

«Διδακτικές Πρακτικές Δημιουργικής Γραφής»



Χαρίκλεια Τερζητάνου

Υπεύθυνη Πολιτιστικών Θεμάτων ΠΕ

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΛΕΞΕΙΣ - ΦΡΑΣΕΙΣ

ΑΝΑΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΙ

Τα γράμματα μιας σύνθετης λέξης τοποθετούνται σε αλφαβητική σειρά
ΑΝΕΜΟΜΑΖΩΜΑΤΑ – ΑΑΑΑΕΖΜΜΜΝΟΤΩ

και στη συνέχεια δημιουργούμε νέες λέξεις με αυτά

Μάζα, άτομα, ζω, μένω, όζα, άνεμο, άζωτο...

Οι νέες λέξεις ενώνονται για τη δημιουργία ενός
ευφάνταστου τίτλου ή κειμένου.

Το ζώο Ζαμ-Ζαμ!



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΛΕΞΕΙΣ - ΦΡΑΣΕΙΣ

ΑΝΑΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΙ

Ατομικά ή σε ομάδες τοποθετούμε σε αλφαβητική σειρά τα γράμματα μιας φράσης ή πρότασης.

ΜΙΑ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΣΕ ΕΝΑ ΔΑΣΟΣ
ΑΑΑΑΔΕΕΕΕΕΕΙΙΙΙΜΝΟΠΠΡΣΣΣΤ

Στη συνέχεια χρησιμοποιούμε όσα γράμματα θέλουμε, για να παράγουμε τον τίτλο της ιστορίας μας:

ΜΙΑ ΣΟΠΡΑΝΟ ΔΑΣΕΙΑ



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΛΕΞΕΙΣ - ΦΡΑΣΕΙΣ

ΑΝΑΣΥΝΘΕΣΗ

Οι μαθητές επιλέγουν, ατομικά ή σε ομάδες, τέσσερις τυχαίες προτάσεις ή φράσεις.



Μια φορά κι έναν καιρό...

Στο χωριό χιονίζει!

Ο διευθυντής του σχολείου μας μάλωσε.

Τα μαξιλάρια της Ουρανούπολης

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΛΕΞΕΙΣ - ΦΡΑΣΕΙΣ

ΑΝΑΣΥΝΘΕΣΗ

Ζητούμε από τους μαθητές να δημιουργήσουν έναν πρωτότυπο ή αστείο τίτλο για μια ιστορία, χρησιμοποιώντας λέξεις των προτάσεων. Διευκρινίζουμε ότι έχουν τη δυνατότητα να αλλάξουν το πρόσωπο, τον αριθμό, την πτώση των λέξεων και να προσθέσουν άρθρα, συνδέσμους...



Στην Ουρανούπολη χιονίζει διευθυντές!

Τον καιρό των μαξιλαριών

Μια φορά σε ένα χωριό, ο καιρός μάλωσε...

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΛΕΞΕΙΣ - ΦΡΑΣΕΙΣ

ΣΚΟΡΠΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ

Η τεχνική αυτή είναι γνωστή από τον Ροντάρι. Βασίζεται στην κινητοποίηση της φαντασίας των μαθητών για τη δημιουργία μιας ιστορίας μέσω της χρήσης τυχαίων και ασύνδετων μεταξύ τους λέξεων. Οι λέξεις αυτές

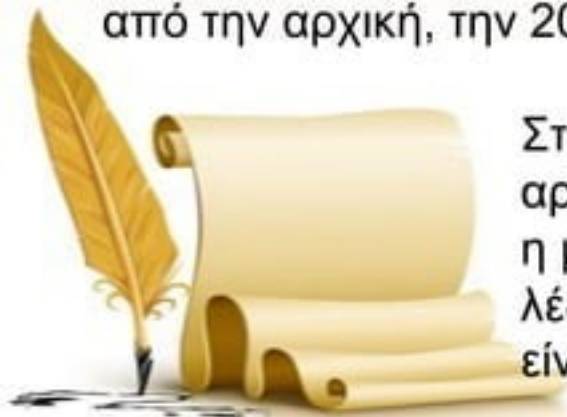
μπορούν να δοθούν από τον εκπαιδευτικό,
να παραχτούν αυθόρμητα από τους μαθητές,
να ανιχνευτούν στο περιβάλλον,
να αποτελούν προϊόν αντίθεσης (μέρα – νύχτα),
να προκύψουν από καταιγισμό ιδεών για ένα θέμα
να επιλεγούν από ένα λεξικό...



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΛΕΞΕΙΣ - ΦΡΑΣΕΙΣ

ΣΚΟΡΠΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΛΕΞΙΚΟΥ

Ανοίγουμε ατομικά ή σε ομάδες το λεξικό σε κάποια σελίδα και επιλέγουμε μια λέξη. Στη συνέχεια, είτε ανοίγουμε τυχαία σε άλλες σελίδες, επιλέγοντας από κάθε μία κάποια λέξη, είτε βρίσκουμε την π.χ. 20^η λέξη από την αρχική, την 20^η από τη δεύτερη, την 20^η από την τρίτη κλπ.



Στην πρώτη περίπτωση έχουμε τυχαίες λέξεις, που αρχίζουν από διαφορετικά γράμματα, ενώ στη δεύτερη, η μεγαλύτερη πιθανότητα είναι να έχουμε τυχαίες λέξεις που αρχίζουν από το ίδιο γράμμα. Το ζητούμενο είναι να δημιουργηθεί μια ιστορία με αυτές τις λέξεις.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΛΕΞΕΙΣ - ΦΡΑΣΕΙΣ

ΣΚΟΡΠΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ

Οι ιστορίες μας δε χρειάζεται να είναι μεγάλες ή πολύπλοκες. Στην αρχή, καθοδηγούμε τα παιδιά να συνδέσουν τις λέξεις και να συνθέσουν μία ιστορία μέσα από απλές προτάσεις.

Για παράδειγμα, έχουμε τις λέξεις «τροχονόμος - πιάτο - θάλασσα - ελέφαντας - γιαούρτι».

Ο τροχονόμος χρειαζόταν επείγοντως ένα πιάτο. Τα πιάτα, όμως, είχαν πάει βόλτα στη θάλασσα. Ο ελέφαντας, που έκανε βόλτα στην παραλία, τρόμαξε από το θόρυβο που έκαναν τα πιάτα και πήγε να αγοράσει ένα γιαούρτι για να συνέλθει. Καθώς περπατούσε στο δρόμο, το γιαούρτι γλίστρησε από την προβοσκίδα του και έπεσε πάνω στον τροχονόμο...

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΛΕΞΕΙΣ - ΦΡΑΣΕΙΣ

Η σύνθεση των προτάσεων – ιδεών σε μία μεγαλύτερη ιστορία, πραγματοποιείται σε ένα δεύτερο στάδιο:

«Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένας ελέφαντας, που τον έλεγαν Φοβητσούλη. Του άρεζε να τρώει τυρί και γιαούρτι, να παίζει με τα μυρμήγκια και να μαζεύει κοχύλια. Μια μέρα, εκεί που έκανε την καθιερωμένη απογευματινή του βόλτα στην παραλία, άκουσε ξαφνικά ένα σύνολο απαίσιων θορύβων. «Κραχ, κλικ, γκραν, τσαραταμπαμ» και όποιον άλλο σκληρό ήχο μπορείτε να σκεφτείτε.

Τρομαγμένος κοίταξε προς το δρόμο, γιατί από εκεί του ψιθύρισε ο αέρας ότι έφερε τους ήχους. Είδε μια λευκή μάζα που ερχόταν προς το μέρος του. «Είναι χιόνι», σκέφτηκε χαρούμενος ο Φοβητσούλης. Όμως το χιόνι δεν κάνει τέτοιο θόρυβο! «Μήπως είναι σύννεφα που μπουμπουνίζουν;» σκέφτηκε με απορία. Όμως τα σύννεφα ήταν όλα στον ουρανό!...»



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΕΙΚΟΝΕΣ

ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΤΟ ΕΞΩΦΥΛΛΟ ΕΝΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ ή
Ποια μπορεί να είναι η ιστορία του βιβλίου (1);



Ο εκπαιδευτικός δείχνει το εξώφυλλο ενός βιβλίου στα παιδιά με κρυμμένο τον τίτλο. Το εξώφυλλο που θα επιλέξει πρέπει να είναι αφηγηματικό, να μπορεί, δηλαδή, να οδηγήσει στην επινόηση μιας ιστορίας.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΕΙΚΟΝΕΣ

ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΤΙΣ ΕΙΚΟΝΕΣ ΕΝΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ ή Ποια μπορεί να είναι η ιστορία του βιβλίου (2);

Δίνουμε στα παιδιά να ξεφυλλίσουν ένα βιβλίο τόσο γρήγορα, ώστε να μην προλάβουν να διαβάσουν οτιδήποτε από το κείμενο. Εναλλακτικά, φωτοτυπούμε τις εικόνες ενός βιβλίου, κατά προτίμηση ως έγχρωμες και τις μοιράζουμε στα παιδιά. Αν είναι λίγες, τις δίνουμε όλες σε κάθε ομάδα.

Αν είναι πολλές, τις μοιράζουμε, δίνοντας σε κάθε ομάδα διαφορετικές. Ζητούμε από τις ομάδες να συνθέσουν μια δική τους ιστορία, την οποία θα συγκρίνουν μετέπειτα με την πραγματική ιστορία του βιβλίου. Η ομάδα, που μάντεψε καλύτερα, θα λάβει το έπαθλο της συγκεκριμένης δραστηριότητας.



