

# Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού.

Αφετηρία και προοπτικές ενός νέου πεδίου



Επιμέλεια:  
Γεώργιος Κατσαδώρας, Εμμανουήλ Φωκίδης

Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού  
Αφετηρία και προοπτικές ενός νέου πεδίου

Επιμέλεια

Γεώργιος Κατσαδώρας, Εμμανουήλ Φωκίδης

Ρόδος, 2022

Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού  
Αφιερώματα και προοπτικές ενός νέου πεδίου

ISBN 978-618-84330-7-6

Copyright 2022

Εργαστήριο Γλωσσολογίας, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

### **Επιμέλεια**

Γεώργιος Κατσαδώρας

Αναπληρωτής Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Εμμανουήλ Φωκίδης

Επίκουρος Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Το σχεδιασμό του εξώφυλλου και οπισθόφυλλου ανέλαβε η graphic designer

Μυρτώ Φωτίου Φεγγερύ

LinkedIn: Mirto Fotiou -Feggerou

E-mail: [mirtof80@gmail.com](mailto:mirtof80@gmail.com)

Το σχεδιασμό των μιμιδίων ανέλαβε ο

Βαγγέλης Βαλασιάδης

Οι συγγραφείς των άρθρων που δημοσιεύονται στον τόμο διατηρούν τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας επί των άρθρων τους. Τα άρθρα του τόμου μπορούν να χρησιμοποιηθούν με αναφορά στους συγγραφείς τους. Οι συγγραφείς των άρθρων μπορούν να τα καταθέσουν σε ιδρυματικό ή άλλο αποθετήριο ή να τα δημοσιεύσουν σε άλλη έκδοση, με υποχρεωτική την αναφορά της πρώτης δημοσίευσης του τόμου. Οι συγγραφείς ενθαρρύνονται να δημοσιοποιήσουν την εργασία τους στο Διαδίκτυο.

## Περιεχόμενα

Πρόλογος .....	7
Εισαγωγή.....	10
Αποτελεί το Διαδίκτυο μονόδρομο για τις Σύγχρονες Λαογραφικές Σπουδές; <i>Μαρία Γκασούκα</i> .....	10
Ψηφιακές πηγες για τη μελέτη του ελληνικού παραδοσιακού πολιτισμού και της λαϊκής θρησκευτικότητας, <i>Εμμανουήλ Γ. Βαρβούνης</i> .....	20
Α΄ θεματική ενότητα: Θεωρητικά και μεθοδολογικά ζητήματα της ψηφιακής λαογραφίας.....	29
Η σύγχρονη λαογραφία στο πλαίσιο των ψηφιακών ανθρωπιστικών επιστημών (digital humanities): ορισμοί, περιεχόμενο ερευνητικά πεδία, εργαλεία της Ψηφιακής Λαογραφίας, <i>Αλέξανδρος Γ. Καπανιάρης</i> .....	30
Παράθυρο στη θάλασσα. Ένα «παράθυρο» στον λαϊκό πολιτισμό μέσα από τον κινηματογράφο και το Διαδίκτυο, <i>Άννα Λυδάκη</i> .....	49
Οι λαϊκές ψηφιακές ομάδες ως πεδίο της ψηφιακής Λαογραφίας, <i>Ξανθίππη Φουλίδη</i> .....	56
Β΄ θεματική ενότητα: Διάχυση και διάδοση παραδοσιακών και νέων μορφών του λαϊκού πολιτισμού στον ψηφιακό κόσμο .....	65
Λαϊκός πολιτισμός και διαδικτυακά μιμίδια: Η εκπαίδευση μέσα από τα μιμίδια κατά την περίοδο της πανδημίας του COVID-19, <i>Βασιλεία Αντωνάκη, Γεώργιος Κατσαδώρας</i> .....	66
Η διάχυση και διάδοση της λαογραφίας της Δωδεκανήσου στον ψηφιακό κόσμο, μέσα από δράσεις συλλόγων και ατόμων την περίοδο της καραντίνας, <i>Μαρία Α. Αντωνοπούλου</i> .....	83
Ο Ray Harryhausen και η απεικόνιση της Μέδουσας στα ψηφιακά παιχνίδια, <i>Ευάγγελος Βαλασιάδης</i> .....	98
Επιστήμη των πολιτών και πολιτισμός: Η περίπτωση της ψηφιακής καταγραφής του λαϊκού πολιτισμού, <i>Βικτώρια Γαβάνα, Μαγδαληνή Μάρη, Ευαγγελία Καβακλή</i> .....	116
Οι στρατηγικές ή οι μορφές τρολαρίσματος στο μέσο κοινωνικής δικτύωσης Facebook., <i>Μαρία Ζαρέντη</i> .....	129
Creepypasta: Ο ψηφιακός αστικός θρύλος, <i>Μαρία Ζούρου</i> .....	141
Τα μιμίδια (memes) της πανδημίας του ιού COVID-19: Η διαχείριση του πρωτόγνωρου μέσω ενός σατιρικού είδους του ψηφιακού λαϊκού λόγου, <i>Ρέα Κακάμπουρα, Αφροδίτη-Λήδια Νουνανάκη</i> ..	153
Πολιτικές μνήμης και διαδικασία δόμησης ταυτοτήτων στην ψηφιακή εποχή: Το παράδειγμα του ιστότοπου «Δίκτυο Mikrasiatis.gr», <i>Ιωάννης Καραχρήστος</i> .....	183
Το λαϊκό εορτολόγιο μέσα από τα διαδικτυακά μιμίδια, <i>Ευηλένα Καρδαμήλα</i> .....	195
Αινίγματα, παροιμίες και άλλες λαϊκές φράσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης την περίοδο της πανδημίας. Η σελίδα ««Λαϊκές ρήσεις, Αινίγματα και Ανέκδοτα» στο Facebook, <i>Χρυσάνθη Κόζα</i> .	209
Τα λαχνίσματα στον σύγχρονο ψηφιακό κόσμο: Από το τελετουργικό των υπαίθριων παιδικών παιχνιδιών στο τεχνολογικό σύμπαν του Διαδικτύου., <i>Δημήτρης Ε. Κόκκινος, Ανθούλα Κολιάδη-Τηλιακού</i> .....	220
Διάχυση πολιτισμικών στοιχείων της Τσακωνιάς μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (η περίπτωση του Facebook), <i>Μαρία-Κομινή Κολινιώτη</i> .....	235
The tinderisation of romance, <i>Yvonne Kosma, Vasilis Gialatzis, Jojo Ekate Diakoumakou</i> .....	253

Διαρκείς ανατροφοδοτήσεις μεταξύ πρωτογενούς και δευτερογενούς προφορικότητας: Η κυκλοφορία του κουτσομπολιού από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στην καθημερινή ζωή και αντίστροφα, <i>Γιώργος Κούζας</i> .....	269
Το παιχνίδι στην ψηφιακή εποχή: Το παράδειγμα του ομαδικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού μεταξύ ενηλίκων, <i>Κωνσταντίνα Κουτσονικολή</i> .....	281
Μοιράσου κι εσύ μian ιστορία: Από τη ζωντανή αφηγηματική κοινότητα στη διαδικτυακή συνύπαρξη. Η περίπτωση της Λέσχης Αφήγησης Αθήνας. Όψεις, σκέψεις, προοπτικές, <i>Δημήτρης Β. Προύσαλης</i> .....	294
Η περίπτωση του Ελληνικού YouTube community: Ένας βιότοπος λαογραφικών φαινομένων μέσα σε μία μικρογραφία της κοινωνίας στο Διαδίκτυο, <i>Αικατερίνη Σχοινά</i> .....	305
Ο έντεχνος λαϊκός λόγος στο Διαδίκτυο: Δύο παραδείγματα χρήσης των παροιμιών στη διάρκεια της πανδημίας, <i>Γεώργιος Τσερπές, Μαριάνθη Καπλάνογλου</i> .....	319
Εκδηλώσεις θρησκευτικότητας και λαϊκής ευσέβειας στο χώρο του Διαδικτύου. Το τραγούδι «Μπαγιάσας» του Νικόλα Άσιμου, <i>Νικόλαος Γ. Τσιρέβελος, Εμμανουήλ Χ. Κυριαζάκος</i> .....	331
Τα διαδικτυακά μμίδια στις ομάδες των αναπληρωτών εκπαιδευτικών στο Facebook, <i>Βαρβάρα Τσούγγου</i> .....	346
Διαδικτυακός κόμβος «Καρπάθικο Γλέντι»: Η συνεργατική διαδικτυακή ανάπτυξη ενός στοιχείου άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, <i>Βασιλική Χρυσανθοπούλου, Παρασκευή Γ. Κανελλάτου</i> .....	360
Η εικόνα του θρύλου του βρικόλακα μέσα από ψηφιακά παιχνίδια, <i>Έλενα Ψυχάρη, Ρέα Κακάμπουρα</i> .....	387
Γ' θεματική ενότητα: Η ψηφιακή λαογραφία στην τυπική, μη τυπική και άτυπη εκπαίδευση .....	402
Δημιουργία ψηφιακού μουσείου εθιμικών δρώμενων, <i>Χρήστος Θεολόγος, Στέφανος Κυριαζάκος</i>	403
Προσεγγίζοντας τη λαογραφία μέσα από τη θεωρία των πολυγραμματισμών και τη δημιουργική γραφή: Λαϊκά μαγικά παραμύθια και ψηφιακός μετασχηματισμός στη λογοτεχνία του Γυμνασίου, <i>Κωνσταντίνα Καλαούζη</i> .....	419
Ο λαϊκός πολιτισμός σε συνδυασμό με την χρήση των νέων τεχνολογιών, ως μέσου επικοινωνίας και προσέγγισης μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, <i>Άννα Μαρία Καρακωνσταντίνου</i> .....	431
Μοντελοποίηση προγράμματος διαχείρισης εκκλησιαστικού κειμηλίου ως συμβολή των προηγμένων τεχνολογιών στην Ψηφιακή Λαογραφία, <i>Αικατερίνη Κορωναίου, Δημήτριος Κοτσιφάκος, Χρήστος Δουληγέρης</i> .....	444
Η συμβολή του παραδοσιακού χορού στη διαμόρφωση της συλλογικής ταυτότητας. Σχεδιασμός ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για την εξ αποστάσεως διδασκαλία, <i>Χριστίνα Παληά, Γεώργιος Κατσαδώρος, Απόστολος Κώστας</i> .....	459
Τα λαϊκά παραμύθια μέσα στη ψηφιακή πραγματικότητα, <i>Αναστάσιος Παππάς</i> .....	473
Λαϊκός πολιτισμός στην εποχή της τηλεεκπαίδευσης: Στάσεις και αντιλήψεις των εκπαιδευτικών της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης για το αντικείμενο της Λαογραφίας και της Ψηφιακής Λαογραφίας στη διδακτική πράξη, <i>Γεώργιος Πασιόπουλος, Ευστάθιος Ξαφάκος</i> .....	490
Η άυλη πολιτιστική κληρονομιά στο ψηφιακό περιβάλλον: Μια χαρτογράφηση των διαδικτυακών συλλογών και μουσείων για την ελληνική μουσική, <i>Νίκος Πουλάκης</i> .....	506
«Όψεις λαϊκής θεραπευτικής στην Ήπειρο, άλλοτε και τώρα»: Εκπαιδευτικές δράσεις Ψηφιακής Λαογραφίας για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, <i>Χαράλαμπος Σταμπόλης, Ρέα Κακάμπουρα</i> .....	518

