



Comic(ο)παιχνίδια

Δ' μέρος

(Α' μέρος: τεύχος 71 • Β' μέρος: τεύχος 72 • Γ' μέρος: τεύχος 75)

■ Από την λεκτική αφήγηση στην εικονική αφήγηση.
Τα παιδιά δημιουργούν κόμικς.

Από την λεκτική αφήγηση στην εικονική αφήγηση

Η μετατροπή μιας λεκτικής αφήγησης σε εικονική αφήγηση με τη μορφή κόμικ δεν είναι διόλου εύκολη δραστηριότητα. Αν και προτείνεται πολύ συχνά ως δράση για παιδιά (ιδιαίτερα στα σχολικά βιβλία), τα αποτελέσματα είναι συνήθως πενιχρά. Οι παραγόμενες εικονικές αφηγήσεις είναι φτωχές ως προς τα δημιουργικά τους χαρακτηριστικά, δυσκολοδιάβαστες ή μη κατανοητές, και ως εκ τούτου δεν αποτελούν κείμενα. Ενίοτε είναι βερμπαλιστικές, δηλαδή περιέχουν περιττό ρηματικό κείμενο (αφήγηση ή διάλογοι), καθώς δεν εκμεταλλεύονται τα αφηγηματικά τεχνάσματα των εικόνων. Το **παιδί-καταναλωτής** κόμικς για να μεταμορφωθεί σε **δημιουργό** κόμικς πρέπει να κατέχει δεξιότητες αποκωδικοποίησης (ανάγνωσης) τόσο των τεχνικών όσο και των πολιτιστικών κωδικών των εικόνων (Γρόσδος, 2011β, Γρόσδος, 2012), αλλά και δεξιότητες κωδικοποίησης και στρατηγικής χρήσης εικονικών τεχνασμάτων, π.χ. οι έννοιες σκηνή, κάδρο και οπτική γωνία. Όλα τα παραπάνω, βέβαια, δεν αποκλείουν την δημιουργία αυθόρμητων και πρωτόλειων κόμικς από τα παιδιά, διαδικασία που είναι ιδιαίτερα απολαυστική.

Οι εικόνες των κόμικς αποτελούν πολυτροπικά

προϊόντα. Η επικοινωνία, δηλαδή, ανάμεσα στο παιδί-αναγνώστη και τις εικόνες πραγματοποιείται με πολλούς και διαφορετικούς σημειωτικούς τρόπους (κείμενο, εικόνες, ήχοι). Οι κώδικες αυτοί, αν και μοιάζουν απλοί (γιατί τα κόμικς θεωρούνται ευκολοδιάβαστα), έχουν πολύ συχνά πλούσιο συμβολικό περιεχόμενο. Τα εικονικά κείμενα διαθέτουν τη δική τους ιδιαίτερη “γραμματική” και η εικονική αφήγηση αποτελεί μια σύνθετη διαδικασία, η οποία προϋποθέτει μια σειρά από δεξιότητες. Ωστόσο, η δραστηριότητες δημιουργίας κόμικς έχουν πάντοτε παιγνιώδη χαρακτήρα, δεν μοιάζουν με σχολειοποιημένες ασκήσεις, για να μη χαθεί η απόλαυση της ανάγνωσης.

Η δημιουργία κόμικς αποτελεί βήμα προς την κατεύθυνση του οπτικοακουστικού γραμματισμού (visual literacy) (Kress & Van Leeuwen 2001, Kress 2004), ο οποίος ορίζεται ως η ικανότητα, όχι μόνο ανάγνωσης, ερμηνείας και κατανάλωσης (χρήσης) οπτικών μορφών που αφορούν την οπτική επικοινωνία (Kress & Van Leeuwen 2001: 15-16), αλλά κριτικής αποτίμησης και δημιουργίας οπτικών εννοιών και παραγωγής οπτικών μηνυμάτων. Ο παραπάνω ορισμός επιφυλάσσει για το παιδί τρεις αλληλοσυμπληρούμενους ρόλους: το **παιδί-θεατή**, το **παιδί-κριτικό** και το **παιδί παραγωγό** οπτικοακουστικών προϊόντων (Γρόσδος, 2009). Τα παιδιά δεν είναι

μόνο **θεατές-καταναλωτές εικόνων**, αλλά μετατρέπονται σε **μελετητές-ερευνητές**, αναπτύσσουν κριτική στάση απέναντι στις εικόνες και ανακαλύπτουν κριτήρια αξιολόγησης και επιλογής εικόνων. Κι ακόμα παραπέρα, έχοντας γνωρίσει και εξοικειωθεί με τα εργαλεία τα χρησιμοποιούν και γίνονται **παραγωγοί-δημιουργοί** εικόνων.

Η συμμετοχή στη δημιουργία εικόνων συμβάλλει στην αποκωδικοποίηση των οπτικών συμβάσεων, προσφέρει στο παιδί τη χαρά της δημιουργίας και την απόλαυση της έκφρασης, αλλά και την “παράλληλη γνώση”, όπως την παραγωγή λόγου με τη συγγραφή σεναρίων, τη σύνδεση εικόνας και λόγου με τη μετατροπή του κειμένου σε εικονογραφημένη αφήγηση, τη σύνδεση εικόνας και μουσικών ακουσμάτων κ.ά.).

Κόμικς στο χέρι

Τα κόμικς στο χέρι ξεκινούν από απλές εικονικές αφηγήσεις μιας σκηνής ή ενός γεγονότος αποτυπωμένου σε μικρό αριθμό καρτέ (4, 6 ή 8) που χωράνε σε μία σελίδα ή καταλήγουν στην ομαδική δημιουργία ενός χειρόγραφου και χειροποίητου περιοδικού κόμικς (για ιδέες κατασκευής χειροποίητων βιβλίων βλ. Τζόνσον, 1997).

Ο απλούστερος τρόπος είναι η **αυθόρμητη δημιουργία**:



Δραστηριότητες

- ☉ Κάθε παιδί ή η ομάδα των παιδιών γράφει μια μικρή αφήγηση. Προτρέπουμε τα παιδιά να υπάρχει στο κείμενο μια μικρή ανατροπή, για να έχει η αφήγηση ενδιαφέρον. Εναλλακτικά χρησιμοποιούμε μικρά σε έκταση λογοτεχνικά κείμενα, π.χ. ιστορίες του Τζ.

Ροντάρι. Στην περίπτωση αυτή τα παιδιά έχουν το δικαίωμα επιλογής του κειμένου.

- ☉ Χωρίζουμε μια λευκή σελίδα σε έξι ή οκτώ καρτέ. Τα παιδιά προσπαθούν να εικονογραφήσουν (χωρίς λόγια) την ιστορία τους μέσα σ' αυτά τα καρτέ. Χρησιμοποιούν υλικά που αφήνουν έντονο ίχνος, όπως οι λεπτοί μαρκαδόροι. Αποφεύγουμε τις ξυλομπογιές.
- ☉ Τα παιδιά μελετούν την εικονογραφημένη πλέον ιστορία τους και προσθέτουν διαλόγους σε μπαλονάκια ή αφηγήσεις, εκεί που κρίνουν ότι είναι απαραίτητο για να είναι η εικονική αφήγηση κατανοητή στον αναγνώστη.
- ☉ Οι ομάδες των παιδιών ανταλλάσσουν τα κόμικς που δημιούργησαν. Από δημιουργοί μεταμορφωνόμαστε σε αναγνώστες. Διαβάζουμε και σχολιάζουμε τα κόμικς των συμμαθητών/τριών μας (το χιούμορ, την ανατρεπτικότητα, το στοιχείο της έκπληξης).

