

# Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2008)

6ο Συνέδριο ΕΤΠΕ «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»



Μια Φορά κι Ένα Καιρό Ήταν Ένας ... Η/Υ

Δημήτριος Μητάκος, Κωνσταντίνος Σιασιάκος

## Βιβλιογραφική αναφορά:

Μητάκος Δ., & Σιασιάκος Κ. (2026). Μια Φορά κι Ένα Καιρό Ήταν Ένας ... Η/Υ. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 050–053. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/9541>

## Μια Φορά κι Ένα Καιρό Ήταν Ένας ... Η/Υ

Δημήτριος Μητάκος<sup>1</sup>, Κωσταντίνος Σιασιάκος<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Σχολικός Σύμβουλος 3<sup>ης</sup> Ε.Π.Ν. Βοιωτίας

<sup>2</sup> Γενική Γραμματεία Εκπαίδευσης Ενηλίκων  
dmitakos@sch.gr, siasiakos\_k@ideke.edu.gr

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην εργασία αυτή παρουσιάζονται οι παιδαγωγικές διαστάσεις της διδακτικής αξιοποίησης του παραμυθιού στο μάθημα τόσο της γλώσσας όσο και διαθεματικά και αναπτύσσεται προβληματισμός σχετικά με τη χρήση της Τεχνολογίας των πολυμέσων από μαθητές και εκπαιδευτικούς στο σχολικό περιβάλλον. Προτείνεται η χρήση των διαδραστικών λογισμικών όπως «Η Θάλασσα των παραμυθιών» αλλά και ιστοσελίδων όπως των «μύθων των αδελφών Γκρομ». Η παιδαγωγική αξιοποίηση των ανωτέρω αποτελεί ένα πολλά υποσχόμενο εκπαιδευτικό μέσο. Επιπλέον, προβάλλονται και αναδεικνύονται παράλληλα με τα αναμφισβήτητα παιδαγωγικά πλεονεκτήματα, η εννοιολογική δομή των παραμυθιών τόσο μέσα στο σχολικό περιβάλλον όσο και σε επίπεδο ελεύθερου χρόνου των μαθητών. Τέλος, παρουσιάζονται προτάσεις διδασκαλίας και κριτήρια αξιοποίησης των δυνατοτήτων των ΤΠΕ στον τομέα της λαϊκής παράδοσης και της διαχείρισης της καινοτομίας στα σχολεία.

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** Διδασκαλία παραμυθιού, Διδακτικές πρακτικές, Διαδραστικά λογισμικά

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ - ΟΡΙΣΜΟΙ

Ο Μέγας διατείνεται ότι «Το παραμύθι είναι ένα από τα είδη του έντεχνου λόγου, τα οποία αποτελούν την πνευματική ζωή του λαού» (Μέγας, 1976). Τα παραμύθια είναι λαϊκά δημιουργήματα όλων των καιρών. Ο κόσμος των παραμυθιών είναι φανταστικός, δεν υπόκειται σε λογικό έλεγχο, δεν έχει σχέση με την καθημερινή ζωή, κινείται στη σφαίρα του ονείρου και του παραλόγου. Τα πρόσωπα και οι καταστάσεις έχουν ακραίες διαστάσεις, πολύ μεγάλα ή πολύ μικρά, πολύ ωραία ή πολύ άσχημα, και οι ήρωες πολύ καλοί ή πολύ κακοί. Το παραμύθι κατέχει εξέχουσα θέση στο χώρο της παιδικής λογοτεχνίας για την παιδαγωγική, αλλά και την πολιτισμική του αξία (Λαλογιάννη, 1999). Ιδιαίτερα το ελληνικό παραμύθι συντείνει στη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς της χώρας μας, μέσα από τη γνωριμία του χώρου, των σκέψεων και των συνηθειών του παρελθόντος (Δουνδουλάκη-Ουσταμανωλάκη, 1982). Το παραμύθι εισάγει το παιδί στον κόσμο της πραγματικότητας μέσα από ένα μυθικό κόσμο και έτσι συντείνει:

- στη γλωσσική ανάπτυξη (προφορικός λόγος, αφήγηση)
- στην ανάπτυξη της φαντασίας
- στην ανάπτυξη της δημιουργικής και της αναλογικής σκέψης
- στην αισθητική καλλιέργεια
- στη διαμόρφωση θετικών αξιών και στάσεων μέσα από αλληπάλληλες ταυτίσεις ή απορρίψεις ηρώων

- στη διατήρηση της πολιτισμικής κληρονομιάς στην άσκηση της παρατήρησης και της ακρόασης.