Διδάσκοντας τοπική ιστορία, πολιτισμό, παραδόσεις και έθιμα με τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών. Προκαταρκτικά αποτελέσματα από μία μελέτη περίπτωσης στο νησί της Νισύρου, Άννα Χαρτοφύλη, Εμμανουήλ Φωκίδης.....	529
Κατάλογος συγγραφέων .....	542

## Προσεγγίζοντας τη λαογραφία μέσα από τη θεωρία των πολυγραμματισμών και τη δημιουργική γραφή: Λαϊκά μαγικά παραμύθια και ψηφιακός μετασχηματισμός στη λογοτεχνία του Γυμνασίου

Κωνσταντίνα Καλαούζη

Εκπαιδευτικός

[kalaouzi@hotmail.com](mailto:kalaouzi@hotmail.com)

### Περίληψη

Στην παρούσα εργασία περιγράφεται μία διδακτική πρόταση, η οποία σχεδιάστηκε ώστε να εφαρμοστεί στο μάθημα της λογοτεχνίας της Α΄ Γυμνασίου. Συγκεκριμένα, η πρόταση εστιάζει στην επαφή των μαθητών/τριών με το λογοτεχνικό είδος του μαγικού λαϊκού παραμυθιού, το οποίο προσεγγίζεται μέσα από τη θεωρία της βιωματικής μάθησης και την παιδαγωγική των πολυγραμματισμών (Cope & Kalantzis, 2000). Η διδακτική προσέγγιση ακολουθεί τα τέσσερα στάδια της θεωρίας των πολυγραμματισμών, δηλαδή την τοποθετημένη πρακτική, την ανοιχτή διδασκαλία, την κριτική πλαίσιση και τη μετασχηματισμένη πρακτική. Στα στάδια αυτά οι μαθητές λειτουργούν ως ερευνητές, συνεργάτες και συνδημιουργοί, παράγουν και μετασχηματίζουν λαϊκά μαγικά παραμύθια και στη συνέχεια τα μετατρέπουν σε ψηφιακές αφηγήσεις, σε κόμικ, σε ψηφιακές αφίσες και σε ψηφιακά βιβλία, επικυρώνοντας έτσι τη δημιουργική συνεργασία ανάμεσα στη λαογραφική παράδοση και τον σύγχρονο ψηφιακό κόσμο. Στόχος της είναι, από τη μια μεριά, η εξοικείωση των μαθητών/τριών με το λογοτεχνικό είδος του λαϊκού μαγικού παραμυθιού μέσα από τη συμμετοχή τους σε ερευνητικές εργασίες που αποσκοπούν στη συγκέντρωση παραμυθιών της ιδιαίτερης περιοχής τους. Η βιωματική εμπλοκή στη συλλογή του υλικού συνδυάζεται με την προσπάθεια ψηφιακής καταγραφής του σε συνεργατικά έγγραφα με σκοπό τη δημιουργία ενός ψηφιακού βιβλίου τάξης. Το δεύτερο βήμα της διαδικασίας εμπλέκει τους/τις μαθητές/τριες σε δραστηριότητες δημιουργικής γραφής. Οι δραστηριότητες αυτές ακολουθούν την τακτική αποδόμησης συστατικών στοιχείων των παραμυθιών, σύμφωνα με τη θεωρία του Vladimir Propp, στον εντοπισμό, δηλαδή, των βασικών λειτουργιών και των προσώπων/ ρόλων. Στη συνέχεια, εμπλέκουν τους συμμετέχοντες σε τεχνικές δημιουργίας νέων ιστοριών, βάσει της πλοκής και των προσώπων που συνάντησαν στα λαϊκά μαγικά παραμύθια. Οι ιστορίες αυτές καταγράφονται μέσω ομαδοσυνεργατικών μεθόδων και στη συνέχεια μετασχηματίζονται με τη βοήθεια των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (στο εξής Τ.Π.Ε.) συμβάλλοντας στην κατάκτηση στόχων γλωσσικού, αλλά και ψηφιακού γραμματισμού.

**Λέξεις-κλειδιά:** βιωματική μάθηση, λαϊκό-μαγικό παραμύθι, λογοτεχνία, πολυγραμματισμοί

### Abstract

This paper describes a didactic proposal, which was designed to be applied in the literature course in the First Grade of Junior High School. Specifically, the proposal focuses on the contact of students with the genre of the magical folk tale, which is approached through the theory of experiential learning and the pedagogy of Multiliteracies (Cope & Kalantzis, 2000). The didactic approach follows the four stages of the Multiliteracies theory, namely the established practice, the open teaching, the critical framework and the transformed practice. In these stages students work as researchers, collaborators and co-creators, producing and transforming folk magic tales and then turning them into digital narratives, comics, digital posters and digital books, thus validating the creative collaboration between the folklore tradition and modern digital world. On the one hand, its goal is to acquaint the students

with the literary genre of the folk magic fairy tale through their participation in research which is aimed at collecting fairy tales of their particular area. The experiential involvement in the collection of material is combined with the effort to digitally record it in collaborative documents, in order to create a digital class book. The second step in the process involves students in creative writing activities. These activities follow the tactic of deconstructing components of fairy tales basic functions, that is locating the characters/ roles, according to Vladimir Propp's theory. They then engage participants in new storytelling techniques, based on the plot and the characters they encounter in folk magic tales. These stories are recorded through collaborative methods and then transformed with the help of Information and Communication Technologies (hereinafter I.C.T) contributing to the achievement of linguistic and digital literacy goals.

**Keywords:** experimental learning, folk tales, literature, multiliteracies

## Εισαγωγή

### *Λογοτεχνία-Λαϊκό-μαγικό παραμύθι και Προγράμματα Σπουδών*

Η λογοτεχνία αποτελεί μία έκφραση της ανθρώπινης δημιουργικότητας που, σε πολιτισμικό επίπεδο, ανασυνθέτει το ανθρώπινο βίωμα και «δημιουργεί νέα πεδία πρόσληψης της κοινωνικής πραγματικότητας» (Νέο Πρόγραμμα Σπουδών Λογοτεχνίας Α', Β' και Γ' τάξεις Γυμνασίου, 2021, σ. 4). Με την έννοια αυτή, η λογοτεχνία συνιστά ένα πεδίο ώσμωσης αισθητικών, πολιτισμικών και κοινωνικών αξιών. Ως διδακτικό αντικείμενο έχει εισαχθεί εδώ και αρκετές δεκαετίες όχι μόνο για την αυταξία του, αλλά και για τον μορφωτικό, πολιτιστικό και αξιακό του χαρακτήρα και αποσκοπεί, μεταξύ άλλων, στην καλλιέργεια αναγνωστικών δεξιοτήτων που θα βοηθήσουν τους/τις μαθητές / τριες να παραγάγουν δικό τους προφορικό και γραπτό ερμηνευτικό λόγο. Οι πολλές και πολλαπλές εκφάνσεις του λογοτεχνικού λόγου βοηθούν στην ολόπλευρη, κατά το δυνατόν, επαφή των μαθητών/τριών με κείμενα που αναδεικνύουν και στοιχεία που συνδέονται με την παράδοση και την ταυτότητα της κοινωνίας που περιγράφουν.

