



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΦΛΩΡΙΝΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ



ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ-ΤΜΗΜΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

**ΔΙΔΡΥΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
“ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ”**



ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ:

Θέμα: «Η συμβολή του παραμυθιού στην προδημοτική εκπαίδευση»

Όνοματεπώνυμο: Τζημικά Μαρία-Ελένη

A.M.: 7846

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Ευδοξία Κωτσαλίδου

Θεσσαλονίκη, 2024



ΔΙΔΡΥΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

“ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ”

 ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ


ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
ΤΜΗΜΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

**ΔΙΔΡΥΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
“ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ”**

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ:

Θέμα: «Η συμβολή του παραμυθιού στην προδημοτική εκπαίδευση»

Όνοματεπώνυμο: Τζημικά Μαρία-Ελένη

A.M.: 7846

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Ευδοξία Κωτσαλίδου

Εξεταστική επιτροπή: Κωτόπουλος Η. Τριανταφυλλος

Άννα Π. Βακάλη

Θεσσαλονίκη, 2024

Αφιέρωση

Στην μαμά μου Ματίνα, στον αδερφό μου Σίμο,

στον μπαμπά μου Νίκο που έφυγε νωρίς και

ελπίζω να είναι περήφανος για εμένα.

Σε όσους δεν έπαψαν ποτέ να κυνηγάν τα όνειρά τους.

Ευχαριστίες

Πρώτα από όλους, θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά την επιβλέπουσα καθηγήτριά μου κα. Κωτσαλίδου Ευδοξία, μέλος του Ειδικού Διδακτικού Προσωπικού του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας για το ενδιαφέρον, την ανατροφοδότηση, την στήριξη και τις πολύτιμες συμβουλές της που μου παρείχε καθ' όλη την διάρκεια της εκπόνησης της διπλωματικής μου μεταπτυχιακής εργασίας.

Στην συνέχεια, θα ήθελα να εκφράσω την ευγνωμοσύνη μου στους καθηγητές μου κ. Κωτόπουλο Τριαντάφυλλο και την κα. Βακάλη Άννα που δέχτηκαν να είναι μέλη της εξεταστικής επιτροπής και βαθμολογητές στην παρούσα διπλωματική εργασία. Το ευχαριστώ είναι λίγο, μπροστά σε όλα αυτά που μου έχουν προσφέρει τόσο σε γνωστικό, όσο και σε ανθρώπινο επίπεδο.

Τέλος, μέσα από την καρδιά μου και με όλη μου την δύναμη θα ήθελα να ευχαριστήσω την οικογένειά μου και τους δικούς μου ανθρώπους, που είναι πάντα εδώ για εμένα με την αμέριστη αγάπη, στήριξη και συμπαράσταση τους!

Copyright © Τζημικά Μαρία-Ελένη, 2024.

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας εργασίας, εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Ερωτήματα που αφορούν τη χρήση της εργασίας για κερδοσκοπικό σκοπό πρέπει να απευθύνονται προς τον συγγραφέα. Οι απόψεις και τα συμπεράσματα που περιέχονται σε αυτό το έγγραφο εκφράζουν τον συγγραφέα και μόνο.

Δήλωση περί μη λογοκλοπής

Όνοματεπώνυμο: Τζημικά Μαρία-Ελένη

A.E.M.: 7846

Ηλεκτρονική διεύθυνση: marialena.tzimika@gmail.com

Έτος εισαγωγής: 2022

Τίτλος διπλωματικής εργασίας: “Η συμβολή του παραμυθιού στην προδημοτική εκπαίδευση.”

Δηλώνω υπεύθυνα ότι η παρούσα εργασία δεν αποτελεί προϊόν λογοκλοπής, είναι προϊόν αυστηρά προσωπικής εργασίας, η βιβλιογραφία και οι πηγές που έχω χρησιμοποιήσει, έχουν δηλωθεί κατάλληλα με παραπομπές και αναφορές. Τα σημεία όπου έχω χρησιμοποιήσει ιδέες, κείμενο ή/και πηγές άλλων συγγραφέων, αναφέρονται ευδιάκριτα στο κείμενο με την κατάλληλη παραπομπή και η σχετική αναφορά περιλαμβάνεται στο τμήμα των βιβλιογραφικών αναφορών με πλήρη περιγραφή. Επισημαίνεται πως η συγκεκριμένη επιλογή βοηθά στον περιορισμό της λογοκλοπής διασφαλίζοντας έτσι την αυθεντικότητα του έργου και τη συγγραφέα.

Ημερομηνία 15 – 10 – 2024

Η δηλούσα

Τζημικά Μαρία-Ελένη

Περιεχόμενα

Αφιέρωση.....	4
Ευχαριστίες.....	5
Δήλωση περί μη λογοκλοπής.....	7
Περιεχόμενα.....	8
Περίληψη.....	10
Abstract	11
Εισαγωγή.....	12
Α' ΜΕΡΟΣ (ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ)	14
ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ: Παραμύθι και παιδί	14
1.1. Εννοιολογική σημασία του όρου - Ορισμοί.....	14
1.2. Θεωρίες περί παραμυθιού.....	16
1.3. Οι λειτουργίες του παραμυθιού σύμφωνα με τον Propp.....	18
1.4. Βασική Διάκριση Παραμυθιών.....	20
1.4.1. Λαϊκό Παραμύθι.....	20
1.4.2. Σύγχρονο Παραμύθι	26
1.5. Παραμύθι και Παιδί.....	30
ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΔΕΥΤΕΡΟ: Δημιουργική Γραφή	31
2.1. Ορισμός Δημιουργικής Γραφής.....	31
2.2. Ιστορική Εξέλιξη Δημιουργικής Γραφής	34
2.3. Δημιουργική Γραφή Ως Εκπαιδευτική Πρακτική.....	35
Β' ΜΕΡΟΣ (ΕΜΠΕΙΡΙΚΟ)	39
ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΡΙΤΟ: «Η Βαλίτσα»	39
3.1. Ανάλυση περιεχομένου του παραμυθιού.....	39
3.2. Εκφραστικοί τρόποι και εκφραστικά μέσα.....	40
3.3. Ταυτότητα διδακτικού σεναρίου.....	42
3.3.1. Προαπαιτούμενες γνώσεις και επιθυμητές δεξιότητες.....	43
3.3.2 Σκοπός και στόχοι σεναρίου.....	44
3.3.3. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα με αναφορά στο Πρόγραμμα Σπουδών... ..	45
3.3.4. Οργάνωση διδασκαλίας	46
3.3.5. Διδακτική προσέγγιση και τεχνική.....	46
3.3.6 Ενδεδειγμένη παρουσίαση δραστηριοτήτων.....	47
<i>Δραστηριότητα Νο1: Μάντεψε το τέλος της ιστορίας</i>	47

<i>Δραστηριότητα Νο2: Τοποθέτησε τις εικόνες της ιστορίας στην σωστή σειρά</i>	48
<i>Δραστηριότητα Νο3: Πακέτο εξερεύνησης</i>	49
<i>Δραστηριότητα Νο4: Δημοφιλέστερος ήρωας - Μάντεψε ποια σκηνή του παραμυθιού κάνω!</i>	51
<i>Δραστηριότητα Νο5: Φτιάξε την δική σου μικρή ιστορία.....</i>	52
<i>Δραστηριότητα Νο6: Μάντεψε την αρχή της ιστορίας, βλέποντας μόνο το τέλος</i>	53
<i>Δραστηριότητα Νο7: Η εισβολή ενός κακού ήρωα στην ιστορία μας</i>	54
<i>Δραστηριότητα Νο8: Παιχνίδι μνήμης.....</i>	56
<i>Δραστηριότητα Νο9: Δραματοποίηση παραμυθιού.....</i>	56
<i>Δραστηριότητα Νο10: Εννοιολογικός χάρτης - Ιδεοθύελλα ιδεών</i>	57
Επίλογος.....	59
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	61
Ελληνόγλωσση Βιβλιογραφία.....	61
Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία.....	65

Περίληψη

Το θέμα της παρούσας μεταπτυχιακής διπλωματικής εργασίας πραγματεύεται την συμβολή του παραμυθιού στην προδημοτική εκπαίδευση. Είναι γεγονός πως το παιδί από πολύ μικρή ηλικία έρχεται σε επαφή με το παραμύθι. Μέσα από την αφήγησή του, τα νήπια είναι εφικτό να αναπτύξουν τη φαντασία τους και να καλλιεργήσουν τη γλωσσική τους ικανότητα. Επιπλέον, το παραμύθι συμβάλλει στην ηθική διαπαιδαγώγηση των παιδιών, προσφέροντας πρότυπα συμπεριφοράς και λύσεις σε καθημερινά προβλήματα, ακόμη και μέσα σε μια τάξη νηπιαγωγείου κατά την διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Το πρώτο κεφάλαιο σχετίζεται με το παραμύθι. Γίνεται αναφορά, για τους ορισμούς που του έχουν αποδοθεί με τον καιρό, τις θεωρίες, τις λειτουργίες που το περικλείουν σύμφωνα με τον Propp και την βασική διάκριση του σε λαϊκό και έντεχνο. Ακολουθεί η ενδελεχής ανάλυση του καθενός και οι βασικές διαφορές τους, όσον αφορά την θεματολογία, την διάκριση, την προέλευση και τους συγγραφείς. Το δεύτερο κεφάλαιο εξετάζει την Δημιουργική Γραφή. Αναλυτικότερα, επισημαίνονται οι ορισμοί που σχετίζονται με αυτήν, η ιστορική εξέλιξη της μέσα από την πάροδο των χρόνων και τέλος ο ρόλος της στην Εκπαιδευτική πρακτική μέσα σε μια τάξη νηπιαγωγείου, σύμφωνα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών. Στο τρίτο κεφάλαιο, το οποίο αποτελεί και το εμπειρικό μέρος της εργασίας, αφορά ένα διδακτικό πλάνο με δέκα δραστηριότητες βασισμένες στο παραμύθι «Η Βαλίτσα». Ακολουθεί η λεπτομερής ανάλυση του περιεχόμενου του, καθώς και οι εκφραστικοί τρόποι και τα εκφραστικά μέσα, σύμφωνα με τα οποία αναπτύσσεται. Ταυτόχρονα, μέσα από την παράθεση των συγκεκριμένων δραστηριοτήτων προσπαθώ να προσεγγίσω και να αναδείξω την ευφάνταστη πλευρά της Δημιουργικής γραφής. Στο τελευταίο κεφάλαιο ακολουθεί ο επίλογος με τα συμπεράσματα.

Λέξεις-Κλειδιά: παραμύθι, Δημιουργική Γραφή, προσχολική ηλικία, νηπιαγωγείο, αφήγηση

Abstract

The topic of this postgraduate thesis addresses the contribution of fairy tales in early childhood education. It is a fact that children come into contact with fairy tales from a very young age. Through storytelling, it is possible for preschoolers to develop their imagination and cultivate their language skills. Moreover, fairy tales contribute to the moral education of children, offering behavioral models and solutions to everyday problems, even within a kindergarten classroom during the educational process.

The first chapter is related to fairy tales. It refers to the definitions that have been attributed to them over time, the theories, and the functions that surround them, according to Propp, as well as the main distinction between folk and literary tales. This is followed by an in-depth analysis of each type and their main differences in terms of themes, classification, origin, and authorship. The second chapter examines Creative Writing. Specifically, it highlights the definitions related to it, its historical development over the years, and finally its role in educational practice within a kindergarten classroom, in accordance with the Curriculum Guidelines. The third chapter, which constitutes the empirical part of the thesis, involves a teaching plan with ten activities based on the fairy tale "The Suitcase". A detailed analysis of its content follows, as well as the expressive methods and means through which it is developed. At the same time, through the presentation of these activities, I aim to approach and showcase the imaginative side of Creative Writing. The final chapter concludes with the summary and conclusions.

Key-Words: fairy tale, Creative Writing, pre-school age, kindergarten, storytelling

Εισαγωγή

Αδιαμφισβήτητα, η συμβολή του παραμυθιού στην προδημοτική εκπαίδευση αποτελεί ένα σημαντικό πεδίο έρευνας που συνδέεται με την παιδική ανάπτυξη και τη μάθηση. Από πολύ μικρή ηλικία, τα παιδιά έρχονται σε επαφή με τα παραμύθια, τα οποία λειτουργούν όχι μόνο ως μέσο ψυχαγωγίας, αλλά και ως εργαλείο για την ανάπτυξη της φαντασίας, της γλώσσας και της κοινωνικής τους ευαισθητοποίησης. Η αφήγηση ιστοριών συμβάλλει σημαντικά στην καλλιέργεια της σκέψης και της γλωσσικής έκφρασης, ενώ παράλληλα προσφέρει πρότυπα συμπεριφοράς και αξίες, βοηθώντας τα παιδιά να αντιληφθούν τη θέση τους στον κόσμο και να αναπτύξουν τις πρώτες κοινωνικές και ηθικές τους αντιλήψεις.

Σε αυτό το πλαίσιο, η χρήση του παραμυθιού στην προδημοτική εκπαίδευση μπορεί να ενισχύσει σημαντικά την εκπαιδευτική διαδικασία, δίνοντας στα παιδιά την ευκαιρία να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους μέσα από δραστηριότητες που σχετίζονται με τη γλώσσα και την αφήγηση. Το παραμύθι λειτουργεί ως ένα πλαίσιο όπου τα παιδιά μπορούν να πειραματιστούν με ιδέες και έννοιες, να εκφράσουν τα συναισθήματά τους και να αναπτύξουν κρίσιμες δεξιότητες, όπως η επίλυση προβλημάτων και η κατανόηση σύνθετων κοινωνικών καταστάσεων. Την ίδια στιγμή, είναι εφικτό να ταυτιστούν με τους ήρωες του παραμυθιού της εκάστοτε ιστορίας και να υιοθετήσουν ορισμένα χαρακτηριστικά, στάσεις και συμπεριφορές.

Η παρούσα εργασία εξετάζει τη συμβολή του παραμυθιού όχι μόνο ως ένα αφηγηματικό μέσο, αλλά και ως εργαλείο για τη δημιουργική γραφή, μία δεξιότητα που θεωρείται ιδιαίτερα σημαντική για την ανάπτυξη της γλωσσικής ικανότητας των παιδιών. Η Δημιουργική Γραφή, μέσω της αφήγησης και της φαντασίας, προσφέρει στα παιδιά την ευκαιρία να εκφραστούν με νέους τρόπους, να επεκτείνουν τις γνώσεις τους για τον κόσμο και να δημιουργήσουν τις δικές τους ιστορίες, κάτι που βοηθά στην καλλιέργεια της κριτικής και δημιουργικής σκέψης.

Με την προσεκτική ανάλυση της συμβολής των παραμυθιών στην εκπαίδευση, η εργασία αυτή επιδιώκει να αναδείξει τη σημασία της αξιοποίησής τους στις καθημερινές εκπαιδευτικές πρακτικές. Εξετάζονται οι τρόποι με τους οποίους τα παραμύθια μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μέσο όχι μόνο για την καλλιέργεια της γλώσσας, αλλά και για την ενίσχυση της κοινωνικής, συναισθηματικής και ηθικής ανάπτυξης των παιδιών. Μέσα από το παραμύθι, τα παιδιά έρχονται σε επαφή με σύμβολα και ιστορίες που διευρύνουν τη φαντασία

τους, τα βοηθούν να κατανοήσουν καλύτερα τις ανθρώπινες σχέσεις και τους επιτρέπουν να εκφραστούν ελεύθερα σε ένα δημιουργικό περιβάλλον.

Στόχος της εργασίας είναι να παρουσιάσει εμπειρικά δεδομένα που να υποστηρίζουν τη θέση πως το παραμύθι μπορεί να αποτελέσει έναν εξαιρετικά σημαντικό πυλώνα στη σύγχρονη εκπαιδευτική διαδικασία. Επιδιώκεται να αναδειχθεί η πολυδιάστατη αξία του παραμυθιού στην εκπαιδευτική πράξη, καθώς και η συμβολή της δημιουργικής γραφής στην ανάπτυξη της σκέψης και της γλωσσικής ικανότητας των παιδιών. Μέσα από την ανάλυση και εφαρμογή δραστηριοτήτων που βασίζονται σε ένα συγκεκριμένο παραμύθι, η εργασία επιχειρεί να προτείνει πρακτικούς τρόπους ενσωμάτωσης του παραμυθιού στη διδακτική πράξη, με γνώμονα την ανάπτυξη τόσο της γλωσσικής όσο και της ηθικής και κοινωνικής καλλιέργειας των νηπίων.

Α' ΜΕΡΟΣ (ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ: Παραμύθι και παιδί

1.1. Εννοιολογική σημασία του όρου - Ορισμοί

Είναι γεγονός πως το παραμύθι ως λογοτεχνικό είδος της Παιδικής Λογοτεχνίας, έχει καταφέρει να παραμείνει αναλλοίωτο και αλώβητο μέσα στη πάροδο του χρόνου, έως και σήμερα. Θεωρείται το πιο ευρέως διαδεδομένο είδος αφήγησης, το οποίο ασκεί τεράστια επίδραση στο αναγνωστικό κοινό, κυρίως μικρής ηλικίας. Εξαιτίας της προφορικότητας του καθίσταται εφικτή η διάδοση του από γενιά σε γενιά και αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι πολιτισμικής κληρονομιάς του κάθε λαού.

Ο όρος παραμύθι (παρά και μύθος) είναι μια σύνθετη λέξη, η οποία σχηματίζεται ετυμολογικά με το ρήμα «παραμυθούμαι», έχοντας ως σημασιολογική ερμηνεία: δίνω θάρρος, προτρέπω, παρηγορώ, ανακουφίζω, υποστηρίζω. Το πρώτο συνθετικό της λέξης (παρά) σημαίνει πλησίον, κοντά ή δηλώνει προέλευση, ενώ το δεύτερο συνθετικό (μύθιον), το οποίο αποτελεί υποκοριστικό της λέξης μύθος, σημαίνει λόγος ή λόγια. Στον αρχαίο Ελλαδικό χώρο, ως «παραμυθητής» θεωρούνταν εκείνος που παρηγορούσε τους άλλους. Τα παραμύθια εμφανίζονται από την πρώτη κιόλας στιγμή της δημιουργίας του ανθρώπου.

Η λέξη «παραμύθι» έχει ετυμολογική προέλευση από την λέξη της αρχαίας ελληνικής «παραμύθιον» που σημαίνει πιο συγκεκριμένα, «παρηγοριά, ανακούφιση, ενθάρρυνση και αργότερα έλαβε και τη σημασία της φανταστικής ιστορίας, η οποία αποσκοπούσε στο ίδιο αποτέλεσμα» (Μαλαφάντης, 2011:19).

Σύμφωνα με τον Λουκάτο, παραμύθι είναι η λαϊκή διήγηση, που μοιάζει με μεγάλο περιπετειασκό μύθο ή έχει συνδεθεί από τους περισσότερους πυρήνες (μοτίβα) ανθρωπο-μεταφυσικών μύθων, που είναι γνωστοί σε περισσότερους λόγους. Ότι είναι στη λογοτεχνία το μυθιστόρημα, είναι στη λαογραφία το παραμύθι. Το κείμενο του μπορεί κάποτε να κρατάει και ώρες και μέρες την αφήγηση (Λουκάτος, 1988:33).

Μεταξύ άλλων, ένας ακόμη ορισμός που έχει αποδοθεί από τους J. Bolte και G. Polínka, εξαιρετικοί σχολιαστές της συλλογής παραμυθιών των αδερφών Grimm, σχετικά με το παραμύθι είναι ότι αποτελεί μια διήγηση δημιουργημένη με ποιητική φαντασία, παρμένη ιδιαίτερα από τον κόσμο του μαγικού, μια ιστορία του θαύματος που δεν εξαρτάται από τους

όρους της πραγματικής ζωής, και την ακούνε με ευχαρίστηση μεγάλοι και μικροί, έστω κι αν δεν την θεωρούν πιστευτή (Αυδίκος, 1997:33).

Ακόμη, ο Γεώργιος Μπαμπινιώτης (2002) στο Λεξικό της Νεοελληνικής Γλώσσας, ορίζει την έννοια του παραμυθιού ως μια «φανταστική ιστορία κυρίως για παιδιά με έντονα τα στοιχεία του εξωπραγματικού και του παραλόγου, του υπερφυσικού και του μαγικού με συνήθως ψυχαγωγικό και συχνά διδακτικό χαρακτήρα».

Σύμφωνα με την σχολική Εγκυκλοπαίδεια Γιοβάνη, ως παραμύθι ορίζεται «η λαϊκή διήγηση για θαυμαστά και περίεργα γεγονότα, φανταστική και συνήθως αστεία». Δεν υπόκειται στους όρους της πραγματικής ζωής. Γίνεται αναφορά απλά στο παρελθόν, χωρίς χρονικό και τοπικό καθορισμό. Το παραμύθι δεν περιορίζεται από τους φυσικούς νόμους (για παράδειγμα εμφανίζονται ζώα που σκέφτονται ή που παίρνουν ανθρώπινη μορφή κτλ.). Στην υπόθεση του επιζητεί ακρότητες με το να γίνονται αναφορές ή σε πολύ ωραία (νεράιδες, κρυστάλλινα παλάτια) ή σε υπερβολικά άσχημα (μοίρες, δαίμονες) πρόσωπα, ζώα ή πράγματα, σε πολύ μεγάλα ή ασυνήθιστα μικροσκοπικά και δημιουργεί κόσμους τελείως φανταστικούς (Εγκυκλοπαίδεια Γιοβάνη, 1978:146, 8^{ος} τόμος).

Ο διακεκριμένος παραμυθολόγος αμερικάνικης καταγωγής Stith Thompson (1885-1976) χαρακτήρισε το παραμύθι ως «μια αφήγηση με συγκεκριμένο μήκος, η οποία εμπεριέχει διαδοχή μοτίβων ή επεισοδίων. Κινείται σε ένα πλαστό, μη ρεαλιστικό κόσμο, χωρίς συγκεκριμένη τοπογραφική αναφορά και χωρίς κάποια συγκεκριμένη αναφορά σε πρόσωπο» (Thompson, 1946:8).

Η Κανατσούλη υποστήριξε πως το παραμύθι ορίζεται, μεταξύ άλλων, ως το *«πανανθρώπινο λογοτεχνικό είδος, που μέσα από την ιδιαίτερη γλώσσα που χρησιμοποιεί, έχει αποκτήσει οικουμενικότητα, μια οικουμενικότητα μέσα από την οποία λαοί εντελώς διαφορετικοί μπορούν να επικοινωνούν, να συνεννοούνται ή να συμφωνούν...είναι μια γλώσσα ενοποιητική, οικουμενική, παγκόσμια, ταυτόχρονα όμως αφήνει χώρο στο διαφορετικό, το ιδιαίτερο, για να αναπτυχθούν, με άλλα λόγια οι τοπικές πολιτισμικές ιδιαιτερότητες»* (Κανατσούλη, 2018:81). Αποτελεί μια μη ρεαλιστική αφήγηση που αναπτύσσεται στα όρια του μη πραγματικού και του μαγικού κόσμου, αποσκοπώντας στην απόλαυση του αναγνωστικού κοινού.

