

Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης

Τομ. 2016

ΕΘΝΙΚΟ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ
ΤΟΜΕΑΣ ΕΙΔΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑΣ Π.Τ.Δ.Ε.
ΚΕΝΤΡΟ ΜΕΛΕΤΗΣ ΨΥΧΟΦΥΣΙΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

6^ο ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ
ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ
ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ

Υπό την αιγίδα του Υπουργείου Παιδείας
24-26 ΙΟΥΝΙΟΥ 2016

ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ

ΙΟΥΝΙΟΣ 2016

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:

Παπαδότος Ιωάννης

Πολυχρονopoύλου Σταυρούλα

Μπισσέα Αγγελική

ΤΟΜΟΣ Α'

**Καρτέλες του Προπ: : Ένα εργαλείο για
δημιουργική γραφή. Παράδειγμα εφαρμογής σε
τμήματα ένταξης**

Λιάκου Κωνσταντία

<http://dx.doi.org/10.12681/edusc.973>

Copyright © 0 Κωνσταντία Λιάκου



To cite this article:

Λιάκου (0). Καρτέλες του Προπ: : Ένα εργαλείο για δημιουργική γραφή. Παράδειγμα εφαρμογής σε τμήματα ένταξης. Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης, 2016, 534-542.

Καρτέλες του Προπ: Ένα εργαλείο για δημιουργική γραφή.

Παράδειγμα εφαρμογής σε τμήματα ένταξης.

Λιάκου Κωνσταντία

Δασκάλα ΠΕ70, Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας Ανατολικής Θεσσαλονίκης

nantia7013@gmail.com

Περίληψη

Η εργασία εστιάζεται στη δημιουργική αξιοποίηση του παραμυθιού και της μαγικής τράπουλας του Προπ κατά τη διδασκαλία και προσέγγιση της γνώσης στο δημοτικό σχολείο. Χρησιμοποιώντας τις τεχνικές και «λειτουργίες» που προτείνει η τράπουλα του Προπ και φτιάχνοντας παραμύθια και ιστορίες δίνουμε πολλαπλές ευκαιρίες στους μαθητές να προβληματιστούν δημιουργικά, να συνεργαστούν, να επικοινωνήσουν, να κατανοήσουν το επιστημονικό λεξιλόγιο, να εκφραστούν γραπτά και προφορικά, να αλληλεπιδράσουν με τον κόσμο γύρω τους και να ξεδιαλύνουν τις απορίες τους.

Λέξεις κλειδιά: Τράπουλα του Προπ, δημιουργική γραφή, διαχείριση πληροφοριών

Abstract

The present work focuses on the creative utilization of fairy tales and Prop's magic deck during the process of teaching and during the knowledge-based approach in elementary school. By using the techniques along with the "functions" proposed by Prop's deck, and by also creating fairy tales or stories, we provide the students with multiple opportunities to think creatively. Furthermore, we encourage them to collaborate, to communicate, to understand scientific vocabulary, to express themselves orally and in writing, to interact with the world around them and to sort out all of their queries.

Keywords: Prop's deck, creative writing, information management.

Εισαγωγή

Ένας από τους βασικότερους σκοπούς της εκπαίδευσης σύμφωνα με το επίσημο Αναλυτικό Πρόγραμμα του Υπουργείου Παιδείας (ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ) αποτελεί και η *«ολόπλευρη αρμονική και ισόρροπη ανάπτυξη των διανοητικών και ψυχοπνευματικών δυνάμεων των μαθητών, ώστε να έχουν τη δυνατότητα να εξελιχθούν σε ολοκληρωμένες προσωπικότητες και να ζήσουν δημιουργικά»*. Μέσα στις σύγχρονες πολυπολιτισμικές κοινωνίες το σχολείο οφείλει να ανταποκριθεί σ' αυτό το ρόλο και να χρησιμοποιεί μεθόδους διδασκαλίας που να χαρακτηρίζονται από ευελιξία και προσαρμοστικότητα. Ακόμη και ο ίδιος ο μαθητής χρειάζεται νέους τρόπους κινητοποίησης του ενδιαφέροντός του και νέους τρόπους μάθησης. Το παραμύθι, το πλέξιμο μιας ιστορίας, είναι σίγουρα ένα πολυδιάστατο μέσο για την επίτευξη του στόχου αυτού.

