

## «Παραμυθόδραμα και Ψηφιακή Τάξη»

Ξυλά Ελένη

Φιλολόγος, Γυμνάσιο Νέων Επιβατών  
[elenoragr@gmail.com](mailto:elenoragr@gmail.com)

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η χρησιμοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας στο μάθημα της Λογοτεχνίας μπορεί να οδηγήσει σε γόνιμες και δημιουργικές αναζητήσεις νέου τρόπου προσέγγισης ενός λογοτεχνικού-θεατρικού είδους. Προς την κατεύθυνση αυτή κινείται το παρακάτω διδακτικό σενάριο, το οποίο μπορεί να υλοποιηθεί στα πλαίσια της διδασκαλίας του παραμυθιού στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας της Α' και Β' Γυμνασίου. Αρχικός στόχος του σεναρίου είναι οι μαθητές να διαβάσουν, να ακούσουν, να ψάξουν και να εντοπίσουν στο διαδίκτυο όσο το δυνατόν περισσότερο παραμύθια με μια συγκεκριμένη θεματολογία και στο τέλος να θελήσουν να δημιουργήσουν βιωματικά ένα ή περισσότερα δικά τους, γιατί όχι και πολυτροπικά.

Στόχος της δραστηριότητας είναι να εξοικειώσει τα παιδιά σε μια κριτική θεώρηση των πραγμάτων και να οδηγηθούν στην αποφυσικοποίηση των γνώσεών τους μέσα από τη συμμετοχή τους σε μια δράση με εξαιρετικό ενδιαφέρον, συνδυάζοντας το κείμενο με τη μουσική, το δράμα, την κίνηση, την αναζήτηση της πηγαίας έκφρασης, αξιοποιώντας συνάμα όσο το δυνατόν πιο πολλούς σημειωτικούς πόρους. Η ένταξη και αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη διδακτική πράξη διευρύνει στο σημείο αυτό τις δυνατότητες της διδακτικής και μαθησιακής διαδικασίας σε όλα τα φιλολογικά μαθήματα και κυρίως στο μάθημα της λογοτεχνίας.

Η χρήση του Διαδικτύου με την ανακαλυπτική και διερευνητική προσέγγιση προσφέρει στους μαθητές ένα ταξίδι στον κόσμο του ονείρου και της περιπέτειας, διευρύνει τους πνευματικούς ορίζοντες με ένα πλήθος πολυτροπικών κειμένων και κερδίζει το ενδιαφέρον τους. Απώτερος σκοπός του διδακτικού σεναρίου είναι οι μαθητές να βιώσουν τη λογοτεχνική συγκίνηση με ιδιαίτερο τρόπο και να αναλάβουν να δραματοποιήσουν ένα ή περισσότερα παραμύθια.

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** Παραμυθόδραμα, ψηφιακή τάξη, ομαδοσυνεργατική, ανακαλυπτική, διερευνητική μάθηση

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύμφωνα με τους ειδικούς σκοπούς του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας για το Γυμνάσιο, όπως περιγράφονται στο Αναλυτικό Πρόγραμμα

Σπουδών Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, οι μαθητές πρέπει να μπορούν να προσλαμβάνουν το λογοτεχνικό κείμενο ως **έργο τέχνης και αισθητικό φαινόμενο** στενά δεμένο με την εποχή του, να κατανοήσουν την ιδιαιτερότητα της λογοτεχνικής γλώσσας, το μεταφορικό και συμβολικό χαρακτήρα της και να ανακαλύψουν την αισθητική λειτουργία της, να κατακτήσουν την ικανότητα της συναισθηματικής συμμετοχής, να ερμηνεύουν με δημιουργικό τρόπο τα λογοτεχνικά έργα, να ανακαλύψουν και να ασκήσουν τις καλλιτεχνικές τους δεξιότητες (ΦΕΚ τ. Β', 303/13-03-03, σ. 3797).

