

ΒΟΥΤΙΑ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ

Πρόγραμμα Ίδρυμα Λαμπράκη



Πηγή εικόνας <https://www.librarieshawaii.org/event/preschool-storytime-92-2022-11-29-2-2/2023-01-24/>

ΘΕΜΑ 2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ ΠΑΙΔΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΩΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ



<https://www.alamy.com/group-of-children-and-book-image446039997.html>

Δημοτικό Σχολείο Ελάτειας 2023-2024

2.1 Τα είδη της παιδικής λογοτεχνίας



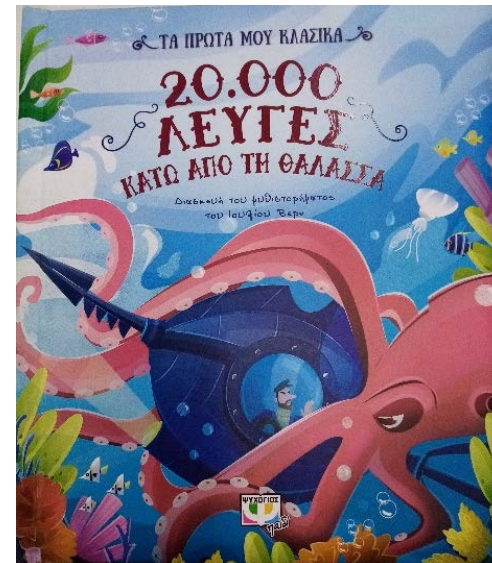
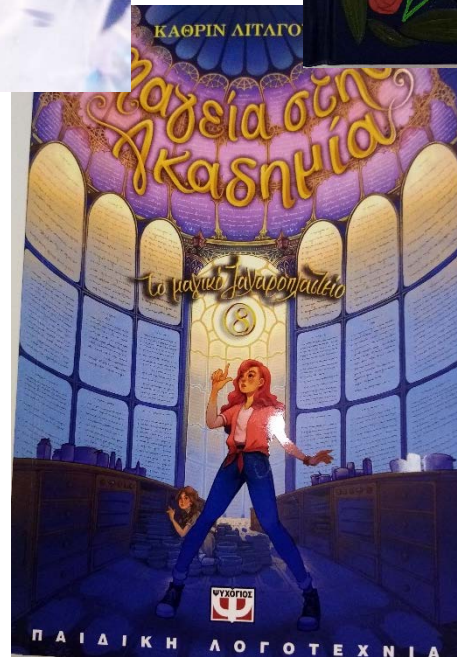
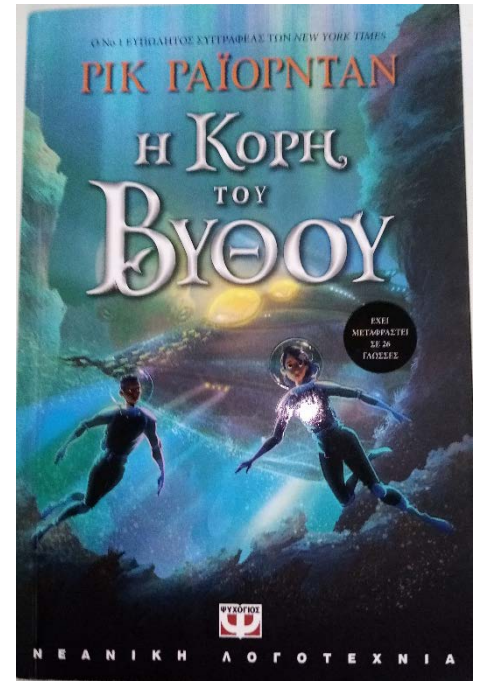
<https://www.dreamstime.com/happy-children-top-stack-books-children-stack-books-children-books-white-background-image127629262>

- **Μυθιστορήματα**
- **Διηγήματα**
- **Ποίηση**
- **Παραμύθια**
- **Μικρές ιστορίες**
- **Εικονογραφημένα - εικονοβιβλία, βιβλία-παιχνίδια**
- **Κόμικς**
- **Βιβλία γνώσεων**

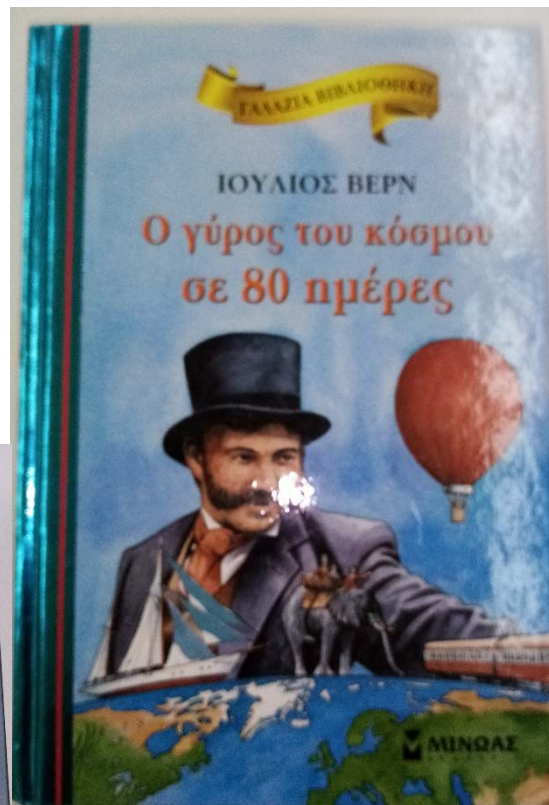
Μυθιστορήματα

- Τα **μυθιστορήματα** καλύπτουν μεγάλο ποσοστό της παραγωγής παιδικών και νεανικών -εφηβικών λογοτεχνημάτων.
- Η θεματολογία τους ποικίλει και καλύπτει ό,τι μπορεί να απασχολεί κατά καιρούς το παιδικό και νεανικό αναγνωστικό κοινό.
- Έτσι τα **μυθιστορήματα** ως προς το περιεχόμενο μπορεί να είναι **κοινωνικά, ιστορικά, πολιτικά, ρεαλιστικά, επιστημονικής φαντασίας, δυστοπίας, ουτοπίας, χιουμοριστικά, μυθιστορήματα εξέλιξης (bildungsroman), ηθογραφικά, οικολογικά, βιογραφίες, ταξιδιωτικά, περιπέτειας, αστυνομικά, μυστηρίου κτλ.**

