

Aspectes gràfics i ortogràfics: el cas del còmic





EL COMIC

Com hem treballat?

LLEGIR I
ANALITZAR



COMPRENDRE



CONCEPTUALITZAR



UTILITZAR I EXPLICAR

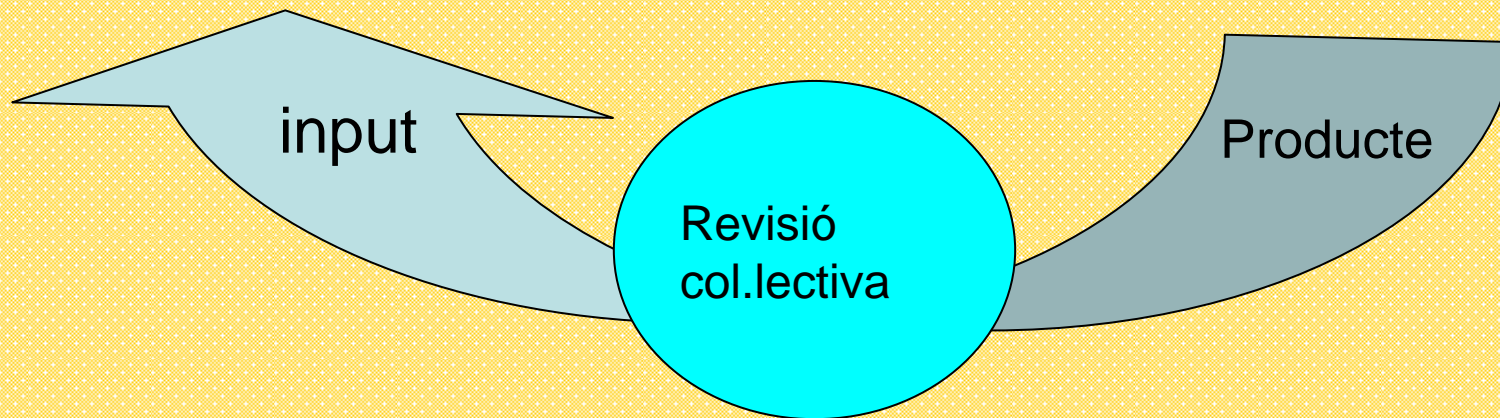
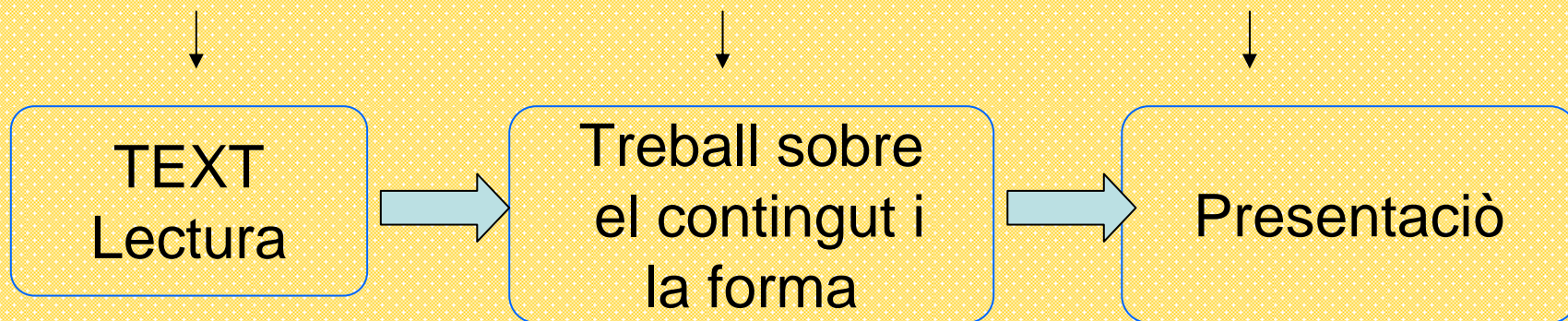


INPUT

TREBALL DE
CLASSE,
LLISTES,
CARTELLS...

OUTPUT

EL COMIC



Per què el còmic?

- És un text narratiu.
- És motivador i conegut.
- Utilitza un codi verbal i un d'icònic.
- Presenta convencions que el lector ha de conèixer.
- La seva lectura és la suma de diversos elements.

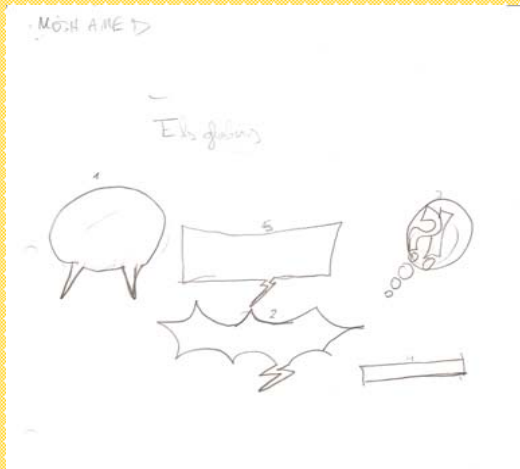
Què hem treballat?