Η αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στο μάθημα της Λογοτεχνίας μπορεί να οδηγήσει σε γόνιμη ανανέωση του τρόπου προσέγγισης ενός λογοτεχνικού κειμένου, όχι σαν ιερό κειμήλιο, αλλά σαν λόγο οικείο και αγαπημένο.

Το διαδίκτυο βρίθει από παραμυθάδες, ανεξάντλητο είναι το οπτικοακουστικό υλικό. Το παραμύθι προτείνεται ως αφορμή για την [αδελφοποίηση](#) σχολείων στην Ελλάδα και το εξωτερικό. Παλιά και νέα παραμύθια, μύθοι, θρύλοι που διασώζονται μέσα σε λογοτεχνικά έργα συμπλέκονται αρμονικά στη δημιουργία νέων λογοτεχνικών ειδών και δημιουργούν μια πραγματικότητα οικεία και τρυφερή. Το άχρωμο, άσμο, απρόσωπο διαδίκτυο γίνεται για τη λογοτεχνική παραγωγή χώρος διάχυσης της δημιουργικότητας. Συντελείται μια όσμωση που διαπερνά την ίδια την εικονική πραγματικότητα και φτάνει στο σπίτι του καθενός. Αφορμή τι άλλο το κοινό που μας ενώνει, ο κόσμος που χάνεται και ο κόσμος που ξαναγεννιέται μέσα από ένα άλλο μέσο, το διαδίκτυο και φέτος την ψηφιακή τάξη.

Κατά συνέπεια η κύρια λογοτεχνική στόχευση στο παρόν εγχείρημα θα αποβλέπει, ώστε ο κάθε δέκτης να προσλάβει με ένα δικό του ιδιαίτερο τρόπο τα τεκταινόμενα και να βιώσει και να μοιραστεί τη λογοτεχνική συγκίνηση.

## **ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ**

**ΤΑΞΗ:** Α' και Β' Γυμνασίου

**ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ:** Λογοτεχνία, Γλώσσα

**ΔΙΑΡΚΕΙΑ:** 5-6 διδακτικές ώρες

**ΣΚΟΠΟΣ:** Οι μαθητές να κατανοήσουν ότι το παραμύθι δεν απευθύνεται μόνο στα πολύ μικρά παιδιά και δεν είναι κάτι παρωχημένο αλλά ζωντανό και ακμαίο.

### **ΣΤΟΧΟΙ**

Οι μαθητές/τριες:

- Να δημιουργήσουν ένα δικό τους λογοτεχνικό κείμενο.
- Να νιώσουν οι ίδιοι/ες κατά κάποιο τρόπο λογοτέχνες, εμπλεκόμενοι/ες από την οπτική γωνιά του λογοτέχνη στη δημιουργία ενός κειμένου.
- Να βιώσουν το λογοτεχνικό κείμενο ως οικείο, μέσα από τη δημιουργία ενός πολυτροπικού κειμένου αξιοποιώντας τις δυνατότητες των ΤΠΕ (ψηφιακός γραμματισμός).
- Να αναλάβουν να δραματοποιήσουν ένα ή περισσότερα παραμύθια και να το ανεβάσουν στο διαδίκτυο.

**ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΤΟΠΟΣ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ**

- Βιβλιοθήκη / αίθουσα πολλαπλών χρήσεων / αίθουσα πολιτιστικού συλλόγου του δήμου.
- Εργαστήριο πληροφορικής / σχολική τάξη / αίθουσα σχολικών εκδηλώσεων/ δημοτικό θέατρο.