Σε έναν πιο **σύνθετο** και **συστηματικό** τρόπο δημιουργίας κόμικς για μεγαλύτερα παιδιά, μας ενδιαφέρει, όχι τόσο το αποτέλεσμα, όσο οι δημιουργικές διαδικασίες, οι οποίες αποτελούν βήματα προς τον οπτικό γραμματισμό. Το ζητούμενο, δηλαδή, είναι η μύηση των παιδιών στην αποκωδικοποίηση των σημειολογικών, των οπτικών, των ηχητικών, των ψυχολογικών και των ιδεολογικών συμβάσεων των κόμικς (Γρόσδος, 2011β, Γρόσδος, 2012), πριν την άσκηση σε σχεδιαστικές τεχνικές.

Δραστηριότητα 1

Τα παιδιά να φέρουν στην τάξη διάφορα κόμικς της αρεσκείας τους. Παράλληλα φροντίζουμε να προμηθεύσουμε την τάξη και με το δικό μας υλικό για να εξασφαλισθεί η μεγαλύτερη δυνατή ποικιλία. Τα παιδιά στις ομάδες τους αφήνονται ελεύθερα να ξεφυλλίσουν τα κόμικς και να εκφράσουν τις πρώτες αυθόρμητες εντυπώσεις. Ο δάσκαλος/α υποβάλλει απλές ερωτήσεις (ποια κόμικς σας αρέσουν, ποιοι ήρωες σας εντυπω-



σιάζουν) με σκοπό την εκτόνωση της έντασης με τη μορφή της αυθόρμητης προφορικής έκφρασης. Στη συνέχεια ζητείται από τα παιδιά με τη μέθοδο του βομβαρδισμού των ιδεών να πουν την πρώτη λέξη που τους έρχεται στο νου. Έτσι επιτυγχάνεται ένας καταγισμός λέξεων και

ιδεών. Γράφουμε όλες τις λέξεις και τις φράσεις στον πίνακα γύρω από την λέξη ΚΟΜΙΚΣ. Με τη βοήθεια των παιδιών κατηγοριοποιούμε τις λέξεις στον πίνακα σε στήλες επιδιώκοντας να προσανατολίσουμε τη συζήτηση στις συμβάσεις που χρησιμοποιούνται στα κόμικς με τελικό στόχο την αποκρυπτογράφηση τους (πιθανές κατηγορίες: ήρωες, χρώμα, χιούμορ, μύθος, λιτός περιεκτικός λόγος, κ.ά.). Π.χ. στην κατηγορία “μύθος” μπορούν να υπαχθούν λέξεις όπως: παραμύθι, ψέματα, εξωπραγματικό, φανταστικό, κ.ά. (Γρόσδος & Ντάγιου, 2003: 44-45).

Δραστηριότητα 2

Ξεφυλλίζουμε περιοδικά κόμικς με την προτροπή προς τα παιδιά να ανακαλύψουν κάποιες από τις συμβάσεις και να τις ανακοινώσουν. Ακολουθεί διάλογος και οι ομάδες των παιδιών αιτιολογούν και υποστηρίζουν τις απόψεις τους. Εκτελούμε δραστηριότητες αποκωδικοποίησης των συμβάσεων των κόμικς (πώς ακούγονται οι ήχοι, πώς δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης κ.ά.) (Γρόσδος, 2011β, Γρόσδος, 2012).

Δραστηριότητα 3

Θαυμάζουμε και ξεπατικώνουμε τις δουλειές μεγάλων δημιουργών. Ξεφυλλίζοντας περιοδικά κόμικς, περιγράφουμε και συγκρίνουμε τους τρόπους (τεχνικές) με τους οποίους σχεδιάζουν οι μεγάλοι δημιουργοί των κόμικς, όπως ο Αλμπέρ Ουντερζό και ο Ρενέ Γκοσινί (Asterix), ο

Κίνο (Μαφάλντα), ο Ζαν Ταμπαρί (Ιζνογκούντ) κ.ά. Ξεπατικώνουμε φιγούρες σε διαφορετικές θέσεις. Κόβουμε φιγούρες από διαφορετικές ιστορίες και τις ξανακολλάμε, έτσι ώστε να συναντηθούν και να συνομιλήσουν αταίριαστοι ήρωες.

Δραστηριότητα 4

Ζητάμε από τα παιδιά να επιλέξουν κόμικς των οποίων τους ήρωες γνωρίζουν σχετικά καλά. Κάθε ομάδα επιλέγει ορισμένα από τα κόμικς της αρεσκείας της (Αστερίξ, Λούκυ Λουκ, Μίκυ Μάους κ.ά.). Τα παιδιά κόβουν μεμονωμένα καρτέ ή μια σειρά επεισοδίων-εικόνων, οι οποίες αποκάλυπτουν τα χαρακτηριστικά των πρωταγωνιστών των κόμικς που επέλεξαν και τις κολλούν σε λευκό χαρτόνι. Κάτω από τις εικόνες γράφουν λεζάντες με χαρακτηρισμούς των ηρώων, π.χ. Λούκυ Λουκ, ο γρήγορος, Γκούφου, ο αγαθός. Τα κείμενα διαβάζονται στην τάξη και τα κολλάζ αναρτώνται στους τοίχους.

Δραστηριότητα 5

Δημιουργήστε ένα ήρωα. Τα παιδιά κατασκευάζουν έναν ήρωα και τον παρουσιάζουν. Στο ξεκίνημα συζητάμε για τους αγαπημένους μας ήρωες κόμικς, για τη δράση τους αλλά κυρίως για την εμφάνισή τους, τα γενικότερα χαρακτηριστικά τους και τον χαρακτήρα τους. Στη συνέχεια φτιάχνουμε τους δικούς μας χαρακτήρες. Δίνουμε ένα φύλλο εργασίας που περιέχει τα απαραίτητα στοιχεία για μία επαρκή περιγραφή του ήρωα (Γουλής & Γρόσδος, 2011: 180-182):

Για να φτιάξεις έναν ήρωα χρειάζεσαι λέξεις για ...

- **το δέρμα:** ωχρό, σκούρο, ροδαλό, μαύρο, απαλό
- **το βλέμμα:** σκοτεινό άγριο, χαρωπό
- **τη μορφή:** μεγάλος, γιγάντιος, χοντρός, σωματώδης, δυνατός, εύθραυστος, αδύναμος, νέος, κομψός, γέρος-γριά, μικρούλης, μικροσκοπικός, κοντόχοντρος, λεπτός, τεράστιος, ήρεμος, παχύς
- **τα ρούχα και τα εξαρτήματά του:** γυαλιά,

κοσμήματα, γραβάτα, καπέλο, γάντια, μέρτα, μπότες, ζώνη, παλτό, ραβδί

• **το χαρακτήρα του:** συμπαθητικός, χαρούμενος, ευγενικός, γλυκός, φοβητσιάρης, δειλός, καβγατζής, άγριος, εριστικός, μάγκας, φρόνιμος, σοφός, γνωστικός, κακός, επιθετικός, σοβαρός, γκρινιάρης, στριφνός, ντροπαλός

Κάθε παιδί ή κάθε ομάδα παιδιών υπογραμμίζει λέξεις από τις παραπάνω κατηγορίες και δημιουργεί το προφίλ του ήρωα. Οι ήρωες τοποθετούνται μέσα σε ένα αφηγηματικό πλαίσιο με επιπλέον περιγραφικά στοιχεία (πού ζει, πώς είναι οι κατοικία του, ποιο είναι το επάγγελμά του, τι ξέρει να κάνει καλά, ποιοι είναι οι φίλοι του, ποιοι είναι οι εχθροί του, άλλοι συγγενείς) και παρουσιάζονται στην τάξη.

