



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Εθνικόν και Καποδιστριακόν
Πανεπιστήμιον Αθηνών

Διδακτική της Λογοτεχνίας στην Προσχολική Εκπαίδευση

Ειδολογικές Κατατάξεις

Αγγελική Γιαννικοπούλου

Τμήμα Εκπαίδευσης και Αγωγής στην Προσχολική
Ηλικία (ΤΕΑΠΗ)

Γραφιστική αφήγηση (graphic novel): Ένα νέο είδος για παιδιά

Παιγνιώδεις δραστηριότητες στο Νηπιαγωγείο με
αφορμή το *gn* ως πολυτροπικό κείμενο

Παρουσίαση βασισμένη στη διδακτορική διατριβή: Ζέζου, Α. (2015).

[Γραφιστική αφήγηση \(graphic novel\): ένα νέο είδος για παιδιά](#), Εθνικό και
Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών (ΕΚΠΑ).

Τα πάνελς



[1]



Δραστηριότητα 1η (1/2)

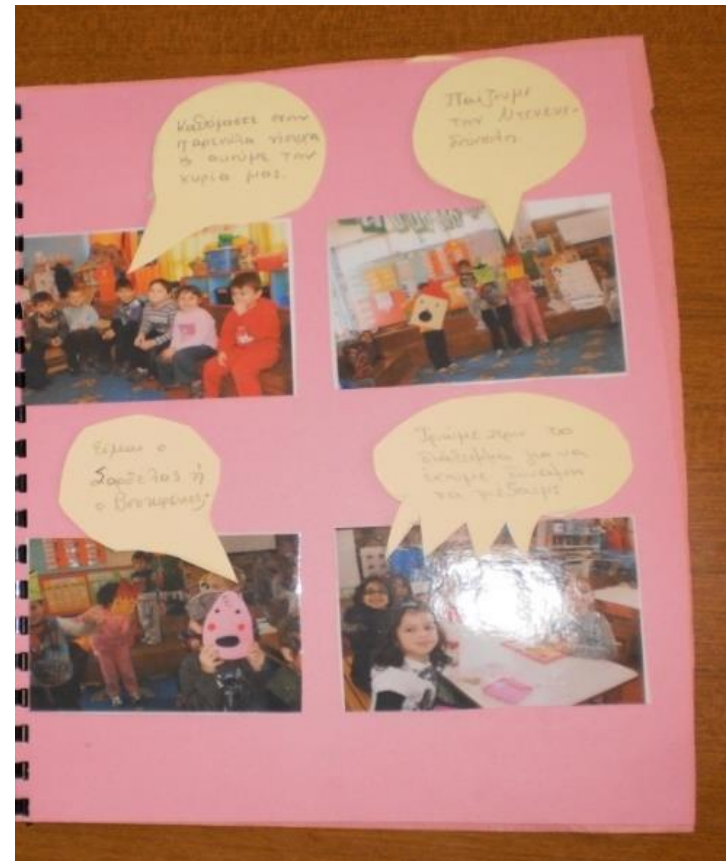
Φτιάχνουμε gh (πάνελ σε διαδοχή) με φωτογραφίες που έχουμε τραβήξει από τις δραστηριότητες της τάξης μιας μέρας. Βάζουμε και διάφορα μπαλόνια σε κάθε πάνελ και έτσι δημιουργούμε μια φωτοαφήγηση (φωτοgh).



Δραστηριότητα 1η (2/2)

Οι φωτογραφίες μπορεί να έχουν κοντινό ή μακρινό καδράρισμα.

Εναλλακτικά μπορούμε να δημιουργήσουμε γη με βάση πάνελς και φωτογραφίες από διάφορα περιοδικά.



Δραστηριότητα 2η (1/3)

Τα παιδιά επιλέγουν διάφορες μορφές layouts (μορφές διαμόρφωσης σελίδας) και ζωγραφίζουν ένα κλασικό παραμύθι (την Κοκκινοσκουφίτσα ή τα 3 γουρουνάκια).



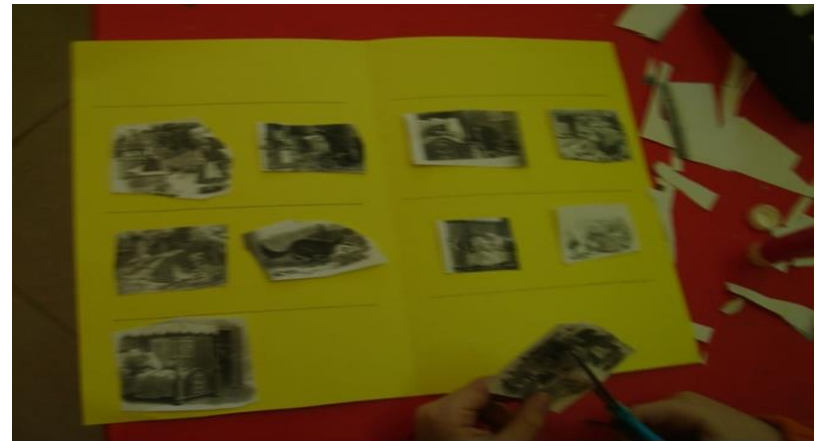
Δραστηριότητα 2η (2/3)

Εναλλακτικά μπορούμε να δώσουμε μόνο την αρχή του παραμυθιού σε εικόνα ή μόνο το τέλος και τα παιδιά να ζωγραφίσουν τα ενδιάμεσα πάνελς.



Δραστηριότητα 2η (3/3)

Ακόμη μπορούμε να δώσουμε όλες τις εικόνες και να φτιάξουμε το παραμύθι σε γη.



Δραστηριότητα 3η (1/2)

Σε διάφορες θεματικές με τις οποίες ασχολούμαστε κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς (π.χ. η ανάπτυξη ενός φυτού, πώς παρασκευάζεται το ψωμί ή το τυρί), μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη διαδοχή των πάνελς προκειμένου να γίνει κατανοητή η χρονική εξέλιξη.



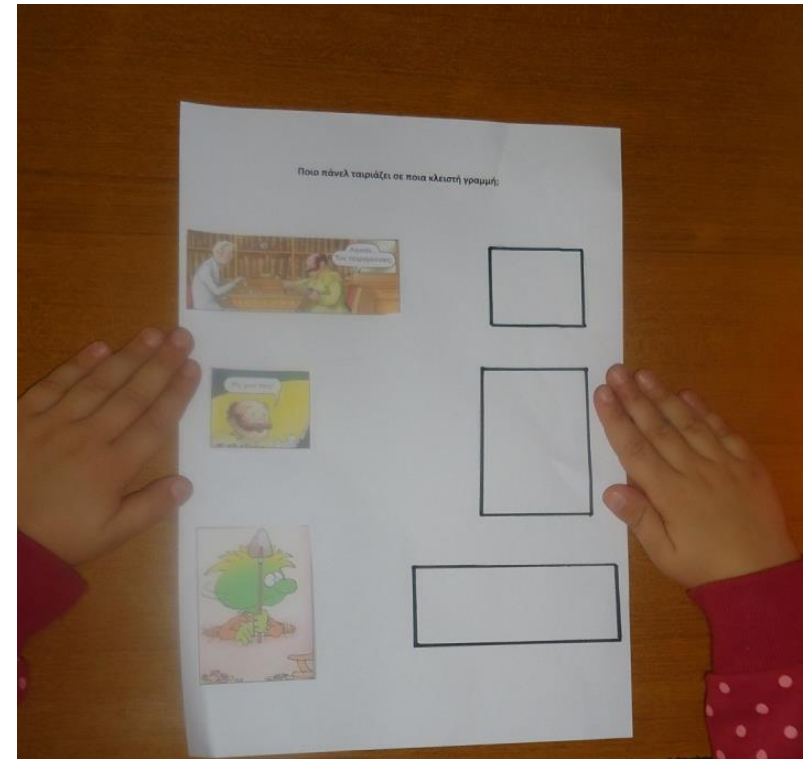
Δραστηριότητα 3η (2/2)

Εναλλακτικά μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και παιδαγωγικό υλικό με συγκεκριμένη αφηγηματική λογική και αιτιολογική αλληλουχία προκειμένου να κατανοήσουν με σαφήνεια τα παιδιά την ιστορία και να την αφηγηθούν.



Δραστηριότητα 4η

Δίνουμε φύλλο εργασίας «Ποιο πάνελ ταιριάζει σε ποια κλειστή γραμμή» όπου στην αριστερή στήλη του φύλλου εργασίας υπάρχουν διαφόρων σχημάτων πάνελς από γη, τα οποία αντιστοιχίζονται με τις αντίστοιχες κλειστές γραμμές της δεξιάς στήλης.

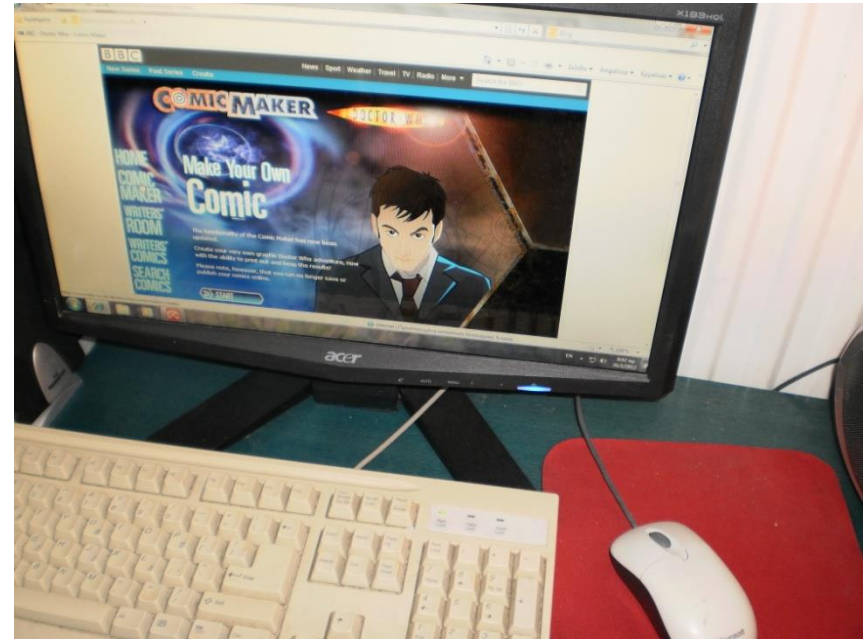


Δραστηριότητα 5η (1/2)

Τα παιδιά μπαίνουν στην ιστοσελίδα

www.bbc.co.uk/doctorwho,

με την οποία φτιάχνουν γη (μέχρι πέντε σελίδες) χρησιμοποιώντας τον Η/Υ.



