



MULTILINGUAL ACADEMIC JOURNAL OF EDUCATION AND SOCIAL SCIENCES



Travelling around the World through the Fairy Tales: A Project of Developing Communication Skills and Multicultural Awareness in Kindergarten

Isaia Lazaridou

To Link this Article: <http://dx.doi.org/10.46886/MAJESS/v7-i1/7339>

DOI: 10.46886/MAJESS/v7-i1/7339

Received: 19 April 2019, **Revised:** 12 May 2019, **Accepted:** 04 June 2019

Published Online: 27 June 2019

In-Text Citation: (Lazaridou, 2019)

To Cite this Article: Lazaridou, I. (2019). Travelling around the world through the fairy tales. A project of developing communication skills and multicultural awareness in kindergarten. *Multilingual Academic Journal of Education and Social Sciences*, 7(1), 110–118. (in Greek)

Copyright: © The Authors 2019

Published by Knowledge Words Publications (www.kwpublications.com)

This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) license. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this license may be seen

at: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

Vol. 7, No. 1, 2019, Pg. 110 - 118

<https://kwpublications.com/journals/journaldetail/MAJESS>

JOURNAL HOMEPAGE

Full Terms & Conditions of access and use can be found at
<https://kwpublications.com/pages/detail/publication-ethics>

«Ταξίδι στον κόσμο μέσα από τα παραμύθια»: ένα πρότζεκτ καλλιέργειας των επικοινωνιακών δεξιοτήτων και της πολυπολιτισμικής αφύπνισης στο νηπιαγωγείο

Ισαΐα Λαζαρίδου

Συντονίστρια Εκπαιδευτικού Έργου Προσχολικής Εκπαίδευσης 3ου ΠΕΚΕΣ Κ. Μακεδονίας

Abstract

The present project aimed at developing children's verbal and nonverbal expression and strengthening their multicultural awareness in a multicultural story-based and cross curricular educational context. The project was organized in twenty interventions and was piloted with 14 infants, from February to May 2014. Courses were designed in the form of a 'story-based' mini syllabus, including common stories from all over the world and incorporated 70 games and activities. The results of the project showed the positive effect of story – based and game-based learning on children's ability to communicate, create, express themselves, and become aware of different cultures.

Keywords: Fairy Tale, Communication Skills, Multicultural Awareness.

Περίληψη

Σκοπός της συγκεκριμένης παρέμβασης ήταν να δοθεί η δυνατότητα στα νήπια να εκφραστούν λεκτικά, και εξωλεκτικά και να καλλιεργηθεί η πολυπολιτισμική τους αφύπνιση μέσα από παραμύθια από διάφορα μέρη του κόσμου, μέσα σε ένα διαθεματικό εκπαιδευτικό πλαίσιο. Το πειραματικό πρότζεκτ οργανώθηκε σε είκοσι παρεμβάσεις και υλοποιήθηκε από τον Φεβρουάριο έως και τον Μάιο του 2014 σε 14 νήπια. Σχεδιάστηκε με πυρήνα δέκα παραμύθια από διάφορες χώρες του κόσμου και συμπεριλήφθηκαν 70 παιγνιώδεις δραστηριότητες. Από τα αποτελέσματα του πρότζεκτ διαφάνηκε ότι η αξιοποίηση 'παραμυθιών από όλο τον κόσμο' έδωσε την ευκαιρία στα παιδιά να επικοινωνήσουν, να δημιουργήσουν, να εκφραστούν και να ευαισθητοποιηθούν σε διαφορετικούς πολιτισμούς.

Λέξεις-κλειδιά: παραμύθι, επικοινωνιακές δεξιότητες, πολυπολιτισμική αφύπνιση

Εισαγωγή

Τα τελευταία χρόνια πολλά εκπαιδευτικά προγράμματα σε όλη την Ευρώπη έχουν αξιοποιήσει τα παραμύθια ως βασικό εκπαιδευτικό μέσο, καθώς έχει καταδειχθεί σε προηγούμενες έρευνες

