

Διδάσκοντας με Comics Educomics

Σίμος Ρετάλης & Μιχάλης Μπολουδάκης



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΑ
ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ**

*Ερευνητική Ομάδα Προηγμένων Τεχνολογιών Μάθησης και Πολιτισμού—
CoSy-LLab [<http://cosy.ds.unipi.gr>]*



Διαδραστικές Τεχνολογίες Μάθησης και Πολιτισμού Ε.Π.Ε.

Για να δούμε τι θα δούμε ...

ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

- ❑ Από παιδαγωγική σκοπιά
- ❑ Ιστορία της χρήσης τους στην εκπαίδευση
- ❑ Ελληνικές- ευρωπαϊκές προσπάθειες
- ❑ Δυνατότητες των κόμικς ως εκπαιδευτικών εργαλείων
- ❑ Ψηφιακά κόμικς- web comics

■ ΠΙΛΟΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ

- ❑ Μεθοδολογική Προσέγγιση
- ❑ Ευρήματα



Τα κόμικς, από παιδαγωγική σκοπιά

- Είναι μια γλώσσα παγκοσμίως κατανοητή
 - προκαλεί τις αισθήσεις,
 - μετατρέπει το αφηρημένο σε συγκεκριμένο,
 - απογειώνει τη φαντασία των εφήβων (Burton, 1955).
- Βασίζονται στη θεωρία της διπλής κωδικοποίησης του Ραϊνίο (dual coding: Paivio, 1991):
 - οι άνθρωποι αποθηκεύουν και αποκωδικοποιούν πληροφορίες με διπλό τρόπο σε δύο συστήματα μνήμης, τη γλώσσα (λεκτικές πληροφορίες) και τις εικόνες (μη λεκτικές πληροφορίες).
 - άρα η εικόνα είναι αποτελεσματικότερη στη μάθηση, όταν συνοδεύεται από κείμενο και αντίστροφα.
- Οι Mayer και Moreno (1998, 2002) πρότειναν στρατηγικές μάθησης που βασίζονται στη διδασκαλία με ταυτόχρονη παρουσίαση αφήγησης, εικόνων και κινούμενων σχεδίων.

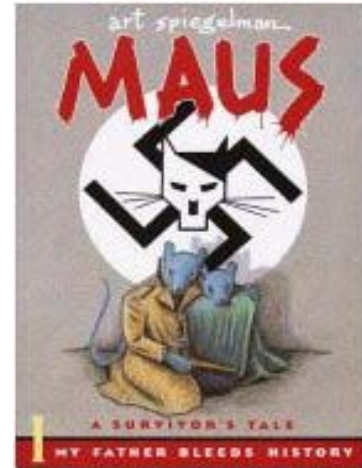


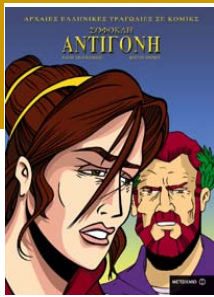
Ιστορία της χρήσης των κόμικς στην εκπαίδευση (1/2)

- Στις ΗΠΑ διεξάγονται μελέτες για την εκπαιδευτική τους αξία ήδη από τη δεκαετία του '40
 - το περιοδικό Journal of Educational Sociology αφιέρωσε τεύχος στο θέμα των comics στην εκπαίδευση (1944, Volume 18, Issue 4).
- Ορισμένοι επιστήμονες (F. Wertham, 1954) τα θεώρησαν ως φραγμό στην Εκπαίδευση και μετά τα μέσα του '50 η ενασχόληση με το ζήτημα της εκπαιδευτικής τους αξίας σταμάτησε.
- Επαναφέρονται το 1970 (Koenke, 1981 & K. Haugaard, 1973 & C. Alongi 1974, B. Brocka, 1979) για τους απρόθυμους αναγνώστες και ως υπεράσπιση ενάντια σε έναν νέο εχθρό, την τηλεόραση.

Ιστορία της χρήσης των κόμικς στην εκπαίδευση (2/2)

- Η κατάσταση άλλαξε το 1992 όταν το βιβλίο κόμικς "Maus" με θέμα το Ολοκαύτωμα του Art Spiegelman κέρδισε το βραβείο Pulitzer.
- Την επόμενη δεκαετία, τα κόμικς άρχισαν να χρησιμοποιούνται σε μεγάλο βαθμό στην Εκπαίδευση.
- Ορισμένοι καθηγητές (R. Versaci, 2001; J. Kakalios 2001) τα χρησιμοποίησαν για τη διδασκαλία της Λογοτεχνίας και της Φυσικής αντίστοιχα σε αμερικάνικα Πανεπιστήμια.
- Πρόγραμμα σπουδών για κόμικς στο Savannah και Minneapolis College of Art and Design και σε άλλα αμερικάνικα ιδρύματα (Sturm, 2001)
- Στη νέα χιλιετία οι ειδικοί τα θεωρούν δέλεαρ για τους εφήβους, ειδικά για τους απρόθυμους μαθητές (Bacon, 2002)