Δραστηριότητα 5η (2/2)

Έτσι επιλέγουν διαμόρφωση σελίδας με πάνελς (layouts), τοποθετούν φιγούρες, μπαρόνια και βλέπουν γη που έφτιαξαν ανά πάνελ σαν να είναι κινούμενο σχέδιο (κίνηση).



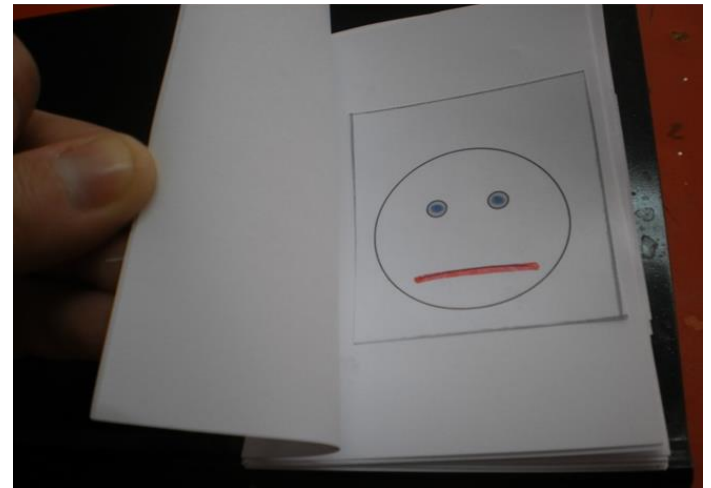
Δραστηριότητα 6η (1/2)

Φτιάχνουμε flipbook οριζόντιο ή κάθετο και βλέπουμε την κίνηση (ροή εικόνας με έτοιμες εικόνες από το διαδίκτυο).



Δραστηριότητα 6η (2/2)

Επίσης φτιάχνουμε flipbook με ένα πρόσωπο που βαθμιαία αρχίζει να κλαίει ή μεγαλώνουμε και μικραίνουμε κάτι.



Δραστηριότητα 7η (1/3)

Τα παιδιά φτιάχνουν τον εαυτό τους σε πάνελ: πώς είναι τώρα, όταν θα πάνε στο γυμνάσιο, όταν θα μεγαλώσουν, όταν θα γεράσουν.



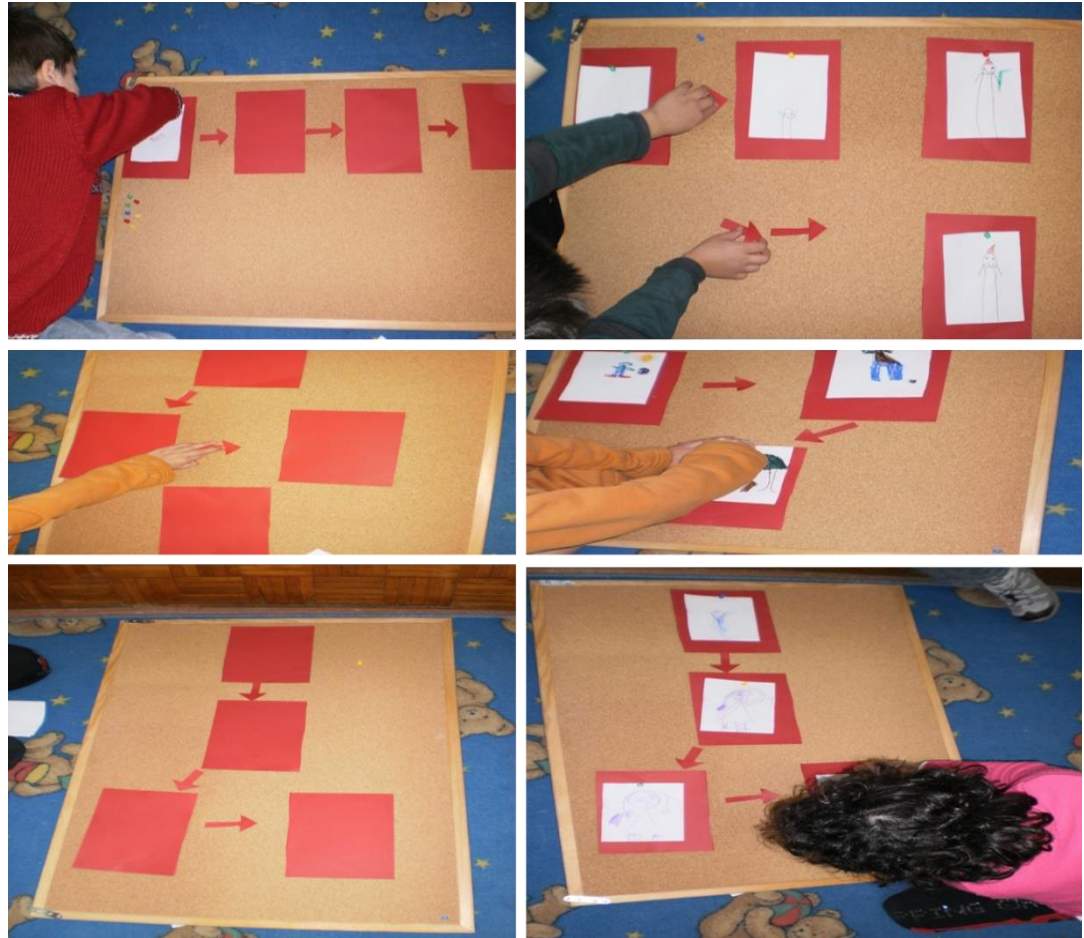
Δραστηριότητα 7η (2/3)

Τα βάζουν στη σειρά και τοποθετούν και βέλη δείχνοντας τη φορά της αφήγησης και ουσιαστικά της διαδοχής του χρόνου.



Δραστηριότητα 7η (3/3)

Η φορά της αφήγησης μπορεί να έχει ποικίλες μορφές.



Δραστηριότητα 8η (1/2)

Η έννοια του κυκλικού πάνελ ως κυάλια: Τα κυκλικά πάνελς χρησιμοποιούνται κυρίως για να δείξουν την αφήγηση μέσα από τα μάτια του ήρωα τα όποια βλέπουν μέσα από κιάλια (μονό).



Δραστηριότητα 8η (2/2)

Γι' αυτό παίρνουμε ένα ρολό κουζίνας και βάζουμε τα παιδιά να δουν τον κόσμο (π.χ., την αυλή, την τάξη) μέσα από αυτό. Στη συνέχεια ζωγραφίζουν αυτό που είδαν.



Δραστηριότητα 9η

Δίνουμε πάνελς σε διαδοχή με κενά ανάμεσά τους, έτσι ώστε να συμπληρώσουν τα παιδιά την ιστορία, δηλ. ουσιαστικά να διαμορφώσουν ιστορία μέσα στην ιστορία, αφού τα πάνελς έχουν μεγάλη χρονική απόσταση το ένα από το άλλο που επιτρέπει στα παιδιά να εκφράσουν την προσωπική τους αφήγηση.



Δραστηριότητα 10η

Δίνουμε φύλλο εργασίας «Από ποιο πάνελ είναι το κομμάτι της εικόνας;», όπου υπάρχουν 3-4 μικρές φιγούρες-κομμάτια και ζητάμε από τα παιδιά να μας πουν από ποιο πάνελ προέρχονται.



Δραστηριότητα 11η

Τα παιδιά ζωγραφίζουν τον εαυτό τους μέσα σε ένα πάνελ που τους δίνεται.



Δραστηριότητα 12η (1/2)

Παίρνουμε δυο πιάτα χάρτινα και τα τοποθετούμε το ένα πάνω στο άλλο. Στο πίσω πιάτο κολλάμε πάνελς/εικόνες σε διαδοχή και στο μπροστινό πιάτο κόβουμε ένα κομμάτι, ώστε ένα τμήμα να είναι κενό.



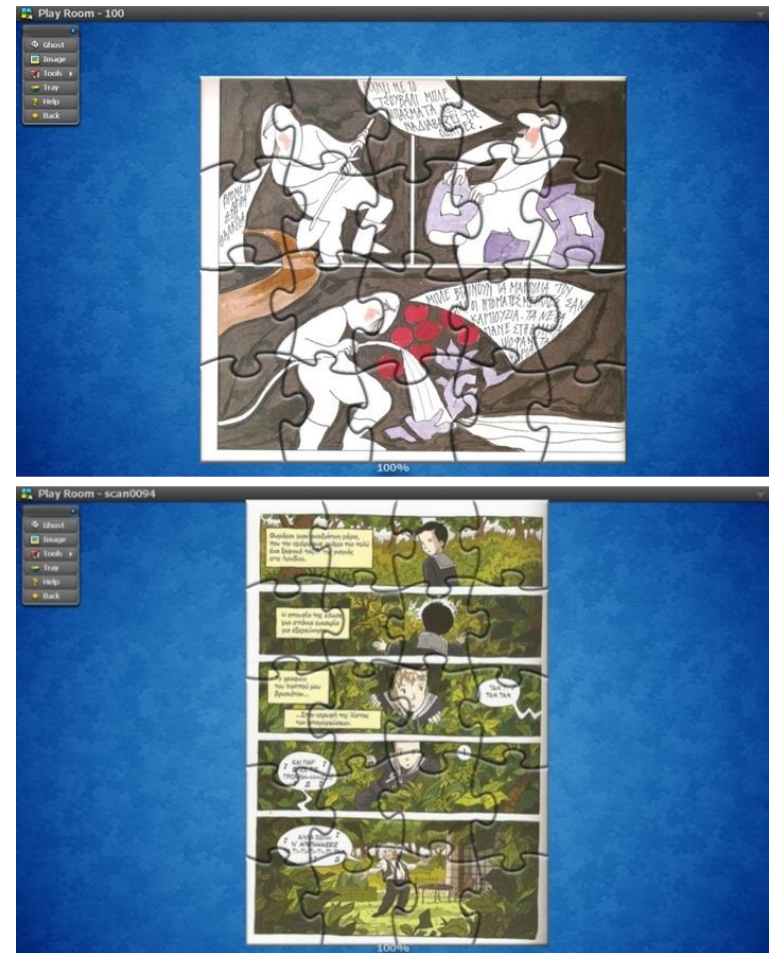
Δραστηριότητα 12η (2/2)

Γυρίζοντας το μπροστινό κενό μέρος βλέπουμε σταδιακά τη ροή της εξέλιξης μιας συγκεκριμένης γνωστής ιστορίας στα παιδιά ή μιας πρωτότυπης. Τα παιδιά γυρνώντας το μπροστινό πιάτο βλέπουν τα πάνελς και αφηγούνται την ιστορία.