Σύμφωνα με τον Μερακλή (1993), η ύπαρξη των παραμυθιών παρουσιάζονται και εμφανίζονται ως μια ανάγκη του ανθρώπου, η οποία αποσκοπεί στην αποφυγή των δυσκολιών του συγγραφέα που ενδέχεται να εντοπίζονται στην πραγματική ζωή. Πιο συγκεκριμένα, αναφέρει πως «οι ρεαλιστικές καταστάσεις της ζωής, με την απαράβατη αιχμηρή νομοτέλειά

της, μας προκαλεί αισθήματα στενάχωρα και μερικές φορές επιθυμούμε να ξεφύγουμε από αυτή τη θλίψη δημιουργώντας μύθους».

Ο Ζαν ορίζει πως «το παραμύθι είναι μια αφήγηση συγκεκριμένου μήκους που περιέχει μια διαδοχή μοτίβων ή επεισοδίων» (Ζαν, 1996:136).

1.2. Θεωρίες περί παραμυθιού

Είναι γεγονός πως κατά την διάρκεια της μελέτης διάφορων επιστημών και ερευνητών γύρω από το παραμύθι, προέκυψε το ερώτημα που σχετιζόταν με την γένεσή του. Ομοίως, αναπτύχθηκαν ποικίλες θεωρίες γύρω από το συγκεκριμένο ζήτημα, από τις οποίες καμία δεν έδωσε ολοκληρωμένες απαντήσεις. Με την πάροδο του χρόνου, όλες μια προς μια αναιρούνταν, με αποτέλεσμα την αμφισβήτηση τους, εξαιτίας της καινούριας επιστημονικής γνώμης που προέκυπτε κάθε φορά. Έτσι, ανά διαστήματα έχουν αναδειχτεί οι εξής θεωρίες.

Αρχικά, η *ινδοευρωπαϊκή θεωρία* εμφανίστηκε αλλιώς και ως μονογενετική και αποτέλεσε την πρώτη θεωρία. Η πρωταρχική εκτίμηση της σχετικά με την πηγή προέλευσης των παραμυθιών πραγματοποιήθηκε το 1819 από τους αδερφούς Grimm. Οι ίδιοι υποστήριξαν ότι τα παραμύθια προήλθαν από το εσωτερικό, δηλαδή τις ρίζες του ινδοευρωπαϊκού πολιτισμού και από εκείνο το σημείο μετακινήθηκαν μαζί με τα ινδοευρωπαϊκά φύλλα μέσω των μεταναστευτικών ροών. Η παραπάνω θεωρία δεν απέδειξε την ινδοευρωπαϊκή προέλευση των παραμυθιών, σε σημείο να παραμείνουν αναπάντητα πληθώρα ερωτήματα που προέκυψαν σχετικά με αυτή.

Παραπλήσια με την πρώτη αποτελεί η *μυθολογική θεωρία*, που διατυπώθηκε από τον Max Müller το 1856. Ισχυρίστηκε ότι τα παραμύθια προήλθαν από τους ηλικιακούς μύθους των Ινδοευρωπαίων, οι οποίοι ήταν συμπεριλαμβανόμενοι στο ιερό βιβλίο Rig-Veda. Υποστήριξε ότι στην αρχή οι μύθοι εξέφραζαν αφηρημένες έννοιες, όπως χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν οι ιστορίες που κατέχουν ως βασική θεματολογία τον Ήλιο, το Φεγγάρι, τον Ουρανό, τη Νύχτα, την Αυγή, ερμηνεύοντας τα καιρικά φαινόμενα. Από την στιγμή όμως, που διαδόθηκαν από την Ινδία στους Ευρωπαϊκούς και Ασιατικούς λαούς, απώλεσαν την αρχική τους σημασία. Προκειμένου, οι λαοί να καταφέρουν να εξηγήσουν τα απομεινάρια της συγκεκριμένης μυθολογίας, προβήκαν στην δημιουργία των παραμυθιών.

Επιπλέον, η *ινδική θεωρία* διατυπώθηκε από τον Άγγλο Theodor Benfey, ο οποίος ισχυρίστηκε την ινδική προέλευση των παραμυθιών. Σύμφωνα με τον ίδιο, οι ινδικοί μύθοι

προέρχονται από τον Δυτικό κόσμο και ειδικότερα από τους ελληνικούς μύθους του Αισώπου, σε αντίθεση με τα παραμύθια που προέρχονται από την Ινδία και συγκεκριμένα την ινδο-βουδιστική παράδοση, στην οποία κιάλας βασίστηκε. Μέσω της προφορικότητας του λόγου τους, της λογοτεχνικής παράδοσης και τέλος του βουδιστικού υλικού διευρύνθηκαν και στον υπόλοιπο κόσμο. Η παρούσα γνώμη κατέχει μονάχα ιστορική σημασία στις μέρες μας, εφόσον αποσαφηνίστηκε πως η Ινδία είναι εφικτό να θεωρήθηκε αφενός μια από τις πιο σημαντικές πηγές προέλευσης των παραμυθιών, αφετέρου όμως δεν αποτέλεσε την μόνη.

Στην συνέχεια έχουμε την **πολυγενετική θεωρία**, σύμφωνα με την οποία ο εθνολόγος Andrew Lang το 1873 επηρεασμένος από την εξελικτική θεωρία του Δαρβίνου, υποστήριξε πως: «μύθοι, παραμύθια, ιστορίες με παρόμοιο περιεχόμενο παρουσιάστηκαν σε διαφορετικούς λαούς, οι οποίοι πολλές φορές απείχαν πολύ τοπικά και χρονικά μεταξύ τους». Είναι γεγονός πως ο Lang επιχείρησε μέσα από τις μορφές των ιστοριών, των μύθων και των παραμυθιών να αποσαφηνίσει την αδιάσπαστη πορεία εξέλιξης των λαών μέσα στην πάροδο του χρόνου.

Επιπρόσθετα, η **ιστοριογεωγραφική θεωρία** αποτελεί την μονογενετική θεωρία που εξέφρασαν οι Karl Krohn και Antti Aarne. Οι ίδιοι ισχυρίστηκαν πως ένα παραμύθι είναι εφικτό να μεταφερθεί από την μια γενιά στην άλλη με ευσταθή τρόπο, χωρίς ιδιαίτερες διακυμάνσεις. Διαφορετικά όμως αν το συγκεκριμένο παραμύθι μεταφερθεί σε μια διαφορετική χώρα, θα διαφοροποιηθεί και θα αναπροσαρμοστεί στο εκάστοτε καινούριο πολιτιστικό περιβάλλον της αντίστοιχης χώρας.

Αργότερα, αναπτύχθηκε η **συμβολιστική θεωρία**, σύμφωνα με την οποία ο Saintyves γαλλικής καταγωγής μελέτησε τα παραμύθια του Περρώ και ισχυρίστηκε ότι προέρχονταν από παλαιότερες τελετουργίες. Παράλληλα, ο Van Genneper γαλλικής καταγωγής ένωσε το παραμύθι με τον τοτεμισμό της. Ακόμη, ο Naumann γερμανικής καταγωγής ισχυρίστηκε πως υπάρχει μεγάλη παρουσία των λατρευτικών τελετών και για τον λόγο αυτό καλό θα ήταν να μελετηθούν ενδελεχώς. Οι προαναφερόμενοι ισχυρισμοί έχουν ωφελήσει στην κατανόηση των παραμυθιών, αλλά και πάλι αναφορικά με την καταγωγή τους δεν έχει αποσαφηνιστεί πλήρως.

Αξιοσημείωτο ρόλο κατέχει η **ψυχολογική-ψυχαναλυτική θεωρία**, σύμφωνα με την οποία το παραμύθι ερμηνεύτηκε και επηρεάστηκε από την ψυχολογική θεωρία με τρεις διαφορετικούς τρόπους. Πρώτα, είναι η κλινική προσέγγιση, σύμφωνα με την οποία η αξιοποίηση των μαγικών παραμυθιών βοηθάει στην διάγνωση και την ψυχαναλυτική θεραπεία των ασθενών. Στην συνέχεια, η θεωρητική προσέγγιση, η οποία στηρίζεται στην διερεύνηση

του ανθρώπινου ψυχισμού. Τελευταία είναι η κειμενοαναλυτική προσέγγιση, σύμφωνα με την οποία το ίδιο το παραμύθι μελετάται και αναλύεται με ψυχαναλυτικούς όρους. Η συγκεκριμένη θεωρία δεν κατάφερε να καλύψει επαρκώς την προέλευση του παραμυθιού, κατάφερε όμως να αποδώσει καινούρια εκδοχή στην μελέτη του.

Ως τελευταία θεωρία αναπτύχθηκε η **μορφολογία του παραμυθιού** από τον V. Propp, ρωσικής καταγωγής. Υποστήριξε πως είναι θεμιτό σε πρώτη φάση να κατανοήσουμε τι ακριβώς είναι τα παραμύθια, δηλαδή να επισημάνουμε το περιεχόμενο τους και μετέπειτα να προβούμε στην περαιτέρω ενασχόληση με τον τόπο καταγωγής και τον τρόπο που διαδίδονται. Βασικός σκοπός αυτής της θεωρίας αποτέλεσε μέσα από του έργο του να διασαφηνιστεί και να απαντηθεί το θέμα της ομοιότητας ανάμεσα στα παραμύθια ποικίλων λαών. Ο Propp διατύπωσε πως ο διαχωρισμός του παραμυθιού στα συστατικά του μέρη και η μετέπειτα επεξεργασία του, αποτέλεσε τον πιο ορθό τρόπο διερεύνησης στο συγκεκριμένο ζήτημα (Jean, 1996).

1.3. Οι λειτουργίες του παραμυθιού σύμφωνα με τον Propp

Ο λαογράφος Alexander Afanasyev, ρωσικής καταγωγής, συγκέντρωσε και δημοσίευσε συγκριτικές μελέτες σε εκατό (100) ρωσικά παραμύθια, πάνω στα οποία ο Propp διαπίστωσε την ύπαρξη σταθερών και μεταβλητών χαρακτηριστικών. Τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά ποικίλουν και διαφοροποιούνται από παραμύθι σε παραμύθι. Τα σταθερά στοιχεία του παραμυθιού αποτελούν τις λειτουργίες και πιο συγκεκριμένα τις ενέργειες των δρώντων υποκειμένων. Όσον αφορά τις λειτουργίες, ο Propp διερεύνησε ποιες ενέργειες καθίστανται εφικτό να υλοποιήσουν τα άτομα των εξεταζόμενων παραμυθιών (Jean, 1996).

Σύμφωνα με τον Propp οι λειτουργίες του παραμυθιού είναι τριάντα μια (31) και παρατίθενται ενδελεχώς παρακάτω:

1. “Απουσία”: Κάποιο οικογενειακό μέλος λείπει από το σπίτι.
2. “Απαγόρευση”: Στον κεντρικό ήρωα επιβάλλεται μια απαγόρευση.
3. “Παράβαση”: Η απαγόρευση που έχει τεθεί στον ήρωα, παραβιάζεται από τον ίδιο.
4. “Διερεύνηση”: Ο κακός μελετά τα πάντα εξονυχιστικά που είναι σχετικά με την παράβαση του ήρωα ή τον ίδιο.
5. “Εκχώρηση”: Μέσω της διερεύνησης που προηγήθηκε, ο κακός συγκεντρώνει και αποκτά πληροφορίες για τον ήρωα.

6. “Εξαπάτηση”: Ο κακός επιθυμεί να εξαπατήσει τον ήρωα, να τον κυριεύσει, καθώς και να αποκτήσει τα πράγματα του.
7. “Συνενοχή”: Ο ήρωας χωρίς την θέληση του βοηθάει τον κακό, εφόσον πέφτει στην παγίδα του και ξεγελιέται.
8. “Δολιοφθορά”: Ο κακός κατορθώνει να βλάψει τον ήρωα ή τα πράγματα που έχει στην κατοχή του.
9. “Έλλειψη”: Κάποιο οικογενειακό μέλος του ήρωα επιθυμεί να αποκτήσει κάτι και αιτείται να του το φέρουν.
10. “Μεσολάβηση”, “Συνδεδειγμένη στιγμή”: Ο ήρωας καλείται από κάποιον να φέρει εις πέρας μια αποστολή.
11. “Εναρξη αυτενέργειας”: Ο ήρωας αναλαμβάνει την αποστολή του.
12. “Αναχώρηση”: Ο ήρωας φεύγει από το σπίτι του.
13. “Πρώτη λειτουργία του δωρητή”: Ο ήρωας δοκιμάζεται, ανταποκρίνεται σε διάφορα ερωτήματα που του τίθενται και αμύνεται. Μέσω της αποδοκμασίας όλων των προαναφερθέντων, θα λάβει ένα μαγικό μέσο ή έναν βοηθό από έναν καλό δωρητή.
14. “Αντίδραση του ήρωα”: Ο ήρωας αντιδρά στο δώρο που λαμβάνει από τον δωρητή.
15. “Εφοδιασμός-προμήθεια του μαγικού μέσου”: Ο ήρωας είναι σε θέση να αξιοποιήσει το μαγικό μέσο που έλαβε ως δώρο.
16. “Μετακίνηση”: Ο ήρωας φτάνει στο σημείο που θέλει και βρίσκει το αντικείμενο αναζήτησης του.
17. “Πάλη”: Ο ήρωας και ο κακός καλούνται να αντιμετωπίσουν ο ένας τον άλλον σε μάχη λεκτική ή σε μάχη επί της ουσίας.
18. “Στιγματισμός-Σημάδεμα”: Ο ήρωας σημαδεύεται.
19. “Νίκη”: Ο ήρωας κερδίζει τον κακό.
20. “Εξάλειψη της δυστυχίας”: Εξαλείφεται η αρχική ατυχία ή έλλειψη.
21. “Επιστροφή”: Ο ήρωας επιστρέφει πίσω.
22. “Καταδίωξη”: Ο ήρωας κυνηγιέται.
23. “Διάσωση”: Ο ήρωας διασώζεται από την καταδίωξη.
24. “Μη αναγνωρίσιμη άφιξη”: Μη αναγνωρισμένος, ο ήρωας φτάνει στο σπίτι ή σε κάποιο άλλο μέρος.
25. “Αβάσιμες απαιτήσεις”: Ένας ψευδής ήρωας ζητά πράγματα και επιθυμεί να προβάλλει τα κατορθώματα των άλλων ως δικά του.
26. “Δύσκολο πρόβλημα”: Ένα δύσκολο πρόβλημα-εμπόδιο τίθεται στον ήρωα και εκείνος καλείται να το αντιμετωπίσει.

27. “Λύση”: Αποδίδεται λύση στο πρόβλημα.
28. “Αναγνώριση”: Ο ήρωας αναγνωρίζεται.
29. “Ξεσκεπάσμα”: Ξεσκεπάζεται ο ψεύτικος ήρωας ή κακός και νικάται.
30. “Μεταμόρφωση”: Ο ήρωας λαμβάνει πίσω την παλαιότερη του όψη ή λαμβάνει μια νέα μορφή.
31. “Γάμος”: Ο ήρωας παντρεύεται το αγαπημένο του πρόσωπο και ο ίδιος συνήθως ανεβαίνει στον θρόνο, γίνοντας βασιλιάς.

(Propp, 1988)

1.4. Βασική Διάκριση Παραμυθιών

Τα παραμύθια διακρίνονται σε δύο βασικές κατηγορίες: το Λαϊκό και το Σύγχρονο παραμύθι. Η διαφορά τους έγκειται στη θεματολογία, τη διάσταση, την προέλευση και τους συγγραφείς. Παρακάτω αναλύονται λεπτομερώς οι συγκεκριμένες διακρίσεις των παραμυθιών.

1.4.1. Λαϊκό Παραμύθι

Το **Λαϊκό Παραμύθι** αποτελεί μια κατηγορία παραμυθιού της οποίας ο δημιουργός είναι συγκεκριμένος αλλά άγνωστος στο ευρύ κοινό και διαπραγματεύεται ρεαλιστικές καταστάσεις και ζητήματα της καθημερινότητας, ντυμένα με τον μανδύα του φανταστικού (Καραγεώργου, 2019:13). Η αφήγηση γινόταν κυρίως σε συγκεντρώσεις που πραγματοποιούνται σε σπίτια από ένα άτομο, τον παραμυθά. Επίσης, η αφήγηση πραγματοποιούνταν κατά βάση το σούρουπο, συνήθως μετά το πέρας των αγροτικών εργασιών. Αποτελούσε το βασικότερο τρόπο διασκέδασης για μια οικογένεια, η οποία συγκεντρωνόταν ολόκληρη, μαζί με τα παιδιά, για την ακρόαση των ιστοριών που διηγούνταν ο παραμυθάς (Καπλάνογλου, 2012:119). Μάλιστα, η ώρα της αφήγησης αποτελούσε την πιο αγαπημένη ώρα, καθώς άτομα όλων των ηλικιών και φύλου απολάμβαναν το ίδιο τα παραμύθια (Μερακλής, 2011:318). Ταυτόχρονα, το άτομο που διηγούνταν τα παραμύθια έπρεπε να εμπλουτίζει παραστατικά τις αφηγήσεις του με σωματική κίνηση, αλλαγή του τόνου της φωνής του και χειρονομίες (Μερακλής, 2011:319). Για τη διήγηση ενός παραμυθιού ήταν αναγκαία η ύπαρξη του κοινού, το οποίο μπορεί να ήταν διαφορετικό κάθε φορά.

Τα λαϊκά παραμύθια αποτελούν ένα λαϊκό δημιούργημα για την κάλυψη ορισμένων αναγκών του λαού. Στα λαϊκά παραμύθια διαφορετικών λαών μπορεί να υπάρχουν πολυάριθμα

κοινά στοιχεία (Μερακλής, 2011:319). Για αυτό, άλλωστε, υπερβαίνουν τα εθνικά όρια. Ωστόσο, διαθέτουν κοινό σκοπό δημιουργίας, ο οποίος μπορεί να είναι η ψυχαγωγία και χαλάρωση του κοινού, αλλά και η ανάπτυξη επικοινωνιακών δεσμών ανάμεσα στα μέλη της κοινότητας. Μέσω των παραμυθιών, το άτομο μπορεί να μεταβεί σε ένα μαγικό και φανταστικό περιβάλλον και να ταξιδέψει μακριά από την καθημερινότητά του για λίγη ώρα. Άλλωστε, τα μαγικά ή υπερφυσικά στοιχεία αποτελούν τα κυριότερα στοιχεία διάκρισής τους λόγω μη συσχέτισής τους με την πραγματικότητα και την καθημερινή ζωή (Αυδίκος, 1995:36).

Το λαϊκό παραμύθι αφηγείται τη δράση των πρωταγωνιστών του και δεν περιγράφει απλώς τα γεγονότα. Οι πρωταγωνιστές τους είναι επίπεδοι και μονοδιάστατοι (Luthti, 2011: 45–46). Ειδικότερα, αναλύονται τα συναισθήματα, ο εσωτερικός κόσμος και η αποδέσμευσή τους από τον πραγματικό χρόνο και χώρο. Δεν παρέχονται πληροφορίες για τον χαρακτήρα των βασικών ηρώων, ο οποίος γίνεται κατανοητός από τους ακροατές διαμέσου της δράσης τους (Luthti, 2011:45–46).

Σε γενικές γραμμές, τα λαϊκά παραμύθια παγκοσμίως διαθέτουν κοινή θεματολογία. Μια από τις κυριότερες δυσκολίες που κλήθηκαν να αντιμετωπίσουν οι διάφοροι μελετητές των λαϊκών παραμυθιών αποτελεί η κατηγοριοποίησή τους. Μάλιστα, σύμφωνα με τον Propp «η σωστή κατηγοριοποίηση των λαϊκών παραμυθιών είναι ένα από τα κύρια βήματα της επιστημονικής περιγραφής καθώς η ορθότητα της ταξινόμησης είναι σε άμεση εξάρτηση με την ορθότητα της μελέτης του παραμυθιού (Propp, 2009:10).

Κατά τον 19^ο αιώνα, διάφοροι ερευνητές προσπάθησαν να δημιουργήσουν έναν κοινό κατάλογο για την ταξινόμηση του συνόλου των λαϊκών παραμυθιών, με έναν προκαθορισμένο τρόπο. Συγκεκριμένα, το 1864, ο Hahn έκανε την πρώτη προσπάθεια ταξινόμησής τους, η οποία, όμως, δεν χρησιμοποιήθηκε ποτέ λόγω του μικρού εύρους των παραμυθιών. Εν τέλει, η Φιλανδική σχολή ήταν αυτή που κατάφερε να δώσει μορφή σε ένα σύστημα ταξινόμησης των παραμυθιών (Δαμιανού, Μιράσγεζη & Παπαχριστοφόρου, 2002: 48-19). Ειδικότερα, το 1910, οι Aarne Antti και Khron Karl, εκπρόσωποι της Φιλανδικής σχολής, δημοσίευσαν τον πρώτο κατάλογο ταξινόμησης. Ταυτόχρονα, κατά την περίοδο 1932 – 1936, ο Thomson Stith επιδίωξε να εμπλουτίσει αυτή την κατηγοριοποίηση, η οποία απαρτιζόταν από 23 κεφάλαια που συμβολίζονταν από γράμματα της αλφαβήτου. Συγκεκριμένα, κάθε λαϊκό παραμύθι εντάσσεται σε έναν παραμυθιακό τύπο, ο οποίος εμπεριέχει τον τίτλο και τη συνοπτική περιγραφή του παραμυθιού, και συμβολίζεται με κάθε γράμμα της αλφαβήτου. Επιπλέον, η Φιλανδική σχολή όρισε και τα μοτίβα ως ποικίλους συνδυασμούς που μπορούν να

ακολουθηθούν από ένα παραμύθι. Έτσι, σε κάθε παραμυθιακό τύπο απαριθμούνται και τα πιο χαρακτηριστικά μοτίβα του παραμυθιού, δημιουργώντας διαφοροποιήσεις που συντελούν σε μια καινούρια παραλλαγή. Το 1961, ο Thomson, με τη δημοσίευσή του “The types of folktale”, συμπλήρωσε τον συγκεκριμένο κατάλογο, με αποτέλεσμα να εμπεριέχονται πλέον 2.430 τύποι που καλύπτουν με μεγάλο εύρος περιοχών (Δαμιανού, Μιράσγεζη & Παπαχριστοφόρου, 2002:135).

