



Σχολή Επιστημών Υγείας και Πρόνοιας
Τμήμα Βιοϊατρικών Επιστημών
Σχολή Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών
Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία



Παιδαγωγικό τμήμα



Διδρυματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
Παιδαγωγική μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και Βιοϊατρικών Προσεγγίσεων

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Η σημασία και οι συμβολισμοί των παραμυθιών στην προσχολική ηλικία.
Πώς επιδρούν τα παραμύθια στην ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών;**

POST GRADUATE THESIS

The importance and symbolism of fairy tales in preschool age. How do fairy tales affect the holistic and all-around development of children?



ΟΝΟΜΑΦΟΙΤΗΤΗ/NAME OF STUDENT

Μαρία Μερκούρη

Maria Merkouri

ΟΝΟΜΑΕΙΣΗΓΗΤΗ/NAME OF THE SUPERVISOR

Δρ.Μαρέττα Σιδηροπούλου

Dr Marettta Sidiropoulou

ΑΙΓΑΛΕΩ/AIGALEO 2022



Faculty of Health and Caring Professions
Department of Biomedical Sciences
Faculty of Administrative, Financial and Social Sciences
Department of Early Childhood Education and Care



Department of Pedagogy

Inter-Institutional Post Graduate Program

Pedagogy through innovative Technologies and Biomedical approaches

POST GRADUATE THESIS

The importance and symbolism of fairy tales in preschool age. How do fairy tales affect the holistic and all-around development of children?

MARIA MERKOURI

Registration Number

21062

Email: m.merkouri@gmail.com

FIRST SUPERVISOR

Dr. Mareta Sidiropoulou

SECOND SUPERVISOR

Dr. Joanna Panagiotakopoulou

Επιτροπή εξέτασης

Ημερομηνία εξέτασης: 7 Οκτωβρίου 2022

	Όνοματα εξεταστών	Υπογραφή
1 ^{ος} Εξεταστής	Μαρέττα Σιδηροπούλου	
2 ^{ος} Εξεταστής	Ιωάννα Παναγιωτακοπούλου	

Δήλωση συγγραφέα μεταπτυχιακής εργασίας

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Μερκούρη Μαρία του Γεωργίου, με αριθμό μητρώου 21062 φοιτήτρια του Διδρυματικού Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών Παιδαγωγική μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και Βιοϊατρικών Προσεγγίσεων των Τμημάτων Βιοϊατρικών Επιστημών/ Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία/Παιδαγωγική τμήμα των Σχολών Επιστημών Υγείας και Πρόνοιας/Σχολή Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής και της Ανώτατης Σχολής Παιδαγωγικής και Τεχνολογικής Εκπαίδευσης, δηλώνω ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της μεταπτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Η Δηλούσα

Ευχαριστίες

Περατώνοντας τη διαδρομή μου στον κόσμο του παραμυθιού, για τη διπλωματική μου εργασία θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά την Α΄ επιβλέπουσα καθηγήτρια μου, κυρία Σιδεροπούλου Μαρέττα για την αμέριστη υποστήριξη της και για την άριστη επικοινωνία-συνεργασία μας. Η πολύτιμη συμβολή της με ενέπνευσε και ασχολήθηκα σε βάθος με την υπόθεση του παραμυθιού. Ακόμα, θέλω να ευχαριστήσω τη Β΄ επιβλέπουσα καθηγήτρια, κυρία Παναγιωτακοπούλου Ιωάννα για τη βοήθεια της. Επίσης, ευχαριστώ όλους τους καθηγητές του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών που με καθοδήγησαν έτσι ώστε να εμπλουτίσω τις γνώσεις μου αλλά και να εξελιχτώ τόσο ως άνθρωπος όσο και ως εκπαιδευτικός. Τέλος ένα μεγάλο ευχαριστώ οφείλω στους γονείς μου για τη συνεχή στήριξη και εμπύχωση τους σε όλη αυτή τη διαδρομή .

Αφιερώσεις

Η παρούσα διπλωματική εργασία αφιερώνεται σε όλα τα παιδιά που μέσα από το μαγικό κόσμο των παραμυθιών, ταξιδεύουν, ανακαλύπτοντας νέους ορίζοντες με οδηγό τους τη φαντασία και τη δημιουργικότητα.

"Αν θέλετε το παιδί σας να γίνει έξυπνο, διαβάστε του παραμύθια. Αν θέλετε να γίνει πιο έξυπνο, διαβάστε του περισσότερα παραμύθια"

ALBERT EINSTEIN

Περίληψη

Εισαγωγή: Τα παραμύθια κατέχουν σημαντικό ρόλο στην επίτευξη παιδαγωγικών και εκπαιδευτικών στόχων. Βοηθούν τα παιδιά να προσεγγίσουν τη γνώση, να μάθουν ευχάριστα, αβίαστα και διασκεδαστικά. Διεγείρουν τη φαντασία τους, τρέφουν τη μνήμη τους, οξύνουν την αντίληψη και την κρίση τους. Μέσα από τις εικόνες των παραμυθιών τα παιδιά οδηγούνται σε ένα μαγικό κόσμο, τέρπονται, διασκεδάζουν, αλλά ταυτόχρονα διδάσκονται και εξερευνούν τα προσωπικά τους βιώματα. Η ταύτιση τους με τις πράξεις και τις αντιδράσεις των ηρώων δημιουργούν πρότυπα συμπεριφοράς και τους δίνουν την ευκαιρία να εντοπίσουν και να επιλύσουν ψυχολογικές δυσκολίες που αντιμετωπίζουν.

Σκοπός: Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να αποτελέσει εργαλείο στους παιδαγωγούς της προσχολικής εκπαίδευσης, οι οποίοι χρησιμοποιούν τα παραμύθια ως παιδαγωγικό μέσο.

Μέθοδος: Βιβλιογραφική ανασκόπηση που εμπεριέχει συγκεντρωμένες τις πιο αντιπροσωπευτικές μελέτες του θέματος, δίνοντας προσοχή στις πιο πρόσφατες από αυτές, και παρουσιάζονται με το σύστημα APA. Χρησιμοποιήθηκε κυρίως βιβλιογραφική ανασκόπηση στο Google Scholar και στο internet archive.

Πιο συγκεκριμένα, δίνεται η σημασία των συμβόλων των παραμυθιών στην εκπαιδευτική πράξη, χρησιμοποιώντας διάφορες τεχνικές οι οποίες περιλαμβάνουν τα σύμβολα των παραμυθιών. Μέσα από την παρουσίαση και ανάλυση διάφορων ερευνών αποδεικνύεται η παιδαγωγική αξία του παραμυθιού και η συμβολή του στη νοητική, γλωσσική, κοινωνική και ψυχοσυναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών, όπως επίσης και η συμβολή του στην καλλιέργεια της δημιουργικότητας.

Στο πρώτο μέρος της εργασίας, δηλαδή στο πρώτο κεφάλαιο, με τίτλο *Τα παραμύθια*, το οποίο περιλαμβάνει επτά υποκεφάλαια, δίνονται διάφοροι ορισμοί του παραμυθιού όπως αυτοί δόθηκαν από διάφορους μεγάλους μελετητές των κλασικών παραμυθιών, καθώς και ιστορικά στοιχεία, τα οποία δείχνουν την πορεία του παραμυθιού από την προφορική μορφή του ως τις σημερινές δημιουργίες. Στην συνέχεια παρουσιάζονται τα βασικά χαρακτηριστικά των παραμυθιών, όπως επίσης και η θεματολογία και τα είδη των παραμυθιών. Δίνεται επίσης και η κατηγοριοποίηση των παραμυθιών, όπως αυτά χωρίστηκαν από διάφορους μελετητές.

Στη συνέχεια γίνεται μια ανάλυση των συμβόλων και των συμβολισμών των παραμυθιών και την σημασία τους για την εκπαίδευση των παραμυθιών, δίνοντας έμφαση στη χρήση της μεταφοράς.

Το δεύτερο μέρος της εργασίας, δηλαδή το δεύτερο κεφάλαιο, με τίτλο *Τα παραμύθια στην εκπαίδευση*, και το οποίο περιλαμβάνει πέντε υποκεφάλαια, ασχολείται με τα παραμύθια στην εκπαίδευση και την λειτουργία τους ως εκπαιδευτικά μέσα. Αρχικά παρουσιάζεται η χρήση του παραμυθιού στην εκπαίδευση και ο ρόλος του στην εκπαιδευτική διαδικασία. Έπειτα αναλύεται η παιδαγωγική αξία του παραμυθιού. Τα κεφάλαια που ακολουθούν αφορούν την συμβολή του παραμυθιού στη νοητική, γλωσσική, κοινωνική και ψυχολογική ανάπτυξη των παιδιών, όπως επίσης και τη βοήθεια που προσφέρουν στην έκφραση της δημιουργικότητας των παιδιών.

Στο τρίτο κεφάλαιο, το οποίο έχει τίτλο *Χρησιμοποίηση παραμυθιών στην εκπαίδευση*, θα γίνει αναφορά σε διάφορες τεχνικές ως προς την αφήγηση των παραμυθιών, ενώ στη συνέχεια πρόκειται να γίνει μια παρουσίαση των ενδεικτικών δραστηριοτήτων, οι οποίες περιέχουν τη χρήση των παραμυθιών.

Αποτελέσματα: Στο τέλος θα γίνει μια συζήτηση επί των θεμάτων που αναλύθηκαν στην παρούσα διπλωματική εργασία, καθώς πρόκειται να σχολιαστούν τα ευρήματα και τα εκ νέου ζητήματα τα οποία προέκυψαν από αυτήν.

Συμπεράσματα: Μαζί με την συζήτηση πρόκειται να δοθούν και τα συμπεράσματα τα οποία προέκυψαν από την διεκπεραίωση της εργασίας, τα οποία θα αποδείξουν αν πέτυχε το σκοπό της, καθώς επίσης και μέλλει να αποτελέσουν αντικείμενο για περαιτέρω έρευνα.

Λέξεις- κλειδιά: Παραμύθια, συμβολισμοί, εκπαίδευση, παιδαγωγική αξία, νοητική ανάπτυξη, γλωσσική ανάπτυξη, δημιουργικότητα, ψυχολογική ανάπτυξη, κοινωνική ανάπτυξη, τεχνικές ανάγνωσης.

Abstract

Introduction: Fairy tales have an important part in achieving pedagogical and educational goals. Through them, children are able to approach knowledge, and also to learn in a pleasant, effortless and fun way. They stimulate their imagination, nourish their memory, sharpen their perception and judgment. Through the symbols of fairy tales, children are led into a magical world, indulge, have fun, but at the same time learn and explore their personal experiences. Their identification with the actions and reactions of the heroes creates patterns of behavior and gives them the opportunity to identify and resolve psychological difficulties they face.

Purpose:

The purpose of this work is to be useful for preschool teachers, who can use fairy tales as a pedagogical instrument.

Method: A comprehensive bibliographic review of representative studies and sources on the subject matter, focusing on the most recent ones and are presented under the APA bibliography format. Google Scholar and internet archive (archive.org) were extensively utilised.

More specifically, this research emphasizes to the significance of the symbols of fairy tales in the educational practice, using various techniques that include the symbols of fairy tales. Through the presentation and analysis of various researches, the pedagogical value of the fairy tale and its contribution to the mental, linguistic, social and psycho-emotional development of children is demonstrated, as well as its contribution to the cultivation of creativity.

In the first part of the work, the first chapter, with the title *Fairy Tales*, includes seven sub-chapters, which includes various definitions of the fairy tale as given by various great scholars of classical fairy tales, as well as historical data, which show the course of the fairy tale's oral form to today's creations. Next, the main characteristics of fairy tales are presented, as well as the theme and types of fairy tales. The categorization of the fairy tales, follows, as they were divided by various scholars.

In the next and final sub chapters, there is an analysis of the symbols and symbolism of fairy tales and their importance for the education of fairy tales, emphasizing in the use of metaphor speech.

The second part of the paper, which includes the second chapter, with the title *Fairy tales in education*, includes five sub-chapters, that deal with fairy tales in education and their function as educational tools. At first, there is going to be presented the use of the fairy tale in education and its role in the educational process. The pedagogical value of the fairy tale and its analysis follows to the next sub-chapter. The chapters that follow concern the contribution of the fairy tale to the mental, linguistic, social and psychological development of children, as well as the help they offer to the expression of children's creativity.

In the third chapter, which is entitled *the art of storytelling and the uses of fairy tales in education*, is a reference to various techniques in the telling of fairy tales, while then there will be a presentation of indicative activities, which contain the use of fairy tales.

Results: At the end of this paper, the issues of this thesis will be analyzed and the findings and the new issues that stem from this work will be commented upon.

Discussion: The results will be directly related to the purpose of this paper, as they provide food for thought for further research on different uses of fairy tales in education.

Key words: Fairy tales, symbolism, education, pedagogical value, mental development, language development, creativity, psychological development, social development, reading techniques.

Περιεχόμενα

Δήλωση συγγραφέα μεταπτυχιακής εργασίας.....	iv
Ευχαριστίες.....	v
Αφιερώσεις.....	vi
Περίληψη.....	vii
Abstract	ix
Πρόλογος.....	1
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1.....	4
ΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ ΚΑΙ ΤΑ ΣΥΜΒΟΛΑ ΤΟΥΣ	4
1.1 Παραμύθια- ορισμός, ιστορικά στοιχεία.....	4
1.2 Χαρακτηριστικά του παραμυθιού.....	8
1.3 Θεματολογία και είδη παραμυθιών.....	11
1.4 Οι συμβολισμοί των παραμυθιών.....	13
1.5 Τα αρχετυπικά μοτίβα των παραμυθιών	19
1.6. Παραδείγματα συμβολισμών σε τρία παραμύθια	22
1.6.1 Συμβολισμοί στο κλασικό παραμύθι <i>Κοκκινοσκουφίτσα</i>	22
1.6.2 Σύμβολα στο λαϊκό παραμύθι <i>Η Πούλια και ο Αυγερινός</i>	23
1.6.3 Συμβολισμοί στο σύγχρονο παραμύθι <i>Τα τρία μικρά λυκάκια του Ευγένιου Τριβιζά</i>	25
1.7 Η θετική συμβολή των παραμυθιών για τα παιδιά	27
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2.....	30
ΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ	30
2.1 Η διαδρομή του παραμυθιού στην εκπαίδευση	30
2.2 Η παιδαγωγική αξία του παραμυθιού.....	34
2.3 Η επίδραση του παραμυθιού στη νοητική- γλωσσική ανάπτυξη των παιδιών..	35
2.4 Η επίδραση των παραμυθιών στη Ψυχοσυναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών	36
2.5 Η καλλιέργεια της δημιουργικότητας των παιδιών μέσα από τα παραμύθια....	38
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3.....	40
ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ – ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ	40
3.1 Η Αφήγηση.....	40
3.1.1 Τα είδη της αφήγησης.....	42
3.2 Τεχνικές αφήγησης παραμυθιών.....	42
3.3 Ο εκπαιδευτικός ως αφηγητής	46

3.4 Τα σύμβολα στην αφήγηση των παραμυθιών	47
3.5 Η ψηφιακή αφήγηση	48
3.6 Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες που περιλαμβάνουν αφήγηση παραμυθιών	49
3.6.1 Η Δημιουργική γραφή	50
3.6.2 Εικαστικές παρεμβάσεις.....	53
3.6.3 Μαθηματικές δραστηριότητες.....	52
3.6.4. Συζήτηση και επεξεργασία του παραμυθιού	53
3.6.5 Δραματοποίηση	54
3.6.6 Δημιουργία παιχνιδιών	55
3.6.7 Μουσικές Δραστηριότητες.....	57
4. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ / ΣΥΖΗΤΗΣΗ	58
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ:	61
Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία:.....	61
Ελληνική Βιβλιογραφία:	64
Ιστοσελίδες:.....	66

Πρόλογος

Η εν λόγω διπλωματική εργασία που εκπονείται στα πλαίσια του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών “Παιδαγωγική μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και Βιοϊατρικών Προσεγγίσεων” εξετάζει τη σημασία και τους συμβολισμούς των παραμυθιών στα παιδιά της προσχολικής ηλικίας, καθώς και τον τρόπο που αυτά επιδρούν στην ολόπλευρη ανάπτυξή τους.

«Μια φορά και έναν καιρό...» είναι η φράση που δίνει το εισιτήριο για το ταξίδι στο μαγικό κόσμο του παραμυθιού. Έναν κόσμο διαφορετικό, παράδοξο, όπου όλα τα αδύνατα γίνονται δυνατά. Ακόμη και ο αφηγητής τους δεν τα πιστεύει, τα διηγείται προκειμένου να ψυχαγωγήσει, να δώσει χαρά στο ακροατήριό του, να τους ταξιδέψει μακριά από τη σκληρή πραγματικότητά τους. Είναι ένα δώρο αγάπης. Το τυπικό τέλος «κι έζησαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα» προετοιμάζει για την επιστροφή στο παρόν (Μερακλής, 2001:16). Μια επιστροφή κατά την οποία οι άνθρωποι επανέρχονται σοφότεροι, έχουν απαντήσει σε αρκετά από τα ερωτήματά τους καθώς τα παραμύθια είναι «πνευματικές εξερευνήσεις» στην ανθρώπινη ζωή όπως τη βλέπουμε, τη νιώθουμε ή τη μαντεύουμε μέσα μας.

Το παραμύθι δε λειτουργεί μόνο ως μέσο ψυχαγωγίας για τα παιδιά, αλλά και ως μέσο κοινωνικοποίησής τους, διαμόρφωσης των αντιλήψεών τους, καθώς διαπλάθει τα ιδανικά και τα πρότυπά του (Μπετελχάιμ, 1995). Η χρήση των παραμυθιών και η αφήγηση στην προσχολική ηλικία, κατέχουν σημαντικό ρόλο στην επίτευξη παιδαγωγικών και εκπαιδευτικών στόχων. Τα παραμύθια χρησιμοποιούνται στην προσχολική αγωγή ως ένα μέσο ενίσχυσης της γνωστικής, γλωσσικής, ψυχοσυναισθηματικής και κοινωνικής ανάπτυξης των μαθητών. Η σχέση των παραμυθιών και της γνωστικής ανάπτυξης προκύπτει από τις γνωστικές διεργασίες που ενεργοποιούνται κατά την ενασχόληση με το είδος αυτό λογοτεχνίας. Πιο συγκεκριμένα, η ενασχόληση με τα παραμύθια απαιτεί τη μνημονική επεξεργασία των πληροφοριών, την εστίαση της προσοχής στην ιστορία και την κριτική αξιολόγηση των ηρώων και των γεγονότων. Επιπλέον, η μελέτη των παραμυθιών προσφέρει στους μαθητές πληθώρα ερεθισμάτων, η επεξεργασία των οποίων οδηγεί στην κατανόηση του παραμυθιού. Με τους τρόπους αυτούς ενισχύονται οι γνωστικές λειτουργίες των μαθητών της προσχολικής αγωγής (Μαλαφάντης, 2011).

Μέσα από τα παραμύθια τα παιδιά αναπτύσσουν κριτική σκέψη, κατανοούν την ακολουθία των γεγονότων, ανακαλύπτουν προβλήματα, αναζητούν λύσεις. Επιπροσθέτως, τα παραμύθια συμβάλλουν στη γλωσσική ανάπτυξη των παιδιών, και σχετίζονται με την κατάκτηση των γλωσσικών δεξιοτήτων από την προσχολική ήδη ηλικία. Τα παραμύθια αποτελούν ένα είδος λογοτεχνίας που ελκύει και ψυχαγωγεί τα παιδιά με αποτέλεσμα να είναι

εφικτή η χρήση τους στο πλαίσιο της διδασκαλίας της γραφής και της ανάγνωσης (Ντούλια, 2010). Η ακρόαση ενός παραμυθιού παροτρύνει το παιδί να εκφραστεί μέσα από την ανάγνωση και τη γραφή και ενισχύει τη μνήμη. Το παραμύθι οδηγεί τα παιδιά στο μαγικό τοπίο, τα τέρπει και ταυτόχρονα τα διδάσκει, διεγείρει τη φαντασία τους, αναπτύσσει αβίαστα τα συναισθήματά τους. Καλλιεργεί τη γλωσσική και την κριτική ικανότητα (Παπανικολάου, Τσιλιμένη, 1992). Η αφήγηση δεν είναι μόνο η ώρα χαλάρωσης, δεν είναι το διάλειμμα για να ψυχαγωγηθούν τα παιδιά αλλά μια απαραίτητη διαδικασία διάδρασης που δίνει αφορμή στο παιδί να κάνει βήματα για να ανακαλύψει τον εαυτό του. Οι διαφορετικές οπτικές γωνίες που προβάλλονται κατά την αφήγηση βοηθούν το παιδί να βλέπει με παιχιδιάρικη διάθεση καταστάσεις, να εκτονώνει αρνητικά συναισθήματα, να απενοχοποιεί επιθυμίες μη αποδεκτές (Αναγνωστοπούλου, 2002). Η ταύτιση με τους χαρακτήρες των παραμυθιών παρέχει συναισθηματικές ευκαιρίες και οδηγεί το παιδί να αποδεχθεί αδυναμίες, να κατανοήσει αλλότριες συμπεριφορές, να ξεπεράσει τραυματικές καταστάσεις, να αποφορτιστεί συναισθηματικά, να βιώσει πλασματικά εναλλακτικές λύσεις, να αναγνωρίσει ικανότητες, να διερευνήσει συναισθήματα, να νιώσει ικανό για ότι φαντάζει αδύνατο, και συμβάλλει στην αυτοεκτίμησή του (Παπαδάτος, 2009). Οι πολύχρωμες εικόνες των παραμυθιών, όπως αυτές περιγράφονται κατά την αφήγησή τους, τροφοδοτούν τη φαντασία των παιδιών και οι λέξεις γίνονται η πρώτη ύλη για να πλάσουν νοητές εικόνες, για να πάρουν τη θέση του ήρωα, για να ανακαλύψουν κρυμμένες δυνατότητες, για να αντιμετωπίσουν τις αδυναμίες και τις ανασφάλειες τους, για να υπερκεράσουν εμπόδια και να χαλαρώσουν με ένα καλό τέλος. Η γλαφυρή και ζωντανή αφήγηση ενός παραμυθιού παρακινεί το παιδί να παραμερίσει φόβους για το άγνωστο, να συνεχίσει την προσπάθεια για το απροσδόκητο, να επιχειρήσει εναλλακτικές προσεγγίσεις (Καραγεωργίου, 1997). Για τους θεωρητικούς της εξελικτικής ψυχολογίας η επαφή των παιδιών με τα παραμύθια είναι ο καταλύτης για να κατανοήσουν συναισθήματα και να δομήσουν την προσωπική τους ταυτότητα, οι πράξεις και οι αντιδράσεις των ηρώων δημιουργούν πρότυπα συμπεριφοράς που βοηθούν το παιδί να λύσει προβλήματα και να ξεπεράσει δυσκολίες (Καρπόζηλου, 1994).

Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί το παραμύθι¹, ως ένα σημαντικό εργαλείο και μέσο, το οποίο κάνει την μαθησιακή διαδικασία πιο ενδιαφέρουσα και ελκυστική και βοηθά τα παιδιά να προσεγγίσουν πιο εύκολα τη γνώση. Εκ προμελέτης, μέσω αυτής της λογοτεχνικής πρακτικής το παιδί ωθείται ομαλότερα στη σχολική συμπερίληψη του ημερήσιου

¹ είτε στην προφορική, είτε στη γραπτή, είτε στην εικονογραφημένη του μορφή, ανάλογα με το ηλικιακό υπόβαθρο και τις ικανότητες των μαθητών. Για παράδειγμα, η αφήγηση χρησιμοποιείται κυρίως στο νηπιαγωγείο, σε συνδυασμό πολλές φορές με την εικονογραφημένη μορφή του παραμυθιού.

προγράμματος, και κυρίως του νηπιαγωγείου, καθώς και στις πρώτες τάξεις του δημοτικού. Το παραμύθι κρίνεται ωφέλιμο είτε να «διδάσκεται» αυτόνομα, είτε να χρησιμοποιείται παρενθετικά στα μαθήματα, με αποτέλεσμα να γίνεται πιο ευνόητη και σαφής η εκάστοτε ημερήσια γνώση. Επίσης, ένα παραμύθι μπορεί να προκαλέσει την αιτία για την εκπόνηση διαθεματικών προγραμμάτων και την εφαρμογή σχεδίων εργασίας και διαφόρων πρωτοπόρων προγραμμάτων. Συνεπώς, η χρησιμότητά του είναι ευρεία και η χρήση του εξυπηρετεί ποικίλους σκοπούς, όπως γνωστικούς, συναισθηματικούς και ψυχοκινητικούς. Η διδασκαλία του, επομένως, θα πρέπει να είναι τόσο μεθοδική, όσο και συστηματική (Μερακλής, 1999). Το σχολείο δεν προσφέρει μια απλή γνώση, αλλά γνώση και δράση που είναι συνδεδεμένη με τη ζωή και την πραγματικότητα. Το παραμύθι δηλαδή και το περιεχόμενό του μπορούν να εμπλουτίσουν συμπληρωματικά τις μαθησιακές δραστηριότητες του προγράμματος σπουδών (Ντοροπούλου, 2013).

Η ένταξη των παραμυθιών στη διδακτική πράξη είναι πλέον αναπόσπαστο τμήμα των σύγχρονων παιδαγωγικών μεθόδων σε κάθε βαθμίδα, για κάθε ηλικία. Στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση και ειδικότερα στην προσχολική αγωγή η αφήγηση των παραμυθιών είναι η αφετηρία για ποικίλες βιωματικές δραστηριότητες, καλλιτεχνικές δράσεις, ασκήσεις χαλάρωσης όπου τα παιδιά συμμετέχουν με σκοπό τη ψυχαγωγία, την αισθητική απόλαυση και την πνευματική τους καλλιέργεια (Αναγνωστόπουλος, 1997).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

ΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ ΚΑΙ ΤΑ ΣΥΜΒΟΛΑ ΤΟΥΣ

1.1 Παραμύθια- ορισμός, ιστορικά στοιχεία

Το παραμύθι είναι ένα πολύ διαδεδομένο και δημοφιλές είδος αφήγησης που ασκεί διαχρονικά μεγάλη επιρροή στο αναγνωστικό κοινό. Οι απαρχές του χάνονται στα βάθη της Ιστορίας, και, όπως γνωρίζουμε, αποτελούσε μέρος της προφορικής λαϊκής παράδοσης. Η σειρά του Netflix *Explained*, στο επεισόδιο που αφορά τα παραμύθια, αναφέρει ως κοινό πρόγονο το έπος του Γιλγαμές, το οποίο δημιουργήθηκε χιλιάδες χρόνια πριν (Kohne et al., 2021), ενώ κατά τους Άαρνε & Τόμσον Aarne & Thompson (1928) «για κάθε κατηγορία παραμυθιών υπήρξε μια πρωταρχική μορφή, η οποία στην συνέχεια υποβαθμίστηκε» (Georges, 1996:50). Τα παραμύθια περιείχαν απλές ιστορίες, έτσι ώστε να μπορούν να προσαρμόζονται σε κάθε εποχή, ενώ περιέχουν θεμελιώδεις αλήθειες οι οποίες είναι πάντοτε επίκαιρες. Σύμφωνα με την καθηγήτρια Maria Tatar (1987), οι ιστορίες των παραμυθιών έχουν ως βασικό μοτίβο τη μεταμόρφωση και την αλλαγή, ενώ περιέχουν μυστήριο και μαγεία. Αναφέρει επίσης ότι το παραμύθι δεν θα πρέπει να συγγέται με το θρύλο, διότι σε αντίθεση με το θρύλο, το παραμύθι δεν έχει ιστορικό υπόβαθρο. Επίσης το παραμύθι δεν ανήκει στη μυθολογία, καθώς η μυθολογία είναι ιερές ιστορίες που συνδέονται με το θρησκευτικό στοιχείο, κάτι που δεν ισχύει στην περίπτωση του παραμυθιού, όπως επίσης δεν είναι μύθος, αφού δεν περιέχουν ηθικό δίδαγμα, και όταν περιέχουν δεν είναι ξεκάθαρο (Explained, 2021). Ο Jacob Grimm, ισχυρίστηκε ότι τα παραμύθια ανήκουν στη μυθολογία, η οποία είναι όμως απαλλαγμένη από το θρησκευτικό περιεχόμενο (Georges, 1996).

Σύμφωνα με τον Jones (2013), το παραμύθι έχει διττό χαρακτήρα, είναι ταυτόχρονα φιλολογικό και λαογραφικό είδος. Ως προς το περιεχόμενο του, όπως αναφέρει ο λαογράφος Stith Thompson (1958) στον κλασικό πλέον ορισμό του, το παραμύθι είναι μια αφήγηση που εμπεριέχει μια διαδοχή από μοτίβα ή επεισόδια. Διαδραματίζεται σε έναν εξωπραγματικό κόσμο, χωρίς προσδιορισμένη με σαφήνεια εντοπιότητα ή καθορισμένους χαρακτήρες και είναι γεμάτο από το θαυμαστό (Canera et al., 2019).

Σύμφωνα με τον Zipes (1988) δεν είναι δυνατόν να ορίσουμε το παραμύθι ως λογοτεχνικό είδος καθώς υπερβαίνει τους σχετικούς ορισμούς όντας περισσότερο πολιτιστικός θεσμός. Στην αρχαιότητα σύμφωνα με το λεξικό των Lidell & Scott, (2006) ο όρος *παραμύθιον*, σήμαινε την παραίνεση, τον προτρεπτικό λόγο, και η έννοια της *παραμυθίας*, περιείχε την

έννοια της αναψυχής και της ανακούφισης από λυπηρό συναίσθημα². Ο Jean Georges (1996:24), ορίζει το παραμύθι ως «μια αφήγηση συγκεκριμένου μήκους που περιέχει μια διαδοχή μοτίβων ή επεισοδίων»³. Πάνω από όλα το παραμύθι είναι μια αφήγηση, όπως φαίνεται και από όρους με τους οποίους χρησιμοποιούν το παραμύθι διάφοροι πολιτισμοί. (Georges, 1996). Κάθε χρόνο χιλιάδες παραμύθια γράφονται σε κάθε μέρος της γης, ενώ αυξημένη είναι και η δημιουργία διαφόρων μορφών τέχνης που σχετίζονται μ' αυτά όπως ταινίες, θεατρικά έργα, μπαλέτο, ηχογραφήσεις μέχρι και διαφημίσεις (Zipes, 1988).

Οι προϊστορικοί άνθρωποι άρχισαν να δημιουργούν και να αφηγούνται παραμύθια, πριν ακόμα δημιουργηθεί η γραφή, για να μεταδώσουν τη γνώση και την εμπειρία στην ευρύτερη κοινωνική ομάδα στην οποία ανήκαν. Οι ρίζες τους βρίσκονται στις προφορικές παραδόσεις και στην πορεία παγιώθηκαν σε λογοτεχνικό είδος αυτό που γνωρίζουμε από τις αφηγήσεις του Charles Perrault και των αδελφών Grimm και Hans Christian Andersen. Στην προφορική τους μορφή δεν είχαν τίτλους και δεν είχαν τη μορφή με την οποία διαδίδονται σήμερα. Οι λαογράφοι διακρίνουν τα παραμύθια σε δυο κατηγορίες: αυτά που προέρχονται κατευθείαν από την προφορική λαϊκή παράδοση σε όλον τον κόσμο και υπάρχουν μέχρι σήμερα και αυτά, τα λεγόμενα λογοτεχνικά που πηγή τους είναι η προφορική παράδοση αλλά με τη διαμεσολάβηση χειρογράφων και εντύπων και που συνεχίζουν να δημιουργούνται ακόμα με διάφορες διαμεσολαβημένες μορφές σε όλο τον κόσμο (Zipes, 2012).