Δραστηριότητα 13η

Ζητάμε από τα παιδιά να ασχοληθούν στη γωνιά του Η/Υ με το πρόγραμμα σύνθεσης κομματιών, ώστε να διαμορφωθεί μια εικόνα (jigsaw), η οποία αποτελεί ανασύνθεση μιας σελίδας γη με διαδοχικά πάνελς.



Δραστηριότητα 14η

Κατασκευάζουμε 3 κύβους με διάφορες εικόνες σε κάθε μια από τις έξι πλευρές κάθε κύβου. Το παιδί ρίχνει σταδιακά και τους τρεις κύβους, έτσι που να δημιουργηθούν ουσιαστικά τρία πάνελς. Στη συνέχεια δίνεται η δυνατότητα αφήγησης μιας ιστορίας με βάση τη διαδοχή των τριών πάνελς.



Δραστηριότητα 15η

Έχουμε διάφορα πάνελς.
Ένα παιδί αφηγείται και
ένα παιδί τοποθετεί σε
σειρά τις εικόνες που
θεωρεί ότι ταιριάζουν
στην αφήγηση.



Δραστηριότητα 16η

Φτιάχνουμε μια τηλεόραση και βάζουμε εικόνες σε διαδοχή π.χ. από τη «Φρουτοπία». Γυρνώντας 'με ειδικό μηχανισμό', τα παιδιά προσπαθούν να συνθέσουν μια αφήγηση.

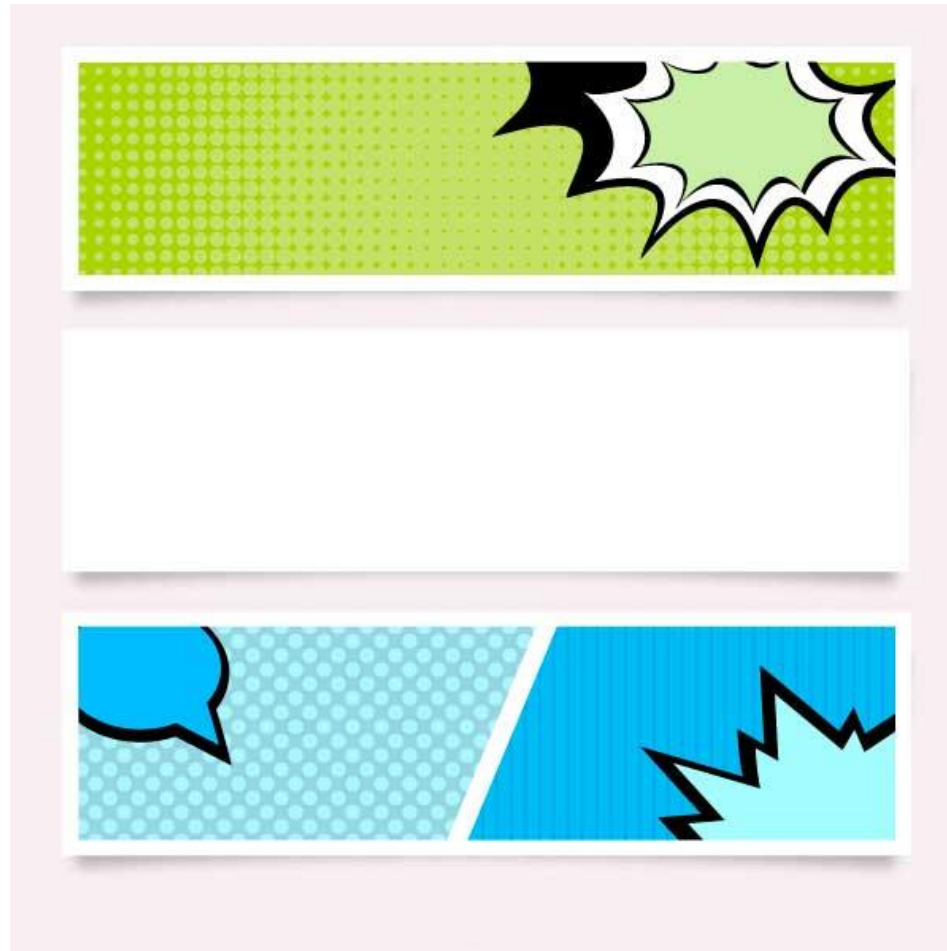


Δραστηριότητα 17η

Τα παιδιά αφηγούνται μια ιστορία μέσα από τα διαδοχικά πάνελς που τους δίνονται ή τη διαμορφώνουν μόνα τους με βάση τα πάνελς δημιουργώντας προσωπικές εκδοχές.



To gutter



[2]



Δραστηριότητα 1η

Δίνονται πάνελς σε διαδοχή και τα παιδιά καλούνται να συμπληρώσουν στα κενά ανάμεσά τους την ιστορία με δικές τους ζωγραφιές, έτσι ώστε να δημιουργήσουν την ενδιαμέση ιστορία που ενώνει δυο διαδοχικά πάνελς.



Δραστηριότητα 2η (1/3)

Δίνονται πάνελς σε
διαδοχή που ανάμεσά
τους υπάρχουν τσέπες.



Δραστηριότητα 2η (2/3)

Τα παιδιά, αφού ζωγραφίσουν αυτό που νομίζουν ότι υπάρχει ανάμεσα στα πάνελς, το κρύβουν στις τσέπες.



Δραστηριότητα 2η (3/3)

Η νηπιαγωγός αφηγείται την ιστορία στο πάνελ και τα παιδιά αφηγούνται τη δική τους εκδοχή για τον τρόπο ένωσης των πάνελς



Δραστηριότητα 3η (1/3)

Παίρνουμε ένα κλειστό χάρτινο κουτί παπουτσιών και στο καπάκι του εξωτερικά κολλάμε δυο πάνελς. Ανάμεσά τους υπάρχει κενό/gutter που το φτιάχνουμε κόβοντας το καπάκι με το κοπίδι.



Δραστηριότητα 3η (2/3)

Τα παιδιά ζωγραφίζουν σε μικρά χαρτονάκια αυτό που νομίζουν ότι γίνεται ανάμεσα στα πάνελς και το τοποθετούν στο κενό διάστημα.



Δραστηριότητα 3η (3/3)

Εναλλακτικά
χρησιμοποιούν εικόνες-
πάνελς που τους δίνονται
και αποφασίζουν ποιο
κατά τη γνώμη τους θα
μπορούσε να 'γεμίσει το
κενό'



Τα μπαλόνια



[3]



Δραστηριότητα 1η (1/2)

Τα παιδιά κρατούν δίπλα στο στόμα τους ή πάνω από το κεφάλι τους διάφορα χάρτινα μπαλόνια και εκφράζονται αναλόγως (μπαλόνι λόγου, σκέψης, έντασης, πολυφωνικό μπαλόνι, ψιθύρου).



Δραστηριότητα 1η (2/2)

Τα μπαλονάκια
μπορούν να
χρησιμοποιηθούν
σε κάθε στιγμή!!!



Δραστηριότητα 2η (1/2)

Τα παιδιά φτιάχνουν με πλαστελίνη τους ήρωες ενός παραμυθιού και τους βάζουν χάρτινα μπαλόνια στο στόμα ή στο κεφάλι τους, έτσι που να σκέφτονται, να μιλούν ή να φωνάζουν.



Δραστηριότητα 2η (2/2)

Το ίδιο κάνουν και σε παιχνίδια της τάξης.



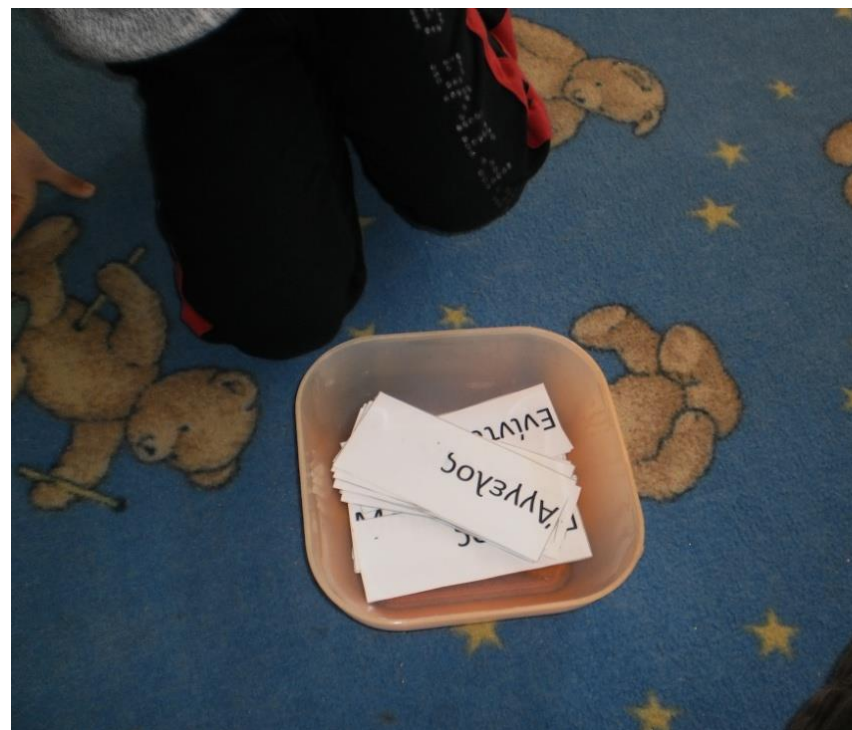
Δραστηριότητα 3η

Παίρνουμε τρία κουτιά που το καθένα αντιστοιχεί σε ένα είδος μπαλονιού (ονείρου, έντασης, ψιθύρου). Δίνουμε στα παιδιά μορφές ηρώων/χαρακτήρων από γη ή από περιοδικά και τα καλούμε να τοποθετήσουν τον ήρωα στο αντίστοιχο κουτί (όνειρο, ένταση, ψίθυρος).