### **ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ**

Το παραμύθι με τα φανταστικά, τα απίθανα, τα αδύνατα και τα υπερφυσικά στοιχεία έχει σκοπό να τέρψει και να διεγείρει τη φαντασία (Βασιλαράκης, 1992). Δεν καταλήγει κατ' ανάγκη σε ηθικό δίδαγμα, αλλά η ύλη, η αφήγηση διδάσκει το παιδί ηθικά και αισθητικά και τονίζει την υπεροχή του καλού πάνω στο κακό. Δε συνδέεται με ορισμένο τόπο και χρόνο, αλλά κινείται πάντοτε σε μια πλασματική ατμόσφαιρα του παρελθόντος. Αυτό δείχνει και η αρχή του παραμυθιού: «Μια φορά κι έναν καιρό. ...». Το παραμύθι δίνει συνήθως ένα ευτυχισμένο τέλος στην ιστορία, με τη φράση «...κι έζησαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα...», με λυτρωτική και καθαριστική επίδραση στη ψυχολογία του παιδιού.

Η πρότασή μας βασίζεται στο αξίωμα ότι «η νέα γενιά των μαθητών πρέπει να εξοικειωθεί από νωρίς με τη χρήση πολυμεσικών εφαρμογών και τη διασύνδεση διαφορετικών εικόνων. Πρέπει να προετοιμάσουμε τα παιδιά έτσι ώστε να αντεπεξέλθουν αποτελεσματικά σε έναν πολυμεσικό *καταιγισμό πληροφοριών* έτσι όπως απαιτεί η νέα τεχνολογική πραγματικότητα» (Moshell, 1995). Ο συνδυασμός της λαϊκής μας παράδοσης με την τεχνολογία πιστεύουμε ότι προσφέρει στα παιδιά μια αξιόλογη εφαρμογή η οποία ενώνει το παρελθόν με το μέλλον. Με την διδακτική χρήση των παραμυθιών μέσα από πολυμεσικές εφαρμογές πιστεύουμε ότι μπορούμε:

- να προετοιμάσουμε τα παιδιά στο πως να σκέφτονται και να ενεργούν αποτελεσματικά μέσα σε ένα σύνθετο κόσμο όπου τα πάντα αλληλεπιδρούν μεταξύ τους (Jonshon, 2004)
- να συνδυάσουμε αρμονικά την πλουσιότετη ελληνική λαϊκή μας παράδοση με τις τεχνολογίες πληροφορικής και επικοινωνιών και
- να ψυχαγωγήσουμε τους μαθητές.

Εξάλλου, στόχος δεν είναι το να προβληματίσουμε τα παιδιά με περιττές πληροφορίες οι οποίες θα τα έκαναν να βαρεθούν γρήγορα και να εγκαταλείψουν την ηλεκτρονική εφαρμογή, αλλά με άμεσο και σαφή τρόπο να τους διατηρήσουμε αμείωτη την προσοχή. Η βασική αρχή υλοποίησης της εφαρμογής είναι: αμεσότητα, σαφήνεια, αποφυγή περιττών πληροφοριών και λανθασμένων κινήσεων.

### **«ΠΑΡΑΜΥΘΕΝΙΟ» ΨΗΦΙΑΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ**

Με την παρούσα εργασία προτείνουμε ευρύτερα την παιδαγωγική χρήση των ηλεκτρονικών μέσων όπως αξιόλογων διαδικτυακών τόπων με αγγλόφωνες κυρίως αναφορές, οι οποίες και μπορούν να αξιοποιηθούν θαυμάσια στα πλαίσια διδασκαλίας των ξένων γλωσσών, αλλά εστιάζουμε κυρίως στην έκδοση DVD-ROM «Η θάλασσα των παραμυθιών». Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό λογισμικό είναι μια ολοκληρωμένη ηλεκτρονική πολύγλωσση έκδοση. Είναι μια διαδραστική εφαρμογή που μοιάζει με υπερμεσικό περιβάλλον με ηχητικά ντοκουμέντα και βίντεο παραστάσεων όπου ηθοποιοί αφηγούνται ή και δραματοποιούν λαϊκά παραμύθια από όλα τα μέρη της Ελλάδος. Ο μαθητής μπορεί να διαβάσει το παραμύθι και να δει κάποια στοιχεία. Στο υπερμεσι-