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΕΙΚΟΝΕΣ

ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΤΥΧΑΙΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ

Η δραστηριότητα αυτή μοιάζει με τη δραστηριότητα των σκόρπιων λέξεων, μόνο που, αντί για λέξεις έχουμε εικόνες, τις οποίες μπορούμε να βρούμε (εμείς ως εκπαιδευτικοί και τα παιδιά) από περιοδικά, παλιά βιβλία, Διαδίκτυο κ.λ.π.

Τοποθετούμε τις εικόνες σε τέσσερα κουτιά: πρόσωπα, τοποθεσίες, αντικείμενα, δραστηριότητες. Κάθε ομάδα επιλέγει 1-2 εικόνες από κάθε κουτί και συνθέτει μια ιστορία. Στη συνέχεια, χρησιμοποιεί τις εικόνες για να εικονογραφήσει την ιστορία της. Οι ιστορίες παρουσιάζονται στην ολομέλεια.



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΕΙΚΟΝΕΣ

ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

Κάθε φωτογραφία αφηγείται μια ιστορία. Προσδιορίζουμε με τους μαθητές μας



τα στοιχεία του χώρου και του χρόνου, το όνομα και τα χαρακτηριστικά του/των προσώπου/ων και επινοούμε το «πριν» και το «μετά» της ιστορίας:

Γιατί δεν ποδηλατεί στο έδαφος;

Ήταν δική του επιλογή να ίπταται ή μήπως είναι μια δοκιμασία, στην οποία τον υπέβαλλε κάποιος άλλος;

Πού πηγαίνει;

Πώς θα καταλήξει;

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΕΙΚΟΝΕΣ

ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΕΡΓΑ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ, ΓΛΥΠΤΙΚΗΣ, ΧΑΡΑΚΤΙΚΗΣ

Τα μηνύματα, που προσλαμβάνει ο καθένας από τα έργα τέχνης είναι προσωπική υπόθεση καθώς εξαρτώνται κυρίως από τα προσωπικά μας βιώματα. Ο καλύτερος



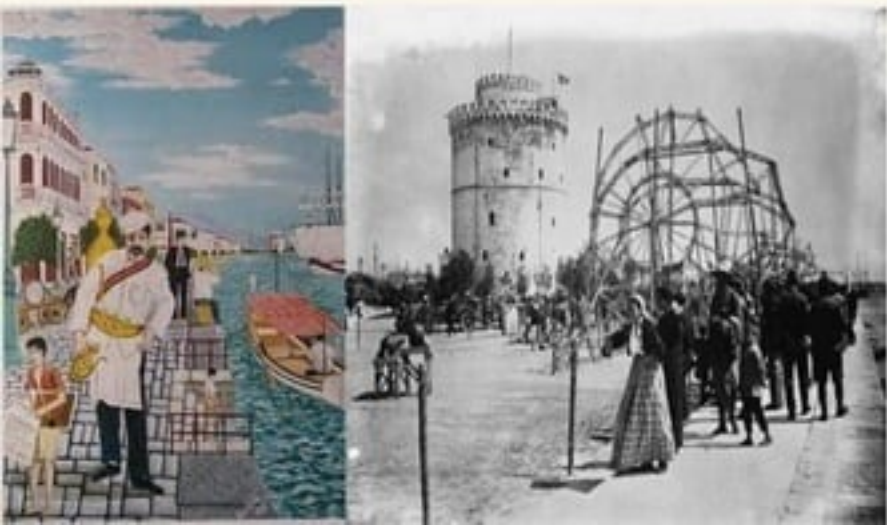
τρόπος για να «εκμεταλλευτούμε» ένα έργο τέχνης στη ΔΓ είναι να οδηγήσουμε τα παιδιά να μπουν μέσα στο έργο ή να σκαρφαλώσουν σε αυτό, εάν πρόκειται για γλυπτό.

- Είστε το ρολόι του τοίχου και κουβεντιάζετε με τις τρεις γειτόνισσές σας, τις λάμπες.
- Μπαίνετε ως πελάτης στο συγκεκριμένο χώρο. Περιγράψτε τις κινήσεις /ενέργειές σας.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΕΙΚΟΝΕΣ

ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟ ΕΙΚΟΝΩΝ

Τα διαφορετικά είδη εικόνων μπορούν να συνδυαστούν για να προκύψουν γραπτά κείμενα.



Όταν συνδυάζουμε διαφορετικά είδη εικόνων, μπορούμε να επιλέξουμε να έχουν παρόμοιο ή αντίθετο ή άσχετο μεταξύ τους περιεχόμενο. Γενικά, οι αντιφάσεις και αντιθέσεις συνιστούν ισχυρότερα ερεθίσματα.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΕΙΚΟΝΕΣ

Πήγαινε μια βόλτα με το φίλο σου σε αυτήν την παραλία (έργο ζωγραφικής). Με ποιο από τα πρόσωπα θα ήθελες να κάνεις παρέα; Τι θα του έλεγες;



Πάρε τους δύο φίλους σου, το νέο και τον παλιό και επισκεφτείτε την ίδια παραλία, αλλά στη φωτογραφία. Ανεβείτε πάνω ψηλά στο ζέπελιν. Τι βλέπετε; Πώς αισθάνεσαι; Πώς αισθάνονται οι φίλοι σου; Γράψε υπό μορφή διαλόγου μια συζήτηση που κάνετε οι τρεις σας εκεί πάνω.

ΦΩΤΟΪΣΤΟΡΙΑ ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΕΡΓΑ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ

Κάποτε ήταν δυο πολύ αγαπημένα αδελφάκια,
ο Γιάννης και η Λίνα. Μια μέρα,



Σ' αγαπώ
πολύ! Θέλεις
να παίξουμε;

Ναι, πάμε,
γιατί σε λίγο
θα νυχτώσει.



Η νύχτα δεν άργησε να έρθει. Ο Γιάννης και η Λίνα, κουρασμένοι από το παιχνίδι, κάθισαν και χάζευαν τα άστρα.



Η μαμά τους δεν κατάλαβε ότι έλειπαν, γιατί ήταν πολύ κουρασμένη και αποκοιμήθηκε την ώρα που έκανε τη μάσκα της.



Ο μπαμπάς γύρισε αργά από τη δουλειά. Το αφεντικό του τον απέλυσε εκείνη την ημέρα και ήταν πολύ στενοχωρημένος. Πήγε πρώτα να κάνει ένα μπάνιο, για να συνέλθει. Όταν διαπίστωσε ότι έλειπαν τα παιδιά...



Τι θα κάνω τώρα!
Πού είναι τα
παιδιά μου;

Η γιαγιά άκουσε τον μπαμπά να φωνάζει, είδε τη μαμά να κοιμάται και αποφάσισε να δράσει. Άφησε το πλέξιμο και



Τι κάνουν τέτοια
ώρα στην αυλή;

ΕΝΑΡΞΗ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΜΙΑ ΕΙΚΟΝΑ

Επινοούμε την αρχή μιας ιστορίας με αφορμή μια εικόνα. Η πιο ενδιαφέρουσα θα αποτελέσει το ερέθισμα για επιπρόσθετες δραστηριότητες (δημιουργικής γραφής ή άλλου είδους) στην τάξη.



Ο μικρός Γιαννάκης και το ουφόμηλα

Ο μικρός Γιαννάκης ζούσε με την οικογένειά του σε ένα μικρό σπίτι έξω από την πόλη. Κάθε πρωί που ξυπνούσε, πήγαινε στο παράθυρο, έβλεπε τι καιρό κάνει, καλημέριζε τα τρία δέντρα απέναντι από το σπίτι του κι έτρεχε να ξυπνήσει τη γάτα του, τη Μίτσι.

Εκείνο, όμως, το πρωί...

ΓΙΑ ΤΗ ΔΓ ΛΕΖΑΝΤΩΝ Ή ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ ΕΙΚΟΝΩΝ

ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΠΡΟΤΥΠΟ

Μουσική προσέγγιση, κεντρική λέξη, οπτικοποιημένη. Το κείμενο της εικόνας είναι για παιδιά 8-10 ετών, καθώς είναι 100-150 λέξεις περίπου. Ο σκοπός της εικόνας είναι η προσέγγιση της λέξης «καμήλες».

Βρέχει καμήλες!

Δες πρώτα πώς για Αλίνα, σέβεται και η Αγγελί



Η λεζάντα που συνοδεύει μια εικόνα παίζει σημαντικό ρόλο στην αποκωδικοποίησή της.

Συνοπτικά, μπορεί να λειτουργήσει

- **βοηθητικά**, καθοδηγώντας το θεατή
- **προσηλυτιστικά**, οδηγώντας το θεατή προς μια συγκεκριμένη θέαση
- **παραπλανητικά**, ώστε να μην αντιληφτεί ο θεατής τα κύρια ή βαθύτερα μηνύματα

ΓΙΑ ΤΗ ΔΓ ΛΕΖΑΝΤΩΝ Ή ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ ΕΙΚΟΝΩΝ



Έπειτα από την επεξεργασία ποικίλων λεζάντων, μεταμορφωνόμαστε σε δημοσιογράφους. Παραλαμβάνουμε από έναν φωτορεπόρτερ μία φωτογραφία, την οποία πρέπει να δημοσιεύσουμε στο εξώφυλλο της εφημερίδας που εργαζόμαστε. Απαιτείται από εμάς η συγγραφή μιας φράσης-λεζάντας και ενός μικρού συνοδευτικού κειμένου (2-3 προτάσεις).

