διδασκαλίας της ιστορίας στα παιδιά είναι η αφήγηση.

Ο εκπαιδευτικός και τα παιδιά μπορούν να αναλάβουν μέσα από διαθεματικές-ενεργητικές-βιωματικές δραστηριότητες, εκτός από την αφήγηση-ανάγνωση ενός παραμυθιού από τους ίδιους, και τη συμμετοχή των τοπικών «παραμυθιάδων» Η εξακτίνωση του περιεχομένου της λαϊκής παράδοσης μέσα στη σχολική γνώση θα μπορούσε να συμβάλλει στη κατανόηση ότι το σχολείο δεν είναι απλά γνώση, αλλά γνώση και δράση συνδεδεμένη με τη ζωή, με τη πραγματικότητα, με το χτες, το σήμερα και το αύριο. Το παραμύθι δηλαδή και το περιεχόμενό του μπορούν να εμπλουτίσουν συμπληρωματικά τις μαθησιακές δραστηριότητες του προγράμματος σπουδών (Ντοροπούλου, 2013).

Το παραμύθι αποτελεί από μόνο του ένα πολύ καλό και αποτελεσματικό διδακτικό μέσο, καθώς η αφήγηση ή η ανάγνωση ενός παραμυθιού αποτελεί μία διδακτική μέθοδο. Για αυτό πολλές φορές οι εκπαιδευτικοί παρουσιάζουν ή αφηγούνται ένα παραμύθι με απώτερο σκοπό την εξαγωγή διαφόρων συμπερασμάτων στο πλαίσιο της διδασκαλίας και της μάθησης.

Ένα παραμύθι μπορεί να αξιοποιηθεί μέσα στην τάξη με πολλούς και διάφορους τρόπους. Μια από τις δυνατότητες που παρέχει στον/στην εκπαιδευτικό είναι να χρησιμοποιηθεί με διαθεματικό τρόπο. Στο μάθημα της Γλώσσας μπορεί να αξιοποιηθεί για παραγωγή γραπτού λόγου, στα Μαθηματικά για την επίλυση προβλημάτων ή για την κατανόηση απλών και σύνθετων μαθηματικών εννοιών. Μέσα από τα παραμύθια οι μαθητές εκπαιδεύονται και μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν μέσα από τη χρήση ιστογραμμάτων και χαρτών, μέσα από την ενασχόλησή τους με δραστηριότητες δημιουργικής γραφής, που αναπτύσσουν και καλλιεργούν τη γλωσσική έκφραση και την κριτική τους σκέψη (Ντούλια, 2010).

Συγκεκριμένα, από την άποψη της διδακτικής, ένα παραμύθι μπορεί να λειτουργήσει ως κείμενο ανεπτυγμένης αφήγησης συντελώντας, στην ανάπτυξη του γραπτού και προφορικού λόγου. Ανάλογα με την ηλικία τους, την τάξη και το πνευματικό τους επίπεδο, οι μαθητές μπορούν να κινηθούν από την απλή παράθεση δραστηριοτήτων του ήρωα κατά χρονική εξέλιξη ως την πιο ανεπτυγμένη μορφή, η οποία μπορεί να εμπεριέχει συγκρούσεις, υπερβάσεις εμποδίων και έντεχνες αναφορές στο παρελθόν ή στο μέλλον, στοιχεία που στο σύνολό τους οικοδομούν και προάγουν το μύθο του αφηγήματος. Η πλοκή, οι χαρακτήρες, οι σκηνές, το θέμα και το ύφος του παραμυθιού είναι μερικά από τα δομικά στοιχεία που μπορεί ο εκπαιδευτικός να αξιοποιήσει στη διδασκαλία για να καθοδηγήσει τους μαθητές στο πώς να γράφουν μια ιστορία.. Η γνώση επομένως των δομικών στοιχείων και των αφηγηματικών μονάδων που το απαρτίζουν, κρίνεται απαραίτητη και χρήσιμη για την διαδικασία σύνθεσης της δομής και την αξιοποίησή της στην διδακτική πράξη. Γενικά, το παραμύθι προσφέρεται στη διδακτική πράξη τόσο για το περιεχόμενο του όσο και για τη γλώσσα του, καθώς αποφεύγει τις σύνθετες συντάξεις, τους πολλούς συνδέσμους, τα πολλά επίθετα και τις αφηρημένες έννοιες.

Η γλώσσα του είναι απλή, κατανοητή, μεστή από λέξεις που σημαίνουν ενέργεια, κίνηση. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο το παραμύθι ήταν, είναι και θα είναι αγαπητό από όλους και ιδίως από τα μικρά παιδιά, για τα οποία προσφέρεται περισσότερο. Με τη χρήση κατάλληλου λεξιλογίου (Ντούλια, 2010), με το οποίο οι μαθητές έχουν εξοικειωθεί μέσα από την επαφή και γνωριμία με το παραμύθι, μπορούν να συντάξουν ένα εμπειριστατωμένο κείμενο, ολοκληρωμένο νοηματικά και δομημένο σωστά.

Γενικά η ανάγνωση και αφήγηση μιας παραμυθιακής ιστορίας ενισχύει την ικανότητα σύνθεσης γραπτών κειμένων και –κυρίως όταν γίνεται με παιγνιώδη τρόπο, πρακτική η οποία ευχαριστεί και παρακινεί τους μαθητές κάθε ηλικίας- οδηγεί στην αναγνώριση μορφών και δομών της γλώσσας, δεξιότητες που πρέπει να αναπτύξουν τα παιδιά στο σχολείο. Η ταύτιση, η συναισθηματική εμπλοκή και η αναγνωστική ανταπόκριση των μαθητών με τους ήρωες είναι το στοιχείο εκείνο που κεντρίζει, προκαλεί και παρακινεί τους μαθητές στην περαιτέρω ενασχόληση με τη γραπτή έκφραση.

Σε μια άτυπη έρευνα που έκανε η Ντούλια (2010, σ. 6), με αφορμή την ανταπόκριση και πρόσληψη των νέων βιβλίων, *«οι μαθητές δημοτικού στη συντριπτική τους σχεδόν πλειοψηφία απάντησαν ότι τους άρεσε το βιβλίο της Γλώσσας της Β' δημοτικού, διότι αυτό βασίζεται σε ένα σενάριο, σε ένα παραμύθι. Οι μαθητές παρακολουθούν τη δράση και περιπέτειες των ηρώων σε μια φανταστική χώρα, τη Χωχαρούπα κι ακολουθούν τα βήματά τους και τις προσκλήσεις τους στην εκμάθηση διαφόρων φαινομένων, γραμματικών και μη, φυσικά, ευχάριστα και πρόθυμα. Θα ήθελαν μάλιστα το ίδιο να συνέβαινε και στα υπόλοιπα μαθήματα και κυρίως στα Μαθηματικά»*. Είναι κάτι ανάλογο με τα διάφορα εκπαιδευτικά λογισμικά, των οποίων η ζήτηση και η επιτυχία αρκετών από αυτών στηρίζεται κατά βάση στο πετυχημένο σενάριο και στο φιλικό, ελκυστικό και προκλητικό περιβάλλον τους.

Σημαντική θεωρείται, όμως, και η αξιοποίηση της εικονογράφησης ενός παραμυθιού (Γιαννικοπούλου, 2008; Κιτσαράς, 1993; Μπενέκος, 1981; Τσιλιμένη, 2007). Ο εικονικός τρόπος επικοινωνίας προσφέρεται στις μικρές ηλικίες (προσχολική και πρωτοσχολική), επειδή οι μαθητές δεν έχουν κατακτήσει ακόμη τον μηχανισμό της ανάγνωσης. Έτσι, η εικόνα στις μικρές αυτές ηλικίες αποτελεί προσφιλές και πολύ

αγαπητό γνώρισμα των βιβλίων και προσφέρεται για ανάπτυξη και παραγωγή προφορικού λόγου. Αλλά και σε μεγαλύτερες ηλικίες, μπορεί αυτό να επιτευχθεί, αν οι μαθητές εκπαιδευτούν κατάλληλα στην «ανάγνωση της εικόνας», καθώς, ως γνωστό, η εικόνα διαθέτει μια δυναμική, είναι φορέας και κώδικας πολλαπλών μηνυμάτων, προσφέρει πολλές προσεγγίσεις και πολλές φορές έχει ισχυρότερη θέση από αυτή του κειμένου. Με δεδομένο ότι το εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο εξυπηρετεί πολλαπλές παιδαγωγικές ανάγκες με κυριότερες τη γνωστική και αισθητική (Ασωνίτης, 2001), η αξιοποίηση της εικόνας μπορεί να αποτελέσει το έναυσμα για την κινητοποίηση των μαθητών σε ενδιαφέρουσες εκπαιδευτικές δραστηριότητες. Ακόμη, το παιδί μέσα από την εικόνα ενεργοποιεί όλο το ψυχοδιανοητικό του δυναμικό σε μια προσπάθεια να ερμηνεύσει και να ανασυνθέσει τα δεδομένα. Τα εικονογραφικά στοιχεία αποτελούν ερέθισμα για τους μαθητές, οι οποίοι με κατάλληλη παρώθηση και εκπαίδευση προσπαθούν να τα ερμηνεύσουν και να αποκωδικοποιήσουν. Με άλλα λόγια λειτουργεί ως ερέθισμα για να αναπτύξει το παιχνίδι της μυθοπλασίας και της διήγησης. Στη συνέχεια με κατάλληλες ερωτήσεις, ο εκπαιδευτικός μπορεί να περάσει στην επεξεργασία του κειμένου, την ανασύνθεση και την περαιτέρω επεξεργασία, που μπορεί να περιλαμβάνει ασκήσεις μεταγραφής και διακειμενικές εργασίες και μεταπλάσεις, διασκευές των κλασικών παραμυθιών, παιχνίδια ανατροπής και γενικά δραστηριότητες υψηλού γνωστικού και μεταγνωστικού επιπέδου.

Η ανασύνθεση κειμένου μέσα από την παραμυθιακή εικόνα αποτελεί δραστηριότητα που προάγει τη μαθησιακή διαδικασία, βοηθά το παιδί στην κατανόηση χωροχρονικής τοποθέτησης και αλληλουχίας των γεγονότων σε εξελικτική σειρά, καλλιεργεί και εξασκεί το μαθητή στην παρατήρηση, οξύνει την αντίληψή του, ενεργοποιεί την ανακάλυψη, αναπτύσσει την ικανότητα εύρεσης αιτιατών σχέσεων και συμβάλλει στην άσκηση των παιδιών στη δημιουργία και έκφραση ιδεών, ενώ παράλληλα τα βοηθά στην ανάπτυξη της επιχειρηματολογίας για την επιλογή τους (Ντούλια, 2010). Επομένως η εικόνα μπορεί να αποτελέσει το μέσο για την ανάπτυξη της κριτικής και δημιουργικής σκέψης των παιδιών. Παράλληλα μπορεί να λειτουργήσει κι ως ερέθισμα για τη γνωριμία των παιδιών με την τέχνη της εικονογράφησης και τις διάφορες τεχνικές και υλικά που χρησιμοποιούνται. Έτσι το παιδί μπορεί να έρθει σε επαφή με διαφορετικές εικαστικές προσεγγίσεις και

τεχνοτροπίες φυσικά και αβίαστα (κολάζ, τέμπερα, ακουαρέλα, υδατογραφίες, κλπ.) (Σιβροπούλου, 2003).

Αλλά και στα Μαθηματικά, το παραμύθι μπορεί να αποτελέσει το μέσο για να γίνει το μάθημα αυτό πιο κατανοητό μέσα από παιγνιώδεις τεχνικές και στρατηγικές, οι οποίες βασίζονται σε μια ιστορία. Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές εμπλέκονται περισσότερο, καθώς ταυτίζονται με τον ήρωα ή καλούνται να πάρουν μέρος στην περιπέτεια ή λύση του αινίγματος.

Γενικά, με το παραμύθι αναπτύσσεται η φαντασία και φαντασία σημαίνει ανάπτυξη συμβολικής λειτουργίας. Μέσα από τη φαντασία και τις αισθήσεις τα παιδιά προσεγγίζουν τον κόσμο, αποκτούν κοινωνικοποιημένη σκέψη και τονώνουν την αυτοπεποίθησή τους (Αναγνωστοπούλου, 2002).

Επομένως, το παραμύθι αποτελεί ένα ελκυστικό και ευχάριστο είδος, που χωρίς να αποτελεί μάθημα, προσφέρει ευχάριστες και δημιουργικές ώρες, ταυτόχρονα όμως κι ένα αξιόλογο παιδαγωγικό εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού με ευρείες δυνατότητες και προοπτικές. Μέσα από ένα ευχάριστο και δημιουργικό κλίμα, το παιδί μαθαίνει, καθίσταται ενεργητικός φορέας μάθησης, αναπτύσσει πρωτοβουλίες, αποκτά ευχάριστη διάθεση και υιοθετεί θετικές στάσεις για οτιδήποτε νέο και δημιουργικό του παρουσιάζεται. Όταν μάλιστα αυτό συνδυάζεται με παιγνιώδη μορφή, η ωφέλεια είναι διπλή.

Έτσι, λοιπόν, ένα παραμύθι μπορεί να αξιοποιηθεί στη διδακτική πράξη και να αποτελέσει το εφελτήριο για εξάσκηση και μάθηση σε όλες τις αισθήσεις του ανθρώπου, για μια ολόπλευρη και σφαιρική καλλιέργεια αγωγής που να συνδυάζει ποιοτικό πεδίο γνώσης και αισθητική αγωγή, που θα βοηθάει το παιδί να ανακαλύπτει σωματικές και ψυχικές του δυνάμεις και να βελτιώνεται ποιοτικά. Με άλλα λόγια ένα παραμύθι προσφέρει μάθηση και αγωγή, ευνοεί την ενεργητική τους συμμετοχή και αναπτύσσει τη δημιουργική φαντασία του παιδιού, πολύ περισσότερο, όταν πλαισιώνεται από παιγνιώδεις δραστηριότητες, καθώς παραμύθι και παιδί αποτελούν συγκοινωνούντα δοχεία ανεκτίμητης αλληλεπίδρασης.

Συμπερασματικά, η παιδαγωγική και μορφωτική διάσταση και διδακτική αξία του παραμυθιού έχει πολλές παραμέτρους, καθώς:

- Καλλιεργεί τη γλώσσα με τις πρακτικές αναδιήγησης και δραματοποίησης.
- Συμβάλλει στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας κι επεκτείνει τη δημιουργική σκέψη.
- Καλλιεργεί τον διάλογο και τη γλωσσική έκφραση, διευρύνει το λεξιλόγιο και αναπτύσσει τη φαντασία.
- Καλλιεργεί και εξασκεί τη μνήμη.
- Ενεργοποιεί το ενδιαφέρον των μαθητών.
- Εμπνέει και καλλιεργεί το αισθητικό κριτήριο των μαθητών.
- Εξασκεί τους μαθητές στην «ανάγνωση» της εικόνας.
- Καλλιεργεί κλίμα συνεργασίας και ομαδικής εργασίας.
- Αναπτύσσει τη διερεύνηση (Ντούλια, 2010).

Συμβάλλει στην ολόπλευρη ψυχοκινητική, γνωστική, αντιληπτική και συναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού. Εν κατακλείδι, θα λέγαμε ότι το παραμύθι ανοίγει δρόμους σκέψης και δράσης, ευαισθητοποιεί και πείθει για το ανεξάντλητο πεδίο δημιουργικότητας κάθε ατόμου (παιδιού). Μέσα από τις διάφορες δραστηριότητες τα παιδιά ασκούνται σε διάφορες μορφές συμπεριφοράς και κοινωνικής μαθητείας αλλά, κυρίως, ψυχαγωγούνται.

