

Η σημασία της κοινωνικής δικτύωσης για τη σχολική μονάδα προκύπτει από την ανάδειξη του ευρέος φάσματος ισχυρών και επίκαιρων σχέσεων που αναπτύσσει: σχέσεις με την κοινωνία, με τις διαδικασίες της σκέψης και της μάθησης, με τη λειτουργία των πόλεων, των οργανισμών και των επιχειρήσεων, σχέσεις μεταξύ των γενεών, μεταξύ των φύλων, μεταξύ των πολιτισμών, με την τεχνολογία, σχέσεις με τον εαυτό και με τους άλλους.

Ο 6ος συλλογικός τόμος στη σειρά ΘΕΜΑΤΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ περιλαμβάνει δεκαπέντε κείμενα καθηγητών και ερευνητών, θεωρητικές και ερευνητικές εργασίες σε θεματικές οι οποίες αναπτύσσονται στο πλαίσιο του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών «Μοντέλα Σχεδιασμού και Ανάπτυξης Εκπαιδευτικών Μονάδων» του Τμήματος Επιστημών της Προσχολικής Αγωγής και του Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού (Τ.Ε.Π.Α.Ε.Σ.), στη Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Αιγαίου στη Ρόδο.

Η σχέση της σχολικής μονάδας με το ψηφιακό δικτυακό περιβάλλον είναι σχέση συστημική και πολύπλοκη που συχνά οδηγεί στη σύγχυση ορίων, με ότι αυτό συνεπάγεται για τους ανθρώπους και τις κοινωνικές δομές. Μοιάζει με την πολύπλοκη σχέση που διαμορφώνουν η εταιρική επιχειρηματικότητα με την εδαφική συνοχή και η οικονομική διακυβέρνηση με την πολιτική δημοκρατία.

Τα κείμενα συνδέουν την ανάλυση αυτών των σχέσεων με τη συνθετική προσέγγιση του εκπαιδευτικού σχεδιασμού και ιχνηλατούν τη δυνατότητα κατασκευής μιας γέφυρας νοημάτων και αλληλεπιδράσεων μεταξύ της μάθησης, στο περιβάλλον της σχολικής μονάδας και της περιπλάνησης στο δικτυακό περιβάλλον.

ISBN set: 978-960-953-962-3



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ  
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ  
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ  
«ΜΟΝΤΕΛΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΜΟΝΑΔΩΝ»

Σειρά: ΘΕΜΑΤΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Christophe Assens  
Alain Bouvier  
Αγγελική Γιαννικοπούλου  
Μαρία Γκασούκα  
Αγγελική Δημητρακοπούλου  
Φραγκίσκος Καλαβάσης  
Hans Gerhard Klinzing  
Αναστάσιος Κοντάκος  
Αντώνης Λιοναράκης  
Μιχάλης Μειμάρης  
Θωμάς Μπαμπάλης  
Ανδρέας Μούτσιος-Ρέντζος

## ΘΕΜΑΤΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΔΙΚΤΥΑ ΚΑΙ ΣΧΟΛΙΚΗ ΜΟΝΑΔΑ: ΓΕΦΥΡΕΣ ΚΑΙ ΝΟΗΜΑΤΑ

## TOPICS IN EDUCATIONAL DESIGN

SOCIAL NETWORKING AND SCHOOLS: BRIDGES AND MEANINGS

Επιμέλεια: Αναστάσιος Κοντάκος, Φραγκίσκος Καλαβάσης  
Editors: Anastassios Kodakos, Fragiskos Kalavasis

Ελένη Πάνου-Παπαθεοδώρου  
Αναστάσιος Σάββας  
Εμμανουήλ Σοφός  
Παναγιώτης Σταμάτης  
Νεκτάριος Σταύρου  
Νίκος Ταψής  
Jean-Baptiste Touchard  
Κωνσταντίνα Τσώλη  
Γεώργιος Φεσάκης  
Ελίτα Φώκιαλη



## Στα δίκτυα της λογοτεχνίας. Διδάσκοντας στην εποχή του διαδικτύου.

Αγγελική Γιαννικοπούλου  
Αναπληρώτρια Καθηγήτρια ΤΕΑΠΗ, ΕΚΠΑ

Ελίτα Φώκιαλη  
Εκπαιδευτικός, Υπ. Διδάκτωρ ΤΕΑΠΗ, ΕΚΠΑ

### Περίληψη

Στη σύγχρονη, νεότευκτη διαδικτυακή πραγματικότητα κανένας, ακόμη και το σχολείο ή ειδικά αυτό, δεν μπορεί να αγνοήσει την κοπερνίκεια αλλαγή που λαμβάνει χώρα στο επικοινωνιακό τοπίο. Ακόμη και στη διδασκαλία μαθημάτων, όπως η λογοτεχνία, αρχίζουν να καταγράφονται διεθνώς, αλλά και στην Ελλάδα, οι πρώτες προσπάθειες χρήσης του διαδικτύου στη μαθησιακή διαδικασία. Παρόλο που το σκηνικό που διαγράφεται είναι ιδιαίτερα χαώδες, κάποιες προτάσεις, ίσως πολύ συντηρητικές για αρχή, ενδέχεται να ηχούν ενδιαφέρουσες. Σε μια προσπάθεια να διερευνηθεί η χρήση του διαδικτύου στην προσέγγιση της λογοτεχνίας στο σχολείο, φαίνεται ότι η εφαρμογή του θα μπορούσε να ανιχνευτεί στον εντοπισμό των λογοτεχνικών κειμένων, στην ανεύρεση πληροφοριακού υλικού, στον εμπλουτισμό της λογοτεχνικής εμπειρίας κυρίως μέσω μιας πολυμεσικής προσέγγισης, στη δημιουργία μιας διευρυμένης αναγνωστικής κοινότητας που θα επικοινωνεί μεταξύ της και στη δυνατότητα δημιουργικής έκφρασης των αναγνωστών-χρηστών.

### Εισαγωγή

Στη σημερινή εποχή η αξιοποίηση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) φαίνεται να προβάλλει ως μονόδρομος στη δημιουργία, τη διαχείριση και τη μετάδοση της

γνώσης σχεδόν σε κάθε τομέα της ανθρώπινης δραστηριότητας, ακόμη και στο σχολείο. Και ίσως ειδικά σε αυτό, αφού εκεί, περισσότερο από αλλού, βρίσκονται οι ψηφιακοί γηγενείς (*digital natives*, Palfrey & Gasser, 2008), η γενιά του διαδικτύου (*net generation*, Tapscott, 1999), εκείνοι που θέλουν να αυτοχαρακτηρίζονται ως «born to be wired». Για αυτό και η χρήση του διαδικτύου στο σχολείο σε όλους τους τομείς του προγράμματος δείχνει να είναι «φιλική στους μαθητές» ( *pupil friendly*), αφού αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο της παιδικής κουλτούρας και έναν από τους αποτελεσματικότερους τρόπους για να καταστεί το εξωσχολικό ενδοσχολικό και το μάθημα ενδιαφέρον.

Ακόμη και σε χώρους που εκ πρώτης όψεως φαντάζουν ιδιαίτερα μακρινοί και ανοίκειοι, όπως αυτός της λογοτεχνίας, η χρήση του διαδικτύου ενδέχεται να εμπλουτίσει την αναγνωστική εμπειρία και σε κάποιες περιπτώσεις να συμφιλώσει το μαθητή με το μάθημα. Άλλωστε η λογοτεχνία δεν μένει ανεπηρέαστη από την ανάπτυξη της τεχνολογίας, αφού ακόμη και σε επίπεδο γραφής τόσο στα λογοτεχνικά κείμενα των βιβλίων (Dresang 1999, Γιαννικοπούλου, 2007, Γιαννικοπούλου 2007, Γιαννικοπούλου & Φώκιαλη 2011, Φώκιαλη, 2010) όσο και στην περίπτωση της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας (Γιαννικοπούλου & Φώκιαλη, 2009) φάνηκε να εδραιώνεται η στενή συγγένεια του ετυμολογικού διδύμου λογο-τεχνία/ τεχνο-λογία.

Όμως, παρόλο που το πεδίο είναι σχετικά νέο, αφού το διαδίκτυο μπήκε στη ζωή μας μάλλον πρόσφατα διαμορφώνοντας μια νεότευκτη πραγματικότητα, έχουν ήδη διατυπωθεί κάποιες προτάσεις για τον τρόπο που θα μπορούσε ο ηλεκτρονικός υπολογιστής να βρει το δρόμο του στις σχολικές αίθουσες ακόμη και αναφορικά με το μάθημα της λογοτεχνίας, ιδιαίτερα σε μεγαλύτερες τάξεις και βαθμίδες (Colbert, et al. 2007, Koskimaa, 2007, Stevenson, 2005, Νικολαΐδου, Γιακουμάκου 2001, Νικολαΐδου 2009, Καγιαλής, 2004). Αναφέρουμε χαρακτηριστικά δύο κείμενα, «Εν ταις ημέραις εκείναις» του Γ. Ιωάννου (Β' Γυμνασίου), και η «Κάθοδος» του Ν. Μπακόλα (Γ' Λυκείου), όπου με τη βοήθεια του διαδικτύου ανοίγονται νέοι, ενδιαφέροντες δρόμοι στη 'διδασκαλία' τους (Κωτόπουλος, 2006).



Εικόνα 1

Υπάρχουν πάλι φορές που το διαδίκτυο ενδέχεται να χρησιμοποιηθεί και για την ενίσχυση της φιλαναγνωσίας με εφαρμογές, που, ενώ είναι τόσο καθημερινές και γνωστές, ποτέ δεν θεωρήθηκε ότι θα μπορούσαν να λειτουργήσουν στον τομέα της φιλαναγνωσίας. Για παράδειγμα, αναφέρουμε την περίπτωση των λογοτύπων της Google (Χριστοδουλίδου & Μουλά, 2013), αφού doodles αφιερωμένα σε διαφορετικούς δημιουργούς (π.χ. Mark Twain 30-11-2011, Roger Hargreaves Μικροί Κύριοι Μικρές Κυρίες, 9-5-2011) στρέφουν το ενδιαφέρον των παιδιών προς αυτούς αποτελώντας συγχρόνως μια άσκηση μαντέματος του στυλ «σε ποιον και γιατί;» (Εικόνα 1). Από την άλλη, όταν αυτά έχουν αφηγηματική μορφή, όπως το βιντεάκι της Κοκκινόσκουφίτσας για τα 200 χρόνια των Γκριμς (20-12-2012) ή η Τοσοδούλα στα διαδοχικά doodles για τον Άντερσεν (2-4-2010), ενδέχεται να χρησιμεύσουν ως εφελθτήριο για την επαναδιήγηση της ιστορίας από τα ίδια τα παιδιά του Νηπιαγωγείου. Όμως, εκείνο που κυρίως προσφέρουν παρόμοιες εφαρμογές είναι η έμπνευση για μια δική τους δημιουργική εκδοχή, συνήθως της ημερομηνίας, του τίτλου του σχολείου τους ή του ονόματός τους, με αφορμή κάποιο βιβλίο που διάβασαν και αγάπησαν.