Σήμερα, όταν σκεφτόμαστε τα παραμύθια ο νους μας πηγαίνει, όπως είναι φυσικό, στην κλασική παραγωγή «Σταχτοπούτα», «Χιονάτη», «Κοκκινοσκουφίτσα», «Ωραία Κοιμωμένη», «Ραπουνζέλ» κ.α Έχουμε την εντύπωση ότι υπήρχαν μ' αυτήν την μορφή από πάντα. Η αλήθεια είναι ότι το παραμύθι για να γίνει κλασικό και αιώνιο έχει υποστεί πρώτα μια επεξεργασία μυθοποίησης, έχει γίνει πρώτα μύθος (Zipes, 2002). Εξαιτίας του λαογραφικού του στοιχείου παρουσιάζονται κάποια προβλήματα στον καθορισμό ενός είδους που υπήρξε για μεγάλο χρονικό διάστημα προϊόν προφορικής παράδοσης. Τα παραμύθια ξεκίνησαν να δημιουργούνται και να διαδίδονται χωρίς ακριβείς και καθιερωμένες εκδόσεις, χωρίς ταυτοποιημένους συγγραφείς και χωρίς σταθερούς τίτλους. Διαδίδονταν για εκατοντάδες και, σε κάποιες περιπτώσεις, χιλιάδες χρόνια σε πολλές και ποικίλες εκδοχές, προσαρμοσμένα ανάλογα με το ύφος ή τον τρόπο του κάθε αφηγητή και βέβαια ανάλογα με τις ιστορικές συνθήκες. Φέρουν πίσω τους αιώνες αναδιηγήσεων και κάποια στιγμή κατέληξαν

² Βλ. στο λεξικό της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας των Lidell & Scott, (2006) τα λήμματα παραμύθιον και παραμυθία.

³ Georges, Jean, (1996:24)

σε ορισμένες παγιωμένες μορφές, παραλλαγές που αποτελούσαν το απόσταγμα της ανθρωπίνης εμπειρίας. Η δημοφιλία τους αποτελεί επιβεβαίωση όχι μόνο της αισθητικής τους αξίας, αλλά και της ικανότητάς τους να αγγίζουν το ανθρώπινο συναίσθημα (Jones, 2013).

Αντίθετα απ' ό,τι πιστεύουμε, το παραμύθι δεν προοριζόταν για παιδικό ακροατήριο, - αν και τα παιδιά δεν αποκλείονταν από την ακρόαση- ακόμα κι όταν το οικειοποιήθηκαν μορφωμένοι συγγραφείς της ανώτερης τάξης το δέκατο έκτο και δέκατο έβδομο αιώνα στην Ιταλία και τη Γαλλία (Zipes, 2013).

Τα έργα των συγγραφέων παραμυθιού παγιώθηκαν και θεσμοθετήθηκαν κατά τη διάρκεια του δέκατου όγδοου αιώνα όπου το κοινό άρχισε να αναμένει και να απαιτεί συγκεκριμένα στοιχεία -δομές, τόπους, μοτίβα και χαρακτήρες στα παραμύθια αφού πλέον αποτελούσαν έναν λογοτεχνικό θεσμό. Δεν ήταν όλα τα παραμύθια ίδια την εποχή που ο Jacob και ο Wilhelm Grimm, ο Hans Christian Andersen, ο Andrew Lang και άλλοι έκαναν το παραμύθι δημοφιλές είδος το δέκατο ένατο αιώνα. (Zipes, 2013).

Καθ' όλη τη διάρκεια του δέκατου ένατου αιώνα στην Ευρώπη και τη Βόρεια Αμερική, εκδότες, κληρικοί, εκπαιδευτικοί και γονείς άρχισαν να προβληματίζονται για το «ηθικά σωστό» αναγνωστικό υλικό για παιδιά, και να βάζουν συγκεκριμένα κριτήρια για τις αφηγήσεις που θα ήταν παιδαγωγικά ωφέλιμες. Κατά τη διάρκεια του Μεσαίωνα, η παιδική ηλικία δεν υπήρχε ως ξεχωριστή κατηγορία, δεν υπήρχε δηλαδή ο κοινωνικός διαχωρισμός από τους ενήλικες. Μόλις τα παιδιά έφταναν στην ηλικία όπου ο κίνδυνος θνησιμότητας ήταν μικρός, και μπορούσαν εκείνα να αυτονομηθούν, αναλάμβαναν καθήκοντα ενηλίκων. Η παιδική ηλικία ως κοινωνική επινόηση δημιουργήθηκε σταδιακά μετά από το 16^ο αιώνα. Οι αιτίες της δημιουργίας της ήταν αρχικά η εκδήλωση των συναισθημάτων των γονέων προς τα παιδιά, και το ενδιαφέρον των ηθικολόγων και παιδαγωγών για τη σωματική και ψυχική υγεία των παιδιών, τη μόρφωσή τους και την πειθαρχία τους. Μέσω των θεσμών του σχολείου και της οικογένειας άρχισε να γίνεται η παιδική ηλικία αντιληπτή ως μια ξεχωριστή κατηγορία. Υπήρξαν και άλλοι παράγοντες που ενδιαφέρθηκαν για την παιδική ηλικία, όπως η εκκλησία και το κράτος, οπότε και άρχισε να υπάρχει μεγαλύτερο ενδιαφέρον για την πειθαρχία και την επιβολή της χριστιανικής λογικής στα παιδιά. Η ανατροφή των παιδιών άρχισε τότε να αποκτά μεγαλύτερη σημασία και γράφονταν μάλιστα και βιβλία για τη σωστή ανατροφή τους. Τα παραμύθια επηρεάστηκαν και αυτά από την κοινωνική αυτή αλλαγή (Πεχτελίδης, 2015).

Αρχικά, τα παραμύθια θεωρούνταν αμφιλεγόμενα και ηθικά επικίνδυνα, επειδή δεν προήγαγαν τις χριστιανικές αρετές και τα σύμβολα που χρησιμοποιούσαν ήταν πολυμορφικά και διεγερτικά της φαντασίας (Zipes, 2013). Οι αδελφοί Grimm έγραψαν τις

αυθεντικές ιστορίες τους αρχικά το 1812, το οποίο όμως βιβλίο τους δεν είχε επιτυχία, καθώς δεν αποτελούσε υλικό κατάλληλο για παιδιά. Στις πρώτες αυτές ιστορίες η Χιονάτη διωκόταν από τη βιολογική της μητέρα και όχι από τη μητριά, ενώ στη Σταχτοπούτα ο πατέρας επιθυμεί να παντρευτεί την κόρη του. Αυτά είναι μόνο μερικά παραδείγματα του αρχικού περιεχομένου των ιστοριών, όμως φαίνεται ξεκάθαρα ότι δε συνάδουν με την χριστιανική ηθική (Hulot, 2015).

Στις αρχές του δέκατου ένατου αιώνα οι συγγραφείς των παραμυθιών ξεκίνησαν να εκλογικεύουν τις αφηγήσεις τους και να ενσωματώνουν τα επιτρεπτά χριστιανικά και πατριαρχικά μηνύματα σ' αυτές, για να ευχαριστήσουν τους ενήλικες της μεσαιάς και αριστοκρατικής τάξης. Για παράδειγμα, οι Grimm άλλαξαν σκόπιμα τα παραμύθια τους μεταξύ 1819 και 1857, δίνοντας τους ένα χαρακτήρα πιο διδακτικό και ηθικό. Στο ίδιο μήκος κύματος κινήθηκαν και άλλοι συγγραφείς, πιστεύοντας ότι έτσι προστάτευαν τα παιδιά από δυσάρεστες αλήθειες και διαπιστώσεις. Μέχρι την τελευταία έκδοσή τους το 1857, τα παραμύθια των Grimm δεν έμοιαζαν σε τίποτα με την αρχική εκδοχή τους, ενώ υπήρξαν και ιστορίες οι οποίες αφαιρέθηκαν εντελώς, καθώς δεν υπήρχε τρόπος να συμβαδίσουν με τα θρησκευτικά πρότυπα. Με την έναρξη του εικοστού αιώνα, το παραμύθι είχε γίνει το κυρίαρχο λογοτεχνικό είδος για τα παιδιά της μεσαιάς τάξης, ειδικά τα παιδιά της προεφηβικής ηλικίας, και ήταν αποδεκτό απ' όλη την οικογένεια (Zipes, 2013).

Έτσι, τα παραμύθια διαχωρίστηκαν σε κατάλληλα για παιδιά και κατάλληλα μόνο για ενήλικες. Με αυτό τον τρόπο επήλθε και η διάσπαση αλλά και η εμπορευματοποίηση του παραμυθιού, το οποίο χρησιμοποιήθηκε για την κοινωνικοποίηση των παιδιών από τις οικογένειες και τα σχολεία. Ωστόσο, εκτός από τη χρήση του στα σχολεία και με απώτερο σκοπό την κοινωνικοποίηση των παιδιών, το παραμύθι έχει χρησιμοποιηθεί με ποικίλους τρόπους, για να χειραγωγήσει τα παιδιά. Πολλοί αφηγητές στις δυτικές κοινωνίες χρησιμοποιούν τα παραμύθια, επειδή γνωρίζουν ότι τα παιδιά ανταποκρίνονται καλά σε αυτό το είδος (Zipes, 2013). Στη Ναζιστική Γερμανία, τα παραμύθια περνούσαν από λογοκρισία, και αρκετά ήταν εκείνα που απαγορεύθηκαν. Δεκτά ήταν τα κλασικά παραμύθια των Grimms, Andersen, Bechstein, και του Musäus, τα οποία μάλιστα θεωρήθηκαν ως ιερά ή ιερά άρια λείψανα. Τα ρομαντικά παραμύθια έπρεπε να αποφεύγονται. Επομένως, το αθώο παραμύθι μετατράπηκε σε ένα ιδεολογικό όπλο που προοριζόταν να υπηρετήσει την ναζιστική ιδεολογία του τρίτου Ράιχ. Μάλιστα, ο Alfred Eyd, ένας Γερμανός αξιωματούχος δήλωσε ότι «το γερμανικό παραμύθι θα γίνει ένα πολύτιμο μέσο για εμάς στη φυλετική και πολιτική εκπαίδευση των νέων». Γενικότερα, στη Ναζιστική Γερμανία, έγιναν προσπάθειες από εκπαιδευτικούς, λειτουργούς του κόμματος και κριτικούς λογοτεχνίας να ανανεώσουν

την ερμηνεία των παραμυθιών σύμφωνα με τη ναζιστική ιδεολογία και να χρησιμοποιήσουν τις ερμηνείες αυτές για την κοινωνικοποίηση των παιδιών. Για παράδειγμα, το σύμβολο της κόρης του βασιλιά την οποία ο ήρωας παντρεύεται στο τέλος, παρουσιάστηκε το σύμβολο για τη βελτίωση του είδους, της υψηλής ρατσιστικής ιδέας, της διαίωσισης της φυλής. Το παραμύθι καταδεικνύει τις αρετές της Αρίας φυλής έναντι των άλλων φυλών, όπως πίστη, σταθερότητα, επιμονή, ατρόμητο θάρρος στην περίπτωση των ανδρών ηρώων, αίσθηση θυσίας, ταπεινή αφοσίωση και συμπάθεια στην περίπτωση των γυναικών ηρώων (Zipes, 2012).

1.2 Χαρακτηριστικά του παραμυθιού

Τα παραμύθια περιέχουν τα σημάδια, τα ίχνη που αφήνει πίσω του ο αγώνας του ανθρώπου για την αθανασία. Οι λέξεις που επιλέγονται κατά τη διαδικασία της διαμόρφωσης ενός παραμυθιού επιτρέπουν στον ομιλητή/συγγραφέα την ελευθερία να παίζει με επιλογές που δεν έχουν υπάρξει ποτέ μέχρι τότε. Τα σημάδια αυτά διασώζουν κάτι από αυτή τη δημιουργική διαδικασία.

Τα σημάδια στο παραμύθι εξυψώνονται ως μαγικά σύμβολα: άλλοτε ως γράμματα, ως λέξεις, ως προτάσεις, ή εικόνες. Περισσότερο από κάθε άλλο λογοτεχνικό είδος επιμένει να εστιάζει στη μεταμόρφωση των σημαδιών σε ξόρκια, γητειές, ματαιώσεις, αναγεννήσεις, αναπυλές. Το παραμύθι με τη μορφή που το γνωρίζουμε πλέον, διακρίθηκε ως είδος οικειοποιούμενο το προφορικό λαϊκό παραμύθι και διευρύνοντάς το ώσπου σταδιακά έγινε απαραίτητο στο σύγχρονο κόσμο διαχεόμενο στη σφαίρα του δημόσιου βίου (Zipes, 1988).

Τα παραμύθια ως μέρος της λαογραφίας παρουσιάζουν ορισμένα κοινά χαρακτηριστικά, τα οποία αναφέρει ο Lerp (2012). Αρχικά, σύμφωνα με τον ίδιο, Τα παραμύθια συνήθως ξεκινούν και τελειώνουν με συγκεκριμένες φράσεις, όπως για παράδειγμα «Μια φορά κι έναν καιρό...», «κι έζησαν αυτοί καλά...», «ήταν κάποτε...», «πολύ παλιά, αιώνες πριν...»⁴. Πολλές φορές οι φράσεις αυτές αλλάζουν ανάλογα με τη χώρα καταγωγής του παραμυθιού. Για παράδειγμα στην Ρωσία, ένα παραμύθι ξεκινάει με τη φράση «Μακριά, πολύ μακριά στην Ρωσία, έζησαν...» και τελειώνει με «...Έφτασαν σε πολύ μεγάλη ηλικία και πέθαναν γαλήνια», και στην Αρμενία με τις φράσεις «Ήταν δεν ήταν...» και «...τρία μίλα πέφτουν από τον ουρανό, ένα για τον συγγραφέα, ένα για τον αφηγητή και ένα για τον ακροατή» (Roos, 2022). Όπως ακριβώς προκύπτει και από τις παραπάνω φράσεις, ο τόπος και ο χρόνος στο παραμύθι είναι άγνωστοι και απροσδιόριστοι. Οι ήρωες που πρωταγωνιστούν σε μια ιστορία είναι πολύ συχνά Πρίγκιπες και πριγκίπισσες, αλλά μπορεί να

⁴ Οι φράσεις αυτές δηλώνουν απροσδιόριστο παρελθοντικό χρόνο (Georges, 1996 :27).

είναι επίσης και φτωχοί αγρότες, νεότεροι γιοι, σοφές γριές, ζητιάνοι και στρατιώτες. Υπάρχει όμως και ένας κεντρικός ήρωας, ο οποίος έχει ως στόχο να βελτιώσει την ζωή του. Οι διάφοροι χαρακτήρες των παραμυθιών, είτε είναι καλοί είτε κακοί, είναι σαφώς καθορισμένοι, και δεν υπάρχει καμία αμφιβολία αν ανήκουν στους μεν ή τους δε. Ένα ακόμα κοινό χαρακτηριστικό των παραμυθιών, είναι το γεγονός ότι περιέχουν μαγικά στοιχεία, όπως για παράδειγμα νεράιδες, μαγεμένα πλάσματα κ.α.

Όσον αφορά την πλοκή του παραμυθιού, αυτή είναι με τέτοιο τρόπο διαμορφωμένη, έτσι ώστε να δίνει βάση σε ένα πρόβλημα το οποίο πρέπει να λυθεί. Τέλος, τα παραμύθια περιέχουν ένα ηθικό δίδαγμα ή ένα συγκεκριμένο μάθημα (Lepin, 2012).

Σύμφωνα με τον Olrik (1965), υπάρχουν κάποιοι κανόνες με βάση τους οποίους ορίζεται η μορφή ενός παραμυθιού. Αρχικά, η ιστορία που περιγράφεται στο παραμύθι είναι απλή και έχει λίγους χαρακτήρες. Επίσης, σε κάθε σκηνή δρουν μονάχα δυο χαρακτήρες, και συχνά οι χαρακτήρες αυτοί είναι αντίθετοι, δηλαδή ο ένας ανήκει στους κακούς και ο άλλος στους καλούς (πχ Χιονάτη- Μητριά). Στην ιστορία του παραμυθιού ενσωματώνονται μονάχα τα απαραίτητα στοιχεία, αυτά που δίνουν κάποια σημασία στην ιστορία, και οτιδήποτε μη χρήσιμο παραλείπεται (πχ, καθρέφτης, δέντρο, σπίτι στο δάσος). Όσον αφορά την πλοκή, αυτή είναι γραμμική και χαρακτηρίζεται από απλότητα. Ένα ακόμη χαρακτηριστικό της μορφής του παραμυθιού είναι το γεγονός ότι οι εικόνες είναι ξεκάθαρες, όπως επίσης και τα γεγονότα συμβαίνουν διαδοχικά. Η δομή ενός παραμυθιού χαρακτηρίζεται από επικλή ενότητα, δηλαδή η δομή που ακολουθεί είναι παρόμοια με αυτή του έπους. Όσον αφορά τους ήρωες του παραμυθιού, στην ιστορία υπάρχει ένας κεντρικός χαρακτήρας, που η ιστορία ξετυλίγεται γύρω από αυτόν, ενώ μερικές φορές ενδέχεται να υπάρχει και δίδυμο πρωταγωνιστών, και υπάρχουν και οι δευτερεύοντες χαρακτήρες, οι οποίοι όμως δεν παρουσιάζουν ομοιότητες με τους πρωταγωνιστές, άλλα το αντίθετο, είναι εκ διαμέτρου αντίθετοι όσον αφορά τον χαρακτήρα τους. Αυτό συμβαίνει για να δοθεί έμφαση στα προτερήματα του ήρωα και τη σπανιότητα αυτών.

Στα παραμύθια υπάρχει επίσης μεγάλη συχνότητα επανάληψης εικόνων, μοτίβων και φράσεων-λέξεων, ενώ η ιστορία διευρύνεται από το εγκόσμιο στο θαυμαστό, και το τέλος αυτής έρχεται με κάποιον επίλογο ή με κάποιο μοτίβο. (Olrik, 1965).

Άλλα χαρακτηριστικά των παραμυθιών, που αφορούν κυρίως τους χαρακτήρες αναφέρονται από τον Propp, V. (2010). Σύμφωνα με αυτόν, οι λειτουργίες των χαρακτήρων χρησιμεύουν ως τα βασικά και σταθερά στοιχεία μιας ιστορίας, ανεξάρτητα από το πώς και από ποιον εκπληρώνονται. Αποτελούν τα θεμελιώδη συστατικά της αφήγησης. Ο αριθμός των λειτουργιών που γνωρίζει η ιστορία είναι περιορισμένος :

Αρχικά, ο πρωταγωνιστής έρχεται αντιμέτωπος με μια απαγόρευση ή σύμβαση, την οποία παραβιάζει με κάποιο τρόπο.

Στη συνέχεια, ακολουθεί αποχώρηση ή εκδίωξη του πρωταγωνιστή, στον οποίο είτε ανατίθεται έργο είτε αναλαμβάνει έργο σχετικό με την απαγόρευση ή την σύμβαση. Ο χαρακτήρας του θα σημαδευτεί από το έργο που είναι το πεπρωμένο του.

Έπειτα από την αποχώρηση του, εκούσια ή ακούσια μια μοιραία συνάντηση λαμβάνει χώρα, είτε με το κακό, είτε με κάποιο μυστηριώδες άτομο ή πλάσμα, που δίνει δώρα ή χρήσιμα, μαγικά αντικείμενα στον πρωταγωνιστή, είτε με τρία διαφορετικά ζώα ή πλάσματα που βρίσκονται σε δύσκολη θέση, δέχονται τη βοήθεια του πρωταγωνιστή και υπόσχονται να του το ανταποδώσουν. Η συνάντηση με τα τρία διαφορετικά ζώα ή πλάσματα, μπορεί να είναι και αντίστροφα, να είναι εκείνα που προσφέρουν δώρα για να βοηθήσουν τον πρωταγωνιστή, που βρίσκεται σε δύσκολη θέση. Τα δώρα αυτά είναι συχνά μαγικά.

Ο προικισμένος πρωταγωνιστής δοκιμάζεται και προχωρά στη μάχη και την κατάκτηση αντιμετωπίζοντας με επιτυχία κακές ή εχθρικές δυνάμεις, ενώ υπάρχει μια απρόβλεπτη περιπέτεια ή η ξαφνική απώλεια της εύνοιας του πρωταγωνιστή δηλαδή μια προσωρινή οπισθοδρόμηση.

Ο πρωταγωνιστής κάνει χρήση μαγικών δώρων για να πετύχει το στόχο του. Το αποτέλεσμα είναι είτε τρεις νικηφόρες μάχες με τον κακό, είτε τρία καθήκοντα που θα ήταν αδύνατο να εκπληρωθούν αλλά ωστόσο κατέστη δυνατόν να έρθουν εις πέρας, είτε το λύσιμο της μαγείας. Ο κακός του παραμυθιού τιμωρείται ή οι εχθρικές δυνάμεις νικιούνται, και η επιτυχία του πρωταγωνιστή γενικά οδηγεί σε διάφορα έπαθλα. Τα έπαθλα αυτά είναι ο γάμος, η απόκτηση θησαυρών, η επιβίωση και απόκτηση σοφίας, ή μπορεί να είναι οποιοσδήποτε συνδυασμός των τριών πρώτων.

Σπάνια οι ιστορίες των θαυμάτων τελειώνουν δυσάρεστα. Συνήθως θριαμβεύουν και επί του θανάτου (Zipes, 1988).

Σύμφωνα με τον O'Connor (1989), το παραμύθι είναι ένα είδος το οποίο μπορεί να ανακουφίσει από το άγχος, καθώς εγγυάται ένα αίσιο τέλος, παρόλο που για να επέλθει αυτό το τέλος πρέπει να περάσει ο ήρωας μέσα από συγκρούσεις και στερήσεις. Τα παραμύθια επίσης έχουν τη δική τους γλώσσα, καθώς μιλούν με τη γλώσσα της παιδικής φαντασίας. Ένα παράδειγμα αποτελεί το γεγονός ότι μαγικά αντικείμενα και ζώα μιλούν και αισθάνονται. Ένα ακόμα εκ των χαρακτηριστικών του παραμυθιού είναι η ξεκάθαρη παρουσίαση του απλού κεντρικού χαρακτήρα⁵, τον οποίο μπορεί εύκολα να αναγνωρίσει ένα παιδί. Η

⁵ Ο χαρακτήρας αυτός πολύ συχνά είναι και ο μικρότερος ηλικιακά χαρακτήρας του παραμυθιού.

σαφήνεια στον διαχωρισμό του καλού και του κακού χαρακτήρα αποτελεί για τον O'Connor (1989) ένα ακόμη πολύ σημαντικό στοιχείο, και τέλος, τα συναισθήματα και οι ψυχικές καταστάσεις που παρουσιάζονται σε αυτά εξωτερικεύονται και με αυτό τον τρόπο αποφεύγεται η ψυχολογική ανάλυση (O'Connor, 1989).

1.3 Θεματολογία και είδη παραμυθιών

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, τα παραμύθια χωρίζονται σε δυο μεγάλες κατηγορίες. Η πρώτη κατηγορία περιλαμβάνει τα πρώτα λαϊκά παραμύθια, τα οποία ήταν προφορικά, και αποτελούσαν έργο των λαογράφων, οι οποίοι τα κατέγραψαν. Τα λαϊκά παραμύθια διαφόρων χωρών συγκεντρώθηκαν, ταξινομήθηκαν και παρουσιάστηκαν στο λογοτεχνικό κοινό. Η δεύτερη κατηγορία περιλαμβάνει την παραγωγή παραμυθιών από λογοτεχνικούς συγγραφείς, οι οποίοι μιμούμενοι το προφορικό είδος δημιούργησαν πρωτότυπες ιστορίες, όπως για παράδειγμα ο Hans Christian Andersen. Υπάρχει και μια τρίτη κατηγορία, κατά την οποία οι λαογράφοι οι οποίοι συνέλεξαν τις προφορικές ιστορίες, τις τροποποίησαν ελαφρώς πριν τις εκδώσουν σε έντυπη μορφή. Σε αυτή την κατηγορία βρίσκονται οι συλλογές των αδελφών Grimm (Jones, 2013).

Οι κύριες διαφορές που υπάρχουν στο λογοτεχνικό παραμύθι σε αντίθεση με το λαϊκό σύμφωνα με τον Αναγνωστόπουλο (1997) είναι οι εξής:

- Δεν υπάρχει ο έντονα μαγικός κόσμος που υπάρχει στα λαϊκά παραμύθια.
- Αποφυγή αγριότητας και βίας
- Αποφυγή ταξικότητας
- Έχει στραφεί προς τον κόσμο του διαστήματος
- Αναφέρεται σε πιο σύγχρονα θέματα
- Το ύφος του είναι απλούστερο με λίγα επεισόδια
- Ο τόνος είναι πιο παιδικός
- Έχει μικρότερη έκταση
- Προορίζεται για ανάγνωση αντί της προφορικής αφήγησης
- Δεν υπάρχει δυνατότητα βελτίωσης, εφόσον είναι ένα κείμενο και όχι κάτι ζωντανό όπως το προφορικό λαϊκό παραμύθι.

Παρόλα αυτά ο ηθικός προσανατολισμός παραμένει ίδιος και στις δυο κατηγορίες παραμυθιού (Αναγνωστόπουλος, 1997).

Οι Aarne και Thompson (1928), στο έργο τους, *The Types of the Folk-Tale*, χωρίζουν τα παραμύθια σε πέντε βασικές κατηγορίες:

1. Τα παραμύθια που αναφέρονται σε ζώα. Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν παραμύθια τα οποία έχουν ως πρωταγωνιστές τα ζώα, είτε άγρια, είτε κατοικίδια, όπως επίσης και πουλιά, ψάρια και άλλα ζώα και αντικείμενα. Σε αυτή την κατηγορία υπάρχουν και παραμύθια όπου άνθρωποι πρωταγωνιστούν μαζί με τα ζώα Ένα παράδειγμα ιστοριών με ζώα αποτελεί το παραμύθι με το λαγό και τη χελώνα (Aarne & Thompson, 1928). Ιστορίες με το κογιότ εμφανίζονται πολύ συχνά σε παραμυθένιες ιστορίες των Ινδιάνων, και ιστορίες με το λαγό και την αρκούδα στις ΗΠΑ. Στην Ευρώπη αρκετά δημοφιλείς είναι οι ιστορίες με την αλεπού και το λύκο. Τα ζώα σε αυτές τις ιστορίες χαρακτηρίζονται από ανθρωπομορφισμό και μπορεί να χρησιμοποιήσουν την εξυπνάδα, τη δύναμη και την πονηριά τους για να νικήσουν τον κακό. Μερικά παραδείγματα αντίστοιχης συμπεριφοράς ζώων βρίσκονται στα παραμύθια «the Bremen Town Musicians», «the three Billy Goats Gruff», και «the Little Red Hen» (Norton, 2003).
2. Τα παραμύθια τα οποία είναι συνηθισμένες ιστορίες. Σε αυτή την κατηγορία, υπάρχουν παραμύθια με θέμα τη μαγεία και το υπερφυσικό, θρησκευτικές ιστορίες, και ρομαντικές ιστορίες. Ένα παράδειγμα τέτοιου τύπου παραμυθιού αποτελεί η ιστορία της Ραπουνζέλ (Aarne & Thompson, 1928). Σε αυτού του είδους τις ιστορίες κυριαρχεί το εξωπραγματικό και το μαγικό στοιχείο, και πολύ συχνά υπάρχει και το στοιχείο της μεταμόρφωσης. Για παράδειγμα η μάγισσα μεταμορφώνει τον πρίγκηπα σε τέρας στην πεντάμορφη και το τέρας, και η Σταχτοπούτα μεταμορφώνεται σε πριγκίπισσα με τη βοήθεια της καλής νεράιδας. Η συχνότερη μεταμόρφωση στα παραμύθια είναι αυτή από άνθρωπο σε ζώο και από ζώο σε άνθρωπο. Το μαγικό στοιχείο στα παραμύθια μπορεί να είναι είτε καλό είτε κακό (Norton, 2003).
3. Τα ανέκδοτα και τα αστεία. Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν ιστορίες που έχουν ως θεματική τους διάφορες ιστορίες για κορίτσια και αγόρια, για παντρεμένα ζευγάρια, για τυχερά ατυχήματα, για έξυπνους και χαζούς άνδρες και άλλα αστεία. Ένα παράδειγμα αποτελεί η ιστορία των χαζών που νόμισαν ότι πνίγηκε το ψάρι και το έθωσαν (Aarne & Thompson, 1928). Οι ιστορίες αυτές προκαλούν το γέλιο και αποτελούν έναν κοινό τρόπο ψυχαγωγίας σε αρκετές χώρες. Στην Αγγλία σε πολλές ιστορίες συνδέεται το γέλιο με το ηθικό δίδαγμα, και στην Ρωσία το γέλιο προκαλείται από μέσα από περίεργες καταστάσεις των ηρώων (Norton, 2003).

4. Τα παραμύθια τύπου, όπου περιλαμβάνουν αθροιστικές ιστορίες, ιστορίες όπου ο αφηγητής απαντάει με μια γελοία απάντηση στην ερώτηση του ακροατή, και άλλες ιστορίες με φόρμουλα. Ένα παραμύθι που ανήκει σε αυτή την κατηγορία είναι η ιστορία του βασιλιά που θα πάντρευε την κόρη του με οποιόν τον έκανε να χάσει την υπομονή του. Τελικά την πάντρεψε με κάποιον που του αφηγήθηκε την ιστορία του μυρμηγκιού που πήρε ένα σπόρο και την άλλη μέρα έναν άλλον κ.ο.κ. (Aarne & Thompson, 1928). Ιστορίες αυτού του τύπου συχνά περιέχουν επαναλαμβανόμενες πράξεις, μέχρι να οδηγήσουν την ιστορία στην κλιμάκωση, και υπάρχουν σε όλες τις κουλτούρες του κόσμου. Για παράδειγμα στην Γερμανία, μια αθροιστική ιστορία αποτελεί το «Gingerbread Boy», ενώ στην Αγγλία και την Νορβηγία υπάρχει το «Johnny Cake» και το «The Pancake» αντίστοιχα. (Norton, 2003).
5. Τα παραμύθια τα οποία δεν μπορούσαν να κατηγοριοποιηθούν με βάση τα παραπάνω χαρακτηριστικά (Aarne & Thompson, 1928).
6. Ιστορίες Ρουγκμοί, δηλαδή οι ιστορίες *γιατί*, οι οποίες απαντούν σε ερωτήματα για το πως δημιουργήθηκαν και γιατί παρουσιάζουν ορισμένα χαρακτηριστικά, ο άνθρωπος, τα ζώα και τα φυτά. Τα παιδιά απολαμβάνουν αυτές τις ιστορίες γιατί απαντούν σε ερωτήματα τα οποία έχουν δημιουργηθεί από εκείνα (Norton, 2003).
7. Τα ρεαλιστικά παραμύθια, τα οποία σε αντίθεση με τη μεγαλύτερη μερίδα των παραμυθιών, περιγράφουν ήρωες και καταστάσεις που θα μπορούσαν να είναι αληθινές. Ένα παράδειγμα αυτών αποτελεί το παραμύθι «Dick Whittington» (Norton, 2003).