Η Φιλανδική Σχολή αντιμετωπίζει το λαϊκό παραμύθι ως μια ιστορία που δύναται να ταξινομηθεί και να τυποποιηθεί. Έτσι, τύπος ή υπόθεση παραμυθιού θεωρείται η πλήρης και αυτοτελής υπόθεση (ή ιστορία) του εκάστοτε παραμυθιού που έχει αρχή, μέση και τέλος και αρθρώνεται εις πεπλεγμένον και όλον οργανικόν (Κυριακίδης, 1922:274). Επομένως, βάσει της Φιλανδικής Σχολής, οι τύποι των λαϊκών παραμυθιών διαχωρίζονται βάσει του περιεχομένου τους ως ακολούθως ζώων (Δαμιανού, Μιράσγεζη & Παπαχριστοφόρου, 2002:45):

- **Μύθοι Ζώων** (1 – 299), οι οποίοι είναι παραμύθια που βασικούς ήρωες τα ζώα που απευθύνονται σε μικρά παιδιά και μεγάλους, με διδακτικό ρόλο (Αυδίκος, 1995:85). Ουσιαστικά, είναι νεοελληνικοί μύθοι, οι οποίοι σε αρκετές περιπτώσεις σχετίζονται άμεσα με τους μύθους του Αισώπου, διαθέτοντας, ταυτόχρονα, διδακτικό και παιδαγωγικό χαρακτήρα. Δηλαδή, είναι μια «αλληγορική διήγηση», μια φτιαχτή ιστορία ή επινοημένη αφήγηση με πρωταγωνιστές ζώα, η οποία επιδιώκει να διδάξει κάτι συγκεκριμένο (Μερακλής, 1987:24). Οι μύθοι των ζώων αποτελούν το πιο αρχαίο διηγηματικό υλικό που έχει τις ρίζες του στη σχέση της ομάδας με το ζώο – προστάτη της, δηλαδή την τοτεμική αντίληψη των πρωτόγονων (Μερακλής, 2001:19–24). Βασικό χαρακτηριστικό των μύθων είναι η συνοπτική μονο-επεισοδιακή διήγηση και η δομή τους, δηλαδή η έναρξη «μια φορά και έναν καιρό» και η χρήση ενός επιμύθιου ή παροιμίας ως κατακλείδα. Μάλιστα, η κατακλείδα είναι το κυριότερο στοιχείο διαφοροποίησής τους από το παραμύθι. Οι μύθοι είναι φορείς της λαϊκής βιοθεωρία και αποσκοπούν στη διδασκαλία (Κυριακίδης, 1922:261).
- **Καθαρά Παραμύθια**, τα οποία διαχωρίζονται σε:
 - ο **Μαγικά Παραμύθια** (300 – 749), στα οποία κυριαρχούν τα απίστευτα συμβάντα, τα ξωτικά και οι μάγοι (Λουκάτος, 1985:143). Σε αυτή την κατηγορία παραμυθιών εντάσσονται οι αφηγήσεις για την υπερφυσική γνώση ή δύναμη, τα μαγικά αντικείμενα, τους υπερφυσικούς βοηθούς, τους υπερφυσικούς άθλους των ηρώων, τους μαγεμένους ή υπερφυσικούς συζύγους

και τους υπερφυσικούς αντιπάλους (δράκοι ή/ και μάγισσες) (Μαλαφάντης, 2011:61).

- **Θρησκευτικά Παραμύθια** (750 – 849), τα οποία έχουν ως βασική πηγή έμπνευσής τους τη θρησκεία, Βίους των Αγίων και τη Γραφή και παρουσιάζουν σκηνές από τη ζωή των Αποστόλων και του Χριστού επί γης (Λουκάτος, 1985: 144). Μάλιστα, ο Λουκάτος (1985:144) ονομάζει την εν λόγω κατηγορία παραμυθιών «*Συναξαρικά Παραμύθια*».
- **Διηγηματικά Παραμύθια (Νουβέλες, Κοσμικά Παραμύθια, κοκ.)** (850 – 999), τα οποία είναι ιστορίες χωρίς υπερφυσικά ή μαγικά στοιχεία, εμπνευσμένα από τον έρωτα, την καθημερινότητα και τη διαχείριση διαφόρων προβλημάτων (Αυδίκος, 1995:91). Στα κοσμικά παραμύθια το αίνιγμα χρησιμοποιείται ως μέσο αντιμετώπισης των δυσκολιών των ηρώων τους. Αντίστοιχα, οι νουβέλες διαπραγματεύονται τους έρωτες βασιλιάδων ή απλών ανθρώπων (Μερακλής, 2001:51).
- **Παραμύθια για κουτό δράκο ή διάβολο** (1000 – 1199), τα οποία είναι διασκεδαστικές ιστορίες που παρωδούν τους δράκους ή τον διάβολο, οι οποίοι παρουσιάζονται ως κακοί και απειλητικοί σε άλλα παραμύθια. Στη συγκεκριμένη κατηγορία παραμυθιών οι δράκοι πέφτουν θύματα ταλαιπωρίας, βασανιστηρίων και εξαπάτησης, ή νικιούνται από πανέξυπνο ήρωα, πολύ μικρότερης σωματικής διάπλασης ή δύναμης (Λουκάτος, 1957:60).
- **Ευτράπελες Ιστορίες** (1200 – 1999), οι οποίες είναι μικρές διηγήσεις και εξιστορήσεις αληθινών γεγονότων με σατιρικό τρόπο και διάφορες προεκτάσεις, με απώτερο στόχο τη διακωμώδηση προβληματικών προσώπων και καταστάσεων (Μερακλής, 1980). Ουσιαστικά, είναι αστείες ιστορίες που προκαλούν ευθυμία, χαρά και γέλιο στους ακροατές (Αυδίκος, 1995:95).
- **Τυπολογικά Παραμύθια** (2000 – 2399), τα οποία διαχωρίζονται στα:
 - **Κλιμακωτά ή Νοηματικά Παραμύθια** (2000 – 2199), τα οποία αποτελούν παραμύθια με αλυσιδωτή ή κλιμακωτή διατύπωση που η αφήγησή τους προχωρά σαν παιχνίδι από ένα πρόσωπο ή γεγονός σε περισσότερα (Νασιάκου, 1994). Δηλαδή, η κλιμάκωση ενός θέματος παρουσιάζεται με παιγνιώδη μέθοδο (Λουκάτος, 1985:135–140).
 - **Απαντητικά Παραμύθια** (2200 – 2249), στα οποία ο ακροατής κάνει μια ερώτηση στον αφηγητή, ο οποίος, στη συνέχεια, δίνει άσχετες απαντήσεις (Μαλαφάντης, 2011:64).

- **Άλλα Τυπολογικά Παραμύθια** (2300 – 2399), τα οποία είναι παραμύθια που αδυνατούν να ενταχθούν σε κάποια άλλη κατηγορία.

Τα Ελληνικά παραμύθια διακρίθηκαν σε ποικίλες κατηγορίες, η σημαντικότερη, όμως, είναι του Λουκάτου. Για την ακρίβεια, τα παραμύθια διαχωρίζονται σε τέσσερεις βασικές κατηγορίες ανάλογα με τις εμπνεύσεις του περιεχομένου και το κοινό τους, οι οποίες είναι (Λουκάτος, 1985):

- Τα **περιπετειαστικά** ή **κοσμικά** ή **διηγηματικά παραμύθια**, τα οποία εμπεριέχουν καθόλου ή ελάχιστα μαγικά στοιχεία και μοιάζουν με τα γνωστά σε εμάς μυθιστορήματα. Ειδικότερα, ο κόσμος αυτών των παραμυθιών είναι η ανθρώπινη κοινωνία εν γένει. Ουσιαστικά, τα θέματά τους κινούνται γύρω από την ανθρώπινη κοινωνία, το κυνήγι, τους πολέμους, τα ταξίδια, κοκ. και είναι περισσότερο φιλολογικά, ενώ διασκευάστηκαν ή γράφτηκαν από μεσαιωνικούς συγγραφείς.
- Τα **ξωτικά** ή **μαγικά παραμύθια**, τα οποία αναφέρονται σε μάγισσες, φτερωτά όντα, δράκους, γίγαντες, κ.ά. και διηγούνται ή περιγράφουν απίστευτες και φανταστικές ιστορίες με βαθιά μαγικά στοιχεία. Ειδικότερα, οι περιπέτειες των ηρώων τους υλοποιούνται με τους πιο απίθανους μαγικούς τρόπους, λ.χ. μεταμορφώσεις που προκλήθηκαν από την επίδραση μαγικών βοτάνων ή/ και φίλτρων.
- Τα **συναξαρικά** ή **θρησκευτικά παραμύθια**, στα οποία οι Άγγελοι, οι Άγιοι, η Παναγία και ο Χριστός κατεβαίνουν στη γη προκειμένου να συζητήσουν με τους ανθρώπους για το κακό και το καλό. Δηλαδή, η βασική πηγή έμπνευσής τους είναι η Αγία Γραφή, οι βίοι των Αγίων, η ζωή των Αποστόλων και του Χριστού, κοκ. (Αδελφότητα Θεολόγων «Ζωή», 1974).
- Τα **περιπαικτικά** ή **σατιρικά** ή **ευτράπελα παραμύθια**, τα οποία αφορούν ξεγελάσματα δράκων, παθήματα κουτών ανθρώπων ή ζώων, τιμωρίες υπερήφανων ατόμων, κ.ά. Συγκεκριμένα, είναι μικρές ιστορίες που διδάσκουν έμμεσα, με τη χρήση της σάτιρας, χωρίς, όμως, να είναι αστείες ή ευτράπελες, οδηγώντας, ταυτοχρόνως, τον ακροατή στην εξαγωγή των δικών του συμπερασμάτων.

Ωστόσο, μεγάλος αριθμό ερευνητών προσθέτει ορισμένα επιπλέον είδη λαϊκών παραμυθιών, ορισμένα από τα οποία είναι τα εξής:

- **Ονειρικά Παραμύθια**, τα οποία είναι παραμύθια που σχετίζονται με ατελείωτα ταξίδια, πετάγματα στον αέρα, πολυετείς βασανιστικές καταδιώξεις, κ.ά.

- **Μυθολογικά Παραμύθια**, τα οποία αφορούν δοξασίες για το φεγγάρι, τον ήλιο, τα ουράνια σώματα ή αναφέρονται στον κάτω κόσμο και δράκους.
- **Εθνολογικά Παραμύθια**, τα οποία σχετίζονται με πράξεις κανιβαλισμού ή αρπαγή γυναικών, μεταφέροντας τον ακροατή σε πρωτόγονες ανθρώπινες κοινωνίες.
- **Διεθνή Παραμύθια**, τα οποία συναντώνται σε ποικίλες παραλλαγές σε πολλά έθνη, όπως π.χ. το δημοφιλές παραμύθι «Η Σταχτοπούτα».
- **Παραμύθια από την Αρχαία Ελληνική Μυθολογία**, τα οποία αποτελούν παραμύθια που είναι έμμεση λόγια διασκευή αρχαίων μύθων ή αντλούν στοιχεία από την αρχαία Ελληνική μυθολογία.
- **Ανατολίτικα Παραμύθια**, στα οποία εντάσσονται τα παραμύθια της Χαλιμάς.
- **Νεοελληνικά Παραμύθια**, τα οποία αντλούν στοιχεία από παραδόσεις ή/ και δοξασίες των νεοελληνικού λαϊκού πολιτισμού ή νεοελληνικούς μύθους.
- **Παραμύθια που έχουν τις ρίζες τους στην αποσύνθεση παλαιότερων τραγουδιών, μεσαιωνικών θρύλων ή έπη.**
- **Παιδικά Παραμύθια**, τα οποία αποτελούν έντεχνα έργα ποικίλων συγγραφέων, πλήρως απαλλαγμένα από βίαιες σκηνές. Σε αυτή την κατηγορία παραμυθιών εντάσσονται τα παραμύθια για την προστασία του περιβάλλοντος, το διάστημα, τα δάση, τα πουλιά και τα ζώα (Θεοχάρη, 1996).
- **Λαϊκές Αντιλήψεις** για όλες τις εποχές αναφορικά με τη σπουδαιότητα και τη σημασία της κουταμάρας ή της εξυπνάδας, της δειλίας ή της ανδρείας, κ.ά.

Παράλληλα, τα παραμύθια μπορούν εύκολα να κατηγοριοποιηθούν σε 7 (επτά) βασικές κατηγορίες βάσει του περιεχομένου τους, σύμφωνα με τις θεωρίες καταγωγής τους, οι οποίες διαμορφώνονται ως εξής (Wundt, 1900:346).

- ✚ Παραμύθια για την «Προέλευση».
- ✚ Αμιγώς Μαγικά Παραμύθια.
- ✚ Μύθοι – Μυθολογικά Παραμύθια.
- ✚ Αστεία Παραμύθια & Μύθοι.
- ✚ Καθαροί Μύθοι για Ζώα.
- ✚ Βιολογικά Παραμύθια και Μύθοι.
- ✚ Ηθικοί Μύθοι.

Επιπροσθέτως, ένας άλλος τρόπος ταξινόμησης των παραμυθιών είναι σε ζεύγη, βάσει της μορφολογία τους (Propp, 1968:16). Ειδικότερα, τα παραμύθια κατηγοριοποιούνται σε τέσσερα ζεύγη, ανάλογα με την ύπαρξη ζευγών πρόβλημα – λύση και πάλη – νίκη ως εξής (Propp, 1968:113):

- ✓ Εξέλιξη της υπόθεσης διαμέσου του πρώτου ζεύγους (πρόβλημα – λύση).
- ✓ Εξέλιξη της υπόθεσης διαμέσου του δεύτερου ζεύγους (πάλη – νίκη).
- ✓ Εξέλιξη διαμέσου και των δύο ζευγών.
- ✓ Εξέλιξη χωρίς κανένα από τα δύο.

Τέλος, από άποψη τεχνικής περιεχομένου, τα λαϊκά παραμύθια δύναται να διαχωριστούν σε δύο μεγάλες κατηγορίες, οι οποίες είναι οι εξής (Θωϊδης, 1994):

- ❖ **Κωμικά Παραμύθια**, τα οποία είναι παραμύθια με ευχάριστα ή χιουμοριστικά θέματα.
- ❖ **Τρομάδη ή Δραματικά Παραμύθια**, τα οποία διαθέτουν σκληρό περιεχόμενο καθώς οι ήρωες τους περνούν από χίλια βάσανα και διεξάγουν τιτάνιους αγώνες για να φθάσουν στην κάθαρση και να ευτυχίσουν.

1.4.2. Σύγχρονο Παραμύθι

Το Έντεχνο ή Σύγχρονο Παραμύθι αποτελεί το διάδοχο του λαϊκού παραμυθιού, ενώ λογοτεχνικά διαφέρει πολύ από το λαϊκό παραμύθι. Τα τελευταία χρόνια έχουμε περάσει από την απομυθοποίηση του κόσμου στον εποχή των μηχανών, του διαστήματος και της τεχνολογικής ανάπτυξης, με συνέπεια τη συρρίκνωση του λαϊκού παραμυθιού και την ανάπτυξη του σύγχρονου. Το έντεχνο παραμύθι, σε αντιδιαστολή με το λαϊκό, είναι επώνυμο καθώς γράφεται κατά βάση από καταξιωμένους σύγχρονους λογοτέχνες, οι οποίοι μέσω της παρωδίας, του χιούμορ και της σάτιρας μεταφέρουν το κοινό σε ένα νέο κόσμο, καλύτερο από τον πραγματικό (Δελώνης, 1991:62). Έτσι, το παραμύθι μεταφέρει στον αναγνώστη τις μοντέρνες απόψεις και ιδέες, τις αμφισβητήσεις και τους προβληματισμούς του συγγραφέα.

Στο σύγχρονο παραμύθι τα μαγικά στοιχεία είναι περιορισμένα, παρότι διαπραγματεύονται ποικιλόμορφες θεματικές ενότητες. Ανώτερος σκοπός του είναι να υποβοηθήσει το παιδί στην ανακάλυψη του κόσμου και του εαυτού του. Για αυτό προσπαθεί να είναι επίκαιρο, καλλιεργώντας, ταυτοχρόνως, τους προβληματισμούς πάνω στα περιβαλλοντικά ενδιαφέροντα (π.χ. η ανάπτυξη της οικολογικής συνείδησης, η προστασία του

περιβάλλοντος από τον ανθρώπινο παράγοντα και τη λεηλασία, ο περιορισμός της καταστροφής του οικοσυστήματος), τις διαπροσωπικές οικογενειακές σχέσεις (π.χ. τη μονογονεϊκή οικογένεια, το διαζύγιο, κ.ά.), τα αντικοινωνικά φαινόμενα (π.χ. βία, ναρκωτικά, κλπ.), τα σύγχρονα ζητήματα του κοινού, την ειρήνη, τις κοινωνικές συγκρούσεις, τις σχέσεις ζώων και ανθρώπων, την αστυφιλία, αλλά και την σχολική και οικογενειακή ζωή του παιδιού (Ακριτόπουλος, 2013). Επιπλέον, διαπραγματεύεται ζητήματα πληροφοριακού χαρακτήρα σχετικά με τα διάφορα μέρη του κόσμου, τους πλανήτες, τις επιστημονικές κατακτήσεις, του εξωγήινους, το θαυμαστό κόσμο του διαστήματος, κ.ά., υποβοηθώντας την καλλιέργεια των επιστημονικών ενδιαφερόντων του παιδιού και την προσέγγιση του γενικότερου τεχνολογικού πνεύματος της εποχής.

Πλέον, οι σύγχρονοι παραμυθάδες έχουν την τάση να αποφεύγουν τις απλοϊκές ερμηνείες και να λογοκοποούν τα στοιχεία στην αφήγησή τους. Απομυθοποιούν το παραμύθι, περιορίζουν σημαντικά την καλπάζουσα φαντασία και το μαγικό στοιχείο γίνεται ασθενέστερο. Οι ήρωες των παραμυθιών εισέρχονται στον πραγματικό ανθρώπινο κόσμο, ενώ οι ρεαλιστικές αναπαραστάσεις επιδιώκουν τη συγγραφική διαχείριση του στερεότυπου παραμυθικού πρωταγωνιστή διαμέσου της κριτικής και τις σάτιρας της καθημερινής πολιτικής και κοινωνικής ζωής (Ακριτόπουλος, 2013). Τα ονειρικά, μαγικά και φανταστικά στοιχεία που υπάρχουν αναμειγνύονται με διάφορα ρεαλιστικά στοιχεία διαμέσου μιας αληθοφανούς και φυσικής αφήγησης.

Οι συγγραφείς των σύγχρονων παραμυθιών συνδυάζουν τη λεκτική φαντασία και την αφήγηση, τη δημιουργική γραφή και την ποιητική δύναμή τους, ένα παιχνίδι λέξεων, έντονους ρυθμούς και το χιούμορ με διάφορα θεματικά και μορφολογικά στοιχεία όπως η ομοιοκαταληξία, το ομοιοτέλετο και η επανάληψη (Ακριτόπουλος, 2013). Επίσης, χρησιμοποιούνται συμβολισμοί δράσης, καταστάσεων, μέσων, ονομάτων, ποίησης, σάτιρας, παρωδίας και χιούμορ, χωρίς, όμως, να είναι απαραίτητη η συνύπαρξη όλων αυτών των στοιχείων σε όλα τα παραμύθια (Ακριτόπουλος, 2013). Ταυτόχρονα, οι συγγραφείς προσπαθούν να διαμορφώνουν πολιτικά και ηθικά τον αναγνώστη και όχι να τον διασκεδάσουν απλώς. Επίσης, μιμούνται παραγωγικά τα στοιχεία του λαϊκού παραμυθιού καθώς επιδιώκουν μέσω των κειμένων τους να διαπλάσουν ηθικά και πολιτικά, καθώς και να διασκεδάσουν τον αναγνώστη.

Στο σύγχρονο παραμύθι προσδίδεται ζωντάνια και παραστατικότητα μέσω των συχνών έντονων συναισθηματικών εναλλαγών και της αυξημένης έντασης των διαλόγων και των

σκηνών. Η φαντασία του αναγνώστη διευρύνεται μέσω της χρήσης ελάχιστων επιθέτων και της αποφυγής μακροσκελών χαρακτηρισμών των προσώπων. Έτσι, τα έντεχνα παραμύθια είναι πιο σύντομα, συγκριτικά με τα λαϊκά παραμύθια. Επιπλέον, χρησιμοποιείται σύντομη έκταση, καθημερινό λεξιλόγιο χωρίς τοπικούς ιδιοματισμούς, καθώς και απλό ύφος, πλοκή και γλώσσα ώστε το κοινό να μορφώνεται διαμέσου της αληθινής, ηθικής και φυσικής έκφρασης του παραμυθιού (Αναγνωστόπουλος, 2013:91). Ταυτόχρονα, η διδαχή προκύπτει αβίαστα λόγω απουσίας του έντονου διδακτισμού, ενώ αποφεύγονται οι θηριωδίες και οι αγριότητες του λαϊκού παραμυθιού (Ακριτόπουλος, 2013).

Ο ρεαλισμός αντικαθιστά το μαγικό στοιχείο καθώς τα θέματα έμπνευσης των συγγραφέων είναι οι σύγχρονοι καθημερινοί προβληματισμοί, προβλήματα, αμφιβολίες και συμπλέγματα, ενώ προάγεται το σύγχρονο πνεύμα του ανθρωπισμού και της δικαιοσύνης καθώς οι ήρωες συμπεριφέρονται βάσει των υφιστάμενων ηθικών και κοινωνικών κανόνων (Ακριτόπουλος, 2013). Ο βασικός ήρωας προβάλλεται ως ικανός και ευφυής και διακρίνεται για τις πνευματικές, ηθικές και ψυχικές του αρετές (Αναγνωστόπουλος, 2013:91). Επιπλέον, σχεδόν πάντα έχουν αισιόδοξο τέλος, ενώ το καλό δικαιώνεται πάντοτε μετά από πάλη με το κακό.

Επίσης, η φαντασία του θεατή περιορίζεται σε εκείνα τα παραμύθια που προορίζονται για τον κινηματογράφο ή την τηλεόραση, καθώς το κοινό παρακολουθεί την ιστορία σε προκαθορισμένο χώρο που έχει δημιουργηθεί βάσει της φαντασίας του σκηνοθέτη. Τα ενδιαφέρονται και η ηλικία των αναγνωστών λαμβάνονται σοβαρά υπόψη καθώς βασικός στόχος των λογοτεχνικών παραμυθιών είναι η επαφή του κοινού με τα ποικίλα σύγχρονα κοινωνικά ζητήματα. Έτσι, αντλείται μικρότερος αριθμός θεμάτων από τους λαϊκούς θρύλους και τη μυθολογία, ενώ το περιεχόμενο του κειμένου είναι τετελεσμένο και δεν μπορεί να εξελιχθεί περαιτέρω. Δηλαδή, το έντεχνο παραμύθι δεν επιδέχεται καμία μεταβολή στο κείμενο ή παρέμβαση καθώς είναι παραμύθι επώνυμων λογοτεχνών (Ακριτόπουλος, 2013). Ουσιαστικά, αποτελεί ένα προσωπικό δημιούργημα και πνευματική ιδιοκτησία του παραμυθά, με σκοπό τη διασκέδαση και την ικανοποίηση ποικίλων ευρέως αποδεκτών αισθητικών, συλλογικών και προσωπικών επιλογών.

Παράλληλα, το έντεχνο παραμύθι αποτελεί ένα αξιοθαύμαστο στοιχείο που τεκμηριώνει την εξέλιξη της ανθρώπινης πολιτιστικής κληρονομιάς που διαφυλάσσει διάφορα είδη της πανάρχαιας σκέψης, έστω και με ορισμένες παραλλαγές, εξαιτίας της συντηρητικότητας του (Μερακλής, 1993). Επίσης, δεν είναι ένα ακρόαμα αλλά κυρίως ένα

ανάγνωσμα καθώς προορίζεται για ανάγνωση (Κουλουμπή & Παπαπετροπούλου, 1996; Μακρυκώστα, 2001).