Το παραμύθι διαθέτει όλα τα χαρακτηριστικά που θα μπορούσαν να κάνουν ελκυστική μια δραστηριότητα: εμπριέχει στοιχεία όπως η δράση, το σενάριο, η κίνηση, η θεατρικότητα, το παιχνίδι, η φαντασία κτλ που καλύπτουν και διαπερνούν όλα τα γνωστικά αντικείμενα και ανταποκρίνονται στους σύγχρονες μεθόδους μάθησης. Αυτός άλλωστε είναι ο βασικός σκοπός μας, να καταστήσουμε τη γνώση ευχάριστη και δημιουργική για το παιδί έχοντας ως αφετηρία τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες του και στοχεύοντας στη σφαιρική ανάπτυξη της προσωπικότητας και των ικανοτήτων του αξιοποιώντας όλους τους τύπους της νοημοσύνης του, σύμφωνα με τον Gardner. Πιο συγκεκριμένα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την εκπόνηση διαθεματικών προγραμμάτων και υλοποίηση σχεδίων εργασίας και έτσι οι μαθητές προσεγγίζουν αβίαστα τη γνώση και μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν (μεταγνώση).

Την αφήγηση, συγγραφή και εικονογράφηση της νέας ιστορίας-παραμυθιού θα διευκολύνει η τράπουλα του Propp. Ο Ρώσος Vladimir Propp έκανε την πιο επιτυχημένη ανάλυση της δομής των παραμυθιών στο βιβλίο του η «Μορφολογία των λαϊκών παραμυθιών».

Περιγραφή εκπαιδευτικού σεναρίου

Η μαγική τράπουλα βασίζεται στις λεγόμενες «λειτουργίες» των παραμυθιών. Οι λειτουργίες αυτές, σύμφωνα με έναν από τους σημαντικότερους μελετητές του παραμυθιού, τον ρώσο Βλαντιμίρ Προπ, ο οποίος προσδιόρισε ότι είναι 31 στον αριθμό, υπάρχουν πάνω- κάτω σε όλα τα παραμύθια. Ο Τζιάνι Ροντάρι τις περιόρισε σε 20 αντικαθιστώντας κάποιες με ισάριθμα παραμυθικά θέματα και πρότεινε τη δημιουργία μιας τράπουλας. Ο Ροντάρι λέει πως οι «λειτουργίες» είναι για το παραμύθι ότι οι νότες για τη μουσική. Όπως με τις 12 νότες μπορείς να φτιάξεις αναρίθμητες μελωδίες, έτσι και με τις «λειτουργίες» μπορείς να φτιάξεις αναρίθμητα παραμύθια. Σημειώνει πως δεν υπάρχουν όλες οι λειτουργίες σε όλα τα παραμύθια, αντί της υποχρεωτικής αλληλουχίας γίνονται άλματα, συνενώσεις και συνοψίσεις. Ο ίδιος επίσης επισημαίνει ότι στα παιδιά αρέσει να ανακατώνουν τα τραπουλόχαρτα, να ξεκινούν από το τέλος ή να κάνουν μια ιστορία μόνο με τρία από αυτά.

Πρόκειται για τις εξής λειτουργίες:

- 1) Απαγόρευση
- 2) Παράβαση
- 3) Βλάβη ή Έλλειψη
- 4) Αναχώρηση του ήρωα
- 5) Αποστολή
- 6) Συνάντηση με τον δωρητή
- 7) Μαγικά δώρα
- 8) Εμφάνιση του ανταγωνιστή
- 9) Διαβολικές ικανότητες του ανταγωνιστή
- 10) Αγώνας
- 11) Νίκη
- 12) Επιστροφή
- 13) Άφιξη στο σπίτι

