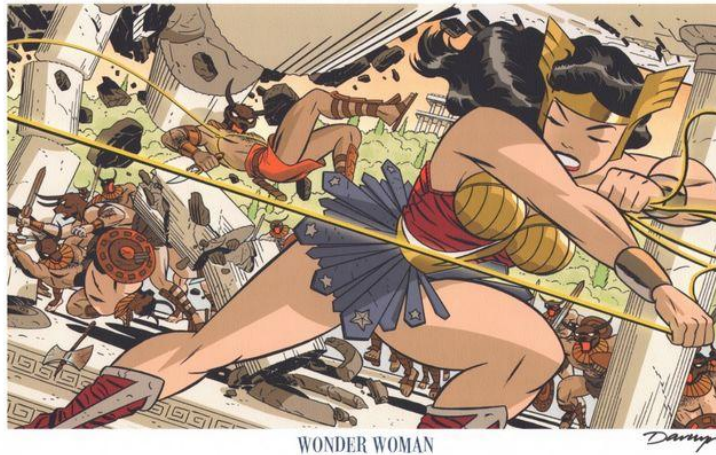


Comics



“Έμαθα ανάγνωση πριν πάω σχολείο, γιατί ήθελα να διαβάζω μόνος μου τα comic strips στις εφημερίδες και να μαθαίνω τι γίνεται παρακάτω, χωρίς να χρειάζεται να περιμένω τον πατέρα μου να μου διαβάσει τη συνέχεια”, δηλώνει ο Jeff Smith, δημιουργός του δημοφιλούς comic Bone.

Τα comics, σύμφωνα με πολλούς θεωρητικούς, αλλά και εκπαιδευτικούς, δε διηγούνται μόνο τις ιστορίες πλασμάτων με υπερφυσικές δυνάμεις, αλλά έχουν και τα ίδια την δύναμη να μεταφέρουν γνώση.

Η ένταξη των **comics** στην εκπαιδευτική διαδικασία, μπορεί να λειτουργήσει αποτελεσματικά, προς την κατεύθυνση της ανάπτυξης και της καλλιέργειας ερεθισμάτων για την αναζήτηση γνώσης, τόσο για θέματα που σχετίζονται άμεσα με τη σχολική εκπαίδευση, όσο και για εκείνα που αφορούν στην ευρύτερη κατανόηση και κοινωνική συμπεριφορά.

Οι γνώμες των εκπαιδευτικών δίστανται, υποστηρίζοντας ή αμφισβητώντας τη χρήση των comics ως εκπαιδευτικό εργαλείο:

- Η διευθύνουσα της Αμερικανικής Ένωσης Μελέτης του Παιδιού, Sidonie Gruenberg, τάχθηκε υπέρ αυτής της μεθόδου, λέγοντας χαρακτηριστικά, “Δεν υπάρχει σχεδόν κανένα θέμα το οποίο να μην μπορεί να παρουσιαστεί μέσα από το συγκεκριμένο Μέσο”.
- Ο Fredric Wertham αποτέλεσε τον ισχυρότερο πολέμιο και με το βιβλίο του, *Seduction of The Innocent*, κατάφερε να πείσει το αμερικανικό εκπαιδευτικό σύστημα ότι τα comics είναι επιζήμια για τα παιδιά.

Από το **1970** ξεκίνησε μια περίοδος ευρείας αποδοχής του ρόλου των comics ως εκπαιδευτικών εργαλείων, με αποκορύφωμα την έκδοση του Maus από τον **Art Spiegelman**, του πρώτου graphic novel που κέρδισε βραβείο Pulitzer το 1992. Από τότε μέχρι και σήμερα, όλο και περισσότεροι δάσκαλοι και ακαδημαϊκοί χρησιμοποιούν τα comics, στις σχολικές και πανεπιστημιακές αίθουσες, ενώ παράλληλα, πληθαίνουν και τα εγχειρίδια για το διδακτικό ρόλο τους.

Ποιά είναι, όμως, τα στοιχεία εκείνα, που καταστούν τα **comics αποτελεσματικά εκπαιδευτικά εργαλεία**;