Φυσικά δεν είναι ταυτόσημη η χρήση του διαδικτύου από τον εκπαιδευτικό κατά το σχεδιασμό μιας διδακτικής προσέγγισης με εκείνη που θα ζητηθεί από τους ίδιους τους μαθητές στα πλαίσια του μαθήματος. Το πρώτο φαντάζει πιο αποδεκτό, επιθυμητό και ενδεχομένως αναπόφευκτο, ενώ η δεύτερη περίπτωση δημιουργεί περισσότερα ερωτηματικά για τη δυνατότητα πραγματοποίησης, την αποτελεσματικότητα, ακόμη και την ίδια την ανάγκη χρήσης του στη μαθησιακή διαδικασία. Εκείνο όμως που καταξιώνει κάθε προσπάθεια εμπλοκής του διαδικτύου στην προσέγγιση της λογοτεχνίας στο σχολείο, δεν είναι το ίδιο το μέσο, αλλά ο τρόπος χρησιμοποίησής του. Μάλιστα στην περίπτωση του διαδικτύου ακόμη και οι ονομασίες web ή net ενέχουν μια αμφισβησία άλλοτε θετική, ως μεταφορά συνδεσιμότητας και επικοινωνίας ανάμεσα στους ανθρώπους, και άλλοτε αρνητική, αφού μπορεί να υπονοείται μια αόρατη παγίδα που εγκλωβίζει και φυλακίζει μέσα στο μαγικό ιστό της (Harris, 2005).

Από την άλλη, θα πρέπει να αναφερθεί ότι ολόκληρες περιοχές όπου η σύγκλιση λογοτεχνίας και τεχνολογίας καθίσταται ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα, όπως για παράδειγμα, η ηλεκτρονική ποίηση, η συλλογική ψηφιακή λογοτεχνία (fanfiction), η υπερκειμενική πεζογραφία (hypertextual fiction) και η διαδραστική μυθοπλασία (interactive fiction γνωστή και ως IF) δεν είναι δυνατόν να ενταχθούν σε καμία απόπειρα διδακτικής προσέγγισης, αφού αποτελούν ένα χώρο απροσπέλαστο από την ελληνική παιδική λογοτεχνία, όπου, αντίθετα από ό,τι συμβαίνει διεθνώς (Unsworth, 2006), απουσιάζουν παντελώς τα πρωτογενή κείμενα.

Μάλιστα, ακόμη και στην περίπτωση που μεταφέρεται στο διαδίκτυο ένα νεοελληνικό παιδικό κείμενο, το οποίο, ενώ έχει εκδοθεί σε έντυπο, παρουσιάζει μια υπερκειμενική δομή, πάλι επιλέγεται η αγγλική γλώσσα, ακόμη και αν χρειαστεί τα *88 Ντολμαδάκια* του Ευγένιου Τριβιζά να μεταλλαχθούν από τον Πέτρο Πανάου σε *88 Cannelloni*. Επίσης, δεν υπάρχουν στα ελληνικά προσπάθειες αντίστοιχες με το *Fair e-Tales* των Joline Blais, Keith Frank και Jan Ippolito για παράδειγμα, όπου συμβατικά κείμενα, όπως τα παραμύθια της Κοκκινόσκουφίτσας, της

Σταχτοπούτας και της Ραπουνζέλ, έχουν αποκτήσει μια υπερκειμενική δομή επιτρέποντας στον αναγνώστη-χρήστη, εκτός από την ανάγνωση της γνωστής ιστορίας, να κατασκευάσει τις δικές του ανατρεπτικές προτάσεις. Και φυσικά ούτε λόγος για την μετατροπή ενός ελληνικού βιβλίου σε διαδικτυακό παιχνίδι. Στον ελληνόγλωσσο κυβερνοχώρο δεν υπάρχει τίποτα ανάλογο του *Henry Piskas Game*, (online παιχνίδι στον επίσημο ιστότοπο του βιβλίου *Henry P. Baloney* των John Sieszka και Lane Smith) όπου ο κεντρικός ήρωας αγωνίζεται να κερδίσει με τη βοήθεια του παιδιού-χρήστη ορισμένους στόχους.

Προσπαθώντας να διερευνήσουμε τη χρήση του διαδικτύου στην προσέγγιση της λογοτεχνίας στο σχολείο, αναφορικά με τα ελληνικά δεδομένα, διαπιστώνουμε ότι η εφαρμογή του θα μπορούσε να ανιχνευτεί:

- στον εντοπισμό των λογοτεχνικών κειμένων,
- στην ανεύρεση πληροφοριακού υλικού,
- στον εμπλουτισμό της λογοτεχνικής εμπειρίας κυρίως μέσω μιας πολυμεσικής προσέγγισης,
- στη δημιουργία μιας διευρυμένης αναγνωστικής κοινότητας που θα επικοινωνεί μεταξύ της και
- στη δυνατότητα δημιουργικής έκφρασης των αναγνωστών-χρηστών.

## Τα κείμενα

Ορισμένες φορές ο αναγνώστης ενδέχεται να ανακαλύψει κείμενα με ελεύθερη πρόσβαση στο διαδίκτυο. Το *Project Gutenberg*, ειδικά το ελληνικό του τμήμα και κυρίως η Ανοικτή Βιβλιοθήκη αποτελούν μια πλούσια πηγή ψηφιοποιημένων ελληνικών λογοτεχνικών κειμένων. Με τη βοήθεια παρόμοιων ιστότοπων οι μαθητές μπορούν να αποδώσουν το απόσπασμα των σχολικών τους βιβλίων, το «ακρωτηριασμένο» κατά Genette (1982: 323) κείμενο, σε συγκεκριμένο έργο συνειδητοποιώντας ότι τα κείμενα που συναντούν στο Ανθολόγιο του σχολείου τους δεν είναι παρά μέρος ενός μεγαλύτερου συνόλου, του οποίου η ανάγνωση συνήθως ολοκληρώνει και (επα)νοηματοδοτεί το απόσπασμα.

Στο χώρο του παιδικού βιβλίου ιδιαίτερα σημαντικός είναι ο ιστότοπος του ΕΚΕΒΙ «Μικρός αναγνώστης» και ειδικά η εφαρμογή «Να σου πω μια ιστορία», όπου αρκετά παιδικά βιβλία, ολόκληρα ή αποσπάσματα, είναι προσβάσιμα παρέχοντας στον αναγνώστη τη δυνατότητα να τα ξεφυλλίσει, να παρατηρήσει την εικονογράφηση και να ακούσει το κείμενο. Η εφαρμογή αυτή έχει ιδιαίτερη σημασία για το νηπιαγωγείο, αφού δίνει τη δυνατότητα στον αναγνώστη που ακόμη δεν έμαθε να διαβάζει, να χαρεί, μέσω μιας προσομοίωσης μοναχικής ανάγνωσης, τα βιβλία του χωρίς εξαρτήσεις από τον ενήλικο συναναγνώστη.

Γι' αυτό κάποιες φορές οι νηπιαγωγοί δημιουργούν σε power point μια ηλεκτρονική εκδοχή του βιβλίου που έχουν σε έντυπη μορφή στη δανειστική τους βιβλιοθήκη και επισυνάπτουν το

σχετικό cd σε φάκελο στο τέλος του βιβλίου. Σε αυτό έχουν προσθέσει και αρχείο ήχου, όπου ένας ενήλικος διαβάζει την ιστορία, ούτως ώστε να δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά να διαβάζουν και να ξαναδιαβάσουν στην οθόνη του υπολογιστή τους το βιβλίο που κρατούν στα χέρια τους. Επιπλέον ενδέχεται να δημιουργηθεί και μια ηλεκτρονική βιβλιοθήκη όπου ενήλικοι αναγνώστες διαβάζουν στα παιδιά αποσπάσματα από τα δικά τους βιβλία, αφού δεν είναι λίγες οι φορές όπου σε αυτό υπάρχει κάτι που ο ενήλικος θα μπορούσε να μοιραστεί με το παιδί. Προς αυτήν την κατεύθυνση που ενισχύει την πεποίθηση ότι το διάβασμα είναι υπόθεση όλων, συμβάλλουν και τα βιβλία του Μπουκάι, όπου πολλές από τις εγκιβωτισμένες ιστορίες συγκινούν ακόμη και τα παιδιά του Νηπιαγωγείου.

Εικόνα 2



Από την άλλη, αν το ενδιαφέρον μετατοπιστεί από το κείμενο στο βιβλίο και ειδικά στις διαφορετικές εκδόσεις ή τις επιλογές των εξωφύλλων του, το διαδίκτυο μπορεί να αποδειχθεί ιδιαίτερα χρήσιμο. Έτσι παιδιά του δημοτικού, αφού διαβάσουν τα δημοφιλή, πολυμεταφρασμένα μυθιστορήματα της Άλκης Ζέη, έχουν τη δυνατότητα να παρατηρήσουν, κυρίως μέσα από την επίσημη ιστοσελίδα της συγγραφέως, τις πολλαπλές εκδόσεις των βιβλίων της, στην Ελλάδα και το εξωτερικό, και να διατυπώσουν ενδιαφέροντα συμπεράσματα για τη λειτουργία του εξωφύλλου στην ερμηνευτική προσέγγιση του κειμένου.

Εικόνα 3



Ειδικά στην περίπτωση του μυθιστορήματος Το Καπλάκι της Βιτρίνας, μέσα από μια ευρεία γκάμα εξωφύλλων η έμφαση φαίνεται να μετακινείται σε διαφορετικά στοιχεία διαφοροποιώντας την προσέγγισή του από βιβλίο σε βιβλίο. Έτσι το ίδιο κείμενο προτείνεται ως μια παραμυθική διήγηση: δεξ για παράδειγμα την αγγλική έκδοση του 1968 (μια μαγική τίγρη με αναγνώσιμες διεικονικές αναφορές στη γάτα του Τσέσαϊρ της Αλίκης των Θαυμάτων), την κουβανέζικη του 1985 (παρουσία ενός μαγικού κλειδιού), την ουγγρική του 1979 (το ονειρικό παραμυθικό τοπίο) ή τη βουλγαρική του 1984 (ο ήρωας καβάλα σε μια ιππάμενη τίγρη) σε αντιδιαστολή με όσα βιβλία υπογραμμίζουν την ιστορικότητα της χρονικοχωρικής πλαισίωσης του μυθιστορήματος στην Ελλάδα της διδακτορίας του Μεταξά. Σε αυτήν την περίπτωση επιλέγονται εξώφυλλα, όπως στην αγγλική μετάφραση του 1969, τη σουηδική του 1970, τη γερμανική του 1972 και τη γαλλική του 1975 και του 2009, που τονίζουν την ελληνικότητα, χωρίς κάποιες φορές να αποφεύγεται η υπερβολή μιας στερεοτυπικής τουριστικής της εκδοχής, ή τονίζουν την ιστορικότητα του σκηνοικού – χαρακτηριστικότερη η αμερικάνικη έκδοση του 1975, όπου πάνω στην αφίσα του Μεταξά υπάρχει το γραμμένο στα ελληνικά σύνθημα ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ– και συνηγορούν υπέρ της παρουσίασης όχι πλέον μιας φανταστικής ιστορίας, αλλά ενός ιστορικού μυθιστορήματος με αξιωμακρίματα, πραγματικά γεγονότα (Εικόνα 2).

Κατά τρόπο ανάλογο οι διαφορετικές εκδόσεις φαίνεται να διαφωνούν και αναφορικά με την εντύπωση που η ιστορία θέλει να προκαλέσει στους αναγνώστες της, αφού κινούνται ανάμεσα στο στοιχείο του φόβου και του μυστηρίου, δεξ για παράδειγμα τη σλοβενική και την ιταλική έκδοση με χαρακτηριστική τη χρήση των χρωμάτων ή ακόμη και τη βασκική, όπου το εξώφυλλο μονοπωλείται από το ανοιχτό στόμα μιας τίγρης που βρυχάται και της ανέμελης καλοκαιρινής ιστορίας με πρωταγωνιστές ένα κορίτσι και μια συμπαθητική τίγρη που μάλλον συ-

μπεριφέρεται ως μεγάλο, άκακο γατάκι. Τη δεύτερη τάση απηχούν η πρόσφατη γαλλική έκδοση του 2009, όπου μια μικρή ατενίζει τη θάλασσα χαϊδεύοντας μια τίγρη σε ρόλο κατοικιδίου, αλλά και μια παλιότερη αραβική (1969), όπου το κορίτσι και η τίγρη, σαφώς σε εκδοχή λούτρινου, χαιρετούν μέσα από τον καθρέφτη γελαστοί και αγκαλιασμένοι (Εικόνα 3).

