

# Μια 'Επαναστατική' υπόθεση για την αφήγηση

*Από το Storybag*

Ως συνέταιροι με υπόβαθρο στην κοινωνικο-ηθολογία της συμπεριφοράς και της επικοινωνίας και με αυξανόμενο ενδιαφέρον και γνώση στη δυνατότητα εφαρμογής της αφήγησης και αφηγηματικών προσεγγίσεων σε διάφορους τομείς της εκπαίδευσης, φαινόταν λογικό η συνεισφορά μας να είναι περισσότερο σε αυτά τα πεδία. Είμαστε σύμβουλοι, όχι ενεργοί καθηγητές. Όμως, είμαστε επίσης και γονείς που ενδιαφέρονται για την εκπαίδευση των επόμενων γενεών και την ποιότητα της. Αυτό το άρθρο προσπαθεί να δέσει μια επαναστατική ματιά στην αφήγηση με την τωρινή κατάσταση. Κατά τη γνώμη μας κάποιες καινούργιες γνώσεις και απαιτητικές προτάσεις από ερευνητές μπορούν να οδηγήσουν στην καινοτομία στην προσχολική εκπαίδευση. Το να επανεισάγουμε την δουλειά στο σχολείο με ιστορίες θα μπορούσε να μια από αυτές.

Ζούμε σε μια συνεχώς μεταβαλλόμενη κοινωνία και αυτό έχει αδιαμφισβήτητα μια επίδραση στην εκπαίδευση. Οι συνέπειες της μετανάστευσης για την κοινωνική ενσωμάτωση, η αυξανόμενη επιρροή και επίδραση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, η δυνατή πίστη μερικών στην (εξατομικευμένη) ψηφιακή εκπαίδευση (εργαλεία), είναι μερικές από τις εξελίξεις, ή ίσως πρέπει να πούμε τάσεις, που μπορούν να μας οδηγήσουν μακριά από μια στερεή εκπαιδευτική βάση σε μικρή ηλικία.



Υπάρχουν μερικά πειστικά επιχειρήματα γιατί η αφήγηση, ή καλύτερα η δουλειά και η διδασκαλία με ιστορίες, πρέπει να επιστρέψει στην τάξη και στην (προσχολική) εκπαίδευση και γιατί οι καθηγητές πρέπει να γίνουν αφηγητές ξανά και να μην περιορίζονται απλά στη διευκόλυνση της εύρεσης πληροφοριών.

Τα παιδιά στο νηπιαγωγείο (ηλικία 3+) και το δημοτικό σχολείο είναι στις πρώτες φάσεις της σωματικής, κοινωνικής και της νοητικής ανάπτυξης και συνεπώς είναι ευαίσθητα και δεικτικά στα ερεθίσματα και τη μάθηση σε αυτούς τους τομείς. Δεν είναι εντελώς ανεκπαίδευτα άλλα ήδη εξοπλισμένα με έμφυτες δεξιότητες που απορρέουν από μια μακρά ιστορία (κοινωνικής) εξέλιξης. Η ψηφιακή εκπαίδευση σε μικρή ηλικία είναι ίσως μια αναγκαία επιπρόσθετη προσέγγιση, άλλα δεν επαρκεί όσον αφορά την ανάπτυξη κοινωνικών ικανοτήτων και κριτικής σκέψης και μπορεί ακόμα και να εξασθενήσει την ανάπτυξη των παιδιών σε αυτούς τους τομείς.

Θα θέλαμε να παρουσιάσουμε μερικά από τα πιο σημαντικά επιχειρήματα και τις συνέπειες της χρήσης ιστοριών και της αφήγησης στα αρχικά στάδια της εκπαίδευσης:

## **1. Αφήγηση και κοινωνική και νοητική ανάπτυξη**

Στο πρωτοποριακό του βιβλίο 'On the origins of stories' (εξέλιξη, γνώση και φαντασία), ο Brian Boyd (2009) αναλύει πως η αφήγηση και η φαντασία έγιναν μια αναγκαία και τυπικά ανθρώπινη προσαρμοστική ποιότητα κατά τη διάρκεια της εξέλιξης. Διακρίνει χονδρικά τέσσερα βήματα: παιχνίδι, (μεστή) πληροφόρηση, τέχνες και γλώσσα. Με τον τρόπο τους, κι άλλοι συγγραφείς υποστηρίζουν παρόμοια κριτήρια.