Στο πλαίσιο αυτό, η ένταξη του λογοτεχνικού είδους του παραμυθιού στη διδασκαλία του μαθήματος της λογοτεχνίας αποτελεί μία επιλογή με ιδιαίτερη σημασία. Στο ισχύον Π.Σ (ΔΕΠΠΣ, 2003, σσ. 64-67) για τις πρώτες δύο τάξεις του Γυμνασίου το παραμύθι προτείνεται να ενταχθεί στη διδασκαλία της λογοτεχνίας καθώς αναγνωρίζεται ως μέσο γνωριμίας με τον λαϊκό πολιτισμό, αλλά και ως ένα αφηγηματικό είδος που αναπαριστά ενδιαφέρουσες στην κοινωνία αξίες και, επομένως, μπορεί να αξιοποιηθεί πολλαπλώς: και ως μέσο διαπολιτισμικής ώσμωσης, αλλά και ως μέθοδος γλωσσικής προσέγγισης και ενίσχυσης της προφορικότητας. Ειδικότερα, το λαϊκό-μαγικό παραμύθι μπορεί να αποτελέσει ένα μέσο ανάδειξης της παγκοσμιότητας των αξιακών κωδικών και των μοτίβων που επικρατούν σε πολλές διαφορετικές κοινωνίες, προσφέροντας ταυτόχρονα τη δυνατότητα ανακάλυψης αφηγηματικών στρατηγικών που βοηθούν σημαντικά τους ΤΟ/ τις μαθητές/τριες με χαμηλές γλωσσικές επιδόσεις.

### *Διδακτικές και παιδαγωγικές διαστάσεις του λαϊκού μαγικού παραμυθιού*

Το παραμύθι ως είδος της της λαϊκής φιλολογίας (Αναγνωστόπουλος, 2009, σ. 45) συνδέεται άρρηκτα με τις εκάστοτε τοπικές παραδόσεις, αλλά ταυτόχρονα ενέχει μια καθολικότητα ως προς τις θεματικές και τα μοτίβα που υπερβαίνει κάθε εθνικό όριο (Αυδίκος, 1997, σ. 33). Το λαϊκό-μαγικό παραμύθι, αποτελεί δημιούργημα της συλλογικής λαϊκής φαντασίας και λειτουργεί ως φορέας του λαϊκού προφορικού λόγου. Δε συνιστά μία στατική δημιουργία, αλλά βρίσκεται σε συνεχή μετεξέλιξη καθώς δέχεται την επίδραση των μεταβολών μέσα στον χρόνο, των τοπικών ιδιαιτεροτήτων και των εκάστοτε αλλαγών (Κοντολέων, 1988). Το λαϊκό παραμύθι, ως λαϊκό δημιούργημα, περιέχει και



προβάλλει τις αγωνίες του λαού, τα όνειρα και την ποιητική του διάθεση και στηρίζεται σε αξίες και ανάγκες, οι οποίες αποτελούν θεμελιακά γνωρίσματα της ανθρώπινης ψυχής (Βαλάση, 1985, σσ. 130-132). Τα θέματά του ανταποκρίνονται στις καθημερινές ανάγκες του λαού και προβάλλουν σημαντικά συγκρουσιακά προβλήματα της ανθρώπινης ύπαρξης.

Το λαϊκό μαγικό παραμύθι λόγω της δομικής και γλωσσικής του απλότητας μπορεί να αξιοποιηθεί διδακτικά και ως μέσο που μπορεί να εμπλέξει τους / τις μαθητές/τριες σε δραστηριότητες που βοηθούν στη συνειδητοποίηση των δομικών κανόνων της αφήγησης. Τα διαδοχικά και επαναλαμβανόμενα επεισόδια (μοτίβα), οι επαναλαμβανόμενες λειτουργίες των παραμυθικών προσώπων (Αυδίκος, 1997, σσ. 66-67· Μαλαφάντης, 2006, σσ. 52-54) που φέρουν κοινά, σταθερά και μόνιμα χαρακτηριστικά, όπως επεσήμανε ο Propp στο έργο του «Μορφολογία του Παραμυθιού» (Propp, 1968) δημιουργούν έναν χάρτη πρωτογενών δομικών υλικών που μπορούν αφενός εύκολα να εντοπιστούν, αφετέρου να αξιοποιηθούν ως μέσα παιγνιώδους μετασχηματισμού στα πλαίσια της διδακτικής πράξης.

Η υιοθέτηση της μορφολογικής αυτής προσέγγισης που βασίζεται στην αποδόμηση και τον εντοπισμό του αφηγηματικού σκελετού της ιστορίας, μπορεί, στο πλαίσιο της διδασκαλίας να βοηθήσει σημαντικά στην ενεργοποίηση των μαθητών/τριών. Συγκεκριμένα, ο εντοπισμός των δομικών στοιχείων δύναται να επιτευχθεί μέσα από τη συμμετοχή σε ποικίλες διερευνητικές ομαδικές δραστηριότητες που δια της επαγωγής, οδηγούν σταδιακά τους / τις μαθητές/τριες σε συμπεράσματα για τον τρόπο συγκρότησης του αφηγηματικού παραμυθικού λόγου. Χαρακτηριστικά όπως η χρονική και χωρική αοριστία, η ανωνυμία των πρωταγωνιστικών προσώπων και η τυποποίησή τους σε συγκεκριμένους ρόλους (καλός, κακός, βοηθός κ.λπ.), η επικυριαρχία του φανταστικού-υπερφυσικού στοιχείου, όπως επίσης και η γραμμική λειτουργία του χρόνου συνιστούν μερικά δομικά στοιχεία της αφήγησης που μέσα στην τάξη εύκολα μπορούν να αποκωδικοποιηθούν και να δώσουν το έναυσμα για συνανάντηση, σύγκριση και σχολιασμό, αλλά και να εμπλέξουν τους/τις μαθητές/τριες σε δημιουργικές δραστηριότητες που προωθούν τον πολυεπίπεδο γραμματισμό, όχι μόνο λειτουργικό, αλλά και κριτικό.

Τα λαϊκά παραμύθια, ως αγαθά της πολιτιστικής κληρονομιάς των λαών, συνδέονται με την έκφραση της πολιτισμικής τους ταυτότητας. Το λαϊκό παραμύθι περιλαμβάνει πολλά κοινά θεματικά στοιχεία, όπως πολλές λαογραφικές συλλογές αποδεικνύουν (Καφαντάρης, 1988· Μέγας, 1998, 1999), τα οποία, εφόσον εντοπιστούν, μπορούν να λειτουργήσουν ως διαπολιτισμικές γέφυρες, να συμβάλουν στην ουσιαστικότερη επικοινωνία μεταξύ των μαθητών/τριών και να αποφέρουν καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα. Τα παραμύθια μιλούν για το «άλλο» και ασχολούνται με τους «άλλους», γι' αυτό μπορεί να αποτελέσουν ένα μέσο, ώστε να τεθούν προς συζήτηση κοινωνικά θέματα που αφορούν τη διαφορά / διαφορετικότητα. Με την ίδια λογική, οι στερεοτυπικές αναπαραστάσεις που ενυπάρχουν σε πολλά λαϊκά-μαγικά παραμύθια, ιδιαίτερα στο γυμνάσιο, μπορούν να γίνουν αντικείμενο σχολιασμού και αναστοχασμού και να αποτελέσουν την αφετηρία εκτενών δραστηριοτήτων και συζητήσεων με απώτερο στόχο την αποδυνάμωση των στερεοτύπων. Έτσι, επειδή, ακριβώς το παραμύθι είναι κοντά στη συναισθηματική λειτουργία του παιδιού (Αυδίκος, 1997), εφόσον αξιοποιηθεί και ως μαθησιακό αντικείμενο, μπορεί να συμβάλει, μεταξύ άλλων, και στη μεταφορά (δια)πολιτισμικών αξιών.

Επιπλέον, ως είδος προσφέρεται για την ενίσχυση της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας, αφού καλλιεργεί την φαντασία, την προσοχή, τη γλωσσική έκφραση, την κριτική σκέψη, κοινωνικοποιεί και «ηθικοποιεί» το παιδί, του μαθαίνει να ακούει και να επικοινωνεί και με άλλους πολιτισμούς με διαφορετικές πολιτισμικές ταυτότητες (Μερακλής, 1993). Σε αυτό το πλαίσιο, ο ρόλος που θα υιοθετήσει η εκπαιδευτικός και οι διδακτικές τεχνικές που θα επιλέξει είναι καθοριστικής σημασίας για την ενδυνάμωση των μαθητών/τριών. Οι διαφορές στο γνωστικό υπόβαθρο και στις εμπειρίες των παιδιών καθώς και στον τρόπο που προσεγγίζουν τη γνώση, είναι στοιχεία που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη στο σχεδιασμό των δραστηριοτήτων (Τσιούμης-Πεντέρη, 2005, σ. 3).