Ελληνικές- ευρωπαϊκές προσπάθειες



- Οι περιπέτειες του Αστεριξ στα Αρχαία Ελληνικά σε απόδοση Φάνη Κακριδή, το Συντακτικό της Αρχαίας Ελληνικής, κωμωδίες του Αριστοφάνη (Αχαρνείς, Πλούτος, Βάτραχοι, Ειρήνη) και οι τραγωδίες "Αντιγόνη" του Σοφοκλή και "Ιφιγένεια στην Αυλίδα" του Ευριπίδη σε κόμικς.
 - Έχουν διασκευαστεί επίσης οι Μύθοι του Αισώπου, η Πάπισσα Ιωάννα του Ροΐδη κ.ά..
- Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή εξέδωσε δύο κόμικς σε όλες τις επίσημες γλώσσες της.
 - Το πρώτο, "Ο Πόλεμος του Βατόμουρου", έχει θέμα την ειρηνική συνύπαρξη των λαών και τα θεσμικά όργανα της Ε.Ε.,
 - Το δεύτερο, "Εγώ ο Ρατσιστής", καταγράφει τις προθέσεις της Ε.Ε. να καταπολεμήσει κάθε είδους διακρίσεις.



Κόμικς στην εκπαίδευση! Γιατί: (1/3)

A. Κίνητρα-Δραστηριοποίηση

- ❑ **Παρακινούν!** "είναι χρήσιμα ως κίνητρο", "αυξάνουν την ατομική συμμετοχή, " καθιστούν την μάθηση πάρα πολύ εύκολη" (Hutchinson, 1949).
- ❑ **Διευκολύνουν!** Η χρήση του κόμικ Superman στη διδασκαλία της Γλώσσας προκάλεσε "ασυνήθιστο ενδιαφέρον" στους σπουδαστές, που "ολοκλήρωσαν την εργασία ολόκληρης της εβδομάδας σε ένα βράδυ" (Sones, 1944).
- ❑ **Γοητεύουν!** " ασκούν μαγνητική έλξη στα παιδιά", (Alongi, 1974)

B. Εποπτεία

- ❑ Εικόνες και κείμενο επωμίζονται το φορτίο της ιστορίας από κοινού.
- ❑ Τα κόμικς θέτουν ένα "ανθρώπινο πρόσωπο" σε ένα μάθημα→ συναισθηματική σύνδεση μεταξύ μαθητών και χαρακτήρων μιας ιστορίας.
- ❑ Η οπτική τους ποιότητα προάγει την μάθηση.
- ❑ Τάση προς τη διδασκαλία με βάση τη θεωρία της πολλαπλής ευφυΐας (Gardner, 1983)



Κόμικς στην εκπαίδευση! Γιατί; (1/3)

Γ. Μονιμότητα

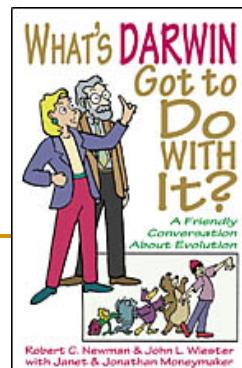
- Μόνιμο οπτικό στοιχείο σε αντίθεση με α.ταινίες διαλέξεις το μέσο ή ο ομιλητής υπαγορεύει την ταχύτητα της διαδικασίας β. βιβλία: μόνιμο στοιχείο, αλλά όχι εικόνες

Δ. Διαμεσολαβητικός ρόλος

- Προς δυσκολότερες και πιο σύνθετες έννοιες; Κόμικς!
- Ο Versaci (2001) τα αξιοποίησε στη διδασκαλία Λογοτεχνίας Κόμικς με πρωταγωνιστή τον Charles Darwin εισάγουν στην Εξελικτική Βιολογία (Eakin, 2002)
- Η πράξη δημιουργίας κόμικς είναι διαθεματική δραστηριότητα

Ε. Δημοτικότητα

- Τα παιδιά είναι εξοικειωμένα με τη λαϊκή κουλτούρα (popular culture)
- «...πρέπει να υπάρχει αρμονία μεταξύ των δραστηριοτήτων ζωής και της εμπειρίας στο σχολείο - η νέα μάθηση είναι μια συνέχεια ή μια επέκταση της μάθησης που ήδη κατέχει ο μαθητής» Hutchinson (1949)
- Απόκτηση ικανοτήτων στα Μέσα Ενημέρωσης (media literacy). → "γίνουν καταναλωτές με οξυμμένη κρίση στα μηνύματα των Μέσων" (Morrison, et al, 2002)



Ψηφιακά κόμικς- web comics (1/2)



Τα ψηφιακά κόμικς αποτελούν ένα «υπερμεσικό μέσο» (Yang, 2003) που αξιοποιούν το διαδίκτυο, τα πολυμέσα και τα υπερμέσα.

Τα τεχνολογικά εργαλεία/μέσα προσφέρουν δυνατότητες για:

A. Παρουσίαση multimedia εκπαιδευτικού υλικού (π.χ. Yang, 2003 για μαθηματικά)

B. Αυτο-αξιολόγηση

- ❑ **KABAM**, έχει χρησιμοποιηθεί με σκοπό την εκπαίδευση παιδιών σε θέματα υγείας. Ο χρήστης καλείται να παρακολουθήσει ένα μάθημα όπου πρέπει να δώσει σωστές συμβουλή σε χαρακτήρες μέσα από 3 επιλογές απαντήσεων
- ❑ **Concept Cartoon** (<http://www.conceptcartoons.com>), για Μαθηματικά και Αστρονομία. Μέσω της μεθόδου πολλαπλών επιλογών, ο μαθητής καλείται να επιλέξει την άποψη ενός «ήρωα» με την οποία συμφωνεί και να αυτοαξιολογηθεί.