Μυθιστορήματα



Μυθιστόρημα



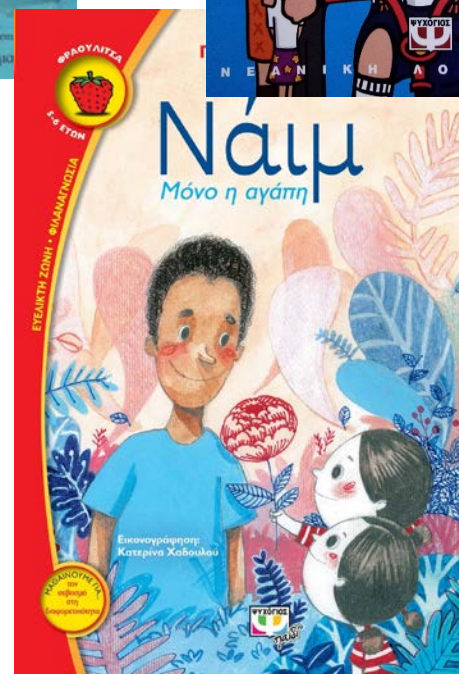
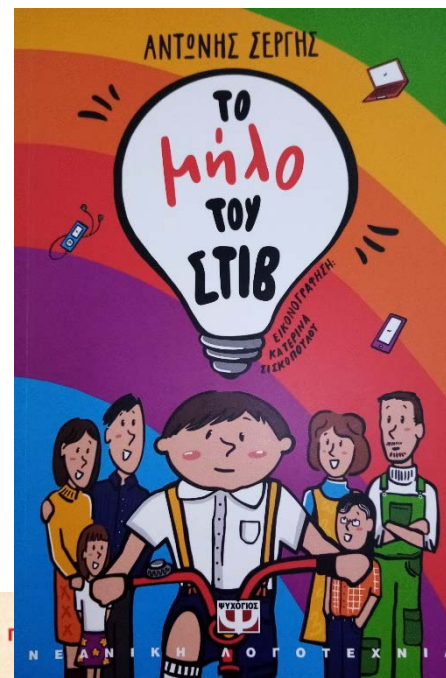
Διήγημα

- Το διήγημα «συνήθως αναφέρεται σε συγκεκριμένο και ορισμένο χρόνο και τόπο και η ιστορία περιστρέφεται γύρω από έναν μόνο πρωταγωνιστή, ο οποίος πλαισιώνεται από δευτεραγωνιστικούς χαρακτήρες».
- Η θεματολογία των παιδικών διηγημάτων επίσης ποικίλει και προσομοιάζει με τη θεματολογία των μυθιστορημάτων.
- Τα διηγήματα δεν καταλαμβάνουν μεγάλο μέρος της λογοτεχνικής παραγωγής της παιδικής – νεανικής λογοτεχνίας και συχνά συγχέονται με τις μικρές ιστορίες».

Μικρή ιστορία

- Η μικρή ιστορία μοιάζει με το διήγημα ή με το παραμύθι, μόνο όμως ως προς την έκτασή της.
- Σύντομη διήγηση σε απλή γλώσσα.
- Η διαφορά της με το παραμύθι είναι το χωροχρονικό πλαίσιο, το οποίο είναι συγκεκριμένο και σύγχρονο στη μικρή ιστορία, ενώ άτοπο και άχρονο στο παραμύθι.
- Συνήθως συνοδεύεται από πλούσια εικονογράφηση.

Μικρή ιστορία



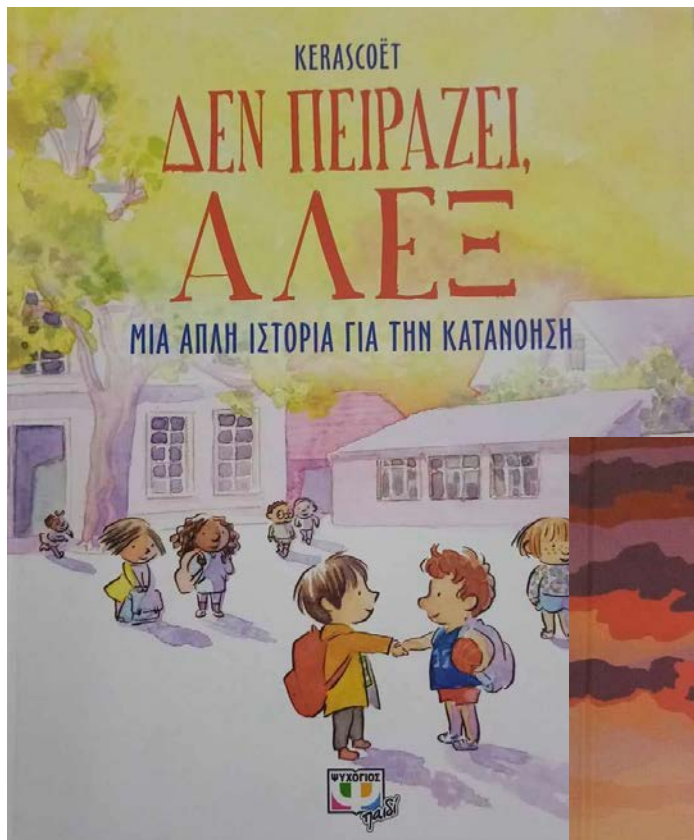
Εικονογραφημένα βιβλία -
Εικονοβιβλία– Βιβλία παιχνίδια

- Με τον όρο **εικονογραφημένο βιβλίο** καλύπτεται μεγάλος αριθμός βιβλίων της παιδικής λογοτεχνίας, που πλέον δεν προορίζονται μόνο για μικρά, αλλά και για μεγαλύτερα παιδιά.