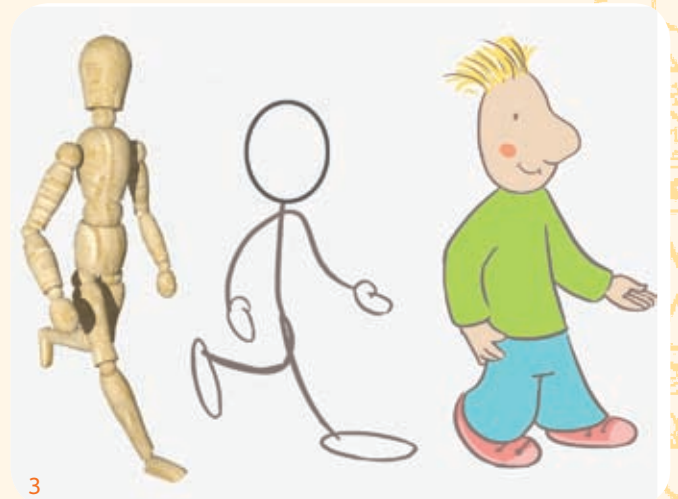


Δραστηριότητα 6

Σχεδιάστε έναν ήρωα. Τα χαρακτηριστικά τα οποία έχουμε προσδώσει στον ήρωά μας (βλ. Δραστηριότητα 5) θα μας βοηθήσουν να τον εικονοποιήσουμε, ξεκινώντας από τα χαρακτηριστικά του προσώπου. Για τα παιδιά που δεν έχουν ιδιαίτερες σχεδιαστικές δεξιότητες, ξεπατικώνουμε μορφές που συναντάμε στο διαδίκτυο, οι οποίες μπορούν να αποτελέσουν πρωτόλεια μοντέλα, τα οποία αντιγράφουμε και στη συνέχεια προσθέτουμε τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των ηρώων μας (ρούχα, χαρακτηριστικά προσώπου, λεπτομέρειες) (εικ. 1).



Χρήσιμο ως μοντέλο για τη μελέτη των αναλογιών, της κίνησης και της προοπτικής παραμόρφωσης του σώματος, αποτελεί το ευλύγιστο ξύλινο ανθρωπάκι (εικ. 2) το οποίο στα χέρια μας μπορεί εύκολα να μεταμορφώνεται, λαμβάνοντας διάφορες θέσεις-στάσεις σώματος (να χορεύει, να τρέχει, να κάθεται κ.ά.), τις οποίες μπορούμε να σχεδιάζουμε. Π.χ. αν θέλουμε να δημιουργήσουμε μία φιγούρα που τρέχει, διαμορφώνουμε το ξύλινο ανθρωπάκι στην ανάλογη θέση και στη συνέχεια, βλέποντάς το, το σχεδιάζουμε στο χαρτί (εικ. 3). Έχει ύψος 30 εκατοστά περίπου και μπορούμε να το βρούμε στα καταστήματα ει-



δών ζωγραφικής

Ένα διασκεδαστικό παιχνίδι είναι να δώσουμε στις ομάδες ένα φύλλο εργασίας με ελλειπτικά στοιχεία του ήρωα (ένα τρομαγμένο στόμα, ένα χέρι, μία γκριμάτσα κ.ά.) και τα παιδιά να τα συμπληρώσουν με τη φαντασία τους.

Δραστηριότητα 7

Το παιχνίδι της εικονικής επικοινωνίας. Αν θέλουμε τα παιδιά να κατανοήσουν τις διαφορές ανάμεσα στην λεκτική και την εικονική αφήγηση παίζουμε το παρακάτω παιχνίδι: “Ζούμε σ’ έναν τόπο στον οποίο οι άνθρωποι δεν μιλούν και δεν γράφουν (δεν γνωρίζουν γραφή και ανάγνωση). Μπορούν μόνο να ζωγραφίζουν. Σκιτσάρετε μία εικόνα-μήνυμα και στείλτε την σε κάποιον συμμαθητή/τριά σας και πείτε του κάτι χωρίς λόγια. Ο συμμαθητής/τριά σας πρέπει να κατανοήσει το μήνυμά σας και να απαντήσει με τον ίδιο τρόπο”. Τα ζευγάρια των παιδιών ανταλλάσσουν εικονικά μηνύματα, στα οποία δεν επιτρέπεται η χρήση γραμμάτων, λέξεων και αριθμών. Οι παρουσιάσεις των μηνυμάτων σε όλη την τάξη καταλήγουν σε τρελό πανηγύρι καθώς πολύ συχνά το σημαίνουν δεν ταυτίζεται με το σημαίνόμενο και η προσπάθεια επικοινωνίας ναυαγεί, οδηγούμενη σε αστείες καταστάσεις.

Δραστηριότητα 8

Συγκρίνουμε ρηματικά κείμενα με τα αντίστοιχα κόμικς (Γρόσδος & Ντάγιου, 2003: 73-74). Θα χρειαστούμε κείμενα με μύθους του Αισώπου και μύθους του Αισώπου μεταφευμένους σε κόμικς. Μοιράζουμε κείμενα που περιέχουν μύθους του Αισώπου. Στη συνέχεια μοιράζουμε μύθους με το ίδιο περιεχόμενο αλλά σε μορφή κόμικς. Ενδεικτικά προτείνονται οι μύθοι της Έλλης Αλεξίου, *Μύθοι του Αισώπου*, εκδ. Καστανιώτη: Λιοντάρι και αγριόχοιρος (σελ. 20), Τα δυο κοκόρια (σελ.28), Τζιτζίκι και μυρμήγκια (σελ.35), Γαϊδούρι και λύκος (σελ.76), Αλεπού και σταφύλια (σελ.114) και οι αντίστοιχοι μύθοι σε μορφή κόμικς των Τάσου Αποστολίδη και Κώστα Βουτσά, *Μύθοι του Αισώπου σε... κόμικς* (πρώτο και δεύ-

τερο άλμπουμ), εκδ. Α.Σ.Ε. Τα παιδιά διαβάζουν τα κείμενα και τα αντίστοιχα κόμικς (ένας μύθος για κάθε ομάδα) και εκφράζουν τις πρώτες αυθόρμητες εντυπώσεις. “Τι υπάρχει στο κείμενο και δεν υπάρχει στο κόμικ;” Ζητάμε από τα παιδιά να υπογραμμίσουν στο κείμενο σκηνές που συναντούν σαν εικόνες στο κόμικς. Τα παιδιά αριθμούν σκηνές που περιγράφονται στο κείμενο και τα ανάλογα καρέ στο κόμικ. Αντιλαμβάνονται αδρομερώς τους τρόπους και τα τεχνάσματα των δημιουργών του κόμικ στην προσπάθειά τους να αφηγηθούν την ιστορία. “Τι θα συνέβαινε αν απουσίαζαν κάποια καρέ στο κόμικ ή κρύπτε κάποιες εικόνες και διαβάστε το κόμικ”.

Δραστηριότητα 9

Τα κόμικς τύπου Μαφάλντα είναι ένας καλός τρόπος για να ξεκινήσετε τις δημιουργίες σας. Είναι σύντομες ιστορίες, “μίας γραμμής”, συνήθως με τέσσερα καρέ. Στο πρώτο καρέ η πρωταγωνίστρια αναρωτιέται για κάτι που αντιλαμβάνεται ως πρόβλημα. Στα επόμενα δύο ή τρία καρέ, στην προσπάθειά της να απαντήσει, αντιμετωπίζει απρόβλεπτες καταστάσεις, ώστε στο τελευταίο καρέ η λύση του θέματος εμφανίζει ένα καινούριο ανατρεπτικό, απρόβλεπτο και αδιέξοδο ερώτημα. Διαβάστε και απολαύστε περιοδικά Μαφάλντα (βλ. Γρόσδος, 2011α: 183) και αποκωδικοποιήστε την παραπάνω δομή τους. Στη συνέχεια σχεδιάστε τις δικές σας σειρές Μαφάλντα, ακολουθώντας το σχήμα: Αρχικό ερώτημα, ανατροπές, τελική ανατρεπτική διαπίστωση.