Μια μορφή έντεχνου ή σύγχρονου παραμυθιού είναι το **Παραμύθι Επιστημονικής Φαντασίας**, το οποίο αποτελεί ένα κράμα έντεχνου και μαγικού παραμυθιού, προκύπτει από την προαιώνια επιθυμία του ανθρώπου να κατακτήσει το σύμπαν του κόσμου. Ουσιαστικά, αποκαλύπτει τον ενδόμυχο ανθρώπινο πόθο να έρθει σε επαφή με άλλους πιο προηγμένους κόσμους, να προεκταθεί μες το χρόνο και να τοποθετηθεί ορθότερα μες το χώρο (Propp, 1991). Έτσι, η συγκεκριμένη κατηγορία παραμυθιών παρέχει έμμεσες πληροφορίες για τους μυστήριους κόσμους του σύμπαντος και τα διαστημικά ταξίδια, προσπαθεί να χαρτογραφήσει το διάστημα, αλλά και να καλλιεργήσει την αισιοδοξία για αμοιβαία αποδοχή και σεβασμό, αρμονική συμβίωση και διαγαλαξιακή ειρήνη με εξωγήινα όντα στο μέλλον (Αναγνωστόπουλος, 1988:91).

Ταυτόχρονα, τα **Κόμικς** αποτελούν μια εναλλακτική μορφή έντεχνου παραμυθιού. Μάλιστα, όσο πιο ποιοτικά είναι τόσο πιο θετικά συμβάλλουν στην καλλιέργεια του προβληματισμού και της κριτικής σκέψης του παιδιού (Τζημαγιώργη, 2011).

Τέλος, αξίζει να αναφέρουμε ότι η εικονογράφηση αποτελεί βασικό στοιχείο των σύγχρονων παραμυθιών καθότι ζούμε στην εποχή της εικόνας (Δελώνης, 1991:66). Μάλιστα, η εικόνα και το κείμενο πρέπει να βρίσκονται σε ισορροπία, καθώς το ένα πρέπει να συμπληρώνει και να υποστηρίζει το άλλο (Σιβροπούλου, 2004). Ειδικότερα, η εικόνα συμβάλλει στην παροχή οπτικών και γλωσσικών πληροφοριών, βοηθώντας στη διάκριση των ασήμαντων λεπτομερειών από το ουσιώδες κυρίως θέμα (Δελώνης, 1991:66). Έτσι, το νόημα είναι πιο ολοκληρωμένο για το παιδί. Επίσης, συμβάλλει στη βέλτιστη κατανόηση του κόσμου και τη συνειδητοποίηση της κοινωνικής και προσωπικής ταυτότητας του παιδιού καθώς μαθαίνει πολλά για τη χώρα, τον εαυτό και τα κοινωνικά θέματα της εποχής του. Επιπλέον, καλλιεργεί τη γραπτή και προφορική γλωσσική ικανότητα του παιδιού, διεγείροντας τη στοχαστική διάθεσή του και ενισχύοντας την κατανόηση των μηνυμάτων που επιδιώκει να σταλούν. Ακόμα, τα χρώματα, τα σχήματα και οι συνθέσεις καλλιεργούν τη φαντασία των παιδιών και το εξοικειώνουν με βασικές αισθητικές αξίες (Μπενέκος, 1981).

1.5. Παραμύθι και Παιδί

Το παραμύθι αποτελεί ένα από τα πιο ισχυρά εργαλεία για την ανάπτυξη της φαντασίας και της συναισθηματικής νοημοσύνης του παιδιού. Μέσα από τη μαγεία των ιστοριών, το παιδί εκτίθεται σε νέους κόσμους, γεγονός που συμβάλλει στην ανάπτυξη της φαντασίας και της δημιουργικής σκέψης (Bettelheim, 1976). Η συμβολική γλώσσα των παραμυθιών επιτρέπει στα παιδιά να ερμηνεύσουν τα προσωπικά τους βιώματα και να εξερευνήσουν τον εσωτερικό τους κόσμο, προσφέροντάς τους ένα ασφαλές πλαίσιο μέσα στο οποίο μπορούν να επεξεργαστούν συναισθήματα όπως ο φόβος, η ανασφάλεια και η αβεβαιότητα (Zipres, 2006).

Επιπλέον, το παραμύθι λειτουργεί ως ένα μέσο γλωσσικής ανάπτυξης. Μέσα από τις αφηγήσεις και την αλληλεπίδραση με την ιστορία, τα παιδιά μαθαίνουν να αναπτύσσουν γλωσσικές δεξιότητες, εμπλουτίζοντας το λεξιλόγιό τους (Αναγνωστοπούλου, 2015). Ταυτόχρονα, οι χαρακτήρες και τα μοτίβα που εμφανίζονται στα παραμύθια προσφέρουν στα παιδιά πρότυπα συμπεριφοράς και ηθικές αξίες που τα βοηθούν να αναπτύξουν μια πιο ολοκληρωμένη ηθική και κοινωνική ταυτότητα (Νικολάου, 2008).

Επιπλέον, το παραμύθι έχει σημαντικό ρόλο στην ηθική και κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού. Μέσα από τους χαρακτήρες και τα διλήμματα που παρουσιάζονται, τα παιδιά μαθαίνουν να διαχωρίζουν το καλό από το κακό, να αναγνωρίζουν την αξία της ηθικής στάσης, κατανοώντας τις συνέπειες των πράξεών τους (Nikolajeva, 2010).

Τα παραμύθια προσφέρουν σαφή δομή, με αρχή, μέση και τέλος, γεγονός που βοηθά τα παιδιά να κατανοήσουν τη λογική αλληλουχία των γεγονότων και να βελτιώσουν τις αφηγηματικές τους ικανότητες (Γεωργιάδου, 2011). Η συμμετοχή τους σε αφηγηματικές δραστηριότητες βασισμένες σε παραμύθια μπορεί να λειτουργήσει ευεργετικά στην καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΔΕΥΤΕΡΟ: Δημιουργική Γραφή

2.1. Ορισμός Δημιουργικής Γραφής

Η *Δημιουργική Γραφή* αποτελεί μια κατεξοχήν δημιουργική διεργασία και για αυτό η αναζήτηση ενός κοινά αποδεκτού ορισμού της που θα μπορούσε να εφαρμοστεί καθολικά, θα αποτελούσε μια αναδημιουργική πράξη (Γρόσδος, 2013:1). Παρόλα αυτά, για να μπορέσουμε να την κατανοήσουμε, θα πρέπει να την επεξηγήσουμε.

Ο όρος «Δημιουργική Γραφή» αποτελεί μια προσπάθεια να αποδοθεί στα Ελληνικά ο αγγλοσαξονικός όρος “Creative writing”, γεγονός που παραπέμπει σε διαφορούμενα νοήματα (Κωτόπουλος, 2012:1). Συγκεκριμένα, έχει διττή έννοια καθώς υπονοεί τη δυνατότητα ελέγχου και δαμασμού των δημιουργικών σκέψεων και τη μετατροπή τους σε γραφή (Σουλιώτης, 2012), καθώς και το σύνολο και την ευρεία έννοια των ποικιλόμορφων τεχνικών και πρακτικών εκπαίδευσης που αποσκοπούν στην απόκτηση λογοτεχνικών και συγγραφικών δεξιοτήτων (Καρακίτσιος, 2012α:1). Δηλαδή, αποτελεί μια ανθρώπινη ικανότητα παραγωγής νέων και πρωτότυπων μορφών γραπτών κειμένων, επινόησης ιδεών και έκφρασης της σκέψης και των συναισθημάτων ευφάνταστα, δημιουργικά και πρωτότυπα («Δημιουργική») στο γραπτό λόγο, μέσω της αξιοποίησης ενός δεδομένου συστήματος γραφικών συμβόλων («Γραφή»). Ουσιαστικά, είναι μια εκπαιδευτική και παιγνιώδη προσέγγιση της γραφής. Εμπειρικά, η δημιουργική γραφή ταυτίζεται με τα είδη γραφής που συναντώνται στα λογοτεχνικά κείμενα, γεγονός που οφείλεται στους διδάσκοντες, οι οποίοι είναι κατά κύριο λόγο φιλόλογοι, λογοτέχνες και συγγραφείς, αλλά και στα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών.

Η δημιουργική γραφή για τα παιδιά αποτελεί μια σύγχρονο μέθοδο εκπαίδευσης που επιδιώκει να προσεγγίσει μια βιωματική μέθοδο τις δυνατότητες και το λόγο τους, μέσω του συνδυασμού της μάθησης με το παιχνίδι. Βασίζεται κυρίως στην αναδόμηση των επιμέρους στοιχείων ενός κειμένου, μιας πρότασης ή μιας λέξης, με απώτερο στόχο τη δημιουργία καινούριων κειμένων (Μανδηλαράς στο Τσιλιμένη & Παπαρούση, 2010:135). Βασικός σκοπός της εν λόγω μεθόδου εκπαίδευσης αποτελεί η ευαισθητοποίηση του παιδιού με το λεκτικό υλικό και η συμφιλίωσή του με τη γραφή που το απωθεί ή το φοβίζεται, καθώς και η ανάπτυξη και καλλιέργεια μιας προσωπικής σχέσης με τις λέξεις και τον τρόπο σύνδεσής τους για το σχηματισμό ενός ομοιογενούς συνόλου. Επίσης, η δημιουργική γραφή επιδιώκει να δημιουργήσει ερεθίσματα για ταυτόχρονες ομαδικές δράσεις μέσα στην σχολική αίθουσα (π.χ. θεατρικά παιχνίδια, κ.ά.), η δημιουργία ενός «αντίβαρου φαντασίας» στο αναγκαίο νομικό και κανονιστικό πλαίσιο που διέπει την έκφραση και τη γλώσσα, αλλά και η κατανόηση του πως

πλάθεται η γλώσσα ανά πάσα στιγμή που μιλάμε ή γράφουμε (Μανδηλαράς στο Τσιλιμένη & Παπαρούση, 2010: 135–136).

Αναφορικά με τη χρήση της δημιουργικής γραφής στην τάξη, πρέπει να απουσιάζει παντελώς το διπολικό σχήμα ελέγχου «σωστό – λάθος», καθότι το σύνολο των «απαντήσεων» θεωρείται «σωστό» (Μανδηλαράς στο Τσιλιμένη & Παπαρούση, 2010:135– 137). Άρα, το παιδί μπορεί να εστιάσει στο *περιεχόμενο* του κειμένου και όχι στον *τρόπο* γραφής του, χρησιμοποιώντας το σύνολο των δημιουργικών του ικανοτήτων. Ο εκπαιδευτικός οφείλει να έχει συμβουλευτικό ρόλο, επισημαίνοντας εναλλακτικές λύσεις, ενθαρρύνοντας τη χρήση των δημιουργικών ικανοτήτων των μαθητών και υποβοηθώντας την υπερνίκηση των ενδεχόμενων εμποδίων, χωρίς, όμως, να κατευθύνει την φαντασία του μαθητή. Αν τυχόν γίνουν συντακτικά και ορθογραφικά λάθη, τότε ο εκπαιδευτικός βοηθά στον εντοπισμό τους και επιδιώκει να συνεργαστεί με τους μαθητές για να βρει το σωστό τρόπο. Επιπλέον, μπορεί να καταγράψει τα αδύνατα σημεία των μαθητών και να εκμεταλλευτεί πλήρως τις διδακτικές ώρες της «Γλώσσας» προκειμένου να τα καλύψει και να τα επεξηγήσει. Έτσι, πρέπει να χρησιμοποιεί δραστηριότητες ομαδικού χαρακτήρα, ακόμα και αν εφαρμόζονται από καθένα μεμονωμένο μαθητή, καθότι βασίζονται στην ανταλλαγή πληροφοριών και κειμένων. Οι μαθητές ανταλλάσσουν απόψεις μέσω της ανάγνωσης των κειμένων τους μέσω στη σχολική αίθουσα, ενώ συμμετέχουν όλοι ενεργά στο σχολιασμό των κειμένων, με απώτερο στόχο την ανεύρεση και την αποδοχή ποικιλόμορφων εκφραστικών μέσων (Μανδηλαράς στο Τσιλιμένη & Παπαρούση, 2010:135–137).

Η δημιουργική γραφή αποτελεί συνδυασμό δύο διαφορετικών εννοιών, της «δημιουργικής» και της «γραφής». Ως *Γραφή* ορίζεται η αναπαράσταση της σκέψης και του λόγου, και η ανθρώπινη ενέργεια της αποτύπωσης ενός συνδυασμού γραφικών συμβόλων. Από την άλλη πλευρά, η *Δημιουργική* αποτελεί μια λειτουργία που απαρτίζεται από το σύνολο των τεχνικών ανάπτυξης της δημιουργικότητας. Μάλιστα, η λέξη «δημιουργικότητα» είναι συνώνυμη της σκέψης που δύναται να χειρίζεται με διαφορετική μέθοδο έννοιες και αντικείμενα, αλλά και να σπάει διαρκώς τα σχήματα της εμπειρίας (Γρόσδος, 2014:14). Δηλαδή, είναι συνώνυμη της αποκλίνουσας σκέψης (Ροντάρι, 1994:204). Η δημιουργικότητα στηρίζεται στη φαντασία που σχετίζεται άμεσα με την αντίληψη και είναι αναγκαία για τη νόηση. Δηλαδή, η φαντασία παρέχει κίνητρα για τη δημιουργία νέων και καινοτόμων εικόνων και την ανάπτυξη ιδεών, καθιστώντας κάποιον δημιουργικό ή όχι. Μάλιστα, πρέπει να επιδιώκεται διαρκώς η ανάπτυξη της φαντασίας και της δημιουργικότητας, καθότι είναι αλληλένδετες έννοιες (Ροντάρι, 1994:11).

Οι επιμέρους παράγοντες που ορίζουν και εμπλέκονται στη διεργασία της δημιουργικής γραφής είναι το δημιουργικό κείμενο – προϊόν, τα στάδια της δημιουργικής διαδικασίας, η δημιουργική διαδικασία καθαυτή, ο δημιουργικός συγγραφέας και το γλωσσικό ερέθισμα – πρόβλημα. Δηλαδή, η δημιουργική γραφή μελετά τις ιδιαίτερες συνθήκες απελευθέρωσης της δημιουργικότητας του ατόμου και αναζητά τις ιδιότητες που χαρακτηρίζουν έναν άνθρωπο ως δημιουργικό. Με αυτόν τον τρόπο διασυνδέεται ο χώρος της διδακτικής και παιδαγωγικής με τη δημιουργικότητα του ατόμου γιατί όταν αποδεχόμαστε το διδακτέο της δημιουργικής γραφής εμπλέκουμε την πράξη της κριτικής σκέψης της ύπαρξης της γραφής και των αποτελεσμάτων της και την πράξη του να γράφεις δημιουργικά. Ουσιαστικά, ο γράφων θα υιοθετήσει μια ενεργή κριτική προσέγγιση για να μπορέσει να διασκευάσει, να αναθεωρήσει, να επανεξετάσει και να κατασκευάσει τμήμα της εργασίας του (Γρόσδος, 2013:2; Κωτόπουλος, 2012:3). Άρα, η δημιουργική είναι μια πρωτότυπη γραφή, σε αντιδιαστολή με τη μιμητική γραφή (Dawson, 2005:20–21). Δεν απασχολείται μόνο με την αναπαραγωγή ορισμένων προκαθορισμένων κειμενικών ειδών, αλλά με την αναπαραγωγή με τέτοιο τρόπο ώστε ο εκάστοτε γράφων να μπορεί να μεταφέρει τη μοναδική προσωπικότητά του στο κείμενο, ενώ ο τρόπος γραφής του θα εξελίσσεται κάθε φορά που θα γράφει κάτι νέο.

Κατά τη διάρκεια της διεργασίας της δημιουργικής γραφής ο εκάστοτε γράφων καλείται να αντιμετωπίσει ένα **γλωσσικό πρόβλημα** που πρέπει να επιλυθεί με την παραγωγή λόγου, έχοντας ως απαραίτητη προϋπόθεση τη «γέννηση» ιδεών. Η παραγωγή λόγου αποτελεί μια δύσκολη και πολυσύνθετη διεργασία που προαπαιτεί πολλές δεξιότητες, οπτικοκινητικές, μεταγλωσσικές, μεταγνωστικές, γλωσσικές και γνωστικές. Απαιτεί ιδέες (τι γράφω), κειμενικό είδος (πως γράφω), αποδέκτη (για ποιον γράφω) και σχεδιασμό (γιατί γράφω). Έτσι, ο **δημιουργικός συγγραφέας** οφείλει να τηρεί όλα τα παραπάνω, να διαθέτει δημιουργικές ικανότητες πολυάριθμων, μοναδικών, πρωτότυπων και νέων ιδεών και σκέψεων. Επίσης, πρέπει να διακρίνεται για τις δεξιότητες της φαντασίας, της περιέργειας και της τόλμης (Γρόσδος, 2013: 6).

Η δημιουργικότητα αποτελεί ένα ουσιώδες ανθρώπινο χαρακτηριστικό, το οποίο σε ιδιαίτερες συνθήκες είτε ατροφεί είτε απελευθερώνεται (Κωτόπουλος, 2012:3). Για αυτό, ο δημιουργικός συγγραφέας οφείλει να εστιάζει τόσο στη διαδικασία, δηλαδή το σύνολο των προπαρασκευαστικών ενεργειών που εκτελούνται κατά τη συγγραφή, όσο και το τελικό αποτέλεσμα. Τα βασικά **βήματα της δημιουργικής γραφής** συνοψίζονται στα εξής (Γρόσδος, 2013:18):

- **Προετοιμασία** ή **Προπαρασκευή**, η οποία αφορά την παρουσίαση του προβληματισμού και του αρχικού ερωτήματος
- **Επινόηση** ή **Παραγωγή**, η οποία αφορά την τέχνη της εξεύρεσης νέων ιδεών
- **Διάταξη** ή **Οργάνωση**, η οποία σχετίζεται με την τεχνική της δημιουργίας ενός σχεδίου ή της κατηγοριοποίησης των ιδεών
- **Παρουσίαση** ή **Συγγραφή**, η οποία αφορά τη δημιουργία ενός κειμένου.

Τέλος, αξίζει να αναφέρουμε ότι τα **δημιουργικά κείμενα – προϊόντα** οφείλουν να είναι άρτια από ορθογραφική, συντακτική και γραμματική πλευρά, να ανταποκρίνονται στο επικοινωνιακό πλαίσιο που βασίζονται και να τηρούν τη δομή του κειμενικού είδους που ανήκουν. Παρόλα αυτά, πρέπει να έχουν και ορισμένα επιπρόσθετα χαρακτηριστικά στοιχεία όπως το χιούμορ, η πρωτοτυπία, η ευελιξία, η ευχέρεια και ρευστότητα, καθώς και η πολυπλοκότητα και οργάνωση.

2.2. Ιστορική Εξέλιξη Δημιουργικής Γραφής

Η δημιουργική γραφή παρουσιάζεται για πρώτη φορά ως σύγχρονος επιστημονικός κλάδος το 1936 στο Πανεπιστήμιο της Iowa, όπου και ιδρύεται το *Writer's Workshop*. Έκτοτε, αποτέλεσε χώρο φιλοξενίας πολυάριθμων σημαντικών συγγραφέων. Παρόλα αυτά, η διοργάνωση “47 Workshop” στο Harvard από το Baker G. κατά την περίοδο 1906 – 1925, αποτέλεσε το βασικότερο προάγγελο του συνολικού εγχειρήματος (Κωτόπουλος, 2012).

Το 1939, σε ένα θερινό τμήμα του Πανεπιστημίου του Iowa προσφέρθηκε το πρώτο εργαστήριο σχετικά με το *Writer's Workshop*. Βασική προϋπόθεση για τη δήλωση συμμετοχής στο εν λόγω εργαστήριο αποτέλεσε η παρουσίαση αποδείξεων αναφορικά με τις συγγραφικές ικανότητες του εκάστοτε φοιτητή, καθότι η επίσημη θέση ήταν ότι το συγγραφικό ταλέντο μπορεί να εξελιχθεί και να αναπτυχθεί, αλλά η συγγραφή είναι αδύνατον να διδαχθεί (Iowa University: 1 στο Dawson, 2005:81).

Στις αρχές του 20ου αιώνα ιδρύθηκε στην πανεπιστημιακή κοινότητα των Η.Π.Α. η δημιουργική γραφή ως ξεχωριστός επιστημονικός κλάδος. Ταυτόχρονα, έγιναν αξιόλογες προσπάθειες αντικατάστασης της γλωσσολογικής, φιλολογικής και ιστορικής ανάλυσης των λογοτεχνικών έργων με μια λογοτεχνική κριτική που θα αξιολογούσε τα λογοτεχνικά κείμενα με στοιχεία που σχετίζονται με την αισθητική ποιότητα. Την ίδια εποχή, αρχίζει η άνοδος της Θεωρίας, η οποία αντιμετωπίζεται σιγά σιγά ως μια *lingua franca* παγκόσμιας εμβέλειας από τις ανθρωπιστικές σπουδές. Κάποια έτη αργότερα, πραγματοποιείται θεσμική εδραίωση της

κειμενικής αυτονομίας ως μια πολύ σημαντική παιδαγωγική πρακτική. Έτσι, η δημιουργική γραφή αναπτύσσεται ως γνωστικό πεδίο, συγκροτώντας και αναπτύσσοντας σταδιακά την επιστημονική της ταυτότητα (Κωτόπουλος, 2012).

Την τελευταία εικοσαετία η δημιουργική γραφή έχει μια ιδιαίτερος ισχυρή παρουσία, καθώς κατάφερε να εξελιχθεί στους κόλπους μερικών από τα πιο διάσημα και σημαντικά πανεπιστημιακά ιδρύματα παγκοσμίως (π.χ. Iowa, Princeton, Columbia και, μετέπειτα, του East Anglia στην Αγγλία, κοκ.). Πλέον, τα προγράμματα της δημιουργικής γραφής έχουν κατοχυρωθεί θεσμικά σε μεγάλο αριθμό πανεπιστημίων της Ασίας, της Αυστραλίας, της Ευρώπης, ενώ αναμένεται να εισέλθουν και σε άλλα πανεπιστήμια διεθνώς.

Κατά τα τελευταία έτη, στην Ελλάδα, και, συγκεκριμένα, στο Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας αναπτύχθηκε ένα Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Δημιουργικής Γραφής. Αρχικά, υπεύθυνος του εν λόγω προγράμματος ήταν ο πανεπιστημιακός καθηγητής και ποιητής Μίμης Σουλιώτης. Το πρόγραμμα πλαισιώνεται από πολλούς αξιόλογους επιστημονικούς συνεργάτες, ειδικευμένους σε ποικίλα γνωστικά αντικείμενα (π.χ. Ιωαννίδης Αλκίνοος, Φυλακτάκη Πένυ, Σαμαρά Ζωή, Παπαγγελή Θεόδωρο, Βαγενά Νάσο, Νικολαΐδου Σοφία, Ξενάριος Γιώργος, Ελευθερίου Μάνος, Χαβιαράς Στρατής, Βαλτινός Θανάσης, Πατρίκιος Τίτος, κ.ά.). Πλέον, ο Επιστημονικά Υπεύθυνος του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών της Δημιουργικής Γραφής είναι ο Κωτόπουλος Τριαντάφυλλος. Παράλληλα, η εισαγωγή της δημιουργικής γραφής στις υπόλοιπες Ελληνικές εκπαιδευτικές βαθμίδες δεν αργεί να γίνει πραγματικότητα. Στην Κύπρο, η δημιουργική γραφή είναι ήδη ενταγμένη στο Αναλυτικό Πρόγραμμα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης από το 2012 – 2013 (Κωτόπουλος, 2012).