Η ενίσχυση της συμμετοχής και της αυτενέργειας των μαθητών/τριών μέσω της διερεύνησης και ανακάλυψης της γνώσης, όπως και η μεθοδική πορεία αναβαθμών από το απλό στο σύνθετο, μπορούν να οδηγήσουν σε μαθησιακές διαδικασίες προσοδοφόρες και δημιουργικές. Το βήμα αυτό

είναι ιδιαίτερα σημαντικό για τη μετάβαση στο στάδιο της δημιουργίας, ο εφοδιασμός δηλαδή των μαθητών/τριών με τα απαραίτητα εργαλεία που σε συνδυασμό μπορούν να οδηγήσουν στην κατανόηση, αλλά και στην παραγωγή ενός κειμένου στα πλαίσια της λογοτεχνίας.

### *Λαϊκό-μαγικό παραμύθι-πολυτροπικότητα-ψηφιακός γραμματισμός*

Πώς όμως το λαϊκό-μαγικό παραμύθι μπορεί να αποτελέσει ένα πεδίο ενδιαφέροντος για το σύγχρονο μαθητικό κοινό; Με άλλα λόγια, πώς μπορούν τα στοιχεία της λαογραφικής παράδοσης που συνθέτουν τον παραμυθικό λόγο να «επικαιροποιηθούν» και να αγγίξουν τις ανάγκες της ψηφιακής εποχής; Εδώ ακριβώς υπεισέρχεται ο ρόλος των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (στο εξής Τ.Π.Ε), που ως μέρος του σύγχρονου πολιτισμού, προσδίδουν στο σύγχρονο μάθημα της λογοτεχνίας έναν ρόλο πολυδιάστατο. Προκειμένου για το παραμύθι, η χρήση των Τ.Π.Ε μπορεί να βοηθήσει τους/τις μαθητές/τριες να δημιουργήσουν νέους τύπους παραμυθιών, «επικαιροποιώντας» τον παραμυθικό λόγο μέσα από την αξιοποίηση εργαλείων που ενδυναμώνουν τη διαδικασία της μάθησης και βοηθούν σημαντικά στην ενσωμάτωση και συμπερίληψη μαθητών/τριών με διαφορετικά μαθησιακά προφίλ. Οι Τ.Π.Ε συμβάλλουν στη δημιουργία νέων τύπων «κειμένων» που σχετίζονται με νέες πρακτικές παραγωγής, διάδοσης και πρόσληψης της λογοτεχνίας (Π.Σ Νεοελληνικής Γλώσσας-Λογοτεχνίας, 2011, σ. 28).

Οι Τ.Π.Ε μπορούν να βοηθήσουν σημαντικά στην ανάπτυξη των τρόπων επικοινωνίας μεταξύ των μαθητών και να προωθήσουν την ομαδική διαπραγμάτευση του νοήματος των κειμένων, αλλά και την πολυμεσική παρουσίαση των ερμηνειών τους (Κουτσογιάννης, 2006· Κουτσογιάννης, Παυλίδου & Χαλισιάνη, 2011, σσ. 10-14), οδηγώντας τους στην παραγωγή δικών τους πολυτροπικών παραμυθικών κειμένων. Ας μην ξεχνάμε ότι η κατεύθυνση των Π.Σ ήδη από το 2003 για το μάθημα της Λογοτεχνίας στρέφεται από τα αντικείμενα-περιεχόμενα μάθησης (ύλη), προς τα υποκείμενα της μάθησης με τις ιδιαιτερότητες που τα χαρακτηρίζουν. Η έμφαση, δηλαδή, δίνεται στη δημιουργικότητα, την ανάπτυξη πρωτοβουλίας και την προώθηση της ικανότητας σχεδιασμού με την αξιοποίηση όλων των σημειωτικών πόρων. Έτσι, παρατηρείται μία μετακίνηση από τον γλωσσικό γραμματισμό στους λεγόμενους «νέους γραμματισμούς» και τους «πολυγραμματισμούς» (Κουτσογιάννης, 2005).

Η έννοια των πολυγραμματισμών, αναδεικνύει την αναγκαιότητα ανάπτυξης ικανοτήτων και δεξιοτήτων απαραίτητων για την κατανόηση κειμένων που συνδυάζουν διαφορετικά σημειωτικά μέσα για την παραγωγή νοήματος (γλωσσικά, οπτικά, ηχητικά) και λόγων που παράγονται σε πολυμορφικά και πολυπολιτισμικά κοινωνικά περιβάλλοντα. Οι πολυγραμματισμοί αποσκοπούν στην πρόσθετη κοινωνική ενδυνάμωση των μαθητών με την ανάπτυξη δεξιοτήτων σχετικών με την επεξεργασία ποικίλων κειμενικών ειδών, συγκροτημένων από ένα ευρύ φάσμα μέσων (ακουστικών, οπτικών, ηλεκτρονικών), αλλά και πολιτισμικών και γλωσσικών κωδίκων στο πλαίσιο μιας πολύγλωσσης και πολυπολιτισμικής κοινωνίας (Core & Kalantzis, 2000, σσ. 9-37).

Ο συνδυασμός της θεωρίας των πολυγραμματισμών με το λαϊκό-μαγικό παραμύθι επιτυγχάνεται μέσα από την υιοθέτηση των κατάλληλων διδακτικών στρατηγικών που δίνουν τον λόγο και την πρωτοβουλία στους / στις μαθητές/τριες, ώστε να δράσουν ως ενεργά υποκείμενα μάθησης, να αποκτήσουν τον έλεγχο της σχηματικής δομής και του θεματικού πεδίου του λαϊκού-μαγικού παραμυθιού και να παραγάγουν μόνοι τους ή συνεργαζόμενοι, κείμενα στα πλαίσια του δημιουργικού μετασχηματισμού που θα μετεξελίσσουν τον παραδοσιακό παραμυθικό λόγο σε ποικίλες ψηφιακές πραγματώσεις.

### *Λαϊκό-μαγικό παραμύθι και δημιουργική γραφή*

Η εισαγωγή δραστηριοτήτων δημιουργικής γραφής στα πλαίσια της λογοτεχνίας προϋποθέτει τη χρήση βιωματικών μεθόδων μάθησης με σκοπό την καλλιέργεια ικανοτήτων και δεξιοτήτων που

θεωρούνται προαπαιτούμενες στον 21ο αιώνα. Η δημιουργική γραφή ως διαδικασία ενδυναμώνει την έκφραση και τη δημιουργικότητα των μαθητών, βοηθώντας τους να αξιοποιήσουν τις αποκτηθείσες γνώσεις τους μέσα από την αποκωδικοποίηση κειμένων και ποικίλες ερμηνευτικές προσεγγίσεις, ώστε να μετασχηματίσουν, να διαφοροποιήσουν, όχι όμως χωρίς προϋποθέσεις, τα κείμενα που ανέλυσαν και, στη συνέχεια, να παραγάγουν λόγο που να προσομοιάζει τους τρόπους του λογοτεχνικού είδους ή γένους που επεξεργάστηκαν.

Για να φτάσουν με ασφάλεια σε αυτή τη διαδικασία χρειάζεται να γίνουν πρώτα απ' όλα επαρκέστεροι/ες αναγνώστες/στριες και στη συνέχεια να ασκηθούν μέσα από ποικίλες βιωματικές δραστηριότητες στον τομέα της συγγραφής. Η δημιουργική γραφή ανοίγει δρόμο σε μαθητές και μαθήτριες να συνθέσουν τις εμπειρίες ζωής με τις γνώσεις που αποκτούν στην εκπαίδευση: να συνδυάσουν τις ατομικές εμπειρίες με τις γνώσεις που αποκτούν μέσα στο σχολείο σ' ένα φανταστικό επίπεδο.

Το λαϊκό-μαγικό παραμύθι μπορεί να αποτελέσει το εφαλτήριο για την εισαγωγή των μαθητών/τριών στη δημιουργική γραφή με την έννοια ότι η δομική του απλότητα και η λιτή γλώσσα βοηθούν, όπως προαναφέραμε, στην αποκωδικοποίηση των συστατικών του στοιχείων κάτι που οδηγεί στη συνέχεια στη δυνατότητα αποτύπωσης στο χαρτί των ιδεών και των συναισθημάτων που σχετίζονται ή αφορμώνται από ένα συγκεκριμένο θέμα. Το φανταστικό και μαγικό στοιχείο που κυριαρχούν λειτουργούν βοηθητικά στην εκκίνηση της πρωτότυπης σκέψης των παιδιών. Ανάμεσα στους βασικούς στόχους που ικανοποιούνται με την εισαγωγή της δημιουργικής γραφής στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι αφενός η συμμετοχή σε διαδικασίες παραγωγής λόγου, αλλά, κυρίως, τα μεταγνωστικά αποτελέσματα που επιτυγχάνονται μέσα από διεργασίες αναστοχασμού και κριτικής συζήτησης πάνω στην ίδια την πράξη της γραφής και των αποτελεσμάτων της (Κωτόπουλος, 2012). Η μέθοδος αυτή στηρίζεται σε βιωματικές τεχνικές και μέσα από την παιγνιώδη άσκηση του λόγου επιτυγχάνει την αναδόμηση των στοιχείων της λέξης, της πρότασης και κατ' επέκταση του κειμένου με σκοπό την παραγωγή νέων κειμένων (Πασσιά & Μανδηλαράς, 2001).