- Σε έρευνα που διεξήχθη από τον Hutchinson, μόλις το 1949, το 79% των καθηγητών υποστήριξαν ότι τα comics **αποτελούν ισχυρό κίνητρο για μάθηση**, ενώ επίσης το 79% είπαν ότι η χρήση τους στην εκπαίδευση **αύξησε την ατομική συμμετοχή**.
- Τα comics παρουσιάζουν, ενδεχομένως, ένα πλεονέκτημα συγκριτικά με άλλες διδακτικές μεθόδους, αφού βασίζονται κυρίως στη **δύναμη της εικόνας**. Σύμφωνα με τον Versaci “δημιουργούν ένα ανθρώπινο πρόσωπο για κάθε θέμα”, με αποτέλεσμα να το καθιστούν πιο προσιτό. Επιπλέον, το γεγονός ότι η ανάγνωση ενός comic είναι μια **σύνθετη διαδικασία ταυτόχρονης πρόσληψης εικόνων και λέξεων, εκπαιδεύει τα παιδιά στην αποκωδικοποίηση και επαν-κωδικοποίηση οπτικών μηνυμάτων**, καθώς και στην ικανότητα να **σκέφτονται συνθετικά**.
- Η δυνατότητα συμμετοχής του αναγνώστη κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης ενός comic. Το gutter, το κενό, δηλαδή, ανάμεσα στα καρέ, επιτρέπει στον καθένα από εμάς να πλάσει μια ιστορία, μέσα στην ίδια την ιστορία.
- Η σημασία της **αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία**. Σύμφωνα με έρευνες, αλλά και εμπειρικές παρατηρήσεις, η πληροφορία που τοποθετείται μέσα σε ένα ευρύτερο πλαίσιο αφήγησης, απορροφάται και μένει πολύ πιο εύκολα στη μνήμη κάποιου, πόσο μάλλον όταν τοποθετείται στο πλαίσιο μιας εικονογραφημένης αφήγησης.
- Η **δυναμική της γλώσσας** των comics αποτελεί ένα ουσιαστικό κίνητρο και ταυτόχρονα ένα ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό εργαλείο.
- Η δυνατότητα **συμμετοχής και παρέμβασης** κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης.
- Το «σπάσιμο» των όποιων πολιτιστικών και γλωσσικών διαφορών (μέσα από τη δύναμη της εικόνας).
- Η προσέγγιση «δύσκολων» θεμάτων (ρατσισμός, πόλεμος, μετανάστευση κ.λπ.).
- Η **ανάπτυξη της κριτικής και συνθετικής σκέψης**.
- Η εισαγωγή της δημιουργικότητας στις σχολικές τάξεις.
- Η άντληση πλούτου πληροφοριών και η παρακίνηση για **εμπλουτισμό αυτών των πληροφοριών...**

...αποτελούν μερικά από τα στοιχεία που μπορούν να προφέρουν τα comics στο σύγχρονο εκπαιδευτικό σύστημα. Άλλωστε, όπως υποστηρίζει ο **Sugata Mitra**, εμπνευστής του πειράματος Hole in the Wall, “Αν τα παιδιά ενδιαφερθούν, η εκπαίδευση προκύπτει αυθόρμητα”.

Το διδακτικό και παιδαγωγικό πλαίσιο των ψηφιακών comics στην εκπαίδευση

Η αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς στην εκπαίδευση όταν εντάσσεται σε ένα συγκεκριμένο διδακτικό και παιδαγωγικό πλαίσιο παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την εκπαίδευση. Ειδικότερα τα κόμικς **αναπτύσσονται σε μια γλώσσα παγκοσμίως κατανοητή προκαλώντας τις αισθήσεις**, μετατρέποντας το αφηρημένο σε **συγκεκριμένο**, απογειώνοντας την **φαντασία των νέων** (Βασιλικοπούλου & Ρετάλης 2008). Βασίζονται στη θεωρία της διπλής κωδικοποίησης του **Paivio** σύμφωνα με την οποία οι άνθρωποι αποθηκεύουν και αποκωδικοποιούν πληροφορίες με διπλό τρόπο σε δύο συστήματα μνήμης, τη γλώσσα (λεκτικές πληροφορίες) και τις εικόνες (μη λεκτικές πληροφορίες), όταν συνοδεύεται από κείμενο και αντίστροφα (Paivio, 2006,3)

Αν επιχειρήσουμε 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. Και αυτό γιατί 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** παρά απλό περιεχόμενο, **αυθεντικότητα μέσα σε κοινωνικό πλαίσιο** γεγονός που συνδέεται με την ενασχόληση των μαθητών κατά την δημιουργία ψηφιακών κόμικς.

Ψηφιακά Εργαλεία Δημιουργίας Comic Strip

- <http://www.makebeliefscomix.com/Comix/> <http://www.toondoo.com/>
- <http://www.garfield.com/fungames/comiccreator.html>
- http://www.bam.gov/sub_yourLife/yourlife_comiccreator.html#

Εργαλεία δημιουργίας βιβλίων κόμικς

- <http://www.mycomicbookcreator.com>
- <http://plasq.com/comic-life>
- <http://www.webcomicbookcreator.com>

Εφαρμογές

- ToonDoo: “Fastest Way to Create Comic Strips and Cartoons”: www.toondoo.com
- BitStrips: www.bitstrips.com/create/comic

