

# EdComix

Πηγές για την  
δημιουργία κόμικς για  
γλωσσική εκπαίδευση

## Παιδαγωγικός Οδηγός

# Χρησιμοποιώντας κόμικς για την εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας χωρίς αποκλεισμούς



## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ</b> .....	2
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 Η ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚ: Η ΘΕΩΡΙΑ</b> .....	3
1.1 Τι είναι το κόμικ; .....	3
1.3 Τα κόμικς ως μαθησιακό εργαλείο .....	10
1.4 Άλλες χρήσεις των κόμικς στην τάξη.....	18
1.5 Τα κόμικς στην εκμάθηση ξένων γλωσσών .....	34
Συμπεράσματα .....	46
ΑΝΑΦΟΡΕΣ 1 <sup>ΟΥ</sup> ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ .....	48
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2</b> .....	54
2.1 Χρήση των κόμικς για ανάγνωση.....	55
2.2 Χρήση των κόμικς σε συνεργατικές δραστηριότητες .....	59
2.3 Από την πλευρά του παραγωγού.....	63
2.4 Κόμικς για υποστήριξη της εκμάθησης γλωσσών .....	68
ΑΝΑΦΟΡΕΣ 2 <sup>ΟΥ</sup> ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ .....	72
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3</b> .....	74
3.1 Μία συμπεριληπτική προσέγγιση σε σχέση με τις Ειδικές Μαθησιακές Διαταραχές (ΕΜΔ).....	74
3.2. Προτάσεις για μια συμπεριληπτική προσέγγιση στα κόμικς στην εκπαίδευση σε σχέση με κοινωνικοοικονομικές προκλήσεις, πολιτισμικές πρακτικές και διαφορές ....	90
Συμπεράσματα .....	106
ΑΝΑΦΟΡΕΣ 3 <sup>ΟΥ</sup> ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ .....	108
<b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ</b> .....	110



## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παρούσα η έκδοση δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του έργου EdComix που χρηματοδοτείται από το Erasmus +, με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής.

Ο στόχος αυτού του έργου είναι να εισαγάγει μια νέα μεθοδολογία αξιοποίησης των κόμικς στην εκπαίδευση και συγκεκριμένα στην εκμάθηση γλωσσών, καθώς πιστεύουμε ότι τα κόμικς είναι ένας σημαντικός, υποτιμημένος και καινοτόμος πόρος. Επομένως, στις επόμενες σελίδες αυτού του οδηγού, θα καθορίσουμε την παιδαγωγική αξία της χρήσης των κόμικς στην εκπαίδευση γενικά και στην συμπεριληπτική διδασκαλία των αγγλικών ειδικότερα.

Στο πρώτο κεφάλαιο ορίζουμε τι είναι ένα κόμικς, κοιτάζοντας την ιστορία των κόμικς και των γραφικών μυθιστορημάτων και αναλύοντας τους διαφορετικούς τύπους κόμικς που υπάρχουν. Επιπλέον, θα διερευνήσουμε τη θεωρία που σχετίζεται με τη χρήση των κόμικς ως εργαλείου εκμάθησης μέσα στην τάξη, με έμφαση στις τάξεις διδασκαλίας ξένων γλωσσών.

Στη συνέχεια, το δεύτερο κεφάλαιο εστιάζει στις πρακτικές χρήσεις των κόμικς στην τάξη, με παραδείγματα και προτάσεις για δραστηριότητες που οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν και να προσαρμόσουν στις ανάγκες τους.

Τέλος, έχουμε αφιερώσει το τελευταίο μέρος αυτού του οδηγού σε ένα θέμα που σπάνια εξετάζεται: στην συμπεριληπτική χρήση των εκπαιδευτικών κόμικς. Ως εκ τούτου, στο τρίτο κεφάλαιο ασχολούμαστε με το πώς τα κόμικς μπορούν να υποστηρίξουν πρακτικές διδασκαλίας χωρίς αποκλεισμούς στην εκμάθηση ξένων γλωσσών, τόσο για μαθητές με Ειδικές Μαθησιακές Διαταραχές, όσο και σε σχέση με διαφορετικά πολιτιστικά υπόβαθρα.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

# Η ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚ: Η ΘΕΩΡΙΑ

### 1.1 Τι είναι το κόμικ;

Το να απεικονίζεις, να σχεδιάζεις και να ζωγραφίζεις είναι μέσα έκφρασης τόσο παλιά όσο η ανθρωπότητα. Οι άνθρωποι ζωγράφιζαν σε σπηλιές πολύ πριν μπόρεσαν να γράψουν. Ανεξάρτητα από το νόημα αυτής της ζωγραφικής σπηλαίων - η οποία εξακολουθεί να παραμένει αινιγματική και μπορεί να είναι είτε θρησκευτική είτε εκφράζει κυριαρχία, κλπ - είναι σαφώς ένας τρόπος επικοινωνίας ("Art préhistorique", 2020). Ένα άλλο παράδειγμα είναι τα ιερογλυφικά που θεωρούνται ως ένα από τα παλαιότερα συστήματα γραφής, μαζί με την σφηνοειδή γραφή ("Writing Systems", 2020). Το τελευταίο πέρασε από μια σημαντική γραφική εξέλιξη κατά τη διάρκεια της ιστορίας του. Ωστόσο, τόσο η αρχική σφηνοειδής όσο και τα ιερογλυφικά μοιράζονται ένα χαρακτηριστικό: ήταν εικονικά. Χρησιμοποιούσαν σχέδια, ή τα λεγόμενα εικονογράμματα, αντί των σύγχρονων αλφάβητων ή των λογοσυλλαβικών συστημάτων (π.χ. κινεζικοί χαρακτήρες).

Η ιστορία μας δείχνει περισσότερα από αυτό το είδος πρώιμων παραδειγμάτων διαδοχικών εικόνων - οι οποίες στη σύγχρονη εποχή θα ονομάζονταν "κόμικς"

Για παράδειγμα:

- Η στήλη του Τραϊανού της Ρώμης, που απεικονίζει τις στρατιωτικές νίκες του Τραϊανού εναντίον των Ντακιών, που χρονολογούνται από τον δεύτερο αιώνα.
- Παράθυρα βιτρό σε καθολικές εκκλησίες.
- Ταπετσαρίες, με το περίφημο παράδειγμα της ταπετσαρίας Bayeux στη Γαλλία, που απεικονίζει τα γεγονότα που οδήγησαν στην κατάκτηση της Αγγλίας από τη



Νορμανδία τον 11ο αιώνα.

Μερικοί ερευνητές θεωρούν την προαναφερθείσα ταπετσαρία ως το πρώτο κόμικ, επειδή χρησιμοποιεί μια διαδοχή πάνελ και λεζάντων στα Λατινικά για να πει μια ιστορία, όπως κάνουν τα σύγχρονα κόμικς (Peccatte, 2016). Η ένταξή του στην ιστορία των κόμικς χρονολογείται από 1967, σύμφωνα με τους George Perry και Alan Aldridge στο "Penguin Book of Comics".

Ερχόμενοι στο σήμερα, ο ορισμός των κόμικς στη σύγχρονη κατανόησή τους μπορεί συχνά να προκαλέσει ασυμφωνίες: Για μερικούς, τα κόμικς είναι ένας συγκεκριμένος τύπος «διαδοχικής τέχνης», που συνήθως παίρνει τη μορφή ενός μικρού άλμπουμ, ενώ για άλλους, τα κόμικς είναι μια κατηγορία ομπρέλα, συγκεντρώνοντας πολλά μορφές «διαδοχικής τέχνης» (Yildirim, 2013). Επιπλέον, τα κόμικς απέκτησαν κακή φήμη σε διάφορες φάσεις της ιστορία τους, και ως εκ τούτου, προέκυψε πρόσφατα ένας νέος όρος, ο οποίος αναφέρεται σε «γραφικό μυθιστόρημα». Και πάλι, οι γνώμες και οι ορισμοί αποκλίνουν καθώς ορισμένοι θεωρούν αυτό το νέο όνομα ως απόπειρα να διαγράψουν την κακή φήμη των κόμικς, ενώ άλλοι βλέπουν τα γραφικά μυθιστορήματα ως διαφορετική κατηγορία.

Για αυτό τον οδηγό και στο πλαίσιο του σχεδίου EdComix Erasmus+, θα χρησιμοποιήσουμε τον ακόλουθο ορισμό των κόμικς, όπως τον κατέγραψε ο Scott McCould (1993): τα κόμικς είναι **«Αντιπαρατιθέμενες εικονογραφικές και άλλες εικόνες σε εσκεμμένη σειρά, με σκοπό τη μεταφορά πληροφοριών και / ή την παραγωγή αισθητικής απόκρισης στον αναγνώστη»**. Αυτός ο ορισμός περιλαμβάνει όλους τους τύπους και τα είδη της «διαδοχικής τέχνης», για παράδειγμα τα ιερογλυφικά (Källvant, 2015). Ωστόσο, ο τρέχων ορισμός έχει το πλεονέκτημα να μην αποκλείει ορισμένους τύπους κόμικς που θα μπορούσαν να είναι χρήσιμα στο εκπαιδευτικό πλαίσιο. Επομένως, στις επόμενες σελίδες, θα θεωρήσουμε τα κόμικς ως όρο ομπρέλα.



Τώρα, ας εμβαθύνουμε και ας δώσουμε λίγο περισσότερο τεχνικούς όρους και να δούμε τις διάφορες μορφές που μπορούν να πάρουν τα κόμικς:

- Γελοιογραφία, που εμφανίζεται συνήθως σε εφημερίδες. Είναι σύντομη, απλή και συνήθως έχει έναν σκοπό: να είναι χιουμοριστική (Yildirim, 2013).
- Κόμικς. Μεγαλύτερο μήκος από μια γελοιογραφία, το κόμικς λέει συνήθως ένα μέρος μιας ιστορίας, η οποία χωρίζεται σε πολλά άλμπουμ.
- Γραφικά μυθιστορήματα. Είναι μεγαλύτερα από τα κόμικς και ολόκληρη η ιστορία περιέχεται σε μία έκδοση (Ásbjörnsson, 2018).
- Manga (το οποίο μπορεί να μεταφραστεί περίπου ως «ιδιότροπες εικόνες»). Αυτός ο τύπος κόμικς αντιστοιχεί σε ένα στυλ ιαπωνικού κόμικς, που διαβάζεται από τα δεξιά προς τα αριστερά και αναπτύχθηκε στα τέλη του 19ου αιώνα (Asher and Sola, 2011).
- Webcomic (διερευνάται περαιτέρω στο κεφάλαιο 3 του Οδηγού). Εκμεταλλεύονται τις ευκαιρίες που προσφέρουν τα ψηφιακά μέσα και μπορούν να είναι ακόμη και δυναμικά.

Αυτή η λίστα μπορεί εύκολα να επεκταθεί: ένα άρθρο που βρίσκεται στον ιστότοπο της Δημόσιας Βιβλιοθήκης του Louisville εξατομικεύει περισσότερους από 50 τύπους κόμικς<sup>1</sup>. Ωστόσο, οι παραπάνω πέντε τύποι είναι οι πλέον επαναλαμβανόμενοι. Όσον αφορά τα είδη, τα κόμικς λέγεται ότι ακολουθούν τα είδη της τακτικής λογοτεχνίας. Κάποιος μπορεί να βρει κόμικς επιστημονικής φαντασίας, περιπέτειας ή τρόμου. Τα εκπαιδευτικά κόμικς θα μπορούσαν να προστεθούν ως είδος, αλλά συνήθως βασίζονται σε μια ιστορία που ανήκει σε άλλο είδος.

---

<sup>1</sup> Περισσότερες πληροφορίες θα βρείτε στον παρακάτω σύνδεσμο:  
<http://blogs.lfpl.org/readers/comics-and-manga/types-of-comics/>



Σε αυτό το πλαίσιο, ο οδηγός μας θα λειτουργήσει ως σύνοψη της προηγούμενης έρευνας για εκπαιδευτικά κόμικς. Στις επόμενες σελίδες αυτού του κεφαλαίου, θα επιστρέψουμε στην ιστορία των κόμικς – γενικά, αλλά και ως εργαλείο μάθησης - και στα εκπαιδευτικά οφέλη τους, ενώ θα εμβαθύνουμε στις διαφορετικές χρήσεις τους στην τάξη. Θα επικεντρωθούμε ιδιαίτερα στις τάξεις ξενόγλωσσης εκπαίδευσης, καθώς το έργο EdComix εστιάζει στη χρήση κόμικς για την εκπαίδευση στην αγγλική γλώσσα.

Ας ξεκινήσουμε παρουσιάζοντας εν συντομία πώς τα κόμικς έχουν εξελιχθεί με την πάροδο των ετών μέχρι σήμερα.

## **1.2 Ιστορία και καταγωγή των κόμικς**

### **Η Χρυσή Εποχή 1930-1940: Η άνοδος των κόμικς ανά τον κόσμο**

Τα κόμικς όπως τα γνωρίζουμε σήμερα, γεννήθηκαν τη δεκαετία του 1930. Ωστόσο, κόμικς και χιουμοριστικά σχέδια είχαν ήδη εμφανιστεί σε εφημερίδες πριν από αυτήν τη δεκαετία. Το πρώτο κόμικς εκτυπώθηκε το 1933 (Yildirim, 2013). Η Χρυσή Εποχή ξεκίνησε με τη δημοσίευση του «Superman» της Action Comics το 1938. Το 1944, ο Sones συγκέντρωσε τις πρώτες στατιστικές: στις ΗΠΑ, το 95% των παιδιών ηλικίας 8-14 ετών διάβαζαν περιοδικά κόμικς, καθώς και το 65% των ηλικιών 15- 18.

Τα περισσότερα από τα σειριακά αμερικανικά κόμικς που δημοσιεύθηκαν τη δεκαετία του 1940 ακολούθησαν την ίδια ιστορία, απεικονίζοντας υπερήρωες, πάντα έτοιμους να πολεμήσουν κακοποιούς που ήθελαν να καταστρέψουν τον κόσμο. Αυτή η αφήγηση συνδέθηκε σε μεγάλο βαθμό με την πραγματικότητα της κατάστασης εκείνη την εποχή, η οποία είναι μια τάση που συνεχίστηκε κατά την επόμενη δεκαετία. Μετά το τέλος του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου και την



επιστροφή των στρατιωτών στις πατρίδες τους, η κλασική απεικόνιση «ενός ανίκητου, λοχαγού-εκδικητή που ξεπερνά άνετα τα μεγάλα κακά του κόσμου», έχασε τη δημοτικότητά του (Johnson, 2017).

Εν τω μεταξύ, σε άλλα μέρη του κόσμου: η Γαλλία, το Βέλγιο και η Ιαπωνία ήταν οι τρεις άλλοι ενεργοί κόμβοι στη δημιουργία κόμικς τη δεκαετία του 1930 και του 1940. Ο Βέλγος καλλιτέχνης Hergé δημοσίευσε το πρώτο ευρωπαϊκό άλμπουμ το 1930: «Tintin in the Land of the Soviets», το οποίο σύντομα έγινε μια σειρά με τίτλο «The Adventures of Tintin». Μια παρόμοια τάση εμφανίστηκε στην Ιαπωνία, με τη διάδοση του manga.

Στην Ευρώπη, αρκετές σειριακές σειρές είχαν εκπαιδευτικό υπόβαθρο. Το "Becassine" είναι ένα καλό παράδειγμα. Αρχικά δημοσιεύθηκε το 1905 στο εβδομαδιαίο περιοδικό "Le Journal de Suzette". Ο χαρακτήρας δημιουργήθηκε αρχικά για να εκπαιδεύσει νεαρά κορίτσια ανώτερης και μεσαίας τάξης στους καλούς τρόπους. Ωστόσο, η επιτυχία του άλλαξε τον χαρακτήρα που γρήγορα έγινε ατρόμητος τυχοδιώκτης, απομακρυνόμενος από τις εργασίες που παραδοσιακά προορίζονταν για τις γυναίκες (LipaniVaissade, 2009).

Οι εκπαιδευτικοί τότε δεν απέτυχαν να παρατηρήσουν την αυξανόμενη δημοτικότητα αυτής της νέας τέχνης μεταξύ των νέων γενεών. Το συμπεριέλαβαν στο πρόγραμμα διδασκαλίας ως ένα εκπαιδευτικό εργαλείο αρκετά γρήγορα. Μελέτες για το θέμα, όπως αυτή του W. W. D. Sones το 1944 - «The Comics and Instructional Method» - πολλαπλασιάστηκαν στις ΗΠΑ. Ωστόσο, ο εκπαιδευτικός τους ρόλος τελείωσε απότομα.

### **Η πτώση της δημοτικότητας των κόμικς το 1950**

Το 1954, ο Αμερικανός γιατρός Frederic Wertham δημοσίευσε το "The Seduction of the Innocent", μια μελέτη που συνοψίζει το έργο του σχετικά με την νεανική παραβατικότητα και την υποτιθέμενη σχέση της με την ανάγνωση κόμικς. Αυτό το





βιβλίο τράβηξε το ενδιαφέρον ενός γερουσιαστή στις ΗΠΑ. Λίγο αργότερα, η Γερουσία ξεκίνησε έρευνα σχετικά με το θέμα. Τα αποτελέσματα ήταν ασαφή, αλλά η ζημιά έγινε (Yang, 2016). Αυτή η μελέτη, μαζί με την άνοδο της τηλεόρασης, έθεσε τέλος στη Χρυσή Εποχή των κόμικς. Οι δάσκαλοι φοβόντουσαν τις επιπτώσεις και σταμάτησαν να φέρνουν κόμικς στις τάξεις τους. Μετά την έρευνα, οι εκδότες κόμικς στις ΗΠΑ δημιούργησαν την Αρχή Κώδικα Κόμικς (CCA), της οποίας ο στόχος ήταν η λογοκρισία.

Στην Ευρώπη επίσης, τα σειριακά κόμικς υπέφεραν από μια κακή εικόνα σχεδόν από την αρχή (Groensteen, 1999). Η χρήση εικόνων έγινε αντιληπτή ως κόλπο που στόχευε να σαγηνεύσει τους νεαρούς αναγνώστες και να τους δελεάσει μακριά από τις πραγματικές πληροφορίες που προέρχονται από το κείμενο. Η χρήση του χιούμορ θεωρήθηκε ότι έκανε τους νέους ανόητους. Οι θρησκευτικές ομάδες πολέμησαν εκτενώς κόμικς που - σύμφωνα με αυτούς - ενθάρρυναν την ακατάλληλη συμπεριφορά. Στη Γαλλία, αυτό οδήγησε στην εφαρμογή ενός νόμου για τις εκδόσεις το 1949. Ρύθμισε τι θα μπορούσε να απεικονιστεί σε υλικό που απευθύνεται σε νέους αναγνώστες. Αρκετά ενδιαφέρον είναι ότι αυτός ο νόμος εξακολουθεί να ισχύει και σήμερα.

Ωστόσο, αυτό δεν σταμάτησε τους συγγραφείς των κόμικς και ξεκίνησε μια νέα εποχή: Η Ασημένια Εποχή, με υπόγειους, επαναστατικούς καλλιτέχνες. Τα κόμικς της δεκαετίας του 1960 έγιναν περισσότερο προσανατολισμένα στον ενήλικα. Οι συγγραφείς άρχισαν να ενσωματώνουν τα ίδια τα θέματα (βία, σεξουαλικότητα, τοξικομανία, κ.λπ.) για τα οποία είχαν δεχτεί κριτική μια δεκαετία νωρίτερα (Yildirim, 2013).



### **1970-1980: Η επιστροφή**

Η Ασημένια Εποχή ακολουθείται τη δεκαετία του 1970 από την Εποχή του Χαλκού, η οποία είδε το τέλος της λογοκρισίας στις ΗΠΑ, ακόμη και αν το ίδιο το CCA υπήρχε μέχρι το 2001. Η Εποχή του Χαλκού ακολουθείται από τη Σκοτεινή Εποχή στη δεκαετία του 1980. Αυτή η εποχή αποδόμησε το είδος του υπερήρωα, εισάγοντας αντι-ήρωες και σύνθετα ψυχολογικά θέματα και χαρακτήρες (“The Dark Age of Comic Books”, n.d.).

### **1990-2020: Η αναγέννηση των κόμικς ως εκπαιδευτικό εργαλείο**

Η χρήση των κόμικς στην εκπαίδευση είναι μια παλιά τάση που βρίσκεται επί του παρόντος σε στάδιο αναβίωσης. Οι ερευνητές άρχισαν να τονίζουν την προστιθέμενη αξία τους στο πρόγραμμα σπουδών ξανά στη δεκαετία του 1990. Τα κόμικς μπορούν να προσελκύσουν νέους ανθρώπους καλύτερα από τα μυθιστορήματα κειμένου. Αποτελούν μέσο άτυπης εκπαίδευσης, στο μέτρο που θεωρούνται εδώ και πολύ καιρό ως δραστηριότητα χόμπι ή αναψυχής και μπορούν επίσης να αποτελέσουν μέσο μη τυπικής εκπαίδευσης. Πολλοί άνθρωποι μπορούν να παραθέσουν ένα παράδειγμα φίλου ή μέλους της οικογένειας που εξοικειώθηκε με τη λογοτεχνία ή την ανάγνωση βιβλίων μέσω των κόμικς. Αυτό θα μπορούσε να τονιστεί ως ένας από τους ρόλους των κόμικς.

Ωστόσο, μέχρι σήμερα, εξακολουθεί να είναι ένα σπάνια χρησιμοποιούμενο μέσο σε αίθουσες διδασκαλίας σε ευρωπαϊκή κλίμακα. Ο Wallner (2017), εξετάζοντας τα έγγραφα πολιτικής της Σουηδίας, κατέληξε στο συμπέρασμα ότι τα κόμικς είχαν γενικά παραλειφθεί από τους υπεύθυνους χάραξης εκπαιδευτικής πολιτικής. Το Βέλγιο και η Γαλλία αποτελούν εξαίρεση: με μια πλούσια ιστορία στη δημιουργία κόμικς, τα βλέπουν να χρησιμοποιούνται στην τάξη. Στη Γαλλία, οι εκπαιδευτικές αρχές προτείνουν τη χρήση τους. Ωστόσο, οι εκπαιδευτικοί εκφράζουν τη λύπη τους για την έλλειψη πρακτικής καθοδήγησης από τις αρχές (Depaire, 2009).



### 1.3 Τα κόμικς ως μαθησιακό εργαλείο

Τώρα, τι είναι ένα εκπαιδευτικό κόμικς; Θα μπορούσε κανείς να πει ότι τα εκπαιδευτικά κόμικς είναι αυτά που δημιουργήθηκαν με σκοπό τη μάθηση και μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν στην τάξη από εκπαιδευτικούς που αναζητούν υλικό με συγκεκριμένες πληροφορίες.

Πολλά εκπαιδευτικά κόμικς έχουν δημοσιευτεί τα τελευταία χρόνια, και μεταξύ των πιο δημοφιλών παραδειγμάτων, μπορεί κανείς να βρει τα εξής:

- Ένα παράδειγμα από την επιστημονική εκπαίδευση: Mark Schultz, Zander Cannon (εικονογράφος), Kevin Cannon (εικονογράφος), "The Stuff of Life: Ένας γραφικός οδηγός για τη γενετική και το DNA". Ένα γραφικό μυθιστόρημα που αφηγείται την ιστορία ενός εξωγήινου επιστήμονα, ο οποίος έχει επιφορτιστεί από τους ανθρώπους να ερευνήσει τις βασικές αρχές του ανθρώπινου DNA.
- Ένα εξωφρενικό παράδειγμα στα οικονομικά: Michael Goodwin, Dan E. Burr (εικονογράφος), «Economix». Το κόμικς εξηγεί την ιστορία των οικονομικών θεωριών, από την άνοδο του καπιταλισμού έως το κίνημα Occupy Wall Street το 2011.
- Ένα πιο πρόσφατο παράδειγμα που αναφέρεται στην υπολογιστική σκέψη και κωδικοποίηση: Gene Luen Yang και Mike Holmes (εικονογράφος), "Secret Coders". Μια σειρά μικρών κόμικς που εξηγούν με έξυπνο και διασκεδαστικό τρόπο τη μεθοδολογία και την έννοια της πληροφορικής και της κωδικοποίησης.

Ωστόσο, μπορεί κανείς να μάθει από κόμικς χωρίς να έχουν δημιουργηθεί ως εκπαιδευτικά. Ακολουθούν δύο διαφορετικά παραδείγματα:

- Το πλέον γνωστό: Art Spiegelman, "Maus" - επίσης γνωστό ως το πρώτο γραφικό μυθιστόρημα που κέρδισε το βραβείο Pulitzer το 1992. Απεικονίζει τον συγγραφέα που παίρνει συνέντευξη από τον πατέρα του για το χρόνο που πέρασε σε



στρατόπεδα συγκέντρωσης κατά τη διάρκεια του Shoah. Η ιστορία βασίζεται σε δύο χρονοδιαγράμματα, το πρώτο είναι στο παρόν του συγγραφέα, το δεύτερο στο παρελθόν του πατέρα του Spiegelman, από την Πολωνία της δεκαετίας του 1930, μέχρι το τέλος του Β 'Παγκοσμίου Πολέμου.

- Το δεύτερο πιο γνωστό: Marjane Satrapi, «Persepolis». Πρόκειται για ένα αυτοβιογραφικό κόμικς που ξεκινά από την παιδική ηλικία της συγγραφέως κατά την Ιρανική Επανάσταση το 1979 έως την ενήλικη ζωή της στην Ευρώπη και τις δυσκολίες που συνδέονται με την ένταξή της στην αυστριακή κοινωνία. Απεικονίζει επίσης τις δυσκολίες της όταν προσπαθεί να επανενταχθεί στην ιρανική κοινωνία, αρκετά χρόνια μετά την αποχώρησή της.

Επιπλέον, σε κάποιο βαθμό, θα μπορούσαμε να θεωρήσουμε ότι τα κλασικά κωμικά που βασίζονται σε υπερήρωες της Marvel είναι εκπαιδευτικά. Διδάσκουν στον αναγνώστη τις βασικές αξίες, τις ανησυχίες, τα οράματα και τον πολιτισμό της σύγχρονης αμερικανικής κοινωνίας. Το ίδιο μπορεί να ειπωθεί σχετικά με το "Adventures of Tintin" του Hergé. Ο Hartshell (2017) δηλώνει ότι οι ερευνητές έχουν αρχίσει να χρησιμοποιούν τα βιβλία κόμικς της Βιβλιοθήκης του Κογκρέσου για να εξερευνήσουν κοινωνικά θέματα, όπως οι εξελισσόμενες προοπτικές για το ρόλο των γυναικών. Πράγματι, σε αυτό το θέμα, μπορεί κανείς να βρει διάφορα άρθρα. Σύμφωνα με τον Murphy (2016), στη Χρυσή Εποχή των Κόμικς, η πλειονότητα των ορατών γυναικείων χαρακτήρων ήταν σύντροφοι ή βοηθοί του αρσενικού υπερήρωα. Αντίθετα, τα τελευταία χρόνια έχουν δει την άνοδο αρκετών ισχυρών γυναικών υπερηρώων στο Σύμπαν της Marvel - η Ms Marvel, η She-Hulk και η Scarlett Witch, για να αναφέρουμε μερικά - δείχνοντας μια πιθανή αλλαγή νοοτροπίας.