Αν η τάξη θελήσει να εγκαταλείψει τους αποκλειστικά ελληνόγλωσσους ιστότοπους μπορεί να βρει ενδιαφέρον υλικό για γνωστά κείμενα σε ξενόγλωσσους κόμβους, κάτι που ιδίως σε περιπτώσεις μελέτης της εικονογράφησης, όπου η επικέντρωση στις εικόνες εκμηδενίζει τα γλωσσικά εμπόδια, αποδεικνύονται ιδιαίτερα χρήσιμοι. Με βάση αυτούς τους ιστότοπους ενδέχεται να προγραμματιστούν πολλοί και διαφορετικοί τρόποι προσέγγισης. Για παράδειγμα, όταν το επτειαικό 2012 καλεί τους μαθητές να ξαναδούν τα παραμύθια των Γκριμς και τις διαφορετικές μεταλλάξεις τους μέσα στα 200 χρόνια που μεσολάβησαν από την πρώτη τους έκδοση μέχρι σήμερα, κάποιοι με τη βοήθεια του Sur la Lune Fairy Tales, αλλά και του Amazon, μπορούν να ανατρέξουν στις διαφορετικές εικονογραφήσεις της Σταχτοπούτας, και να κάνουν ενδιαφέρουσες παρατηρήσεις σχετικά με την εικαστική αποτύπωση της κεντρικής ηρωίδας (Εικόνα, 4), ακόμη και αναφορικά με την εθνική της προέλευση (Γιαννικοπούλου, 2013).

Εικόνα 4



## Το Πληροφοριακό Υλικό

Κανένας δεν μπορεί να αρνηθεί την τεράστια συμβολή του διαδικτύου στην αναζήτηση πληροφοριών και στην κατάκτηση ενός είδους «πληροφοριακού εγγραμματισμού» (information

literacy), όπως έχει οριστεί η ικανότητα του αναγνώστη, να φτάνει, πέρα από τον απλό εντοπισμό της πληροφορίας, μέχρι την αναγνώριση της χρησιμότητάς της και των ορίων της, την αποτελεσματική αξιοποίησή της, τη διαχείριση και την προώθησή της (Παπανικολάου, 2009). Φυσικά ένας τέτοιος εγγραμματισμός συνοδεύομενος σήμερα και από έναν αντίστοιχο «ψηφιακό» (digital literacy) αποκτά ιδιαίτερα μεγάλη σπουδαιότητα για την εκπαίδευση, την οικονομία και τη δημοκρατία (Candy, 2004).

Η δυνατότητα πρόσβασης σε γνωστικό υλικό, π.χ. βιογραφικά στοιχεία του συγγραφέα, είναι ίσως η μόνη πανθομολογούμενη συμβολή του διαδικτύου (Νέζη, 2000), αφού το μέσον, περισσότερο ενδεχομένως από οποιοδήποτε άλλο, έχει την αναντίρρητη δυνατότητα να παρέχει πληροφορίες για θέματα σχετικά με τα παιδικά βιβλία και τη διαμόρφωση του εκδοτικού τοπίου στην Ελλάδα και διεθνώς. Πολύτιμη πηγή ενημέρωσης για την ελληνική εκδοτική κίνηση αποτελούν τόσο η βάση δεδομένων biblionet του ΕΚΕΒΙ όσο και οι ιστότοποι των εκδοτικών οίκων. Σε αυτούς υπάρχουν αναλυτικοί κατάλογοι βιβλίων, που οι επισκέπτες έχουν τη δυνατότητα να αναζητήσουν με την εισαγωγή όρων που αναφέρονται στον τίτλο, τον συγγραφέα, το είδος και τη θεματική. Επιπρόσθετα οι εκδοτικοί οίκοι παραθέτουν μια μικρή παρουσίαση για κάθε βιβλίο καθώς και σύντομα βιογραφικά και εργογραφικά στοιχεία για τους συγγραφείς.

Για παράδειγμα, ο δικτυακός τόπος [www.i-read.i-teen.gr](http://www.i-read.i-teen.gr) των Εκδόσεων Πατάκη απευθύνεται αποκλειστικά σε νέους αναγνώστες καθώς είναι αφιερωμένος στο εφηβικό-νεανικό βιβλίο. Για κάθε βιβλίο παρατίθεται μια περίληψη, ένα μικρό απόσπασμα και κριτικές από τον τύπο, ενώ ταυτόχρονα παρουσιάζονται οι κεντρικοί ήρωες και υπογραμμίζονται τα δυνατά σημεία του έργου. Ενδεικτικά, η σελίδα του βιβλίου Το τέρας έρχεται (2012) περιλαμβάνει συνέντευξη του συγγραφέα Patrick Ness, σχόλια του ίδιου για το βιβλίο καθώς και κείμενο του εικονογράφου Jim Kay που εξηγεί πώς έφτιαξε τις εικόνες. Στην ίδια διεύθυνση υπάρχουν ακόμα μια αφήγηση της ιστορίας (στα αγγλικά) σε δέκα επεισόδια από την εκπομπή 4 O'Clock Show του Radio 4 Extra καθώς και το εξαιρετικό book trailer. Με τον τρόπο αυτό σύμφωνα με τους δημιουργούς του site «ανοίγουν όλα τα παράθυρα στον κόσμο και στην τέχνη: ντοκιμαντέρ, ταινίες, μουσικές, άλλα βιβλία [...] που θα σου επιτρέψουν να ζήσεις με όλες σου τις αισθήσεις τον κόσμο του κάθε βιβλίου».

Εκτός από το φιλόξενο χώρο των ιστοτόπων των εκδοτικών οίκων, ψηφιακές συναντήσεις των δημιουργών με δασκάλους και μαθητές μπορούν να πραγματοποιηθούν στις προσωπικές σελίδες των συγγραφέων και εικονογράφων στο facebook (βλ. τη σελίδα του Ευγένιου Τριβιζιά), αλλά και στα ιστολόγια (blogs) που έχουν δημιουργήσει αρκετοί συγγραφείς και περιλαμβάνουν παρουσιάσεις και κριτικές βιβλίων, φωτογραφίες, απόψεις τους για την παιδική λογοτεχνία και προτάσεις για την προώθηση της φιλαναγνωσίας. Παρόλο που οι ιστοσελίδες των Ελλήνων συγγραφέων δεν είναι τόσο εντυπωσιακές όσο κάποιες αντίστοιχες των ξένων (δες για παράδειγμα εκείνες του μεταφρασμένου και στα ελληνικά Eric Carle και κυρίως της Emily Gravett, της οποίας κανένα εικονογραφημένο βιβλίο δεν έχει μεταφραστεί), εντούτοις παρέχουν τη δυνατότητα πρόσβασης σε ενδιαφέρον υλικό σχετικό με το βιβλίο και το συγκεκριμένο του. Από την άλλη, παρόλο που δεν υπάρχει δυνατότητα επικοινωνίας, ενδιαφέρουσες ιστοσελίδες στο διαδίκτυο διατηρούν και δημιουργοί που δεν ζουν πλέον, π.χ. ο Εγγονόπουλος.

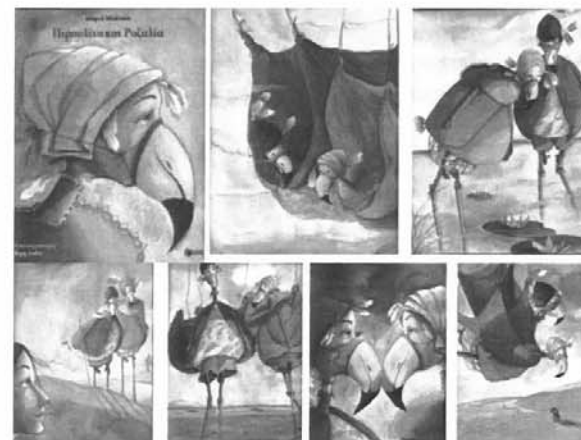
Από την άλλη, αν και κάτι τέτοιο δεν είναι ιδιαίτερα συχνό στην ελληνική πραγματικότητα, ο δάσκαλος ενδέχεται να ενημερωθεί για προτάσεις διδακτικής προσέγγισης συγκεκριμένων κειμένων. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε την περίπτωση του εξαιρετικού εικονογραφημένου βιβλίου Η Μαίρη Πινέζα των Σούλα Μητακίδου και Ευαγγελία Τρέσσου σε εικονογράφηση του Απόστολου Βέππα (Καλειδοσκόπιο, 2010), που συνοδεύεται από Οδηγό για τους Εκπαιδευτικούς, προτεινόμενο από τις ίδιες τις συγγραφείς του. Επιπλέον το ηλεκτρονικό περιοδικό [www.boookbook.gr](http://www.boookbook.gr) με υπότιτλο «Βάλε Μπρος τις Μηχανές Ανάγνωσης», που συνήθως παρουσιάζει θεματικά τα παιδικά βιβλία (π.χ. 'Ένας κόσμος διάτρητος' βιβλία για τρύπες), συχνά διατυπώνει πολύ ενδιαφέρουσες διδακτικές παρεμβάσεις συνδυασμένες με πολύ καλές βιβλιοπαρουσιάσεις και προτάσεις ανάγνωσης, καθώς και έναν θεωρητικό προβληματισμό για θέματα που άπτονται του παιδικού βιβλίου. Σε αυτά θα πρέπει να προστεθούν και οι προτάσεις έτσι όπως συγκεντρώνονται σε πύλες επίσημων φορέων, όπως για παράδειγμα το εκπαιδευτικό και ενημερωτικό υλικό της δικτυακής εκπαιδευτικής ύλης του Υπουργείου Παιδείας.

Ιδιαίτερη μνεία θα πρέπει να γίνει και στον ιστότοπο του ευρωπαϊκού φιλαναγνωστικού προγράμματος Lifelong Readers (=Δια Βίου Αναγνώστες), που, παρότι αυτή τη στιγμή είναι στα αγγλικά, πολύ γρήγορα θα παρέχει τη δυνατότητα και της ελληνικής γλώσσας. Το πρόγραμμα εστιάζει σε πρακτικές και υλικό κατάλληλο για την ηλικία της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης (6 έως 12 χρόνων) και ανάμεσα στις άλλες επιλογές παρέχει πρόσβαση σε μια σειρά από συγκεκριμένες δραστηριότητες που φιλοδοξούν να δημιουργήσουν αναγνώστες. Ανάμεσα στις διαφορετικές κατηγορίες διαβάζουμε: Εξοικείωση με τη βιβλιοθήκη, Ειδικά για αγόρια, Εμπλεκοντας την οικογένεια, Διαπολιτισμικές δραστηριότητες, κ.λπ.