- Make Belief Comics: www.makebeliefscomix.com/comix (you don't even have to create an account to use this)
- Create Your Own Comic from Marvel: marvel.com/games/play/34/create_your_own_comic
- Pixton: www.pixton.com
- Comic Creator from Read Write Think: www.readwritethink.org/files/resources/interactives/comic
- Comic Life <http://plasq.com/education/writing-history-science-other/>
- Strip Creator: www.stripcreator.com
- Strip Generator: stripgenerator.com/strip/create
- Write Comics: writecomics.com
- Toonlet: toonlet.com
- Cambridge English Online's Cartoon Creator: cambridgeenglishonline.com/Cartoon_Maker
- Cartoonize Your Pet! www.cartoonizemypet.com
- Anmish: anmish.com
- "LOL" Builder: builder.cheezburger.com/builder/rage

iPad και Android Apps

- Comic Touch 2 (iOS): itunes.apple.com/app/comic-touch-2/id692819867?mt=8
- Comic Life <http://plasq.com/education/writing-history-science-other/>
- Cartoonatic (iOS): itunes.apple.com/il/app/cartoonatic/id420905479?mt=8
- DoInk (iOS): www.doink.com
- Comic Puppets Lite (Android): play.google.com/store/apps/details?id=air.com.touchmultimedia.comicpuppetsfree
- Marvel Comics: (Android): play.google.com/store/apps/details?id=com.marvel.comics
- Draw Anime – Manga Tutorials (Android): play.google.com/store/apps/details?id=mangatutorial.drawanime

Βιβλιογραφία

1. Classical Comics Limited (2011). Classical Comics – Educaton. <http://www.classicalcomics.com/education/index.html>.
2. Comic Book Project, (2011). The Comic Book Project. <http://comicbookproject.org/>.
3. Educomics, (2011). <http://www.educomics.org>.
4. Gibson, M. (2007). Dr. Mel Comics. <http://www.dr-mel-comics.co.uk/>.
5. Paivio, A. (2006). Dual Coding Theory and Education. <http://www.umich.edu/~rdytolrn/pathwaysconference/presentations/paivio.pdf>.
6. Gros B., (2002), Knowledge Construction and Technology, *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia* 11(4).
7. McCloud, S. (1993). *Understanding Comics-The Invisible Art*. New York, NY: Kitchen Sink Press for Harper Collins.
8. Yang, G. (2008). Graphic Novels in the classroom. *Language Arts. Proquest Education Journals*, 85,3.
9. Βασιλικοπούλου, Μ., Ρετάλης, Σ. (2008). Αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση, Εργαστήριο Προηγμένων Τεχνολογιών Μάθησης και Πολιτισμού –

CoSy-Llab Computer Supported Learning Engineering Lab.
<http://cosy.ds.unipi.gr>.

Αναφορές:

- <http://www.geneyang.com/comicsedu/history>
- <http://comicbookproject.org>
- <http://junior.comicdom-press.gr/comics-και-εκπαίδευση/>
- <http://www.slideshare.net/educomics/comics-3775167>
- <http://www.educomics.org>
- <http://blog.edu.gr/archives/48>

Χρήσιμοι σύνδεσμοι:

1. Όλα (ή σχεδόν όλα) τα ελληνικά COMICS σε ψηφιοποιημένη μορφή e-book (issue) <http://users.sch.gr/vasanagno/comics.html>
2. Αρχαία ελληνικά σε comics απο μαθητές <http://e-didaskalia.blogspot.gr/2016/01/arxaia-a-gymnasiou.html>
3. Μαθηματικά: <http://www.logicomix.com/gr/>
4. Ιθάκη σε comics: <http://hamomilaki.blogspot.gr/2015/12/comic-cavafy-ithaka.html>
5. Πολιτική – Χρόνης Μίσσιος σε comics (τον είχα διαβάσει μικρότερος) http://t53vorini-gr.blogspot.gr/2013/12/blog-post_17.html
6. Μαθαίνω να κάνω comics (Σχολική εργασία): <https://33dim.wordpress.com/σχολικό-έτος-2011-2012/φτιάχνουμε-κόμικς/>
7. Τα 8 διάσημα comic που άφησαν εποχή: <http://radio4.gr/8-διάσημα-comics-που-άφησαν-εποχή/>
8. Βιβλίο: Τα comics στην εκπαίδευση» <http://moulaevang.blogspot.gr/2010/11/www.html>
9. Ελληνικά Comic Books 3: Ενέργεια χωρίς σπατάλες (1992) <http://selidesnostalgias.blogspot.gr/2015/05/comic-books-3-1992.html>
10. Για Comics εργαλεία (και βασική θεωρητική προσέγγιση): <https://economu.wordpress.com/εκπαιδευτικό-υλικό/comics/>
11. Εργασία φοιτητή: <http://www.slideshare.net/elfinor3/papanikolaou-comic-lab-12872216>
12. Άρθρο: Να μπουν τα κόμικς στο σχολείο! Σεμινάριο για εκπαιδευτικούς στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης <http://www.iefimerida.gr/news/169705/να-μπουν-τα-comics-στο-σχολείο-σεμινάριο-κόμικ-για-εκπαιδευτικούς-στο-μουσείο-κυκλαδικής>
13. Μαθαίνουμε να κάνουμε comics (εκπαιδευτικός) <https://33dim.wordpress.com/2012-2013/μαθαίνουμε-να-κάνουμε-κόμικς/>
14. Εργασία – εισήγηση σε συνέδριο (με βιβλιογραφία): https://www.researchgate.net/publication/202973791_Can_Teachers_design_Educational_Comics_in_Greek
15. <http://www.greekcomics.gr/forums/index.php>