## Παράμετροι επιλογής εκπαιδευτικών κόμικς

Εξετάζοντας όλες αυτές τις δυνατότητες, οι Bucher και Manning (2004) συμβουλεύουν τους εκπαιδευτικούς να εξετάζουν το είδος, το κοινό-στόχο, την ποιότητα της τέχνης, καθώς και τη φήμη των συγγραφέων και των εικονογράφων πριν από την εισαγωγή μιας γραφικής μυθιστορημάτων στις αίθουσες διδασκαλίας. Επίσης, είναι σημαντικό να θυμάστε ότι ορισμένα κόμικς ασχολούνται με αμφιλεγόμενα θέματα και ενδέχεται να μην είναι κατάλληλα για μια συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα.

## Τα οφέλη της χρήσης των κόμικς ως εκπαιδευτικά εργαλεία

Όπως αναφέραμε προηγουμένως, τα κόμικς στην εκπαίδευση έχουν μελετηθεί σε μεγάλο βαθμό, από τη δεκαετία του 1940 και μετά. Ωστόσο, η λογοκρισία της δεκαετίας του 1950 δημιούργησε σχεδόν 40 χρόνια κενό στη χρήση των κόμικς στην τάξη. Οι ερευνητές άρχισαν να ενδιαφέρονται ξανά για αυτό το θέμα τη δεκαετία του 1990. Σιγά-σιγά, τα κόμικς επανεισάγονται στις αίθουσες διδασκαλίας - για βάσιμους λόγους.

Πολλοί επιστήμονες τόνισαν τα θετικά τους αποτελέσματα και τα δυνατά τους σημεία, με τον πρώτο και πιο σημαντικό παράγοντα να είναι να ωθήσουν το ενδιαφέρον των μαθητών και να ενεργήσουν ως κίνητρο. Αυτό το στοιχείο είχε ήδη υπογραμμιστεί από τον Hutchinson το 1949: το 74% των ερωτηθέντων δασκάλων τους βρήκαν «**χρήσιμο για κίνητρα**». Η ανάγνωση των κόμικς αποδεικνύεται ότι είναι διασκεδαστική και υποστηρίζει αρχάριους ή / και αποθαρρημένους μαθητές αυξάνοντας την εμπιστοσύνη στις ικανότητές τους, όπως ανάγνωση, γραφή και δεξιότητες παραγωγής.

Δεύτερον, η δύναμη των κόμικς στην ανάπτυξη τέτοιων δεξιοτήτων είναι στο συνδυασμό κειμένου και εικόνας. Τα κόμικς είναι ένα οπτικό μέσο, το οποίο μπορεί να υποστηρίξει και να ωφελήσει τους μαθητές με ισχυρή οπτική αίσθηση και



μνήμη (Ásbjörnsson, 2018). Επειδή παρουσιάζουν μόνο τις βασικές πληροφορίες, τα κόμικς ενθαρρύνουν τους μαθητές να «**συμπληρώσουν τα κενά**» και να δημιουργήσουν νόημα από το οπτικά αντιπροσωπευόμενη γνώση. Επιπλέον, συνδυάζοντας εικόνα και κείμενο, οδηγούν σε πολύ πιο εύκολη κατανόηση και απομνημόνευση των βασικών πληροφοριών. Ως εκ τούτου, τα κόμικς και τα γραφικά μυθιστορήματα μπορούν να υποστηρίξουν σε μεγάλο βαθμό τους εικαστικούς μαθητές που ενδέχεται να αντιμετωπίσουν δυσκολίες στην ανάγνωση και την απομνημόνευση, αλλά και να εμπλουτίσουν τις δεξιότητες των επιτυχημένων μαθητών.

Επιπλέον, τα κόμικς είναι, όπως περιγράφουν οι Williams (1995) και Yang (2008), «μόνιμα». Υπό αυτήν την έννοια, χρησιμοποιώντας εικόνες και κείμενο σε έντυπο ή ακόμη και ψηφιακό υλικό, επιτρέπουν στους αναγνώστες να αφιερώνουν χρόνο στο να παρατηρούν λεπτομέρειες και να παρατηρούν τα πάνελ ξανά και ξανά, προκειμένου να κατανοήσουν την ιστορία και τις οπτικές πληροφορίες με τον δικό τους ρυθμό. Αυτό διευκολύνει την αγκύρωση της μνήμης και ταυτόχρονα, απλοποιεί τη διαδικασία μάθησης καθιστώντας την πιο **προσαρμοσμένη στο άτομο**. Ως αντίθετο παράδειγμα: στις ταινίες, η γλώσσα και οι ενέργειες είναι «χρονικά δεσμευμένες» και κάθε δράση πραγματοποιείται σε ένα συγκεκριμένο λεπτό και ακολουθείται από άλλη. Στα κόμικς, ωστόσο, η ιστορία και οι εικόνες (και επομένως ο χρόνος και οι πληροφορίες) εξελίσσονται με το ρυθμό, τις ανάγκες και το ενδιαφέρον των αναγνωστών.

Επιπλέον, τα κόμικς και τα γραφικά μυθιστορήματα είναι σπουδαία εκπαιδευτικά εργαλεία, καθώς μπορούν να βελτιώσουν ορισμένες δεξιότητες - ειδικά όσον αφορά την ανάλυση εικόνας - απαραίτητες για τις νέες γενιές σήμερα, δηλαδή τον **πολυτροπικό γραμματισμό**. Ο Burmarck (2002) υποστηρίζει ότι:

«Ο πρωταρχικός γραμματισμός του 21ου αιώνα θα είναι οπτικός: εικόνες,



γραφικά, εικόνες κάθε είδους ... δεν είναι πλέον αρκετό για να είναι σε θέση κανείς να διαβάσει και να γράφει. Οι μαθητές μας πρέπει να μάθουν να επεξεργάζονται τόσο λέξεις όσο και εικόνες. Πρέπει να είναι σε θέση να κινούνται με χαρά και ευχέρεια μεταξύ κειμένου και εικόνων, μεταξύ κυριολεκτικών και εικονιστικών κόσμων "(Burmark, 2002 με αναφορά στο Yildirim (2013), σελ. 125).

Οι εικόνες είναι πανταχού παρούσες στις σύγχρονες κοινωνίες μας. Είναι ακίνητες ή κινούμενες και εμφανίζονται μέσω της τηλεόρασης, ταινιών, διαδικτύου και γενικής διαφήμισης - σε εφημερίδες, διανεμόμενα φυλλάδια, πάνελ δρόμου κ.λπ. Οι περισσότερες από τις πληροφορίες παρέχονται μέσω οπτικών εντύπων (Källvant, 2015). Δυστυχώς, οι εικόνες, όπως τα κείμενα, μπορούν να χειραγωγηθούν. Η ικανότητα ανάλυσής τους και της εγκυρότητάς τους είναι απαραίτητη για να αποφευχθεί το να γίνει κανείς θύμα ψευδών πληροφοριών (Elsner et al., 2013).

Ωστόσο, αρκετές μελέτες έχουν επισημάνει τις ελλείψεις στην ανάλυση πληροφοριών μεταξύ των νέων γενεών. Οι Elsner et al. (2013), με βάση μια μελέτη του Etus (2011) σχετικά με τον πολύτροπικο αλφαριθμητισμό των καθηγητών Αγγλικών, παρατήρησε ότι οι περισσότεροι συμμετέχοντες δεν ήταν σε θέση να αναλύσουν προσεκτικά και να επεξεργαστούν κριτικά τις εικόνες και το συνδυασμό κειμένου. Ο Elsner (2013) περιέγραψε τον πολύτροπικο γραμματισμό ως «ικανότητα απόκτησης, συστηματοποίησης, επέκτασης και σύνδεσης πληροφοριών από διαφορετικό συμβολικό σύστημα» και βασίζεται στην οπτική παιδεία, την οποία περιγράφει ως «ικανότητα αποκωδικοποίησης, χρήσης και δημιουργίας οπτικών μορφών έκφρασης "(Elsner et al., 2013, σελ. 57). Αυτές θεωρούνται βασικές δεξιότητες του 21ου αιώνα. Κατά συνέπεια, στα κόμικς υπάρχουν εικόνες και κείμενα που πρέπει να διαβάζονται και να αναλύονται μαζί και ταυτόχρονα προκειμένου να κατανοηθεί η πλήρης εικόνα, προκαλώντας επομένως τον πολυτροπικό γραμματισμό.



Εκτός από αυτό, η ανάλυση της εικόνας σε σχέση με το κείμενο είναι, σύμφωνα με τον Simmons (2003), που αναφέρεται στο Bucher and Manning (2004), ένα καλό εργαλείο για τη διδασκαλία των εκφράσεων του προσώπου και του σώματος, καθώς και των συμβόλων και της μεταφοράς στους μαθητές.

### **Τρέχουσες πρακτικές με εκπαιδευτικά κόμικς στην τάξη**

Ας ρίξουμε μια ματιά στο πώς χρησιμοποιούνται τα κόμικς στα ευρωπαϊκά προγράμματα σπουδών, εστιάζοντας στο παράδειγμα του γαλλικού εκπαιδευτικού συστήματος. Λαμβάνοντας υπόψη την πρόσφατη μελέτη που διεξήγαγε ο Depaire (2019), κατέληξε στο συμπέρασμα ότι τα κόμικς χρησιμοποιούνται κυρίως για να εξηγήσουν τον κώδικα του μέσου, επομένως, ο στόχος είναι να διδάξουν λεξιλόγιο καθώς και τεχνικές για να ανακαλύψουν οι μαθητές την τέχνη πίσω από τα κόμικς. Η δεύτερη πιο χρησιμοποιούμενη άσκηση είναι η δημιουργία κόμικς στην τάξη καλλιτεχνικών, όπου οι μαθητές μπορούν να αναλάβουν να δημιουργήσουν ένα κόμικς ή να σχεδιάσουν την αυτοπροσωπογραφία τους σε στυλ καρτούν. Τέτοιες τάξεις συνεπάγονται τη μελέτη τεχνικών κόμικς σε βαθύτερο επίπεδο εκ των προτέρων. Ο Depaire (2019) επισημαίνει επίσης τη χρησιμότητα των κόμικς για την ανάλυση ευαίσθητων θεμάτων. Αναφέρει ότι το ένα τρίτο των έργων που αναλύθηκαν κατά τη διάρκεια της μελέτης χρησιμοποιούσαν τα κόμικς για να αντιμετωπίσουν θέματα όπως οι διακρίσεις ή ο εκφοβισμός.

Αυτά τα παραδείγματα καλύπτουν πολύ λίγες από τις δυνατότητες που έχουν εντοπίσει οι ερευνητές σχετικά με τη χρήση των κόμικς σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Για παράδειγμα, τα γραφικά μυθιστορήματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε κάθε ακαδημαϊκό μάθημα, όπως σε αίθουσες διδασκαλίας λογοτεχνίας για την εισαγωγή ή απλοποίηση περίπλοκων λογοτεχνικών έργων. Όπως σημειώνει ο Yildirim (2013), μπορεί κανείς να βρει τις γραφικές εκδόσεις των Shakespeare "Macbeth" και "Romeo and Juliet", του "Moby Dick" του Melville κ.λπ.





Η διαδικασία είναι η ίδια όσον αφορά τα περαιτέρω εκπαιδευτικά θέματα: τα κόμικς μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να εξηγήσουν τα μαθηματικά ή τη φυσική. Στην ιστορία, τα κόμικς μπορούν να δώσουν μια οπτική πτυχή σε αφηρημένα γεγονότα και να βοηθήσουν τους μαθητές να θυμούνται τα πιο σημαντικά μέρη. Επιπλέον, τα κόμικς είναι ιδιαίτερα χρήσιμα για μαθήματα γλωσσών, για παράδειγμα διαβάζοντας ένα γραφικό μυθιστόρημα σε μια ξένη γλώσσα για να κατανοήσουμε το πλαίσιο. Είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο για τη διδασκαλία του λεξιλογίου, καθώς οι εικόνες σχεδιάζονται συνήθως σε σχέση με αυτό που λέγεται στις φυσαλίδες. Περισσότερα παραδείγματα και λεπτομέρειες σχετικά με τη χρήση των κόμικς για την εκμάθηση γλωσσών θα δοθούν αργότερα σε αυτό το κεφάλαιο.

### **Η συμμετοχή των μαθητών στην δημιουργία κόμικς**

Ως εκπαιδευτικό εργαλείο, τα κόμικς μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για την εμπλοκή των μαθητών στη δημιουργία τους. Αυτό είναι κάτι που συμβαίνει ήδη σε μαθήματα γαλλικών τεχνών. Ωστόσο, θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν και για άλλα θέματα όπως στο STEAM (διεπιστημονική διδασκαλία Επιστημών, Τεχνολογίας, Μηχανικής, Τεχνών και Μαθηματικών ή τουλάχιστον τρία από αυτά τα θέματα). Η δημιουργία εκπαιδευτικών κόμικς ενεργοποιεί τη δημιουργικότητα και τη φαντασία ζητώντας από τους μαθητές να εξηγήσουν εύκολα - στους μελλοντικούς αναγνώστες - ένα θέμα που διδάσκεται στην τάξη. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν στη συνέχεια να βεβαιωθούν ότι το θέμα έχει κατανοηθεί. Μπορεί επίσης να βοηθήσει τους μαθητές να θυμούνται το θέμα, μέσω της διαδικασίας πρόσθεσης οπτικών στοιχείων. Τελευταίο αλλά όχι λιγότερο σημαντικό, υπάρχει πλέον διαφορετικό λογισμικό που επιτρέπει την εύκολη δημιουργία κόμικς στο διαδίκτυο, με σύνολα προκαθορισμένων χαρακτήρων και σχεδίων. Ένα τέτοιο λογισμικό μπορεί να είναι χρήσιμο για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων των



μαθητών στις ΤΠΕ (Zimmerman, 2010).

### **Μια σημείωση για τα κόμικς στην συμπεριληπτική εκπαίδευση**

Στην εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς, οι απόψεις σχετικά με τη χρήση των κόμικς είναι μικτές. Ο Zimmerman (2010) αναφέρεται σε δασκάλους που χρησιμοποιούν κόμικς που δημιουργούνται από υπολογιστή για να βοηθήσουν τα αυτιστικά άτομα και τα θύματα τραύματος να επικοινωνήσουν και να κατανοήσουν δύσκολες έννοιες. Αναφέρει επίσης μια πρωτοβουλία για να τους βοηθήσει με κοινωνικές δεξιότητες. Ωστόσο, ο Depaire (2019) αναφέρει τα προβλήματα που μπορεί να προκύψουν: η τυπογραφία στα κόμικς είναι συνήθως χειρόγραφη, τα διαστήματα μεταξύ των λέξεων μπορεί να είναι ακανόνιστα, τα σημεία στίξης ενδέχεται να μην ακολουθούν τους συνηθισμένους κανόνες, τα οποία μπορεί να προκαλέσουν πρόσθετες δυσκολίες στους μαθητές με συγκεκριμένες μαθησιακές διαταραχές. Αυτό είναι ένα σημείο στο οποίο θα επανέλθουμε εκτενέστερα σε άλλο κεφάλαιο αυτού του οδηγού.

Παρά τα προαναφερθέντα θετικά αποτελέσματα και δυνατότητες, τα κόμικς εξακολουθούν να επηρεάζονται από την προηγούμενη φήμη τους και οι εκπαιδευτικοί παραμένουν απρόθυμοι να τα ενσωματώσουν στις τάξεις τους. Για παράδειγμα, οι διαφορές μεταξύ των φύλων θα μπορούσαν να θεωρηθούν ότι κάνουν τα κόμικς λιγότερο ελκυστικά για τα κορίτσια από τα αγόρια και ως εκ τούτου λιγότερο αποτελεσματικά στο μισό της τάξης (Yildirim, 2013) - παρόλο που είναι ενδιαφέρον να δούμε ότι κάποιο είδος, όπως το shojō manga, στοχεύει στην γυναικεία αναγνωσιμότητα. Επιπλέον, ορισμένοι υποστηρίζουν ότι οι εικόνες περιορίζουν την ικανότητα των μαθητών να απεικονίζουν μια ιστορία (Källvant, 2015).

Ωστόσο, αυτά τα όρια δεν αντισταθμίζουν τα θετικά επιχειρήματα που περιγράφηκαν νωρίτερα, τα οποία μπορούν εύκολα να ξεπεραστούν. Ο κύριος



λόγος είναι πιθανώς η έλλειψη πληροφοριών, παράδοσης και οδηγιών σχετικά με τη χρήση των κόμικς ως εργαλείου (bsbjörnsson, 2018). Το EdComix είναι μια προσπάθεια να καταπολεμηθούν αυτά τα μειονεκτήματα προκειμένου να ενσωματωθούν αποτελεσματικά τα κόμικς στις αίθουσες διδασκαλίας. Επομένως, στο επόμενο μέρος, θα εστιάσουμε συγκεκριμένα στις διαφορετικές χρήσεις των κόμικς στην τάξη, προκειμένου να εμπνεύσουμε τους εκπαιδευτικούς με μια εναλλακτική μεθοδολογία και προσέγγιση στη διδασκαλία και τη μάθηση χρησιμοποιώντας αυτό το υλικό.

#### 1.4 Άλλες χρήσεις των κόμικς στην τάξη

Άλλο ένα βήμα προς τα εμπρός στην επισήμανση των πλεονεκτημάτων των κόμικς μέσα στην τάξη είναι μεθοδολογικές χρήσεις τις οποίες οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ενσωματώσουν στις διδακτικές τους προσεγγίσεις. Τα κόμικς αποδείχθηκαν εξαιρετικοί πόροι για τη διδασκαλία διαφορετικών σχολικών μαθημάτων σύμφωνα με το ισχυρό επιχείρημα του Shirer (2013) με βάση το ερευνητικό έργο του καθηγητή Allan Paivio<sup>2</sup>, του οποίου η θεωρία απέδειξε ότι οι μαθητές έχουν καλύτερη αντίληψη για το τι διαβάζουν εάν οι λέξεις σχετίζονται με εικόνες.

Η εκπαίδευση βασίζεται σε οπτικούς και λεκτικούς κώδικες, και αυτές οι συνεργατικές διαδικασίες αποδεικνύουν τη σημασία τους σε διάφορες μορφές μάθησης, είτε τυπικές είτε μη τυπικές. Σήμερα, τα παιδιά και οι έφηβοι ζουν σε έναν κόσμο των μέσων ενημέρωσης και φαίνεται να ευνοούν τα κόμικ σε μεγάλο βαθμό. Γιατί λοιπόν να μην χρησιμοποιήσετε αυτό το εργαλείο και στην τάξη; Οι

---

<sup>2</sup> Ο Allan Urho Paivio (Μάρτιος 29, 1925 - Ιουνιος 19, 2016) ήταν καθηγητής ψυχολογίας του Πανεπιστημίου του Western Ontario. Η διπλή κωδικοποιημένη θεωρία του σχετικά με τη γνώση υποδηλώνει ότι τόσο η οπτική όσο και η λεκτική βοήθεια στην ανάκληση πληροφοριών.



μαθητές απολαμβάνουν την ανάγνωση κόμικς για λόγους ψυχαγωγίας και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επωφεληθούν από αυτό το εργαλείο προκειμένου να ενισχύσουν τη μάθηση των μαθητών τους. Επομένως, θα συνεργαστούμε με τρεις προοπτικές που βοηθούν τους εκπαιδευτικούς να ορίσουν μαθησιακούς στόχους για τα σχολικά τους θέματα: 1) χρήση των κόμικς από την οπτική των αναγνώστων, 2) χρήση των κόμικς ως ομαδική δραστηριότητα εργασίας και 3) δημιουργία κόμικς στην τάξη .

### **Η χρήση των κόμικς ως ανάγνωση**

Κάθε φορά που οι αναγνώστες πλησιάζουν ένα κείμενο, είναι επιρρεπείς στο να το αναδημιουργήσουν και όπως περιγράφει ο Beard (2001), μετατρέπονται από παθητικούς αναγνώστες σε ενεργούς δέκτες που βλέπουν ένα κείμενο σύμφωνα με τις παραδοχές τους, τις στάσεις τους ή τις πολιτισμικές τους πεποιθήσεις. Τα κόμικς ξεπερνούν αυτά τα εμπόδια και γίνονται παραθυράκια ιστορίας που περικλείουν διαφορετικά κοινωνικο-πολιτιστικά στυλ που συνδέονται στενά με καλλιτεχνικές εκφράσεις για να δημιουργήσουν ένα σύνολο. Με άλλα λόγια, «οι αναγνώστες παγιδεύονται μεταξύ της πράξης της αντίληψης και της πράξης της ανάγνωσης» (Lardinois et al., Σελ. 241).

Οι Wright και Sherman (1994) μιλούν για τη δημιουργία κωμικών ταινιών που επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς να προωθήσουν τον αλφαριθμητισμό, τις δεξιότητες σκέψης και γραφής υψηλότερου επιπέδου μέσω της διεπιστημονικής προσέγγισης του συνδυασμού γλώσσας και τέχνης. Όπως προτείνουν οι δύο συγγραφείς, οι οπτικές τέχνες και ιδιαίτερα τα κόμικς χρησιμοποιούνται συνήθως για να ενθαρρύνουν και να αναπτύξουν τα ενδιαφέροντα και τις ικανότητες των μαθητών στην ανάγνωση. Αυτή η γραφική τέχνη μπορεί να είναι πολύχρωμη, διασκεδαστική και οπτική, ενώ οι ιστορίες είναι γενικά δυναμικές και, κατά συνέπεια, πυροδοτούν το ενδιαφέρον των μαθητών από την πρώτη ομάδα.



Η κύρια διαδικασία που χρησιμοποιούν οι αναγνώστες είναι η αποκωδικοποίηση:

- **Αποκωδικοποιώντας εικόνες**

Μια έρευνα που πραγματοποιήθηκε από τους Clark και Lyons (2004) απέδειξε ότι η οπτική επίδραση των εικόνων είναι μεγαλύτερη από αυτή των κειμένων. Σύμφωνα με τους Duncan και Smith (2014), οι αναγνώστες είναι σε θέση να θυμούνται την αφηγηματική ροή των πλαισίων λόγω της αλυσίδας μεταξύ λέξεων και εικόνων.

Βασικά, η εικονογραφική ποιότητα των κόμικς μπορεί να αναλυθεί από πολλές απόψεις, όπως η θέση, το μέγεθος, η προοπτική, το καρέ, το χρώμα γραμμής - στοιχεία που συμπληρώνονται «από τη φαντασία του αναγνώστη» για να δημιουργήσουν μια «εντελώς νέα εμπειρία» (Lardinois, σελ. 248). Ξεκινώντας από τις εικόνες, οι μαθητές μπορούν να βελτιωθούν ευκολότερα στη συγγραφή ιστοριών όταν τα εικονογραφικά στοιχεία υποστηρίζουν κείμενο, όπως ισχυρίζεται ο Cary (2004), και έτσι αποκτούν καλύτερο λεξιλόγιο, γραμματική και σύνταξη.

- **Αποκωδικοποιώντας κείμενα**

Η κατανοητικότητα ενός νέου κειμένου επιτυγχάνεται όταν ο αναγνώστης κατανοεί την αλληλεπίδραση μεταξύ του κειμένου και της προηγούμενης γνώσης του. Η κατανοητικότητα της ανάγνωσης αναφέρεται στην ικανότητα επεξεργασίας ενός κειμένου, κατανόησης της σημασίας του και ενσωμάτωσής του με αυτό που ήδη γνωρίζει ο αναγνώστης. Μια ακριβής ταξινόμηση στην κατανόηση της ανάγνωσης προσφέρεται από δύο ερευνητές γλωσσολογίας, τους Day και Park (2005), οι οποίοι ταξινόμησαν τη διαδικασία ως εξής:

1. Κυριολεκτική κατανόηση: οι αναγνώστες αντιλαμβάνονται το κείμενο και τη σημασία του.
2. Η αναδιοργάνωση συμβαίνει όταν οι αναγνώστες συνδυάζουν διαφορετικά κομμάτια κειμένου για επιπλέον κατανόηση.



3. Η συναγωγή απαιτεί από τους μαθητές να προσελκύσουν τις προσωπικές τους γνώσεις για να βρουν τις σιωπηρά δηλωμένες πληροφορίες.
4. Η πρόβλεψη συνδυάζει την προηγούμενη γνώση με την κατανόηση προκειμένου να προβλέψει μελλοντικές ενέργειες μέσα σε ένα κείμενο.
5. Η αξιολόγηση βασίζεται στη γενική αντίληψη του υλικού ανάγνωσης, έτσι ώστε οι αναγνώστες να μπορούν να φτάσουν σε μία τελική κρίση ή γνώμη σχετικά με το κείμενο.
6. Η προσωπική απάντηση είναι μια ανοιχτή κατανόηση του κειμένου που χρησιμοποιούν οι αναγνώστες για να εκφράσουν τα συναισθήματα τους στο κείμενο.

Το λεκτικό σήμα χρησιμοποιεί γραμματοσειρά, σχήμα και μέγεθος, θέση και χρώμα με τρόπο που μπορεί να προκαλέσει ενδιαφέρον ή να έχει συναισθηματική επίδραση στους αναγνώστες.

### **Τεχνικές ανάγνωσης κόμικς**

Πώς μπορούμε να προσεγγίσουμε ένα κόμικς ή ένα βιβλίο; Η απάντηση είναι ότι οι άνθρωποι βλέπουν τα κόμικς διαφορετικά. Στη δυτική κοινωνία, τα κόμικς διαβάζονται συνήθως με τον παραδοσιακό τρόπο, από αριστερά προς τα δεξιά. Αντιθέτως, το ιαπωνικό manga, για παράδειγμα, διαβάζεται από δεξιά προς τα αριστερά, αλλά ακόμα από πάνω προς τα κάτω (κάθετα) όπως στο δυτικό στυλ. Μερικοί αναγνώστες βλέπουν τις εικόνες και τις λέξεις σχεδόν ταυτόχρονα, ανά πίνακα. Κάποιοι μπορεί να διαβάσουν όλα τα γλωσσικά σημάδια στη σελίδα και στη συνέχεια να επιστρέψουν για να δουν τις εικόνες. Ορισμένοι αναγνώστες θα δουν πρώτα τις εικόνες και μετά θα επιστρέψουν για να διαβάσουν τις λέξεις.