1.4 Οι συμβολισμοί των παραμυθιών

Τα παραμύθια λαμβάνουν χώρα σε φανταστικά βασίλεια απροσδιόριστου χρόνου και αναφέρονται σε εξωπραγματικά γεγονότα. Για να μπορέσει να κατανοηθεί αυτή η ετερότητα, κατά τον 19^ο αιώνα είχε αναπτυχθεί η άποψη ότι τα παραμύθια είναι η αφηγηματική επιβίωση εθίμων και πεποιθήσεων από άλλες εποχές και τόπους, μιας εποχής όπου υπήρχε μεγάλη φαντασία. Με αυτό τον τρόπο όμως, δεν εξηγείται η επιβίωση αυτών των παραμυθιών στη σύγχρονη εποχή. Ο λαογράφος Andrew Lang, θεωρεί ότι οι λαογράφοι βρίσκουν σε παροιμίες και παιδικές ιστορίες έθιμα τα οποία μπορεί μεν να έχουν εξαφανιστεί από την Ευρώπη, αλλά εξακολουθούν να επιβιώνουν σε άλλα μέρη του κόσμου, ενώ ο Emmanuel Cosquin, αναφέρει ότι οι ιστορίες προέρχονται από την Ινδία. Και οι δύο απόψεις δεν εξηγούν την επιβίωσή τους, καθώς είναι δύσκολο να διατηρήσει κάποιος κάτι το οποίο δεν

σημαίνει τίποτα για εκείνον. Ο Andrew Lang, παρατήρησε ότι κάποιες μορφές παραμυθιού είναι πιο διαδεδομένες από άλλες και επιβιώνουν καλύτερα.

Από την άλλη έχουν αναπτυχθεί διάφορες θεωρίες με κύριες αυτές του Carl Jung ,και του Sigmund Freud, (από την πλευρά της ψυχανάλυσης), και του Vladimir Propp,(από την πλευρά της λαογραφίας), ότι τα φανταστικά στοιχεία στα παραμύθια δεν είναι αποτέλεσμα φαντασίας, αλλά συμβολισμοί, οι οποίοι είναι σχετικοί με τους αφηγητές αλλά και με το κοινό. Είναι επομένως τα φανταστικά στοιχεία σύμβολα εννοιών, οι οποίες σχετίζονται με τους ανθρώπους και τις κοινωνίες και αυτός είναι ο λόγος που τα παραμύθια επιβιώνουν και επιμένουν στην παράδοση. Ο Vladimir Propp, εξήγησε ότι όλα τα παραμύθια μοιράζονται μια ενιαία αφηρημένη σύνθεση. Οι παραλλαγές των παραμυθιών παρουσιάζουν συμβολικές ισοδυναμίες, δηλαδή κοινές ιδιότητες πραγμάτων, που είναι διαφορετικά εμπειρικά. Ο Freud,αναφέρει ότι τα παραμύθια και οι μύθοι, όπως επίσης και τα όνειρα, περιέχουν έναν ασυνείδητο συμβολικό τρόπο έκφρασης. Σύμφωνα με τον ίδιο, τα σύμβολα είναι τα υπολείμματα μιας πρωταρχικής γλώσσας, είναι σταθερά και χρησιμοποιούνται στη μυθολογία και τη λαογραφία. Επισήμανε ότι τα σύμβολα είναι σταθερές επιβιώσεις των αρχαϊκών μεταφορών. Σύμφωνα με τον Carl Jung, τα σύμβολα είναι εικόνες, οι οποίες εκφράζουν στοιχεία του συλλογικού ασυνειδήτου, το οποίο εκφράζεται μονάχα μέσω μιας μεταφορικής γλώσσας, την οποία χρησιμοποιούν τα παραμύθια (Da Silva, 2017).

Η γλώσσα των συμβόλων αποτελεί από μόνη της μια γλώσσα. Μάλιστα, είναι η μοναδική παγκόσμια γλώσσα που ανέπτυξε ποτέ η ανθρώπινη φυλή, καθώς υπάρχει σε όλο τον κόσμο, και τα στοιχεία της μεταφράζονται με τον ίδιο τρόπο παγκοσμίως. Οι συμβολισμοί του παραμυθιού αποτελούν μια συνειδητή γλώσσα, η οποία προβάλλει διάφορα ευαίσθητα θέματα, τα οποία πολύ συχνά δεν μπορούν να διατυπωθούν με τη γλώσσα της κυριολεξίας, καθώς ενδέχεται να βλάψουν τη ψυχική υγεία του ατόμου. Στον κόσμο του παραμυθιού, η μεταφορική χρήση της γλώσσας γίνεται κυριολεκτική, και αυτός είναι ένας απλός τρόπος με τον οποίο δημιουργήθηκαν οι συμβολισμοί του παραμυθιού. Ο Claude Lévi-Strauss, εκφραστής του δομισμού, ήταν ο κύριος υποστηρικτής αυτής της θεωρίας, επισημαίνοντας ότι η μεταφορά ενός σχήματος λόγου σε κυριολεκτική σημασία είναι από μόνη της μια μεταφορική διαδικασία. Όπως ακριβώς η διαδικασία της μεταφοράς του λόγου συνδέει τις δύο έννοιες, έτσι ακριβώς λειτουργούν και τα σύμβολα. Σε αντίθεση με την άποψη του Freud περί συμβόλων, ο Lévi-Strauss, πιστεύει ότι τα σύμβολα δεν είναι επιβιώσεις αρχαϊκών μεταφορών, αλλά αυτές οι μεταφορές είναι διαδικασίες οι οποίες βρίσκονται σε εξέλιξη. Επομένως, τα σύμβολα δεν δηλώνουν από μόνα τους κάτι, δεν είναι περιορισμένα και κωδικοποιημένα, αλλά παγκόσμια και προσαρμόσιμα. Συγκεκριμένα

αναφέρει ότι τα παραμύθια είναι για τον συγγραφέα η δημιουργία του ακριβώς όπως και το έργο του ξυλουργού.

Επομένως, τα παραμύθια, βασίζονται σε ζωντανές μεταφορές οι οποίες εξελίσσονται, αποτελούν ένα δίκτυο συμβόλων, το οποίο κάνει αντιστοιχίσεις εννοιών, ενώ η σημασία του κάθε συμβόλου σε ένα παραμύθι εξαρτάται από τις μεταφορές που υπάρχουν στο ίδιο το παραμύθι. Είναι πολλές οι φορές όπου για παράδειγμα, οι μεταφορές χρησιμοποιούν συγκεκριμένες εικόνες και μέσα από αυτές κατασκευάζουν αφηρημένες έννοιες κ.ο.κ..

Ο Propp όπως αναφέρεται στο (Da Silva, 2017) υποστήριξε ότι τα παραμύθια από μόνα τους συμβολίζουν την ωρίμανση και την ενηλικίωση. Τα περισσότερα από αυτά απεικονίζουν μια διαδρομή του ήρωα, η οποία απαιτεί την απομάκρυνση από το σπίτι του, η οποία πρέπει οπωσδήποτε να γίνει όποιο κι αν είναι το κόστος. Το σύμβολο που χρησιμοποιείται πολύ συχνά για το ταξίδι του ήρωα είναι το δάσος. (Da Silva, 2017).

Όλα τα παραπάνω επισημαίνουν ότι οι εικόνες, τα πρόσωπα και οι πράξεις που λαμβάνουν χώρα στο παραμύθι δεν θα πρέπει να εκλαμβάνονται ως ρεαλιστικά, αλλά ως συμβολισμοί, οι οποίοι σκιαγραφούν τη ψυχή και δημιουργούν σύνδεση με το ασυνείδητο, και οι οποίοι εξαρτώνται από το πολιτισμικό επίπεδο (Τσιτσλσπεργκερ, 1999).

Τα σύμβολα των παραμυθίων χωρίζονται σε φυσικά και παραδοσιακά, αριθμητικά και χρωματικά. Τα παραδοσιακά σύμβολα είναι πράγματα ή πράξεις που επικοινωνούν νόημα πέρα από τον εαυτό τους. Αμέτρητα αντικείμενα από το φυσικό κόσμο προτείνουν εκτεταμένο νόημα και οι αφηγητές χρησιμοποιούν τέτοια αντικείμενα επανειλημμένα. Μερικά παραδείγματα αυτών αποτελούν ο ήλιος, ως σύμβολο του θεού, τα λιοντάρια ως σύμβολο για το θάρρος και τα υδάτινα σώματα, τα οποία συχνά συμβολίζουν μια διαχωριστική γραμμή μεταξύ δύο βασιλείων.

Πολλοί λαοί ανέπτυξαν σύμβολα για την ταυτοποίησή τους, στα οποία έδωσαν ειδικό νόημα, αυτά μπορεί να είναι διάφορα σχέδια αφηρημένα ή που προέρχονται από την φύση, όπως για παράδειγμα ο σταυρός για τον χριστιανισμό και η ημισέληνος για το Ισλάμ. Επίσης διάφορα αντικείμενα αποτέλεσαν σύμβολα, όπως για παράδειγμα ο καθρέπτης. Το σύμβολο του καθρέπτη έχει πολλές έννοιες. Συνήθως χρησιμοποιείται για την αναπαράσταση της ομορφιάς, όμως μπορεί και να αντιπροσωπεύει τη σκέψη, την αυτοπραγμάτωση, τη σοφία, τη γονιμότητα, την υπερηφάνεια, την αποπλάνηση και την προσωποποίηση της αλήθειας. Επίσης σε κάποια παραμύθια αποτελεί μια πόρτα σε έναν άλλο κόσμο. Ως σύμβολο ομορφιάς, ο καθρέπτης συνδέεται με την ταυτότητα του φύλου και προωθεί τη ματαιοδοξία και τη ζήλεια, εφόσον η ομορφιά αποτελεί το μεγαλύτερο προτέρημα του ήρωα του παραμυθιού (Kellar, 2021).

Τα αριθμητικά σύμβολα είναι τα σύμβολα των αριθμών, όπως για παράδειγμα ο αριθμός τρία, ο οποίος χρησιμοποιείται κατά κόρον στα παραμύθια και έχει θετική χροιά, εφόσον προέρχεται από την αγία τριάδα (Ashliman, 2004). Ένας ακόμη αριθμός που παρουσιάζεται αρκετά συχνά στα παραμύθια είναι ο αριθμός επτά (Χιονάτη και οι επτά νάνοι), ένας αριθμός που επίσης απαντάται σε πολλές θρησκείες (Kellar, 2021).

Τα χρωματικά σύμβολα προτείνονται από την φύση. Για παράδειγμα, όπως το αίμα που είναι κόκκινο και μπορεί να συμβολίζει κίνδυνο αλλά ταυτόχρονα και γονιμότητα από την έμμηνο ρύση (Ashliman, 2004).

Υπάρχουν επίσης και συγκεκριμένα σύμβολα τα οποία χρησιμοποιούνται ευρέως στα παραμύθια, και ιδιαίτερα σε αυτά των αδελφών Grimm . Συνήθως συνδέονται με τον εσωτερικό κόσμο και την πνευματική έκπτωση ή ανέλιξη. Μερικά από αυτά είναι το σπίτι, η σκάλα, το βουνό, κ.α. που αναλύονται παρακάτω.

Το σπίτι είναι ένα ευρέως διαδεδομένο σύμβολο που συναντάται στα παραμύθια, το οποίο μάλιστα παρουσιάζει διάφορες πτυχές ανάλογα με το κάθε σημείο του. Γενικά το σύμβολο του σπιτιού μπορούμε να πούμε ότι είναι το ίδιο το άτομο. Για παράδειγμα, το υπόγειο του σπιτιού είναι τα βαθύτερα συναισθηματικά στρώματα, και εκεί πολύ συχνά βρίσκονται οι θησαυροί. Επίσης το ισόγειο παραπέμπει στην αντιπαράθεση με τον πραγματικό κόσμο, τονίζοντας το *Εγώ*, και η στέγη στην πνευματική σφαίρα. Όταν κάποιος εγκαταλείπει το σπίτι του, αυτόματα αυτό σημαίνει την ανακάλυψη του *Εγώ* του, όπως επισήμανε και ο Propp. Συνήθως φεύγοντας από το σπίτι ο ήρωας περνά από ένα σταυροδρόμι ή δρόμο, που χωρίζει και αυτό σημαίνει την λήψη σημαντικών αποφάσεων. Είναι πολύ συχνά τόπος στον οποίο ο ήρωας ξαναγυρίζει (Τσιτσλοπεργκερ, 1999).

Οι χαράδρες, τα πηγάδια και τα επίγεια ή ουράνια ανοίγματα είναι μερικά ακόμη πολύ σημαντικά σύμβολα τα οποία χρησιμοποιούνται πολύ συχνά σε ιστορίες παραμυθιών, και τα οποία αποτελούν συμβολισμούς περασμάτων στον Άδη και γενικότερα σε σκοτεινούς χώρους. Επίσης ενδέχεται να σημαίνουν τα περάσματα στο ασυνείδητο, τα οποία συνδέονται και με την επιστροφή στην μήτρα της μητέρας. Η σπηλιά είναι επίσης ένα παρόμοιο σύμβολο, το οποίο αποτελεί χώρο εσωτερικής μεταβολής του ήρωα (Τσιτσλοπεργκερ, 1999).

Το νερό είναι ένα εκ των συμβόλων το οποίο επίσης χρησιμοποιείται συχνά στα παραμύθια. Έχει μητρική σημασία και είναι σύμβολο του ασυνείδητου. Εκεί υπάρχουν επίσης ανεκτίμητοι θησαυροί, όπως αξίες ζωής. Το νερό ανήκει στα τρία στοιχεία, στα οποία διαδραματίζεται η ανθρώπινη ζωή, μαζί με τη γη και τον αέρα. Αντίστοιχα τα τρία στοιχεία μπορούν να ερμηνευθούν ως ασυνείδητο (νερό), συνειδητό (γη) και υπερεγώ (αέρας). Το

τέταρτο στοιχείο της φωτιάς, μαζί με αυτό του αέρα συμβολίζουν επίσης και την κινούμενη δύναμη που καθαρίζει. Η φωτιά συγκεκριμένα προσφέρει εξαγνισμό και μεταμόρφωση (Τσιτσλπεργκερ, 1999).

Το δάσος, όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, αποτελεί το χώρο όπου συνήθως ο ήρωας του παραμυθιού βρίσκεται φεύγοντας από το σπίτι του. Αποτελεί το προ-συνειδητό και είναι ένας τόπος άγνωστος και μυστηριακός, όπου ο καθένας ψάχνει να βρει ένα σκοτεινό κομμάτι του εαυτού του και να το αναγνωρίσει. Στο δάσος πολύ συχνά βρίσκεται και μια πηγή, η οποία υποδηλώνει τη ζωντανή ροή της ψυχής. Σε αντίθεση με το σκοτεινό δάσος, ο κήπος συνδέεται με τη θηλυκότητα και την τελειότητα, και τα λουλούδια που βρίσκονται σε αυτόν συμβολίζουν τη θηλυκή ομορφιά, τον εαυτό και τα συναισθήματα (Τσιτσλπεργκερ, 1999).

Το βουνό είναι ένα σύμβολο που δηλώνει την προσπάθεια και την πνευματική ανόρθωση, όπως επίσης και τα σκαλιά, τα οποία συνδέονται και με τη μεταμόρφωση. Μερικές φορές το βουνό ίσως σημαίνει και δισταγμό ή εμπόδιο.

Τα νησιά είναι ένας τόπος όπου ο άνθρωπος ανακαλύπτει τις ικανότητές του και μπορεί να τις μεταμορφώσει. Αυτό γίνεται μέσω της απομόνωσης του εαυτού.

Τα πουλιά είναι ακόμα ένα σημαντικό σύμβολο του παραμυθιού και αποτελούν πνευματικά στοιχεία του ασυνειδήτου. Διαφορετικά πουλιά έχουν και διαφορετική σημασία, όπως για παράδειγμα, ενώ η κουκουβάγια είναι σύμβολο σοφίας, ο κόρακας είναι σύμβολο συνείδησης, το περιστέρι αγάπης κ.α.

Τα φτερά και οι τρίχες παραπέμπουν σε ιδέες, σκέψεις και μαγικές δυνάμεις, και πολλές φορές η απόκτηση τους σηματοδοτεί τον πλουτισμό.

Τα χρήματα και οι θησαυροί γενικότερα συμβολίζουν τις υψηλότερες αξίες, η απόκτησή τους συνδέεται με την ευτυχία και τον εξαγνισμό της ψυχής, και σημαίνουν την εκπλήρωση του σκοπού της ζωής⁶. Σε αντίθεση με τους θησαυρούς, η κακοτυχία και η βρωμιά συμβολίζουν τη δυστυχία (Τσιτσλπεργκερ, 1999).

Τα δώρα όπως για παράδειγμα το μαχαίρι ή το δακτυλίδι αποτελούν ένα ενέχυρο ζωής, το οποίο συχνά στα παραμύθια χάνεται και αυτή η απώλεια συνδέεται με την κατάρρευση της προσωπικότητας. Η μπάλα και γενικότερα αντικείμενα σε σφαιρικό σχήμα είναι επίσης σύμβολα που η απόκτησή τους οδηγεί στη ψυχική ολοκλήρωση ενώ η απώλειά τους σε έκπτωση των αξιών της ψυχής (Τσιτσλπεργκερ, 1999).

⁶ Σύμφωνα με τους αλχημιστές ο χρυσός σήμαινε το τελικό αποτέλεσμα μιας μακράς και κουραστικής αλλά μεταμορφωτικής διαδικασίας, που είναι και ο απώτερος στόχος. Έτσι, μπορεί να συμβολίζει την ολότητα (Mitchell, 2010 :275)

Από τα σύμβολα που η απόκτησή τους σημαίνει ολοκλήρωση της ψυχής, το ανώτερο όλων είναι το σύμβολο του στέμματος. Ένα ακόμη από τα ανώτερα σύμβολα είναι εκείνο του ήλιου, το οποίο συνδέεται μάλιστα και με τη θεϊκή σοφία.

Το μήλο είναι ένα σύμβολο το οποίο έχει πολλές συμβολικές σημασίες, όπως για παράδειγμα σοφία, αγάπη, σεξουαλικότητα και συνειδητοποίηση.

Το δάκτυλο είναι ένα σύμβολο των δημιουργικών δυνάμεων και συνδέεται επίσης με τη σωματική ακεραιότητα, ενώ η μύτη συνδέεται με τον προσανατολισμό.

Το αίμα είναι η ζωοποιός δύναμη και η έδρα της ψυχής, και οι σταγόνες αυτού υποδηλώνουν τη συνειδητοποίηση κρυμμένων συναισθημάτων, ενώ η μουσική και το τραγούδι δείχνουν την έκφραση των συναισθημάτων.

Οι δοκιμασίες που περνά ο ήρωας μέχρι το τέλος του παραμυθιού, τις οποίες τελικά και επιτυγχάνει να ξεπεράσει, συμβολίζουν την πίστη στον εαυτό και στην κατάκτηση του ανώτερου εαυτού (Τσιτσλοπεργκερ, 1999).

Τα παραμύθια αρκετά συχνά τελειώνουν με το γάμο και την απόκτηση παιδιών, ενώ για τον κακό του παραμυθιού υπάρχει ο ακρωτηριασμός και η τιμωρία. Ο γάμος είναι η διαδικασία της εσωτερικής ωρίμανσης και της ενηλικίωσης, η οποία επιτυγχάνεται από την εναρμόνιση των δυνάμεων του αρσενικού και του θηλυκού, και το παιδί που συχνά υποδηλώνεται ότι ο ήρωας αποκτά μετά τον γάμο, αποτελεί ένα σύμβολο μιας πολύ υψηλής ψυχικής αξίας. Η τιμωρία του κακού χαρακτήρα, η οποία επέρχεται σε συνδυασμό με το γάμο του ήρωα, συμβολίζει την πράξη εξιλέωσης και απελευθέρωσης (Τσιτσλοπεργκερ, 1999).

Τα ζώα αποτελούν επίσης μια ξεχωριστή κατηγορία συμβόλων. Ανάλογα με την μορφή με την οποία συναντώνται στα παραμύθια μπορούν να δείξουν τα ένστικτα του ανθρώπου. Για παράδειγμα, τα άλογα, οι γάτες, τα ποντίκια και τα ψάρια αποτελούν σύμβολα του μητρικού με διαφορετικές κάθε φορά ιδιότητες. Το φίδι είναι ταυτόχρονα σύμβολο κακό και καλό. Δίνει εξυπνάδα και δράση που μπορεί όμως να παραλύσει τη δύναμη για δράση και να δηλητηριάσει. Συμβολίζει επίσης τη σοφία και την προφητική ικανότητα, όπως επίσης και τη σεξουαλικότητα. Ένα ακόμα διπλό σύμβολο είναι αυτό του λύκου. Ο λύκος ανάλογα με την κοινωνική ή αντικοινωνική μορφή του μπορεί να είναι είτε υποστηρικτής του ήρωα, είτε επιθετικός προς αυτόν. Ο σκύλος επίσης είναι ένα παρόμοιο σύμβολο με τον λύκο. Η μεταμόρφωση σε ζώο συμβολίζει την αλλαγή στην συμπεριφορά, καθώς λαμβάνει χώρα μια μετάβαση σε μια παιδική, ζώοδη και πρωτόγονη κατάσταση. Το άτομο που μεταμορφώνεται σε ζώο υποδηλώνει μια διαταραγμένη συμπεριφορά (Τσιτσλοπεργκερ, 1999).

1.5 Τα αρχετυπικά μοτίβα των παραμυθιών

Μέσα από την ερμηνεία των παραμυθιών και των συμβόλων τους, γίνεται κατανοητό το πως δημιουργήθηκε η κοινωνία και είναι δυνατό να αλλαχθούν τα σύμβολα και τα αρχέτυπα και να ταιριάζουν περισσότερο με την ατομικότητα του καθενός. Παρόλο που τα παραμύθια έχουν υποστεί μεταβολές, οι συμβολισμοί και τα αρχέτυπα έχουν παραμείνει ίδια. Σύμφωνα με τον Jung ,τα αρχέτυπα αποτελούν τη δομή του συλλογικού ασυνείδητου και είναι ψυχικές έμφυτες διαθέσεις που επιτρέπουν στους ανθρώπους να βιώνουν και να αντιπροσωπεύουν τη βασική ανθρώπινη συμπεριφορά. Οι αρχετυπικές εικόνες εκδηλώνονται σε όλους τους πολιτισμούς και τις θρησκείες. Στα παραμύθια υπάρχουν κάποια βασικά αρχέτυπα, ο βασιλιάς, η πριγκίπισσα, η βασίλισσα, και ο ήρωας, όπως επίσης και η κακιά και ο κακός του παραμυθιού, οι οποίοι μπορεί να συνδέονται με κάποιον από τους παραπάνω, όπως για παράδειγμα η κακιά βασίλισσα, και η κακιά μητριά-μητέρα.

- Ο βασιλιάς- πατέρας. Πολλά παραμύθια περιέχουν ιστορίες που αφορούν ένα βασιλιά πατέρα και τους γιούς του. Ο βασιλιάς συμβολίζει τον ηγέτη μιας πρωτόγονης κοινωνίας, ο οποίος αντιπροσωπεύει μια θεϊκή αρχή. Η ευημερία της κοινωνίας εξαρτάται άμεσα από την υγεία - είτε σωματική είτε ψυχική- του βασιλιά. Ο βασιλιάς αποτελεί το κεντρικό σύμβολο και αντιπροσωπεύει τον εαυτό. Παρόλο που είναι το κεντρικό σύμβολο, συνήθως παρουσιάζεται ως ηλικιωμένος και άρρωστος και το βασίλειό του να χρήζει βοήθειας (Kellar, 2021). Ο βασιλιάς πατέρας εμφανίζεται και σε άλλες μορφές, όπως του αυτοκράτορα, του ηλικιωμένου, του παππού και του κυνηγού και ενσαρκώνουν τη μορφή του πατέρα, τον παλιό-σοφό. Ο ήρωας επιθυμεί να γίνει βασιλιάς, έτσι ώστε να κυριαρχήσει στον εαυτό του, κατακτώντας την ελευθερία και ανεξαρτησία του (Τσιτσλοπεργκερ, 1999).
- Η βασίλισσα- μητέρα. Οι φιγούρες της βασίλισσας και της μητέρας εμφανίζονται πολύ συχνά στα παραμύθια και υπάρχουν δύο βασικές παραλλαγές, αυτή της καλής μητέρας και αυτή της κακιάς βασίλισσας. Η καλή μητέρα εμφανίζεται ως συμπνευτική και δεκτική, και είναι συμπαθής χαρακτήρας. Αυτού του είδους οι χαρακτήρες συνήθως πεθαίνουν από πολύ νωρίς στην ιστορία, ή έχουν πεθάνει πριν από την έναρξή της. Άλλες φορές αυτοί οι χαρακτήρες χαρακτηρίζονται από υπογονιμότητα, και ο ρόλος τους υπάρχει μονάχα στην αρχή της ιστορίας. Αντιθέτως, ο χαρακτήρας της κακιάς βασίλισσας εμφανίζεται πιο συχνά. Οι χαρακτήρες αυτοί εμφανίζονται να ζηλεύουν τη νιότη και την ομορφιά και επιθυμούν να κλέψουν ή να σκοτώσουν

τα άτομα που τα κατέχουν. Είναι ελεγκτικοί, επιθετικοί και καταστροφικοί (Kellar, 2021). Η βασίλισσα μητέρα ενδέχεται να εμφανίζεται και σε άλλες μορφές όπως η αυτοκράτειρα, η ηλικιωμένη γυναίκα και η νεράιδα (Τσιτσλοπεργκερ, 1999).

- Η παρθένα-πριγκίπισσα. Ο χαρακτήρας της παρθένας πριγκίπισσας απεικονίζει ένα αδιάφορο και υπάκουο κορίτσι, το οποίο αντιμετωπίζει προβλήματα όταν γίνεται περίεργη και κατακλύζεται από υψηλά ιδανικά. Είναι παθητική και μονοδιάστατη, και έχει μία δουλειά να κάνει, τις δουλειές του σπιτιού, και μόνο έναν κύριο στόχο στη ζωή της, να βρει σύζυγο να παντρευτεί. Οι καλές αυτές κοπέλες όταν τολμούν, καταλήγουν κλειδωμένες σε πύργους, φυλακισμένες ή σκλάβες, περιμένοντας τον πρίγκηπα που θα τις σώσει. Το αρχέτυπο αυτό διαπερνά το συλλογικό ασυνείδητο και επιβάλλει κανόνες συμπεριφοράς του γυναικείου φύλου.
- Ο ήρωας. Το αρχέτυπο του ήρωα αφορά το σωτήρα της ιστορίας. Είναι εκείνος που απελευθερώνει το βασίλειο από όλα τα κακά, και σώζει την παρθένα-κοπέλα. Η φιγούρα του ήρωα έχει και καλά και κακά στοιχεία και συνήθως το πρόβλημα που καλείται να λύσει παρουσιάζεται από την αρχή της ιστορίας. Ο ήρωας συμβολίζει το εγώ και δίνει ένα πρότυπο ζωής σε δύσκολες καταστάσεις. Αφού λυτρώνει τον εαυτό του και λαμβάνει το βραβείο του, δηλαδή την παρθένα πριγκίπισσα.
- Η κακιά μητριά. Το αρχέτυπο της κακιάς μητριάς είναι ένα σύμβολο το οποίο διαφυλάσσει το σύμβολο της καλής μητέρας (Μπετελχαιμ, 1995). Η Maria Tatar(1987) στο έργο της *“The Hard Facts of the Grimm’s Fairy Tales*, περιγράφει την «κακιά μητριά»⁷ ως η πηγή όλων των κακών των παραμυθιών. Παρουσιάζονται ως δολοφόνοι, οι οποίες σκοτώνουν ακόμα και μικρά παιδιά για την επίτευξη του στόχου τους. Δεν είναι σπάνιο φαινόμενο, η κακιά μητριά να φτάνει και στον κανιβαλισμό, είτε τρώγοντας ίδια ανθρώπινη σάρκα, είτε ταΐζοντάς την στον άνδρα-ήρωα. Οι μητρίες είναι εκείνες που βλάπτουν τους συγγενείς εξ αίματος διαταράσσοντας τις σχέσεις μεταξύ τους. Η επιθυμία τους είναι η απομάκρυνση των παιδιών από την εστία του σπιτιού τους, όπως επίσης και η πτώση από την κοινωνική τους θέση. Σε όσα παραμύθια τα παιδιά έχουν παραμείνει στην οικογενειακή τους εστία η μητριά τα κάνει να ζουν σαν υπηρέτες στο ίδιο τους το σπίτι, υποβάλλοντάς τα σε βασανιστήρια. Όσα έχουν απομακρυνθεί από το σπίτι τους, ζουν εξόριστα σε συνθήκες φτώχειας. Συνήθως η εξορία τους είναι το δάσος. Είναι αρκετές οι φορές στις οποίες οι μητρίες

⁷ Πολλές φορές η κακιά μητριά εμφανίζεται ως η κακιά πεθερά, ανάλογα με την ηλικία και την οικογενειακή κατάσταση της ηρωίδας. Για παράδειγμα, όταν είναι ανήλικη, η κακιά είναι μητριά, ενώ όταν είναι παντρεμένη, τότε είναι πεθερά.

καταδιώκουν τις θετές τους κόρες στην εξορία για να τις θανατώσουν. Στις πρώτες εκδόσεις των παραμυθιών ήταν η φυσική και όχι η θετή μητέρα εκείνη που καταδίωκε τα παιδιά της, και τα υπέβαλλε σε όλα τα παραπάνω βασανιστήρια. Οι αδελφοί Grimm ήταν εκείνοι που άλλαξαν τον χαρακτήρα αυτόν από φυσική σε θετή μητέρα, με σκοπό να διαφυλαχθεί η αρμονία της οικογενειακής ζωής των αναγνωστών, και να γίνουν τα παραμύθια εκείνα κατάλληλα για παιδιά. Η κακιά μητριά διατηρεί ανέπαφη την εικόνα της μητέρας (Tatar, 1987). Ο Μπετελχάιμ στο έργο του *Η γοητεία των παραμυθιών*, αναφέρει ότι το σύμβολο της κακιάς μητριάς βοηθάει το παιδί να μην απορρίψει την μητέρα του, όταν εκείνη δεν συμπεριφέρεται με τρόπο που είναι αποδεκτός από εκείνο. Μπορεί να ταυτίσει την «κακή» πλευρά της μητέρας του με τη μητριά του παραμυθιού, και να την ξεχωρίσει από την «καλή» και αγαπημένη του μητέρα. Τα παιδιά χρειάζονται πολλές φορές τη διχοτόμηση αυτή στην εικόνα των γονέων τους (Μπετελχάιμ, 1995).

Ο θάνατος της κακιάς μητριάς περιγράφεται στα παραμύθια των Grimm συνήθως με βίαιο τρόπο και ανατριχιαστικές λεπτομέρειες καθώς είναι πάντα βασανιστικός (Tatar, 1987).

Τα παραπάνω αρχέτυπα είναι βασισμένα σε πατριαρχικά πρότυπα και παρουσιάζουν στερεότυπα για τα δυο φύλα (Kellar, 2021).