Η εισαγωγή της στην εκπαιδευτική πράξη στην ουσία μετατοπίζει το βάρος στον ρόλο του αναγνώστη / μαθητή που παύει να είναι παθητικός δέκτης, αλλά μεταμορφώνεται σε δυνάμει δημιουργό (Σαμαρά, 2009) μέσω της συστηματικής παρατήρησης και μελέτης του τρόπου σύνθεσης και των λειτουργιών των κειμένων. Με τον τρόπο αυτόν οι συμμετέχοντες/ουσες οδηγούνται στη μερική «υπονόμηση» και αναδημιουργία των κειμένων μέσα από επαγωγικές διαδικασίες παρατήρησης, αποδόμησης και επανασύνθεσης.

Η δημιουργική γραφή επιβεβαιώνει την αξία της ως εκπαιδευτικού εργαλείου και λόγω των μεθοδολογικών και διδακτικών προσεγγίσεων που προϋποθέτει. Συγκεκριμένα, η διδακτική μεθοδολογία περιλαμβάνει ομαδοσυνεργατικές πρακτικές, δραστηριότητες αποδόμησης, σύνθεσης και αναστοχασμού που μπορεί να οδηγήσουν σε πιθανή επανεγγραφή ή πολλαπλές επανεγγραφές κειμένων, αποδεικνύοντας ότι η πράξη της συγγραφικής δημιουργίας μπορεί να είναι αποτέλεσμα μίας ομαδικής διαδικασίας (Νικολαΐδου, 2012).

## **Στόχοι διδακτικής πρότασης-μέθοδος προσέγγισης-επιλογή κειμένων**

Η διδακτική πρόταση που παρουσιάζεται σχεδιάστηκε με σκοπό να εφαρμοστεί στην Α' τάξη του Γυμνασίου σε τμήματα σχολείων των Δωδεκανήσων μετά από συνεργασία με ενδιαφερόμενους/ες εκπαιδευτικούς που συμμετείχαν σε εθελοντική βάση. Η εφαρμογή, υλοποιήθηκε στα πλαίσια του μαθήματος της νεοελληνικής λογοτεχνίας και αφορούσε σε έξι τμήματα διαφορετικών σχολικών μονάδων. Βασικός στόχος υπήρξε η λειτουργική αξιοποίηση του λαϊκών-μαγικών παραμυθιών των Δωδεκανήσων ως μέσων προσέγγισης της τοπικής λαογραφικής παράδοσης μέσω της εμπλοκής των συμμετεχόντων/ουσών σε βιωματική / επιτόπια έρευνα, αλλά και η αξιοποίηση των παραμυθιών ως εργαλείων κατανόησης της λειτουργίας της αφήγησης, ενίσχυσης της δημιουργικότητας και ως τρόπου επικαιροποίησης των παραδοσιακών στοιχείων μέσω του συνδυασμού τους με τη θεωρία των πολυγραμματισμών. Οι στόχοι που τέθηκαν σχετίζονται άμεσα με το προφίλ του μαθητικού

δυναμικού όπου απευθύνθηκε η διδακτική εφαρμογή. Συγκεκριμένα, οι μαθητές/τριες των τμημάτων στα οποία εφαρμόστηκε, παρουσίαζαν σε ένα μεγάλο βαθμό, χαμηλές επιδόσεις στον γραπτό λόγο και δυσκολίες έκφρασης στον προφορικό λόγο, ενώ εμφάνιζαν, σύμφωνα με τους διδάσκοντες/ουσες, μέτρια έως και μεγάλη δυσκολία στην κατανόηση. Οι δυσκολίες αυτές σχετίζονταν τόσο με το μεταναστευτικό υπόβαθρο αρκετών μαθητών/τριών, όσο και με διεγνωσμένες -ή και όχι- μαθησιακές δυσκολίες. Για τους λόγους αυτούς, το παραμύθι κρίθηκε ως ένα χρήσιμο εργαλείο για την βελτίωση γλωσσικών και εκφραστικών δεξιοτήτων και για την ενίσχυση της προφορικής και γραπτής έκφρασης.

Ανατέθηκε στους/στις συμμετέχοντες/ουσες να αναζητήσουν και να καταγράψουν, υιοθετώντας ρόλο ερευνητών/τριών, παραμύθια της περιοχής τους, γεγονός που τους έδωσε τη δυνατότητα να έρθουν σε επαφή με τοπικά λαογραφικά στοιχεία, τα οποία αξιοποίησαν στη συνέχεια ως δεδομένα / βάσεις για να προβούν σε δημιουργικούς μετασχηματισμούς. Η πρόταση αποσκοπούσε στη γνωριμία των μαθητών/τριών με λαϊκά-μαγικά παραμύθια του τόπου τους, στην εμπλοκή τους σε δραστηριότητες που προάγουν την ομαδική συνεργασία, τη βιωματική μάθηση, τη συνεργατική γραφή, όπως και τον ψηφιακό γραμματισμό.

Η μεθοδολογική προσέγγιση που επιλέχθηκε έδινε έμφαση σε μαθητοκεντρικές μεθόδους διδασκαλίας (Ματσαγγούρας, 2008) που καλλιεργούν τη συνεργασία και την ομαδικότητα, προσφέροντας τη δυνατότητα συμπερίληψης όλων των μαθητών/τριών ανεξαρτήτως του επιπέδου μαθησιακής τους ετοιμότητας. Μέσα από τη χρήση ομαδοσυνεργατικών μεθόδων, οι μαθητές όχι μόνο αναπτύσσουν δεξιότητες κριτικής σκέψης και μαθαίνουν να σέβονται το διαφορετικό, αλλά αλληλεπιδρούν, ανταλλάσσουν ιδέες, αλληλοσυμπληρώνουν ή «αλληλοδιορθώνουν» το προϊόν της εργασίας τους με αποτέλεσμα αυτό να είναι αρτιότερο και καλύτερο από οποιαδήποτε μεμονωμένη ατομική εργασία (Kagan, 1994).

Οι δραστηριότητες στις οποίες κλήθηκαν να συμμετάσχουν οι μαθητές/τριες αφορούσαν σε πρώτη φάση την καταγραφή και ψηφιακή αποτύπωση παραμυθικών αφηγήσεων του τόπου τους μέσω της αξιοποίησης συνεργατικών εγγράφων και τη δημιουργία ενός ψηφιακού βιβλίου. Παράλληλα, οι μαθητές κλήθηκαν να συμμετάσχουν σε δραστηριότητες δημιουργικής γραφής παραμυθιών, όπου συμπεριέλαβαν καταγεγραμμένα από τους/τις ίδιους/ες έθιμα της περιοχής τους. Τέλος, συμμετείχαν στη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων που ζητήθηκαν στο πλαίσιο της μετασχηματισμένης πρακτικής και σχεδιάστηκαν με βάση τη διαφοροποίηση των τελικών παραδοτέων προϊόντων (κόμικ, βιντεοσκοπήσεις, δραματοποιήσεις, λεύκωμα φωτογραφιών με εικόνες κ.λπ.).

Τα κείμενα που επελέγησαν ως κείμενα αναφοράς, αντλήθηκαν από τη συλλογή παραμυθιών της Γιάννας Σέργη (2004), η οποία περιλαμβάνει μία πλούσια ποικιλία λαϊκών-μαγικών παραμυθιών που συνδέονται με την τοπική παράδοση νησιών των Δωδεκανήσων. Συγκεκριμένα, αξιοποιήθηκαν τα παραμύθια «Ο Σίγκο-Μίγκο» (Κάσος), «Η κόρη της κυρά-θάλασσας» (Κως), «Η φτερενή κόρη» (Ρόδος), «Η ασπροζαχαρένη» (Ρόδος), «Το Γιαννάκι του παπά και οι σαράντα δράκοι» (Χάλκη) και «Το βασιλόπουλο» (Σύμη).

## Στάδια-φάσεις υλοποίησης

Τα στάδια υλοποίησης της δράσης χωρίστηκαν σε τέσσερις φάσεις διδασκαλίας, βάσει του μοντέλου των πολυγραμματισμών.

*Τοποθετημένη πρακτική (χρόνος που απαιτείται πριν την εφαρμογή: 7 ημέρες-χρόνος στην τάξη 2 ώρες)*

Το στάδιο της τοποθετημένης πρακτικής (situated practice), αφορά την αξιοποίηση κειμένων που εντάσσονται στον ευρύτερο κοινωνικοπολιτισμικό χώρο των μαθητών/τριών και σχετίζονται με τις

εμπειρίες τους. Είναι το στάδιο εκείνο που στοχεύει να τονώσει το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών, αξιοποιώντας τα βιώματά τους και να τους εμπλέξει οργανικά στη διαδικασία της μάθησης. Στο στάδιο αυτό οι μαθητές χωρίζονται σε μικτές ομάδες, οι οποίες συγκροτούνται με πρωτοβουλία των εκπαιδευτικών και τους ανατίθεται να αναζητήσουν, υιοθετώντας τον ρόλο του /της ερευνητή /τριας, παραμύθια του τόπου τους που συνδέονται με την τοπική παράδοση και τα έθιμα της περιοχής τους. Τα παιδιά χρειάζεται να εντοπίσουν ένα άτομο του οικογενειακού-συγγενικού τους περιβάλλοντος (μπορεί το άτομο να είναι συγγενής ή γνωστός ενός μέλους της ομάδας), το οποίο θα τους αφηγηθεί προφορικά ένα παραμύθι της περιοχής. Τα παιδιά θα πρέπει να ηχογραφήσουν ή να βιντεοσκοπήσουν την καταγραφή και στη συνέχεια να μεταγράψουν την προφορική αφήγηση σε ένα συνεργατικό έγγραφο (στην εφαρμογή αξιοποιήθηκαν συνεργατικά έγγραφα google).