ΓΙΑ ΤΗ ΔΓ ΛΕΖΑΝΤΩΝ Ή ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ ΕΙΚΟΝΩΝ



Στο δρόμο για τη δουλειά

«Τα σπίτια στην Αφρική είναι φτιαγμένα από καλάμια. Όταν κάποιος παντρεύεται, δε χρειάζεται να νοικιάσει ή να αγοράσει καινούριο σπίτι. Όλοι οι κάτοικοι του χωριού παίρνουν από ένα καλάμι και φτιάχνουν το σπίτι στο μέρος που το θέλει η νύφη.»

Γιάννα, Γ΄ Δημοτικού



Εξωτισμός, αλλά και σοβαρά προβλήματα. Στιγμιότυπο από τις πρόβες της τελετής έναρξης του Μουντιάλ, η οποία θα γίνει στις αρχές Ιουνίου! Οι Νοτιοαφρικανοί θέλουν να διαμηνύσουν σε όλο τον πλανήτη ότι είναι μία μεγάλη χώρα, η οποία -παρά τα προβλήματά της- επιθυμεί (και δικαιούται) να συμμετάσχει ισότιμα στη διεθνή κοινότητα.

Συγκρίνοντας τα δικά μας κείμενα με το πραγματικό, πόσο «μέσα» πέσαμε;

Ποια είναι τα στοιχεία εκείνα που μας αποπλάνησαν;

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΜΕΣΑ

ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΜΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ

Οι διαφημίσεις είναι ένα εύχρηστο οπτικοακουστικό υλικό, το οποίο λειτουργεί ως ισχυρό ερέθισμα για την παραγωγή ιδεών. Προτιμάται από αρκετούς εκπαιδευτικούς έναντι των ταινιών μικρού μήκους ή των κινηματογραφικών ταινιών, καθώς είναι πολύ μικρής διάρκειας και διατίθεται δωρεάν στο διαδίκτυο.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

JOHNNIE WALKER - PAINTINGS

της εταιρίας Aardman Animation

<http://www.youtube.com/watch?v=XsQKIZC4DIc>

[Johnnie Walker 'Paintings'.mp4](#)

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΜΕΣΑ

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Περνάμε επιλεγμένα πρόσωπα ή αντικείμενα (ήρωας, κυρίες, βουνό, πόδι) από την «ανακριτική καρέκλα» (ένας μαθητής κάθεται σε μία καρέκλα μπροστά στην τάξη και οι άλλοι του θέτουν ερωτήσεις)



- Τι έκανες;
- Γιατί το έκανες;
- Πώς αισθάνθηκες;
- Τι σκέφτηκες;
- Τι έκανες πριν;
- Τι έκανες μετά; ...

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΜΕΣΑ

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Δημιουργούμε ένα ή και περισσότερα φωτοκόμικς με τα στοιχεία της διαφήμισης (εκτυπωμένα ή ζωγραφισμένα).

Καλούμε τους μαθητές να συνθέσουν μια δική τους ιστορία με αφορμή τη διαφήμιση. Στην αρχή, καλό είναι να τους δίνουμε κάποιες κατευθύνσεις.

Π.χ.

1. Ο ήρωας παραμένει στον πίνακα του Georges-Pierre Seurat "Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte" και συνομιλεί με μία από τις κυρίες.

2. Οι στρατιώτες βρίσκονται μετά τη μάχη και συζητούν για την αποχώρηση του συμπολεμιστή τους.





Έ, εσύ! Γύρνα
πίσω! Θέλω
παρέα!



Πού τον
πέταξες;

Στα
σύννεφα!!!!

ΓΙΑ ΤΗ ΔΓ ΦΡΑΣΕΩΝ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΩΝ



ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΙΚΑ ΣΛΟΓΚΑΝ Ή ΤΖΙΝΓΚΛΣ

Επεξεργαστούμε με τους μαθητές μας ποικιλία σλόγκαν και τζινγκλς για να καταλήξουμε στα βασικά χαρακτηριστικά τους:

ΣΛΟΓΚΑΝ: Συντομία - Λιτότητα - Ευκολία απομνημόνευσης

Γάλατα υπάρχουν πολλά, ΝΟΥΝΟΥ όμως ένα

Μεταξύ μας, ΜΕΤΑΧΑ

Τυχαίο; Δε νομίζω!

ΓΙΑ ΤΗ ΔΓ ΦΡΑΣΕΩΝ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΩΝ



ΤΖΙΝΓΚΛΣ:

Οι στίχοι ενός τζινγκλ πρέπει να αναφέρονται στα τρία παρακάτω θέματα:

1. Το όνομα της εταιρείας ή του προϊόντος
2. Τη φιλοσοφία πίσω από την ονομασία του προϊόντος
3. Την υπηρεσία ή τα προνόμια που προσφέρει το προϊόν

Ένα διαφημιστικό τζινγκλ διαρκεί περίπου 30".

Π.χ. Cosmote – Σήμα καμπάνα (από το Copacabana)
Παριζάκι Υφαντής - Gummy Bear

ΓΙΑ ΤΗ ΔΓ ΦΡΑΣΕΩΝ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΩΝ

Heineken

Πίνεις...άριστα!!!

Νιώθεις...άριστα!!!

Παίρνεις...άριστα!!!



Τα παιδιά επινοούν και συγγράφουν ατομικά ή ομαδικά ένα σλόγκαν ή ένα τζινγκλ για ένα προκαθορισμένο από εμάς προϊόν, για ένα προϊόν της δικής τους επιλογής ή για ένα φανταστικό προϊόν.


Τα σλόγκαν και τζινγκλς μπορούν να τεθούν σε ψηφοφορία για την ανάδειξη του πιο πετυχημένου.

ΜΑΡΙΑ: Γεια σου, Λένα. Είσαι έτοιμη να πάμε στο θέατρο;

ΛΕΝΑ: Θέατρο; Ποιο θέατρο; Έχω ξεκινήσει το σιδέρωμα από το μεσημέρι και ακόμα δεν έχω τελειώσει.

ΜΑΡΙΑ: Καλά, δεν έχεις ακούσει για το νέο σίδερο ΦΛΟΓΑ; Είναι αυτόματο και σιδερώνει τα ρούχα σε ένα λεπτό.

ΛΕΝΑ: Άσε το θέατρο και πάμε για το σίδερο!



<http://4dim-iliou.att.sch.gr/ergasies/diafimis/eis/index.html>

Φ Λ Ο Γ Α
ΣΙΔΕΡΩΝΕΙ ΚΑΙ ΣΤΡΩΝΕΙ ΑΥΤΟΜΑΤΑ

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΜΕΣΑ

ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΑΠΟΣΠΑΣΜΑΤΑ ΤΑΙΝΙΩΝ Ή ΤΑΙΝΙΕΣ ΜΙΚΡΟΥ ΜΗΚΟΥΣ

Αποτελούν άριστο υλικό για ΔΓ με ποικίλα ισχυρά ερεθίσματα.

Παράδειγμα: <http://www.youtube.com/watch?v=uxezt4Ks5XA>

[Distraxion- Short Animation.mp4](#)



Ακούμε μόνο τη μουσική (χωρίς εικόνα) και αφήνουμε τους μαθητές μας να μαντέψουν το περιεχόμενο της ταινίας. Εναλλακτικά, μπορούμε να τους πούμε ότι η ταινία αφηγείται ένα συμβάν σε ένα γραφείο και τους αφήνουμε να κάνουν υποθέσεις για το συμβάν.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΜΕΣΑ

ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΑΠΟΣΠΑΣΜΑΤΑ ΤΑΙΝΙΩΝ Ή ΤΑΙΝΙΕΣ ΜΙΚΡΟΥ ΜΗΚΟΥΣ

Προβάλλουμε την ταινία με σταματήματα και ερωτήσεις στα χρονικά σημεία 1:01 (τι θα κάνατε εσείς στη θέση του υπαλλήλου) και στο 1:14 (τι θα κάνατε εσείς ως αφεντικό).



Θέτουμε ερωτήσεις μετά τη λήξη της ταινίας – ανακριτική καρέκλα. Δραματοποιούμε την ιστορία. Ζητάμε από τα παιδιά να καταγράψουν την ιστορία της ταινίας με διαλόγους μεταξύ των δύο ή των τριών ή των τεσσάρων ηρώων (υπάλληλος – αφεντικό – σαξόφωνο – ηλεκτρική κιθάρα)

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΜΕΣΑ

ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΑΠΟΣΠΑΣΜΑΤΑ ΤΑΙΝΙΩΝ Ή ΤΑΙΝΙΕΣ ΜΙΚΡΟΥ ΜΗΚΟΥΣ

Ξαναπαίζουμε την ταινία. Δυο ή τρία παιδιά υποδύονται τους ήρωες και επενδύουν την ταινία με διαλόγους.