Επίσης αναφορικά με τη θεωρητική ενημέρωση του εκπαιδευτικού για ζητήματα παιδικής λογοτεχνίας και της διδακτικής της, η συνδρομή του διαδικτύου θα πρέπει να εστιαστεί κυρίως στην πρόσβαση, και μάλιστα ελεύθερη, σε επιστημονικά ηλεκτρονικά περιοδικά. Από αυτά ξεχωρίζουν τα Κείμενα, το περιοδικό που εκδίδει το Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας και οι Διαδρομές που πλέον έχουν εγκαταλείψει την έντυπη έκδοσή τους και αναρτώνται ηλεκτρονικά από τις εκδόσεις Ψυχογιός. Σε αυτά θα πρέπει να προστεθούν και κάποιες πολύ ενδιαφέρουσες μελέτες για τη φιλαναγνωσία, π.χ. Καλλιεργείται η Αγάπη για το Διάβασμα; Τόποι Ανάγνωσης και Τρόποι Εκπαίδευσης, που αποτελεί ένα χαρακτηριστικό δείγμα σημαντικής επιστημονικής εργασίας προσβάσιμης δωρεάν για κάθε αναγνώστη-χρήστη.

Είναι αυτονόητο ότι στον τομέα της πληροφορίας οι επιλογές είναι μεγάλες, αφού εκπαιδευτικός και μαθητές έχουν τη δυνατότητα να καλύψουν ένα ευρύτατο φάσμα ενδιαφερόντων τους. Για παράδειγμα, αναφορικά με το πολύ καλό βιβλίο Ένα Λιοντάρι στο Παρίσι, με κείμενο και εικονογράφηση της Beatrice Alemagna (Κόκκινο, 2010), αν οι μαθητές θελήσουν να μπουν στη θέση του λιονταριού και να περιηγηθούν τη γαλλική πρωτεύουσα, η Google Maps τους δίνει τη δυνατότητα μιας εξωκειμενικώς υποβοηθούμενης ενεργητικής ταύτισης που τους επιτρέπει να ακολουθήσουν βήμα βήμα τα χνάρια του λιονταριού από τη μακρινή σαβάνα στην πλατεία του Παρισιού σε μια εμπειρία που μοιάζει πέρα για πέρα με αληθινή.

Εικόνα 5



Κάποιες φορές η προσέγγιση γνωστικού υλικού, ενδεχομένως πριν την ανάγνωση, είναι μάλλον απαραίτητη για την ενίσχυση αυτού που έχουμε συνηθίσει να ονομάζουμε «εγκυκλοπαίδεια του αναγνώστη» και αποτελεί το σύνολο των γνώσεων που έχει ανάγκη ο αποδέκτης ενός κειμένου προκειμένου να μπορέσει να το διαβάσει, να το κατανοήσει και να το απολαύσει (π.χ. γλωσσικές ή πραγματολογικές γνώσεις). Χαρακτηριστικά αναφέρουμε το εικονογραφημένο παιδικό Πιρουλίτο και Ροζαλία της Αθηνάς Μπίνιου, που χτίζεται πάνω στον παραλληλισμό μιας κοπέλας που δεν μιλά και των όμορφων φλαμίνγκο της Αλυκής της Λάρνακας, που και αυτά στερούνται κελαηδήματος (Εικόνα 5). Το στοιχείο όμως που πραγματικά απογειώνει το βιβλίο είναι η εξαιρετική εικονογράφηση της Έφης Λαδά που στηρίζεται στο ευφύεστατο οπτικό εύρημα της αντιστροφής της λεκτικής παρομοίωσης, 'το κορίτσι είναι σαν ένα φλαμίνγκο που μέσα στην ιδιαιτερότητά του δεν έχει τίποτε να ζηλέψει από κανέναν', από μια αντίρροπη εικονογραφική μεταφορά, όπου τα πουλιά εμφανίζονται ως μεταμφιεσμένοι άνθρωποι με μάσκες/ράμφη και εντυπωσιακά κουστούμια. Σε ένα θέαμα που θυμίζει θέατρο, η εικονογράφηση είναι θεατρική στην όψη, όχι όμως στην ουσία, αφού συνειδητά δεν υπακούει στη βασική σύμβαση της δραματικής τέχνης: «είναι άνθρωποι αλλά κάνουμε ότι είναι πουλιά». Υπερτονίζοντας την έννοια της «μιμήσεως» –τα πουλιά δεν είναι χαρκτήρες αλλά ρόλοι που παίζονται από ανθρώπους– η εικονογράφηση καταφέρνει να αντιστρέψει την αναλογία της λεκτικής ιστορίας, «το κορίτσι δεν μιλά, όπως το πουλί δεν κελαηδά», και να υπογραμμίσει το γεγονός ότι, ακόμη και όταν οι λέξεις μιλούν για ζώα, το πεδίο αναφοράς της ιστορίας είναι σαφώς εκείνο του ανθρώπου. Σε μια διαδικασία καθαρώς αυτοαναφορική, ο ανθρωπομορφισμός του λεκτικού κειμένου, πουλιά που μιλούν και φέρονται ως άνθρωποι, αποκαλύπτεται μέσα από την κυριο-

λεκτική του εκδοχή στην εικονογράφηση σε μια παραλληλία που καθίσταται θεατρική. Σε αυτήν την περίπτωση η ανάγνωση του βιβλίου μάλλον προϋποθέτει τη γνώση, αν όχι της Αλυκής της Λάρνακας, τουλάχιστον της ύπαρξης των συγκεκριμένων πουλιών, απλώς για να ενισχυθεί η 'υπόνοια' των παιδιών ότι πρόκειται για πραγματικά πτηνά και όχι για ανθρώπους που ντύθηκαν πετούμενα. Γι' αυτό η παρακολούθηση κάποιων βίντεο στο Youtube θα ήταν πιθανόν χρήσιμη, αφού τονίζεται η πραγματική βάση των ιστοριών, και αναντίρρητα ευχάριστη.

Φαίνεται ότι στο διαδίκτυο υπάρχει διαθέσιμο πάρα πολύ υλικό ικανό να εμπλουτίσει ποικιλοτρόπως την αναγνωστική συνάντηση, κυρίως μετατρέποντάς την σε μια πολυμεσική εμπειρία. Εκτός από την ακρόαση λογοτεχνικών έργων καμιά φορά από τους ίδιους τους δημιουργούς τους (δες το Ανθολόγιο Αναγνώσεων στον ενδιαφέροντα ιστότοπο του Σπουδαστηρίου Νέου Ελληνισμού), μελοποιημένων έργων, αλλά και συνεντεύξεων δημιουργών, σήμερα δίνεται η δυνατότητα παρακολούθησης των διαμεσικών διαδρομών ενός κειμένου από το βιβλίο στην οθόνη, τόσο τη μικρή (π.χ. Η Φρουτοπία του Τριβιζά στο αρχείο της ΕΡΤ) όσο και τη μεγάλη.

Σε αυτήν την περίπτωση οι μαθητές μπορούν να ασχοληθούν με τη γκάμα των κειμένων που δημιουργούνται από την παρουσία της ίδιας ιστορίας σε διαφορετικά μέσα. Για παράδειγμα, η ανάγνωση των μύθων του Αισώπου μπορεί να ενδιαφέρει ακόμη και μεγαλύτερες τάξεις, αν συνδυαστεί με τη συγκριτική μελέτη ανάμεσα σε αυτούς και τις καρτουνίστικες κινηματογραφικές μεταφορές τους. Ειδικά για το μύθο του Λαγού και της Χελώνας τα δύο φιλμάκια κινουμένων σχεδίων που φιλοξενούνται ακόμη και στο Youtube, *Tortoise wins Hare* (1941) και *Tortoise beats by a Hare* (1943), δείχνουν πώς η αλλαγή μέσου επιδρά καθοριστικά στην ανα-κατασκευή της ιστορίας, αφού το σύνολο των αφηγηματικών της στοιχείων μεταλλάσσεται σε μια αμοιβαία συνάντηση ανάμεσα στην παλιά αφήγηση και το καινούργιο οπτικο-ακουστικό μέσο. Η πλοκή διανθίζεται με επιπλέον χιουμοριστικά επεισόδια στο χώρο του γκροτέσκο, η δράση εμπλουτίζεται σημαντικά, οι χαρακτήρες υποτάσσονται στο στερεότυπο «ο αδύναμος ωθεί επανειλημμένως το δυνατό σε ατελείωτες γκάφες», ενώ το σκηνικό μετατοπίζεται προς μια πιο σύγχρονη χρονική τοποθέτησή του.

Πιο φιλόδοξη φαίνεται να αποδεικνύεται η συγκριτική μελέτη του γνωστού μύθου του Τζίτζικα και του Μέρμηγκα με τη ντισνεϊκή του εκδοχή *The Grasshopper and the Ants* (1934) από τη σειρά «Walt Disney Silly Symphony», προσβάσιμη και αυτή στο Youtube. Σε αυτήν την περίπτωση η μελέτη μπορεί να περιστραφεί στην ανίχνευση των ιδεολογικών παραμέτρων της ιστορίας τόσο στο γραπτό κείμενο όσο και στο κινηματογραφικό. Η ύπαρξη ενός άμεσου διδάγματος, που φαίνεται και στις δύο περιπτώσεις να εντοπίζεται στην αξία της εργασίας, στην οπτικοακουστική της αναδιήγηση συνδυάζεται με ένα σαφώς πολιτικό σχόλιο που επαναπραγματεύεται τη φύση της μετατοπίζοντας το ενδιαφέρον από ατομικό σε συλλογικό επίπεδο. Η προσθήκη της βασιλίσσας των μυρμηγκιών που αναγκάζει όλη τη μυρμηγκοφυλιά να δουλεύει ασταμάτητα και δεν ανέχεται την παραμικρή διακοπή ούτε για ένα γρήγορο

χορό κάτω από τους ήχους της όμορφης μουσικής του τζίτζικα, δείχνει ότι η εργασία, που σίγουρα αποτελεί ιδανικό για τους πολλούς, συμβαίνει συγχρόνως να είναι ιδιαίτερα βολική για τους λίγους, τους ισχυρούς, που, επειδή κάποιιο άλλο εργάζονται σκληρά, εκείνοι μπορούν να την αποφεύγουν.

Και στις δύο προηγούμενες περιπτώσεις η χρήση του διαδικτύου και η ενασχόληση με τις οπτικο-ακουστικές διασκευές των ιστοριών γίνεται με σκοπό τη βαθύτερη μελέτη του αρχικού κειμένου, αφού η σύγκριση έχει ως αποτέλεσμα την πληρέστερη κατανόηση και τον κριτικό σχολιασμό του μύθου. Έτσι, με αφορμή την ιστορία του αγώνα δρόμου ανάμεσα στο λαγό και τη χελώνα καθίσταται ευχερέστερος ο εντοπισμός των ειδολογικών χαρακτηριστικών της συγκεκριμένης διήγησης, αφού η παραβίαση κάποιων κανόνων από την κινηματογραφική της εκδοχή, π.χ. συντομία, ευθεία διατύπωση του διδάγματος εν είδει επιμυθίου, επικεντρώνει το ενδιαφέρον σε αυτά. Επίσης, στο δεύτερο μύθο του Τζίτζικα και του Μέρμηγκα η συζήτηση που η ντισνεϊκή παραλλαγή πυροδοτεί για την απόλυτη αξία της εργασίας, ωθεί τον αναγνώστη σε μια κριτική ανάγνωση, όπου διαβάσει όχι μόνο τις λέξεις αλλά και πίσω από αυτές και, χωρίς να αποδέχεται άκριτα διδάγματα, φτάνει μέχρι μια ανάγνωση «ενάντια στο κείμενο» (against the text), με άλλα λόγια αποκαλύπτει και συχνά διαφωνεί με την υπέρπουσα, αόρατη ιδεολογική του θέση.

