



"Το παραμύθι και η δημιουργική γραφή στο σχολείο: πώς θα γράψουν τα παιδιά τις ιστορίες τους. "

Ελένη Σβορώνου

(<http://para-mythou.blogspot.com>, <http://grafourgeio.blogspot.com>)

Δημιουργική Γραφή – Παιδική Λογοτεχνία

1. Η αφήγηση και το παραμύθι ως μέσο κατανόησης και ερμηνείας του έσω και έξω κόσμου.

Στόχος του μαθητικού διαγωνισμού είναι να εμπνεύσουμε τα παιδιά να γράψουν ιστορίες και παραμύθια για τους υγροτόπους της Πάρου και της Λέσβου. Μέσα από αυτή τη διαδικασία θέλουμε να αγαπήσουν τους υγροτόπους και τη φύση και να μεταδώσουν την αγάπη τους και το μήνυμα και στους μεγάλους.

Τα παραμύθια είναι αγαπητά στα παιδιά. Αλλά και στους μεγάλους. Αρκεί να σκεφτούμε την επιτυχία του Pretty Woman για να συνειδητοποιήσουμε πόσο ισχυρό είναι μέσα μας το παραμύθι της Σταχτοπούτας! Αλλά και οι επιτυχίες των μεταγραφών των παραμυθιών από τον Disney αρκούν για να εκτιμήσουμε τη δύναμη των παραμυθιών.

Ας μη βιαστούμε να καταδικάσουμε τα στερεότυπα που αναπαράγουν τα παραμύθια. Τα παραμύθια ανταποκρίνονται στις βαθύτατες ανησυχίες, φόβους, απωθημένα και επιθυμίες του παιδιού. Γι αυτό είναι διαχρονικά. Γιατί βοηθούν τα παιδιά να ξεπεράσουν τους μύχιους φόβους τους, να παρηγορηθούν και να επιστρατεύσουν δυνάμεις για τον αγώνα της ενηλικίωσης και της ζωής. Γι αυτό «ζούνε καλά κι εμείς καλύτερα» στο τέλος. Επειδή το παραμύθι είναι παραμυθία (=παρηγοριά, παραμυθούμαι=παρηγορώ, ανακουφίζω).

Το θέμα δεν έχει και τόση σημασία. Οι υγροτόποι, το δάσος, το διάστημα, οι πλανήτες ή η οικογένεια μπορεί να είναι εξίσου καλά θέματα παραμυθιών. Η διαδικασία «κάθαρσης» και ανακούφιση επιτυγχάνεται ανεξαρτήτως θέματος. Ο χειρισμός του θέματος, η πλοκή, η περιπέτεια και οι δυσκολίες που περνάει ο ήρωας ώσπου να οδηγηθεί στο αίσιο τέλος είναι που εξασφαλίζουν την παραμυθία.

Είναι άλλο όμως να ακούει ή να διαβάζει το παιδί το παραμύθι και να οδηγείται στην παραμυθία και άλλο να το επινοεί και να το δημιουργεί το ίδιο. Πώς θα οδηγήσουμε τα παιδιά στην επινοήση του παραμυθιού, την αφήγηση και την καταγραφή του; Εδώ θα δώσουμε μια ενδεικτική δομή και βήματα αυτής της διαδικασίας. Το σεμινάριο και η βιβλιογραφία θα βοηθήσουν επίσης αλλά είναι βέβαιο ότι ο κάθε εκπαιδευτικός θα χαράξει και τον δικό του δρόμο μέσα από την εμπειρία και την αλληλεπίδραση με την τάξη του.

Ο στόχος μας είναι διπλός. Αφενός να ευαισθητοποιήσουμε τα παιδιά για την αξία των υγροτόπων της Πάρου και της Λέσβου και αφετέρου να τα οδηγήσουμε να φτιάξουν παραμύθια που θα τα εκφράζουν, που θα έχουν μια αλήθεια γι αυτά. Δε θα είναι επιφανειακά, αυτά που θα θέλουν να ακούσουν οι μεγάλοι.

Μια τεχνική λεπτομέρεια: Τα παιδιά του δημοτικού είναι καλό να πάρουν μέρος ατομικά στον διαγωνισμό. Το κάθε παιδί να γράψει το δικό του παραμύθι. Αν όμως η τάξη αποφασίσει ότι προτιμά να γράψει συλλογικά το παραμύθι, γίνεται κι αυτό. Απλώς η περιπέτεια της γραφής και της προσωπικής έκφρασης βρίσκει πιο πρόσφορο έδαφος όταν είναι ατομική διαδικασία.

Στο νηπιαγωγείο τα πράγματα αλλάζουν. Το παραμύθι θα γίνει συλλογικά, τα παιδιά θα επινοήσουν την ιστορία και ο/η νηπιαγωγός θα την καταγράψουν. Ωστόσο και σε αυτή τη συνθήκη μπορεί κάλλιστα να διατηρηθεί η φρεσκάδα του λόγου, η φαντασία και η ανταπόκριση στην ψυχική δομή και ανάγκη των παιδιών.

Επιστρέφοντας στο θέμα του παραμυθιού, υγρότοποι της Πάρου και της Λέσβου, ας σημειώσουμε ότι η φύση είναι το πιο πρόσφορο θέμα για τα παραμύθια. Τα παραμύθια βρίθουν από ζώα που μιλούν, μαγεμένα δάση, λίμνες, σπηλιές, θάλασσες που κρύβουν μυστικά και θησαυρούς και υβριδικά πλάσματα: γοργόνες, δράκους, και μειζογενή όντα (ανάμεσα σε άνθρωπο και ζώο).

Τα παιδιά αγαπούν τη φύση όχι λόγω περιβαλλοντικής ευαισθησίας. Νιώθουν κοντά στη φύση, αγαπούν να ανακαλύπτουν τον μικρόκοσμο, να περιεργάζονται τα έντομα, το χώμα, τα φύλλα, αυτά που κρύβονται στις φυλλωσιές. Δώστε ένα μεγεθυντικό φακό κι ένα κουτάκι ή καλαθάκι στα παιδιά και αφήστε σε ένα πάρκο και θα επιστρέψουν με χίλιες ανακαλύψεις.

