



# Βιωματική Προσέγγιση των Στόχων του Ήρωα στη Δημιουργική Γραφή/Αφήγηση

ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΤΟΥ ΗΡΩΑ  
ΣΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ/ΑΦΗΓΗΣΗ

Νίκη Λαμπροπούλου  
ΕΔΙΠ ΤΕΠΕΚΕ

# Τι θέλει ο Ήρωας/ίδα;

## Βιωματικό εργαστήριο



# Ατζέντα

- Βιωματικό Εργαστήριο: Τι θέλει ο Ήρωας/ίδα;
- Σκοπός της Εκπαίδευσης
- Η Δημιουργική Διαδικασία (Φ3ΕΑ)
- Διδακτικό Σενάριο για Σχέδια Εργασίας
- Δημιουργική Αφήγηση / Κάθαρση
- Η Ιστοριογραμμή Του Ταξιδιού του Ήρωα

# Σκοπός της Εκπαίδευσης

- Αποστολή της εκπαίδευσης δεν είναι μόνο να προσφέρει στους πολίτες γνώση και δεξιότητες αλλά να αναπτύσσει πολίτες που θα γνωρίζουν να εκφράζονται, να συνεργάζονται, να δραστηριοποιούνται δημιουργικά και να προσαρμόζουν τη μάθηση ανάλογα με τις συνθήκες.
- Η δημιουργία αυτών των καινοτομικών υποδομών αποτελεί σήμερα ανάγκη αλλά και πρόκληση με ενσωμάτωση της σκόπιμης δημιουργικής σκέψης και στάσης στη μάθηση και την εφαρμογή της στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση.

# Δημιουργική Αφήγηση (1/3)

- Η Δημιουργική Αφήγηση υποστηρίζει τους/τις μαθητές/τριες να εξωτερικεύουν και να επικοινωνήσουν τις σκέψεις, τα συναισθήματα και τις εμπειρίες τους μέσω της δικής τους ιστορίας και να συμμετέχουν ενεργά μέσω της ενσυναίσθησης, απελευθερώνοντάς τους από ένα πραγματικό, αγχογόνο περιβάλλον δράσης.

# Δημιουργική Αφήγηση (2/3)

- Για τη διδακτική της δημιουργικής αφήγησης προτείνονται τα στάδια του Αριστοτέλη που αναφέρονται στην Ποιητική.
- Ο όρος ποιητική, στη γενική του σημασία, περιλαμβάνει τις πρακτικές και καλές τέχνες, σε αντίθεση με την τέχνη της ζωής και την επιστήμη. Για τον Αριστοτέλη, ο όρος είναι πιο περιορισμένος.
- Η δημιουργική αφήγηση ανήκει στο γένος της μιμήσεως, που είναι έννοια επάλληλη με τις καλές τέχνες, δηλαδή τις τέχνες που μιμούνται με τη βοήθεια του στίχου, του τραγουδιού και του χορού (Ποιητική κεφ. 1 και 25).

# Δημιουργική Αφήγηση (3/3)

- Η καλή τραγωδία έχει «κανονική διάταξη», δηλ. εντέλεια, σωστές αναλογίες και μέτρο. Αυτή την οργανική ενότητα προσφέρει η τέχνη της μίμησης καθώς η τραγωδία διαδραματίζεται στον χρόνο και είναι η ίδια μια πλήρης πράξη με αρχή, μέση και τέλος (κεφ. 7).
- Η αρχή της πρέπει «να είναι νοητή καθαυτήν, που να μη γεννά το ερώτημα 'τι συνέβη προηγουμένως'»· το τέλος της πρέπει να είναι ικανοποιητικό και να μη γεννά το ερώτημα 'και έπειτα;'· το δε μέσο πρέπει να επιβάλλεται από τη συγκεκριμένη αρχή και να επιβάλλει το συγκεκριμένο τέλος, υποδηλώνοντας την έννοια του μεγέθους και της ροής.
- Ένας καλός τραγικός μύθος πρέπει να έχει μήκος ευμνημόνευτον, ώστε να κεντρίζει το ενδιαφέρον μας αλλά χωρίς να υπερβαίνει ορισμένο μέγεθος, γιατί τότε θα παραμερίζεται από την κούραση.
- Αυτή η διαφορά οροθετεί την τραγωδία από τους μικρούς αυτοσχεδιασμούς από τους οποίους προήλθε.