ότι μπορούν να αποτελέσουν μέσο για την ολιστική γλωσσική ανάπτυξη, την ανάπτυξη των γνωστικών δεξιοτήτων, αλλά και την ενίσχυση της πολυπολιτισμικής ευαισθητοποίησης (βλ. Griva & Chostelidou 2012; Ahlquist 2011). Επίσης, παρέχουν ευκαιρίες στα παιδιά να ενισχύσουν την δημιουργική τους φαντασία, να αυξήσουν τα κίνητρα για μάθηση και να καλλιεργήσουν τις επικοινωνιακές στρατηγικές (Kirsch 2008). Με άλλα λόγια, μέσα από τις δραστηριότητες που μπορούν να σχεδιασθούν με βάση τα παραμύθια, δίνεται η ευκαιρία στα παιδιά να εκφραστούν λεκτικά αλλά και με το σώμα τους, να διατυπώσουν τις σκέψεις τους, να εξωτερικεύσουν τα συναισθήματά τους, να αναδείξουν τις κλίσεις και τα ταλέντα τους (Griva & Chostelidou, 2012, Shin 2006). Η ακρόαση παραμυθιών θεωρείται ως μια αλληλεπιδραστική και συνδημιουργική διαδικασία, που χρησιμοποιείται για να προκαλέσει τη φαντασία των παιδιών, να καλλιεργήσει τις δεξιότητες κατανόησης και παραγωγής προφορικού λόγου και να αποτελέσει εργαλείο για τη 'γεφύρωσή' των πολιτισμών (Griva & Chostelidou, 2012). Μέσα από το παραμύθι συχνά οι μαθητές καλούνται να υποδυθούν ρόλους, ή να εμπλακούν σε μια σειρά από φυσικές δραστηριότητες, οι οποίες εξυπηρετούν την ανάγκη των παιδιών για δράση και κίνηση, τους δίνουν ευκαιρίες να εκφραστούν εξωλεκτικά (Li-Yu Chang, 2009).

Σε σχετικές έρευνες (πχ. Ahlquist, 2011, Griva & Chostelidou, 2012, Li-Yu Chang, 2009) υποστηρίχθηκε ότι η αφήγηση πολυπολιτισμικών παραμυθιών μέσα σε ένα διαθεματικό πλαίσιο, συμβάλλει στην καλλιέργεια των γλωσσικών και γνωστικών δεξιοτήτων αλλά και της πολυπολιτισμικής επίγνωσης των μικρών μαθητών σε ένα 'ασφαλές' μαθησιακό περιβάλλον, όπου τα παιδιά μπορούν να αναδιαρθρώσουν το αναδυόμενο σύστημα της γλώσσας χωρίς άγχος και φόβο (Γρίβα & Σέμογλου, 2013, Μίχου & Τέμου, 2006; Griva & Chostelidou, 2012). Από την άλλη, οι Bogaert (2006) υποστηρίζουν ότι η αξιοποίηση των παραμυθιών στην εκπαιδευτική πράξη δίνει τη δυνατότητα να διαμορφωθεί ένα πλαίσιο, στο οποίο μπορούν να ενταχθούν ποικίλες παιγνιώδεις δραστηριότητες. Με αυτόν τον τρόπο, καλλιεργείται ένα ρεαλιστικό και επικοινωνιακό περιβάλλον, όπου τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να εκφραστούν δημιουργικά συμμετέχοντας στην πλοκή της ιστορίας, εκφράζοντας την άποψή τους και τα συναισθήματά τους για τους χαρακτήρες των παραμυθιών, αλλά και 'ενσαρκώνοντας' κάποιους χαρακτήρες των παραμυθιών μέσα από παιχνίδια ρόλων (Ahlquist, 2011). Άλλωστε, η δραστηριοκεντρική προσέγγιση (βλ. Willis, 1996) δίνει την ευκαιρία στους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά, να αλληλοδρούν και να συνεργάζονται για την 'επίλυση του προβλήματος' και να εκφράζονται λεκτικά και εξωλεκτικά (Candlin, 2009; Gass, 1997 στο Γρίβα & Σέμογλου 2013; Halliwell, 1992; Shin, 2006). Με άλλα λόγια, δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να εκφραστούν και να επικοινωνήσουν σε ένα ευχάριστο, διασκεδαστικό, συνεργατικό και γεμάτο 'προκλήσεις' περιβάλλον (Falkenberg, 2007, Barr & Frame, 2006), όπου τα παιδιά μπορούν να υποδυθούν ρόλους, να παίξουν, να γνωρίσουν, να αλληλοδράσουν και να βρουν λύσεις (Griva & Chostelidou, 2012).