Εικονογραφημένα βιβλία - Εικονοβιβλία- Βιβλία παιχνίδια



Εικονογραφημένα βιβλία -
Εικονοβιβλία- Βιβλία παιχνίδια



«Σιωπηλά»
βιβλία



Εικονογραφημένα βιβλία -
Εικονοβιβλία- Βιβλία παιχνίδια



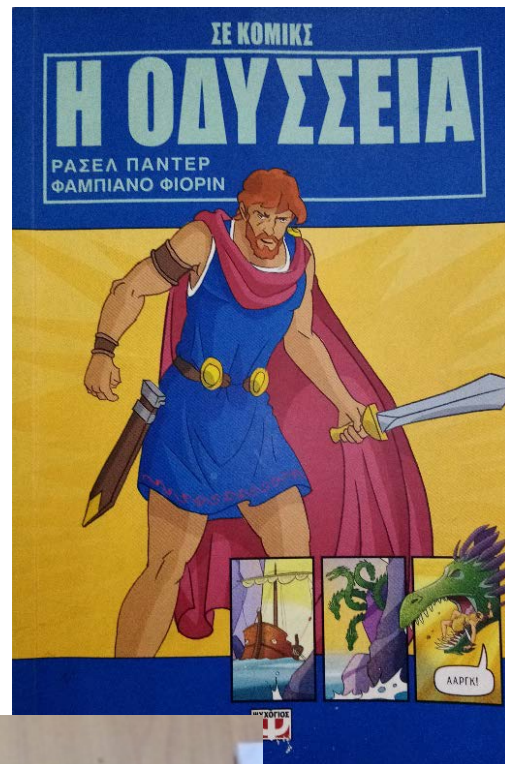
Βιβλία-
παιχνίδια



Κόμικς-Graphic Novel

- Με τον όρο **κόμικς** «εννοούμε τις εικονογραφημένες ιστορίες που, μέσα από μια σειρά συνδεδεμένων σκίτσων και διαλόγων που τα συνοδεύουν, αποδίδουν παραστατικά ιστορίες δράσης».
- Ο λόγος τους κοφτός και άμεσος, πλησιάζοντας έτσι τον προφορικό.
- Η θεματολογία των κόμικς ποικίλει. Πολεμικές περιπέτειες χιουμοριστικές και περιπετειώδεις ιστορίες, ιστορίες επιστημονικής φαντασίας ή ιστορίες με ζώα ή φρούτα που μιλούν.

Κόμικς-Graphic Novel



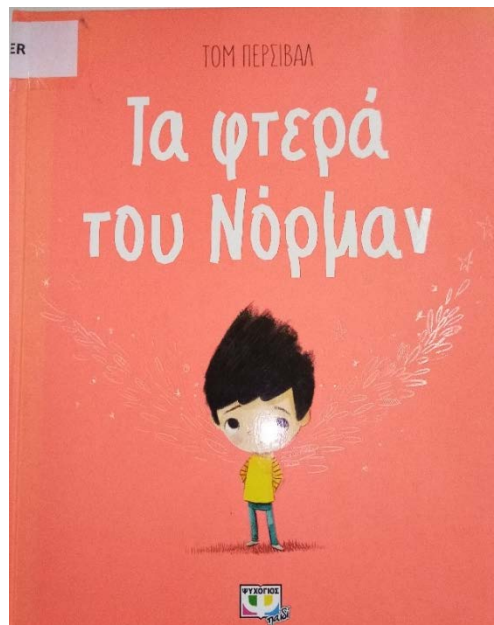
Παραμύθια – Μύθοι

- Στη συγκεκριμένη κατηγορία ανήκουν τα λαϊκά και τα κλασικά παραμύθια, οι μύθοι και η μυθολογία.
- Το λαϊκό παραμύθι κινείται στον κόσμο της φαντασίας, του υπερφυσικού και του μαγικού, όπου το χωροχρόνος δεν είναι πάντα καθορισμένος και ο συμβολισμός είναι έντονος.
- Τα παραμύθια αποτελούν απλές μορφές αφήγησης, οι οποίες εκτυλίσσονται μέσα από συγκεκριμένες (31 στον αριθμό) λειτουργίες, που παρουσιάζονται πάντα με την ίδια σειρά και στις οποίες οι χαρακτήρες κατηγοριοποιούνται σε επτά γενικούς ρόλους: στον κακό, στο δωρητή, στο βοηθό, στον αναζητητή του ατόμου, στο διεκπεραιωτή, στον ήρωα και στον ψευτο-ήρωα.

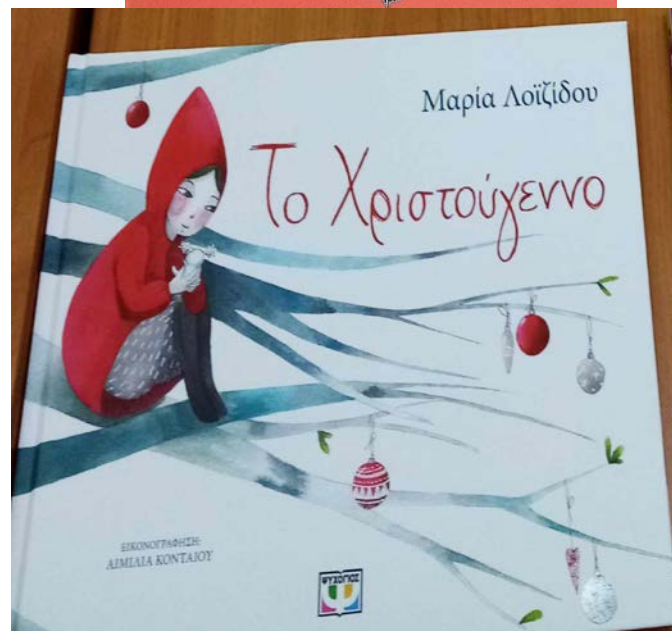
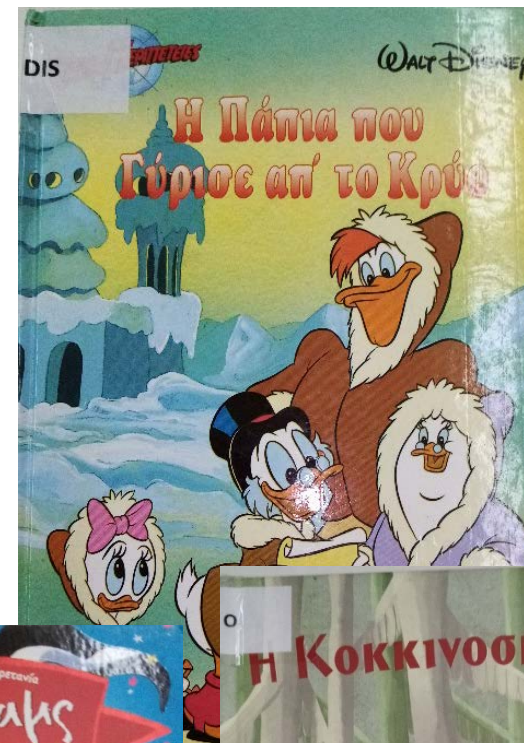
Παραμύθια – Μύθοι

