

Επιμορφωτική δράση
«Το λογοτεχνικό βιβλίο στο πλαίσιο του μαθήματος της Γλώσσας και της
Λογοτεχνίας»
5 Νοεμβρίου 2025



Ομάδα 3: Δραστηριότητες μετά την ανάγνωση

- Στο πλαίσιο προγράμματος eTwinning συνεργατικά με ένα ανοιχτό, ψηφιακό εργαλείο (π.χ. το canva), τα σχολεία μπορούν να αποφασίσουν ένα διαφορετικό τέλος για την ιστορία, να την εικονογραφήσουν κ.λπ. Η ίδια διαδικασία μπορεί να γίνει στο πλαίσιο του ίδιου σχολείου μεταξύ τμημάτων.
- Τα παιδιά σε ομάδες μπορούν να κάνουν εικαστικές κατασκευές (π.χ. μακέτες αναπαριστώντας τους δύο κόσμους, το παλάτι και το δάσος, κ.λπ.)
- Σε διαδικασία αναδιήγησης τα παιδιά αναπαριστούν ήχους του δάσους ή του παλατιού δημιουργώντας μία ηχοϊστορία με ήχους που φτιάχνουν με το σώμα τους ή με μουσικά όργανα εμπλουτίζοντας την ιστορία.
- Σύνδεση με δραστηριότητες με συναισθήματα, όπως αναπαράσταση των συναισθημάτων με χρώματα ή σύμβολα (π.χ. η λύπη με ένα δάκρυ, το χαμόγελο με έναν ήλιος κ.λπ.)
- Συζήτηση με τα παιδιά για το πώς θα ένιωθαν αν ήταν το πραγματικό αηδόνι, το κουρδιστό αηδόνι, ο βασιλιάς κ.λπ. Ίσως να γίνει διάκριση μεταξύ των έμβιων όντων και του ψεύτικου πουλιού. Μπορεί να δοθεί φωνή και στους ήρωες που παίζουν έναν δεύτερο ρόλο στο παραμύθι και τα συναισθήματα τους.
- Τα παιδιά μπορούν να ζωγραφίσουν σε επεισόδια την ιστορία και να δημιουργήσουν ένα ηλεκτρονικό βιβλίο με τις αφηγήσεις τους.
- Δημιουργία νέας ιστορίας με αφορμή συγκεκριμένους ήρωες από το παραμύθι.
- Εμπλουτισμός του ίδιου του παραμυθιού προσθέτοντας και άλλους ήρωες (π.χ. το αηδόνι μιλά με τους φίλους του στο δάσος, τα δύο πουλιά μιλούν μεταξύ τους κ.λπ.)
- Το παραμύθι μπορεί να γίνει κουκλοθέατρο, το ίδιο ή παραλλαγές του με κούκλες που φτιάχνουν τα παιδιά ή θεατρικό παιχνίδι.