Καλούμε τα παιδιά να συνθέσουν μια νέα ιστορία με πρωταγωνιστές π.χ. το σαξόφωνο και την ηλεκτρική κιθάρα, που συμμετείχαν σε οντισιόν για ένα ρόλο σε μια αστυνομική ταινία.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΗΧΟΥΣ

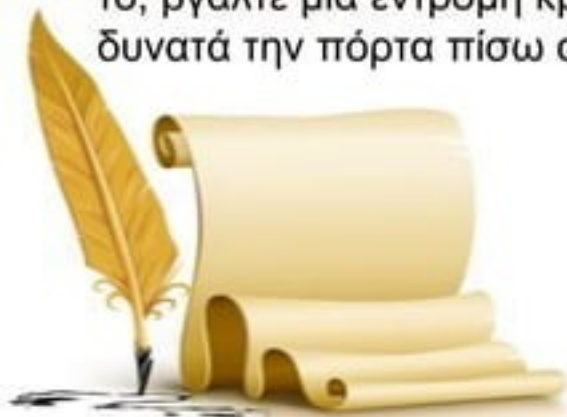
1^ο Παράδειγμα:

Πείτε στα παιδιά να κλείσουν τα μάτια τους και να επικεντρωθούν σε αυτά, που θα ακούσουν. Δημιουργήστε μία ηχοϊστορία.

Π.χ.

Μπείτε στην τάξη και κλείστε ήρεμα την πόρτα, αφήστε τα κλειδιά σας πάνω στο τραπέζι, βάλτε μουσική στο cd – player, πηγαίνετε στο παράθυρο και ανοίξτε το, βγάλτε μία έντρομη κραυγή, τρέξτε γρήγορα έξω από την αίθουσα και κλείστε δυνατά την πόρτα πίσω σας.

Μετά την ολοκλήρωση της ιστορίας σας κι έπειτα από τη δοκιμή κάποιων μαθητών να αναπαράγουν την ηχητική ιστορία, μοιράστε σε κάθε ομάδα ένα φύλλο εργασίας με προκαθορισμένο ήρωα και ζητήστε να δημιουργήσουν μια δική τους ιστορία, βασισμένη όμως στους ήχους που άκουσαν.



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΗΧΟΥΣ

Φύλλο εργασίας:

Ποιος; Η Ντάνα, η μελιτζάνα/ Ο Τικτάκος, το ρολόι/ Ο Μήτσος, ο χασάπης...

Πότε;

Πού;

Από πού γύρισε ή γιατί μπήκε;

Τι είδε και τρόμαξε/σάστισε/εξεπλάγην ...;

Γιατί έφυγε; Πού πήγε;

Στην Α' τάξη η δράση αυτή μπορεί να γίνει στην ολομέλεια με ερωτήσεις – απαντήσεις. Επίσης, μπορεί να γίνει στον κύκλο με το πρώτο παιδί να απαντά στο «πότε», το δεύτερο στο «πού» κλπ. Μόλις ολοκληρωθεί μια ιστορία, ξεκινούμε τη δημιουργία μιας δεύτερης ιστορίας με ένα νέο πρωταγωνιστή.


ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΗΧΟΥΣ

2^ο Παράδειγμα:

Πείτε στα παιδιά να κλείσουν τα μάτια τους. Επιλέξτε 3-5 καθημερινούς ήχους από το διαδίκτυο

<http://www.iema.gr/data/EducationalProjects/Melina/Tracks/Hxoi/sounds.htm>

Ζητείστε από τους μαθητές να ακούσουν προσεκτικά τους ήχους και στη συνέχεια να συνθέσουν μια οικογενειακή περιπέτεια, μια αστεία ιστορία κλπ., τοποθετώντας τους ήχους σε όποια σειρά αυτά κρίνουν.



Μετά την ολοκλήρωση των ιστοριών, η κάθε ομάδα διαβάζει την ιστορία της, χρησιμοποιώντας στα κατάλληλα σημεία ως υπόκρουση τους σχετικούς ήχους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΤΙΣ ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ ΜΑΣ

Λέμε στα παιδιά να κλείσουν τα μάτια τους και να ψηλαφίσουν, να μυρίσουν, να ακούσουν και να γευτούν (αν προσφέρεται), νοερά ή στην πράξη, το αγαπημένο τους φαγητό, ζώο, παιχνίδι, κλπ.. Στη συνέχεια, τοποθετούμε τα παιδιά σε «ταιριαστά» ζευγάρια και τους ζητάμε στα πλαίσια ενός debate, να υποδυθούν το αγαπημένο τους φαγητό, ζώο, αντικείμενο και να προσπαθήσουν να πείσουν για την υπεροχή τους (βάση των αισθήσεων και όχι άλλων χαρακτηριστικών).

ΚΕΙΚ Ή ΠΑΓΩΤΟ

Κέικ: Έχω τέτοιο άρωμα, που όλο το σπίτι μοσχοβολά.

Παγωτό: Μπορεί να μη μοσχοβολάω, αλλά είμαι νόστιμο.

Κέικ: Γιατί, εγώ δεν είμαι νόστιμο;

Παγωτό: Εγώ είμαι όμως και δροσερό.

Κέικ: Εγώ όταν βγαίνω από το φούρνο είμαι ζεστό και αχνιστό. Τι νομίζεις ότι είναι καλύτερο, το ζεστό ή το παγωμένο;...

Οι διάλογοι ηχογραφούνται και απομαγνητοφωνούνται.



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΠΟΙΗΜΑΤΑ

ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΤΟ ΤΕΛΙΚΟ ΠΡΟΪΟΝ

Η οδηγία «Γράψε ένα ποίημα για» δε διασφαλίζει την ανάπτυξη κινήτρων για γραφή, ιδιαίτερα στα παιδιά που δε συμπαθούν την ποίηση. Υπάρχουν, ωστόσο, κάποια είδη ποίησης, που η διαδικασία συγγραφής τους προσομοιάζει με τη διαδικασία του παιχνιδιού.



Τα καλλιγράμματα, τα λίμερικ, τα χαϊκού, τα εαυτοποιήματα, οι μαντινάδες και τα ποιήματα με κλιμακωτή εξέλιξη συγκαταλέγονται σε αυτά τα είδη, που διασφαλίζουν την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών μας. Όμως και τα υπόλοιπα, ακόμη και δυσνόητα ποιήματα, ομοιοκατάληκτα ή μη, μπορούν να λειτουργήσουν με τις κατάλληλες δράσεις ως ισχυρά ερεθίσματα ΔΓ.

ΚΑΛΛΙΓΡΑΜΜΑΤΑ Ή ΚΑΛΛΙΓΡΑΦΗΜΑΤΑ

Ο Γάλλος ποιητής Guillaume Apollinaire (1880-1918) (<http://www.wiu.edu/Apollinaire/>)

έγραψε μια ποιητική συλλογή με τίτλο "Calligrammes". Ο λόγος οπτικοποιείται και τα ποιήματα παίρνουν το σχήμα του θέματος που εκφράζεται μέσα από τους στίχους.

Π.χ. το ποίημα Il pleut (Βρέχει) (http://www.towerjournal.com/il_pleut.html)



IL
PL
UT
M
ON
D
E
DONT
JE SUIS
LA LANG
UE É
LOQUAN
TE QUE SA
BOUCHE
O PARIS
TIRE ET TIRERA
TOU JOURS
AUX
LEMS A L
ANDS



Στη σχηματική αυτή ποίηση το ορατό και αισθητό όχι απλά επισκιάζει, αλλά επιβάλλεται στο γραπτό και νοητό. Τα καλλιγράμματα που θα δημιουργήσουν οι μαθητές μας μπορεί να είναι χειρόγραφα ή ψηφιακά. Υπάρχουν ποικίλα λογισμικά, όπως το tagxedo και το word mosaic, με τα οποία μπορούν να δημιουργήσουν τα δικά τους οπτικά λεκτικά σχήματα ή να επιλέξουν ένα σχήμα από μια πληθώρα έτοιμων σχεδίων και να το «ντύσουν» με λέξεις.

ΚΑΛΛΙΓΡΑΜΜΑΤΑ Ή ΚΑΛΛΙΓΡΑΦΗΜΑΤΑ

Αρχικά, δώστε στους μαθητές σας ποιήματα με «εύκολες» και «ξεκάθαρες» εικόνες και ζητήστε τους να μετατρέψουν κάποιους στίχους της επιλογής τους σε καλλιγράμμα. Στη συνέχεια, δώστε τους μία σειρά από θέματα που πιθανώς τα ενδιαφέρουν, με την οδηγία να γράψουν ένα μικρό τετράστιχο και να το μετατρέψουν σε καλλιγράμμα. Παραδείγματα θεμάτων: παιχνίδι, φίλος/η, ζώο, φαγητό.



Με ομοιοκαταληξία:

Η γάτα μου η Ρίνα
που είναι μια ψιψίνα
νιαουρίζει, νιαουρίζει
το κεφάλι μας ζαλίζει.

Με ελεύθερο στίχο:

Η γάτα, η Ρίνα
Της αρέσει να νιαουρίζει
Πω, πω τι πονοκέφαλος!
Σταμάτα, γάτα Ρίνα!

ΛΙΜΕΡΙΚ Ή ΛΙΜΕΡΙΚΙ Ή ΛΗΡΟΛΟΓΗΜΑ

Ο πρώτος που τα έκανε γνωστά ήταν ο Edward Lear στο βιβλίο του «A book of Nonsense» (1846). Είναι ποιήματα σύντομα, σατιρικά ή απλώς κωμικά, "δίχως νόημα".

Έχουν πέντε στίχους και ομοιοκαταληκτούν συνήθως **αα-ββ-α**.