- Σε ό,τι αφορά στους μύθους, θα λέγαμε πως πρόκειται για αλληγορικές διηγήσεις από τον κόσμο των ζώων ή των ανθρώπων, που έχουν διδακτικό σκοπό.
- Επίσης, αφορούν παραδόσεις των αρχαίων για θεούς και ήρωες (μυθολογία), αφηγήσεις «που παραδεχόταν ο πρώτος άνθρωπος σαν αληθινές» και επιδιώκουν να ερμηνεύσουν τα κοινωνικά φαινόμενα, τον φυσικό κόσμο και τη γέννησή του.

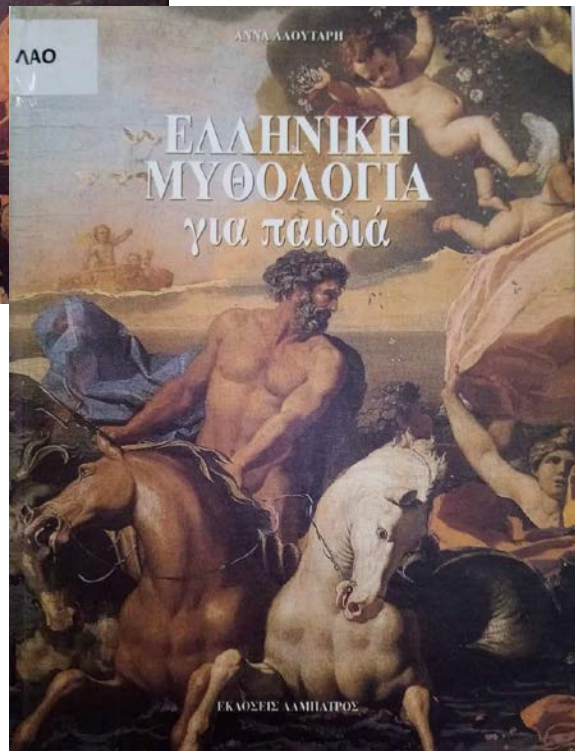
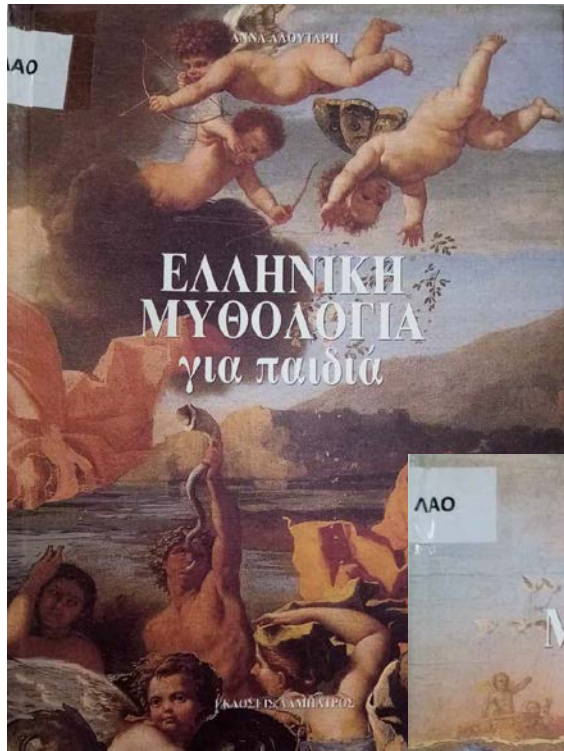
Παραμύθια – Μύθοι



Παραμύθια



Παραμύθια – Μύθοι



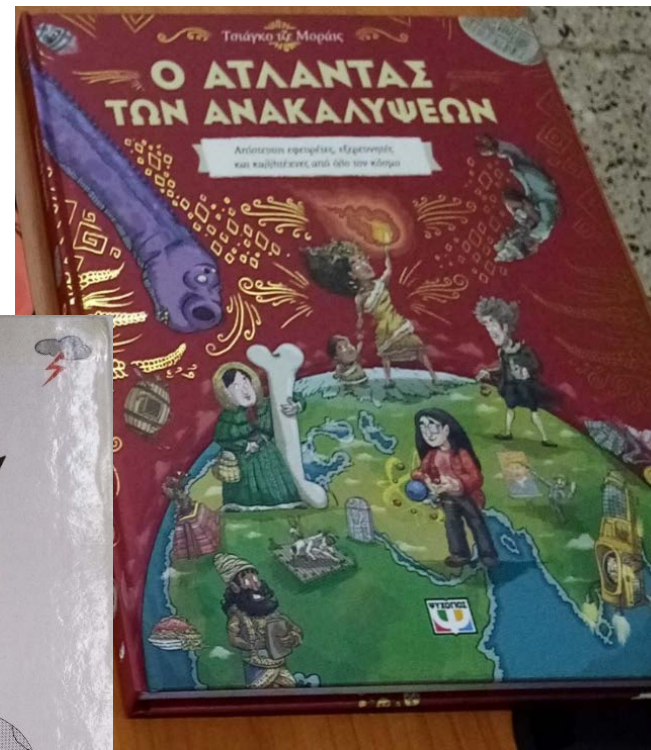
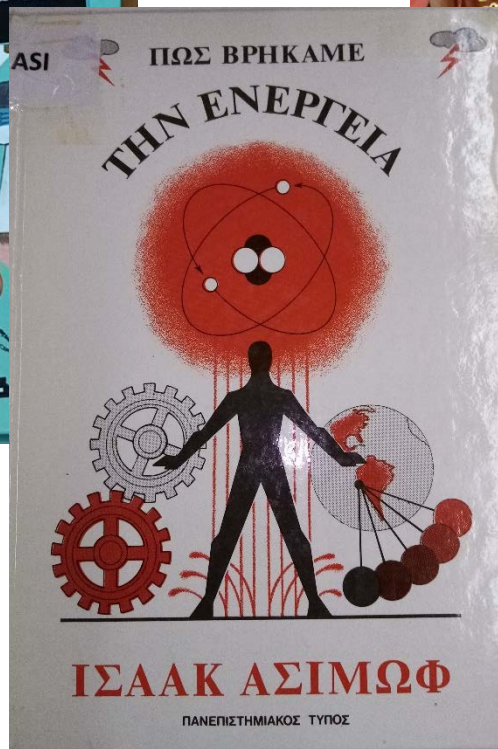
Μύθοι