1. Aspectes gràfics i tipogràfics
2. Aspectes verbals
3. Disseny del producte final

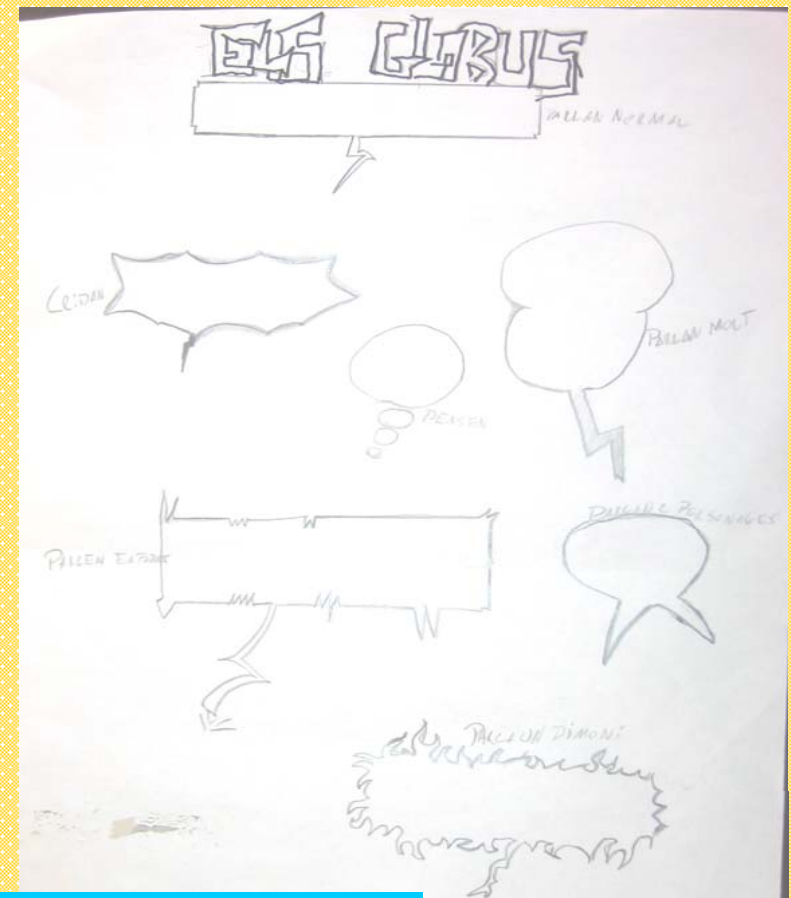
1. Aspectes gràfics i tipogràfics

- Globus

Treball individual



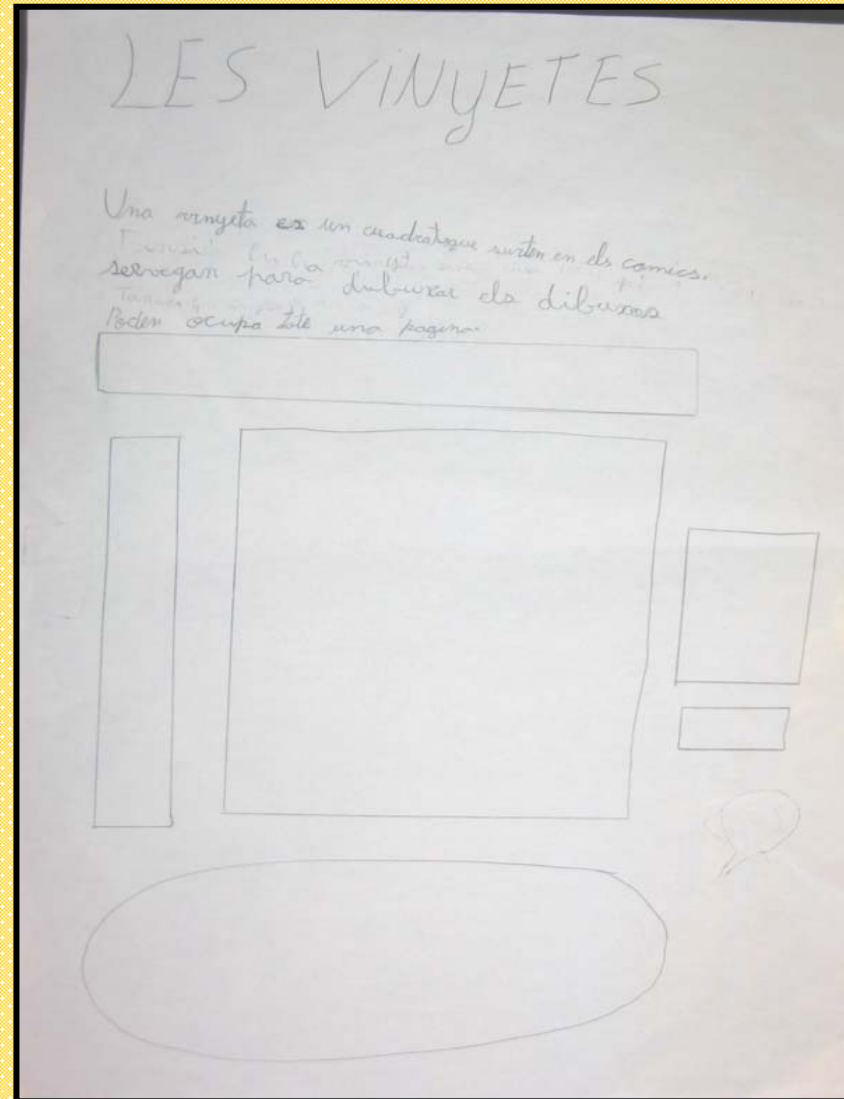
Treball de grup



El grup s'enriqueix amb les aportacions de tots i els productes es converteixen en referent de l'aula.