Δραστηριότητα 4η (1/3)

Σε ένα καλάθι τοποθετούμε καρτέλες με τα ονόματα των παιδιών της τάξης. Ο παίκτης διαλέγει μια καρτέλα και η νηπιαγωγός δίνει προφορικά μια οδηγία στον παίκτη 'Κάνε τον..... να ψιθυρίζει', ή 'Κάνε τηννα φωνάζει'.



Δραστηριότητα 4η (2/3)

Ο παίκτης, με βάση τον πίνακα αναφοράς των ονομάτων της τάξης (φωτογραφία και όνομα) αναγνωρίζει αρχικώς το όνομα του παιδιού και στη συνέχεια πραγματοποιεί την οδηγία της νηπιαγωγού.



Δραστηριότητα 4η (3/3)

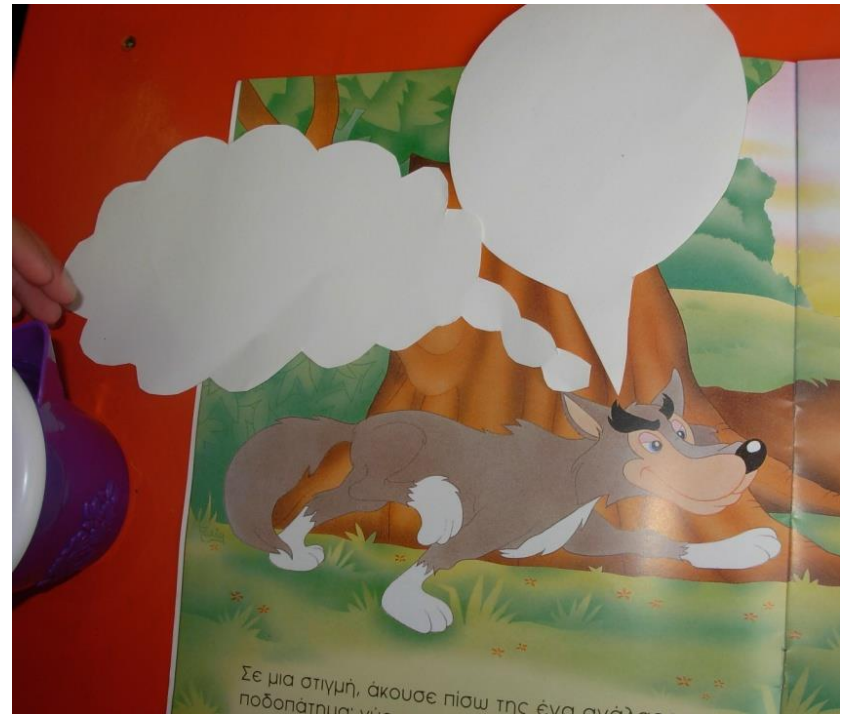
Έτσι παίρνει το αντίστοιχο μπαλόνι, το οποίο και τοποθετηθεί στη φωτογραφία του παιδιού του πίνακα αναφοράς.



Δραστηριότητα 5η (1/3)

Σε ένα κλασικό παραμύθι βάζουμε μπαλόνια σκέψης που υποδηλώνουν τις αντίθετες σκέψεις του χαρακτήρα, σε σύγκριση με αυτά που λέει.

Η δραστηριότητα αυτή αποτελεί και μια οπτικοποίηση της έκφρασης «άλλα σκέφτεται και άλλα λέει».



Δραστηριότητα 5η (2/3)

Έτσι, όταν ο κακός λύκος λέει στην Κοκκινοσκουφίτσα να μαζέψει λουλούδια στο δάσος, στην πραγματικότητα σκέφτεται να φάει τη γιαγιά.



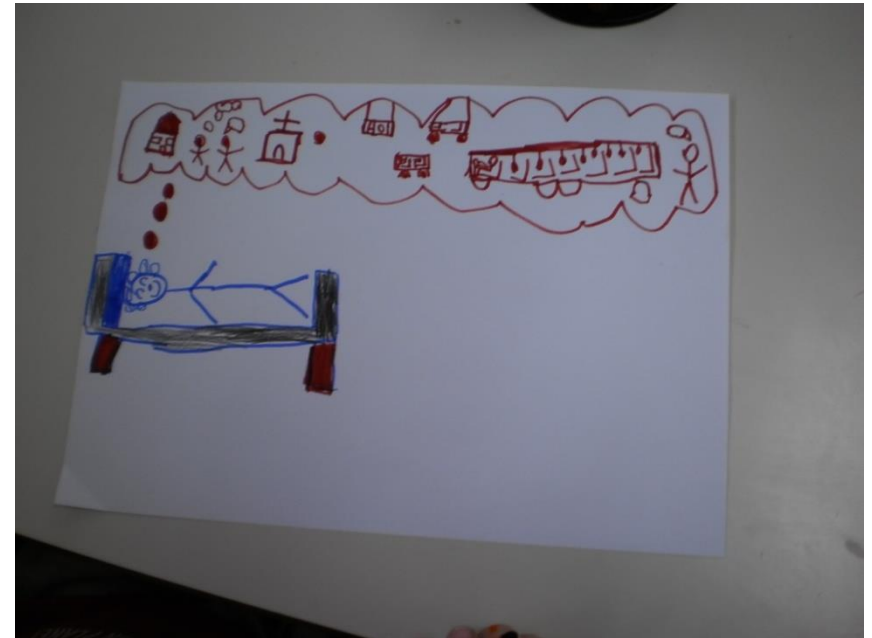
Δραστηριότητα 5η (3/3)

Έτσι, όταν η μητριά-μάγισσα δίνει στη Χιονάτη το μήλο ως δώρο, σκέφτεται ότι σε λίγο θα πεθάνει από το δηλητήριο.



Δραστηριότητα 6η (1/2)

Τα παιδιά, ζωγραφίζουν με μπαλόνια σκέψης τα όνειρα που είδαν, κατά το μεσημεριανό ύπνο του ολοήμερου προγράμματος.



Δραστηριότητα 6η (2/2)

Στη συνέχεια μπορούμε να φτιάξουμε και βιβλίο των ονείρων μας με εξώφυλλο ένα μπαλόني σκέψης.



Δραστηριότητα 7η (1/3)

Παίζοντας bingo με τα μπαλόνια:
Τα παιδιά καλούνται να παίξουν
ένα επιτραπέζιο παιχνίδι (bingo).
Χωρίζονται σε δυο ομάδες. Κάθε
ομάδα παιδιών παίρνει μια μεγάλη
κάρτα από κανσόν χαρτί, η οποία
είναι χωρισμένη σε εννέα ίσα
τετράγωνα. Η μία κάρτα
περιλαμβάνει εννέα εικόνες ενός
ήρωα που σκέπτεται και η άλλη
κάρτα εννέα εικόνες ενός άλλου
ήρωα που μιλάει.



Δραστηριότητα 7η (2/3)

Στη συνέχεια εναλλάξ ένα παιδί από κάθε ομάδα γυρίζει την ειδικά διαμορφωμένη ρουλέτα και ανάλογα με το αποτέλεσμα (του ενός ήρωα/χαρακτήρα ή του άλλου) καλύπτει με ένα αντίστοιχο μπαλονάκι μία από τις εικόνες στην κάρτα που έχει μπροστά του.



Δραστηριότητα 7η (3/3)

Νικήτρια είναι η ομάδα που θα καλύψει πρώτη όλες τις εικόνες του ήρωα στην κάρτα της.

Εναλλακτικά μπορεί να παιχτεί με τρία ή τέσσερα είδη μπαλονιού και τρεις ομάδες παιδιών ή με δυο είδη μπαλονιού ανά ομάδα.



Δραστηριότητα 8η (1/3)

Στη χώρα των μπαλονιών
(κυκλικό επιτραπέζιο):
Φτιάχνουμε ένα
επιτραπέζιο στο οποίο τα
τετράγωνα έχουν δυο
ειδών μπαλόνια, δηλ.
αυτά που μιλάνε και αυτά
που σκέφτονται.



Δραστηριότητα 8η (2/3)

Κατασκευάζουμε και κάρτες με τα δυο είδη των μπαλονιών ανακατεμένες και τις τοποθετούμε στο κέντρο του επιτραπέζιου. Τα παιδιά (δυο) διαλέγουν τι μπαλόνι προτιμούν να έχουν και ξεκινούν το πιόνι τους από την κοινή αφετηρία.



Δραστηριότητα 8η (3/3)

Προχωρούν μόνο όταν τραβούν κάρτα-εικόνα που ταυτίζεται το μπαλόνι τους. Κερδίζει αυτός ο παίχτης που φτάνει πρώτος στο τέρμα.



Δραστηριότητα 9η

Φτιάχνουμε ένα
πάτσγουορκ με
φωτογραφίες παιδιών
που λένε το όνομά τους
με μπαλόνη λόγου.



Δραστηριότητα 10η (1/2)

Φτιάχνουμε ένα μεγάλο μπαλόνι έντασης που περικλείει τις φωνές των παιδιών (μπαλόνι μέσα σε μπαλόνι).



Δραστηριότητα 11η (1/2)

Βρίσκουμε από
διαφημίσεις μπαλόνια και
φτιάχνουμε ένα άλλο
μεγαλύτερο μπαλόνι.



Δραστηριότητα 11η (2/2)

Τα παιδιά χρησιμοποιούν το μπαλόνι για να δηλώσουν τα ευρήματά τους.



Δραστηριότητα 12η (1/3)

Τα παιδιά διαλέγουν με κλειστά μάτια από ένα κουτί κάποιο είδος μπαλονιού. Ανάλογα με το μπαλόνι που τους τυχαίνει γίνεται αντίστοιχη δραματοποίηση (κάνε ό,τι νομίζεις με βάση το μπαλόνι που έχεις επιλέξει).



Δραστηριότητα 12η (2/3)

Έτσι σκεφτόμαστε.....



Δραστηριότητα 12η (3/3)

ή ψιθυρίζουμε....



Δραστηριότητα 13η (1/4)

Δίνουμε έτοιμες σελίδες
γη χωρίς μπαλόνια.
Επίσης δίνουμε στα
παιδιά (π.χ. από
Φρουτοπία ή Arrival)
ξεχωριστά και χάρτινα
μπαλόνια.