Δραστηριότητα 10

Γράψτε ένα σενάριο το οποίο θα αποτελέσει την βάση για την δημιουργία του κόμικ. Μοιράζουμε στα παιδιά ένα φύλλο εργασίας με τη δομή της αφήγησης: “Για να φτιάξεις μία αφήγηση θα χρειαστείς έναν ή πολλούς ήρωες, έναν τόπο, έναν ή πολλούς εχθρούς, μία δοκιμασία (τι συμβαίνει ξαφνικά;), έναν ή πολλούς φίλους/βοηθούς, πολλές πολλές περιπέτειες, ένα όμορφο τέλος”.

Πώς αφηγούμαστε μια ιστορία:

- Ποιος είναι ο ήρωας της ιστορίας;
- Πού εξελίσσονται τα γεγονότα;
- Πότε συμβαίνουν όλα αυτά;
- Τι συμβαίνει στην αρχή;
- Ξαφνικά τι συμβαίνει; (πρόβλημα/ανατροπή/εμφάνιση εχθρών)
- Πώς αισθάνεται τώρα ο ήρωας;
- Τι κάνει ο ήρωας για να αντιμετωπίσει το πρόβλημα;
- Ευτυχώς εμφανίζεται ... (Φίλος/Σύμμαχος)
- Τι κάνει τώρα ο ήρωας;
- Πώς τελειώνει η ιστορία;
- Πώς αισθάνεται τώρα ο ήρωας;

Στην πρώτη παράγραφο συναντάμε την περιγραφή του ήρωα και το πρόβλημα που τον απασχολεί. Συνήθως από την αρχική ήρεμη κατάσταση ο ήρωας περνά σε μία κατάσταση στέρσης και δοκιμασίας. Στις επόμενες παραγράφους ξεκινούν οι δοκιμασίες του, όταν κάτι συμβαίνει ξαφνικά. Ο ήρωας προχωρά στην/στις αναμετρήσεις με τους αντιπάλους του, ενώ λαμβάνει βοήθεια από τους βοηθούς/φίλους του. Κάθε δοκιμασία απαιτεί συνήθως μία παράγραφο. Τελικά, στην τελευταία παράγραφο, η ιστορία ολοκληρώνεται αίσια.

Εναλλακτικά, για τα μεγαλύτερα παιδιά, πριν την συγγραφή του σεναρίου μπορεί να προηγηθεί μια μικρή έρευνα στο Διαδίκτυο με θέμα ένα κοινωνικό πρόβλημα, το οποίο αποτελεί το θέμα του κόμικ.

Δραστηριότητα 11

Το γραπτό σενάριο μετατρέπεται σε κόμικ. Δεν βιαζόμαστε να σκισάρουμε. Στο ξεκίνημα εργαζόμαστε μόνο με το γραπτό κείμενο. Χωρίζουμε το κείμενο σε σκηνές. «Σκηνή ονομάζεται μια ενότητα δράσης που συμβαίνει συνεχώς στον ίδιο χώρο και χρόνο. Μόλις ο χώρος ή ο χρόνος αλλάξει, σημειώνεται νέα σκηνή» (Θεοδωρίδης, χ.χ.). Καλό είναι στις πρώτες μας προσπάθειες να μην υπάρχουν περισσότερες από δύο σκηνές. Στη συνέχεια χωρίζουμε τις σκηνές σε κάδρα.

«Κάδρο είναι η εικόνα που βλέπουμε σε κάθε στιγμή. Ανάλογα με το πόσο κοντά ή μακριά εμφανίζεται το θέμα, δηλαδή ανάλογα με το πόσο χώρο καταλαμβάνει το θέμα (συνήθως άνθρωπος) μέσα στην εικόνα, το κάδρο μπορεί να είναι κοντινό (η εικόνα γεμίζει μόνο με το κεφάλι του ήρωα), μεσαίο (ο ήρωας εμφανίζεται ολόκληρος μέσα στην εικόνα, χωρίς χώρο πάνω κάτω) και μακρινό, γενικό ή πανοραμικό (ο ήρωας εμφανίζεται μακριά, ενώ μέσα στην εικόνα υπάρχει χώρος γύρω του)» (Θεοδωρίδης, χ.χ.). Στο κόμικ κάθε κάδρο αποτυπώνεται σε ένα καρέ. Μέσα στα καρέ γράφουμε τι θα περιλαμβάνει η εικόνα. Κάθε σκηνή αποτυπώνεται στα καρέ μίας σελίδας. Είναι ώρα για το σκισάρισμα. Χωρίζουμε την σελίδα σε οκτώ ή δέκα καρέ και προσπαθούμε να αφηγηθούμε την σκηνή σκισάροντας μέσα στα καρέ με μολύβι. Ένας καλός τρόπος για να αποφύγουμε την εικονική “πολυλογία” είναι στο ξεκίνημα να προσπαθήσουμε να αφηγηθούμε την ιστορία μόνο με εικόνες, χωρίς μπαλονάκια διαλόγων ή αφηγήσεις. Στη συνέχεια προσθέτουμε τους διαλόγους στα μπαλόνια και τις αφηγήσεις σε ορθογώνια πλαίσια, εκεί όπου η εικόνα αδυνατεί να αφηγηθεί την ιστορία. Ανταλλάσσουμε τα κόμικς και ακούμε τις επισημάνσεις των συμμαθητών μας (η νοηματοδότηση της αφήγησης, η παρουσία του χιούμορ, τα ανατρεπτικά σημεία, τα εικονικά τεχνάσματα κ.ά.). Μετά την επεξεργασία και τις διορθώσεις, περνάμε τα περιγράμματα με λεπτούς μαρκαδόρους και χρωματίζουμε. Δένουμε τις σελίδες σε φυλλάδιο. “Ποιο φυλλάδιο θα στέλναμε για μας εκπροσωπήσει στον διαγωνισμό κόμικς;” Οι ομάδες των παιδιών βαθμολογούν τα κόμικς των άλλων ομάδων με κριτήρια αξιολόγησης στα οποία όλοι έχουμε συμφωνήσει.



Συμπερασματικά τα στάδια της μετατροπής ενός κειμένου σε κόμικς είναι:

α. Συγγραφή σεναρίου ή επιλογή και ανάγνωση κειμένου. Ο εκπαιδευτικός διαβάζει το κείμενο με εκφραστικό τρόπο, ώστε τα παιδιά να φανταστούν τις εικόνες του. Ακολουθεί νοηματική συζήτηση κατά τη διάρκεια της οποίας τα παιδιά εκφράζουν αυθόρμητα τις πρώτες εντυπώσεις τους. Δεν συνεχίζουμε, αν το κείμενο δεν προκαλέσει κανένα ενδιαφέρον.



β. Αναζήτηση των στοιχείων της δράσης. Τα παιδιά, ατομικά ή στις ομάδες, διαβάζουν σιωπηλά το κείμενο. Τα παιδιά προκειμένου να αυτοσχεδιάσουν με ερέθισμα τις ιστορίες μπαίνουν στη διαδικασία να διαβάσουν και να ξαναδιαβάσουν και να εμβαθύνουν με ένα ενεργητικό τρόπο στα κείμενα. Συζητούμε και ανακαλύπτουμε τα δύο επίπεδα δράσης, του χώρου (πού συμβαίνει η ιστορία -σε κλειστό ή ανοικτό χώρο κ.λπ.) και του χρόνου (πότε συμβαίνει η ιστορία -τώρα ή στο παρελθόν, είναι μέρα ή νύχτα, πόσο διαρκεί, πραγματικά και αφηγηματικά).