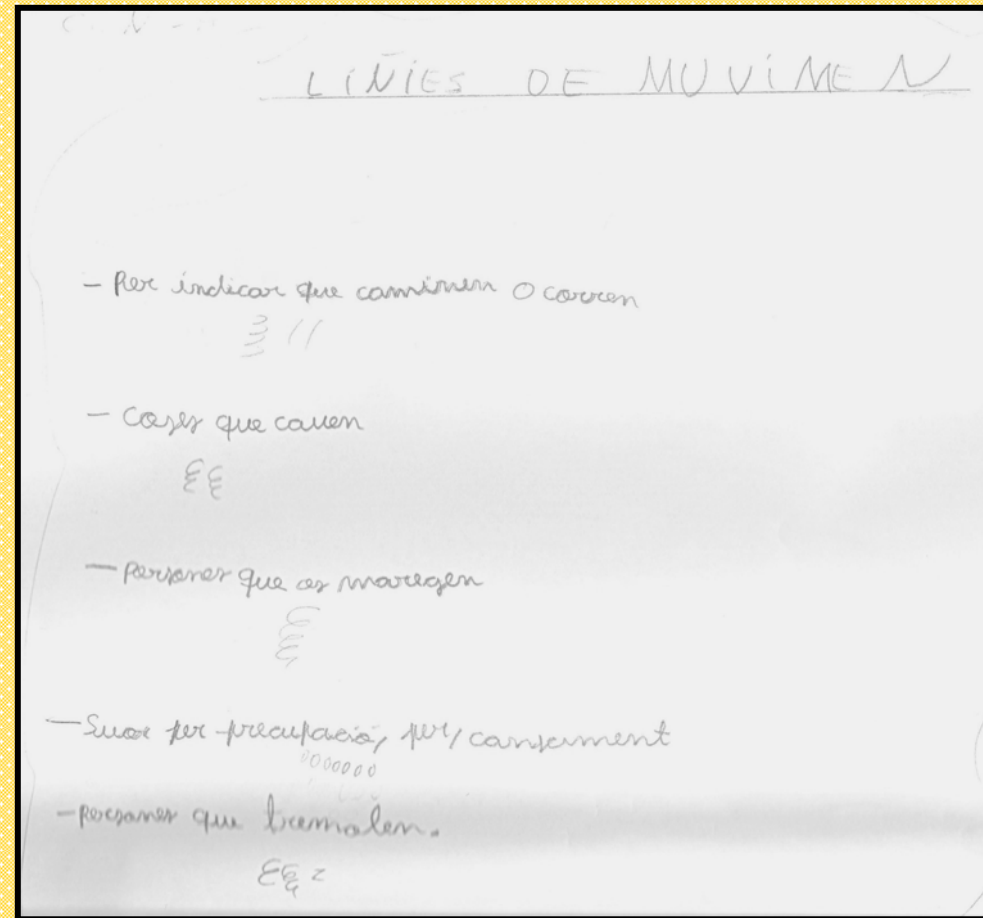
1. Aspectes gràfics i tipogràfics

- Globus
- **Vinyeta**



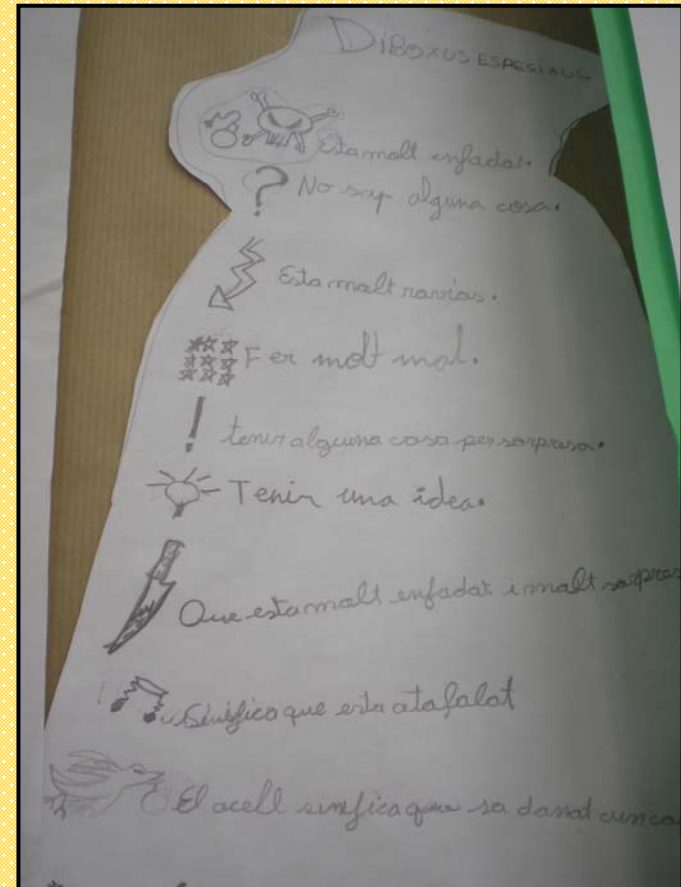
1. Aspectes gràfics i tipogràfics

- Globus
- Vinyeta
- **Línies cinètiques**



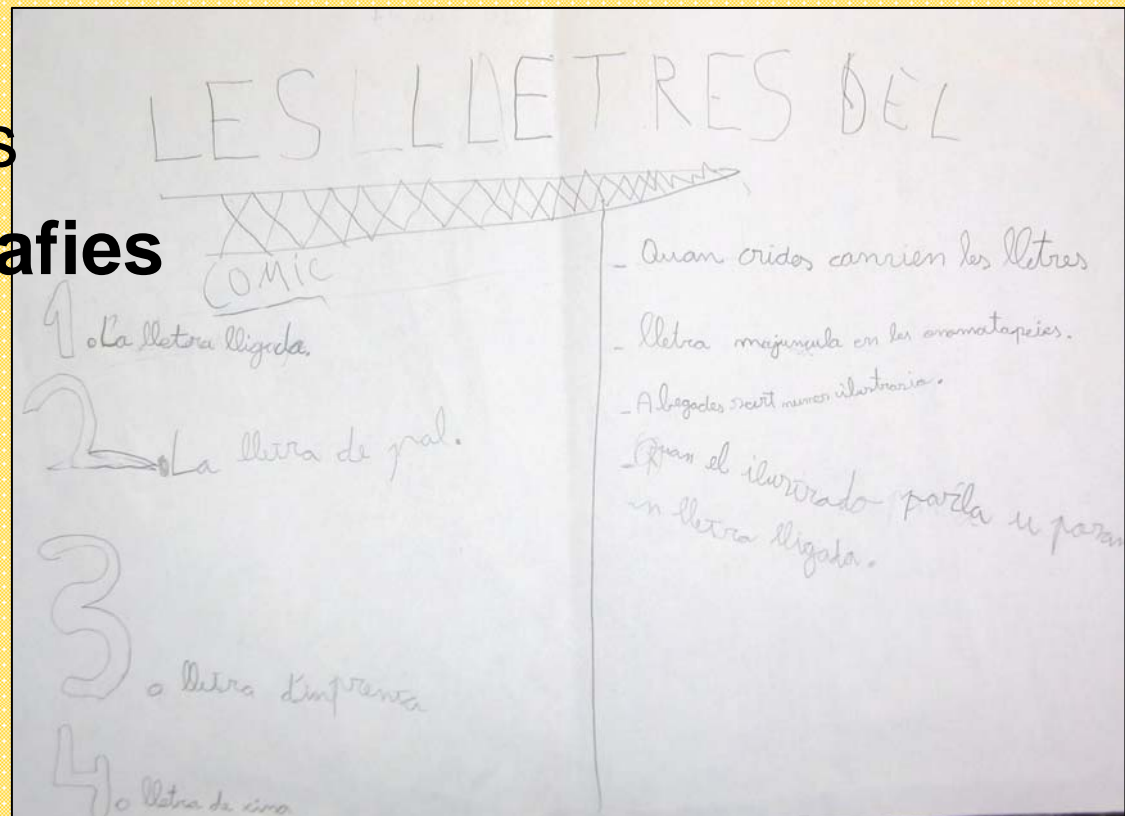