- Ο πρώτος στίχος περιέχει την παρουσίαση του πρωταγωνιστή.
- Στο δεύτερο αποκαλύπτεται κάποιο χαρακτηριστικό ή κάποια ιδιαιτερότητα του.
- Στον τρίτο και τέταρτο έχουμε την πραγματοποίηση κάποιας ενέργειας (ή/και κάποια επίπτωση αυτής ή την αντίδραση του περιβάλλοντος).
- Στον πέμπτο στίχο επαναλαμβάνεται ή παραλλάσσεται ο πρώτος στίχος με την προσθήκη κάποιου χαρακτηριστικού, συνήθως σκωπτικού, του πρωταγωνιστή.



**Λιμερίκια με θέμα «Ταξίδι στον κόσμο»
του 79^{ου} Δ.Σ. Θεσσαλονίκης
<http://blogs.sch.gr/79dimthe/archives/414>**

Ήταν ένας κύριος στο Λονδίνο
που ήθελε να πάει στο Πεκίνο.
Και δεν πήγε ποτέ
γιατί τον διέκοψε ο ΟΤΕ
κι έτσι έμεινε για πάντα στο Λονδίνο.

Ήταν μια κοπέλα από τη Δύση
που ετοιμαζόταν να πάει στο Παρίσι.
Ξέχασε όμως τη βαλίτσα της
μαζί και την κουκλίτσα της,
έτσι δεν είχε ρούχα στο Παρίσι.

Ένας άντρας από την Ιταλία
στη γυναίκα του έλεγε όλο «Mama mia».
Μα η γυναίκα του τον άφησε για έναν αλλοδαπό
που καταγόταν από το Κονγκό.
Τόσο άτυχος ήταν ο άντρας από την Ιταλία.



ΛΙΜΕΡΙΚ Ή ΛΙΜΕΡΙΚΙ Ή ΛΗΡΟΛΟΓΗΜΑ

Αρχικά, διαβάζουμε στην τάξη διάφορα λίμερικς και ζητούμε από τους μαθητές να εντοπίσουν τα χαρακτηριστικά του είδους. Στη συνέχεια και για να τους διευκολύνουμε, τους δίνουμε ζευγάρια άσχετων ομοιοκατάληκτων λέξεων ή γράφουμε στον πίνακα τα ζευγάρια που θα βρουν μόνα τους. Τα ζευγάρια αυτά θα χρησιμοποιηθούν για το σχηματισμό της ομοιοκαταληξίας του πρώτου και δεύτερου στίχου.

Μια πολύχρωμη **πεταλούδα**
κάνει βόλτα πάνω σε μια **φλούδα**...

Το μεγάλο και χοντρό **χαρτόνι**
φοράει στη μέση ένα **κορδόνι**...

Ένα παιδί από τη **Θεσσαλονίκη**
Του άρεσε να παίζει με ένα **φύκι**...

Μπορείτε να αναζητήσετε λέξεις που ομοιοκαταληκτούν στο αντίστροφο λεξικό
http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/reverse/



ΧΑΪΚΟΥ

Το χαϊκού είναι μια ιαπωνική ποιητική φόρμα. Θεωρείται η πιο σύντομη μορφή ποίησης στον κόσμο. Ένα χαϊκού διαβάζεται σε μια αναπνοή. Νοηματικά σχετίζεται με το περιβάλλον (εποχές, στιγμιότυπα της φύσης κλπ.) και στοχεύει στη δημιουργία εικόνων και συναισθημάτων. Παραδοσιακά, αποτελείται από 17 συλλαβές: τρεις ομάδες των 5, 7, 5 συλλαβών, οι οποίες τοποθετούνται σε τρεις στίχους για έμφαση ή σε έναν, χωρισμένο με κενά. Δεν έχει ομοιοκαταληξία.

Το βουνίσιο ρέμα
άλεσε το ρύζι για μένα
ενώ έπαιρνα έναν υπνάκο

Παλιά λίμνη
ένας βάτραχος μέσα πηδά
ήχος νερού.



ΧΑΪΚΟΥ

1. Διαβάστε ποιήματα χαϊκού και ανακαλύψτε τα χαρακτηριστικά τους.
2. Τι συναισθήματα προκαλούν; Καταγράψτε τα στον πίνακα.
3. Χωρίστε τους μαθητές σας σε ομάδες. Δώστε σε κάθε ομάδα μία εικόνα, που απεικονίζει ένα θέμα σχετικό με το περιβάλλον.
4. Στην ομάδα περιγράφουν την εικόνα και συζητούν για τα συναισθήματα που τους προκαλεί .
5. Προσπαθούν να συμπυκνώσουν κάποιο/α στοιχείο/α της περιγραφής και κάποιο/α συναίσθημα/ατα σε 17 συλλαβές.



Κάποια φουγάρα
αλλάζουν τον ουρανό
πολύ μαυρίλα

ΕΑΥΤΟΠΟΙΗΜΑΤΑ

Τα εαυτοποιήματα αφορούν στην περιγραφή ενός προσώπου, ενός ζώου, ενός αντικειμένου κλπ. Δεν έχουν προκαθορισμένο αριθμό στίχων, ωστόσο ο πρώτος και ο τελευταίος αναφέρονται στο όνομα ή επώνυμο του περιγραφόμενου. Δίνουμε τη λέξη – περιεχόμενο του κάθε στίχου στα παιδιά και τα αφήνουμε να συνθέσουν το δικό τους ποίημα

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 11 ΣΤΙΧΩΝ:

- ΟΝΟΜΑ
- ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ
- ΓΟΝΕΙΣ
- ΑΔΕΡΦΙΑ
- ΑΓΑΠΩ
- ΝΙΩΘΩ
- ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΙ
- ΔΙΝΩ
- ΦΟΒΑΜΑΙ
- ΕΠΙΘΥΜΩ
- ΕΠΙΘΕΤΟ





ΕΑΥΤΟΠΟΙΗΜΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ΕΝΟΣ ΠΟΡΤΡΕΤΟΥ

Εγώ η Κατερίνα
Ψηλή και καλή
Παιδί του Χρήστου και της Μαρίας
Με αδερφό τον Τάσο
Αγαπώ το χορό
Μου αρέσουν τα κοσμήματα
Δανείζω πάντα τα πράγματά μου
Φοβάμαι το σκοτάδι
Θέλω να πάω ένα ταξίδι
Εγώ η Παπαδοπούλου

ΜΑΝΤΙΝΑΔΕΣ

Καράβι της παράδοσης είναι η μαντινάδα
και κουβαλά νοήματα, ήθος και νοστιμάδα.

«Άδω για να μαντέψεις» σε ποιον απευθύνεται ή το νόημα που περικλείει, λένε οι κρητικοί μαντιναδολόγοι. Οι μαντινάδες είναι δίστιχα, που αποτελούνται από 2 ομοιοκατάληκτους δεκαπεντασύλλαβους στίχους, χωρισμένους σε 4 ημιστίχια. Τραγουδιούνται με τη συνοδεία συνήθως της λύρας και του λαούτου.

Οι μαντιναδολόγοι επινοούν μαντινάδες ανάλογα με τις περιστάσεις: γάμος, γιορτή, θάνατος, ερωτική απογοήτευση, ύμνος στον τόπο τους κλπ.

Η μαντινάδα η καλή
δε κτίζεται όπως λάχει,
πέτρα και χώμα και νερό
την Κρήτης πρέπει να 'χει.



ΜΑΝΤΙΝΑΔΕΣ

1. Διαβάστε και ακούστε μαντινάδες.
2. Ανακαλύψτε και καταγράψτε τα χαρακτηριστικά τους.
3. Ζητήστε από τα παιδιά να σκεφτούν τι μήνυμα θα ήθελαν να μεταφέρουν και σε ποιον, π.χ. ένα ευχαριστήριο μήνυμα στο δάσκαλό τους, ένα μήνυμα αντιπολεμικό σε όλον τον κόσμο κλπ.
4. Σε ένα χαρτί γράφουν ελεύθερα μια σχετική ποιητική πρόταση ή φράση:
Π.χ. Δάσκαλε, σ' ευχαριστώ για όσα μου έχεις μάθει
5. Στη συνέχεια καλούνται να βρουν ένα δεύτερο στίχο που ομοιοκαταληκτεί. Αν ζορίζονται, βρίσκουν πρώτα ομοιοκατάληκτες λέξεις με την τελευταία του στίχου που έγραψαν. Εάν και πάλι ζορίζονται, μπορούν να τροποποιήσουν τον πρώτο στίχο, έτσι ώστε να διευκολυνθούν στη δημιουργία του δεύτερου.

Μάθει – πάθει, βάθη, πάθη, λάθη

Δάσκαλε, σ' ευχαριστώ για όσα μου έχεις μάθει,
χωρίς εσένα η ζωή θα ήταν μες στα λάθη.



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΠΟΙΗΜΑΤΑ ΜΕ ΚΛΙΜΑΚΩΤΗ ΕΞΕΛΙΞΗ

Π.χ. Όταν θα πάω κυρά μου στο παζάρι, Ντίλι, ντίλι, ντίλι, Δέκα μικρά αραπάκια...
Τα ποιήματα – τραγούδια αυτά αφηγούνται μια ιστορία, επαναλαμβάνοντας λέξεις, στίχους ή δράσεις σε κάθε επιμέρους εξέλιξη. Σε κάθε στροφή προστίθεται ένα νέο γεγονός και η ένταση αυξάνει.