Τα παραμύθια παρουσιάζουν αρκετά στερεότυπα για τα δύο φύλα, τα οποία προτείνουν ρόλους, τους οποίους τα παιδιά πρέπει να ακολουθήσουν ανάλογα με το φύλο στο οποίο ανήκουν (Pekşen, 2012). Η Ruth Bottigheimer, στο έργο της *Grimms Bad Girls and Bold Boys: The Moral and Social Vision of the Tales*, αναφέρει σημαντικές διαφορές στην παρουσίαση των δυο φύλων στα παραμύθια των αδελφών Grimm. Για παράδειγμα, οι αρσενικοί χαρακτήρες παρουσιάζονται ως πιο ενεργητικοί σε σχέση με τους παθητικούς γυναικείους. Οι άνδρες είναι εκείνοι που δρουν, φτιάχνοντας την μοίρα τους, ενώ οι γυναίκες υπομένουν την μοίρα τους παθητικά, μέχρι να έρθει ο άνδρας που θα τις σώσει (Bottigheimer, 1989). Οι γυναίκες ηρώιδες είναι πάντοτε όμορφες και καλές, και αυτά τα δύο αποτελούν τα χαρακτηριστικά με τα οποία θα κριθούν. Εν αντιθέσει, οι αρσενικοί χαρακτήρες κρίνονται από το επίπεδο της νοημοσύνης τους. Η γυναίκα ήρωας αποτελεί και το έπαθλο το οποίο θα κατακτήσει στο τέλος ο ήρωας άνδρας του παραμυθιού (Tatar, 1987). Μερικά ακόμη χαρακτηριστικά στερεότυπα του φύλου που παρουσιάζονται στα παραμύθια είναι η ικανότητα της επιβίωσης στο δάσος όπου βρίσκονται εξόριστοι, όπως επίσης και η αντιμετώπισή τους όσον αφορά την παραβίαση κανόνων. Όταν για παράδειγμα ο άνδρας μείνει στο δάσος θα τα καταφέρει να επιβιώσει, σε αντίθεση με τη γυναίκα, της οποίας η

ζωή θα κινδυνεύσει, όπως επίσης η γυναίκα που θα παραβεί κανόνες θα τιμωρηθεί, ενώ σε αντίστοιχη περίπτωση, ο άνδρας θα ανταμειφθεί (Bottigheimer, 1989).

1.6. Παραδείγματα συμβολισμών σε τρία παραμύθια

1.6.1 Συμβολισμοί στο κλασικό παραμύθι *Κοκκινοσκουφίτσα*

Η Κοκκινοσκουφίτσα αποτελεί ένα από τα πιο δημοφιλή παραμύθια στον κόσμο, με την ιστορία της να υπάρχει σε αμέτρητες παραλλαγές ανά τον κόσμο. Η πρώτη ευρωπαϊκή εκδοχή αυτής χρονολογείται ήδη από τον 17^ο αιώνα, από τον Charles Perrault, ενώ η πιο δημοφιλής είναι αυτή των αδελφών Γκρίμ, οι οποίοι παρουσίασαν μια ελαφρώς διαφορετική αφήγηση αυτής. Το βασικό θέμα της ιστορίας περιλαμβάνει ένα νεαρό κορίτσι που περπατά στο δάσος, φορώντας κόκκινο σκουφάκι ή κάπα, και το οποίο συναντά στην διαδρομή του ένα μεγάλο κακό λύκο. Ένα ακόμη μοτίβο το οποίο κυριαρχεί σε όλες τις παραλλαγές είναι η απελευθέρωση ενός ατόμου από την κοιλιά του κακού πλάσματος, σώο. Για το τέλος της ιστορίας υπάρχουν διάφορες παραλλαγές με επικρατέστερη τη διάσωση της Κοκκινοσκουφίτσας και της γιαγιάς της από τον κυνηγό, ο οποίος σκοτώνει τον λύκο (Carruthers, 2015:10).

Το παραμύθι της κοκκινοσκουφίτσας περιλαμβάνει αρκετά σύμβολα, από τα οποία προκύπτει το βαθύτερο νόημα του παραμυθιού. Η Κοκκινοσκουφίτσα είναι ένα κορίτσι το οποίο έρχεται αντιμέτωπο με τα προβλήματα της εφηβείας, αλλά χωρίς να είναι συναισθηματικά προετοιμασμένη γι' αυτό⁸. Εξαιτίας της αρνητικής εμπειρίας, την οποία βιώνει μέσα από την περιπέτειά της με το λύκο την οδηγεί στην ωρίμανση κάνοντάς την περισσότερο συνειδητοποιημένη. Η Κοκκινοσκουφίτσα, έχει πλέον χάσει την παιδική της αθωότητα, ανταλλάσσοντάς την με την σοφία. Έπειτα από αυτή την περιπέτεια, η ηρωίδα επιστρέφει πίσω στο σπίτι της ως νεαρή κοπέλα πλέον και όχι ως παιδί (Λιάκας, 2014).

Το κόκκινο χρώμα, το οποίο κυριαρχεί στον ρουχισμό της κεντρικής ηρωίδας *Κοκκινοσκουφίτσας*, είναι ένα σύμβολο το οποίο δηλώνει την αγάπη, τη σεξουαλικότητα, τα πάθη, τα συναισθήματα και την ίδια τη ζωή.

Ο Λύκος είναι ένα ζώο το οποίο συμβολίζει τα ζώδια ένστικτα που υπάρχουν μέσα στον άνθρωπο, καθώς και τον πειρασμό. Στο παραμύθι είναι αυτός που με σαγήνη αποπλανάει την ηρωίδα, μέσα από διάφορες παγίδες, στις οποίες και υποκύπτει. Η Κοκκινοσκουφίτσα όντας ακόμη παιδί μαγεύεται από το λύκο δίνοντάς του όλες τις πληροφορίες που

⁸ Δεν έχει υπερνικήσει τις οιδιπόδειες συγκρούσεις.

χρειάζεται. Ακόμη και στο σπίτι της γιαγιάς, το κορίτσι είναι ανήμπορο μπροστά στο λύκο. Ακριβώς όπως ένα παιδί μαγεύεται από τα σεξουαλικά ένστικτά, έτσι και ο λύκος μαγεύει την Κοκκινোসκουφίτσα. Η μεταμόρφωση αυτού σε γιαγιά συμβολίζει την κυριαρχία των ενστίκτων απέναντι στις ηθικές αρχές. Για να μπορέσει το κορίτσι να φτάσει στη σοφία και τις ηθικές αρχές, τις οποίες συμβολίζει το πρόσωπο της γιαγιάς, πρέπει πρώτα να περάσει από το λύκο (Λιάκας, 2014), αλλά και το δάσος, το οποίο είναι ο τόπος όπου η Κοκκινোসκουφίτσα πρέπει να περάσει ώστε να φτάσει στην αυτογνωσία (Τσιτσλσπεργκερ, 1999). Η γιαγιά συμβολίζει και τη γνώση αλλά και τη σοφία, στην οποία μεταμφιέζεται ο λύκος έτσι ώστε να ξεγελάσει το κορίτσι (Λιάκας, 2014).

Ο Ξυλοκόπος- κυνηγός είναι εκείνος που ως από μηχανής θεός σώζει την Κοκκινোসκουφίτσα και τη γιαγιά της. Είναι η πατρική φιγούρα που κόβοντας τα δέντρα απομακρύνει το σκοτάδι. Ως κυνηγός προστατεύει το κορίτσι μετατρέποντας την σε μια ώριμη κοπέλα μέσω της μεθόδου του, η οποία ομοιάζει με καισαρική τομή. Το παιδί γνωρίζει πλέον την εγκυμοσύνη και τη γέννα. Η Κοκκινোসκουφίτσα έχει γνωρίσει και μέσω του λύκου αλλά και μέσω του κυνηγού όλες τις πλευρές του αρσενικού, και τις βίαιες και καταστροφικές, αλλά και τις προστατευτικές και προνοητικές (Λιάκας, 2014).

1.6.2 Σύμβολα στο λαϊκό παραμύθι *Η Πούλια και ο Αυγερινός*.

Το παραμύθι η Πούλια και ο Αυγερινός είναι ένα από τα πιο γνωστά παραμύθια στην ελληνική παράδοση, το οποίο συναντάται σε διάφορες παραλλαγές σε πολλά μέρη του κόσμου. Στην Ελλάδα υπάρχουν επίσης αρκετές παραλλαγές, κάνοντας το είδος αυτό του παραμυθίου εξαιρετικά διαδεδομένο. Η περισσότερο γνωστή παραλλαγή του, η οποία θα μελετηθεί παρακάτω, είναι αυτή του Γ.Α. Μέγα. Σύμφωνα με τον Ν. Πολίτη, το συγκεκριμένο παραμύθι προέρχεται από αστρονομικό μύθο, ενώ παρουσιάζει αρκετές ομοιότητες με το μύθο του Φρίξου και της Έλλης (Αγγελοπούλου- Μπρούσκου, 1999). Το παραμύθι ξεκινάει με το γνωστό μοτίβο μιας γέννας ενός κοριτσιού (Πούλια) από ένα ζευγάρι, από το οποίο η γυναίκα πεθαίνει και ο άνδρας ξαναπαντρεύεται. Η μητριά της Πούλιας γέννησε και αυτή με την σειρά της ένα αγόρι (Αυγερινός), αλλά έτρεφε μεγάλη ζήλεια για το κορίτσι (Μέγας, 2004) Τα σύμβολα σε αυτό το σημείο του παραμυθίου είναι το σύμβολο της καλής μητέρας, της κακής μητριάς και του πατέρα. Οι ρόλοι τους σε αυτό το παραμύθι είναι ακριβώς όπως σε όλα τα παραμύθια με τη μητριά να έχει το ρόλο του υπέρτατου κακού, τον πατέρα που με την παθητικότητα του δίνει στους ήρωες την επιλογή να δράσουν αυτοβούλως και να μάθουν μόνοι τους, και η καλή μητέρα η οποία συμβολίζει την προστασία, την οποία η κεντρική ηρωίδα χάνει από μικρή. Η Πούλια, όντας ορφανή, αναγκάζεται να γίνει

ανεξάρτητη για να μπορέσει να ωριμάσει και να ανταπεξέλθει στις προκλήσεις της ζωής (Λιάκας, 2014). Η Πούλια και ο Αυγερινός για να μπορέσουν να γλιτώσουν από την μητριά, η οποία θέλει να πουλήσει σκλάβο το κορίτσι, συμβουλεύονται μια γερόντισσα, η οποία αποτελεί μια μορφή του συμβόλου της καλής μητέρας, η οποία με τις συμβουλές της βοηθάει τα παιδιά να σωθούν. Τα παιδιά σώζονται χάρη σε τρία μαγικά αντικείμενα, ένα μαχαίρι, μια χτένα και αλάτι, το μαχαίρι, το οποίο όπως αναφέρθηκε παραπάνω αποτελεί ένα ενέχυρο ζωής,⁹ είναι το πρώτο αντικείμενο το οποίο χρειάζεται να χρησιμοποιήσουν τα παιδιά. Το δεύτερο αντικείμενο είναι η χτένα, η οποία χρησιμοποιείται συχνά από μάγισσες και μαγικά πλάσματα¹⁰, για να παγιδεύσει. Έτσι κι εδώ παγιδεύει την μητριά. Τέλος, το αλάτι, το οποίο αποτελεί σύμβολο εξαγνισμού¹¹, χρησιμοποιείται από τα δυο αδέλφια σχηματίζοντας μια θεόρατη λίμνη η οποία εμποδίζει την μητριά να τα φτάσει. Τα παιδιά έχουν φύγει πλέον από το σπίτι τους και οδεύουν σε μια αναζήτηση του εαυτού τους.¹²

Η μητριά δίνει κατάρα στο γιό της που την πρόδωσε να μεταμορφωθεί σε ένα ζώο από του οποίου την πατημασιά θα πιεί νερό. Πράγματι, ο Αυγερινός μεταμορφώνεται σε αρνί, το οποίο δηλώνει αθωότητα και πραότητα, καθώς και την θυσία (Ciriot, 2006). Ακριβώς όπως είναι ο χαρακτήρας του Αυγερινού, ο οποίος θυσιάστηκε για να σωθεί η αδελφή του. Στην συνέχεια τα δυο αδέλφια έφτασαν σε ένα πηγάδι, όπου η Πούλια προσευχήθηκε να ανέβει στην κορυφή του κυπαρισσιού. Το κυπαρίσσι είναι ένα δέντρο το οποίο συμβολίζει το θάνατο, τη ταφή και την αιώνια ζωή. Η Πούλια θέλησε να ζήσει για πάντα πάνω στο κυπαρίσσι πάνω σε ένα θρόνο. Ο θρόνος, ο οποίος είναι σύμβολο εξουσίας, προοικονομεί την θέση της Πούλιας ως σύζυγος του βασιλόπουλου.

Στην συνέχεια της ιστορίας, το βασιλόπουλο με την βοήθεια μιας γερόντισσας καταφέρνει να κατεβάσει την Πούλια από το κυπαρίσσι, ενώ στη συνέχεια την παντρεύεται. Εδώ το μοτίβο είναι ξεκάθαρο. Η Πούλια ανεβαίνοντας στο κυπαρίσσι θέλει να παραμείνει για πάντα παιδί, αλλά το βασιλόπουλο με την βοήθεια μιας μητρικής φιγούρας καταφέρνει να την κατεβάσει και με αυτό τον τρόπο η κοπέλα περνάει στην ενηλικίωση.

Η κοπέλα ως νύφη πια έχει να αντιμετωπίσει για ακόμη μια φορά το χαρακτήρα της κακιάς μητριάς, που αυτή τη φορά έχει το ρόλο της πεθεράς, η οποία την ζηλεύει θανάσιμα, και την ρίχνει σε ένα πηγάδι, το οποίο αποτελεί σύμβολο περάσματος στον Κάτω Κόσμο. με τη

⁹ Βλ. 1.4 *Οι συμβολισμοί των Παραμυθιών* σελ. 18

¹⁰ Οι σειρήνες και οι γοργόνες χτενίζουν τα μαλλιά τους, η Χιονάτη λαμβάνει δηλητηριασμένη χτένα από τη μητριά της, ενώ η φυλακισμένη Ραπουνζέλ έχει δεμένα τα μαλλιά της με μια χτένα.

¹¹ Το αλάτι χρησιμοποιήθηκε από αρχαίους λαούς για συμβολικές εξευγενιστικές προσφορές, καθώς επίσης και για προστασία. Επίσης το αλάτι πιστεύεται ότι διώχνει τους δαίμονες (Biederman, 1992).

¹² Βλ. Προηγούμενο κεφάλαιο 1.4 *Οι συμβολισμοί των Παραμυθιών* σελ. 17-18

βοήθεια της προσευχής, η Πούλια αναδύεται από το πηγάδι βαπτισμένη, αλλά δεν προλαβαίνει να σώσει τον αδελφό της που τον έχουν ήδη σφάξει. Η Πούλια θάβει τα κόκκαλα¹³ του Αυγερινού και εκεί φύτεψε μια πορτοκαλιά με ένα χρυσό πορτοκάλι. Η πεθερά, η οποία επιθύμησε το χρυσό πορτοκάλι προσπάθησε να το κόψει, όμως τα κλαδιά παραλίγο να της βγάλουν τα μάτια. Η Πούλια που προσφέρθηκε να το κόψει για αυτήν πιάνει το πορτοκάλι, που είχε τη φωνή του αδελφού της και εκτοξεύθηκαν και οι δύο στον ουρανό, όπου έγιναν αστέρια. Τα αδέλφια Πούλια και Αυγερινός ταξιδεύουν από την παιδική ηλικία στην ενηλικίωση και έπειτα στη θέωση. Το παραμύθι αυτό, το οποίο είναι διάσπαρτο από χριστιανικά σύμβολα, δείχνει τον ενάρετο δρόμο του ανθρώπου, ο οποίος οδηγεί στην καθ'ομοίωση Θεού Δημιουργία. (Μέγας, 2004; Biederman, 1992).

1.6.3 Συμβολισμοί στο σύγχρονο παραμύθι *Τα τρία μικρά λυκάκια του Ευγένιου Τριβιζά.*

Τα *τρία μικρά λυκάκια* αποτελούν ένα σύγχρονο παραμύθι του Ευγένιου Τριβιζά, το οποίο κυκλοφόρησε στην Ελλάδα το έτος 1994¹⁴. Αποτελεί μια παραλλαγή του παραμυθιού *τα τρία γουρουνάκια*, έχοντας αντιστρέψει τον ρόλο του καλού και του κακού, όπου οι λύκοι είναι οι «καλοί» του παραμυθιού, και το γουρούνι είναι ο «κακός» χαρακτήρας. Το σύμβολο του λύκου είναι διπλό και όταν υπάρχει στην κοινωνική του μορφή, όπως στο συγκεκριμένο παραμύθι είναι σύμβολο του καλού. Μια μεγάλη αλλαγή έχει γίνει και στο τέλος του παραμυθιού, που αντί για τιμωρία του «κακού» γίνεται αλλαγή αυτού, μεταμορφώνοντας τον σε «καλό» χαρακτήρα (Τριβιζάς, 1993). Τα τρία λυκάκια είναι τριών διαφορετικών χρωμάτων, ένα άσπρο, ένα μαύρο και ένα γκρι. Τα χρώματα αναφέρονται για να δείξουν τη διαφορετικότητα στο χαρακτήρα των ηρώων.

Το μαύρο χρώμα συμβολίζει τη θνητότητα, την απόκρυψη, τη μετάνοια, και τη διαδικασία της ζύμωσης, αντιπροσωπεύοντας τα προκαταρκτικά στάδια. Αντίθετα, το λευκό συμβολίζει την αγνότητα, την αποκάλυψη, τη συγγνώμη, τη διαχρονικότητα και την έκσταση, αντιπροσωπεύοντας το πνευματικό κέντρο. Η αντίθεση άσπρο μαύρο είναι ένα μοτίβο το οποίο απαντάται συχνά στα παραμύθια. Συμβολίζοντας την τελειότητα. Το γκρι είναι το χρώμα της στάχτης και συμβολίζει την εξουδετέρωση, τον εγωισμό, την αδράνεια και την αδιαφορία. Επίσης γκρι χρωματισμοί σχετίζονται με τη γη και τη βλάστηση. Το

¹³ Τα κόκκαλα αποτελούν το τελευταίο γήινο ίχνος του ανθρώπου, και τα οποία διατηρούνται χιλιάδες χρόνια. Αποτελούν τους σπόρους του σώματος, το οποίο θα αναγεννηθεί κατά την τελευταία κρίση (Biederman, 1992).

¹⁴ Πρώτη κυκλοφορία ήταν το 1993 στην Αγγλία από τον εκδοτικό οίκο Heinemann

γκρι είναι αποτέλεσμα της ένωσης του άσπρου με το μαύρο, δείχνοντας τη σύνδεση ανάμεσα στα τρία αδελφάκια τα οποία είναι πολύ αγαπημένα (Ciriot, 2006). Ο αριθμός τρία είναι επίσης ένα σύμβολο για την τελειότητα. Στην βίβλο αναφέρεται ως αντιπρόσωπος της ψυχής και του πνεύματος, καθώς αντιπροσωπεύει την Αγία Τριάδα. Είναι επίσης ένα συμβολικό μοτίβο το οποίο χρησιμοποιείται συχνά στα παραμύθια¹⁵.

Το παραμύθι ξεκινάει με την εικόνα της καλής μητέρας, τη μαμά λύκαινα, η οποία συμβουλεύει τα παιδιά της να χτίσουν το δικό τους σπίτι. Το σπίτι αποτελεί ένα σημαντικό σύμβολο στα παραμύθια, είναι ο ίδιος εαυτός, τον οποίο τα λυκάκια για να μπορέσουν να μεγαλώσουν και να ωριμάσουν πρέπει να χτίσουν μόνα τους, φεύγοντας από την προστασία της μητέρας. Η μαμά λύκαινα συμβουλεύει τα παιδιά της να προσέχουν τον κακό χαρακτήρα που ονομάζεται Ρούνι- Ρούνι, και είναι ένα γουρούνι (Τριβιζάς, 1993). Το γουρούνι είναι ένα επίσης διττό σύμβολο, καθώς μπορεί να συμβολίσει την ακαθαρσία και την άγνοια, αλλά και τη γονιμότητα και τον πλούτο (Biederman, 1992). Ακριβώς και σε αυτό το παραμύθι το γουρούνι έχει μέσα του και το κακό και το καλό.

Τα λυκάκια προσπαθούν να χτίσουν το σπίτι τους αλλά το γουρούνι όλο το χαλάει ακόμα και όταν το χτίζουν με τα πιο γερά υλικά, όπως τούβλα, τσιμέντο και ατσάλι. Τα λυκάκια απογοητεύονται που δεν μπορούν να χτίσουν ένα σπίτι εκπληρώνοντας τον σκοπό τους, αλλά παρόλα αυτά δεν το βάζουν κάτω. Το τελευταίο υλικό που χρησιμοποιούν είναι τα λουλούδια, τα οποία δεν είναι γερά αλλά είναι πανέμορφα και ευωδιαστά. Τα λουλούδια συμβολίζουν τη νεότητα, την ομορφιά, τη ζωτικότητα και τη χαρά. Είναι το κατεξοχήν σύμβολο της άνοιξης και της νίκης της ζωής επί του θανάτου, και είναι δώρο του ίδιου του θεού προς τον άνθρωπο. Η μυρωδιά τους μαλάκωσε την καρδιά του Ρούνι-Ρούνι, ο οποίος έγινε φίλος με τα λυκάκια και δεν ήθελε πλέον να βλάψει κανέναν. Το θεϊκό στοιχείο είχε εισέλθει στην καρδιά του κακού γουρουνιού και το έκανε να αλλάξει.

Το παραμύθι του Τριβιζά παρότι αποτελεί διασκευή του κλασσικού παραμυθιού *τα τρία γουρουνάκια*, το μήνυμα που περνάει είναι αρκετά διαφορετικό. Τα λυκάκια είναι αθώα παιδιά τα οποία προσπαθούν να βρουν τον εαυτό τους και να επέλθουν στην ενηλικίωση. Προσπαθούν να χτίσουν γερές βάσεις με διάφορα σκληρά υλικά, αλλά δεν τα καταφέρνουν. Μονάχα με την βοήθεια του δώρου του θεού που είναι το δώρο της ίδιας της ζωής και την κυριαρχία αυτής έναντι του θανάτου, και του καλού έναντι του κακού, καταφέρνουν να νικήσουν το κακό που υπήρχε μέσα στο γουρούνι. Το παραμύθι δείχνει την διττή φύση του

¹⁵ Σε πολλά παραμύθια υπάρχουν τρία αδέρφια, τρεις δοκιμασίες και τρεις ημέρες. Εκτός από την Αγία Τριάδα είναι και αριθμός που συνδέεται με την μοίρα και τον θάνατο, καθώς στην Αρχαία Ελλάδα την μοίρα του ανθρώπου έγνεθαν οι τρεις Μοίρες (Λιάκας, 2014).

ίδιου του ανθρώπου, ο οποίος έχει μέσα του και το κακό και το καλό (Τριβιζάς, 1993; Biederman, 1992).

1.7 Η θετική συμβολή των παραμυθιών για τα παιδιά

Τα παραμύθια μπορούν να βοηθήσουν ένα παιδί να κατανοήσει τον κόσμο γύρω του και να αποδώσει τα δικά του νοήματα για την ζωή. Παρόλο που πολλά θέματα παραμυθιών δεν είναι ρεαλιστικά, το αποτέλεσμα από την χρήση τους είναι θετικό ως προς την ανάπτυξη των παιδιών. Μέσω των παραμυθιών τα παιδιά μαθαίνουν πως να ανταπεξέρχονται σε ανθρώπινες σχέσεις, συγκρούσεις και επιθυμίες με υγιή τρόπο, επηρεάζοντας την ποιότητα ζωής, τις αξίες και τις πεποιθήσεις αυτού στο μέλλον.

Σύμφωνα με τον ψυχοθεραπευτή Carl Jung, τα παραμύθια δημιουργούν μια διαλεκτική σχέση μεταξύ συνειδητού και ασυνείδητου, συμβάλλοντας στην ανάπτυξη του παιδιού (VisikoKnox-Johnson, 2016). Σύμφωνα με τον Bettelheim, το ασυνείδητο παίζει πολύ μεγάλο ρόλο στην εξέλιξη της συμπεριφοράς ενός παιδιού. Όταν αυτό καταπιέζεται και δεν έρχεται σε επαφή με το συνειδητό, τότε μπορεί να δημιουργηθεί προσωπικότητα με αναπηρίες. Τα παραμύθια μπορούν μέσω του φανταστικού να οδηγήσουν το ασυνείδητο στο φως και στη σφαίρα του συνειδητού. Τα φανταστικά σύμβολα τα οποία έχουν αντιστοίχιση στην πραγματικότητα, μπορούν να βοηθήσουν τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με το συνειδητό ανάδυνα. Αυτό συμβαίνει διότι τα παιδιά εμπιστεύονται το παραμύθι, το οποίο συμφωνεί με την κοσμοθεωρία τους και μιλάει τη γλώσσα τους (Bettelheim, 1976). Τα παραμύθια εκφράζουν τις ασυνείδητες επιθυμίες, ελπίδες και τους αγώνες του παιδιού, δίνοντας έκφραση σε αυτά που νιώθει (Thorne-Thomsen, 1903). Επομένως, τα παιδιά μέσα από τα παραμύθια δημιουργούν νόημα ζωής, και εμπλέκονται στη συναισθηματική ανάπτυξη υπερβαίνοντας την εγωκεντρική φύση τους. Μέσω λοιπόν των παραμυθιών, τα παιδιά αποκτούν μεγαλύτερη αίσθηση σκοπού της ζωής, τα προετοιμάζουν καλύτερα για το μέλλον, και για την συνεισφορά τους στους άλλους.

Επίσης, το παιδί μέσα από μια ιστορία, μπορεί να αντιληφθεί την σύγχυση, η οποία υπάρχει στην ενήλικη ζωή, όπου δεν υπάρχουν ξεκάθαροι οι ρόλοι του κακού και του καλού, επιτρέποντας του να εξερευνήσει τους φόβους του, με τρόπο ασφαλή, εφόσον γίνεται μέσα από συμβολισμούς. Επίσης, γίνεται έκθεση του παιδιού σε ηθικούς συλλογισμούς χωρίς να έχουν κηρυχθεί. Δηλαδή, τα παιδιά λαμβάνουν ηθική διαπαιδαγώγηση, χωρίς να έχει γίνει κατήχηση, αλλά μέσω μιας ψυχαγωγικής διαδικασίας (Bettelheim, 1976).

Αναλυτικότερα, η Donna Norton (2003), στο βιβλίο της *Μέσα από τα μάτια ενός παιδιού*, περιγράφει τις αξίες της παραδοσιακής λογοτεχνίας για τα παιδιά χωρίζοντας τες σε βασικές κατηγορίες.

Αρχικά αναφέρει ότι οι παραδοσιακές ιστορίες βοηθούν τα παιδιά στην κατανόησή τους για τον κόσμο. Η κατανόηση του κόσμου μέσω των ιστοριών επιτυγχάνεται εξαιτίας του γεγονότος ότι οι ιστορίες προέρχονται από κουλτούρες. Τα παιδιά επομένως μαθαίνουν για διάφορες πανάρχαιες παραδόσεις, πολιτισμούς, τέχνη, γλώσσα και διαλέκτους διαφόρων πολιτισμών από όλο τον κόσμο. Επίσης, βοηθούν τα παιδιά να κατανοήσουν αξίες οι οποίες υπάρχουν σε όλα τα μέρη του κόσμου μέσα από κοινά χαρακτηριστικά τα οποία υπάρχουν σε παραμύθια από διαφορετικούς πολιτισμούς. Οι άνθρωποι από όλο τον κόσμο μπορεί να παρουσιάσουν χαρακτηριστικά όπως καλοσύνη, εργατικότητα, οίκτο και υπομονή.

Στην συνέχεια η Norton (2003), επισημαίνει μια ακόμη αξία του παραμυθιού, αυτήν της ταύτισης με τον ανθρώπινο αγώνα. Οι ιστορίες διαχωρίζουν τους καλούς και τους κακούς ήρωες και μέσω αυτού τα παιδιά μαθαίνουν να αναγνωρίζουν μια καλή και να αποφεύγουν μια κακή πράξη. Επίσης διδάσκονται μέσω της ταύτισης με τον ήρωα, ότι στην ζωή μπορεί να παρουσιαστούν δυσκολίες οι οποίες όμως είναι ξεπεράσιμες αν υπάρχει καθοδήγηση.

Μια ακόμη προσφορά της παιδικής λογοτεχνίας είναι η ψυχαγωγία. Οι παραδοσιακές ιστορίες όπως αναφέρθηκε παραπάνω έχουν μεγάλη απήχηση στα παιδιά. Το ενδιαφέρον των παιδιών για τις ιστορίες αλλάζει ανάλογα με την ηλικία τους. Για παράδειγμα, η Norton αναφέρει ότι τα παιδιά ηλικίας 5 με 10 ετών, ενδιαφέρονται σε μεγάλο βαθμό για τις παραδοσιακές ιστορίες είτε ακούγοντάς τις προφορικά, είτε διαβάζοντάς τις (Norton, 2003). Ιδιαίτερα κατά τις ηλικίες 6 με 8 έτη, παρουσιάζεται έντονο ενδιαφέρον για αυτές. Έπειτα από την ηλικία των οκτώ το ενδιαφέρον τους για τα παραδοσιακά παραμύθια μειώνεται ενώ αυτό για τα ρεαλιστικά παραμύθια αυξάνεται (Norton, 2003).

Τα παιδιά μέσα από τα παραμύθια ψυχαγωγούνται και ταυτόχρονα μαθαίνουν σημαντικές συμπεριφορές. Για παράδειγμα, παιδιά μαθαίνουν την ανταμοιβή και την τιμωρία ως μια συνέπεια των πράξεων τους. Επειδή τα παιδιά μπορούν εύκολα να ταυτιστούν με τους ήρωες, τα ζώα ακόμα και τα πράγματα τα οποία περιγράφονται στις ιστορίες, νομίζοντας ότι έχουν συνείδηση, πιστεύουν ότι τα αντικείμενα, οι πράξεις και οι λέξεις μπορούν να επηρεάσουν τη ζωή τους. Επομένως μέσω των παραμυθιών μπορούν να αντιστοιχήσουν το δικό τους πραγματικό περιβάλλον και τις σχέσεις τους με τους ενήλικες και τους συνομήλικους, όπως επίσης και με το περιβάλλον τους γενικότερα. Τα παιδιά πιστεύουν ότι

ακριβώς όπως ο ήρωας είναι το επίκεντρο του παραμυθιού, έτσι και εκείνα είναι το επίκεντρο του κόσμου (Norton, 2003).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

ΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

2.1 Η διαδρομή του παραμυθιού στην εκπαίδευση

Στο πολύ μακρινό παρελθόν, η χρήση των παραμυθιών ήταν σαν ένα γιατρικό, και μάλιστα οι Ινδουιστές τα χρησιμοποίησαν στους ψυχικά ασθενείς ανθρώπους για διαλογισμό. Σε πολλά παραμύθια αναφέρεται η αφήγηση ως ένα γιατρικό για την κατάθλιψη (Τσιτσλοσπεργκερ, 1999).

Τα παραμύθια έχουν χρησιμοποιηθεί στο παρελθόν και χρησιμοποιούνται μέχρι σήμερα και ως εκπαιδευτικό μέσο. Το παραμύθι στην εκπαίδευση, εκτός από τη βοήθεια που προσφέρει στην ανάπτυξη των γλωσσικών δεξιοτήτων, μπορεί να προσφέρει στη νοητική και πνευματική ανάπτυξη των παιδιών, προετοιμάζοντάς τα για το μέλλον.

Στο παρελθόν, και όταν ήταν ακόμη προϊόντα προφορικής λογοτεχνίας, τα παραμύθια χρησιμοποιούνταν για να εκπαιδεύσουν και να ψυχαγωγήσουν τα παιδιά, διδάσκοντάς τους ηθικές αξίες, και κάνοντάς τα χαρούμενα ταυτόχρονα (Yasin, 2015). Αρκετά συχνά χρησιμοποιούνταν από τους γονείς με σκοπό να μοιραστούν εμπειρίες με τα παιδιά και να τους εξηγήσουν ένα πραγματικό γεγονός με έναν ευχάριστο τρόπο. Μέσα από τα παραμύθια, οι γονείς μπορούν να εμφυσήσουν στα παιδιά τους νέες γνώσεις, συνήθειες, πρότυπα συμπεριφοράς, ηθικές αξίες και πολιτιστικά ιδανικά από μικρή ηλικία (Rahman, 2017).