### Παιχνίδι

Το παιχνίδι είναι μια συμπεριφορά ευρέως διαδεδομένη ανάμεσα στις τάξεις των ζώων (πχ. τα θηλαστικά και τα πουλιά). Το παιχνίδι εξελίχθηκε μέσα από τα πλεονεκτήματα της ευελιξίας: η ποσότητα του παιχνιδιού σε ένα είδος συσχετίζεται με την ευελιξία των δράσεων του. Συμπεριφορές όπως απόδραση και καταδίωξη, επίθεση και άμυνα, και κοινωνικό δούνε και λαβείν μπορούν να κάνουν διαφορές ζωής και θανάτου.



Συνεισφέρουν στην ανάπτυξη και την ενδυνάμωση νευρικών μονοπατιών, κινητοποιούν την αναγνώριση και την αξιολόγηση των συμφραζόμενων και συνεπώς την ενεργή προσμονή και ευελιξία. Τα πλάσματα με μεγαλύτερα κίνητρα για τέτοιες συμπεριφορές μπορούν να αντιμετωπίσουν καλύτερα στιγμές επείγουσας ανάγκης. Το παιχνίδι είναι επομένως πολύ επικερδές. Ο Gottschall (2012) υπογραμμίζει ότι το παιχνίδι βοηθάει του νέους να κάνουν πρόβα για την ενήλικη ζωή: τα παιδιά που παίζουν εξασκούν το σώμα και το μυαλό τους για "τις προκλήσεις της ενήλικης ζωής- χτίζουν κοινωνική και συναισθηματική ευφυΐα (σημείωση: συναισθηματική ταύτιση, γενναιοδωρία, σεβασμός, φυλετικές διαφορές κτλ.)... Το παιχνίδι είναι η δουλειά των παιδιών."

### Πληροφόρηση

Σε ένα περιβάλλον που παρέχει μυριάδες δεδομένων, προσπαθούμε να εξάγουμε πληροφορίες και ειδικά αυτές που εμπίπτουν σε περιεκτικές διατάξεις από τις οποίες μπορούμε να βγάλουμε συμπεράσματα: τις αποκαλούμε μοτίβα.

Αναζητούμε διατάξεις, ειδικά αυτές που αποδίδουν τα πλουσιότερα συμπεράσματα στον νου μας, στις αισθήσεις της όρασης και του ήχου, και στην πιο σημαντική σφαίρα επιρροής μας, την κοινωνική πληροφόρηση (Boyd, 2009). Γιατί είναι τα πράγματα όμορφα ή τρομακτικά; Για παράδειγμα, όταν κοιτάμε τον έναστρο ουρανό βλέπουμε αμέσως κατασκευές και δομές (πχ. αστερισμοί) και ορίζουμε έννοιες σε αυτές (πχ. Μεγάλη Άρκτος, Ωρίωνας). Οι μικροί κυματισμοί σε μια λιμνούλα αποκαλύπτουν μοτίβα, επανάληψη και ρυθμό. Γιατί μας εντυπωσιάζουν τόσο πολύ αυτά και γιατί έχουμε την ανάγκη να συγκροτούμε, κατηγοριοποιούμε, περιγράφουμε ή οπτικοποιούμε αν δεν είναι επικερδές για εμάς; Η συγκράτηση πληροφοριών (μέσω της μνήμης), είναι σημαντική πχ. για την κατανόηση των συμφραζόμενων και την επίλυση προβλημάτων και βασίζεται σε δομές, μοτίβα και ρυθμούς όπως θα δούμε και στη συνέχεια. Υπάρχουν συγγραφείς που προωθούν την αφήγηση σαν σημαντικό εργαλείο για την εξάσκηση της μνήμης και σαν μια βάση ολοκληρωμένου διαβάσματος (Orlando, 2006).