Η σχέση όμως που έχουν με τα άγρια ζώα είναι βαθιά και πολυδιάστατη. Κατά το Ed. Wilson, τον σημαντικό αυτό βιολόγο και περιβαλλοντολόγο, τα παιδιά εκφράζουν τη βαθιά σχέση που έχει ο άνθρωπος με την άγρια φύση και που στην ενήλικη ζωή χάνεται. Μια σχέση που χάνεται στα βάθη των αιώνων της ανθρώπινης ύπαρξης (Wilson & Kellert 1993)

Πάντως τα ζώα λειτουργούν συμβολικά στον ψυχισμό του παιδιού και στα παραμύθια. Ο λύκος που απειλεί την Κοκκινোসκουφίτσα είναι ένα πολυδιάστατο σύμβολο που έχει ερμηνευθεί πολλαπλώς και ποικιλοτρόπως από τους ερευνητές της παιδικής λογοτεχνίας και άλλους επιστήμονες. Αρκεί να ζητήσετε από τα παιδιά να μεταμορφωθούν νοητά σε ένα ζώο που θα ήθελαν για να καταλάβετε τι ενθουσιασμό προκαλεί αυτή η «μεταμφίεση» και πόσο ελεύθερα εκφράζονται μέσα από τη νέα τους ταυτότητα. Καρχαρίες, λύκοι, λιοντάρια, πεταλούδες και τίγρεις αναλαμβάνουν να εκφράσουν κρυφές πλευρές του παιδιού, το άγριο και

ασυνείδητο εκείνο κομμάτι της ανθρώπινης φύσης που η κοινωνικοποίηση και η εκπαίδευση αναλαμβάνει (και σωστά) να τιθασεύσει.

Επομένως ένα παραμύθι για τους υγρότοπους μπορεί στην αρχή να ακούγεται λίγο βαρετό, αλλά αν οδηγήσετε τα παιδιά στη μαγεία που κρύβει ακόμη και ο πιο υποβαθμισμένος από την ανθρώπινη δραστηριότητα υγρότοπος, θα αποσπάσετε ιστορίες που θα σας καταπλήξουν.

2. Η δημιουργική γραφή ως μέσο έκφρασης, διασκέδασης και οργάνωσης της σκέψης και του συναισθήματος.

Η δημιουργία ιστοριών, η αφήγηση, είναι ανάγκη, είναι το μέσο που διαθέτουμε για την κατανόηση του κόσμου. Το επιβεβαιώνουν οι νευροεπιστήμονες (Λέρερ 2008), οι κοινωνικοί επιστήμονες (Bruner 2004) και... η εμπειρία μας. Διαρκώς ανταλλάσσουμε ιστορίες και αφηγήσεις για να συγκροτήσουμε την ταυτότητά μας. Τις λέμε στον εαυτό μας κάθε στιγμή για να δικαιολογήσουμε τις πράξεις μας και να βγάλουμε νόημα από την αποσπασματική αντίληψη του βίου μας. «Ο φίλος μου είπε αυτό και έπραξε έτσι επειδή αισθάνεται έτσι κι έτσι, και φόρεσε αυτό το ρούχο για να δείξει...» κλπ κλπ. Διαρκώς ερμηνεύουμε, διαρκώς επινοούμε ιστορίες γιατί αλλιώς ο κόσμος είναι ανεξήγητος.

Αν παρατηρήσει κανείς τα παιδιά προσχολικής ηλικίας, στο στάδιο που κατακτούν τη γλώσσα, θα δει ότι συχνά μιλούν μόνα τους στον εαυτό τους ή στην κούκλα τους ή όταν τσουλάνε το αυτοκινητάκι τους. Ο Bruner ανέλυσε τον λόγο τους. Σταδιακά εμφανίζονται σε αυτές τις αφηγήσεις οι αιτιολογικοί σύνδεσμοι (γιατί, επειδή...). Το παιδί προσπαθεί να αιτιολογήσει αυτά που συμβαίνουν. Από τον αποσπασματικό λόγο των μεγάλων, τις εντολές και τα πρέπει και τα μη πρέπει να βγάλει νόημα. Αυτή η διαδικασία συνεχίζεται σε όλη μας τη ζωή.

Που πηγαινει όμως αυτή η φυσική τάση όταν ζητάμε από τους μαθητές να γράψουν ένα κείμενο (έκθεση, «σκέφτομαι και γράφω» κλπ.); Γιατί προκύπτει ο φόβος του λευκού χαρτιού; Και γιατί τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας μάλλον σωμαίνουν όταν τους ζητήσουμε να μας πούνε μια ιστορία; Γιατί η εργασία που τους ζητείται είναι εκτός συμφραζομένων, αποκομμένη από την εμπειρία τους και από τη συναισθηματική τους κατάσταση. Γράφω / λέω ιστορία όταν έχω ανάγκη να το κάνω. Όταν έχω έντονα συναισθήματα που θέλω να βάλω σε τάξη ή όταν καλούμαι να «ενώσω τις τελείες για να βγει ένα σχήμα». Ο Ροντάρι προτείνει τη δραστηριότητα «φανταστικό διώνυμο». Δίνονται δυο λέξεις στους μαθητές, φως και παπούτσι. Διαβάστε την ιστορία που επινοήσε ένα παιδί προσχολικής ηλικίας:

Ήταν μια φορά ένα παιδί που έβαζε συνεχώς τα παπούτσια του μπαμπά του. Κάποιο βράδυ ο μπαμπάς βαρέθηκε να του παίρνει το παιδί τα παπούτσια, κι έτσι το έβαλε κολλημένο στο φως, αλλά τα μεσάνυχτα έπεσε. Τότε είπε ο μπαμπάς: «Τι συμβαίνει, μπήκε κλέφτης;». Πάει να δει και βλέπει το παιδί στο έδαφος. Το παιδί όμως είχε μείνει εντελώς αναμμένο.