Το Διαθεματικό Πρότζεκτ

Σκοπός και στόχοι του Πρότζεκτ

Βασικός σκοπός του συγκεκριμένου πρότζεκτ ήταν, η καλλιέργεια των επικοινωνιακών δεξιοτήτων και η πολυπολιτισμική ευαισθητοποίηση των νηπίων, μέσα από την αξιοποίηση παραμυθιών από όλο τον κόσμο. Συγκεκριμένα, επιδιώχθηκε:

α) η καλλιέργεια της γλωσσικής έκφρασης

- β) η ενίσχυση της λεκτικής και εξωλεκτικής επικοινωνίας μέσα από τη συμμετοχή τους σε παιχνίδια,
- γ) η καλλιέργεια της πολυπολιτισμικής τους αφύπνισης.

Σχεδιασμός του Project

Για την επίτευξη του παραπάνω σκοπού, οι διδακτικές προσεγγίσεις που αξιοποιήθηκαν για το σχεδιασμό του πρότζεκτ ήταν: η αφήγηση παραμυθιών (story-based learning), η διαθεματική (crosscurricular learning) και η δραστηριοκεντρική προσέγγιση (task-based learning). Μέσα από την αφήγηση παραμυθιών από άλλες χώρες επιχειρήθηκε να δημιουργηθεί ένα επικοινωνιακό πλαίσιο, να ενεργοποιηθεί το ενδιαφέρον και η φαντασία των παιδιών και να καλλιεργηθεί η πολυπολιτισμική αφύπνιση. Από την άλλη, μέσα από τη συμμετοχή των παιδιών σε παιγνιώδεις δραστηριότητες, έγινε προσπάθεια να καλλιεργηθεί η προφορική επικοινωνία σε ένα ευχάριστο περιβάλλον, να ενεργοποιηθεί η εμπλοκή των μικρών μαθητών και να ενισχυθεί η αλληλόδραση (Gass 1997; στο Γρίβα & Σέμογλου, 2012; Shin, 2006).

Επιλέχθηκαν τα παρακάτω παραμύθια από διάφορες χώρες του κόσμου: 'Πινόκιο' (Ιταλία), 'Χάνσελ και Γκρέτελ' (Γερμανία), 'Τομ ο Δακτυλάκης' (Αγγλία), 'Η μαγική χύτρα' (Σουηδία), 'Ο Γιάκοβ και οι επτά κλέφτες' (Ρωσία), 'Ο Αλαντίν και το μαγικό λυχνάρι' (Περσία), 'Το μαγικό κεχριμπάρι' (Κορέα), 'Το δώρο του Νείλου' (Αίγυπτος), 'Η κόρη του βυθού και το μυστικό της νύχτας' (Βραζιλία), 'Τα τρία μικρά λυκάκια' (Ελλάδα). Βασικά κριτήρια επιλογής των παραμυθιών αποτέλεσαν η αντιπροσωπευτικότητα των τεσσάρων ηπείρων της γης, η συμπερίληψη στοιχείων από ποικίλους πολιτισμούς, η καταλληλότητα για την ηλικία των παιδιών, το θεματικό περιεχόμενο, τα γλωσσικά τους χαρακτηριστικά, και η ελκυστική τους εικονογράφηση.

Μέσα από τις παιγνιώδεις δραστηριότητες που σχεδιάστηκαν με βάση αυτά τα δέκα παραμύθια, έγινε προσπάθεια η γλώσσα να ενταχθεί σε ένα φυσικό και κατανοητό πλαίσιο, έτσι ώστε τα παιδιά να επιτύχουν πολυδιάστατη εμπειρία της γλώσσας. Βασικός σκοπός της επιλογής και του σχεδιασμού των δραστηριοτήτων ήταν να προωθηθεί η αυθεντική επικοινωνία μεταξύ των παιδιών, καθώς και η δημιουργική τους έκφραση τόσο γλωσσικά, όσο και εξωγλωσσικά. Ανάμεσα στις δραστηριότητες εντάχθηκαν παιχνίδια ρόλων, παντομίμα, δημιουργικές κατασκευές με υλικά και χρώματα, και κινητικές δραστηριότητες που είναι ιδιαίτερα διασκεδαστικές για τα μικρά παιδιά και δίνουν την ευκαιρία σε όλους τους μαθητές να εκφράζονται δημιουργικά και συγχρόνως να εμπλουτίζουν τις γλωσσικές τους εμπειρίες (Γρίβα & Σέμογλου, 2013).