### **Στοιχεία των κόμικς ως μαθησιακά εργαλεία**

Αν και μπορεί να διαφέρουν ανάλογα με το μέσο που χρησιμοποιείται, τα κόμικς



έχουν οπτικά και κειμενικά μέρη των οποίων η ορολογία βασίστηκε σε πρωτοπόρους και τις δημοσιεύσεις τους: Will Eisner, Scott McCloud, R.C. Harvey και Dylan Horrocks<sup>3</sup>. Αυτά τα στοιχεία μάς βοηθούν να κατανοήσουμε το πώς λειτουργούν τα κόμικς και σχεδόν όλοι αυτοί οι όροι είναι ομόφωνα κοινοί στους εκδότες. Επιπλέον, ο γλωσσικός κώδικας που παρουσιάζεται παρακάτω με είναι επίσης απαραίτητος ως μέσο αναφοράς σε δραστηριότητες στην τάξη όταν τα κόμικς γίνονται εργαλεία εκμάθησης.

Οι **αστερίσκοι** είναι αναφορές για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με έναν υπότιτλο μέσα στη σελίδα ή απλώς εξηγούν ένα ακρωνύμιο.

Τα **μπαλόνια** αντιπροσωπεύουν τους κατόχους κειμένου σε ένα πλαίσιο, όπου χρησιμοποιούνται διαφορετικοί τύποι (ομιλία, σκέψη, ψίθυρος, κραυγή, εκπομπή) σύμφωνα με συγκεκριμένα περιβάλλοντα. Τα μπαλόνια ομιλίας είναι συνήθως στρογγυλά και περιέχουν τις λέξεις του χαρακτήρα που υποδεικνύονται από το δείκτη ή την ουρά προς το στόμα, για να δείξει την πηγή ομιλίας. Μαζί με τα σκεπτόμενα μπαλόνια που είναι **φουσαλίδες** σε σχήμα σύννεφου που αποκαλύπτουν τη μοναξιά ενός ατόμου, είναι τα πιο χρησιμοποιούμενα μπαλόνια.

Οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με τις φουσαλίδες λόγου και σκέψης (Γιανικοπούλου, 2004) και αυτές μπορούν να τους βοηθήσουν να αναθεωρήσουν, για παράδειγμα,

<sup>3</sup> Ο William Erwin Eisner (6 Μαρτίου 1917 - 3 Ιανουαρίου 2005) ήταν Αμερικανός γελοιογράφος και πρώιμος συνεργάτης σε μελέτες κόμικς με το έργο του Comics and Sequential Art (1985). Ο Scott McCloud (γεννημένος Scott McLeod στις 10 Ιουνίου 1960) είναι θεωρητικός κόμικς και Αμερικανός γελοιογράφος, διάσημος για βιβλία για τα κόμικς: Understanding Comics (1993), Reinventing Comics (2000) και Making Comics (2006). Ο Robert C. Harvey (γεννημένος το 1937) είναι Αμερικανός συγγραφέας, κριτικός και γελοιογράφος, έχοντας γράψει βιβλία για την ιστορία και τη θεωρία της γελοιογραφίας, με ιδιαίτερη έμφαση στην κωμική ταινία. Ο Dylan Horrocks (γεννημένος το 1966) είναι γελοιογράφος από τη Νέα Ζηλανδία, γνωστός για το Hicksville, το γραφικό μυθιστόρημά του και τα σενάρια για τη σειρά κόμικς Batgirl.



μαθήματα λεξιλογίου ή γραμματικής. Το ψιθύρισμα μεταφέρεται χρησιμοποιώντας μικρό κείμενο σε ένα μεγάλο μπαλόνι ή ένα μπαλόνι με διακεκομμένη γραμμή, το οποίο μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για να εκφράσει ένα μυστικό.

**Μπαλόνια με καρφιά** και **διπλά μπαλόνια** υποδηλώνουν κραυγές ή φωνές. Οι εκπομπές ή τα «**ηλεκτρικά μπαλόνια**» έχουν μια ουρά αστραπής, που δείχνει επίσης πότε κάποιος βρίσκεται στο τηλέφωνο, στην τηλεόραση ή για ρομπότ. Για περισσότερες πληροφορίες, ένα περιεκτικό κεφάλαιο στο Forceville et al. (2010) είναι αφιερωμένο σε διάφορες ερμηνείες των μορφών μπαλονιών που χρησιμοποιούνται από διαφορετικούς συγγραφείς κόμικς.

Τα **σημάδια της αναπνοής**, επίσης γνωστά ως μουστάκια, πυγολαμπίδες ή πόδια κορακιού, είναι τρεις μικρές κάθετες παύλες που συνοδεύουν την έκπληξη ή το βήχα, και βρίσκονται μέσα σε τετράγωνες αγκύλες.

Οι **λεζάντες** ή τα **αφηγηματικά μπλοκ** γράφονται συνήθως σε πρώτο ή σε τρίτο πρόσωπο, ορίζοντας συνήθως την ώρα και τον τόπο. Είναι κουτιά που περιέχουν αφήγηση ή διάλογο και επικοινωνούν απευθείας με τον αναγνώστη, χωρίς να συμμετέχουν στη δράση. Οι ασκούμενοι προσδιορίζουν τέσσερις τύπους λεζάντων: τοποθεσία και ώρα, μονόλογο, προφορικό και συντακτικό. Η τοποθεσία και η ώρα μπορεί να είναι πλάγια γράμματα, πεζά ή με πεζά. Οι λεζάντες του μονόλογου αποδίδουν την εσωτερική σκέψη ενός χαρακτήρα, ενώ οι προφορικοί υπότιτλοι μεταδίδουν την ομιλία ενός χαρακτήρα που είναι εκτός κάμερας με εισαγωγικά και δεν είναι πλάγια. Η φωνή του συντάκτη ή του συγγραφέα είναι επίσης πλάγια.

Δύο ή περισσότερα πάνελ διατεταγμένα με αφηγηματικό, προβλέψιμο τρόπο αποτελούν μια **κωμική ταινία**. Για παράδειγμα, η εισαγωγή αυτοβιογραφικών δεδομένων ιστορικών μορφών συγγραφέα είναι μια τέτοια δραστηριότητα.

**Διακοσμητικά** στολίζουν το πρώτο γράμμα σε μια λεζάντα, που επιλέγεται στιλιστικά από το γράμμα, και χρησιμοποιείται με εσωτερικό μονόλογο ή λεζάντες





χρόνου και τοποθεσίας.

Κάθε φορά που διακόπτεται ο διάλογος, εμφανίζεται μία **διπλή παύλα**, συχνά ως έλλειψη, στοιχείο που χρησιμοποιείται όταν ο χαρακτήρας σταματά τη ροή της ομιλίας. Οι **ελλείψεις** συνήθως συναντώνται σε κυματιστά μπαλόνια με ασταθή ουρά, συχνά με σημάδια αναπνοής, για να δείξουν σωματική ή ψυχική δυσφορία.

Η ομαλή μετάβαση μεταξύ των πάνελ πραγματοποιείται μέσω ενός κενού χώρου που ονομάζεται **υδρορροή**. Αυτός ο στενός χώρος έξω από τα πάνελ μπορεί μερικές φορές να εισβάλλεται από αντικείμενα ή ομιλία φυσαλίδων για δραματικό αποτέλεσμα. Οι υδρορροές μεταφέρουν το πέρασμα του χρόνου ή της κίνησης, ορισμένες ιδέες ή εφέ, επιτρέποντας στο μάτι του αναγνώστη να κάνει ένα μικρό διάλειμμα πριν μετακινηθεί στο επόμενο πλαίσιο.

Η **πλάγια γραφή** χρησιμοποιείται για μονόλογο, τοποθεσία και ώρα, λεζάντες σύνταξης, μπαλόνια σκέψης, ξένες λέξεις, κείμενο σε μπαλόνι εκπομπής, ψίθυρους και ονοματοποιητική γλώσσα. Παρόλο που η χρήση των πλάγιων ή και των έντονων πλάγιων χαρακτήρων, είναι πολύ συχνή στα κόμικς (για να δοθεί έμφαση σε μια συγκεκριμένη λέξη), αυτή η μορφή δεν είναι κατάλληλη για αναγνώστες με μαθησιακές δυσκολίες, όπως θα δούμε με περισσότερες λεπτομέρειες στο 3ο κεφάλαιο αυτού του οδηγού.

Οι **λαμπτήρες** συμβολίζουν νέες ιδέες ή λύση σε ένα πρόβλημα που δίνεται από έναν χαρακτήρα και είναι ένα πολύ χρησιμοποιημένο εικονόγραμμα στα γενικά μέσα, επίσης, με την ίδια έννοια.

Όταν ένας χαρακτήρας μιλάει από χώρο εκτός κάμερας, οι συντάκτες προτιμούν να χρησιμοποιούν ένα μπαλόνι χωρίς παρακολούθηση και η τεχνική ονομάζεται **διάλογος εκτός κάμερας**.

Τα πλαίσια ή κουτιά που η Eisner (2001) ονομάζονται **πάνελ**, εμφανίζονται σε μια



παράλληλη σειρά και συχνά περιέχονται σε ένα τετράγωνο ή σε ένα ορθογώνιο τρίγωνο, καθώς και ρηχά οριζόντια ή στενά κάθετα σχήματα. Κυκλικά ή ακόμη και ακανόνιστα σχήματα μπορεί επίσης να είναι κοινά. Το διαδοχικό χαρακτηριστικό των πλαισίων διευκολύνει διαφορετικά χρονικά διαστήματα, τα μικρότερα πάνελ αντιπροσωπεύουν το χρόνο επιβράδυνσης, ενώ ένα μόνο πάνελ μπορεί να προκαλέσει ένα δραματικό αποτέλεσμα.

Ένα **στιγμιότυπο** (κοντινό, μεσαίο, μακρύ) είναι η ένδειξη δημιουργίας σειριακότητας για να εστιάσει το μάτι του αναγνώστη και να επιτύχετε κοντινό πλάνο ή να δημιουργήσετε ένταση στο πάνελ.

Ο **τίτλος** των κόμικς μπορεί να περιέχεται μέσα σε μια φούσκα με ακανόνιστη άκρη ή ένα μόνο πάνελ που απλώνεται σε ολόκληρη τη σελίδα, κάτι που είναι διαδεδομένο ευρέως στις ΗΠΑ και επίσης πολύ διάσημο στο Manga. Ο Eisner (2001) ήταν από τους πρώτους γελοιογράφους που μίλησαν για τις φουσαλίδες. Η σελίδα **splash** είναι μια σελίδα έργου τέχνης που βρίσκεται στην αρχή ή δείχνει την κορύφωση, επηρεάζοντας συναισθηματικά τον αναγνώστη δημιουργώντας μια αίσθηση δράματος.

Οι **συνομιλητικοί πίνακες** χρησιμοποιούν κείμενο. Οι λέξεις μπορεί επίσης να εμφανίζονται σε μπαλόνια ομιλίας, φουσαλίδες σκέψης, λεζάντες αφηγήσεων ή να τοποθετούνται ελεύθερα μέσα στη σελίδα για να υποδηλώσουν ένα «ηχητικό εφέ» το οποίο υπάρχει μέσω της ονοματοποιίας (π.χ. μπαμ, μπουμ, μπλιαξ). Μόνο σπάνια τα κόμικς αντιπροσωπεύονται αποκλειστικά από εικόνες, δεδομένου ότι το κείμενο δανείζεται οπτικά χαρακτηριστικά για να μεταδίδει κάτι, π.χ. δυνατοί ήχοι αποδίδονται με μεγάλα γράμματα. Οι μαθητές μπορούν να επιδοθούν σε ανάλυση κειμένου και να συγκρίνουν χειρόγραφα και μη-χειρόγραφα στυλ, όπου το κείμενο διατηρεί την ίδια γραμματοσειρά. Στο blog του, ο Vlahos (2018) προσφέρει μια λεπτομερή χρονολογία στυλ γραμματοσειράς που χρησιμοποιείται σε γράμματα



κόμικς και ψηφιακές οδηγίες για τη μορφή κειμένου και την επιλογή στυλ. Όσον αφορά αυτήν την πτυχή, σας συμβουλεύουμε να ρίξετε μια ματιά στο κεφάλαιο 3 το οποίο αναφέρεται στις διαταραχές μάθησης και την συμπερίληψη, για να βεβαιωθείτε ότι το στυλ γραμματοσειράς και κειμένου που χρησιμοποιείτε ή προτείνετε στους μαθητές σας είναι προσαρμοσμένο στις ανάγκες τους.

### **Πτυχές που σχετίζονται με την ανάγνωση των κόμικς**

Υπάρχουν πολλές πτυχές που σχετίζονται επίσης με τη διαδικασία ανάγνωσης κόμικς που αναφέρονται παρακάτω:

Το νόημα συνάγεται εύκολα ακόμα και από δύο εικόνες, οι οποίες μειώνουν την ανάγκη γνώσης κάθε λέξης και ανάγνωσης όλων των φουσαλίδων ομιλίας.

Εξαλείφουν περιττές λέξεις και μεταδίδουν το νόημα γρήγορα. Εκτός από αυτά, τα ιδιώματα, η δομή των προτάσεων και το λεξιλόγιο απεικονίζονται και παγιδεύονται μέσα στη δράση. Ο Ausubel (2000) θεωρεί ότι, όταν οι εικόνες παρουσιάζονται με βάση τα συμφραζόμενα πριν από την ανάγνωση, παρέχονται στους αναγνώστες βασικές πληροφορίες και ενισχύεται η κατανόηση της ιστορίας, ενώ διευκολύνει την επεξεργασία από πάνω προς τα κάτω.

Όλες οι στρατηγικές ανάγνωσης βασίζονται στην υπόθεση ότι τα κείμενα εμπλέκουν τους μαθητές λόγω των ελκυστικών τους θεμάτων, που σχετίζονται με τα ενδιαφέροντά τους. Οι καθηγητές γλωσσών σε όλο τον κόσμο θα πρέπει να παρέχουν στους μαθητές υλικό ανάγνωσης παρέχοντας εικόνες συνοδευόμενες από τα κείμενα. Η κλασική προσέγγιση ήταν να ζητά κανείς από τους μαθητές να διαβάσουν βιβλία ή αποσπάσματα από «σπουδαίους» συγγραφείς, που είναι μια καλή μέθοδος για να αντιμετωπίσουν αυθεντικά, αόριστα κείμενα με «σταθερά και μόνιμα νοήματα» (Beard, 2001, σ. 4).

Επιπλέον, υπάρχουν κόμικς που ασχολούνται με θέματα που κάνουν τον



αναγνώστη να σκεφτεί τρέχοντα κοινωνικά και πολιτιστικά ζητήματα, όπως ο εκφοβισμός, ο ρατσισμός, η ανοχή, τα πολιτικά δικαιώματα, η μετανάστευση, η ένταξη ή ακόμη και η πολιτική, περιβαλλοντικά θέματα και υγεία, για να αναφέρουμε μερικά. Πολλοί υπερήρωες κόμικς, συμπεριλαμβανομένων των εικονικών χαρακτήρων των DC Comics και Marvel αντιμετώπισαν εκφοβισμό και στερεότυπα ως έφηβοι. Το γεγονός ότι τα κόμικς μπορούν να καλύψουν σύγχρονα θέματα υποδηλώνουν ότι δεν είναι μόνο ένα διδακτικό υλικό καθαυτό, αλλά ενσωματώνουν και έναν ηθικό ρόλο, σύμφωνα με την έννοια του μηνύματος που μεταφέρουν. Ακολουθεί ένα παράδειγμα εργασίας που πρέπει να χρησιμοποιείται σε δραστηριότητες τάξης με βάση κόμικς για νεότερους μαθητές:

- Ποιο είναι το πρόβλημα που εντοπίστηκε στο κόμικς / βιβλίο; Δημιουργήστε έναν υπερήρωα με τρεις φυσικές και ηθικές ιδιότητες που μπορεί να λύσουν αυτό το πρόβλημα.

### **Χρησιμοποιώντας τα κόμικς σε ομαδικές εργασίες**

Αφού είδαμε πώς οι εικόνες και το κείμενο αποκωδικοποιούνται από την οπτική γωνία του αναγνώστη, εστιάζουμε τώρα σε δραστηριότητες ομαδικής εργασίας στην τάξη. Η λογοτεχνία, οι ξένες γλώσσες, η επιστήμη, η τεχνολογία, η μηχανική, η τέχνη και τα μαθηματικά είναι τομείς που αναγνωρίζονται εύκολα σε υπερήρωες ειδικότερα. Το Captain America είναι προϊόν επιστήμης, ο Iron Man βασίζεται στην τεχνολογία, ο Thor προέρχεται από τη μυθολογία, την ιστορία και τον ινδοευρωπαϊκό πολιτισμό, οι ρίζες της Black Widow έχουν τις ρίζες τους στην εποχή του Ψυχρού Πολέμου, ενώ ο Black Panther αναφέρεται σε κοινωνικές μελέτες με ρίζες στα πολιτικά δικαιώματα εποχή.

Τα **comic jams** είναι εξαιρετικά ως παγοθραύστες ή δραστηριότητες εκμάθησης που μπορούν να γίνουν με οποιαδήποτε ηλικιακή ομάδα ή μικτές ηλικιακές ομάδες χρησιμοποιώντας διαφορετικό χρονισμό, επειδή οι κανόνες μπορούν να αλλάξουν



ή να προσαρμοστούν σε συγκεκριμένες συνθήκες. Για παράδειγμα, στην επιστήμη, η αξιολόγηση του ανθρώπινου κυττάρου για μια ομάδα ή το πεπτικό σύστημα σε μια άλλη ομάδα απαιτεί διαφορετικό πάνελ, χρονοδιάγραμμα κ.λπ. Στο τέλος της δραστηριότητας, ο καθηγητής μπορεί να οργανώσει συζητήσεις παρακολούθησης ή να συνδέσει άλλες εργασίες με αυτήν τη δραστηριότητα.

Ο Dahlstrom (2014) επιβεβαιώνει ότι, παρά τα επιχειρήματα της έκθεσης, ένα αφηγηματικό κείμενο είναι πιο εύκολο να το θυμηθούμε και έχουμε ήδη δει τον θετικό αντίκτυπο στους αναγνώστες κειμένων που υποστηρίζονται από εικόνες. Οι μαθητές σε κατώτερα σχολικά επίπεδα μπορούν να ξεκινήσουν με πρότυπα σεναρίου όπου βιώνουν τα βασικά γεγονότα πλαισίου και τη συγγραφή συμβατικού κειμένου πριν μετακινηθούν σε σελίδες κόμικ. Μπορεί να ζητηθεί από μαθητές σε υψηλότερα επίπεδα να δημιουργήσουν συννεφάκια ομιλίας και να περιλάβουν φυσαλίδες σκέψης για τους χαρακτήρες. Είναι επίσης η στιγμή που οι μαθητές που ενδιαφέρονται για τον τομέα δημιουργίας ταινιών μπορούν να δουλέψουν στα σκηνικά ή στο μοντάζ. Για τους νεότερους μαθητές, μια ιστορία τεσσάρων πάνελ είναι αρκετή. Τα καθήκοντα αφήγησης μπορούν να επεκταθούν σε βιογραφικές ιστορίες, όπου οι μαθητές μαθαίνουν για το έργο και τη ζωή των διάσημων συγγραφέων, επιστημόνων, ζωγράφων, ηθοποιών και ηθοποιών, προέδρων, πολιτικών.

Τα **εργαστήρια λογοτεχνίας** που βασίζονται στο "The Classics Illustrated"<sup>4</sup> είναι ένα πρακτικό παράδειγμα διάσημων λογοτεχνικών έργων που μεταμορφώνονται σε κόμικς. Με το μήνυμα να μειώνεται στα βασικά του μέρη σε μια διαδοχική τεχνική, τα κόμικς μοιάζουν με την ποίηση όσον αφορά τη συναισθηματική και επικοινωνιακή δέσμευση. Ένα σχετικό παράδειγμα είναι οι ταινίες του Charles

---

<sup>4</sup> Το Classics Illustrated (αρχικά γνωστό ως Classics Comics) είναι ένα κόμικ που δημιουργήθηκε από τον Albert Kanter, με έργα λογοτεχνίας, ιστορίες και παραμύθια. Η συλλογή άρχισε να δημοσιεύεται το 1941 και ολοκλήρωσε τη λειτουργία της το 1971, εκδίδοντας 169 κόμικς. Για περισσότερες λεπτομέρειες, μεταβείτε στη διεύθυνση [https://en.wikipedia.org/wiki/Classics\\_Illustrated](https://en.wikipedia.org/wiki/Classics_Illustrated)



Schulz «Peanuts»<sup>5</sup>, ειδικά λόγω του σχήματος των τεσσάρων πάνελ που αποκαλύπτει την ομοιότητα του ρυθμού, συγκρίσιμο με αυτό ενός μικρού ποιήματος. Σε αυτό το πλαίσιο, το παραδοσιακό ιαπωνικό χαϊκού είναι ένα ποίημα συλλαβής 5-7-5 που προορίζεται να αντιπαραβάλλει συναισθήματα με έναν συμπυκνωμένο τρόπο, και πολλές ταινίες που ανήκουν στον Schulz θα μπορούσαν να εκφραστούν σε ποιήματα χαϊκού. Παρά την συνοπτικότητά τους, αυτά τα ποιήματα μπορεί να απεικονίζουν ευρείες συντεταγμένες αναφορές που οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επιλέξουν ή να βρουν έμπνευση για να σχεδιάσουν αυτόν τον τύπο δραστηριότητας.

Η αντιστοίχιση κειμένου με εικόνες είναι μια δραστηριότητα που απαιτεί προηγούμενες γνώσεις και μπορεί να οργανωθεί για να ενοποιήσει τις ήδη διδαχθείσες πληροφορίες ή να τις αξιολογήσει. Είναι εφαρμόσιμο σε διάφορα θέματα, από τη γλώσσα έως την επιστήμη. Οι μαθητές λαμβάνουν ένα σύνολο κόμικς με κενή ομιλία ή κείμενο. Πρέπει να εντοπίσουν τις διαφορές και να εξηγήσουν τις αντίστοιχες απαντήσεις.

Μικρές ομάδες θα μπορούσαν να συμμετάσχουν σε συζητήσεις ή δραστηριότητες ομιλίας που συνεχίζονται με ρόλους όπου ο δάσκαλος παρέχει καταστάσεις που πρέπει να δράσει από την ομάδα. Σύμφωνα με τον Harmer (2001, σελ. 117), η ομαδική εργασία «αυξάνει την ομιλία για μεμονωμένους μαθητές». Τα πάνελ χωρίς λέξεις μπορεί να είναι δύσκολο και επίσης ενδιαφέρον για δημιουργικό παιχνίδι ρόλων.

Κατά τη δημιουργία κόμικς για σχολικά έργα, στους μαθητές που συμμετέχουν σε ομάδες μπορούν να ανατεθούν διαφορετικοί ρόλοι, ξεκινώντας από τον μαθητή

---

<sup>5</sup> Ο Charles Monroe Schulz (26 Νοεμβρίου 1922 - 12 Φεβρουαρίου 2000) ήταν ένας αμερικανός γελοιογράφος του 20ου αιώνα, γνωστός παγκοσμίως για την κόμικ του "Peanuts" (φιστίκια).



που ηγείται της ομάδας (συντάκτης), συνεχίζοντας με έναν εξειδικευμένο συγγραφέα ιστορίας, τους καλλιτέχνες που μπορούν να σχεδιάσουν και να χρωματίσουν τις εικόνες, γεμίζοντας το φουσαλίδες για γράμματα (βλ. Παράρτημα). Χάρη σε φιλικούς ιστότοπους και εφαρμογές, είτε τα παιδιά προσχολικής ηλικίας είτε οι μαθητές γυμνασίου μπορούν να γίνουν δημιουργοί κόμικς.

Η επανείπωση των κόμικς με ή χωρίς οπτικά βοηθήματα, δεξιότητες πρόβλεψης με τη σύνταξη ή την κατάρτιση των προβλέψεων, το παζλ, το ψάρι, η περιπτωσιολογική μελέτη, η επίλυση προβλημάτων, οι εργασίες ομαδικής συγγραφής και η ομαδική εργασία του έργου είναι μόνο λίγες συνεργατικές μάθηση σε ομαδικές στρατηγικές που μπορούν να πραγματοποιηθούν μέσω των κόμικς.

Οι μαθητές χρειάζονται σαφείς οδηγίες και χρόνο προγραμματισμού για να επιδοθούν στις εργασίες που έχουν σχεδιαστεί για αυτούς. Οι καθηγητές διασφαλίζουν ότι το επιλεγμένο θέμα είναι ενδιαφέρον και δημιουργικό, έτσι ώστε οι μαθητές να ολοκληρώσουν διεξοδικά την εργασία τους. Ανατροφοδότηση δάσκαλος σε μαθητή και μαθητής σε μαθητή θα πρέπει να λαμβάνει χώρα στο τέλος της δραστηριότητας για μελλοντική βελτίωση. Οι αλληλεπιδράσεις στην τάξη βοηθούν τους μαθητές να βελτιώσουν τις μαθησιακές τους ικανότητες, να αναπτύξουν καλύτερη επικοινωνία και αυτοεκτίμηση μέσω της «ανταλλαγής σκέψεων, συναισθημάτων ή ιδεών μεταξύ δύο ή περισσότερων ανθρώπων, με αποτέλεσμα αμοιβαία επίδραση μεταξύ τους» (Brown, 2001, σελ.165).

### **Δημιουργία και χρήσεις κόμικς στην τάξη**

Τι χρειάζεστε για να δημιουργήσετε μια κωμική ταινία; «Τα στυλό και τα μολύβια είναι απαραίτητα», σύμφωνα με τα λόγια του Lee (2010), παρόλο που ζούμε σε μια ψηφιακή εποχή. Ως καθηγητές, ενδέχεται να μην έχουμε πλήρη πρόσβαση σε υπολογιστές ή smartphone. Αλλά όταν το κάνουμε, το Microsoft Word ή ακόμη και



η επεξεργασία κειμένου μπορεί να είναι πιο χρήσιμη για τους μαθητές από οποιοδήποτε πρόγραμμα λογισμικού, δεδομένου ότι οι μαθητές μπορεί να μην είναι όλοι ψηφιακά εκπαιδευμένοι χρήστες. Υπάρχει επίσης η διαδικτυακή επιλογή και, παρά το ότι είναι εύχρηστη και γραφικά ελκυστική, πολλοί ιστότοποι απαιτούν πληρωμή, όπως το Storyboard That (2020).