## Τέχνη

Από τη στιγμή που ήμασταν ικανοί να χρησιμοποιήσουμε εργαλεία μπορούσαμε και να ζωγραφίσουμε. Κατασκευές, μοτίβα που έγιναν σύμβολα, εικονογραφήσεις (πχ. ζωγραφιές στα σπήλαια) οδήγησαν στην ανάπτυξη έργων τέχνης. Boyd (2009): "Ένα έργο τέχνης λειτουργεί σαν χώρος παιχνιδιού και εξάσκησης για το μυαλό. Όπως το παιχνίδι, επιτυγχάνει εμπλέκοντας και επιβραβεύοντας την προσοχή, από τη στιγμή που όσο πιο συχνή και έντονη είναι η απάντηση, τόσο πιο ισχυρές είναι οι νευρικές συνέπειες." Η τέχνη απευθύνεται στις προτιμήσεις μας για μοτίβα. Αφήνουμε πρόθυμα εκτεθειμένο τον εαυτό μας σε υψηλές συγκεντρώσεις πληροφοριών που με τον καιρό δυναμώνουν τα νευρικά μονοπάτια που επεξεργάζονται βασικά μοτίβα με ανοιχτούς τρόπους. Έχουμε την αυτοπεποίθηση ότι μπορούμε να μετατρέψουμε τον κόσμο έτσι ώστε να ταιριάζει στις προτιμήσεις μας, μπορούμε ακόμα να τον τροποποιήσουμε έτσι ώστε να επιλέξουμε να δείξουμε στον κόσμο: είμαστε ικανοί να σκεφτούμε και να οπτικοποιήσουμε αφηρημένα. Boyd: "Η τέχνη μας εφοδιάζει με ικανότητες και μοντέλα που μπορούμε να διυλίσουμε και να επανασυνδέσουμε για να διασφαλίσουμε την συσσωρευμένη μας δημιουργικότητα..."

## Γλώσσα και ιστορία

Όλα συνδυάζονται όταν βλέπουμε τις ιστορίες. Υπήρχε μια εποχή που αναπτύξαμε μια γλώσσα για να ονοματίσουμε και να περιγράψουμε τον κόσμο στους εαυτούς μας και τους άλλους. "Η γραφή είναι πολύ νεότερη από τις σπηλαιογραφίες", λέει ο Boyd, "άλλα (φανταστικά) η αφήγηση είναι πολύ μεγαλύτερη, και παγκοσμίως κοινή." Ένα παράδειγμα από το βιβλίο του Bruce Chatwin 'The songlines' (1987): οι Αβορίγινες πρόγονοι δημιούργησαν τον κόσμο τους δίνοντας ονόματα σε οτιδήποτε αντιμετώπιζαν. Κάθε ένας διένυε το δικό του 'ονειρεμένο δρόμο', την ιστορία της δημιουργίας του, και μέσα από αυτό ο κόσμος τους (η Αυστραλιανή ήπειρος) έγινε 'αληθινή'.



Η προσδοκία και η ευελιξία στη σκέψη, το κοινωνικό δούνε και λαβείν, η κατανόηση των αιτίων και των συνεπειών, η ελκυστική λειτουργία της τέχνης: οι ιστορίες μας- και ακόμα περισσότερο, οι ιστορίες φαντασίας- είναι ένας νοητικός παιδότοπος (Boyd, 2009). Μας αρέσει να παίζουμε με τις πιθανότητες και να βρίσκουμε λύσεις. Αυτός είναι και ο λόγος που οι ιστορίες ενδιαφέρουσες και ταυτόχρονα ψυχαγωγικές. Χρειαζόμαστε αυτό το 'παιχνίδι' για να δώσουμε νόημα και αίσθηση, για να αναγνωρίσουμε και να κατανοήσουμε τους πρωταγωνιστές, άλλα και για να μάθουμε να διδάσκουμε και να μεταφέρουμε πληροφορίες και γνώσεις. Έγινε ένα λειτουργικό μέρος της φύσης μας, που χωρίς αυτό θα ήμασταν λιγότερο ικανοί να προσαρμοστούμε σε αλλαγές, στο περιβάλλον μας και στους εαυτούς μας. Είμαστε το 'ζώο της αφήγησης' (Gottschall, 2012).