γ. Διάκριση ενοτήτων δράσης. Χωρίζουμε το κείμενο σε σκηνές (όχι περισσότερες από δύο ή τρεις). Κάθε σκηνή διαδραματίζεται σε διαφορετικό χώρο ή αν συμβαίνει στον ίδιο χώρο αλλάζουν τα γεγονότα, ως προς τον χρόνο που συμβαίνουν ή ως προς την εξέλιξή τους. Οι μαθητές/τριες δίνουν τίτλους στις δύο σκηνές. Από δω και πέρα μπορούμε να εργαστούμε με δύο τρόπους: ή να συνεχίσουμε όλοι μαζί ή κάθε ομάδα παιδιών να αναλάβει μία σκηνή.

δ. Αυτοσχεδιασμός (αυτοσχέδιος διάλογος, ανάδειξη εικονικών στοιχείων, δημιουργία του χώρου δράσης). Τα παιδιά οργανώνουν το

χώρο και βρίσκουν τις συνθήκες κάθε σκηνής. Τούτο σημαίνει ότι θα αναζητήσουν εικονικές λύσεις αναπαράστασης του χώρου δράσης και του χρόνου με τις δυνατότητες που τους προσφέρουν οι εικόνες. Πώς θα δείξουμε το φθινόπωρο; Πώς θα δημιουργήσουμε την εντύπωση της νύχτας; Πώς θα ταξιδέψουμε στο παρελθόν; Πώς θα αναπαραστήσουμε μια σκηνή στο δρόμο; Μήπως θα προσθέσουμε ήχους; Τα παιδιά βρίσκουν, προτείνουν και “ντύνουν” τους ήρωες στις σκηνές.

ε. Λεκτική αφήγηση στα καρτέ. Κάθε ομάδα παιδιών αποφασίζει πόσα καρτέ θα χρειαστεί για να αφηγηθεί την σκηνή με την μορφή κόμικ (6, 8 ή 9). Χωρίζουν ένα λευκό χαρτί στα ανάλογα καρτέ. Σε κάθε καρτέ περιγράφουν, γράφοντας με το μολύβι, το περιεχόμενό του.

στ. Εικονοποίηση. Το λεκτικό κείμενο σε κάθε καρτέ εικονοποιείται. Τα σκίτσα δημιουργούνται με μολύβι. Απουσιάζουν οι διάλογοι και οι αφηγήσεις.

ζ. Επεξεργασία. Διαβάζουμε τις εικονικές αφηγήσεις και, αν είμαστε ικανοποιημένοι, προσθέτουμε τα μπαλόνια με τους διαλόγους και τα λόγια του αφηγητή (αν είναι απαραίτητο). Χρωματίζουμε.

η. Συζήτηση – Αξιολόγηση. Η ομάδα παρουσιάζει τη δουλειά της στα παιδιά των άλλων ομάδων. Είναι η ώρα της απόλαυσης, όχι της κριτικής. Η συζήτηση επικεντρώνεται στο χώρο δράσης της δραστηριότητας. Τι θέλαμε να καταφέρουμε; Τι πετύχαμε; Ποια προβλήματα αντιμετωπίσαμε; Ποιες λύσεις προτάθηκαν; Ποιες λύσεις εφαρμόστηκαν; Τι δεν καταφέραμε; Γιατί δεν τα καταφέραμε; Ποιες ήταν οι μεταξύ μας σχέσεις; Εργαστήκαμε ομαδικά; Συμμετείχαν όλοι και με ποιον τρόπο;

θ. Δημοσιοποίηση.

Δραστηριότητα 12

Δημιουργία Κόμικς με ηλεκτρονικά εργαλεία διαδικτυακές εφαρμογές. Τα ψηφιακά κόμικς (Web Comics) αποτελούν υπερμεσικά εργαλεία τα οποία αξιοποιούν το διαδίκτυο, τα πολυμέσα και τα υπερμέσα. Διαθέτουν “προστιθέμενη αξία” καθώς προσφέρουν στον χρήστη το πλεονέκτημα των εύχρηστων εργαλείων της δημιουργίας (επιλογή ή διαμόρφωση σκηνικού, εισαγωγή και διαμόρφωση χαρακτήρων, κίνηση, εισαγωγή κειμένου κ.ά.) βοηθώντας τον να εκδηλώσει αποκλίνουσα στάση. Επιπλέον προσφέρουν την δυνατότητα δημοσίευσης των δημιουργημάτων στην ηλεκτρονική κοινότητα, προσδίδοντας στο κόμικ επικοινωνιακή δύναμη (παραγωγή πολυτροπικού κειμένου με φυσικό αποδέκτη του λόγου). Πρακτικά, βέβαια, προϋποθέτουν έναν ικανοποιητικό βαθμό εξοικείωσης με τα εργαλεία.

Τα ψηφιακά κόμικς διακρίνονται σε Comic Strip Creators και Comic Book Creators.

Τα Comic Strip Creators είναι εργαλεία δημιουργίας σύντομων κόμικς μερικών καρτέ, εισάγοντας απλές εικόνες και κείμενο, όπως το Cosy Comic Strip Creators (<http://www.comicstripcreators.org>). Για το ξεκίνημα στον κόσμο των νέων τεχνολογιών ο διαδικτυακός τόπος Toondoo, υποστηρίζει την ελληνική γλώσσα και είναι ιδιαίτερα εύκολος στον χειρισμό του (<http://www.toondoo.com>). Το Pixton, επίσης, είναι ένας δικτυακός τόπος (www.pixton.com) μέσα από τον οποίο μπορεί κάποιος να δημιουργήσει κόμικς σχεδιάζοντας κάθε ένα από τα καρτέ του ξεχωριστά. Μπορεί να επιλέξει το σκηνικό το οποίο θέλει από ένα σύνολο προσχεδιασμένων σκηνικών ή να σχεδιάσει κάτι από την αρχή, να εισάγει χαρακτήρες της αρεσκείας του, να προσθέσει σε αυτούς τα κατάλληλα εξωτερικά χαρακτηριστικά (ρούχα, μαλλιά, χαρακτηριστικά προσώπου), να τους δώσει την κατάλληλη κίνηση και έκφραση στο πρόσωπο. Τέλος έχει την δυνατότητα να εισάγει λεζάντες και μπαλονάκια διαλόγου, ζωντανεύοντας με αυτόν τον τρόπο την πλοκή της ιστορίας. Οι βασικές του λειτουργίες διατίθενται δωρεάν με μια απλή εγγραφή. Το Pixton For Schools αποτελεί ένα ολοκληρωμένο περιβάλλον

για την δημιουργία κόμικς, με τη συνεργασία και την επίβλεψη μιας ομάδας παιδιών από τον εκπαιδευτικό. Τα παιδιά της τάξης μπορούν να δουν τα κόμικς των άλλων, να τα σχολιάσουν, να δημιουργήσουν και να υποβάλλουν τα κόμικς τους στον εκπαιδευτικό (δεν υποστηρίζει ελληνικά στους διαλόγους).

Τα Comic Book Creators είναι εργαλεία δημιουργίας βιβλίων κόμικς μιας ή περισσότερων σελίδων, όπως το ComicLab (<http://www.webcomicbookcreators.com>) και το Comic Life (<http://www.comiclifecom.com>).

Αξιολογώντας τα ψηφιακά εργαλεία αναζητούμε το εύχρηστο περιβάλλον (ιδιαίτερα τη λειτουργία drag and drop), τη δυνατότητα επεξεργασίας αντικειμένων (μετακίνηση, αλλαγή μεγέθους, καθρεπτισμός), τη δυνατότητα εισαγωγής εικόνων και χαρακτήρων, τη δυνατότητα εκτύπωσης, τη δυνατότητα επεξεργασίας των καρτέ, τη δυνατότητα αποθήκευσης και τη δυνατότητα εισαγωγής πολυμέσων (video και ήχου) (Βασιλικοπούλου & Ρετάλης, 2010).

