

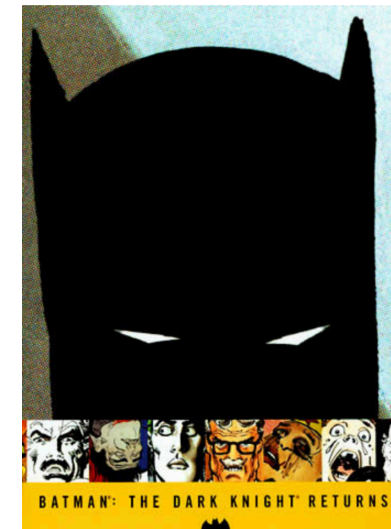
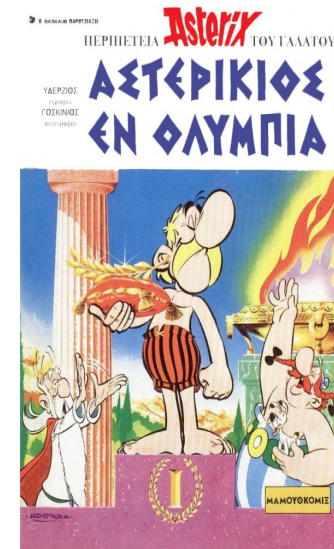
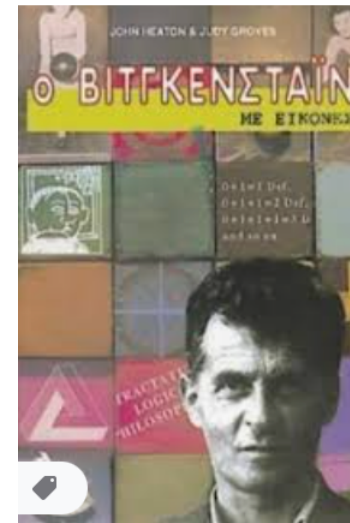
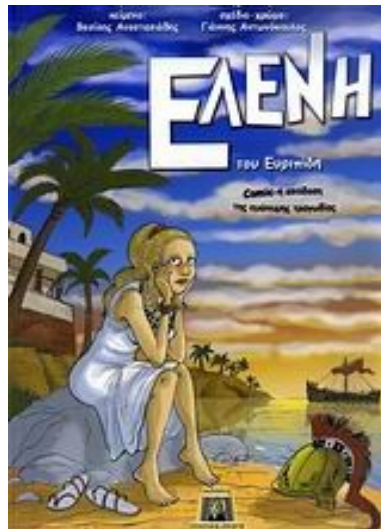
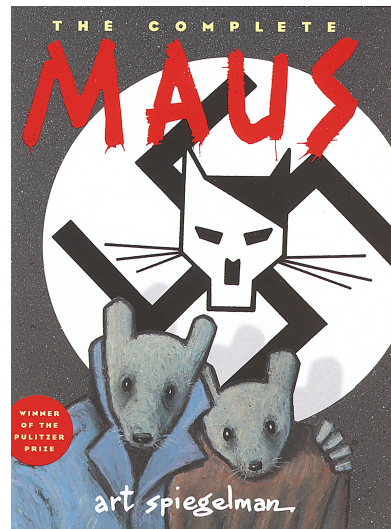
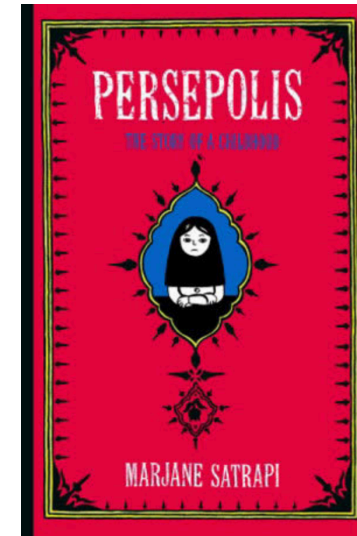
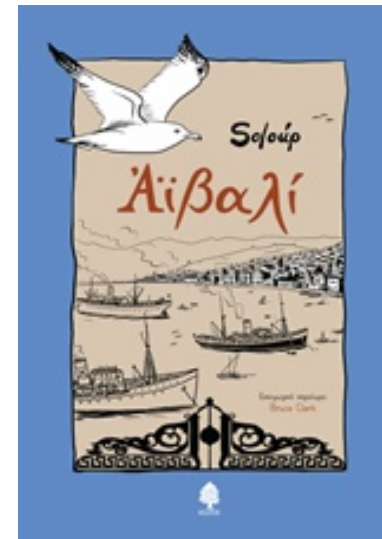
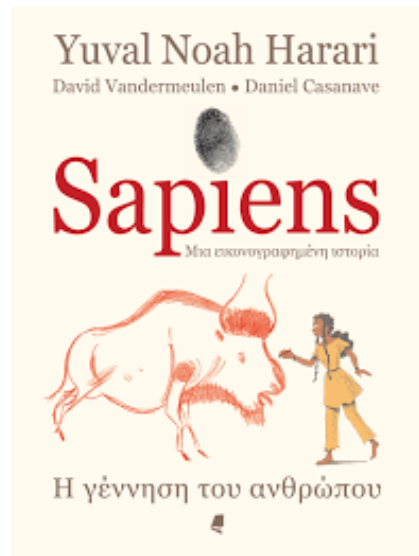
Ψηφιακές αφηγήσεις με κόμικς