1. Aspectes gràfics i tipogràfics

- Globus
- Vinyeta
- Línies cinètiques
- **Metàfores visuals**



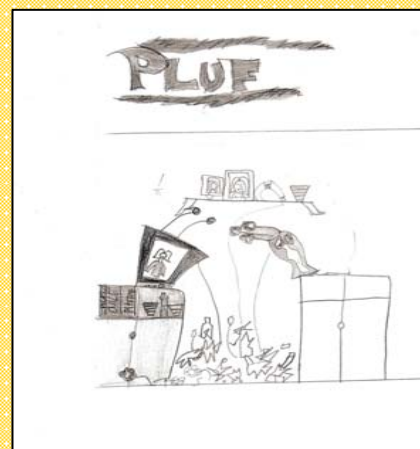
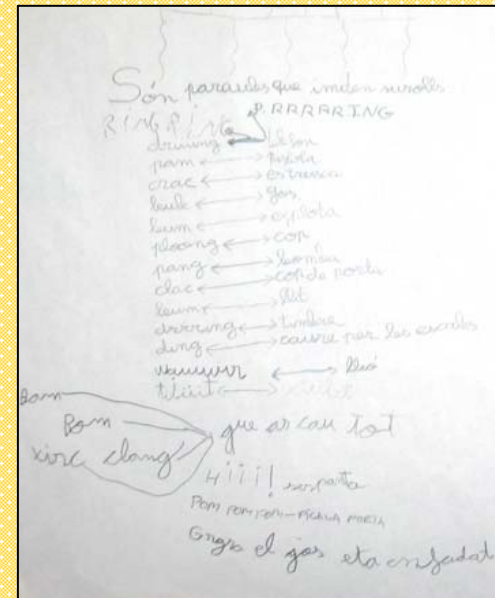
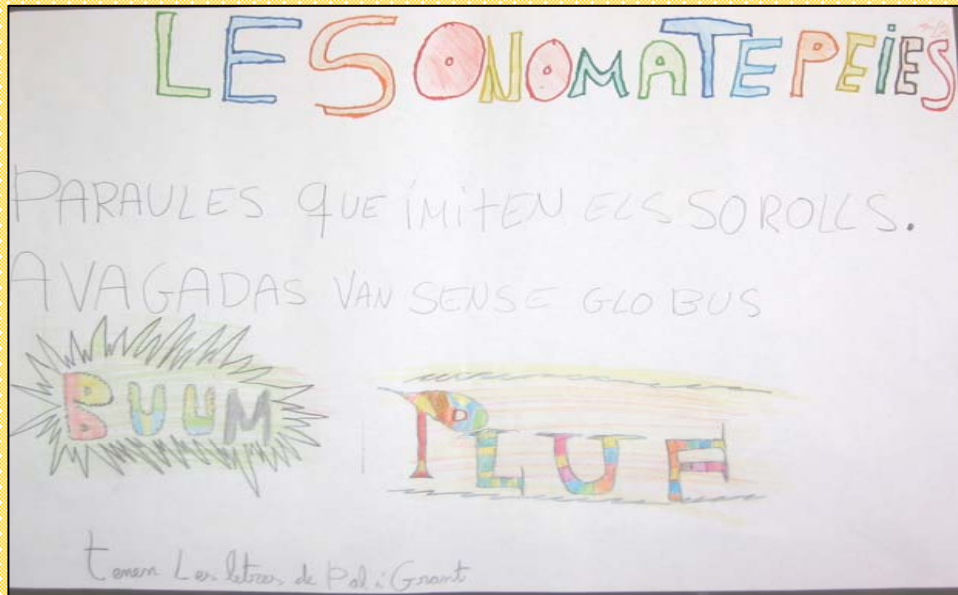
1. Aspectes gràfics i tipogràfics