## **2. Αφήγηση και κοινωνική και κριτική γραμματοσύνη**

Ο Πλάτωνας, ο Αριστοτέλης και άλλοι μεγάλοι δάσκαλοι και ιδρυτές των κλασικών σπουδών και των εμπειρικών προσεγγίσεων ερεύνησαν ήδη τον εξωτερικό και εσωτερικό κόσμο και συχνά τον επεξηγούσαν χρησιμοποιώντας ιστορίες. Πίστευαν επίσης στη δύναμη των προφορικών λέξεων και τις προτιμούσαν από τη γραφή. Η ομιλία προσκαλεί την ακρόαση, προκαλεί τη φαντασία και δημιουργεί χώρο για διάλογο και αναζητήσεις και συνεπώς χρήσιμες συζητήσεις και εμβαθύνσεις.

Εξετάζοντας τη σημερινή κατάσταση, η κοινωνία πρέπει να επωφεληθεί από την ανατροφή πολιτών με κριτική σκέψη, τη βάση για αληθινή δημοκρατία και αυτοπεποίθηση, βιώσιμες και δίκαιες κοινότητες. Η Martha Nussbaum (2010) επισημαίνει "την ικανότητα να σκέφτεσαι κριτικά: η ικανότητα να υπερβαίνεις τις τοπικές πίστεις και να προσεγγίζεις τα προβλήματα του κόσμου σαν 'πολίτης του κόσμου', και τέλος η δυνατότητα να σκέφτεσαι με συμπάθεια τη δύσκολη κατάσταση άλλου προσώπου." Εν ολίγοις, ένας από τους στόχους της εκπαίδευσης θα πρέπει να είναι η δημιουργία και η ενίσχυση του κοινωνικού και κριτικού γραμματισμού.



Η κοινωνική παιδεία είναι κάτι περισσότερο από την ικανότητα να διαβάζεις και να γράφεις, και περισσότερο από τον έλεγχο (λειτουργικών) δεξιοτήτων της παιδείας. Στην πραγματικότητα- όπως ο κριτικός γραμματισμός- θα μπορούσε να θεωρηθεί σαν ένα απαραίτητο σκαλοπάτι για την λειτουργική παιδεία (ολοκληρωμένη ανάγνωση και γραφή). Το να μοιράζεσαι ιστορίες και να προβληματίζεσαι για αυτές οδηγεί στην κοινωνική αλληλεπίδραση (πχ. αμοιβαίος σεβασμός) μεταξύ των παιδιών και των συνομήλικών τους και/ή των ενήλικων μέσα και έξω από το σχολείο. Οδηγεί σε καλύτερες δεξιότητες ακρόασης, κοινωνικής γνώσης και συναισθηματικής νοημοσύνης, άλλα και εννοιολογικής και συμφραζόμενης μάθησης.

Όσον αφορά τον κριτικό γραμματισμό, το να μοιράζεσαι ιστορίες και να συζητάς για αυτές οδηγεί επίσης στην ανακάλυψη και την ανάπτυξη κριτικής συνείδησης και προβληματισμού. Ο κριτικός γραμματισμός έχει να κάνει με ερωτήσεις σχετικά με κείμενα (και συνεπώς ιστοριών). Για αυτούς που ενδιαφέρονται για τη μοναδικότητα του κριτικού γραμματισμού: πρακτικές κριτικού γραμματισμού αναπτύχθηκαν από την παιδαγωγική κοινωνικής δικαιοσύνης του Βραζιλιάνου εκπαιδευτικού και θεωρητικού Paulo Freire (1968) ο οποίος προώθησε την ανάκριση για τις σχέσεις δύναμης, συζητήσεις και ταυτότητες "σε έναν κόσμο που δεν έχει ακόμα ολοκληρωθεί".