Κατερίνα Αραμπατζή - Μαρία Νέζη

Σ.Ε.Ε. ΠΕ02 1^ο ΠΕ.Κ.Ε.Σ. Αττικής

29-01-2021







Ας θυμηθούμε ότι:

- Η αφήγηση είναι το πρώτο κειμενικό είδος με το οποίο εξοικειώνονται τα παιδιά ήδη από τη νηπιακή ηλικία.
- Τα κόμικς είναι ένα είδος οικείο και αγαπητό στα παιδιά κάθε ηλικίας.
- Ήδη από το 1949 έρευνες έχουν δείξει ότι τα κόμικς είναι ένα πολύ ισχυρό εργαλείο που παρωθεί και τους αδύναμους μαθητές να μάθουν να διαβάζουν καλά γιατί θεωρούν το διάβασμα ως το εργαλείο που θα τους επιτρέψει να απολαύσουν πληρέστερα και αμεσότερα τα κόμικς.
- Τα κόμικς είναι μια γοητευτική επιλογή όταν θέλουμε να συζητήσουμε ζητήματα επιστήμης και τεχνολογίας. Για παράδειγμα, ο Batman χρησιμοποιήθηκε για να εκλαϊκεύσει και να διαδώσει έννοιες της νευροεπιστήμης και της φυσιολογίας (Zehr, 2011)
- Τα κόμικς όχι μόνο προσφέρονται για τη διδασκαλία διαφορετικών διδακτικών αντικειμένων αλλά και για την εισαγωγή «δύσκολων» θεμάτων προς συζήτηση.





Ας θυμηθούμε ότι:

Η ένταξη των κόμικς στη γλωσσική εκπαίδευση νομιμοποιείται στο βαθμό που:

- Αναγνωρίζεται ο ρόλος και η σημασία της οπτικής επικοινωνίας στο σύγχρονο πολιτισμό.
- Αναγνωρίζεται τόσο η σπουδαιότητά των κόμικς στην καθημερινή αναγνωστική εμπειρία των μαθητών, όσο και ο σύνθετος πολιτισμικός τους χαρακτήρας ως φορέων αξιών αλλά και ως αισθητικών αντικειμένων.
- Η γλωσσική διδασκαλία εστιάζει στη λειτουργική χρήση της γλώσσας σε ποικίλες περιστάσεις επικοινωνίας και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων πολυγραμματισμών (γλωσσικός, οπτικός, τεχνολογικός, πολιτισμικός γραμματισμός).
- Αναγνωρίζεται ως μια βασική παράμετρος της νοητικής διάπλασης και της κοινωνικοποίησης του παιδιού η ικανότητα διάκρισης του αφηγηματικού από τον μη αφηγηματικό τρόπο) 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).





Ας θυμηθούμε ότι:

Τα κόμικς στη μαθησιακή διαδικασία

- Εξοικειώνουν τους νεαρούς αναγνώστες με τους σημασιοδοτικούς τρόπους άλλων σημειωτικών συστημάτων πέραν του γλωσσικού κώδικα και τους βοηθούν να διευρύνουν τις στρατηγικές τους στην κατανόηση πολυτροπικών κειμένων.
- Διευκολύνουν τους νεαρούς αναγνώστες και δημιουργούς ν' αναπτύξουν στρατηγικές κατανόησης και παραγωγής νοήματος, όπως η αφαίρεση (στην κατασκευή τίτλων), ο εντοπισμός της οπτικής πληροφορίας, η ανάκληση και ενεργοποίηση προγενέστερης γνωστικής εμπειρίας, η αναζήτηση δεικτών συνοχής και συνάφειας στο κείμενο, η αναπλαισίωση των γνώσεων τους σχετικά με γραμματικοσυντακτικά φαινόμενα και τον λειτουργικό τους ρόλο στην επικοινωνία.
- Επιτρέπουν στους νεαρούς δημιουργούς ν' ασκηθούν στην ανάπτυξη νοητικών δεξιοτήτων όπως δημιουργική φαντασία, ανάλυση, σύνθεση, οργάνωση κλπ.