Δραστηριότητα 13η (2/4)

Τα παιδιά καλούνται να συνθέσουν προφορικά την προσωπική εκδοχή της ιστορίας με βάση τη διαδοχή των πάνελς, ενώ ταυτόχρονα τοποθετούν τα αντίστοιχα μπαλόνια στους ήρωες, έτσι όπως νομίζουν ότι εξελίσσεται η ιστορία.



Δραστηριότητα 13η (3/4)

Εναλλαγή αυτής της δραστηριότητας αποτελεί το να ακούσουν τα παιδιά από τον/την νηπιαγωγό μια αφήγηση που αφορά μια σελίδα gh (silent) που δεν έχει μπαλόνια (δηλ. να ακούσουν από τη νηπιαγωγό αυτό που πιθανόν υπονοείται από το εικονιστικό κείμενο της σελίδας).



Δραστηριότητα 13η (4/4)

Στη συνέχεια, μετά το τέλος της αφήγησης, τοποθετούν τα αντίστοιχα, χάρτινα μπαλόνια στα πάνελς και στους χαρακτήρες ανάλογα με την αφήγηση που άκουσαν.



Ονοματοροεία (Ονοματοποιία)



[4]



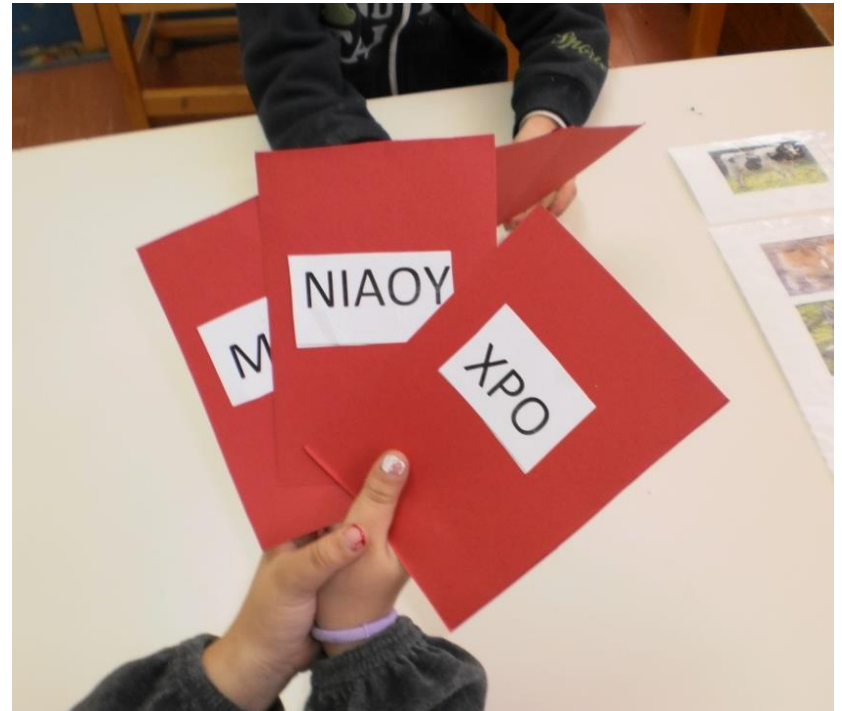
Δραστηριότητα 1η (1/3)

Τα παιδιά ακούν από ένα cd διάφορους ήχους, π.χ. ζώων, και καταλήγουν στο να γράψουν «πώς μιλάει κάθε ζώο» σε έναν πίνακα αναφοράς.



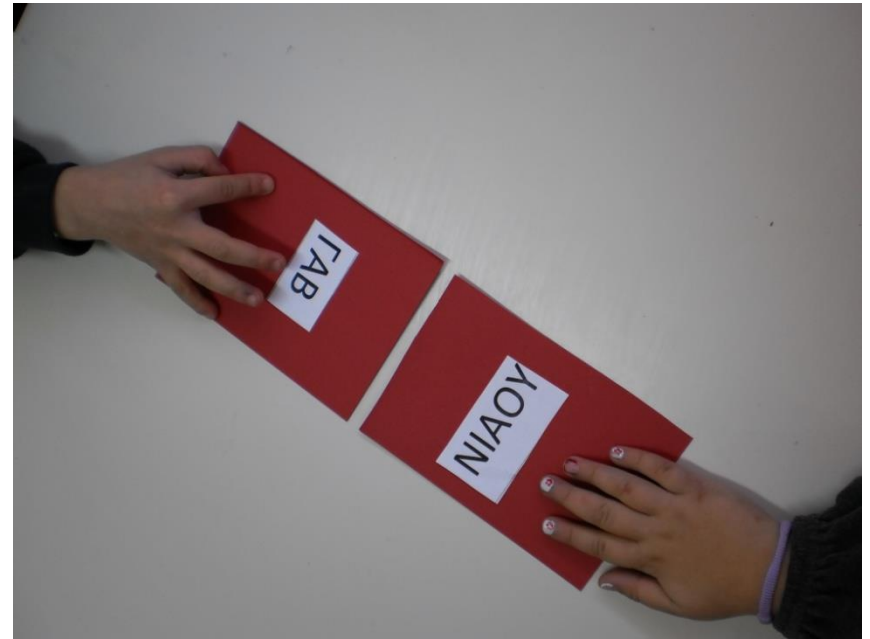
Δραστηριότητα 1η (2/3)

Εναλλακτικά μπορούμε να παίξουμε ένα παιχνίδι με τράπουλα ως εξής:
φτιάχνουμε μια τράπουλα με αντίστοιχα ζώα. Ο κάθε παίχτης παίρνει και κρατάει τρεις κάρτες που αντιστοιχούν στους ήχους που ακούει από το cd.



Δραστηριότητα 1η (3/3)

Κάθε φορά που ακούει τη φωνή από κάποιο ζώο που αντιστοιχεί στις κάρτες που έχει, τις 'κατεβάζει'. Κερδίζει αυτός που 'κατεβάζει' πρώτος όλες τις κάρτες.



Δραστηριότητα 2η (1/5)

Τα παιδιά ακούν διάφορους ήχους και αποφασίζουν πώς θα τους μεταγράψουν σε έναν πίνακα με τη βοήθεια του/της νηπιαγωγού: έτσι το αγωνιστικό αμάξι κάνει ΒΡΟΥΜ, η βροχή ΠΛΑΤΣ κτλ.



Δραστηριότητα 2η (2/5)

Αφού τα παιδιά έχουν συμφωνήσει με τις συμβάσεις των ήχων, παίζουν ένα παιχνίδι με τράπουλα και ζάρι.

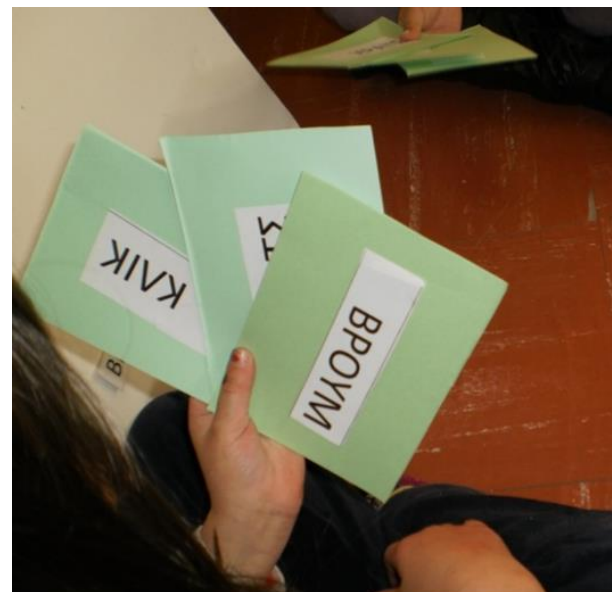
Το ζάρι έχει εικόνες και τα παιδιά έχουν τρεις καρτέλες με γραμμένους ήχους (με γράμματα).



Δραστηριότητα 2η (3/5)

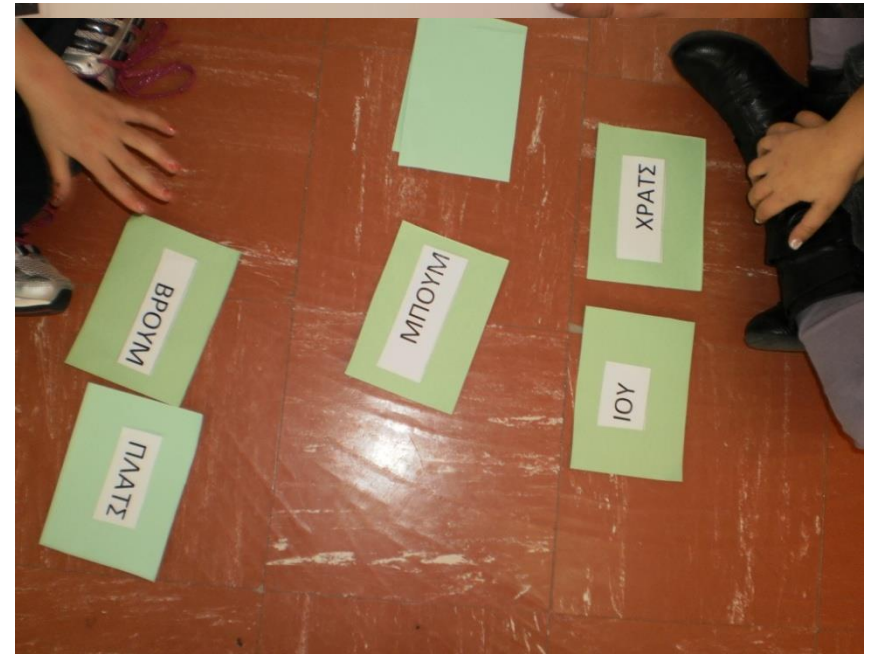
Ο παίχτης ρίχνει το ζάρι και ανάλογα με το τι εικόνα θα πέσει 'βλέπει' τα χαρτιά του και βγάζει, αν έχει, την κάρτα με τον αντίστοιχο ήχο.

Νικητής είναι αυτός που θα τελειώσει πρώτος τις κάρτες του και δε θα έχει καμιά.



Δραστηριότητα 2η (4/5)

Εναλλακτικά ένα παιδί κρατώντας αναποδογυρισμένες τις κάρτες-ήχους μοιράζει στα υπόλοιπα.