### **3. Αφήγηση, συγκράτηση πληροφοριών και η 'γραμματική' της ιστορίας**

Ο παιδοψυχολόγος Peter C. Orlando (2006) προώθησε την αφήγηση ως εργαλείο για την εξάσκηση της μνήμης και τη διαφημίζει επίσης σαν μια βάση για διεξοδική ανάγνωση. Αναφέραμε επίσης ότι η κατανόηση με βάση τα συμφραζόμενα και η επίλυση προβλημάτων βασίζεται σε δομές, πρότυπα και ο ρυθμός είναι σημαντικός για τη διατήρηση πληροφοριών (από τη μνήμη). Η αφήγηση χρησιμοποιεί όλα αυτά τα στοιχεία και επιπλέον: προσθέτει την επανάληψη, ερωτήσεις-απαντήσεις, στοιχεία έκπληξης, ταύτιση με τους πρωταγωνιστές, στρατηγικές για την επίλυση προβλημάτων και τις μαθησιακές εμπειρίες με όλα αυτά να προστίθενται στην αποθήκευση και τη διατήρηση πληροφοριών και -στο τέλος- στην προσιτή γνώση.



Από νευροεπιστημονικής άποψης υπάρχει ένα σημαντικό μέρος του εγκεφάλου μας, υπεύθυνο για την αποθήκευση και την ανάκτηση πληροφοριών: ονομάζεται ο ιππόκαμπος, ένα σχετικά μικρό μέρος του εγκεφάλου μας άλλα με ουσιαστική σημασία για τη λειτουργία ολόκληρου του εγκεφάλου, ειδικά σε ότι αφορά την ανάκτηση της πληροφορίας- και την αποθήκευση της γνώσης. Ο Spitzer (2013) εξηγεί ότι ο ιππόκαμπος δουλεύει συνεχώς, δημιουργώντας συνδέσεις και δεσμούς μέσα στα γεγονότα ή τις εμπειρίες (πχ. χρόνος, τόπος, συναίσθημα). Το τελευταίο είναι ακριβώς αυτό που συμβαίνει όταν ακούμε ιστορίες.

Ένα από τα πιο σημαντικά φαινόμενα που επισημαίνει ο Spitzer είναι ότι αποθηκεύουμε όλο και περισσότερο- ή ακόμα χειρότερα, αντιγράφουμε/επικολλούμε- όλες τις πληροφορίες μας σε έγγραφα στους φορητούς μας υπολογιστές ή στα τάμπλετ και όχι πια στο μυαλό μας, κάτι που κάνει τον ιππόκαμπο ανενεργό και συνεπώς να συρρικνώνεται. Η συνέπεια είναι ότι η μακροπρόθεσμη μνήμη μας και η ανάκτηση πληροφοριών και γνώσεων από το 'σκληρό δίσκο' μας (η 'γνωστική μας εφεδρεία') επιδεινώνεται. Σε γνωστικούς όρους, κανένας φορητός υπολογιστής δε μπορεί να ανταγωνιστεί ακόμα με την κομψότητα και την ταχύτητα ενός εγκεφάλου με εύρυθμη λειτουργία. Επιπλέον, οι μνήμες μας δεν συνδέονται μόνο με γεγονότα, άλλα και με συναισθήματα και αισθητηριακές πληροφορίες όπως ο χώρος, η μυρωδιά και ο ήχος, γεγονός που καθιστά την ανάκτηση γρηγορότερη και πιο σχετική με το περιεχόμενο.

Ο Spitzer δεν απορρίπτει τη χρήση ψηφιακών εργαλείων και μέσων, αποτελούν αναμφισβήτητα ένα μέρος της καθημερινής μας ζωής, απλά μας προειδοποιεί να μην υπερεκτιμούμε την αξία τους σε όλους τους τομείς της εκπαίδευσης όλη την ώρα, κατά την έννοια της γνωστικής και συμπεριφορικής ανάπτυξης. Ως προς το τελευταίο, τονίζει επίσης τις κοινωνικές συνέπειες των λιγότερων προσωπικών επαφών, του λιγότερου προβληματισμού, του λιγότερου κοινωνικού και κριτικού γραμματισμού όπως περιγράφηκε παραπάνω. Παιδιά που δουλεύουν σε τάμπλετ ή φορητούς υπολογιστές είναι επιρρεπή στην απόσπαση της προσοχής και το 'σερφάρισμα'. Η κουβέντα σχετικά



με τα υλικά ψηφιακής μάθησης οδηγεί σε μικρότερη διατήρηση από όταν διαφοροποιείται σε φυσικές ομάδες δύο ή τριών συνομήλικων (Spitzer, 2013).