2.3. Δημιουργική Γραφή Ως Εκπαιδευτική Πρακτική

Η δημιουργική γραφή θεωρείται μια σύγχρονη βιωματική μέθοδο εκπαίδευσης που δύναται να εφαρμοστεί σε όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες, καθώς προσπαθεί να παράγει λόγο μέσω της κινητοποίησης της δημιουργικότητας, της σκέψης και της φαντασίας με παιγνιώδη τρόπο, πλήρως απαλλαγμένο από το αυστηρό πλαίσιο αξιολόγησης και μάθησης (Μουλά, 2012:4). Στα σχολεία, η δημιουργική γραφή είναι συνυφασμένη με μια «δημοκρατική» άποψη της δημιουργικότητας, βάσει της οποίας κάθε μαθητής διαθέτει ποικιλόμορφες και πολλαπλές ικανότητες δημιουργικής έκφρασης και δυνατοτήτων, οι οποίες μπορούν να αναπτυχθούν με την κατάλληλη εκπαίδευση και συνθήκες (Κιοσσές, 2018:20).

Η εκπαιδευτική διάσταση της δημιουργικής γραφής αποτελείται από την ενθάρρυνση της γλωσσικής έκφρασης, της συμφιλίωσης του μαθητή με το λόγο και τη μάθηση μέσω του παιχνιδιού. Δηλαδή, ο παιδαγωγός προσφέρει εναλλακτικές λύσεις, ενθαρρύνει και συμβουλεύει τα παιδιά προσχολικής ηλικίας να απελευθερώσουν τις δυνατότητες και ικανότητες δημιουργικής έκφρασής τους και τα υποβοηθά να υπερνικήσουν τα ενδεχόμενα εμπόδια, χωρίς, όμως, να κατευθύνει τη φαντασία τους. Μάλιστα, οι δραστηριότητες βασίζονται στο διαμοιρασμό κειμένων και πληροφοριών και την αλληλεπίδραση των μαθητών και για αυτό έχουν ομαδικό χαρακτήρα (Τσιλιμένη & Παπαρούση, 2010). Για παράδειγμα, στα παιδιά του νηπιαγωγείου μπορεί να πραγματοποιηθούν ακουστικές, ηχητικές και νοηματικές δραστηριότητες που βασίζονται στην παιδική ποίηση, καθότι τα παιδιά αγαπούν την ποίηση ακόμα και αν αδυνατούν να καταλάβουν το νόημά της εφόσον την εκλαμβάνουν ως πατρικό ή μητρικό λόγο που έχει ενσωματωθεί στη φαντασία και τη μνήμη τους (Jean, 1985). Έτσι, καλλιεργείται τόσο η γλωσσική όσο και η αισθητική τους ανάπτυξη, καθώς η ποίηση απευθύνεται στο πνεύμα και όλα τα αισθητήρια όργανα του παιδιού.

Οι μαθητές του νηπιαγωγείου θα διευρύνουν τη σκέψη τους μέσα από το παιχνίδι με το λόγο καθώς το παιχνίδι συντελεί στην ανάπτυξη όλων των πλευρών των μαθητών. Δηλαδή, μέσω του παιχνιδιού, οι μαθητές προσχολικής ηλικίας θα αποκτήσουν ικανότητα αυτό – ρύθμισης της συμπεριφοράς τους, επικοινωνιακές δεξιότητες με τους συνομήλικους συμμαθητές τους, κοινωνικές δεξιότητες (π.χ. επίλυση καθημερινών προβλημάτων), αλλά και συναισθηματικό έλεγχο. Ταυτόχρονα, θα καταφέρουν να αντιληφθούν τις δυνατότητες, τα όρια και το σώμα τους. Ουσιαστικά, οι δραστηριότητες δημιουργικής γραφής θα συμβάλλουν στη διανοητική ανάπτυξη των μαθητών. Ειδικότερα, μέσω του παιχνιδιού, οι μαθητές θα κληθούν να συγκεντρώσουν την προσοχή τους, να εξελίξουν την αντίληψή τους, να ανακαλέσουν από το μυαλό τους σχετικές παραστάσεις και να τις τοποθετήσουν σε λογική σειρά, να λάβουν γρήγορες αποφάσεις και να αναλάβουν πρωτοβουλίες. Επιπλέον, θα ασκήσουν πειθαρχία στο πνεύμα τους και θα εμπλουτίσουν τις εμπειρίες του σε γνωστικά ζητήματα.

Η χρήση ακουστικών, ηχητικών και νοηματικών δραστηριοτήτων θα αποτελέσει ένα παίγνιο δημιουργική εξοικείωσης με διάφορα είδη λογοτεχνίας, το οποίο ενθαρρύνει τους μαθητές να πειραματιστούν, μέσω της ευφάνταστης αξιοποίησης των προσωπικών συναισθημάτων και εμπειριών (Κωτόπουλος, 2014:1). Δηλαδή, η δημιουργική γραφή αποτελεί μια βιοματική μέθοδο εκπαίδευσης και διδασκαλίας κυρίως, αλλά όχι αποκλειστικά, της Γλώσσας και της Λογοτεχνίας (Κωτόπουλος, 2014:1).

Αξίζει να αναφέρουμε ότι γλωσσική αγωγή αποτελεί ένα ιδιαίτερος σημαντικό εκπαιδευτικό στοιχείο που εμπεριέχεται στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών των Νηπιαγωγείων. Ειδικότερα, με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών του 1989 στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες των νηπιαγωγείων έχει προστεθεί η προπαρασκευή και η προετοιμασία ειδικών ασκήσεων για τη βέλτιστη εισαγωγή των μαθητών στο γραπτό λόγο. Δηλαδή, οι νηπιαγωγοί υποβοηθούν την ελεύθερη έκφραση και την ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης, της φαντασίας και της εφευρετικότητας των μικρών μαθητών. Απώτερος στόχος του προγράμματος σπουδών είναι η στήριξη της ολόπλευρης και ισορροπημένης ανάπτυξης των δεξιοτήτων των μικρών μαθητών σε ψυχοκινητικό, νοητικό, αισθητικό θρησκευτικό, ηθικό, συναισθηματικό και κοινωνικό επίπεδο. Έτσι, βασικός σκοπός του νηπιαγωγείου αποτελεί η χωρίς περιορισμό πολύπλευρη ανάπτυξη των μικρών μαθητών, μέσα σε κλίμα ασφάλειας και σταθερότητας (Βασιλείου, 2016).

Η εκπαιδευτική μεταρρύθμιση της διετίας 1998 – 2000 συντέλεσε στην εισαγωγή του Προγράμματος Σπουδών της Νεοελληνικής Γλώσσας στο Νηπιαγωγείο, με τη χρήση καινοτόμων τεχνικών μάθησης και αρχών διδασκαλίας της γλώσσας, αλλά και νέας φιλοσοφίας διδασκαλίας. Το 2002, έγινε η ενσωμάτωση του εν λόγω προγράμματος στο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών του Νηπιαγωγείου με γνωστικό αντικείμενο «Παιδί και Γλώσσα: Πρόγραμμα Σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων γλώσσας στο Νηπιαγωγείο» (ΔΕΠΠΣ, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2002). Έτσι, πλέον αναπτύσσεται η γραπτή έκφραση, η γραφή, η ανάγνωση και η προφορική επικοινωνία των παιδιών. Δηλαδή, η καλλιέργεια του γραπτού λόγου είναι ίση αυτή του προφορικού. Έτσι, ο σκοπός του Δ.Ε.Π.Π.Σ. είναι η συναισθηματική, η κοινωνική, η νοητική και η σωματική ανάπτυξη των μαθητών μέσω της ισότιμης αντιμετώπισης της προσχολικής βαθμίδας με τις υπόλοιπες.

Πλέον, η ανάγνωση και η γραπτή έκφραση αποτελεί μια πηγή γόνιμης διαδικασίας και ευχαρίστησης για τους μικρούς μαθητές, την οποία πρέπει να κατακτήσουν και να αποδεχτούν. Έτσι, μέσω της δημιουργικής γραφής γράφουν με δικό τους τρόπο και παράγουν δικά τους κειμενικά είδη. Οι διάφορες τεχνικές του νηπιαγωγού καλύπτουν την ανασφάλεια και την αδυναμία ορισμένων μαθητών να αποτυπώσουν τη σκέψη τους και να γράψουν (Τσαντάκη, 2003). Ταυτόχρονα, οι μαθητές μπορούν να παράγουν και να εμπνευστούν δικές τους ιστορίες και κείμενα, αλλά και να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους, χρησιμοποιώντας τεχνικές δημιουργικής γραφής.

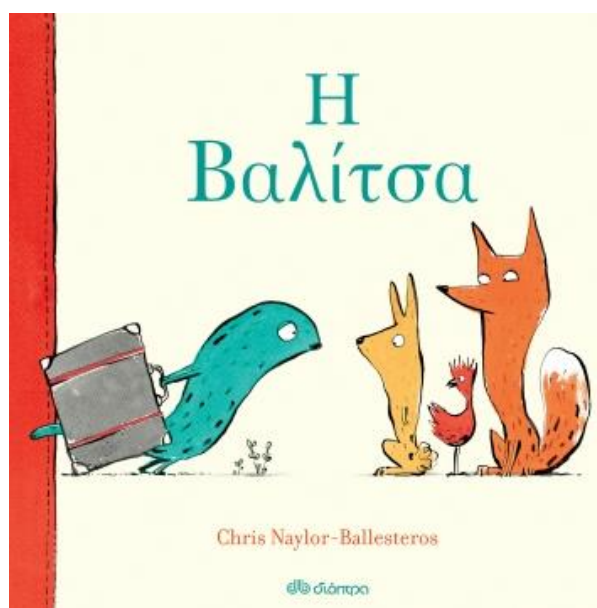
Τέλος, η διαμόρφωση επικοινωνιακών καταστάσεων στο πλαίσιο της τάξης παρέχει στους μαθητές τη δυνατότητα συζήτησης, περιγραφής, αφήγησης, επεξήγησης και αιτιολόγησης των απόψεων και αντιλήψεών τους. Έτσι, αναπτύσσεται η δημιουργική λεκτική έκφρασή τους, και δημιουργούνται προϋποθέσεις για την ελεύθερη έκφραση των απόψεων, των πεποιθήσεων και των αντιλήψεών τους (Τσαντάκη, 2003).

Β' ΜΕΡΟΣ (ΕΜΠΕΙΡΙΚΟ)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΡΙΤΟ: «Η Βαλίτσα»

3.1. Ανάλυση περιεχομένου του παραμυθιού

Στο τρίτο κεφάλαιο της παρούσας διπλωματικής εργασίας έχω επιλέξει να ασχοληθώ με το παραμύθι «Η Βαλίτσα» του Chris Naylor-Ballesteros, το οποίο εκδόθηκε για πρώτη φορά τον Μάιο του 2019. Το 2020 μεταφράστηκε από την Βίκυ Κατσαρού και εκδόθηκε από τις εκδόσεις *δίόπτρα*. Αποτελείται από 32 σελίδες. Παρακάτω ακολουθεί η ενδελεχής ανάλυση του και στην συνέχεια θα παρατεθούν δέκα δραστηριότητες δημιουργικής γραφής με την μορφή ενός διδακτικού σεναρίου, που καθίσταται εφικτό να αξιοποιηθούν σε μια τάξη νηπιαγωγείου. Η δομή των συγκεκριμένων δραστηριοτήτων μπορούν να αξιοποιηθούν και σε άλλα παραμύθια με την πραγματοποίηση ορισμένων παραλλαγών και διαφοροποιήσεων.



Εικόνα 1: *Η Βαλίτσα*

Το συγκεκριμένο παραμύθι πραγματεύεται το θέμα της προσφυγιάς, της διαφορετικότητας και της αποδοχής με τρόπο λιτό, τρυφερό και αληθινό. Αποτελεί μια ιστορία γεμάτη ελπίδα, καλοσύνη και αφορά τον τρόπο αντιμετώπισης όλων όσων έχουν ανάγκη. Εστιάζει στην ενσυναίσθηση, η οποία αποτελεί σημαντικό συστατικό της φιλίας, προκειμένου να αναπτυχθεί η ικανότητα να μπορούμε να μπούμε στην θέση των άλλων, δηλαδή να καταλαβαίνουμε και να αισθανόμαστε με τον ίδιο τρόπο την κατάσταση που βιώνει ένα άλλο πλάσμα.

Αναλυτικότερα, στην συγκεκριμένη περίπτωση του παραμυθιού εμφανίζεται από το πουθενά ένα ταλαιπωρημένο, βρώμικο και γεμάτο θλίψη διαφορετικό ζώο, κρατώντας μια βαλίτσα, το οποίο δεν έχει ξανά δει ποτέ κανείς. Τα υπόλοιπα ζώα όντας περίεργα ρωτάνε τι υπάρχει μέσα στη βαλίτσα. Εκείνο με την σειρά του απαντάει πως έχει ένα φλιτζάνι, ένα τραπέζι και μια ξύλινη καρέκλα. Τα ζώα δεν μπορούν να πιστέψουν τα λεγόμενα αυτά. Τότε προσθέτει πως μέσα στη βαλίτσα έχει επίσης μια μικρή κουζίνα μέσα σε μια ξύλινη καλύβα που φτιάχνει το τσάι, δηλαδή στην ουσία είναι μέσα όλο το σπίτι του. Στη συνέχεια, επειδή είναι πολύ κουρασμένο από το μακρινό ταξίδι του, πέφτει για ύπνο να ξεκουραστεί. Τα υπόλοιπα ζώα εξακολουθούν να είναι καχύποπτα και δεν είναι σίγουρα πως τους λείπει την αλήθεια. Η αλεπού προτείνει πως ο μόνος τρόπος για να λάμψει η αλήθεια είναι να σπάσουν την βαλίτσα με μια πέτρα για να δουν τι εμπεριέχεται μέσα σε αυτήν και το πουλάκι συμφωνεί. Από την άλλη, το κουνέλι δεν θεωρεί πως είναι σωστή κίνηση, αλλά το αγνοούν. Έτσι γίνεται και αντικρίζουν το φλιτζάνι σπασμένο και μια φωτογραφία με ό, τι ακριβώς τους περιέγραψε το ξένο ζώακι. Αισθάνονται άσχημα για τις πράξεις τους και μετανιωμένα προσπαθούν να διορθώσουν την κατάσταση. Στο μεταξύ εκείνο ονειρεύεται ότι τρέχει μακριά για να σωθεί, να κρυφτεί, ότι κολυμπάει, καθώς και τα πράγματα που κουβαλούσε στην βαλίτσα μαζί του. Όταν ξυπνάει, βλέπει το κολλημένο φλιτζάνι, την βαλίτσα και ένα νεόχτιστο καινούριο σπίτι. Τα υπόλοιπα ζώα ζητάνε συγγνώμη για την συμπεριφορά τους και εξηγούν πως συνεργάστηκαν, δούλεψαν σκληρά, ελπίζοντας να αρέσουν όλα αυτά στον ξένο. Εκείνος τα ευχαριστεί και τονίζει πως τώρα το μόνο πρόβλημα που υπάρχει είναι να βρουν περισσότερα φλιτζάνια, γιατί το ένα δεν φτάνει για όλους.

Η ιστορία τελειώνει με την παράθεση δυο φωτογραφιών τοποθετημένες μέσα σε κάδρα. Η πρώτη είναι από το προηγούμενο σπίτι του ξένου ζώου και η δεύτερη είναι μια ομαδική φωτογραφία με τα άλλα ζώα πίνοντας τσάι όλα μαζί στο καινούριο σπίτι. Με αυτόν τον τρόπο, μέσα από την συγκεκριμένη περιπέτεια συγκροτήθηκε μια καινούρια φίλια, ενσωματώνοντας το ξένο κι άγνωστο ζώο στην παρέα μέσω της αποδοχής της διαφορετικότητας του από το σύνολο.

3.2. Εκφραστικοί τρόποι και εκφραστικά μέσα

Ο λόγος που χρησιμοποιείται στο κείμενο του παραμυθιού είναι λιτός, καθώς συναντώνται απλές και οικείες λέξεις. Η επιλογή αυτή στοχεύει στην κατανόηση της ιστορίας από τα παιδιά της νηπιακής ηλικίας στην οποία απευθύνεται κιόλας. Τα γλωσσικά μέσα με τα οποία

επιτυγχάνεται το ύφος είναι τα εκφραστικά μέσα που αποκτούν σημασία όταν νοηματοδοτούν το κείμενο, όταν λειτουργούν ως σύστημα μέσα στο συγκεκριμένο παραμύθι, όταν φαίνεται καθαρά ότι ο συγγραφέας επιλέγει συγκεκριμένους γραμματικούς ή συντακτικούς τύπους, συγκεκριμένο είδος λεξιλογίου, συγκεκριμένα σχήματα λόγου, για να τονίσει κάτι, να διαφοροποιήσει σημασίες, να διακρίνει το ύφος των προσώπων, να εκφράσει τις σκέψεις και τα συναισθήματα με δικό του ύφος και γλώσσα.

Πιο συγκεκριμένα, στο παραμύθι συναντάμε τη χρήση επιθέτων και τον ιστορικό ενεστώτα, όπου ουσιαστικά όταν διηγούμαστε χρησιμοποιούμε ρήματα σε χρόνο παρελθοντικό, συχνά όμως βάζουμε ενεστώτα για να κάνουμε την διήγηση πιο παραστατική. Οι ήρωες του παραμυθιού δεν έχουν ονόματα και αντ' αυτού υπερτερεί η χρήση αντωνυμιών. Στο τέλος των λέξεων συχνά υπάρχουν υποκοριστικά στις καταλήξεις τους, προσδίδοντας με αυτόν τον τρόπο έναν πιο χαριτωμένο και παιχνιδιάρικο τόνο στην πλοκή της ιστορίας. Καθίσταται έτσι η ιστορία πιο προσιτή για τα μικρά παιδιά. Η γλώσσα είναι απλή και η επιλογή του λεξιλογίου προσεγμένη. Τα σχολιαστικά σημεία στίξης δηλαδή το θαυμαστικό, το ερωτηματικό και τα αποσιωπητικά υπάρχουν στο κείμενο, δίνοντας το αντίστοιχο νόημα που θέλει ο συγγραφέας κάθε φορά. Τα ρηματικά πρόσωπα που κυριαρχούν κυρίως στο παραμύθι είναι το β' ενικό που δίνει αμεσότητα, οικειότητα, ζωντάνια με τον λόγο να γίνεται πιο πειστικό, το γ' ενικό που καθιστά το μήνυμα γενικόλογο και αποστασιοποιεί τον συγγραφέα, καθιστώντας τον αντικειμενικό παρατηρητή και τέλος το α' πληθυντικό που αποπνέει συλλογικότητα, ενώ την ίδια στιγμή ο λόγος αποκτά αμεσότητα με τον συγγραφέα και το αναγνωστικό κοινό να έχουν κοινή οπτική γωνία.

Ως κύριο εκφραστικό μέσο χρησιμοποιείται ο διάλογος, με τον οποίο οι ήρωες του παραμυθιού συνομιλούν μεταξύ τους, προσδίδοντας αμεσότητα και παραστατικότητα στο ύφος του κειμένου. Όσον αφορά την εικονογράφηση, οι εικόνες που εμπεριέχονται είναι λιτές και απλές, χωρίς να κουράζουν και να «βαραίνουν» τα μάτια των παιδιών. Είναι μεγάλες και βοηθούν στην καλύτερη δυνατή κατανόηση της πλοκής της ιστορίας. Τα χρώματα ανταποκρίνονται και εστιάζουν στα βασικά χρώματα. Αυτό βοηθάει τα παιδιά στην απομνημόνευση του περιεχομένου των εικόνων. Χρησιμοποιείται λευκό φόντο, εστιάζοντας στα σημεία που προβάλλονται κάθε φορά στην εκάστοτε σελίδα. Η γραμματοσειρά έχει μεγάλα γράμματα και το χρώμα είναι ίδιο με τον ομιλητή, του ζώου δηλαδή που μιλάει κάθε φορά. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τα παιδιά να καταλαβαίνουν ποιος ήρωας μιλάει. Η αφήγηση είναι τριτοπρόσωπη και ο συγγραφέας μη δραματοποιημένος ή αλλιώς ετεροδιηγητικός, καθώς δεν κατέχει καθόλου ενεργό ρόλο στην πλοκή της ιστορίας, παρά μόνο μας την αφηγείται.

3.3. Ταυτότητα διδακτικού σεναρίου

Τίτλος διδακτικού σεναρίου: Αξιοποίηση του παραμυθιού «Η Βαλίτσα» και δραστηριότητες δημιουργικής γραφής

Βαθμίδα – Τάξη:

Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση – Νηπιαγωγείο (Νήπια και Προ-νήπια)

Προτείνεται για μια τάξη που αποτελείται έως και 20 μαθητές.

Γνωστικό αντικείμενο:

Βασικό:

Παιδί και γλώσσα: Προφορική επικοινωνία (ομιλία και ακρόαση), Ανάγνωση, Γραφή και γραπτή έκφραση

Επιμέρους:

Παιδί και Προσωπική και Κοινωνική ανάπτυξη

Παιδί και Περιβάλλον: Ανθρωπογενές Περιβάλλον και Αλληλεπίδραση

Παιδί, Δημιουργία και Έκφραση: Εικαστικά, Μουσική, Δραματική τέχνη, Φυσική αγωγή

Θεματική ενότητα:

Το περιεχόμενο του διδακτικού σεναρίου αφορά κυρίως την γλωσσική και κοινωνικό-συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών γύρω από ένα παραμύθι. Το κάθε παιδί θα εκφράζει ελεύθερα τις ιδέες και τις σκέψεις του, γνωρίζοντας με αυτόν τον τρόπο τον κόσμο της δημιουργικής γραφής, ερχόμενο πιο κοντά προς αυτή.

Χρονική διάρκεια:

Στο συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο εμπεριέχονται δέκα δραστηριότητες που είναι εφικτό να υλοποιηθούν μέσα σε μια εβδομάδα. Είναι στην ευχέρεια του κάθε εκπαιδευτικού να τις μελετήσει με προσοχή και να επιλέξει με ποιον τρόπο θα διεξαγάγει την εκπαιδευτική διαδικασία στην εκάστοτε τάξη. Εάν επιθυμεί να εφαρμόσει τις δραστηριότητες, θεμιτό είναι να προβεί σε ορισμένες διαφοροποιήσεις ανάλογα τις ανάγκες του μαθήματος και της τάξης, όπου θεωρεί ο ίδιος και εάν φυσικά κρίνει πως είναι απαραίτητο, λαμβάνοντας υπόψιν την ενεργή συμμετοχή και τις ιδιαιτερότητες του κάθε μαθητή.