Kabam

KABAM! Comic Creator

MAIN MENU X

I have a huge mid-term test coming up and I'm worried about failing!

DRAG YOUR ANSWER INTO THE SCENE ABOVE...

Just go to class. You'll do okay.

Wait until the night before and cram.

Start studying the week before by going over your notes each day. Re-read your textbook and look up the stuff you don't know. Then, get your parents or study buddy to grill you.

Viewer

KABAM! Comic Creator

I have to study hard

Are you ready to fail again?

FRAME 1

Move, Resize, Mirror, Move Above, Move Behind, Remove, Print, Help, Clear / Back

MAKE THE COMIC...

Use the arrows to scroll through your options. You can also jump to a section below:

- | | | | |
|---|-------------|---|---------|
| 1 | BACKGROUNDS | 3 | OBJECTS |
| 2 | CHARACTERS | 4 | SPEECH |

Thought Bubble - Enter your text here after placement

I have a huge test coming up and I'm worried about failing!

You can have a healthy breakfast before the test to give your brain fuel

Editor

Gene Yang ... hypermedia comics

Every number can be "broken up" into its factors. For example, 12 can be broken up into its factors 3 and 4.

$$\begin{array}{c} 12 \\ / \quad \backslash \\ 3 \quad 4 \end{array}$$

When we do this, we say that we are **factoring** 12.

12 can be factored in a variety of ways.

$$\begin{array}{cc} \begin{array}{c} 12 \\ / \quad \backslash \\ 1 \quad 12 \end{array} & \begin{array}{c} 12 \\ / \quad \backslash \\ 2 \quad 6 \end{array} \\ \\ \begin{array}{c} 12 \\ / \quad \backslash \\ 3 \quad 4 \end{array} & \begin{array}{c} 12 \\ / \quad \backslash \\ 2 \quad 2 \quad 3 \end{array} \end{array}$$

Numbers that can be factored multiple ways are called **composite numbers**.

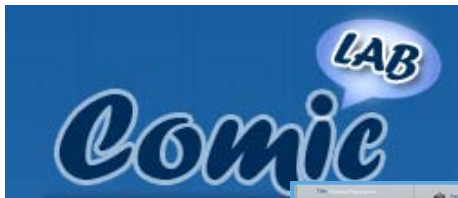
Can we review a bit?

Let's keep going!

© 2003 Gene Yang

Ψηφιακά κόμικς-web comics (2/2)

- Γ. Δημιουργία εκπαιδευτικών ιστοριών
 - Εισαγωγή εικόνων και διαλόγων για δημιουργία κόμικς
- ComicStripCreator standalone εφαρμογή δημιουργίας Comic Strips (<http://www.comicstripcreator.org>)
- ComicLife(<http://plasq.com/comiclife-win>). Ο χρήστης εισάγει γραφικά αντικείμενα, αποθηκεύει και επεξεργάζεται ένα δικό του Comic Book
- Web Comic Book Creator της ITISART.Ltd, <http://webcomicbookcreator.com/>



Εφαρμογές δημιουργίας ψηφιακών κόμικς που υποστηρίζουν την ελληνική γλώσσα

➤ CoSy_ComicStripCreator

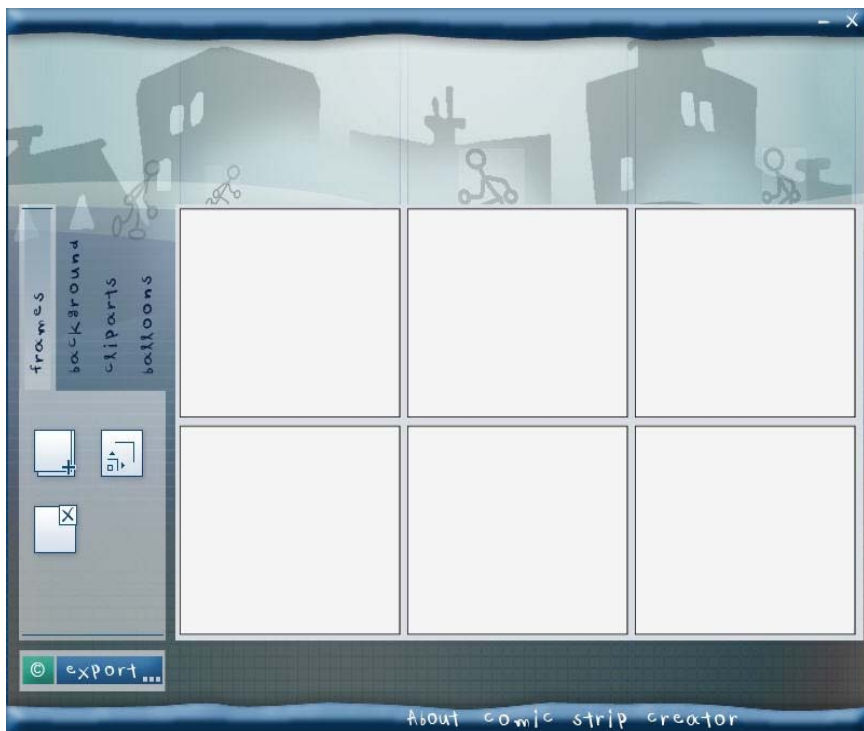
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΑ

CoSy-LLab: Ερευνητική Ομάδα Προηγμένων
Τεχνολογιών Μάθησης & Πολιτισμού
<http://www.comicstripcreator.org>

➤ ComicLab

Εταιρεία ITisART.Ltd

<http://webcomicbookcreator.com/>



Εκπαιδευτικά προγράμματα αξιοποίησης των κόμικς σε παγκόσμιο επίπεδο

Προγράμματα στη Μεγάλη Βρετανία

- ❖ Η εκπαιδευτικός Gibson M. (2007) <http://www.dr-mel-comics.co.uk/> παρουσιάζει μελέτες περίπτωσης σε σχολεία (school projects). Οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποίησαν κόμικς για να προωθήσουν τη μάθηση:
 - ❖ με τη μελέτη αλλά και τη δημιουργία κόμικς από τους μαθητές-κυρίως σε μαθήματα Γλώσσας, Τέχνης και Ιστορίας.
- ❖ Ο Βρετανικός οργανισμός Classical Comics <http://www.classicalcomics.com/education/index.html/> εισάγει κλασικά έργων λογοτεχνίας όπως του Σαίξπηρ με τη μορφή κόμικς, σύμφωνα με το βρετανικό αναλυτικό πρόγραμμα, όπου
 - ❖ Σύμφωνα με μαρτυρίες εκπαιδευτικών που προσφέρει η ιστοσελίδα έγινε ένθερμα αποδεκτό από μαθητές και εκπαιδευτικούς.

Προγράμματα στις ΗΠΑ

- ❖ Comic Book Project, (2008) -<http://www.comicbookproject.org>

Ξεκίνησε το 2001 **στη Νέα Υόρκη** πιλοτικά σε κάποια δημοτικά σχολεία και μέχρι του παρόντος έχει εξαπλωθεί σε **περισσότερα από 850 σχολεία** σε ολόκληρη την αμερικάνικη επικράτεια.

- Στόχος του προγράμματος είναι η ενθάρρυνση των μαθητών στη δημιουργία, συγγραφή, σχεδίαση και δημοσίευση των δικών τους κόμικς με βάση τις εμπειρίες και τα ενδιαφέροντά τους ως εναλλακτικός δρόμος για την προώθηση του γραμματισμού (literacy).

Προγράμματα στην Ευρωπαϊκή Ένωση

- ✓ Το πρόγραμμα κόμικς “Common values” των Lai-momo and Eurodialog και της Ευρωπαϊκής Ένωσης (2003) <http://www.valeurscommunes.org/home.php/> με θέμα την ένταξη των μεταναστών εντάχθηκε πιλοτικά σε τρία **βελγικά σχολεία** ως εκπαιδευτικό υλικό με έναν οδηγό για χρήση του και διήγειρε μεγάλο ενδιαφέρον.
- ✓ Στη **Γερμανία** χρησιμοποιήθηκε ως διδακτικό υλικό ένα βιβλίο κόμικς για την Ιστορία (Die Suche/The Search) με θέμα το Ολοκαύτωμα. Το βιβλίο θα διδαχθεί πιλοτικά **στην Πολωνία και Ουγγαρία** σε περισσότερους από **3000 μαθητές**.
- ✓ Σε **Ελλάδα, Ισπανία, Ιταλία και Κύπρο**, το έργο <http://www.educomics.org> που καινοτομεί γιατί δίνει έμφαση στο να βοηθήσει καθηγητές και μαθητές να δημιουργήσουν υπερμεσικά κόμικς



Πιλοτικό εργαστήριο ComicStrips σε Γυμνάσιο του Παπάγου



- Η κεντρική ιδέα του εργαστηρίου ήταν να μελετήσουν εκπαιδευτικά κόμικς και να δημιουργήσουν δικά τους comic strips,
 - παραγωγή πολυτροπικών κειμένων σε αυθεντικές συνθήκες επικοινωνίας στην τάξη και στο σπίτι, αξιοποιώντας ποικίλα σημειωτικά συστήματα.
 - Συνδυάζεται η ανάγκη για ψηφιακό γραμματισμό με την καλλιέργεια νέων σημειωτικών τρόπων, η διαπλοκή των οποίων δημιουργεί πολυτροπικά κείμενα
- Αφορμή ένα πλαίσιο παρεμβατικών προγραμμάτων του ΚΕΘΙ (Κέντρο Ερευνών για Θέματα Ισότητας) για την προώθηση της Ισότητας των Δύο Φύλων,
- Συμμετείχαν 25 μαθητές του Γ2 τμήματος του 1ου Γυμνασίου Παπάγου (13 αγόρια και 12 κορίτσια).