Σε ένα απαιτητικό δοκίμιο για τη 'γραμματική της ιστορίας' ο De Beaugrande (1983/2005) δηλώνει ότι η κλασσική δομή της λαϊκής ιστορίας (χώρος - θέμα - πλοκή/αλλαγές - λύση) υπάρχει στα γονίδια μας και βρίσκεται εκεί ήδη από πρώιμη ηλικία. Περιγράφει μια έρευνα στην οποία παιδιά γύρω στην ηλικία των πέντε -όταν τους είπαν μια ιστορία σε λάθος σειρά- εκείνα ξαναείπαν την ιστορία στη σωστή σειρά, γεγονός που σημαίνει ότι έχουμε εξελιχθεί σε 'πλάσματα της αφήγησης', που κατανοούν το περιεχόμενο και την 'κατεύθυνση' μιας ιστορίας- υπονοώντας κατανόηση.

Στερώντας από τα παιδιά τις ιστορίες σε πρώιμο στάδιο ανάπτυξης τους, μπορεί να οδηγήσει σε υποδιέγερση των ήδη υφιστάμενων δυνατοτήτων, με αποτέλεσμα την κακή κοινωνική και γνωστική απόδοση σε μεγαλύτερη ηλικία.

#### **4. Ο αφηγητής δάσκαλος**

Επαγγελματίες αφηγητές που δουλεύουν με παιδιά και ενήλικες θα υπογραμμίσουν ότι η αφήγηση δεν είναι ούτε ανάγνωση (μιας ιστορίας) ούτε αναπαράσταση (μιας ιστορίας). Η ίδια ιστορία μπορεί να ειπωθεί με μυριάδες διαφορετικούς τρόπους ανάλογα με την ηλικία του κοινού, το χρόνο, το μέρος, την πρόθεση.

Η αφήγηση είναι ένας σκόπιμος διάλογος, "η εκ προθέσεως μοιρασιά μιας ιστορίας μέσω λέξεων και δράσεων προς όφελος τόσο του ακροατή όσο και του αφηγητή" (Buvala, 2009).

Στην πραγματικότητα, κάθε ιστορία που λέμε έχει μια πρόθεση: να ψυχαγωγήσει, να προκαλέσει συμμετοχή άλλων, να συνδεθεί, να αποσπάσει συναισθήματα, να εντυπωσιάσει ή... να διδάξει, χρησιμοποιώντας την ψυχαγωγία, την εμπλοκή, τη σύνδεση και- γιατί όχι- στοιχεία έκπληξης.

Ο διάλογος (μεταξύ του δασκάλου/αφηγητή και του κοινού του) είναι η πιο σημαντική πτυχή: σημαίνει διευκόλυνση για την υποβολή ερωτήσεων ή/και ενθαρρύνει τον





προβληματισμό σχετικά με την ιστορία, η οποία μπορεί συχνά να είναι ένα 'μάθημα', μια εμπειρία εκμάθησης. Με αυτόν τον τρόπο η τάξη δεν είναι ένα θέατρο με έναν ερμηνευτή και μονόδρομη επικοινωνία αλλά ένας χώρος αφήγησης που ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές συμμετέχουν στην εξερεύνηση μιας ιστορίας μαζί.

Ο De Beaugrande (1982/2005) επισημαίνει την αφήγηση ως ένα μέσο κοινωνικής και πολιτιστικής αλληλεπίδρασης και τον 'παράγοντα ενδιαφέροντος' μιας ιστορίας. Το ενδιαφέρον δημιουργείται από: αβεβαιότητα, απροσδόκητα γεγονότα, κατανοητούς στόχους του πρωταγωνιστή, σημεία καμπής (θα είναι ο στόχος εφικτός [νίκη] ή ανέφικτος [ήττα, θάνατος]), ταύτιση με το πρόβλημα του πρωταγωνιστή, δημιουργικότητα [χρήση μεταφοράς, γελοιογραφιών, τραγωδίας, έκπληξης [ενάντια στις προσδοκίες] και ασυνέχειας [διακοπή από 'άσχετο' επεισόδιο ή ιστορία μέσα στην ιστορία]]. Όλα τα στοιχεία που αξίζουν εξέταση όταν αντικατοπτρίζονται σε μια ιστορία μαζί, όχι μόνο επειδή συνεισφέρουν στη διασκέδαση της αφήγησης και της παρακολούθησης μιας ιστορίας.