**ΕΡΓΑΛΕΙΑ (έντυπα και ηλεκτρονικά):**

- Σχολικό εγχειρίδιο: Νεοελληνική Λογοτεχνία.
- Όλα τα σχολικά εγχειρίδια( λ.χ. Ιστορίας, Γλώσσας).
- Βιβλία σχετικής θεματολογίας και περιοδικά (λογοτεχνικά και μη) από τη βιβλιοθήκη του σχολείου ή από το διαδίκτυο.
- Μ.Φ.Υ. (Μαθητικός Φορητός Υπολογιστής).
- Διαδίκτυο (Φυλλομετρητής).
- Χρήση λογισμικού επεξεργασίας και παρουσίασης κειμένων, πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο.
- Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο.
- Ψηφιακή φωτογραφική μηχανή – κάμερα.
- Βιντεοπροβολέας.

**ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ**

Ξεκινά στην τάξη μια συζήτηση για τα αγαπημένα [παραμύθια](#). Τα παιδιά αφηγούνται με τη σειρά με συντομία τα πιο αγαπημένα και εξηγούν γιατί τους αρέσουν. Αναρωτιούνται αν γράφονται και σήμερα παραμύθια και αν οι ήρωες τους ζουν στον κόσμο της φαντασίας. Διαπιστώνουν και εξηγούν τη διαφορά μεταξύ ενός παραμυθιού που διάβασαν και ενός που είδαν στον κινηματογράφο ή σε video ή στην τηλεόραση. Μέσα από τη συζήτηση οι μαθητές αποκτούν μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα για το παραμύθι ως λογοτεχνικό είδος, τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του και σε τι διαφέρει από το μύθο, τη μυθολογία.

Σε ένα πολυπολιτισμικό ή ένα σχολείο με πλεονάζον μαθητικό δυναμικό από ξένες χώρες καλούμε τα παιδιά να φέρουν στο σχολείο, αν έχουν, παραμύθια στο πρωτότυπο και αν θέλουν μας τα διαβάζουν και κάνουν μια περιληπτική ή εκτεταμένη απόδοση. Σε περιοχές που υπάρχουν τοπικοί θρύλοι παραδόσεις, μυθοπλάστες, «παραμυθάδες» ερασιτέχνες ή επαγγελματίες σκεφτόμαστε μια εκδήλωση ανοιχτή σ' όλη την τοπική κοινωνία. Αν πάλι οι αφηγητές ανήκουν στο οικείο περιβάλλον των παιδιών, μαγνητοφωνούν τα παιδιά τις αφηγήσεις και τις φέρνουν στο σχολείο ή έρχονται οι ίδιοι στο σχολείο μετά από πρόσκληση και μας αφηγούνται μια ιστορία. Αν πάλι δεν έχουμε στη διάθεσή μας τίποτα από τα παραπάνω πηγαίνουμε στη βιβλιοθήκη και επιλέγουμε παραμύθια με κοινό θεματικό κέντρο ή στην έσχατη περίπτωση ακούμε ένα μαγνητοφωνημένο από αυτά που κυκλοφορούν σε σειρές.

Προτείνεται στους μαθητές για τις επόμενες ώρες να εργαστούν σε ομάδες με στόχο κάθε ομάδα να συγγράψει ένα δικό της παραμύθι με [θέμα](#) την [ομορφιά](#), την ασχήμια, την καλοσύνη, την [κακία](#), την αγάπη, το χωρισμό, την απώλεια ή όποιο άλλο θέλουν στο ΜΦΥ. Στη συνέχεια κάθε ομάδα μπορεί να επιχειρήσει έναν πρώτο σχεδιασμό σαν παράδειγμα π.χ. να αποδώσει το παραμύθι αυτό μέσω ενός πολυτροπικού κειμένου (κόμικς, σκίτσων), μια ζωγραφιά σ' ένα εξώφυλλο, ένα παραμυθόδραμα.