Τότε ο μπαμπάς δοκίμασε να του γυρίσει το κεφάλι, αλλά δεν έσβησε, δοκίμασε να του τραβήξει τα αυτιά, αλλά δεν έσβηνε, δοκίμασε να του ζουλήξει τη μύτη, αλλά δεν έσβηνε, δοκίμασε να του τραβήξει τα μαλλιά, αλλά δεν έσβηνε, δοκίμασε να του πιέσει τον αφαλό, αλλά δεν έσβηνε, δοκίμασε να του βγάλει τα παπούτσια και τα κατάφερε, το έσβησε.

Την ιστορία επινόησε ένα παιδί πεντέμισι χρονών, με την επέμβαση τριών συμμαθητών του, στο νηπιαγωγείο Ντιάνα του Ρέτζο Εμίλια. Το «φανταστικό διώνυμο» από το οποίο γεννήθηκε —«φως» και «παπούτσια»— προτάθηκε από τη νηπιαγωγό (την επόμενη μέρα που μιλήσαμε γι' αυτή την τεχνική στη σειρά των μαθημάτων μας.

Δε θα σχολιάσουμε το ψυχαναλυτικό βάθος αυτής της ιστορίας και τη σχέση του παιδιού με τον μπαμπά του! Ας συγκρατήσουμε όμως την αφηγηματική δεινότητα του παιδιού που προέκυψε επειδή δόθηκε το κατάλληλο ερέθισμα.

Ας δούμε λοιπόν πώς θα δώσουμε κι εμείς ερεθίσματα στους μαθητές για να φτιάξουν ιστορίες υγροτόπων. Και μάλιστα όχι τυχαίες ιστορίες, αλλά παραμύθια. Γιατί παραμύθια;

3. Τα παραμύθια παράθυρα στον κόσμο, διαβατήρια ενηλικίωσης και αντίληψης του κόσμου.

Τα παιδιά αγαπούν τα παραμύθια γιατί ανταποκρίνονται στους μύχιους φόβους τους. Ο Κοντορεβιθούλης, η Γοργόνα, η Κοκκινোসκουφίτσα, η Ραπουνζέλ, η Σταχτοπούτα, το Ασχημόπαπο και η Τσοσδούλα δε χάνουν τη λάμψη τους ποτέ. Ακόμη και χωρίς το φρεσκάρισμα του Disney και τη μαγεία της οθόνης ή του κόμικς, τα κλασικά παραμύθια παραμένουν ελκυστικά. Οι θεωρίες και οι ερμηνευτικές προσεγγίσεις των παραμυθιών είναι πολλές. Σημασία έχει ότι όλες συγκλίνουν και φωτίζουν την απaráμιλλη αξία τους για την ψυχική και συναισθηματική ολοκλήρωση των παιδιών (Σαγκοστιάνο, 2003, Μπέτελχάιμ, 1995).

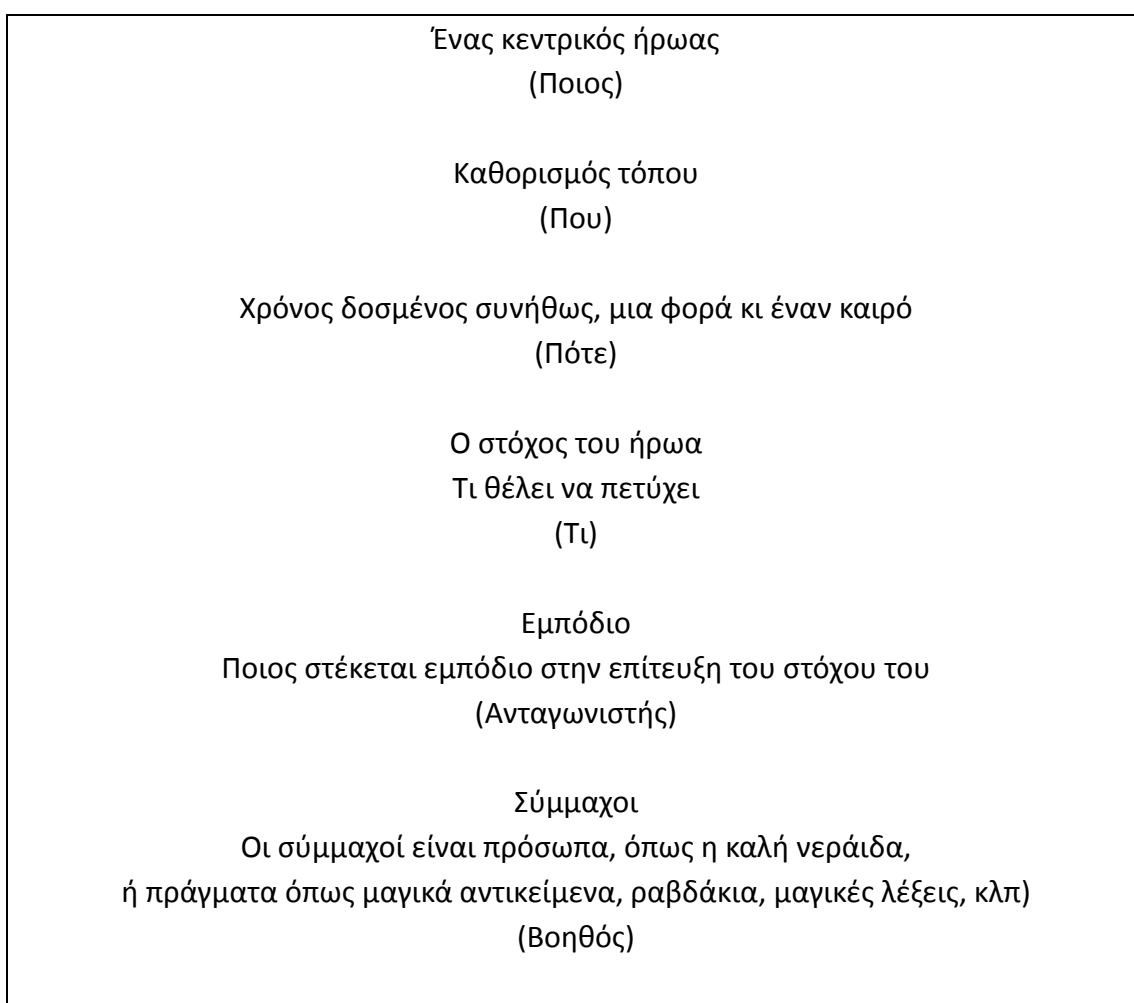
Το παιδί έχει ένα βασικό στόχο και επιθυμία. Να μεγαλώσει. Κάθε παραμύθι μπορεί να ερμηνευτεί ως μια πορεία ενηλικίωσης, ωρίμανσης και απεξάρτησης από την οικογένεια. Ο Paul Diehl μάλιστα ερμηνεύει έτσι και τους μύθους, είναι μια πορεία προς την πνευματοποίηση, προς την κατάκτηση της γνώσης. Ο χρυσός είναι