### Κοινωνική ανάπτυξη

Ο προοδευτικός ψυχολόγος Steven Pinker (1997) επιβεβαιώνει ότι είμαστε 'σχεδιασμένοι' για την αφήγηση. Ισχυρίζεται επίσης, ότι οι ιστορίες είναι ουσιαστικής σημασίας για τη μάθηση και την οικοδόμηση σχέσεων του ανθρώπου σε κοινωνικές ομάδες. Οι νευρολογικές ρίζες τόσο της αφήγησης όσο και της απόλαυσης των ιστοριών συνδέονται με την κοινωνική μας γνώση. Ο Spitzer (2013) προτείνει ότι στερώντας από τα παιδιά σε νεαρή ηλικία την άμεση κοινωνική επαφή και τοποθετώντας τους πίσω από ψηφιακό εξοπλισμό θα οδηγήσει σε σοβαρή ανεπάρκεια προσοχής (και αργότερα σε έλλειψη ανάγνωσης) και κυρίως σε κοινωνική απομόνωση. Όσο οι μεγάλοι ψηφιακοί προμηθευτές και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης θέλουν να πιστεύουμε ότι τα παιδιά και οι νέοι είναι απασχολημένοι με τα κοινωνικά δίκτυα, αυτά αποδεικνύετε ότι οδηγούν σε



μεγαλύτερη κοινωνική απομόνωση και ρηχές επαφές. Τα θετικά κοινωνικά συναισθήματα συνήθως βιώνονται με προσωπικούς φίλους (Spitzer, 2013).

### Γλωσσική ανάπτυξη

Σε μια άλλη δημοσίευση ο Pinker (2007) δηλώνει ότι τα τρίχρονα νήπια είναι γραμματικές ιδιοφυΐες- αυθεντίες των περισσότερων κατασκευών, που υπακούουν ενήλικους κανόνες της γλώσσας. Η εξήγηση για αυτό το θαύμα είναι ότι η γλώσσα θα μπορούσε να είναι μια εξελικτική προσαρμογή που είναι μερικώς 'έμφυτη' στον εγκέφαλο και μερικώς προϊόν μάθησης.

Η βραβευμένη αφηγήτρια Katrice Horsley που έχει μια μακρά εμπειρία στην δουλειά με μικρά παιδιά υποστηρίζει ότι το κύριο μέσο πρόβλεψης της μετέπειτα κοινωνικής και συναισθηματικής επιτυχίας συνδέεται με το λεξιλόγιο των χρόνων σχηματισμού, ανεξάρτητα με το κοινωνικό υπόβαθρο. Έρευνες έχουν δείξει ότι δυσκολίες στη γλώσσα στην ηλικία των έξι μπορεί να οδηγήσουν και σε δυσκολίες ανάγνωσης (κατανόησης κειμένου) πέντε χρόνων στην ηλικία των δεκαέξι.

Δουλεύοντας με ιστορίες και επαναλαμβάνοντας ιστορίες άλλων μπορεί όχι μόνο να αυξήσει την κατανόηση με βάση τα συμφραζόμενα άλλα και να εμπλουτίσει το λεξιλόγιο, πχ. όταν ακούν συνώνυμα που χρησιμοποιούνται από άλλους.

### Επανεξέταση του στοιχείου του παιχνιδιού

Σε μια πρόσφατη ημερίδα (2014) η Katrice Horsley επισήμανε μια άλλη πτυχή της μάθησης: τους τύπους του μαθητή. Φαίνεται ότι το 73% του πληθυσμού είναι οπτικοί ή/και ακουστικοί μαθητές και περίπου το 38% είναι απτικοί ή/και κιναισθητικοί. Όταν δουλεύετε (με ιστορίες), ερωτήσεις σχετικές με την ιστορία θα μπορούσαν να διαφέρουν μεταξύ τους ή/και να προκαλούν διαφορετικές απαντήσεις. Για παράδειγμα, μια ερώτηση σε έναν οπτικό μαθητή θα ήταν "Πως σας φαίνεται/φάνηκε;" (ζωγραφίστε), σε έναν ακουστικό μαθητή "Πως σας ακούγεται;" (μιλήστε/τραγουδήστε), σε ένα απτικό



μαθητή "Τι αίσθηση είχε;" (αγγίξτε/ χρησιμοποιήστε υλικά) και σε έναν κιναισθητικό μαθητή "Περίμενε να..." (κίνηση του σώματος= πρόσβαση στη γλώσσα).