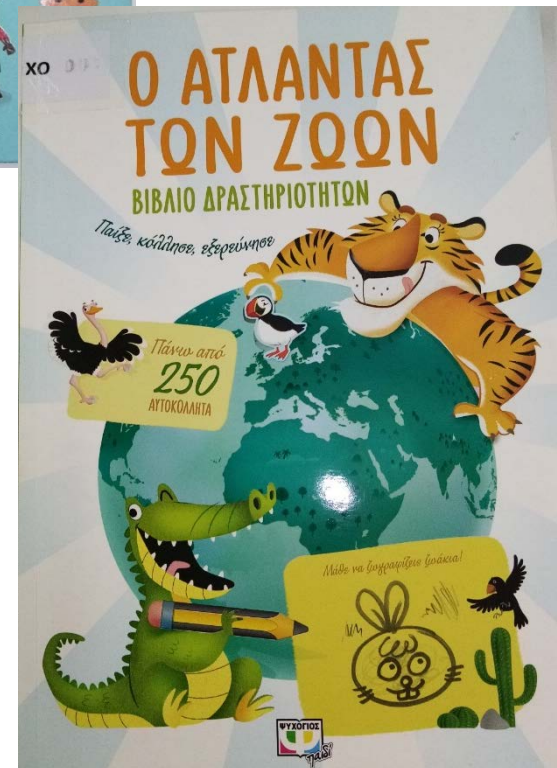
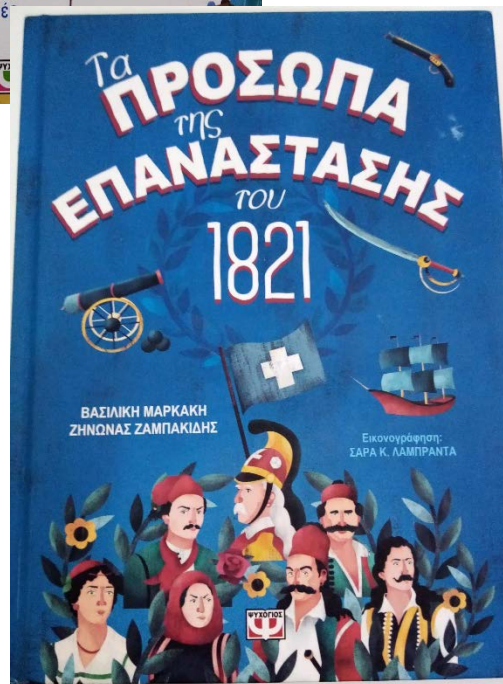
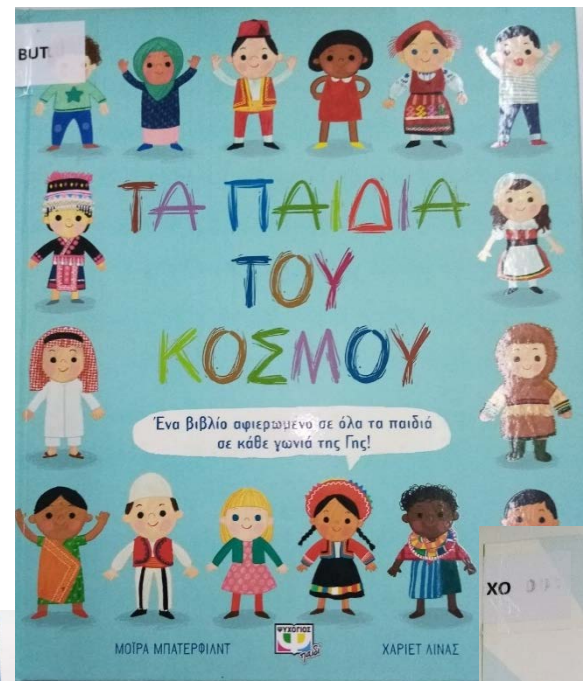
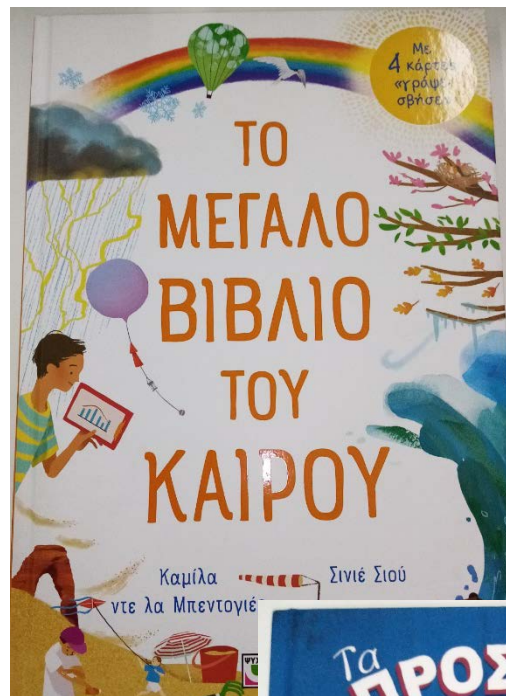
Βιβλία γνώσεων

Με τον όρο βιβλία γνώσεων εννοούμε τα βιβλία αυτά που πρωταρχικό στόχο έχουν την παροχή γνώσεων και πληροφοριών στον αναγνώστη, μέσα από την παρουσίαση δεδομένων, παρατηρήσεων, περιγραφών και εξηγήσεων όχι μόνο του φυσικού, επιστημονικού, τεχνολογικού, πνευματικού κλπ. κόσμου, αλλά και του κοινωνικού.