## **ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΜΑΘΗΤΩΝ**

Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες σε όλες τις φάσεις της δραστηριότητας. Οι ομάδες συγκροτούνται με βάση την επιθυμία των μαθητών και καθεμιά αποτελείται από 4-5 άτομα. Οι μαθητές έχουν την ευκαιρία στο πλαίσιο της ομάδας να αναλαμβάνουν ευθύνες και ρόλους, διαδικασία κατά την οποία συντελούνται αλληλεπιδράσεις μεταξύ των μελών της ομάδας, από απλές ανταλλαγές γνώσεων και απόψεων έως ουσιαστική αλληλοκατανόηση και αλληλεγγύη. Επίσης έχουν την ευκαιρία να συζητούν, να κρίνουν, να συμφωνούν ή να διαφωνούν, να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες, να οργανώνουν καλύτερα το χρόνο τους, «να συνάπτουν συμβόλαια τιμής», γενικά να εμπλέκονται σε διαδικασίες που συμβάλλουν στην κοινωνικοποίησή τους. Ο εκπαιδευτικός στο πλαίσιο τέτοιων δραστηριοτήτων μετατοπίζεται σε δεύτερο πλάνο, αφήνοντας τον πρώτο λόγο στους μαθητές και επεμβαίνει διαμορφωτικά μόνο για να δώσει κατευθύνσεις, αν του ζητηθεί.

## **Α' ΦΑΣΗ**

### **(2 διδακτικές ώρες – στην τάξη ή στο εργαστήριο των Η/Υ)**

Αν υπάρχει ασύρματο δίκτυο, πραγματοποιείται στην τάξη, αν δεν είναι εφικτό, στο εργαστήριο των Η/Υ, τα παιδιά καλούνται να εντοπίσουν στο διαδίκτυο σε μηχανές αναζήτησης τη λέξη παραμύθι, παραμυθόδραμα (όχι Παραμυθιά), να επιλέξουν όσα τους κινούν το ενδιαφέρον και να αποθηκεύσουν τις διευθύνσεις. Και εδώ χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή. Συμβουλεύουμε τα παιδιά να μην επισκέπτονται άκριτα κάθε ιστοσελίδα ή blog, γιατί πραγματικά μερικά από αυτά δεν έχουν κανένα εκπαιδευτικό ενδιαφέρον και ελλοχεύει πάντα ο κίνδυνος να οδηγηθούν σε σύγχυση μεταξύ πληροφορίας και γνώσης ή σε μια συσσώρευση από σκόρπιες πληροφορίες, χωρίς ειρμό και συνοχή.

Σε φάκελο στους σταθμούς εργασίας αποθηκεύεται το υλικό που κάθε ομάδα έχει στις προθέσεις της να χρησιμοποιήσει, παρακάτω προτείνονται συγκεκριμένες. Τα παιδιά ψάχνουν για υλικό οπτικοακουστικό ή μόνο ηχητικό στο διαδίκτυο. Το υλικό αυτό αξιοποιείται από τους μαθητές κατά τη δημιουργία του παραμυθιού πολυτροπικού ή μονοτροπικού και αποστέλλεται με ηλεκτρονικό ταχυδρομείο μεταξύ των μελών και με τη χρήση wiki συνδιαμορφώνεται το τελικό δημιούργημα.

Έτσι και αλλιώς η αναζήτηση στο διαδίκτυο μας διδάσκει ότι ο γραπτός λόγος του κειμένου καλό είναι να περιορίζεται σε έκταση και να

χρησιμοποιούνται σημειωτικοί πόροι που τονίζουν τα καίρια σημεία του παραμυθιού. Προτείνονται οι παρακάτω διευθύνσεις προκειμένου τα παιδιά να συγκεντρώσουν γενικές πληροφορίες για το Παραμύθι (ορισμός, στοιχεία λογοτεχνικού είδους), να διαβάσουν, να ακούσουν, να δουν κάποια πως διασκευάστηκαν από τον κινηματογράφο ή την τηλεόραση, να διαβάσουν κάποιες κριτικές, ώστε να διαμορφώσουν μια εικόνα και να αντλήσουν στοιχεία για τη δημιουργία του δικού τους έργου.