- 14) Ψεύτικος ήρωας
- 15) Δύσκολες δοκιμασίες
- 16) Αποκατάσταση της βλάβης
- 17) Αναγνώριση του ήρωα
- 18) Αποκάλυψη του ψεύτικου ήρωα,
- 19) Τιμωρία του ανταγωνιστή
- 20) Γάμος

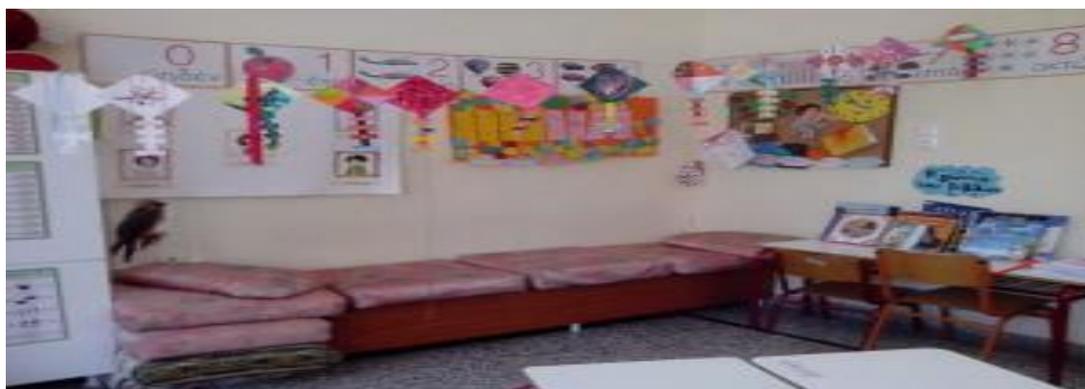
«Κάθε χαρτί της τράπουλας δεν αντιπροσωπεύει μόνο τον εαυτό του, αλλά μια πλήρη «τομή» του κόσμου των παραμυθιών, ένα φτεροκόπημα φανταστικών απόηχων, για παιδιά που έχουν κάπως εξοικειωθεί με τα παραμύθια, τη γλώσσα τους, τα θέματά τους.....»(Ροντάρι ,1994:36)

«Οι «λειτουργίες» των παραμυθιών, κατά κάποιο τρόπο, βοηθούν το παιδί να γνωρίσει τον εαυτό του. Και είναι στη διάθεσή μας, έτοιμες, εγκυρότατες, εύκολες στη χρήση: θα μου φαινόταν άσκοπη σπατάλη να τις απορρίψουμε...»(Ροντάρι ,1994:48)

Ο Προπ θεωρεί πλασματική την ακριβή κατάταξη των παραμυθιών σε τύπους και έχοντας μια ανατρεπτική λογική εφάρμοσε έναν άλλο τρόπο ταξινόμησης των παραμυθιών, την ταξινόμηση κατά ζεύγη. Πιο συγκεκριμένα διαιρεί τα παραμύθια σε τέσσερις κατηγορίες, με βάση τα ζεύγη πάλη- νίκη και πρόβλημα – λύση και έτσι οδηγείται στην ταξινόμηση: 1) αν η εξέλιξη του θέματος γίνεται μέσω του ζεύγους πάλη- νίκη 2) αν η εξέλιξη λαμβάνει χώρα μέσω του ζεύγους πρόβλημα- λύση 3) αν η εξέλιξη λαμβάνει χώρα μέσω και των δύο ζευγών και 4) αν η εξέλιξη γίνεται με απουσία και των δύο αυτών ζευγών.