Βιβλία γνώσεων



Βιβλία γνώσεων



Ποίηση για παιδιά

- Η ποίηση για παιδιά αποτελεί ένα «παραμελημένο» είδος στη σύγχρονη ελληνική παραγωγή.
- Η επαφή των παιδιών με την ποίηση στη σχολική ζωή γίνεται μόνο μέσα από το σχολικό Ανθολόγιο ή με ποιήματα που συναντούν σε σχολικές γιορτές και επετείους, γεγονός που συχνά λειτουργεί αρνητικά στη δημιουργία μιας θετικής σχέσης των νέων αναγνωστών με το είδος.
- Η ποίηση «απευθύνεται στο συναίσθημα διεγείροντας τις ψυχοπνευματικές λειτουργίες του ανθρώπου διαμορφώνοντας στάσεις και συμπεριφορές και ενεργοποιώντας την κριτική σκέψη».

Ποίηση για παιδιά

Η γελαστή οικογένεια

Πάνω στ' άσπρο το χαρτί
ζωγραφίζω ένα σπιτάκι,
καναπέ χαλί και τζάκι.

Καθιστούς στον καναπέ
σχεδιάζω έναν πατέρα
δυο παιδιά και μια μητέρα.

Κι επειδή θέλω πολύ
να φανεί στη ζωγραφιά μου
η χαρά που 'χει η καρδιά μου

των χειλιών τις άκρες κάνω
προς τα πάνω να κοιπάνε
κι έτσι όλοι τους γελάνε.

Μαρία Γουμενοπούλου



Τα δελφίνια

Τα δελφίνια στο χαρτί
του νερού χαρταετοί.
Όλο πήδους και ναζάκια
χρυσοφτέρουγα ναυτάκια
παίζουν και ασφυκτιούν
έξω στη ζωή να βγουν
με φωνές και με τραγούδια
με σημαίες και λουλούδια.

Β.Δ. Αναγνωστόπουλος

Ποίηση για παιδιά



Νίκος Γκάτσος

Ο εφιάλτης της Περσεφώνης

Εκεί που φύτευνε φλησκοῦνι κι άγρια μέντα
κι έβγαζε η γη το πρώτο της κυκλάμινο
τώρα χωριάτες παζαρεύουν τα τσιμέντα
και τα πουλιά πέφτουν νεκρά στην υψικάμινο.

Εκεί που σμίγανε τα χέρια τους οι μύστες
ευλαβικά ηριν μπουν στο τελεστήριο
τώρα πετάνε τ' αποσίγαρα οι τουρίστες
και το καινούργιο παν να δουν διωλιστήριο.

Εκεί που η θάλασσα γινόταν ευλογία
κι ήταν ευχή του κάμπου τα βελάσματα
τώρα καμιόνια κουβαλάν στα ναυπηγεία
άδεια κορμιά σιδερικά παιδιά κι ελάσματα.

Κοιμήσου Περσεφώνη
στην αγκαλιά της γης
σου κόσμου το μπαλκόνι
ποτέ μην ξαναβγείς.

Ποίηση για παιδιά

Νίκος Γκάτσος

Ο εφιάλτης της Περσεφόνης

Εκεί που φύτερωνε φλησκούνι κι άγρια μέντα
κι έβγαζε η γη το πρώτο της κυκλάμινο
τώρα χωριάτες παζαρεύουν τα τσιμέντα
και τα πουλιά πέφτουν νεκρά στην υψικάμινο.

Εκεί που σμίγανε τα χέρια τους οι μύστες
ευλαβικά πριν μπουν στο τελεστήριο
τώρα πετάνε τ' αποτσίγαρα οι τουρίστες
και το καινούργιο παν να δουν διωλιστήριο.

Εκεί που η θάλασσα γινόταν ευλογία
κι ήταν ευχή του κάμπου τα βελάσματα
τώρα καμιόνια κουβαλάν στα ναυπηγεία
άδεια κορμιά σιδερικά παιδιά κι ελάσματα.

Κοιμήσου Περσεφόνη
στην αγκαλιά της γης
στου κόσμου το μπαλκόνι
ποτέ μην ξαναβγείς.

2.2. Βασικά δομικά στοιχεία του κειμένου



Εικόνα <https://blog.edmentum.com/five-pillars-reading-breaking-down-elements-successful-literacy-instruction>

- Κάθε βιβλίο, κάθε ιστορία, αποτελείται από συγκεκριμένα βασικά στοιχεία, τα οποία αποτελούν τη ραχοκοκαλιά της αφήγησης.
- Ανάλογα με το είδος του κειμένου, κάθε στοιχείο παίζει μεγαλύτερο ή μικρότερο ρόλο σε αυτήν καθορίζοντάς τη.

Βασικά δομικά στοιχεία κειμένου

Χαρακτήρες

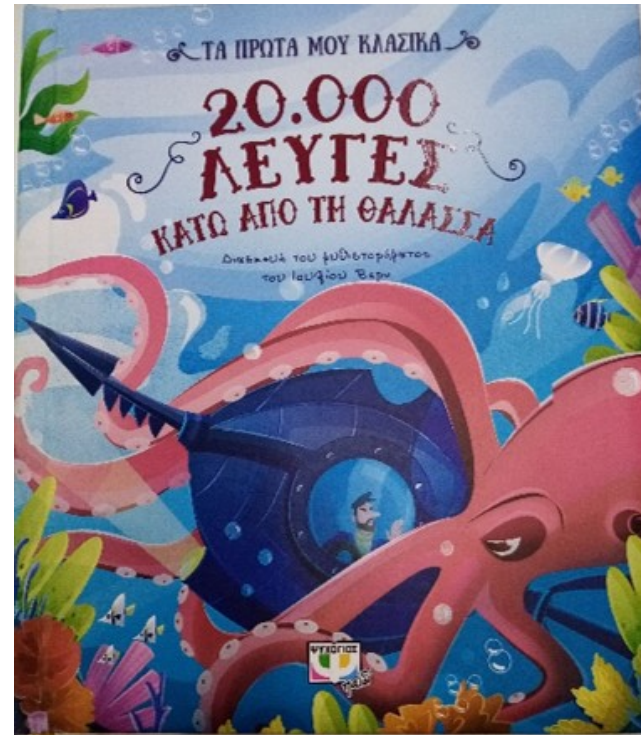
Δομή

Πλοκή

Σκηνικό (χώρος
και χρόνος)