Κατά συνέπεια, ένα παιδί μαθαίνει πιο ευχάριστα και εποικοδομητικά μέσα από τα παραμύθια και τις παιγνιώδεις δραστηριότητες που μπορεί ένας εκπαιδευτικός να σχεδιάσει με αφορμή ένα παραμύθι. Στην ουσία, ο μαθητής μαθαίνει πώς να μαθαίνει ασυνείδητα, φυσικά και αβίαστα μέσα από το παιχνίδι της μυθοπλασίας και με τη χρήση κατάλληλων για την ηλικία τους εργαλείων και εποπτικών μέσων (χάρτες εννοιών, ιστογράμματα, κ.τ.λ.) (Ντούλια, 2010).

Πολιτική αξία του παραμυθιού

- Όσο και αν είναι φανταστική εξιστόρηση δεν αποκόπτεται από την πραγματικότητα

- Είναι ίσως από τα πιο επαναστατικά κείμενα σε σχέση με την πραγματικότητα γιατί προτείνει τρόπους και παρουσιάζει δυνατότητες δράσης
- Προβάλλει έναν κόσμο που βασίζεται σε ανθρώπινες αξίες ή στον οποίο οι αδύναμοι λυτρώνονται
- Ενθαρρύνει τους αδύναμους να δράσουν, να συνειδητοποιήσουν τις δυνατότητες τους.

Τομείς Ανάπτυξης μέσα από το παραμύθι

Ακόμη, μέσα από το παραμύθι το παιδί αναπτύσσεται σε όλους τους τομείς. Στον γνωσιολογικό, στο συναισθηματικό και στο ψυχοκινητικό.

- Ψυχαγωγείται. Οι εικονογραφήσεις, τα επιτεύγματα και οι περιπέτειες των ηρώων, η παραμυθένια αφήγηση, η ποινή στο άδικο, η έξυπνη δράση κ.ά. εντυπωσιάζουν-μαγεύουν το παιδί, το κερδίζουν, το διασκεδάζουν, το γεμίζουν ικανοποίηση και το εκτονώνουν.
- Αποκτά γνώσεις. Μέσα από την ανάγνωση ή το άκουσμα των παραμυθιών τα παιδιά έρχονται σε επαφή με τον κόσμο των παραμυθιών όπου πλέον μπορούν με μεγαλύτερη ευκολία να ξεχωρίσουν τα άψυχα από τα έμψυχα όντα τα οποία διαδραματίζονται συχνά στα παραμύθια. Ακόμη το παραμύθι συμβάλλει στην πολιτισμογνωσία γιατί καθώς αναφέρεται στην ιστορία τα ήθη, τα έθιμα και τις παραδόσεις βοηθάει το παιδί να γνωρίσει διάφορους πολιτισμούς(και τον δικό μας) και να αποκτήσει λαογραφικές γνώσεις.
- Κατακτά τη γλώσσα. Εξασκείται στην καταπολέμηση της απόσπασης της προσοχής. Βελτιώνεται δηλαδή, η ικανότητα του για ακρόαση, προσήλωση και αφοσίωση σε αυτό το οποίο ακούει. Τέλος ενισχύεται η ικανότητα κατανόησης της ιστορίας και έκφρασης των συναισθημάτων και των σκέψεων του με διάφορους τρόπους.
- Ηθική διαπαιδαγώγηση- συναισθηματική καλλιέργεια. Η παραδοσιακή αντιπαράθεση στα παραμύθια του καλού με το κακό και η εν τέλει νίκη του καλού και εξολόθρευση του κακού καθώς επίσης και η επιβράβευση και τα πλεονεκτήματα της ηθικής συμπεριφοράς που παρουσιάζονται έμμεσα και όχι σαν αφηρημένες ηθικές έννοιες έχουν ως αποτέλεσμα να συμμορφώνουν το παιδί προς το δίκαιο, το ηθικό και το σωστό. Ακόμη αποκτά την αίσθηση των δικαιωμάτων και των υποχρεώσεων του. (Τέλος η συνύπαρξη στα παραμύθια του καλού και του κακού με τη μορφή προσώπων και των πράξεων τους αντανακλά αυτό π συμβαίνει κ στην πραγματική ζωή)
- Το ευτυχισμένο τέλος γεμίζει το παιδί με αισιοδοξία και απελευθερώνει τη ψυχή του καθώς αυτό το τέλος τα οδηγεί στο συμπέρασμα πώς όποια δυσκολία και αν αντιμετωπίσουν στη ζωή τους, όποια απειλητική δύναμη και να εμφανιστεί πάντα μπορεί να αντιμετωπιστεί κ πάντα θα υπάρχει μια άλλη βοηθητική δύναμη για να εξολοθρεύσει το πρόβλημα,(αρκεί να το

ζητήσουμε). Ακόμη Το παιδί απαλλάσσεται από φόβους, άγχη και αγωνίες, γιατί στο τέλος των παραμυθιών, το κακό εξουδετερώνεται και το καλό θριαμβεύει. Αυτό θα βοηθήσει το παιδί να αντιμετωπίσει τη ζωή με αυτοπεποίθηση, για να μπορέσει να κυριαρχήσει στις δυσκολίες.

- Κατανοεί τα συναισθήματα του. Πολύ συχνά τα μικρά παιδιά καταπιέζουν τα συναισθήματα τους, ειδικά, τα αρνητικά καθώς φοβούνται να μη γίνουν δυσάρεστα από τους ενήλικες. Μέσα από κατάλληλες ιστορίες και παραμύθια τα παιδιά "λύνονται" συναισθηματικά, μαθαίνουν να αναγνωρίζουν και να αποδέχονται τα συναισθήματα τους. Ακούγοντας παραμύθια ταυτίζονται με τους ήρωες που μπορεί να νιώθουν παρόμοια με τα δικά τους συναισθήματα και έτσι αντιλαμβάνονται ότι το να αισθάνονται με αυτόν τον τρόπο, είναι φυσικό και αποδεκτό. Ακόμη η ταύτιση του παιδιού με τον ήρωα του παραμυθιού επιδεικνύει στα παιδιά τον σωστό τρόπο να εκφράζουν τα συναισθήματά τους, ανάλογα με τις ενέργειες του εκάστοτε ήρωα. Έτσι τα παραμύθια δρουν κατά των αισθημάτων απομόνωσης, μοναξιάς και κατάθλιψης. Επιπλέον παρατηρώντας το παιδί την προσπάθεια του ήρωα να ανακαλύψει την πραγματική του αξία, βοηθιέται στο να ανακαλύψει τον εσωτερικό του κόσμο και εν συνεχεία να ωριμάσει.
- Καλλιεργεί και εξελίσσει τις δημιουργικές του δυνάμεις.
- Δημιουργεί ευκαιρίες για έκφραση. Οι ευκαιρίες αυτές μπορούν να προσφερθούν είτε με δραματοποίηση του παραμυθιού, είτε μέσω του παιχνιδιού είτε μέσα από ομαδική δράση και ιχνογράφηση.
- Κοινωνικοποιείται. Διαμορφώνει την κοινωνική του συμπεριφορά. Το παιδί κοινωνικοποιείται μέσα από την παρακολούθηση της αλληλόδρασης και συνεργασίας των ηρώων μεταξύ τους. Για παράδειγμα η αγάπη, η βοήθεια, η συμπαράσταση, η αλληλοβοήθεια στην οικογένεια και στους γύρω μας είναι έντονη στα παραμύθια και δρα αποτελεσματικά στην διαμόρφωση της κοινωνικής συμπεριφοράς του παιδιού. (Στη κοκκινোসκουφίτσα, το εγγονάκι φροντίζει τη γιαγιά, στο λύκο και τα εφτά κατσικάκια, τα κατσικάκια- παιδιά, προσπαθούν να ακολουθήσουν τις συμβουλές της μαμάς τους). Ακόμη προβάλλεται έντονα μέσα από τα παραμύθια ο οικογενειακός δεσμός. Διδάσκεται ο σεβασμός προς τους γονείς, η αγάπη και η φροντίδα της οικογένειας, καθώς μέσα σε αυτά προβάλλονται οι αρετές τους (π.χ. ο πατέρας προστάτης, η θυσία της μητέρας για το παιδί της, η στεναχώρια της για αυτό κ.ά.). Επιπλέον μέσα από αυτά κατανοούνται οι ιδιαιτερότητες των ανθρώπων πιο εύκολα. Τέλος το παιδί αναπτύσσει στάσεις και συνήθειες, αποκτά κοινωνικά ιδανικά και μοντέλο για ιδανική συμπεριφορά. Αν η αφήγηση γίνεται σε ομάδα καλλιεργείται και το ομαδικό πνεύμα. Για περαιτέρω κοινωνικοποίηση, η παιδαγωγός θα μπορούσε να προσφέρει στα παιδιά ευκαιρίες για κοινωνικοποίηση με την παρότρυνση-ενθάρρυνση των παιδιών για εμπλοκή των ίδιων σε παραμύθια που τα ίδια θα δημιουργήσουν και θα παρουσιάσουν με ποικίλους τρόπους στα υπόλοιπα παιδιά.
- Συναισθηματική ωρίμανση. Το παιδί ωριμάζει συναισθηματικά μέσω της ταύτισης του με τους ήρωες του παραμυθιού. Ακόμη Ο τόνος της φωνής του αφηγητή, το ύφος του, η παραστατικότητα του λόγου του, η συναισθηματική φόρτιση και επένδυση του λόγου του, οδηγούν στη ψυχική ενδυνάμωση του

παιδιού. Σημαντικό στοιχείο επίσης είναι ότι ακόμη και τα πιο δύσκολα θέματα, όπως μια ασθένεια, ο θάνατος ή ο χωρισμός αντιμετωπίζονται μέσα από το παραμύθι και έτσι το παιδί νιώθει πιο δυνατό να αντιμετωπίσει τις δυσκολίες της ζωής, αποκτά θάρρος και πίστη στον εαυτό του, νιώθει πιο έτοιμο να αντεπεξέλθει στη ζωή. Συνειδητοποιεί τη πραγματικότητα και πιο εύκολα προετοιμάζεται για αυτήν, εξωτερικεύει ασυνείδητα τους φόβους και τα πάθη του που είναι κρυμμένα στη ψυχή του και νιώθει ότι πλέον μπορεί να τα διαχειριστεί και να τα ξεπεράσει. Έτσι επέρχεται η ψυχική του ηρεμία μέσα από την αντιμετώπιση των δυσκολιών από τους ήρωες και το ευχάριστο τέλος των παραμυθιών. Ακόμη μέσα από τα παραμύθια αναδεικνύεται ότι ο κόπος και η προσπάθεια επιβραβεύονται ενώ η υπεροψία οδηγεί σε ανεπιθύμητα αποτελέσματα. (Ο λαγός και η χελώνα. Η χελώνα κοπιάζει να βγει πρώτη και τελικά καταφέρνει να τερματίσει πρώτη αν κ πιο αργή από το λαγό και ο λαγός τερματίζει δεύτερος λόγω της υποτίμησης του προς τη χελώνα). Ακόμη πολύ συχνή είναι και η παρουσίαση μέσα από τα παραμύθια της εξελικτικής πορείας του παιδιού. (Στα 3 γουρουνάκια το τρίτο γουρουνάκι ως μεγαλύτερο σε όγκο αλλά και ηλικιακά που ήταν από τα άλλα δύο, σκέφτηκε σοβαρότερα και πιο ώριμα.) Τέλος το παραμύθι δείχνει πολλές φορές το τρόπο, το σωστό δρόμο, τις σωστές συμπεριφορές για την αντιμετώπιση καταστάσεων. Για παράδειγμα οι υγιείς συνήθειες, η σκληρή δουλειά και ο προγραμματισμός αποδεικνύεται ότι μπορούν να σε βγάλουν από δύσκολες καταστάσεις. (Ο τζίτζικας και ο μέρμηγκας, παραμύθι). Όλα τα παραπάνω είναι εμφανή στα παραμύθια και οδηγούν το παιδί σε συναισθηματική ωρίμανση.

- Καλλιέργεια στάσεων και δεξιοτήτων. Καλλιεργείται η φαντασία, η δημιουργική, θετική και κριτική σκέψη και η καλαισθησία. Το παραμύθι ως λογοτέχνημα και με το αισιόδοξο τέλος του καλλιεργεί τη φαντασία, την καλαισθησία και τη δημιουργική και θετική σκέψη. Ακόμη μέσα από ερωτήσεις που μπορεί να θέσει η Νηπιαγωγός ή ακόμη κ από την προσωπική αναζήτηση και σκέψη για τις λύσεις στα προβλήματα, τις εμπειρίες των ηρώων, τις συμπεριφορές τους κ.ά., αναπτύσσεται η κριτική σκέψη και ακονίζεται η μνήμη. Ακόμη μέσα από το παραμύθι αναγνωρίζει τις αδυναμίες του και αποκτά αυτογνωσία. Οι κακές συνήθειες ελαττώνονται μέσα από τον παραδειγματισμό και την ταύτιση με τους ήρωες(Το παραμύθι η Κίκο και το Χέρι και ο κανόνας των εσωρούχων, ή το παραμύθι η Μελιώ και ο Ζαχαρούλης, με μηνύματα για την υγιεινή διατροφή)
- Απόκτηση γνώσεων. Βελτιώνεται ο γραπτός λόγος, εμπλουτίζεται το λεξιλόγιο τους, έρχονται σε επαφή με τη συντακτική και γραμματική δομή του κειμένου. Η διήγηση ή η ανάγνωση του παραμυθιού από το ίδιο το παιδί(σε μεγαλύτερες ηλικίες) εισάγει τα παιδιά σε βασικούς κανόνες του γραπτού κειμένου. Όπως τα κεφαλαία γράμματα στην αρχή κάθε κειμένου, τα κεφαλαία μετά από την τελεία, το διάβασμα και η γραφή από τα αριστερά προς τα δεξιά κ.ά. Επέρχεται φυσική, γλωσσική εξέλιξη και γλωσσική ανάπτυξη.
- Καλλιεργεί τη φαντασία του. Το άκουσμα των παραμυθιών βοηθάει τα παιδιά να αναπτύξουν τη φαντασία τους που είναι απαραίτητη για το παιχνίδι τους, το οποίο κατέχει ή πρέπει να κατέχει υψηλή θέση στις καθημερινές του ασχολίες. Βέβαια τα περισσότερα παιδιά έχουν ανεπτυγμένη τη φαντασία τους όμως το παραμύθι την ενισχύει. Τα παιδιά χρησιμοποιούν τις ιστορίες των

παραμυθιών αλλά και τους ήρωες στα παιχνίδια ρόλων, που είναι ένα από τα σημαντικότερα παιχνίδια της προσχολικής ηλικίας.