- Globus
- Vinyeta
- Línies cinètiques
- Metàfores visuals
- **Diferents tipografies**



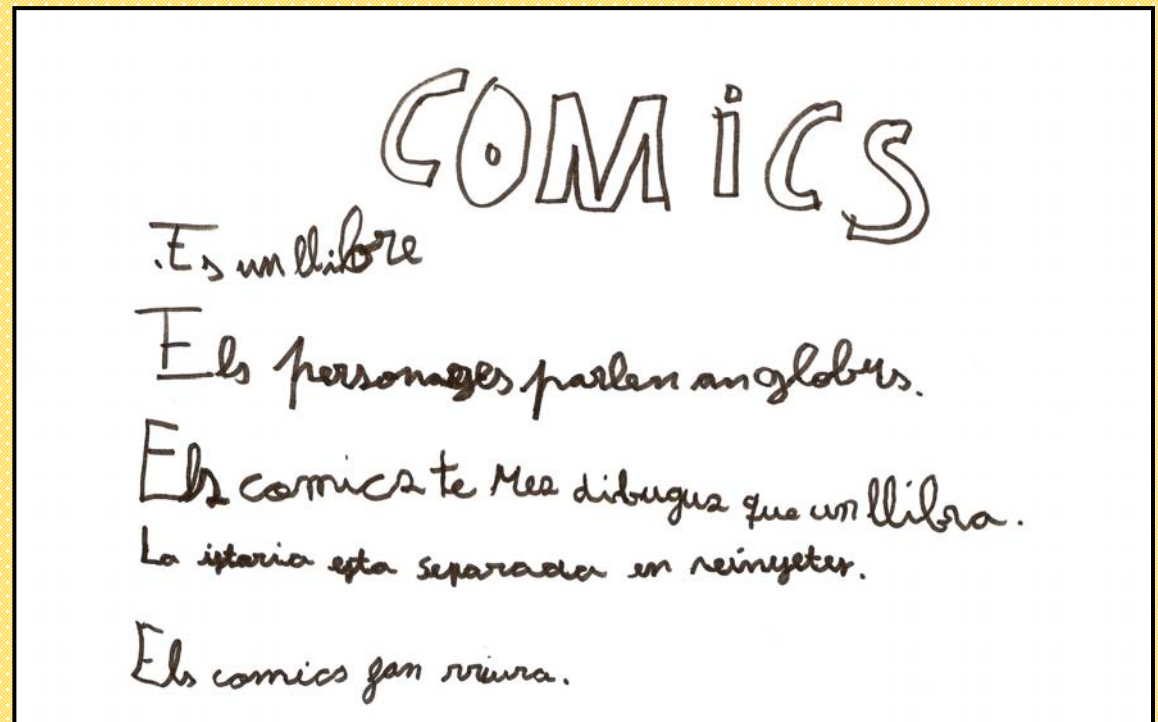
2. Aspectes verbals

- Onomatopeies



2. Aspectes verbals

- Onomatopeies
- **Narració**



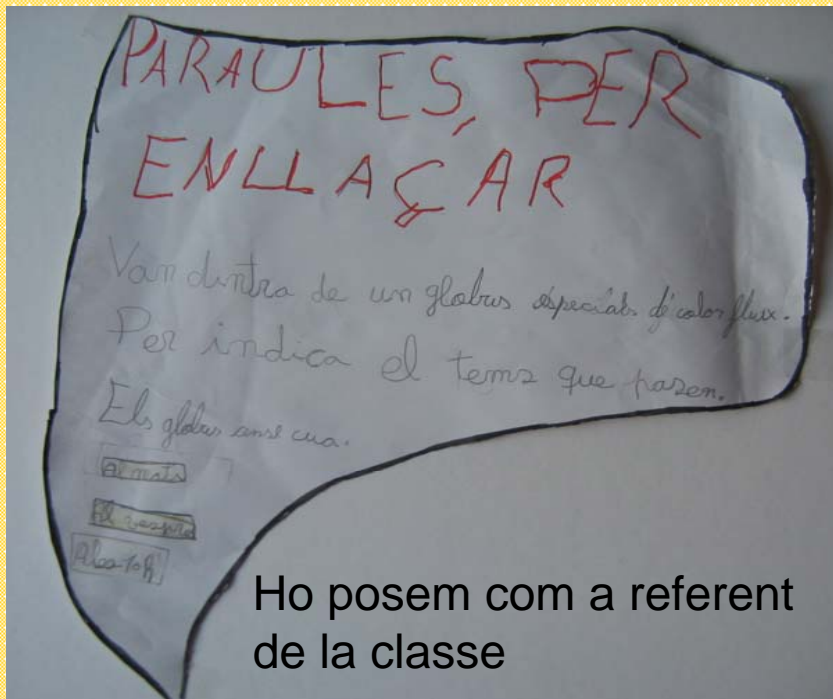