Φωτο κόμικς



Δημιουργήστε φωτο-κολάζ χρησιμοποιώντας παλιές έντυπες φωτογραφίες (τις οποίες τα παιδιά θα φέρουν από το σπίτι τους), που μπορείτε να κολλήσετε στις σελίδες εντός χειροποίητου περιοδικού, συμπληρώνοντας τα μπαλονάκια και γράφοντας τα κείμενα με μαρκαδόρο. Αν δεν θέλετε να επέμβετε στις έντυπες φωτογραφίες, μπορείτε να τις σκανάρετε και να δημιουργήσετε μια ιστορία χρησιμοποιώντας λογισμικό παρουσίασης (Power Point ή Impress). με πολυμεσικές δυνατότητες, π.χ. επενδύοντας την παρουσίασή σας με μουσική. Προχωρώντας παραπέρα, μπορείτε να δημιουργήσετε με τις φωτογραφίες

υπερμεσικά προϊόντα, με τη βοήθεια του ανάλογου λογισμικού (Multimedia Builder). Το διαδίκτυο είναι μια πολύ καλή πηγή φωτογραφιών, αλλά οι ομορφότερες εικόνες είναι αυτές που εσείς οι ίδιοι θα φωτογραφίσετε.

Το οπτικοακουστικό προϊόν κρύβει μια σειρά από συμβάσεις στον τρόπο κατασκευής του (όπως τα κείμενα έχουν μία γραμματική), τους τεχνικούς κώδικες (technical codes), όπως η οπτική γωνία, τα χρώματα κ.ά. Η εξοικείωση των παιδιών με τους τεχνικούς κώδικες θα πραγματοποιηθεί με τη συμμετοχή τους σε παιγνιώδεις δράσεις (Θεοδωρίδης, 2002). Μην βιαστείτε να χρησιμοποιήσετε την φωτογραφική μηχανή. Η χρήση των εργαλείων, δεν αποτελεί προαπαιτούμενο του οπτικοακουστικού γραμματισμού, αλλά προσδοκώμενη ωφέλεια (Γρόσδος, 2009).

Ξεκινήστε βλέποντας φωτογραφίες και σχολιάζοντας το περιεχόμενό τους: τι βλέπω, τι παρατηρώ, τι αναρωτιέμαι; Αλλά και τι υποθέτω, τι συμπεραίνω, τι φαντάζομαι, τι ανακαλύπτω; Προχωρώντας παραπέρα από την **περιγραφή** και την αυθόρμητη **έκφραση συναισθημάτων**, αναζητήστε τις **προθέσεις** του φωτογράφου: σε ποιο σημείο εστιάζει ο φωτογράφος στην φωτογραφία, τι προσπαθεί να εκφράσει; Αλλά και τους **τρόπους πρόσληψής** της: η φωτογραφία λέει μια ιστορία, αφηγούμαι την ιστορία που βλέπω, αν δημιουργούσα φωτογραφίες γι' αυτό το θέμα πώς θα το φωτογράφιζα; (Ανδρεάδου, 2008).

Στη συνέχεια γνωρίστε τα εκφραστικά μέσα των εικόνων (χρήση εργαλείων, γνωριμία και εξοικείωση με τους όρους και τις τεχνικές, όπως σκηνή, κάδρο, πλάνο, γωνία λήψης, διαμέσου παιγνιωδών δραστηριοτήτων) και τολμήστε επεμβάσεις σε εικόνες που έχουν δημιουργήσει επαγγελματίες. Κατόπιν με την κάμερα στο χέρι φωτογραφίστε αγαπημένα πρόσωπα, κατοικίδια ζώα, αντικείμενα. Ίσως τώρα να είστε περισσότερο έτοιμοι να σκηνοθετήσετε γεγονότα και να τα παρουσιάσετε με την μορφή φωτο-κολάζ.

Δραστηριότητα 1

(α) Τα παιδιά ξεφυλλίζουν εφημερίδες και περιοδικά ποικίλης ύλης που έχουν φέρει στο σχολείο. Κόβουν με το ψαλίδι φωτογραφίες και τις ταξινομούν σε κάδρα (κοντινό, μεσαίο, πανοραμικό). Στις φωτογραφίες προσπαθούν να εντοπίσουν

τη γωνία λήψης, πλονζέ (κινηματογράφηση από ψηλά) ή κοντρα-πλονζέ (κινηματογράφηση από χαμηλά). Μετατρέπουν ένα πανοραμικό κάδρο σε μεσαίο ή κοντινό επικεντρώνοντας σε λεπτομέρειες της εικόνας. Ακολουθεί συζήτηση για τα χαρακτηριστικά κάθε κάδρου και τις εντυπώσεις που δημιουργεί στο θεατή.

(β) Τα παιδιά φωτογραφίζουν στην τάξη ή στην αυλή του σχολείου έναν συμμαθητή/τρια τους στο κάδρο που επιθυμούν. Φροντίζουμε να έχουν φωτογραφηθεί όλα τα παιδιά. Μετά την εκτύπωση των φωτογραφιών, κάθε παιδί κόβει προσεκτικά το περίγραμμα της εικόνας του και την κολλάει σε μία σελίδα περιοδικού (διαφήμιση κ.λπ.), επιλέγοντας με τον τρόπο αυτό να επέμβει και να αλλάξει την εικόνα.

Δραστηριότητα 2

Προβάλλουμε απόσπασμα κινηματογραφικής ταινίας. Παγώνοντας την οθόνη εντοπίζουμε και σχολιάζουμε διάφορα είδη κάδρων ή την αλλαγή των πλάνων. Τα παιδιά στις ομάδες τους μετρούν για ένα ορισμένο χρονικό διάστημα (2 ή 3 λεπτά) τον αριθμό των κάδρων ανάλογα με το είδος τους, τα πλάνα και τις σκηνές που εμφανίζονται στην οθόνη.

Δραστηριότητα 3

Τα παιδιά φωτογραφίζουν λεπτομέρειες ενός κτηρίου. Μετά την εκτύπωση των φωτογραφιών, με τη μέθοδο του κολάζ, προσπαθούμε να συνθέσουμε το κτήριο από τις λεπτομέρειές του. Το κυβιστικό αποτέλεσμα αποτελεί πρώτης τάξεως ευκαιρία για την εισαγωγή στις τεχνικές του Πικάσο και του Μπρακ.

Δραστηριότητα 4

Κάθε ομάδα παιδιών επιλέγει ένα καρέ κόμικς και προσπαθεί να το αναπαραστήσει. Τα παιδιά μεταμορφώνονται σε ήρωες οι οποίοι απεικονίζονται στο καρέ, αλλά και σε αντικείμενα. Προηγείται συζήτηση για το είδος του κάδρου, την οπτική γωνία της φωτογράφησης, την απόσταση κ.ά.) και μοιράζονται οι ρόλοι (σκηνοθέτης, ηθοποιοί, φωτογράφος, σκηνογράφος). Το “ζωντα-

νό” καρέ θα φωτογραφηθεί και μετά την εκτύπωση της φωτογραφίας θα συγκριθεί από τα παιδιά με το καρέ του περιοδικού.

Δραστηριότητα 5

Οι ομάδες των παιδιών φωτογραφίζουν διαδοχικά ένα σύντομο και άμεσο γεγονός (η διαδρομή από το σπίτι στο σχολείο, ένα επεισόδιο στο διάλειμμα, γεγονότα στην σκάλα του σχολείου, οι περιπέτειες του κάδου των απορριμμάτων), τοποθετούν τις φωτογραφίες στη σειρά στους τοίχους της τάξης και οι άλλες ομάδες των παιδιών καλούνται να διηγηθούν το γεγονός μέσα από τις φωτογραφίες. Οι δυσκολίες που θα αντιμετωπίσουν αποτελούν αφορμή για να συζητηθούν οι δυσκολίες της μετατροπής της λεκτικής αφήγησης (γραπτό κείμενο) σε οπτική αφήγηση.