Ψηφιακή αφήγηση είναι η σύγχρονη έκφραση της πανάρχαιας τέχνης της αφήγησης. Η τέχνη της αφήγησης αξιοποιήθηκε για να μεταβιβαστούν γνώσεις, αξίες και αρχές από γενιά σε γενιά. [...] Οι αφηγήσεις προσαρμόστηκαν στο διαθέσιμο κάθε φορά μέσο, από τον κύκλο γύρω από τη φωτιά, στη μεγάλη οθόνη και τώρα στην οθόνη του υπολογιστή.

Η ψηφιακή αφήγηση μας επιτρέπει να διατηρήσουμε την πανάρχαια παράδοση της αφήγησης κατά τέτοιον τρόπο που να είναι εύκολα προσβάσιμος και να φτάνει στον καθένα ανεξαρτήτως γεωγραφικών, πολιτιστικών και κοινωνικών περιορισμών.

Η ψηφιακή αφήγηση δεν αφορά μόνο το μέσο αλλά πρόκειται για μια δυναμική σχέση μεταξύ γλώσσας, τεχνολογίας, συμβόλων και συνεργατικών πρακτικών.

Πρόκειται για μια διαδικασία μέσω της οποίας οι χρήστες δημιουργούν τις δικές τους σύντομες ιστορίες, που μπορούν να αναρτήσουν σε κάποιο ηλεκτρονικό μέσο και να τις διαμοιράσουν σε μια κοινότητα χρηστών.

Τι είναι η ψηφιακή αφήγηση





Ας θυμηθούμε ότι:

- Η αφήγηση προϋπήρχε των ψηφιακών μέσων και για να υπάρξει δεν τα χρειάζεται.
- Η αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων δεν συνεπάγεται ψηφιακή αφήγηση, αν δεν υπάρχει ένα στέρεο αφηγηματικό υπόβαθρο.



**Ας θυμηθούμε τα
χαρακτηριστικά
της ψηφιακής
αφήγησης**

- **Πλοκή:** Ποιο είναι το βασικό σημείο της ιστορίας και ποια είναι η οπτική γωνία του αφηγητή;
- **Κομβικό ερώτημα/πρόβλημα:** ερώτημα κλειδί που κρατά την προσοχή του θεατή και θα απαντηθεί στο τέλος της ιστορίας.
- **Κινητοποίηση συναισθήματος:** σημαντικά ζητήματα που ζωντανεύουν τα συναισθήματα και συνδέουν το κοινό με την ιστορία
- **Ο ήχος της φωνής του αφηγητή:** ένας τρόπος να δώσουμε προσωπικό χαρακτήρα στην ιστορία.
- **Ηχητική επένδυση:** μουσική ή άλλοι ήχοι που υποστηρίζουν και διανθίζουν την ιστορία.
- **Οικονομία:** χρήση ικανού περιεχομένου, τόσο όσο χρειάζεται η ιστορία για να ειπωθεί χωρίς να επιβαρύνονται οι θεατές.
- **Ρυθμός της αφήγησης:** πόσο αργά ή γρήγορα εξελίσσεται η ιστορία μας.
- **Σωστή χρήση του λόγου:** κατάλληλη, ορθή γραμματικά και συντακτικά χρήση της γλώσσας.
- **Ποιότητα των ψηφιακών μέσων:** εικόνες, βίντεο, ήχου

Γιατί ανταποκρίνεται στις πολιτισμικές προσλαμβάνουσες των μαθητών/τριών μας, όσον αφορά την τεχνολογικά διαμεσολαβημένη επικοινωνία και την εξοικείωσή τους με το κειμενικό είδος των κόμικς.

Γιατί διευκολύνει την ανάπτυξη δεξιοτήτων πολυγραμματισμών (γλωσσικός, οπτικός, ψηφιακός, πολιτισμικός γραμματισμός).