- Μαθαίνει να αγαπά το διάβασμα. Τα παιδιά τα οποία από πολύ μικρή ηλικία δέχονται γλωσσικά ερεθίσματα με το άκουσμα των παραμυθιών από τους γονείς, έχουν πολύ μεγαλύτερες πιθανότητες να αγαπήσουν το διάβασμα. Μεγαλώνοντας θα δείχνουν να απολαμβάνουν το διάβασμα, καθώς θα ανακαλούν στην μνήμη τους την ευχαρίστηση, την ασφάλεια και την πληρότητα που ένιωθαν όταν ήταν μικρά και ο γονιός του διάβαζε ιστορίες. Αυτή η όμορφη ανάμνηση, το δέσιμο με τους γονείς θα τα ακολουθούν υποσυνείδητα σε κάθε διάβασμά τους.
- Μαθαίνει να επιλύει προβλήματα. Τα παιδιά μέσα από το άκουσμα των παραμυθιών μαθαίνουν πως να επιλύουν προβλήματα με δημιουργικό τρόπο και ότι η κάθε πράξη έχει συνέπειες. Αυτό συμβαίνει μέσα από την αντιγραφή των ενεργειών του ήρωα. Μαθαίνουν από τα σωστά και τα λάθη των ηρώων των παραμυθιών και έτσι προετοιμάζονται εξαρχής για κάποια πιθανή κατάσταση που θα χρειάζεται αντιμετώπιση. Αν δηλαδή, το παιδί έρθει αντιμέτωπο με μία κατάσταση που δεν του είναι οικεία, την έχει ακούσει όμως σε κάποια ιστορία, θα γνωρίζει εξαρχής τις επιλογές που έχει για να την αντιμετωπίσει.
- Μαθαίνει να διαβάζει ευκολότερα και ίσως γρηγορότερα. Τα παιδιά τα οποία έρχονται από τη βρεφική ακόμη ηλικία σε επαφή με το άκουσμα των παραμυθιών από τους γονείς, μαθαίνουν συνήθως να διαβάζουν γρηγορότερα και κατέχουν πλουσιότερο λεξιλόγιο. Ακόμη όσο μεγαλώνουν και συνεχίζουν να έρχονται σε επαφή με τη διήγηση παραμυθιών για παράδειγμα στο νηπιαγωγείο ή και στο σπίτι, μαθαίνουν τη βασική αναγνωστική, γραμματική και συντακτική δομή ενός κειμένου όπως, τη φορά των λέξεων, ότι διαβάζουμε από πάνω προς τα κάτω, πώς γυρίζουμε μια σελίδα(από πού προς τα πού), ότι στην αρχή κάθε πρότασης χρησιμοποιούμε κεφαλαία κ.ά. Τα παιδιά αυτά αποκτούν αναγνωστική εμπειρία και είναι σε θέση, πριν ξεκινήσουν την επαφή τους με το σχολείο, να προβλέπουν ή να αναγνωρίζουν στοιχεία που συνθέτουν μια λογοτεχνική ιστορία: για παράδειγμα, τυποποιημένες φράσεις, όπως "μια φορά και έναν καιρό", την αφηγηματική ακολουθία, τον κεντρικό χαρακτήρα της ιστορίας ή βασικά στοιχεία της πλοκής, όπως π.χ. τη σύγκρουση του καλού ήρωα με τον κακό. Όλοι οι αναγνώστες αυτού του τύπου έχουν το βασικό γνώρισμα ότι δε γνωρίζουν ανάγνωση και εν τούτοις είναι σε θέση να γνωρίζουν βασικά στοιχεία της λογοτεχνικής ιστορίας. (Κωτόπουλος-Παπαντωνάκης, 2011)
- Κοινοποιούν έμμεσα τα ενδιαφέροντα τους. Διαβάζοντας στα παιδιά επιτυγχάνεται η δυνατότητα να γνωρίσουμε τα ενδιαφέροντα κι τις προτιμήσεις τους. Στην αρχή επιλέγουμε μόνοι μας τα βιβλία που θα τους διαβάσουμε. Όταν όμως τα παιδιά μεγαλώνουν –από τα 3 περίπου, ίσως και λίγο νωρίτερα- αναπτύσσουν το δικό τους γούστο σε σχέση με τα βιβλία και θέλουν να επιλέγουν βιβλία με ιστορίες που τα τραβούν το ενδιαφέρον. Θα μας ζητάνε να τους διαβάσουμε ξανά και ξανά το αγαπημένο τους παραμύθι. Όσο μεγαλώνουν τόσο πιο συγκεκριμένα θα γίνονται τα γούστα τους σχετικά

με τα βιβλία και θα αρχίσουν να έχουν συγκεκριμένα αγαπημένα θέματα που θα επιθυμούν να αναφέρονται στα βιβλία που τους διαβάζουμε. Αν ένα μικρό παιδί για παράδειγμα αγαπάει τα αεροπλάνα είναι πιθανό να μας ζητάει να του διαβάσουμε το βιβλίο με τα αεροπλάνα, αν αγαπάει τα ζώα την ιστορία με τη γατούλα κλπ. Το διάβασμα είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να στηρίξουμε τα ενδιαφέροντα των παιδιών και να τα βοηθήσουμε να αναπτύξουν τις ανάλογες δεξιότητες.

- Περνούν την αγάπη για το διάβασμα και τα βιβλία στα δικά τους παιδιά. Τα παιδιά που τους διαβάζουν περνούν συνήθως την ίδια συνήθεια και αγάπη για το βιβλίο στα δικά τους παιδιά. Τα παιδιά άλλωστε, κάνουν αυτό που βιώνουν και ξέρουν. Αν μάθουν να ζουν με τα βιβλία, το ίδιο θα εφαρμόσουν και με τα δικά τους παιδιά στο μέλλον.

Τρόποι για να γίνει ένα παραμύθι παιδαγωγικό

Επιλογή σε παιδιά προσχολικής ηλικίας μεγάλων εικονογραφημένων παραμυθιών για αποτελεσματικότερο εμπλουτισμό του λεξιλογίου του. Η εικόνα βοηθάει να συνδέει το παιδί τις λέξεις με τα αντικείμενα, το νόημα μιας φράσης με την εικόνα.

Η διατύπωση ερωτήσεων κατά τη διάρκεια ή με την ολοκλήρωση του παραμυθιού αποτελεί σημαντικό στοιχείο για την γλωσσική ανάπτυξη του. Οι ερωτήσεις υποχρεώνουν το παιδί να αναπτύξει λόγο, να μιλήσει, να εκφράσει άποψη, να εκφέρει συναισθήματα, να προτείνει λύσεις κ.ά. μέσα από ένα παιγνιώδη τρόπο όπως είναι το παραμύθι. Πολλά παιδιά θεωρητικά αλλά και από την σύντομη και όμορφη εμπειρία μου στην πρακτική μου άσκηση παρατήρησα ότι δίσταζαν να αναπτύξουν λόγο. Έτσι μέσα από δραστηριότητες όπως είναι μια ταινία μικρού μήκους, ένα τραγούδι ή ένα παραμύθι τα παιδιά μπορούσαν να λειτουργήσουν με ερωταπαντήσεις που σαν αποτέλεσμα είχε τη γλωσσική τους καλλιέργεια.

Κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης μπορούν να διατυπωθούν ερωτήσεις από τη Νηπιαγωγό ή μητέρα "και μετά τι φαντάζεσαι ότι θα γίνει" ώστε να αναπτύξουμε τον τομέα της φαντασίας του, αλλά και ερωτήσεις προβληματισμού όπως "Και τώρα τι θα κάνει", "Τί είναι σωστό να κάνει", "Που μπορεί να κρυφτεί", ώστε να προβληματίσουμε τα παιδιά και να ενισχύσουμε την ικανότητα τους για την εύρεση λύσης προβλημάτων και για ανάπτυξη της κριτικής του ικανότητας. Ακόμη μπορούν να γίνουν ερωτήσεις και στο τέλος του παραμυθιού, όπως πώς πιστεύει ότι νιώθουν οι ήρωες και γιατί. Έτσι αρχίζει να κατανοεί και τα δικά του συναισθήματα και τις καταστάσεις που τα προκαλούν. Τέλος η Νηπιαγωγός μπορεί να σχεδιάσει πρακτικές εργασίες που θα βασίζονται στο παραμύθι ώστε να ενισχύσει και άλλο την γλωσσική του ανάπτυξη αλλά και την νοητική και κοινωνική του ανάπτυξη. Για παράδειγμα να δραματοποιήσουν το παραμύθι τα παιδιά και να το παρουσιάσουν στην διπλανή τάξη. Η μητέρα θα μπορούσε να παροτρύνει το παιδί να διηγηθεί το παραμύθι στον πατέρα του, που θα του αρέσει σίγουρα πολύ. Με τον τρόπο αυτό ενισχύεται η αφηγηματική του ικανότητα.

Διδασκαλία του παραμυθιού.

Κατά τη διδασκαλία του παραμυθιού τα παιδιά:

- Τα παιδιά γίνονται ακροατές που ακούν με ευχαρίστηση την διήγησή του(εμπλουτισμός του λεξιλογίου τους και των τρόπων έκφρασης) και έτσι ευαισθητοποιούνται στην καλαισθησία του λόγου και αποκτούν την θέληση να αφηγούνται και τα ίδια ιστορίες και παραμύθια. Μετατρέπονται λοιπόν σε αφηγητές με αποτέλεσμα και τη γλωσσική τους ανάπτυξη.

- Μαθαίνουν να υπερασπίζονται το δίκαιο, το ηθικό ,το καλό, το αληθινό , και να αντιπαθούν το κακό, το άδικο και το ανήθικο. Αποκτούν λοιπόν ηθικές και κοινωνικές αξίες.

- Μετατρέπονται σε ρόλο ηθοποιού και σεναριογράφου. Καθώς αποκτούν την ικανότητα να υποδύονται ρόλους, να δραματοποιούν για παράδειγμα το παραμύθι που μόλις άκουσαν, να αυτοσχεδιάζουν και να αλληλεπιδρούν με τους συμμαθητές τους μέσω της συνεργασίας.

-Αποκτούν πολιτιστική γνώση καθώς Έρχονται σε επαφή με τον πολιτισμό , τα ήθη και τα έθιμα του τόπου τους ή άλλων τόπων.

- Απαλλάσσονται από την ένταση, τους φόβους τους και τα πάθη τους.(ψυχική απελευθέρωση)

Για την επιτυχή εκπαιδευτική επίδοση του παραμυθιού προς τα παιδιά επιβάλλεται η σωστή επιλογή του παραμυθιού να συνδυαστεί με την ολοκληρωμένη και σωστή προετοιμασία της Νηπιαγωγού. Η παιδαγωγός πρέπει δηλαδή να έχει μελετήσει πολύ καλά το παραμύθι, να γνωρίζει τα μέσα που θα χρησιμοποιήσει, τον τρόπο προσφοράς του παραμυθιού, τις ερωτήσεις που θα απευθύνει προς τα νήπια, τις δραστηριότητες που θα πραγματοποιηθούν μετά το πέρας της ανάγνωσης κ.ά.

Στις

ερωτήσεις θα πρέπει να λαμβάνεται υπόψη το επίπεδο των παιδιών. Επομένως, θα πρέπει να είναι τέτοιες που να συμφωνούν με το επίπεδο στο οποίο βρίσκονται τα παιδιά της τάξης καθώς επίσης να χρήζουν απαντήσεις που εξασκούν την ικανότητα της μνήμης, της φαντασίας και της κριτικής σκέψης.

Για την ανάγνωση ενός παραμυθιού πρέπει να υπάρξει η αφορμή ή ο προβληματισμός των παιδιών και να διακρίνεται από τα στάδια της προσφοράς, της επεξεργασίας, της έκφρασης και τις πρακτικές εργασίες.

Η ανάγνωση ενός παραμυθιού μπορεί να πραγματοποιηθεί με ποικίλους τρόπους, όπως είναι η διήγηση (ο τρόπος διήγησης, η χρήση της φωνής), η δραματοποίηση , το κουκλοθέατρο/ φιγούρες, η χρήση αντικειμένων, εικόνων ή άλλων μέσων(κασετόφωνο, ο προτζέκτορας /προβολείς, ηλεκτρονικός υπολογιστής) ή ακόμη ο συνδυασμός κάποιων από αυτών.

Σημαντικός είναι ο συνδυασμός του παραμυθιού με στοιχεία της πραγματικότητας και η σύγκριση τους με τα στοιχεία του παραμυθιού. Το παραμύθι (άκουσμα) και η ανάλυση αυτού δίνει στα παιδιά σημαντικά εφόδια όπως είναι η ανάπτυξη της ικανότητας της προσοχής και συγκέντρωσης, η παρατήρηση και η καλλιέργεια πιο σύνθετης σκέψης (λογικής και επαγωγικής). Η επαναλαμβανόμενη διήγησή του, οδηγεί στην ανάπτυξη και τη βελτίωση της έκφρασης των παιδιών, στον εμπλουτισμό του λεξιλογίου τους και του προφορικού τους λόγου, στη γλωσσική τους ανάπτυξη.

Η αξιολόγηση πραγματοποιείται με ερωτήσεις και συζήτηση, ζωγραφιές, παρατήρηση της συμπεριφοράς των παιδιών, πιθανή αναδιήγηση, πρακτικές εργασίες κ.ά.

Όλα όσα προαναφέρονται για το παραμύθι και την παιδαγωγική του αξία μαρτυρούν την άμεση σχέση του με τη γλωσσική ανάπτυξη του παιδιού. Το παραμύθι λοιπόν κάτω από ορισμένες συνθήκες, όπως η σωστή επιλογή του παραμυθιού αλλά και ο τρόπος διαχείρισής του, μπορεί να υπάρξει ένα πολύ σημαντικό εργαλείο για τη γλωσσική καλλιέργεια του παιδιού αλλά και για την περαιτέρω ανάπτυξή του (συναισθηματική ανάπτυξη, ηθική κτλ.).

Με την ολοκλήρωση της παρούσας εργασίας γίνεται κατανοητή η λειτουργία του παραμυθιού ως εργαλείο της εκπαιδευτικής διαδικασίας και της συμβολής του στη γλωσσική ανάπτυξη των παιδιών.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. Η ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ

Ο ορισμός

Ένα από τα σύγχρονα μέσα διδασκαλίας που αξιοποιεί τις νέες τεχνολογίες είναι και η λεγόμενη «ψηφιακή αφήγηση» (*digital storytelling*). Με την εισαγωγή των νέων ψηφιακών και πιο διαδραστικών μέσων τεχνολογίας στην μαθησιακή διαδικασία, η αφήγηση ιστοριών έλαβε τα τελευταία χρόνια και μία άλλη διάσταση, την ψηφιακή και αναδείχθηκε ως μέσο ή ως εναλλακτικός τρόπος επικοινωνίας, με χρονική διάρκεια και συνέχεια. Στην εκπαίδευση η ψηφιακή αφήγηση αναφέρεται στην δημιουργία οπτικοακουστικού έργου μικρής διάρκειας, που περιλαμβάνει φωτογραφίες, μουσική, ηχογραφημένη αφήγηση και χρήση βίντεο. Ιδρυτής και βασικός υποστηρικτής της είναι ο Joe Lambert ο οποίος ίδρυσε το Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης (Center of Digital Storytelling, CDS), στο Berkley της California στις αρχές του 1990. Ο Lambert αναφέρει ότι η ψηφιακή αφήγηση πρέπει να σχεδιάζεται με τέτοιο τρόπο ώστε να λειτουργήσει απελευθερωτικά για τα άτομα που συμμετέχουν και να ενισχύσουν την επικοινωνιακή τους δύναμη με τα μέσα της τεχνολογίας χωρίς να αλλοιωθεί ο ρυθμός της αφήγησης. (Lambert 2002). Η Παιδαγωγική Σχολή του Πανεπιστημίου του Χιούστον στο Τέξας έχει δημιουργήσει έναν πολύ πλούσιο κόμβο για την εκπαιδευτική αξιοποίηση των ψηφιακών ιστοριών, όπου μπορεί κανείς να βρει υψηλού επιπέδου υλικό για όλες τις τεχνικές αλλά και τις ουσιαστικές πλευρές της ψηφιακής αφήγησης.

Για τον όρο «ψηφιακή αφήγηση» έχουν δοθεί πολλοί ορισμοί. Ο αγγλόφωνος όρος «digital story telling» αναφέρεται σε μια μικρού μήκους ψηφιακή πολυμεσική παραγωγή που επιτρέπει σε καθημερινούς ανθρώπους να μοιραστούν θεωρήσεις της προσωπικής τους «ιστορίας ζωής». Ο χαρακτηρισμός «πολυμεσική» περιγράφει τις τεχνικές σκέτου ήχου ή κινούμενης εικόνας με ήχο, κινούμενων σχεδίων ή οποιασδήποτε άλλης μορφής υλικού που υπάρχει μόνο ως ηλεκτρονικό αρχείο σε αντίθεση με πιο παραδοσιακές ζωγραφιές, τυπωμένες φωτογραφίες, ήχους σε κασέτες

ή δίσκους ηχογράφησης, ταινίες σε φιλμ, που μπορεί να χρησιμοποιούνται παραδοσιακά για να παρουσιάσουν μία ιδέα. (Ξέστερνου, 2013: 40). Η προβολή μιας ιστορίας σε DVD, τα ψηφιακά παιχνίδια και άλλες διαδραστικές εφαρμογές ανήκουν σε αυτή την κατηγορία, καθώς κάνουν χρήση του ψηφιακού στοιχείου και εμπεριέχουν την ψηφιακή αφήγηση κατά την άποψη του Handler-Miller.(Handler-Miller, 2004). Τον ίδιο ορισμό για την ψηφιακή αφήγηση δίνει και ο Davis λέγοντας πως η ψηφιακή αφήγηση νοείται ως μία μορφή σύντομης αφήγησης, συνήθως υπό τη μορφή προσωπικής ιστορίας σε πρώτο πρόσωπο, που παρουσιάζεται ως μία σύντομη ταινία για προβολή σε βιντεοπροβολέα ή στην οθόνη κάποιου υπολογιστή ή τηλεόρασης. (Davis, ο.α. στο Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010).