Δραστηριότητα 2η (5/5)

Τα παιδιά διαβάζουν με τη βοήθεια του πίνακα αναφοράς ποιος ήχος είναι.



Δραστηριότητα 3η (1/2)

Δίνουμε στα παιδιά πάνελς με βαθμιαία ένταση της λέξης ΚΡΑΚ. Έτσι καθώς μεγαλώνουν τα γράμματα της λέξης εντείνεται και ο ήχος και το αντίστροφο.



Δραστηριότητα 3η (2/2)

Τα παιδιά ανάλογα με το πάνελ και την ένταση της λέξης ΚΡΑΚ δραματοποιούν τον ήχο.



Δραστηριότητα 4η (1/2)

Δίνουμε στα παιδιά τη βαθμιαία ένταση της λέξης ΜΠΑΜ, η οποία συμβατικά έχουμε αποδεχτεί εκ των προτέρων ότι αντιστοιχεί σε αντίστοιχο βηματισμό ζώων (σκύλου, λιονταριού, ελέφαντα). Κάθε φορά που βλέπουν την αντίστοιχη λέξη μιμούνται και το αντίστοιχο ζώο.



Δραστηριότητα 4η (2/2)

Εναλλακτικά διαμορφώνουμε το ζάρι του ΜΠΑΜ έχοντας βάλει σε κάθε πλευρά του τις τρεις μορφές έντασης της ηχομιμητικής λέξης. Ανάλογα με το τι θα τύχει σε κάθε παιδί, μιμείται με το σώμα του το αντίστοιχο ζώο (σκύλο, λιοντάρι, ελέφαντα).



Δραστηριότητα 5η (1/2)

Διαφορά ΑΧ, ΧΑ: Σε κάποιες εικόνες ταιριάζει το ΑΧ (αντιστοιχεί σε καταστάσεις λύπης, έκπληξης) και σε κάποιες το ΧΑ (αντιστοιχεί σε καταστάσεις χαράς) και το αντίστροφο (με βάση τις λέξεις ΑΧ, ΧΑ τοποθετούν τις αντίστοιχες εικόνες).



Δραστηριότητα 5η (2/2)

Επίσης μπορούν να δραματοποιήσουν με το σώμα ανάλογα με την καρτέλα (ΑΧ, ΧΑ) που τυχαίνει.

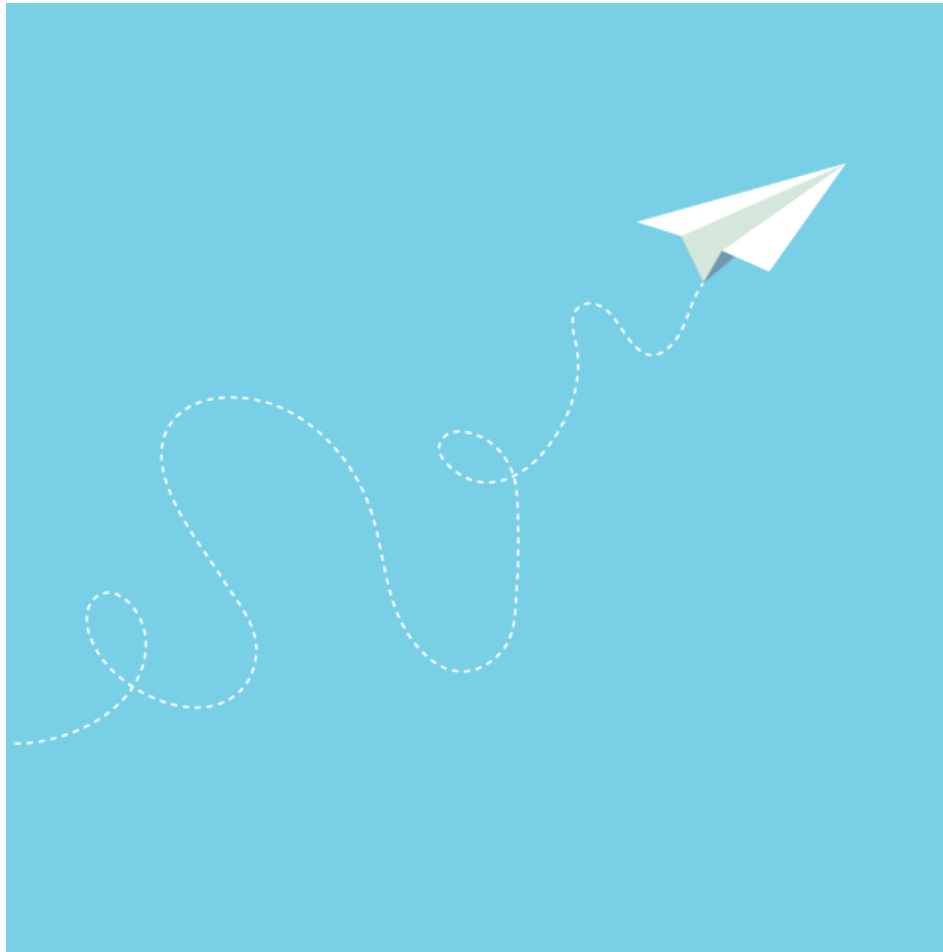


Δραστηριότητα 6η

Ψαρεύοντας ηχομιμητικές λέξεις: Ακούν από το cd δυο ήχους: ντριν (τηλέφωνο που χτυπά), κρακ (κάτι που σπάει) και ανάλογα με αυτό που ακούν ψαρεύουν με καλάμια-μαγνήτες την αντίστοιχη λέξη-ψαράκι.



Γραμμές κίνησης



[5]



Δραστηριότητα 1η (1/3)

Βάζουμε στα χέρια και στα πόδια των παιδιών κορδέλες, οι οποίες κινούνται ανάλογα με την κίνηση κάθε μέλους του σώματος.



Δραστηριότητα 1η (2/3)

Τα νήπια κάνουν παντομίμα με βάση μια αφήγηση από το/τη νηπιαγωγό και βλέπουν την κίνηση των κορδελών.



Δραστηριότητα 1η (3/3)

Τις ίδιες κορδέλες τοποθετούμε και στον χάρτινο «άνθρωπο της τάξης» (το μέγεθος του είναι περίπου σαν ένα μέσο νήπιο) που έχουμε φτιάξει μας (αλλά και σε διάφορους ήρωες-κούκλες), προκειμένου να φαίνονται ότι κινούνται.



Δραστηριότητα 2η (1/2)

Σε ένα σκαφάκι με άμμο ή αλεύρι ή σε φελιζόλ τοποθετούμε διάφορες φιγούρες παιχνιδιών.



Δραστηριότητα 2η (2/2)

Καθώς αυτές κινούνται, αφήνουν πίσω τους ίχνοσ. Τα παιδιά τον μεταγράφουν σε χαρτί, αφού πρώτα συζητήσουμε από πού προήρθε αυτή η γραμμή.



Δραστηριότητα 3η (1/2)

Ζωγραφίζουμε και κολλάμε γραμμές κίνησης με μαλλί, εκεί που νομίζουμε ότι υπάρχει αντίστοιχη κίνηση.



Δραστηριότητα 3η (2/2)



Τα παιδιά κατανοούν πολλές κινήσεις!!!



Δραστηριότητα 4η (1/3)

Τα παιδιά συζητούν για τις γραμμές των γη και γράφουν τις συμβάσεις σε έναν πίνακα. Έτσι έχουμε γραμμή στα γη που δηλώνει: κίνηση, ήχο, μυρωδιά. Κάνουμε δραματοποίηση.



Δραστηριότητα 4η (2/3)

Επίσης μπορούμε να φτιάξουμε πίνακα στον οποίο κολλάμε αντίστοιχες εικόνες από βιβλία που δηλώνουν κίνηση, ήχο, μυρωδιά.



Δραστηριότητα 4η (3/3)

Εναλλακτικά δίνουμε φύλλο εργασίας με αντικείμενα ή ανθρώπους και καλούμε τα παιδιά να ζωγραφίσουν γραμμές εκεί που νομίζουν ότι δηλώνεται κίνηση, ήχος, μυρωδιά (φαγητό που μαγειρεύεται, άνθρωπος που περπατάει, τηλέφωνο).



Δραστηριότητα 5η

Συζητούμε με τα παιδιά πού βλέπουμε συννεφάκι-καπνό (π.χ. σε διάφορα οχήματα) τόσο στα γη όσο και στην πραγματικότητα. Αναρωτιόμαστε γιατί στα γη υπάρχει σε κάποιες ανθρώπινες μορφές το συννεφάκι αυτό. Έτσι γίνεται κατανοητή στα παιδιά και η οπτικοποίηση της μεταφοράς «έγινε καπνός». Ζωγραφίζουν τη μεταφορά αυτήν.



Δραστηριότητα 6η (1/3)

Φτιάχνουμε ένα επιτραπέζιο μιας διαδρομής, όπου μπορούν να παίξουν δύο παίκτες.

Τα πιόνια κινούνται σε τετράγωνα, σε κάποια από τα οποία υπάρχει το σύμβολο κίνησης «Γραμμή» και το σύμβολο της κίνησης «Καπνός».



Δραστηριότητα 6η (2/3)

Όταν ο παίχτης/πιόνι βρεθεί σε κάποιο από αυτά τα σύμβολα, για να μετακινηθεί και να συνεχίσει την πορεία του στα υπόλοιπα τετράγωνα πρέπει να τραβήξει κάρτα που να δηλώνει αυτό που είναι στο τετράγωνο (δηλ. καπνός ή γραμμή).



Δραστηριότητα 6η (3/3)

Κερδίζει αυτός που κατορθώνει να φτάσει πρώτος στο τέρμα.



Δραστηριότητα 7η (1/2)

Φτιάχνουμε μια ομαδική αφίσα αποτελούμενη από εικόνες περιοδικών στις οποίες βάζουμε γραμμές.



Δραστηριότητα 7η (2/2)

Το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό.



Symbolia



[6]



Δραστηριότητα 1η

Βρίσκουμε εικόνες ανθρώπων από περιοδικά και τοποθετούμε πάνω από το κεφάλι αστεράκια ή πουλάκια, καρδιές, κεραυνούς, νότες, κτλ και φτιάχνουμε ένα ομαδικό κάδρο συμβόλων.

Εναλλακτικά σε κάθε εικόνα μπορούν ατομικά να τοποθετηθούν σύμβολα.