Πιλοτικό εργαστήριο



- Φάση 1: Καταρχάς επεξηγήθηκε αναλυτικά ο τρόπος χρήσης του εργαλείου “Comic Strip Creator”. Έπειτα οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες των 2 ή 3 ατόμων και ξεκίνησαν οι δοκιμές του εργαλείου, δόθηκε ανατροφοδότηση και συζητήθηκαν απορίες.
- Φάση 2: Πρώτα προβλήθηκε η ελληνική ταινία «Επάγγελμα Γυναίκα», και δόθηκε στους μαθητές να μελετήσουν το κόμικ "Εγώ ο Ρατσιστής", καταγράφει τις προθέσεις της Ε.Ε. να καταπολεμήσει κάθε είδους διακρίσεις
- Φάση 3: ζητήθηκε η δημιουργία ενός κόμικς με τη βοήθεια του εργαλείου “Comic Strip Creator” με θέμα: “Η καθημερινότητα ενός άντρα και μιας γυναίκας στο σπίτι”.
 - Οι μαθητές κλήθηκαν να αναζητήσουν πληροφορίες στο Διαδίκτυο και δημιουργήσουν τη δική τους ιστορία, αποτυπώνοντας πρώτα σε κείμενο του Word τα βασικά στοιχεία της δομής [Χρόνος/ Χώρος, Πρόσωπα, Αρχική κατάσταση, Περιπέτεια-Πρόβλημα (στέρξη ή επιθυμία ήρωα), Δράση: Δοκιμασία ήρωα/ ρόλοι άλλων προσώπων, Αποτέλεσμα δράσης/ Λύση προβλήματος] και περνώντας έπειτα στην ψηφιακή απεικόνιση, στην επιλογή χαρακτήρων και σκηνικού και στη συγγραφή των διαλόγων.
- Φάση 3: Παρουσιάστηκε η εργασία κάθε ομάδας και έγινε αξιολόγηση από τους μαθητές και στο τέλος από τον εκπαιδευτικό και

Πορίσματα αξιολόγησης του εργαστηρίου

- Σε κάθε ένα μαθητή δόθηκε ένα ερωτηματολόγιο με ομάδες ερωτήσεων γύρω από τους ακόλουθους βασικούς άξονες:
 - i. Κόμικς/ψηφιακά κόμικς στην εκπαίδευση και ειδικότερα: Μελέτη έντυπων και ψηφιακών κόμικς- Χρήση ψηφιακών κόμικς στο μάθημα.
 - ii. Συμπεράσματα για τη χρησιμότητα των κόμικς σχετικά με το θέμα της ισότητας των δύο φύλων.
 - iii. Εντυπώσεις από τη χρήση του εργαλείου CoSy_Comic Strip Creator
 - iv. Συναισθήματα-εντυπώσεις από το πειραματικό εργαστήριο, ευκολίες-δυσκολίες

Αποτελέσματα Συναισθήματα- εντυπώσεις

- Το **100%** είχαν θετικά συναισθήματα.
- Ως προς τι τους **άρεσε** ενθουσιώδεις ήταν οι απαντήσεις των μαθητών.

ΜΟΥ ΑΡΕΣΕ ΠΟΛΥ,
ΗΤΑΝ
ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ
ΚΑΙ ΣΕ ΚΑΝΕΙ ΝΑ
ΚΑΤΑΛΑΒΕΙΣ
ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΤΟ
ΜΑΘΗΜΑ

ΕΙΧΑΜΕ
ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ
ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΟΥΜΕ
ΔΙΚΑ ΜΑΣ ΚΟΜΙΚ

ΜΟΥ ΑΡΕΣΕ
ΓΕΝΙΚΟΤΕΡΑ
ΣΑΝ ΙΔΕΑ ΚΑΙ
ΕΠΕΙΔΗ
ΜΑΘΑΙΝΑΜΕ
ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ
ΠΡΑΓΜΑΤΑ

ΜΟΥ ΑΡΕΣΕ ΠΟΛΥ
Η ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ
ΤΟΥ ΟΤΙ
ΓΡΑΦΟΥΜΕ ΝΑ
ΜΟΙΑΖΕΙ ΜΕ
ΑΛΗΘΙΝΟ.

ΜΟΥ ΑΡΕΣΕ ΠΟΛΥ
ΤΟ ΘΕΜΑ ΠΟΥ
ΑΣΧΟΛΗΘΗΚΑΜΕ

ΜΟΥ ΑΡΕΣΕ
ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ
ΓΙΑΤΙ ΗΤΑΝ ΕΝΑ
ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ
ΜΑΘΗΜΑ.



Παράδειγμα Μαθητικού κόμικ



Διδακτικό σενάριο

«Ιστορίες διατροφικής τρέλας σε κόμικς»

- Βαρβάκειο Πειραματικό Γυμνάσιο, Α΄ τάξη
- Σχολικό έτος 2008-2009
- Νεοελληνική Γλώσσα: 4η ενότητα σχολικού εγχειριδίου με θέμα τη *διατροφή*
- Διδασκαλία γύρω από την επίλυση προβλήματος (**problem-based learning**): κατασκευή αφηγήσεων σε κόμικς για την προαγωγή των καλών διατροφικών συνηθειών των μαθητών και μαθητριών της σχολικής κοινότητας και ανάρτησή τους στο μαθητικό περιοδικό <http://efivoidimosiografoi.pbworks.com> (περιβάλλον wiki).
- Στόχος: συνεργατική παραγωγή πολυτροπικού λόγου σε αυθεντικές συνθήκες επικοινωνίας (**situated learning**) με τη βοήθεια του λογισμικού **ComicLab**