Οπτική γωνία

Θέμα



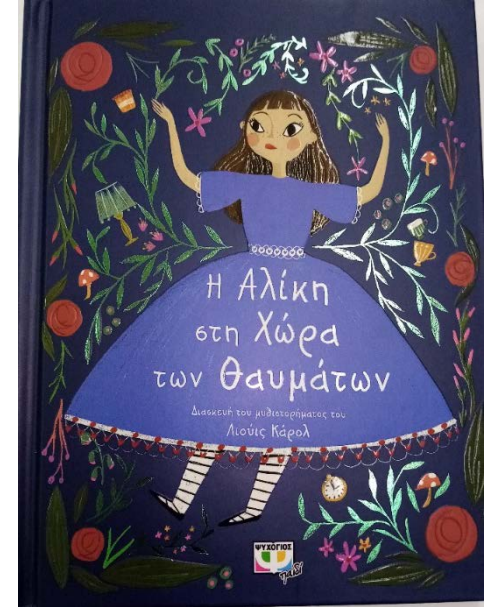
Χαρακτήρες

- Οι χαρακτήρες αποτελούν το βασικό στοιχείο κάθε ιστορίας.
- Στην Παιδική Λογοτεχνία **οι ήρωες μπορεί να είναι άψυχα όντα, νεράιδες, ζώα, άνθρωποι κλπ.**



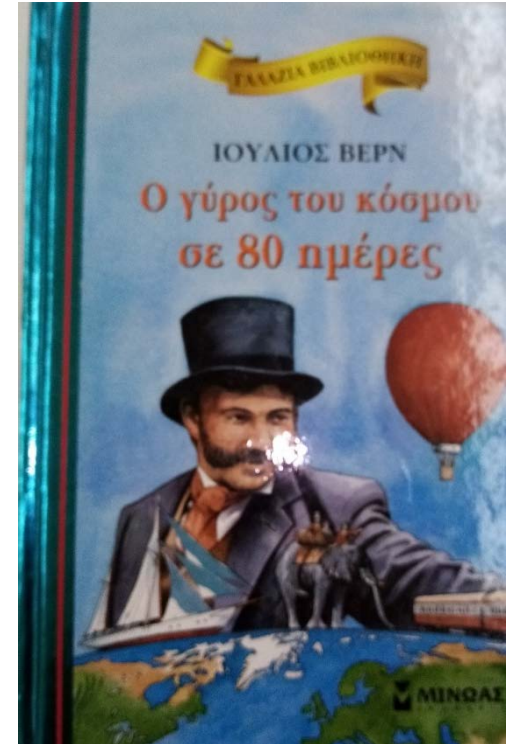
Δομή

- Δομή είναι ο τρόπος που επιλέγει ο συγγραφέας για να πει την ιστορία του και να συνδέσει τα μέρη του έργου του.
- Είναι οι βασικές μονάδες οι οποίες ανάλογα με τον τρόπο που οργανώνονται σε κατηγορίες και υποκατηγορίες και τη σειρά με την οποία παρουσιάζονται, αναδεικνύουν την ιδιοσυγκρασία και τον τρόπο σκέψης του συγγραφέα και αποτελούν στοιχείο αξιολόγησης του έργου.



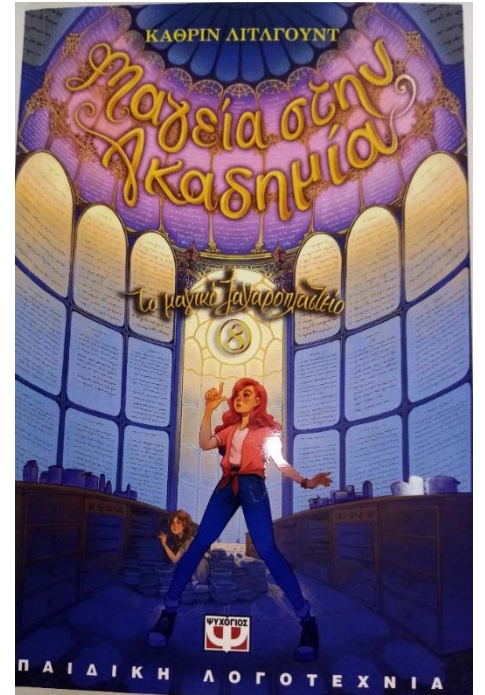
Πλοκή

- Με τον όρο πλοκή εννοούμε την εξέλιξη ή την ακολουθία των γεγονότων, τα οποία θα στήσουν ουσιαστικά την ιστορία.
- Η συγκεκριμένη ακολουθία των γεγονότων, η οποία θα πρέπει να έχει ένα τέλος που να βρίσκεται σε άμεση σύνδεση με την αρχή, μπορεί να πάρει διάφορες μορφές: «χαλαρή», πολύπλοκη, ρομαντική, ρεαλιστική κλπ.
- Μια καλή πλοκή θα πρέπει να έχει πρωτοτυπία, αληθοφάνεια και να προκαλεί το ενδιαφέρον του αναγνώστη για τη συνέχεια.