Σύνδεση με ΠΣ:

Σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ του Νηπιαγωγείου, η μαθησιακή περιοχή της γλώσσας εστιάζει τόσο στον προφορικό λόγο με την ενθάρρυνση των νήπιων για περιγραφή και αφήγηση των βιωμάτων τους, όσο και στον γραπτό λόγο μέσα από την λήψη πληροφοριών. Αποτελεί επίσης, μέσο επικοινωνίας. Στην ίδια κατεύθυνση, εντάσσονται τα μικρά κείμενα, τα οποία έχουν σημαντικό ρόλο στην απομνημόνευση τους (ΔΕΠΠΣ, σελ. 10).

Σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ, το ανθρωπογενές περιβάλλον και η αλληλεπίδραση στοχεύουν στην ανάπτυξη της αυτοεκτίμησης των νηπίων και στην ικανότητα συνεργασίας μεταξύ τους. Παράλληλα, σημαντική θέση κατέχει η κατανόηση της αξίας για την ομαδική εργασία και την από κοινού ανακάλυψη, καθώς και στην συνειδητοποίηση της μοναδικότητας του καθενός, εντοπίζοντας ομοιότητες και διάφορα πάντα με σεβασμό (ΔΕΠΠΣ, σελ. 15)

Όσον αφορά την Δημιουργία και την Έκφραση, τα εικαστικά σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ, έχουν ως στόχο τα παιδιά να διευρύνουν την δημιουργικότητα και την φαντασία τους, καθώς και να πειραματιστούν με διάφορα υλικά και χρώματα, να μαθαίνουν και να επινοούν διάφορες τεχνικές και να τις εφαρμόζουν για να σχεδιάζουν και να ζωγραφίζουν (ΔΕΠΠΣ, σελ. 23).

3.3.1. Προαπαιτούμενες γνώσεις και επιθυμητές δεξιότητες

Γνώσεις:

- Χρησιμοποιούν οικείο λεξιλόγιο για να επικοινωνούν
- Ξέρουν να ξεχωρίζουν την διαφορά λέξης-πρότασης
- Γνωρίζουν την φορά ανάγνωσης
- Αναγνωρίζουν τα γράμματα του ελληνικού αλφάβητου
- Ξέρουν την χρησιμότητα του εννοιολογικού χάρτη
- Μπορούν να γράφουν το όνομα τους
- Είναι εξοικειωμένα με την χρήση εικονόλεξου
- Γνωρίζουν τα μέρη που αποτελείται ένα παραμύθι (πχ τίτλος)

Δεξιότητες:

- Μπορούν να διηγηθούν τα βήματα που ακολούθησαν για το τελικό αποτέλεσμα ενός έργου τους που φτιάξανε
- Σηκώνουν χέρι για να πάρουν τον λόγο
- Ρωτάνε για άγνωστες λέξεις ή για κάποια τυχόν απορία
- Παρουσιάζουν στην ολομέλεια τα έργα τους
- Να μην κάνουν φασαρία και να ακούν τον συνομιλητή τους όταν μιλάει

- Να ξέρουν που βρίσκονται τα υλικά της τάξης και ότι δουλεύουμε στους πάγκους εργασίας
- Να συνεργάζονται και να αλληλοεπιδρούν σε ομάδες

3.3.2 Σκοπός και στόχοι σεναρίου

Βασικός σκοπός του σεναρίου μου είναι τα παιδιά να κατανοήσουν με δημιουργικό τρόπο το παραμύθι που θα διαβάσουμε και ό,τι άλλο εμπλέκεται μέσα σε αυτό, από αυτά που θα συζητήσουμε κατά την διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Στόχοι:

Παιδί και Γλώσσα:

- Να εμπλουτίσουν τον προφορικό τους λόγο με νέες λέξεις
- Να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη
- Να εκφράζουν ελεύθερα τις απόψεις τους
- Να εξηγούν, να ερμηνεύουν και να επιχειρηματολογούν την άποψη τους
- Να συμμετέχουν στις συζητήσεις που γίνονται μέσα στην τάξη
- Να ακούν και κατανοούν μια διήγηση κάποιου κανόνα που διαβάσει δυνατά
- Να απομνημονεύουν μικρά κείμενα

Παιδί και Προσωπική και Κοινωνική ανάπτυξη:

- Να αναπτύξουν την γλώσσα και την επικοινωνία τους
- Να αναπτύξουν την αυτοεκτίμηση τους
- Να μπορούν να συνεργάζονται και να αλληλοεπιδρούν σε ομάδες
- Να κατανοούν την αξία της ομαδικής εργασίας
- Να παρουσιάζουν τις δημιουργίες τους
- Να ακούν και να σέβονται τον συμμαθητή τους
- Να συνειδητοποιούν την μοναδικότητα του καθενός, εντοπίζοντας ομοιότητες και διάφορα πάντα με σεβασμό

Παιδί, Δημιουργία και Έκφραση: Εικαστικά, Μουσική, Δραματική τέχνη, Φυσική αγωγή:

- Να αναπαραστήσουν εικαστικά ένα παραμύθι
- Να διευρύνουν την δημιουργικότητα και την φαντασία τους
- Να πειραματιστούν με διάφορα υλικά και χρώματα, να μαθαίνουν και να επινοούν διάφορες τεχνικές και να τις εφαρμόζουν για να σχεδιάζουν και να ζωγραφίζουν

- Να αυτοσχεδιάζουν και να μιμούνται
- Να αναπτύξουν την λεπτή κινητικότητά τους
- Να αποδέχονται την τήρηση ορισμένων κανόνων και να χειρίζονται με ασφάλεια το εκπαιδευτικό υλικό
- Να είναι σε θέση να αποτυπώνουν τα αποτελέσματα της προσπάθειας τους όπως ακριβώς το φαντάζονται
- Να δραματοποιήσουν μια ιστορία

3.3.3. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα με αναφορά στο Πρόγραμμα Σπουδών

Γνώσεις:

- Γνωρίζουν την δημιουργική πλευρά των δραστηριοτήτων και να έρθουν σε επαφή με το παραμύθι «Η Βαλίτσα»
- Μπορούν να σκεφτούν και να μοιραστούν τις ιδέες τους ελεύθερα βασισμένα στα βιώματα τους
- Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιο τους με νέες λέξεις
- Να εφαρμόσουν την λεπτή τους κινητικότητα
- Να κατανοήσουν τον ρόλο και τον χαρακτήρα των ηρώων σε ένα παραμύθι
- Να αναπτύξουν τον προφορικό τους λόγο μέσα από τον διάλογο
- Να ανακαλούν στην μνήμη τις πληροφορίες ενός παραμυθιού για να τις αξιοποιούν

Δεξιότητες:

- Να αναγνωρίζουν την αρχή, την μέση και το τέλος σε ένα παραμύθι
- Να γνωρίζουν τα μέρη που αποτελείται ένα παραμύθι (πχ τίτλος)
- Να συνθέτουν ιστορίες χωρίς περιορισμούς και με όρια
- Να σκεφτούν και να δημιουργήσουν έναν κακό ήρωα σε μια ιστορία
- Να δημιουργήσουν ένα εικονολεξο
- Να αφηγηθούν ιστορίες που δημιουργούν και να τις αναπαραστήσουν εικαστικά
- Να μαντέψουν την αρχή και την μέση της ιστορίας, βλέποντας το τέλος
- Να τοποθετήσουν σε σωστή και διαδοχική σειρά τις εικόνες από ένα παραμύθι
- Να καλλιεργήσουν την φαντασία τους και να την εμπλουτίσουν

Στάσεις:

- Να σκέφτονται και να δρουν βασισμένοι στα ενδιαφέροντά τους
- Να συνεργάζονται ομαδικά για τον κοινό στόχο που θέτουμε

- Να παρεμβαίνουν κατά την ανάγνωση του παραμυθιού και να κάνουν υποθέσεις για τη συνέχεια και το τέλος της ιστορίας ή σχόλια για τους χαρακτήρες
- Να πιστεύουν στον εαυτό τους και ότι μπορούν να τα καταφέρουν
- Να σκέφτονται δημιουργικά και ελεύθερα
- Να μην φοβούνται την απόρριψη λόγω λάθους απάντησης
- Να συμμετέχουν ενεργά κατά την διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας
- Να συνειδητοποιούν την μοναδικότητα του καθενός, εντοπίζοντας ομοιότητες και διάφορα πάντα με σεβασμό

3.3.4. Οργάνωση διδασκαλίας

Από την αρχή της χρονιάς έχουν διαμορφωθεί οι γωνιές της τάξης. Για το παρόν διδακτικό σενάριο θα αξιοποιήσουμε τις εξής:

Γωνιά παρεούλας-ολομέλειας, ο χώρος αφετηρίας συζητήσεων οποιουδήποτε θέματος.

Πάγκοι εργασίας, ο χώρος εργασίας που δουλεύουν τα παιδιά.

Γωνιά κουκλοθέατρου, εκεί βρίσκεται το μπαούλο μέσα στο οποίο υπάρχουν τα υφάσματα, διάφορα κουστούμια, περούκες, μάσκες, καπέλα, πανιά και γενικότερα ο εξοπλισμός που αξιοποιούμε όταν δραματοποιούμε μια ιστορία.

Όλες οι γωνιές είναι εμπλουτισμένες επαρκώς με τα υλικά που θα χρειαστούμε. Τα παιδιά έχουν εύκολη πρόσβαση και γνωρίζουν σε ποιο σημείο βρίσκονται όλα τα υλικά.

3.3.5. Διδακτική προσέγγιση και τεχνική

Βασικοί μέθοδοι που θα προσπαθήσουμε να ακολουθήσουμε ως εκπαιδευτικοί στις δραστηριότητες που έχουμε δημιουργήσει είναι το ανοιχτό πλαίσιο δράσης και η παιδοκεντρική προσέγγιση. Αυτό γίνεται για την επίτευξη μιας ουσιαστικής επικοινωνίας μεταξύ νηπιαγωγού και παιδιών, ακολουθώντας διαλογικές πρακτικές, εστιάζοντας εξίσου στην λεκτική και μη λεκτική επικοινωνία. Μέσα από την οργάνωση των εκπαιδευτικών σχεδιασμών θα προσπαθήσω να λειτουργήσω αποτελεσματικά ως διαμεσολαβητής και εμπυχωτής της γνώσης, ώστε το παιδί να έχει την δυνατότητα να εκφραστεί, ενισχύοντας τον διάλογο. Έτσι, μέσω του κλίματος αποδοχής που θα αναπτυχθεί, θα είναι εφικτή η δημιουργία ενός ασφαλούς συναισθηματικού πλαισίου, στο οποίο θα ανταποκρίνονται θετικά όλα τα παιδιά.

Στην εκπαιδευτική διαδικασία θα προσπαθήσουμε να συνδιαμορφώσουμε το διδακτέο μαζί με τα παιδιά (ομαδοσυνεργατική διδασκαλία). Έτσι, στην λήψη πρωτοβουλιών θα συναποφασίζουμε και θα εμπλέκουμε όλα τα παιδιά στην εκπαιδευτική διαδικασία. Τα ίδια θα έχουν ενεργούς ρόλους και θα λειτουργούν ως δρώντα υποκείμενα. Σαν νηπιαγωγός θα βασιστούμε σε πρακτικές που θα διευκολύνουν την έκφραση και την επικοινωνία, θέτοντας διευκρινιστικές και ανοιχτού τύπου ερωτήσεις. Θα προσπαθήσουμε να βασιστούμε στην βιωματική μάθηση, όπου ουσιαστικά λαμβάνονται υπόψη οι προϋπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες των παιδιών που συνδέονται με την καθημερινή τους ζωή. Ακόμη, ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός κρίνεται αναγκαίο να πραγματεύεται ρεαλιστικούς στόχους, οι οποίοι πρέπει να έχουν ως βασική παράμετρο τις ικανότητες και τις ιδιαιτερότητες όλων των παιδιών, λαμβάνοντας τα φυσικά πάντα υπόψη. Αλληλένδετα, θεμιτό είναι να υπάρχει διαθεματικότητα στους στόχους των δραστηριοτήτων που τίθενται.

Για όλα τα παραπάνω θα βασιστούμε στις θεωρίες του Κονστρουκτιβισμού, του Piaget και του Vygotsky. Ο Piaget υποστήριξε πως η κατάκτηση της γνώσης είναι μια ενεργητική διαδικασία και ότι τα παιδιά οικοδομούν σταδιακά την γνώση τους, μέσα από τη δική τους δραστηριότητα, κάτι το οποίο επιδιώκουμε και εμείς στον χώρο του νηπιαγωγείου. Ο Vygotsky υποστήριξε ότι η μάθηση και η εξέλιξη αλληλεπιδρούν στο παιδί. Το παιδί εξελίσσεται μέσα από την εκπαίδευση του, επομένως μια επιτυχώς σχεδιασμένη εκπαιδευτική διαδικασία το βοηθά να μεταβεί στην ζωή της επόμενης εξέλιξης. Τα πορίσματα των ερευνών τους συνέβαλλαν σημαντικά στην ανάπτυξη των σύγχρονων παιδαγωγικών προσεγγίσεων.

3.3.6 Ενδεδειγμένη παρουσίαση δραστηριοτήτων

Δραστηριότητα Νο1: Μάντεψε το τέλος της ιστορίας

Υλικά-Μέσα: Παραμύθι, φύλλα Α4, μαρκαδόροι, ξυλομπογιές

Περιγραφή:

Συγκεντρώνουμε τα παιδιά στην ολομέλεια και προτείνουμε να διαβάσουμε το παραμύθι «Η Βαλίτσα». Ξεκινάμε την αφήγηση μας με τρόπο παραστατικό, κάνουμε εναλλαγές στην φωνή, την ένταση της, σωματικές κινήσεις κ.λπ. Διακόπτουμε την αφήγηση σε κάποιο σημείο του παραμυθιού, κλείνοντας το βιβλίο και λέμε πως δεν γνωρίζουμε τι θα συμβεί παρακάτω. Για παράδειγμα, μπορούμε να σταματήσουμε στην σκηνή που το ξένο ζώακι πέφτει για ύπνο να ξεκουραστεί και τα υπόλοιπα ζώα του σπάνε την βαλίτσα. Πριν ρωτήσουμε για τον τρόπο που νομίζουν πως τελειώνει η ιστορία του παραμυθιού, συζητάμε μαζί για τον ήρωα και την πλοκή,

θέτοντας ερωτήματα όπως: *Ποιος είναι ο ήρωας;*, *Ποιους άλλους χαρακτήρες συναντάμε;*, *Τι σχέση έχουν μεταξύ τους;*, *Ποιος είναι ο στόχος του;*, *Υπάρχουν εμπόδια;*, *Τι συμβαίνει μέχρι στιγμής έως τώρα στην ιστορία στο σημείο που φτάσαμε;*. Με αυτόν τον τρόπο, αναλύουμε ενδελεχώς το περιεχόμενο της ιστορίας που μόλις διαβάσαμε. Εντοπίζουμε τους ήρωες, την πλοκή και συζητάμε το νόημα που κατανόησε ο καθένας.

Μετά τις απαντήσεις των παιδιών στα προαναφερθέντα ερωτήματα συνεχίζουμε με τα εξής: *Τελικά τι θα γίνει μετά;*, *Ο ήρωας πως θα αντιδράσει;*, *Χαίρεται ή στεναχωριέται;* *Ποιο πιστεύεις πως είναι το τέλος;*. Σε αυτήν την διαδικασία προσπαθούμε να ενθαρρύνουμε τα παιδιά να εκμαιεύσουν ένα διαφορετικό τέλος και να ακουστούν ποικίλες απαντήσεις. Σε κάθε περίπτωση αξιολογούμε και συζητάμε αν το τέλος είναι ευχάριστο ή δυσάρεστο με βάση όσων έχουν ειπωθεί, εάν έγινε κάποια ανατροπή στην πορεία, εάν επιλύθηκε το εμπόδιο που μπορεί να υπήρξε κ.λπ. Έπειτα, περνάμε στους πάγκους εργασίας με σκοπό να αναπαραστήσει εικαστικά το κάθε παιδί το τέλος της ιστορίας όπως το ίδιο νομίζει.

Αφού πραγματοποιηθεί αυτήν η διαδικασία, το κάθε παιδί εκφράζει τις σκέψεις του παρουσιάζοντας μας στην γωνιά της παρεούλας, το έργο που σχεδίασε. Τέλος, ξανά παίρνουμε το παραμύθι στα χέρια μας και αποκαλύπτουμε το τέλος της ιστορίας, συνεχίζοντας από το σημείο που είχαμε σταματήσει. Μετά το πέρας της αφήγησης θέτουμε ανοιχτές ερωτήσεις όπως: *«Ποια ήταν η αγαπημένη σου σκηνή και γιατί;»*, *«Τι σου έκανε περισσότερο εντύπωση;»*, *«Πως σου φάνηκε το τέλος που φαντάστηκες εσύ μόνος σου σε σχέση με το τέλος της πραγματικής ιστορίας;»*. Το κάθε παιδί ξεχωριστά εκφράζει ελεύθερα και χωρίς φόβο την άποψη του και ξεκινάει ένας νέος κύκλος συζήτησης.

Δραστηριότητα Νο2: Τοποθέτησε τις εικόνες της ιστορίας στην σωστή σειρά

Υλικά-Μέσα: Παραμύθι, εικόνες με σκηνές της ιστορίας

Περιγραφή:

Πριν αρχίσουμε την αφήγηση της ιστορίας, έχουμε χωρίσει το παραμύθι «Η Βαλίτσα» σε εφτά σκηνές και αντίστοιχα πάνω σε σελίδες A4 έχουμε εκτυπώσει και πλαστικοποιήσει τις εικόνες αυτές. Τις εικόνες θα τις πάρουμε αυτούσιες από το παραμύθι χωρίς το περιεχόμενο του κειμένου, δηλαδή τα γράμματα. Η πρώτη εικόνα δείχνει το ξένο ζωάκι μόνο του με μια βαλίτσα. Η δεύτερη εικόνα δείχνει τα υπόλοιπα ζωάκια, μαζί με το ξένο και την βαλίτσα. Η τρίτη είναι όταν το ζωάκι πέφτει για ύπνο και εκείνα στέκονται καχύποπτα γύρω του. Η

τέταρτη είναι η σπασμένη βαλίτσα. Η πέμπτη είναι το όνειρο του ξένου ζώου. Η έκτη είναι τα ζώα με τα εργαλεία και το ξένο ζώακι βλέπει το σπίτι που του φτιάξανε. Η τελευταία εικόνα είναι τα κάδρα φωτογραφιών.

Συγκεντρώνουμε τα παιδιά στην ολομέλεια και τα ενθαρρύνουμε να παρατηρήσουν τις εικόνες που βρίσκονται στο κέντρο μια προς μια. Εκείνα με την σειρά τους εκφράζουν ελεύθερα τις απόψεις και τις ιδέες τους και περιγράφουν τι ακριβώς βλέπουν. Στην συνέχεια, τους λέμε πως αυτές οι εικόνες αν τοποθετηθούν σωστά, δημιουργούν το παραμύθι που πρόκειται να διαβάσουμε μετέπειτα. Προσπαθούμε να τα παρακινήσουμε μόνα τους να τα βάλουν στην σωστή σειρά, έχοντας υποστηρικτικό ρόλο σε όλη την διαδικασία. Θέτουμε δηλαδή ερωτήματα ανοιχτά όπως: *Πώς πιστεύεις πως ξεκινάει η ιστορία;*, *Γιατί στην μια εικόνα το ζώακι είναι μόνο και στις άλλες μαζί με τα υπόλοιπα;*, *Μετά τι συμβαίνει;*, *Ποια εικόνα μας δείχνει ότι βρισκόμαστε στην μέση της ιστορίας;*, *Ποιο είναι το τέλος;*. Τα παιδιά προβληματίζονται και αρχίζει μια ιδεοθύελλα των απόψεών τους, μέσω του διαλόγου και της συζήτησης, ενεργοποιώντας με αυτόν τον τρόπο τον νου και την κριτική τους σκέψη. Τα παιδιά συναποφασίζουν και τοποθετούμε τις εικόνες στην σειρά που εκείνα θεωρούν πως είναι η πραγματική.

Έπειτα, προχωράμε στην αφήγηση του παραμυθιού, αναλύουμε το περιεχόμενο της ιστορίας και μετά ανατρέχουμε να ελέγξουμε αν έγινε με σωστό τρόπο η τοποθέτηση των εικόνων. Αν όχι, εντοπίζουμε τα λάθη και τα διορθώνουμε αλλάζοντας την σειρά των εικόνων όπως πρέπει, προκειμένου να τοποθετηθούν σωστά. Ήδη κιόλας από την πρώτη ανάγνωση του παραμυθιού έχουν εγκλιματιστεί, καθώς οι εικόνες είναι γνωστές και οικείες, εφόσον τις έχουν παρατηρήσει και αντικρίσει ήδη από το προηγούμενο στάδιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Μετά από αυτήν διαδικασία θέτουμε ανοιχτές ερωτήσεις όπως: *«Ποια ήταν η αγαπημένη σου σκηνή και γιατί;»*, *«Τι σου έκανε περισσότερο εντύπωση;»*, *«Πως σου φάνηκε που κατάφερες να τοποθετήσεις από μόνος σου τις εικόνες στην σωστή σειρά ή γιατί πιστεύεις πως μπερδευτήκαμε και βάλουμε τις εικόνες με λάθος τρόπο;»*. Τα παιδιά εκφράζουν ελεύθερα τις απόψεις τους και συζητάμε.

Δραστηριότητα Νο3: Πακέτο εξερεύνησης

Υλικά-Μέσα: Τσάντα και τα αντικείμενα που βρίσκονται μέσα της, εικονόλεξο, ξυλομπογιές

Περιγραφή:

Με βάση τα όσα έχουμε προαναφέρει στην τάξη αυτές τις ημέρες, λέμε στα παιδιά ότι έφτασε η ώρα να γίνουμε και εμείς οι ίδιοι συγγραφείς. Μαζευόμαστε στην γωνιά της παρεούλας και τοποθετούμε στο κέντρο της μια τσάντα, έχοντας μέσα ορισμένα αντικείμενα (μικρογραφία ενός κάστρου, μπαλαρίνα κούκλα, αυτοκόλλητο με λουλούδια, τέρας, λούτρινο χελιδόνι, ένα κλειστό γράμμα, ένα κλειδί, έναν πρίγκιπα σε κούκλα, μια εικόνα με ένα παράθυρο).

Τα παιδιά ενθουσιάζονται στην ιδέα του αγνώστου και ανυπομονούν να δουν τι υπάρχει μέσα. Αφού τα ίδια πρώτα κάνουν τις μαντεπιές τους, προβαίνουμε στην αποκάλυψή τους. Κάθε φορά που βγάζω ένα αντικείμενο, τα παιδιά το αναγνωρίζουν και λένε δυνατά όλα μαζί τι είναι.

Όταν ολοκληρώσουμε αυτήν την διαδικασία, ετοιμαζόμαστε σιγά σιγά να γράψουμε το δικό μας παραμύθι, συμπεριλαμβάνοντας στην πλοκή τα αντικείμενα που ήταν μέσα στην τσάντα. Τα νήπια παρατηρούν τα αντικείμενα. Έπειτα, δίνουμε στα παιδιά πέντε λεπτά με την κλεψύδρα της τάξης να σκεφτούν σιωπηλά την πλοκή του παραμυθιού μας. Το κάθε παιδί παίρνει ελεύθερα τον λόγο και εκφράζει την σκέψη του.