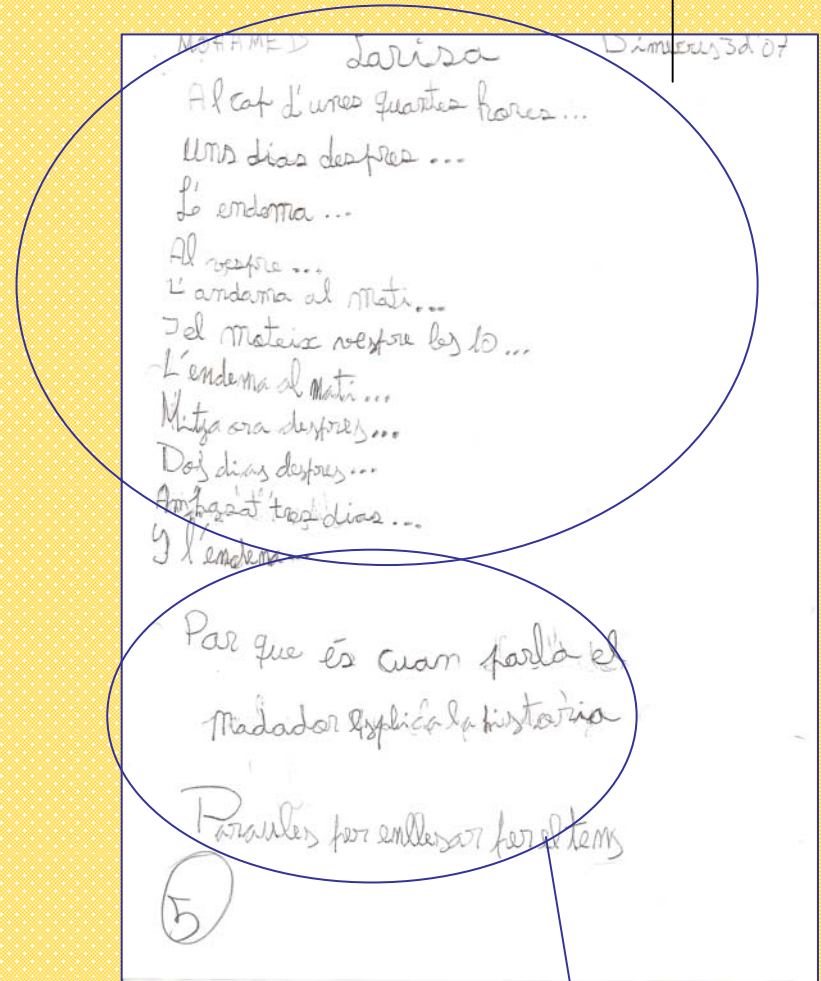
Com és la narració en el còmic?

- Seqüenciada en vinyetes.
- Absència o escassa presència del narrador.
- Acció desenvolupada directament pels personatges.
- No hi ha descripcions verbals de llocs ni personatges.