σύμβολο της γνώσης, ο Ιάσοντας πρέπει να κλέψει το χρυσόμαλλο δέρας για να γίνει βασιλιάς της Ιωλκού. Δεν του χαρίζεται ο θρόνος έτσι. (Diehl, 1986).

4. Μαγειρεύοντας το δικό μας παραμύθι

Επομένως τα κλασικά παραμύθια είναι σημαντικά για τα παιδιά. Ας δούμε τη δομή τους, μια δομή που είναι καλό να αποτελέσει οδηγό για τη συγγραφή των παραμυθιών μας. Καταρχήν ας δούμε τι χρειαζόμαστε, τα συστατικά, του παραμυθιού (μπορεί να γίνει και ως παιχνίδι στην τάξη, συνταγή μαγειρικής ενός παραμυθιού):

Τα υλικά του παραμυθιού



Σχήμα 1

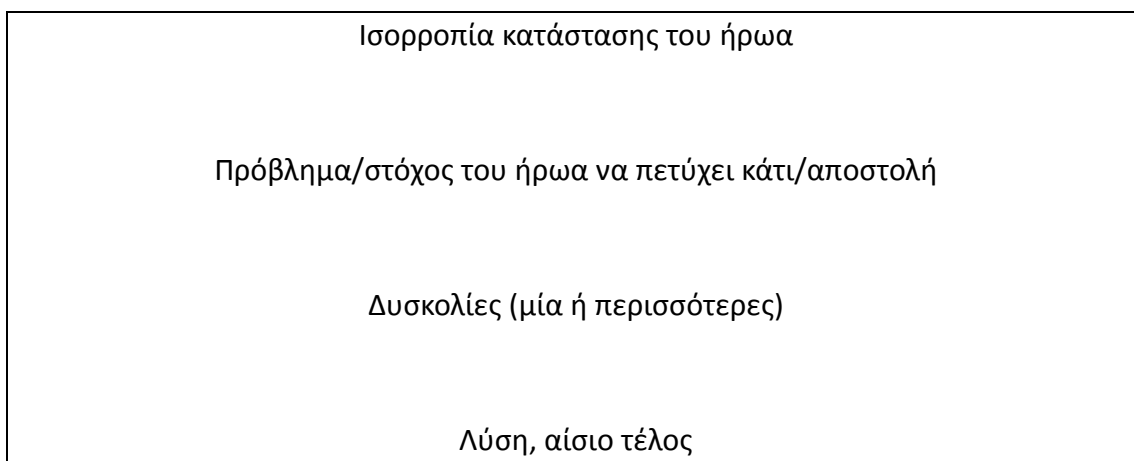
Ο κεντρικός ήρωας πρέπει να είναι ένας (ή ζευγάρι, Χάνσελ και Γκρέτελ, ή ομάδα τα εφτά κατσικάκια, τα τρία γουρουνάκια που όμως κινούνται σαν μονάδα. Στα τρία γουρουνάκια το κάθε γουρουνάκι κινείται αυτόνομα, αντιπροσωπεύει όμως ένα διαφορετικό στάδιο ωρίμανσης του παιδιού. Αυτά . Οι άλλοι είναι δευτερεύοντες. Παρακολουθούμε την περιπέτεια του κύριου ήρωα και από τη δική τους σκοπιά. Οι

ήρωες στα παραμύθια είναι «επίπεδοι» ως χαρακτήρες. Υπάρχουν καλοί και κακοί γιατί το παιδί πρέπει ξέρει ποιος είναι ποιος και να πορευτεί στη ζωή γνωρίζοντας το καλό και το κακό. Δεν μπορεί να αντιληφθεί την πολυπλοκότητα της ανθρώπινης ύπαρξης. Η μαμά είναι πάντα καλή. Δεν μπορεί να είναι κακή, δεν της αναγνωρίζονται αδυναμίες ούτε φυσικά στιγμές που εύχεται να πάει το παιδί της για ύπνο για να ξεκουραστεί λίγο! Έτσι αναλαμβάνει η μητριά το ρόλο της κακιάς.

Αυτή τη «μεταγλώσσα» των παραμυθιών την γνωρίζουμε εμείς, είναι αυτονόητο ότι δεν τη διδάσκουμε στο παιδί για να γράψει ή να πει παραμύθι. Απλώς αν δούμε μια μεγάλη αντίφαση, ο καλός γίνεται ξαφνικά κακός μπορούμε να ζητήσουμε μια εξήγηση.

Έχουμε τα συστατικά. Πώς προχωράμε στη δόμηση ενός παραμυθιού; Έχουμε υπόψη μας την ακόλουθη δομή των παραμυθιών:

Η δομή του παραμυθιού



Σχήμα 2

Συχνά οι δυσκολίες και οι δοκιμασίες που πρέπει να περάσει ο ήρωας είναι τρεις. Συχνά αντιστοιχούν και σε ισάριθμα μαγικά αντικείμενα που βοηθούν στο ξεπέρασμα της δυσκολίας. Οι δυσκολίες όμως αναγκάζουν τον ήρωα να εξελιχθεί, να ωριμάσει αφού για να καταφέρει χρειάζεται να επιστρατεύσει και ευφυΐα και γενναιότητα.