Η δημιουργία κόμικς στην τάξη θα μπορούσε να είναι διασκεδαστική, προκλητική και δημιουργική. Περπατώντας στο μονοπάτι που βρήκε ο Coron (2015) στη δημιουργία κόμικς, δημιουργήθηκε ένας οδηγός για αυτόν τον τύπο δραστηριότητας:

- 1) Καθορισμός ενός σαφούς και ακριβούς σκοπού για τη δημιουργία κόμικς.
- 2) Παροχή σεμιναρίων και υποστηρικτικού υλικού για την τεχνογνωσία, συμπεριλαμβανομένων των μαθητών με ΣΔΠ.
- 3) Επιλογή ενός ενδιαφέροντος θέματος σύμφωνα με το επίπεδο μάθησης.
- 4) Διανομή εργασιών και διαίρεση των μαθητών σε ομάδες εργασίας σύμφωνα με τους ρόλους τους, όπως παρουσιάστηκε από τον Larson (2014):

**Penciller:** απεικονίζει το κόμικ (με το χέρι ή ψηφιακά).

**Inker:** μπορεί επίσης να είναι το penciller, προσθέτει με υφή και περισσότερες λεπτομέρειες στο μολύβι.

**Colourist:** είναι υπεύθυνο να παρέχει το χρώμα σε ένα κόμικ.

**Letterer:** παρέχει λέξεις, σχήματα μπαλονιών, τίτλους, ηχητικά εφέ.

**Συντάκτης:** υπεύθυνος για τη δημιουργική κατεύθυνση, δίνει τελικό έλεγχο έργων τέχνης.

- 5) Ερευνητική προετοιμασία για το έργο, εάν χρειάζεται.





6) Χρόνος ώστε οι μαθητές να ολοκληρώσουν το καθήκον τους, παρατηρώντας ταυτόχρονα την ομαδική τους συμβολή.

7) Κοινή χρήση παρουσιάσεων και λήψη σχολίων.

8) Ανάθεση επακόλουθων εργασιών για τη μεταφορά απόκτησης γνώσεων.

Παραδείγματα δραστηριοτήτων μπορούν να βρεθούν στο Oxford University Press ELT (2019)<sup>6</sup> που προωθεί έργα κόμικς όπου οι μαθητές εισέρχονται σε προκλητικούς τομείς επιστήμης ως υποστηρικτικά εργαλεία μάθησης. Επιπλέον, το Educator's Technology (2008)<sup>7</sup> περιλαμβάνει πολλές ιδέες που βοηθούν τους εκπαιδευτικούς να ενσωματώσουν κόμικς στην τάξη, όπως:

- Ζητώντας από τους μαθητές να δημιουργήσουν μια αφηγηματική ιστορία και να την απεικονίσουν με σχετικά ψηφιακά ή χειρόγραφα γραφικά.
- Χρήση κωμικών ταινιών για να επανειπωθεί οπτικά μια ιστορία που ο μαθητής γνωρίζει ή έχει διαβάσει στην τάξη.
- Παρουσίαση ενός θέματος ώστε να κατεβάσουν οι μαθητές ιδέες.
- Χρήση προ-σχεδιασμένων κόμικς με πίνακες που λείπουν, ώστε οι μαθητές να συμπληρώσουν τα κενά και να ολοκληρώσουν την ιστορία.

---

<sup>6</sup> Δείτε παρακάτω το πεδίο για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με εκπαιδευτικά εργαλεία ιστού με κόμικς  
<https://oupeltglobalblog.com/2019/02/04/eight-ways-to-use-comic-strips-in-the-classroom>

<sup>7</sup> Δείτε παρακάτω το πεδίο για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με εκπαιδευτικά εργαλεία ιστού με κόμικς  
<https://www.educatorstechnology.com/2018/01/teachers-guide-to-use-of-comic-strips.html>



- Παροχή κενών κόμικς που οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να γράψουν τη δική τους ιστορία ή βάσει εικονογραφημένων χαρακτήρων (δραστηριότητα γραφής, προώθηση δεξιοτήτων πρόβλεψης).
- Συζήτηση και ευαισθητοποίηση για θέματα όπως ο ρατσισμός, ο εκφοβισμός και η ιθαγένεια.
- Προώθηση της εκμάθησης γλωσσών με τη διδασκαλία λεξιλογίου, γραμματικής, επικοινωνίας (χρήση γλώσσας σε καταστάσεις με βάση τα συμφραζόμενα), γραφής και ανάγνωσης.
- Υποστήριξη των μαθητών να βελτιώσουν τις ικανότητές τους στην ομιλία των κόμικς ή εμπλέκοντάς τους σε προφορικές συζητήσεις σχετικά με την ιστορία, τους χαρακτήρες και το γενικό περιεχόμενο των κόμικς.

Στο επόμενο κεφάλαιο αυτού του οδηγού, θα παρέχουμε πιο πρακτικά παραδείγματα χρήσης κόμικς σε δραστηριότητες στην τάξη.

Οι κόμικς μπορούν να είναι ένα αποτελεσματικό εκπαιδευτικό εργαλείο για χρήση στην τάξη με μαθητές με διαφορετικά μαθησιακά επίπεδα. Αυτό συμβαίνει επειδή μπορούν να εμπλέξουν τους μαθητές σε σημαντικές μαθησιακές εμπειρίες, όπου μπορούν να εξασκήσουν βασικές δεξιότητες όπως γραφή, ανάγνωση, ομιλία και επικοινωνία. Η «ένατη τέχνη» («le neuvième art» στο αρχικό κείμενο), όπως αποκαλείται από τον Groensteen (2008), είναι ένας δημιουργικός τομέας για κάθε δάσκαλο που επιθυμεί να φέρει τα κόμικς στην τάξη. Ο Han (2017) θεωρεί επίσης ότι τα κόμικς είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος παρουσίασης οδηγιών λόγω του διαδοχικού τους μοτίβου που διευκολύνει τη συστηματική μάθηση.

Συμπερασματικά, τα κόμικς συμβάλλουν στη γεφύρωση του χάσματος μεταξύ μαθητών μέσω οπτικών ερεθισμάτων και λεξιλογίου με βάση τα συμφραζόμενα. Μπορούν να είναι αξιόπιστοι σύμμαχοι στη διδασκαλία και τη μάθηση με τρόπο



που προκαλεί σκέψη, προσελκύοντας μαθητές διαφορετικών μορφών μάθησης. Ο ευδιάκριτος σχεδιασμός τους έχει τη δυνατότητα να διασκεδάσει και να εκπαιδεύσει ταυτόχρονα άτομα διαφορετικής ηλικίας, κοινωνικής ή πολιτιστικής προέλευσης. Με τα κόμικς, οι μαθητές γίνονται όχι μόνο αναγνώστες και παρατηρητές, αλλά και χαρακτήρες στις δικές τους παραγωγές, δημιουργώντας έτσι έναν συναισθηματικό χώρο που ενισχύει τη συμμετοχική μάθηση. Επίσης, τα κόμικς δεν απαιτούν υπερβολική προετοιμασία, ωστόσο τα οφέλη στην εκπαίδευση είναι πολλά.

### **1.5 Τα κόμικς στην εκμάθηση ξένων γλωσσών**

Μια ενδιαφέρουσα πτυχή της χρήσης των κόμικς ως εκπαιδευτικού εργαλείου είναι ότι μπορούν να αποτελέσουν χρήσιμη πηγή αυθεντικού και μη αυθεντικού υλικού για την εκμάθηση ξένων γλωσσών. Η χρησιμότητά τους έχει αποδειχθεί ότι σχετίζεται με διαφορετικές διαστάσεις της εκμάθησης γλωσσών, όπως ανάγνωση και γραφή, απόκτηση λεξιλογίου και κατανόηση ιδιωματικής ομιλούμενης γλώσσας. Εκτός από αυτό, έχουν αποδειχθεί ότι αποτελούν μια εξαιρετική πηγή κινήτρων και αφοσίωσης για τους μαθητές ξένων γλωσσών και τους μαθητές γενικά.

Κοιτώντας τα ευρήματα της έρευνας που διερευνούν τη χρήση των κόμικς στην ξενόγλωσση εκπαίδευση, μπορεί κανείς να κατηγοριοποιήσει τα βασικά ευρήματα σύμφωνα με πολλά κριτήρια, π.χ. βάσει δεξιοτήτων (γραφή, ανάγνωση, ακρόαση, ομιλία ή ανά μορφή (χάρτινα κόμικς, ψηφιακά κόμικς, γραφικά μυθιστορήματα κ.λπ.). Για τη διευκόλυνση της πλοήγησης στο πλαίσιο αυτού του έργου, τα ευρήματα παρουσιάζονται με τίτλους με έντονα γράμματα, ακολουθούμενη από μια σύντομη ανάλυση της βασικής έρευνας που οδήγησε σε αυτά τα ευρήματα. Με αυτόν τον τρόπο, ο βιαστικός αναγνώστης μπορεί να διαβάσει μόνο τους τίτλους,



ενώ αυτός που ενδιαφέρεται για περισσότερες λεπτομέρειες μπορεί να διαβάσει περισσότερα ή ακόμη και να συμβουλευτεί την αρχική έρευνα.

### **Τα κόμικς μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εργαλείο παραδοσιακών ασκήσεων**

Κατ' αρχάς, τα κόμικς μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εφελτήριο για την δημιουργία παραδοσιακών ασκήσεων και δραστηριοτήτων εκμάθησης γλωσσών. Τέτοιες ασκήσεις περιλαμβάνουν τα ακόλουθα:

- (1) ζητώντας από τους μαθητές να εντοπίσουν γραμματικά στοιχεία σε ένα κόμικς,
- (2) προσδιορισμός ή περίληψη των κύριων πτυχών μιας ιστορίας μέσω τεχνικών χαρτογράφησης ιστοριών,
- (3) απαρίθμηση επίθετων για την περιγραφή χαρακτήρων κόμικς,
- (4) χρήση κόμικς ως προτροπή ανάγνωσης, ώστε να γράψουν αργότερα για ένα σχετικό θέμα,
- (5) χρήση των κόμικς ως προτροπή ομιλίας για ένα θέμα,
- (6) σύνθεση ιστοριών βασισμένες σε ένα κόμικς,
- (7) τελειώνοντας μια ιστορία που λέγεται σε ένα κόμικς,
- (8) μετατρέποντας την άμεση ομιλία του κόμικς σε έμμεση..

### **Τα κόμικς μπορούν να αλλάξουν τις στάσεις των μαθητών προς την ανάγνωση**

Ο Whipple (2007) ερεύνησε το βαθμό στον οποίο οι απρόθυμοι αναγνώστες θα μπορούσαν να αλλάξουν τη στάση τους απέναντι στην ανάγνωση αφού διάβαζαν κόμικς σε εξωσχολικά πλαίσια, και αν αυτό θα επηρέαζε το επίπεδο ενδιαφέροντός τους και τη συνολική απόδοση στην ανάγνωση. Παρόλο που η συνολική απόδοση



των μαθητών δεν άλλαξε, οι μαθητές δήλωσαν ότι τα κόμικς αύξησαν το συνολικό τους ενδιαφέρον για την ανάγνωση, μετατρέποντάς τους από απρόθυμους αναγνώστες σε μαθητές που ζητούν περισσότερα κόμικς στην τάξη.

### **Τα κόμικς μπορούν να κινητροδοτήσουν την εκμάθηση ξένων γλωσσών**

Το πιο συχνά αναφερόμενο πλεονέκτημα της χρήσης των κόμικς ως εκπαιδευτικού εργαλείου φαίνεται να είναι η ικανότητά τους να παρακινούν. Όπως δηλώνουν οι Hutchinson (1949) και Yang (2003), το 74% των εκπαιδευτικών θεωρούν τα κόμικς ως εξαιρετικό κίνητρο, ενώ το 79% από αυτούς πιστεύουν ότι τα κόμικς αυξάνουν τη συμμετοχικότητα.

Σύμφωνα με τον Ishikura (2013), τα κόμικς έχουν θετική επίδραση στην απόκτηση του λεξιλογίου. Ο Ishikura εξέτασε το κίνητρο των μαθητών να μάθουν Ιαπωνικά ως ξένη γλώσσα και τις αντιλήψεις τους για τη μελέτη των κόμικς ως μέρος της τάξης Ιαπωνικών τους. Τα ευρήματα έδειξαν ότι ένα σημαντικό ποσοστό των μαθητών ξεκίνησαν τα Ιαπωνικά για να κατανοήσουν το manga και το anime. Επιπλέον, ανέφεραν την εμπειρία της ανάγνωσης των κόμικς ως μέρος του μαθήματος γλωσσών τους ως θετική εμπειρία, δηλώνοντας ότι οι μαθησιακές δραστηριότητες που βασίζονται σε κόμικς τους παρακίνησαν και τους έδωσαν τη δυνατότητα να συνεχίσουν περαιτέρω τις γλωσσικές σπουδές τους.

Οι Kiliçkaya και Krajka (2012) εξέτασαν τον αντίκτυπο της δημιουργίας ψηφιακών κόμικς στα κίνητρα των μαθητών και στη χρήση της γραμματικής. Οι μαθητές ανέφεραν ότι είχαν απολαύσει τις δραστηριότητες, τις οποίες βρήκαν χρήσιμες τόσο με την εκμάθηση γραμματικής, όσο και με την εξάσκηση της ανάγνωσης, καθώς και ως κίνητρο συνολικά.



### **Τα κόμικς μπορούν να έχουν θετική επίπτωση στην εκμάθηση λεξιλογίου**

Οι Miranda et al. (2018) διεξήγαγαν μια μελέτη σε μαθητές της αγγλικής γλώσσας για να διερευνήσουν την επίδραση της διδασκαλίας που βασίζεται στα κόμικς στη απόκτηση λεξιλογίου. Η μελέτη κατέληξε στο συμπέρασμα ότι η εκμάθηση λεξιλογίου μέσω κόμικς επέφερε καλύτερα αποτελέσματα. Παρόμοια συμπεράσματα έχουν επιτευχθεί από τους Basal et al. (2016) σε μια μελέτη που επικεντρώνεται στην αποτελεσματικότητα της χρήσης γραφικών μυθιστορημάτων για τη διδασκαλία ιδιωματικών φράσεων και λεξιλογίου σε μαθητές γλωσσών σε πανεπιστημιακό επίπεδο..

### **Τα κόμικς μπορούν να υποβοηθήσουν την εκμάθηση ιδιωματισμών και της προφορικής γλώσσας**

Σύμφωνα με τον Williams (1995), τα κόμικς είναι χρήσιμα για την εξοικείωση των μαθητών ξένων γλωσσών με τα χαρακτηριστικά της ομιλίας και άλλα πραγματολογικά στοιχεία. Τα κόμικς, με το να είναι «ακίνητα», επιτρέπουν σε κάθε αναγνώστη να ρυθμίζει μόνος του τη μάθησή του. Επιπλέον, περιλαμβάνοντας και εικόνες και χαρακτήρες που επικοινωνούν μεταξύ τους, αποτελούν ευκαιρία για τους μαθητές να σταματούν και να προσπαθήσουν να κατανοήσουν τις διάφορες ιδιωματικές εκφράσεις και φράσεις στο πλαίσιο που αντιπροσωπεύουν οι εικόνες. Ως εκ τούτου, τέτοια αλληλεπιδραστικά και επικοινωνιακά χαρακτηριστικά καθιστούν τα κόμικς μια εξαιρετική πηγή «ακίνητης» και διερευνητικής γλώσσας.

Ο Williams (1995) συζητά επίσης ένα πλαίσιο για τη χρήση κόμικς στην τάξη, έτσι ώστε οι μαθητές να κατανοούν τα χαρακτηριστικά της ομιλίας. Αυτό το πλαίσιο αποτελείται από τέσσερα βήματα: παρατήρηση, υπόθεση, πειραματισμός και αξιολόγηση. Εκθέτοντας συχνά τους μαθητές σε κόμικς και χρησιμοποιώντας πάντα αυτό το πλαίσιο ως οδηγό, οι μαθητές μπορούν να διαμορφώσουν συνήθειες που μπορούν να τους βοηθήσουν να γίνουν αυτόνομοι αναγνώστες /



μαθητές, μαθαίνοντας πώς να ρωτούν και να βρίσκουν απαντήσεις από μόνοι τους. Ο ρόλος του δασκάλου στη χρήση αυτού του πλαισίου είναι αυτός του διαμεσολαβητή που παροτρύνει τους μαθητές να κάνουν ερωτήσεις που θα τους βοηθήσουν να εξερευνήσουν τα διάφορα γλωσσικά φαινόμενα. Για παράδειγμα, ο δάσκαλος μπορεί να ζητήσει από μία μαθήτρια να εξηγήσει γιατί χρησιμοποιήθηκε μια λέξη εστιάζοντας στο περιβάλλον που απεικονίζεται από την εικόνα.

### **Τα κόμικς μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να αποκτήσουν δεξιότητες ανάγνωσης**

Πολλές βιβλιογραφικές έρευνες σχετικά με τη χρήση των κόμικς στην διδασκαλία ξένων γλωσσών συζητούν την επίδραση των κόμικς στην ανάπτυξη δεξιοτήτων ανάγνωσης, συμπεριλαμβανομένων δεξιοτήτων όπως η εξαγωγή συμπερασμάτων, το να μαντεύεις από τα συμφραζόμενα και η ενίσχυση του επιπέδου κατανόησης της ανάγνωσής τους.

Ο Karar (2017) διερεύνησε τα αποτελέσματα της χρήσης κόμικς σε τάξεις εκμάθησης αγγλικών ως ξένη γλώσσα διαφόρων επιπέδων. Αυτή η έρευνα επικεντρώθηκε στις επιπτώσεις που είχαν τα κόμικς στο άγχος των συμμετεχόντων, στην ανάμνηση του λεξιλογίου και στα συμπεράσματα από το πλαίσιο. Αν και δεν βρέθηκε ούτε θετική ούτε αρνητική συσχέτιση μεταξύ των κόμικς και των επιπέδων άγχους, η ικανότητα των μαθητών να συμπεράνουν από το πλαίσιο και η συνολική ικανότητα ανάκλησης βρέθηκε να είναι πολύ υψηλότερη μετά την εκμάθηση μέσω των κόμικς. Έτσι, σε σύγκριση με τα παραδοσιακά κείμενα, τα κόμικς και τα σχετικά είδη μπορεί να βοηθήσουν περισσότερο την ανάπτυξη της ανάγνωσης των μαθητών.

Μια άλλη μελέτη των Basol και Sarigul (2013) που διεξήχθη σε πανεπιστημιακού επιπέδου μαθητές ξένων γλωσσών έδειξε ότι, όταν πρόκειται για την κατανόηση της ανάγνωσης, οι μαθητές που διαβάζουν ιστορίες σε μορφή γραφικού



μυθιστορήματος ξεπέρασαν τους μαθητές που διάβαζαν τις ίδιες ιστορίες σε άλλες πιο παραδοσιακές μορφές. Επιπλέον, οι μαθητές ανέφεραν υψηλότερα επίπεδα απόλαυσης διαβάζοντας την ιστορία σε μορφή γραφικού μυθιστορήματος. Το συνολικό τους συμπέρασμα ήταν ότι οι δεξιότητες ανάγνωσης μαθητών ξένων γλωσσών μπορούν να βελτιωθούν ενσωματώνοντας κόμικς και άλλες παρόμοιες μορφές κειμένων, εφόσον συνοδεύονται από κατάλληλες δραστηριότητες και σαφή καθοδήγηση.

### **Τα κόμικς μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να αναπτύξουν στρατηγικές ανάγνωσης**

Ένας άλλος τομέας όπου τα κόμικς μπορεί να αποτελούν χρήσιμο πλεονέκτημα για την ανάπτυξη της κατανόησης της ανάγνωσης είναι αυτή των στρατηγικών ανάγνωσης. Μια μελέτη περίπτωσης από την Cimermanová (2015) διερεύνησε τον τρόπο με τον οποίο μαθητές της αγγλικής ως ξένη γλώσσα αντιμετώπισαν άγνωστο λεξιλόγιο και διαπίστωσαν ότι οι μαθητές ήταν πιο πρόθυμοι να χρησιμοποιήσουν στρατηγικές όπως να μαντεύουν και να εξάγουν συμπεράσματα από το περιβάλλον, διαβάζοντας ένα κόμικς που τους άρεσε, πιθανότατα οδηγούμενοι από την επιθυμία τους να συνεχίσουν να διαβάζουν το κόμικς χωρίς διακοπή για χρήση υλικού αναφοράς. Θα μπορούσε επίσης να ειπωθεί ότι καθώς τα κόμικς παρέχουν οπτική υποστήριξη και πλαίσιο, προσφέρουν περισσότερους πόρους για να εξάγουμε νόημα σε σύγκριση με ένα απλό κείμενο, κάτι που μπορεί να είναι πιο αποθαρρυντικό για έναν αναγνώστη που αγωνίζεται συνεχώς με άγνωστο λεξιλόγιο.

### **Τα κόμικς μπορούν να βοηθήσουν στην διδασκαλία πολιτισμικής ευαισθητοποίησης**

Τα κόμικς μπορούν να είναι ένα χρήσιμο εργαλείο για τη διδασκαλία και την εκμάθηση της πολιτιστικής ευαισθητοποίησης. Μπορούν να βοηθήσουν στη





διδασκαλία πολιτισμικών διαφορών, καθώς και στην ανάπτυξη διαπολιτισμικών επικοινωνιακών ικανοτήτων. Ο Brown (1977), συγκεκριμένα, υποστήριξε ότι ένα πλήρες πρόγραμμα γαλλικού πολιτισμού θα μπορούσε να διδαχθεί μέσω των κόμικς, επειδή τα κόμικς προσομοιώνουν πραγματικές καταστάσεις που περιέχουν πολλές πολιτισμικές συμβολές. Επιπλέον, χρησιμοποιώντας έναν οπτικό και έναν γλωσσικό κώδικα, καθώς και τις διαφορές με την κουλτούρα των μαθητών, μπορεί να παρατηρηθεί εύκολα η επίγνωση των ξένων μαθητών για τον εν λόγω πολιτισμό. Για να γίνει αυτό, είναι απαραίτητο να διδάξετε στους μαθητές να διακρίνουν και να προσδιορίζουν τις πολιτιστικές διαφορές σε ένα κείμενο.

Μια άλλη μελέτη (Sakoï, 2015) μελέτησε την έκθεση των Αμερικανών μαθητών στα ιαπωνικά κόμικς και διαπίστωσε ότι οι μαθητές έγιναν πιο αποδεκτοί για τις πολιτιστικές διαφορές που απεικονίζονται στο manga. Συγκεκριμένα, ο Sakoï διαπίστωσε ότι οι μαθητές ανταποκρίθηκαν στα κόμικς με τέσσερις τρόπους: αναλυτικούς, προσωπικούς, διαλεκτικούς και πολιτιστικούς. Αυτό σημαίνει ότι οι μαθητές κοίταξαν πέρα από τη γραπτή λέξη και ανέλυσαν τις εικόνες σε σχέση με το κείμενο, δημιουργώντας έτσι προσωπικές συνδέσεις μεταξύ τους και με τις ζωές των χαρακτήρων του κειμένου, ενώ χρησιμοποιούν την πολιτιστική γνώση και εμπειρία τους για να κατανοήσουν τα κόμικς.

Εκτός από όλα τα παραπάνω, οι Vasilikoroulou et al. (2011) κατέληξαν σε παρόμοια αποτελέσματα: η δημιουργία ψηφιακών κόμικς βοήθησε τους μαθητές όσον αφορά τη γλωσσική ικανότητα, τη χρήση της φαντασίας και την πολιτιστική συνειδητοποίηση.

### **Τα κόμικς είναι εργαλείο που βοηθά τους μαθητές να ασχοληθούν με κείμενα σε βάθος**

Ο Mortimore (2009) πρότεινε μια μέθοδο για τη χρήση κόμικς στην τάξη: πρώτα δείχνοντας πώς ένα κόμικς μπορεί να διαβαστεί στενά, δηλαδή να διαβαστεί



προσεκτικά και με λεπτομέρεια, όπως τα λογοτεχνικά κείμενα διαβάζονται στενά από κριτικούς της λογοτεχνίας και στη συνέχεια επιτρέπουν στους μαθητές το χώρο να εξασκηθούν κοντά - διαβάζοντας τα κόμικς από μόνα τους. Με την ανάγνωση κόμικς, ο ερευνητής ανακάλυψε ότι οι μαθητές ασχολήθηκαν με το κείμενο σε πολύ βαθύτερο προσωπικό και πολιτιστικό επίπεδο. Ο ερευνητής παρατήρησε επίσης ότι οι δεξιότητες που ανέπτυξαν οι μαθητές μέσω της στενής ανάγνωσης κόμικς ήταν μεταβιβάσιμες και σε άλλες μορφές κειμένων.

### **Η δημιουργία κόμικς αναπτύσσει την δημιουργικότητα και την γενική κατανόηση**

Η αφιέρωση του χρόνου στην τάξη για τη δημιουργία κόμικς έχει επίσης τη δυνατότητα να παρακινήσει και να προσελκύσει μαθητές, καθώς και να βελτιώσει τη δημιουργικότητά τους, την κατανόηση της ανάγνωσης, τη χρήση γραμματικής και λεξιλογίου, τις ερευνητικές δεξιότητες και τις δεξιότητες γραφής.

Οι Morrison και Bryan (2002) προτείνουν ότι η δημιουργία κόμικς στην τάξη μπορεί να αυξήσει τη δημιουργικότητα, την εμπλοκή, την κατανόηση και τις ερευνητικές δεξιότητες των μαθητών. Ζητώντας τους να χρησιμοποιούν συγκεκριμένες δεξιότητες για να δημιουργήσουν και να αντιπροσωπεύσουν νόημα μέσω της χρήσης τόσο του κειμένου όσο και εικόνων, πέρα από το ενδιαφέρον και την εξάσκηση περιεχομένου, οι μαθητές ανέφεραν επίσης αυξημένα επίπεδα απόλαυσης.

### **Η δημιουργία ψηφιακών κόμικς βοηθούν τους μαθητές χωρίς σχεδιαστικές δεξιότητες**

Ερευνώντας το ίδιο ζήτημα, αλλά σε ένα πλαίσιο ψηφιακών κόμικς, ο Zimmerman (2008) κατέληξε στο συμπέρασμα ότι η δημιουργία ψηφιακών κόμικς μπορεί να είναι μια εξίσου ελκυστική διαδικασία που υποστηρίζει την εκμάθηση της ανάγνωσης, της γραφής και του λεξιλογίου. Προσθέτει επίσης ότι τα ψηφιακά



κόμικς μπορούν να είναι ιδιαίτερα συναφή με τους οπτικούς μαθητές που δεν διαθέτουν δεξιότητες σχεδίασης ή ακόμα και για μαθητές που έχουν περιορισμένες δεξιότητες ανάγνωσης, καθώς δεν απαιτείται να συνθέσουν μεγάλα τμήματα κειμένου. Αυτό το εύρημα είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον όταν συνεργάζεστε με μεγαλύτερους εφήβους ή ενήλικες εν γένει, οι οποίοι τείνουν να αποφεύγουν την έκθεση, ειδικά στο πλαίσιο μιας ομαδικής δραστηριότητας ή ως μέρος μιας διαδικασίας αξιολόγησης.