# Κάθαρση

- Στα Πολιτικά (VII, vii) ο Αριστοτέλης αναφέρει ότι η κάθαρση είναι «η ανακούφιση των συναισθημάτων». Ο απώτερος σκοπός της τραγωδίας δεν είναι να μας κάνει περισσότερο συναισθηματικούς και αδύναμους, αλλά αντίθετα να απομακρύνει τη συγκίνηση. Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι η έκφραση τέτοιων συναισθημάτων (‘παθημάτων κάθαρσις’) σημαίνει «απομάκρυνση των συγκινήσεων».
- Ο άνθρωπος δεν πρέπει να είναι εντελώς απαλλαγμένος από κάθε τάση για φόβο ή οίκτο: «υπάρχουν πράγματα που οφείλουμε να τα φοβόμαστε» (Ηθ. Νικ. 1115 a12), και πράγματα που οφείλουμε να τα συμπονούμε.



# Ιστοριογραμμή

Η Ιστοριογραμμή είναι ένας τρόπος οργάνωσης της γνώσης ενώνοντας διάφορα γνωστικά αντικείμενα έτσι ώστε η διαδικασία διδασκαλίας και μάθησης να έχει νόημα κι ενδιαφέρον δημιουργώντας μια ιστορία.

Χρησιμοποιώντας την ιστορία δημιουργείται ένα πλαίσιο που ευαισθητοποιεί τους μαθητές/τριες και αναπτύσσει τη φαντασία και ταυτόχρονα διδάσκει έννοιες και δεξιότητες.

Η ιστορία έχει δομή, πλοκή, περιεχόμενο και μορφή δημιουργώντας ένα εννοιολογικό μοντέλο πραγματικότητας που τη διαφοροποιεί από άλλες εκπαιδευτικές προσεγγίσεις.

Η ομαδοποίηση στη συνεργατική μάθηση μπορεί να γίνει με διαφορετικούς τρόπους. Γίνεται διαφοροποίηση διδασκαλίας ως προς τη διαδικασία, το περιεχόμενο, τα προϊόντα της μάθησης και το μαθησιακό περιβάλλον ώστε οι μαθητές/τριες να εμπλακούν σε δραστηριότητες ανάλογα με την ετοιμότητα, το ενδιαφέρον ή το μαθησιακό τους προφίλ.

# Ιστοριογραφική: Βασικές Αρχές

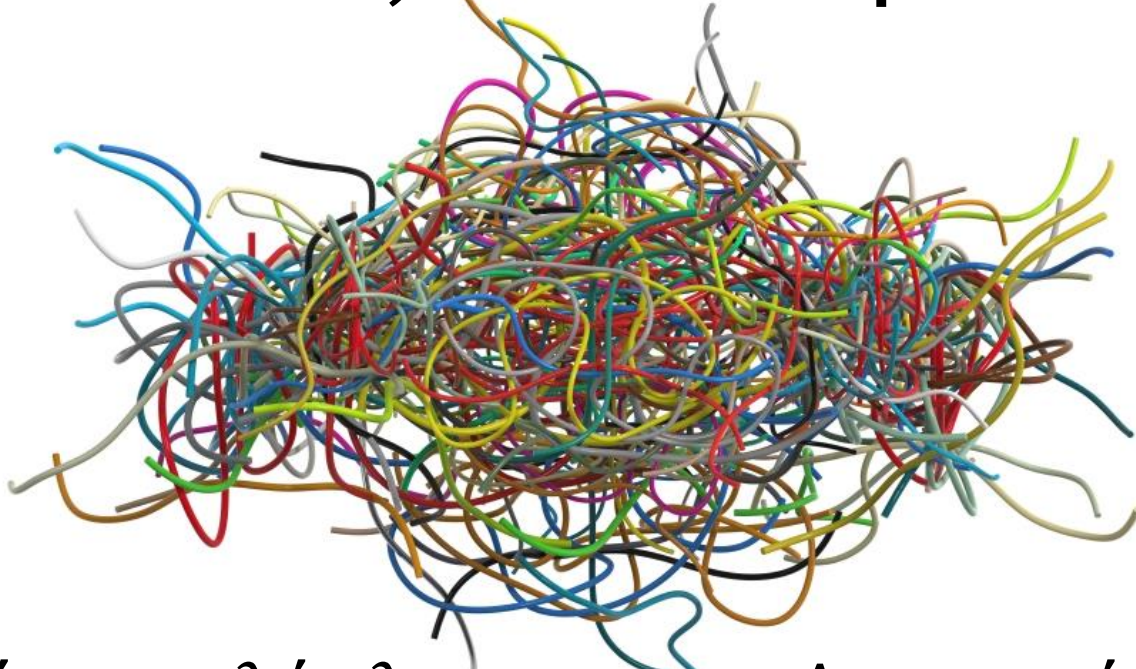
Οι βασικές αρχές της Ιστοριογραφικής συσχετίζονται με τις ιδέες του εποικοδομητισμού:

1. Είναι παιδοκεντρική και συνδέει τη νέα πληροφορία με την ήδη υπάρχουσα.
2. Δημιουργεί ευκαιρίες για ενεργό συμμετοχή των μαθητών/τριών στη μάθηση ενεργοποιώντας όλες τις αισθήσεις τους και να επικοινωνήσουν τις ανακαλύψεις τους.
3. Εξασφαλίζει μια εξαιρετικά ισχυρή δομή τόσο στον/την εκπαιδευτικό όσο και στους/τις μαθητές/τριες.
4. Συνδέει βασικές δεξιότητες με την αληθινή ζωή σε μη αγχογόνο περιβάλλον.
5. Δίνει ευκαιρίες στους/τις μαθητές/τριες να αναπτύξουν τη φαντασία τους και τη δημιουργική και αναλυτική σκέψη, όπως η κριτική σκέψη, η επίλυση προβλημάτων, η ανάλυση, η λήψη αποφάσεων αλλά και δεξιότητες όπως η συνεργασία, η επικοινωνία και η δημιουργικότητα.

# Αριστοτέλης & Κάμπελ: Το Ταξίδι του Ήρωα

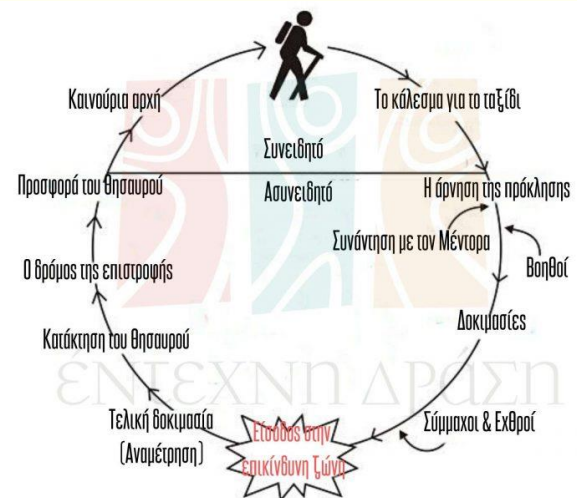
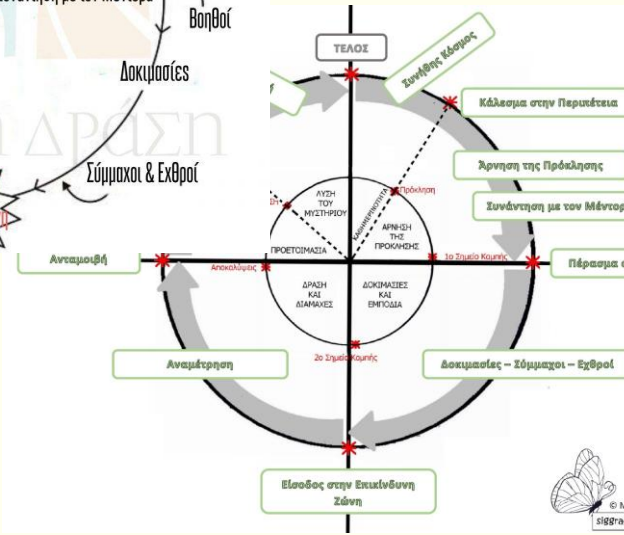
- Το ηρωικό αρχέτυπο του ήρωα επεξεργάστηκε ο Αμερικανός μυθολόγος, συγγραφέας και καθηγητής Τζόζεφ Κάμπελ εμπίπτει στη δομή του Αριστοτέλη με την αρχή, μέση και τέλος της ιστορίας καθώς και επιφέρει κάθαρση των συναισθημάτων. Στο βιβλίο του **‘Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα’** (1949) μελετά μια τέτοια αρχετυπική δομή, η οποία είναι δυνητικά ανιχνεύσιμη σε κάθε ιστορία, ανεξαρτήτως του τόπου και του χρόνου δημιουργίας της.
- Αυτή η δομική αρχή ονομάστηκε από τον ίδιο «Ταξίδι του ήρωα».
- Το εσωτερικό και το εξωτερικό ταξίδι του ήρωα είναι δομημένο εδώ ώστε να ταιριάζει με τη δομή 3 Πράξεων του Αριστοτέλη, στην περίπτωσή μας, με τον συνηθισμένο κόσμο, τον μαγικό κόσμο και τον γυρισμό στον κανονικό κόσμο.

# Το Ταξίδι του Ήρωα...



... είναι πολύπλοκο για το Δημοτικό Σχολείο.