Το Πλαίσιο Εφαρμογής Της Πειραματικής Διαδικασίας

Η πειραματική παρέμβαση πραγματοποιήθηκε από τον Φεβρουάριο μέχρι τον Μάιο του 2014. Συνολικά, υλοποιήθηκαν 20 δίωρες παρεμβάσεις και οργανώθηκαν 70 διαθεματικές, παιγνιώδεις δραστηριότητες. Στην παρέμβαση συμμετείχαν συνολικά 14 νήπια, από τα οποία πέντε ήταν κορίτσια και εννέα αγόρια. Το τμήμα αποτελούσαν οκτώ νήπια και έξι προνήπια ηλικίας 6 και 5 ετών, αντίστοιχα.

Διερεύνηση και Καταγραφή Αναγκών

Πριν από τον σχεδιασμό των παρεμβάσεων και του διδακτικού υλικού, κρίθηκε απαραίτητο να συλλεχθούν πληροφορίες σχετικά με τις ανάγκες, τις προϋπάρχουσες γνώσεις και τις

προτιμήσεις των νηπίων για τα παραμύθια, με τη χρήση δομημένων ατομικών συνεντεύξεων. Στις ερωτήσεις των συνεντεύξεων συμπεριλήφθηκαν οι εξής: 1. Σου αρέσουν τα παραμύθια; 2. Ποιος σου διαβάζει παραμύθια; 3. Ποια παραμύθια σου αρέσουν; Με ζωάκια; Με ανθρώπους; Με αντικείμενα; 4. Ποιο είναι το αγαπημένο σου παραμύθι; 6. Ποιος είναι ο αγαπημένος σου ήρωας; 5. Πότε σου αρέσουν τα παραμύθια; Όταν σου τα διαβάζουν οι άλλοι; όταν τα βλέπεις στον υπολογιστή; όταν τα διαβάζεις μόνος σου; 6. Γνωρίζεις παραμύθια από άλλες χώρες;

Το Προ-Στάδιο

Σκοπός του σταδίου αυτού ήταν: α) να προκληθεί το ενδιαφέρον και τα κίνητρα των παιδιών για το θέμα του παραμυθιού που θα επακολουθούσε, β) να ενεργοποιηθεί η προϋπάρχουσα γνώση των μικρών μαθητών. Ο 'Φασουλής' αναλάμβανε να ξεναγήσει τα παιδιά στη χώρα που θα επισκέπτονταν, μέσα από μια βίντεο-παρουσίαση της χώρας προέλευσης του παραμυθιού σε συνδυασμό με συζήτηση-αλληλόδραση με τα παιδιά κατά τη διάρκεια και μετά την προβολή.

Το Κύριο Στάδιο

Στόχος αυτού του σταδίου ήταν η κατανόηση και η επεξεργασία του παραμυθιού με επίκεντρο τα πολιτισμικά στοιχεία του. Τα παιδιά παρακολουθούσαν, μέσω του προτζέκτορα, τις εικόνες του παραμυθιού και αποσπάσματα από το παραμύθι που αφηγούνταν η εκπαιδευτικός. Η κατανόηση και η επεξεργασία του παραμυθιού γινόταν μέσα από συζήτηση, σχολιασμό και αναδιήγηση του παραμυθιού από τα παιδιά. Για τον λόγο αυτό, η εκπαιδευτικός καλούσε τα παιδιά να απαντήσουν σε ερωτήσεις, να βάζουν τις εικόνες στη σωστή σειρά, να αναδιηγηθούν το παραμύθι εταιρικά ή σε ομάδες, να κατανοήσουν τους ήρωες και να ερμηνεύσουν/αιτιολογήσουν τη συμπεριφορά τους, και να βρουν διαφορές από αντίστοιχους ήρωες παραμυθιών που γνωρίζουν. Σε ένα τέτοιο πλαίσιο, οι μαθητές είχαν τη δυνατότητα να αναπτύξουν την επίγνωση για το περιεχόμενο του παραμυθιού, να εντοπίσουν πολιτισμικές διαφορές, να καλλιεργήσουν την έκφρασή τους, τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες, να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους, και να μάθουν πως να οργανώνουν τις σκέψεις τους.