Πώς θα εισάγετε αυτή τη δομή στα παιδιά; Μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι «μαγειρικής», να καταγράψετε τα συστατικά του παραμυθιού (Σχ.1) κι ύστερα να καταγράψετε τη συνταγή, πώς θα δέσουν τα υλικά (Σχ.2). Μπορείτε επίσης (και συνιστάται για καλύτερο αποτέλεσμα της διαδικασίας) να διαβάσετε μερικά παραμύθια μαζί με τα παιδιά στην τάξη, ή τα παιδιά να διαβάσουν μόνα τους και να συζητήσετε στην τάξη τις ιστορίες. Διαβάστε κλασικά παραμύθια, διαλέξτε μάλιστα

αυτά που έχουν κάποια σχέση με υγρότοπους (Τοσοδούλα, Ασχημόπαπο, Ο βασιλιάς βάτραχος, Οι Αγριόκυκνοι, Το φεγγάρι στη λίμνη κλπ). Υπάρχουν και σύγχρονα παραμύθια που έχουν σχέση με υγρότοπους όπως το Εγώ ο Αργυροπελεκάνος της Τζέμης Τασάκου.

Παίξτε το παιχνίδι να σταματήστε την ανάγνωση σε ένα σημείο και να ζητήστε από τα παιδιά να γράψουν τη συνέχεια και να δώσουν τέλος. Είναι πιθανό ότι αναγνώσεις των παραμυθιών θα τους έχουν κάνει να συνηθίσουν το μοτίβο της περιπέτειας (δυσκολίες, λύση) και να το ακολουθήσουν. Ανάλογα με την ηλικία των μαθητών σας, σχολιάστε τη δομή, χρησιμοποιήστε τη μεταγλώσσα δηλαδή αν και αυτό μπορείτε να το αποφύγετε αν κάνετε πολλές ασκήσεις πριν ζητήστε από τα παιδιά να κάνουν την τελική γραφή του παραμυθιού που θα υποβάλουν στον διαγωνισμό.

Μπορείτε μάλιστα να κάνετε πολλές ασκήσεις γραφής παραμυθιών για τους υγρότοπους και στο τέλος να διαλέξει ο κάθε μαθητής το παραμύθι του που του άρεσε περισσότερο. Μπορεί να κρίνουν και οι άλλοι, όλοι τα παραμύθια όλων. Γι αυτό είναι σημαντικό να καλλιεργήσετε κλίμα εμπιστοσύνης και αμοιβαίας εκτίμησης στην τάξη. Το δέσιμο της ομάδας είναι προϋπόθεση αλλά και αποτέλεσμα της δημιουργικής γραφής στην τάξη.

5. Ασκήσεις δημιουργικής γραφής: δομήστε μια πορεία από τις απλές ασκήσεις έκφρασης στη μυθοπλασία.

Είναι απολύτως απαραίτητο να προηγηθούν της γραφής του τελικού παραμυθιού ασκήσεις δημιουργικής γραφής για να εξοικειωθούν τα παιδιά με τη διαδικασία, να καλλιεργήσουν τη φαντασία τους και κυρίως να αισθανθούν τη γραφή ως παιχνίδι και ως μάθημα.

Μπορείτε να αφιερώσετε μια ώρα συγκεκριμένη για δημιουργική γραφή και αναγνώσεις και σχολιασμό παραμυθιών. Μπορείτε να δημιουργήσετε κάτι σαν Λέσχη Ανάγνωσης και Δημιουργικής Γραφής με την ομάδα σας. Αλλιώς μπορείτε να βρίσκετε χρόνο μέσα στο πλαίσιο των μαθημάτων.

Οι ασκήσεις δημιουργικής γραφής ενδείκνυται να ακολουθούν μια πορεία, από ασκήσεις απλές, παιχνίδια έκφρασης και παραγωγής λόγου, παιχνίδια συνδυασμού λέξεων και παραγωγής «σουρελαστικών» ιστοριών, παιχνίδια εμπλουτισμού του λεξιλογίου, καλλιέργειας της φαντασίας κλπ. Όλα μέσα από ασκήσεις που έχουν παιγνιώδη χαρακτήρα και δεν υποβάλλονται σε αξιολόγηση.

Στη συνέχεια και καθώς τα παιδιά θα ωριμάζουν ως αναγνώστες και ως «συγγραφείς» ή αφηγητές ιστοριών, για το νηπιαγωγείο, θα προχωράτε σε ασκήσεις μυθοπλασίας και συγγραφής ιστορίας με αρχή μέση και τέλος.

Θα βιώσουμε μια τέτοια διαδικασία στο σεμινάριο. Μπορείτε όμως να διαλέξετε από τις δραστηριότητες που θα βρείτε στα πολύ ωραία βιβλία των (συμπατριωτών σας) Ασπασία Βασιλάκη και Λευτέρη Γιαννακουδάκη καθώς και στο βιβλίο του Φίλιππου Μανδηλαρά. Παρατίθενται στο τέλος. Είναι πολύτιμα βοηθήματα και θα σας δώσουν πάρα πολλές ιδέες. Μπορείτε να βρείτε τέτοιες δραστηριότητες και στο διαδίκτυο, κυρίως στα αγγλικά. Αναζητήστε με λέξεις κλειδιά creative writing for children .

Φροντίστε τα ερεθίσματα που θα δίνετε στα παιδιά να είναι σχετικές με το θέμα σας, τον υγρότοπο που θα έχετε διαλέξει.

6. Πώς θα δέσετε τις ασκήσεις δημιουργικής γραφής με την έρευνά σας για τον υγρότοπο.

Καταρχήν διαλέξτε τον υγρότοπο με τον οποίο θα ασχοληθείτε. Είτε εσείς είτε μαζί με τα παιδιά, αν έχετε πολλές επιλογές, αν υπάρχουν περισσότεροι υγρότοποι κοντά σας. Η εγγύτητα στο σχολείο είναι σημαντικό κριτήριο γιατί θα σας δώσει τη δυνατότητα να τον επισκεφθείτε περισσότερες από μια φορές.