Δραστηριότητα 6

Νοηματοδοτείστε αντικείμενα. Κάθε ομάδα παιδιών επιλέγει ένα αντικείμενο καθημερινής χρήσης και προσπαθεί να το παρουσιάσει, φωτογραφίζοντάς το, σε διαφορετικές καταστάσεις: στην καθημερινή του χρήση, σαν παιχνίδι, σε διαφήμιση, όπως δεν θα το βλέπαμε ποτέ, στον κοινωνικό χώρο. Π.χ. αν τα παιδιά επιλέξουν ένα καπέλο θα πρέπει να σκηνοθετήσουν και να φωτογραφίσουν εικόνες με το καπέλο: (α) στην καθημερινή του χρήση, (β) ως παιχνίδι στα χέρια των παιδιών, (γ) ως διαφημιστικό αντικείμενο, (δ) όπως δε θα το βλέπαμε ποτέ και (ε) στον κοινωνικό χώρο. Κολλάμε τις φωτογραφίες σε χαρτόνι γράφοντας χιουμοριστικές λεζάντες κάτω από κάθε φωτογραφία ή δημιουργούμε μία ηλεκτρονική παρουσίαση (Power Point ή Impress) (από το εργαστήρι του Μένι Θεοδωρίδη στη σειρά εκπαιδευτικών συναντήσεων με θέμα: *Εκπαίδευση στη διαθεματική, επικοινωνιακή και πολυτεχνη διάσταση της σύγχρονης διδακτικής πράξης*, τις οποίες διοργάνωσε στη Θεσσαλονίκη το 2007-2008 το Κέντρο Ανάπτυξης Εκπαιδευτικής Πολιτικής της Γ.Σ.Ε.Ε.).

Δραστηριότητα 7

Ο διαγωνισμός φωτοκόμικς. Προκλήστε έναν διαγωνισμό φωτοκόμικς στην τάξη (με τη συμμε-

τοχή ομάδων) ή στο σχολείο (με τη συμμετοχή των τάξεων). Το θέμα μπορεί να είναι κοινό για όλους, π.χ. οικολογία ή κάθε ομάδα να επιλέξει το δικό της θέμα. Γράψτε τους όρους του διαγωνισμού ή έναν κατάλογο με οδηγίες προς τους διαγωνιζόμενους. Είναι θαυμάσιες ευκαιρίες για να προσεγγίσετε τους εικονικούς κώδικες, την σχέση εικόνας-κειμένου κ.ά. Δείτε τις οδηγίες ενός ανάλογου διαγωνισμού φωτοκόμικς ο οποίος πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια του Διεθνούς Φεστιβάλ Κινηματογράφου και Εικαστικών Τεχνών ECOFILMS (πρόσβαση στο: http://www.ecofilms.gr/Texts/ECOKIDS/ECOKIDS_08.pdf).

Μερικές συμβουλές για επιτυχημένο φωτοκόμικ:

1. Όταν φωτογραφίζετε ένα θέμα ή μια ιστορία σε σειρά φωτογραφιών, προσπαθήστε να τραβήξετε:

Μερικές φωτογραφίες από μακριά (γενικά κάδρα) όπου να φαίνεται ο χώρος όπου συμβαίνει το θέμα σας.

Μερικές φωτογραφίες όπου οι ήρωές σας να εμφανίζονται, από πιο κοντά, αλλά σχεδόν ολόσωμοι (μεσαία κάδρα), ώστε να καταλαβαίνουμε ποιοί είναι και τι κάνουν.

Περισσότερες φωτογραφίες από κοντά (κοντινά κάδρα) όπου θα τονίζονται οι λεπτομέρειες που θεωρείτε σημαντικές καθώς και οι εκφράσεις προσώπων.

2. Προσπαθήστε να τραβήξετε περισσότερες φωτογραφίες από όσες ίσως πιστεύετε ότι θα χρειαστείτε. Δοκιμάστε να δείξετε το ίδιο σημείο του θέματος σας από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Θα σας βοηθήσουν στην τελική σας επιλογή.

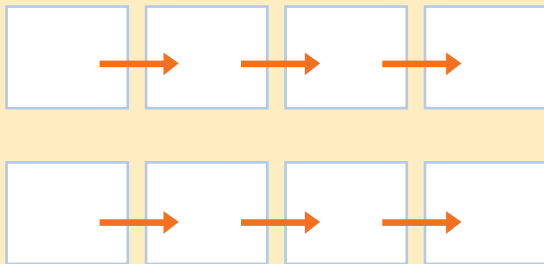
3. Όταν η φωτογράφιση τελειώσει, μελετήστε προσεκτικά όλες τις φωτογραφίες για να διαλέξετε τις 12 που καλύτερα παρουσιάζουν το θέμα ή την ιστορία σας. Φυσικά, οι

φωτογραφίες δεν είναι απαραίτητο να εμφανίζονται με τη σειρά που τραβήχτηκαν. Χρησιμοποιώντας ασπρόμαυρα αντίγραφα ή τον υπολογιστή σας, δοκιμάστε διαφορετικούς τρόπους αφήγησης αλλάζοντας τη σειρά των δώδεκα φωτογραφιών. Σημαντικό ρόλο για την τελική σας απόφαση, θα παίξουν τα κείμενα και οι τυχόν διάλογοι που θα συνοδεύουν τις φωτογραφίες. Σημειώστε από τώρα τις ιδέες που σας έρχονται για τυχόν ήχους ή για τα λόγια που θα βάλετε αργότερα μέσα στα «μπαλονάκια».

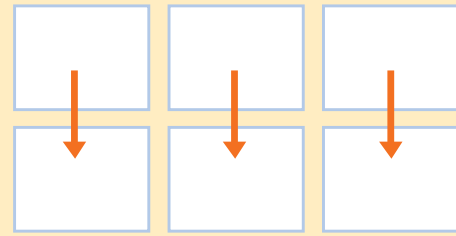
4. Αν δουλεύετε πάνω σε χαρτόνι, αποφύγετε να κολλήσετε τις φωτογραφίες σας πριν αποφασίσετε την οριστική σειρά και την τελική θέση όπου θα μπουν τα «μπαλονάκια» πάνω από τις φωτογραφίες. Αφήσατε αρκετό κενό; Χωράνε τα κείμενα μου μέσα στα μπαλονάκια; Μήπως τα λόγια κάποιου ήρωα μπορούν να «σπάσουν» σε περισσότερα «μπαλονάκια»;

Μήπως μπορούν να χρησιμοποιηθούν δύο ή τρία «μπαλονάκια» πάνω από την ίδια φωτογραφία;

Επίσης θυμηθείτε ότι όταν τα κενά ανάμεσα σε φωτογραφίες που βρίσκονται ή μία δίπλα στην άλλη είναι μικρά, τότε το μάτι ακολουθεί διαδοχικά τις φωτογραφίες σε σειρές (και εξασφαλίζεται χώρος πάνω από τις φωτογραφίες για τα «μπαλονάκια»).



Όταν όμως τα κενά ανάμεσα σε διπλανές φωτογραφίες είναι πολύ μεγάλα, τότε το μάτι μπερδεύεται ή ακολουθεί διαδοχικά τις φωτογραφίες κατά στήλες!



Μόνον αφού έχετε πάρει τις τελικές σας αποφάσεις προχωρήστε στο κόλλημα των έγχρωμων φωτογραφιών.

5. Πριν γράψετε το τελικό κείμενο των διαλόγων στο κάθε «μπαλονάκι» προτιμείστε να το γράψετε, με τον ίδιο μαρκαδόρο, σε πρόχειρο χαρτί.

Καλή δουλειά και καλή διασκέδαση!