Το Μετα-στάδιο

Σκοπός αυτού του σταδίου ήταν να μεταφέρουν τα παιδιά τη νεοαποκτηθείσα γνώση, να εκφραστούν, να παίξουν και να δημιουργήσουν σε ένα πολυτροπικό πλαίσιο. Τα παιδιά συμμετείχαν σε δραματοποιήσεις, παιχνίδια ρόλων, εικαστικές δημιουργίες, και χορό. Συγκεκριμένα, με μαρκαδόρους κόλλες, χαρτόνια, ψαλίδια τα παιδιά δημιουργούσαν ποτάμια της χώρας προέλευσης του παραμυθιού, караβάκια, το δένδρο των συναισθημάτων, και το βιβλίο του ωκεανού, ζωγράφιζαν και εικονογραφούσαν τις ιστορίες των παραμυθιών εταιρικά ή ομαδικά.

Επιπλέον, συγκεντρώθηκαν από τους γονείς καπέλα, στολές, μάσκες, κοστούμια για να παίξουν τα παιδιά παιχνίδια ρόλων και να κάνουν δραματοποιήσεις των παραμυθιών. Χρησιμοποιήθηκαν ρύζι, πλαστικά τούβλα, μεγάλα χαρτόνια, ξυλάκια παγωτού, κοχύλια, χάντρες, ψεύτικο χόρτο και άλλα υλικά για πολλές μικροκατασκευές και μαθηματικές ασκήσεις. Ακόμη, παραδοσιακά παιχνίδια που γνώριζαν τα παιδιά τροποποιήθηκαν για τις ανάγκες των παραμυθιών, όπως το παραδοσιακό παιχνίδι, λύκε-λύκε είσαι εδώ; που μετατράπηκε μάγισσα -μάγισσα είσαι εδώ; στο παραμύθι του Χάνσελ και Γκρέτελ.

Αποτίμηση του Project

Για την συνολική αποτίμηση του project χρησιμοποιήθηκαν τα παρακάτω εργαλεία:

Συνέντευξη διερεύνησης της προϋπάρχουσας γνώσης των παιδιών και των προτιμήσεών τους σε σχέση με τα παραμύθια από όλο τον κόσμο. Τα παιδιά κλήθηκαν να απαντήσουν στις παρακάτω ερωτήσεις:

1. Σου αρέσουν τα παραμύθια;
2. Σου αρέσει να σου διαβάζουν παραμύθια;
3. Ποιος σου διαβάζει παραμύθια;
4. Ποια παραμύθια σου αρέσουν;
5. Ποιο είναι το αγαπημένο σου παραμύθι;
6. Ποιος είναι ο αγαπημένος σου ήρωας;
7. Πότε σου αρέσουν τα παραμύθια
 - α). Όταν σου τα διαβάζουν οι άλλοι;
 - β). Όταν τα βλέπεις στον υπολογιστή;
 - γ). Όταν τα διαβάζεις μόνος σου;
8. Γνωρίζεις παραμύθια από άλλες χώρες;
9. Από ποια χώρα γνωρίζεις παραμύθι;
10. Ποιο παραμύθι από άλλη χώρα γνωρίζεις;
11. Ποιον ήρωα γνωρίζεις;

Ημερολόγιο Της Ερευνήτριας

Η ερευνήτρια – εκπαιδευτικός τηρούσε ημερολόγιο σε όλη τη διάρκεια της υλοποίησης του πρότζεκτ, στο οποίο κατέγραφε συστηματικά τις παρατηρήσεις και τις εμπειρίες ύστερα από κάθε διδακτική παρέμβαση. Με αυτόν τον τρόπο, γινόταν όσο το δυνατόν πιο λεπτομερής περιγραφή της παρέμβασης, αλλά και συνολικός αναστοχασμός της ερευνήτριας για την όλη διαδικασία. Σύμφωνα με τον McDonough και McDonough (1997 στο Γρίβα & Σέμογλου 2013), το ημερολόγιο αποτελεί ένα εργαλείο με το οποίο μπορούν οι εκπαιδευτικοί-ερευνητές να αναστοχαστούν πάνω στην ίδια τη δουλειά τους και να την ερμηνεύσουν κριτικά.