Επινοήστε μόνοι σας ή μαζί με τα παιδιά μια αρχή ενός παραμυθοτραγουδιού και αφήστε τα να μαντέψουν - καταγράψουν την εξέλιξη.



Ήταν ένας γάτος, μαύρος στρουμπουλός,
πήγε στην Αγγλία κι έγινε γιατρός.

Πήγε κι ένας σκύλος, άσπρος χνουδερός,
για να βρει το γάτο, που πήγε στην Αγγλία κι έγινε
γιατρός...

ΑΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΠΟΙΗΜΑΤΑ

Παιχνίδια με σύνθετες, ομόηχες, παράγωγες κλπ. λέξεις

Κοντοζύγωνε λαυράκι
Κι ο ψαράς με κοντοβράκι
Κοντοστάθηκε λιγάκι
Σε κοντάρι έχει καμάκι

Τριγύρω στα πορτόφυλλα
Και στα παραθυρόφυλλα
Σταφύλια κληματούφυλλα
Τριαντάφυλλα εκατόφυλλα
(Χορτιάτη, 1986)



ΠΕΡΙΕΡΓΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΠΟΙΗΜΑΤΑ (ΚΑΙ ΎΧΙ ΜΟΝΟ...)

Δώστε στους μαθητές σας μια οδηγία, που δεν την περιμένουν:

Γράψτε ένα ποίημα πάρα, μα πάρα πολύ βαρετό.

Γράψτε ένα ποίημα «αλαλούμ».

Γράψτε ένα ποίημα, με ανάμεικτες ελληνικές και αγγλικές/γερμανικές/γαλλικές λέξεις.

Γράψτε το πιο μικρό ποίημα που μπορείτε.

Γράψτε ένα ποίημα ανάποδα.

Στη συνέχεια, διαβάστε τα ποιήματα και προσπαθήστε να μαντέψετε τι σκεφτόταν ο κάθε ποιητής και ποια ιστορία κρύβεται πίσω από τις λέξεις.



ΠΕΡΙΕΡΓΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΠΟΙΗΜΑΤΑ (ΚΑΙ ΌΧΙ ΜΟΝΟ...)

Παράδειγμα χαζού ποιήματος, που έγραψε η Στεφανία, μαθήτριά μου της Γ΄τάξης:

Πέρασε, πάει, ήρθε.
Ποιος ήρθε; Κανείς δεν ξέρει.
Άχ, βαχ!

Πέρασε, πάει, ήρθε.
Ποιος ήρθε; Ένας ξέρει.
Άχ, βαχ!

Οι ιστορίες, που προέκυψαν με αφορμή αυτό το ποίημα, ήταν αμέτρητες. Μέχρι το τέλος της χρονιάς, συνέχιζαν κάποια παιδιά να επινοούν νέες ιστορίες, τις οποίες αναρτούσαμε στο «χαζό» τοίχο της τάξης. Αυτός ο τοίχος φιλοξένησε τα πιο εμπνευσμένα παράγωγα δημιουργικής γραφής. Και όπως είπε η ίδια η Στεφανία μια μέρα που τον χάζευε «...και να φανταστείτε, κυρία, ότι όλα αυτά ξεκίνησαν από ένα χαζό ποίημα!»



ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΚΕΙΜΕΝΑ

Η τεχνική αυτή βάση της εμπειρίας μου και της επαφής μου τα τελευταία έντεκα χρόνια με εκατοντάδες εκπαιδευτικούς, που υλοποιούν Πολιτιστικά Προγράμματα σχετικά με τη δημιουργική γραφή και τη φιλιαναγνωσία, είναι η πιο πολυχρησιμοποιημένη στο δημοτικό σχολείο. Ως εκ τούτου, αναφέρω επιγραμματικά επιμέρους υποκατηγορίες της:

1. Αλλαγή του τέλους της ιστορίας.
2. Ανάγνωση μέχρι ένα σημείο που έχει ενδιαφέρον και επινόηση της συνέχειας από τους μαθητές.
3. Αναδιήγηση της ιστορίας από την οπτική ενός δευτερεύοντα ήρωα ή ενός αντικειμένου.
4. Αλλαγή των χαρακτηριστικών των κεντρικών ηρώων (π.χ. ο καλός λύκος και η κακιά Κοκκινοσκουφίτσα)
5. Η δημιουργία μιας νέας ιστορίας με δανεικά στοιχεία από διάφορες άλλες (π.χ. «Περπατώ στο δάσος» της Σ. Μιχαηλίδου)



ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΚΕΙΜΕΝΑ

6. Η επέκταση της ιστορίας (τι έγινε μετά), αν αυτή προσφέρεται.
7. Η δημιουργία μιας ιστορίας με παρόμοιο περιεχόμενο.

Για παράδειγμα, το βιβλίο του Σάκη Σερέφα «Ένας δεινόσαυρος στο μπαλκόνι μου» (διατίθεται και σε θεατρική διασκευή), αναφέρεται στο Σαύρο, το δεινόσαυρο, που μαζί με το φίλο του το Γιαννάκη περιηγούνται στη Θεσσαλονίκη, κάνοντας επτά στάσεις σε σημαντικά μνημεία της πόλης. Το βιβλίο συνδυάζει την τοπική ιστορία με τη μυθοπλασία, παρέχοντας πολύτιμες γνώσεις για το «πριν» και το «τώρα» της πόλης, μέσα από μια περιπλάνηση δύο φανταστικών ηρώων. Με αφορμή το βιβλίο, μπορείτε στην τάξη σας:

α) να δημιουργήσετε την όγδοη στάση
(βλ. Θεατρικά κείμενα σχολείων: http://dipe-a.thess.sch.gr/kainotomes/politism_diktya_topiko-fil.html)

β) να επεξεργαστείτε ενδιαφέροντα μνημεία (=κάθε τι που περιέχει μνήμη, π.χ. ένας πλάτανος, ένα σπίτι κλπ.) του τόπου σας, να επινοήσετε δύο δικούς σας ήρωες και να συνθέσετε μια ιστορία με την περιπλάνηση αυτών σε επιλεγμένα μνημεία.



ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΤΗ ΔΟΜΗ ΤΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ

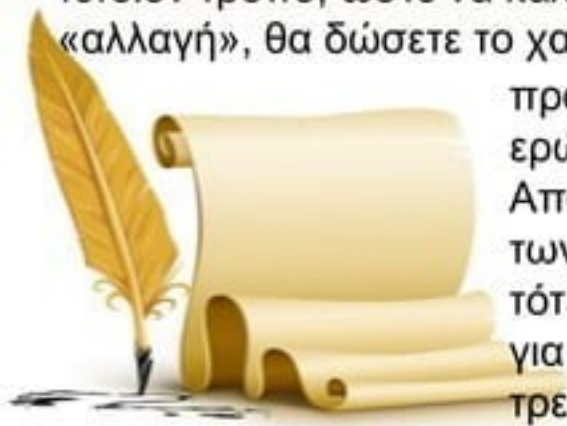
Η πιο γνωστή και ενδιαφέρουσα δραστηριότητα για τη δημιουργία ιστοριών και την ταυτόχρονη εξοικείωση των μαθητών με την κυρίαρχη δομή των κειμένων είναι η εξής:

«Τρελές ιστορίες»

Τα παιδιά κάθονται σε ομάδες. Μοιράστε ένα χαρτί Α4 σε κάθε παιδί. Δώστε την εξής οδηγία: «Θα σας κάνω κάποιες ερωτήσεις. Θα γράψετε την απάντηση στην πρώτη ερώτηση στο χαρτί, που έχετε μπροστά σας και στη συνέχεια θα το διπλώσετε με τέτοιο τρόπο, ώστε να καλύψετε ίσα – ίσα αυτό που γράψατε. Μόλις πω τη λέξη «αλλαγή», θα δώσετε το χαρτί σας στον επόμενο και θα παραλάβετε αυτό του

προηγούμενου. Στη συνέχεια θα απαντήσετε στη δεύτερη ερώτηση και θα ακολουθήσετε την ίδια διαδικασία.

Απαγορεύεται να ξεσκεπάσετε και να δείτε τις απαντήσεις των άλλων συμμαθητών σας. Μόλις τελειώσω τις ερωτήσεις, τότε μόνο θα ξεδιπλώσετε το χαρτί που έχετε μπροστά σας, για να μας διαβάσετε την τρελή ιστορία. Και για να είναι τρελή, χρησιμοποιήστε όλη τη φαντασία σας».



ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΤΗ ΔΟΜΗ ΤΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ

Ερωτήσεις:

Ποιος; (Επινόηση φανταστικού ήρωα: η γάτα Λυσιστράτα, μία κόκκινη μπανάνα...)

Πότε; (Καθορισμός χρόνου: χτες το μεσημέρι, τα πολύ παλιά χρόνια, το 2100...)

Πού; (Καθορισμός τόπου: σε μια λίμνη χωρίς νερό, σε ένα σοκολατένιο σχολείο...)

Τι έκανε; (Καθορισμός δράσης: έβαφε τα λουλούδια μαύρα, ρουφούσε τα σύννεφα...)

Τι είπε/έκανε ο κόσμος; (Αντίδραση περιβάλλοντος – συνέπειες: «Αμάν, τι συμφορά», χειροκρότησε...)