# the HERO'S JOURNEY



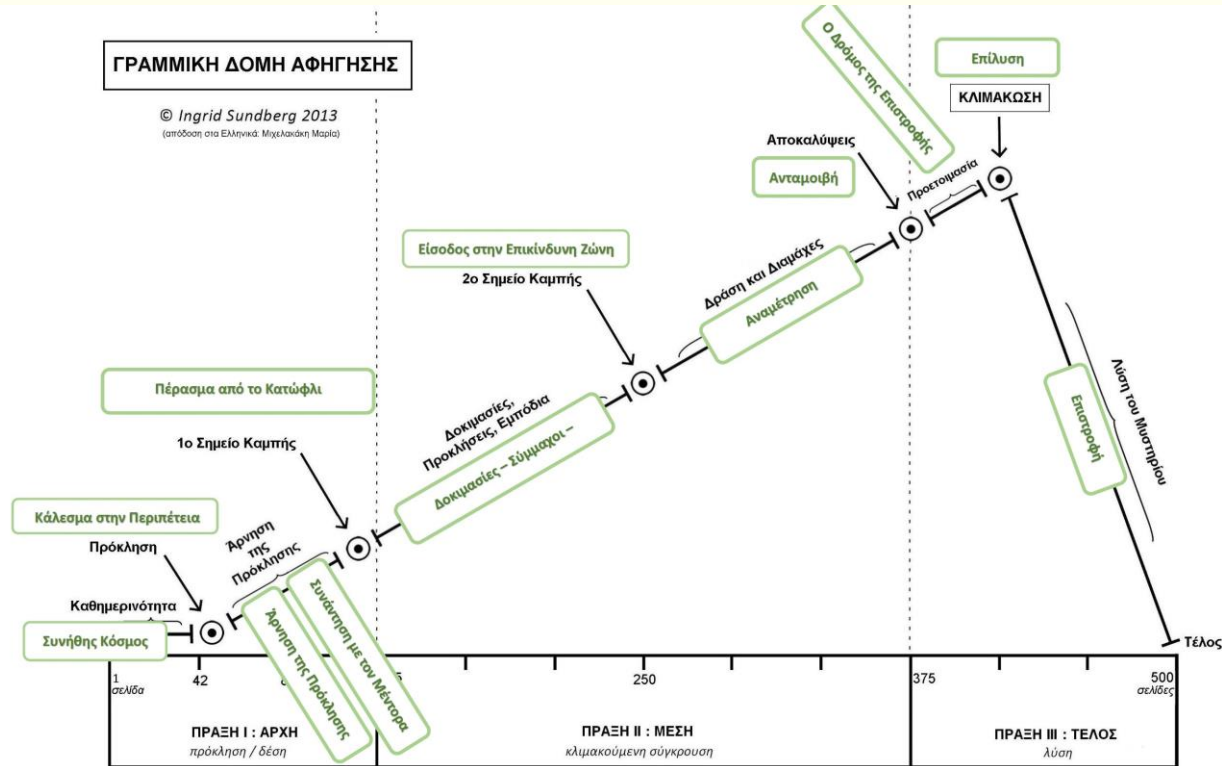
ΕΠΙΤΕΧΝΗ ΔΡΑΣΗ



# Η Ιστοριογραμμή Του Ταξιδιού του Ήρωα (1/6)

## ΓΡΑΜΜΙΚΗ ΔΟΜΗ ΑΦΗΓΗΣΗΣ

© Ingrid Sundberg 2013  
(απόδοση στα Ελληνικά: Μιχαελάνκη Μαρία)



siggraph@netnet.se

Τα πνευματικά δικαιώματα του παρόντος εντύπου ανήκουν στην Ingrid Sundberg και η Ελληνική του μετάφραση βασίστηκε στις πληροφορίες που παρέχει η εν λόγω συγγραφέας στο άρθρο της: «What is Arch Plot and Classic Design?». Copyright belongs to Ingrid Sundberg and the Greek translation was based on the information received from the article: "What is Arch Plot and Classic Design?" of the same author.

# Η Ιστοριογραμμή Του Ταξιδιού του Ήρωα (2/6)



# Η Ιστοριογραμμή Του Ταξιδιού του Ήρωα (3/6)

- **1. Ο συνήθης κόσμος**

Το ταξίδι του κάθε ήρωα έχει ως αφετηρία του τον κόσμο όπως αυτός υπάρχει γύρω μας. Για κάποιο λόγο συναντά δυσκολίες ώστε να ζήσει την καθημερινότητα σε αυτόν τον κόσμο.

- **2. Κάλεσμα στην Περιπέτεια: Το ταξίδι αρχίζει**

Ο ήρωάς μας περνάει δύσκολες στιγμές, ή βρίσκεται σε ένα δίλημμα, ή δεν μπορεί να χειριστεί μια κατάσταση. Έχει άγχος, δεν μπορεί να χειριστεί τη ζωή του όπως θα ήθελε. Εκείνη τη στιγμή, λοιπόν, τον καλεί η περιπέτεια. Ο ήρωάς μας έχει δίλημμα για το ταξίδι του.