Το ημερολόγιο δομήθηκε γύρω από τρεις άξονες:

1. Άξονας σχετικά με τη διαδικασία εφαρμογής και τη στάση των παιδιών

- α) Πώς αντέδρασαν τα παιδιά στο άκουσμα της χώρας/παραμυθιού;
- β) Ποιά ήταν η στάση των παιδιών στην αρχή και κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης;
- γ) Συνέβη κάτι διασκεδαστικό ή ασυνήθιστο;

2. Άξονας σχετικά με τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν τα παιδιά και την μεταξύ τους επικοινωνία

- α) Πού δυσκολεύτηκαν ιδιαίτερα τα παιδιά και γιατί;
- β) Χρειάστηκε να γίνει κάποια συγκεκριμένη παρέμβαση;
- γ) Πώς επικοινωνήσαν και αλληλόδρασαν τα παιδιά ενώ εμπλέκονταν στις δραστηριότητες;

3. Άξονας σχετικά με την συνολική αποτίμηση της ενότητας

- α) Ποιές ήταν οι εντυπώσεις των μαθητών για το παραμύθι, μετά την ολοκλήρωση της ενότητας;
- β) Τι πήγε καλά, τι όχι στη συγκεκριμένη ενότητα;
- γ) Τι θα μπορούσε να αλλάξει; Γιατί;

Σύμφωνα με τις καταγραφές του ημερολογίου της ερευνήτριας, τα παιδιά δημιούργησαν σε ομάδες εικαστικές κατασκευές, οι οποίες κρατούνταν σε ομαδικό *portfolio*, συμμετείχαν με ενθουσιασμό σε δραματοποιήσεις και παιχνίδια ρόλων, σε παντομίμες, εκφραζόταν λεκτικά και εξωλεκτικά, συνεργάστηκαν, γνώρισαν πολλούς πολιτισμούς και τους συνέκριναν με το δικό τους και τελικά έπαιξαν, διασκέδασαν και ψυχαγωγήθηκαν.

Επίσης έγιναν οπτικοακουστικές εγγραφές, έγινε λήψη φωτογραφιών, αξιοποιήθηκε το παραγόμενο υλικό των νηπίων. Όλα αυτά αποτέλεσαν επιπρόσθετα εργαλεία για την αποτίμηση της πειραματικής παρέμβασης. Η ερευνήτρια - εκπαιδευτικός εξέτασε τις στρατηγικές επικοινωνίας των παιδιών (αντισταθμιστικές και αλληλοδραστικές στρατηγικές επίτευξης της επικοινωνίας) που καταγράφηκαν με βίντεο και διαπίστωσε μια σταδιακή εξέλιξη χρήσης επικοινωνιακών στρατηγικών.

Συνέντευξη μετά το Τέλος τη Παρέμβασης

Μετά την ολοκλήρωση των είκοσι διδακτικών παρεμβάσεων, τα παιδιά κλήθηκαν να απαντήσουν σε τρεις ερωτήσεις σχετικά με το πρότζεκτ: α) τί σου άρεσε από το project; β) τί σε δυσκόλεψε; γ) τί θα ήθελες να ξανακάνουμε;

Τα αποτελέσματα από αυτή τη συνέντευξη κατέδειξαν ότι το πρότζεκτ αποτέλεσε μια ευχάριστη, δημιουργική και ξεχωριστή εμπειρία για όλα σχεδόν τα παιδιά. Τα βίντεο προβολής των χωρών των παραμυθιών, η ελκυστική παρουσίαση των παραμυθιών μέσω του υπολογιστή, ο εκτενής σχολιασμός των παραμυθιών, οι δραματοποιήσεις, τα κουστούμια, τα παιχνίδια, και όλες οι κατασκευές, φαίνεται να άρεσαν πολύ στα παιδιά, τους κέντρισαν το ενδιαφέρον καθώς όπως δήλωσαν και τα ίδια, θα ήθελαν να επαναληφθεί για να γνωρίσουν και άλλες χώρες και άλλα παραμύθια.