| Διευθύνσεις  | Περιεχόμενο  |
|--|--|
| <a href="http://el.wikipedia.org/">http://el.wikipedia.org/</a>  | Βικιπαίδεια, η ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια                             |
| <a href="http://www.greek-language.gr">www.greek-language.gr</a>   | Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα                                       |
| <a href="http://www.paramithas.gr/category/paramithia/">http://www.paramithas.gr/category/paramithia/</a>  | Ο Παραμυθός  |
| <a href="http://www.tovima.gr/print_article.php?e=B&amp;f=12557&amp;m=S06&amp;aa=1">http://www.tovima.gr/print_article.php?e=B&amp;f=12557&amp;m=S06&amp;aa=1</a>  | Άρθρο στο ΒΗΜΑ   |
| <a href="http://www.dolnet.gr">www.dolnet.gr</a>   | Εφημερίδες-Περιοδικά   |
| <a href="http://www.cc.uoa.gr/ptde/epet/Kind/k0005.html">http://www.cc.uoa.gr/ptde/epet/Kind/k0005.html</a>  | Πανεπιστήμιο Αθηνών<br>Παιδική Λογοτεχνία                          |
| <a href="http://www.snhell.gr/kids/category.asp?id=11">http://www.snhell.gr/kids/category.asp?id=11</a>  | Σπουδαστήριο Νέου<br>Ελληνισμού                                    |
| <a href="http://sites.google.com/site/paramythotopos/">http://sites.google.com/site/paramythotopos/</a>  | Εισαγωγή στον<br>παραμυθόκοσμο                                     |
| <a href="http://openarchives.gr/view/211292">http://openarchives.gr/view/211292</a>  | Μηχανή αναζήτησης<br>ελληνικών ψηφιακών<br>βιβλιοθηκών             |
| <a href="http://www.greektube.org/content/view/36686/2/">http://www.greektube.org/content/view/36686/2/</a><br><a href="http://www.youtube.com/watch?v=qKBoWpo59XY">http://www.youtube.com/watch?v=qKBoWpo59XY</a> | Παρουσίαση του παραμυθιού<br>«Ο Μικρός Πρίγκηπας και η<br>Αλεπού». |

**Πίνακας 1:** Ηλεκτρονικές διευθύνσεις και περιεχόμενα τους  
**ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΠΡΟΣΠΕΛΑΣΗΣ 30-1-2010**

## Β' ΦΑΣΗ

**(1-2 διδακτικές ώρες- αίθουσα σχολικών εκδηλώσεων/ δημοτικό θέατρο / αίθουσα πολλαπλών χρήσεων / αίθουσα πολιτιστικού συλλόγου του δήμου)**

Στην παραπάνω φάση επιδιώξαμε το παιδί να βρεθεί μέσα στο περιβάλλον του διαδικτύου, να αποκομίσει εικόνες να ανοίξει ένα παράθυρο στον κόσμο, να κάνει πιο αστείο ή πιο επίσημο το παραμύθι του, να το στείλει με το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο στο φίλο του, να κλείσει τα κομμάτια του λογοτεχνικού έργου μέσα σε ένα φάκελο, να τα αποθηκεύσει και να περιμένει.

Στη Β' φάση θα κάνει κάτι διαφορετικό. Οι μαθητές καλούνται να χρησιμοποιήσουν τα παρακάτω 5 αντικείμενα: **καπέλο, δακτυλίδι, μαντήλι, βιβλίο, μουσικά όργανα** και να αποδώσουν μουσικά και θεατρικά το κείμενο

που δημιουργήσαν στην προηγούμενη φάση. Επιλέγουν τον αφηγητή, μοιράζουν τους ρόλους των δρώντων προσώπων στα μέλη και χωρίζουν το έργο σε σκηνές με τη συνδρομή του/της καθηγητή/τριας. Όσοι/ες αναλαμβάνουν τη μουσική επένδυση, έχουν επιλέξει τα μουσικά μοτίβα, λαμβάνουν θέσεις.