### **Η δημιουργία των κόμικς προωθεί την συνεργασία**

Η έρευνα φαίνεται να διαπιστώνει ότι υπάρχει μια μικρή διαφορά μεταξύ της δημιουργίας ψηφιακών και χάρτινων κόμικς. Οι Sri Wilujeng και Yu-Ju (2015) μελέτησαν ομάδες μαθητών κινεζικών ως ξένη γλώσσα που δημιούργησαν ψηφιακά και έντυπα κόμικς για να εξετάσουν τη σχέση μεταξύ της συνεργατικής δημιουργίας κόμικς και της απόκτησης λεξιλογίου. Τα ευρήματα έδειξαν μια θετική συσχέτιση μεταξύ της συνεργατικής δημιουργίας ψηφιακών κόμικς και της συνολικής γλωσσικής απόδοσης των μαθητών.

### **Συνδυάζοντας την ανάγνωση και την δημιουργία κόμικς**

Παρόλο που η περισσότερη έρευνα φαίνεται να επικεντρώνεται είτε στην ανάγνωση κόμικς είτε στη δημιουργία κόμικς, αρκετοί ερευνητές εξέτασαν επίσης το συνδυασμό των δύο.

Ο Brown (2013) εξέτασε τις επιπτώσεις της ανάγνωσης των κόμικς και της δημιουργίας κόμικς σε μαθητές με τα αγγλικά ως μητρική και ως δεύτερη γλώσσα. Οι μαθητές ήταν υποχρεωμένοι να διαβάζουν κόμικς σχεδόν καθημερινά για 5 εβδομάδες και στη συνέχεια έπρεπε να δημιουργήσουν κόμικς σε 4 εβδομάδες και στη συνέχεια να τα μετατρέψουν σε ψηφιακή μορφή. Στο τέλος του πειράματος, οι μαθητές ανέφεραν την εμπειρία ως διασκεδαστική, χωρίς στρες και ελκυστική. Οι καθηγητές ανέφεραν ότι η κατανόηση των μαθητών αυξήθηκε, πιθανώς λόγω του



παράγοντα οπτικοποίησης των κόμικς. Αυτό φαινόταν να ισχύει ιδιαίτερα για τους ξενόγλωσσους.

### **Τα κόμικς μπορούν να βοηθήσουν μαθητές με προβλήματα στην γραφή**

Ο Bledsoe (2010) διερεύνησε τους λόγους για τους οποίους πολλοί μαθητές που διαβάζουν άπταιστα δυσκολεύονται να γράψουν. Ο κύριος λόγος, σύμφωνα με τους μαθητές, είναι ότι δεν ξέρουν τι να γράψουν. Μπορεί να έχουν ιδέες, αλλά δεν έχουν τις δεξιότητες να ακολουθήσουν μια γραμμή σκέψης και να καταλήξουν σε ένα έγκυρο συμπέρασμα. Επιπλέον, αρκετοί μαθητές φαίνεται συχνά να προσπαθούν να σχεδιάσουν εικόνες για να κατασκευάσουν και να υποστηρίξουν τις ιδέες τους. Ως εκ τούτου, ο Bledsoe ερεύνησε τη χρήση συγκεκριμένου λογισμικού δημιουργίας κόμικς, του οποίου οι δημιουργίες θα μπορούσαν επίσης να εκτυπωθούν, να σταλούν μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή να μεταφορτωθούν εύκολα σε έναν ιστότοπο. Ο Bledsoe επεσήμανε ότι εάν οι μαθητές κατέχουν τις σωστές δεξιότητες, θα μπορούσαν να δημιουργήσουν ταινίες, podcast, ψηφιακές ιστορίες και άλλο γραπτό περιεχόμενο που εγγράφεται σε μέσα εκτός κειμένου. Οι δεξιότητες που αποκτήθηκαν κατά τη διάρκεια αυτής της διαδικασίας ήταν απαραίτητες για να βοηθήσουν τους μαθητές να ορθογραφούν και να οργανώνουν τις σκέψεις τους σε παραγράφους σύμφωνα με τον ερευνητή.

### **Η εργασία με κόμικς μπορεί να αλλάξει την στάση των μαθητών απέναντι στην γραφή**

Σύμφωνα με τον Faulkner (2009), η χρήση ψηφιακών κόμικς μπορεί να προκαλέσει το ενδιαφέρον των μαθητών για τον γραπτό λόγο. Ομοίως, ο Zimmerman (2010) επεσήμανε ότι, ενώ η εκμάθηση μιας νέας γλώσσας μπορεί να είναι ένα τρομακτικό έργο, ενθαρρύνοντας τους μαθητές να συνεργαστούν, όπως συνήθως γίνεται στην δημιουργία κόμικς, το στρες μπορεί να μειωθεί σημαντικά. Για



παράδειγμα, για την εξάσκηση νέου λεξιλογίου ή μιας γραμματικής δομής, ένας δάσκαλος μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να δημιουργήσουν ένα κόμικς χρησιμοποιώντας τις εν λόγω λέξεις, κάτι που είναι ένας πολύ πιο ελκυστικός και αποτελεσματικός τρόπος για να εξασκήσετε γλωσσικές και δημιουργικές δεξιότητες σε σύγκριση με πιο παραδοσιακές ασκήσεις (Zimmerman, 2010).

### **Τα κόμικς μπορούν να διευκολύνουν και να επιταχύνουν την διαδικασία εκμάθησης μιας γλώσσας**

Σύμφωνα με τον Thacker (2007), μόλις ένας μαθητής γλωσσών είναι έτοιμος να συνδέσει λέξεις με εικόνες, τα κόμικς μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εργαλείο διδασκαλίας και εκμάθησης, ανεξάρτητα από τη συνολική γλωσσική ικανότητα του μαθητή. Πρότεινε επίσης ότι η διδασκαλία με βάση τα κόμικς μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές με προβλήματα εκμάθησης γλωσσών να προχωρήσουν γρηγορότερα, απλά παρέχοντας ένα οπτικό πλαίσιο για το κείμενο. Επομένως, η χρήση κόμικς στην τάξη μπορεί να χρησιμεύσει ως θεμέλιος λίθος για την παραγωγή συνεχώς πιο περίπλοκων δομών και την αντιμετώπιση δομών υψηλής κωδικοποίησης, όπως μεταφορές, σύμβολα, αλλοτρίωση, μεγάλη αφήγηση, στίγμα κ.λπ.

### **Περιορισμοί στην χρήση των κόμικς στην τάξη**

Πρώτα απ' όλα, η χρήση κόμικς μπορεί να είναι χρονοβόρα. Οι εκπαιδευτικοί μπορεί να χρειαστεί να ξοδέψουν χρόνο για να προετοιμαστούν και οι μαθητές θα πρέπει να ξοδέψουν χρόνο να διαβάζουν ή να δημιουργούν κόμικς στην τάξη, μειώνοντας έτσι τον διαθέσιμο χρόνο για άλλες δραστηριότητες εκμάθησης γλωσσών. Ή πρέπει να προετοιμαστούν στο σπίτι, κλέβοντας έτσι χρόνο μακριά από την οικογένεια ή τον ελεύθερο χρόνο. Για να μειωθεί αυτό, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να έχουν ικανοποιητικές δεξιότητες διαχείρισης τάξης και οι μαθητές θα πρέπει να είναι καλά εξοπλισμένοι για να εργαστούν σε συνεργατικά πλαίσια.



Επιπλέον, ειδικά όταν πρόκειται για τη δημιουργία κόμικς, τόσο οι δάσκαλοι όσο και οι μαθητές ίσως χρειαστεί να έχουν ορισμένες προϋπάρχουσες δεξιότητες. Για παράδειγμα, μπορεί να χρειαστεί να έχουν κάποιες βασικές δεξιότητες λήψης φωτογραφιών ή σχεδίασης, ή βασικές δεξιότητες έρευνας στο Διαδίκτυο και γνώσεις πνευματικών δικαιωμάτων.

Επιπλέον, θα χρειαστούν πρόσβαση σε αυθεντικά κόμικς στη γλώσσα-στόχο, συνδρομές σε συγκεκριμένους ιστότοπους και συλλογές ή να αγοράσουν ειδικό λογισμικό. Μπορεί επίσης να χρειάζονται πρόσβαση σε υπολογιστές και σύνδεση στο διαδίκτυο, κάτι που μπορεί να μην είναι εύκολο σε όλα τα γεωγραφικά και κοινωνικοοικονομικά πλαίσια. Ακόμα και σε περιοχές που δεν είναι ούτε προνομακές ούτε απομακρυσμένες, το να έχουν πολλούς υπολογιστές διαθέσιμους που να μπορούν να δουλεύουν ταυτόχρονα για αρκετή ώρα και σε λογική ταχύτητα μπορεί να είναι προβληματική για σχολεία με περιορισμένους πόρους.

Ένας άλλος περιορισμός μπορεί να είναι ότι παρόλο που η χρήση κόμικς μπορεί να είναι πολύ κατάλληλη για μαθητές οπτικής και πιθανώς κιναισθητικής κλίσης, μπορεί να είναι λιγότερο χρήσιμες για ακουστικούς ή άλλους τύπους μαθητών. Αυτό θα ήταν ένα πρόβλημα που οι εκπαιδευτικοί μπορεί να χρειάζεται να σκεφτούν και να σχεδιάσουν πώς να το λύσουν.



## Συμπεράσματα

Συνοψίζοντας, η χρήση των κόμικς ως εργαλείου εκμάθησης και διδασκαλίας προσφέρει πολλά οφέλη σε καθηγητές και μαθητές ξένων γλωσσών, καθώς και σε μια ποικιλία μαθησιακών πλαισίων. Αυτό φαίνεται να οφείλεται στο γεγονός ότι τα κόμικς προσελκύουν αναγνώστες όλων των ηλικιών, καθώς παρουσιάζουν κείμενα που τείνουν να γράφονται σε πιο προσιτή γλώσσα από τα μυθιστορήματα, π.χ. χρησιμοποιώντας σύντομες περιγραφές και διαλόγους μεταξύ χαρακτήρων.

Το περιεχόμενο ενός κόμικς είναι ελκυστικό και συχνά πολύχρωμο, ενώ το στυλ γραφής μπορεί να είναι πιο χαλαρό, άμεσο και προσβάσιμο σε σύγκριση με εκείνο των λογοτεχνικών βιβλίων, ακαδημαϊκών περιοδικών ή άρθρων για την επικαιρότητα. Έτσι, εισάγοντας κόμικς στη διδασκαλία, οι καθηγητές μπορούν να καταφέρουν να διδάσκουν έννοιες έμμεσα, βάζοντας τους μαθητές να εστιάζουν στις εικόνες και την αφήγηση αντί μόνο στο διδακτικό περιεχόμενο, ειδικά όταν οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες. Αυτό αποκαλύπτει ότι τα κόμικς προσφέρουν ευκαιρίες για την αξιοποίηση των διαφορετικών δεξιοτήτων των μαθητών και επομένως επιτρέπουν πιο ολοκληρωμένες μαθησιακές εμπειρίες.

Επιπλέον, η χρήση των κόμικς στην εκμάθηση γλωσσών φαίνεται να είναι ένας πολύ αποτελεσματικός τρόπος για τη διδασκαλία της ανάγνωσης και της γραφής σε μαθητές γλωσσών με χαμηλή επάρκεια. Φαίνεται επίσης ότι επιτρέπει σε αυτούς τους μαθητές να μαθαίνουν γρηγορότερα μακροπρόθεσμα. Τα κόμικς είναι βασικά ένα οπτικό μέσο. Αυτή η οπτική πτυχή αποτελεί το πρωταρχικό της πλεονέκτημα σε σχέση με άλλες λογοτεχνικές μορφές και ως εκ τούτου μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές με χαμηλές επιδόσεις ενισχύοντας τη μάθησή τους.

Επιπλέον, η χρήση κόμικς στην τάξη μπορεί επίσης να μειώσει το άγχος των μαθητών, πιθανώς επειδή επιτρέπει στους μαθητές να ελέγχουν τον ατομικό τους ρυθμό ανάγνωσης και μάθησης. Για τον ίδιο λόγο τα κόμικς μπορούν να



χρησιμεύσουν ως μέσο βήμα για την εκμάθηση δύσκολων και σύνθετων εννοιών. Μπορούν επίσης να προσελκύσουν τους μαθητές προς την ανάγνωση γενικά, ειδικά εκείνους που δεν το απολαμβάνουν ή το φοβούνται. Τα κόμικς έχουν βρεθεί επίσης χρήσιμα σε διορθωτικά πλαίσια ανάγνωσης. Επιπλέον, η χρήση κόμικς επιτρέπει στους μαθητές να εκφραστούν και να επιδείξουν τις ατομικές τους αισθητικές αξίες. Για παράδειγμα, διαφορετικοί μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν χαρακτήρες, ρυθμίσεις και περιβάλλοντα με βάση πράγματα που τους αρέσουν περισσότερο, συμπλέκοντας έτσι βαθιά με τη διαδικασία.

Επιπλέον, η έρευνα δείχνει ότι τα διαδικτυακά κόμικς, όπως διαδικτυακές ταινίες, διαδικτυακά κόμικς και πρωτότυπα κινούμενα σχέδια, αποτελούν έναν χρήσιμο πόρο για να παρακινήσουν και να επιτρέψουν στους μαθητές να λειτουργήσουν συνεργατικά, καθώς και να προωθήσουν τη συμμετοχή των μαθητών και τα κίνητρα γενικότερα.

Τέλος, η σύνθεση ενός κόμικς περιλαμβάνει μια σειρά γνωστικών δεξιοτήτων και διαδικασιών. Η δημιουργία ενός κόμικς μπορεί να απαιτεί από τους μαθητές να οπτικοποιήσουν, να συνθέσουν και να τραβήξουν φωτογραφίες, να σχεδιάσουν, να απεικονίσουν, να διατυπώσουν μια σειρά εκδηλώσεων και να γράψουν ή / και να διατυπώσουν διαλόγους. Οι μαθητές μπορούν επίσης να παρακολουθήσουν την ανάγνωση ή τη δημιουργία κόμικς. Για παράδειγμα, οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν να δημιουργήσουν ένα κείμενο και να ηχογραφήσουν ή να φωτογραφίσουν συμβάντα, ενεργοποιώντας έτσι περαιτέρω σύνθετες δημιουργικές δεξιότητες μαθητών.





## ΑΝΑΦΟΡΕΣ 1<sup>ΟΥ</sup> ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ

- Art préhistorique (2020, February 10<sup>th</sup>), In *Wikipedia*, Retrieved 27.02.2020 from: [https://fr.wikipedia.org/wiki/Art\\_préhistorique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Art_préhistorique)
- Ásbjörnsson J. M. (2018), *On the Use of Comic Books and Graphic Novels in the Classroom* (B.A. Thesis, University of Iceland). Retrieved from: <https://skemman.is/bitstream/1946/30300/7/Jo%CC%81n%20Ma%CC%81r%20BA%20final%20skil%20revised%201%20final%201.pdf>
- Asher J. and Sola Y. (2011), The Manga phenomenon, *WIPO Magazine*, 5, Retrieved from: [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2011/05/article\\_0003.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2011/05/article_0003.html)
- Ausubel, D. P. (2000). *The Acquisition and retention of knowledge: A cognitive view*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Basol, H. C. & Sarigul, E. (2013). Replacing traditional texts with graphic novels at EFL classrooms. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 70, 1621–1629. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.01.231>
- Beard, A. (2001). *Texts and contexts: Introducing literature and language study*. London: Routledge.
- Bledsoe, G. (2010). *Comic Life*. Computer software. Comiclif.com. Retrieved 26th January 2020 from: <http://www.comiclif.com/education>.
- Brown, J. W. (1977). Comics in the foreign language classroom: Pedagogical perspectives. *Foreign Language Annals*, 10(1), 18–25. <https://doi.org/10.1111/j.1944-9720.1977.tb03072.x>
- Brown, H. D. 2001. *Teaching by principles: An Interactive approach to language pedagogy*. New York: Pearson Education.
- Brown, S. (2013). A blended approach to reading and writing graphic stories. *The Reading Teacher*, 67(3), 208–219.
- Bucher K. T. and Manning M. L. (2004), Bringing Graphic Novels into a School's Curriculum, *The Clearing House*, Vol. 78 (2), pp. 67-72. Retrieved from: <https://www.jstor.org/stable/pdf/30197687.pdf?refreqid=excelsior%3A6560d01525cadcd12bf6c062e035c604>
- Cary, S. (2004). *Going graphic: Comics at work in the multilingual classroom*. Portsmouth: Heinemann.
- Clark, R.C., Lyons, C. (2004). *Graphics for learning: Proven guidelines for planning, designing, and evaluation visuals in training materials*, CA: Pfeiffer.
- Cimermanová, I. (2015). Using comics with novice EFL readers to develop reading literacy. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 2452–2459. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.916>
- Coron, T. (2015, July 28). The 8-step guide to creating and publishing your own comic strip [Creative Bloq]. Retrieved from: <https://www.creativebloq.com/comics/guide-create->



[publish-comic-book-71515975](#)

- Dahlstrom, M. F. (2014). Using narratives and storytelling to communicate science with nonexpert audiences. *Proceedings of the National Academy of Sciences* 111 (Supplement 4), pp. 13614–13620. Retrieved from: <https://doi.org/10.1073/pnas.1320645111>
- Day, R. R., Park, J. S. (2005). Developing reading comprehension questions. *Reading in a Foreign Language*, 17(1), 60-73.
- Dettinger C. (2013), Using Visual Supports with Students Accessing an Adapted Curriculum, *Education 589 Projects*. 11, Retrieved from: [https://scholar.umw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1007&context=education\\_589](https://scholar.umw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1007&context=education_589)
- Depaire C. (2019), État des lieux : La place de la Bande dessinée dans l'enseignement, Paris : Syndicat National de l'Édition, Retrieved from: <https://www.sne.fr/actu/etude-la-place-de-la-bande-dessinee-dans-lenseignement/>
- Derrick, Justine. (2008). Using comics with ESL/EFL students. *The Internet TESL Journal*, Vol. XIV, No. 7, July 2008. Retrieved from: <http://iteslj.org/Techniques/Derrick-UsingComics.html>
- Digital Storytelling (2020).[StoryboardThat]. Retrieved from: <https://www.storyboardthat.com/storyboards/a97dc1da/romeo-and-juliet-comic-strip>
- Duncan, D. et. al. (2014). *The Power of comics: History, form and culture (2nd ed)*. Bloomsbury Academic.
- Elsner D., Helff S. & Viebrock B., *Films, Graphic Novels & Visuals: Developing Multiliteracies in Foreign Language Education - An Interdisciplinary Approach*, Berlin: LIT Verlag, Retrieved from: [https://books.google.com.cy/books?id= bBdnqY19cUC&dq=+multiliteracies+comics&lr=&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.com.cy/books?id= bBdnqY19cUC&dq=+multiliteracies+comics&lr=&source=gbs_navlinks_s)
- Educatorstechnology (2008, January 24). Teachers guide to the use of comic strips in class. Some helpful tools and resources [Educational Technology and Mobile Learning]. Retrieved from: <https://www.educatorstechnology.com/2018/01/teachers-guide-to-use-of-comic-strips.html>
- Eisner, W. E. (2001). *Comics and sequential art*. Poorhouse Press. First published 1985. (Expanded ed.)
- Faulkner, G., 2009. Digital comics spur students' interest in writing. National Writing Project. Retrieved from: <http://www.nwp.org/cs/public/print/resource/2811>.
- Forceville, C. et al. (2010). *Balloonics: The visuals of balloons in comics*. In Goggin, J., Hassler-Forest, D. (Eds.) *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*. London: McFarland & Company, Inc., pp. 56-73. Retrieved from: [https://www.researchgate.net/publication/237142460\\_Balloonics\\_The\\_visuals\\_of\\_balloons\\_in\\_comics](https://www.researchgate.net/publication/237142460_Balloonics_The_visuals_of_balloons_in_comics)
- Groensteen, T. (2008). *La Bande dessinée, mode d'emploi*. Brussels: Les Impressions Nouvelles.



- Groesteen T. (1999), C'était le temps où la bande dessinée corrompait l'âme enfantine..., Neuvième Art. Retrieved from :<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article79>
- Han, Yu (2017). The Other kind of funnies: Comics in technical communication. New York: Routledge.
- Harmer, J. (2001). The Practice of English language teaching. (3rd ed.) Essex: Pearson Education Limited.
- Hartshell M. (2017, November 3), The American Way: How Comic Books Reflect Our Culture, Retrieved from <https://medium.com/@librarycongress/the-american-way-how-comic-books-reflect-our-culture-47620e71f599>
- Hill, C. (Ed.) (2016). Teaching comics through multiple lenses: Critical perspectives. New York: Routledge.
- Hutchinson K. (1949), An Experiment in the use of Comics as Instructional Material, *The Journal of Educational Sociology*, 23 (4), pp.2396-245
- Ishikura, N. (2013). The impact of Japanese popular culture and motivation on language learning: Exploring the use of manga for teaching Japanese culture and reading (M.A.). Purdue University, Indiana, United States. Retrieved from <https://search-proquest-com.libproxy.aucegypt.edu/docview/1436228543/abstract/F0016E48F1A04B6DPQ/56>
- Johnson J. (2017), The amazing stylistic history of comic books. Retrieved from: <https://99designs.com/blog/design-history-movements/history-of-comic-book-styles/>
- Källvant L. (2015), Reading comics in the language classroom. A literature review, *Göteborgs universitets publikationer*. Retrieved from: <https://core.ac.uk/download/pdf/43561051.pdf>
- Karap, Z. (2017). The possible benefits of using comic books in foreign language education: A classroom study. *KépzésÉsGyakorlat*, 15(1–2), 243–260. Retrieved from: <https://doi.org/10.17165/TP.2017.1-2.14>
- Kılıçkaya, F., & Krajka, J. (2012). Can the use of web-based comic strip creation tool facilitate EFL learners' grammar and sentence writing? *British Journal of Educational Technology*, 43(6), E161–E165. Retrieved from: <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2012.01298.x>
- Lardinois, A. et al. (2015), eds. Texts, transmissions, receptions: Modern approaches to narratives. Leiden, NL: Brill.
- Larson, D. (2014, January 16). Overview of the comic creation process [Making Comix.com]. Retrieved from: <https://www.makingcomics.com/2014/01/16/overview-comic-creation-process/>
- Lipani-Vaissade, M. (2009). La révolte des personnages féminins de la bande dessinée francophone: Cartographie d'une émancipation de fraîche date. *Le Temps des médias*, 12(1), 152-162. Retrieved from: <https://www.cairn.info/revue-le-temps-des-medias-2009-1-page->



[152.htm?contenu=article](#)

- McCloud, S. (2006). *Making comics: Storytelling secrets of comics, Manga and graphic novels*. New York: HarperCollins Publishers.
- Miranda, S. A. C., Salazar, G. M. U., & Larenas, C. H. D. (2018). Comic-based instruction and vocabulary learning among 11th and 12th graders in two Chilean schools. *InterSedes*, 19(39). Retrieved from: <https://doi.org/10.15517/isucr.v19i39.34071>
- Morrison, Ti. G., Bryan, G., & Chilcoat, G. W. (2002). Using student-generated comic books in the classroom. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 45(8), 758–767. Mortimore, S. R. (2009). *From picture to word to the world: A multimodal, cultural studies approach to teaching graphic novels in the English classroom* (Ph.D.). Western Michigan University, Michigan, United States. Retrieved from: <https://searchproquestcom.libproxy.aucegypt.edu/docview/305032758/abstract/F0016E48F1A04B6DPQ/21>
- Murphy K. J. (2016), Analyzing Female Gender Roles in Marvel Comics from the Silver Age (1960) to the Present, *Discussions*, 12(2). Retrieved from: <http://www.inquiriesjournal.com/a?id=1449>
- Oxford University Press ELT (2019, February 4). Eight Ways to Use Comic Strips in the Classroom [English Language Teaching Global]. Retrieved from: <https://oupeltglobalblog.com/2019/02/04/eight-ways-to-use-comic-strips-in-the-classroom>
- Peccatte P. (2016, December 1st), La bande dessinée et la Tapisserie de Bayeux [1/2] – Pour une épistémologie de la comparaison, Retrieved from <https://dejavu.hypotheses.org/2908>
- Sakoi, J. (2015). *The responses of fifth graders to Japanese pictorial texts* (Ph.D.). The University of Arizona, Arizona, United States. Retrieved from: <https://searchproquestcom.libproxy.aucegypt.edu/docview/1679438544/abstract/6DD99B61FE6D4E6EPQ/58>
- Sarlitto M. (n.d.), The Benefits of Comics in Education. Retrieved from: <https://plasq.com/education/the-benefits-of-comics-in-education/>
- Shirer, R. G. (Monday, September 16, 2013). Comics & Literacy. Retrieved from: [https://grshirer.blogspot.com/2013/09/comics-literacy\\_16.html](https://grshirer.blogspot.com/2013/09/comics-literacy_16.html)
- Sones, W. W. D. (1944), The comics and Instructional Method, *Journal of Educational sociology*, 18(4), pp. 232-240
- Sri Wilujeng, N. C., & Yu-JuLan. (2015). Online comic in Mandarin Chinese's vocabulary learning: A Case study of Budi Utama multilingual school in Yogyakarta, Indonesia. *IAFOR Journal of Education*, 3(2), 31–52.
- Stan, L. (2010). *Stan Lee's How to Write Comics*. New York: Watson-Guption Publications (excerpt). Retrieved from: <https://books.google.ro/books?id=OB3coAfXoWoC&pg=PA38&lpg=PA38&dq=how+to>



[+write+title+in+comics&source=bl&ots=U2q9uz\\_f-v&sig=ACfU3U0e0n9gnHw7ATYu8Gq1Nlml7vdktg&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewj13tCk3NnoAhWSrIsKHRfADBMO6AEwGnoECA4QMg#v=onepage&q=how%20to%20write%20title%20in%20comics&f=false](#)