Διδακτικό σενάριο

«Ιστορίες διατροφικής τρέλας σε κόμικς»

Διδακτικό πρόβλημα

- Διαμόρφωση συνθηκών αυθεντικής επικοινωνίας στην κοινότητα μάθησης
- Αναπλαισίωση της γνώσης των μαθητών /τριών σχετικά με τον αφηγηματικό λόγο
- Αξιοποίηση της αναγνωστικής εμπειρίας τους,
- Επίλυση ενός πραγματικού προβλήματος (problem-based learning)
- Παραγωγή πολυτροπικών κειμένων σε μορφή κόμικς που έχουν νόημα για τους ίδιους (situated learning).
(Lave & Wenger, 1991)

Παιδαγωγική του γραμματισμού

- Ο όρος *πολυγραμματισμοί* (multiliteracies) περιγράφει τις στρατηγικές και δεξιότητες που απαιτούνται για την κατανόηση και παραγωγή πολυμεσικών προϊόντων που κατασκευάζουν πολυτροπικά νοήματα (Χατζησαββίδης, 2003).
- Σύμφωνα με την *παιδαγωγική του γραμματισμού* (literacy education), η γλωσσική διδασκαλία αναδεικνύει τη γλώσσα ως ένα δυναμικό σημειωτικό σύστημα, η αποτελεσματική χρήση του οποίου συναρτάται προς τις περιστάσεις επικοινωνίας (Χατζησαββίδης, 2003).
- Στη διδακτική πράξη διαμορφώνονται συνθήκες αυθεντικής επικοινωνίας και επιλέγονται κείμενα που ανήκουν σε ποικίλα κειμενικά είδη, αξιοποιούν πέραν του γλωσσικού και άλλους σημειωτικούς κώδικες και ανταποκρίνονται στην πολιτισμική εμπειρία των μαθητών/τριών.

Γιατί τα Κόμικς στη γλωσσική εκπαίδευση: (2/2)

- αναγνωρίζεται ως μια βασική παράμετρος της νοητικής διάπλασης και της κοινωνικοποίησης του παιδιού η ικανότητα διάκρισης του αφηγηματικού από τον μη αφηγηματικό τρόπο (Γεωργακοπούλου&Γούτσος, 1999) σύμφωνα με στοιχεία που προσκομίζει η Αναπτυξιακή Ψυχολογία,
- πιστοποιείται σε καθημερινή βάση η ευρύτατη διάδοση του αφηγηματικού τρόπου στην επικοινωνία (δημοσιογραφικές ειδήσεις, διηγήσεις περιστατικών, αναδιηγήσεις της υπόθεσης τηλεοπτικών σειρών ή ταινιών, κόμικς, ημερολόγια, αυτοβιογραφίες και βιογραφικά σημειώματα, ιστορικές αφηγήσεις, παραμύθια κλπ.)(Νέζη& Σεφερλή, 2005)

Διδακτικό σενάριο

«Ιστορίες διατροφικής τρέλας σε κόμικς»

Αναμενόμενα αποτελέσματα (1/2)

- Οι μαθητές/ τριες ως σεναριογράφοι, εικονογράφοι και αναγνώστες ψηφιακών κόμικς
- εξοικειώνονται με τους σημασιοδοτικούς τρόπους άλλων σημειωτικών συστημάτων πέρα του γλωσσικού κώδικα
- διευρύνουν τις στρατηγικές τους στην κατανόηση πολυτροπικών κειμένων
- αναπτύσσουν δεξιότητες σχεδιασμού και παραγωγής αφηγηματικού λόγου με την αξιοποίηση ποικίλων σημειωτικών κωδίκων και μαθησιακών πόρων (ανάπτυξη πολυγραμματισμών).

Διδακτικό σενάριο
«Ιστορίες διατροφικής τρέλας σε κόμικς»
Αναμενόμενα αποτελέσματα (2/2)

- οικοδομούν τη γνώση τους για τη λειτουργική χρήση γραμματικοσυντακτικών φαινομένων, όπως οι μορφές των ονοματικών συνόλων, τα είδη των προτάσεων ως προς τη δομή και σημασία τους, τα σημεία στίξης, μέσα από την εφαρμογή στην επικοινωνιακή πράξη
 - ασκούνται στην ανάπτυξη νοητικών (κριτική σκέψη, δημιουργική φαντασία, ανάλυση, σύνθεση, οργάνωση κλπ), επικοινωνιακών-κοινωνικών (συνεργατικότητα, αλληλεπίδραση, αυτενέργεια, υπευθυνότητα και μεταγνωστικών δεξιοτήτων (αναστοχασμός, αξιολόγηση).
-

Πιλοτικό εργαστήριο στο Βαρβάκειο Πειραματικό Γυμνάσιο – Ιστορίες διατροφικής τρέλας σε κόμικς

1η ΦΑΣΗ

(1 διδακτική ώρα)

- ✓ Παρουσίαση κόμικ σε ψηφιακή μορφή
- ✓ Παρουσίαση του εργαλείου web comic book creator και της λειτουργίας του
- ✓ Εξοικείωση των μαθητών με το εργαλείο web comic book creator