Όταν οι ομάδες είναι έτοιμες, αρχίζει ο αφηγητής το διάβασμα φωναχτά, τονίζοντας τα καίρια σημεία. Η ομάδα σηκώνεται και θεατρικά αποδίδει το αφηγηματικό κείμενο. Ένας μαθητής καταγράφει με ψηφιακή μηχανή τα δρώμενα.

### **Γ' ΦΑΣΗ**

#### **(2 διδακτικές ώρες – στην τάξη ή στο εργαστήριο των Η/Υ)**

Σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο επεξεργαζόμαστε τη λήψη του παραμυθοδράματος, παράγουμε ένα βίντεο 10' και το ανεβάζουμε στο YouTube με τον τίτλο *παραμυθόδραμα και ψηφιακή τάξη*.

Στη συνέχεια οι μαθητές καλούνται, αφού δημιουργήσουν λογαριασμούς στο [YouTube](#), να εκφράσουν τα σχόλια, τα συναισθήματα και τις εντυπώσεις τους από την όλη δραστηριότητα. Εναλλακτικά υπάρχει η δυνατότητα δημοσίευσης στο διαδίκτυο του παραγόμενου υλικού σε [blog](#) ή στην ιστοσελίδα του σχολείου δηλαδή η επικοινωνιακή προοπτική αποκτά σημασία, αφού τα παιδιά υιοθετούν δυο ρόλους, του αναγνώστη και του δημιουργού. Δεν είναι απίθανο να δημιουργηθούν αναγνωστικές κοινότητες ή κάποια ποιητικά δημιουργικά ταλέντα των παιδιών να βρουν πρόσφορο έδαφος, για να εκδηλωθούν, ανεβάζοντας σε προσωπικό blog το έργο τους.

Διαπιστώνεται ότι το διαδίκτυο διανοίγει νέους δρόμους οπτικής των παλαιών και νέων πραγμάτων. Παρατηρούμε, δομούμε, αποδομούμε, φανταζόμαστε και ανακαλύπτουμε νέους ρόλους. Αναρωτιόμαστε αν η Λογοτεχνία ωφελείται από τους νέους τρόπους εικονοποιίας, μουσικής πρόσληψης των κειμένων, αν διευρύνεται το πεδίο της φαντασίας και της έμπνευσης και αν επιτυγχάνεται η κριτική ανάγνωση και απόλαυση.

### **ΚΡΙΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

Στο πλαίσιο του διδακτικού σεναρίου οι μαθητές συνεργάζονται σε ένα λογοτεχνικό, δραματοποιημένο δημιουργήμα, η υλοποίηση του οποίου απαιτεί να αξιοποιούν μέσα αναπαράστασης της σκέψης τους διαφορετικά από αυτά που χρησιμοποιούν στην καθημερινή παραδοσιακή διδασκαλία στην τάξη, στην αποφυσικοποίηση των γνώσεών τους μέσα από τη συμμετοχή τους σε μια δράση με εξαιρετικό ενδιαφέρον, αξιοποιώντας πολλούς σημειωτικούς πόρους. Εμπλέκονται ενεργά στην επιλογή του θέματος και της απόδοσής του, σε διαδικασίες αναζήτησης, πραγμάτευσης και επιλογής του υλικού που αξιολογούν, σε διαδικασίες αισθητικής αναζήτησης και έκφρασης, οι οποίες εμπλουτίζουν το πλαίσιο της μάθησης με το στοιχείο της δημιουργικότητας. Αυτό βέβαια δεν μπορεί να συμβεί από τη μια μέρα στην άλλη. Απαιτείται προετοιμασία και οργάνωση, αλλαγή στον τρόπο πρόσληψης της

λογοτεχνίας με τη στατική μορφή που όλοι συνηθίσει, εκπαιδευτικοί και μαθητές. Ο/η καθηγητής/τρια αναλαμβάνει το ρόλο του εμψυχωτή, παρεμβαίνει, όταν διαπιστώνει ότι η ομάδα χάνει το στόχο της ή το θάρρος της.