Στοχεύοντας στην καλλιέργεια της φαντασίας και δημιουργικότητας των παιδιών, η οποία απαλλάσσει από τις συμβάσεις της κανονικής μορφής παραμυθιών, χρησιμοποιούμε τα 20 τραπουλόχαρτα για να δώσουν ιδέες και να οδηγήσουν σε φανταστικές και μη συμβατικές ιστορίες. Μαθητές και διδάσκοντες εμπλέκονται σε ποικίλες γνωστικές και επικοινωνιακές διαδικασίες και αξιοποιούνται πόροι, όπως οι ΤΠΕ, με στόχο τη δραστηριοποίηση και αυτενέργεια των μαθητών.Έτσι συγκεκριμένα χρησιμοποιούμε:

- Πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου, για την ψηφιακή καταγραφή των ιστοριών.
- Πρόγραμμα ζωγραφικής, για την επιμέλεια των καρτών του Προπ και την εικονογράφηση των ιστοριών.
- Ένα πρόγραμμα παρουσίασης, το οποίο θα περιλαμβάνει δημιουργίες των παιδιών (κάρτες από πρόγραμμα ζωγραφικής) και θα δώσει ιδέες για τη συνέχιση της ιστορίας.
- Πρόγραμμα δημιουργίας ψηφιακής αφίσας, για τη δημιουργία αφίσας για τη βιβλιοπαρουσίαση των παιδιών.



Εικ1:Γωνιά φιλαναγνωσίας

Διδακτικές πρακτικές

Η πρακτική χρησιμοποίησης των καρτών του Προπ εδράζεται στις γνωστικές θεωρίες μάθησης –κονστροκτιβισμό (Piaget) και ανακαλυπτική μάθηση (Bruner) - και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρήσεις για τη μάθηση (Vygotsky, Doise, Mugny). Σύμφωνα με τις γνωστικές θεωρίες η μάθηση δε μεταδίδεται αλλά είναι μια διαδικασία προσωπικής κατασκευής της γνώσης, η οποία εδράζεται πάνω σε προγενέστερες γνώσεις, που τροποποιούνται κατάλληλα ώστε να συζευχθούν με τη νέα γνώση. Ο μαθητής μαθαίνει σε ένα περιβάλλον πλούσιο σε ποικίλα εξωτερικά ερεθίσματα, το οποίο δίνει τη δυνατότητα στο μαθητή να αλληλεπιδρά μαζί του. Ακόμη, στην ανακαλυπτική μάθηση ο μαθητής ανακαλύπτει τη γνώση μέσα από ενεργητικές διαδικασίες.

Στην αρχή συγκεντρώνονται τα παιδιά και μιλούν για γνωστά παραμύθια. Αναφέρουν ήρωες που γνωρίζουν. Έπειτα ο εκπαιδευτικός εξηγεί τις λειτουργίες της Τράπουλας του Προπ. Δίνονται παραδείγματα. Γίνεται μια πρώτη γνωριμία με τις λειτουργίες και εντοπίζονται ενδεικτικά κάποιες ή και όλες σε γνωστά παραμύθια, π.χ. οι λειτουργίες της απαγόρευσης και της παράβασης στο μουσικό παραμύθι «Ο Πέτρος και ο Λύκος», στην «Κοκκινোসκουφίτσα», στα «Εφτά Κατσικάκια», η λειτουργία των μαγικών δώρων στη «Σταχτοπούτα», η λειτουργία του ψεύτικου ήρωα στην «Κοκκινোসκουφίτσα», οι διαβολικές ικανότητες του ανταγωνιστή στην «Ωραία Κοιμωμένη» και ο γάμος στα περισσότερα κλασικά κυρίως παραμύθια. Στη συγκεκριμένη φάση αξιοποιούνται παραμύθια από ηλεκτρονική μορφή.

Έπειτα οι μαθητές συμφωνούμε να ζωγραφίσουν μια λειτουργία της τράπουλας. Τις ζωγραφίες τους τις σαρώνουμε με μορφή .jpg. Εναλλακτικά κάποιες ομάδες χρησιμοποιούν προγράμματα ζωγραφικής στον υπολογιστή για να φιλοτεχνήσουν τις λειτουργίες (όπως το λογισμικό RNA: Revelation Natural Art). Επιλέγουμε μεμονωμένες συγκεκριμένες λειτουργίες και για οικονομία χρόνου και για να αποφευχθεί ο πλατειασμός και η χαοτική αφήγηση.

Φτάνουμε έτσι στη φάση εκκίνησης της συγγραφής του παραμυθιού. Ξεκίνησε μια συζήτηση. Καλλιεργείται ο προφορικός λόγος κατά σειρά εικόνων.