Από την άλλη, αν θεωρηθεί ότι οι σύγχρονες τάσεις στη διδασκαλία της λογοτεχνίας, δεν περιορίζουν την προσέγγιση των κειμένων αποκλειστικά στο χώρο του βιβλίου, αλλά επιδιώκουν να τονίσουν τις διαδρομές σε όλο το εύρος της κουλτούρας και δη της παιδικής, η συμβολή του διαδικτύου στην άντληση των σχετικών πληροφοριών μοιάζει αδιαμφισβήτητη. Γιατί το διαδίκτυο αποτελεί μια ανεξάντλητη πηγή εύρεσης έργων τέχνης, που θα συνδυάσουν τη λογοτεχνία με τις εικαστικές τέχνες, εντοπισμού διαφημίσεων, έντυπων και ηλεκτρονικών, συλλεκτικών αντικειμένων, γελοιογραφιών, αφισών, αλλά και καταναλωτικών προϊόντων, τα οποία δάσκαλος και μαθητές μπορούν να συνεξετάσουν κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης κάποιου λογοτεχνικού κειμένου.

Για παράδειγμα, είναι δυνατόν ακόμη και σε πολύ μικρούς μαθητές να καταστεί εμφανές, μέσα από το καθημερινό υλικό εφημερίδων και περιοδικών, πώς ο γνωστός και αγαπητός Πινόκιο μετουσιώθηκε σε ένα καθολικώς αναγνωρίσιμο σύμβολο διπλού περιεχομένου: από τη μια λειτουργεί ως μετωνυμία του ψεύδους, με τη μεγάλη του μύτη να αποτελεί ένα άκρως υποτιμητικό σχόλιο για όποιον, π.χ. πολιτικό, προστεθεί στο πρόσωπό του· και από την άλλη ως το απόλυτο συνώνυμο ενός ολοκληρωτικά χειραγωγούμενου ανδρείκελου, αφού αυτή τη φορά η έμφαση δίνεται στη φύση του ως ετεροκαθογούμενου πολύσπαστου και άνευρης μαριονέτας. Σε αυτήν την περίπτωση τα δείγματα της λαϊκής κουλτούρας λειτουργούν αμφίδρομα, από το εξωκειμενικό περιβάλλον προς το βιβλίο, ως διαφωτιστικά της χαρακτηρολογίας, αλλά και από το λογοτεχνικό κείμενο προς την κοινωνία, ως ένας τρόπος κατανόησης των διακειμενικών της σχολίων (Εικόνα 6).

Εικόνα 6



Ακόμη και μια τάξη μεγαλύτερων παιδιών θα μπορούσε να μελετήσει τις έμφυλες ταυτότητες έτσι όπως διαμορφώνονται στα παραμύθια με τη βοήθεια τηλεοπτικών διαφημίσεων σταχυολογημένες από το Youtube σχετικών με μία παραμυθική ηρωίδα, παραδείγματος χάρη τη Σταχτοπούτα. Κάποιες από αυτές αποκαλύπτουν τα σεξιστικά στερεότυπα ανατρέποντάς τα. Έτσι ενώ κανένα όμορφο παραμυθικό κορίτσι δεν διανοείται ποτέ να αρνηθεί το γάμο και μάλιστα με τον πρίγκιπα, η συγκεκριμένη σύμβαση πλοκής εκφράζει ένα ιδεολόγημα που θα μπορούσε να περάσει απαρατήρητο αν κάποιες διαφημίσεις δεν το αποκαλύψουν δίνοντας στην ηρωίδα τους το δικαίωμα να το κάνει. Στο διαφημιστικό σποτάκι για το GLAMOUR Stiletto Run (2007) η Σταχτοπούτα παίρνει το χαμένο γοβάκι από τα χέρια του πρίγκιπα, αλλά αρνείται τον ίδιο, ενώ στις συσκευές περιποίησης μαλλιών ghb (τηλεοπτικό σποτάκι, 2010) η κοπέλα παραχωρεί εκουσίως το άβολο γοβάκι της μαζί με έναν πρίγκιπα αναλόγων προσόντων σε κάποια άλλη.

Από την άλλη, ορισμένες φορές οι ανατροπές των ρόλων, όπου τα ανδρικά πρόσωπα αντικαθίστανται από γυναικεία και αντίστροφα, φαίνεται να παίρνουν εκδίκαση για τους αιώνες γυναικείας καταπίεσης. Έτσι στο μοντέρνο Σταχτοπούτο διαφημιστικής καμπάνιας (Levis Jeans, *Cinderella looking for guy who fits into Levis Jeans*, 1992), η κοπέλα, θυμίζοντας το δημοφιλές παιδικό *Prince Cinders* της Babette Cole, αναλαμβάνει να χρησιμοποιήσει το τεστ του παντελονιού προκειμένου να βρει τον καλό της, ο οποίος φυσικά συναινεί στην αγάπη της. Διαφορετική είναι η διαφήμιση της Publicité Eram de (1990) με τίτλο *Cendrillon Moderne*, που στη διάρκεια ενός χορού ο άντρας 'χάνει' το παπούτσι με την κάρτα του προκειμένου να οδηγήσει το όμορφο κορίτσι στο διαμέρισμά του. Μα μόλις εκείνη φτάνει εκεί, συναντά μια σειρά από

κορίτσια που πιασμένα στο ίδιο ακριβώς δόλωμα περιμένουν υπομονετικά στην ουρά για να συναντήσουν τον 'πρίγκιπά' τους. Σε αυτήν την περίπτωση είναι προφανές, έστω και χιουμοριστικά, πως ακόμη και σε κάποια 'φεμινιστικά' κείμενα, τα οποία αναδηγούνται αντίστροφα τις γνωστές ιστορίες προκειμένου να καταρρίψουν τα έμφυλα στερεότυπα, οι σεξιστικές ιδέες συχνά ελλοχεύουν πίσω από μια, μάλλον επιφανειακή, καταδίκη τους.

Από τα προηγούμενα μοιάζει αυτονόητο ότι στο σύγχρονο μιντιακό τοπίο, το πρόβλημα δεν είναι η έλλειψη πληροφοριών, αλλά μάλλον η υπεραφθονία τους. Το κοινωνικά δικτυωμένο λογοτεχνικό σύμπαν λειτουργεί λίγο-πολύ ως μια πλούσια βάση δεδομένων, μια δεξαμενή πληροφοριών από όπου αντλούνται ανεξάντλητες γνώσεις. Ο αναγνώστης-χρήστης μάλλον αισθάνεται περιστοιχισμένος από μια «αιθαλομίχλη δεδομένων» («data smog», Shenk, 1997) και απειλείται από το «σύνδρομο της πληροφοριακής κόπωσης» («information fatigue syndrome», Oppenheim, 1997), αφού συνεχώς διαπιστώνει ότι 'εκεί έξω' υπάρχουν διαθέσιμες περισσότερες πληροφορίες από όσες μπορεί να αποθηκεύσει στη μνήμη του ή να χειριστεί σε μια δεδομένη χρονική στιγμή (Hodge et al. 2007). Για πολλούς το διαδίκτυο φαίνεται να διαμορφώνεται ως χαοτικός χώρος, όπου εξαιτίας της ρευστότητας και της πολυπλοκότητας των πληροφοριών και των διαδικασιών αξιολόγησής τους, η αναζήτηση μοιάζει με προσπάθεια να βρεθεί άλλοτε μια βελόνα σε έναν αχυρώνα και άλλοτε η σωστή βελόνα ανάμεσα σε εκατομμύρια βελόνες (Hornthal, 2012).

Επειδή όμως «**κανείς δεν γνωρίζει τα πάντα**», **ωστόσο «όλοι γνωρίζουν κάτι, και ό,τι γνωρίζει ο καθένας είναι προσβάσιμο από οποιοδήποτε μέλος της κοινότητας»** (Jenkins, 2007), το διαδίκτυο φαίνεται να συμβάλλει στη δημιουργία μιας συλλογικής νοημοσύνης, με την οποία οι συμμετέχοντες εξοικειώνονται μέρα με τη μέρα μαθαίνοντας να ζουν, να αλληλεπιδρούν και να συνεργάζονται στο πλαίσιο ενός συμμετοχικού πολιτισμού. Δημιουργώντας μια δεξαμενή πληροφοριών και αντλώντας ακόμη και τις γνώσεις του άλλου, οι σύγχρονοι «λαθροθήρες της γνώσης» (Jenkins 2006) επιτυγχάνουν μια «μαζική συμμετοχή» («mass collaboration») μέσω της ανοιχτότητας, της παγκοσμιοτητας, **και της ανταλλαγής των ιδεών** (Tapscott & Williams, 2008).

### Καλλιέργεια της δημιουργικότητας σε ένα χώρο ανταλλαγής απόψεων

Στο δαιδαλώδες διαδικτυακό σύμπαν κάποιοι απλά θα αντλήσουν πληροφορίες, ορισμένοι θα «σκάψουν βαθύτερα» και μερικοί από αυτούς θα αποκτήσουν πολύτιμες δεξιότητες για την κοινότητα. Αυτοί, ενώ δεν είναι ούτε υποχρεωτικό ούτε απαραίτητο, θα συνεισφέρουν την προσωπική τους κατάθεση στην παγκόσμια δεξαμενή ιδεών και γνώσεων και θα συμβάλουν όχι μόνο ως αποδέκτες, αλλά και ως δημιουργοί. Σε αντίθεση με ό,τι ίσχυε στο παρελθόν, οι σύγχρονοι δέκτες πολιτισμικού περιεχομένου των μέσων συμμετέχουν ενεργά σε μια κοινωνία



συμμετοχής που παρέχει κίνητρα για την ανάπτυξη της δημιουργικής έκφρασης των τεχνολογικών, κοινωνικών και λογοτεχνικών δεξιοτήτων. Αντλώντας από τα δίκτυα τη διασπαρμένη σε αυτά γνώση και συνεισφέροντας σε αντάλλαγμα τις δικές τους δημιουργίες εγγράφονται μέλη μιας συλλογικής κουλτούρας (participatory culture, Jenkins, 2005), που βρίσκει πρόσφορο έδαφος στη φιλοσοφία του Web 2.0 και επιτρέπει τη γνωριμία, τον σφετερισμό και την ανακύκλωση της συμβολής των άλλων (Jenkins, 2006). Αναδεικνύοντας την έννοια της συλλογικής νοημοσύνης (collective intelligence) (Levy 1997, Jenkins, 2008: 2-4, 17-18, 258-260) ως τη νέα κοινωνική δομή που ενθαρρύνει την παραγωγή και την κυκλοφορία της γνώσης σε μία δικτυωμένη κοινωνία, της επιτρέπεται να λειτουργήσει ως «μαγνήτης κουλτούρας» φέρνοντας κοντά όσους δημιουργούν κοινότητες γνώσης.