- **3. Άρνηση της Πρόκλησης**

συνειδητοποιεί πως οι αλλαγές και οι προκλήσεις είναι τόσες, που δεν ξέρει αν μπορεί και αν θέλει να τις διαχειριστεί. Έτσι, κάνει ένα βήμα πίσω, αρχικά ο ήρωας αρνείται την πρόκληση. Παρ' όλα αυτά, βλέπει ότι η προηγούμενη κατάσταση δε λειτουργεί προς όφελός του. Παρακινούμενος είτε από εξωτερικές δυνάμεις (κάτι συμβαίνει στον περίγυρό του, στην οικογένειά του, στην κοινωνία, κάποιος τον καλεί να τον βοηθήσει κ.λ.π.) ή από τον ίδιο του τον εαυτό, για παράδειγμα έχει ξεπεράσει τα όριά του και αποφασίζει να παλέψει.



# Η Ιστοριογραμμή Του Ταξιδιού του Ήρωα (4/6)

- **4. Συνάντηση με τον μέντορα**

Έτσι έρχεται η ώρα που συναντά έναν καθοριστικό χαρακτήρα, το μέντορά του. Ο μέντορας είναι ένα πρόσωπο γεμάτο γνώση και εμπειρίες που συμβουλεύει και εμπνέει τον ήρωά μας για το πώς να προχωρήσει.

- **5. Το κατώφλι**

Ο ήρωας, μετά από την εσωτερική του πάλη για το εάν τελικά θα αλλάξει τη ζωή του ή όχι, διαβαίνει το κατώφλι ενός ανεξερεύνητου κόσμου που δε γνωρίζει πού τον οδηγεί.

Συναντά διάφορα πρόσωπα, άλλα φιλικά και άλλα εχθρικά και συνάπτει συμμαχίες με όσους μπορούν να τον βοηθήσουν.

- **6. Δοκιμασίες**

Έρχονται οι πρώτες δοκιμασίες. Ο ήρωας καλείται να αντιμετωπίσει τις πρώτες δυσκολίες του ταξιδιού του και αποτυγχάνει.

- **7. Σύμμαχοι και εχθροί**

Παρ' όλα αυτά πλέον γνωρίζει ποιος είναι ο στόχος του και ποιοι οι σύμμαχοί του.

# Η Ιστοριογραμμή Του Ταξιδιού του Ήρωα (5/6)

- **8. Είσοδος στην επικίνδυνη ζώνη**

Η μεγάλη πρόκληση έρχεται, ο ήρωας, αντιμετωπίζει τους μεγαλύτερους φόβους του στο ταξίδι του στην άγνωστη και επικίνδυνη ζώνη, έρχεται αντιμέτωπος με το θάνατο, την απώλεια, την αλλαγή.

- **9. Τελική δοκιμασία και αναμέτρηση**

Τελικά, μετά από πολλές δοκιμασίες έρχεται η τελική μάχη με τον αντίπαλό του.

- **10. Η επιβράβευση**

Ο ήρωας επιβραβεύεται για όσα πέρασε. Αυτό σημαίνει πως απέκτησε γνώσεις, εμπειρίες και εργαλεία για να αντιμετωπίζει τις δυσκολίες και πως πλέον είναι έτοιμος να πολεμήσει ξανά αν χρειαστεί. Η επιβράβευση δε σημαίνει και το τέλος του αγώνα: τώρα ο ήρωάς μας γνωρίζει πως τίποτε δεν είναι δεδομένο και πως ό,τι απέκτησε μπορεί να χαθεί ανά πάσα στιγμή.

- **11. Ο δρόμος της επιστροφής**

Ο ήρωας επιστρέφει στην καθημερινή του ζωή. Είναι πιθανό προτού όλα πάρουν το δρόμο τους να χρειάζεται να αντιμετωπίσει μια τελευταία πρόκληση, μια ακόμη θυσία ή μια σύγκρουση.

- **12. Η επιστροφή με το θησαυρό**

Ο ήρωας είναι πλέον οπλισμένος με όλα τα απαραίτητα εφόδια για να αντιμετωπίσει κάθε δυσκολία.