Δέστε τις ασκήσεις αυτές με την πορεία έρευνας για τον υγρότοπό σας. Η έρευνα που θα χρειαστεί να κάνετε για τον υγρότοπο (βιοποικιλότητα, αξία, απειλές, τρόποι προστασίας του, πολιτιστική και οικολογική αξία του κλπ) θα δώσει στους μαθητές όχι μόνο πολλές γνώσεις για την αξία και τις πιθανές απειλές του υγροτόπου αλλά και πολλά ερεθίσματα για δραστηριότητες δημιουργικής γραφής.

Διαβάστε και το κείμενο [«Σκέψεις και ερωτήματα περπατώντας σε έναν υγρότοπο»](#). Θα σας δώσει ιδέες για την έρευνά σας για τον υγρότοπο, για το πώς θα αξιοποιήσετε την επίσκεψη στον υγρότοπο, και για τις δραστηριότητες Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης που μπορείτε να κάνετε για να γνωρίσουν τα παιδιά τον υγρότοπο και την οικολογική αξία του. Να έχουμε πάντα στο νου μας ότι τελικός στόχος μέσα και πέρα από την ευαισθητοποίηση των μαθητών μας είναι να ευαισθητοποιήσουμε την τοπική κοινωνία και τις αρμόδιες αρχές για την ανάγκη προστασίας του υγρότοπου.

Ένα παράδειγμα πορείας δουλειάς με την τάξη που συνδυάζει δημιουργική γραφή και γνωριμία με τους υγρότοπους:

-Εισάγουμε το θέμα μας και τη δραστηριότητα: θα φτιάξουμε ένα παραμύθι για τη φύση, για τον υγρότοπο της περιοχής μας, για να τον γνωρίσουμε, να τον αγαπήσουμε και να κάνουμε και τους άλλους να τον αγαπήσουν. Επειδή συχνά καταστρέφουμε τη φύση και είναι σημαντικό να μη συμβεί αυτό στους υγροτόπους μας.

-Τι είναι όμως υγρότοπος; Δίνουμε μία καρτέλα που γράφει με μεγάλα γράμματα ΥΓΡΟΤΟΠΟΣ. Τα παιδιά καλούνται να την κόψουν έτσι ώστε να αποκαλυφθούν οι δυο λέξεις που παντρεύτηκαν για να φτιάξουν τη λέξη υγρότοπος.

-Ζητάμε από τα παιδιά να σκεφτούν όσες περισσότερες λέξεις μπορούν με τη λέξη υγρός και να τις γράψουν σε διαφορετικές καρτέλες. Λέξει υπαρκτές ή επινοημένες (υγρασία, υγρόμετρο, υγροτοποιός, κάθυγρος κλπ.)

-Ζητάμε τα αντίθετα του υγρός και τα συνώνυμα. Τα γράφουμε σε καρτέλες.

-Το ίδιο με τη λέξη τόπος. Κάθε παιδί γράφει και μια καρτέλα. Καταλήγουμε με πολλές καρτέλες. Τις βάζουμε σε ένα τσουβάλι. Χωριζόμαστε σε μικρές ομάδες. Κάθε ομάδα τραβάει τρεις λέξεις. Πρέπει να φτιάξει με αυτές τις λέξεις μια πρόταση, προσθέτοντας έως τρεις λέξεις αν χρειάζεται (ρήμα, άρθρο κλπ.). Γράφει σε χωριστή καρτέλα την πρόταση.

-Διαβάζουμε τις προτάσεις. Μπορεί να βγει καμία ιστορία αν συνδυάσουμε τις προτάσεις;

-Πώς φαντάζονται έναν υγρότοπο; Που έχουν δει υγρότοπο; Κατάθεση εμπειριών. Ποια ζώα και φυτά φαντάζονται ότι υπάρχουν σε έναν υγρότοπο; Υπάρχουν ανθρώπινες δραστηριότητες; Κλπ.

-Αξιοποιούμε την παρουσίαση [powerpoint](#) για να γνωρίσουμε τους υγρότοπους της Λέσβου. Παίζουμε ένα παιχνίδι. Ο εκπαιδευτικός δε σχολιάζει καθόλου τα slides. Τα αφήνει να περνούν μόνο με τη συνοδεία μουσικής που θα διαλέξει. Τα παιδιά πρέπει να προσέχουν για να διαλέξουν ένα ζώο ή ένα φυτό που τους αρέσει πολύ. Κάθε μαθητής διαλέγει ένα μόνο ζώο ή φυτό. Αν τα παιδιά το ζητήσουν, τα slides περνάνε δεύτερη φορά. Διαλέγει το κάθε παιδί το ζώο ή το φυτό του. Αν δεν ξέρει πώς λέγεται, του δίνει ένα φανταστικό όνομα.

Πώς θα γνωρίσουμε τα ζώα και τα φυτά που διαλέξατε; Γράψτε το «δελτίο ταυτότητάς» τους. Ο εκπαιδευτικός δείχνει ένα δελτίο ταυτότητας που έχει φτιάξει σε μια άλλη διαφάνεια:

Φωτογραφία:

Όνομα:

Επίθετο:

Ύψος:

Βάρος:

Τόπος κατοικίας:
Αγαπημένη τροφή:
Το αγαπημένο μου φαγητό:
Το αγαπημένο μου παιχνίδι:
Οι φίλοι μου είναι _____
Φοβάμαι το/την/τους/.....: _____
Θέλω πολύ: _____

Τα παιδιά συμπληρώνουν τα δελτία ταυτότητας. Φυσικά θα χρειαστεί να φανταστούν τις απαντήσεις. Θα πλάσουν έτσι τον ήρωά τους συμπληρώνοντας με τη φαντασία τους τα στοιχεία. Στη θέση τη φωτογραφίας θα ζωγραφίσουν το ζώο ή το φυτό τους.