Ο ορισμός όμως του Lathem για την ψηφιακή αφήγηση είναι πιο αξιόπιστος γιατί είναι ο συνδυασμός της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με πολυμέσα και εργαλεία τηλεπικοινωνίας, Είναι μία σχετικά νέα μορφή τέχνης, η οποία χρησιμοποιεί τη μουσική, την εικόνα, το βίντεο και την αφήγηση για τη δημιουργία ιστοριών σχετικά με τη ζωή των ανθρώπων, τη δουλειά τους και τις εμπειρίες τους, τις οποίες μοιράζονται μέσω του διαδικτύου. (Lathem 2005, ο.α. Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010). Είναι μια διαδικασία που συνδυάζει τα ψηφιακά μέσα, για να εμπλουτίσει και να ενισχύσει το γραπτό ή τον προφορικό λόγο.

Τα εργαλεία της ψηφιακής αφήγησης

Για την αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης απαραίτητη προϋπόθεση είναι η εξοικείωση των εκπαιδευτικών και των μαθητών με τα αντίστοιχα λογισμικά εργαλεία και τη διαδικασία ανάπτυξης αφηγήσεων. Σήμερα, υπάρχουν διάφορα

συστήματα ψηφιακής αφήγησης που χρησιμοποιούνται στον χώρο της εκπαίδευσης και επιτρέπουν ακόμη και στους αρχάριους χρήστες υπολογιστών να γίνουν ψηφιακοί παραγωγοί, συντάκτες και διανομείς μέσω σε μεγάλη κλίμακα μέσα από το διαδίκτυο και εφαρμογές web 2.0. Ένα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα που προσφέρει η ψηφιακή αφήγηση είναι η ευκολία στην παροχή των ψηφιακών μέσων που υποστηρίζουν τη σχεδίαση και την κατασκευή της. Συγκεκριμένα, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν πολυμέσα, με τα οποία είναι συνήθως επανδρωμένα τα περισσότερα σχολεία (όπως ο υπολογιστής, η ψηφιακή κάμερα, ο σαρωτής και τα συστήματα ανάλυσης ήχου) καθώς και πλήθος λογισμικών εργαλείων και συστημάτων ψηφιακής αφήγησης. Σήμερα υπάρχουν διάφορα συστήματα ψηφιακής αφήγησης που απευθύνονται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας, όπως το SAM, StoryMat, StoryRooms, KidsRoom και PETS, είτε σε μεγαλύτερες ηλικίες π.χ. StorytellingAlice, Scratch τα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα προγραμματισμού, τα διαδικτυακά συστήματα, όπως το Tikatok, My Storymaker, Kerproof, και εμπορικά διαθέσιμα λογισμικά όπως, το Kid Pix, Kid Works, το StoryBook Weaver Deluxe και το Kidspiration. Όλα παρέχουν τη δυνατότητα δημιουργίας αφήγησης άλλοτε προφορικής και άλλοτε γραπτής ή και το συνδυασμό και των δύο μορφών. Οι μαθητές εκπαιδεύονται ώστε να χρησιμοποιούν την ψηφιακή τεχνολογία για να φτιάξουν μικρές ηχητικές-οπτικές ιστορίες της καθημερινότητάς τους ή ιστορίες που αφορούν λογοτέχνες. Στόχος δεν είναι η απλή χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας, αλλά η συμμετοχή και η προσωπική έκφραση όλων των μαθητών που μέσα από τις ιστορίες περνούν διάφορα μηνύματα στους συμμαθητές τους και είναι ένας συνδυασμός της ψηφιακής αφήγησης με την παραδοσιακή προφορική αφήγηση. Η αξία της ψηφιακής αφήγησης στηρίζεται στο γεγονός ότι είναι μια ενεργητική και όχι παθητική διαδικασία που δημιουργεί μια ευχάριστη ατμόσφαιρα στην τάξη. Η χρήση πολυμέσων μετατρέπει τη λογοτεχνία σε μια πολυδιάστατη εμπειρία.

Η εμφάνιση της ψηφιακής αφήγησης δημιουργεί κάποιους προβληματισμούς στους εκπαιδευτικούς όπως: α) ποια τα διαθέσιμα εργαλεία για την ανάπτυξη ψηφιακών αφηγήσεων, β) ποιες μεθοδολογίες ψηφιακής αφήγησης είναι διαθέσιμες και πώς προσεγγίζονται διδακτικά, γ) πώς μπορεί να υλοποιηθεί η εξοικείωση των μαθητών και των εκπαιδευτικών με την ανάπτυξη ψηφιακών αφηγήσεων σε άμεση σχέση με το προηγούμενο, δ) ποια είδη μαθησιακών δραστηριοτήτων αξιοποιούν την ψηφιακή αφήγηση γενικά και για κάθε μάθημα ειδικότερα κ.α.

Στο διαδίκτυο υπάρχουν πολλές εφαρμογές για την παραγωγή ψηφιακών αφηγήσεων. Τα ανοικτού/ελεύθερου τύπου λογισμικά, εκτός από τη συνεργατική και συμμετοχική τους διάσταση, εναρμονίζονται με τη θεωρία δομικού εποικοδομισμού του J.Piaget που προωθούν, υποστηρίζουν ή ενισχύουν μαθητοκεντρικές ή και ομαδοσυνεργατικές διδακτικές στρατηγικές και παρεμβάσεις. Εστιάζουν το ενδιαφέρον τους στο εσωτερικό του γνωστικού συστήματος, και ειδικότερα στη δομή και τη λειτουργία του.

Συνεπώς ο ρόλος των εκπαιδευτικών είναι ακόμα σημαντικότερος στην αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στη μάθηση, καθώς είναι απαραίτητη η επιλογή κατάλληλων ποιοτικών συστημάτων ψηφιακής αφήγησης για χρήση στην εκπαιδευτική διεργασία. Για να αξιοποιηθεί ωστόσο παιδαγωγικά και αποτελεσματικά η ψηφιακή αφήγηση στο σύγχρονο σχολείο, απαραίτητες και σημαντικές προϋποθέσεις είναι η επαρκής τεχνολογική γνώση αλλά και η εξοικείωση, τόσο των εκπαιδευτικών όσο και των μαθητών, σε ικανοποιητικό μάλιστα βαθμό, με τα αντίστοιχα λογισμικά εργαλεία και τη διαδικασία ανάπτυξης αφηγήσεων.

Η παιδαγωγική αξία της ψηφιακής αφήγησης

Όπως η παραδοσιακή αφήγηση, έτσι και η ψηφιακή προσδίδει οφέλη στην εκπαιδευτική διαδικασία. Η ψηφιακή αφήγηση καθιστά τη μάθηση πιο ενδιαφέρουσα και τους μαθητές ενεργούς μέσα από ατομικές ή συνεργατικές δραστηριότητες. Όταν οι μαθητές χρησιμοποιούν την τεχνολογία, όπως στην περίπτωση της ψηφιακής αφήγησης, μαθαίνουν να μετασχηματίζουν τα δεδομένα σε πληροφορία και την πληροφορία σε γνώση. Η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων αποτελεί ταυτόχρονα α) ένα αυθεντικό κίνητρο για την εξοικείωση με τον σχεδιασμό και την παραγωγή πολυμεσικών στοιχείων (δεξιότητες ΤΠΕ) β) ένα μέσο για τη μάθηση στο πλαίσιο των διαφόρων γνωστικών αντικειμένων και γ) έναν τρόπο για την ανάπτυξη σύγχρονων ικανοτήτων όπως η συνεργασία, η επικοινωνία, η δημιουργικότητα και η καινοτομία. Το διαδίκτυο με τις υπηρεσίες web2.0 επιτρέπει την εύκολη δημοσίευση ψηφιακών αφηγήσεων. (π.χ. youtube).

Υπάρχουν αρκετές έρευνες στη διεθνή βιβλιογραφία που αφορούν στην ψηφιακή αφήγηση. Ενδεικτικά αναφέρονται οι έρευνες για τη μάθηση με κύριο εκφραστή τον Benmayor που υποστηρίζει ότι η ψηφιακή αφήγηση είναι μια ενεργητική και όχι παθητική διαδικασία που διαμορφώνει ένα δημιουργικό περιβάλλον μάθησης και επικοινωνίας, ένα πλαίσιο ενθάρρυνσης για εκπαιδευτές και εκπαιδευόμενους. Επίσης συμβούλεψε ότι η ψηφιακή αφήγηση είναι βασισμένη στην παιδαγωγική, όπου οι μαθητές φέρουν τη πολιτιστική τους γνώση και εμπειρία σε σώμα, συμπεριλαμβανομένων των δεξιοτήτων και της υποστήριξης της τεχνολογίας, για να μεταφέρουν τη σκέψη τους και να ενδυναμώσουν τους εαυτούς τους. Οι πολλές δημιουργικές γλώσσες της ψηφιακής αφήγησης (γράψιμο, φωνή, εικόνα και ήχος) ενθαρρύνουν τα περιθωριοποιημένα ιστορικά μαθήματα, ιδιαίτερα στις μικρότερες ηλικίες, για να καταγράψουν οι μαθητές την κοινωνική και πολιτιστική ταυτότητα και να προκαλέσει πολιτιστικές ομιλίες με νέους συναρπαστικούς τρόπους.(Benmayor, 2008). Στην ίδια κατηγορία εντάσσεται και ο Regan που τόνισε τη σημασία του οπτικού εγγραματισμού (literacy). Διαπίστωσε ότι οι δάσκαλοι πρέπει να βρουν τρόπους να εμπλέξουν τους μαθητές σε δραστηριότητες που τους εμπλέκουν στην οπτικοποίηση (visualization). Οι περισσότεροι μαθητές μπορούν να συμμετέχουν σε σχέδια εργασίας (project) που περιλαμβάνουν φωτογραφία, σχέδιο, και παραγωγή με πολυμέσα σε θεματικές περιοχές, ώστε να συγκεράσουν τις πληροφορίες. Επίσης και οι Chen κ.α. διαπίστωσαν ότι το παραμύθι που μοιράζεται μέσω της ψηφιακής αφήγησης επεκτείνει τους παραδοσιακούς τρόπους των γλωσσικών τεχνών όπως την ανάγνωση, τη γραφή, την ομιλία, την παρακολούθηση και την οπτική αναπαράσταση Στην ίδια μελέτη παρατηρήθηκε επίσης ότι όταν οι μαθητές χρησιμοποιούν τα λογισμικά πολυμέσων γίνονται ενεργοί.(Regan 2008, Chen κ.α.2003, ο.α. Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010). Θα συμπληρώσουμε τις έρευνες που έγιναν για τη μάθηση των Robin και Pierson που εισηγήθηκαν ότι οι μαθητές από όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης μπορούν να μάθουν πώς να δημιουργήσουν ψηφιακές ιστορίες. (Robin και Pierson, 2005). Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως στρατηγική μάθησης σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης και μπορεί να συνδυαστεί με πολλές άλλες στρατηγικές μάθησης όπως το παιχνίδι ρόλων ισχυρίζεται και η Τσιλιμένη.(Τσιλιμένη, 2007).

Επίσης, υπάρχουν έρευνες που αφορούν στην ελκυστικότητα της ψηφιακής αφήγησης. Ο Coventry κάνει μια αναφορά στα πλεονεκτήματα της ψηφιακής

αφήγησης για την εμπλοκή των παιδιών τα οποία είναι: το ενδιαφέρον για το θέμα, η σπειροειδής διαδικασία της εμπλοκής, η φωνή, οι μεταγνωστικές δεξιότητες, το νέο καινοτόμο αποτέλεσμα και η συνεργασία. Η ψηφιακή αφήγηση επιτρέπει στους μαθητές να δουλέψουν σε αυθεντικό πλαίσιο, να αναπτύξουν τον προσωπικό και τον αφηγηματικό λόγο τους, να απεικονίσουν τις γνώσεις τους σε μία κοινότητα μαθητών και να πάρουν επανατροφοδότηση. (Coventry 2009, ο.α. Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010). Τέλος αναφέρουμε τις έρευνες που αφορούν στη διδακτική προσέγγιση με κύριο εκπρόσωπο τον Ohler που πρεσβεύει ότι η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να είναι χρήσιμη στο πρόγραμμα σπουδών εάν οι δάσκαλοι εστιάσουν στην ιστορία και χρησιμοποιήσουν την ψηφιακή αφήγηση για την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, του δημιουργικού γραψίματος και του ψηφιακού εγγραμματισμού. Την ανάπτυξη της δημιουργικότητας των μαθητών μέσω της ψηφιακής αφήγησης απέδειξε η έρευνα των Kullo-Abbott & Polman. (Ohler 2006, Kullo-Abbott & Polman 2008, ο.α. Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010). Παρόμοια άποψη έχει και η Αποστολίδου που αναφέρει ότι με την ψηφιακή αφήγηση ο μαθητής μπορεί να καλλιεργήσει ταυτόχρονα τον ψηφιακό, τον τεχνολογικό, τον οπτικό και τον πληροφοριακό γραμματισμό» (Αποστολίδου, 2012).

Συνεπώς η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να δημιουργηθεί σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης, από το Νηπιαγωγείο και μέχρι το Πανεπιστήμιο. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να τη χρησιμοποιήσουν με πολλούς τρόπους, αρκεί να κεντρίσουν το ενδιαφέρον των μαθητών, την προσοχή τους, να τους παρέχουν κίνητρα, να δώσουν έμφαση στο δημιουργικό ταλέντο των παιδιών, καθώς αρχίζουν να αφηγούνται τις δικές τους ιστορίες. Οι μαθητές αναπτύσσουν έτσι επικοινωνιακές δεξιότητες, μαθαίνουν να εκφράζουν τις απόψεις τους, να δομούν τις αφηγήσεις και να γράφουν για ένα ακροατήριο, αυξάνοντας παράλληλα γνώσεις και δεξιότητες στη χρήση των υπολογιστών, συνδυάζοντας ποικίλα πολυμέσα. Η διαδραστική αφήγηση είναι το μέσο για να μοιραστούν με την ομάδα ή και με άλλους τα στοιχεία του δικού τους πολιτισμού και των παραδόσεων ως συμμετέχοντες σε μια «κοινόχρηστη αναδημιουργία». Επιτρέπει στους μαθητές όλων των βαθμίδων να αναπτύξουν τον προσωπικό τους λόγο και ταυτόχρονα να απεικονίσουν τις γνώσεις τους σε μια κοινότητα (μαθητική ή όχι) και μάλιστα να πάρουν και επανατροφοδότηση. Το να αφηγούνται ιστορίες με ψηφιακά μέσα μπορεί να κινητοποιήσει και εκείνους τους μαθητές που είναι πιο αδύνατοι και δυσκολεύονται στο γράψιμο (Αποστολίδου 2012).