Σήμερα, τα παραμύθια έχουν αυξηθεί σε αριθμό και τα παλαιότερα έχουν αναθεωρηθεί μέσα από διάφορα παιδαγωγικά φίλτρα. Χρησιμοποιούνται πλέον ως εκπαιδευτικά μέσα και έχουν αποκτήσει πολύ μεγαλύτερη σημασία στην εκπαιδευτική αλλά και συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών (Yasin, 2015). Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η απόσυρση παραμυθιών, τα οποία χρησιμοποιούνταν κατά κόρον στην εκπαίδευση, εξαιτίας σεξιστικών προτύπων που προέβησαν. Στην πόλη της Βαρκελώνης, διακόσια βιβλία αποσύρθηκαν από τις σχολικές βιβλιοθήκες. Μέσα στην λίστα βρίσκονταν παραμύθια όπως η Κοκκινোসκουφίτσα, η Ωραία Κοιμωμένη, Η Πεντάμορφη και το Τέρας, κ.α. (Alfavita, 2019). Εκτός από την απόρριψη κάποιων παραμυθιών, αρκετοί είναι εκείνοι που προχώρησαν στη διασκευή των ιστοριών. Οι σύγχρονες διασκευές διαφέρουν κυρίως στο ύφος του συγγραφέα αλλά και του εικονογράφου σε περίπτωση εικονογραφημένων παραμυθιών (Norton, 2003).

Για να μπορέσουν τα παραμύθια να γίνουν κατάλληλα για παιδιά και να χρησιμοποιηθούν ως μέσα διδασκαλίας, χρησιμοποιήθηκαν όπως αναφέρθηκε παραπάνω κάποια

φίλτρα. Αρχικά, οι αδελφοί Grimm ήταν εκείνοι που ξαναέγραψαν τα παραμύθια των συλλογών τους έτσι ώστε να μπορέσουν να τα κάνουν κατάλληλα για παιδιά. Οι ιστορίες απλοποιήθηκαν αποσαφηνίστηκαν και απαλλάχθηκαν από άσεμνο και ακατάλληλο υλικό (Hohr, 2000). Στην εισαγωγή τους μάλιστα αναφέρουν ότι τα παραμύθια τους μπορούν να αποτελέσουν αντικείμενο ανατροφής των παιδιών, και να βοηθήσουν στην διαπαιδαγώγησή τους και γι' αυτό το λόγο χρησιμοποίησαν ιστορίες που κρύβουν αλήθειες και αφαίρεσαν περιεχόμενο ακατάλληλο και επικίνδυνο (Grimm- Αγγελίδου, 2006). Εκείνη την εποχή φυσικά αναφερόμαστε στην άτυπη και όχι την τυπική εκπαίδευση, καθώς τα παραμύθια δεν αποτελούσαν μέρος αυτής.

Τα παραμύθια επιλέγονται με βάση ορισμένα κριτήρια έτσι ώστε να αποτελέσουν παιδαγωγικά αντικείμενα στα παιδιά. Επιλέγονται με βάση τη γλώσσα τους, το ύφος τους αλλά και το περιεχόμενό τους. Τα κριτήρια αυτά είναι:

1. Το ύφος τους πρέπει να είναι απλό και ρεαλιστικό. Τα γεγονότα που περιέχονται σε αυτά θα πρέπει να είναι ζωντανά, να περιέχουν δράση και πολλούς διαλόγους.
2. Θα πρέπει να είναι διδακτικά αλλά και διασκεδαστικά, βοηθώντας τα παιδιά να αναπτύξουν το αίσθημα της αλληλεγγύης και της βοήθειας, κάνοντάς τα καλύτερους ανθρώπους.
3. Τα παραμύθια πρέπει να επιλέγονται με βάση το επίπεδο των μαθητών και τη σύνθεση της τάξης.
4. Θα πρέπει να αποκλείονται παραμύθια τα οποία υποτιμούν τις κοινωνικές αξίες, ενθαρρύνουν τη βία και προκαλούν εκφυλισμό. (Yasin, 2015).

Η ανάγνωση παραμυθιών, και της παιδικής λογοτεχνίας γενικότερα, στο σχολείο μπορεί να μεταφέρει στα παιδιά τις ηθικές ιδέες της κοινωνίας, καθώς και τις ανθρωπιστικές και πνευματικές αξίες, γι' αυτό αποτελεί ένα από τα σημαντικότερα μαθήματα. Η χρήση των παραμυθιών στην διδασκαλία στοχεύει αρχικά στο να διαμορφωθεί μια ανθρώπινη αντίληψη του μαθητή για τη ζωή, σε συνδυασμό με την ανάπτυξη του προφορικού και γραπτού λόγου και την πνευματική ανάπτυξη. Ένας ακόμη σκοπός της διδασκαλίας είναι να βοηθήσει τα παιδιά να αφομοιώσουν οικουμενικές αξίες, αγαπώντας το λαό τους και σεβόμενα τους άλλους ανθρώπους. Τέλος, σκοπός της είναι να εισαγάγει τη λογοτεχνία στη νέα γενιά ως μια μορφή πνευματικής παραγωγής και κοινωνικής συνείδησης (Sherbaeva, 2021).

Σύμφωνα με τον Bettelheim (1976), τα παραμύθια ως παιδαγωγικό μέσο μπορούν να προσφέρουν αμέτρητα οφέλη για την καλλιέργεια της γνώσης και της προσωπικότητας των παιδιών. Τα παιδιά μέσα από την αφήγηση παραμυθιών μπορούν:

- Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους
- Να διεγείρουν τη φαντασία τους
- Να εκπαιδευτούν στην ικανότητα ακρόασης
- Να εισαχθούν σε νέες βασικές γνώσεις
- Να αναπτύξουν τρόπους έκφρασης (Bettelheim, 1976).

Μερικά ακόμη οφέλη της χρήσης του παραμυθιού στην εκπαίδευση είναι:

- Η καλλιέργεια της κριτικής σκέψης
- Η εξάσκηση της μνήμης
- Η κοινωνικοποίηση των παιδιών
- Η πρόληψη καταστάσεων και η αντιμετώπιση τους (Τσιλιμένη, 2007).

Σύμφωνα με την έρευνα του Rahman, (2017), τα παραμύθια ως διδακτικό μέσο παίζουν σημαντικότατο ρόλο στην εκπαίδευση, καθώς συνεισφέρουν στην οικοδόμηση των χαρακτήρων και σχετίζονται με τις ψυχολογικές ανάγκες του παιδιού. (Rahman, 2017).

Σύμφωνα με την έρευνα του Nur Wangid (2018), και οι δάσκαλοι και οι μαθητές θεωρούν ότι τα παραμύθια χρησιμεύουν αρκετά στην μαθησιακή διαδικασία, τονώνοντας την γνωστική ικανότητα των παιδιών και λειτουργώντας ως μέσο για την εσωτερικοποίηση των παιδαγωγικών αξιών.

Το παραμύθι είναι ένα πολύ σημαντικό εργαλείο για τον εκπαιδευτικό και κάνει την διαδικασία της μάθησης πιο ελκυστική, βοηθώντας τα παιδιά να μαθαίνουν με ευχάριστο και διασκεδαστικό τρόπο (Nur Wangid, 2018). Τα παραμύθια μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διδασκαλία είτε ως εργαλεία για την εκμάθηση της ανάγνωσης και της γραφής, είτε ως λογοτεχνία. Μέσα από την αφήγηση ιστοριών, τα παιδιά μπορούν να αναπτύξουν γλωσσικές δεξιότητες και να μάθουν και τα ίδια να διαβάζουν. Καθότι τα παιδιά είναι μιμητές των ενηλίκων, όταν εκείνοι αφηγηθούν μια ιστορία, τότε και τα παιδιά επιθυμούν με την σειρά τους να αφηγηθούν κι εκείνα μια ιστορία, βοηθώντας τα επομένως να καλλιεργήσουν τη δεξιότητα της ανάγνωσης. Στην συνέχεια οι ενήλικες μπορούν να ζητήσουν από τα παιδιά να καταγράψουν μια δική τους εκδοχή, ή έναν διάλογο που υπάρχει ήδη στο παραμύθι, ενισχύοντας με αυτό τον τρόπο τη δεξιότητα της γραφής. Όσον αφορά την χρήση του παραμυθιού ως λογοτεχνία, μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη διδασκαλία κάνοντας διάφορες ερωτήσεις στα παιδιά, με τις οποίες θα συγκρίνουν διαφορετικές εκδοχές του ίδιου παραμυθιού (Norton, 2003).

Στην Ελλάδα, η παιδαγωγική αξία του παραμυθιού αναγνωρίστηκε πολύ αργότερα σε σχέση με άλλες χώρες. Το 1977, τα παραμύθια περιλαμβάνονταν στο πρόγραμμα

σπουδών του σχολείου, άλλα μόνο στο μάθημα της γλώσσας Α' και Β' Δημοτικού, και όσον αφορά τη γλωσσική έκφραση. Η διδακτική αξιοποίηση του παραμυθιού αρχίζει να αλλάζει από το 1982 και μετά, όσον αφορά τους διδακτικούς στόχους, χωρίς όμως να αλλάξει πεδίο, καθώς παρέμεινε στο μάθημα της γλώσσας και τους επικοινωνιακούς στόχους. Το 1987 άρχισε να διευρύνεται ο ρόλος του και σε άλλα διδακτικά πεδία, καθώς συμπεριλήφθηκε στο μάθημα «*Αγωγή και αισθητική ανάπτυξη του νηπίου*», μαζί με τα εικαστικά, το θέατρο και τη μουσική, ενώ το 1989, συμπεριλήφθηκε στην *Αγωγή και νοητική ανάπτυξη του νηπίου*, στο πεδίο της λογοτεχνίας. Το 1991, το παραμύθι συγκαταλεγόταν στα λογοτεχνικά αντικείμενα τα οποία ψυχαγωγούν και εξυψώνουν την αισθητική καλλιέργεια του παιδιού. Σήμερα, τα παραμύθια αξιοποιούνται από την εκπαίδευση σε ποικίλους τομείς. Αρχικά αξιοποιείται στο μάθημα της γλώσσας ως εργαλείο γλωσσικής ανάπτυξης και εγγραμμτισμού, όπως επίσης και ως βοήθημα στα σχέδια εργασίας όλων των μαθημάτων. Πολλές φορές συνδέεται με το παιχνίδι, και τα κείμενα του παραμυθιού ακολουθούνται από παιχνίδια φιλιαναγνωσίας, τα οποία μπορεί να λάβουν χώρα είτε εντός είτε εκτός σχολικής αίθουσας και έχουν ως στόχο να ψυχαγωγήσουν και να καλλιεργήσουν το συναίσθημα (Μαλαφάντης, 2014). Το παραμύθι μπορεί να αποτελέσει εργαλείο δημιουργικής γραφής. Μέσα από οικείες ιστορίες τα παιδιά μπορούν να δημιουργήσουν νέες, ενώ σε συνδυασμό με το παιχνίδι, παράγουν ιστορίες τις οποίες βιώνουν εκείνη την στιγμή που τις δημιουργούν. Με πρότυπο τις κλασσικές ιστορίες των παραμυθιών, γίνεται δημιουργία καινούριων, παραλλάσσοντάς τις. Αρχικά θα πρέπει να δημιουργηθεί το σκηνικό, και στη συνέχεια οι χαρακτήρες και η ιστορία αυτών, ξεχωρίζοντας τους καλούς και τους κακούς, και ξετυλίγοντας την πλοκή. Τέλος, δίνεται η λύση του παραμυθιού, κατά την οποία ο ήρωας είτε πέτυχε είτε όχι τον στόχο του. Το παραμύθι και η δημιουργική γραφή μπορεί να συνδυαστεί με επιτυχία με τα επιτραπέζια παιχνίδια στο πλαίσιο της μάθησης. Όπως αναφέρουν στο άρθρο τους οι Σιδηροπούλου & Μουσένα (2020), με το συνδυασμό αυτόν, τα παιδιά απολαμβάνουν τη διαδικασία της μάθησης και την αλληλοεπίδραση μεταξύ τους. η μέθοδος που ακολούθησαν περιλάμβανε τη δημιουργία μιας ιστορίας η οποία βασιζόταν σε ήδη γνωστές ιστορίες παραμυθιών, ενώ στη συνέχεια μέσω κατασκευών και ζωγραφικής, τα παιδιά δημιούργησαν το δικό τους επιτραπέζιο παιχνίδι βασισμένο στη νέα τους ιστορία (Σιδηροπούλου & Μουσένα, 2020).

2.2 Η παιδαγωγική αξία του παραμυθιού.

Ένας ευρύτερος στόχος της εκπαίδευσης είναι να ενσωματώσει τις αξίες στην ανθρώπινη ζωή και να τις αναπτύξει στην προσωπικότητα του παιδιού. Εκπαιδευτική αξία είναι η διαδικασία ενστάλαξης και ανάπτυξης αξιών σε ένα άτομο και αναφέρεται στις αξίες που κατευθύνουν τους ανθρώπους με το σωστό τρόπο στη ζωή. Οι ηθικές, θρησκευτικές, κοινωνικές και οικογενειακές αξίες είναι όλα παραδείγματα εκπαιδευτικής αξίας. Το παραμύθι αποτελεί πηγή άντλησης αυτών των αξιών (Erlidawati & Rahmah, 2022).

Τα παραμύθια τις περισσότερες φορές διδάσκουν βασικές αξίες της ζωής, όπως εμπιστοσύνη, ελπίδα, ειλικρίνεια, πίστη και καλοσύνη. Εμφυτεύουν στα παιδιά κίνητρα για προσήλωση στις σημαντικότερες αξίες της κοινωνίας. Επίσης, τα παραμύθια βοηθούν τα παιδιά να αποκτήσουν θετικό συναίσθημα για άλλες χώρες και πολιτισμούς, διευρύνοντας τις γνώσεις τους για τον κόσμο (Lerip, 2012). Τα παραδοσιακά παραμύθια περιέχουν πολλά στοιχεία τα οποία παρουσιάζουν τις παραδοσιακές αξίες του τόπου. Ταυτόχρονα όμως παρουσιάζουν και τα κοινά χαρακτηριστικά τα οποία είναι παγκόσμια και υπάρχουν σε όλους τους πολιτισμούς, όπως για παράδειγμα ο διαχωρισμός του καλού και του κακού. Τα παιδιά μέσω της ανάγνωσης αυτών των παραμυθιών μπορούν να κατανοήσουν και τα στοιχεία του πολιτισμού τα οποία είναι διαφορετικά από εκείνα του δικού τους, αλλά ταυτόχρονα κατανοώντας τις ομοιότητες που συνδέουν όλους τους ανθρώπους και που είναι αξίες πανανθρώπινες όπως οι καλές πράξεις και το αντίκτυπο αυτών (Norton, 2003).

Τα παραμύθια, παρόλο που δεν παρουσιάζουν επιστημονικές αλήθειες, μπορούν να αποτελέσουν εργαλεία για την ερμηνεία επιστημονικών γεγονότων στα παιδιά (Erlidawati & Rahmah, 2022).

Γενικότερα, τα παραμύθια ως παιδαγωγικά μέσα:

- Βοηθούν στην καλλιέργεια της μητρικής γλώσσας μέσω του διαλόγου και της διήγησης. Επίσης βοηθούν στην εκμάθηση και των ξένων γλωσσών.
- Προσφέρουν αισθητική απόλαυση και μεγάλη χαρά στα παιδιά
- Αναπτύσσουν τα συναισθήματα και τη φαντασία.
- Αναπτύσσουν την ηθική συνείδηση των παιδιών
- Παρέχουν στοιχεία του πνευματικού πολιτισμού
- Συμβάλλουν στην ανάπτυξη σχέσεων ανάμεσα στο φυσικό περιβάλλον και τα παιδιά.
- Αναπτύσσουν αισιοδοξία για τη ζωή (Αναγνωστόπουλος, 1997).

Το παραμύθι, όταν παρεμβαίνει και εφαρμόζεται σωστά μπορεί να βρει την παιδαγωγική λειτουργία του. Το παραμύθι αποτελεί ένα συναρπαστικό βοήθημα ανάπτυξης. Χρειάζεται όμως διάφορες τεχνικές για να μπορέσει να αποτελέσει παιδαγωγικό όργανο. Μερικές από αυτές είναι η ακρόαση, η μίμηση, το παιχνίδι. Σε διάφορα παιχνίδια με παραμύθια, όπου το παιδί πρέπει να μιλά, να αναλαμβάνει ρόλους, να εκφέρει γλωσσικά τις σκέψεις του, να τηρεί κανόνες, να μεριμνά για τους άλλους, να κατασκευάζει κούκλες, να ζωγραφίζει κ.α. αναπτύσσονται οι βασικές ικανότητες για μάθηση (Τσιτσλοπεργκερ, 1999).

2.3 Η επίδραση του παραμυθιού στη νοητική- γλωσσική ανάπτυξη των παιδιών

Η περίοδος της προσχολικής ηλικίας αναφέρεται και ως η περίοδος κατάκτησης της γλώσσας, και κατά την οποία τα παιδιά μιμούνται οτιδήποτε βλέπουν και ακούνε γύρω τους. Οι στόχοι για την εκμάθηση και ανάπτυξη της γλώσσας των παιδιών στην προσχολική ηλικία είναι αρχικά το παιδί να μπορεί να διαφοροποιήσει τις αποχρώσεις του νοήματος στις έννοιες, να αναπτύξει την ικανότητα να ακούει, να προβληματίζεται και να εκφράζει τις απόψεις του. Επίσης, τα παιδιά πρέπει να αναπτύξουν τον προφορικό τους λόγο και το λεξιλόγιο που χρησιμοποιούν, αναπτύσσοντας και τις δημιουργικές τους ικανότητες. Ένας τρόπος με τον οποίο μπορεί να επιτευχθεί η κατάκτηση αυτή είναι μέσω της αφήγησης παραμυθιών (Rahman, 2017). Τα παραμύθια αποτελούν ένα από τα παιδαγωγικά εργαλεία που χρησιμοποιούνται για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων ανάγνωσης, γραφής ομιλίας και ακρόασης των παιδιών (Yasin, 2015).

Επειδή τα παραμύθια είναι εμπλουτισμένα με μια γλώσσα η οποία διακατέχεται από ευγένεια χωρίς να περιέχει βωμολοχίες και αργκό, μπορούν να βελτιώσουν τις γλωσσικές ικανότητες του παιδιού, τα οποία έρχονται σε επαφή με μια απλή αλλά λογοτεχνική γλώσσα, μαθαίνοντας έτσι μέσω της μίμησης να χρησιμοποιούν σωστά τη γλώσσα. Πολλές έρευνες απέδειξαν ότι κατά την προσχολική ηλικία, η ανάγνωση παραμυθιών είχε θετικές επιδράσεις στη γλωσσική ανάπτυξη των παιδιών (Yasin, 2015). Για παράδειγμα, σύμφωνα με την έρευνα των Brodin & Renblad (2019), η ανάγνωση παραμυθιών μπορεί να συμβάλλει θετικά στην υποστήριξη της επικοινωνίας και της γλωσσικής ανάπτυξης. Η έρευνά τους έλαβε χώρα σε 11 νηπιαγωγεία των 23 παιδιών και χρησιμοποιήθηκε ερωτηματολόγιο με θέμα τη μεγαλόφωνη ανάγνωση. Τα παιδιά έδειξαν μεγάλο ενδιαφέρον για την ανάγνωση των παραμυθιών και αυτό είχε ως αποτέλεσμα να παρουσιαστεί μια ανάπτυξη στο λεξιλόγιό τους και στην κατανόηση της γλώσσας και των εννοιών αυτής (Brodin & Renblad, 2019).

Η Παπαχρήστου (2010), αναφέρει ότι οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επηρεάσουν τον γραμματισμό των παιδιών, τη φιλιαναγνωσία αλλά και τις προτιμήσεις τους στην επιλογή των βιβλίων. Δεδομένου ότι τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας δεν γνωρίζουν ανάγνωση, αυτό επιτυγχάνεται μέσω της ανάγνωσης βιβλίων. Επίσης, η ανάγνωση ιστοριών προσφέρει στα παιδιά πλούσιες εμπειρίες ης γλώσσας, καθώς τους επιτρέπει να ανακαλύψουν τις λειτουργίες του γραπτού λόγου, και να κατανοήσουν συνηθισμένες εκφράσεις που επαναλαμβάνονται στα παραμύθια. Εκτός από τον εμπλουτισμό στο λεξιλόγιό τους, τα παιδιά μέσω της ανάγνωσης παραμυθιών επιτυγχάνουν καλύτερο έλεγχο της σύνταξης, ενίσχυση της μνήμης και της ικανότητας να απαντούν σε ερωτήσεις και κατανόηση της δομής των κειμένων (Παπαχρήστου, 2010).

Η έρευνα της Hall (1997), δείχνει ότι τα παιδιά μέσω της ανάγνωσης παραμυθιών ενδιαφέρονται να μάθουν νέες λέξεις και να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους. Τα παραμύθια εμπεριέχουν άφθονες ευκαιρίες για τον εμπλουτισμό της γλώσσας (Hall, 1997).

Όσον αφορά τη νοητική ανάπτυξη των παιδιών, η ανάγνωση έργων παιδικής λογοτεχνίας μπορεί να συνεισφέρει σημαντικά στην καλλιέργεια νοητικών δεξιοτήτων. Μέσω της ανάγνωσης των παραμυθιών, τα παιδιά μπαίνουν σε μια διαδικασία σκέψης, αποκτώντας κρίση (Rao et al., 2014). Σύμφωνα με τον David Shaffer, η γνωστική ανάπτυξη σημαίνει την αλλαγή η οποία λαμβάνει χώρα κατά την διάρκεια της ζωής του παιδιού στις πνευματικές του ικανότητες. Η διαδικασία αυτή περιλαμβάνει αρχικά την αντίληψη, την οργάνωση και την ερμηνεία του περιβάλλοντος. Επίσης περιλαμβάνει την μνήμη των πληροφοριών και την εκλογίκευση των γνώσεων έτσι ώστε να επέλθει η εξαγωγή των συμπερασμάτων. Επίσης περιλαμβάνει τον συλλογισμό των ιδεών και των λύσεων, καθώς επίσης και την αναγνώριση των σχέσεων μεταξύ των γνώσεων. Η παιδική λογοτεχνία αποτελεί σημαντικό ερέθισμα της διαδικασίας της νοητικής ανάπτυξης, καθώς ενισχύει την παρατήρηση, τη σύγκριση, την κατηγοριοποίηση, την υπόθεση, την οργάνωση, την περίληψη, την εφαρμογή και την κριτική (Norton, 2003).

2.4 Η επίδραση των παραμυθιών στη Ψυχοσυναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών

Τα παραμύθια μπορούν να αποτελέσουν βοήθημα στη ψυχοθεραπεία και τη ψυχοδυναμική ανάπτυξη. Επειδή το εγώ του παιδιού είναι πολύ αδύναμο για να αντισταχθεί στον έξω κόσμο, η ανάπτυξη συμβαίνει μέσω της αναγνώρισης και της ενσωμάτωσης των ιδανικών του εγώ που αντιπροσωπεύονται στις ιστορίες. Το παιδί νιώθει πιο άνετα όταν γνωρίζει ότι δεν είναι μόνο του με την φαντασία του. Τα παραμύθια βοηθούν στις εσωτερικές διεργασίες που

συμβαίνουν στο παιδί (Lubetsky, 1989). Σύμφωνα με τον Bettelheim, η παιδική λογοτεχνία μπορεί να αναπτύξει τους εσωτερικούς πόρους κάποιου, έτσι ώστε τα συναισθήματα, η φαντασία του, και η διάνοια του να αλληλοϋποστηρίζονται και να εμπλουτίζονται ο ένας από τον άλλον (Bettelheim, 1976).

Ο Carl Rogers (1954), Αμερικανός ψυχολόγος και ψυχοθεραπευτής ανέπτυξε μια θεωρία για την *εποικοδομητική δημιουργικότητα*, η οποία εμφανίζεται όταν υπάρχει δεκτικότητα σε νέες εμπειρίες, εσωτερικό κέντρο αξιολόγησης, και ικανότητα να παίζει κανείς με στοιχεία και έννοιες. Απαραίτητη προϋπόθεση αυτών αποτελεί η *ψυχολογική ασφάλεια και η ψυχολογική ελευθερία*. Η ψυχολογική ασφάλεια αναπτύσσεται με την αποδοχή του ατόμου ως έχει από τον κοινωνικό περίγυρο, και όταν απουσιάζει οποιαδήποτε εξωτερική αξιολόγηση, και το άτομο μπορεί να χαίρει την κατανόηση και την ενσυναίσθηση των άλλων. Η ψυχολογική ελευθερία αναπτύσσεται όταν το άτομο έχει την απέραντη ελευθερία έκφρασης με κάθε συμβολικό μέσο. Οι πρακτικές που εφαρμόζονται κατά την προσχολική ηλικία για την ανατροφή των παιδιών μπορούν να προβλέψουν τις δημιουργικές ικανότητές τους κατά την εφηβική ηλικία. Τα παραμύθια περνούν ένα πολύ σημαντικό μήνυμα στα παιδιά ότι παρόλο που ο αγώνας στην ζωή είναι αναπόφευκτος, μπορεί κάποιος να νικήσει στο τέλος. Επίσης, το παραμύθι οδηγεί το παιδί σε ένα μη ρεαλιστικό κόσμο, επαναφέροντάς το στη συνέχεια με ομαλό τρόπο στην πραγματικότητα. Τα παραμύθια με αυτό τον τρόπο ενθαρρύνουν και συμβάλλουν στο να κτιστεί ένα περιβάλλον συναισθηματικής ασφάλειας και εμπιστοσύνης.

Τα παραμύθια αποτελούν ένα βοήθημα για την αναγνώριση και την αποδοχή των συναισθημάτων των παιδιών, και συμβάλλουν στην κατανόηση της αλληλεπίδρασης με τους άλλους ανθρώπους. Τα παραμύθια βοηθούν τα παιδιά να εκφράσουν τις εσωτερικές σκέψεις και τα συναισθήματά τους προσφέροντας ανακούφιση. Η διαδικασία αυτή είναι παρόμοια με αυτή της μεταμπίεσης.

Στα παραμύθια όπως αναφέρθηκε παραπάνω το καλό και το κακό είναι ξεκάθαρα και οι καλοί και δίκαιοι χαρακτήρες επιβιώνουν ξεπερνώντας όλα τα εμπόδια, και μάλιστα λαμβάνουν και την ανταμοιβή στο τέλος. Αυτό το γεγονός αποτελεί για το παιδί κάτι που έχει μεγάλη σημασία στην ψυχολογική ανάπτυξή του, καθώς του επιτρέπεται η ελευθερία, αλλά με όρια. Το παιδί μπορεί να εισέλθει στον κόσμο των ενηλίκων αλληλοεπιδρώντας με την ιστορία ανακαλύπτοντας τον εαυτό του, τα συναισθήματα και τους φόβους του. Το παιδί ικανοποιείται συναισθηματικά όταν υπάρχει δικαιοσύνη και το κακό τιμωρείται ενώ το καλό θριαμβεύει και αυτό είναι ένα γεγονός που υπάρχει πάντοτε στα παραμύθια. Μέσω αυτής

της διαδικασίας το παιδί αποκτά μια ασφαλή βάση πάνω στη οποία μπορεί να ανιχνεύσει, να διερευνήσει και στη συνέχεια να δημιουργήσει (Μαλαφάντης, 2014).

2.5 Η καλλιέργεια της δημιουργικότητας των παιδιών μέσα από τα παραμύθια

Η δημιουργικότητα και η φαντασία υπερβαίνουν την πραγματικότητα και την ορθολογική σκέψη. Στο πλαίσιο του σχολείου, το οποίο έχει τον ρόλο της εκπαίδευσης και της διαμόρφωσης του χαρακτήρα, η ανάπτυξη της δημιουργικότητας είναι σημαντικό να αποτελεί τον πυρήνα και όχι μόνο την ακαδημαϊκή μάθηση. Η δημιουργικότητα, μέχρι το πρόσφατο παρελθόν θεωρήθηκε σαν ανάγκη του ατόμου να δημιουργεί καινούριες ιδέες ή να προβαίνει σε έκφραση του εαυτού του με μοναδικό τρόπο και συνήθως μέσω της τέχνης. Έμφαση δινόταν στη φαντασία, την αυθεντικότητα και την καταλληλότητα. Την σημερινή εποχή, η δημιουργικότητα δεν περιλαμβάνει απλώς την ικανότητα του ατόμου για έκφραση. Μέσα στην έννοια της δημιουργικότητας υπάρχει η ικανότητά του ατόμου στην ανταπόκριση με δημιουργικό τρόπο σε μεταβαλλόμενες καταστάσεις, στην επίλυση προβλημάτων, στην αποτελεσματική αντίδραση σε προκλήσεις, οδηγώντας το σε θετικά αποτελέσματα. Η δημιουργικότητα είναι πλέον κάτι το οποίο επιδιώκεται από όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες, και η οποία ορίζεται ως η ικανότητα του ατόμου ως προς την επίλυση των καθημερινών προβλημάτων και τη δημιουργική έκφραση. Όταν τα άτομα είναι κατάλληλα εφοδιασμένα, η δημιουργικότητα είναι κάτι που μπορεί να αναπτυχθεί και να διδαχθεί (Μαλαφάντης, 2014). Το παραμύθι είναι ένα μέσο το οποίο βοηθάει στη διδασκαλία της δημιουργικότητας, καθώς απαιτεί τη συμμετοχή του κοινού μέσω της φαντασίας του. Μεταφέρει το κοινό σε έναν άλλον κόσμο και μέσα από την δράση και το συναίσθημα δημιουργεί αγωνία φτάνοντας στο αποκορύφωμα. Ο Ιταλός παιδαγωγός Gianni Rodari (Rodari, 1985, σ. 172), τονίζοντας τη συμβολή του παραμυθιού στην καλλιέργεια και στην ανάπτυξη της δημιουργικής φαντασίας των παιδιών, αναφέρει ότι υπάρχει η αίσθηση ότι το παιδί όταν εξετάζει τις δομές του παραμυθιού, εξετάζει και τις δομές της φαντασίας του, κατασκευάζοντας ταυτόχρονα καινούριες, και δημιουργώντας με αυτό τον τρόπο ένα εργαλείο το οποίο είναι σημαντικότερο για τη γνώση και την κατάκτηση του πραγματικού κόσμου. Με αυτό τον τρόπο, το παραμύθι αποτελεί σημαντικό εργαλείο για τη γνώση της πραγματικότητας, αφού δομώντας τις ονειροπολήσεις του, του δίνεται καλύτερη κατεύθυνση στη ζωή του (Malafantis, 2021).