- Thacker, C., 2007. How to Use Comic Life in the Classroom. Retrieved from: <http://www.macinstruct.com/node/69>.
- The Dark Age of Comic Books (n.d.), In Tvtropes, Retrieved on 27.02.2020, from: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/UsefulNotes/TheDarkAgeOfComicBooks>
- Themelis C. (2019, July 12), Informal or Non-formal learning with comics – the CIELL project. Retrieved from: <https://www.aace.org/review/informal-or-non-formal-learning-with-comics-the-ciell-project/>
- Vassilikopoulou, M., Retalis, S., Nezi, M., & Boloudakis, M. (2011). Pilot use of digital educational comics in language teaching. *Educational Media International*, 48(2), 115–126. Retrieved from: <https://doi.org/10.1080/09523987.2011.576522>
- Vlahos, J. (2018, September 27). The Ultimate guide to comic book font [Printi]. Retrieved from: <https://www.printi.com/blog/comic-book-font>
- Wallner L. (2017), *Framing education: Doing comics literacy in the Classroom*, Linköping: LiU-Tryck, Retrieved from: [https://books.google.com.cy/books?id=2po7DwAAQBAJ&dq=comics+education&lr=&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.com.cy/books?id=2po7DwAAQBAJ&dq=comics+education&lr=&source=gbs_navlinks_s)
- Whipple, B. D. (2007). *Comic books: They're good for you*. (M.A.E.). Pacific Lutheran University, Washington, United States. Retrieved from: <https://search-proquestcom.libproxy.aucegypt.edu/docview/304711797/abstract/6DD99B61FE6D4E6EPQ/141>
- Williams, N. (1995). The comic book as course book: Why and how, presented at the 29th Annual TESOL Convention. Convention Long Beach, CA.
- Writing System (2020, February 8th), In *Wikipedia*, Retrieved 27.02.2020 from: [https://en.wikipedia.org/wiki/Writing\\_system#History](https://en.wikipedia.org/wiki/Writing_system#History)
- Wright, G., Sherman, R. (1999). Let's Create a Comic Strip. Reading Improvement; *Summer 1999, Vol. 36 Issue 2*, 66-72. Retrieved from:  
<https://rhondaaltonen.files.wordpress.com/2012/02/wright-g-sherman-r-1999-lets-create-a-comic-strip-reading-improvement-362-66-7>
- Yang, G. (2003). Comics in education. Retrieved from: <http://www.humblecomics.com/comicsedu/index.html>
- Yang G. (2008), Graphic Novels in the Classroom, *Language Arts*, 85, pp.185-192. Retrieved from: <https://secure.ncte.org/library/NCTEFiles/Resources/Journals/LA/0853-jan08/LA0853Graphic.pdf>
- Yang G. L. (2016), Comics belong in the classroom [Video File], TEDx Manhattan Beach. Retrieved



from:[https://www.ted.com/talks/gene\\_luen\\_yang\\_comics\\_belong\\_in\\_the\\_classroom#t-624661](https://www.ted.com/talks/gene_luen_yang_comics_belong_in_the_classroom#t-624661)

- Yannicopoulou, A. ( 2004). "Visual Aspects of Written Texts: Preschoolers View Comics." *L1 - Educational Studies in Language and Literature* 4:169-181.
- Yildirim A. H. (2013), Using Graphic Novels in the Classroom, *Journal of Language and Literature Education*, 8, 118-131. Retrieved from: <http://oaji.net/articles/2014/1069-1406114482.pdf>
- Zimmerman, B. (2008). Creating comics fosters reading, writing, and creativity. *Education Digest*, 74(4), 55–57.
- Zimmerman B. (2010), Using Digital Comics for Language Learning. Retrieved from:<https://elearnmag.acm.org/archive.cfm?aid=1710033>



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

# ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΧΡΗΣΕΙΣ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ ΣΤΗΝ ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ ΤΑΞΗ

Η εισαγωγή κόμικς στην τάξη μπορεί να είναι περίπλοκη για καθηγητές που δεν έχουν μεγάλη εμπειρία στο θέμα, αλλά εξακολουθούν να θέλουν να δοκιμάσουν νέους, καινοτόμους τρόπους και προσεγγίσεις στη διδασκαλία και τη μάθηση. Δεδομένου ότι στο προηγούμενο κεφάλαιο αυτού του οδηγού, **έχουμε προσδιορίσει με σαφήνεια ποια είναι τα οφέλη από τη χρήση κόμικς στην τάξη** και γιατί οι εκπαιδευτικοί πρέπει να εισαγάγουν αυτό το υλικό για να υποστηρίξουν τη μάθηση των μαθητών τους, το ερώτημα σε αυτό το σημείο είναι πώς οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εισαγάγουν δραστηριότητες που περιλαμβάνουν κόμικς στην τάξη τους.

Κατά συνέπεια, αυτό το κεφάλαιο θα επικεντρωθεί στην πρακτική χρήση των κόμικς στην τάξη με παραδείγματα και προτάσεις δραστηριοτήτων που στοχεύουν να εμπνεύσουν τους εκπαιδευτικούς, ώστε να είναι σε θέση να δοκιμάσουν και να εισαγάγουν αυτές τις πτυχές / συστάσεις στις τάξεις τους. Επιπλέον, θα επικεντρωθούμε στην εκμάθηση γλωσσών καθώς το έργο EdComix απευθύνεται σε καθηγητές και μαθητές Αγγλικής γλώσσας στην δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

Όπως και να 'χει, θεωρούμε ότι υπάρχουν πολλές δυνατότητες από τις οποίες οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επιλέξουν για την εισαγωγή κόμικς για τους μαθητές τους και θα ήταν αδύνατο να τις συμπεριλάβουμε όλες στις επόμενες σελίδες αυτού του κεφαλαίου. Έτσι, προτείνουμε να λάβετε τα ακόλουθα παραδείγματα ως τροφή για σκέψη για τις δυνατότητες των κόμικς ως εργαλείο για τη διδασκαλία και για να ερεθίσετε το κίνητρό σας να βασιστείτε σε αυτές τις ιδέες και να είστε σε θέση να δημιουργήσετε τις δικές σας δραστηριότητες, προσαρμοσμένες στις





συγκεκριμένες ανάγκες της τάξης σας.

Θα ρίξουμε μια ματιά σε παραδείγματα χρήσης κόμικς στην τάξη, που παρουσιάζονται σε τέσσερις διαφορετικές απόψεις: 1) χρησιμοποιώντας τα κόμικς ως αναγνώστες. 2) χρήση κόμικς σε ομαδική δραστηριότητα. 3) από την άποψη του παραγωγού και 4) χρησιμοποιώντας κόμικς ειδικά για την εκμάθηση γλωσσών.

## 2.1 Χρήση των κόμικς για ανάγνωση

### Εισαγωγή των κόμικς στην τάξη

Κατ' αρχάς, τα κόμικς, τα γραφικά μυθιστορήματα και τα web-κόμικς χρησιμεύουν ως εναλλακτικό υλικό ανάγνωσης. Στην τάξη, τα κόμικς πρέπει να εισαχθούν ως υλικό ανάγνωσης το οποίο οι μαθητές θα παρατηρήσουν, θα εξετάσουν, θα διαβάσουν, θα προσπαθήσουν να κατανοήσουν και να μάθουν. Ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία αυτής της διαδικασίας είναι να βρείτε τα κατάλληλα εργαλεία και το σωστό κίνητρο για την εισαγωγή των κόμικς στην τάξη και αυτό απαιτεί κάποιες δοκιμές.

Γενικά, ορισμένοι μαθητές μπορεί να είναι εξοικειωμένοι με αυτό το υλικό, αλλά άλλοι ίσως όχι. Ειδικά στα σχολικά περιβάλλοντα όπου οι μαθητές συχνά απαιτείται να διαβάσουν μακρά κείμενα γραμμένα σε ακαδημαϊκή γλώσσα χωρίς οπτική υποστήριξη, μπορεί να νομίσει ότι τα κόμικς δεν θα ταίριαζαν σε ένα τέτοιο τυπικό περιβάλλον εκπαίδευσης. Επιπλέον, οι μαθητές που είναι εξοικειωμένοι και έχουν συνηθίσει να διαβάζουν κόμικς μπορεί να προτιμούν ένα στυλ κόμικς από άλλα. Το ίδιο ισχύει και για τους εκπαιδευτικούς: ίσως ορισμένοι δάσκαλοι να έχουν προσωπικό ενδιαφέρον για τα κόμικς, αλλά να μην είναι αρκετά σίγουροι για να το παρουσιάσουν στην τάξη τους, ενώ άλλοι μπορεί να μην έχουν





προηγούμενη εμπειρία με αυτόν τον κόσμο, αλλά να σκοπεύουν να τον δοκιμάσουν.

Για αυτούς τους λόγους, όσοι ενδιαφέρονται να εξερευνήσουν και να χρησιμοποιήσουν κόμικς για τη διδασκαλία πρέπει να εξετάσουν το ενδεχόμενο να προσφέρουν στους μαθητές τους μια ποικιλία διαφορετικών κόμικς, ώστε να μπορούν να εξερευνήσουν και να βρουν το δικό τους αγαπημένο στυλ. Οι μαθητές θα προσπαθήσουν να επιλέξουν το στυλ που τους αρέσει, και αυτό είναι ήδη κάτι που μπορεί να οδηγήσει σε ένα θέμα συζήτησης μέσα στην τάξη. Για παράδειγμα, συζητήσεις μπορούν να γίνουν γύρω από τις διάφορες πτυχές κάθε κόμικς που παρουσιάζεται και να περιλαμβάνουν ερωτήματα σχετικά με το περιεχόμενο, το χρώμα, τα πάνελ, την θέση χαρακτήρων, τις εικονογραφήσεις και την χρήση γλώσσας. Επιπλέον, είναι μια καλή στιγμή για τους εκπαιδευτικούς να ακούσουν τις ανάγκες, τις εμπειρίες, τις προτιμήσεις και τη γεύση των μαθητών τους στο υλικό ανάγνωσης και στο στυλ μάθησης.

### **Ανάπτυξη φαντασίας και επικοινωνίας**

Όπως εξηγείται στη θεωρία στο κεφάλαιο 1, το ύφος των κόμικς που συνδυάζει εικόνες (οπτική υποστήριξη) και κείμενο είναι, με κάθε τρόπο, ένα ελκυστικό υλικό ανάγνωσης που μπορεί να αλλάξει τη στάση των μαθητών απέναντι στην ανάγνωση και τη γραφή και να τους βοηθήσει να ανακαλύψουν τη χαρά του να έχουν νόημα. Αναλύοντας και ερμηνεύοντας οπτικές πληροφορίες, οι αναγνώστες μπορούν εύκολα να ακολουθήσουν την αφήγηση και τη δημιουργία νόμων χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους. Καθώς ένα από τα πρώτα στοιχεία που κατανοούν οι μαθητές είναι οι εικόνες, εδώ είναι μια ιδέα άσκησης: σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ζητήσουν από τους μαθητές να μαντέψουν πολλά συναισθήματα που εκφράζονται από τους χαρακτήρες σε μια σελίδα κόμικς, π.χ. ευτυχία, θλίψη, χαρά, ερωτευμένος, θυμός, τρόμος κ.λπ. Οι



μεγαλύτεροι μαθητές μπορούν να ερμηνεύουν εικονογραφικά υποκείμενα ομιλίας και να δημιουργούν εικόνες για να συνοδεύουν το κείμενο. Οι εικόνες μπορούν επίσης να υποστηρίξουν πειράματα αφήγησης ή επιστήμης. Επιπλέον, οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν κόμικς για να ξαναπούν οπτικά μια ιστορία που έχουν διαβάσει πρόσφατα, να την αλλάξουν ή ακόμα και να δημιουργήσουν μια νέα.

### **Ενεργοποίηση δεξιοτήτων ανάγνωσης και αυτοπεποίθηση**

Η ανάγνωση των κόμικς απαιτεί εξοικείωση με τη γραφή και τον κώδικα και σύμβολα απεικόνισης, ή όπως μπορούμε να το ονομάσουμε, την «γλώσσα των κόμικς». Μια ενδιαφέρουσα δραστηριότητα για νέους αναγνώστες κόμικς είναι να συζητήσουν αυτά τα σύμβολα και τους χαρακτήρες που χρησιμοποιούνται στο κείμενο, για παράδειγμα για να εκφράσουν έννοιες όπως η έκπληξη, ο έρωτας, η σκέψη, το να φωνάζουν κ.λπ. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ζητήσουν από τους μαθητές να προσπαθήσουν να αλλάξουν τα σύμβολα και να δουν πώς μεταδίδεται η έννοια ή το μήνυμα.

Επιπλέον, τα κόμικς μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε δραστηριότητες για να προσελκύσουν τους μαθητές προς την ανάγνωση, ειδικά εκείνοι που δεν το απολαμβάνουν ή φοβούνται. Απλά παραδείγματα δραστηριοτήτων που συμβάλλουν στην ενίσχυση του κινήτρου των μαθητών για ανάγνωση είναι να τους εμπλέξουν σε συζητήσεις σχετικά με το θέμα που απεικονίζει η ιστορία του κόμικς και τον προβληματισμό σχετικά με τις ιδέες που δημιουργεί, επιτρέποντας την προσωπική ανταπόκριση των μαθητών στην έκφραση των συναισθημάτων τους. Επιπλέον, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ζητήσουν από τους μαθητές να κάνουν κόμικς προκειμένου να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους στην ομιλία και την παρουσίαση. Όταν ενεργούν, οι μαθητές πρέπει να αναγνωρίζουν και να ενεργούν στα σήματα ομιλίας και στα άλλα στοιχεία έκφρασης στη σελίδα των κόμικς.



## Ανάπτυξη στρατηγικών ανάγνωσης

Όπως εξηγήθηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο, οι αναγνώστες προσεγγίζουν τα κόμικς διαφορετικά: μερικοί θα επικεντρωθούν στις εικόνες, άλλοι στο κείμενο ή και στα δύο σχεδόν ταυτόχρονα, άλλοι μπορεί να διαβάσουν όλα τα γλωσσικά κείμενα στη σελίδα και στη συνέχεια να επιστρέψουν για να δουν τις εικόνες, κλπ. Σε όλες τις περιπτώσεις, τα εικονογραφικά στοιχεία στα κόμικς που υποστηρίζουν ένα κείμενο μπορούν να επιτρέψουν στους μαθητές να αναπτύξουν βασικές στρατηγικές ανάγνωσης, όπως μαντεύοντας και συμπεραίνοντας / συνάγοντας νόημα από το πλαίσιο να οργανώνουν σκέψεις σε παραγράφους που ασχολούνται με ένα θέμα κάθε φορά.

Μια ποικιλία δραστηριοτήτων μπορεί να αναπτυχθεί για την ενίσχυση των δεξιοτήτων ανάγνωσης των μαθητών χρησιμοποιώντας κόμικς, ανεξάρτητα από την ηλικία, το επίπεδο ή το σχολικό τους θέμα. Για παράδειγμα, ένας μαθηματικός πίνακας θα μπορούσε να είναι ένας φιλικός προς τους μαθητές τρόπος για να φτάσετε σε ένα νησί θησαυρού λύνοντας άλγεβρα και ασκήσεις γεωμετρίας. Ο Derrick (2008) προτείνει ένα κωμικό πάζλ που προορίζεται για μαθητές σε ζευγάρια και περιλαμβάνει πάνελ όπου το κείμενο έχει αδειάσει. Οι μαθητές πρέπει να συσχετίσουν ένα δεδομένο πλαίσιο και κείμενο, επισυνάπτοντας κείμενο στον πίνακα ή πίνακα στο κείμενο.

Ως γραπτή δραστηριότητα, οι μαθητές θα μπορούσαν να συμπληρώσουν τα κενά του κειμένου ενός προ-σχεδιασμένου κόμικς με πάνελ να λείπουν. Ο σκοπός θα ήταν η ολοκλήρωση της ιστορίας δημιουργώντας κείμενο για τις κενές φυσαλίδες ομιλίας. Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να τους βοηθήσει να εμπεδώσουν τα μαθήματα λεξιλογίου ή γραμματικής. Οι καθηγητές μπορούν επίσης να παρέχουν στους μαθητές πάνελ κόμικς που έχουν διαχωριστεί και να τους ζητήσουν να τα βάλουν σε σειρά ώστε να δημιουργήσουν μια ιστορία, χρησιμοποιώντας τις



γνώσεις τους καθώς και πρότυπα χιούμορ / συνομιλίας. Τέλος, τα κόμικς μπορούν να χρησιμοποιηθούν και με μαθητές χαμηλότερου επιπέδου κατά τη διάρκεια συνεδριών ανάγνωσης για κατανόηση κειμένου, κατά τη διάρκεια των οποίων οι μαθητές καλούνται να σέβονται τους κώδικες γραφής του κόμικς ενώ παίζουν, για παράδειγμα, ένα ρόλο.

### **Προώθηση συζήτησης για πολύπλοκα θέματα**

Δεδομένου ότι το στυλ γραφής των κόμικς είναι πιο χαλαρό, άμεσο, διαδραστικό και προσβάσιμο, επιτρέπει ανοιχτές συζητήσεις για πιο περίπλοκες έννοιες ή σοβαρά θέματα που προσελκύουν τους μαθητές, λόγω του έμμεσου τρόπου παρουσίασης τους. Οι μαθητές επικεντρώνονται στις εικόνες και την αφήγηση αντί για το διδακτικό φαινόμενο και αυτή είναι μια εξαιρετική ευκαιρία να εισαγάγει, να διδάξει και να μάθει για δύσκολες ιστορικές στιγμές, για παράδειγμα, ή περίπλοκους όρους και μαθηματικές ή επιστημονικές έννοιες. Ένα καλό παράδειγμα αυτής της κατηγορίας είναι το αλληγορικό έργο του Art Spiegelman, *Maus I* και *II*, το οποίο επαναλαμβάνει την ιστορία ενός επιζώντος του Ολοκαυτώματος (ο πατέρας του συγγραφέα), χρησιμοποιώντας μια εκτεταμένη μεταφορά ζώων με την οποία οι εθνικότητες ή οι ομάδες στις οποίες ανήκουν οι χαρακτήρες εκπροσωπούνται από διάφορες ζώα (για παράδειγμα οι Γερμανοί μοιάζουν με χοίρους, Εβραίοι σαν ποντίκια και τα SS σαν γάτες) που περνά ένα λεπτό αλλά σαφές οπτικό μήνυμα.

### **2.2 Χρήση των κόμικς σε συνεργατικές δραστηριότητες**

Όπως είδαμε προηγουμένως, η χρήση διαφορετικών μορφών κόμικς μπορεί να προσφέρει ενδιαφέροντες τρόπους ανάπτυξης των δεξιοτήτων και της εμπιστοσύνης των μαθητών σε μια ποικιλία θεμάτων. Έχουμε περιγράψει πολλές χρήσεις κόμικς και έχουμε ήδη αναφερθεί σε διάφορα είδη ομαδικών



δραστηριοτήτων ή εργασιών που μπορούν να προσαρμοστούν για ομάδες μαθητών. Επομένως, σε αυτό το μέρος εστιάζουμε σε δύο παραδείγματα θεμάτων τα οποία μπορούν να γίνουν πιο συναφή με την πραγματικότητα των μαθητών μέσω των κόμικς.

### **Ενεργοποιώντας τους μαθητές να δημιουργήσουν την δική τους ιστορία σε σχέση με το θέμα προς μελέτη**

Μία από τις κύριες δυνατότητες των κόμικς όσον αφορά την έκφραση ιδεών ή τη μεταφορά κομματιών γνώσης είναι η αφήγηση. Τα εκπαιδευτικά κόμικς αξιοποιούν στο έπακρο την αφήγηση εστιάζοντας σε μια ιστορία για να δώσουν ένα συγκεκριμένο πλαίσιο σε έννοιες που είναι είτε περίπλοκες είτε με τις οποίες οι μαθητές αντιμετωπίζουν δυσκολίες. Επομένως, μια ενδιαφέρουσα ομαδική δραστηριότητα θα ήταν να ζητήσετε από τους μαθητές να δημιουργήσουν τη δική τους ιστορία ή να βρουν το δικό τους πλαίσιο σχετικά με το πώς ένα θέμα που μελετήθηκε στην τάξη θα μπορούσε να σχετίζεται με αυτούς.

### **Μελέτη περίπτωσης: αφηγηματικά μαθηματικά**

Τα μαθηματικά θεωρούνται συχνά ως ένα δύσκολο θέμα από τους μαθητές και μπορεί να αποθαρρυνθούν από το να μελετήσουν το θέμα σε βάθος, όταν βλέπουν περιορισμένη πρακτική εφαρμογή της άλγεβρας ή της γεωμετρίας στην καθημερινή τους ζωή, ή όταν δεν καταλαβαίνουν γιατί μελετούν μια συγκεκριμένη έννοια / η ίδια η έννοια είναι σημαντική κατά πρώτο λόγο. Ακολουθούν παραδείγματα εκπαιδευτικών κόμικς που χρησιμοποιούν διαφορετικές προσεγγίσεις στην αφήγηση μαθηματικών εννοιών:

- "The Cartoon Guide To Calculus" (Gonick, 2012): σε αυτό το κόμικς, ο συγγραφέας και ο αφηγητής αναπαριστά / μιμείται τον εαυτό του στην ιστορία για να καθοδηγήσει τον αναγνώστη στη σφαίρα των μαθηματικών ανακαλύψεων, του σκοπού τους και των εφαρμογών τους στην πραγματική ζωή . Χρειάζεται αρκετός



χρόνος για να ξεκινήσει με το ιστορικό πλαίσιο και με πρακτικές εφαρμογές στην καθημερινή ζωή προτού καταδυθεί σε φόρμουλες. Ένα τέτοιο βιβλίο θα μπορούσε να είναι χρήσιμο για τους μαθητές σχετικά με τη μελέτη μιας συγκεκριμένης έννοιας πρώτα και στη συνέχεια να συζητήσουν τι κατάλαβαν ή δεν είχαν αποκτήσει.

- «Ο οδηγός Manga για τις στατιστικές» (Takahashi, 2004): η ιστορία αυτού του βιβλίου περιστρέφεται γύρω από ένα κορίτσι γυμνασίου που αρχίζει να παίρνει ιδιωτικά μαθήματα σχετικά με στατιστικά στοιχεία για να εντυπωσιάσει τον έρωτά της. Ο δάσκαλός της ξεκινά παρουσιάζοντας ένα θεωρητικό στοιχείο σχετικά με τα στατιστικά στοιχεία (όπως κατηγορηματικά δεδομένα έναντι αριθμητικών δεδομένων, συχνότητα, μέσος όρος, διάμεσος κ.λπ.), και στη συνέχεια βυθίζεται σε ένα πρακτικό παράδειγμα από την καθημερινή ζωή της μαθήτριας (για παράδειγμα: «ποια είναι η μέση τιμή ενός μπουλ με χυλοπίτες; »), και υποστηρίζει τη συλλογιστική της βήμα προς βήμα. Μετά από κάθε κεφάλαιο, υπάρχει μια περίληψη της έννοιας που μελετήθηκε, καθώς και ασκήσεις και διορθώσεις που διατυπώθηκαν με προσιτούς όρους. Το παράρτημα του βιβλίου απομυθοποιεί ακόμη και τη χρήση προγραμμάτων υπολογιστικών φύλλων, όπως το Excel, για τον υπολογισμό στατιστικών στοιχείων παρέχοντας ένα παράδειγμα για την επίλυση μίας από τις ασκήσεις σε ένα κεφάλαιο εισάγοντας δεδομένα και χρησιμοποιώντας τύπους από το Excel. Αυτός είναι ένας ενδιαφέρων συνδυασμός χρήσης της θεωρίας σε πρακτικά παραδείγματα και παροτρύνει τον αναγνώστη να δοκιμάσει και να υπολογίσει στατιστικά στοιχεία με τον δικό του ρυθμό. Με ένα τέτοιο βιβλίο, οι μαθητές θα μπορούσαν να πάρουν τον χρόνο τους για να βυθιστούν σε κάθε βήμα της επίλυσης προβλημάτων και να ζητούν συνεχώς από τους άλλους εξηγήσεις.

- "Cartoon Introduction to Calculus" Klein & Bauman, 2019): αυτό το βιβλίο επικεντρώνεται στο πλαίσιο στο οποίο αναπτύχθηκαν διάφορες μαθηματικές



έννοιες και τις παρουσιάζει σε ένα σενάριο. Εδώ, το ιστορικό πλαίσιο δίνει έμφαση στη λεπτομέρεια του λογισμού. Ως εκ τούτου, θα ήταν μια βάση για τους μαθητές να συμπεριλάβουν μαθηματικές έννοιες σε μια ιστορία για να συνδέσουν αυτό που απεικονίζεται στα κόμικς, τα μαθήματά τους και τη χρήση της έννοιας που μελετήθηκε.

### **Συζήτηση της αναπαράστασης ενός θέματος στα κόμικς και στην λογοτεχνία**

Η κλασική λογοτεχνία και η ιστορία μπορεί να μην είναι κοντά στους περισσότερους μαθητές: μπορεί να αισθάνονται ότι ο τρόπος με τον οποίο παρουσιάζεται η ιστορία ή τα γεγονότα δεν σχετίζονται ή ισχύουν για τις πραγματικότητες που βιώνουν.

Στο κεφάλαιο 1, αναφερθήκαμε στην ιδέα ότι τα κόμικς, ακόμη και τα κόμικς υπερηρώων, θα μπορούσαν να αποτελέσουν μια καλή βάση για την εισαγωγή μιας σύνθετης έννοιας. Ένας πρακτικός τρόπος για να γίνει αυτό προτείνεται από τον Sellars (2017), ο οποίος περιγράφει γιατί και πώς χρησιμοποιεί τόξα ιστορίας από τα κόμικς X-Men (Lee & Kirby, 1963) ως εισαγωγική άσκηση για να μελετήσει το "Lord of the Flies" του Golding. Συνοψίζουμε εδώ την κύρια ιδέα αυτού του άρθρου, αλλά καθώς πρόκειται για ένα σύντομο και πρακτικό άρθρο ιστολογίου, θα συνιστούσαμε να το διαβάσετε αν ενδιαφέρεστε να πραγματοποιήσετε παρόμοιες δραστηριότητες στην τάξη σας.

Ο Sellars ξεκινά από τη δήλωση ότι όταν οι μαθητές διαβάζουν τη σύνοψη του «The Lord of The Flies», βρίσκουν την ιστορία ξεπερασμένη και άσχετη με τη ζωή τους. Εάν οι μαθητές δεν είναι εξοπλισμένοι με εργαλεία για να κατανοήσουν τον συμβολισμό, τις αλληγορίες και τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούνται σε κοινωνικές κριτικές, ο Sellars διαπιστώνει ότι παραμένουν στην επιφάνεια του κειμένου και δεν ενδιαφέρονται να αναλύσουν το βιβλίο.

Ως εκ τούτου, επέλεξε να ξεκινήσει με υλικό που οι περισσότεροι μαθητές του είχαν



ακούσει ή γνώριζαν, δηλαδή τόξα ιστορίας από τη σειρά X-Men, για να παρακινήσουν τους μαθητές του να συζητήσουν αλληγορίες, συμβολισμούς / αυτές τις λογοτεχνικές συσκευές και πώς η λογοτεχνία μπορεί να διευκολύνει τη σκέψη για τη ζωή και την κοινωνία τους.