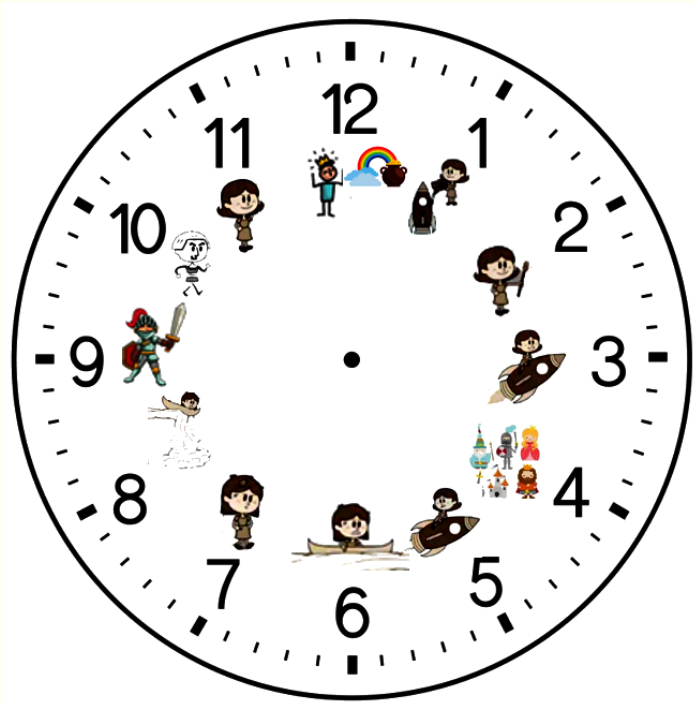
# Η Ιστοριογραμμή Του Ταξιδιού του Ήρωα (6/6)