-Κολλάμε τα δελτία ταυτότητας στον τοίχο με μπλου τακ. Περιηγούμαστε στην έκθεση. Θέλει κανείς να μας ξεναγήσει στο έργο του;

-Αφού παρατηρήσουμε τα έργα μας, παίρνει ο κάθε μαθητής πίσω το έργο του. Σχηματίζουμε ζευγάρια ή τριάδες. Έχουμε τρία δελτία ταυτότητας ζώων ή/και φυτών. Τι θα συνέβαινε αν συναντιόντουσαν; Τι θα ήθελα να κάνουν; Σε ποια περιπέτεια θα ήθελα να μπλεχτούν; Οι ομάδες συνεδριάζουν, αποφασίζουν, γράφουν ή αν δεν μπορούν να γράψουν παρουσιάζουν προφορικά το τρίο και την περιπέτειά τους.

-Ο κάθε μαθητής παίρνει μαζί τους το δελτίο ταυτότητας που έφτιαξε και αναλαμβάνει να βρει λίγες πληροφορίες γι αυτό. Μπορεί να ρωτήσει τους δικούς του, να ανοίξει βιβλία ή να αναζητήσει στο internet στοιχεία (ανάλογα με την ηλικία των μαθητών). Μπορεί να συμπληρώσει το δελτίο ταυτότητας με τα στοιχεία που του έκαναν εντύπωση.

Ο εκπαιδευτικός δεν έχει αξιοποιήσει ακόμη πλήρως την παρουσίαση. Μπορεί να το κάνει στη συνέχεια ζητώντας από τους μαθητές να συμπληρώνουν με τα στοιχεία της έρευνάς τους.

Με πολλούς τρόπους μπορεί να δεθεί έτσι η έρευνα με ασκήσεις δημιουργικής γραφής, με αναγνώσεις παραμυθιών, εικαστικά, θεατρικό παιχνίδι κλπ. Στην πραγματικότητα μπορεί να εξελιχθεί σε ολόκληρο project Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης και δημιουργικής έκφρασης. Η επίσκεψη στον υγρότοπο και η εστίαση σε αυτόν θα πρέπει να έρθει σχετικά νωρίς στη διαδικασία. Ο υγρότοπος θα έχει πολλά να «πει» στην ομάδα και η άμεση εμπειρία θα λειτουργήσει ως κίνητρο για τα παιδιά. Αν μπορούν να γίνουν περισσότερες επισκέψεις για να δούνε τα παιδιά τον υγρότοπο διαφορετικές εποχές θα ήταν ωραίο.

Επίσης θα ήταν ωραίο να εντοπίσετε πιθανές απειλές, τρόπους προστασίας και να αναλάβετε με την ομάδα σας μια δράση. Πού ξέρετε; Ίσως δείτε τη δράση αυτή και στα παραμύθια των παιδιών. Αλλά μην μπείτε στον πειρασμό να τους υποχρεώσετε να κάνουν ή να γράψουν κάτι που αρέσει σε σας! Γενικά προσπαθήστε να συγκρατήσετε τη δική σας διάθεση για συγγραφή! Αν θέλετε, γράψτε το δικό σας, ξεχωριστό παραμύθι που θα παρουσιάσουμε «εκτός διαγωνιστικού τμήματος»!.

Υπάρχουν πάρα πολλοί δρόμοι και τρόποι να φτάσετε στο τελικό αποτέλεσμα. Εσείς γνωρίζετε καλύτερα από όλους την τάξη σας. Ξέρετε να την καθοδηγείτε αλλά και να αξιοποιείτε τις ιδέες της.

Προσέξτε τους χρόνους σας. Τελική ημερομηνία υποβολής των παραμυθιών είναι η 5η Απριλίου 2014.

Καλή δουλειά και καλή διασκέδαση!

Ελένη Σβορώνου

Βιβλιογραφικές αναφορές:

Bruner, J. (2004) *Δημιουργώντας ιστορίες*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Diehl, P. (1986) *Ο συμβολισμός στην ελληνική μυθολογία*, Αθήνα: Χατζηνικολής

Λέρερ, Τζ. (2008) *Ο Προυστ ήταν νευροεπιστήμονας*, Αθήνα: Αυγό.

Μπέτελχαιμ, Μπ. (1995) *Η γοητεία των παραμυθιών*, Αθήνα: Γλάρος.

Wildon, Ed. & Kellert, S. (1993) *The Biophilia Hypothesis*, Washington D.C.: Island Press.

Βιβλία που θα σας βοηθήσουν στη διαδικασία:

Βασιλάκη, Α. & Γιαννακουδάκη, Λ. (2009) *Η δημιουργική γραφή στο δημοτικό σχολείο*.
Αθήνα: Κέδρος

Μανδηλαρά, Φ. & Πασσιά, Π. (2001) *Εργαστήριο δημιουργικής γραφής για παιδιά*. Αθήνα:
Πατάκης

Ροντάρι, Τζ. (2003) *Η γραμματική της φαντασίας: Εισαγωγή στην τέχνη να επινοείς ιστορίες*,
Μεταίχμιο.

Σαγκοστίνo, Π. (2003) *Πώς να διηγούμαστε ένα παραμύθι και να επινοούμε άλλα εκατό*.
Αθήνα: Καστανιώτης.

Ακολουθεί Παράρτημα.

Παράρτημα

Αν θέλετε να δώσετε ένα κείμενο οδηγιών στα μεγαλύτερα παιδιά, δώστε αυτό:

ΙΔΕΑ

Το θέμα της ιστορίας σου θα αφορά σίγουρα τον υγρότοπο και τα σπάνια ζώα και πουλιά που ζουν εκεί. Δε φτάνει όμως αυτό. Χρειάζεσαι και μια πρωτότυπη ιδέα. Που θα τη βρεις;

Παντού! Οι συγγραφείς αντλούν την έμπνευση τους από την καθημερινότητά, από κάτι που άκουσαν ή διάβασαν και τους άρεσε, από άλλες ιστορίες, από την επικαιρότητα, από την παρατήρηση των ανθρώπων γύρω τους, από όσα τους απασχολούν ή όσα έχουν ζήσει.