Δραστηριότητα 2η

Οπτικοποίηση της μεταφοράς ή παρομοίωσης 'βλέπω αστράκια' ή 'είδα τα άστρα μακαρόνια' με χρησιμοποίηση αντίστοιχων μακαρονιών (κολλάζ).



Δραστηριότητα 3η (1/4)

Τα παιδιά ζωγραφίζουν τη δική τους οπτικοποίηση μεταφοράς/παρομοίωσης π.χ. 'είδα τον ουρανό σφοντύλι' (ζαλίστηκε, ταραχτηκε).



Δραστηριότητα 3η (2/4)

Τα παιδιά ζωγραφίζουν τη δική τους οπτικοποίηση μεταφοράς/παρομοίωσης 'τρέχει σφαίρα'.



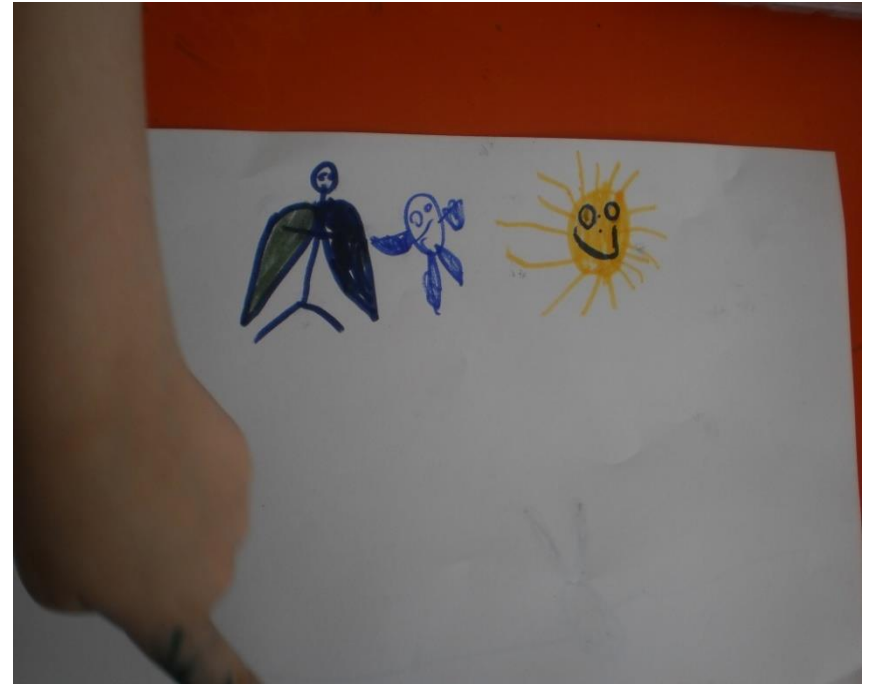
Δραστηριότητα 3η (3/4)

«Έλαμπε από χαρά»



Δραστηριότητα 3η (4/4)

«δίνει φτερά»



Δραστηριότητα 4η (1/3)

Συζητάμε τι μπορεί να σημαίνει ο αναμμένος λαμπτήρας πάνω από τα κεφάλια των ηρώων/χαρακτήρων σε ένα γη.

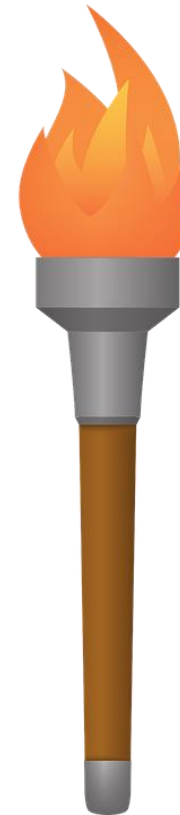


[7]



Δραστηριότητα 4η (2/3)

Στη συνέχεια
προβληματιζόμαστε σχετικά
με το τι θα μπορούσε να είχαν
οι άνθρωποι στα αρχαία
χρόνια αντί για λαμπτήρα-ιδέα
που βλέπουμε στις σημερινές
γη (λυχνάρι, κερί, δάδα).
Δείχνουμε και αντίστοιχες
εικόνες από τη Λυσιστράτη
των Μανδηλαρά-
Καπατσούλια.



[8]



Δραστηριότητα 4η (3/3)

Τέλος δίνουμε εικόνες από την αρχαία Ελλάδα και τη σύγχρονη εποχή καλώντας τα παιδιά να επιλέξουν τον αντίστοιχο συμβολισμό της ιδέας ανάλογα με την εποχή.



Δραστηριότητα 5η (1/2)

Τα παιδιά χρησιμοποιούν σύμβολα προκειμένου να διαμορφώσουν έναν ομαδικό πίνακα αναφοράς για κάποιες έννοιες: για τη ζαλάδα (αστεράκια, πουλάκια) τη χαρά-αγάπη (καρδιές), το τραγούδι (νότες), το θυμό (κεραυνός), τον ύπνο (ZZZZZ).



Δραστηριότητα 5η (2/2)

Στη συνέχεια ζωγραφίζουν με βάση αυτές τις συμβάσεις.



Δραστηριότητα 6η (1/4)

Τα παιδιά/παίκτες παίζουν με μια 'τράπουλα', η οποία αποτελείται από κάρτες με ανθρώπινες φιγούρες που δηλώνουν ευδιάκριτα και με σαφήνεια συναισθήματα και καταστάσεις όπως θυμό, λύπη, αγάπη, ζαλάδα.



Δραστηριότητα 6η (2/4)

Υπάρχει και ξεχωριστά μια άλλη τράπουλα με κάρτες συμβόλων από την οποία τα νήπια 'τραβάνε' μια κάρτα κάθε φορά.



Δραστηριότητα 6η (3/4)

Αναλυτικότερα, αφού μοιραστούν οι κάρτες με τις φιγούρες ανάμεσα στους παίκτες, καθένας με τη σειρά του τραβάει μια κάρτα από την τράπουλα των καρτών με σύμβολα και την αφήνει κάτω.



Δραστηριότητα 6η (4/4)

Στην περίπτωση που ο παίκτης έχει αντίστοιχη φιγούρα, που δηλώνει η κάρτα με το σύμβολο την αφήνει κάτω. Αν δεν έχει, πάει πάσο και συνεχίζει ο άλλος παίχτης. Κερδίζει ο παίκτης εκείνος που απαλλάσσεται πρώτος από όλες τις κάρτες του με τις φιγούρες.



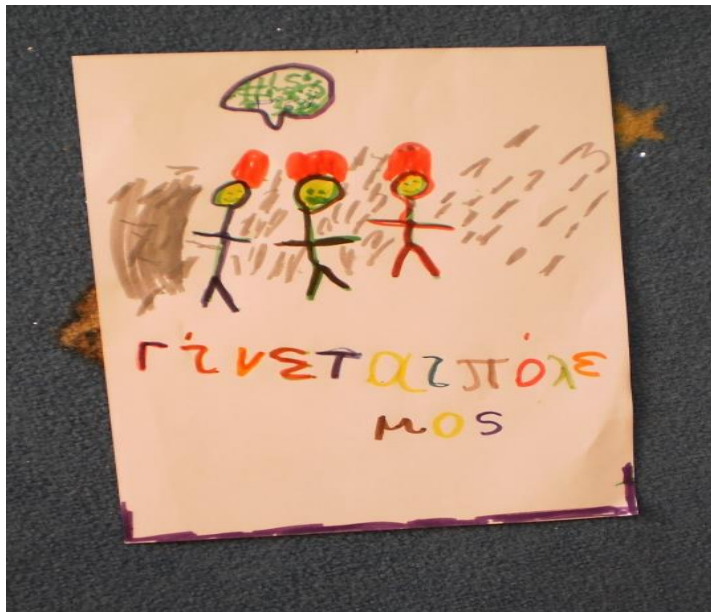
Δραστηριότητα 7η (1/2)

Δίνουμε στα νήπια
εικόνες που σημαίνουν:
‘κοιμάται το μωρό’,
‘γίνεται πόλεμος’, ‘είναι
ευτυχισμένοι’,
‘αισθάνεται ζαλάδα’.
Ακόμη δίνουμε και
symbolia όπως, ZZZZ (σε
συννεφάκι), κεραυνοί και
νεκροκεφαλές, καρδιές.



Δραστηριότητα 7η (2/2)

Τα παιδιά αντιστοιχίζουν τις εικόνες με τα symbolia. Μπορούν και να ζωγραφίσουν.



Δραστηριότητα 8η

Έχουμε εικόνες-panels χαρακτήρων που δηλώνουν: έκπληξη-απορία, κίνηση, τρέξιμο και αντίστοιχες εικόνες symbolia, δηλ. θαυμαστικό, γραμμή κίνησης, σύννεφο ταχύτητας. Καλούμε τα παιδιά να προβούν σε ταξινομήσεις στο αντίστοιχο σχοινάκι.



Δραστηριότητα 9η (1/3)

Διαμορφώνουμε ένα ζάρι συμβόλων (θαυμαστικό, λαμπτήρας, καρδιά,). Καλούμε τα παιδιά το κάθε ένα ξεχωριστά να ρίξει το ζάρι. Έχουμε ετοιμάσει και έναν πίνακα αναφοράς με τις λέξεις έκπληξη, ιδέα, αγάπη, οι οποίες δηλώνονται και με το αντίστοιχο σύμβολο.