2. Aspectes verbals

Recollim i llistem

- Onomatopeies
- Narració
 - Connectors



Ho posem com a referent de la classe

Analitzem i conceptualitzem

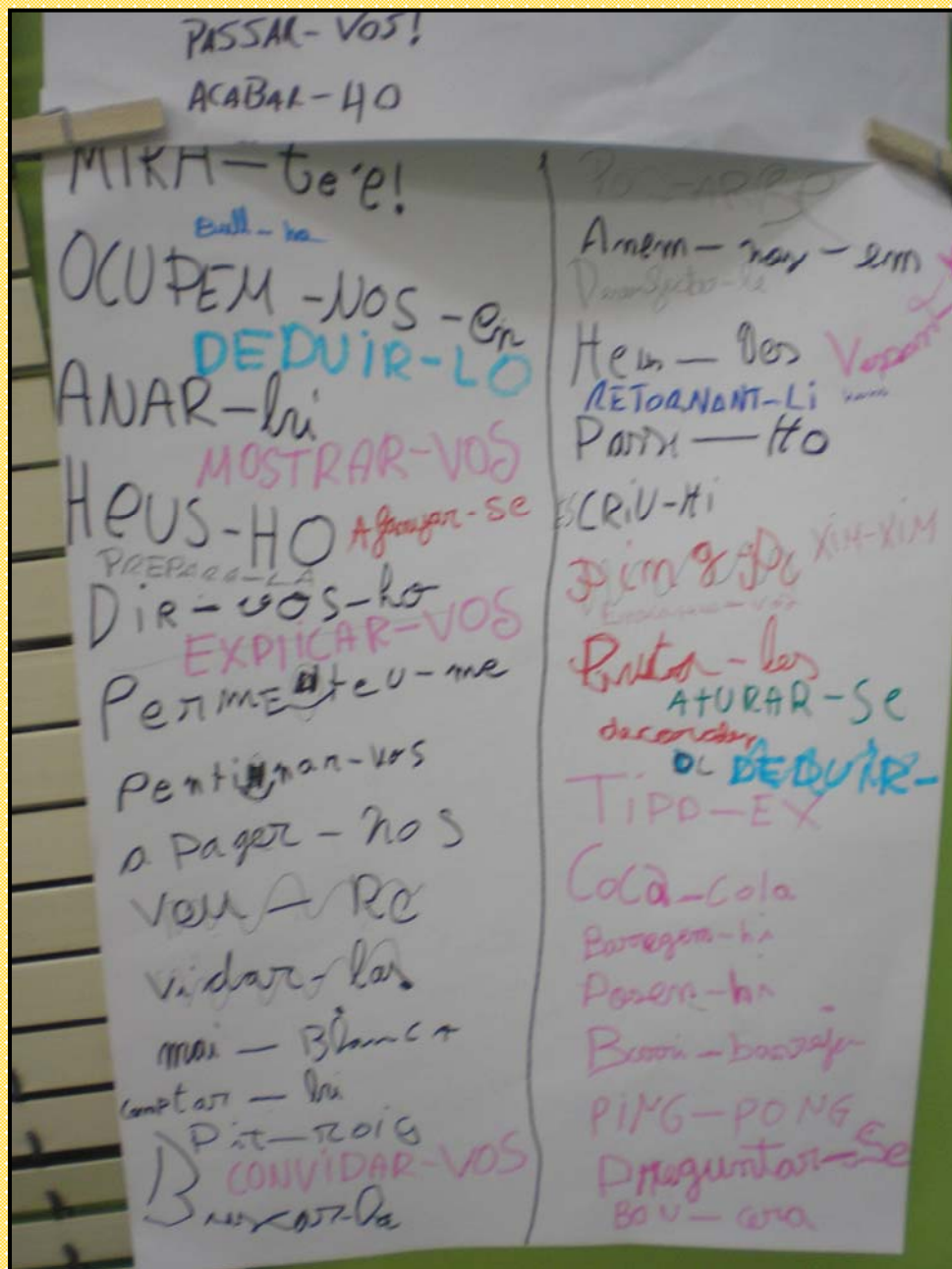
2. Aspectes verbals

- Onomatopeies
- Narració
- **Discurs directe**
 - Llenguatge col·loquial
 - Ús de molts signes de puntuació

2. Aspectes verbals

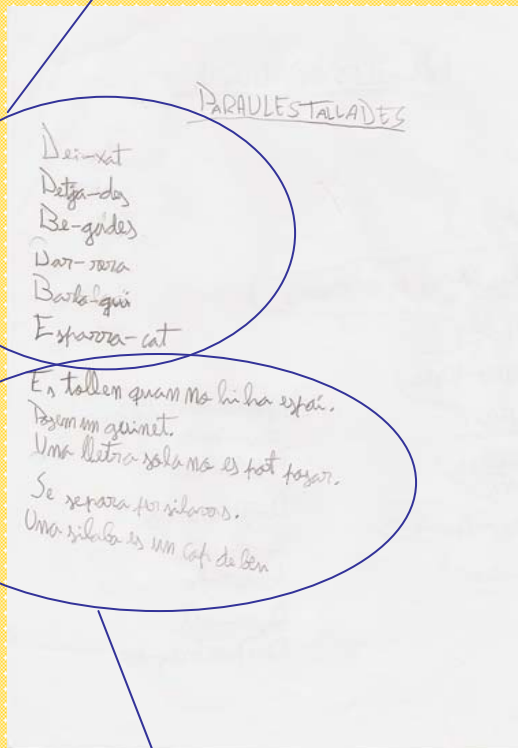
- Onomatopeies
- Narració
- Discurs directe
- **Qüestions ortogràfiques i gramaticals**