Μέσα από τις ιδέες που έχουν ειπωθεί από την συζήτηση με τα παιδιά, αποφασίζουν και καταλήγουμε στην εξής ιστορία:

(Ακολουθεί ενδεικτικό παράδειγμα, γιατί σε κάθε περίπτωση τα παιδιά μέσα από την συζήτηση και τις ιδέες τους μπορούν να διαφοροποιήσουν την εκπαιδευτική διαδικασία)

Μια φορά και έναν καιρό, ήταν μια μπαλαρίνα που της άρεζε πολύ να χορεύει. Ζούσε σε ένα μικρό σπιτάκι μόνη σε ένα έρημο χωριό. Ένα πρωινό που πότιζε τα λουλούδια έξω στον κήπο, ένας τέρας περαστικό την είδε. Την αγάπησε και αποφάσισε να την κλέψει μαζί του στο κάστρο. Την κλείδωσε με ένα κλειδί για να μείνει εκεί για πάντα και να μην φύγει ποτέ. Η μπαλαρίνα ήταν πολύ στεναχωρημένη. Σκεφτόταν τρόπους για να σωθεί. Πήρε ένα μολύβι και έγραψε ένα γράμμα που ζητούσε βοήθεια. Πήγε στο παράθυρο που βρισκόταν ένα χελιδόνι και έδεσε το γράμμα πάνω του. Εκείνο πέταξε μακριά. Μετά από μέρες, εμφανίστηκε ένας πρίγκιπας πάνω στο άλογο. Ξεκλείδωσε την πόρτα όταν το τέρας έλειπε και έσωσε την μπαλαρίνα. Εκείνη τον ευχαρίστησε για την γενναία του πράξη και ζήσαν μαζί.

Έπειτα, σχεδιάζουμε μαζί με τα παιδιά το παραμύθι μας με την μορφή εικονόλεξου, εκείνα θα ζωγραφίσουν αντίστοιχα το κάθε αντικείμενο με ξυλομπογιές και μόλις ολοκληρωθεί, θα το τοποθετήσουμε στον πίνακα της τάξης για να το βλέπουν όλα τα παιδιά.

Ρωτάμε τα παιδιά αν έχουμε ξεχάσει κάτι. Σε περίπτωση που βρουν από μόνα τους ότι μας λείπει ο τίτλος, προχωράμε στην εύρεση του, αλλιώς σε άλλη περίπτωση υπενθυμίζουμε την φράση: «Η Βαλίτσα» και τους ρωτάμε τι ήταν στο παραμύθι που είχαμε διαβάσει. Τα παιδιά προτείνουν διάφορους τίτλους για την ιστορία που φτιάξαμε και με ψηφοφορία καταλήγουν σε έναν (πχ Η περιπέτεια της μπαλαρίνας ή Η μπαλαρίνα και το τέρας ή Ο πρίγκιπας που έσωσε την μπαλαρίνα κ.λπ.). Τον γράφουμε στον πίνακα της τάξης με κεφαλαία μεγάλα γράμματα και τα παιδιά το αντιγράφουν στην κορυφή του εικονόλεξου, ένα παιδί για κάθε διαφορετικό γράμμα.

Εναλλακτικά, μπορούμε να χωρίσουμε την ιστορία που δημιουργήσαμε σε σκηνές και τα παιδιά έπειτα σε ομάδες να αναπαραστήσουν εικαστικά την κάθε μια από αυτές, φτιάχνοντας έτσι το δικό μας ολοκληρωμένο παραμύθι.

Δραστηριότητα Νο4: Δημοφιλέστερος ήρωας - Μάντεψε ποια σκηνή του παραμυθιού κάνω!

Υλικά-Μέσα: Παραμύθι, χαρτόνι, μαρκαδόροι

Περιγραφή:

Αφού έχουμε διαβάσει και αναλύσει το παραμύθι «Η Βαλίτσα», συγκεντρώνουμε τα παιδιά στην ολομέλεια. Σε ένα χαρτόνι καταγράφουμε το αγαπημένο ζώακι του κάθε παιδιού, αναφορικά με αυτά που είδαμε και γνωρίσαμε μέσα από το παραμύθι. Οι επιλογές είναι τέσσερις: το ξένο ζώακι, η αλεπού, το πουλάκι και ο λαγός. Δίπλα από κάθε λέξη, κολλάμε την εικόνα με την φωτογραφία του αντίστοιχου ζώου που έχουμε φτιάξει, προκειμένου να είναι πιο εύκολο για τα παιδιά να αναγνωρίσουν σε ποιο ζώακι θα τοποθετήσουν την ψήφο τους. Τις εικόνες αυτές μπορούμε να τις πάρουμε αυτούσιες από το βιβλίο του παραμυθιού που διαβάσαμε μέσα στην τάξη.

Το κάθε παιδί θα σχεδιάσει μια γραμμούλα δίπλα από το αγαπημένο του ζώο, με σκοπό να αναδειχτεί ποιο είναι το δημοφιλέστερο μέσα από την ψηφοφορία. Μετά το πέρας της ψηφοφορίας τα παιδιά θα καταμετρήσουν τις ψήφους δίπλα από κάθε επιλογή, συγκρίνοντάς τες μεταξύ τους, καταλήγοντας έτσι σε συμπεράσματα. Έπειτα, σε δυάδες τα παιδιά θα μετρήσουν και θα καταγράψουν τον αριθμό ψήφων δίπλα από κάθε επιλογή. (πχ το ξένο ζώακι είχε 5 ψήφους άρα το ένα παιδί μπορεί να μετρήσει τις ψήφους και το άλλο να γράψει τον αριθμό 5 από δίπλα, η αλεπού 8... κλπ.)

Στην συνέχεια, αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία της ψηφοφορίας, προτείνουμε στα παιδιά να παίξουμε ένα παιχνίδι παντομίμας. Τα παιδιά συζητούν μεταξύ τους και ορίζουν τους κανόνες του παιχνιδιού. Χωρίζονται σε ζευγάρια τυχαία και θα γίνει η καταγραφή των ομάδων στον μαυροπίνακα της τάξης ή μια σελίδα Α4 ή σε ένα χαρτόνι. Εκεί, το κάθε παιδί θα γράψει το αρχικό γράμμα από το όνομα του στην ίδια σειρά με του ζευγαριού του. Η κάθε ομάδα θα συζητήσει και θα επιλέξει την αγαπημένη του σκηνή από το παραμύθι που θα αναπαραστήσει. Έπειτα από πρόβα που τα παιδιά θα κάνουν μεταξύ τους, θα παρουσιάσουν στην ολομέλεια την σκηνή που επέλεξαν. Οι υπόλοιποι θα προσπαθήσουν να μαντέψουν, ώστε να βρεθεί η σωστή απάντηση. Όποια ομάδα το βρει πρώτη θα παίρνει τον πόντο, σημειώνοντας δίπλα από το όνομα της μια γραμμή.

Συνοψίζοντας, αφού αναπαραστήσουν όλες οι ομάδες και ολοκληρωθεί η εκπαιδευτική διαδικασία, θα καταμετρήσουμε τους πόντους που απεικονίζονται στον πίνακα. Η ομάδα με τους περισσότερους πόντους θα κερδίσει.

Δραστηριότητα Νο5: Φτιάξε την δική σου μικρή ιστορία

Υλικά-Μέσα: Παραμύθι, κουτιά, χαρτόνια, κάρτες, ξυλομπογιές, μαρκαδόροι

Περιγραφή:

Μετά την ενδελεχή ανάλυση του παραμυθιού «Η Βαλίτσα», ενθαρρύνουμε τα παιδιά να δημιουργήσουν μικρές ιστορίες. Αφού βρισκόμαστε ήδη στην ολομέλεια, θα τοποθετήσουμε στο κέντρο πέντε κουτιά, χωρίς να αναφέρουμε κάτι. Τα κουτιά είναι αριθμημένα από το ένα έως το πέντε. Έπειτα, περνάμε στους πάγκους εργασίας. Εκεί στα τραπέζια υπάρχουν έτοιμα μικρά κομμένα χαρτονάκια, σαν κάρτες αριθμημένες και αυτές από το ένα έως το πέντε σε μια γωνία της κάρτας. Σε αυτές τις κάρτες τα παιδιά θα πρέπει να σχεδιάσουν και να ζωγραφίσουν ελεύθερα ό,τι επιθυμούν, αξιοποιώντας τις ξυλομπογιές ή μαρκαδόρους. Σε αυτήν την διαδικασία υπάρχουν πέντε φάσεις. Στην πρώτη θα πρέπει να σχεδιάσουν έναν χαρακτήρα-ήρωα, στην δεύτερη έναν τόπο-μέρος, στην τρίτη ένα γεγονός δηλαδή την πλοκή με το γεγονός που συμβαίνει, στην τέταρτη ένα αντικείμενο και στην τελευταία ένα καιρικό φαινόμενο. Ανάμεσα σε κάθε φάση σχεδίασης δίνουμε με την κλεψύδρα της τάξης πέντε λεπτά, για να προλάβουν όλα τα παιδιά να ολοκληρώσουν την σχεδίαση των καρτών τους.

Στην συνέχεια, περνάμε στην ολομέλεια και τοποθετεί το κάθε παιδί ξεχωριστά την κάθε κάρτα που έφτιαξε στο κουτί με τον ίδιο αριθμό. Εξηγούμε στα παιδιά πως θα πρέπει να

σκεφτούν και να δημιουργήσουν μια μικρή ιστορία με βάση τις κάρτες που θα επιλέξει τυχαία μέσα από τα αντίστοιχα κουτιά, χωρίς να βλέπει. Η κάρτα που είναι εφικτό να τύχουν, μπορεί αφενός να είναι του ίδιου του παιδιού που την σχεδίασε και αφετέρου του συμμαθητή του. Το περιεχόμενο της κάρτας καλό θα ήταν να είναι ευκρινές και κατανοητό, διαφορετικά το κάθε παιδί θα πρέπει να χρησιμοποιήσει την κάρτα με την δική του φαντασία, δηλαδή με βάση αυτό που βλέπει και αντιλαμβάνεται το ίδιο. Για να βοηθήσουμε τα παιδιά να θυμούνται τι πρέπει να σκεφτούν για την ιστορία, θέτουμε τα εξής ανοιχτά ερωτήματα: 1) Ποιος;, 2) Που;, 3) Τι γίνεται ή τι συμβαίνει;, 4) Το αντικείμενο πώς χρησιμοποιείται στην ιστορία;, και τέλος 5) Ποιο καιρικό φαινόμενο πρέπει να χρησιμοποιήσεις στην ιστορία σου;. Με αυτόν τον τρόπο καθοδηγούμε το κάθε παιδί με έμμεσο τρόπο να εκφράσει ελεύθερα τις σκέψεις του σχετικά με την ιστορία που πρόκειται να δημιουργήσει.

Η εκπαιδευτική διαδικασία ολοκληρώνεται, όταν παρουσιάσουν όλα τα παιδιά την δική τους ιστορία στην ολομέλεια και ουσιαστικά τελειώσουν όλες οι κάρτες.

Δραστηριότητα Νο6: Μάντεψε την αρχή της ιστορίας, βλέποντας μόνο το τέλος

Υλικά-Μέσα: Παραμύθι, εικόνες, κομμάτια παζλ

Περιγραφή:

Συγκεντρώνουμε τα παιδιά στην ολομέλεια και τους δείχνουμε την τελευταία εικόνα του παραμυθιού «Η Βαλίτσα» που πρόκειται να ασχοληθούμε και να αναλύσουμε στην πορεία. Τα παροτρύνουμε να παρατηρήσουν τις δυο εικόνες που βλέπουν και υπάρχουν στην τελευταία σελίδα του βιβλίου. Εκείνα με την σειρά τους θα μπουν στην διαδικασία να μαντέψουν, κάνοντας διάφορες υποθέσεις για το τι πιστεύουν πως συνέβη στην συγκεκριμένη ιστορία. Εστιάζουμε ουσιαστικά στο περιεχόμενο και στην πλοκή που μπορεί να βρίσκεται μέσα στο παραμύθι. Τα νήπια εντοπίζουν ομοιότητες, διαφορές, εκφράζοντας πάντα ελεύθερα και χωρίς κανένα περιορισμό τις σκέψεις τους και καταλήγουν σε συμπεράσματα. Εμείς έχουμε υποστηρικτικό ρόλο και θέτουμε ανοιχτά ερωτήματα όπως: *Τι πιστεύετε πως συνέβη στην ιστορία και γιατί;*, *Ποιος θεωρείτε είναι ο κεντρικός ήρωας μας και γιατί;*, *Τα χρώματα γιατί είναι διαφορετικά στις δυο εικόνες;*, *Γιατί στην πρώτη εικόνα υπάρχει μόνο ένα ζωάκι και στην δεύτερη το ίδιο πάλι αλλά μαζί του υπάρχουν και άλλα;* *Τι σχέση μπορεί να έχουν μεταξύ τους;*. Τα παιδιά παίρνουν τον χρόνο τους, μοιράζονται τις ιδέες και τους προβληματισμούς τους και συζητάμε.

Στην συνέχεια έχουμε ετοιμάσει ένα παζλ με το εξώφυλλο του παραμυθιού. Έχουμε εκτυπώσει σε μια σελίδα A4 έγχρωμα την εικόνα, την έχουμε κόψει σε κομμάτια και το δίνουμε στα παιδιά με σκοπό να το συναρμολογήσουν, τοποθετώντας τα κομμάτια στην σωστή θέση. Με αυτόν τον τρόπο θα μπορέσουν να αντλήσουν περισσότερες πληροφορίες και δεδομένα για τα την πλοκή της ιστορίας που αναζητάμε. Όταν ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία θα εντοπίσουμε τόσο τον τίτλο του παραμυθιού, όσο και την εικόνα που κρύβεται στο εξώφυλλο. Αλληλένδετα, ξεκινάει ένα νέος κύκλος συζήτησης, ενθαρρύνοντας τα παιδιά να σκεφτούν την πλοκή της ιστορίας για ακόμη μια φορά και να την μαντέψουν μέσα από τα νέα δεδομένα που προέκυψαν του παζλ. Αυτήν την στιγμή, παρατηρούν τις λεπτομέρειες και θα εστιάσουν περισσότερο στο περιεχόμενο του εξωφύλλου, καθώς και στην νέα εικόνα. Η προσοχή τους θα πρέπει να είναι στραμμένη κυρίως στις εκφράσεις όλων των ζώων. Θέτουμε ερωτήματα όπως: *Πως σας φαίνεται το ζωάκι που κρατάει την βαλίτσα;*, *Γιατί την κρατάει;*, *Η αλεπού γιατί τον κοιτάει περίεργα;*, *Τι περισσότερο καταλαβαίνουμε με αυτήν την εικόνα σε σχέση με την προηγούμενη;*. Τα νήπια εκφράζουν και μοιράζονται πάλι την γνώμη τους. Έπειτα, προβαίνουμε στην ανάγνωση του παραμυθιού.

Μετά το πέρας της αφήγησης, αναλύουμε ενδελεχώς το παραμύθι και εντοπίζουμε τους ήρωες, τα γεγονότα, την αρχή, την μέση, τα εμπόδια και το τέλος της ιστορίας. Έπειτα, θέτουμε ανοιχτές ερωτήσεις όπως: *«Ποια ήταν η αγαπημένη σου σκηνή και γιατί;»*, *«Τι σου έκανε περισσότερο εντύπωση;»*, *«Πως σου φάνηκε η αρχή, η μέση και το τέλος που φαντάστηκες εσύ μόνος σου μέσα από τις δυο εικόνες που παρατηρήσαμε στο τέλος του βιβλίου στην αρχή της δραστηριότητας; Ταιριάζουν;»*. Τα παιδιά απαντάνε και ολοκληρώνεται η δραστηριότητα.

Δραστηριότητα Νο7: Η εισβολή ενός κακού ήρωα στην ιστορία μας

Υλικά-Μέσα: Παραμύθι, πλαστελίνες, χαρτί, μαρκαδόροι, πάγκοι εργασίας

Περιγραφή:

Αφού έχουμε αναλύσει λεπτομερώς το παραμύθι «Η Βαλίτσα» και είμαστε συγκεντρωμένοι στην γωνιά της παρεούλας, αρχίζουμε μια συζήτηση για κακούς χαρακτήρες που έχουμε συναντήσει σε άλλα παραμύθια που έχουμε διαβάσει (πχ Η κακιά μάγισσα στην Χιονάτη, το τέρας από την ιστορία της Πεντάμορφης κ.λπ.). Ενθαρρύνουμε τα παιδιά να δημιουργήσουν έναν χαρακτήρα-ήρωα μοχθηρό, ο οποίος θα μπει στην πλοκή της ιστορίας από το παραμύθι που διαβάσαμε και θα την αλλάξει. Καλούνται να μας περιγράψουν τον ήρωα όπως τον φαντάζονται και μετά να τον δημιουργήσουν. Για παράδειγμα, ο ήρωας αυτός μπορεί να είναι

ένα κακό ζώο, μια μάγισσα, ένα ρομπότ, κάποιο τέρας, ίσως ξωτικό και γενικότερα ό,τι επιθυμούν τα ίδια τα παιδιά μέσα από τις ιδέες που θα σκεφτούν.

Με αυτόν το τρόπο, τα νήπια χωρίζονται σε μικρές ομάδες (το πολύ τεσσάρων ατόμων) και θα κατασκευάσουν με πλαστελίνες τον κακό αυτόν χαρακτήρα. Περνάμε στους πάγκους εργασίας. Εκεί, τα παιδιά θα κληθούν να συζητήσουν μεταξύ τους, να εκφράσουν τις απόψεις τους, να συναποφασίσουν και να προχωρήσουν στον τελικό στόχο που είναι η δημιουργία του νέου ηρώα. Παράλληλα, θα πρέπει να βρουν ένα όνομα, τα εξωτερικά χαρακτηριστικά που θα έχει ο ήρωας δηλαδή την μορφή που θα έχει και το πως θα μοιάζει σε εμφάνιση. Για παράδειγμα, ο ήρωας μπορεί να έχει κοφτερά δόντια, περίεργα μαλλιά, να φοράει μπερτα, να έχει μόνο ένα μάτι, πέντε χέρια, προσπαθώντας γενικά να τον αποτυπώσουν όπως ακριβώς τον φαντάζονται. Επίσης, κρίνεται αναγκαίο να σκεφτούν τον ρόλο που θα έχει στην πλοκή της ιστορίας, καθώς και τους στόχους του.

Μετά το πέρας της ολοκλήρωσης της εκπαιδευτικής διαδικασίας, η κάθε ομάδα θα παρουσιάσει ξεχωριστά τον ήρωα που έφτιαξε και θα μας εξηγήσουν με λεπτομέρειες τον ρόλο που θα έχει στο παραμύθι. Σαν νηπιαγωγοί, θα έχουμε υποστηρικτικό ρόλο στο διάλογο της συζήτησης που θα προκύπτει κάθε φορά και θα θέτουμε ανοιχτά ερωτήματα όπως: *Ποιος είναι ο ήρωας που φτιάξατε και γιατί;*, *Πώς τον ονομάσατε;*, *Τι θα κάνει στην ιστορία;*, *Πώς εμπνευστήκατε αυτήν την ιδέα;*, *Πώς συνεργαστήκατε μεταξύ σας;*, *Παίρνατε όλοι μαζί τις αποφάσεις;*, *Σε ποιο σημείο δυσκολευτήκατε λιγάκι;*, *Σας άρεσε το τελικό αποτέλεσμα που δημιουργήσατε και εάν ναι, γιατί;*. Συζητάμε και κάθε φορά προκύπτει ένας νέος διάλογος με την εκάστοτε ομάδα που παρουσιάζει στην ολομέλεια το έργο της. Στην συνέχεια, γράφουμε σε δυο-τρεις σειρές την ιστορία του κακού ήρωα από κάθε ομάδα, πάνω σε ένα φύλλο, προσδίδοντας μαζί έναν τίτλο. Ακριβώς από δίπλα τοποθετούμε μαζί και την κατασκευή.

Έπειτα, τα τοποθετήσουμε στα τραπεζάκια από τους πάγκους εργασίας σαν έργα τέχνης και προσποιούμαστε πως βρισκόμαστε σε μια γκαλερί με διάφορα εκθέματα. Οι δημιουργίες είναι ορατές σε όλα τα παιδιά και έχουν την δυνατότητα να τα ξανά δουν και να ευχαριστηθούν με το αποτέλεσμα τους. Τα παιδιά είναι δεδομένο πως θα χαρούν με το αποτέλεσμα τους και θα σκεφτούν την προσπάθεια και τον κόπο που έκαναν για να καταλήξουν σε αυτό το αποτέλεσμα σε συνεργασία μαζί με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας.

Δραστηριότητα Νο8: Παιχνίδι μνήμης

Υλικά-Μέσα: Παραμύθι, κάρτες με εικόνες, μαρκαδόρος, πίνακας της τάξης

Περιγραφή:

Αφού έχουμε αναλύσει και συζητήσει με τα παιδιά το παραμύθι «Η Βαλίτσα» στην γωνιά της παρεούλας, προτείνουμε να παίξουμε ένα παιχνίδι μνήμης για να επιβεβαιώσουμε τι κατανοήσαν τα νήπια. Έχουμε εκτυπώσει από πριν τις κάρτες με τις εικόνες του παραμυθιού και τις έχουμε πλαστικοποιήσει. Η κάθε εικόνα υπάρχει δυο φορές. Για παράδειγμα, εάν έχουμε εκτυπώσει 10 εικόνες, ουσιαστικά θα είναι 20 γιατί είναι διπλές.

Θα αξιοποιήσουμε εικόνες όπως του ήρωες που βρίσκονται στην ιστορία (πχ αλεπού, ξένο ζώακι), αντικείμενα (πχ βαλίτσα, φλιτζάνι), καθώς και ολόκληρες σκηνές (πχ σπασμένη βαλίτσα, συζήτηση ζώων). Τα παιδιά χωρίζονται σε τρεις ομάδες και κάθε ομάδα βρίσκει ένα όνομα για το πως θα ονομαστούν. Καταγράφουμε τα ονόματα των ομάδων στον πίνακα της τάξης. Συζητάμε μαζί με τα νήπια και δημιουργούμε τους κανόνες του παιχνιδιού. Έπειτα, τοποθετούμε όλες τις κάρτες κλειστές σε μια επιφάνεια. Σε κάθε γύρο ένα παιδί ανοίγει δυο κάρτες, ώστε τα υπόλοιπα να μπορούν να τις δουν. Αν το παιδί ανοίξει δυο κάρτες που δεν είναι ίδιες μεταξύ τους, τις ξανά κλείνει και τις τοποθετεί στο ίδιο σημείο. Από την άλλη, αν το παιδί ανοίξει δυο ίδιες εικόνες σε έναν γύρο, κερδίζει το ζευγάρι καρτών και ξανά παίζει.

Σε κάθε περίπτωση, το εκάστοτε παιδί που εντοπίζει το ζευγάρι ομοίων καρτών θα πρέπει να μας περιγράψει σωστά το περιεχόμενο που απεικονίζει η κάρτα με βάση το παραμύθι που αναλύσαμε νωρίτερα. Κάθε φορά που μια ομάδα κερδίζει έναν πόντο, καταγράφεται με μια γραμμούλα στον πίνακα. Σκοπός κάθε ομάδας είναι να εντοπίσει όσα περισσότερα ζευγάρια καρτών γίνεται. Νικητήρια ομάδα θα αναδειχτεί εκείνη που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους.