Το λαϊκό παραμύθι αποτελεί ένα από τα καταλληλότερα μέσα για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας των παιδιών. Επειδή στο παραμύθι υπάρχουν αμέτρητες φανταστικές

εικόνες και σύμβολα, όπως επίσης και παραβολές αλλά και μεταφορές, προσδίδεται σε αυτό μεγάλη παιδαγωγική και μορφωτική αξία. Ταυτόχρονα το παραμύθι διαθέτει και μια πολύ σημαντική ψυχολογική λειτουργία, η οποία δημιουργείται μέσω της ταύτισης με τους ήρωες. Σύμφωνα με την Αναστασία Κωσταρίδου-Ευκλείδη (στο: Μαλαφάντης 2014 :11), η δημιουργικότητα έχει απόλυτη σχέση με την φαντασία, στο βαθμό που χρησιμοποιούνται φανταστικές συνθέσεις ή αναλογίες, με σκοπό να λυθεί ένα πρόβλημα με πρωτότυπο τρόπο. Η δημιουργικότητα και η φαντασία περιέχουν κοινά σημεία και κυρίως όσον αφορά το γεγονός ότι υπερβαίνουν την πραγματικότητα, τη συνείδηση και τον ορθολογισμό. Η κύρια διαφορά τους έγκειται στο γεγονός ότι η δημιουργία αποσκοπεί στην επίτευξη ενός συγκεκριμένου στόχου, και με αυτό τον τρόπο ανατροφοδοτείται από την πραγματικότητα, κάτι που δεν ισχύει στην περίπτωση της φαντασίας. Το παραμύθι έχει την απαίτηση της συμμετοχής της φαντασίας του κοινού στο οποίο απευθύνεται. Είναι επομένως ικανό για δημιουργία συναισθήματος και κυρίως αυτού της αγωνίας, οδηγώντας στο αποκορύφωμα με σταδιακό τρόπο. Παρόλο που τα παραμύθια ανήκουν κατά βάση στην φαντασία, ωστόσο αντανακλούν στην πραγματικότητα. Τα παιδιά μπορούν να συζητήσουν ευκολότερα για θέματα που τα απασχολούν και τους δημιουργούν δυνατά συναισθήματα. Επομένως διεγείρει τη φαντασία και τη δημιουργεί.

Το παραμύθι μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό με σκοπό να ενισχύσει τη δημιουργικότητα, καθώς αποτελεί αφηγηματικό και εκπαιδευτικό υλικό που σχετίζεται άμεσα με την ανάπτυξη της δημιουργικότητας, κυρίως μέσω της δημιουργικής γραφής, αλλά και των παιχνιδιών, θεατρικών παραστάσεων, κουκλοθέατρου κ.α., τα οποία έχουν ως πρότυπό τους τις ιστορίες των παραμυθιών. Η ανάγνωση και η χρήση γενικότερα του παραμυθιού σαν ένα μέσο διαφοροποίησης της διδασκαλίας έχει σκοπό να αναπτύξει τη δημιουργική έκφραση και φαντασία. Μέσω του κριτικού εγγραμματισμού που προσφέρει το παραμύθι, δίνονται δυνατότητες στον εκπαιδευτικό για μια πιο δημιουργική διδασκαλία. Για να επιτευχθεί ο κριτικός εγγραμματισμός μέσω της διδασκαλίας του παραμυθιού, ο εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει διάφορες τεχνικές, όπως το να θέτει ερωτήσεις στα παιδιά, να αλλάζει το κείμενο, να συγκρίνει κείμενα, να προτείνει εναλλακτικούς τρόπους λήξης του παραμυθιού, να εισάγει παιχνίδια ρόλων, να παρεμβάλλεται στην ιστορία, είτε προσθέτοντας είτε αφαιρώντας, και τέλος εξετάζοντας το κοινωνικό-ιστορικό πλαίσιο του παραμυθιού (Μαλαφάντης, 2014).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ – ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ

3.1 Η Αφήγηση

Ως αφήγηση ορίζεται η προφορική ή γραπτή έκθεση σειράς πραγματικών ή φανταστικών γεγονότων με ορισμένο τρόπο (Μπαμπινιώτης, 2002). Πιο συγκεκριμένα είναι η ζωντανή περιγραφή ιδεών, πεποιθήσεων, προσωπικών εμπειριών και μαθημάτων ζωής μέσα από ιστορίες οι οποίες προκαλούν ισχυρά συναισθήματα και ιδέες (Serrat, 2008). Η αφήγηση είναι ένας όρος ο οποίος είναι ενταγμένος στην θεωρία της λογοτεχνίας, χωρίς ωστόσο να αφορά μονάχα αυτήν. Η αφήγηση υπάρχει και σε άλλες τέχνες όπως για παράδειγμα η ζωγραφική, αλλά υπάρχει και στην καθημερινότητα του ανθρώπου (Τσιλιμένη, 2007).

Η πρώτη εμφάνιση της αφήγησης χρονολογείται ήδη από τα προϊστορικά χρόνια, ταυτόχρονα με την εμφάνιση των μύθων. Οι μύθοι αποτελούσαν ιστορίες, τις οποίες διηγούνταν οι πρόγονοί με σκοπό να μεταδώσουν σημαντικά γεγονότα, ή να αναδείξουν πρότυπα συμπεριφοράς στις νεότερες γενιές. Στην εκπαίδευση έχει εφαρμοστεί ως μέσο διαπαιδαγώγησης βοηθώντας αρχικά στην απομνημόνευση και την εκμάθηση νέων γνώσεων. Η αφήγηση αποδεδειγμένα βελτιώνει τον προφορικό και το γραπτό λόγο των μαθητών, ενισχύοντας ταυτόχρονα την κριτική σκέψη, καθώς και τη σύνθεση και την ανάλυση πληροφοριών. Εκτός από την βελτίωση στον λόγο και την μετάδοση πληροφοριών, η αφήγηση ιστοριών μπορεί να μεταδώσει πρότυπα αξιών και συμπεριφορών, αποτελώντας παράδειγμα προς μίμηση.

Η αφήγηση στην εκπαίδευση μπορεί να συνεισφέρει και στην ανάπτυξη του γνωστικού, του κοινωνικού και του συναισθηματικού τομέα του παιδιού. Όσον αφορά τον γνωστικό τομέα όπως αναφέρθηκε η αφήγηση βελτιώνει σημαντικά τις δεξιότητες παραγωγής προφορικού και γραπτού λόγου, όπως επίσης και τη συλλογή πληροφοριών και την επεξεργασία αυτών. Εκτός από τα παραπάνω, η αφήγηση ενισχύει σημαντικά τη δημιουργικότητα και τη φαντασία, και του εκπαιδευτικού, ο οποίος αυτοσχεδιάζει, αλλά και των μαθητών, οι οποίοι δημιουργούν εικόνες από την αφήγηση. Όσον αφορά τον κοινωνικό τομέα, η αφήγηση αρχικά λαμβάνει χώρα σε ένα ζωντανό ακροατήριο, το οποίο αλληλοεπιδρά με τον αφηγητή, ο οποίος μπορεί να μετατρέψει την απλή αφήγηση σε βιωματική. Ο αφηγητής και το ακροατήριο, την στιγμή της αφήγησης αναπτύσσουν μια μοναδική σχέση, κατά την οποία ανταλλάσσουν εμπειρίες και αντιλήψεις. Τέλος, όσον αφορά τον συναισθηματικό τομέα, η αφήγηση έχει την δύναμη να δημιουργήσει συναισθήματα και συγκινήσεις στον ακροατή.

Ο αφηγητής ανάλογα με την ιστορία επικοινωνεί τα συναισθήματά του με το ακροατήριο, ενώ με την σειρά του το ακροατήριο μπορεί να ταυτιστεί συναισθηματικά με κάποιον ήρωα της ιστορίας. Επομένως, η αφήγηση διδάσκει στον άνθρωπο την διαχείριση και επικοινωνία των συναισθημάτων του.

Συνοψίζοντας για την συνεισφορά της αφήγησης στην εκπαίδευση, αυτή συνεισφέρει σημαντικά στην εκπαιδευτική διαδικασία ως εργαλείο, έτσι ώστε να διαμορφωθεί το κατάλληλο φιλικό και ευχάριστο εκπαιδευτικό περιβάλλον, στο οποίο θα μεταβιβαστούν πληροφορίες, γνώσεις, αξίες και συμπεριφορές (Οικονόμου, 2017).

3.1.1 Τα είδη της αφήγησης

Τα είδη της αφήγησης είναι είτε η προφορική αφήγηση, είτε η ανάγνωση ιστοριών (Τσιλιμένη, 2003). Ως προφορική αφήγηση ιστοριών ορίζεται η μετάδοση μιας είτε πραγματικής είτε φανταστικής ιστορίας σε ένα ζωντανό κοινό. Ωστόσο η αφήγηση ιστοριών τείνει να εκλείψει, σε μια εποχή που χαρακτηρίζεται από τεχνολογική εξέλιξη. Εγκαταλείποντας την ιστόρηση, ένα μεγάλο μέρος των ιστοριών περιθωριοποιήθηκε. Οι επιστήμες της παιδαγωγικής, της λαογραφίας, της ψυχολογίας και της κοινωνιολογίας τονίζουν την σημασία της αφήγησης των παραμυθιών, προσπαθώντας να τη διατηρήσουν ζωντανή, ιδιαίτερα στον τομέα της εκπαίδευσης (Τσιλιμένη, 2007).

Η προφορική αφήγηση ξεκινάει ήδη από τους ραψωδούς της αρχαιότητας και αποτελεί τον κύριο τρόπο αφήγησης ενός παραμυθιού. Τα παιδιά είναι εξοικειωμένα με αυτό το είδος αφήγησης, καθώς το μεγαλύτερο ποσοστό έχει ακούσει μια ιστορία από κάποιο κοινωνικό πρόσωπο. Η προφορική αφήγηση βοηθάει στην καλλιέργεια της μνήμης και του προφορικού λόγου, ενώ αποτελεί ένα είδος το οποίο επιτρέπει παρεμβάσεις (Τσιλιμένη, 2003).

Η ανάγνωση ιστοριών κατά πολλούς υστερεί σε σχέση με την προφορική αφήγηση, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι τα παιδιά δεν αρέσκονται σε αυτό το είδος αφήγησης. Τα παιδιά μέσω της ανάγνωσης ιστοριών, έρχονται σε επαφή εκτός από τον προφορικό, και με το γραπτό λόγο. Τα παιδιά αλληλοεπιδρούν με το βιβλίο, αποκτώντας σχέση αγάπης, προάγοντας τη φιλιαναγνωσία. Η ανάγνωση παραμυθιού σε αντίθεση με την προφορική αφήγησή του έχει συγκεκριμένη μορφή, δομή και κανόνες. Με την χρήση της ανάγνωσης, μπορεί να γίνει αφήγηση μιας ιστορίας σε συνέχειες¹⁶ καλλιεργώντας την μνήμη των μαθητών (Τσιλιμένη, 2003).

¹⁶ Η ανάγνωση σε συνέχειες μπορεί να γίνει σε ιστορίες οι οποίες έχουν αυτονομία μεταξύ των κεφαλαίων τους.

Στο σύγχρονο σχολείο ωστόσο δίνεται έμφαση περισσότερο στην ανάγνωση της ιστορίας ενός παραμυθιού, παρά στην ακουστική εμπειρία αυτού. Με αυτό τον τρόπο το παραμύθι αντιμετωπίζεται από το παιδί ως λογοτεχνία, δίνοντας έμφαση περισσότερο στην ιστορία, την φύση της γλώσσας, την δομή των προτάσεων κ.α. (Walker & Lunz, 1976). Όπως αναφέρει και ο Αναγνωστόπουλος (2007), « η διήγηση ιστοριών είναι μια πανάρχαια συνήθεια, η οποία τέρπει, καλλιεργεί και ενώνει τους ακροατές. Και παρόλη την κοινή πορεία των ακροατών, η εντύπωση και τα συμπεράσματα που θα σχηματίσει ο καθένας διαφέρουν, σύμφωνα με την προσωπική ελευθερία του καθενός» (Τσιλιμένη & Γραϊκός, 2007).

Ο Σύγχρονος άνθρωπος, έχει αρχίσει να ενδιαφέρεται εκ νέου για την αφήγηση των παραμυθιών, καθώς « οι ιστορίες αυτές εκφράζουν την ιστορία του φυσικού, κοινωνικού και πολιτιστικού περιβάλλοντος». Με αυτό τον τρόπο έχουν δημιουργηθεί διάφορα ρεύματα τα οποία έχουν επαναφέρει την αφήγηση στην εκπαίδευση μέσω νέων μορφών. Ο ρόλος της αφήγησης στην εκπαίδευση είναι αρχικά να δημιουργηθεί το κατάλληλο μαθησιακό περιβάλλον, και να περάσει στα παιδιά τα κατάλληλα μηνύματα, όπως επίσης και γνώση, αντίληψη, αξίες και συμπεριφορές (Τσιλιμένη, 2007).

3.2 Τεχνικές αφήγησης παραμυθιών

Για να μπορέσει μια αφήγηση να επιτελέσει τους εκπαιδευτικούς σκοπούς της και να επικοινωνήσει με το ακροατήριο, θα πρέπει να δημιουργηθεί και δομηθεί με σωστό τρόπο. Οι αρχές της πετυχημένης αφήγησης σύμφωνα με τον Brooks(2011), είναι αρχικά η εύρεση της βασικής ιδέας, η οποία αποτελεί τη βάση πάνω στην οποία δομείται η ιστορία. Θα πρέπει όλα τα κομμάτια που προστίθενται στην ιστορία να ευθυγραμμίζονται και να υποστηρίζουν τον σκοπό της βασικής ιδέας. Η Δεύτερη αρχή αφορά τους χαρακτήρες της ιστορίας, οι οποίοι πρέπει να έχουν τον ρόλο τους στην ιστορία και να παρουσιάζονται με ξεκάθαρο τρόπο. Επίσης, κάθε ιστορία πρέπει να έχει ένα συγκεκριμένο θέμα, το οποίο να αναδεικνύει την βασική ιδέα της ιστορίας, καθώς επίσης και να έχει συγκεκριμένη δομή. Μια ακόμη αρχή της πετυχημένης αφήγησης αφορά την οπτικοποίηση, όπου ο αφηγητής καλείται να παρουσιάσει την ιστορία στο κοινό του δίνοντας έμφαση στην εκφραστικότητα του σώματος και του προσώπου του, στις κινήσεις του, στον χώρο και τα αντικείμενα που βρίσκονται σε αυτόν, όπως επίσης και την αλληλοεπίδραση με το ακροατήριο. Τέλος, σημαντικός παράγοντας πετυχημένης αφήγησης είναι και ο ήχος, δηλαδή η φωνή του αφηγητή και ο τρόπος που την χρησιμοποιεί την αφήγησή του (Brooks, 2011).

Ο πρώτος και ο πιο σημαντικός παράγοντας στην αφήγηση είναι η επιλογή της ιστορίας που πρόκειται να αφηγηθεί ο εκπαιδευτικός. Η ιστορία είναι σημαντικό να προσφέρει διασκέδαση και ψυχαγωγία, και στον αφηγητή αλλά και στον ακροατή. Επομένως πρέπει να λαμβάνεται υπόψη η ηλικία, τα ενδιαφέροντα και οι εμπειρίες των ακροατών, όπως επίσης και το μέγεθος της ιστορίας, καθώς τα παιδιά που είναι πολύ μικρά σε ηλικία δεν μπορούν να παρακολουθήσουν μια μεγάλη αφήγηση. Όσον αφορά το θέμα, τα παιδιά προσχολικής ηλικίας προτιμούν ιστορίες που αφορούν τα ζώα, την οικογένεια και τα παιδιά, καθώς είναι θέματα οικεία. Επίσης, τα μικρά σε ηλικία παιδιά αρέσκονται στο να εμπλέκονται στην ιστορία μέσω επαναλαμβανόμενων φράσεων, τις οποίες μπορούν με την σειρά τους να επαναλάβουν κι εκείνα. Οι αφηγητές επίσης πρέπει να επιλέγουν τις ιστορίες τους με βάση και την διάθεση και τα συναισθήματα που επιθυμούν να προκαλέσουν στο ακροατήριό τους (Norton, 2003).

Οι περισσότεροι γονείς αλλά και οι εκπαιδευτικοί, δεν έχουν έμφυτο το ταλέντο της διήγησης παραμυθιών το οποίο κατείχε ο λαϊκός παραμυθάς. Αυτό συμβαίνει εξαιτίας των αλλαγών στην κοινωνία, η οποία δεν χρησιμοποιεί πλέον τα παραμύθια ως το κύριο μέσο ψυχαγωγίας, έτσι ώστε να υπάρχει μια συνεχής βελτίωση. Για να μπορέσουν επομένως να αφηγηθούν παραμύθια οι γονείς και οι εκπαιδευτικοί της προσχολικής εκπαίδευσης, θα πρέπει να μελετήσουν την τέχνη και την τεχνική της αφήγησης (Αναγνωστόπουλος & Λιάπης, 1995). Αρχικά οι αφηγητές πρέπει να προετοιμάσουν την διαδικασία της αφήγησης. Η Norton, (2003) προτείνει 7 στάδια τα οποία πρέπει να ακολουθήσει ο αφηγητής για να επιτύχει μια σωστή προετοιμασία για την αφήγησή του. Αρχικά, ο αφηγητής θα πρέπει να διαβάσει την ιστορία που πρόκειται να αφηγηθεί τρεις φορές, συγκρατώντας στο μυαλό του την ροή και την σειρά των γεγονότων. Στην συνέχεια ο αφηγητής πρέπει ξαναδιαβάζοντας την ιστορία να αντιληφθεί τι δεν μπόρεσε να συγκρατήσει με την πρώτη ανάγνωση. Έπειτα ακολουθεί μια εκ νέου ανάγνωση μονάχα των πιο σημαντικών γεγονότων της ιστορίας, με την πρόσθεση λεπτομερειών, οι οποίες θα βοηθήσουν στην απομνημόνευση του νοήματος της ιστορίας. Όταν τελειώσει η διαδικασία της απομνημόνευσης, ο αφηγητής μπορεί να προσπαθήσει να πει την ιστορία μπροστά σε έναν καθρέπτη, και μέσα από μερικές ακόμη επαναλήψεις, θα επέλθει βελτίωση στην άρθρωση και η δυνατότητα εναλλαγής στον τόνο της φωνής. Κατά την διαδικασία της αφήγησης η Norton προτείνει και την αλλαγή της στάσης του σώματος όπως επίσης και τις κινήσεις των χεριών ανάλογα με τον χαρακτήρα τον οποίο υποδύεται, όπως επίσης και την χρήση παύσεων μεταξύ των διαφορετικών σκηνών. Τέλος, η Norton προτείνει στον αφηγητή την εύρεση πληροφοριών για το κείμενο και την συζήτηση πάνω σε αυτές (Norton, 2003).

Σύμφωνα με τους Αναγνωστόπουλο και Λιάπη (1995), απαραίτητο στοιχείο το οποίο οφείλει να καλλιεργήσει ο αφηγητής είναι η ορθοφωνία. Ο αφηγητής πρέπει να έχει καθαρότητα στην άρθρωση, σωστή προφορά απαλλαγμένη από ιδιοματισμούς, και να μπορεί να «χρωματίσει» την φωνή του, έτσι ώστε να γίνει η αφήγηση πιο ενδιαφέρουσα στα αυτιά των παιδιών (Αναγνωστόπουλος & Λιάπης, 1995).

Η μορφή της αφήγησης την οποία χρησιμοποιεί ο εκπαιδευτικός στο σχολείο ονομάζεται «έντεχνη αφήγηση», η οποία είναι μια δική του τεχνική μέσω της οποίας επιδιώκει να κινητοποιήσει το ενδιαφέρον των μαθητών και να δημιουργήσει ένθερμους ακροατές και αφηγητές. Αυτή διαφοροποιείται από τη λαϊκή αφήγηση, αλλά ταυτόχρονα αντλεί πληροφορίες από αυτήν. Για την προετοιμασία της έντεχνης αυτής αφήγησης χρειάζεται η προσεκτική επιλογή του αφηγηματικού υλικού, και η καλή γνώση αυτού, η ψυχολογική προετοιμασία του αφηγητή και των ακροατών-παιδιών, η σκηνοθετική διαρρύθμιση του χώρου και η σωστή τοποθέτηση αφηγητή- μαθητών. Μερικές ακόμη προϋποθέσεις για μια επιτυχημένη αφήγηση είναι η ορθοφωνία, η οποία αναφέρθηκε παραπάνω, η ευχάριστη εισαγωγή, το ύφος του αφηγητή, η μιμητικότητα, η οπτική επαφή με όλα τα παιδιά, οι διάφορες χειρονομίες και γκριμάτσες, η πειθώ, το καλό τέλος κ.α. Ο Georges (1996), σε αντίθεση με τον Αναγνωστόπουλο είναι υπέρ της ελευθερίας της γλώσσας κατά την διάρκεια της αφήγησης, καθώς η γλώσσα που χρησιμοποιείται είναι μια «ζωντανή» γλώσσα, με τον αφηγητή να χρησιμοποιεί ελεύθερα όποιες εκφράσεις επιθυμεί ακόμα και αν δεν είναι ταιριαστές με το περιβάλλον της αφήγησης (Georges, 1996).

Αναλυτικότερα σύμφωνα με τους Αναγνωστόπουλο (1997) και (Georges, 1996) οι τεχνικές τις οποίες μπορεί να ακολουθήσει ο αφηγητής είναι οι εξής:

- **Το ύφος του αφηγητή**, θα πρέπει να διακατέχεται από αυθορμητισμό, και να είναι φυσικό έτσι ώστε να έχει πειθώ και να πείσει τους ακροατές, των οποίων την προσοχή προσπαθεί να κερδίσει (Georges, 1996).

- **Η μίμηση** των διαφόρων ήχων, όπως για παράδειγμα φωνές ζώων ή ήχοι χτυπήματος πόρτας, βοηθούν την ιστορία να δραματοποιηθεί, και με αυτό τον τρόπο το ενδιαφέρον των παιδιών κρατείται ζωντανό. Ο αφηγητής δάσκαλος θα πρέπει με επιδεξιότητα να μιμηθεί φυσικούς ήχους προσδίδοντας γλαφυρότητα στην αφήγηση. Τα παιδιά έλκονται σε μεγάλο βαθμό από την χρήση τέτοιων ήχων κατά την διάρκεια της αφήγησης (Αναγνωστόπουλος, 1997)

- **Η εναλλαγή της έντασης της φωνής του αφηγητή** κάνει τα παιδιά να «ζουν την ιστορία. Ο αφηγητής εδώ εναλλάσσει τον τόνο της φωνής του ανάλογα με την πλοκή

της ιστορίας. Ταυτόχρονα με την ένταση της φωνής, ο αφηγητής μπορεί να κάνει εναλλαγές και στις εκφράσεις του προσώπου του (Georges, 1996).

- **Οι χειρονομίες και οι γκριμάτσες** αποτελούν προεκτάσεις της αφήγησης, συμπληρώνοντάς την. Χάρη σε αυτές μεταφέρονται στα παιδιά τα συναισθήματα καθώς επίσης γίνεται κατανοητό σε αυτά σε ποιο σημείο της ιστορίας πρέπει να δοθεί έμφαση. Μέσα από τις χειρονομίες και τις γκριμάτσες η αφήγηση ζωντανεύει (Αναγνωστόπουλος, 1997)

- **Οι παρεμβολές** στην αφήγηση πολλές φορές αποτελούν αυθόρμητη αντίδραση του αφηγητή σε κάποιο σημείο της ιστορίας. Ο αφηγητής διακόπτει την αφήγησή του για να σχολιάσει ή να ασκήσει κριτική σε κάποια ενέργεια ή πράξη. Οι παρεμβολές αυτές χρησιμοποιούνται συνήθως για να δοθεί έμφαση σε μια θετική ή αρνητική πράξη με σκοπό να τονιστεί ο διαχωρισμός του καλού από το κακό (Αναγνωστόπουλος, 1997).

- **Η επίδειξη εικόνων** κατά την διάρκεια της αφήγησης μπορεί να συμπληρώσει την αφήγηση αποσαφηνίζοντας ένα μέρος αυτής. Η επίδειξη εικόνων μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη της φαντασίας των παιδιών, καθώς χρησιμοποιούνται βοηθητικά. Απαραίτητη προϋπόθεση για την επιτυχία της συγκεκριμένης τεχνικής είναι η επιλογή εκ των προτέρων των εικόνων που θα επιδειχθούν στους μαθητές (Αναγνωστόπουλος, 1997).

- **Η επανάληψη μοτίβων από τους μαθητές** χρησιμοποιείται από εκπαιδευτικούς για να κεντρίσουν ακόμα περισσότερο το ενδιαφέρον των μαθητών. Υπάρχουν ορισμένες ιστορίες στις οποίες περιέχονται επαναλαμβανόμενα μοτίβα και στιχάκια, τα οποία μπορεί να είναι είτε λογότυποι, είτε έμμετρες επαναλήψεις λέξεων και στίχων κ.α. τα παιδιά καλούνται να επαναλάβουν μαζί με τον εκπαιδευτικό, βοηθώντας τα να συμμετέχουν πιο ενεργά στην ιστορία (Αναγνωστόπουλος, 1997).

- **Η χρήση μουσικής** κατά την διάρκεια της αφήγησης μπορεί να βοηθήσει σημαντικά την αφήγηση μιας ιστορίας. Το μουσικό κομμάτι που θα συνοδεύσει μια αφήγηση θα πρέπει να επιλεγθεί προσεκτικά έτσι ώστε να ταιριάζει με την ιστορία (Αναγνωστόπουλος, 1997).

Μέσα από την διαδικασία της έντεχνης αφήγησης δημιουργείται μια επικοινωνία ανάμεσα σε αφηγητή, ακροατή και αφηγηματικού υλικού, ενώ ταυτόχρονα δημιουργείται και μια σχέση ανάμεσα στην προφορική και έντεχνη λογοτεχνία (Αναγνωστόπουλος, 1995)

Μια ακόμη μορφή αφήγησης η οποία αναφέρεται από τον Georges (1996), είναι η «αφηγηματική ανάγνωση», κατά την οποία ο εκπαιδευτικός διαβάζει το υλικό του με

σκοπό επίσης να κερδίσει το ενδιαφέρον του ακροατή (Georges, 1996). Η αφηγηματική ανάγνωση είναι μια τεχνική η οποία χρησιμοποιείται συχνότερα στο νηπιαγωγείο έναντι της προφορικής αφήγησης. Επειδή η αφήγηση αυτή διδάσκει στα παιδιά γλωσσικούς κανόνες και κανόνες άρθρωσης, είναι πολύ σημαντική η σωστή άρθρωση και η ορθοφωνία του αφηγητή και σε αυτή την τεχνική αφήγησης (Αναγνωστόπουλος, 1995).

Όσον αφορά το αφηγηματικό υλικό, αυτό μπορεί να αντληθεί από την μυθολογία, την λαϊκή παράδοση και την σύγχρονη παράδοση. Συγκεκριμένα:

- Ιστορίες από την ελληνική και ξένη μυθολογία
- Λαϊκοί μύθοι, θρύλοι και παραδόσεις
- Αφηγηματικά τραγούδια
- Αληθινές ιστορίες, είτε από την σύγχρονη ιστορία, είτε από την καθημερινότητα
- Παραδοσιακές ιστορίες λαών που ζουν σε αρμονία με την φύση
- Μαγικά και λαϊκά παραμύθια διαφόρων λαών
- Έντεχνα παραμύθια (Τσιλιμένη, 2007).

3.3 Ο εκπαιδευτικός ως αφηγητής

Η αφήγηση εκτός από δουλειά πρέπει να είναι και απόλαυση, και πολλοί ενήλικες διηγούνται ιστορίες χρησιμοποιώντας απλά δυνατή φωνή, και μοιάζει για εκείνους περισσότερο σαν αγγαρεία (Georges, 1996).

Παλαιότερα υπήρχαν οι παραμυθάδες, οι οποίοι έχοντας έμφυτο ταλέντο στην αφήγηση μπορούσαν να κεντρίσουν το ενδιαφέρον των ακροατών τους. Σήμερα οι παραμυθάδες δεν υπάρχουν πια με τους γονείς και τους παππούδες, καθώς και τους εκπαιδευτικούς να έχουν αναλάβει τον συγκεκριμένο ρόλο. Συγκεκριμένα, οι νηπιαγωγοί είναι οι κύριοι αντικαταστάτες των παλαιών παραμυθάδων, οι οποίοι ενδέχεται να διηγούνται ιστορίες και παραμύθια σε καθημερινή βάση (Τσιλιμένη, 2007).

Ο εκπαιδευτικός ως προς τον ρόλο του ως αφηγητής αποτελεί τον μοχλό επικοινωνίας της αφήγησης με τον μαθητή. Η επιτυχία της αφήγησης εξαρτάται από εκείνον και τις επιλογές του και ως προς το υλικό, αλλά και ως προς τις τεχνικές που θα ακολουθήσει (Τσιλιμένη, 2007). Ο δάσκαλος θα πρέπει να έχει μελετήσει συστηματικά την τέχνη της αφήγησης και να έχει εντοπίσει εκτός από το εύρος των δυνατοτήτων του, και τυχόν αδυναμίες. Θα πρέπει να βρίσκεται σε μια συνεχή εξέλιξη της αφηγηματικής του ικανότητας, αλλά και της δημιουργικής του φαντασίας έτσι ώστε να μπορέσει να εντυπώσει στην τέχνη της αφήγησης και να μεταδώσει στους μαθητές του τα σωστά μηνύματα, διδάσκοντάς τα να

την αγαπούν. Εκτός από την γνώση της τέχνης και της τεχνικής, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει επιλέξει το κατάλληλο υλικό, το οποίο να ανταποκρίνεται στο επίπεδο των μαθητών, περνώντας μηνύματα κατάλληλα για εκείνους. Στόχος του είναι το υλικό που επέλεξε να προκαλεί το ενδιαφέρον των νηπίων και να το παρακολουθήσουν. Έπειτα από την προσεκτική αυτή επιλογή, ρόλος του εκπαιδευτικού είναι η προσεκτική μελέτη του υλικού αυτού, έτσι ώστε να καταφέρει να αποκτήσει τη βαθιά γνώση αυτού. Επειδή όπως αναφέρθηκε παραπάνω, η αφήγηση πρέπει να γίνεται φυσικά, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να γνωρίζει το υλικό που παρουσιάζει στην τάξη, χωρίς λάθη και παπαγαλισμούς. Όσον αφορά τον χρόνο της αφήγησης αυτός μπορεί να είναι οποιαδήποτε διδακτική ώρα της ημέρας, ενώ για τον χώρο προτείνεται να υπάρχει ένας χώρος σχεδιασμένος για τέτοιου είδους αφηγήσεις ο οποίος θα βοηθάει τα παιδιά να βιώσουν καλύτερα την εμπειρία της αφήγησης .

Ο/η νηπιαγωγός θα πρέπει πριν ξεκινήσει την αφήγησή του να διαμορφώσει ταυτόχρονα και το κατάλληλο κλίμα για την περίπτωση. Ένα παράδειγμα είναι η χρήση ενός ήχου, ο οποίος υποδηλώνει ότι είναι ώρα για αφήγηση παραμυθιού. Ο αφηγητής- εκπαιδευτικός στην συνέχεια κάνει μια παρουσίαση του έργου ανακοινώνοντας στους μαθητές στοιχεία όπως τίτλος, συγγραφέας, θέμα, πρόσωπα, τόπος, χρόνος κ.α. (Τσιλιμένη, 2003).

Ο/η νηπιαγωγός, με τον ρόλο του ως παραμυθάς μπορεί να επηρεάσει μέσω της αφήγησής του τα παιδιά έτσι ώστε να εμφυτευτούν στο υποσυνείδητό τους αξίες και ιδέες του συλλογικού ασυνείδητου μέσω των συμβόλων που περιέχονται στα παραμύθια (Αναγνωστόπουλος, 1997).