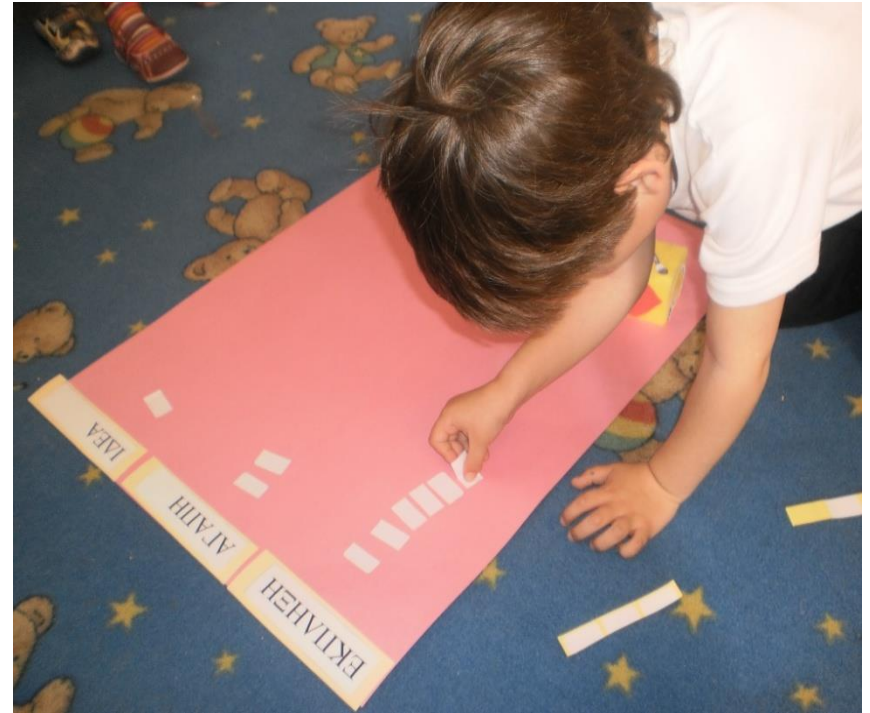
Δραστηριότητα 9η (2/3)

Επίσης έχουμε και έναν άλλον πίνακα με τρεις στήλες όπου κάθε στήλη έχει μια από αυτές τις λέξεις.



Δραστηριότητα 9η (3/3)

Κάθε φορά το παιδί τοποθετεί ένα αυτοκολλητάκι στην αντίστοιχη στήλη του πίνακα ανάλογα με τη ζαριά του. Κερδίζει ο παίκτης/ες με τη στήλη που έχει τα περισσότερα αυτοκόλλητα.



Δραστηριότητα 10η (1/7)

Επιτραπέζιο με σύμβολα:
Παίζουν τέσσερα παιδιά
που το καθένα ξεκινά από
μια γωνιά του παιχνιδιού
έχοντας το πιόνι του.



Δραστηριότητα 10η (2/7)

Το πιόνι κινείται κυκλικά ανάλογα με τον αριθμό που θα τύχει στο ζάρι και κερδίζει αυτός που θα βάλει το πιόνι πρώτος στο τέρμα που βρίσκεται σε κύκλο στο κέντρο του επιτραπέζιου παιχνιδιού.



Δραστηριότητα 10η (3/7)

Επιπλέον στο επιτραπέζιο υπάρχουν κίτρινα τετράγωνα στα οποία οι παίκτες κινούνται ελεύθερα και κίτρινα τετράγωνα με μαύρη γραμμή στα όποια χάνεται η σειρά του παίκτη.



Δραστηριότητα 10η (4/7)

Ακόμη υπάρχουν κίτρινα με μπλε γραμμή τετράγωνα και μπλε τετράγωνα στα οποία οι παίκτες τραβούν μπλε κάρτες.



Δραστηριότητα 10η (5/7)

Οι κάρτες περιέχουν οδηγίες κατεύθυνσης του πιονιού σε ένα από τα τέσσερα σπιτάκια συμβόλων π.χ 'πήγαινε στο σπίτι που είναι ο θυμός' ή 'πήγαινε στο σπίτι που είναι η αγάπη' ή 'πήγαινε στο σπίτι που είναι η έκπληξη' ή 'πήγαινε στο σπίτι που είναι η ιδέα'.



Δραστηριότητα 10η (6/7)

Καθένα από τα τέσσερα σπίτια φέρει ένα σύμβολο ως εξής:

- θαυμαστικό = έκπληξη,
- καρδιά = αγάπη,
- κεραυνός = θυμός,
- λαμπτήρας = ιδέα.



Δραστηριότητα 10η (7/7)

Προκειμένου να διαβάσουν τα παιδιά τη γραφή των καρτών δημιουργήσαμε και έναν αντίστοιχο πίνακα αναφοράς.



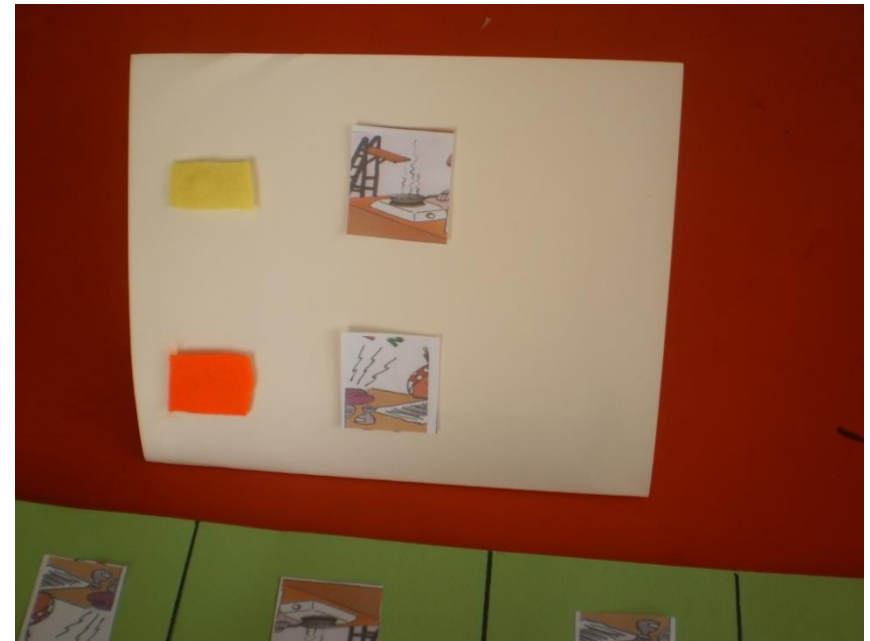
Δραστηριότητα 11η (1/4)

Φτιάχνουμε ένα επιτραπέζιο που παίζεται με δυο παίκτες και χρησιμοποιείται ρουλέτα αντί για ζάρι. Η ρουλέτα είναι έτσι φτιαγμένη, ώστε η μισή να αντιστοιχεί στη μυρωδιά και έχει κίτρινο χρώμα και η μισή στον ήχο και έχει πορτοκαλί χρώμα. Με τον τρόπο αυτό της φτιαγμένης ρουλέτας εξασφαλίζεται η αναγκαία συνθήκη των ίσων πιθανοτήτων για τους παίκτες.



Δραστηριότητα 11η (2/4)

Υπάρχει και αντίστοιχος πίνακας αναφοράς που συνδέει το χρώμα της ρουλέτας με την εικόνα της γραμμής μυρωδιάς ή ήχου, ώστε να διευκολύνονται τα παιδιά.



Δραστηριότητα 11η (3/4)

Στο επιτραπέζιο υπάρχουν κολλημένες σε ορθογώνια πλαίσια εικόνες/πάνελς που οι γραμμές-σύμβολα δηλώνουν είτε μυρωδιά είτε ήχο.



Δραστηριότητα 11η (4/4)

Ανάλογα με το τι θα φέρει η ρουλέτα κινούνται οι παίκτες διαδοχικά στις εικόνες του επιτραπέζιου. Νικητής είναι αυτός που θα φτάσει πρώτος στο τέρμα.



Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «**Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Αθηνών**» έχει χρηματοδοτήσει μόνο την αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.



Σημειώματα

Σημείωμα Ιστορικού Εκδόσεων Έργου

Το παρόν έργο αποτελεί την έκδοση 1.0.



Σημείωμα Αναφοράς

Copyright Εθνικών και Καποδιστριακών Πανεπιστημίων Αθηνών, Αγγελική Γιαννικοπούλου, 2015. Αναστασία Ζέζου, Αγγελική Γιαννικοπούλου.
«Διδακτική της Λογοτεχνίας στην Προσχολική Εκπαίδευση. Ειδολογικές Κατατάξεις. Γραφιστική αφήγηση (graphic novel): Ένα νέο είδος για παιδιά. Παιγνιώδεις δραστηριότητες στο Νηπιαγωγείο με αφορμή το γη ως πολυτροπικό κείμενο». Έκδοση: 1.0. Αθήνα 2015. Διαθέσιμο από τη δικτυακή διεύθυνση: <http://opencourses.uoa.gr/courses/ECD100/> .



Σημείωμα Αδειοδότησης

Το παρόν υλικό διατίθεται με τους όρους της άδειας χρήσης Creative Commons Αναφορά, Μη Εμπορική Χρήση Παρόμοια Διανομή 4.0 [1] ή μεταγενέστερη, Διεθνής Έκδοση. Εξαιρούνται τα αυτοτελή έργα τρίτων π.χ. φωτογραφίες, διαγράμματα κ.λπ., 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-sa/4.0/>

Ως **Μη Εμπορική** ορίζεται η χρήση:

- που δεν περιλαμβάνει άμεσο ή έμμεσο οικονομικό όφελος από τη χρήση του έργου, για τον διανομέα του έργου και αδειοδόχο.
- που δεν περιλαμβάνει οικονομική συναλλαγή ως προϋπόθεση για τη χρήση ή πρόσβαση στο έργο.
- που δεν προσπορίζει στον διανομέα του έργου και αδειοδόχο έμμεσο οικονομικό όφελος (π.χ. διαφημίσεις) από την προβολή του έργου σε διαδικτυακό τόπο.

Ο δικαιούχος μπορεί να παρέχει στον αδειοδόχο ξεχωριστή άδεια να χρησιμοποιεί το έργο για εμπορική χρήση, εφόσον αυτό του ζητηθεί.



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 συνοδευτικούς υπερσυνδέσμους.



Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων (1/2)

Το Έργο αυτό κάνει χρήση των ακόλουθων έργων:

Εικόνα 1: [Πάνελ Κόμικ](#). Designed by Freepik. Free for commercial use with attribution. Freepk.com.

Εικόνα 2: [Πάνελ κόμικ με κενό](#). Designed by Freepik. Free for commercial use with attribution. Freepk.com.

Εικόνα 3: [Μπαλόνια](#). Designed by Freepik. Free for commercial use with attribution. Freepk.com.

Εικόνα 4: [Ήχοι](#). Designed by Freepik. Free for commercial use with attribution. Freepk.com.

Εικόνα 5: [Πτήση](#). Designed by Freepik. Free for commercial use with attribution. Freepk.com.



Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων (2/2)

Εικόνα 6: [Σύμβολα](#). Designed by Freepik. Free for commercial use with attribution. Freepk.com.

Εικόνα 7: [Ιδέα](#). Designed by Freepik. Free for commercial use with attribution. Freepk.com.

Εικόνα 8: [Δάδα](#). Public Domain. Pixabay.