κό περιβάλλον υπάρχει δυνατότητα αναζήτησης παραμυθιών με μεταδεδομένα, π.χ. γεωγραφική περιοχή, περιέχεται πρωτότυπο φωτογραφικό υλικό των περιοχών όπως πιθανά αυτό απεικονίζεται στο παραμύθι και διαδραματίζονται σκηνές. Το ψηφιοποιημένο-ψηφιακό υλικό αφορά περίπου 150 παραμύθια τα οποία και παρουσιάζονται δραματοποιημένα από επαγγελματίες ηθοποιούς. Όλα τα παραμύθια έχουν οργανωθεί και καταχωρηθεί σε μια βάση δεδομένων. Επίσης υπάρχει και μια δεύτερη βάση δεδομένων η οποία περιέχει τους όρους που εμφανίζονται στο γλωσσάρι. Για το σκοπό αυτό έχει μοντελοποιηθεί η δομή της παρουσίασης των παραμυθιών. Έτσι για κάθε ένα από τα παραμύθια υπάρχει: αναγνωριστικό παραμυθιού, τίτλος παραμυθιού, κείμενο παραμυθιού, λίστα φωτογραφιών και γραβούρων παραμυθιού, αφήγηση παραμυθιού, video παραμυθιού, λίστα με σχετικούς συνδέσμους.

### **ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΑΡΟΜΟΙΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ: ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ ΤΩΝ ΑΔΕΛΦΩΝ Grimm**

Θα πρέπει να αναφέρουμε εδώ ότι η αναζήτησή μας στις ελληνικές ιστοσελίδες για κάτι παρόμοιο υπήρξε αρκετά φτωχή σε αντίθεση με το έντυπο υλικό στο οποίο υπάρχει αρκετή ποικιλία. Βρήκαμε όμως αρκετές ιστοσελίδες στο εξωτερικό από τις οποίες αναφερόμαστε σε εκείνη που μας άρεσε περισσότερο και βρίσκεται πιο κοντά στην προαναφερθείσα υλοποίηση. Τα παραμύθια των αδερφών Grimm. Σε όλη την εφαρμογή υπάρχει καθοδήγηση με ήχο. Στις επιλογές του κεντρικού menu υπάρχει δυνατότητα επιλογής παραμυθιού, καθώς και κάποια διαδραστικά παιχνίδια. Μπορεί κάποιος χρήστης μεγαλύτερος σε ηλικία να επιλέξει να διαβάσει την ιστορία των αδερφών Grimm (<http://www.grimmfairytales.com/en/main>). Αξίζει να σημειωθεί η δυνατότητα που παρέχεται από το interface, αφού ο χρήστης έχει επιλέξει το παραμύθι που θέλει να ακούσει, όπου υπάρχει στίχο στα αριστερά που συμβουλεύει τα μικρά παιδιά στο διάστημα που περιμένουν να φορτωθεί το παραμύθι, να μη δίνουν ποτέ όταν τους ζητείται μέσω Internet τα προσωπικά τους στοιχεία. Με πολύ έξυπνο και διασκεδαστικό τρόπο αφυπνίζει τα παιδιά για κάποιους τυχόν «κινδύνους» του Internet.

### **ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ**

Οι εκπαιδευτικοί θα μπορούσαν να ακολουθήσουν ενδεικτικά τα παρακάτω στάδια:

1. **Επιλογή του παραμυθιού** (γίνεται ευκαιριακά με αναφορά σε κάποιο γεγονός ή με βάση τα ενδιαφέροντα των παιδιών). Μαζί με τους μαθητές αποφασίζουμε ποιο παραμύθι θα πούμε. Ως πηγή άντλησης του θέματος μπορούν να αποτελέσουν:

- Η μελέτη αρκετών παραμυθιών και κειμένων της παιδικής λογοτεχνίας από τους μαθητές, τόσο στο Σχολείο (ιδίως από τη σχολική βιβλιοθήκη) αλλά και κατά τη διδασκαλία του μαθήματος της Νεοελληνικής Γλώσσας, όσο και τον ελεύθερο χρόνο που έχουν στη διάθεση τους.
- Η χρήση του DVD «Η θάλασσα των παραμυθιών»
- Η επίσκεψη σχετικών ιστοτόπων
- Οι αφηγήσεις παραμυθιών από τον οικογενειακό κύκλο των μαθητών.
- Η παρακολούθηση παιδικών εκπομπών από την τηλεόραση.