Και στο χώρο της λογοτεχνίας η επέκταση της συμμετοχικής κουλτούρας αλλάζει το πλαίσιο μέσα στο οποίο το λογοτεχνικό περιεχόμενο παράγεται, διανέμεται και γίνεται προσιτό σε όλους. Έτσι ακόμη και οι αποδέκτες των «μαθημάτων» (παιδικής) λογοτεχνίας έχουν τη δυνατότητα να συμμετέχουν σε αυτήν και φυσικά δεν αποκλείονται από την κοινοποίηση των δικών τους κειμένων στο φιλόξενο χώρο του διαδικτύου (Bratitsis et al., 2011). Μάλιστα αρκετές εφαρμογές ανοιχτές στο διαδίκτυο, εύκολες στη χρήση και με διαφορετικές δυνατότητες επιτρέπουν στα παιδιά να δημιουργήσουν τις δικές τους ιστορίες:

- Το *Storybird*, μια ανοιχτή και εύκολη στην χρήση ιστοσελίδα που παρέχει έτοιμη εικονογράφηση εξαιρετικής ποιότητας για να φτιάξουν οι μαθητές τις ιστορίες τους, μπορεί να αποτελέσει ένα πολύ χρήσιμο εκπαιδευτικό εργαλείο. Ο δάσκαλος μπορεί να δημιουργήσει δωρεάν λογαριασμούς για κάθε τάξη ή/και για τον κάθε μαθητή ατομικά, να στείλει τη δουλειά των μαθητών στους γονείς μέσω email, να την δημοσιεύσει στην ιστοσελίδα ή το blog της τάξης και ακόμα να δώσει στους μικρούς δημιουργούς εικονικά αυτοκόλλητα για την προσπάθειά τους. Δίνεται επίσης η δυνατότητα στους άλλους μαθητές να σχολιάσουν τη δουλειά των συμμαθητών τους.
- Το *Tikatok* είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή που ενθαρρύνει τα παιδιά να γράψουν μικρές ιστορίες, να προσθέσουν εικόνες αλλά και να δημοσιεύσουν ένα πραγματικό βιβλίο. Οι γονείς ή οι δάσκαλοι μπορούν να παραγγείλουν από την εταιρεία που διαχειρίζεται την εφαρμογή όσα αντίγραφα του βιβλίου επιθυμούν ή απλά να βλέπουν το βιβλίο online.
- Η χρησιμοποίηση του καινοτόμου περιβάλλοντος προγραμματισμού *Alice 2.0* και *Storytelling Alice* στην τάξη μπορεί να γίνει με ποικίλους τρόπους. Ωστόσο μια σημαντική κατηγορία δραστηριοτήτων αφορά στη δημιουργία πρωτότυπων ιστοριών. Τα παιδιά επιλέγουν τους ήρωες και το σκηνικό της ιστορίας τους και δημιουργούν 3D animation για να εμπλουτίσουν τα περιβάλλοντα στο οποίο εκτυλίσσονται οι σκηνές του σεναρίου τους (δες Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010).
- Το *Windows Movie Maker* είναι ένα εργαλείο που επιτρέπει, με σχετικά απλό τρόπο, τη δημιουργία μιας ολοκληρωμένης ταινίας. Η εφαρμογή παρέχει από τα πιο απλά εργαλεία (όπως λειτουργίες αποκοπής, επικόλλησης, μεταφοράς και απόθεσης), ως και άλλα πιο πε-

ρίπλοκα (όπως η χρήση ειδικών εφέ καθώς και ποικίλων εφέ μετάβασης) που επιτρέπουν τον εμπλουτισμό ενός κειμένου με ήχο και εικόνες. Όταν το βίντεο ολοκληρωθεί, η εφαρμογή δίνει τη δυνατότητα αντιγραφής σε CD ή DVD.

Όμως, ακόμη και αν οι μαθητές δεν φτάσουν στη δημιουργία των δικών τους πρωτότυπων, μυθοπλαστικών κειμένων, πάλι ενδέχεται να επιχειρήσουν τη διατύπωση δημιουργικών προτάσεων για επί μέρους σημεία κάποιου βιβλίου που διάβασαν και αγάπησαν. Πολλοί δάσκαλοι γνωρίζουν εκ πείρας ότι οι συζητήσεις για θέματα κριτικής της λογοτεχνίας καταλήγουν στην επιθυμία των παιδιών να κατασκευάσουν και να αναρτήσουν τις δικές τους εκδοχές. Έτσι, αν η τάξη έχει εστιάσει στην ερμηνευτική βαρύτητα που αποκτούν τα εξώφυλλα στην προσέγγιση του κειμένου (π.χ. τα μυθιστορήματα της Άλκης Ζέη ή τη Σταχτοπούτα), κάποιοι μαθητές σίγουρα θα θελήσουν να δημιουργήσουν τα δικά τους. Με μέσα μη απαιτητικά, όσο εικόνες από το διαδίκτυο, ή προγράμματα τόσο απλά, όσο η Ζωγραφική ή ένας κοινός Επεξεργαστής κειμένων, οι μαθητές μπορούν να δοκιμάσουν τις δυνάμεις τους συνδυάζοντας την αισθητική ποιότητα των περικειμενικών στοιχείων με την λειτουργικότητά τους.

Εικόνα 7



Μάλιστα αν η συζήτηση συνδυαστεί με μια έρευνα για την ιδεολογική βαρύτητα της εικόνας, τότε τα παιδιά ενδέχεται να επιχειρήσουν τη διατύπωση δικών τους προτάσεων εξωφύλλων, όπου η προσθήκη της εικόνας θα μετατοπίζει το ιδεολογικό στίγμα του κειμένου. Έτσι, αν η Σταχτοπούτα εικονογραφηθεί με περίπα κιλά, με φερετζέ ή χωρίς ένα της μέλος, το παραμύθι πλέον αφηγείται μια ιστορία όπου ακόμη και όσοι/όσες δεν ανταποκρίνονται στις αισθητικές νόρμες του καιρού μας, παρουσιάζουν κάποια αναπηρία ή ανήκουν σε διαφορετική εθνική ομάδα έχουν δικαίωμα στο όνειρο. Από την άλλη, ένα εξώφυλλο που εικονίζει το είδωλο μιας αποστεωμένης Χιονάτης στο μαγικό καθρέπτη θέτει το ζήτημα της νευρικής ανορεξίας σε έναν

παραμυθικό κόσμο χωρίς παραμυθία, ενώ η απεικόνιση του Χάνσελ και της Γκρέτελ ως μικρά Εβραίοπουλα σε στρατόπεδα συγκέντρωσης μεταλλάσσει μια παλιά ιστορία σε ένα σύγχρονο σχόλιο για το δράμα του Ολοκαυτώματος (Εικόνα 7). Τα διαφορετικά εξώφυλλα ενδέχεται να συγκεντρωθούν και να δημοσιοποιηθούν με ένα πρόγραμμα παρουσίασης εικόνων στον υπολογιστή ή να εκτυπωθούν και να αποτελέσουν ένα ενιαίο πανό για τον τοίχο της αίθουσας.

Από την άλλη συχνά, ακόμη και μεγαλύτερα παιδιά, εκθέτουν τη δική τους εκδοχή ενός γνωστού κειμένου με τη βοήθεια του power point ή με σύντομα βίντεο που ανεβάζουν στο Youtube ή σε διάφορους άλλους χώρους στο διαδίκτυο. Φοιτήτριες του ΤΕΑΠΗ, ΕΚΠΑ δημιουργούν βιντεάκια ή έντυπες καταχωρήσεις με «πρωταγωνίστρια» τη γνωστή Σταχτοπούτα. Έτσι καταφέρνουν να μιλήσουν για διάφορα θέματα, από την ανάγκη προτίμησης των μέσων σταθερής τροχιάς –η άμαξα της Σταχτοπούτας εγκλωβισμένη σε φοβερό μπουτιλιάρισμα κινδυνεύει να χάσει για πάντα το χορό– την ενδοοικογενειακή βία, όταν το παραμύθι του γάμου μετατρέπεται σε φριχτό εφιάλτη, το κόμπλεξ της αιώνιας ομορφιάς και νεότητας –στο βίντεο *Siliconella* τη θέση της νονάς παίρνει ο πλαστικός χειρουργός– ακόμη και την ομοφιλοφυλική σεξουαλικότητα με το βίντεο ο Σταχτοπούτης (Εικόνα 8).

Εικόνα 8



Αλλά και μεταπτυχιακοί φοιτητές εκφράζουν τη δημιουργικότητά τους στο διαδίκτυο. Μια ομάδα μεταπτυχιακών φοιτητριών/ φοιτητών στο Πάντειο Πανεπιστήμιο δημιούργησαν και κοινοποίησαν στο διαδίκτυο μια *Antismoking Campaign* (Αντικαπνιστική Καμπάνια) με βασική πρωταγωνίστρια τη γνωστή Σταχτοπούτα, που όπως δηλώνεται ονομάστηκε έτσι από τις στάχτες των τσιγάρων της. Σε μια ιστοριούλα με ευτυχισμένο τέλος, το κορίτσι τελικώς κόβει το κάπνισμα και έτσι κερδίζει τον πρίγκιπα, ενώ πριν πέσουν οι τίτλοι του τέλους στην οθόνη κυριαρχεί το κλασικό γυάλινο γοβάκι να πατά και να σβίγει ένα αναμμένο τσιγάρο. Από την

άλλη, στα πλαίσια άλλων μεταπτυχιακών προγραμμάτων δημιουργήθηκε ένα πολύ χαριτωμένο animation του γνωστού βιβλίου Το δέντρο που έδινε, που αποτελεί την ενδιαφέρουσα διαμεσική διασκευή ενός πολύ αγαπημένου βιβλίου (Εικόνα 8).

Είναι προφανές ότι αν κάτι σηματοδοτεί τη μετάβαση από την Κοινωνία της Γνώσης στην «Κοινωνία της Δημιουργικότητας» (Resnick 2002) δεν είναι το πλήθος των διαθέσιμων πηγών, αλλά η ανάγκη διαχείρισης αυτής της πληροφοριακής υπερφόρτωσης και η σημασία της κριτικής αναζήτησης και δημιουργικής σκέψης σε όλους τους τομείς της ζωής. Η νέα ιντερνετική πραγματικότητα παρέχει ευκαιρίες σε οποιονδήποτε γνωρίζει να χειρίζεται τις διαδικτυακές μηχανές αναζήτησης να αποκομίσει γνώση μέσα από ανταλλαγή απόψεων, ιδεών και υλικού. Αξιοποιώντας ποικίλες επικοινωνιακές πλατφόρμες τα μέλη των online κοινοτήτων αναζητούν πηγές γνώσης, συνεργάζονται για την επίλυση προβλημάτων, συνεισφέρουν σε wikis, δημιουργούν αφηγηματικά, κινηματογραφικά ή ακόμη και εικαστικά περιεχόμενα, επεκτείνουν τις αγαπημένες τους ιστορίες, πολλαπλασιάζουν κάθε κείμενο σε πληθώρα εκδοχών συνιστώντας μια πολύχρωμη βεντάλια διαφορετικών υφών και θέσεων.

Με αυτόν τον τρόπο δημιουργείται μια κοινότητα αναγνωστών, που μοιράζονται το κοινό τους ενδιαφέρον για τη λογοτεχνία είτε μέσω γνωστών εφαρμογών, όπως blogs ή χώρους κοινωνικής δικτύωσης, π.χ. facebook, twitter, είτε μέσω λιγότερο συνηθισμένων για τα ελληνικά δεδομένα, όπως τα δημοφιλή στη μακρινή Αυστραλία book raps, δηλαδή forums στα οποία διεξάγονται συζητήσεις ανάμεσα σε διαφορετικές τάξεις με κέντρο ένα βιβλίο. Αρκετά συστηματικά και με αφορμή συγκεκριμένες ερωτήσεις και δραστηριότητες οι τάξεις προετοιμάζονται πρώτα off line και μετά, on line, κυρίως μέσω εύχρηστων εργαλείων όπως το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, μοιράζονται με άλλους αναγνώστες-χρήστες τις απόψεις τους (Unsworth et al. 2005). Με τον τρόπο αυτό, στο πλαίσιο μιας αντισυμβατικής εκπαιδευτικής «περιπέτειας» που πραγματώνεται στο χώρο του διαδικτύου, επιδιώκεται η υλοποίηση διδακτικών και μαθησιακών στόχων που σχετίζονται με την ανάπτυξη της φιλαναγνωσίας και ταυτόχρονα τη συγκρότηση επικοινωνιακών διαύλων ανάμεσα σε ένα διαρκώς αυξανόμενο φάσμα αναγνωστών (Stubbs, 1999: 59).