Καθώς οι εκπαιδευτικοί δεν δουλεύουν με ομοιογενείς ομάδες, προτείνει να έχουν διάφορα υλικά έτοιμα όταν δουλεύουν με ιστορίες, πχ. αφίσες, κηρομπογιές, χαρτιά, αντικείμενα, υφάσματα, όργανα, πράγματα. Οι αναγνώστες θα βρουν πολλές δραστηριότητες και ασκήσεις με αυτά σε αυτό το εκπαιδευτικό πακέτο.

### Επίλογος

Από μια εξελικτική σκοπιά, οι άνθρωποι είναι τα 'πλάσματα της αφήγησης'. Η αφήγηση έχει τις ρίζες της σε προσαρμοστικά χαρακτηριστικά όπως το παιχνίδι, η επεξεργασία και διατήρηση πληροφοριών, τα μοτίβα και την αναγνώριση δομών, την τέχνη και την εκμάθηση της γλώσσας. Οι προσαρμογές ενισχύουν τη φυσική κατάσταση και την επιβίωση των ατόμων και στην περίπτωση μας και ολόκληρων κοινοτήτων. Όπως κάθε προσαρμοστικό χαρακτηριστικό, η αφήγηση συνέβαλε στην 'πλαστικότητα' μας και μας βοήθησε να αντιμετωπίσουμε τις περιβαλλοντικές και κοινωνικές προκλήσεις.

Ζούμε σε έναν ολοένα και περισσότερο ψηφιακό κόσμο που μας καλεί να αναθέσουμε και να αποθηκεύσουμε πληροφορίες και γνώσεις σε ψηφιακά εργαλεία. Η νευροεπιστήμη μας προειδοποιεί ότι υπάρχει κίνδυνος να χάσουμε την νευρική μας ικανότητα να αποθηκεύουμε και να ανακτούμε εύκολα συνδυασμένη, συγκεκριμένη και στρατηγική γνώση στον εγκέφαλό μας. Ακόμα περισσότερο, επειδή η μνήμη συνδέεται επίσης με συναισθήματα και τις αισθήσεις τους όπως η μυρωδιά και οι ακουστικές εντυπώσεις και συνεπώς είναι πιο ακριβείς, σε προσανατολισμένο πλαίσιο και πλουσιότερες. Μια δυνατότητα που έχει καλλιεργηθεί από τις αφηγηματικές μας ιδιότητες και δεν μπορεί να αντικατασταθεί από έναν υπολογιστή. Οι τεχνολογίες πληροφοριών και επικοινωνιών έχουν εξελιχθεί σημαντικά ('μαζικά δεδομένα') αλλά δεν έχει περάσει από όλη τη



διαδικασία της ανθρώπινης εξέλιξης. Κάνοντας τους καθηγητές ικανούς αφηγητές και επαναφέροντας την αφήγηση στην τάξη μπορούμε να αξιοποιήσουμε τα ήδη έμφυτα και παρόντα χαρακτηριστικά και ιδιότητες, με έμφαση στο παιχνίδι, την τέχνη και τη γλωσσική ανάπτυξη. Εμπλέκοντας τα παιδιά σε 'διασκεδαστικές' δραστηριότητες, το διάλογο και τον προβληματισμό, η μάθηση με ιστορίες θα συνεισφέρει σημαντικά στην κοινωνική και γνωστική τους ανάπτυξη. Θα οδηγήσει σε 'κοινωνική μόρφωση' (πχ. σεβασμός, συναισθηματική ταύτιση, ηθική) και κριτικό γραμματισμό (πχ. η ικανότητα να ρωτούν και να έχουν κριτική σκέψη) και θα τους καταστήσει ικανούς και πάνω απ' όλα μαθητές και πολίτες με αυτοπεποίθηση.