3.4 Τα σύμβολα στην αφήγηση των παραμυθιών

Όταν τα παιδιά διαβάζουν τα παραμύθια βιώνουν την διαδοχική φύση της γλώσσας και την δομή των λέξεων και των προτάσεων. Με αυτό τον τρόπο τονίζεται η δράση του παραμυθιού και το παιδί μπορεί να βιώσει το παραμύθι ως λογοτεχνία. Ωστόσο, η προσέγγιση αυτή δεν μπορεί να εξετάσει την συμβολική φύση του παραμυθιού, η οποία αποτελεί και την δυναμική τους. Επομένως, επειδή τα παραμύθια είναι συμβολικά, θα πρέπει να ακούγονται και όχι να διαβάζονται, επειδή με την ανάγνωση τονίζεται η δράση και χάνεται η συμβολολογία. Όταν τα παραμύθια ακούγονται, τα σύμβολά τους γίνονται πρωταρχικά και ο ακροατής μπορεί να ανταποκριθεί στην ιστορία και με συνειδητό αλλά και με ασυνείδητο τρόπο. Μέσω της αφήγησης τα αρχέτυπα μπορούν να βοηθήσουν σε ασυνείδητες ψυχικές διεργασίες που οδηγούν στην ανάπτυξη του εαυτού, καθώς ακούγοντάς τα, τα αρχέτυπα ενεργοποιούν εικόνες από το συλλογικό ασυνείδητο του ακροατή.

Σε αντίθεση έρχεται η ανάγνωση του παραμυθιού, όπου σε συνδυασμό με τη διαστρέβλωση που έχουν υποστεί από τις εικονογραφήσεις και τις εκδοχές οι οποίες είναι πολιτιστικά προκατειλημμένες, τα παραμύθια παραμορφώνονται και χάνουν την δυναμική τους. Ο λογοτεχνικός τρόπος αντιμετώπισής των παραμυθιών, μετατρέπει τις συμβολικές αυτές ιστορίες σε χρονολογική λογοτεχνία, η οποία είναι προσανατολισμένη στη δράση. Τα παραμύθια, και ιδιαίτερα τα ευρωπαϊκά, έχοντας αποκτήσει μια λογοτεχνική μορφή, δεν αφορούν πλέον το συλλογικό ασυνείδητο, αλλά προορίζονται μονάχα για αναγνώστες που ζουν στην Ευρώπη (Walker& Lunz, 1976).

3.5 Η ψηφιακή αφήγηση

Τη σημερινή εποχή και με την εξέλιξη της τεχνολογίας, η τέχνη της προφορικής αφήγησης τείνει να εξαφανιστεί. Με την εισαγωγή των νέων τεχνολογιών και πολυμέσων έχει δημιουργηθεί μια νέα μορφή αφήγησης, αυτή της *ψηφιακής αφήγησης*. Ακριβώς όπως και η απλή αφήγηση, έτσι και η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να προσφέρει τα ίδια οφέλη στα παιδιά, αναπτύσσοντας ταυτόχρονα και την εξοικείωσή τους με την τεχνολογία. Αποτελεί μια μορφή τέχνης η οποία εξελίχθηκε κατά την τελευταία δεκαετία και η οποία χρησιμοποιεί μουσική, εικόνα, βίντεο και άλλα μέσα στην διαδικασία της αφήγησης, η οποία μοιράζεται μέσω του διαδικτύου. Έχουν γίνει μια σειρά από έρευνες, τις οποίες αναφέρουν οι Σεραφεΐμ & Φεσάκης (2010) στο άρθρο τους για την ψηφιακή αφήγηση, οι οποίες αποδεικνύουν την σημασία της στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Αρχικά η ψηφιακή αφήγηση βοηθάει στη γλωσσική ανάπτυξη, όπου, οι δάσκαλοι συμπεριλαμβάνοντας στο μάθημά τους διάφορες τεχνολογίες ανάγνωσης, διευρύνουν τις γλωσσικές τέχνες, προσθέτοντας στην ανάγνωση, την γραφή και την ομιλία, την παρακολούθηση και την οπτική αναπαράσταση. Επίσης η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να βοηθήσει και στη συγγραφή από τους μαθητές, καθώς, χρησιμοποιώντας τις νέες τεχνολογίες μπορούν ευκολότερα να οργανώσουν τις ιδέες τους, χρησιμοποιώντας ταυτόχρονα ποικίλους τρόπους δημιουργίας. Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί επίσης να βοηθήσει στην ανάπτυξη του οπτικού γραμματισμού, εμπλέκοντας τους μαθητές σε δραστηριότητες οπτικοποίησης. Τέλος, μια ακόμη συνεισφορά της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι η ενίσχυση της εμπλοκής των παιδιών στην αφήγηση. Τα παιδιά μπορούν να αναπτύξουν τον προσωπικό αφηγηματικό λόγο τους, να απεικονίσουν τις γνώσεις τους και τις επανατροφοδοτήσουν.

Μερικά από τα συστήματα ψηφιακής αφήγησης αποτελούν τα Sam, Story Mat, Story Rooms, Kids Room κ.α. Ο Sam είναι ένα εικονικό παιδί-συνομιλητής, το οποίο εμφανίζεται σε μια οθόνη που περιέχει ένα κάστρο, και το οποίο παροτρύνει τα παιδιά να συμμετάσχουν σε ένα παιχνίδι αφήγησης.

Το Story Mat, αποτελείται από ένα πάπλωμα, στο οποίο κάθεται το παιδί και το οποίο έχει αριθμούς. Πατώντας τους αριθμούς μπορεί να καταγραφεί η διήγηση μιας ιστορίας από το παιδί.

Το Story Rooms είναι ένα δωμάτιο στο οποίο λαμβάνει χώρα μια αλληλεπιδραστική αφήγηση, ενώ το Kids Room, είναι επίσης ένα δωμάτιο, το οποίο είναι πλήρως αυτοματοποιημένο και επιτρέπει στα παιδιά να αλληλοεπιδράσουν με διάφορα αντικείμενα τα οποία εμφανίζονται στην οθόνη κατά την διάρκεια της αφήγησης (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010).

3.6 Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες που περιλαμβάνουν αφήγηση παραμυθιών

Εκτός από την ανάγνωση και αφήγηση των παραμυθιών, υπάρχει μια πληθώρα δραστηριοτήτων, οι οποίες περιλαμβάνουν το παραμύθι στο πλαίσιο της διδακτικής παρέμβασης. Μερικές από αυτές είναι:

- Δημιουργική γραφή. Τα παιδιά, εμπνευσμένα από την ιστορία που άκουσαν μπορούν να δημιουργήσουν μια εξολοκλήρου ή εν μέρει νέα ιστορία.
- Συζήτηση και επεξεργασία του παραμυθιού. Έπειτα από την ανάγνωση ενός παραμυθιού μπορεί ο εκπαιδευτικός να προβεί σε διάφορες ερωτήσεις κατανόησης με βάση γεγονότα ή έννοιες τα οποία περιλαμβάνονταν στην ιστορία της οποίας έλαβε χώρα η αφήγηση. Επίσης μπορεί να γίνει μια ταξινόμηση της χρονικής σειράς των γεγονότων της αφήγησης.
- Εικαστικές παρεμβάσεις. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να βάλει τα παιδιά να δημιουργήσουν έργα τέχνης εμπνευσμένα από το παραμύθι, όπως για παράδειγμα κολλάζ, ζωγραφιές, χειροτεχνίες, κατασκευές όπως μάσκες, κουστούμια κ.α.
- Δραματοποίηση. Τα παιδιά μπορούν να παίξουν ένα θεατρικό δρώμενο από την ιστορία, ή να παίξουν κάποιο παιχνίδι ρόλων, μουσικό παιχνίδι κ.α. Επίσης ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρουσιάσει ένα μέρος ή και ολόκληρη την ιστορία με την μορφή κουκλοθέατρου.

(Δούλάμη & Αντωνίου, 2011).

- Μουσικές δραστηριότητες. Το παραμύθι μπορεί να συνδυαστεί με μουσική υπόκρουση, η ακόμη και να δημιουργηθεί τραγούδι εμπνευσμένο από την ιστορία του
- Μαθηματικές δραστηριότητες. Τα παραμύθια και η αφήγηση αυτών μπορούν να συμβάλουν στην ευκολότερη εκμάθηση και άλλων γνωστικών αντικειμένων πέραν της γλώσσας και της λογοτεχνίας. Τα μαθηματικά μπορούν να διδαχθούν με πιο ευχάριστο τρόπο μέσα από την αφήγηση του παραμυθιού (Μωραϊτή, 2008).

3.6.1 Η Δημιουργική γραφή

Η δημιουργική γραφή αποτελεί την ικανότητα να δημιουργηθεί μια πρωτότυπη φανταστική λογοτεχνική παραγωγή, η οποία δεν ανήκει στον επίσημο ακαδημαϊκό ή δημοσιογραφικό τρόπο γραφής (Σιδηροπούλου, 2016). Μια πτυχή της δημιουργικής γραφής αφορά τη σύνθεση και την εικονογράφηση ιστοριών. Στο νηπιαγωγείο, τα παιδιά, έπειτα από την αφήγηση μιας ιστορίας μπορούν να δημιουργήσουν μια δική τους, έχοντας εμπνευστεί από εκείνη που άκουσαν. Σκοπός της δημιουργικής γραφής δεν είναι να δημιουργήσει συγγραφείς και να μάθει στα παιδιά τεχνικές συγγραφής, αλλά να απελευθερωθεί η δημιουργική τους φύση, οδηγώντας τα στην προσωπική τους εξέλιξη. Μέσα από την δημιουργική γραφή τα παιδιά μαθαίνουν να ξεχωρίζουν το συγγραφέα από τον αφηγητή, αφού τα ίδια τα παιδιά καλούνται να αναλάβουν αυτούς τους δύο ρόλους.

Βασικός επομένως σκοπός της δημιουργικής γραφής αποτελεί η εξοικείωση του παιδιού με την πράξη της ανάγνωσης και της συγγραφής, οδηγώντας τα στη συνέχεια στην εξοικείωσή τους με τη λογοτεχνία γενικότερα. Επιμέρους στόχοι της δημιουργικής γραφής παρουσιάζονται ως η γλωσσική καλλιέργεια, η ανάπτυξη της ικανότητας για επικοινωνία, η ανάπτυξη της δεξιότητας του αφηγητή, η δημιουργία ενός κλίματος συντροφικότητας, όπως επίσης και η ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης και κριτικής ικανότητας, μέσα από την κινητοποίηση της φαντασίας (Νικολαΐδου, 2015). Ενδεικτικές εργασίες δημιουργικής γραφής περιλαμβάνουν η ανατροπή στην εξέλιξη του παραμυθιού, η δημιουργία μιας νέας ιστορίας, η ενός ποιήματος (Δούλάμη & Αντωνίου, 2011).

Ο/η νηπιαγωγός μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά να αναπτύξουν τη δημιουργική τους ικανότητα ζητώντας τους να δώσουν ένα τέλος στην ιστορία όπως εκείνα πιστεύουν. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω της διακοπής της αφήγησης λίγο πριν το τέλος. Με αυτό τον τρόπο κρατείται αμείωτο το ενδιαφέρον των μαθητών, και ταυτόχρονα αναπτύσσεται και η φαντασία τους (Τσιλιμένη, 2003).

Η δημιουργική γραφή συνδέεται άμεσα με την αφήγηση ιστοριών, καθώς αλληλοσυμπληρώνονται. Αρχικά, ο μαθητής, ακούγοντας μια ιστορία λαμβάνει το έναυσμα έτσι

ώστε να δημιουργήσει μια νέα ιστορία. Ο μαθητής, αφού ολοκληρώσει την ιστορία που δημιούργησε μπορεί να πάρει στην συνέχεια το ρόλο του αφηγητή, έτσι ώστε να την παρουσιάσει στην τάξη (Sanacore, 1981).

Σύμφωνα με την κα Σιδηροπούλου (2016), ο/η εκπαιδευτικός αρχικά θα πρέπει να παρουσιάσει το γνωστικό αντικείμενο πάνω στο οποίο πρόκειται να τελεστεί το μάθημα δημιουργικής γραφής. Στην συγκεκριμένη περίπτωση, να γίνει στην σχολική αίθουσα η αφήγηση και η περαιτέρω ανάλυση ενός παραμυθιού, με σκοπό να εμπλουτιστεί ο γνωστικός και ο πολιτισμικός ορίζοντας των μαθητών. Ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να συμμετέχει ενεργά στην διαδικασία, λαμβάνοντας και ο ίδιος μέρος στην δραστηριότητα της δημιουργικής γραφής. Θα πρέπει να βοηθάει τους μαθητές να δημιουργήσουν είτε ενισχύοντάς τους, είτε επαναλαμβάνοντας πληροφορίες για το γνωστικό αντικείμενο, είτε δίνοντάς τους έμπνευση. Σκοπός της άσκησης της δημιουργικής γραφής είναι ακριβώς αυτό: η δημιουργία, δίνοντας έμφαση όχι στις πληροφορίες, αλλά στην έκφραση και την πρωτοτυπία. Επομένως, ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να παρακινήσει τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν ελεύθερα την φαντασία τους, δίνοντάς τους μονάχα βοηθητικές ερωτήσεις για τη δομή και το περιεχόμενο της ιστορίας, όπως για παράδειγμα γιατί έγινε η συγκεκριμένη επιλογή τόπου, ήρωα, αντικειμένων κ.τ.λ. Εκτός από την παραγωγή μιας νέας ιστορίας, τα παιδιά μπορούν να γράψουν για παράδειγμα ένα γράμμα σε έναν ήρωα ενός παραμυθιού, ή ακόμα και να φανταστούν ένα ρόλο και να συλλέξουν αντικείμενα τα οποία χρησιμοποιεί αυτός ο ρόλος¹⁷, καθώς και να περιγράψουν το λόγο για τον οποίο τα επέλεξαν.

Όταν τα παιδιά ολοκληρώσουν την εργασία δημιουργικής γραφής, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να κάνει ανάγνωση των ιστοριών των μαθητών στην τάξη και στην συνέχεια να τις παρουσιάσει αναλύοντάς τες. Με αυτό τον τρόπο γίνεται μια ανατροφοδότηση και ενίσχυση της φαντασίας των μαθητών, οι οποίοι μπορούν να συμπληρώσουν διάφορα στοιχεία στην ιστορία τους (Σιδηροπούλου, 2016).

3.6.2 Εικαστικές παρεμβάσεις

Το παραμύθι μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με εικαστικές παρεμβάσεις με σκοπό να βοηθήσει το παιδί στην εξάσκηση της δημιουργικότητάς του. Έπειτα από μια αφήγηση παραμυθιού, μπορεί ο εκπαιδευτικός να ζητήσει από το παιδί να ζωγραφίσει μια σκηνή από την ιστορία, η έναν ήρωα, ζώο, ή ακόμα και αντικείμενο, το οποίο αναφερόταν στην

¹⁷ Για παράδειγμα, αν επιλέξει το ρόλο της μητριας στην Χιονάτη να χρησιμοποιήσει τη χτένα, το μήλο, τον καθρέπτη κ.τ.λ.

αφήγηση. Η συγκεκριμένη επιλογή του παιδιού φανερώνει και το συγκεκριμένο σύμβολο το οποίο του έκανε τη μεγαλύτερη εντύπωση, η ταίριαζε στον ψυχισμό του. Το παιδί μπορεί μέσα από την εικαστική τέχνη να εξωτερικεύσει σκέψεις και συναισθήματα τα οποία του δημιουργήθηκαν ή ήλθαν στην επιφάνεια από την αφήγηση του παραμυθιού, τα οποία μπορεί να του προκαλούν συναισθήματα πόνου, φόβου και άγχους και τα οποία σε ένα περιβάλλον ασφάλειας μπορεί να τα εξωτερικεύσει (Καπόλα, 2020).

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να αναθέσει στα παιδιά να ζωγραφίσουν μερικά από τα σύμβολα του παραμυθιού, όπως εκείνα τα έχουν φανταστεί. Η εικαστική αυτή εργασία μπορεί να είναι είτε ατομική είτε ομαδική. Τα παιδιά μπορούν να ζωγραφίσουν χωρισμένα σε ομάδες δυο διαφορετικές κατηγορίες συμβόλων, όπως τα φωτεινά και τα σκοτεινά σύμβολα. Η μια ομάδα για παράδειγμα να αναλάβει την δημιουργία έργων τέχνης χρησιμοποιώντας μονάχα τα «καλά» σύμβολα του παραμυθιού, ενώ η άλλη ομάδα τα «κακά» σύμβολα, χρησιμοποιώντας χρωματικές αντιθέσεις. Τα παιδιά μέσω αυτής της δραστηριότητας μπορούν να εκφράσουν τα όμορφα και τα άσχημα συναισθήματά τους. (Τσιτσλσπεργερ, 1999).

Μερικές ακόμη ενδεικτικές δραστηριότητες εικαστικού περιεχομένου είναι ένα κολάζ, όπου τα παιδιά μπορούν, χρησιμοποιώντας διάφορες εικόνες, να συνθέσουν το δικό τους βιβλίο βασισμένο στο παραμύθι. Επίσης μπορεί να ζητηθεί από τα παιδιά να ζωγραφίσουν το εξώφυλλο του βιβλίου το οποίο πιστεύουν ότι θα ταίριαζε στην ιστορία (Δελώνης, 1991). Επίσης τα παιδιά μπορούν να ζωγραφίσουν σε κολάζ ήρωες από το παραμύθι χρησιμοποιώντας διάφορα αντικείμενα, όπως κουμπιά, υφάσματα, σπόρους, φύλλα, κ.α.

Σε συνδυασμό με την δραματοποίηση της ιστορίας τα παιδιά μπορούν να δημιουργήσουν μάσκες και κουστούμια, όπως επίσης και σκηνικό έτσι ώστε να παρουσιάσουν αργότερα μια παράσταση με θέμα το παραμύθι (Τσιλιμένη, 2003).

Μια ακόμη ενδιαφέρουσα εικαστική δραστηριότητα είναι η ζωγραφική αινιγμάτων. Σε αυτή την δραστηριότητα, ο παιδαγωγός ξεκινάει να ζωγραφίσει ένα από τα σύμβολα του παραμυθιού και τα παιδιά καλούνται να ανακαλύψουν ποιο σύμβολο είναι (Τσιτσλσπεργερ, 1999).

Μια ακόμη ενδιαφέρουσα εικαστική δραστηριότητα, η οποία ενισχύει τη δημιουργικότητα των παιδιών αποτελεί και η κατασκευή μακέτας, εμπνευσμένη από το σκηνικό του παραμυθιού. Τα παιδιά μπορούν να χωριστούν σε ομάδες και να φτιάξουν διαφορετικά σκηνικά του παραμυθιού (Ποσλανιεκ, 1991).

3.6.3 Μαθηματικές δραστηριότητες

Η αφήγηση των παραμυθιών μπορεί να συμβάλλει στην προσέγγιση και άλλων γνωστικών αντικειμένων εκτός της γλώσσας. Τα μαθηματικά αποτελούν ένα εξ αυτών. Η αφήγηση μιας ιστορίας μπορεί να γεννήσει στα παιδιά ερωτηματικά τα οποία καλούνται να απαντήσουν. Είναι αρκετά συχνό φαινόμενο, ο ήρωας σε ένα παραμύθι να βρίσκεται μπροστά σε ένα πρόβλημα το οποίο αναζητά επίλυση. Ο ήρωας θα πρέπει να αναπτύξει κάποιες στρατηγικές επίλυσης, τις οποίες το παιδί κάνει «δικές του». Ακριβώς αυτό το μοτίβο χρησιμοποιούν και τα μαθηματικά προβλήματα, και με αυτό τον τρόπο γίνεται γνώριμο στο παιδί.

Επίσης, όταν τα μαθηματικά προβλήματα περιέχονται σε μια ιστορία, το παιδί μαθαίνει και την πρακτική εφαρμογή τους, κάνοντάς τα να είναι περισσότερο ανθρώπινα και προσιτά. Κάποιες ιστορίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την παρουσίαση μιας έννοιας των μαθηματικών, ενώ άλλες για την κατανόηση αυτών, όπως επίσης και για την εκμάθηση μαθηματικών πράξεων.

Η έρευνα της κας Μωραϊτή, (2008), στην οποία χρησιμοποιήθηκε το παραμύθι *ο κυρ- Σιμιγδαλένιος*, έδειξε ότι είναι εφικτό τα παιδιά να εξασκηθούν στις μαθηματικές πράξεις μέσω ενός παραμυθιού. Τα παιδιά χρησιμοποίησαν μονάδες μέτρησης για να υπολογίσουν τα υλικά μιας συνταγής, την οποία περιλάμβανε το παραμύθι, καθώς επίσης χρησιμοποίησαν μαθηματικές πράξεις για να υπολογίσουν το κόστος των υλικών. Εφόσον γίνει η σωστή επιλογή παραμυθιού, είναι εφικτό να χρησιμοποιηθεί η αφήγησή του στην εκμάθηση μαθηματικών (Μωραϊτή, 2008).

3.6.4. Συζήτηση και επεξεργασία του παραμυθιού

Η συζήτηση η οποία ακολουθεί την αφήγηση αποτελεί ένα πολύ σημαντικό κομμάτι στην διδασκαλία. Η νηπιαγωγός, έπειτα από την αφήγηση του παραμυθιού, κάνει ερωτήσεις στους μαθητές οι οποίες αφορούν την κατανόηση της ιστορίας. Βοηθάει τα παιδιά να επεξεργαστούν τις πληροφορίες που συνέλεξαν από την αφήγηση. Λύνοντάς τους ταυτόχρονα και τυχόν απορίες που μπορεί να δημιουργήθηκαν. Μέσω της συζήτησης καλλιεργείται η μνήμη, η κρίση, η παρατηρητικότητα και η ικανότητα απομνημόνευσης. Εκτός από την νηπιαγωγό, και οι μαθητές μπορούν να προβούν σε ερωτήσεις λύνοντας οποιαδήποτε απορία μπορεί να τους έχει δημιουργηθεί σύμφωνα με την συμπεριφορά και τον χαρακτήρα ηρώων, τις σκηνές της ιστορίας κ.α.

Μέσα από αυτές τις ερωτήσεις τα παιδιά μπορεί να ανακαλέσουν δικά τους βιώματα τα οποία μπορούν να εκφράσουν και να σχολιάσουν. Εξαιτίας της ταύτισης που ενδέχεται να βιώσουν τα παιδιά με τον ήρωα, μπορεί να βοηθηθούν παίρνοντας ιδέες επίλυσης

δικών τους προβλημάτων. Μέσα από την σύνδεση της ιστορίας με προσωπικά βιώματα του παιδιού, η απομνημόνευση της ιστορίας γίνεται ευκολότερα.

Όσον αφορά τις ερωτήσεις στις οποίες πρέπει να προβεί ο εκπαιδευτικός προσχολικής, αυτές θα πρέπει να αναφέρονται σε εντυπώσεις και συναισθήματα, αναπτύσσοντας την κριτική τους σκέψη και δημιουργώντας προβληματισμούς (Τσιλιμένη, 2003).

Τα παιδιά μπορούν να επινοήσουν μια ιστορία εμπνευσμένα από το παραμύθι. Για παράδειγμα, ο παιδαγωγός μπορεί να διαβάσει το παραμύθι μέχρι ενός σημείου και στην συνέχεια να ζητήσει από τα παιδιά να συνεχίσουν την ιστορία με το δικό τους τρόπο, και όπως εκείνα πιστεύουν ότι θα εξελιχθεί. Για να δημιουργήσει την αίσθηση της προσμονής, ο διδάσκοντας μπορεί να εκφράζεται με χαμόγελο ή με μερικές εκφράσεις όπως για παράδειγμα «για να δούμε αν είναι έτσι...» κ.τ.λ. (Τσιτςλσπεργερ, 1999).

Μια ακόμη δραστηριότητα, η οποία αφορά τα εικονογραφημένα παραμύθια είναι η παρατήρηση και ανάλυση των εικόνων του βιβλίου. Ο παιδαγωγός μπορεί αρχικά να δείξει μόνο τις εικόνες στα παιδιά, ζητώντας τους να μαντέψουν την ιστορία. (Τσιτςλσπεργερ, 1999).

Μια από τις πιο ενδιαφέρουσες δραστηριότητες στο πλαίσιο της διδασκαλίας του παραμυθιού στο νηπιαγωγείο αποτελεί η αφήγηση από το/τη νηπιαγωγό διάφορων παραλλαγών της ίδιας ιστορίας. Μετά το τέλος της αφήγησης των παραλλαγών, ο παιδαγωγός συγκέντρώνει σε έναν πίνακα τις διαφορετικές εκδοχές της ιστορίας με τη βοήθεια των παιδιών. Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να εμπνεύσει τα παιδιά να δημιουργήσουν με την σειρά τους μια νέα παραλλαγή της ιστορίας (Ποσλανιεκ, 1991).

3.6.5 Δραματοποίηση

Τα θεατρικά δρώμενα αποτελούν δραστηριότητες οι οποίες είναι αρκετά προσφιλείς στα παιδιά προσχολικής ηλικίας, με το κουκλοθέατρο να είναι μια αρκετά δημοφιλής δραστηριότητα. Τα παιδιά μετά από το τέλος της αφήγησης και αφού την έχουν κατανοήσει πλήρως, καλούνται να παρουσιάσουν στην τάξη ένα θεατρικό δρώμενο. Αφού μοιραστούν τους ρόλους, τα παιδιά χρησιμοποιούν κουστούμια και άλλα αντικείμενα για να μπορέσουν να δημιουργήσουν ένα θεατρικό. Η δραματοποίηση του παραμυθιού μπορεί είτε να έχει σχεδιαστεί από τον εκπαιδευτικό, ο οποίος θα έχει προετοιμάσει και το κατάλληλο υλικό, είτε να έχει επέλθει αυθόρμητα με τα παιδιά να έρχονται σε συνεργασία με το δάσκαλό τους αυτοσχεδιάζοντας. Η δραματοποίηση βοηθάει τα παιδιά να παράγουν λόγο και να βιώσουν καταστάσεις εκ νέου (Τσιλιμένη, 2003). Κατά την διάρκεια του θεατρικού δρώμενου μπορούν τα παιδιά να εναλλάσσουν μεταξύ τους τους ρόλους τους έτσι ώστε να

υπάρχει ποικιλία. Ακόμη, μπορούν σε κάθε ρόλο να υπάρχουν και οι «σωσίες», όπου θα εκφράζουν τις βαθύτερες σκέψεις του χαρακτήρα.

Τα παιδιά μπορούν επίσης απλά να παίζουν ένα παιχνίδι μεταμφίεσης, και χωρίς να χρειαστεί να παρουσιάσουν κάποιο δρώμενο. Σε αυτή την δραστηριότητα τα παιδιά καλούνται να φτιάξουν με διάφορα υλικά αξεσουάρ μεταμφίεσης τα οποία προσιδιάζουν στον εκάστοτε χαρακτήρα τον οποίο θέλουν να μεταμφιεστούν, και έπειτα να αλληλοεπιδρούν με τα υπόλοιπα παιδιά – χαρακτήρες αυτοσχεδιάζοντας. Για την καλύτερη κατανόηση του χαρακτήρα που μιμούνται τα παιδιά και των συναισθημάτων αυτού, μπορεί ο παιδαγωγός να ζητήσει από τα παιδιά να εκφράσουν σωματικά τα διάφορα συναισθήματα, όπως για παράδειγμα να βαριανασαίνουν όταν θέλουν να δείξουν φόβο κ.τ.λ. (Τσιτσλοπεργερ, 1999).

Μια ακόμη μορφή θεατρικού δρώμενου που μπορεί να ακολουθήσει την αφήγηση είναι το κουκλοθέατρο. Ο εκπαιδευτικός, έχοντας προετοιμάσει κούκλες με τους χαρακτήρες του παραμυθιού, μπορεί να παρουσιάσει την ιστορία ξανά στα παιδιά. Μέσα από το κουκλοθέατρο το παιδί μπορεί να ταυτιστεί με την κούκλα και με αυτό τον τρόπο να συμβάλει στην επαφή του με τον κόσμο των ενηλίκων και την ανάπτυξη της συναισθηματικής του νοημοσύνης. Το παιδί μπορεί να μετατραπεί από παθητικός μαθητής σε ενεργητικός. Η κούκλα ζωντανεύει στα μάτια του παιδιού τον ήρωα του παραμυθιού και είναι ευκολότερο να αλληλοεπιδράσει και να ταυτιστεί μαζί του, κάνοντας ταυτόχρονα προβολή των δικών τους συναισθημάτων στην κούκλα (Ταουσάνη, 2019). Εκτός από τον εκπαιδευτικό μπορούν και τα ίδια τα παιδιά να δημιουργήσουν τις δικές τους κούκλες ή μαριονέτες, χρησιμοποιώντας χαρτί, ξύλο, πηλό, πλαστελίνη, μπάλες κ.α. Με αυτό τον τρόπο τα παιδιά έρχονται πιο κοντά στον χαρακτήρα του παραμυθιού τον οποίο προτιμούν. Στην συνέχεια τα παιδιά μπορούν να συζητήσουν με τις κούκλες ή να τις περιφέρουν συζητώντας με άλλες κούκλες. Επίσης μπορούν να παίζουν με τις κούκλες τους το παραμύθι σαν θεατρικό δρώμενο στα θρανία τους ή σε ειδικό σκηνικό κουκλοθέατρου.

Μια ακόμη θεατρική δραστηριότητα που μπορεί να συμπεριλάβει ο/η νηπιαγωγός στο πρόγραμμα διδασκαλίας είναι το θέατρο σκιών, το οποίο αποτελεί και αυτό μια μορφή κουκλοθέατρου (Τσιτσλοπεργερ, 1999).

3.6.6 Δημιουργία παιχνιδιών

Μια ακόμη ομάδα δραστηριοτήτων η οποία μπορεί να εμπνευστεί από το παραμύθι είναι η δημιουργία διάφορων παιχνιδιών.

Αρχικά, το θεατρικό- μιμητικό παιχνίδι είναι ένα είδος παιχνιδιού το οποίο τα παιδιά προτιμούν ιδιαίτερα. Μέσω αυτού το παιδί έρχεται σε επαφή με την ομάδα, η οποία μιμείται την κοινωνία των ενηλίκων, και με αυτό τον τρόπο μαθαίνει την κοινωνικοποίηση αναπτύσσοντας σχέσεις με τους συνομήλικους του. Μέσα από το παραμύθι τα παιδιά μπορούν να δημιουργήσουν το δικό τους παιχνίδι επιλέγοντας ρόλους επηρεασμένους από το παραμύθι. Το μάθημα με αυτό τον τρόπο γίνεται πιο ευχάριστο για τα παιδιά, ενώ ταυτόχρονα μαθαίνουν να εκφράζονται με άνεση και αναπτύσσεται η φαντασία τους (Τσιάντζη, 1995). Ένας τέτοιος τρόπος παιχνιδιού αποτελούν η παντομίμα, παιχνίδια προσωπικής αναπαράστασης, παιχνίδια ρόλων, κουκλοθέατρου, και παιχνίδια κινητικών δεξιοτήτων (Τσιτσλπεργερ, 1999). Τα παιχνίδια κινήσεων περιλαμβάνουν μιμήσεις των χαρακτήρων του παραμυθιού. Για παράδειγμα, τα παιδιά μπορούν να κληθούν να μιμηθούν τον τρόπο που περπατάει η συμπεριφέρεται ένας χαρακτήρας.

