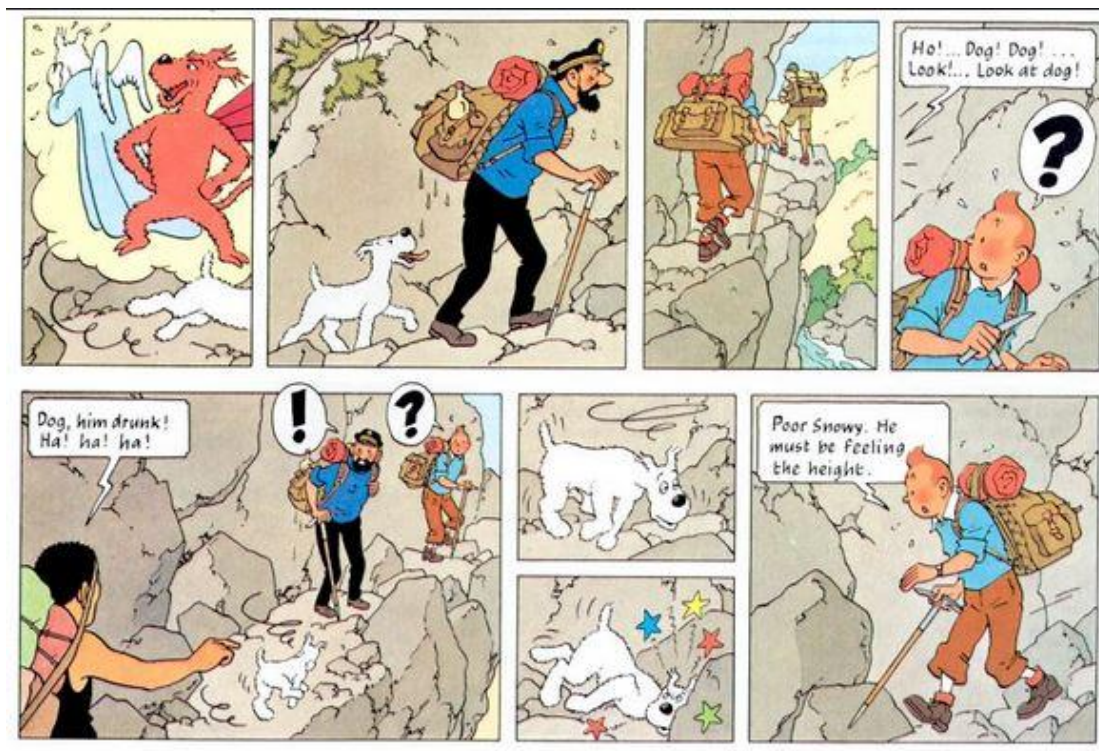


ΤΑ ΨΗΦΙΑΚΑ ΚΟΜΙΚΣ

ΜΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ

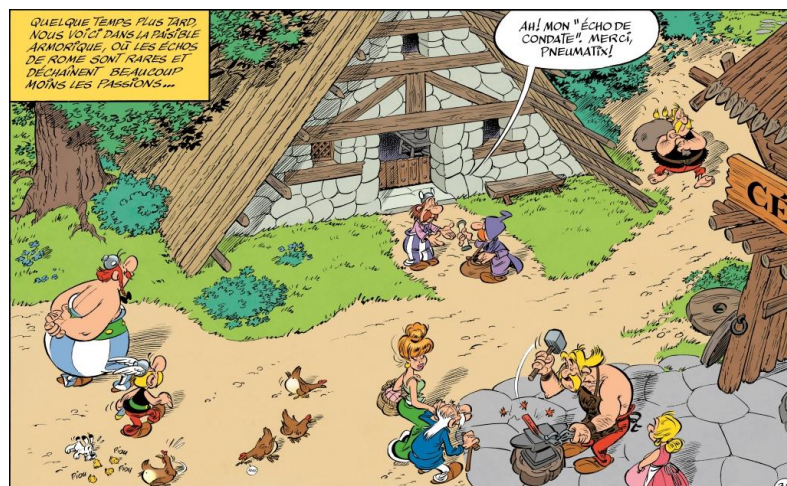


Την τελευταία δεκαετία τα ηλεκτρονικά μέσα έχουν προσφέρει περισσότερες προσεγγίσεις, ώστε οι μαθητές να κατασκευάσουν τη γνώση τους. (Standley, 2003). Η ψηφιακή αφήγηση ιστοριών με εποπτικά μέσα είναι μία από αυτές τις προσεγγίσεις. Η θεωρία των Mayer & Moreno (1998) υποστηρίζει ότι οι άνθρωποι μαθαίνουν καλύτερα μέσα από τον συνδυασμό λέξεων και εικόνων. Τούτο συμβαίνει επειδή τα οπτικά στοιχεία συγκεκριμενοποιούν το κείμενο, βοηθούν στην εκμάθηση πιο πολλών εννοιών, οξύνουν τις οπτικές δεξιότητες και βοηθούν τη μνήμη (Costello & Bilton, 2009).