Δραστηριότητα Νο9: Δραματοποίηση παραμυθιού

Υλικά-Μέσα: Παραμύθι, μπαούλο με εξοπλισμό θεάτρου

Περιγραφή:

Αφού έχουμε αναλύσει και συζητήσει το παραμύθι, ενθαρρύνουμε τα παιδιά να δραματοποιήσουμε την ιστορία. Θα οργανώσουμε το δικό μας θεατρικό, ζωντανεύοντας τους ήρωες και τις σκηνές του παραμυθιού. Κατευθυνόμαστε στην γωνιά θεάτρου για να πάρουμε τον εξοπλισμό που θα χρειαστούμε μέσα από το μπαούλο στο οποίο φυλάσσεται. Παίρνουμε

πανιά, ενδύματα, αξεσουάρ, μάσκες κ.λπ. που θα χρειαστούμε ή στους πάγκους εργασίας για να φτιάξουμε δικά μας, αν δεν υπάρχουν ήδη έτοιμα. Επιπρόσθετα, οργανώνουμε την σκηνή με αντικείμενα και υφάσματα, στήνοντας τα σκηνικά στην ολομέλεια.

Στην συνέχεια, συζητάμε με τα παιδιά, μοιράζουμε ρόλους και χωρίζουμε το παραμύθι σε σκηνές. Μπορούμε να επινοήσουμε και να προσθέσουμε νέους ήρωες πέρα από εκείνους που εμπεριέχονται ήδη στην ιστορία, εάν το επιθυμούν. Τα παιδιά θα χρειαστεί να ανακαλέσουν τους διαλόγους που εντοπίσαμε στο παραμύθι ή να αυτοσχεδιάσουν. Τα νήπια μπορούν να κάνουν κάποιες πρόβες και να συνεργαστούν με ομαδικό πνεύμα, προκειμένου να δούμε πως ενδέχεται να μοιάζει το τελικό αποτέλεσμα και να προβούμε σε τυχόν διορθώσεις, οπού και εάν χρειάζεται.

Τέλος, προκειμένου να ολοκληρωθεί η εκπαιδευτική διαδικασία μπορούμε να προβούμε στην παρουσίαση της δραματοποίησης της ιστορίας στην γωνιά της παρεούλας. Μπορούμε εάν επιθυμούν τα νήπια να επαναλάβουμε την παρουσίαση του θεατρικού έργου. Είναι εφικτό να ανατεθούν στα παιδιά διαφορετικοί ρόλοι την επόμενη φορά, επαναλαμβάνοντας την ίδια διαδικασία.

Δραστηριότητα Νο10: Εννοιολογικός χάρτης - Ιδεοθύελλα ιδεών

Υλικά-Μέσα: Χαρτόνι, μαρκαδόρος

Περιγραφή:

Προκειμένου να αξιολογήσουμε τις δραστηριότητες που κάναμε μαζί με τα παιδιά την εβδομάδα που μας πέρασε, μπορούμε να δημιουργήσουμε έναν εννοιολογικό χάρτη μαζί τους με βασικό θέμα το παραμύθι που αξιοποιήσαμε όλο αυτό το χρονικό διάστημα. Συνίσταται να πραγματοποιηθεί με την ολοκλήρωση όλων των δραστηριοτήτων στο τέλος της εβδομάδας. Θα πάρουμε ένα χαρτόνι και θα γράψουμε την φράση «Η Βαλίτσα» με μεγάλα γράμματα και θα την τοποθετήσουμε μέσα σε έναν μεγάλο κύκλο.

Στην συνέχεια, θα ρωτήσουμε τα παιδιά τι τους έρχεται στο μυαλό όταν ακούνε αυτήν την φράση με βάση το παραμύθι που ασχοληθήκαμε ή τι καινούριο μάθαμε μέσα στην τάξη. Ουσιαστικά θα αναστοχαστούμε όσα είπαμε κατά την διάρκεια της εβδομάδας που μας πέρασε και τα παιδιά θα ανακαλέσουν στην μνήμη τους τις δραστηριότητες με τις οποίες ασχοληθήκαμε. Ενδεικτικά, πιθανές απαντήσεις που μπορεί να δώσουν και να σχολιάσουν τα νήπια στον εννοιολογικό χάρτη ενδέχεται να αφορά: *ιδέες σχετικά με τους ήρωες του*

παραμυθιού, αναφορά σε σκηνές από την πλοκή, τον κακό ήρωα που φτιάζανε σε ομάδες, τα διαφορετικά τέλη που είχαν σκεφτεί, το πακέτο εξερεύνησης με το δικό μας σακίδιο, καθώς και τις δικές τους μικρές ιστορίες που δημιούργησαν ή την γκαλερί στην οποία είχαν τοποθετήσει τα έργα τους, τι τους άρεσε περισσότερο ή λιγότερο κ.λπ. Με διάφορα βελάκια που εκτείνονται από μέσα προς τα έξω, θα καταγράψουμε τις απαντήσεις τους. Έχοντας δημιουργήσει ένα ασφαλές συναισθηματικό πλαίσιο και ένα κλίμα αποδοχής το κάθε νήπιο θα εκφράσει ελεύθερα τις απόψεις τους. Έπειτα, με ξυλομπογιές τα παιδιά θα αναπαραστήσουν εικαστικά πάνω στο χαρτόνι την απάντηση που έδωσαν με το αντίστοιχο σχέδιο ζωγραφιάς.

Μετά την ολοκλήρωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας θα κρεμάσουμε το χαρτόνι στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης και θα αξιολογήσουμε το αποτέλεσμα μας. Μπορούμε να επαναλάβουμε κάποια δραστηριότητα από αυτές που πραγματοποιήσαμε, αν το επιθυμούν και τα παιδιά.

Επίλογος

Στην παρούσα διπλωματική εργασία, εξετάστηκε ενδελεχώς η σημαντική συμβολή του παραμυθιού στην προδημοτική εκπαίδευση, αναδεικνύοντας τις πολλαπλές πτυχές της επίδρασής του στην ανάπτυξη των παιδιών. Μέσα από την αναλυτική μελέτη, κρίνεται αναγκαίο να διαπιστωθεί ότι το παραμύθι λειτουργεί ως ένα ισχυρό εργαλείο για την προώθηση της φαντασίας και της δημιουργικής σκέψης, διευκολύνοντας την κοινωνικο-συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών. Τα παραμύθια δεν είναι απλώς ψυχαγωγικά μέσα, αλλά αποτελούν και ένα μέσο εκπαίδευσης που συνδυάζει τη γνώση με τη διασκέδαση.

Αλληλένδετα, η χρήση των παραμυθιών στην εκπαιδευτική διαδικασία προσφέρει στα παιδιά ένα ασφαλές περιβάλλον στο οποίο μπορούν να εξερευνήσουν και να επεξεργαστούν τα συναισθήματά τους. Μέσα από τις ιστορίες, τα νήπια μαθαίνουν να αναγνωρίζουν και να κατανοούν τις ηθικές αξίες, να αναπτύσσουν γλωσσικές δεξιότητες και να βελτιώνουν τις αφηγηματικές τους ικανότητες. Ταυτόχρονα, τα παραμύθια προσφέρουν στα παιδιά πρότυπα συμπεριφοράς και ηθικής στάσης, συμβάλλοντας έτσι στη διαμόρφωση μιας ολοκληρωμένης κοινωνικής ταυτότητας.

Το εμπειρικό μέρος της εργασίας, που περιλαμβάνει τη δημιουργία δέκα δραστηριοτήτων βασισμένων στο παραμύθι «Η Βαλίτσα», αποδεικνύει τη δυνατότητα ενσωμάτωσης της δημιουργικής γραφής στην εκπαιδευτική διαδικασία. Οι δραστηριότητες αυτές όχι μόνο διευκολύνουν τη συμμετοχή των παιδιών, αλλά ταυτόχρονα ενισχύουν την κριτική τους σκέψη και τη φαντασία τους.

Συνολικά, η εργασία αυτή υπογραμμίζει τη σημασία του παραμυθιού στην προσχολική εκπαίδευση ως μέσο για την ανάπτυξη μιας ολοκληρωμένης προσωπικότητας. Η ενασχόληση με παραμύθια και η συμμετοχή σε σχετικές δραστηριότητες είναι μια πρακτική που αξίζει να προωθηθεί και να ενισχυθεί στο πλαίσιο της σύγχρονης εκπαιδευτικής πραγματικότητας, ώστε να διασφαλιστεί ότι τα παιδιά θα έχουν τη δυνατότητα να αναπτύξουν όλες τις πτυχές της προσωπικότητάς τους σε ένα υποστηρικτικό και δημιουργικό περιβάλλον.

Συνοψίζοντας, η ενσωμάτωση παραμυθιών στην προδημοτική εκπαίδευση μπορεί να ενισχύσει τη σχέση των παιδιών με την ανάγνωση και τη λογοτεχνία από πολύ νωρίς. Όταν τα παιδιά εκτίθενται σε παραμύθια, όχι μόνο μαθαίνουν να αγαπούν τις ιστορίες, αλλά αποκτούν και κίνητρο να συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία της ανάγνωσης. Αυτή η πρόωγη επαφή με τη λογοτεχνία μπορεί να έχει μακροχρόνια οφέλη για την ανάπτυξη των γλωσσικών τους δεξιοτήτων και τη βελτίωση της ικανότητάς τους να σκέφτονται κριτικά. Η χρήση παραμυθιών

στη διδασκαλία ενθαρρύνει την περιέργεια και την επιθυμία για μάθηση, προάγοντας ένα θετικό κλίμα στην τάξη που ενισχύει τη συμμετοχή και τη συνεργασία. Συνεπώς, οι εκπαιδευτικοί είναι θεμιτό να εξετάσουν τη δυνατότητα ενσωμάτωσης παραμυθιών στην καθημερινή εκπαιδευτική πρακτική, αναγνωρίζοντας με αυτόν τον τρόπο την αξία τους ως εργαλείο διδασκαλίας που προάγει την ανάπτυξη του παιδιού σε πολλαπλά επίπεδα.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ελληνόγλωσση Βιβλιογραφία

- Αδελφότητα Θεολόγων «Ζωή». (1974). «Εμπρός εις τα παιδιά μας», 2^η Έκδοση, Αθήνα.
- Ακριτόπουλος, Α. Ν. (2013). *Τέρψεις & ιστορίες. Κριτικές, φιλολογικές & παιδαγωγικές προσεγγίσεις της λογοτεχνίας του παραμυθιού*. Θεσσαλονίκη: Γράφημα.
- Αναγνωστόπουλος, Β. Δ. (1988). *Τάσεις και εξελίξεις της παιδικής λογοτεχνίας στη δεκαετία 1970-1980*. Αθήνα: ΤΩΝ ΦΙΛΩΝ.
- Αναγνωστοπούλου, Μ. (2015). *Η ανάπτυξη της γλωσσικής ικανότητας στην προσχολική ηλικία*. Εκδόσεις Παπαδόπουλος.
- Αυδίκος, Ε. (1995). *Το λαϊκό παραμύθι. Θεωρητικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Οδυσσέα.
- Βασιλείου, Ε. (2016). *Τα Αναλυτικά Προγράμματα της ελληνικής Προσχολικής Εκπαίδευσης: Ιστορικοσυγκριτική μελέτη*. Διπλωματική εργασία. Φλώρινα: Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας.
- Γεωργιάδου, Κ. (2011). *Η αφήγηση ως παιδαγωγικό εργαλείο στην προσχολική εκπαίδευση*. Εκδόσεις Καστανιώτη.
- Γιοβάνη. (1978). *Εγκυκλοπαίδεια Γιοβάνη* (Τόμ. 8, σ. 146). Εκδόσεις Γιοβάνη.
- Γρόσδος, Σ. (2013). *Εικόνα & Δημιουργική Γραφή: Τα ζωγραφικά έργα, οι εικονογραφήσεις των λογοτεχνικών βιβλίων και οι εικόνες του κινηματογράφου ως ερεθίσματα δημιουργικής γραφής στο δημοτικό σχολείο*. Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο: <http://cwconference.web.uowm.gr/index.php/arkiki-selida/10-first-conference/2013-conference-articles/53-2014-05-22-04-42-13> (01/10/2024) και Πρακτικά 1ου Διεθνούς συνεδρίου «Δημιουργικής Γραφής» 4-6 Οκτωβρίου, 2013, Αθήνα – Φλώρινα: Π.Μ.Σ «Δημιουργική Γραφή».
- Γρόσδος, Σ. (2014). *Δημιουργικότητα & δημιουργική γραφή στην εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: Πανεπιστήμιο Μακεδονίας.
- Δαμιανού, Δ., Μιράσγεζη, Μ. Δ. & Παπαχριστοφόρου, Μ. (2002). Δημόσιος & ιδιωτικός βίος στην Ελλάδα ΙΙ. Οι νεότεροι χρόνοι. Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο. σσ. 48-19.

Δελώνης, Α. (1991). *Βασικές γνώσεις για το παιδικό και νεανικό βιβλίο*. Αθήνα: ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΣΧΟΛΕΙΟ.

Ζαν, Ζ. (1996). *Η δύναμη των παραμυθιών*. Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.

Θεοχάρη, Μ. (1996). «Γιαγιά θα μας πεις ένα παραμύθι;» Από το παραμύθι στα κόμικς. Παράδοση & Νεωτερικότητα. Επιμέλεια: Ευάγγελος Γρ. Αυδίκος, Εισαγωγή: Μ.Γ. Μερακλής. Παιδαγωγικό τμήμα Νηπιαγωγών Ν.Π.Θ., Αθήνα: ΟΔΥΣΣΕΑΣ.

Θωϊδης, Ι. Δ. (1994). «Διδακτική του παραμυθιού», Παιδαγωγική σχολή Φλώρινας. Το παραμύθι & η εκπαίδευση. Χαιρετισμοί, Εισηγήσεις, Επίμετρο (Ημερίδα, Τετάρτη 11 Μαΐου 1994). Νεανικό & Παιδικό παράρτημα της Δημόσιας Βιβλιοθήκης Φλώρινας Βασιλικής Πιτόσκα, Φλώρινα.

Κανατσούλη, Μ. (2018). *Εισαγωγή στη θεωρία και κριτική της παιδικής λογοτεχνίας σχολικής και προσχολικής ηλικίας*. Θεσσαλονίκη: UNIVERSITY PRESS A.E.

Καπλάνογλου, Μ. (2012). *Παραμύθι και Αφήγηση στην Ελλάδα: Μια παλιά τέχνη σε μια νέα εποχή*. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη.

Καρακίτσιος, Α. (2012α). *Δημιουργική Γραφή: Μια άλλη προσέγγιση της λογοτεχνίας ή η επιστροφή της Ρητορικής; Κείμενα 14*. Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο: <http://keimena.ece.uth.gr/main/t15/02-karakitsios.pdf> (02/10/2024)

Κιοσσές, Σ. (2018). *Εισαγωγή στη δημιουργική ανάγνωση και γραφή του πεζού λόγου*. Αθήνα: Κριτική.

Κουλουμπή – Παπαπετροπούλου, Κ. (1996). Αφήγηση ή ανάγνωση; Ένα ψευδοδίλημμα. *Διαβάζω*, 363, 101–103.

Κυριακίδης, Π. Σ. (1922). *Ελληνική Λαογραφία*, Μέρος Α': Μνημεία του λόγου.

Κωτόπουλος, Τ. (2012). *Η διδασκαλία της δημιουργικής γραφής*. Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο: <https://www.keimena.ece.uth.gr> (03/10/204)

Κωτόπουλος, Τ. (2012). *Η νομιμοποίηση της «δημιουργικής γραφής»*, Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο: <https://www.keimena.ece.uth.gr> (03/10/2024)

Κωτόπουλος, Τ. (2014). *Πράξη & διδασκαλία της «Δημιουργικής Γραφής» στη σύγχρονη Ελληνική πραγματικότητα*. Ε' Επιστημονικό Συνέδριο «Συνέχειες, ασυνέχειες, ρήξεις στον Ελληνικό κόσμο (2004 – 2014), οικονομία, κοινωνία, ιστορία, λογοτεχνία, 2 – 5 Οκτωβρίου

2014 (Α' Τόμος, σσ. 801 – 822). Θεσσαλονίκη: Ευρωπαϊκή Εταιρεία Νεοελληνικών Σπουδών (European Society of Modern Greek Studies). Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο: http://www.eens.org/EENS_congresses/2014/kotopoulos_triantafyllos.pdf (03/10/2024)

Λουκάτος, Δ. Σ. (1957). *Νεοελληνικά Λαογραφικά Κείμενα*. (Επιμ. – Εισαγωγή). Βασική Βιβλιοθήκη «Αετού», αρ. 48, Αθήνα: Ζαχαρόπουλος.

Λουκάτος, Δ. Σ. (1985). *Εισαγωγή στην Ελληνική Λαογραφία*. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.

Λουκάτος, Δ. (1988). «*Τα ελληνικά λαϊκά παραμύθια*», Επιθεώρηση Παιδικής Λογοτεχνίας
Αφιέρωμα: Το παραμύθι και οι παραμυθάδες, Αθήνα, Καστανιώτης, τεύχος 3

Διαθέσιμο στο:

<https://online.fliphtml5.com/upaas/caav/>

Luthi, M., (2011). *Το λαϊκό παραμύθι ως ποίηση. Αισθητική & ανθρωπολογία*. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη.

Μακρυκόστα, Σ. (2001). *Το παραμύθι στο νηπιαγωγείο*. Αθήνα.

Μαλαφάντης, Κ. Δ. (2011). *Το Παραμύθι στην Εκπαίδευση: Ψυχοπαιδαγωγική Διάσταση & Αξιοποίηση*. Αθήνα: Διάδραση.

Μανδηλαράς, Φ. (2010). Τι είναι η δημιουργική γραφή; Στο Τσιλιμένη, Τ. & Παπαρούση, Μ. (Επιμ.). *Η τέχνη της Μυθοπλασίας και της Δημιουργικής Γραφής*. Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο.

Μερακλής, Μ. Γ. (1980). *Ευτράπελες Διηγήσεις: Το Κοινωνικό τους Περιεχόμενο*. Αθήνα: Βιβλιοπωλείο της «Εστίας».

Μερακλής, Μ. Γ. (1987). *Το Αισώπει Ζήτημα*. Διαβάζω, 167, σ. 24.

Μερακλής, Μ. Γ. (1993). *Έντεχνος & λαϊκός λόγος. Κείμενα & κριτική νεοελληνικού λόγου*. Αθήνα: Καρδαμίτσας.

Μερακλής, Μ.Γ. (1993). Έντεχνος λόγος. Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.), *Από το παραμύθι στα κόμικς. Θεωρητικές Προσεγγίσεις*. Αθήνα: Οδυσσέας.

Μερακλής, Μ. Γ. (2001). *Το Παραμύθι, Τα Παραμύθια μας*. Αθήνα: Εντός.

Μερακλής, Μ. Μ. (2011). *Ελληνική λαογραφία: Κοινωνική συγκρότηση, ήθη και έθιμα, λαϊκή τέχνη*. Αθήνα: Ινστιτούτο του βιβλίου – Α. Καρδαμίτσα.

Μουλά, Ε. (2012). *Αναζητώντας τη δημιουργικότητα στη διδασκαλία της λογοτεχνίας στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση: Ο επαναπροσδιορισμός της δημιουργικής «γραφής» στην μεταμοντέρνα πραγματικότητα και την «ψηφιακή» εκπαιδευτική τάξη πραγμάτων*. Ηλεκτρονικό περιοδικό Κείμενα15. Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο: http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?option=com_content&view=article&id=258:15-moula&catid=59:tefxos15&Itemid=95 (05/10/2024)

Μπαμπινιώτης, Γ. (2002). *Λεξικό της νέας ελληνικής γλώσσας* (Β' εκδ.). Αθήνα: Κέντρο Λεξικολογίας.

Μπενέκος, Α. (1981). *Το εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο*. Αθήνα: Δίπτυχο.

Νασιάκου, Μ. (1994). «Η Ψυχολογία του μύθου & του παραμυθιού», Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών, Αθήνα: Πανεπιστήμιο Αθηνών.

Νικολάου, Σ. (2008). *Το παραμύθι και η σημασία του στη διαμόρφωση της παιδικής προσωπικότητας*. Εκδόσεις Νεφέλη.

Naylor-Ballesteros, C. (2020). *Η Βαλίτσα* (Κατσαρού, Β., Μετάφραση). Εκδόσεις Διόπτρα.

Propp, V. (1988). *Μορφολογία του παραμυθιού*. Αθήνα: Καρδαμίτσα, Αθήνα

Ροντάρι, Τ. (1994). *Η γραμματική της φαντασίας*. Αθήνα: Μεταίχμιο

Σιβροπούλου, Ρ. (2004). *Ταξίδι στον κόσμο των εικονογραφημένων μικρών ιστοριών*. Αθήνα: ΜΕΤΑΙΧΜΙΟ.

Τζημαγιώργη, Δ. (2011). *Από το λαϊκό στο έντεχνο παραμύθι*. Αθήνα.

Τσιλιμένη, Τ. & Παπαρούση, Μ. (2010). *Η τέχνη της μυθοπλασίας και της δημιουργικής γραφής. Συγγραφείς και θεωρητικοί μιλούν για την τέχνη του μυθιστορήματος*. Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο.

Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων. (2021). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο*.

Διαθέσιμο στο: http://users.sch.gr/simeonidis/paidagogika/27deppsaps_Nipiagogiou.pdf

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

Bettelheim, B. (1976). *The uses of enchantment: The meaning and importance of fairy tales*. Κnopf.

Dawson, P. (2005). *Creative Writing & the New Humanities*. London & New York: Routledge.

Jean, G. (1985), "le petit enfant et la poésie" in POESIE. No 28-29. Armand Colin. Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο: <http://www.users.auth.gr/~akarakit/poesie-enfantine.doc> (05/10/2024)

Jean, G. (1996). *Η δύναμη των παραμυθιών*. Αθήνα.

Nikolajeva, M. (2010). *Power, voice and subjectivity in literature for young readers*. Routledge.

Thompson, S. (1946). *The Folktale*. The Dryden Press: New York

Διαθέσιμο στο:

http://folkmasa.org/yashpeh/The_Folktale.pdf

Propp, V. (1968). *Morphology of the Folktale*, Μτφρ. Laurence Scott, revised Louis A. Wagner. Austin: University of Texas Press.

Propp, V. (1999). *Folklore and Literature*. In: M. Tatar, ed. *The Classic Fairy Tales*. New York: Norton & Co., pp. 378-386.

Propp, V. (2009). *The Morphology of Fairy Tale*, Μτφρ. Aristeia Parisi. Athens: Kardamitsas.

Wundt, W. (1900). *Völkerpsychologie*, Leipzig, I, σ. 346. Βλ. και Ευάγγελος Γρ. Αυδίκος, *Το λαϊκό παραμύθι, Θεωρητικές προσεγγίσεις*, σ. 82.

Zipes, J. (2006). *Fairy tales and the art of subversion*. Routledge.