Επιλογικός Σχολιασμός

Μέσα από τη συγκεκριμένη πειραματική παρέμβαση επιδιώχθηκε η καλλιέργεια της γλωσσικής έκφρασης, της γνώσης περιεχομένου, αλλά και της πολυπολιτισμικής ευαισθητοποίησης των νηπίων, με την αξιοποίηση παραμυθιών από όλο τον κόσμο. Από τα αποτελέσματα της παρέμβασης διαφάνηκε ότι η αξιοποίηση των παραμυθιών 'από όλο τον κόσμο' έδωσε την ευκαιρία στα παιδιά να επικοινωνήσουν, να εκφραστούν, να χαρούν και να γνωρίσουν άλλους πολιτισμούς. Με άλλα λόγια, τούς δόθηκε η ευκαιρία να ακούσουν, να δημιουργήσουν, να κινηθούν, να ζωγραφίσουν, να 'γράψουν', να δραματοποιήσουν, να κατασκευάσουν, να επικοινωνήσουν και να αντιληφθούν τους διαφορετικούς πολιτισμούς.

Συγκεκριμένα, από τις απαντήσεις των παιδιών στις συνεντεύξεις, αλλά και από τις καταγραφές του ημερολογίου της εκπαιδευτικού-ερευνήτριας, διαπιστώθηκε πως η πολυαισθητηριακή επεξεργασία των παραμυθιών, αλλά και η ενεργή εμπλοκή των παιδιών σε αλληλοδραστικές δραστηριότητες δημιουργικής έκφρασης, βελτίωσαν αισθητά τις γνώσεις των παιδιών. Το περιεχόμενο και η πλοκή των παραμυθιών, οι δραματοποιήσεις και τα διάφορα παιχνίδια, έδωσαν την ευκαιρία στα παιδιά να γνωρίσουν νέους ήρωες, νέες συνήθειες και έθιμα, εμπλουτίσουν τον προφορικό τους λόγο, να επικοινωνήσουν, να εκφραστούν συναισθηματικά, να παίξουν να συνεργασθούν δημιουργικά και να διασκεδάσουν.

Σε αυτό το πρότζεκτ δόθηκε η δυνατότητα στα παιδιά να ακούσουν και να κατανοήσουν νέα παραμύθια, να γνωρίσουν τις τέσσερις ηπείρους της γης, να «ταξιδεύσουν» σε νέες χώρες και να γνωρίσουν τις αξίες και τις παραδόσεις τους, να εκφραστούν, να κινηθούν, να

ζωγραφίσουν, να γράψουν, να δραματοποιήσουν, να μιμηθούν, να κατασκευάσουν, να παίξουν και να επικοινωνήσουν. Τα 'παραμύθια του κόσμου' ως διδακτικό εργαλείο αποτέλεσαν σημαντική πηγή πρόσκτησης λεξιλογίου, καθώς τα παιδιά είχαν την ευκαιρία να αναπαράγουν και να ανασυνθέτουν δημιουργικά το νεοαποκτηθέν λεξιλόγιο (Phillips, 1993). Στο σύνολο των συναντήσεών τους, τα νήπια κατανόησαν όλα τα παραμύθια, ανέπτυξαν τη συμμετοχή τους και την εμπλοκή τους στη μαθησιακή διαδικασία και καλλιέργησαν τις δεξιότητες του αναδυόμενου γραμματισμού μέσα σε ένα πολυτροπικό πλαίσιο.

Συμπερασματικά, η συγκεκριμένη πειραματική παρέμβαση επιβεβαίωσε τα αποτελέσματα προηγούμενων μελετών (Ahlquist, 2011; Li-Yu Chang, 2009), τα οποία κατέδειξαν ότι η αφήγηση παραμυθιών σε ένα πολυτροπικό και διαθεματικό πλαίσιο ενισχύουν τις γλωσσικές, γνωστικές και επικοινωνιακές δεξιότητες των μικρών μαθητών και συγχρόνως καλλιεργούν την πολυπολιτισμική του ευαισθητοποίηση (Griva & Chostelidou, 2012). Με άλλα λόγια, τα παραμύθια μπορούν να αποτελέσουν χρήσιμο εργαλείο για τη γνωστική και γλωσσική ανάπτυξη των μικρών μαθητών (Shin, 2006), τους προσφέρουν ευκαιρίες να εκφράζονται και να πειραματίζονται με τη γλώσσα, σε ένα πλαίσιο όπου μπορούν να κάνουν λάθη χωρίς άγχος και φόβο (Γρίβα & Σέμογλου, 2012).