Τι έγινε μετά/τελικά; (Αποτέλεσμα, καθορισμός τέλους: πήγαν όλοι για χορό, τον πέταξαν στα σύννεφα...).

Κατά την ανάγνωση των τελικών ιστοριών, επιτρέπεται η αλλαγή του αριθμού, του προσώπου και της πτώσης των άρθρων, των ρημάτων κλπ.



ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΤΗ ΔΟΜΗ ΤΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ

Μετά την ανάγνωση, κάθε ομάδα διαλέγει μια από τις ιστορίες και τη μετατρέπει σε ολοκληρωμένο γραπτό κείμενο, εμπλουτίζοντάς την με όσα επιπρόσθετα στοιχεία θέλει.

Παραλλαγή δράσης για Α' τάξη:

Οι ερωτήσεις τίθενται στην ολομέλεια και οι απαντήσεις γράφονται από τη δασκάλα σε μικρές καρτέλες. Οι καρτέλες της κάθε ερώτησης τοποθετούνται σε ξεχωριστό κουτί ή σακούλα. Τα κουτιά ή οι σακούλες τοποθετούνται σε μια σειρά αντίστοιχη με τη σειρά των ερωτήσεων. Στο τέλος, καλείται κάθε παιδί να συνθέσει τη δική του τρελή ιστορία, τραβώντας μία καρτέλα από κάθε κουτί/σακούλα.

Παράδειγμα τελικής τρελής ιστορίας:

Μία κόκκινη μπανάνα

Τα πολύ παλιά χρόνια

Σε ένα σοκολατένιο σχολείο

Έβαφε τα λουλούδια μαύρα

«Αμάν, τι συμφορά!» είπε ο κόσμος (και)

Την πέταξαν στα σύννεφα



ΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΑΞΙΔΕΥΕΙ... (ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΓΓΡΑΦΗ)

<https://www.dropbox.com/sh/l5edlfg1nc6rhkd/AADY1SKGe1S9OV8pHPLmAk7Ca?dl=0>

Μια ιστορία μπορεί να αποτελεί προϊόν ομαδικής συγγραφής, ταξιδεύοντας από παιδί σε παιδί, από ομάδα σε ομάδα, από τάξη σε τάξη, από σχολείο σε σχολείο και από παιδί σε γονιό.

Τα πλεονεκτήματα της ομαδικής συγγραφής είναι πολλά. Το κυριότερο, όπως προκύπτει από το σχεδιασμό, την υποστήριξη και την εφαρμογή τέτοιων προγραμμάτων, είναι η ανάπτυξη ισχυρών κινήτρων αναμονής ενός αποτελέσματος (πώς θα τη συνεχίσει ο άλλος, ποια θα είναι η εξέλιξη). Σημαντικό κρίνεται και το γεγονός, ότι οι συγγράφοι δε φέρουν την υποχρέωση – ευθύνη της επινόησης και καταγραφής μιας ιστορίας με αρχή – μέση – τέλος, αλλά μόνο ενός αποσπάσματος. Ενδεικτικά παράγωγα ομαδικής ΔΓ μπορείτε να βρείτε στο άνω link.

ΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΑΞΙΔΕΥΕΙ... (ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΓΓΡΑΦΗ)

Για την ομαδική συγγραφή χρησιμοποιούνται όλες οι προαναφερόμενες τεχνικές. Η διαφορά έγκειται στη συνέχεια, καθώς καλείται ένα παιδί/μία ομάδα/μία τάξη να δημιουργήσει την αρχή μιας ιστορίας και να την παραδώσει σε ένα άλλο παιδί, μία άλλη ομάδα ή τάξη, για να τη συνεχίσει.

Πριν από την έναρξη της ομαδικής συγγραφής ορίζονται κάποιες συγκεκριμένες προδιαγραφές, που πρέπει να πληρεί το κάθε απόσπασμα της ιστορίας:

1. Έκταση κειμένου: μία σελίδα A4 χειρόγραφη, μία παράγραφο 10 σειρών, 300 λέξεις κλπ.
2. Προδιαγραφές κειμένου αν γραφεί στον Η/Υ: γραμματοσειρά, μέγεθος γραμμάτων, εσοχές κλπ.
3. Εικονογράφηση: υποχρεωτική ή μη, μισή/μία σελίδα κλπ.
4. Χρονικό διάστημα συγγραφής: ένα 2ωρο, 1 εβδομάδα...



ΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΑΞΙΔΕΥΕΙ... (ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΓΓΡΑΦΗ)

Επίσης, πρέπει να προκαθοριστεί εάν τα άτομα / οι ομάδες / οι τάξεις, θα έχουν το δικαίωμα (ναι ή όχι, υπό ποιων προϋποθέσεων)

1. της προσθαφαίρεσης ηρώων
2. της αποστολής του κειμένου στην προηγούμενη ομάδα για αναθεώρηση/βελτίωση: Συνιστάται η ενέργεια αυτή να επιτρέπεται αρχικά, μόνο όταν η ομάδα συγγραφής δε λαμβάνει κανένα ερέθισμα από την προηγούμενη ενώ αργότερα, όταν τα παιδιά έχουν μνηθεί σε τρόπους παράθεσης προτάσεων βελτίωσης των γραπτών παραγώγων, να επιτρέπεται χωρίς όρους.

Προσοχή:

Η αποστολή στην προηγούμενη ομάδα δεν αφορά σε εντολές (αλλάξτε αυτό, βγάλτε αυτόν τον ήρωα), αλλά στην παροχή ερεθισμάτων για προβληματισμό (το σημείο αυτό θεωρούμε ότι θα μπορούσε να έχει μεγαλύτερο ενδιαφέρον, αν αναπτυσσόταν υπό μορφή διαλόγου) με σκοπό τη λήψη απόφασης για αναθεώρηση ή μη.

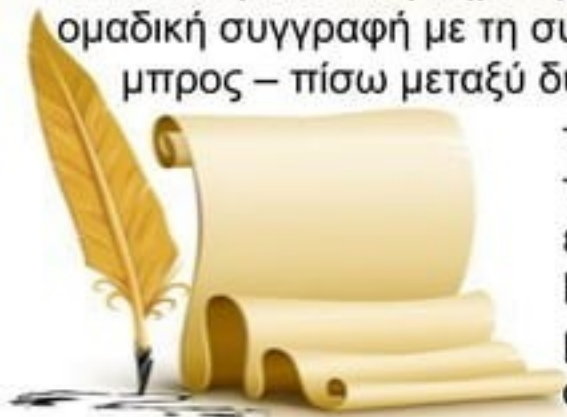


ΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΑΞΙΔΕΥΕΙ... (ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΓΓΡΑΦΗ)

Για να μη μένουν ανενεργά/ές τα παιδιά/ οι ομάδες/οι τάξεις κατά τη διάρκεια συγγραφής του αποσπάσματος από άλλο παιδί/άλλη ομάδα/άλλη τάξη, μπορούμε να ξεκινήσουμε πολλές ιστορίες ταυτόχρονα. Π.χ. μέσα στην τάξη, κάθε ομάδα επιλέγει ένα έργο τέχνης και ξεκινά μια ιστορία με αφορμή αυτό. Στη συνέχεια και σε προκαθορισμένο χρονικό διάστημα παραδίδει την ιστορία της στην επόμενη ομάδα, ενώ ταυτόχρονα παραλαμβάνει την ιστορία της προηγούμενης, για να τη συνεχίσει. Το αποτέλεσμα είναι η δημιουργία πολλών ιστοριών. Στο νηπιαγωγείο, ενδείκνυται η ομαδική συγγραφή με τη συμμετοχή τμημάτων. Μία ιστορία δύναται να ταξιδεύει μπρος – πίσω μεταξύ δυο τμημάτων, τα οποία έχουν επιλέξει εκ των προτέρων

πέντε έργα τέχνης. Κάθε φορά που παραλαμβάνει ένα τμήμα την ιστορία, χρησιμοποιεί ως αφορμή διαφορετικό έργο τέχνης για να τη συνεχίσει.

Επίσης, ως ομαδική συγγραφή λογίζεται και η παραγωγή μιας ιστορίας από την ολομέλεια της τάξης, δράση που συνιστάται όταν υπάρχει περιορισμένος χρόνος.



ΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΑΞΙΔΕΥΕΙ... (ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΓΓΡΑΦΗ)

Ορίστε αρχικά μία κατεύθυνση για την ιστορία σας, ώστε να επιλέξετε τις κατάλληλες δράσεις για τη δημιουργία κινήτρων. Π.χ.