Πιλοτικό εργαστήριο στο Βαρβάκειο Πειραματικό Γυμνάσιο - *Ιστορίες διατροφικής τρέλας σε κόμικς*

2η ΦΑΣΗ (2 διδακτικές ώρες)

Σχεδιασμός σεναρίου και
οργάνωση της αφήγησης της
ιστορίας στην
αίθουσα διδασκαλίας

3η ΦΑΣΗ (2 διδακτικές ώρες)

Σχεδιασμός της δράσης στο κάθε
καρέ με βάση το σενάριο της
προηγούμενης φάσης, μετατροπή
του

σεναρίου σε μορφή κόμικς με την
αξιοποίηση του παραπάνω
εργαλείου

στο εργαστήριο Πληροφορικής



Πιλοτικό εργαστήριο στο Βαρβάκειο Πειραματικό Γυμνάσιο - Ιστορίες διατροφικής τρέλας σε κόμικς

4η ΦΑΣΗ

(2 διδακτικές ώρες)

- Προβολή και αξιολόγηση των ψηφιακών κόμικς - αξιολόγηση της όλης δραστηριότητας και του εργαλείου στην αίθουσα διδασκαλίας (2 ώρες)

5η ΦΑΣΗ

- Ανάρτηση του υλικού στο μαθητικό wiki (<http://efivoidimosiografoi.pbworks.com>).



Πορίσματα ερωτηματολογίου

A/A	Ερωτήσεις	Απαντήσεις
5	Θα σου άρεσε να διδάσκονται τα μαθήματά σου με τη βοήθεια ψηφιακών κόμικς (σε υπολογιστή); (Αρκετά έως πάρα πολύ)	96%
6	Πιστεύεις ότι το μάθημα θα ήταν πιο ευχάριστο, αν ο καθηγητής/ δάσκαλός σου χρησιμοποιούσε ψηφιακά κόμικς; (Αρκετά έως πάρα πολύ)	100%
7	Πιστεύεις ότι τα κόμικς θα σε βοηθούσαν να κατανοήσεις καλύτερα ένα δύσκολο μάθημα; (Αρκετά έως πάρα πολύ)	79%
8	Το εργαλείο comic strip creator/web comic book creator είναι εύκολο στη χρήση του; (Αρκετά έως πάρα πολύ)	84%

Πορίσματα ερωτηματολογίου

A/A	Ερωτήσεις	Απαντήσεις
9	Θα ήθελες να αλλάξει κάτι στο εργαλείο, ώστε να σου αρέσει περισσότερο; (ΟΧΙ)	45%
10	Σου άρεσε η διαδικασία δημιουργίας ψηφιακών κόμικς;	95%
11	Τα κόμικς που έφτιαξες σε βοήθησαν να αξιοποιήσεις τις γνώσεις σου για τα σημεία στίξης, τα είδη των προτάσεων και τη λειτουργία των ονοματικών συνόλων στην πράξη της επικοινωνίας;	96%
12	Σε ποια μαθήματα και με ποιο τρόπο πιστεύεις ότι θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί το εργαλείο web comic book creator;	ΓΛΩΣΣΑ, ΑΡΧΑΙΑ, ΙΣΤΟΡΙΑ, ΟΙΚΙΑΚΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ, ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

Αξιολόγηση μαθησιακής διαδικασίας

- Η επίδοση των παιδιών στη συνεργατική παραγωγή πολυτροπικού λόγου ήταν πολύ καλή έως εξαιρετική και παρά τις κάποιες δυσκολίες στην πλειοψηφία τους συνεργάστηκαν πολύ καλά έως εξαιρετικά.
- Όσον αφορά θέματα δομής της αφήγησης δεν έλειψαν οι περιπτώσεις με πολύ καλή έως εξαιρετική επίδοση στις στρατηγικές οργάνωσης αφηγηματικού κειμένου, ενώ εξαιρετικά ήταν τα αποτελέσματα ως προς τις δεξιότητες που ανέπτυξαν στην αναγνώριση των χαρακτηριστικών μιας αφηγηματικής σκηνής.
- Τέλος πολύ καλά ήταν τα αποτελέσματα σχετικά με την αναπλαισίωση των γνώσεων τους για τα σημεία στίξης, τα είδη των προτάσεων και τη λειτουργία των ονοματικών συνόλων στην πράξη της επικοινωνίας

Ένα Παράδειγμα



....συνέχεια....



...Τέλος!!!!



Τελικά ο ντεντέκιβ βρήκε τον Σιμον και τον Ζοζέφ λιπόθυμους από τα πολλά φαστ φουντ και τους εξήγησε πως δεν πρέπει να είναι θύματα εκμετάλλευσης από φαστ φουντ! Βρήκε τον Τόβυ και μάνα και μάνα για την σκέψη του μήκε εισόδια! Αν θέλετε και εσείς να ξεπεράσετε τη μαγία με τα φαστ φουντ μπειτε σε αυτό το site! Η μυστική συνταγή τελικά ήταν φρούτα και λαχανικά!!! Ο ντεντέκιβ παντρεύτηκε τελικά την μητέρα του Γουστο και έζησαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα!