Το συνεργατικό έγγραφο δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές/τριες να επεμβαίνουν, να προσθέτουν ή να αφαιρούν στοιχεία και έτσι να μοιραστούν τον φόρτο της δουλειάς. Στη συνέχεια, ζητείται να ανεβάσουν το παραμύθι που κατέγραψαν στην κυψέλη του μαθήματος που έχει δημιουργηθεί στην πλατφόρμα e-Me. Η πρώτη αυτή ανάθεση που αποσκοπεί στην ενεργοποίηση των παιδιών πριν την έναρξη του μαθήματος, λειτουργεί στα πλαίσια μιας ανεστραμμένης τάξης (Tucker, 2012, σσ. 82-83), δίνοντας τη δυνατότητα να εντοπίσουν ως ερευνητές-λαογράφοι μία προφορική ιστορία άμεσα συνδεδεμένη με την πολιτισμική τους ταυτότητα και τη λαογραφική παράδοση του τόπου όπου διαμένουν, και να τη μοιραστούν στην ολομέλεια. Η ανάρτηση όλων των ιστοριών στον κοινό «χώρο» της πλατφόρμας, επιπλέον, δίνει τη δυνατότητα στους /στις μαθητές/τριες να διαβάσουν τις ιστορίες που εντόπισαν και κατέγραψαν και οι υπόλοιπες ομάδες, αφού όλες αναρτώνται στον Τοίχο της πλατφόρμας. Η έρευνα αυτή προηγείται της έναρξης του μαθήματος στη φυσική τάξη και δίνεται ένα διάστημα μιας (τουλάχιστον) εβδομάδας για την ολοκλήρωσή της.

Αφού ολοκληρωθεί αυτή η πρώτη διαδικασία, ξεκινά η εφαρμογή της διδασκαλίας στην τάξη. Κατά την έναρξη του μαθήματος, εκπρόσωπος της κάθε ομάδας αναλαμβάνει να αναγνώσει εκφραστικά στην τάξη το παραμύθι της ομάδας του/της (ακούγονται συνολικά 4 ή 5 παραμύθια). Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός προβάλλει στην τάξη, αξιοποιώντας έναν βιντεοπροβολέα, αφηγήσεις λαϊκών-μαγικών παραμυθιών από παραμυθάδες. Η ακρόαση λαϊκών-μαγικών αφηγήσεων κρίθηκε απαραίτητη, ώστε να γίνει αντιληπτή η επικυριαρχία της προφορικότητας στον παραμυθικό λόγο, αλλά και η σημασία της δραματοποίησης σε ό,τι αφορά την αφήγηση. Ακολουθεί ελεύθερη συζήτηση όπου καταγράφονται οι πρώτες εντυπώσεις, ζητείται να αναφερθούν τα σημεία των αφηγήσεων που εντυπωσίασαν περισσότερο και ανατίθεται να καταγράψει η κάθε ομάδα, παραδοσιακά έθιμα ή δοξασίες που σχετίζονται με την ιδιαίτερη περιοχή καταγωγής τους. Τα έθιμα/δοξασίες συλλέγονται από τον/την εκπαιδευτικό, ώστε να αξιοποιηθούν στη συνέχεια και αναρτώνται επίσης στον Τοίχο της Κυψέλης. Η έναρξη, λοιπόν, φέρνει τους μαθητές/τριες σε επαφή με τον λόγο του λαϊκού-μαγικού παραμυθιού και τους προετοιμάζει για την πιο συστηματική ανάλυση που αφορά συγκεκριμένα καταγεγραμμένα ελληνικά λαϊκά-μαγικά παραμύθια της περιοχής των Δωδεκανήσων.

### *Ανοιχτή διδασκαλία (χρόνος στην τάξη: 6 ώρες, χρόνος στο σπίτι 2 ώρες)*

Η δεύτερη φάση της Ανοιχτής διδασκαλίας (overt instruction), στοχεύει στη σταδιακή ανακάλυψη και συνειδητοποίηση εκ μέρους των μαθητών/τριών των γλωσσικών μηχανισμών και των στοιχείων που συμβάλλουν στην οργάνωση, τη σύσταση και την κατανόηση των κειμένων. Η φάση αυτή διαιρείται σε τρία στάδια εφαρμογής. Το πρώτο στάδιο, αφορά τη μελέτη και καταγραφή. Οι ομάδες αναλαμβάνουν από ένα λαϊκό-μαγικό παραμύθι που τους ανατίθεται από τον/την διδάσκοντα/ουσα. Τα παραμύθια αντλούνται, όπως προαναφέρθηκε, από τη συλλογή της Γιάννας Σέργη και επιλέγονται επειδή ακριβώς σχετίζονται άμεσα με τις τοπικές παραδόσεις της περιοχής όπου τα παιδιά ζουν και μεγαλώνουν. Εκπρόσωπος της κάθε ομάδας αναλαμβάνει, αφού μελετήσει το κείμενο, να το αναγνώσει στην τάξη εκφραστικά. Στόχος είναι όλοι οι μαθητές να έχουν μία πρώτη γνώση του περιεχομένου των παραμυθιών που θα επεξεργαστούν όλες οι ομάδες. Η επεξεργασία του

παραμυθίου γίνεται συνεργατικά μέσω του διαμοιρασμού ενός Φύλλου εργασίας, το οποίο είναι κοινό για όλες τις ομάδες.

Η δόμηση του Φύλλου εργασίας βασίζεται στην ταξινόμηση του Propp για τα μαγικά παραμύθια και στοχεύει στην ανάδειξη των κοινών τόπων, των βασικών λειτουργιών και των πρωταγωνιστικών προσώπων που επανέρχονται και συνιστούν τα συστατικά στοιχεία της δομής των παραμυθικών αφηγήσεων. Στόχος είναι να προκύψουν επαγωγικά, μέσω των δοσμένων ερωτημάτων, τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα και οι τύποι των δρώντων προσώπων, αλλά και των επικών νόμων της αφήγησης.

Επί παραδείγματι, τα ερωτήματα που δίνονται περιλαμβάνουν απλές ερωτήσεις όπως: «Περιγράψτε πώς ξεκινά η ιστορία». «Πόσα πρόσωπα πρωταγωνιστούν»; «Κατονομάζονται»; «Αλλάζει η αρχική κατάσταση του προσώπου»; «Με ποιον τρόπο;» «Παρατηρούνται επαναλήψεις δράσεων ή φράσεων»; «Πόσες φορές»; «Εμφανίζονται μαγικά στοιχεία»; κλπ.

Μετά τη συμπλήρωση των φύλλων εργασίας οι ομάδες δια αντιπροσώπων ανακοινώνουν τα αποτελέσματα των καταγραφών, συγκρίνουν τα ευρήματά τους και καταγράφουν τα μεταγνωστικά αποτελέσματα της διαδικασίας. Αξιοποιούν τη μέθοδο της ομαδικής επαγωγικής προσέγγισης που οδηγεί στη συνειδητοποίηση και καταγραφή της δομής τους αφηγηματικού είδους που επεξεργάστηκαν. Η διαδικασία πλαισιώνεται από τη θεωρητική διατύπωση των επικών νόμων της αφήγησης και της βασικής μορφολογίας του μαγικού παραμυθίου.

Μέσα από αυτή τη διαδικασία με τη διακριτική παρέμβαση / καθοδήγηση του/της διδάσκοντα/ουσας, γίνονται σταδιακά αντιληπτά τα κοινά μοτίβα, ορισμένες από τις επαναλαμβανόμενες κατά Propp λειτουργίες, τα είδη των προσώπων και, ταυτόχρονα, καθίσταται κατανοητή η απλότητα και λιτότητα του παραμυθικού λόγου, η σημασία της χρήσης των επαναλήψεων, η λειτουργία των μαγικών στοιχείων και οι συμβολοποιήσεις τους. Έτσι, μέσα από αυτή τη συζήτηση οι μαθητές κατακτούν σταδιακά γνώσεις ως προς τη δομή του κειμενικού είδους που επεξεργάζονται, κάτι που τους βοηθά σημαντικά στην επόμενη φάση, δηλαδή στη φάση της συνεργατικής δημιουργίας.