Θεωρούμε ότι η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί ένα σημαντικό εκπαιδευτικό εργαλείο και προσφέρει ένα ελκυστικό και αυθεντικό περιβάλλον μάθησης όπου οι μαθητές ως ακροατές αλλά και ως αφηγητές αναπτύσσουν τον προσωπικό και τον αφηγηματικό λόγο τους, ενώ ταυτόχρονα βελτιώνουν τις δεξιότητες γραφής τους. Επιπρόσθετα, η αξία και η χρησιμότητά της έγκειται κυρίως στο γεγονός ότι η εκπαιδευτική διαδικασία καθίσταται ιδιαίτερα ευχάριστη και δημιουργική, απαλλαγμένη από την παθητικότητα, τη συνήθεια και τη συμβατικότητα που συνήθως τη διακρίνει. Οι πολυτροπικές αφηγήσεις θέτουν νέες προκλήσεις, οι κυριότερες από τις οποίες σχετίζονται με την επιλογή νέων διδακτικών μεθοδολογιών, οι οποίες θα παρέχουν στα παιδιά τη δυνατότητα να δράσουν αξιοποιώντας όλες τις ικανότητές τους. Αποτελεσματικότερες είναι οι πολυτροπικές αφηγήσεις που παράγονται στο πλαίσιο εμπρόθετων δράσεων, οι οποίες σχετίζονται με τη μεθοδολογία του project, αλλά και με νεότερες διδακτικές πρακτικές, όπως η έρευνα δράση (action research) και οι βασισμένες στην τέχνη μεθοδολογίες (art based methodologies). Όπως παρατηρείται από τις μέχρι σήμερα εκπαιδευτικές προσπάθειες, οι πολυτροπικές αφηγήσεις αποτελούν ένα νέο και πολλά υποσχόμενο διεπιστημονικό παιδαγωγικό εργαλείο άσκησης των πολλαπλών μαθητικών δεξιοτήτων, που αφορούν τις διασυνδέσεις αφηγηματικών, πολυτροπικών, γνωστικών και καλλιτεχνικών τρόπων έκφρασης και επικοινωνίας.(Γραΐκος,2013).

Η άποψή μας είναι ότι η εισαγωγή των ΤΠΕ στο νηπιαγωγείο παρέχει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό της προσχολικής αγωγής να αξιοποιήσει δημιουργικά τις δυνατότητες του υπολογιστή ώστε να δημιουργήσει δραστηριότητες που προάγουν τον αναδυόμενο και ταυτοχρόνως τον ψηφιακό γραμματισμό των νηπίων. Η αφήγηση ιστοριών αποτελεί ένα πολύ σημαντικό εργαλείο στην εκπαιδευτική διαδικασία καθώς έχει παρατηρηθεί πως συμβάλλει τόσο στην καλλιέργεια του προφορικού λόγου όσο και του γραπτού. Τα πολυτροπικά μέσα έκφρασης, συμβάλλουν εξίσου στην ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών. Είναι χαρακτηριστικό ότι τα παιδιά όταν εκφράζονται δημιουργικά, εκφράζονται πολυτροπικά, χρησιμοποιώντας ποικίλους σημειωτικούς κώδικες.

Η εφαρμογή της ψηφιακής αφήγηση στο νηπιαγωγείο αφορά κυρίως στη μεταφορά ιστοριών και παραμυθιών όπου η οθόνη του υπολογιστή μιμείται τη σελίδα του εικονογραφημένου βιβλίου. (Γιαννικοπούλου, 1996). Τα παραμύθια αποτελούν κείμενα με δυνατότητες ψηφιακής αναπαραγωγής και με τη χρήση της τεχνολογίας το παραμύθι μπορεί να γίνει πιο ευχάριστο για τα παιδιά. Σύμφωνα με τον Σούρλα το

παραμύθι δεν γίνεται να κατανοηθεί από τα παιδιά, όταν στηρίζεται αποκλειστικά από τον προφορικό λόγο του δασκάλου. Για αυτό το λόγο η αφήγηση μπορεί να ενισχυθεί με ποικίλα εκφραστικά ή ψηφιακά μέσα, όπως είναι οι εικόνες, οι εικαστικές φόρμες ή ακόμη και από μέσα που φαινομενικά δεν έχουν καμία σχέση με την αφήγηση. Με την εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση το παραμύθι μπορεί να έχασε κατά ένα μέρος την παραδοσιακή του μορφή, δεν έχασε όμως τη δύναμη να μαγεύει μικρούς και μεγάλους, οι οποίοι επιθυμούν να γνωρίσουν τις τεχνικές και τα μυστικά του. Για να αξιοποιηθεί σωστά και δημιουργικά η διαδραστική αφήγηση στα νηπιαγωγεία, θα πρέπει να έχει συγκεκριμένα δομικά χαρακτηριστικά. Το κείμενο πρέπει να είναι γραμμένο με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι ξεκάθαρο το κεντρικό μήνυμά του. Οι ενότητες του κειμένου να είναι σύντομες ώστε να μην κουράζουν και να υπάρχει ισορροπία μεταξύ των οπτικών και ακουστικών μηνυμάτων που εκπέμπονται. Τέλος η μουσική επένδυση της ιστορίας συμβάλει καθοριστικά στα συναισθήματα που προκαλεί η αφήγηση στον ακροατή. Οι ψηφιακές αφηγήσεις είναι πολύ ευχάριστες για τα παιδιά, αφού μέσα από αυτές οι μαθητές μπορούν να εκφράσουν τις ιδέες, τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους. Ωστόσο εντοπίζεται ένα μειονέκτημα σε αυτή την προσφορά της ψηφιακής αφήγησης στο χώρο των παραμυθιών που αφορά την έλλειψη της προσωπικής επαφής και της αμφίδρομης επικοινωνίας με τον παραμυθά, καθώς του αφαιρείται το πεδίο στο οποίο δρα και ξετυλίγεται η αφηγηματική του δύναμη με κινήσεις και εκφράσεις του προσώπου, του σώματος, του μυαλού, της ψυχής.

Συνεπώς τα πλεονεκτήματα που απορρέουν από τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης στη διδακτική πράξη είναι πολλά. Η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων έχει αποδειχτεί πως συμβάλει στην απόκτηση και ανάπτυξη τεχνικών, κοινωνικών και δημιουργικών δεξιοτήτων όπως απαραίτητων στο μαθητή του 21ου αιώνα. Όταν οι μαθητές καλούνται να συνθέσουν μια ψηφιακή ιστορία (ψηφιακή αφήγηση), τότε παρακινούνται να διερευνήσουν βαθύτερα το προς παρουσίαση θέμα, να σκεφτούν αναλυτικά και να αξιολογήσουν κριτικά τις διαθέσιμες πληροφορίες και να τις συνθέσουν με ένα δημιουργικό τρόπο ώστε να επικοινωνήσουν αποτελεσματικά την ιστορία τους. Η ομαδική δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων από τους μαθητές, ενισχύει τις συνεργατικές τους δεξιότητες, όταν συναποφασίζουν σχετικά με το υλικό, το ύφος, και τον ήχο που θα επιλέξουν για να συνθέσουν την ιστορία τους, καθώς και να διαμοιράσουν τις επιμέρους εργασίες μεταξύ τους σύμφωνα με τις δεξιότητες που έχει ο καθένας τους. Επιπλέον, μέσω της ψηφιακής αφήγησης, οι

μαθητές εισάγονται στην ιδέα του διαμοιρασμού της γνώσης, σύμφωνα με την ανατροφοδότηση που θα προκύψει από τη δημοσίευση και τον σχολιασμό των αφηγήσεων αυτών στο διαδίκτυο. Η δυνατότητα ανάρτησης και άρα δημοσιοποίησης ενθουσιάζει τα παιδιά και είναι επιπλέον κίνητρο για την ουσιαστική εμπλοκή τους στο πρόγραμμα καθώς ήδη είναι εξοικειωμένα με τέτοιου είδους δημοσιεύσεις σε διάφορα μέσα (π.χ. youtube). Η ευέλικτη και δυναμική φύση της ψηφιακής αφήγησης, που ενσωματώνει ταυτόχρονα ακουστικά, οπτικά και αισθητηριακά στοιχεία, αξιοποιεί το πλήθος των γνωστικών διαδικασιών που ενισχύουν τη μάθηση. Η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα πολύτιμο εργαλείο προώθησης της αυτογνωσίας λόγω της εστίασής της στην προσωπική εμπειρία, τη μνήμη και τη θέληση. Βοηθάει τους μαθητές να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν. Παράλληλα, μέσω της δημιουργίας προσωπικών ψηφιακών αφηγήσεων από τους μαθητές, η μαθησιακή εμπειρία προσωποποιείται και επιτυγχάνεται η στοχαστική μάθηση, αφού οι μαθητές κινητοποιούνται να αναζητήσουν τη γνώση από μόνοι τους. Ιδιαίτερα χρήσιμη μπορεί να είναι η χρήση της ψηφιακής αφήγησης στα μαθήματα γλώσσας, αφού αναπτύσσονται σημαντικά οι γλωσσικές δεξιότητες ανάγνωσης, γραφής, παραγωγής και κατανόησης λόγου. Η ψηφιακή αφήγηση, όταν χρησιμοποιείται στα πλαίσια της δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών από τους εκπαιδευόμενους, ενισχύει σημαντικά την δεξιότητά τους στην οπτικοποίηση του λόγου τους, συμβάλλοντας με αυτό τον τρόπο στη βελτίωση του οπτικού εγγραμματισμού τους. (Ν. Γραίκος 2013). Η ψηφιακή αφήγηση συνεισφέρει στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της καινοτομίας των μαθητών, ενθαρρύνοντας τους στην αναζήτηση νέων τρόπων οργάνωσης και σύνθεσης των διαθέσιμων δεδομένων και πληροφοριών. Μέσω της ψηφιακής αφήγησης, οι εκπαιδευόμενοι εξοικειώνονται με τη χρήση σύγχρονων τεχνολογικών μέσων και εργαλείων, αναπτύσσοντας έτσι δεξιότητες υψηλού επιπέδου, βασικές και απαραίτητες δεξιότητες για τον ψηφιακό γραμματισμό των ανθρώπων του 21ου αιώνα.

Παρά ταύτα υπάρχουν κάποιοι περιορισμοί στην ψηφιακή αφήγηση. Η ψηφιακή αφήγηση προσπαθεί να καταλάβει ένα ουσιαστικό μέρος στη διδασκαλία και τη μάθηση. Η εκπαιδευτική αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης είναι εφικτή εφόσον οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με τα σχετικά εργαλεία μέσα από κατάλληλες διδακτικές προσεγγίσεις. Όπως και κάθε μέθοδος διδασκαλίας, η ψηφιακή αφήγηση πρέπει να εφαρμόζεται συνειδητά και υπεύθυνα από τον εκπαιδευτικό. Ο πρωταρχικός στόχος κατά τη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών θα πρέπει να είναι η

καθεαυτή διαδικασία της αφήγησης. Και αυτό γιατί, όπως έχει παρατηρηθεί, πολλοί μαθητές, στην προσπάθειά τους να δημιουργήσουν μία ελκυστική ιστορία, δίνουν περισσότερη έμφαση στην τεχνολογία και στα ειδικά εφέ παρά στην αφήγησή τους. Συνεπώς, οι εκπαιδευτικοί οφείλουν να καλλιεργούν μέσα στην τάξη την τεχνική της γραπτής και προφορικής αφήγησης πριν αναθέσουν στους μαθητές τη δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με τον ορθό σχεδιασμό του μαθήματος από τον εκπαιδευτικό, κατά τον οποίο θα έχουν εκ των προτέρων αποσαφηνιστεί οι διδακτικοί στόχοι. Επιπλέον, είναι σημαντικό οι εκπαιδευτικοί που αξιοποιούν τις νέες τεχνολογίες στην τάξη τους να έχουν την απαραίτητη τεχνολογική γνώση των μέσων που θα χρησιμοποιήσουν, αλλά και να γνωρίζουν τα χαρακτηριστικά εκείνα που στοιχειοθετούν μία καλή αφήγηση, προκειμένου να είναι σε θέση να κατευθύνουν σωστά τους μαθητές τους και να τους αξιολογούν δίκαια. Οι εκπαιδευτικοί όλων των βαθμίδων μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις ψηφιακές ιστορίες ως ένα πολύτιμο και αποτελεσματικό παιδαγωγικό εργαλείο.

Καταλήγουμε λοιπόν στο συμπέρασμα ότι η ψηφιακή αφήγηση με τη χρήση των σύγχρονων τεχνολογικών εργαλείων είναι ένα μέσο ατομικής έκφρασης, αλλά και συλλογικής παράλληλα προσέγγισης, το οποίο, ειδικά σε εποχές κρίσης όπως η σημερινή, καλείται να διαδραματίσει έναν ρόλο διαμεσολαβητικό, μαθησιακό, επιμορφωτικό, και, εν τέλει, λυτρωτικό. Η ψηφιακή αφήγηση καλείται σήμερα, περισσότερο από ποτέ να λειτουργήσει άμεσα και αποτελεσματικά, ως μέσο δημιουργικής αντίδρασης, αλληλεγγύης και ανθρωπιάς. Ας μην ξεχνάμε ότι, μέσω του διαδικτύου, οι ψηφιακές μας αφηγήσεις μπορούν να αγγίξουν δυνητικά ένα ευρύτατο κοινό.

Οι πολυτροπικές αφηγήσεις είναι ένα πολλά υποσχόμενο διεπιστημονικό εκπαιδευτικό μέσο, το οποίο συνδυάζει πολλούς τρόπους έκφρασης, αξιοποιώντας ποικίλα μεθοδολογικά εργαλεία και βοηθώντας στην ανάπτυξη των πολλαπλών ικανοτήτων και των δυνατοτήτων των παιδιών. Γιατί τελικά αυτός είναι ο σκοπός, να καταστήσουμε τη γνώση ευχάριστη και δημιουργική για το παιδί έχοντας ως αφετηρία τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες του και στοχεύοντας στη σφαιρική ανάπτυξη της προσωπικότητας και των ικανοτήτων του. Στόχος είναι ένα σχολείο δηλαδή που ξεκινά να μεταδώσει τη γνώση με αφορμή από το παιδί, με το παιδί για το παιδί.

Η ψηφιακή αφήγηση ενός παραμυθιού

Σύμφωνα με τους Robin και Pierson η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως στρατηγική μάθησης σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης. Ωστόσο, για την ανάπτυξη της δυνατότητας παραγωγής ψηφιακών αφηγήσεων, απαιτείται μια κατάλληλα διδακτική προσέγγιση (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010)..

Η ψηφιακή αφήγηση θα πρέπει να πληροί τις παρακάτω προϋποθέσεις, ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποτελεσματικά και με επιτυχία στην εκπαίδευση.

1. Οπτική γωνία: Η ψηφιακή αφήγηση θα πρέπει να συνοψίζει ξεκάθαρα το κεντρικό σημείο της ιστορίας και την οπτική από την οποία αυτό παρουσιάζεται.
2. Ερώτηση κλειδί: Η ψηφιακή αφήγηση θα πρέπει να περιλαμβάνει ερωτήσεις κλειδιά που προσελκύουν την προσοχή και το ενδιαφέρον του ακροατή και οι οποίες θα πρέπει να απαντώνται στο τέλος της ιστορίας.
3. Συναισθήμα: Οι ψηφιακές αφηγήσεις θα πρέπει να μεταφέρουν και να «ζυπνούν» συναισθήματα στον ακροατή. Μέσω των συναισθημάτων (πχ αγάπη, θυμός) ο ακροατής παρακολουθεί περισσότερο ενεργά την αφήγηση.
4. Ήχος: Τα λόγια που συνοδεύουν την οπτικοποίηση της ψηφιακής αφήγησης πρέπει να επιλέγονται προσεκτικά ώστε να βοηθούν τον ακροατή στην εύκολη κατανόηση της ιστορίας.
5. Μουσική: Η μουσική που επιλέγεται για να συνοδεύσει τα επεισόδια μιας ψηφιακής αφήγησης θα πρέπει να ενισχύουν την συναισθηματική φόρτιση του ακροατηρίου προς το επιθυμητό αποτέλεσμα.
6. Οικονομία περιεχομένου: Οι ψηφιακές ιστορίες θα πρέπει να δομούνται προσεκτικά ώστε να διατηρούν ισορροπημένη χρήση ακουστικών και οπτικών στοιχείων για τη μετάδοση των εκάστοτε μηνυμάτων.
7. Ρυθμός εξέλιξης: Ο ρυθμός με τον οποίο εξελίσσεται η ιστορία είναι καθοριστικός για τη διατήρηση του ενδιαφέροντος του ακροατηρίου. Μια ιστορία στην οποία τα γεγονότα εξελίσσονται πολύ γρήγορα μπορεί να κουράσει τον ακροατή, ο οποίος δεν μπορεί να παρακολουθήσει την πλοκή και να συνδέσει τις πληροφορίες που λαμβάνει. Αντίθετα, μια ιστορία που εξελίσσεται απωθεί το ενδιαφέρον του ακροατή. Ο ρυθμός εξέλιξης των ψηφιακών αφηγήσεων θα πρέπει να μεταβάλλεται ανάλογα με τα μηνύματα που μεταδίδονται κάθε φορά. Πιο συγκεκριμένα, ο ρυθμός της ιστορίας θα πρέπει να μεταβάλλεται ανάλογα με την

επιλογή της οπτικοποίησης και ηχητικής υποστήριξης κάθε επεισοδίου της, ώστε να μεταδίδονται αποτελεσματικά τα εκάστοτε μηνύματα.

Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης, συμπεριλαμβανομένης της εκπαίδευσης ενηλίκων και δια βίου μάθησης, σε όλα τα επιστημονικά πεδία και μπορεί να συνδυαστεί με πολλές άλλες στρατηγικές μάθησης όπως το παιχνίδι ρόλων (Τσιλιμένη, 2007). Τέλος, προκειμένου η στρατηγική αυτή να εφαρμοστεί αποτελεσματικά θα πρέπει να αρχίσει με την αντίδραση των εκπαιδευομένων σε μια προτρεπτική εμπειρία και να ολοκληρώνεται με το διαμοιρασμό των ψηφιακών αφηγήσεων μεταξύ των εκπαιδευομένων και τον σχολιασμό τους.

Βήματα Δημιουργίας Ψηφιακής Αφήγησης

Τα βήματα που πρέπει να ακολουθηθούν για την δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων είναι τα παρακάτω (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010):

1. Γράψιμο: Περιλαμβάνει τη δημιουργία της ιστορίας και της διαρκούς βελτίωσης της. Η συγγραφή θα πρέπει να ακολουθεί τους βασικούς κανόνες που πρέπει να διακατέχουν κάθε ιστορία, όπως αυτοί προδιαγράφηκαν παραπάνω. Το στάδιο αυτό είναι αρκετά κρίσιμο για την επιτυχία της τελικής ψηφιακής αφήγησης.
2. Σενάριο: Μετά τη συγγραφή της ιστορίας, οι αφηγητές πρέπει να διαχωρίσουν τα διάφορα στιγμιότυπα της ιστορίας, ώστε να επιλέξουν πως, σε ποιο σημείο και με ποιο σκοπό θα εμπλουτίσουν την ιστορία τους με χρήση πολυμέσων.
3. Εικονογραφημένο σενάριο/«storyboard»: Το στάδιο αυτό περιλαμβάνει τη λήψη αποφάσεων σχετικά με τον τρόπο οπτικοποίησης της ιστορίας από τους αφηγητές. Δηλαδή θα πρέπει να σκεφτούν πως θα εικονογραφήσουν την ιστορία (τους ήρωες, τα αντικείμενα και τα σκηνικά), ώστε να μπορούν εύκολα να αναζητήσουν το αντίστοιχο πολυμεσικό υλικό στο επόμενο βήμα.
4. Προσθήκη πολυμέσων: Το στάδιο αυτό περιλαμβάνει τον εντοπισμό και την προσθήκη των πολυμέσων στην ιστορία. Το υλικό που χρησιμοποιείται μπορεί να αναζητηθεί στο διαδίκτυο ή να αποτελεί προσωπικά αρχεία του χρήστη.

5. Δημιουργία ψηφιακής αφήγησης: Στο στάδιο αυτό, ο αφηγητής χρησιμοποιεί κάποιο κατάλληλο εργαλείο για να συνθέσει την ψηφιακή του αφήγηση (μια λίστα με διαθέσιμα εργαλεία βρίσκεται παρακάτω στο άρθρο).
6. Κοινοποίηση: Το στάδιο αυτό περιλαμβάνει την παρουσίαση της ιστορίας και τη δημοσίευσή της στην εκπαιδευτική κοινότητα ή και στο διαδίκτυο.

Πλεονεκτήματα της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση

Διαδραστικότητα: Οι ψηφιακές ιστορίες, παρέχουν στον ακροατή μια πιο εύκαμπτη και λιγότερο γραμμική εξέλιξη, καθώς επιτρέπουν την διαφορετική κάθε φορά περιήγηση στα επεισόδια, προκαλώντας συνεχείς ανατροπές στις προσδοκίες του κοινού.

Ελκυστικό/Αυθεντικό περιβάλλον μάθησης: Σύμφωνα με τον Coventry στο (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010), η ψηφιακή αφήγηση προσφέρει ένα αυθεντικό εκπαιδευτικό περιβάλλον, στον οποίο τόσο οι ακροατές όσο και οι αφηγητές έχουν τη δυνατότητα να αναπτύξουν τον προσωπικό και τον αφηγηματικό λόγο τους, να απεικονίσουν τις γνώσεις, να παρουσιάσουν την ιστορία τους και να λάβουν ανατροφοδότηση. Επιπλέον, σύμφωνα με έρευνα του πανεπιστημίου του Georgetown, οι γνώσεις που μεταδίδονται μέσω των ψηφιακών αφηγήσεων απομνημονεύονται πιο εύκολα και διατηρούνται για μεγαλύτερο διάστημα στη μνήμη των εκπαιδευόμενων, λόγω της συναισθηματικής διάστασης που περιλαμβάνουν (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010).

Απόκτηση Δεξιοτήτων 21ου αιώνα: Η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων έχει αποδειχτεί πως συμβάλει στην απόκτηση και ανάπτυξη απαραίτητων δεξιοτήτων του 21ου αιώνα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3ο

ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ - ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΛΑΪΚΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στο προηγούμενο κεφάλαιο έγινε η αποσαφήνιση του όρου «ψηφιακή αφήγηση» και αναλύθηκε η σημασία της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική πρακτική. Από το παραπάνω θεωρητικό πλαίσιο προκύπτουν οι κατευθυντήριες γραμμές για τη διδακτική πράξη, προκειμένου η θεωρία να μεταφραστεί επιτυχώς σε διδακτικές πρακτικές. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ιδιαίτερα η περίπτωση μιας καινοτομίας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση για βελτίωση της μάθησης και διδασκαλίας του λαϊκού παραμυθιού. Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να γνωρίσουν τα παιδιά το λαϊκό παραμύθι και να αναδειχθεί η παιδαγωγική του αξία. Η παρούσα πρόταση καλείται να γεφυρώσει το χάσμα με τη λαϊκή αφήγηση από την οποία απομακρυνθήκαμε. «Να αποκτήσει η φαντασία τη θέση της στην εκπαίδευση»¹ δίπλα σ' έναν ορθολογικό τρόπο σκέψης, που καλλιεργείται μέσα από την τυποποιημένη διδακτική πράξη. Να γεφυρωθεί το χάσμα ανάμεσα στον παραδοσιακό και το σύγχρονο τρόπο διδασκαλίας επιλέγοντας τις θετικές πλευρές και των δύο τρόπων. Οι διδακτικές προτάσεις που στηρίζονται στην ψηφιακή απόδοση των λαϊκών παραμυθιών βοηθούν στην κατεύθυνση αυτή και συμβάλουν στη δημιουργία νέων παραμυθιάδων στην ψηφιακή εποχή.

Οι εκπαιδευτικοί της προσχολικής ηλικίας μπορούν να ενισχύσουν την ενασχόληση του μικρού παιδιού, που δε γνωρίζει ακόμα να διαβάζει, με το λαϊκό παραμύθι, να του καλλιεργήσουν το ενδιαφέρον γι' αυτό και να το αξιοποιήσουν εκπαιδευτικά. Έχοντας υπόψη τα παραπάνω καταθέτουμε διδακτικές προτάσεις που στηρίζονται στην ψηφιακή απόδοση των λαϊκών παραμυθιών από τα νήπια με τη συμβολή της νηπιαγωγού. Συνδυάσαμε όλα τα παραπάνω ώστε να διαμορφωθεί μια διδακτική προσέγγιση του λαϊκού παραμυθιού με ψηφιακά μέσα επιδιώκοντας ένα πλαίσιο εκπαιδευτικής αλλαγής. Παρουσιάζονται, επίσης, οι παιδαγωγικοί στόχοι και

¹ Τζ. Ροντάρι, *Γραμματική της φαντασίας*, Αθήνα 1985, σ. 15.

τα βήματα της δημιουργίας ψηφιακού λαϊκού παραμυθιού. Στην προκειμένη περίπτωση, με τη χρήση της τεχνολογίας επιδιώκεται η ενεργητική εμπλοκή των παιδιών στη δημιουργία του λαϊκού παραμυθιού, στην αναθεώρησή του και στην παρουσίασή του με πολυμεσικά εργαλεία. Τα παιδιά «γράφουν» και αναθεωρούν με τον εκπαιδευτικό σε ρόλο καθοδηγητικό, συμβουλευτικό, διευκολυντικό μέχρι να αισθανθούν έτοιμα να παρουσιάσουν τη δουλειά τους στον υπόλοιπο κόσμο. Επίσης μια άλλη περίπτωση εφαρμογής διδακτικής προσέγγισης των λαϊκών παραμυθιών πραγματοποιήθηκε στην *Δ΄ Τάξη του Δημοτικού Σχολείου Παραλίας Κατερίνης* το σχολικό έτος 2014-2015.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ- ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ

Η περίπτωση της ψηφιακής αφήγησης στο Νηπιαγωγείο Καρδιτσομαγούλας του Ν. Καρδίτσας

Έχει ειπωθεί ότι η συμβολή του νηπιαγωγείου στην επιβίωση του λαϊκού παραμυθιού και στη δημιουργία νέων παραμυθιάδων είναι μεγάλη, παρόλο που οι έρευνες έχουν δείξει ότι το νεοελληνικό λαϊκό παραμύθι απουσιάζει από τις βιβλιοθήκες των νηπιαγωγείων –σχολείων. Η τάξη του νηπιαγωγείου είναι ένας χώρος όπου μεθοδευμένα και συστηματικά, στο πλαίσιο των γενικότερων παιδευτικών στόχων, μπορεί να αρχίσει το ταξίδι του παιδιού στο δάσος των λαϊκών αφηγήσεων. Ο Αυδίκος υποστηρίζει ότι το παραμύθι αποτελεί, ίσως το καταλληλότερο είδος για μια εναλλακτική μορφή ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας, η οποία θα δίνει έμφαση στην καλλιέργεια της φαντασίας και της γλωσσικής έκφρασης και θα σπάει τον μονόπλευρα ορθολογιστικό προσανατολισμό της μαθησιακής διδασκαλίας, ενώ παράλληλα θα εγκαθιστά «στέρεους διαύλους επικοινωνίας με τη διεθνή πολιτισμική κληρονομιά» και προτείνει την επαναδραστηριοποίηση του λαϊκού παραμυθιού στη σχολική τάξη. (Αυδίκος, 1999).

Όμως εκτός από τους παραδοσιακούς τρόπους χρήσης του παραμυθιού, η εισαγωγή της τεχνολογίας στην εκπαίδευση δίνει τη δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς να πειραματιστούν με νέες μορφές τέχνης για τη δημιουργία παραμυθιών/ ιστοριών, όπως την ψηφιακή αφήγηση. Τα τελευταία χρόνια με την

αλλαγή του αναλυτικού προγράμματος του νηπιαγωγείου ΔΕΠΠΣ (2003) και την εισαγωγή των ΤΠΕ στο χώρο του νηπιαγωγείου ο εκπαιδευτικός της προσχολικής αγωγής καλείται να αξιοποιήσει τις δυνατότητες που του προσφέρει ο υπολογιστής ώστε να δημιουργήσει δραστηριότητες που προάγουν τον αναδυόμενο και ταυτοχρόνως τον ψηφιακό γραμματισμό των νηπίων. Η Γιαννικοπούλου αναφέρει ότι η εφαρμογή της ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο αφορά κυρίως στη μεταφορά ιστοριών και παραμυθιών όπου η οθόνη του υπολογιστή μιμείται τη σελίδα του εικονογραφημένου βιβλίου (Γιαννικοπούλου Α.,1996). Το ενδιαφέρον για την ψηφιακή αφήγηση αυξάνεται καθώς μειώνονται οι τεχνολογικές απαιτήσεις για την υλοποίησή της, αφού υπάρχουν ισχυρά και ελεύθερα λογισμικά που επιτρέπουν ακόμη και στους αρχάριους χρήστες υπολογιστών να γίνουν ψηφιακοί παραγωγοί, συντάκτες και διανομείς μέσω σε μεγάλη κλίμακα μέσα από το διαδίκτυο και εφαρμογές web 2.0 (Σεραφείμ, Φεσάκης, 2010)

Στην παρούσα εργασία έγινε προσπάθεια να δημιουργηθούν από τη νηπιαγωγό και τα παιδιά δύο (2) ψηφιακά παραμύθια με τίτλο «*Η αρπαγή της αρκούδας*» και «*Ο τσικοποντικούλης*». Το λαϊκό παραμύθι, πηγή της τοπικής Καρδισιώτικης παράδοσης και ιστορίας ως ζωντανός οργανισμός που εξελίσσεται, εξάπτει τη φαντασία και συμβάλλει στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας των παιδιών.

Τα συγκεκριμένα παραμύθια επιλέχθηκαν από επτά λαϊκά παραμύθια τα οποία καταγράψαμε σε μια επιτόπια έρευνά μας στο Αγναντερό-χωριό του Δήμου Σελλάνων του Ν. Καρδίτσας στα πλαίσια του προγράμματος φιλιανγνωσίας με τίτλο «Γνωριμία με τα Λαϊκά παραμύθια του τόπου μου» που εκπονήθηκε το σχολικό έτος 2014-2015 στο Νηπιαγωγείο Καρδισομαγούλας. Στη συγκεκριμένη εργασία παρουσιάζεται ένα σχέδιο δράσης βασισμένο στην ψηφιακή αφήγηση το οποίο πραγματοποιήθηκε στο Νηπιαγωγείο Καρδισομαγούλας με τη συμμετοχή 12 νηπίων του ολοήμερου τμήματος και διήρκεσε δύο εβδομάδες. Η επιλογή έγινε με ισχυρό κριτήριο το έντονο ενδιαφέρον που έδειξαν τα παιδιά για αυτά. Τα παραμύθια έχουν ευχάριστο και διδακτικό περιεχόμενο, αλλά είναι ταυτόχρονα κατανοητά, σύντομα και συναρπαστικά για τα παιδιά με ενδιαφέρουσα πλοκή, ζωηρές και παραστατικές εικόνες, χαρακτήρες με έντονο το ανιμιστικό στοιχείο.

Σύμφωνα με την διδακτική πρόταση, στην αρχή γίνεται ανάγνωση-αφήγηση επτά λαϊκών παραμυθιών, με σκοπό να έρθουν σε επαφή τα νήπια με το λαϊκό παραμύθι, να εξοικειωθούν με το ξεχασμένο αυτό λαϊκό αφηγηματικό μας υλικό και

τη δομή του και στη συνέχεια να δημιουργήσουν ψηφιακό παραμύθι - λαϊκά παραμύθια. Η ανάπτυξη των δραστηριοτήτων έγινε με βιωματικό – ενεργητικό τρόπο και τα νήπια εργάστηκαν σε ομάδες 3 ατόμων, τόσο ατομικά όσο και ως ομάδα.