ΤΕΛΟΣ

Σεναριογράφοι

- Για να οργανώσετε την αφήγηση μιας ιστορίας, συμπληρώνετε τον ακόλουθο πίνακα που περιγράφει το διάγραμμα της ιστορίας
- Δίνετε έναν τίτλο στην ιστορία σας. Ο τίτλος μπορεί να έχει τη δομή ελλειπτικής πρότασης(μόνο ονοματικό σύνολο, απλό ή διευρυμένο). Χρησιμοποιείτε το κατάλληλο σημείο στίξης ανάλογα με το αν η πρότασή σας είναι αποφαντική, προστακτική ή ερωτηματική

Χρόνος/ Χώρος
Πρόσωπα
Αρχική κατάσταση
Περιπέτεια:Πρόβλημα (στέρηση ή επιθυμία) ήρωα/ Στόχος
Δράση: Δοκιμασία/ ες ήρωα/ Ρόλοι άλλων προσώπων(Βοηθοί ή Αντίμαχοι ήρωα)
Αποτέλεσμα δράσης/ Λύση προβλήματος;

Σεναριογράφοι

- Οργανώνετε τις σκηνές στην αφήγηση της ιστορίας σας. Αποφασίζετε τον αριθμό των σκηνών που σας χρειάζονται για το στήσιμο της ιστορίας σας. Σε κάθε σκηνή με μία πρόταση αποφαντική θα πληροφορείτε για τον τόπο και τον χρόνο και τα πρόσωπα, εφόσον αυτά τα δεδομένα αλλάζουν.
- Στη συνέχεια φτιάχνετε τους διαλόγους που θα αναπτύσσονται ανάμεσα στα πρόσωπα σε κάθε σκηνή. Μην ξεχνάτε ότι στον προφορικό λόγο χρησιμοποιούνται συνήθως ερωτηματικές και ελλειπτικές προτάσεις, ανάλογα βέβαια με την ηλικία, τη θέση και τη μόρφωση των προσώπων. Προσέξτε ιδιαίτερα το ρόλο των σημείων στίξης στην απόδοση των εξωγλωσσικών και παραγλωσσικών χαρακτηριστικών του προφορικού λόγου.

Εικονογράφοι

- Πάρτε τη φόρμα που συμπληρώσατε και το κείμενό σας με τις σκηνές και τους διαλόγους και πιάστε δουλειά. Ώρα για το ComicLab!
- Αποφασίστε από την αρχή για τον αριθμό των σελίδων της ιστορίας σας. Λάβετε υπόψη σας το διαθέσιμο χρόνο και υπολογίστε ένα κόμικς περίπου 5-6 σελίδων. (Σελίδα 1: Πότε, ποιος και που, Σελίδα 2: Αρχική κατάσταση, Σελίδα 3: Περιπέτεια: Πρόβλημα (στέρηση ή επιθυμία) ήρωα/ Στόχος, Σελίδα 4 - 5: Δράση: Δοκιμασία/ες ήρωα/ Ρόλοι άλλων προσώπων (Βοηθοί ή Αντίμαχοι ήρωα), Σελίδα 6: Αποτέλεσμα δράσης/ Λύση προβλήματος)
- Διαλέξτε τους χαρακτήρες. Θυμηθείτε: οι χαρακτήρες σας είναι οι ήρωές σας, όσο πιο ευδιάκριτοι και ο φυσικοί είναι, τόσο πιο πιστευτοί θα γίνουν στον αναγνώστη. Προσοχή! Το καλλιτεχνικό στυλ που θα επιλέξετε για τους χαρακτήρες σας (χιουμοριστικό-σοβαρό κ.λπ.) πρέπει να δένει απόλυτα με το ύφος της ιστορίας.
- ΒΑΛΤΕ ΔΙΑΛΟΓΟΥΣ, σε μπαλόνια διαλόγων. Οι διάλογοι βοηθούν την εξέλιξη της ιστορίας, σχετίζονται με αυτήν και πρέπει να ταιριάζουν στα πρόσωπα. Οι φράσεις σας πρέπει να είναι τοποθετημένες μέσα στα μπαλόνια ευδιάκριτα και όχι στριμωγμένα. Επιλέξτε γραμματοσειρά, πάχος γραμμής, χρώματα κλπ. Καλό είναι να επιλέξετε μια γραμματοσειρά που να θυμίζει γραφή στο χέρι και κεφαλαία γράμματα.
- ΒΑΛΤΕ ΛΕΖΑΝΤΕΣ μέσα σε ορθογώνια πλαίσια στην κορυφή του καρέ. Οι λεζάντες μας δίνουν πληροφορίες για τους χαρακτήρες το χώρο & χρόνο, όπως ένας αφηγητής. Ακόμη λειτουργούν ως μεταβατικό κείμενο όταν αλλάζουμε σκηνή.

Νέες ιδέες ... νέες δημιουργίες...



Θέλουμε να δημιουργήσουμε
το Educational Comic
Community ...
Ας συνεργαστούμε...



Περισσότερες πληροφορίες στους δικτυακούς τόπους:

<http://www.educomics.org>



EU LifeLong Learning Comenius project

*Συμεών Ρετάλης (retal@unipi.gr) &
Μιχάλης Μπουλουδάκης (michalis@itisart.com.gr)*