Ως μια σύντομη παρουσίαση: στα κόμικς της Marvel, οι X-Men είναι μεταλλαγμένοι, με άλλα λόγια άτομα που γεννιούνται με κάποιο διαφορετικό γονίδιο που τους χορηγεί υπερφυσικές δυνάμεις. Συχνά είναι ο στόχος της μισαλλοδοξίας καθώς θεωρούνται απειλή από ορισμένες ομάδες και συχνά υποφέρουν από διακρίσεις, ειδικά όταν έχουν φυσικές διαφορές (όπως μπλε δέρμα, φτερά, γούνα, μαύρα και κόκκινα μάτια κ.λπ.).

Καθώς η ομάδα δημιουργήθηκε το 1963, η ιστορία ασχολείται συχνά με διακρίσεις, ρατσισμό και διαχωρισμό, ενσωματώνοντας την αντιπαράθεση των ιδεολογιών του Martin Luther King Jr. και του Malcom X με τους ηγέτες των X-Men και τον ηγέτη του κύριου εχθρού τους χρησιμοποιώντας συχνά παρόμοια ομιλίες με αυτές τις ιστορικές προσωπικότητες (Di Minico, 2019). Για τον Sellars, η παρότρυνση των μαθητών να συζητήσουν τι έχουν σπουδάσει στην τάξη της ιστορίας και πώς απεικονίζονται οι αλληγορίες στο X-Men είναι μια καλή εκπαίδευση για να κατανοήσουν οι μαθητές τη σημασία του συμβολισμού στη λογοτεχνία, χάρη σε μια λιγότερο επίσημη και πιο οικεία ιστορία. Αφού συζητά τον συμβολισμό με τους μαθητές του, στη συνέχεια βυθίζεται σε μια «σκληρή» λογοτεχνική ανάλυση του «The Lord Of The Flies» και συνεχίζει να παροτρύνει τους μαθητές να σκεφτούν πώς η ιστορία θα μπορούσε να σχετίζεται με αυτούς γενικά προκειμένου να επεκτείνουν την εμπειρία ανάγνωσής τους.

### **2.3 Από την πλευρά του παραγωγού**

Η προστιθέμενη αξία των ασκήσεων σχεδίασης ή δημιουργίας κόμικς είναι καθοριστικά για μικρότερα παιδιά και μαθητές τεχνών. Οι δραστηριότητες αυτο-





έκφρασης τείνουν να περιορίζονται στο γράψιμο ή στην παρουσίαση καθαρά ακαδημαϊκών θεμάτων στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Ωστόσο, η αυτο-έκφραση και οι καλλιτεχνικές δραστηριότητες μπορούν να αυξήσουν τη συμβολή των μαθητών, να ενισχύσουν την αυτοπεποίθησή τους και να τους ενθαρρύνουν να εξερευνήσουν την εργασία που σχετίζεται με το σχολείο με πιο ανοιχτούς και βαθύτερους τρόπους. Ακολουθεί μια λίστα με 5 πλεονεκτήματα στη δημιουργία κόμικς για λογαριασμό του εκπαιδευτικού πλαισίου που δεν έχουν συζητηθεί πλήρως σε αυτόν τον οδηγό. Υπάρχουν φυσικά πολλές ακόμη πτυχές και ελπίζουμε ότι αυτή η πρώτη λίστα θα σας ενθαρρύνει να εντοπίσετε άλλα οφέλη από τη στήριξη της δημιουργικότητας και της αυτοέκφρασης των μαθητών χάρη στα κόμικς στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση!

### **Δίνοντας αξία σε εξωσχολικές δεξιότητες και κάνοντας το σχολείο λιγότερο τυπικό**

Οι άνθρωποι που σχεδιάζουν, ή δημιουργούν γενικά, μπορεί να είναι πολύ ντροπαλοί να παρουσιάσουν και να μοιραστούν τις δημιουργίες τους. Αυτό ισχύει ακόμη περισσότερο σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο, στο οποίο οι μαθητές που δεν έχουν καλή απόδοση στα τεστ ή την αξιολόγηση γενικά, μπορεί να πιστεύουν ότι η δημιουργία πραγμάτων δεν έχει καμία σχέση με τις δεξιότητες επίδειξης που σχετίζονται με το σχολείο. Ενώ τα έργα που δημιουργούνται κατά τη διάρκεια του ελεύθερου χρόνου μπορεί να είναι πολύ προσωπικά για να τα δείξει ένας μαθητής στους συμμαθητές του ή στον δάσκαλό του, προσφέροντας στους μαθητές σας την ευκαιρία να δημιουργήσουν κόμικς για να ολοκληρώσουν ένα μέρος ή μια ολόκληρη εργασία μπορεί να είναι μια ευκαιρία να τους επιτρέψει να φέρουν στην επιφάνεια άλλες δεξιότητες, με τις οποίες θα μπορούσαν να αισθάνονται πιο σίγουροι σε σχέση με τις ακαδημαϊκές δεξιότητες. Θα μπορούσατε να εκπλαγείτε από το έργο που οι μαθητές σας θα μπορούσαν να κάνουν με ένα θέμα ή μια



εργασία όταν είχατε την εντύπωση ότι δεν έδωσαν προσοχή!

### **Μαθαίνοντας να δίνουν και να παίρνουν ανατροφοδότηση**

Η παροχή και η λήψη σχολίων είναι μια σημαντική δεξιότητα στην επαγγελματική ζωή και αυτή που θα μπορούσε να βελτιώσει σημαντικά τη σχολική εμπειρία εάν είχε διδαχθεί νωρίτερα. Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, η δημιουργία κόμικς, ιστοριών ή ίσως ακόμη και ενός βιβλίου είναι μια συναρπαστική και προσωπική διαδικασία και οι μαθητές σας ενδέχεται να μην έχουν συνηθίσει να αποκαλύπτουν τις δημιουργίες τους. Μπορεί να αισθάνονται εκτεθειμένοι εάν τους ζητηθεί να παρουσιάσουν τα σχέδια ή τις ιστορίες τους. Αν και αυτό δεν πρέπει απαραίτητα να σας εμποδίσει να ζητήσετε από τους μαθητές να δημιουργήσουν κόμικς, θα πρέπει να έχετε υπόψη σας ότι η ανάπτυξη της ικανότητας των μαθητών σας να δίνουν και να λαμβάνουν σχόλια είναι μία από τις πρώτες πτυχές που πρέπει να καλύψετε εάν επιθυμείτε να κάνετε οποιαδήποτε δημιουργική εργασία μαζί τους. Διαφορετικά, μπορεί να αισθανθούν γελοιοποίηση εάν υπάρχει κριτική. Μιλήστε με τους μαθητές σας για την ενσυναίσθηση και για το γεγονός ότι πρέπει να κάνουν εποικοδομητικά σχόλια για τη δημιουργία ενός μαθητή και όχι για τον ίδιο τον μαθητή.

Καθώς θα ήταν δύσκολο να καλυφθεί στο περιορισμένο πεδίο αυτών των σελίδων, εάν ενδιαφέρεστε να μάθετε περισσότερα σχετικά με τη διδασκαλία και πώς να δώσετε και να λάβετε σχόλια, και ακόμη και πώς αυτό μπορεί να υποστηρίξει και να ενσωματώσει ενεργά τους μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες και διαταραχές στην τάξη, σας προτείνουμε να διαβάσετε το μάθημα για αυτό το θέμα που δημιουργήθηκε σε ένα άλλο έργο Erasmus + που ονομάζεται MOOCDys (2019).



## **Αποκατάσταση πληροφοριών**

Η δημιουργία κόμικς σχετικά με ένα τεχνικό ή περίπλοκο θέμα είναι ένας καλός - αλλά όχι απαραίτητα ένας εύκολος τρόπος για τους μαθητές σας να βυθιστούν βαθύτερα στην κατανόησή του, καθώς τους ενθαρρύνει να το εξερευνήσουν και ίσως να ελέγξουν πτυχές για τις οποίες δεν θα ήταν σίγουροι αλλιώς.

Για παράδειγμα, το Association Stimuli είναι μια ένωση στη Γαλλία που προωθεί την επιστημονική επικοινωνία και τη διδακτική χάρη στη δημιουργία κόμικς. Μία από τις δραστηριότητές τους συνίσταται στην πρόσκληση ενός επιστήμονα ή ενός διδακτορικού φοιτητή να παρουσιάσει το θέμα της έρευνάς τους σε μαθητές γυμνασίου, οι οποίοι με τη σειρά τους δημιουργούν ένα κόμικς για να εξηγήσουν τι κατάλαβαν. Ο σκοπός της δραστηριότητάς τους δεν είναι απαραίτητα να ζητούν από τους μαθητές να είναι σπουδαίοι εικονογράφοι ή αφηγητές, αλλά να τους υποστηρίξουν στην εύρεση της δικής τους φωνής για να περιγράψουν ένα τεχνικό θέμα. Οι συμμετέχοντες ανέφεραν μεγαλύτερη εμπιστοσύνη στην ικανότητά τους να εκφραστούν σε επιστημονικά θέματα, να κάνουν ερωτήσεις και να προβληματιστούν κριτικά για το έργο κάποιου (De Hosson et al., 2018).

## **Αναστοχασμός πάνω στην δημιουργική διαδικασία**

Η αυτοέκφραση κατά τη δημιουργία ενός κόμικς δεν περιορίζεται στο σχέδιο, τη δημιουργία της ιστορίας ή τη σύνταξη του κειμένου. Στην αρχή της εισαγωγής των μαθητών στη δημιουργία κόμικς, θα μπορούσε να είναι πολύ ευεργετικό για αυτούς να αφιερώσουν χρόνο για να προβληματιστούν σχετικά με τη δημιουργική τους εμπειρία. Οι εκπαιδευτικοί θα μπορούσαν να τους ζητήσουν να γράψουν λίγα λόγια για αυτό ή να συζητήσουν αυτό το θέμα με άλλους μαθητές. Για παράδειγμα, οι εκπαιδευτικοί θα μπορούσαν να τους ζητήσουν να συζητήσουν ερωτήματα όπως:

- Τι σας άρεσε;



- Τι δεν σας άρεσε;
- Αισθάνονται οι άλλοι μαθητές με τον ίδιο τρόπο για τα κόμικς ή άλλα πράγματα που έχουν δημιουργήσει;
- Τι συμβουλή θα μπορούσατε να δώσετε σε άλλους μαθητές που θα αντιμετώπιζαν τις ίδιες δυσκολίες;

Η δραστηριότητα του αυτοαναστοχασμού δεν χρειάζεται να είναι μεγάλη, αλλά είναι καλύτερα αν είναι τακτική. Μακροπρόθεσμα, αυτό μπορεί να εκπαιδεύσει τους μαθητές να μάθουν να αποκτούν αυτήν την ικανότητα και να τους υποστηρίζει καθ' όλη τη διάρκεια της εκπαίδευσης τους και πέραν αυτής.

### **Βελτίωση των δεξιοτήτων παρουσίασης των μαθητών**

Τέλος, όλα τα οφέλη που αναφέρονται παραπάνω θα μπορούσαν να ειπωθούν ότι οδηγούν στη βελτίωση των συνολικών επικοινωνιακών δεξιοτήτων των μαθητών καθώς και στην εμπιστοσύνη τους σε αυτήν την ικανότητα. Ενώ μερικοί μπορεί να είναι ντροπαλοί να μιλούν μπροστά σε μια ολόκληρη τάξη, να γράφουν ένα δοκίμιο ή να κάνουν άλλες μορφές επίσημης παρουσίασης εργασίας, η χρήση κόμικς μπορεί να προσφέρει έναν ενδιαφέρον τρόπο για να τους ενθαρρύνει να εκφραστούν. Σε συνδυασμό με την ικανότητα να δίνει και να λαμβάνει σχόλια, να προβληματίζεται για τη δουλειά κάποιου και με την εμπειρία της έρευνας ενός θέματος και να το παρουσιάσει σε άλλους, ανεξάρτητα από το αποτέλεσμα ή την ποιότητα του ίδιου του δημιουργημένου κόμικ, παρέχει μια ελκυστική υποστήριξη για συζήτηση με τους συμμαθητές και τους δασκάλους κάποιου. Φέρνοντας αυτές τις άτυπες δεξιότητες στην τάξη, οι μαθητές που μπορεί να αισθάνονται υπό πίεση στο σχολείο ή που δεν έχουν τους καλύτερους βαθμούς μπορούν να αισθάνονται υποστηριζόμενοι και πολύτιμοι να εξερευνήσουν άλλους τρόπους για να επιτύχουν τον εαυτό τους.



## 2.4 Κόμικς για υποστήριξη της εκμάθησης γλωσσών

Καθώς το πρόγραμμά μας στοχεύει στην υποστήριξη καθηγητών αγγλικής γλώσσας δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, είναι σημαντικό να δώσουμε μερικά πρακτικά παραδείγματα και προτάσεις σχετικά με τον τρόπο χρήσης κόμικς στην τάξη εκμάθησης γλωσσών.

Τα κόμικς είναι προσβάσιμοι πόροι, χρήσιμοι για μαθητές γλωσσών όλων των ηλικιών και επιπέδων και για μια ποικιλία δραστηριοτήτων εκμάθησης γλωσσών. Στην πραγματικότητα, κάθε δραστηριότητα που χρησιμοποιεί κόμικς μπορεί να διευκολύνει τις ικανότητες των μαθητών στην εκμάθηση γλωσσών, από το λεξιλόγιο, την ανάγνωση, τη γραφή και την ομιλία, και ως εκ τούτου, η χρήση κόμικς στην τάξη γίνεται όλο και περισσότερο μια κοινή εκπαιδευτική πρακτική, ειδικά για την εκμάθηση γλωσσών. Παρακάτω, παραθέτουμε ορισμένες δραστηριότητες που είναι ιδιαίτερα χρήσιμες για την εκμάθηση γλωσσών, συνοψίζοντας μερικές από τις παραπάνω χρήσεις των κόμικς στην τάξη ως αναγνώστης, παραγωγός και ως ομαδική δραστηριότητα:

### **Δραστηριότητα 1:** Συμπληρώστε τα κενά

Ίσως η πιο συνηθισμένη δραστηριότητα που έχει ήδη αναφερθεί προηγουμένως σε αυτόν τον οδηγό, είναι να παρέχει στους μαθητές σελίδες κόμικς και να τους ζητείται να συμπληρώσουν τους διαλόγους. Οι μαθητές θα πρέπει να δουν προσεκτικά τα διαδοχικά πάνελ χωρίς λέξεις ενός κόμικς και να συμπληρώσουν τα μπαλόνια με κύριες ιδέες και λεξιλόγιο που παρέχονται από τον δάσκαλο, ή με το λεξιλόγιο που έχουν προετοιμάσει ως μέρος ενός μαθήματος. Οι εκπαιδευτικοί σε αυτήν τη δραστηριότητα πρέπει να έχουν κατά νου ότι οι εικόνες πρέπει να είναι αρκετά εκφραστικές για τους μαθητές τους ώστε να παράγουν γλωσσικά αποτελέσματα.



### **Δραστηριότητα 2:** Συμπληρώστε την ιστορία

Μια άλλη δραστηριότητα είναι να αφαιρέσετε τις επεξηγηματικές προτάσεις κάτω από τα πάνελ και να ζητήσετε από τους μαθητές να τις αντιστοιχίσουν σε κάθε πλαίσιο ή να γράψουν τις δικές τους προτάσεις που θα «αφηγηθούν» την ιστορία. Με αυτόν τον τρόπο θα γράψουν μια αφήγηση με βάση τις εικόνες, ακολουθώντας μια λογική ροή αφήγησης και χρησιμοποιώντας επίσης νέο λεξιλόγιο. Οι λιγότερο προχωρημένοι μαθητές μπορεί να χρειάζονται προτροπές λεξιλογίου στον πίνακα.

### **Δραστηριότητα 3:** Τελειώστε την ιστορία

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν επίσης να αφαιρέσουν το τέλος μιας ιστορία κόμικς και να ζητήσουν από τους μαθητές τους να σκεφτούν ένα κατάλληλο τέλος. Οι μαθητές μπορεί να αισθάνονται ελεύθεροι να εφεύρουν και να γράψουν το δικό τους τέλος χρησιμοποιώντας τα δικά σας ή τα δικά τους λόγια, και ανάλογα με την ηλικία, τις ανάγκες και τις ικανότητες της τάξης, οι εκπαιδευτικοί θα μπορούσαν επίσης να ζητήσουν από τους μαθητές να σχεδιάσουν ή ακόμη και να παίξουν την τελική σκηνή της ιστορίας και να παρέχουν διαλόγους.

### **Δραστηριότητα 4:** Πάζλ με κόμικς

Μια απλή δραστηριότητα παζλ είναι να ζητήσετε από τους μαθητές να βάλουν τα μπερδεμένα πλαίσια των κόμικς με τη σωστή λογική σειρά ακολουθώντας τις εικόνες και το κείμενο σε μπαλόνια ομιλίας (εάν υπάρχουν). Επιπλέον, οι εκπαιδευτικοί θα μπορούσαν να ζητήσουν από τους μαθητές να πουν την ιστορία όπως έχουν την κατάλαβαν, χρησιμοποιώντας τα δικά τους λόγια, μπροστά στους συμμαθητές τους. Από αυτές τις δραστηριότητες, οι δάσκαλοι θα μπορούσαν επίσης να κάνουν συνδέσεις με ασκήσεις γραμματικής και χρήσεις των κλίσεων, για παράδειγμα ποια ενέργεια συνέβη πρώτα, τι ακολούθησε, κ.λπ.



### **Δραστηριότητα 5:** Περιγράψτε τους χαρακτήρες

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ζητήσουν από τους μαθητές να περιγράψουν έναν χαρακτήρα κόμικς σε μια ξένη γλώσσα, είτε ως γραπτή δραστηριότητα, είτε ως ομαδική συζήτηση ή ακόμη και με τη μορφή δημιουργίας σύντομων ακολουθιών για σκίτσα και αυτοσχεδιασμούς. Αυτό θα μπορούσε να χρησιμεύσει ως δραστηριότητα επέκτασης ανάγνωσης και να βοηθήσει στην αύξηση του λεξιλογίου των μαθητών.

### **Δραστηριότητα 6:** Μεταφορά της πρότασης

Για ένα μάθημα γλωσσών που εστιάζει περισσότερο στη δομή, οι εκπαιδευτικοί θα μπορούσαν να ζητήσουν από τους μαθητές να ξαναγράψουν έναν διάλογο κόμικς σε συγκεκριμένη μορφή ή να συνοψίσουν την ιστορία σε μια σύντομη παράγραφο. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη χρήση νέων ρημάτων για την αναφορά και την έκφραση των αντιδράσεων και των συναισθημάτων των χαρακτήρων, όπως θαυμασμός, διαμαρτυρία, συνειδητοποίηση, θαύμα και ούτω καθεξής.

### **Δραστηριότητα 7:** Μεταφράστε το αγαπημένο σας κόμικς

Οι εκπαιδευτικοί θα μπορούσαν επίσης να προτείνουν στους μαθητές να φέρουν στην τάξη παραδείγματα των αγαπημένων τους κόμικς στη μητρική τους γλώσσα και να τους ζητήσουν να μεταφράσουν μια σύντομη ενότητα στα Αγγλικά (ή άλλη ξένη γλώσσα που μελετάται στην τάξη). Αυτό θα μπορούσε να γίνει μεμονωμένα για προχωρημένους μαθητές και σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες για αρχάριους. Επιπλέον, μόλις τελειώσουν όλοι οι μαθητές, οι μεταφράσεις θα μπορούσαν να συγκριθούν και να συζητηθούν με τον καθηγητή.

### **Δραστηριότητα 8:** Αντικαταστήστε τις λέξεις διατηρώντας το μήνυμα

Μια ενδιαφέρουσα δραστηριότητα για την απόκτηση λεξιλογίου είναι η εύρεση συνωνύμων ή η αντικατάσταση φράσεων με λέξεις - ή το αντίστροφο - αλλά



διατηρώντας το ίδιο νόημα της ιστορίας των κόμικς. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εξηγήσουν και να συζητήσουν με τους μαθητές τις διαφορετικές έννοιες των λέξεων που επιλέγουν και να αναλύσουν την χρήση τους στην καθημερινή ζωή. Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να προσφέρει πολλές ευκαιρίες για την κατανόηση της προφορικής γλώσσας. Ο δάσκαλος μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να εξηγήσουν γιατί μια λέξη χρησιμοποιήθηκε εστιάζοντας στο περιβάλλον που απεικονίζεται από την εικόνα.

### **Δραστηριότητα 9:** Δημιουργήστε μία συλλογή από κόμικς

Εάν οι μαθητές έχουν δημιουργήσει τα δικά τους κόμικς σε μια ξένη γλώσσα, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να τα εκτυπώσουν και να ενθαρρύνουν τους μαθητές να τα διαβάσουν δυνατά, ώστε να εξασκήσουν την ομιλία. Επίσης, προτείνεται να διατηρήσουν κόμικς που να διατηρούνται στα πορτφόλιό τους για να τα ελέγξετε και να παρακολουθήσετε την πρόοδο της μάθησής τους, αλλά και να αισθανθείτε περήφανοι για τη δουλειά τους, να αναγνωρίσετε τις προσπάθειές τους και να εμπνευστείτε για να δημιουργήσετε κάτι νέο.

### **Δραστηριότητα 10:** Προφορικές δραστηριότητες για προχωρημένους μαθητές



Η θεατρική εκτέλεση ενός κόμικς είναι μια πολύ ελκυστική δραστηριότητα για μαθητές όλων των ηλικιών, κάτι που μπορεί να βοηθήσει στην εξάσκηση της ομιλίας σε μια ξένη γλώσσα χρησιμοποιώντας την απλή, προφορική γλώσσα των κόμικς. Οι προχωρημένοι μαθητές που έχουν κατακτήσει ικανοποιητικά την γλώσσα μπορούν να διερευνήσουν τα πολιτιστικά στοιχεία στη συγγραφή κόμικς - για παράδειγμα τη χρήση του χιούμορ - από διαπολιτισμική άποψη, τα οποία οι μαθητές μπορούν αργότερα να συζητήσουν σε μικρές ομάδες.





## ΑΝΑΦΟΡΕΣ 2<sup>ΟΥ</sup> ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ

- de Hosson, C., Bordenave, L., Daures, P.-L., Décamp, N., Hache, C., Horoks, J., Guediri, N. and Matalliotaki-Fouchaux, E. (2018). 'Communicating science through the Comics & Science Workshops: the Sarabandes research project'. JCOM 17 (02), A03. Available at [https://jcom.sissa.it/archive/17/02/JCOM\\_1702\\_2018\\_A03](https://jcom.sissa.it/archive/17/02/JCOM_1702_2018_A03)
- Di Minico, E. (2019) Chapter Ten — X-Men Saga and the Dystopian “Otherness”: Race, Identity, Repression and Inclusiveness in the Mutant World. In Broadman, B. and Doan, J.E. (Ed.) Utopia and Dystopia in the Age of Trump (University Press Copublishing Division / Fairleigh Dickinson University Press). USA: Rowman & Littlefield.
- Educatorstechnology, (2018, January 24). Teachers Guide to The Use of Comic Strips in Class: Some Helpful Tools and Resources. Retrieved from: <https://www.educatorstechnology.com/2018/01/teachers-guide-to-use-of-comic-strips.html>
- Gonick, L. (2012). The Cartoon Guide To Calculus. Harper & Collins, USA.
- Klein, G., Bauman, Y. (2019). Cartoon Introduction to Calculus. MacMillian, USA.
- Koch, S. (2017, September 27). Comic strips and language learners. Retrieved from: <https://exclusive.multibriefs.com/content/comic-strips-and-language-learners/education>
- Lee, S., Kirby, J. (1963). X-Men Vol 1 #1-14. Marvel, USA.
- Mcvicker, C. (2018, August). Visual Literacy And Learning To Read: Using Comic Strips for Reading Instruction. Article in Journal of Visual Languages & Computing · Retrieved from: [https://www.researchgate.net/publication/327043053\\_Visual\\_Literacy\\_And\\_Learning\\_To\\_Read\\_Using\\_Comic\\_Strips\\_for\\_Reading\\_Instruction](https://www.researchgate.net/publication/327043053_Visual_Literacy_And_Learning_To_Read_Using_Comic_Strips_for_Reading_Instruction)
- MOOCDys (2019, September 18th). 'Model Lesson 8 : Giving & Receiving Feedback'. MOOCDys. Retrieved from: <https://www.moocdys.eu/en/download/model-lesson-8-giving-receiving-feedback/>
- Sellars, J. (2017, December 5th). 'Comics in the classroom: building reading comprehension and literary analysis – with help from the X-Men', Harvard Graduate School of Education. Retrieved from: <https://www.gse.harvard.edu/news/uk/17/12/comics-classroom>
- Stillwell, T. (2011, February 14). Reading With Pictures- Supporting Comics in the Classroom. *The wired*. Retrieved from: <https://www.wired.com/2011/02/reading-with-pictures-supporting-comics-in-the-classroom/>
- Suwastomo, B. (2016), Teaching Using Comic as a Media to Improve Student's Vocabulary Mastery at Tenth Grade of SMAN 1 Muntok. *STUDIA*, Vol. 1 No. 1
- Takahashi, S. (2004). The Manga Guide To Statistics. No Startch Press, Inc., USA.
- Teaching English (British Council). (n.d.). Using cartoons and comic strips. Retrieved May 20, 2020, from: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/using-cartoons-comic-strips>
- Yondrizal, M. and Fitrawati, F. (n.d.). Teaching reading by using comic strips to improve



junior high school comprehension. Journal of English Language Teaching Volume 6 No. 1 Serie B.State University of Padangavailable at <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt>

- Zimmerman, B.(2010, January). Using Digital Comics for Language Learning. Retrieved from: <https://elearnmag.acm.org/archive.cfm?aid=1710033>



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

# ΜΙΑ ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΠΤΙΚΗ ΜΑΤΙΑ ΣΤΗΝ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ

### 3.1 Μία συμπεριληπτική προσέγγιση σε σχέση με τις Ειδικές Μαθησιακές Διαταραχές (ΕΜΔ)

Το EdComix στοχεύει να προτείνει μια μεθοδολογία για τη χρήση των κόμικς ως παιδαγωγικού εργαλείου για την εκμάθηση αγγλικών **με έναν ολοκληρωμένο τρόπο**. Η ένταξη με αυτήν την έννοια, αναφέρεται σε προσβάσιμο υλικό για τους μαθητές σε σχέση με την πολιτιστική τους ποικιλομορφία, αλλά και σε ένα προσαρμοσμένο παιδαγωγικό περιεχόμενο και προσέγγιση στη διδασκαλία και τη μάθηση για άτομα με Ειδικές Διαταραχές Μάθησης. Σε αυτήν την ενότητα του παιδαγωγικού οδηγού, θα επικεντρωθούμε σε δυσκολίες στην ανάγνωση και την επεξεργασία κειμένου σε σχέση με προσαρμογές που μπορούν να πραγματοποιηθούν σε ένα κόμικς.