Τα παιδιά μπορούν

-Να φτιάξουν το δικό τους παραμύθι ακολουθώντας πιστά τη σειρά των τραπουλόχαρτων

-Να ανακατέψουν τα τραπουλόχαρτα και να δημιουργήσουν την πιο αναπάντεχη ιστορία.

-Να μοιράσουν τα τραπουλόχαρτα μεταξύ τους και να φτιάξουν ένα παραμύθι όλοι μαζί

-Να τραβήξουν ένα τραπουλόχαρτο στην τύχη κι από αυτό να φτιάξουν μια ιστορία

-Να μοιραστούν τα τραπουλόχαρτα κι ο καθένας να αφηγηθεί ένα διαφορετικό παραμύθι

Σαν προγραφικό στάδιο δόθηκε φύλλο εργασίας όπου οι μαθητές κλήθηκαν να ορίσουν τους ήρωες του δικού τους παραμυθιού, στοιχεία επιγραμματικά της περιγραφής της χώρας, σημαντικά γεγονότα που θα βοηθήσουν στην πλοκή και να διαλέξουν μια από τις λειτουργίες την οποία θα κάνουν πράξη οι ήρωες. Ανά ομάδα επιλέγει μία ή δύο από τις «λειτουργίες». Ύστερα με βάση αυτή τη λειτουργία (π.χ. Αγώνας) βάζουν τους ήρωες σε πλοκή προκειμένου να την εκτελέσουν, Προηγείται προφορική αφήγηση.

Στη συνέχεια ολοκληρώνουν τη συγγραφή με γραπτή αποτύπωση. Στη συγκεκριμένη φάση ο δάσκαλος παίζει το ρόλο του διευκολυντή και εμπνευστή. Υπενθυμίζεται στους μαθητές η τήρηση των αρχών της αφηγηματικής γραφής (αρχή, μέση, τέλος). Το παραμύθι μπορεί να δουλευτεί και σε ώρες εκτός σχολείου, καλλιεργώντας έτσι τις διαπροσωπικές σχέσεις των μαθητών.

Τέλος έγινε η παρουσίαση. Δίνεται και η δυνατότητα της «δραματοποίησης». Κάποια άλλα παιδιά επιλέγονται εθελοντικά για να «ενσαρκώσουν» τους ήρωες..

Ολοκληρώνοντας και αυτή τη δραστηριότητα, τα παιδιά συζητούν για την ιδέα παρουσίασης των έργων τους σε κοινό. Μαζί αποφασίζουν να ετοιμάσουν μια αφίσα για την εκδήλωση αυτή. Για τον σκοπό αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί το πρόγραμμα δημιουργίας ψηφιακής αφίσας Glogster.

Συμπεράσματα

Η τράπουλα του Προπ είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί ποικιλοτρόπως. Σε ένα επόμενο επίπεδο θα μπορούσε να αποτελέσει στόχο η σύνθεση παραμυθιών από τα παιδιά χρησιμοποιώντας μόνο κάποιες συγκεκριμένες λειτουργίες, προκειμένου να διδαχθούν και να κατανοηθούν μέχρι και έννοιες των φυσικών επιστημών. Είναι δυνατό να επιχειρηθεί να γραφτεί ολόκληρο παραμύθι με τη βοήθεια μόνο μιας κάρτας-λειτουργίας. Για παράδειγμα φτιάχνουμε μια τράπουλα και πάνω σε κάθε κάρτα γράφουμε μια έννοια φυσικών επιστημών την οποία συνοδεύει και μια εικόνα. Δημιουργείται μια ιστορία που βασίζεται και περιγράφει αυτή την έννοια. Ακολούθως επιλέγεται μια άλλη κάρτα και πρέπει να συνεχίσει την ιστορία παρουσιάζοντας ταυτόχρονα την έννοια που υπάρχει στη δική της κάρτα.