Η παντομίμα είναι επίσης ένα παιχνίδι το οποίο τα παιδιά αγαπούν ιδιαίτερα. Στην περίπτωση παιδιών προσχολικής ηλικίας, ο παιδαγωγός θα πρέπει να αναλάβει την επίδειξη των πρώτων αναπαραστάσεων, έτσι ώστε τα παιδιά να τον μιμηθούν. Συγκεκριμένα, ο δάσκαλος κάνει μια μίμηση και προτρέπει τα παιδιά να βρουν το σύμβολο το οποίο μιμείται. Στην συνέχεια, καλεί τα παιδιά να τον αντιγράψουν. Αυτό μπορεί να συνεχιστεί με όλα τα σύμβολα του παραμυθιού το οποίο έχει πρωτύτερα αφηγηθεί ο δάσκαλος. Στο τέλος με τη βοήθεια του δασκάλου- συντονιστή, τα παιδιά μπορούν να παρουσιάσουν ολόκληρο το παραμύθι με την χρήση παντομίμας, αναλαμβάνοντας το καθένα και από έναν ρόλο ή σύμβολο. Τα σύμβολα μπορούν να εναλλάσσονται έτσι ώστε τα παιδιά να αποκτήσουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Ένα ακόμη παιχνίδι παντομίμας με βάση το παραμύθι είναι το παιχνίδι « μάντεψε τι», όπου τα παιδιά προσπαθούν να μαντέψουν τι μιμείται ο κάθε ένας. Ο παιδαγωγός ξεκινάει τις μιμήσεις, δίνοντας το παράδειγμα και στη συνέχεια τα παιδιά αναλαμβάνουν το ρόλο του μιμητή (Τσιτσλπεργερ, 1999).

Μια ακόμη δραστηριότητα την οποία προτείνει η Τσιτσλπεργερ, (1999), είναι το παιχνίδι ψηλάφησης, όπου τα παιδιά έχοντας δεμένα μάτια προσπαθούν να μαντέψουν ψηλαφίζοντας διάφορα αντικείμενα τα οποία υπήρχαν στο παραμύθι, ή φιγούρες ηρώων. Επίσης τα παιδιά μπορούν να δημιουργήσουν ανάγλυφες φιγούρες με τη βοήθεια της πλαστελίνης και στη συνέχεια να χρησιμοποιήσουν τις φιγούρες αυτές στο παιχνίδι ψηλάφησης (Τσιτσλπεργερ, 1999). Για την δημιουργία των παραπάνω παιχνιδιών, τα παιδιά χρησιμοποιούν το σώμα τους και η διδασκαλία με αυτό τον τρόπο γίνεται βιωματική.

Υπάρχουν ακόμη και γλωσσικά παιχνίδια, όπως αινίγματα ή ακόμη και παζλ, τα οποία μπορεί ο εκπαιδευτικός να δημιουργήσει εμπνευσμένος από το παραμύθι. Αρχικά ο

εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει κάρτες, οι οποίες να περιέχουν τα σύμβολα τα οποία υπάρχουν στο παραμύθι. Στην συνέχεια τα παιδιά καλούνται να αναγνωρίσουν και να βάλουν στην σωστή σειρά τις κάρτες δημιουργώντας εκ νέου την ιστορία.

Για την δημιουργία του παζλ, αρχικά τα παιδιά καλούνται να ζωγραφίσουν έναν χαρακτήρα ή μια σκηνή του παραμυθιού σε κάποιο χαρτόνι, το οποίο στην συνέχεια θα κόψει με την βοήθεια του εκπαιδευτικού, δημιουργώντας έτσι το δικό του μοναδικό παζλ (Τσιτςπεργερ, 1999).

Στην έρευνα τους, οι Σιδηροπούλου- Μουσένα,(2021) περιγράφουν το πως από το παραμύθι τα παιδιά μπορούν να δημιουργήσουν το δικό τους επιτραπέζιο παιχνίδι, το οποίο περιγράφει την πορεία του κεντρικού ήρωα. Συγκεκριμένα τα παιδιά σχεδιάζουν το επιτραπέζιο παιχνίδι τους με βάση τον τόπο, τον ήρωα, την αφετηρία, τα εμπόδια και το σκοπό του παραμυθιού. Χρησιμοποιώντας υλικά όπως ζάρια, χαρτόνι, ταινία, χρώματα και πιόνια, τα παιδιά δημιουργούν ένα δικό τους παιχνίδι το οποίο έχει εμπνευστεί από παραμύθι (Σιδηροπούλου- Μουσένα, 2021).

3.6.7 Μουσικές Δραστηριότητες

Διάφορες μουσικές δραστηριότητες μπορούν να δημιουργηθούν μετά το τέλος της αφήγησης ενός παραμυθιού. Σύμφωνα με την Τσιτςπεργερ, (1999), τα παιδιά μπορούν αρχικά να επενδύσουν το παραμύθι με μουσική, όπου ο αφηγητής δάσκαλος αρχικά θα αφηγηθεί το παραμύθι στα παιδιά και στη συνέχεια μαζί με εκείνα θα ορίσουν τους ήχους που θα αντιστοιχούν την κάθε ενέργεια του παραμυθιού. Τα παιδιά μπορούν να επενδύσουν μουσικά το παραμύθι με την χρήση μουσικών οργάνων, με την φωνή τους, καθώς επίσης και με ήχους από την χρήση μελών του σώματος όπως παλαμάκια, χτυπήματα κ.τ.λ. Αφού μοιραστούν οι ήχοι στα παιδιά ακολουθεί η δεύτερη αφήγηση, όπου ο δάσκαλος διηγείται και τα παιδιά παίζουν συνοδευτικά με τα όργανα, και τα οποία θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τον ήχο που αντιστοιχεί στο κάθε σημείο του παραμυθιού. Για τη βοήθεια των παιδιών μπορεί να χρησιμοποιηθεί κάποιο χαρτί με οδηγίες που θα μοιραστεί στα παιδιά, ή να γραφτούν στον πίνακα.

Μια ακόμη μουσική δραστηριότητα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί είναι η μελοποίηση του παραμυθιού.

Για την εκτέλεση της μουσικής αυτής δραστηριότητας, αρχικά ο δάσκαλος αφηγείται το παραμύθι, ξεχωρίζοντας στη συνέχεια τα σύμβολα αυτού, έτσι ώστε να μπορέσουν στη συνέχεια να μοιραστούν οι ρόλοι. Με την χρήση των συμβόλων ο εκπαιδευτικός επίσης δημιουργεί την ακολουθία της πλοκής.

Η διαδικασία της μελοποίησης περιλαμβάνει αρχικά το μοίρασμα των μουσικών οργάνων στα παιδιά, ενώ στην συνέχεια διαλέγονται οι ρόλοι τους οποίους καλούνται να διαδραματίσουν και έπειτα η μουσική υπόκρουση αυτού. Οι ρόλοι μπορεί να μοιραστούν ανάμεσα σε ήρωες, αλλά και ζώα ή αντικείμενα. Ο κάθε ήχος θα είναι ξεχωριστός και θα εκφράζει κάτι διαφορετικό.

Έπειτα ακολουθεί η εμβάθυνση, η οποία περιλαμβάνει τους μουσικούς ήχους οι οποίοι επιλέγονται για να εκφραστούν διάφορα συναισθήματα των ηρώων. Όλα τα παραπάνω θα πρέπει να γίνουν με την βοήθεια ενός συντονιστή, ο οποίος είναι συνήθως ο παιδαγωγός. Ο παιδαγωγός, με τη χρήση της αλληλουχίας των συμβόλων διευθύνει τις μουσικές παρεμβάσεις και με αυτό τον τρόπο δημιουργείται η μελοποίηση του παραμυθιού, την οποία μπορεί ο παιδαγωγός να μαγνητοφωνήσει έτσι ώστε στη συνέχεια να την αναπαράγει έτσι ώστε να ακούσουν τα παιδιά το δημιούργημά τους. (Τσιτσλοπεργερ, 1999).

4. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ / ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Στην παραπάνω εργασία έγινε μια προσπάθεια να παρουσιαστεί και να αναλυθεί η σημασία των συμβολισμών του παραμυθιού στη διδασκαλία των παιδιών προσχολικής ηλικίας, παρουσιάζοντας τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να συμβάλλουν αυτά στην ολόπλευρη ανάπτυξή τους. Για την επίτευξη του σκοπού της εργασίας, ο οποίος ήταν να αποτελέσει ένα σημαντικό εργαλείο για τη διδασκαλία των παραμυθιών στην προσχολική εκπαίδευση, αρχικά δόθηκε ο ορισμός και τα χαρακτηριστικά του παραμυθιού, μέσα από μια βιβλιογραφική ανασκόπηση των σημαντικότερων μελετητών του παραμυθιού. Παρουσιάστηκαν επίσης και διάφορα σύμβολα και συμβολισμοί του παραμυθιού, τα οποία χρησιμοποιούνται κατά κόρον σε αυτά. Έχοντας μια πολύπλευρη γνώση για το γνωστικό αντικείμενο του παραμυθιού και των συμβολισμών του, ο εκπαιδευτικός αποκτά ισχυρά θεμέλια για τη διδασκαλία του. Για να μπορέσει να ενισχυθεί η γνώση αυτή, καθώς και η σύνδεση των συμβολισμών με τα παραμύθια, δόθηκαν τρία παραδείγματα παραμυθιών, καθώς επίσης και οι επεξηγήσεις των συμβόλων τους.

Στη συνέχεια έγινε μια παρουσίαση του παραμυθιού ως εκπαιδευτικό εργαλείο, και παρουσιάστηκε ο ρόλος αυτού στην εκπαίδευση. Η έρευνα έγινε μέσω μιας σειράς από μελέτες πάνω στην εκπαιδευτική αξία του παραμυθιού, δίνοντας έμφαση στην δημιουργικότητα των παιδιών, στις οποίες την ανάπτυξη συμβάλλουν αρκετά τα παραμύθια. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να ενημερωθεί σε μεγάλο βαθμό μέσα από το κεφάλαιο αυτό για τα οφέλη του παραμυθιού στην εκπαιδευτική διαδικασία, γεγονός που θα τον βοηθήσει να

εντάξει το αντικείμενο αυτό στη διδασκαλία του. Με αυτό τον τρόπο μπορεί να βοηθηθεί να επιτευχθούν οι διδακτικοί στόχοι που έχει θέσει.

Η εργασία στη συνέχεια επικεντρώθηκε στους τρόπους με τους οποίους μπορεί να χρησιμοποιηθεί το παραμύθι και οι συμβολισμοί αυτού στην εκπαίδευση. Σε αυτό το κεφάλαιο έγινε εμφανές ότι το διδακτικό αντικείμενο του παραμυθιού περιλαμβάνει μια ευρεία γκάμα δραστηριοτήτων τις οποίες μπορεί ο εκπαιδευτικός να εντάξει στη διδασκαλία του, ενισχύοντας τη φαντασία των παιδιών, και καθιστώντας την περισσότερο ενδιαφέρουσα. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει τις δραστηριότητες που περιέχονται στο κεφάλαιο αυτό, καθώς επίσης και να συνδυάσει ή και να εμπνευστεί από αυτές, καθώς το παραμύθι, εξαιτίας της συμβολικής του φύσης, αποτελεί μια ανεξάντλητη πηγή έμπνευσης.

Τα παραμύθια επομένως, αποτελούν αποδεδειγμένα μια αστείρευτη πηγή εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, κάτι που είναι εύλογο, καθώς αποτελούν την πρωταρχική μορφή αγωγής των νέων ήδη από την εποχή της προϊστορίας. Τα παραμύθια επιβίωσαν ανά τους αιώνες χάρη στην δυναμική τους, η οποία δεν είναι άλλη από τα σύμβολα τα οποία περιέχουν. Όπως αναδεικνύεται από την παραπάνω ανάλυση, τα σύμβολα των παραμυθιών είναι εκείνα που ενισχύουν την παιδαγωγική και εκπαιδευτική τους σημασία.

Αρχικά η αφήγησή τους γίνεται κατανοητή στα παιδιά προσχολικής ηλικίας εξαιτίας των αρχέτυπων και των συμβόλων, τα οποία υπάρχουν στο συλλογικό ασυνείδητο, και τα παιδιά μπορούν να τα κατανοήσουν χωρίς την περαιτέρω εξήγησή τους. Τα παραμύθια, εξαιτίας της συγκεκριμένης πλοκής τους, η οποία πάντοτε οδηγεί σε ένα πρόβλημα και την λύση αυτού, βοηθούν στην πραγματοποίηση του ανώτερου σκοπού της εκπαιδευτικής διαδικασίας που δεν είναι άλλος από την εξέλιξη του εαυτού.

Στα παιδιά της προσχολικής ηλικίας συγκεκριμένα, τα παραμύθια προσφέρουν μια ευχάριστη και εύκολα κατανοήσιμη δραστηριότητα, εξαιτίας των συμβόλων τους. Τα παιδιά τις περισσότερες φορές κατανοούν απόλυτα την ιστορία, και το μήνυμά της, η οποία μπορεί μάλιστα να προσφέρει μια λύση σε προβλήματα που ενδέχεται να αντιμετωπίσουν στην πορεία τους προς την ενηλικίωση. Αυτό γίνεται μέσω της ταύτισής τους με τους ήρωες, οι οποίοι σε όλες τις ιστορίες πορεύονται προς την εύρεση του εαυτού τους. Σημαντικά είναι κάποια σύμβολα τα οποία βοηθούν σε αυτή την διαδικασία, και τα οποία επαναλαμβάνονται στα περισσότερα παραμύθια. Τα παιδιά αυτής της ηλικίας παρουσιάζουν πολύ ανεπτυγμένη φαντασία, την οποία μάλιστα τείνουν να χάνουν όσο μεγαλώνουν. Αυτό συμβαίνει εξαιτίας του γεγονότος ότι η εκπαίδευση δίνει περισσότερη βάση στις πληροφορίες και την ορθολογική γνώση την οποία πρέπει τα παιδιά να αποκτήσουν, παραμερίζοντας την δημιουργικότητα και την φαντασία. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να παίξει πολύ σημαντικό ρόλο σε αυτό,

συμβάλλοντας στην ενίσχυση της δημιουργικότητας μέσα από τα παραμύθια, διδάσκοντάς τα με τρόπο ο οποίος μπορεί να διευρύνει τους ορίζοντες της φαντασίας του παιδιού.

Ο εκπαιδευτικός της προσχολικής εκπαίδευσης, μπορεί να χρησιμοποιήσει τα παραμύθια και τα σύμβολά τους, έτσι ώστε να βοηθήσει τους μαθητές του εκτός από το να μάθουν περισσότερα πράγματα, και να γίνουν περισσότερο δημιουργικοί, να διατηρήσουν και να αναπτύξουν περαιτέρω την φαντασία τους. Η αφήγηση είναι ένας τρόπος ο οποίος συνεισφέρει στην εκπλήρωση αυτών των στόχων, και η οποία όπως αναφέρθηκε θα πρέπει να προτιμάται έναντι της απλής ανάγνωσης των παραμυθιών, καθώς ενεργοποιεί τη δυναμική των συμβόλων. Εκτός από την αφήγηση, ο εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει τα σύμβολα των παραμυθιών με σκοπό να δημιουργήσει ο ίδιος διάφορες δημιουργικές δραστηριότητες είτε εικαστικές, είτε μουσικές, κ.α. όπως επίσης και να συνδέσει ιστορίες διαφορετικών πολιτισμών διδάσκοντας στα παιδιά την πανανθρώπινη δύναμη των ιστοριών.

Κατανοώντας την δύναμη η οποία βρίσκεται στα σύμβολα των παραμυθιών, ο παιδαγωγός μπορεί να κατευθύνει την εκπαιδευτική διαδικασία εκπληρώνοντας τους εκπαιδευτικούς στόχους τους οποίους επιθυμεί να πετύχει.

Η παραπάνω εργασία μπορεί επίσης να αποτελέσει και αντικείμενο έμπνευσης για νέους τρόπους με τους οποίους μπορεί να ενταχθεί το παραμύθι και οι συμβολισμοί του στην εκπαιδευτική διαδικασία. Μια ενδεχόμενη έρευνα θα μπορούσε να αφορά συγκεκριμένες απεικονίσεις και οπτικές αναπαραστάσεις των συμβόλων. Η εκπαίδευση και το εκπαιδευτικό σύστημα χρειάζεται να χαρακτηρίζεται από δημιουργικότητα και όχι από απλή μετάδοση πληροφοριών. Σε αυτή την κατεύθυνση, τα παραμύθια είναι πάντοτε μια ανεξάντλητη πηγή άντλησης νέων ιδεών.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

- AT, A. A., & Thompson, S. (1928). *The Types of the Folk-Tale. A classification and bibliography*, 2.
- Ashliman, D. L. (2004). *Folk and Fairy Tales: A Handbook: A Handbook*. ABC-CLIO.
- Bettelheim B. (1976), *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*. New York: Alfred A. Knopf,
- Bettelheim B. (1995). *Η γοητεία των παραμυθιών, μετ. Ελένη Αστερίου*. Γλάρος.
- Biedermann H. (1992). *Dictionary of Symbolism*. New York: Facts on File.
- Bottigheimer, R. (1989). *Grimms Bad Girls and Bold Boys: The Moral and Social Vision of the Tales*. New Haven and London: Yale University Press.
- Brodin, J., & Renblad, K. (2019). *Improvement of preschool children's speech and language skills*. *Early Child Development and Care*, 1–9.
- Brooks L. (2011). *Story engineering : mastering the 6 core competencies of successful writing (1st ed.)*. Writer's Digest Books. Διαθέσιμο στο : <http://site.ebrary.com/id/10596433>.
- Canepa, N.L., Zipes, J., Haase, D., Seifert, L.C., Duggan, A.E., & Stedman, A. (2019). *Teaching Fairy Tales*. Detroit: Wayne State University Press.
- Carruthers, A. (2015). *Little Red Riding Hood-And Other Girls Who Got Lost in the Woods (Origins of Fairy Tales from Around the World): Origins of Fairy Tales from Around the World (Vol. 10)*. Read Books Ltd.
- Cirlot, J. C. (2006). *Dictionary of symbols*. Routledge.
- Erlidawati, E., & Rahmah, S. (2022). The Educational Values in Fairy Tale Cartoon Film. *JETLEE: Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 2(1).
- Georges, J. (1996) *Η Δύναμη των Παραμυθιών*. (μετάφραση Μαρία Τζαφεροπούλου). Αθήνα: Καστανιώτη.
- Hall, L. (1997). *Fairy tales in the primary curriculum*. *Education 3-13*, 25(1), 18–23.
- Hohn, H. (2000). *Dynamic Aspects of Fairy Tales: Social and emotional competence through fairy tales*. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 44(1), 89–103.

- Jones, S. S. (2013). *The fairy tale*. Abingdon: Routledge.
- Kellar, Danielle. (2021). *Fairy tales: socialization through archetypal patterns & symbols*. Rutgers, The State University of New Jersey.
- Kholmurodova, O. A. (2018). Cumulative Fairy Tales Classification and Classifying Practice at English Uzbek Fairy Tale Field. *Eastern European Scientific Journal*, (6).
- Lepin, M. (2012). Fairy tales in teaching english language skills and values in school stage II. *Unpublished BA Thesis*.
- Lubetsky, M. J. (1989). *The magic of fairy tales: Psychodynamic and developmental perspectives*. *Child Psychiatry & Human Development*, 19(4), 245–255.
- Mitchell, M. B. (2010). Learning about ourselves through fairy tales: Their psychological value. *Psychological Perspectives*, 53(3), 264-279.
- Norton, D. (2003). Μέσα από τα μάτια ενός παιδιού. (μετάφραση Φωτεινή Καπτσίκη&Σεβαστή Καζαντζή). Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο.
- Nur Wangid, Muhammad. (2018). The benefits of educational tales in teacher and student perspective. *Jurnal Prima Edukasia*. 6. 196-202.
- Olrik, A. (1965). Epic laws of folk narrative. *The study of folklore*, 129, 141.
- O'Connor, P. (1989). *Images and Motifs in Children's Fairy Tales*. *Educational Studies*, 15(2), 129–144.
- Propp, V. (2010). *Morphology of the Folktale*. University of Texas Press
- Rahman, F. (2017). The revival of local fairy tales for children education. *Theory and Practice in language Studies*, 7(5), 336.
- Rao, N., Sun, J., Wong, J., Weekes, B., Ip, P., Shaeffer, S., . . . Lee, D. (2014). Early childhood development and cognitive development in developing countries: a rigorous literature review. London: Department for International Development.
- Rodari, G. (1985). Γραμματική της φαντασίας. Πώς να φτιάχνουμε ιστορίες για παιδιά(μετάφρ. Μ. Βερτσώνη-Κοκόλη & Λ. Αγγουρίδου-Στρίντζη). Αθήνα: Τεκμήριο.
- Roos, R. (2022). 139 Folktale and Fairy Tale Beginnings by Storytellers διαθέσιμο στο: <https://internationalstoryteller.com/folktale-and-fairy-tale-beginnings/>
- Roos, R. (2022). 99 Folktale and Fairy Tale Endings by Storytellers. Διαθέσιμο στο: <https://internationalstoryteller.com/folktale-and-fairy-tale-endings/>

- Sanacore, J. (1981). *Creative Writing and Storytelling: A Bridge from High School to Preschool*.
- Serrat, O. (2008). *Storytelling*. Διαθέσιμο στο : <https://www.adb.org/sites/default/files/publication/27637/storytelling.pdf>
- Sherbaeva, Zh. (2021). Educational Importance of Tales in Primary Schools and Teaching Methods. *Bulletin of Science and Practice*. 7. 472-475. 10.33619/2414-2948/67/60
- Tatar, M. (1987). *The Hard Facts of the Grimm's Fairy Tales*. Princeton University Press.
- Thompson, S. (1958), *Our heritage of world literature*. London :H. Holt & Co; Revised edition.
- Thorne-Thomsen, G. (1903). The educational value of fairy-stories and myths. *The Elementary School Teacher*, 4(3), 161-167.
- VisikoKnox-Johnson, L. (2016). The Positive Impacts of Fairy Tales for Children
- Walker, V., & Lunz, M. E. (1976). Symbols, fairy tales, and school-age children. *The Elementary School Journal*, 77(2), 94-100.
- Yasin, K. (2015). *Survey on effects of fairy tales on Turkish language training from secondary school students perspective*. *Educational Research and Reviews*, 10(4), 388–396.
- Zipes, J. (1988). *The Changing Function of the Fairy Tale*. *The Lion and the Unicorn*, 12(2), 7–31.
- Zipes, J. (2012). *A fairy tale is more than just a fairy tale*. *Book 2.0*, 2(1), 113–120
- Zipes, J. (2002). *Fairy Tale as Myth/Myth as Fairy Tale*. *The Brothers Grimm*, 207–229.
- Zipes, J. (2013). *Happily ever after: Fairy tales, children, and the culture industry*. Routledge.
- Zipes, J. (2012). *Fairy Tales and the Art of Subversion*. Routledge

Ελληνική Βιβλιογραφία

- Αγγελίδου, Μ., (2006). *Τα παραμύθια των αδελφών Γκριμμ, τ. Α', Β', Γ'*, Αθήνα: Άγρα.
- Αγγελοπούλου Α. Μπρούσκου Α. (1999). *Επεξεργασία παραμυθιακών τύπων και παραλλαγών AT300-499 τόμος Α και Β*. Αθήνα: Γενική Γραμματεία Νέας Γενιάς.
- Αναγνωστόπουλος Β.,(1995). *Λαϊκό παραμύθι και παραμυθάδες*, Αθήνα: εκδόσεις Καστανιώτη
- Αναγνωστόπουλος Β.,(1997). *Η τέχνη και τεχνική του παραμυθιού*, Αθήνα: εκδόσεις Καστανιώτη
- Αναγνωστοπούλου, Δ. (2002). Ο καθρέφτης των παραμυθιών και οι αντανakλάσεις του κατά την αναγνωστική διαδικασία μέσα στην εκπαιδευτική πράξη. Στο Β.Δ. Αναγνωστόπουλος & Κ. Λαός (επιμ.), *Ψυχοπαιδαγωγική της Προσχολικής Ηλικίας* (Τόμος Β) Πρακτικά επιστημονικού συνεδρίου (σσ. 579-585). Ρέθυμνο: έκδοση Παιδαγωγικού Τμήματος Προσχολικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Κρήτης.
- Δελώνης, Α. (1991). *Βασικές γνώσεις για το παιδικό και νεανικό βιβλίο*. Β' έκδοση. Αθήνα: Σύγχρονο Σχολείο.
- Δουλάμη, Σ. Αντωνίου Α-Σ. (2011) Η γοητεία των παραμυθιών: Χρήση και αξιοποίησή τους στον χώρο της ειδικής αγωγής. *Παιδαγωγικός λόγος 1/2011*, σ. 27- 44.
- Καπόλα, Ε. (2020). Η θεραπευτική αξία των παραμυθιών σε συνδυασμό με την εικαστική θεραπεία. *Τετράδια εικαστικής ψυχοθεραπείας (9)*. Διαθέσιμο στο : <https://www.art-therapy.gr/tetradia/arthra/ellinika/i-therapeftiki-aksia-ton-paramythion-se-syndyasmome-tin-eikastiki-therapeia>
- Καραγεωργίου, Ρ. (1997). *Η θεραπευτική διάσταση της αφήγησης - Τέχνη της αφήγησης*. Αθήνα: Πατάκης
- Καρπόζηλου, Μ.(1994). *Το παιδί στη χώρα των βιβλίων*. Αθήνα: Καστανιώτης
- Λιάκας, Π. (2014) *Σύμβολα και συμβολισμοί στα γνωστά μας παραμύθια*. Διαθέσιμο στο: <https://www.literature.gr/simvola-ke-simvolismi-sta-gnosta-mas-paramithia-tou-panteli-liaka/>
- Μαλαφάντης, Κ. . (2021). Η αφήγηση του παραμυθιού ως μέσο ανάπτυξης της δημιουργικότητας του παιδιού / The narration of the fairy tale as a means of developing the child's creativity.
- Μαλαφάντης, Κ. (2014). *Το Παραμύθι και η Δημιουργικότητα των παιδιών* Διαθέσιμο στο : <https://journals.lib.uth.gr/index.php/keimena/article/view/578/560>

- Μέγας, Γ. Α. (2004). Ελληνικά παραμύθια (1ος τόμος, 15η έκδ.). Αθήνα: Βιβλιοπωλείον της «Εστίας».
- Μερακλής, Μ.Γ (2001). *Τα παραμύθια μας*. Αθήνα: Εντός.
- Μπαμπινιώτης, Γ. (2002). *Λεξικό της Νέας Ελληνικής Γλώσσας*. Διαθέσιμο στο: <http://www.babiniotis.gr/wmt/webpages/index.php?lid=1&pid=19>.
- Μωραΐτη, Τ. (2008). Το λαϊκό παραμύθι στο νηπιαγωγείο: αναπτύσσοντας μαθηματικές δραστηριότητες με νόημα, με αφορμή ένα λαϊκό παραμύθι. *Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού*, 8, 106–120.
- Νικολαΐδου, Σ. (2015). *Η Δημιουργική Γραφή στο σχολείο*, Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο
- Ντοροπούλου, Μ., (2013). *Η Διδακτική και η Αξιολόγηση του γραπτού λόγου μέσα από το παραμύθι*. Αθήνα: Γρηγόρης
- Ντούλια, Α. (2010). Διδάσκοντας μέσα από τα παραμύθια: δυνατότητες – όρια – προοπτικές στο: Α. Τσιπλιτάρης (Επ.), *Πρακτικά του Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης (ΕΛΛ.Ι.Ε.Π.ΕΚ.), 5ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Μαθαίνω πώς να μαθαίνω»* (σελ. 1-11). Αθήνα, 7-9 Μαΐου 2010
- Οικονόμου Β. (2017) Αφήγηση (Storytelling). *Η τεχνολογία στην εκπαίδευση*. Διαθέσιμο στο : <https://economu.wordpress.com/>
- Παπαδάτος, Γ. (2009). *Παιδικό βιβλίο και φιλιαναγνωσία. Θεωρητικές αναφορές και προσεγγίσεις –δραστηριότητες*. Αθήνα: Πατάκης.
- Παπανικολάου, Ρ. & Τσιλιμένη, Τ. (1992). *Η παιδική λογοτεχνία στο νηπιαγωγείο*. Αθήνα: Καστανιώτης
- Παπαχρήστου, Ει. (2010). Η μεγαλόφωνη ανάγνωση στο νηπιαγωγείο: μια αμοιβαία κατάσταση διαλόγου και αλληλεπιδράσεων ανάμεσα στον εκπαιδευτικό, το παιδί και το κείμενο. *Σύγχρονες Τάσεις και Προοπτικές στην Προσχολική Αγωγή και Εκπαίδευση του 21ου αιώνα*. 2^ο Διεθνές συνέδριο Προσχολικής Αγωγής. Ιωάννινα.
- Πεχτελίδης, Ι. (2015). *Κοινωνιολογία της παιδικής ηλικίας*. Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.
- Ποσλανιεκ, Κ. (1991). *Να δώσουμε στα παιδιά την όρεξη για διάβασμα*. Αθήνα : Καστανιώτη.
- Σεραφεΐμ, Κυριακή & Fesakis, Georgios. (2010). «Ψηφιακή αφήγηση: Επισκόπηση λογισμικών». Conference: 2ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Ημαθίας: «Ψηφιακές και Διαδικτυακές εφαρμογές στην εκπαίδευση» : Βέροια & Νάουσα

διαθέσιμο στο:

https://www.researchgate.net/publication/319874028_Psephiake_aphegese_Episkopese_logismikon

- Σιδηροπούλου Μ., Μουσένα Ε. (2020). Πιόνια, διαδρομές και αλληλεπιδράσεις: Η Δημιουργική γραφή ως επιτραπέζιο παιχνίδι. 1^ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση» Τόμος Β' . Διαθέσιμο στο : <https://www.openbook.gr/to-ekpaideytiko-paichnidi-stin-typiki-kai-mi-typiki-mathisi/>
- Σιδηροπούλου Μ., 2016. *Δημιουργική Γραφή και Ανθρωπολογία: Λογοτεχνικές όψεις του εθνογραφικού λόγου* στο «Η Δημιουργική Γραφή στο Σχολείο», Νικολαΐδου Σ. (επιμ.), Αθήνα: εκδόσεις Μεταίχμιο
- Τριβιζάς, Ε. (1993). *Τα τρία μικρά λυκάκια*. Αθήνα: Μίνωας
- Ταουσάνη, Α. (2019). *Το κουκλοθέατρο ως εργαλείο για την ανάπτυξη της περιβαλλοντικής ευαισθητοποίησης και της Αειφορίας. Μια έρευνα δράσης σε μαθητές Νηπιαγωγείου*.
- Τσιάντζη, Μ. (1995). *Εφαρμοσμένη Παιδαγωγική στα παιδιά προσχολικής ηλικίας*. Αθήνα: Gutenberg.
- Τσιλιμένη, Τ. Δ. (επιμ.). (2007). *Αφήγηση και Εκπαίδευση. Εισαγωγή στην τέχνη της αφήγησης. Άρθρα και Μελετήματα*. Βόλος: Εργαστήριο Λόγου και Πολιτισμού Πανεπιστημίου Θεσσαλίας.
- Τσιλιμένη, Τ. Δ (2003). *Οι μικρές ιστορίες κατά την εικοσαετία 1970-1990*. Αθήνα: Καστανιώτη.
- Τσιλιμένη, Τ. Δ. & Γραικός Ν. (2007). *Αφήγηση και περιβαλλοντική εκπαίδευση*. Παλαιός Παντελεήμονας Πιερίας 2007
- Τσιτσλσπεργερ, Χ. (1999). *Τα παιδιά παίζουν παραμύθια(μετάφραση Παπαδοπούλου Δέσποινα)*. Πατάκη.

Ιστοσελίδες

- www.alfavita.gr

- Kohler, W., Davidson, K., Knopfler, W, & DiCaprio, L. (Producers), & Ladkani, R., Davidson, K. (Directors). (2016). *The ivory game* [Video file]. Retrieved from <https://www.netflix.com>