Οι μαθητές/τριες επίσης μέσα από τέτοιες διαδικασίες ασκούν την αφαιρετική τους ικανότητα, καθώς περιορίζουν το γραπτό λόγο και τον "αντικαθιστούν" με άλλους σημειωτικούς τρόπους. Αναζητούν εικόνες που να μεταδίδουν με επιτυχία το μήνυμά τους. Πειραματίζονται με τους ήχους μέχρι να επιλέξουν αυτόν που θα ενισχύσει το περιεχόμενο του παραμυθιού τους. Η πραγμάτευση του ποικίλου υλικού που χρησιμοποιούν, απαιτεί δεξιότητες διαφορετικού τύπου σε σχέση με τη συγγραφή μιας εργασίας στο χαρτί, γεγονός που δίνει ευκαιρίες σε περισσότερους μαθητές να αναδείξουν λανθάνουσες δυνατότητες, κλίσεις και ενδιαφέροντα, που τα συμβατικά μέσα συγγραφής και παρουσίασης εργασιών συνήθως δεν τους παρέχουν.

Εννοείται ότι όσα αναφέρονται παραπάνω αποτελούν προτάσεις προσέγγισης παιδοκεντρικές, επικοινωνιακές σύμφωνες με το πνεύμα της σημερινής θεώρησης των πραγμάτων. Ο εν ενεργεία εκπαιδευτικός κάθε φορά λαμβάνει υπόψη του πολλές παραμέτρους πριν από τη *de facto* υλοποίηση οποιουδήποτε εγχειρήματος και αυτός και μόνο αυτός μπορεί να κρίνει, να αξιολογεί και να επιλέγει τι θα του ήταν χρήσιμο και τι όχι για τη δική του διδακτική προσέγγιση, διαμορφώνοντας ανάλογα των προσδοκιών του τα φύλλα εργασίας τόσο κατά την προετοιμασία του όλου εγχειρήματος, όσο και κατά την πρώτη φάση υλοποίησής του, λαμβάνοντας υπόψη του το δυναμικό και τις ανάγκες της εκάστοτε τάξης του .

## **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

1. Fokemma, D. & Ibsch, E. (1997), *Θεωρίες Λογοτεχνίας του Εικοστού Αιώνα*, Μτφ. Παρίσης Γ., Επιμ. Καψωμένος Ερατ., Αθήνα: Πατάκης
2. Jauss, R. H. (1995), *Η θεωρία της πρόσληψης: Τρία μελετήματα*, Μτφ. Πεχλιβάνος Μ., Αθήνα: Εστία (4η έκδοση)
3. Kress G. and van Leeuwen, T. (1996), *Reading images: the grammar of visual design*, London and N. York: Routledge
4. Kress, G. (2000), *Σχεδιασμός του γλωσσικού προγράμματος σπουδών με βάση το μέλλον*, Γλωσσικός Υπολογιστής, <http://www.komvos.edu.gr>, Σύνδεσμοι Περιοδικό, Τόμος 2/2000, Προγράμματα σπουδών (20/2/08)
5. Scriven, M. (1979), *Evaluation Perspectives and Procedures*, στο W.J. Popham (ed.), *Evaluation in Education*, 1-95, Los Angeles: Mcutcham
6. Αβούρης, Νίκος (2000). *Εισαγωγή στην επικοινωνία Ανθρώπου-Υπολογιστή*, Αθήνα: Δίαυλος.
7. Αποστολίδου Βενετία & Ελένη Χοντολίδου (1999). *Λογοτεχνία και Εκπαίδευση*, Αθήνα: Δαρδανός.