Η παρούσα εργασία στηρίζεται στις μαθητοκεντρικές θεωρίες της μάθησης, όπως στις εποικοδομιστικές προσεγγίσεις του Piaget, στην κοινωνικοπολιτισμική θεωρία του Vygotsky, στην ανακαλυπτική μάθηση του Bruner και στην θεωρία της πολλαπλής νοημοσύνης του Gardner. Επίσης λαμβάνει υπόψη τις αρχές για πολυτροπικότητα, «ολιστική» και διαθεματική προσέγγιση της γνώσης. Στόχος της μάθησης είναι η τροποποίηση των γνώσεων που ήδη υπάρχουν. Στόχος της διδασκαλίας είναι η δημιουργία κατάλληλου και πλούσιου περιβάλλοντος με το οποίο αλληλεπιδρούν οι μαθητές. Η μάθηση λαμβάνει χώρα μέσα από δραστηριότητες διερεύνησης, ανακάλυψης, έρευνας-πειραματισμού και επίλυσης προβλημάτων. Η διδακτική προσέγγιση στηρίζεται στο πλαίσιο της παιδαγωγικής της αλληλεπίδρασης όπου τα παιδιά ενθαρρύνονται να εκφράζουν, να ανταλλάσσουν και να αντιπαραθέτουν τις ιδέες τους, να εντοπίζουν προβλήματα, να θέτουν ερωτήσεις, να κάνουν προβλέψεις, να αναζητούν απαντήσεις και να τις ελέγχουν καθώς δουλεύουν ομαδικά και συνεργατικά σε ένα υποστηρικτικό πλαίσιο βασισμένο στον κοινωνικό εποικοδομητισμό, στη διερευνητική μάθηση και εμπειρική-βιωματική προσέγγιση. Ο εποικοδομητισμός υποστηρίζει την καθοδηγούμενη ανακάλυψη – διερεύνηση και την ενεργητική μάθηση. Στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες σημαντικό ρόλο έχει το κοινωνικοπολιτισμικό, μαθησιακό περιβάλλον, όπου λαμβάνουν χώρα οι δραστηριότητες με έμφαση στην ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης και της συνεργατικής μάθησης. Η γνωστική θεωρία υποστηρίζει ότι τα παιδιά ανακαλύπτουν την γνώση μέσα από ανακαλυπτικές διαδικασίες, με το πείραμα και την δοκιμή, την επαλήθευση ή την διάψευση. Στην παιδαγωγική της αλληλεπίδρασης και στην εμπειρική-βιωματική προσέγγιση τα παιδιά ενθαρρύνονται να εκφράζουν, να ανταλλάσσουν και να αντιπαραθέτουν τις ιδέες τους και τις εμπειρίες τους, να εντοπίζουν προβλήματα, να θέτουν ερωτήσεις, να κάνουν προβλέψεις, να αναζητούν απαντήσεις και να τις ελέγχουν καθώς δουλεύουν ομαδοσυνεργατικά. Η κοινωνικογνωστική μάθηση υποστηρίζει ότι οι υπολογιστές παρέχουν στοιχεία που ενισχύουν την αυτοπεποίθηση και την εμπιστοσύνη των παιδιών. (Ράπτης, Ράπτη, 2007).

Οι δραστηριότητες που έγιναν στη γωνιά του υπολογιστή είχαν διάρκεια περίπου είκοσι λεπτά κάθε φορά. Από την αρχή της ενασχόλησης των παιδιών με τον Η/Υ στην τάξη έχει συζητηθεί ο χρόνος και η συχνότητα με την οποία θα χρησιμοποιείται, κι έτσι έχει αποφασισθεί από κοινού με τα παιδιά ο κανονισμός λειτουργίας της γωνιάς του υπολογιστή. Γνωρίζουμε τις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και τα εκπαιδευτικά λογισμικά. Η συχνή αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική πράξη έχει οδηγήσει στην εξοικείωση των παιδιών με την πολύ βασική χρήση του ποντικιού και την μετακίνηση εικόνων ή αντικειμένων με τη μέθοδο “drag and drop” (πατάω, σέρνω και αφήνω). Η απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή προϋποθέτει ο υπολογιστής να έχει σύνδεση στο διαδίκτυο, έναν βιντεοπροβολέα, έναν σαρωτή (scanner), καθώς κι έναν εκτυπωτή. Έχουν εγκατασταθεί τα λογισμικά που προσφέρονται για αξιοποίηση στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων που αναπτύσσονται στη τάξη, και η εκπαιδευτικός τα έχει επιδείξει στα παιδιά.

Για την πραγματοποίηση των δράσεων χρησιμοποιήθηκαν τα παρακάτω υλικά και μέσα: Νερομπογιές, κηρομπογιές, μαρκαδόροι, μολύβια, κόλλες Α4, ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής, το μικρόφωνο του Η/Υ, το λογισμικό ανοικτού τύπου Revelation Natural Art, όπως το εκπαιδευτικό λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration, τα συστήματα ψηφιακής αφήγησης-το Kid Pix Deluxe 3D, ένα εμπορικό πρόγραμμα δημιουργίας ιστοριών και το tablet. Λαμβάνοντας υπόψη τις παραπάνω θεωρητικές κατευθύνσεις, αξιοποιούμε εκπαιδευτικά λογισμικά που υποστηρίζουν την εμπλοκή των παιδιών σε διαδικασίες διερευνήσεων που προάγουν τη σκέψη και συμβάλλουν στην ανάπτυξη ικανοτήτων, δεξιοτήτων και γνώσεων που συνδέονται με πολλές μαθησιακές περιοχές, προκειμένου να λειτουργήσουν επιπρόσθετα προς τη «παραδοσιακή» εκπαιδευτική διαδικασία. Τα παραπάνω συστήματα παρουσιάζουν ορισμένα κοινά σημεία, αλλά και διαφοροποιήσεις. Τα υποστηρικτικά πολυμέσα (κείμενο, ήχος, εικόνα-σχέδια, κινούμενα σχέδια, βίντεο κλπ) είναι τα στοιχεία που δίνουν τον ψηφιακό χαρακτήρα στην αφήγηση. Το πρότυπο παραγωγής προσδιορίζει σε μεγάλο βαθμό την πλατφόρμα διανομής της αφήγησης. Τα συστήματα υποστηρίζουν την ανάπτυξη ιστοριών, καθώς περιλαμβάνουν τα «εικονογραφημένα σενάρια» (storyboards), τη δομή-μεταφορά βιβλίου με την οποία τα παιδιά καλούνται να αφηγηθούν μια ιστορία συγγράφοντας ένα πολυμεσικό βιβλίο. Τα συστήματα που αποτελούν δικτυακούς τόπους υποστηρίζουν τον διαμοιρασμό των ψηφιακών ιστοριών και τη δημιουργία

κοινοτήτων. Κάποια από αυτά είναι ελεύθερα ή εμπορικά και παρέχουν υποστήριξη στον εκπαιδευτικό με διάφορους διαθέσιμους οδηγούς. Σημαντικό είναι ότι αυτά τα συστήματα έχουν χρησιμοποιηθεί στην τάξη και έχουν γίνει έρευνες με αυτά. Η προστιθέμενη αξία των προαναφερόμενων λογισμικών είναι η ανάδυση δεξιοτήτων ενός νέου ψηφιακού γραμματισμού, που αφορά τη δυνατότητα των παιδιών να λειτουργούν αποτελεσματικά σε διαφορετικές καταστάσεις επικοινωνίας. Οι δεξιότητες αυτές σε συνδυασμό με τα συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης που προτείνονται μέσα από τη συγκεκριμένη διδακτική παρέμβαση προάγουν την ανάπτυξη της νόησης ως διαδικασία κοινωνικής αλληλεπίδρασης όπου κυρίαρχο ρόλο παίζει η γλώσσα (επικοινωνιακή και πολιτιστική διάσταση της γνώσης) Από τα παραπάνω προκύπτει πως η διδακτική προστιθέμενη αξία των λογισμικών αυτών συνίσταται στην παραγωγή πολυτροπικών κειμένων και γενικότερα στην προαγωγή του πολυμεσικού τρόπου γραφής. (Ράπτης, Ράπτη, 2007:56-73).

Με βάση το ΔΕΠΠΣ (2003) για το Νηπιαγωγείο, ο κεντρικός στόχος της δράσης ήταν η ανάπτυξη βιωματικών δραστηριοτήτων που ενθαρρύνουν την ενεργητική μάθηση μέσω της αξιοποίησης των Νέων Τεχνολογιών. Απαιτείται λοιπόν από την εκπαιδευτικό, στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή, μια καλή εξοικείωση με τις νέες τεχνολογίες, προκειμένου να είναι σε θέση να τις χρησιμοποιήσει ως εκπαιδευτικό εργαλείο και ως ένα δυναμικό μέσο ενημέρωσης και επικοινωνίας. Ο ρόλος της είναι καθοδηγητικός και συμβουλευτικός και τα παιδιά αντλούν την πληροφορία και τη γνώση μέσω των ΤΠΕ λειτουργώντας ως ερευνητές, καθοδηγούμενα από την εκπαιδευτικό. Τα παιδιά λοιπόν μέσα από τις διάφορες χρήσεις των ψηφιακών μέσων έρχονται σε επαφή και εξοικειώνονται με εκπαιδευτικά και γενικής χρήσης λογισμικά, αφού τα χρησιμοποιούν ως εποπτικά μέσα διδασκαλίας, και ως μέσα έκφρασης της δημιουργικότητάς τους και της ανάγκης τους για επικοινωνία, συνεργασία και αλληλεπίδραση τόσο με τους συνομηλίκους τους, όσο και με μεγαλύτερους από αυτούς. Στο Νέο Πιλοτικό Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (2011:115-116) του νηπιαγωγείου η διδασκαλία των ΤΠΕ περιλαμβάνει περιεχόμενα και δράσεις, τα οποία αποσκοπούν στην εκπλήρωση των προαναφερόμενων στόχων:

- τα παιδιά μέσα από σχετικές δραστηριότητες κατανοούν τα βασικά χαρακτηριστικά των ΤΠΕ,
- τα παιδιά μαθαίνουν να χειρίζονται τις ψηφιακές συσκευές της τάξης ώστε να αναζητούν, να οργανώνουν και να διαχειρίζονται πληροφορίες, να παράγουν νέες

μέσα από τις δικές τους δημιουργίες και να εκφράζονται με ποικίλους τρόπους (π.χ. αναζήτηση πληροφοριών στην μηχανή αναζήτησης, δημιουργία ψηφιακών ιστοριών βασισμένων στις ζωγραφιές τους). Οι μαθητές/τριες μαθαίνουν από πολλούς δρόμους/αξιοποιώντας ποικιλία ερεθισμάτων που η παραδοσιακή διδασκαλία δεν μπορεί να προσφέρει («πολυαισθητηριακή» διδασκαλία και μάθηση).

Ωστόσο, τέθηκαν και επιμέρους στόχοι που αφορούν στο γνωστικό πεδίο της γλώσσας και των ΤΠΕ και ήταν συμβατές με το ΔΕΠΠΣ (2003) και το Νέο (Πιλοτικό) Αναλυτικό Πρόγραμμα για το νηπιαγωγείο(2011) όπως:

- Η επαφή των παιδιών με τα νεοελληνικά λαϊκά παραμύθια
- Η εγκαθίδρυση μιας αγαπητικής σχέσης ανάμεσα στο παιδί και την αφηγηματική διαδικασία
- Η καλλιέργεια θετικής διάθεσης απέναντι στο αφηγηματικό γεγονός
- Ο εμπλουτισμός και η καλλιέργεια όλων των μορφών γραμματισμού
- Ο εμπλουτισμός του λεξιλογίου τους
- Η άσκηση των παιδιών στο γραπτό και προφορικό λόγο
- Η άσκηση κριτικής ικανότητας (σύγκριση, αιτιολόγηση)
- Η ανάπτυξη της φαντασίας
- Η ενίσχυση της δημιουργικής τους ικανότητας
- Να αντιληφθούν τα στοιχεία της αφηγηματικής πλοκής, το ρόλο των προσώπων (ήρωες, ανταγωνιστές, μαγικά μέσα, βοηθοί,...), τις λειτουργίες του Prop.
- Να μάθουν να χρησιμοποιούν τον Η/Υ και τις δυνατότητες που τους δίνει προκειμένου να κοινοποιήσουν τις γνώσεις τους στους άλλους.
- Να εξοικειωθούν με τα συστήματα ψηφιακής αφήγησης.
- Η δημιουργία ψηφιακών παραμυθιών από τα παιδιά
- Η παρουσίαση των δικών τους ψηφιακών παραμυθιών (στην ομάδα της τάξης, στους γονείς, σχολική κοινότητα).
- Η αισθητική απόλαυση και ψυχαγωγία του παιδιού
- Η καλλιέργεια της φιλιανγνωσίας

Στην πορεία της δημιουργίας και της ανάπτυξης της ψηφιακής αφήγησης και ανάλογα με το αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασης με τους μαθητές/τριες μπορεί η εκπαιδευτικός να προσθέσει ή να αφαιρέσει στόχους.

1^Η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ ΣΕ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ

Α. Ανάγνωση. Τα παιδιά έρχονται σε επαφή με το λαϊκό παραμύθι με αφορμή την αναβίωση λαϊκών εθίμων στη χριστουγεννιάτικη γιορτή, κάλαντα, δοξασίες, παραμύθια κ.λπ. Παράλληλα, είναι εξοικειωμένα με τα σύγχρονα έντεχνα παραμύθια και τα δομικά τους στοιχεία (αρχή, τέλος, ήρωες, αφηγητής). Ακολουθεί η αφήγηση των παραπάνω παραμυθιών από τη νηπιαγωγό και η συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης σχετικά με αυτά. Η νηπιαγωγός φροντίζει να παρουσιάζει τα παραμύθια στα παιδιά ως «δώρο», ακολουθώντας τις σκηνοθετικές τεχνικές αφήγησης, για τη δημιουργία κατάλληλης ατμόσφαιρας, για να διευκολύνει τη μετάβασή τους στο χώρο της μαγείας και του παραμυθιού. Η ανάγνωση- αφήγηση δεν είναι πάντα ευχάριστη, διακόπτεται από ερωτήσεις των παιδιών για την εξήγηση λέξεων και την ερμηνεία καταστάσεων. Στη συνέχεια, προσκαλούμε αφηγητές του χωριού Αξός (παππούς και γιαγιά των παιδιών του σχολείου μας) να αφηγηθούν ζωντανά στους μικρούς μαθητές/τριες αυτά τα παραμύθια με την καππαδόικη ντοπιολαλιά. Με αυτό τον τρόπο, όπως ισχυρίζεται και ο Αυδίκος, γίνεται άμεση επικοινωνία των παιδιών με την παράδοση και εξοικειώνονται με αφηγηματικούς τρόπους, τη χρήση χειρονομιών, ηχοχρωματικών αποχρώσεων, το γλωσσικό ιδίωμα.(Αυδίκος,1997:23). Βιντεοσκοπήσαμε και ηχογραφήσαμε τις δυο διαφορετικές αφηγήσεις τις οποίες αποθηκεύουμε στο αρχείο λαϊκών αφηγητών που έχουμε δημιουργήσει στην τάξη.

B. Αποδόμηση. Ακολουθεί συζήτηση σε κάθε παραμύθι. Εντοπίζουν τις ενάρξεις και τα τέλη, το χώρο, το χρόνο, τα δρώντα πρόσωπα, τον αφηγητή, συζητούν για την ηθική του παραμυθιού, κυρίως μόνο στα δύο αυτά δομικά μέρη του. Πώς δηλαδή ξεκινά και πώς τελειώνει ένα παραμύθι. Η συζήτηση γύρω από το περιεχόμενο των παραμυθιών με την υποβολή ανοιχτών ερωτήσεων που κινητοποιούν τα παιδιά, η αλλαγή της πλοκής ή του τέλους της ιστορίας, ο σχολιασμός των πράξεων του ήρωα, η αλλαγή του τίτλου είναι ενδιαφέρουσες δραστηριότητες που δίνουν τη δυνατότητα στα παιδιά να ταυτιστούν με τους ήρωες, να συμφωνήσουν ή να διαφωνήσουν με τις επιλογές τους, να κάνουν υποθέσεις, να τροποποιήσουν την εξέλιξη μιας ιστορίας, να δουλέψουν δημιουργικά. Έτσι αντιλαμβάνονται την αοριστία του χρόνου και του χώρου, τις αντιθέσεις των ηρώων (καλοί- κακοί, κουτοί- έξυπνοι), τα μοτίβα (τις ελλείψεις των ηρώων και τις αναχωρήσεις τους στην αρχή, της επιβράβευσης των καλών και το αίσιο τέλος), το ρόλο του αφηγητή, αλλά και το παράλογο και αστείο περιεχόμενο των όσων αυτός λέει, τον ρεαλιστικό χαρακτήρα των αρχών και το μαγικό των κατακλείδων. Επαναλαμβάνουν τις τυπικές φράσεις της αρχής και του τέλους, για κάθε παραμύθι. (δημιουργική έκφραση και δραστηριότητες εγγραμματοσμού). Τέλος, τα παιδιά ζωγραφίζουν τα παραμύθια με το συμβατικό τρόπο σε χαρτί A4 αλλά και στον υπολογιστή με το λογισμικό Revelation Natural Art. Χωρίζονται σε ομάδες των 3 ατόμων και η κάθε ομάδα επιλέγει μία από τις καταγεγραμμένες αρχές και τέλη για το ίδιο παραμύθι και τις παρουσιάζει.