Το κόμικ της Αλέξα κίτσεν 7 ετών. πηγή: <http://www.alexakitchen.com/>

- Ανδρεάδου, Χ. (2008). “Τοπική Ιστορία. Εργαστήρι Οπτικά ντοκουμέντα”, στο *Εκπαίδευση στη διαθεματική, επικοινωνιακή και πολύτεχνη διάσταση της σύγχρονης διδακτικής πράξης* (6η εκπαιδευτική συνάντηση - Θεσσαλονίκη 12-13 Απριλίου 2008). Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ανάπτυξης Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γ.Σ.Ε.Ε.
- Αντωνίου, Χ. (1989). *Η μεταφορά κωμωδιών του Αριστοφάνη σε κόμικς*. Αθήνα: Ύψιλον.
- Αρτζανίδου, Ε. & Γουλής, Δ. & Γρόσδος, Σ. & Καρακίτσιος, Α. (2011). *Παιχνίδια φιλαναγνωσίας και αναγνωστικές εμπυκώσεις*. Αθήνα: Gutenberg.
- Βασιλικοπούλου, Μ & Ρετάλης, Σ. (2010). *Εργαλεία Δημιουργίας Ψηφιακών Κόμικς* (πρόσβαση στο: <http://www.slideshare.net/educomics/comic-creators>).
- Γουλής, Δ. & Γρόσδος, Σ. (2011), “Αναγνωστικές εμπυκώσεις”, στο: Αρτζανίδου, Ε. & Γουλής, Δ. & Γρόσδος, Σ. & Καρακίτσιος, Α. (2011). *Παιχνίδια φιλαναγνωσίας και αναγνωστικές εμπυκώσεις*. Αθήνα: Gutenberg.
- Γρόσδος, Σ. (2000). “Τα κόμικς σαν ερεθίσματα για την παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου στο σχολείο”, *Ρωγμές*, 6: 52-55.
- Γρόσδος, Σ. & Ντάγιου, Ε. (1999). “Κόμικς στο σχολείο, από την ολική απόρριψη και την ενθουσιώδη αποδοχή στη δημιουργική χρησιμοποίηση”, *Σύγχρονη Εκπαίδευση*, 107: 71-80.
- Γρόσδος, Σ. & Ντάγιου, Ε. (1999). “Κόμικς στο σχολείο, από την ολική απόρριψη και την ενθουσιώδη αποδοχή στη δημιουργική χρησιμοποίηση”, *Σύγχρονη Εκπαίδευση*, 108: 65-72.
- Γρόσδος, Σ. & Ντάγιου, Ε. (2003). *Γλώσσα και Τέχνη, Γλωσσικές δραστηριότητες για το δημοτικό σχολείο σύμφωνα με τη λειτουργική χρήση της γλώσσας*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας.
- Γρόσδος, Σ. (2009). “Οπτικοακουστικός γραμματισμός και εκπαίδευση. Το παιδί παραγωγός οπτικοακουστικών προϊόντων”, στο: Γρόσδος, Σ., Κανταρτζή, Ε., Πλίγοκου, Β. (επ.), *Παιδί και Οπτικοακουστικά Μέσα Επικοινωνίας*, Πανελλήνιο Συνέδριο (Θεσσαλονίκη 21-22 Νοεμβρίου 2009). Θεσσαλονίκη: Τελλόγλειο Ίδρυμα Τεχνών Α.Π.Θ. - Μορφωτικό Ίδρυμα Ένωσης Συντακτών Ημερησίων Εφημερίδων Μακεδονίας-Θράκης.
- Γρόσδος, Σ. (2011α). “Comic(ο) παιχνίδια, πρώτο μέρος”, *Παράθυρο στην εκπαίδευση του παιδιού*, 71, 178-183.
- Γρόσδος, Σ. (2011β). “Comic(ο) παιχνίδια. Αποκωδικοποίηση των οπτικών, των ηχητικών, των ψυχολογικών και των ιδεολογικών συμβάσεων, δεύτερο μέρος”, *Παράθυρο στην εκπαίδευση του παιδιού*, 72, 318-325.
- Γρόσδος, Σ. (2012). “Comic(ο) παιχνίδια. Αποκωδικοποίηση των οπτικών, των ηχητικών, των ψυχολογικών και των ιδεολογικών συμβάσεων, τρίτο μέρος”, *Παράθυρο στην εκπαίδευση του παιδιού*, 75, 320-327.
- Charman, L. (1993). *Διδακτική της τέχνης*. Αθήνα: Νεφέλη.
- Θεοδωρίδης, Μ. (2002). “Γνωριμία με την οπτικοακουστική έκφραση. Προτάσεις του Προγράμματος ΜΕΛΙΝΑ - Εκπαίδευση και Πολιτισμός για την καθιέρωση της, οπτικοακουστικής παιδείας στο σχολείο”. *Η Λέσχη των Εκπαιδευτικών*, 27, 33-38.
- Θεοδωρίδης, Μ. (xx). *Γνωριμία με την οπτικοακουστική έκφραση στο Πρόγραμμα Μελίνα*, πηγή: <http://www.karposontheweb.org/Portals/0/articles/gnorimia.pdf>
- Θεοδωρίδης, Μ. (x.x.). *Η κινηματογραφική αφήγηση, Μια εξιστόρηση με εικόνες και ήχους. Εκπαιδευτικό υλικό του Προγράμματος γνωριμίας με τον Κινηματογράφο*. Θεσσαλονίκη: Υπουργείο Πολιτισμού, ΥΠ.Ε.Π.Θ., Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης.
- Κανατσούλη, Μ. (1999). “Εικονογραφημένο βιβλίο για παιδιά: μια διαφορετική προσέγγιση των στοιχείων της αφήγησης σε μια λογοτεχνική ιστορία”, στο: Αποστολίδου, Β. & Χοντολίδου, Ε. (επιμ.). *Λογοτεχνία και εκπαίδευση*, 241-250. Αθήνα: Τυπωθήτω-Γ. Δαρδανός.
- Κολιοδήμος, Δ. (1982). *Κόμικς*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Kress, G. (2004). *Literacy in the New Media Age*. Oxon: Routledge.
- Krees, G. & Th. Van Leeuwen (2001). *Multimodal discourse*. London: Arnold.
- Μαρτινίδης, Π. (1982). *Συνηγορία της παραλογοτεχνίας*. Αθήνα: Πολύτυπο.
- Μαρτινίδης, Π. (1988). “Για τις κριτικές αναλύσεις των κόμικς: Ελάσσονες Φρόντ απέναντι σε μικρούς Μιχαήλ Αγγέλους”, *Αντί*, 364: 42-47.
- Μαρτινίδης, Π. (1990). *Κόμικς - Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*. Θεσσαλονίκη: Α.Σ.Ε.
- Μίχα, Ε. (2006). *Η μαζική κουλτούρα και οι σύγχρονες ερμηνείες του δημόσιου χώρου*. Θεσσαλονίκη: Α.Π.Θ., Τμήμα Αρχιτεκτόνων (αδημοσίευτη διδακτορική διατριβή).
- Μπενέκος, Α. (1984). “Το εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο, αιτήματα και προβλήματα”, *Διαβάζω*, 94.
- Moebius, W. (1986). “Introduction to Picturebook Codes”. *Word & Image*, 2: 141-151.
- Παντελίδου-Μαλούτα, Μ. (1984). “Η συμβολή των κόμικς στην πολιτική κοινωνικοποίηση των παιδιών”, *Διαβάζω*, 94.
- Ροντάρι, Τ. (1985). *Γραμματική της φαντασίας*. Αθήνα: Τεκμήριο.
- Sařaceni, M. (2003). *The language of comics*. London and New York: Routledge.
- Τζόνσον, Π. (1997). *Φτιάχνω το δικό μου βιβλίο*. Αθήνα: Οδυσσέας.