8. Αποστολίδου Βενετία, Καπλάνη Βικτωρία & Ελένη Χοντολίδου (2004). *Διαβάζοντας λογοτεχνία στο σχολείο...*, Αθήνα: Δαρδανός.
9. Βακαλούδη, Αναστασία (2003). *Διδάσκοντας και Μαθαίνοντας με τις Νέες Τεχνολογίες. Θεωρία και Πράξη*, Αθήνα: Πατάκη.
10. Βοσνιάδου, Στέλλα (2006). *Παιδιά, σχολεία και υπολογιστές*, Αθήνα: Gutenberg
11. Δανασσής - Αφεντάκης Α.Κ. (1996), *Παιδαγωγική Ψυχολογία, Μάθηση και Ανάπτυξη*, Αθήνα (3η έκδοση)
12. Δημητρόπουλος, Ευ. (1997), *Αξιολόγηση προγραμμάτων εκπαίδευσης και κατάρτισης. Οδηγός του Αξιολογητή*, Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρης
13. Κασκαντάμη, Μαρία (2001), *Μαθαίνοντας στο Internet: Αρχαία, Νέα, Ιστορία*, Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη. [www.filologia.gr](http://www.filologia.gr)
14. Κουτσογιάννης, Δημήτρης (2001). *Πληροφορική-Επικοινωνιακή Τεχνολογία και Γλωσσική Αγωγή: Η Διεθνής Εμπειρία*, Θεσσαλονίκη: ΚΕΓ.
15. Ματσαγγούρας, Γ.Η. (2001). *Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση*, Αθήνα: Γρηγόρης.
16. Νικολαΐδου Σοφία & Τερέζα Γιακουμάτου (2001). *Διαδίκτυο και Διδασκαλία*, Αθήνα: Κέδρος.
17. Ράπτης Αριστοτέλης & Ράπτη Αθανασία (1999). *Πληροφορική και Εκπαίδευση*, Αθήνα: Έκδοση συγγραφέων.
18. Σολομωνίδου, Χριστίνα (2001). *Σύγχρονη Εκπαιδευτική Τεχνολογία: Υπολογιστές και μάθηση στην Κοινωνία της Γνώσης*, Θεσσαλονίκη: Κώδικας.
19. Σπανός, Ι. Γ. (2001). *Επικοινωνιακή - κειμενοκεντρική προσέγγιση της Γλώσσας και διδακτική αξιοποίηση λογοτεχνικού κειμένου*, στο Σπανός, Ι. Γ. και Φρυδάκη, Ε. (επιμ.) *Γλώσσα και Λογοτεχνία στην Εκπαίδευση*, 183-226, Αθήνα : Ίδρυμα Γουλιανδρή – Χορν.
20. Χαραλαμπόπουλος Αγαθοκλής & Σωφρόνης Χατζησαββίδης (1997). *Η Διδασκαλία της Λειτουργικής Χρήσης της Γλώσσας: Θεωρία και Πρακτική Εφαρμογή*, Κώδικας.
21. Χοντολίδου, Ελένη (2000). *Διδασκαλία της Γλώσσας και Λογοτεχνία, Ο Πολίτης*, 105.

|   |                                 |
|---|---------------------------------|
| Μάρθας Καρπόζηλου, 1997 - ενημερωμένο ως το 1997: |                                 |
| Διαβάζω, αρ. 108 (19.12.1984)                     | Διαβάζω, αρ. 130 (6.11.1985)    |
| Διαδρομές, αρ. 9 (άνοιξη 1988)                    | Διαδρομές, αρ. 37 (άνοιξη 1995) |
| Επιθεώρηση παιδικής λογοτεχνίας, αρ. 3 (1988)     | Διαβάζω, αρ. 363 (Μάιος 1996)   |

**Πίνακας 2:** Αφιέρωματα των περιοδικών στο παραμύθι