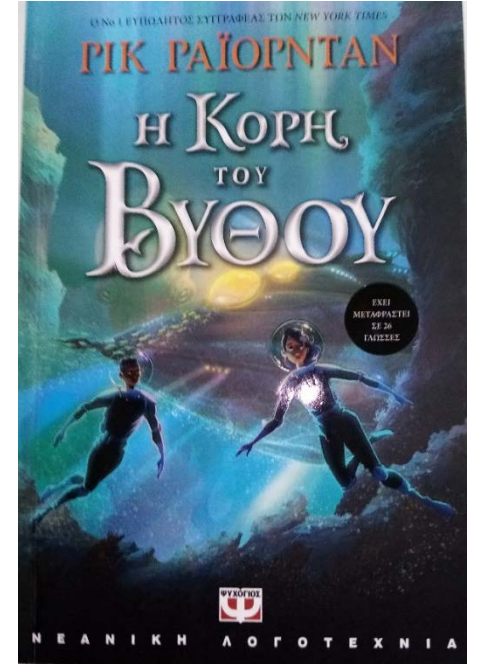
Σκηνικό (χώρος και χρόνος)

- Με τον όρο σκηνικό, εννοούμε τον χώρο και τον χρόνο στον οποίο εκτυλίσσεται η ιστορία.
- Ο χρόνος της ιστορίας μπορεί να αναφέρεται στο παρόν, στο παρελθόν, στο μέλλον ή και να είναι απροσδιόριστος, ενώ η διάρκειά του μπορεί να μετριέται σε λεπτά, ώρες, μήνες, χρόνια, σε ολόκληρη τη ζωή ενός χαρακτήρα και να συνεχίζει και μετά το τέλος της.



Οπτική γωνία

- Η οπτική γωνία αφορά στο «ποιος βλέπει» το αφηγούμενο περιστατικό και όχι στο «ποιος μιλάει» και έχει άμεση σχέση με την έννοια του αφηγητή.
- Η οπτική γωνία της αφήγησης, ή της εικόνας στην περίπτωση των εικονογραφημένων βιβλίων και των εικονοβιβλίων, καθορίζει τον τρόπο που ο αναγνώστης προσλαμβάνει την ιστορία.



- Τα γενικότερα νοήματα, οι ιδέες, οι σημασίες του κειμένου μέσα στις οποίες αποκτούν «ουσία» και «δένονται» σε ένα ενιαίο όλο οι χαρακτήρες, η πλοκή και το σκηνικό, αποτελούν το **θέμα**.
- Ένα βιβλίο μπορεί να έχει ένα ή περισσότερα κυρίαρχα θέματα.
- Τα θέματα δηλαδή θα πρέπει να αναδύονται αβίαστα, με φυσικότητα και απλότητα μέσα από τους χαρακτήρες και τη δράση τους.



Δραστηριότητες

- Συζήτηση
- Παιχνίδι με τα βιβλία. Μπορείτε να βρείτε τα βιβλία σε ποια κατηγορία ανήκουν;
- Ένα ποίημα με εικόνες-«σιωπηλό» βιβλίο (Α')
- Παρουσίαση του κόμικς της Β'

Δραστηριότητες

- Το βιβλίο μας σε κόμικ (το μετατρέπουμε, δίνοντας έμφαση στα σημαντικά σημεία της πλοκής).
- **Δημιουργία νέου κεφαλαίου:** Σκεφτείτε ένα νέο κεφάλαιο για το αγαπημένο σας βιβλίο. Μπορεί να είναι ένας εντελώς νέος χαρακτήρας που εισάγεται στην ιστορία ή μια νέα περιπέτεια που οι υπάρχοντες χαρακτήρες ζουν.
- **Αλλαγή του τέλους:** Αλλάξτε το τέλος του βιβλίου. Πώς θα θέλατε να τελειώνει η ιστορία; Μπορεί να είναι ένα εντελώς διαφορετικό τέλος ή μια πιο εντυπωσιακή εκδοχή του υπάρχοντος τέλους.

Δραστηριότητες

- Ποιο είναι το θέμα του βιβλίου σας, οι χαρακτήρες;
- Συνέχεια της ιστορίας: Σκεφτείτε τι θα συμβεί μετά το τέλος του βιβλίου. Μπορείτε να γράψετε μια συνέχεια ή να σκεφτείτε μια νέα περιπέτεια για τους χαρακτήρες.
- Έμπνευση από τον ήρωα: Διαλέξτε έναν αγαπημένο χαρακτήρα από το βιβλίο και γράψτε μια ιστορία σχετικά με ένα νέο περιστατικό που αντιμετωπίζει αυτός ο χαρακτήρας.

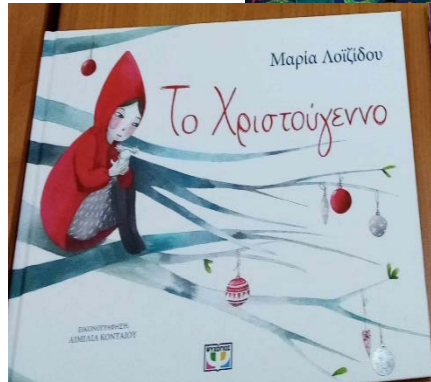
Δραστηριότητες

- **Η Περιπέτεια του Χαμένου Θησαυρού:** Φανταστείτε την αναζήτηση ενός χαμένου θησαυρού και γράψτε την περιπέτεια που θα ζήσετε για να τον βρείτε.
- **Το Μυστηριώδες Νησί:** Δημιουργήστε μια ιστορία για ένα μυστηριώδες νησί με μοναδικά πλάσματα και θαύματα.

- Ένα μαγικό ταξίδι:** Φανταστείτε ότι κάνετε ένα μαγικό ταξίδι σε έναν άγνωστο κόσμο.
- Πού θα πηγαίνατε σε αυτό το ταξίδι;
 - Τι θα συναντούσατε στον δρόμο;
 - Ποια θα ήταν η πιο εντυπωσιακή περιπέτεια που θα ζήσετε;
 - Ποιοι θα είναι οι φίλοι που θα σας συνοδεύουν;

Πηγές

- Κείμενα: Κουράκη Χ., (2018). Βουτιά στον Κόσμο του Βιβλίου, Δραστηριότητες Φιλαναγνωσίας για τη Γνωριμία με το Βιβλίο, Οδηγός για Εκπαιδευτικούς, Αθήνα, Εκδότης: Ίδρυμα Λαμπράκη. ISBN: 978-960-370-061-6.
- Εικόνες βιβλίων: Βιβλιοθήκη του σχολείου.
- Εικόνες κόμικς και ποιήματα: σχολικά Ανθολόγια μαθητών.
- Σχεδιασμός δραστηριοτήτων: Μανιώτη Μόρφω



Μανιώτη Μόρφω
Μάρτιος 2024