2. **Στοχοθεσία.** Ο δάσκαλος θέτει τους στόχους, τι θέλει να πετύχει με τη διδασκαλία.
3. **Αφήγηση** από το δάσκαλο. Η αφήγηση γίνεται με φυσικό τρόπο και καθαρή άρθρωση. Μπορεί να γίνει και με ανάγνωση ή με παρακολούθηση σχετικού βίντεο (π.χ. από το DVD). Ο χρόνος αφήγησης δε μπορεί να ξεπεράσει τα 10 - 15 λεπτά.
4. **Επεξεργασία** (λύση αποριών, ερωτήσεων, χαρακτηρισμοί ηρώων).
5. **Έκφραση** (δημιουργία αντίστοιχων παραμυθιών, δραματοποίηση, ζωγραφιές σκηνών από τους μαθητές, επιλογή άλλης αρχής, ή άλλου τέλους, ονοματοδοσία).

Στη διδακτική εμπλοκή του παραμυθιού δεν προσδοκούμε κυρίως γνωστικά οφέλη αλλά τίθενται στόχοι σε επίπεδο δεξιοτήτων και συμπεριφορών. Εφαρμόζουμε κυρίως τη διηγηματική μορφή διδασκαλίας (αφήγηση-δραματοποίηση). Τόσο πριν όσο και μετά την αφήγηση εφαρμόζουμε τις συνεργατικές ομαδικές μεθόδους προετοιμάζοντας ή και αξιολογώντας το μαθησιακό αποτέλεσμα.

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ-ΣΥΝΟΨΗ

Τα παραμύθια είναι μια ενδιαφέρουσα απόδειξη της δημιουργικής φαντασίας των ονείρων που σημαδεύει την εποχή μας. Η φαντασία ενυλάχει μέσα στη διατύπωση, μέσα στην ταχυδακτυλουργία, τη μαγεία των λέξεων και αποτελεί βρασιό στάδιο της ψυχολογικής εξέλιξης και ωριμότητας του παιδιού. Το λαϊκό παραμύθι έχει τη δύναμη να μεταβάλλει τη γλώσσα και την επικοινωνία σε γιορτή και σε παιχνίδι. Τώρα στο κατώφλι της νέας ψηφιακής εποχής καλούμαστε να διασώσουμε και να υποστηρίξουμε το παραμύθι με νέα μέσα και σε νέα δεδομένα. Η επικαιροποιημένη χρήση του παραμυθιού με τα ελληνικά λαϊκά μοτίβα και παραδόσεις παράλληλα με τα υπάρχοντα κόμικς θα δώσει την ώθηση στο παιδί να παίξει με τη γλώσσα του. Οι κοινωνικές μεταβολές ως προς τη δομή της οικογένειας, η όλο και περισσότερο σπανίζουσα εμπλοκή της γιαγιάς η οποία θα φέρει το παιδί σε επαφή με το λαϊκό πολιτισμό, την τοπική ιστορία, την τοπολαλιά, αλλά και το παραμύθι, προτείνουμε να εξισορροπηθεί στο βαθμό που αυτό μπορεί να είναι εφικτό από την ευεργετική χρήση της σχετικής εκπαιδευτικής τεχνολογίας. Οι προϋποθέσεις εφαρμογής τις οποίες αναφέραμε αποτελούν εχέγγυο βέλτιστης λειτουργίας και αποφυγής αρνητικών συνεπειών για αυτή τη χρήση.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Βασιλαράκης Ι. (1992), *Γλώσσα και πράξη της Παιδικής Λογοτεχνίας*, Gutenberg - Αθήνα.
- Δουνδουλάκη-Ουσταμανωλάκη Ε., (1982), *Παραμύθια της Κρήτης*, Κέδρος - Αθήνα.
- Λαλογιάννη Κ., (1999) *Εισαγωγή στην Παιδική και Νεανική Λογοτεχνία της Ευρώπης*, Βόλος.
- Μέγας Γ. Α, 1976. *Εισαγωγή εις την Λαογραφίαν*, Αθήνα 1976.
- Moshell, M. J. et al. (1995) *Virtual Academy: the educational model Institute for Simulation and Training*, University of Central Florida, Doc. VC95.4
- Jonshon, A. (2004) "The learning game- researchers study video gaming- principles that apply to education". <http://wistechnology.com/article.php?id=243>.