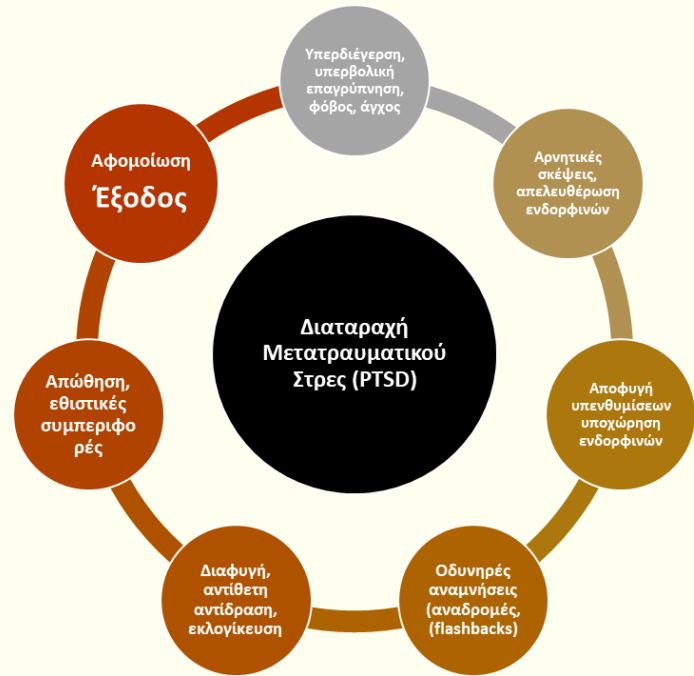
# Μνημονικό Εργαλείο

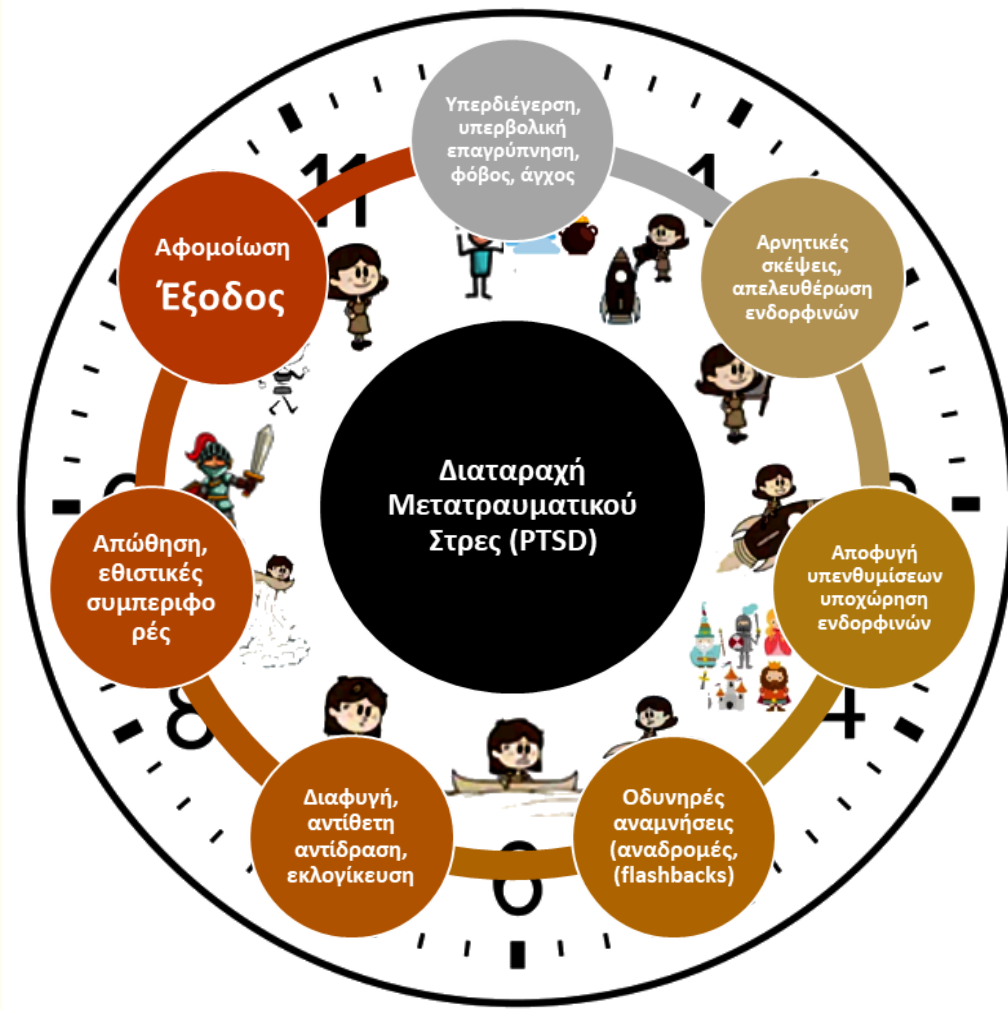
- Στο δημοτικό σχολείο είναι πιο εύκολο να υπάρχει ένα μνημονικό εργαλείο ώστε και ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές να μπορούν να περιγράψουν εύκολα τα στάδια του ταξιδιού του ήρωα.
- Τα στοιχεία και η δομή της ιστορίας μπορούν να παρουσιαστούν ως ένα ρολόι κάρτα. Οι κάρτες μπορούν να εκτυπωθούν και να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία μιας ιστορίας στην τάξη.
- Αρχικά ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε μικρές ομάδες των 5 περίπου μαθητών και συζητούν την ιδέα της ιστορίας σε 2 προτάσεις. Κατόπιν με βάση την κάρτα-ρολόι συζητούν και γράφουν την ιστορία τους