Επιπλέον, τα παραμύθια είναι δυνατόν να αξιοποιηθούν και την ώρα της Θεατρικής Αγωγής και της Μουσικής. Τα παιδιά θα μπορούσαν να αναδείξουν σημεία της ιστορίας τους σε θεατρικά δρώμενα, υποδυόμενα τους πρωταγωνιστές της, αναλαμβάνοντας ίσως και τη μουσική επιμέλεια της παράστασης

Ο συνδυασμός της τράπουλας του Προπ με τη διδασκαλία και την προσέγγιση της γνώσης ανέδειξε εκείνη την εκπαίδευση, που ξεπερνά τα παραδοσιακά όρια των μαθημάτων και έχει τη δυναμική να δημιουργεί σχέσεις αλληλεπίδρασης με ποικίλες ανθρώπινες δραστηριότητες. Παρατηρήθηκε ενθουσιασμός και παιγνιώδη διάθεση, που στην ουσία μετασχηματίζει τη γνώση. Αποτελεί για το λόγο αυτό ένα σημαντικό διδακτικό εργαλείο.

Η αξιολόγηση της εργασίας των μαθητών γίνεται ενδιάμεσα και τελικά.

α) Ενδιάμεση ή Διαμορφωτική αξιολόγηση: Η ανταπόκριση των μαθητών σε κάθε στάδιο του σεναρίου και η σωστή αξιοποίηση των φύλλων εργασίας δίνει ένα δείγμα για το βαθμό κατανόησης και αφομοίωσης των εννοιών.

β) Τελική αξιολόγηση: Στο τέλος, αυτό που προτείνεται είναι να γίνεται παρουσίαση των εργασιών σε προσκεκλημένο κοινό για ανατροφοδότηση.

Αναφορές

Βοσνιάδου, Σ. (2001) *Πώς μαθαίνουν οι μαθητές*
<http://www.deutsch.gr/img/Howstudentslearn.pdf> (ανακτήθηκε 15/7/2016)

Γερμανός, Δ. (2001) *Χώρος και διαδικασίες αγωγής*. Αθήνα: Gutenberg

Κανατσούλη, Μ. (1997). *Εισαγωγή στη Θεωρία και Κριτική της Παιδικής Λογοτεχνίας*. Θεσσαλονίκη: UniversityStudioPress.

Ματσαγγούρας, Ηλ (2003) *Η Διαθεματικότητα στη σχολική γνώση*. Αθήνα: Γρηγόρης

Ματσαγγούρας, Ηλ (2000) *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και Μάθηση*. Αθήνα: Γρηγόρης

Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης. 2011. Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό. Τόμος Α΄. Αθήνα: Π.Ι.

Ντούλια, Α. (2010). Διδάσκοντας μέσα από τα παραμύθια: Δυνατότητες-Ορια-Προοπτικές. Ανακοίνωση στο 5ο Πανελλήνιο Συνέδριο ΕΛΛ.Ι.Ε.Π.ΕΚ. με θέμα «Μαθαίνω πώς να μαθαίνω». Ανακτήθηκε από: http://www.elliepek.gr/documents/5o_synedrio_eisigiseis/Ntoulia_Athina.pdf (ανακτήθηκε 15/7/2016)

Παπαστάμου, Στ. (1990) Διομαδικές σχέσεις. Αθήνα: Οδυσσέας

Ροντάρι, Τ. (1994) *Γραμματική της Φαντασίας*. Αθήνα: Τεκμήριο

Frey, K (1998) Η μέθοδος Project. μτφ.Κλ. Μάλλιου Θεσσαλονίκη: Κυριακίδη

Χρυσαφίδης, Κ. (2001) Βιωματική- Επικοινωνιακή Διδασκαλία. Αθήνα: Gutenberg

Χρυσαφίδης, Κ (2009) Διαθεματική προσέγγιση της γνώσης. Αθήνα: Δίπτυχο.

Το υλικό που προτείνεται από το Π.Ι. στις ιστοσελίδες:

<http://photodentro.edu.gr/lor/> (ανακτήθηκε 15/7/2016)

και <http://dschool.edu.gr/> (ανακτήθηκε 15/7/2016)