Στο τρίτο στάδιο της διαδικασίας και αφού έχει γίνει η αποκωδικοποίηση των δομικών συστατικών του παραμυθικού λόγου, οι μαθητές/τριες καλούνται να δημιουργήσουν ηλεκτρονικές κάρτες λειτουργιών και προσώπων μέσω του εργαλείου collage της πλατφόρμας e-Me, να σκεφτούν να δημιουργήσουν «μαγικά αντικείμενα» και ηχοιστορίες (μέσω του εργαλείου audiorecorder). Τα εργαλεία αυτά θα συνδυαστούν με κάποια από τα τοπικά έθιμα που είχαν συλλεγεί, καταγραφεί και αναρτηθεί στη φάση της «Τοποθετημένης πρακτικής», ώστε, συνεργατικά, η κάθε ομάδα να δημιουργήσει ένα παραμύθι, στα πλαίσια της δημιουργικής γραφής, αξιοποιώντας τις τεχνικές που εντοπίστηκαν κατά τη διαδικασία της επεξεργασίας. Οι ιστορίες, αφού δημιουργηθούν, αναρτώνται και αυτές στον Τοίχο της πλατφόρμας.

### *Κριτική πλαισίωση (χρόνος στην τάξη: 1 ώρα)*

Οι ιστορίες που δημιουργήθηκαν, αλλά και αυτές που αναλύθηκαν στην τάξη, δίνουν την ευκαιρία για μία συζήτηση που αφορά τον εντοπισμό ομοιοτήτων στην επιλογή μοτίβων, στον εντοπισμό των παραδοσιακών στοιχείων και στην ερμηνεία τους. Οι μαθητές, έχοντας κατανοήσει το περιεχόμενο και τον συνδυασμό των συστατικών στοιχείων που συγκροτούν το κείμενο, καλούνται να συζητήσουν κριτικά πάνω στο κοινωνικοπολιτισμικό του περιεχόμενο. Γίνεται συζήτηση για πολιτισμικά ζητήματα / έθιμα που αξιοποιεί η αφήγηση του παραμυθίου, σχολιάζονται οι στάσεις ζωής, αναδεικνύεται η ηθική στάση που προτείνεται μέσα από την αφήγηση και ζητείται η γνώμη τους για το αν είναι αποδεκτή ή όχι.

Ταυτόχρονα, δίνεται έμφαση στην ηθικοπλαστική αξία του παραμυθίου μέσα από την ανάδειξη των ποικίλων κοινωνικών προβλημάτων που θίγει και τα οποία σχετίζονται άμεσα με την καθημερινή ζωή. Τέλος, ζητείται από τους /τις μαθητές/τριες, να εντοπίσουν και να σχολιάσουν τυχόν κοινωνικά προβλήματα που οι ίδιοι ανέδειξαν μέσα από τις αφηγήσεις τους και γίνεται μία καταγραφή στον

πίνακα των προβλημάτων που αναφέρονται, ώστε να φανούν ομοιότητες που υπερβαίνουν την πολιτισμική προέλευση του παραμυθιού.

*Μετασχηματισμένη πρακτική (χρόνος στο σπίτι: 2 ώρες, χρόνος στην τάξη: 2 ώρες)*

Στο στάδιο της μετασχηματισμένης πρακτικής οι μαθητές/τριες καλούνται να αξιοποιήσουν τα στοιχεία-δεδομένα της έρευνάς τους και να τα συνδυάσουν, ώστε να παραγάγουν νέα κείμενα που σε αρκετές περιπτώσεις συνδυάζονται με τις ψηφιακές τεχνολογίες. Οι δραστηριότητες που ανατίθενται είναι σχεδιασμένες με βάση τη διαφοροποίηση της διδασκαλίας (Tomlinson, 1995, 1999) και ικανοποιούν διαφορετικούς τύπους νοημοσύνης (Gardner, 1999). Για τον λόγο αυτόν είναι δομημένες στη μορφή Τρίλιζας (Tic-Tac-Toe, Εικόνα 1). Ο κάθε μαθητής/τρια μπορεί να επιλέξει τη δραστηριότητα εκείνη που ανταποκρίνεται καλύτερα στις προσωπικές του κλίσεις.

<p>Μετατρέψτε ένα από τα παραμύθια που διαβάσατε στην τάξη σε κόμικ με το εργαλείο pixton. <a href="https://www.pixton.com/">https://www.pixton.com/</a></p>	<p>Επιλέξτε το παραμύθι που σας έκανε μεγαλύτερη εντύπωση και δημιουργήστε έναν εννοιολογικό χάρτη που θα αποδίδει τα βασικά μέρη της αφήγησης. <a href="https://bubbl.us/">https://bubbl.us/</a></p>	<p>Εικονογραφήστε ένα από τα παραμύθια που δημιουργήσατε βρίσκοντας τις κατάλληλες εικόνες με το εργαλείο collage της e-Me. Αν οι ζωγραφιές είναι στο χέρι, να τις σαρώσετε και να τις ανεβάσετε στην πλατφόρμα βάζοντας στην καθεμία από έναν υπότιτλο.</p>
<p>Δημιουργήστε μία ψηφιακή αφήγηση (<a href="https://www.mystory.co/">https://www.mystory.co/</a> <a href="https://edshelf.com/tool/tikatok/">https://edshelf.com/tool/tikatok/</a> με το παραμύθι εκείνο που σας άρεσε περισσότερο. Θα πρέπει να δημιουργήσετε την ψηφιακή σας αφήγηση, επιλέγοντας εικόνες και μουσική υπόκρουση που ταιριάζει περισσότερο στο περιεχόμενο της αφήγησής σας.</p>	<p>Διαλέξτε το παραμύθι που σας άρεσε περισσότερο και ηχογραφήστε το με το εργαλείο audiorecorder της e-Me. Προσοχή! Η αφήγησή σας θα πρέπει να είναι εκφραστική! Ανεβάστε στη συνέχεια την αφήγησή σας στον Τοίχο της e-Me.</p>	<p>Επιλέξτε μία σκηνή από το παραμύθι που συνθέσατε και δραματοποιήστε την, ώστε να την παρουσιάσετε στην τάξη. Μπορείτε να βιντεοσκοπήσετε τη σκηνή που επιλέξατε και να την ανεβάσετε στον Τοίχο.</p>
<p>Επιλέξτε δύο παραμύθια και αναμείξτε τους ήρωες / ηρωίδες, ώστε να δημιουργήσετε μία νέα ιστορία. Καταγράψτε την ιστορία σας και ανεβάστε την στον Τοίχο της πλατφόρμας.</p>	<p>Επιλέξτε ένα από τα λαϊκά-μαγικά παραμύθια που διαβάσατε και μετατρέψτε το όλο σε διάλογο κάνοντας τις μετατροπές και προσθήκες που χρειάζεται.</p>	<p>Δημιουργήστε ένα collage (εργαλείο collage, e-Me) με τις βασικές εικόνες που σχετίζονται με ένα από τα παραμύθια που επεξεργαστήκατε στην τάξη.</p>

**Εικόνα 1.** Ενδεικτική τρίλιζα που δίνεται στους μαθητές/τριες

Στο τέλος της διαδικασίας όλες οι αφηγήσεις που συλλέχθηκαν και καταγράφηκαν από τους μαθητές/τριες στα πλαίσιο της έρευνάς τους συμπεριλαμβάνονται σε ένα ψηφιακό βιβλίο (flip-book <https://www.flipbookpdf.net/> ) μαζί με τα καλύτερα ψηφιακά προϊόντα που προέκυψαν από τη διαδικασία των δημιουργικών μετασχηματισμών. Το ψηφιακό βιβλίο ή / και τα ψηφιακά προϊόντα αναρτώνται στην ιστοσελίδα του σχολείου.

## Αποτελέσματα-Συμπεράσματα-Συζήτηση

Η εφαρμογή της διαδικασίας έλαβε χώρα τους μήνες Δεκέμβριο (2021) μέχρι και Ιανουάριο (2022) μετά από την εξ αποστάσεως ενημέρωση / επιμόρφωση των εθελοντών εκπαιδευτικών και τον προσεκτικό σχεδιασμό των βημάτων της διαδικασίας, όπως αποτυπώθηκε παραπάνω. Η εφαρμογή, όπως διαπιστώθηκε, δημιούργησε αυξημένο ενδιαφέρον εκ μέρους των μαθητών/τριών, οι οποίοι/ες αυτενέργησαν και συνεργάστηκαν κατά την υλοποίηση της συγκεκριμένης διδακτικής προσέγγισης. Μέσα από την αξιοποίηση συνεργατικών πρακτικών και ομαδικής δουλειάς, αναδείχθηκαν πολλά στοιχεία της τοπικής παράδοσης και των εθίμων, τα οποία συνδέθηκαν ουσιαστικά με τη διδακτική πράξη. Η διαδικασία αξιοποίησε στα περισσότερα στάδιά της τις Τ.Π.Ε που βοήθησαν σημαντικά στη διαδικασία της μάθησης και στη συμπερίληψη μαθητών /τριών με χαμηλές επιδόσεις λόγω των δραστηριοτήτων που προήγαγαν, ανάμεσα σε άλλα, την προφορικότητα, τις ψηφιακές δεξιότητες, αλλά και την πολλαπλή νοημοσύνη. Οι μαθητές/τριες μπόρεσαν να κατανοήσουν τους βασικούς αφηγηματικούς κανόνες μέσω της ενασχόλησής τους με τον παραμυθικό λόγο, ενώ τα μαθησιακά αποτελέσματα συνδέθηκαν με διδακτικές παρεμβάσεις που βοήθησαν στην κατάκτηση τόσο γλωσσικών όσο ψηφιακών στόχων. Επιπλέον, οι συμμετέχοντες/ουσες ήρθαν σε επαφή με το λογοτεχνικό είδος του λαϊκού-μαγικού παραμυθιού τόσο ως στοιχείου ανάδειξης πολιτισμικών στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού, όσο και ως μέσου ενδυνάμωσης των τεχνικών παραγωγής λόγου μέσα στη σχολική τάξη.