# Το Ταξίδι του Ήρωα ως Πλοκή / Συμβάντα

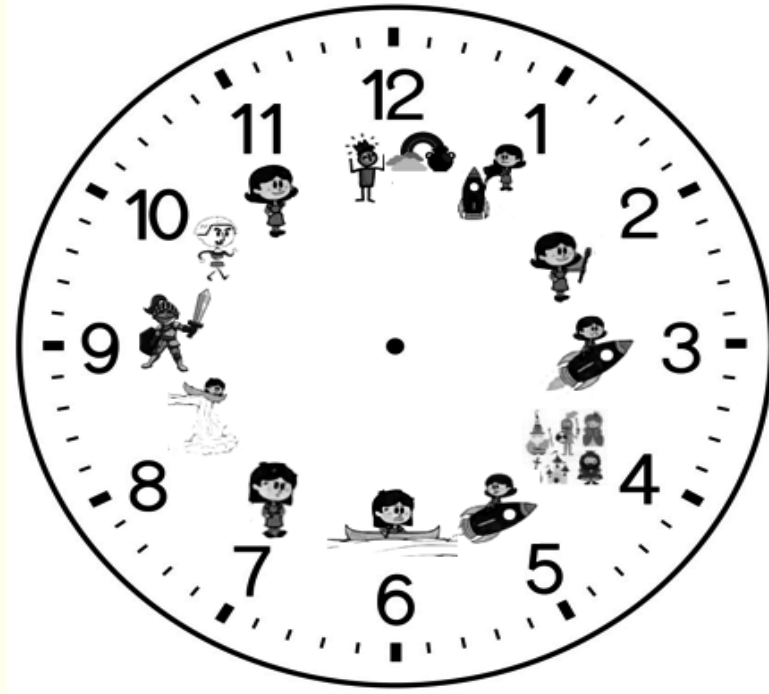


# Το Συναισθηματικό Ταξίδι του Ήρωα (Παράδειγμα: Κύκλος Μετατραυματικού Άγχους, Λαμπροπούλου, 2024)





# Το Ρολόι του Ταξιδιού του Ήρωα



# Το ταξίδι του Ήρωα σε 3 Πράξεις

1. **Πράξη I.** Εισαγωγή: Κάτι συμβαίνει ώστε να ξεκινήσει η ιστορία.
2. Προκαλούμενο περιστατικό – Κάλεσμα στην περιπέτεια: Εμφανίζεται επιλοκή, κάτι διαταράσσει την ισορροπία.
3. Τέλος της Πράξης I. 1η στροφή στην ιστορία - δίλημμα: Ο πρωταγωνιστής αποφασίζει να αφήσει πίσω του τον κόσμο όπως τον ξέρει
4. **Πράξη II.** Ο νέος κόσμος του πρωταγωνιστή
5. Μεσαίο σημείο. Όλα αλλάζουν / αντιστρέφονται
6. Τέλος της Πράξης II. 2η στροφή στην ιστορία – κρίση: Αναπτύσσεται δράση καθώς ο ήρωας πρέπει να επιλέξει ανάμεσα σε διλήμματα.
7. **ΠΡΑΞΗ III.** Σύμμαχο και εχθροί: Προδοσία φίλου
8. Είσοδος στην επικίνδυνη ζώνη. Ο ήρωας περνάει σοβαρή κρίση (η σκοτεινή νύχτα της ψυχής)
9. Τελική δοκιμασία και Αναμέτρηση: Ο ήρωας επιλέγει τη δράση η οποία κορυφώνεται ως απάντηση στο ερώτημα / το αποτέλεσμα της κρίσης
10. Ο φίλος επιστρέφει
11. Η στιγμή δέσμευσης του ήρωα στις νέες συνθήκες
12. Επιβράβευση – επιστροφή με το θησαυρό.



# Χρόνος/Πλοκή + Κάθαρση: Μεταμόρφωση

Το Ταξίδι του Ήρωα



# Επίπεδα στις Βαθμίδες της Εκπαίδευσης

## ✓ Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

- Νηπιαγωγείο & Πρωτοσχολική Ηλικία
- Μεγάλες Τάξεις Δημοτικού Σχολείου

## ✓ Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

## ✓ Τριτοβάθμια Εκπαίδευση



# Διάλογοι σε Πολλαπλά Επίπεδα

- Πολλαπλά επίπεδα διαλόγου στις μεγαλύτερες τάξεις (π.χ. επιχειρηματολογία, ρητορική κλπ)
- Ενδιαφέροντες και διασκεδαστικοί που αναπτύσσουν την ενσυναίσθηση και την εμπλοκή / σύνδεση με την ιστορία
- Σχετικοί με την προσωπικότητα των χαρακτήρων
- Με υπονοούμενα (υπο-κείμενο) αλλά και αναμενόμενοι, που αναπτύσσουν την περιέργεια για το τι θα συμβεί μετά
- Αποφυγή διαλόγων που μπορεί να πει οποιοσδήποτε χαρακτήρας (generic lines)

# Συμπεράσματα

- Το παράδειγμα εκπαιδευτικού σεναρίου αναφέρεται στη σύνθεση της δομής και των στοιχείων της ιστορίας προτείνοντας το ρολόι-κάρτα για την απομνημόνευση των 12 σταδίων και 3 πράξεων της ιστορίας.
- Η δημιουργικότητα μπορεί να διδαχθεί από τις πρώτες τάξεις του δημοτικού σχολείου.

# Ερωτήσεις;



# Σημείωμα Αδειοδότησης

- Το παρόν υλικό διατίθεται με τους όρους της άδειας χρήσης Creative Commons Αναφορά, Όχι Παράγωγα Έργα Μη Εμπορική Χρήση 4.0 [1] ή μεταγενέστερη, Διεθνής Έκδοση. Εξαιρούνται τα αυτοτελή έργα τρίτων π.χ. φωτογραφίες, διαγράμματα κ.λ.π., τα οποία εμπεριέχονται σε αυτό και τα οποία αναφέρονται μαζί με τους όρους χρήσης τους στο «Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων».

- [1] <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



- Ως Μη Εμπορική ορίζεται η χρήση:
  - που δεν περιλαμβάνει άμεσο ή έμμεσο οικονομικό όφελος από την χρήση του έργου για το διανομέα του έργου και αδειοδόχο
  - που δεν περιλαμβάνει οικονομική συναλλαγή ως προϋπόθεση για τη χρήση ή πρόσβαση στο έργο
  - που δεν προσπορίζει στο διανομέα του έργου και αδειοδόχο έμμεσο οικονομικό

# Διατήρηση Σημειωμάτων

- Οποιαδήποτε αναπαραγωγή ή διασκευή του υλικού θα πρέπει να συμπεριλαμβάνει:
  - το Σημείωμα Αναφοράς
  - το Σημείωμα Αδειοδότησης
  - τη δήλωση Διατήρησης Σημειωμάτων
  - το Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων (εφόσον υπάρχει) μαζί με τους συνοδευόμενους υπερσυνδέσμους.