Ειδικότερα τα κόμικς αναπτύσσονται σε μια γλώσσα παγκοσμίως κατανοητή προκαλώντας τις αισθήσεις, μετατρέποντας το αφηρημένο σε συγκεκριμένο και απογειώνοντας τη φαντασία των νέων.(Βασιλικοπούλου & Ρετάλης, 2008)

Τα κόμικς έχουν εμφανιστεί ως ένα καινοτόμο, υποσχόμενο διδακτικό μέσο, το οποίο βασίζεται στη θεωρία διπλής κωδικοποίησης του Ραϊνίο στο πλαίσιο της οποίας τονίζεται η αξία της διασύνδεσης κειμένου (λεκτικών πληροφοριών) και εικόνας (μη λεκτικών πληροφοριών) για τη διευκόλυνση γνωστικών διεργασιών. Ο συνδυασμός εικόνας και κειμένου στη διήγηση μιας ιστορίας κάνει πιο οικείο στον αναγνώστη το γνωστικό αντικείμενο καθιστώντας έτσι τα κόμικς ως ένα προσιτό και δημοφιλές κειμενικό είδος (Morrison, Bryan & Chilcoat, 2002). Με τη θεωρία της διπλής κωδικοποίησης ο Alan Paivio (Clark & Paivio, 1991) υποστήριξε ότι υπάρχουν δύο γνωστικά μοντέλα ανεξάρτητα κανάλια μέσα από τα οποία επεξεργαζόμαστε τις πληροφορίες: το λεκτικό ή συμβολικό και το οπτικό ή αναλογικό ή μη λεκτικό. Η μάθηση αποδεικνύεται πιο αποτελεσματική όταν λαμβάνοντας την πληροφορία χρησιμοποιούνται και τα δύο κανάλια επικοινωνίας αντί του ενός (Nugent, 1992).

Τα ψηφιακά κόμικς αποτελούν ένα πολυμεσικό περιβάλλον που συνδυάζει κείμενο, εικόνα, ήχο, βίντεο και δυνατότητα σύνδεσης με το διαδίκτυο. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για διδασκαλία, αυτό-αξιολόγηση, καθώς και για να υποστηρίξουν την κατανόηση δύσκολων επιστημονικών εννοιών και ιδεών (Keogh & Naylor, 1999; Morrison, Bryan & Chilcoat, 2002; Yang, 2003). Επίσης η παιδαγωγική τους αξιοποίηση δίνει τη δυνατότητα παροχής κινήτρων σε απρόθυμους μαθητές (Keogh & Naylor, 1999; Yang, 2003).



Τα ψηφιακά κόμικς δίνουν ένα διαφορετικό τρόπο ανάλυσης της πληροφορίας. (Schwarz, 2006). Διδάσκοντας με τη βοήθεια των κόμικς η εκπαίδευση αντιμετωπίζει μία νέα πρόκληση, να αγκαλιάσει νέα και διαφορετικά σχήματα, ώστε να καλλιεργήσει τον οπτικό γραμματισμό, λαμβάνοντας υπόψη τις διαφορετικές μεθόδους καλλιέργειας της γνώσης που δημιουργεί η τεχνολογία (Lin, 2003).

Επιχειρώντας να οριοθετήσουμε το παιδαγωγικό πλαίσιο των ψηφιακών κόμικς συσχετίζοντας με τις θεωρίες μάθησης θα καταλήγαμε ότι ο εποικοδομισμός ταιριάζει περισσότερο στις διδακτικές προσεγγίσεις που ενσωματώνουν ψηφιακά κόμικς. Ο εποικοδομισμός είναι μια φιλοσοφική- επιστημολογική και παιδαγωγική προσέγγιση της μάθησης, όπου η μάθηση εμφανίζεται σαν μια ενεργή διαδικασία στην οποία οι εκπαιδευόμενοι συνθέτουν καινούριες ιδέες ή έννοιες που βασίζονται πάνω στην τωρινή ή/και στην παλαιά γνώση (Gros 2002, 323-343). Ο εποικοδομισμός συνεπώς προτείνει δραστηριότητες , αυθεντικότητα μέσα σε κοινωνικό πλαίσιο γεγονός που συνδέεται με την ενασχόληση των μαθητών κατά την δημιουργία ψηφιακών κόμικς. (<http://economy.wordpress.com/εκπαιδευτικό-υλικό/comics/>).

<https://2forpixton.weebly.com/eta-chirhoetasigmaeta-tauomeganu-kappaomicronmuiotakappasigma-sigmatauetanu-epsilonkappapialphaiotadeltaepsilonupsilontauiotakappaeta-deltaiotaalphadeltaiotakappaalphasigmaiota.html>