Σε κάθε περίπτωση, η ψηφιακή μεταποίηση στοιχείων λαογραφικής παράδοσης, η ενσωμάτωσή τους στα σύγχρονα δεδομένα και η εμπλοκή των μαθητών/τριών σε δραστηριότητες δημιουργικής γραφής ανέδειξαν το λαϊκό μαγικό παραμύθι σε ένα λογοτεχνικό είδος κατάλληλο για επίτευξη στόχων γλωσσικού και ψηφιακού γραμματισμού και ως μέσο σύνδεσης των μαθητών/τριών με την τοπική παράδοση.

Ωστόσο, δε θα μπορούσαμε να μην αναφερθούμε στα προβλήματα που προέκυψαν κατά την εφαρμογή. Κατά πρώτον, οι υγειονομικές συνθήκες δυσχέραιναν την ομαδοποίηση εντός τάξης καθώς οι ομάδες θα έπρεπε να κάθονται σε συγκεκριμένες θέσεις χωρίς τη δυνατότητα αλλαγής. Σε ορισμένες σχολικές μονάδες η απουσία ηλεκτρονικού εξοπλισμού στην τάξη αφαιρούσε τη δυνατότητα προβολής και σύγκρισης της δουλειάς που είχε αναρτηθεί στις πλατφόρμες. Η εκμάθηση των ηλεκτρονικών εργαλείων δημιουργίας και μετασχηματισμών της πλατφόρμας e-Me έπρεπε να γίνει σε ώρες πέραν του διδακτικού ωραρίου. Η εφαρμογή τέλος, λόγω της απουσίας εξοικείωσης με την ομαδική εργασία, σε αρκετές περιπτώσεις είχε ως αποτέλεσμα να χρειαστούν περισσότερες διδακτικές ώρες και περισσότερος εξωδιδακτικός χρόνος από αυτό που αρχικά προβλεπόταν.

Οι προϋποθέσεις για μία καλύτερη μελλοντική εφαρμογή σχετίζονται αφενός με την εμπλοκή των μαθητών/τριών σε περισσότερες συνεργατικές πρακτικές, ώστε να μπορέσουν να αντιληφθούν τον ρόλο τους μέσα στην ομάδα, αφετέρου με την καλύτερη γνώση των ηλεκτρονικών εργαλείων και την εξοικείωση με την εξ αποστάσεως εργασία από το σπίτι με τη μορφή της ανεστραμμένης τάξης.

Η αξιοποίηση πάντως του λαϊκού μαγικού παραμυθιού υπό το πρίσμα της θεωρίας των πολυγραμματισμών και ο συνδυασμός του με τις ψηφιακές τεχνολογίες στη διδακτική πράξη μπορεί να φωτίσει τη ζώσα παράδοση υπό ένα νέο πρίσμα, δημιουργώντας μία νέα ώσμωση που διασώζει το παρελθόν, ενσωματώνοντας δημιουργικά το μέλλον.



## Βιβλιογραφία

- Αναγνωστόπουλος, Β.Δ. (2009). *Γλωσσικό υλικό για το νηπιαγωγείο*. Αθήνα: Καστανιώτης.
- Αυδίκος, Ε. (1997). *Το λαϊκό παραμύθι-Θεωρητικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Οδυσσεάς.
- Αυδίκος, Ε. (1999). *Μια φορά κι έναν καιρό... αλλά ... μπορεί να γίνει και τώρα: Η εκπαίδευση ως χώρος διαμόρφωσης παραμυθιάδων*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Βαλάση, Ι. (1985). «Η δραματική καταδίκη και ο αποκεφαλισμός της Σταχτοπούτας». *Διαβάζω*, σσ. 130-132.
- Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών-Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για τη Λογοτεχνία στο Γυμνάσιο*, σσ. 64-77.
- Καφαντάρης, Κ. (1988). *Το φιλόδοξο-Ελληνικά λαϊκά παραμύθια*. Αθήνα: Οδυσσεάς.
- Κοντολέων, Μ. (1988). *Απόψεις για την παιδική λογοτεχνία*. Αθήνα: Πατάκης.
- Κουτσογιάννης, Δ. (2006). Διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας: δεδομένα και ζητούμενα. Στο *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα, Πρακτικά της 26ης Ετήσιας Συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας του τμήματος Φιλολογίας της Φιλοσοφικής Σχολής του Α.Π.Θ.*, 14-15 Μαΐου, Θεσσαλονίκη: Ίδρυμα Τριανταφυλλίδη.
- Κουτσογιάννης, Δ., Παυλίδου Μ., & Χαλισιάνη, Ι. (2011). *Μελέτη για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: γενικό πλαίσιο και ιδιαιτερότητες*. Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας, Υπουργείο Παιδείας, Δια βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων, Θεσσαλονίκη. Ανακτήθηκε από [http://old.greek-language.gr/sites/default/files/digital\\_school/p3.1.2\\_glwssa\\_bthmia.pdf](http://old.greek-language.gr/sites/default/files/digital_school/p3.1.2_glwssa_bthmia.pdf)
- Κωτόπουλος, Η. Τριαντάφυλλος. (2012) «Η «νομομοποίηση» της Δημιουργικής Γραφής, *Κείμενα 15*, ανακτήθηκε από [http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?view=article&catid=59%3Atefxos15&id=257%20%3A15-kotopoulos&option=com\\_content&Itemid=95](http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?view=article&catid=59%3Atefxos15&id=257%20%3A15-kotopoulos&option=com_content&Itemid=95)
- Μαλαφάντης, Κ. (2006). *Το παραμύθι στην εκπαίδευση. Ψυχοπαιδαγωγική διάσταση και αξιοποίηση*. Αθήνα: Ατραπός.
- Ματσαγγούρας, Η. (2001). *Κειμενοκεντρική προσέγγιση του γραπτού λόγου*. Αθήνα: Γρηγόρη.
- Μέγας, Γ.Α. (1998). *Ελληνικά παραμύθια, σειρά πρώτη*, Αθήνα: Βιβλιοπωλείον της «Εστίας».
- Μέγας, Γ.Α. (1999). *Ελληνικά παραμύθια, σειρά δεύτερα*, Αθήνα: Βιβλιοπωλείον της «Εστίας».
- Μερακλής, Μ.Γ. (1993). *Έντεχνος λαϊκός λόγος*. Αθήνα: Καρδαμίτσα.
- Νέο Πρόγραμμα Σπουδών Λογοτεχνίας Α', Β', και Γ' τάξεων Γυμνασίου*, Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, Αθήνα: 2021: 4
- Νικολαΐδου, Σ. (2012). Δημιουργική γραφή στο σχολείο: Το τερπνόν μετά του ωφελίμου, *Κείμενα*, τχ. 15. Ανακτήθηκε από [http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?option=com\\_content&view=article&id=259:15-nikolaidou&catid=59:tefxos15&Itemid=95](http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?option=com_content&view=article&id=259:15-nikolaidou&catid=59:tefxos15&Itemid=95)
- Πασσιά, Α., & Μανδηλαράς, Φ. (2001). *Εργαστήριο δημιουργικής γραφής για παιδιά*. Αθήνα: Πατάκη.
- Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας και της Λογοτεχνίας στο Γυμνάσιο* (2011), Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Αθήνα: 28
- Σαμαρά, Ζ. (2009). *Το βλέμμα του συγγραφέα: Πώς να γράφεις (ή να μη γράφεις) θεατρικά έργα*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- Σέρρη, Γ. (2004). *Λαϊκά μαγικά παραμύθια των Δωδεκανήσων*. Αθήνα: Εν πλω.
- Τσιούμης, Κ., & Πεντέρη, Ε. (2005). *Λαϊκός πολιτισμός και εκπαίδευση στο νηπιαγωγείο*. Ανακτήθηκε από <http://ikee.lib.auth.gr/record/318605/files/LaikosPolitismos.pdf>
- Cope, B., & Kalantzis M. (επιμ.). (2000). *Multiliteracies. Literacy Learning and the Design of Social Futures*. Λονδίνο: Routledge.
- Gardner, H. (1999). *Intelligence reframed: Multiple Intelligences in the 21st century*. New York: Basic Books.
- Kagan, S. (1994). *Cooperative Learning*. San Clemente, California: Kagan Publishing.

- Propp, V. (Μετάφρ. Scott L., πρόλογος Pirkova-Jakobson S.), (1968). *Morphology of the Folktale*, Austin, Εκδ. University of Texas Press. (Στα ρωσικά 1η έκδοση 1928).
- Tomlinson, C.A. (1995). *How to differentiate instruction in mixed ability classroom*. Alexandria, USA: ASCD.
- Tomlinson, C.A. (1999). *The Differentiated Classroom: Responding to the Needs of All Learners*. Alexandria, USA: ASCD.
- Tucker, B. (2012). The flipped classroom. *Education Next*, 12(1), 82-83.