Γιατί ανανεώνει τις διδακτικές πρακτικές μας στη διδασκαλία των γλωσσικών μαθημάτων ενεργοποιώντας το ενδιαφέρον και τη συμμετοχή των μαθητών/τριών μας.

**Γιατί να
επιλέξουμε
ψηφιακή
αφήγηση
με κόμικς;**





**Τι αναμένουμε
να μάθουν οι
μαθητές και οι
μαθήτριάς μας;**

Αναμένουμε να μάθουν:

- Να αναγνωρίζουν τα χαρακτηριστικά της αφήγησης και να αποτιμούν τη συνεισφορά των ψηφιακών μέσων.
- Να αξιολογούν, να επιλέγουν, να χρησιμοποιούν εκείνα τα κείμενα, εικόνες, ήχους, που είναι κατάλληλα για να συνθέσουν και να αποδώσουν το μήνυμά τους στον ιστοριοπίνακα (storyboard).
- Να παρουσιάζουν το έργο τους στην ομάδα χρησιμοποιώντας λόγο και ψηφιακά εργαλεία.
- Να επικοινωνούν, να συνεργάζονται, να παίρνουν αποφάσεις στο πλαίσιο της ομάδας εργασίας.

Δίνουμε στους/στις μαθητές/τριες δύο ή και περισσότερες εικόνες και τους ζητάμε να τις επενδύσουν με κείμενο.

Δίνουμε στους μαθητές/τριες καρέ σε τυχαία σειρά και τους ζητάμε να τα τοποθετήσουν στη σειρά που νομίζουν ότι πρέπει να είναι. Στη συνέχεια γράφουν το κείμενο σε κάθε καρέ ώστε να βγαίνει νόημα.

Στην παραπάνω δραστηριότητα τους ζητάμε να συμπληρώσουν δικά τους καρέ και να εμπλουτίσουν την ιστορία τους.

Ζητάμε από τους/τις μαθητές/τριες να γράψουν ένα διάλογο ή μια σύντομη ιστορία πραγματική ή φανταστική, αφού σχεδιάσουν στον ιστοριοπίνακα την πορεία της αφήγησης.

Προτείνουμε εναλλακτική έκβαση σε κάποια ιστορία, π.χ. αν συνέβαινε αυτό και αυτό, τότε...

Κάθε μαθήτρια/τής δημιουργεί τον δικό της/του ήρωα/ηρωίδα και ετοιμάζει ένα κόμικ.

Ενδεικτικές δραστηριότητες



Εργασία σε ομάδες

Εργαζόμενοι/ες σε ομάδες αναλαμβάνουν ρόλους: σεναριογράφου - εικονογράφου - σκηνοθέτη.

Γίνονται κριτικοί φίλοι, αξιολογούν και βοηθούν ο ένας τον άλλο.

Η συνεργασία στην ομάδα θα συμβάλλει στην καλλιέργεια του προφορικού και γραπτού λόγου και στην κατάκτηση κοινωνικών δεξιοτήτων.