Στις αναγνωστικές διαδικτυακές κοινότητες οι αναγνώστες-χρήστες-μαθητές έχουν τη δυνατότητα να εκφράσουν απόψεις για θέματα λογοτεχνικής κριτικής, να κοινοποιήσουν ή να διαβάσουν βιβλιοκρισίες, να δημιουργήσουν και να συμμετάσχουν σε λέσχες ανάγνωσης, ακόμη και για συγκεκριμένες θεματικές (π.χ. επιστημονική φαντασία), και φυσικά να δημοσιεύσουν τα δικά τους πρωτότυπα κείμενα. Και έτσι η αγάπη για τη λογοτεχνία, όπως και κάθε ενθουσιασμός, καθώς μοιράζεται πολλαπλασιάζεται και όταν δίνεται απομένει περισσότερος σε αυτόν που πλουσιοπάροχα τον χαρίζει.

Άλλωστε κάποια βιβλία, ακόμη και ελληνικά (π.χ. Η Μαίρη Πινέζα των Σ. Μητακίδου και Ευ. Τρέσσου ή η Δόνα Τερηδόνα του Ευγένιου Τριβιζά), λειτουργούν ως δημιουργική πρόκληση, αφού σχεδόν επιζητούν σαφώς να συνεχιστούν από τους αναγνώστες τους. Έτσι ενδέχεται να δημιουργηθεί μια κοινότητα αναγνωστών που θα δημοσιοποιεί, ατομικά ή και συλλογι-

κά ως σχολείο, πολλές εναλλακτικές προτάσεις. Η αφηγηματική τεχνική του ανοιχτού τέλους, όπου η κατάληξη μιας αφήγησης αποτελεί το σημείο εκκίνησης μιας καινούργιας, βρίσκει την πιο ευφυή της έκφραση στο βιβλίο *The Mysteries of Harris Burdick* (Van Allsburg, 1984) που περιλαμβάνει δεκατέσσερις ασπρόμαυρες εικόνες, όλες τους με τον τίτλο τους και μια σειρά μόνο κειμένου για την καθεμία. Η ιστορία τους ξεκινά τριάντα χρόνια πριν, όταν ο συγγραφέας αντίστοιχων αφηγήσεων τις άφησε, ως δείγμα δουλειάς του, σε έναν εκδότη με την υπόσχεση ότι σύντομα θα επιστρέψει· κάτι όμως που δεν έγινε ποτέ. Ο εκδότης, συνταξιούχος πια, αποφασίζει να τις εκδώσει με την ελπίδα ότι κάποιος αναγνώστης θα γνωρίζει κάτι για αυτές και με κάποιο τρόπο το μυστήριο θα λυθεί. Μετά την έκδοση του βιβλίου, έκαναν την εμφάνισή τους στο διαδίκτυο διάφορες εκδοχές ως μια προσπάθεια των αναγνωστών να συμβάλλουν στην επίλυση του γρίφου. Ο επίσημος δικτυακός τόπος του έργου φιλοξενεί ιστορίες νεαρών 'συγγραφέων', όλες τους εμπνευσμένες από τις δεκατέσσερις εικόνες του μυστηριώδους Harris Burdick και δημιουργώντας μια ιδιαίτερος ενδιαφέρουσα πτυχή ενός εξελισσόμενου, ζωντανού κειμένου που διαρκώς μεταβάλλεται.

Εφαρμογή της εκπαιδευτικής διάστασης των on-line κοινοτήτων είναι και η δυνατότητα αξιοποίησης των εικονικών κόσμων (virtual worlds) που υπάρχουν στον κυβερνοχώρο. Απόντα από την ελληνική δικτυακή πραγματικότητα ψηφιακά περιβάλλοντα γνωστά ως MUDs (Multi-User Domain) ή/και *Palaces*, προσφέρουν ένα έναυσμα για τη δημιουργία συνεργατικών αφηγήσεων (Unsworth et al 2005: 88) μέσω της συμμετοχής των παιδιών-αναγνωστών-χρηστών-παικτών σε παιχνίδια ρόλων (role-playing games). Μέσα από την «εμβύθιση» στο τρισδιάστατο σύμπαν Παλατιών όπως τα *Hogwarts*, *Harry Potter*, *Middle Earth*, *Bloody Brilliant*, *Nexus Quest* κ.α τα παιδιά «σχεδιάζουν με τη φαντασία τους νέους τόπους και αντικείμενα και τα υλοποιούν με λέξεις και προγράμματα» (Bruckman, 1999). Οι διδακτικές προτάσεις που έχουν διαμορφωθεί σχετικά, εστιάζουν στη θετική επίδραση τέτοιου είδους προγραμμάτων στην ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης και της φαντασίας των παιδιών, στη συγκρότηση ηλεκτρονικών κοινοτήτων με «διανοητικό περιεχόμενο» (online intellectual communities), στην παραγωγή λόγου (προφορικού και γραπτού) και προπαντός στη δημιουργία πρωτότυπου λογοτεχνικού υλικού από τους μαθητές –συχνά με αφετηρία κλασικά λογοτεχνικά κείμενα, όπως ο Άρχοντας των Δακτυλιδιών.

Ένα από τα πιο επιτυχημένα εγχειρήματα του είδους ήταν το εκπαιδευτικό project *Kids, Enfants, Kinder*, που δημιούργησε το 1999 η Angela Thomas προκειμένου να διερευνήσει τις δυνατότητες παραγωγής συνεργατικών αφηγήσεων μέσα από τα παιχνίδια ρόλων (role-playing games) που πραγματοποιούνται εντός των τρισδιάστατων εικονικών κόσμων. Στη διάρκεια των ετών 1999-2003 που η ηλεκτρονική διεύθυνση *kek.palaceplanet.com:8080* ήταν ενεργή, παιδιά από την Αυστραλία, τον Καναδά, τις ΗΠΑ, την Ελβετία και τη Γαλλία συμμετείχαν σε μια σειρά από διαδραστικές δραστηριότητες με επίκεντρο το on-line παλάτι, αλληλεπιδρώντας, συνεισφέροντας ψηφιακό περιεχόμενο, ανταλλάσσοντας ιδέες και απόψεις και δημιουργώντας δικές τους ιστορίες. Επισημαίνεται ότι ως ιδιαίτερα δημοφιλείς δραστηριότητες του παιχνιδιού

ανακηρύχθηκαν οι διάφορες θεματικές της ελληνικής μυθολογίας και ειδικότερα ο μύθος της Περσεφόνης (Unsworth et al 2005).

Και καθώς το διαδίκτυο εγκαθίσταται όλο και πιο σταθερά στη ζωή μας, στη νέα εποχή που διαμορφώνεται, η έμφαση δεν δίνεται στη Διαδραστικότητα, η οποία άλλωστε αποτελεί ένα τεχνικό στοιχείο, μια ιδιότητα των νέων τεχνολογιών (Jenkins, 2007), αλλά στη Συμμετοχή στον πολιτισμό που προσφέρει η χρησιμοποίηση των διαθέσιμων εργαλείων. Στον αντίποδα της καταναλωτικής κουλτούρας και του «homo zapiens», ως του ανθρώπου καταναλωτή μέσω πληροφόρησης και επικοινωνίας, τα μεμονωμένα άτομα καλούνται πλέον να συμπεριφερθούν ως «prosumers» –prosumer (producer (=παραγωγός) + consumer (=καταναλωτής), νεολογισμός που δίνει έμφαση στη ιδιότητα του δημιουργού–, που ξεπερνώντας την παθητικότητα του καταναλωτή παράγουν και οι ίδιοι τα δικά τους πολιτισμικά προϊόντα (Willis, 2003: 203). Η κατανάλωση γίνεται παραγωγή, η ανάγνωση δίνει τη θέση της στη συγγραφή, η κουλτούρα του θεατή μετατρέπεται σε συμμετοχική κουλτούρα (Jenkins, 2007) και «η παραδοσιακή διάκριση ανάμεσα σε παραγωγούς και καταναλωτές μετασχηματίζεται σε συμμετέχοντες, που καλούνται να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους σύμφωνα με ένα νέο σύνολο κανόνων που όμως κανείς από εμάς δεν φαίνεται να κατανοεί πλήρως» (Jenkins, 2006)...

## Διαδικτυακές Διευθύνσεις

88 Cannelloni: <http://students.english.ilstu.edu/ppanao/multistories/coverpage.htm>

Fair e-Tales: <http://three.org/fairetales/home.html>

Eric Carle: <http://www.eric-carle.com>

Emily Gravett: <http://www.emilygravett.com>

Gutenberg Project: <http://www.gutenberg.org/browse/languages/el>

Henry Piskas Game: <http://www.baloneyhenryp.com>

Harris Burdick: <http://www.chisvanallsburg.com/flash.html>

Lifelong Readers: <http://www.lifelongreaders.org/>

Middle Earth Palace: <http://www.middleearthpalace.com/>

SurLalune Fairytales: <http://www.surlalunefairytales.com/>

Άλκη Ζέη: <http://www.alkizei.com/>

Ανοικτή Βιβλιοθήκη: <http://www.openbook.gr/>

Αντικαπινοστικό βίντεο: <http://www.youtube.com/watch?v=Ut5eU35fkTk>

Αρχείο της EPT: <http://www.ert-archives.gr>

Βιβλιονέτ από το ΕΚΕΒΙ: <http://www.biblionet.gr>

Βιογραφικά συγγραφέων, Ψυχογιός: <http://www.psichogios.gr/site/Authors/show?aid=128>  
 Διαδικτυακό βιβλιοπωλείο Amazon: <http://www.amazon.com>  
 Εφηβικό βιβλίο εκδ. Πατάκη: <http://www.i-read.i-teen.gr>  
 Η Μαίρη Πινέζα. Οδηγίες για Εκπαιδευτικούς:  
[http://www.kaleidoscope.gr/media/pdfs/Odigos\\_gia\\_ekpaideytikous.pdf](http://www.kaleidoscope.gr/media/pdfs/Odigos_gia_ekpaideytikous.pdf)  
 Κόμβος για διαφημίσεις: <http://www.coloribus.com/>  
 Μικρός Αναγνώστης ΕΚΕΒΙ: <http://www.mikrosanagnostis.gr>  
 Νίκος Εγγονόπουλος: <http://www.engonopoulos.gr>  
 Περιοδικό <http://www.bookbook.gr>  
 Περιοδικό Διαδρομές: <http://www.psichogios.gr/site/Content/routesRegistration>  
 Περιοδικό Κείμενα του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας: <http://keimena.ece.uth.gr>  
 Σπουδαστήριο Νέου Ελληνισμού: <http://www.snhell.gr>  
 Σταχοπούτα, Ιδεολογικές παράμετροι (εργασίες φοιτητριών):  
<http://eclass.uoa.gr/modules/document/document.php?course=ECD186&openDir=/4f6b9579lfrp>  
 Το Δέντρο που έδινε: <http://www.youtube.com/watch?v=bubNw9dLn6Q>  
 Υ.ΠΑΙ.Θ.Α.Π: <http://www.e-yliko.gr>

## Βιβλιογραφικές αναφορές

Alemagna, B. (2010) Ένα λιοντάρι στο Παρίσι, Μπφρ. Ε. Γεροκώστα. Αθήνα: εκδ. Κόκκινο.  
 Bratitsis, T., Kotopoulos, T., Mandila, K. (2011). Kindergarten Children as Story Makers. The Effect of the Digital Medium. In F., Xhafa, L., Barolli, M., Köppen (Eds.), *Proceedings of the IEEE 3<sup>rd</sup> International Conference On Intelligent Networking and Collaborative Systems - INCoS 2011* (pp. 84-91). Fukuoka, Japan, November 30 - December 2, 2011.  
 Bruckman, A. (1999) The Day After Net Day: Approaches to Educational Use of the Internet. *Convergence* 5 (1): 24-46.  
 Candy, P. (2004) Linking Thinking: Self-directed Learning in the Digital Age. Australian Department of Education, Science and Training. Retrieved on 14/01/2013 from <http://www.dest.gov.au/NR/rdonlyres/5CBAC2EE-D568-4829-8332-0739057BBE1B/2205/report.pdf>  
 Cole, B. (1987) *Prince Cinders*. New York: Punam.  
 Colbert, B., Miles, R., Wilson, F. (2007) Designing and Assessing Online Learning in English Literary Studies, *Arts and Humanities in Higher Education*, 6 (1):74-89.  
 Genette, G.(1997) *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. Trans. Channa Newman and Claude Doubinsky. Lincoln: U of Nebraska.