Γ. Δημιουργία. Τους ζητείται να γίνουν παραμυθάδες και να προσπαθήσουν να φτιάξουν τη δική τους αρχή για τα παραμύθια αυτά, με σκοπό να τα διαβάσουν εκ νέου (δραστηριότητες «δημιουργικού γραψίματος», με την επινόηση διαφορετικής αρχής και τέλους). Η νηπιαγωγός καταγράφει τη δημιουργία του παραμυθιού στον υπολογιστή και χρησιμοποιεί λογισμικό σάρωσης και επεξεργασίας εικόνων του υπολογιστή για να δώσει ψηφιακή μορφή στις εικόνες που ζωγράρισαν τα παιδιά για να εικονογραφήσουν το παραμύθι. Στο τέλος, τα παιδιά αναδιηγούνται τα παραμύθια μέσα από την «ανάγνωση» των εικόνων.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Επιλέξαμε να ασχοληθούμε με τα λαϊκά παραμύθια και προσπαθήσαμε να φέρουμε τα παιδιά σε επαφή μ' αυτά, για να εισπράξουν όλα εκείνα τα θετικά στοιχεία τα οποία αναφέραμε στην εισαγωγή και σε τελική ανάλυση να διασκεδάσουν και να περάσουν ευχάριστα. Θελήσαμε να αποδείξουμε στον εαυτό μας και στα παιδιά μας ότι η βασιλεία των παραμυθιών δεν έχει λήξει, δε βρίσκεται προς το τέλος της. Το παραμύθι λειτούργησε ως πηγή δημιουργικής έμπνευσης για τους μαθητές.

Διαπιστώθηκε ότι η τέχνη της αφήγησης είναι μία διαδικασία συνεχούς προσπάθειας. Στις διδακτικές μας προτάσεις ο ρόλος του εκπαιδευτικού αποδείχτηκε καθοριστικός σε όλη τη διαδικασία κατάκτησης της αφηγηματικής ικανότητας. Ακόμα και τα παιδιά προσχολικής ηλικίας φαίνεται ότι μπορούν με την υποστήριξη της νηπιαγωγού να δημιουργήσουν ψηφιακές αφηγήσεις. Τα παιδιά ενθουσιάστηκαν με την ψηφιακή εκδοχή του παραμυθιού ήταν χαρούμενα που άκουσαν τη δική τους φωνή ηχογραφημένη και ταυτόχρονα ενισχύθηκε η αυτοπεποίθησή τους και έδωσε την ευκαιρία και σε πιο δειλά νήπια να εκφραστούν. Απ' ότι μας περιέγραφαν οι γονείς τους, τα παιδιά τους ζητούσαν να τους αφηγηθούν λαϊκά παραμύθια και στο σπίτι. Οι μαθητές ήρθαν για πρώτη φορά σε επαφή με το ψηφιακό μέσο και οι εντυπώσεις από αυτή την επικοινωνία τους ήταν ενθαρρυντικές για μια επόμενη παρέμβαση που θα οδηγήσει σε μια μόνιμη και σταθερή σχέση με το νέο αυτό ψηφιακό μέσο. Οι μαθητές ανέπτυξαν υπευθυνότητα, αλληλοσεβασμό, ομαδοσυνεργατική διάθεση που ασφαλώς επηρέασε θετικά το επίπεδο κοινωνικοποίησής τους οικοδομώντας σχέσεις συνεργασίας μεταξύ τους. Μέσα σε κλίμα συνεργασίας και αλληλεπίδρασης ανέπτυξαν πρωτοβουλίες αυτοδιόρθωσης και αυτοέλεγχου κατά την διεξαγωγή των δραστηριοτήτων γεγονός που ενίσχυσε την αυτονομία τους στη χρήση του υπολογιστή. Τα νήπια μέσα από την ψηφιακή απόδοση των λαϊκών παραμυθιών, τα οποία ανταποκρινόταν στα ενδιαφέροντα τους αβίαστα έγιναν κοινωνοί μιας τοπικής διαλέκτου (Καρδιτσιώτικη- Θεσσαλική), αναγνώρισαν λέξεις και εκφράσεις που χρησιμοποιούν οι παππούδες τους και έμαθαν την σημασία τους και κατάφεραν να μεταφέρουν το αρχικό κείμενο στη σύγχρονη γλώσσα, γλωσσικό ιδίωμα. Παράλληλα, κατέκτησαν έμμεσα τις συμβάσεις του αφηγηματικού πλαισίου (αρχή, μέση, τέλος), εφάρμοσαν τις αρχές της οικονομίας του λόγου και έμαθαν να διακρίνουν τα διαλογικά μέρη ενός κειμένου. Η δραστηριότητα τόνωσε το δημιουργικό πνεύμα των

νηπίων καθώς τους επέτρεψε να χρησιμοποιήσουν τις Νέες Τεχνολογίες με καινοτόμο τρόπο. Συνεπώς οι παραπάνω δράσεις προήγαγαν αβίαστα τον αναδυόμενο, ψηφιακό και οπτικό γραμματισμό των παιδιών.

Γενικά, τα αποτελέσματα της παρουσίασης της εφαρμογής καταδεικνύουν ότι το ψηφιακό παραμύθι κερδίζει τα παιδιά. Οι πολυτροπικές αφηγήσεις αποτελούν ένα νέο και πολλά υποσχόμενο διεπιστημονικό παιδαγωγικό εργαλείο άσκησης των πολλαπλών μαθητικών δεξιοτήτων, που αφορούν τις διασυνδέσεις αφηγηματικών, πολυτροπικών, γνωστικών και καλλιτεχνικών τρόπων έκφρασης και επικοινωνίας. Η προσαρμογή, λοιπόν, των λαϊκών παραμυθιών στο σύγχρονο αναγνωστικό κοινό παιδιών και η αναγκαιότητα να αποδίδονται με αφηγηματικούς τρόπους πιο λειτουργικούς ή πιο κοντινούς στη σημερινή πραγματικότητα, αποτελούν τις δύο βασικές παραμέτρους για την επιβίωση του λαϊκού παραμυθιού.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Τα τελευταία χρόνια, η ψηφιακή αφήγηση συγκεντρώνει το ενδιαφέρον της εκπαιδευτικής κοινότητας. Η ψηφιακή αφήγηση που είναι η εξέλιξη της απλής αφήγησης με τη χρήση πολυμεσικών και διαδραστικών στοιχείων υπόσχεται επιπλέον οφέλη ως μαθησιακή προσέγγιση.

Στη μελέτη μας αυτή γίνεται μια απόπειρα να συνδυάσουμε την προφορική αφήγηση λαϊκών παραμυθιών με την ψηφιακή αφήγηση μέσα από νέες διδακτικές πρακτικές στην προσχολική εκπαίδευση. Στόχος μας είναι να επαναδραστηριοποιήσουμε το λαϊκό παραμύθι στη σχολική τάξη με προτάσεις διδακτικής προσέγγισης για τη δημιουργία ψηφιακής αφήγησης από παιδιά προσχολικής ηλικίας επιδιώκοντας ένα πλαίσιο εκπαιδευτικής αλλαγής. Έμμεσα στοχεύουμε στην ενίσχυση της διδασκαλίας του παραμυθιού σε κάθε τάξη του Νηπιαγωγείου. Τα παραμύθια αποτελούν κείμενα με δυνατότητες ψηφιακής αναπαραγωγής και με τη χρήση της τεχνολογίας το παραμύθι μπορεί να γίνει πιο ευχάριστο για τα παιδιά. Το παραμύθι στην προσχολική ηλικία είναι ένα μέσο διδασκαλίας που μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε μέσω της παραδοσιακής είτε μέσω της ψηφιακής αφήγησης. Ειδικά στην προσχολική εκπαίδευση που η απλή αφήγηση χρησιμοποιείται σε καθημερινή βάση η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να αποκτήσει ιδιαίτερη σημασία αρκεί να βρεθούν αναπτυξιακά κατάλληλα μέσα για την παραγωγή αφηγήσεων από τα ίδια τα παιδιά. Οι έρευνες σε σχέση με τις διδακτικές προσεγγίσεις της ψηφιακής αφήγησης είναι μάλλον λιγιστές και αφορούν στις μεγάλες βαθμίδες της εκπαίδευσης. Η διδακτική προσέγγιση της ψηφιακής προσέγγισης στο Νηπιαγωγείο είναι ένα ζήτημα. Η παρούσα εργασία θα μπορούσε να γίνει αντικείμενο μελλοντικών κατευθύνσεων έρευνας της επίδρασης της ψηφιακής αφήγησης στην ανάπτυξη της αφηγηματικής ικανότητας των παιδιών προσχολικής ηλικίας.

Λέξεις κλειδιά: λαϊκό παραμύθι, ψηφιακή αφήγηση, διδακτική προσέγγιση.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αναγνωστόπουλος, Β.Δ., (1994). *Γλωσσικό υλικό για το Νηπιαγωγείο. (Από τη θεωρία στην πράξη)*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Αναγνωστόπουλος, Β.Δ., (1997). *Τέχνη και τεχνική του παραμυθιού*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Αναγνωστόπουλος, Β.Δ., (1999). *Λαϊκή Παράδοση και Παιδί*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Βοσνιάδου, Σ., (2006). *Παιδιά, σχολεία και υπολογιστές. Προοπτικές, προβλήματα και προτάσεις για την αποτελεσματικότερη χρήση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση*. Αθήνα: Gutenberg.

Γιαννικοπούλου, Α. Α. (2001). *Η γραπτή γλώσσα στο νηπιαγωγείο*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Ντοροπούλου, Μ., (2013). *Η Διδακτική και η Αξιολόγηση του γραπτού λόγου μέσα από το παραμύθι*. Αθήνα: Γρηγόρης.

Ξέστερνου, Μ., (2013). *Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση. Διεθνείς και ελληνικές πρακτικές*. Παιδαγωγικός Λόγος 139-60.

Piaget, J. & Inhelder, B., (1990). *Η ψυχολογία του παιδιού*. Μετ. Κ. Κίτσος. Αθήνα: Ι. Ζαχαρόπουλος.

Πελασγός, Σ., (2007). *Τα Μυστικά του Παραμυθιά .Μαθητεία στην Τέχνη της προφορικής λογοτεχνίας και αφήγησης*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Bettelheim, B. (1976). *The Uses of Enchantment: the Meaning and Importance of Fairy Tales*. New York: Vintage Books.

Γιαννικοπούλου Α. (2008). *Στη χώρα των χρωμάτων. Το Σύγχρονο Εικονογραφημένο παιδικό Βιβλίο*, Αθήνα: Παπαδόπουλος.

Η απαγορευμένη γλώσσα - Κρατική Καταστολή των Σλαβικών Διαλέκτων στην Ελληνική Μακεδονία, Αθήνα , Εκδόσεις Βιβλιόραμα

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: ΛΑΪΚΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ

Θα σας πω ένα παραμύθι στρογγυλό

σαν το ρεβίθι.....

Ήταν μια φορά κι έναν καιρό...

Ήταν.... και τι δεν ήταν.....

*Ήταν μια γιαγιά, ένας παππούς,
ένας γκρίζος ποντικός και μια κλεμμένη αρκούδα.*

ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

ΦΥΛΛΟ ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Μέσα από το συγκεκριμένο φύλλο επιδιώκουμε: τη συζήτηση και την ανατροφοδότηση πάνω στο σενάριο διδασκαλίας που προηγήθηκε. Οι μαθητές/τριες να αιτιολογούν τις κρίσεις τους και να αξιολογούν τον εαυτό τους και τους άλλους, συμπεριλαμβανομένων των διδασκουσών. Τη διατύπωση πιθανών προτάσεων προς αξιοποίηση και την εκμείευση ιδεών για βελτίωση του σεναρίου.

A. Ομάδα των μαθητών:

1.

2.

3.

4.

B. Ομάδα των μαθητών:

1.

2.

3.

4.

ΧΡΗΣΙΜΗ ΟΔΗΓΙΑ:

Σε κάθε ερώτηση, υπογραμμίζετε την απάντηση που σας εκφράζει ως ομάδα περισσότερο, μετά από συζήτηση που θα προηγηθεί εντός της ομάδας

A. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

1. Θεωρείτε ότι προσεγγίσατε και γνωρίσατε σε κάποιο βαθμό τα λαϊκά παραμύθια;

Πάρα πολύ

Πολύ

Αρκετά

Λίγο

Καθόλου

2. Βρήκατε ενδιαφέροντα τα όσα μάθατε αλλά και δημιουργήσατε ως ομάδα κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας;

Πάρα πολύ

Πολύ

Αρκετά

Λίγο

Καθόλου

3. Αναφέρατε σε ένα σύντομο κείμενο τη δραστηριότητα που σας κέντρισε το ενδιαφέρον περισσότερο από όλες εκείνες στις οποίες συμμετείχατε και εξηγήστε το γιατί

.....
.....
.....
.....
.....

4. Αναφέρατε σε ένα σύντομο κείμενο τη δραστηριότητα που σας κέντρισε το ενδιαφέρον λιγότερο ή και καθόλου από όλες εκείνες στις οποίες συμμετείχατε και εξηγήστε το γιατί

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Γ. ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

6. Θεωρείτε ότι συνεργαστήκατε ικανοποιητικά μεταξύ σας κατά τη διάρκεια της δουλειάς σας;

Πάρα πολύ

Πολύ

Αρκετά

Λίγο

Καθόλου

7. Θεωρείτε ότι συμμετείχατε ικανοποιητικά στη δραστηριότητα κατά τη διάρκειά της;

Πάρα πολύ

Πολύ

Αρκετά

Λίγο

Καθόλου

8. Ευχαριστηθήκατε αυτό που κάνατε;

Πάρα πολύ

Πολύ

Αρκετά

Λίγο

Καθόλου

Ερωτηματολόγιο για τους εκπαιδευτικούς

Μπορώ να κυκλώσω περισσότερα από ένα

1. Ποια δραστηριότητα σου άρεσε περισσότερο;

- Ερωτήσεις κατανόησης του παραμυθιού
- Πληροφορίες για τους ελέφαντες και άλλα ζώα
- Κολάζ
- Ζωγραφική στον υπολογιστή
- Βασικά και δευτερεύοντα χρώματα
- Διαδικτυακά παιχνίδια με ελέφαντες
- Animation
- Δημιουργία κόμικ
- Δραματοποίηση
- Όλες
- Καμία



2. Ποια δραστηριότητα θεωρείς πως είναι παιδαγωγικά ωφέλιμη; Αιτιολόγησε την απάντησή σου.

- Ερωτήσεις κατανόησης του παραμυθιού
- Πληροφορίες για τους ελέφαντες



- Κολάζ
- Ζωγραφική στον υπολογιστή
- Βασικά και δευτερεύοντα χρώματα
- Διαδικτυακά παιχνίδια με ελέφαντες
- Αναζήτηση άλλων ζώων της ζούγκλας
- Animation
- Δημιουργία κόμικ
- Δραματοποίηση
- Κολάζ με συνθήματα κατά του ρατσισμού
- Όλες
- Καμία

3. Τι άλλο θα προσέθετες;

4. Χρησιμοποιείς τις νέες τεχνολογίες και γενικά εκπαιδευτικές εφαρμογές ή λογισμικά;