1. Το είδος της ιστορίας: Παραμύθι, ποίημα, θεατρικό κείμενο...
2. Με ή χωρίς προκαθορισμένα ερεθίσματα (π.χ. έργα τέχνης)
3. Ιστορίες με κάποιον περιορισμό. Για παράδειγμα, με αφορμή το βιβλίο «Ένας δεινόσαυρος στο μπαλκόνι μου» μπορείτε να δημιουργήσετε μια ιστορία μυθοπλασίας

α) την οποία κάθε ομάδα θα συνεχίζει με την προσθήκη μιας στάσης σε ένα μνημείο (=κάθε τι που περιέχει μνήμη, π.χ. ένας πλάτανος, ένα σπίτι κλπ.) του τόπου σας ή/και

γ) μια ιστορία που θα ταξιδέψει από σχολείο σε σχολείο με τη συμπερίληψη στοιχείων του τόπου ή της περιοχής του κάθε σχολείου (βλ. Θαλασσοπεριπέτειες <http://dipe-a.thess.sch.gr/news/anakoin/2012/Book.swf>)



ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ

Εμπλέξτε τους εκπαιδευτικούς ειδικοτήτων:

1. για την εικογράφηση
2. για τη συγγραφή ή μετάφραση των ιστοριών σε ξένη γλώσσα
3. για τη δραματοποίηση των ιστοριών ή για τη χρήση αυτοσχεδιασμών ως ερεθίσματα ΔΓ
4. για την ηχητική επένδυση των ιστοριών ή τη δημιουργία ηχοϊστορίας
5. για τον εμπλουτισμό των ιστοριών με κινητικά παιχνίδια ή χορογραφίες
6. για τη χρήση λογισμικών παρουσίασης

Εμπλέξτε και τους γονείς:

1. Ενημερώστε τους γονείς για τα οφέλη, που αποκομίζουν τα παιδιά τους από τις δραστηριότητες ΔΓ.
2. Οργανώστε μια ημερίδα και παρουσιάστε παραδείγματα ισχυρών ερεθισμάτων και δραστηριοτήτων ΔΓ.
3. Προτρέψτε τους να παίξουν με τα παιδιά τους, δημιουργώντας από κοινού ευφάνταστες ιστορίες.
4. Διοργανώστε ημέρα κοινών δράσεων ΔΓ γονέων και μαθητών.



ΜΕ ΛΙΓΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΑΦΟΡΜΗ ΓΙΑ ΔΓ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΑ

Παράδειγμα:

Αντί να ζητήσουμε, με αφορμή τη βροχή (Μελέτη Περιβάλλοντος, Γεωγραφία κλπ.), να αναφέρουν οι μαθητές τα προβλήματα που δύναται αυτή να δημιουργήσει και τους πιθανούς τρόπους προστασίας, προβάλλουμε εικόνες υπό τους ήχους έντονης βροχής

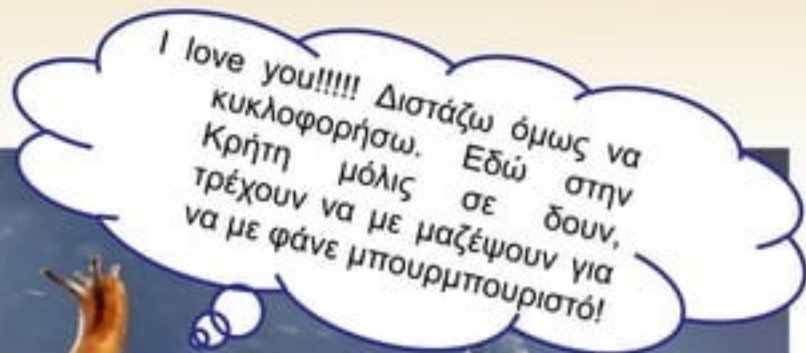


Ήχοι Προγράμματος «ΜΕΛΙΝΑ»

http://www.iema.gr/data/EducationalProjects/Melina/Tracks/Hxoi/Perivallon_Dynath%20Vroxh.mp3

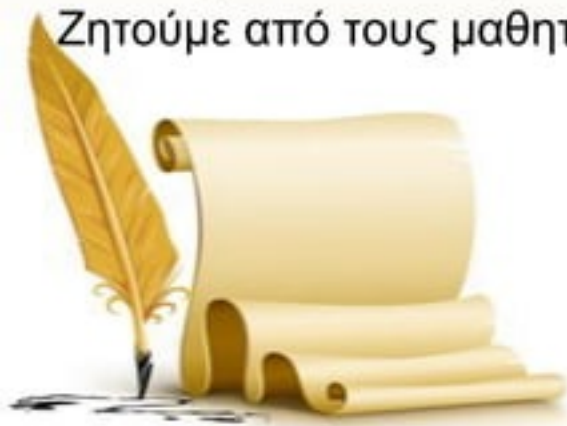


Στη συνέχεια, καλούμε τα παιδιά να δημιουργήσουν συννεφόλεξα, που θα αναδεικνύουν τις σκέψεις ή τα συναισθήματα του κάθε ζώου για τη βροχή.



Ακολουθως, ανακοινώνουμε ότι θα πραγματοποιηθεί μία ραδιοφωνική εκπομπή με θέμα τα «υπέρ» και τα «κατά» της βροχής και με προσκεκλημένους το σαλιγκάρι και το βάτραχο ως υπέρμαχους της βροχής και τα τρία πουλιά ως αντίμαχους.

Ζητούμε από τους μαθητές να καταγράψουν ένα απόσπασμα των διαλόγων.





Η βροχή είναι απαίσια. Μουσκεύει τα φτερά μου και από πούπουλα γίνονται βαρίδια.



Περπάτα και λίγο! Δε χρειάζεται συνέχεια να πετάς. Ξέρεις τι ωραία που είναι να πηδάς από λακκούβα σε λακκούβα και να ακούγεται το «πλατς – πλατς»;



Ναι, πολύ ωραία! Ακόμη και ομπρέλα να έχεις, μουσκεύουν τα πόδια σου και την άλλη μέρα είσαι «αψού» και «αψού». Άσε που υπάρχει και ο κίνδυνος να σε χτυπήσει κάποιος κεραυνός.



Σκέτη γκρίνια είστε! Ξέρετε ότι χωρίς τη βροχή θα ξεραίνονταν όλα και δε θα βρίσκατε τίποτα να φάτε; Ξεπλένονται και τα μικρόβια από τους δρόμους και κυκλοφορούμε με μεγαλύτερη ασφάλεια.

Οι τεχνικές και διδακτικές πρακτικές παραγωγής ιδεών είναι ανεξάντλητες. Σας παρέθεσα ένα αντιπροσωπευτικό δείγμα, ευελπιστώντας ότι σας έδωσα κάποια ερεθίσματα, για να διανθίσετε την εκπαιδευτική σας πράξη με νέες, δικές σας ιδέες και δραστηριότητες. Συνεργαστείτε με τα «ζευγάρια» σας, συζητήστε, λάβετε αποφάσεις, σχεδιάστε, δοκιμάστε, παίξτε, γράψτε... και, αν θέλετε, κοινοποιήστε τις δράσεις σας στο blog του Δικτύου.

Καλή επιτυχία!



ΒΙΒΛΙΑ ΚΑΙ ΑΡΘΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΦΑΝΟΥΝ ΧΡΗΣΙΜΑ...

- Βασιλάκη, Α. & Γιαννακουδάκης, Λ. (2009). *Η Δημιουργική Γραφή στο Δημοτικό Σχολείο*. Αθήνα: Κέδρος
- Γρόσδος, Σ. (2014). *Δημιουργικότητα & Δημιουργική Γραφή στην Εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: Πανεπιστήμιο Μακεδονίας
- Καρακίσιος Α. (2013). *Διδασκαλία της λογοτεχνίας και δημιουργική γραφή*. Θεσσαλονίκη: Ζυγός.
- Κωτόπουλος, Τ. (2012). *Η «νομιμοποίηση» της Δημιουργικής Γραφής*.
http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?option=com_content&view=article&id=257:15kotopoulos&catid=59:tefxos15&Itemid=95
- Νικολαΐδου, Σ. (2012). *Δημιουργική Γραφή στο σχολείο. Το τερπνόν μετά του ωφελίμου*.
http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?option=com_content&view=article&id=259:15nikolaidou&catid=59:tefxos15&Itemid=95
- Πασσιά, Α. & Μανδηλαράς, Φ. (2001). *Εργαστήριο δημιουργικής γραφής για παιδιά*. Αθήνα: Πατάκης
- Ροντάρι, Τζ. (2003). *Γραμματική της φαντασίας*. Αθήνα: Μεταίχμιο
- Χορτιάτη, Θ. (1986). *Παιχνιδόλεξα*. Αθήνα: Κέδρος

Carter, J. (2000). *Creating Writers: A Creative Writing Manual for Schools*. London: Routledge

Dawson, P. (2005). *Creative Writing and the New Humanities*. London: Routledge

Kunstfactor (2011). *Creative Writing in Europe*.

<http://kunstfactor.crossmarx.nl/engine?app=kunstfactor&service=classmanager:8658&cm=open&id=5601&source=service%3Dclassmanager:6783>

Ramet, A. (2004). *Creative Writing*. Oxford,UK: How To Books Ltd.

ΟΙ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΡΟΝΤΟΣ ΥΛΙΚΟΥ ΠΡΟΕΚΥΨΑΝ ΑΠΟ ΤΟ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟ ΤΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ ΜΟΥ ΩΣ ΔΑΣΚΑΛΑ ΚΑΙ ΩΣ ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΘΕΜΑΤΩΝ, ΤΗΣ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ ΜΟΥ ΣΕ ΣΧΕΤΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΠΙ ΕΤΩΝ ΜΕΛΕΤΗΣ ΠΟΙΚΙΛΩΝ ΒΙΒΛΙΩΝ ΣΧΕΤΙΚΩΝ ΜΕ ΤΑ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΥΠΟΘΕΜΑΤΑ (ΕΙΚΟΝΑ, ΕΡΓΑ ΤΕΧΝΗΣ, ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ, ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΙΣ, ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΠΟΙΗΣΗ ΚΛΠ.) ΚΑΙ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ (ΟΠΩΣ ΤΑ ΠΡΟΑΝΑΦΕΡΟΜΕΝΑ).