Dresang, E. T. (1999) *Radical Change: Books for Youth in a Digital Age*. New York, Dublin: The H. W. Wilson Company.  
 Harris, M. (2005) Contemporary Ghost Stories: Cyberspace in Fiction for Children and Young Adults». *Children's Literature in Education*, 36 (2): 111-128.  
 Hodge, E., Tabrizi, M.H.N, Farwell, M. A. and Wuensch, K. L. (2007) Virtual Reality Classrooms. Strategies for Creating a Social Presence, *International Journal of Social Sciences* 2:105-109.  
 Hornthal, J. (2012). A Haystack Full of Needles: Cutting Through the Clutter of the Online World to Find a Place, Partner or President, (TED Books) [Kindle Edition]. Retrieved on 10/01/2013 from <http://www.etpe.gr/files/proceedings/uploads/1p32.pdf>.  
 Jenkins, H., Puroshotma, R, Clinton, Katherine, Weigel, Margaret, & Robison, Alice J. (2005). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Retrieved on 4/02/2013 from <http://www.newmedialiteracies.org/files/working/NMLWhitePaper.pdf>  
 Jenkins, H. (2006) *Fans, Bloggers and Gamers*. New York : New York University Press.  
 Jenkins, H.(2008) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.  
 Koskimaa, R. (2007) Cybertext Challenge: Teaching Literature in the Digital World in *Arts and Humanities in Higher Education*, 6 (2): 169-185.  
 Levy, P. (1997). *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. New York: Basic Books.  
 Oppenheim, C. (1997). Managers' use and handling of information. *International Journal of Information Management*, 17(4): 246.  
 Palfrey, J. & Gasser, Urs. (2008) *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives*. New York: Basic Books.  
 Resnick, M. (2002). Rethinking Learning in the Digital Age. In G. Kirkman (Ed.), *The Global Information Technology Report: Readiness for the Networked World* (pp. 32-37). Oxford: Oxford University Press.  
 Shenk, D. (1997) *Data Smog: Surviving the Information Glut*. HarperOne.  
 Sieszka, J and Smith, L.(2001) *Henry P. Baloney*. Viking Children's Books.  
 Stevenson B. (2005) The electronic revolution and the teaching of literature, *The CEA Forum*, 34 (1). Retrieved on 10/01/2013 from <http://www2.widener.edu/~cea/341stevenson.htm>  
 Stubbs, J. (1999) Book raps: an internet project, in L. Hay and J. Henri (eds) *The Net Effect*. London: The Scarecrow Press Inc.  
 Tapscott, D.(1999) *Growing up Digital: The Rise of the Net Generation*. New York: McCraw-Hill.  
 Tapscott, D. & Williams, A. D. (2008) *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything*. Publication: New York: Portfolio

- Unsworth, L., Thomas, A., Simpson, A. & Asha, J. L. (2005). *Children's Literature and Computer-Based Teaching*. Maidenhead: Open University Press.
- Unsworth, L. (2006) *E-literature for Children*. London & New York: Routledge.
- Van Allsburg, C. (1984) *The Mysteries of Harris Burdick*. Houghton Mifflin Books for Children
- Willis, P. (2003) Foot Soldiers of Modernity: The Dialectics of Cultural Consumption and the 21st-Century School. *Harvard Educational Review* 73(3): 390-415.
- Yannicopoulou, A. A. (2007). Hypertextual elements in the interactive fiction of Trivizas. *Book-bird*, 45 (1): 15-22.
- Γιαννικοπούλου, Α. (2013). Η εικόνα της Σταχτοπούτας στο σύγχρονο εικονογραφημένο βιβλίο, *Κείμενα*, 16, 1-23, Ανακτήθηκε 2/3/2013 από <http://keimena.ece.uth.gr/main/t16/01-giannikopoulou.pdf>
- Γιαννικοπούλου, Α. Α. (2007). Από την «Κινέζα Κούκλα» στα «88 Ντολμαδάκια» και τα «33 Ρουμπίνια»: Η λογική των υπερκειμένων στον παράλογο κόσμο των παραμυθικών κειμένων». *Κείμενα*. Ανακτήθηκε 12/2/2013 από <http://keimena.ece.uth.gr/t6/arthra/tefxos6/giannikopoulou.htm>
- Γιαννικοπούλου, Α. Α. & Φώκιαλη, Ε. (2011). Το εφηβικό μυθιστόρημα στην ηλεκτρονική εποχή Στο Μ. Κανασούλη & Δημ. Πολίτης (επιμ.) *Σύγχρονη Εφηβική Λογοτεχνία: Από την Ποιητική της Εφηβείας στην Αναζήτηση της Ερμηνείας της* (σελ.207-225). Αθήνα: Πατάκης.
- Γιαννικοπούλου, Α. Α. & Φώκιαλη, Ε. (2009). Από τη σελίδα στην οθόνη: Είδη κειμένων ηλεκτρονικής λογοτεχνίας (σελ. 509-523). Στο Π. Παπούλια-Τζελέπη & Α. Φτερνιάτη (Επιμ) *Γραφή και Γραφές στον 21ο Αιώνα: Η Πρόκληση για την Εκπαίδευση*. Πάτρα 5<sup>ο</sup> Διεθνούς Συνεδρίου Γραμματισμού. Πάτρα: ΠΤΔΕ, Παν/μιο Πατρών.
- Καγιαλής, Τ. (2004) Η λογοτεχνία στην εκπαίδευση: Η χρήση του Διαδικτύου και των Νέων Τεχνολογιών. Ανακοίνωση στο Επιστημονικό Σεμινάριο «Γλώσσα και Λογοτεχνία στην πρωτοβάθμια και τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση», που Αθήνα στις 5, 6 και 7 Νοεμβρίου Ανακτήθηκε 13/12/2012 από <http://www.academia.edu/297408/>
- Κατσίκη-Γκίβαλου, Α., Πολίτης, Δ., Χαλκιαδάκη, Α. & Τσιαμπάση, Φ. (2011). Καλλιεργείται η Αγάπη για το Διάβασμα; Τόποι Ανάγνωσης και Τρόποι Εκπαίδευσης. Αθήνα: Κοινωνικές Ίδρυμα Ιωάννη Λάτση. Ανακτήθηκε 3/2/2013 από <http://www.latsis-foundation.org/files/meletes2011/04.pdf>
- Κωτόπουλος, Τρ. (2006) Η χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του διαδικτύου στη διδασκαλία της λογοτεχνίας, *Φηγός* 21: 299-315.
- Μπίνιου, Α. (2012) *Πιρουλίτο και Ροζαλία*. Αθήνα: εκδ. Πατάκη.
- Μητακίδου, Σ, και Τρέσσου, Ευ. (2010) *Μαίρη Πινέζα*, Εικ. Α. Βέττας, Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.
- Νέζη, Μ. (2000). e-διδασκαλία: Νέες Τεχνολογίες και η διδασκαλία της λογοτεχνίας. 2ο Συνέδριο ΕΤΠΕ, Πάτρα, Οκτώβριος. Ανακτήθηκε 4/3/2013 από <http://www.etpe.gr/files/proceedings/uploads/1/p32.pdf>

- Νικολαΐδου, Σ. & Γιακουμάτου, Τ. (2001) *Διαδίκτυο και Διδασκαλία: Ένας Οδηγός για Κάθε Ενδιαφερόμενο και Πολλές Προτάσεις για τους Φιλολόγους*. Αθήνα: Κέδρος.
- Νικολαΐδου, Σ. (2009) *Λογοτεχνία και Νέες Τεχνολογίες*. Από τη θεωρία στη διδακτική πράξη. Αθήνα: Κέδρος.
- Παπανικολάου, Κ. (2009) «Μάθηση βασισμένη σε Πηγές: Πληροφοριακός Εγγραμματισμός και Οργάνωση Διαδικτυακών Εξερευνήσεων». Στο Μ. Γρηγοριάδου, Ε.Γουλή, Α.Γόγουλου: *Διδακτικές Προσεγγίσεις και Εργαλεία για τη διδασκαλία της Πληροφορικής*. Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών. Ανακτήθηκε 14/1/2013 από <http://eclass.uoa.gr/modules/document/file.php/D58/%CE%95%CF%81%CE%B3%CE%B1%CF%83%CE%AF%CE%B12012/chapter6-WebQuest-Papanikolaou-camera1.pdf>
- Σεραφείμ, Κ., & Φεσάκης, Γ. (2010). Ψηφιακή αφήγηση: Επισκόπηση λογισμικών. *Πρακτικά 2ου Πανελληνίου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου «Ψηφιακές και διαδικτυακές εφαρμογές στην εκπαίδευση»* (σ.1558-1569). Ημαθία.
- Τριβιζάς, Ε. (2001) *Δόνα τερηδόνα*, Αθήνα: Καλέντης
- Τριβιζάς, Ε. (1997) *Τα Ογδόντα Οχτώ Ντολμαδάκια*, Εικ. Ρ. Βαρβάκη, Αθήνα: Καλέντης.
- Φώκιαλη, Ε (2010) Το εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο στο σύγχρονο ψηφιακό περιβάλλον, *Κείμενα*, τ.10, Ανακτήθηκε 3/2/2013 από [http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?option=com\\_content&view=article&id=177:toeikonografimeno-paidiko-vivlio&catid=54:tefxos10&Itemid=89](http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?option=com_content&view=article&id=177:toeikonografimeno-paidiko-vivlio&catid=54:tefxos10&Itemid=89)
- Χριστοδουλίδου, Λ. και Μουλά, Ευ (2013). Διαδίκτυο και φιλαναγνωσία: Από τα doodles της google στη λογοτεχνία, ως απόλαυση και αφετηρία δημιουργίας. Εισήγηση στο συνέδριο «Καλλιεργώντας τη Φιλαναγνωσία: Πραγματικότητες και Προοπτικές». Αθήνα 7-9/3/2013.

## In the literature's nets: Teaching in the internet era

**Angela Yannicopoulou**

*Associate Professor, Dpt. of Preschool Education, University of Athens*

**Elita Fokiali**

*Teacher, Phd Student, Dpt. of Preschool Education, University of Athens*

## Abstract

In the modern online society, none can ignore the Copernican shift that has occurred in the communicational landscape. Not even in schools or, to put it better, especially in

schools where *digital natives* study. In every course of the curriculum, included (children's) literature, the first efforts to use the internet in the learning process has begun to be recorded. Although the situation that emerges seems absolutely chaotic, some suggestions, rather conservative to start with, might sound interesting. In an effort to investigate the use of the internet in the approach of the literature in schools, it seems that the application could be detected in the finding of literary texts, in locating information material, in enriching the literary experience mainly through a multimedia approach, in creating an enlarged reading online community and in reinforcing the creative expression of pupils-readers-users.

**Key words:** teaching of literature, internet, children's books