Μια ιστορία μπορεί να ξεκινήσει από μια λέξη, μια φράση, μια εικόνα, ένα όνειρο, έναν ήρωα, ένα αντικείμενο, μια σκέψη... Κοίτα τώρα γύρω σου. Ό,τι βλέπεις είναι και μια ιδέα για να διαλέξεις, μην αργείς.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Έχεις χιλιάδες πρωταγωνιστές για να διαλέξεις. Μπορεί οι ήρωες και οι ηρωίδες του παραμυθιού σου να είναι ζώα και πουλιά του υγροτόπου. Μπορεί όμως να είναι και άνθρωποι ή δέντρα ή μια ολόκληρη λιμνοθάλασσα ή εξωγήινοι ή άψυχα αντικείμενα που θα τα ζωντανέψεις εσύ με την ιστορία σου.

Θυμήσου όμως: όσο πιο ενδιαφέροντες είναι οι χαρακτήρες, τόσο πιο ενδιαφέρουσα θα γίνει και η ιστορία σου. Μάθε τα πάντα για αυτούς. Τι θα απαντούσαν αν τους ρωτούσες διάφορα πράγματα, ποια είναι τα προτερήματα και τα ελαττώματά τους, τι χρειάζονται, τι τους λείπει, τί ικανότητες έχουν, τί τους αρέσει και τί απεχθάνονται...

Όλα αυτά που θα σκεφθείς και θα μάθεις γι' αυτούς δε χρειάζεται να τα συμπεριλάβεις στο κείμενο, θα σε βοηθήσουν όμως να ξέρεις καλά πώς αντιδρούν και συμπεριφέρονται οι ήρωες μέσα στην ιστορία σου!

ΔΟΜΗ

Η κλασική συνταγή για παραμύθια είναι: ΗΡΩΑΣ / ΠΡΟΒΛΗΜΑ / ΛΥΣΗ

Διάβασε άλλες ιστορίες, δεξ ξανά τις αγαπημένες σου ταινίες και σκέψου: ποιοί είναι οι ήρωες; ποιοί είναι το πρόβλημά τους μέσα στην ιστορία; πώς το λύνουν;

Σκέψου τους δικούς σου ήρωες. Τί έχουν να αντιμετωπίσουν; Μια δύσκολη κατάσταση; ένα πρόβλημα (όπως η καταστροφή του περιβάλλοντος), μήπως κάποιον άλλο ήρωα (τον "κακό" της ιστορίας) ή μήπως τους ίδιους τους εαυτούς τους; Και πώς πιστεύεις ότι θα τα καταφέρουν;

Κι αν είσαι από τους συγγραφείς που δεν τους αρέσουν οι συνταγές σαν αυτή και θέλουν να γράψουν κάτι εντελώς πρωτότυπο, τότε ακόμη καλύτερα!!!

ΔΡΑΣΗ

Μην τα κάνεις όλα εύκολα για τους ήρωές σου! Βάλε στο δρόμο τους εμπόδια και δυσκολίες και δεξ πώς μπορούν να τα ξεπεράσουν. Όσο αυξάνονται οι δυσκολίες στην αποστολή τους και τα εμπόδια στο «ταξίδι» τους μέσα στην ιστορία, τόσο αυξάνεται και το ενδιαφέρον του αναγνώστη που περιμένει με αγωνία τη λύση και το τέλος της.

ΣΚΗΝΙΚΟ

Όσο ασχολείσαι με τα Ποιός, Τί και Πώς της ιστορίας σου μην ξεχάσεις το Που! Πού συμβαίνουν όλα; Ποιό είναι το σκηνικό σε κάθε κομμάτι της ιστορίας σου; Ένα δάσος, μια παλιά αποθήκη; Ο βυθός της θάλασσας; Το κέντρο της πόλης ή η κουφάλα ενός δέντρου;

Περιγράψε τις εικόνες που βλέπουν οι ήρωες, και την ατμόσφαιρα κάθε σκηνής. Το σκηνικό

της ιστορίας σου είναι κι αυτό ένας χαρακτήρας. Μπορεί να δημιουργήσει προβλήματα ή να σου δώσει ιδέες και λύσεις!

ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΚΙ ΕΝΑΝ ΚΑΙΡΟ

Έτσι ξεκινούν όλα τα παραμύθια! Το δικό σου;

Σκέψου καλά πώς θα αρχίσεις την ιστορία σου. Είναι το πρώτο πράγμα που θα διαβάσει ο αναγνώστης και έχεις την ευκαιρία να κερδίσεις από την αρχή το ενδιαφέρον του...

Μια ιστορία για ένα παιδί που μεταμορφώθηκε σε πουλί μπορεί π.χ. να αρχίζει κάπως έτσι:
"Μια φορά κι έναν καιρό, σε ένα χωριό ζούσε ένα παράξενο παιδί που όσο μεγάλωνε μεταμορφωνόταν σε πουλί"

αλλά και κάπως έτσι:

"Ο Νίκος κοιτάχτηκε αγουροξυπνημένος στον καθρέφτη και δεν μπορούσε να το πιστέψει... εκεί που μέχρι χθες ήταν η μύτη του, είχε ένα τεράστιο μυτερό ράμφος!"

Εσένα ποιό ξεκίνημα από τα δύο θα σου κινούσε το ενδιαφέρον να διαβάσεις παρακάτω;

ΓΡΑΨΕ!

Λένε ότι όλοι μπορούμε να γράψουμε μια όμορφη ιστορία, πραγματικός συγγραφέας όμως, είναι εκείνος που κάθεται και τη γράφει!

Ξεκίνα λοιπόν. Ακόμη και αν δεν έχεις όλα τα υλικά σου έτοιμα, πάρε μολύβι και χαρτί και ξεκίνα να "μαγειρεύεις" την ιστορία σου.

Θα δεις ότι σύντομα θα "ζωντανέψει" από μόνη της και θα σου δώσει καινούργιες ιδέες για τη συνέχεια.

ΞΑΝΑΓΡΑΨΕ!!!

Μόλις πεις "Επιτέλους τέλειωσα την ιστορία μου" θυμήσου ότι δεν τέλειωσες ακόμη... Ξαναδιάβασέ την. Βάλε κι άλλους να τη διαβάσουν και σκέψου καλά όσα σου πουν.

Πηγή: Από το site του διαγωνισμού της Ε.Ο.Ε. «Ένα παραμύθι για τη Γιάλοβα»