Μερικά εργαλεία



Storybird

 bird's story

Επιστροφή στο σχολείο

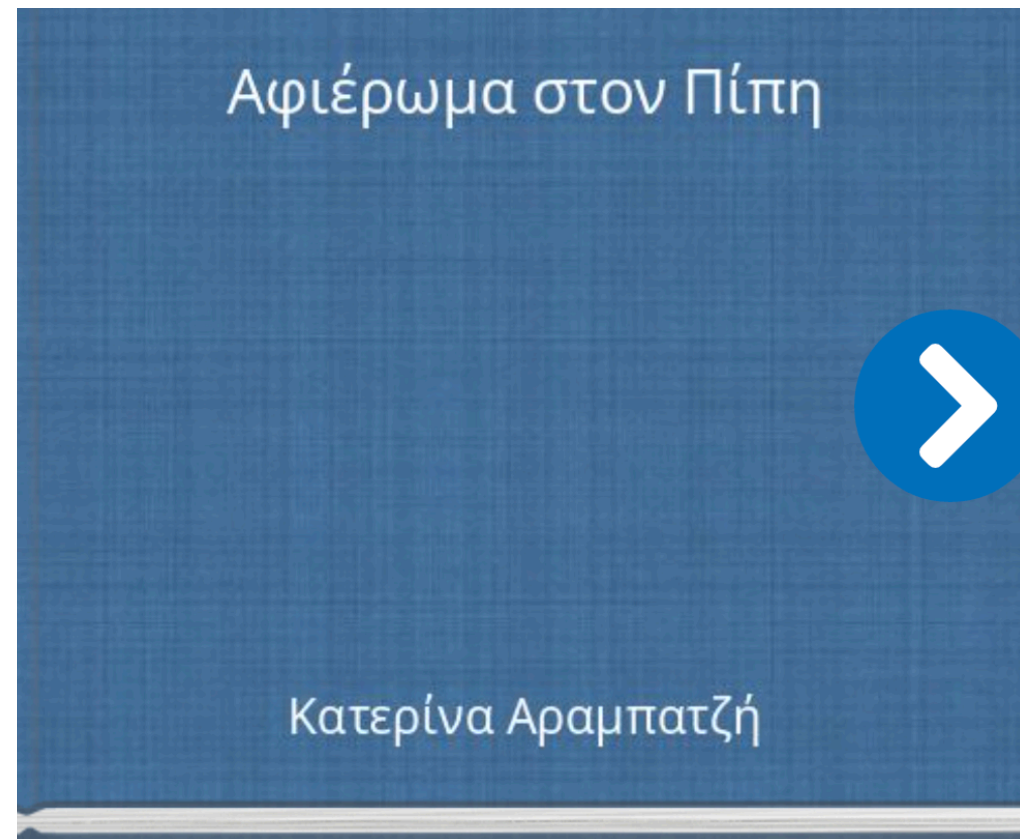


- + Υποστηρίζει ελληνική γλώσσα.
- + Δίνει τη δυνατότητα συνεργασίας μεταξύ μαθητών/τριών (ως 40 άτομα).
- + Έχει πολλά πρότυπα για να επιλέξει κάποιος.
- + Υπάρχει δυνατότητα δημιουργίας πολλών «μαθημάτων».
- + Το υλικό μπορεί να διαμοιραστεί.
- Μετά τη λήξη της δωρεάν δοκιμαστικής περιόδου χρειάζεται συνδρομή.



Storyjumper

- + Υποστηρίζει ελληνική γλώσσα.
 - + Δίνει τη δυνατότητα συνεργασίας μεταξύ μαθητών/τριών.
 - + Έχει πολλά πρότυπα για να επιλέξει κάποιος.
 - + Υπάρχει δυνατότητα δημιουργίας πολλών «μαθημάτων».
 - + Υπάρχουν συλλογές για τον covid-19.
 - + Το υλικό μπορεί να διαμοιραστεί.
-
- Απαιτείται συνδρομή για να κατεβάσει τοπικά κάποιος το έργο του.
 - Απαιτείται συνδρομή για να χρησιμοποιηθούν όλες οι προσφερόμενες δυνατότητες.



Pixton

- + Υποστηρίζει ελληνική γλώσσα.
- + Δίνει τη δυνατότητα συνεργασίας μεταξύ μαθητών/τριών.
- + Έχει πολλά πρότυπα για να επιλέξει κάποιος.
- + Υπάρχει δυνατότητα δημιουργίας πολλών «μαθημάτων».
- + Το υλικό μπορεί να διαμοιραστεί, να κατεβεί ή να εκτυπωθεί.
- Απαιτείται συνδρομή για να χρησιμοποιηθούν όλες οι προσφερόμενες δυνατότητες.