Paraules amb guionet



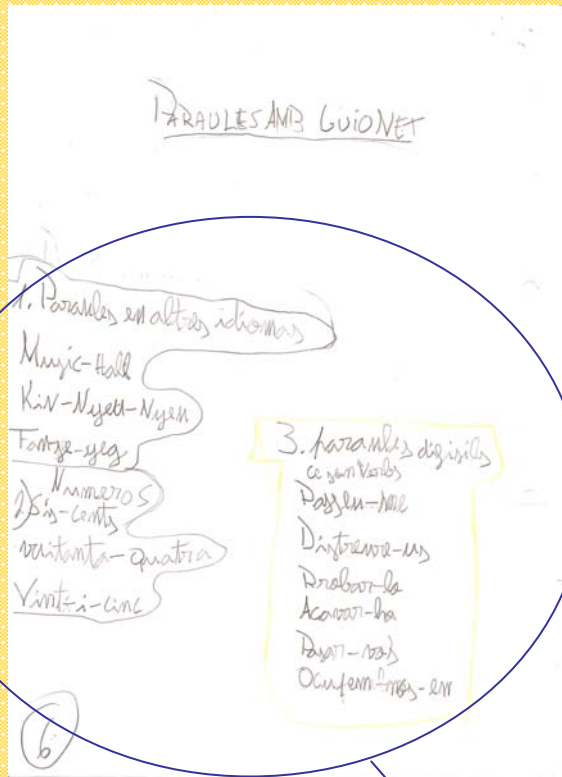
Paraules amb guionet

recollim



conceptualitzem

PARAULES AMB GUIONET



categoritzem

Els dígrafs

DÍGRAFS: SON 2 LLETRES
i SONA UN SO

(SI) ES PODEN PARTIR
 SS RR TG TJ TZ
 TX IX LL

(NO) ES PODEN PARTIR
 NY QU GV LL

ARRIBAT	BAIXERAS	AQUEST ANYS
DEIXA	CORRIDOR	MUNTANYA AMAGATA
PROFESSOR	CLASSE	QUEDARIA MOSQUITERA
BUTXACA	Menni	SEGUIDA EQUIPATGE
PASSA EQUIPATGE	il·lumina	COMILLET
MISSATGER	empenyorat	TREBALLAR
MATEIX	parrot	SENZILLA
DEIXAT	Barria	VELLESA
DARRERE	Barri	allodi
HORRIBLE	Gallina	ESPANYOL
MUSSOL	TORRE	CATALUNYA
TORNASSOL	FRAGA	ULL
CARBASSA	PALLASSU	Dullum
MASSETER	ASSASSINAT	RELOTJGE
BESONS	SERRA	ESQUELET
CARRER	TERRA	GALLINA
OSSOS	Barbissot	Gallina
POLISSA	SIL·LINDA	TALLA
SUCCESSIVAMENT	COL·LOCT	PALLASSU
ESSERS HUMANS	Autoni Flavio	ASSASSINAT
PISSARRA	Apareix	SILLO
	BRATZ	geanyar
		Quintan

Paraules compostes

PARAULES COMPOSTES

TRENCACLOSQUES

PASSA-TEMPS
LLEVA-PEDRES

PARAIGUES

EXTRA-ESCOLARS

PARACAIGUDES

SUPERHEROIS / SUPERHEROÏNA / SUPERHEROÏS / SUPERHEROÏNAS

~~PARA-SOLS~~

CONTRA-RELLAMP

PARABRISA

AIXOGA PARABRISA

~~CON VIBAR LOS~~

CONTRA-PORTADA

~~PARA~~ GIRASOLS

~~PARA~~ PICASOQUES

PARA-XOCS

~~PARA-TAMPS~~

PARA-LLAMPS



CAGACALCES

PORTAMONEDES

PICAPORTES

PICAPARET

CAGADUBTES

PORTAVEU

PORTAAVIONS

TELENOTICIAS

CAPGROS

CAPDAVANT

CAGAPALLONA

CAMACURTA

AIGUANEUS

AIGUAFESTES

SUPERMERCAT

SUPERPOTENT

2. Aspectes verbals

- Onomatopeies
- Narració
- Discurs directe
- Qüestions ortogràfiques i gramaticals
- **Descripció de personatges**

•Descripció de personatges

Anticipacions i preguntes
sobre en Tintín

Tintín

- És un explorador o detectiu?

- Va sempre amb el seu gos Milú

- Ajuda a la gent?

- És un nen?

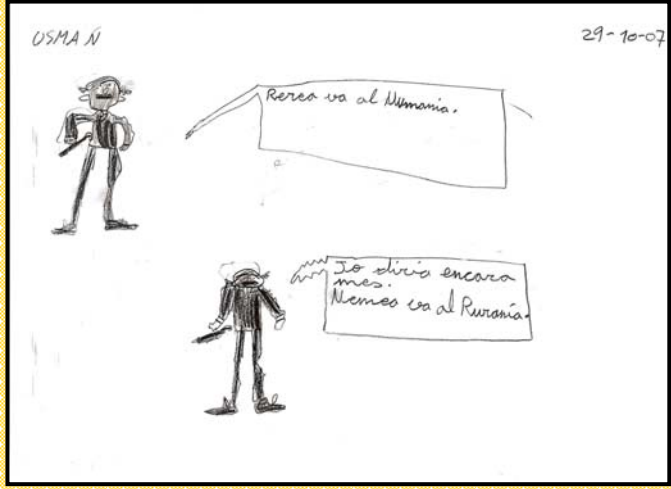
- Viu amb un capità que té barba i pipa?

- Hi ha dos senyors tocat del bolet i mansole?

- Viu en barca en una mansole

2. Aspectes verbals

- Onomatopeies
- Narració
- Discurs directe
- Qüestions ortogràfiques i gramaticals
- Descripció de personatges
- **Jocs de paraules**



3. Disseny del producte final

- Utilització programa power point
- Decisions sobre:
 - Quina informació es vol utilitzar
 - Com es fa pública
- Recerca d'imatges i informacions complementàries
- Revisió conjunta
- Exposició oral

Conclusions

- Creació d'un producte.
- Incorporació d'aspectes gràfics, ortogràfics i tipogràfics.
- Treball a partir de l'observació i anàlisi del còmic i la posterior organització dels propis coneixements.
- Ajust recíproc entre el propòsit del mestre i las possibilitats d'aprenentatge dels nens.