Καταλήγοντας, επισημαίνουμε πως τα θετικά αποτελέσματα που προέκυψαν στην πιλοτική εφαρμογή σε όλους τους τομείς ανάπτυξης των μικρών μαθητών, καταδεικνύουν ότι η αξιοποίηση του παραμυθιού μέσα από έναν εναλλακτικό τρόπο και η ενσωμάτωση δημιουργικών δραστηριοτήτων σε ένα παιγνιώδες διαθεματικό πλαίσιο, αυξάνει τις επιδόσεις και τη 'δυναμική' της μάθησης (Watkins, 2010) και δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να μαθαίνουν καθώς παίζουν, να εξερευνούν, να εκφράζονται, να δημιουργούν και παράλληλα να νοιώθουν ευχαρίστηση (Γρίβα, Σέμογλου & Παντελή, 2014).

References

- Ahlquist, S. (2011) *The Impact of the Storyline Approach on the Young Language Learner Classroom: A Case Study in Sweden*. Thesis, Kristianstad University, Sweden.
- Barr, I., & Frame, B. (2006) Implementing Storyline: The Professional Challenge. In Letschert, J., Grabbe-Letschert, B. & Greven, J. (eds) *Beyond Storyline: Features, Principles and Pedagogical Profundity*. Enschede, The Netherlands: SLO, Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Bogaert, N., Van Gorp, K., Bultynck, K., Lanssens, A., & Depauw, V. (2006) Task-Based Language Training in Science Education and Vocational Training. In Van den Branden, K. (ed) *Task-Based Language Education*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Candlin, C. (2009) Towards task-based language learning. In K.V den Branden, M. Bygate, & J. Norris (Eds), *Task-based Language Teaching*. Amsterdam: J.Benjamins Publications Company.
- Falkenberg, C. (2007) Learning Theory: Substantiating the Storyline Approach to Teaching. In Bell, S., Harkness, S.& White, G. (eds) *Storyline: Past, Present and Future*. Glasgow: University of Strathclyde Press.
- Griva, E., & Chostelidou, D. (2012) Additive bilingualism of immigrant children: introducing a multisensory project in kindergarten. In H. Switzer, D. Foulker (Eds) *Kindergartens: Teaching Methods, Expectations and Current Challenges*, 83-104. Nova Science publishers, inc.

- Γρίβα, Ε., & Σέμογλου, Κ. (2013) Ξένη γλώσσα και παιχνίδι, κινητικές δραστηριότητες δημιουργικής έκφρασης στην πρωτοσχολική εκπαίδευση. Αθήνα: Εκδόσεις Αδελφών Κυριακίδη.
- Γρίβα, Ε., Σέμογλου, Κ., & Παντελή, Π. (2014) 'Παίζω, μαθαίνω, δημιουργώ': η εφαρμογή του μοντέλου 6Ε σε πιλοτικά διαθεματικά πρότζεκτ δημιουργικής έκφρασης. Στο Πανκύπριο Συνεδρίο Παιδαγωγικής Εταιρείας, 10-11 Οκτώβριου, Λευκωσία.
- Halliwell, S. (1992). *Teaching English in the Primary Classroom*. London: Longman
- Li-Yu, Chang, S. (2009) *Acting it out: children learning English through story-based drama*. University of Warwick.
- Phillips, S. (1993) *Young learners*. Oxford: Oxford University Press.
- Shin, S. J. (2006) High-stakes testing and heritage language maintenance. In Kondo-Brown, K. (Ed.), *Heritage language development: Focus on east Asian immigrants*, 127-144. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Watkins, C. (2010) Learning, Performance and Improvement. *International Network for School Improvement Research Matters*, 34. Institute of Education.
- Willis, J. (1996) *A Framework for Task-based Learning*. London