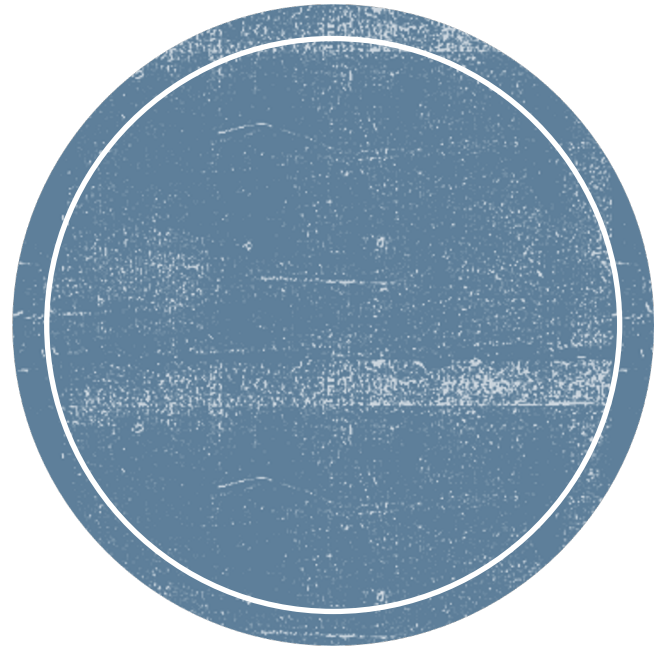


Make Beliefs Comix

- + Υποστηρίζει ελληνική γλώσσα.
- + Είναι δωρεάν.
- + Δίνει τη δυνατότητα συνεργασίας μεταξύ μαθητών/τριών.
- + Έχει πολλά πρότυπα για να επιλέξει κάποιος.
- + Υπάρχει δυνατότητα δημιουργίας πολλών κόμικς.
- + Υπάρχει εκτενής βιβλιοθήκη έτοιμου υλικού.
- + Το υλικό μπορεί να διαμοιραστεί, να κατεβεί, να αποσταλεί επισυναπτόμενο σε e-mail ή να εκτυπωθεί.
- Δίνεται η δυνατότητα να χρησιμοποιηθούν ως 18 καρτέ.



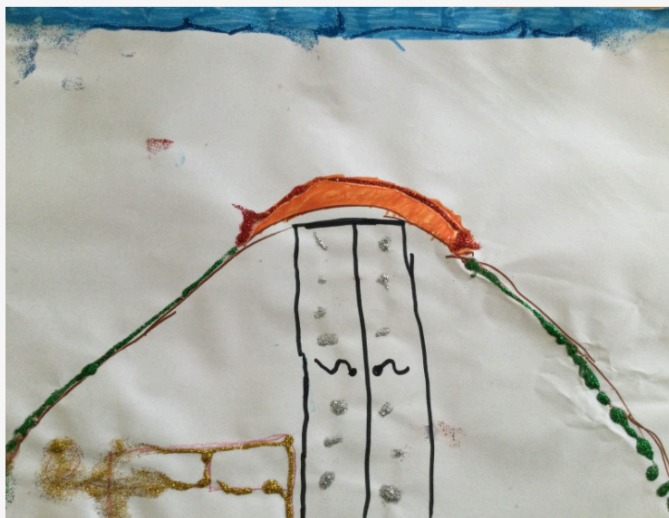
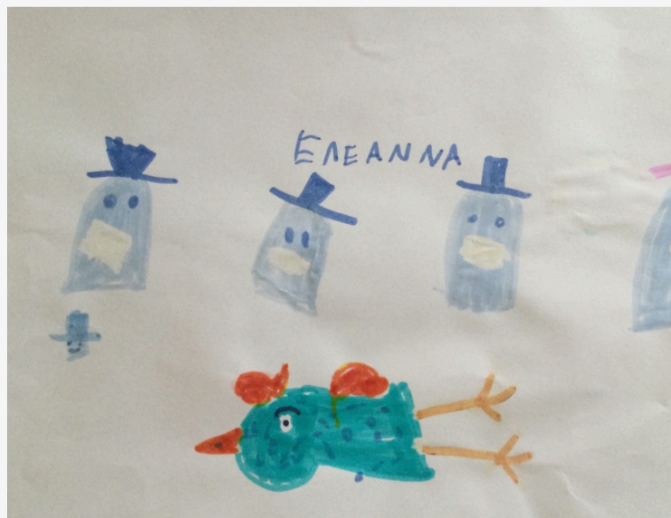
**Αξιοποιώντας
εργαλεία από την
e-class και
την e-me**



Μια εύκολη λύση είναι να αξιοποιήσουμε το εργαλείο "**Ηλεκτρονικό βιβλίο**" της e-class ώστε να δημιουργήσουμε ένα βιβλίο κόμικς, που θα περιλαμβάνει εργασίες των μαθητριών/τών μας τις οποίες έχουμε λάβει ως φωτογραφίες



Μια ακόμη λύση είναι να αξιοποιήσουμε τις δυνατότητες που μας παρέχει η e-me και με το εργαλείο *Collage* να φτιάξουμε κόμικ.





Το μικρό βιβλίο της Ελεάννας

Δημιουργώντας κόμικς με φωτογραφίες

Το εργαλείο **Image Slider** της e-me
είναι ένα επιπλέον εύχρηστο
εργαλείο.
Ας δούμε πώς θα εμφανιζόταν το
βιβλίο μας:



Σας ευχαριστούμε
για τη συμμετοχή
σας



Καλή δύναμη!