Οι πιο πολλές ειδικές μαθησιακές διαταραχές (στο εξής αναφέρονται ως ΕΜΔ), χρησιμοποιούν το πρόθεμα «δυσ-» για να δηλώσουν την εν μέρει έλλειψη μιας ικανότητας, όπως η δυσλεξία για παράδειγμα. Η «οικογένεια μαθησιακών διαταραχών δυσ» ορίζεται από τους ειδικούς ως ένα νευρολογικό ζήτημα που εμφανίζεται ανεξάρτητα από τη νοημοσύνη. Πρόκειται για συγκεκριμένες, συνταγματικές δυσκολίες που μπορεί να επηρεάσουν οποιονδήποτε ή όλους τους τομείς ανάπτυξης - φυσική, διανοητική, συναισθηματική, κοινωνική, γλώσσα και αισθητηριακή - και μπορεί να επηρεάσει την κανονική διαδικασία μάθησης. Ωστόσο, δεν είναι παρόμοιες διαταραχές και επηρεάζουν κάθε άτομο με διαφορετικούς τρόπους σε διαφορετικές ηλικίες και στάδια ανάπτυξης, και σε διαφορετικούς βαθμούς. Τέλος, δεν πρέπει να συγχέονται με καθυστερημένη ανάπτυξη, αν και μερικές φορές είναι καθώς αποτελούν «κρυφό μειονέκτημα»: υπό



κανονικές συνθήκες, τα παιδιά με ΕΜΔ μπορεί να μην διαφέρουν από τους συνομηλίκους τους, έως ότου δοκιμαστούν σε νέες δεξιότητες ή σε άγνωστο σε αυτούς πλαίσιο, οπότε και οι δυσκολίες γίνονται εμφανείς.

Σε σχέση με τα κόμικς, υπάρχει μια κοινή λανθασμένη αντίληψη σύμφωνα με την οποία τα κόμικς είναι γενικά καλά για όλους τους ανθρώπους που έχουν προβλήματα με την ανάγνωση ή για «οπτικούς μαθητές» καθώς προσφέρουν εικόνες για την υποστήριξη του κειμένου. Αυτό δεν ισχύει απαραίτητα για τους μαθητές με ΕΜΔ, οι οποίοι αγωνίζονται με την υπερφόρτωση πληροφοριών που παρουσιάζονται σε μία σελίδα.

Για να αναλύσουμε σε βάθος την περίπτωση των ατόμων με ΕΜΔ και τη χρήση των κόμικς ως παιδαγωγικό εργαλείο, στις επόμενες σελίδες θα κάνουμε πρώτα μια επισκόπηση των διαφορετικών μαθησιακών διαταραχών και των επιπτώσεών τους στο σχολικό περιβάλλον και στη συνέχεια θα επικεντρωθούμε σε τρόπους προσαρμογής εκπαιδευτικό υλικό που σχετίζεται με κόμικς για μαθητές με ΕΜΔ.

### **Τι είναι οι ΕΜΔ;**

Το ΕΜΔ είναι ένα αρκτικόλεξο που σημαίνει ειδικές μαθησιακές διαταραχές. Αυτό αναφέρεται σε μια νευροβιολογική αιτία που επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο ο εγκέφαλος επεξεργάζεται πληροφορίες, για παράδειγμα, το πώς ο εγκέφαλος μπορεί να λαμβάνει, να ενσωματώνει, να διατηρεί και να εκφράζει πληροφορίες. Ως αποτέλεσμα, και επειδή οι διάφορες φάσεις της επεξεργασίας πληροφοριών του εγκεφάλου είναι συνδεδεμένες και αδιαχώριστες, υπάρχουν συνέπειες στη γνωστική ανάπτυξη και τις κύριες ικανότητες όπως φαίνεται παρακάτω:



**Εικόνα 1 - MOOC Dys<sup>8</sup>**

Ως εκ τούτου, τα άτομα με ΕΜΔ έχουν δυσκολίες στην ανάγνωση, τη γραφή, την ομιλία, τον υπολογισμό και την επίλυση προβλημάτων, το σχεδιασμό και το συντονισμό των κινητικών εργασιών.

Οι ερευνητές αναγνωρίζουν τη γενετική και πολλούς άλλους λόγους ως πιθανές αιτίες για κάθε μία ή συσσωρευμένες διαφορές «δυσ-». Στην πραγματικότητα, οι ΕΜΔ μπορεί να προκληθούν από έναν συνδυασμό δυσκολιών στη γνωστική ανάπτυξη ικανοτήτων όπως η φωνολογική επεξεργασία, η μνήμη εργασίας, η ταχεία ονομασία, η αλληλουχία και η αυτοματοποίηση των βασικών δεξιοτήτων. Από την άλλη πλευρά, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι οι ΕΜΔ δεν προέρχονται από σωματική δυσλειτουργία, όπως προβλήματα όρασης ή ακοής, ούτε από κινητική αναπηρία ή διανοητική καθυστέρηση. Επίσης, δεν υπάρχει σχέση μεταξύ του επιπέδου νοημοσύνης ενός ατόμου, της ατομικής προσπάθειας, της συναισθηματικής διαταραχής ή κάποιου μειονεκτήματος οικονομικής, περιβαλλοντικής ή πολιτιστικής φύσης.

Δεν υπάρχει πλήρως αξιόπιστη εκτίμηση του αριθμού των «δυσ-» στην Ευρώπη, αλλά μαζί πιστεύεται ότι επηρεάζουν περίπου το 10% (για τη Γαλλική Ομοσπονδία Dys - FFDYS) ή το 12% (σύμφωνα με την Ευρωπαϊκή Ένωση Δυσλεξίας - EDA) των

---

<sup>8</sup> Για περαιτέρω πληροφορίες σχετικά τις ΕΔΜ δείτε το σχέδιο μας στο πλαίσιο του Erasmus+ MOOCDys εδώ: <https://www.moocdys.eu/>



ατόμων σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό. Σύμφωνα με τεκμηριωμένες επιστημονικές εκτιμήσεις, μεταξύ 5 και 12 τοις εκατό του ευρωπαϊκού πληθυσμού έχουν δυσλεξία και άλλες ειδικές μαθησιακές διαφορές και αγωνίζονται να ακολουθήσουν μια μη «φιλική προς τις δυσ-» προσέγγιση στο περιβάλλον μάθησης της ζωής και του σχολείου. Ως εκ τούτου, το ποσοστό των μαθητών που θα μπορούσαν ενδεχομένως να δυσκολεύονται να ακολουθήσουν το υλικό ανάγνωσης εάν δεν είναι κατάλληλα προσαρμοσμένο στις ανάγκες τους είναι υψηλότερο από αυτό που θα περίμεναν οι περισσότεροι άνθρωποι. Επιπλέον, η προσαρμογή παιδαγωγικού περιεχομένου σε μαθητές με συγκεκριμένες εκπαιδευτικές ανάγκες, είναι επωφελής για όλους τους μαθητές, καθώς απαιτεί από τον εκπαιδευτικό να σκεφτεί καθαρά την παρουσίαση και τη διατύπωση ενός μαθήματος ή μιας δραστηριότητας.

Οι διαφορετικοί τύποι ΕΜΔ περιλαμβάνουν την δυσλεξία, την δυσγραφία, την δυσαριθμσία, την δυσφασία και την δυσπραξία. Εδώ παρακάτω τα χαρακτηριστικά για κάθε τύπο όπως συνήθως αναφέρονται:

Η **δυσλεξία** είναι μια γνωστική διαταραχή που προκαλεί δυσκολίες στην κατανόηση και στις δεξιότητες επεξεργασίας που βασίζονται στη γλώσσα. Ο δυσλεξικός εγκέφαλος χρειάζεται περισσότερο από το συνηθισμένο χρόνο για να αναγνωρίσει και να συνδέσει γράμματα και λέξεις με άλλο είδος γνώσης, για παράδειγμα να τα μεταφράσει σε ήχους. Πρόκειται για μια πολύ συνηθισμένη διαταραχή, που αναφέρεται επίσης ως διαταραχή που βασίζεται στη γλώσσα και μπορεί επίσης να επικαλύπτεται με άλλη διαταραχή.

Η **δυσγραφία** επηρεάζει την ικανότητα ενός ατόμου στη γραφή και τις λεπτές κινητικές δεξιότητες. Συγκεκριμένα, ένα δυσγραφικό άτομο μπορεί να αντιμετωπίσει προβλήματα όπως δυσανάγνωστο χειρόγραφο, ασυνεπή διαστήματα, κακός χωρικός σχεδιασμός σε χαρτί, κακή ορθογραφία και δυσκολία



σύνθεσης γραφής καθώς και σκέψης και γραφής ταυτόχρονα. Αυτή η διαταραχή συχνά συγχέεται με τη δυσλεξία, καθώς και οι δύο διαταραχές επηρεάζουν την ικανότητα γραφής.

Η **δυσαριθμσία** επηρεάζει την ικανότητα ενός ατόμου να κατανοεί αριθμούς και να μαθαίνει μαθηματικά γεγονότα. Άτομα στην περίπτωση της δυσαριθμσίας, μπορεί να έχουν κακή κατανόηση των μαθηματικών συμβόλων και να αγωνίζονται με την απομνημόνευση και την οργάνωση αριθμών. Αυτό είναι αισθητό, για παράδειγμα, όταν αντιμετωπίζετε δυσκολίες στο να πείτε το χρόνο ή να μετρήσετε.

Η **δυσφασία** συνήθως περιλαμβάνει δυσκολίες στην ομιλία και στην κατανόηση των προφορικών λέξεων. Τα συμπτώματα δεν μπορούν να αποδοθούν σε αισθητήριους κινητήρες, διανοητικά ελλείμματα, το φάσμα αυτισμού ή άλλες αναπτυξιακές διαταραχές. Ομοίως, δεν συμβαίνει ως συνέπεια μιας εμφανούς εγκεφαλικής βλάβης ή ως αποτέλεσμα του ιστορικού του παιδιού.

Η **δυσπραξία** αναφέρεται σε δυσκολίες σχετικές με την κίνηση και τον συντονισμό, τη γλώσσα και τον λόγο. Χαρακτηρίζεται από δυσκολία στον έλεγχο των μυών (συμπεριλαμβανομένου του ελέγχου των ματιών), η οποία προκαλεί προβλήματα με την κίνηση και τον συντονισμό, τη γλώσσα και την ομιλία και μπορεί να επηρεάσει τη μάθηση. Αυτή η διαταραχή εντούτοις συνήθως ταξινομείται ως Αναπτυξιακή Διαταραχή Συντονισμού και όχι ως ειδική μαθησιακή διαταραχή, αλλά θα την αντιμετωπίσουμε ωστόσο, καθώς επηρεάζει επίσης τη μαθησιακή διαδικασία και την εκπαίδευση, και συχνά υπάρχει μαζί με δυσλεξία, δυσαριθμσία ή σύνδρομο διατάραξης προσοχής (ADHD).



Είναι σύνηθες να υπάρχουν πολλές από τις προαναφερθείσες διαταραχές και αυτή η συνύπαρξη ορισμένων από αυτές τις διαταραχές προκαλεί προκλήσεις. Σύμφωνα με τη δημοσίευση του 2014 του Γαλλικού Εθνικού Ινστιτούτου Υγείας και Ιατρικής Έρευνας, το 40% των παιδιών με μία ΕΜΔ έχουν επίσης τουλάχιστον μία επιπλέον συνοδευτική ΕΜΔ.

Για να απარიθμήσουμε ορισμένα στοιχεία, η Ευρωπαϊκή Ένωση Δυσλεξίας θεωρεί ότι:

- Το 50% των ατόμων με δυσλεξία είναι επίσης δυσπραξικά.
- Το 40% των ατόμων με δυσπραξία είναι είτε δυσλεξικά είτε έχουν διαφορές στην προσοχή.
- Το 85% των ατόμων με δυσφασία είναι επίσης δυσλεξικά.
- Το 20% των ατόμων με δυσλεξία έχουν προβλήματα προσοχής με ή χωρίς υπερκινητικότητα.
- Το 50% των υπερκινητικών παιδιών είναι δυσλεξικά κ.λπ.

### **Ποιος είναι ο αντίκτυπος των ΕΜΔ στο σχολείο;**

Το σχολικό περιβάλλον μπορεί να είναι δύσκολο για τους μαθητές με ΕΜΔ καθώς πρέπει να καταβάλουν επιπλέον προσπάθειες για να αντιμετωπίσουν την δυσκολία τους. Απαιτούν επίσης να εργαστούν σε διαφορετικό ρυθμό καθώς έχουν πιο αργό ρυθμό μάθησης. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο είναι απαραίτητο να διδάξετε με τρόπους προσαρμοσμένους στις ικανότητές τους και στο στυλ μάθησης τους.

Στην τάξη, μια συγκεκριμένη μαθησιακή διαταραχή μπορεί να παρατηρηθεί όταν υπάρχει αδυναμία αυτοματοποίησης ενός είδους εργασιών που τα περισσότερα παιδιά και οι άνθρωποι αυτοματοποιούν γρήγορα ή νωρίς. Για παράδειγμα, ένας δυσπραξικός μαθητής που δένει τα κορδόνια του ενώ ο δάσκαλος κάνει μια





ανακοίνωση, πιθανότατα δεν θα έχει καταχωρίσει τις πληροφορίες που δόθηκαν καθώς θα είχε επικεντρωθεί πλήρως στο έργο συντονισμού της δέσμευσης των κορδονιών. Αργότερα σε αυτό το κεφάλαιο του οδηγού, θα δούμε εύλογες προσαρμογές που μπορούν να εφαρμοστούν προκειμένου να περιοριστούν αυτές οι καταστάσεις διπλής εργασίας για τους μαθητές με ΕΜΔ.

Όσον αφορά την εκπαίδευση, κάθε συγκεκριμένη μαθησιακή διαταραχή μπορεί να δημιουργήσει το δικό της σύνολο δυσκολιών:

Στη δυσλεξία, για παράδειγμα, η δράση της ανάγνωσης και της γραφής αποδεικνύεται ότι είναι ένα πολύ περίπλοκο και δύσκολο έργο που πρέπει να επιτευχθεί. Αυτό συμβαίνει επειδή οι μαθητές δεν έχουν τη γνωστική διαδικασία αποκρυπτογράφησης ενός κειμένου, και ως εκ τούτου ο εγκέφαλος χρειάζεται περισσότερο χρόνο από το συνηθισμένο για την αναγνώριση και τη σύνδεση γραμμάτων και λέξεων. Η αποκρυπτογράφηση ενός δυσλεξικού μαθητή μοιάζει να χρειάζεται να διαβάσει ένα κείμενο στο οποίο τα μισά γράμματα είτε ανάποδα, είτε ανταλλάσσονται με παρόμοια γράμματα, ή οι λέξεις δεν χωρίζονται σωστά, αλλά είναι προσαρτημένες ή χωρίζονται σε διαφορετικές λέξεις. Ως γνωστική διαταραχή που επηρεάζει τους τομείς ανάγνωσης και γραφής, αποτελεί πραγματική πρόκληση στον ακαδημαϊκό τομέα και μπορεί να επιβραδύνει σημαντικά τη διαδικασία εκμάθησης άλλων δεξιοτήτων, εάν αφηθεί χωρίς επίβλεψη.

Στη δυσγραφία, η πρόκληση θα επηρέαζε κυρίως την ικανότητα γραφής του μαθητή και τις λεπτές κινητικές δεξιότητες, οι οποίες μπορεί να περιλαμβάνουν δυσκολίες όπως: να θυμάστε συγκεκριμένους ορθογραφικούς συνδυασμούς που μεταφράζονται σε κακή ορθογραφία, κακός χωρικός σχεδιασμός σε χαρτί, αλληλεπικαλυπτόμενα γράμματα ή λέξεις, δυσκολία να ακολουθήσετε τις προτάσεις σε λέξεις, ασυνεπείς αποστάσεις, δυσκολία σύνθεσης γραφής, ή σκέψης και γραφής ταυτόχρονα.



Ένα άλλο σημείο όπου οι μαθητές μπορεί να έχουν πρόσθετες προκλήσεις είναι στην περίπτωση της δυσαριθμίας. Αυτό μεταφράζεται σε κακή κατανόηση των μαθηματικών συμβόλων και αγωνίζεται με την απομνημόνευση και την οργάνωση αριθμών. Έτσι, εμποδίζοντας τους σε λογισμούς ή αφηρημένες μαθηματικές πράξεις που έχουν πραγματικό αντίκτυπο στο ακαδημαϊκό περιβάλλον. Αυτοί οι μαθητές μπορεί επίσης να δυσκολεύονται να πουν και να εκτιμήσουν το χρόνο, ή απλά να έχουν πρόβλημα να μετρήσουν.

Στην περίπτωση της **δυσφασίας**, οι μαθητές συνήθως παρουσιάζουν δυσκολίες στην ομιλία και την κατασκευή της δομής μιας πρότασης ή / και μιας ιστορίας, αλλά και στην κατανόηση του τι λέει ένα άτομο. Αυτό προκαλεί αγωνία όταν κάνετε προφορικές ασκήσεις και παρουσιάσεις που απαιτούνται συχνά στην τάξη. Ακόμη και η απάντηση σε μια απλή ερώτηση μπορεί να είναι μια πρόκληση, παρόλο που οι μαθητές γνωρίζουν την απάντηση. Επίσης, η δυσφασία - όπως και οι περισσότερες διαταραχές - οδηγεί σε δυσκολίες των παραγωγικών, δεκτικών και κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών.

Τέλος, τα παιδιά με δυσπραξία συνήθως έχουν προβλήματα κίνησης, συντονισμού, γλώσσας και ομιλίας, τα οποία μπορούν να επηρεάσουν την ένταξή τους στο σχολικό περιβάλλον και ολόκληρη τη μαθησιακή εμπειρία.

Παρά την μαθησιακή διαταραχή, τα άτομα με ΕΜΔ τείνουν να είναι σκληρά εργαζόμενοι και ΝΑ βρίσκουν τον δικό τους, προτιμώμενο, τρόπο να φτάσουν στο επίπεδο των συνομηλίκων τους μέσα στο μαθησιακό περιβάλλον.

Για παράδειγμα, ένας **δυσλεξικός** μαθητής αντί να γράφει μια ιστορία ως εργασία στο σπίτι, θα μπορούσε να προσεγγίσει το έργο από μια γωνία που προτιμά και είτε να το παρουσιάσει προφορικά στον δάσκαλο για παράδειγμα, είτε να το σχεδιάσει. Οι γονείς, οι δάσκαλοι και ολόκληρο το σχολικό περιβάλλον, θα πρέπει να παρέχουν ευκαιρίες σε αυτούς τους μαθητές να συμμετάσχουν στη μάθηση,



φροντίζοντας την παιδαγωγική τους και προσαρμόζοντας το διδακτικό υλικό και το περιβάλλον τους. Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να φτάσουμε σε μια ευρύτερη ομάδα αρμοδιοτήτων και σε ένα διαφοροποιημένο όραμα της κοινωνίας μας.

### **Πώς να προσαρμόσετε το εκπαιδευτικό υλικό γενικά**

Υπάρχουν πολλές τεχνικές και μικρές εύλογες προσαρμογές που μπορεί να κάνει κανείς σε μια τάξη ώστε να επωφεληθούν όλοι και, ειδικότερα, οι μαθητές με ΕΜΔ. Αρχικά, θα πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στην οργάνωση του ψυχικού χώρου του **μαθησιακού περιβάλλοντος**. Ένα ήσυχο περιβάλλον, αλλά με αρκετή πολυαισθητηριακή διέγερση που επιτρέπει μια σε βάθος μάθηση, είναι απαραίτητο για μαθητές με ΕΜΔ. Επίσης, ένας υδάτινος και όχι πολύ γεμάτος χώρος θα βοηθήσει τους μαθητές να έχουν λιγότερες περισπασμούς και να τους κρατήσει επικεντρωμένους στις εργασίες και τις δραστηριότητες. Επιπλέον, ένας καλά οργανωμένος και ευρύχωρος χώρος που επιτρέπει στους μαθητές να ακούσουν και να συμμετάσχουν στην τάξη (για παράδειγμα να κάθονται στα μπροστινά γραφεία και να είναι σε θέση να αντιμετωπίσουν τον δάσκαλο), βελτιώνει επίσης τον προσανατολισμό των μαθητών, τη διαχείριση του χώρου και την τόνωση της προσοχής.

Μπορούν να γίνουν προσαρμογές στη δομή, τις δραστηριότητες και τις **εργασίες του μαθήματος**. Για παράδειγμα, η έναρξη του μαθήματος με μια ρητή εξήγηση των δραστηριοτήτων και ο καθορισμός σαφών οδηγιών και στόχων, θα είναι πολύ χρήσιμη για όλους τους μαθητές και ειδικά για εκείνους με ΕΜΔ. Επίσης, πολυαισθητηριακές μέθοδοι, όπως οπτική, ακουστική και κιναισθητική, μπορούν να διευκολύνουν την ένταξη των μαθητών. Είναι σημαντικό να επιμείνουμε στα σημαντικά στοιχεία και να αποφεύγουμε περιττές πληροφορίες και περισπασμούς ή να δίνουμε πάρα πολλά καθήκοντα ταυτόχρονα. Η χρήση οπτικών στοιχείων για παράδειγμα, για την απεικόνιση των εννοιών και την επισήμανση των



σημαντικών πληροφοριών ή η παρουσίαση των πληροφοριών σε κουκκίδες, βοηθά επίσης στην αύξηση της εστίασης και της μνήμης των μαθητών. Μια άλλη προσαρμογή μπορεί να είναι η **κατανομή των εργασιών** σε διαχειρίσιμα διαφορετικά βήματα και να δώσει στους μαθητές αρκετό χρόνο για να πραγματοποιήσουν κάθε βήμα. Επιπλέον, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να δώσουν ρητές οδηγίες και να βεβαιωθούν ότι όλοι οι μαθητές έχουν καταλάβει τι πρέπει να κάνουν πριν προχωρήσουν. Επιπλέον, οι ασκήσεις πρέπει να επικεντρώνονται στη λογική παρά στη μνήμη και στους ιδεαλιστικούς όρους, και είναι καλύτερο να πολλαπλασιάζονται οι τύποι ασκήσεων για να εκπαιδεύονται οι μαθητές να επεξεργάζονται διαφορετικούς τύπους καταστάσεων.

Επιπλέον, μπορεί να γίνει προσαρμογή στη μείωση του όγκου των γραπτών εργασιών. Ειδικά για όλες τις εργασίες που περιλαμβάνουν λεπτές κινητικές δεξιότητες, η αποφυγή δύσκολων χειρισμών μπορεί να βοηθήσει στη συγκέντρωση στο περιεχόμενο των μαθημάτων περισσότερο από στην εκτέλεση μιας υποστηρικτικής εργασίας. Επιπρόσθετα, η χρήση δημιουργικών και εποικοδομητικών δραστηριοτήτων μπορεί να υποστηρίξει την ένταξη και τη μάθηση των μαθητών, αρκεί να μην απαιτούνται συγκεκριμένες κινητικές δεξιότητες.

Επιπλέον, καθώς η εργασία σε ομάδες δεν είναι πάντα μια εύκολη διαδικασία για μαθητές με ΕΜΔ, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να διευκολύνουν την εργασία με μερικές προσαρμογές. Ένα πράγμα, για παράδειγμα, θα μπορούσε να είναι η εύρεση μικρών, διαφορετικών ομάδων, αλλά και η διδασκαλία ορισμένων κοινωνικών κανόνων που πρέπει να τηρούνται από όλους. Οι καθηγητές μπορούν επίσης να εκχωρήσουν εκ των προτέρων ένα σήμα (π.χ. ένα χτύπημα στον ώμο) για να προετοιμάσουν τους μαθητές για μια ομαδική δραστηριότητα και να επαληθεύσουν μαζί τους εάν θέλουν να συμμετάσχουν ή εάν προτιμούν να παρακολουθούν την ομάδα να εργάζεται από έξω. Ωστόσο, και με κάθε τρόπο, οι



εκπαιδευτικοί πρέπει να ενισχύσουν τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών. Όσον αφορά το **γραπτό υλικό**, μια γενική προσαρμογή αναφέρεται στη γραμματοσειρά, το μέγεθος και το διάστιχο του γράμματος. Αυτό είναι απαραίτητο για όλους τους μαθητές, αλλά ειδικά με εκείνους με ΕΜΔ, καθώς η ανάγνωση μπορεί να είναι μια μεγάλη πρόκληση. Συνιστάται η χρήση τύπων γραμματοσειρών όπως Arial, Century Gothic ή OpenDys. Επίσης, ένα προσαρμοσμένο διάστημα 1,5 μεταξύ των γραμμών, σε μέγεθος γραμματοσειράς που πρέπει να κυμαίνεται μεταξύ 12 και 14.

Επιπλέον, το κείμενο πρέπει να είναι ευθυγραμμισμένο προς τα αριστερά αλλά όχι ευθυγραμμισμένο, ώστε οι μαθητές να μπορούν να πλοηγούνται και να αποφεύγουν τις παραλείψεις. Για τον ίδιο λόγο, το κείμενο πρέπει να αναλυθεί σε μικρότερες παραγράφους και σύντομες, σαφείς προτάσεις. Στην ιδανική περίπτωση, είναι καλύτερα να δομήσετε τα διάφορα βήματα ή τμήματα του κειμένου με σαφώς διακριτούς τίτλους, υπότιτλους κ.λπ.

Τέλος, όσον αφορά το έντυπο υλικό, συνιστάται να εκτυπώνεται από τη μία πλευρά, καθώς βοηθά τους μαθητές να αποφύγουν να πρέπει να γυρίσουν σελίδες. Επιπλέον, η χρήση χρωμάτων για τον διαχωρισμό των πληροφοριών και τη συνέπεια στους κωδικούς χρωμάτων, έχει επίσης μεγάλη σημασία. Ειδικά για μαθητές με ΕΜΔ, συνιστάται να χρησιμοποιείτε χαρτί υπόλευκο ή παστέλ χρώματα όποτε είναι δυνατόν.

Όλες οι προαναφερθείσες προσαρμογές είναι βασικές και μπορούν να εφαρμοστούν για να βοηθήσουν όλους τους μαθητές - όχι μόνο εκείνους με ΕΜΔ. Ειδικά όσον αφορά το γραπτό υλικό, είτε σε έντυπη είτε σε ψηφιακή μορφή, καθίσταται προφανές ότι απαιτούνται προσαρμογές και για τα υλικά των κόμικς. Επομένως, στην επόμενη ενότητα αυτού του κεφαλαίου, υπάρχουν συγκεκριμένες

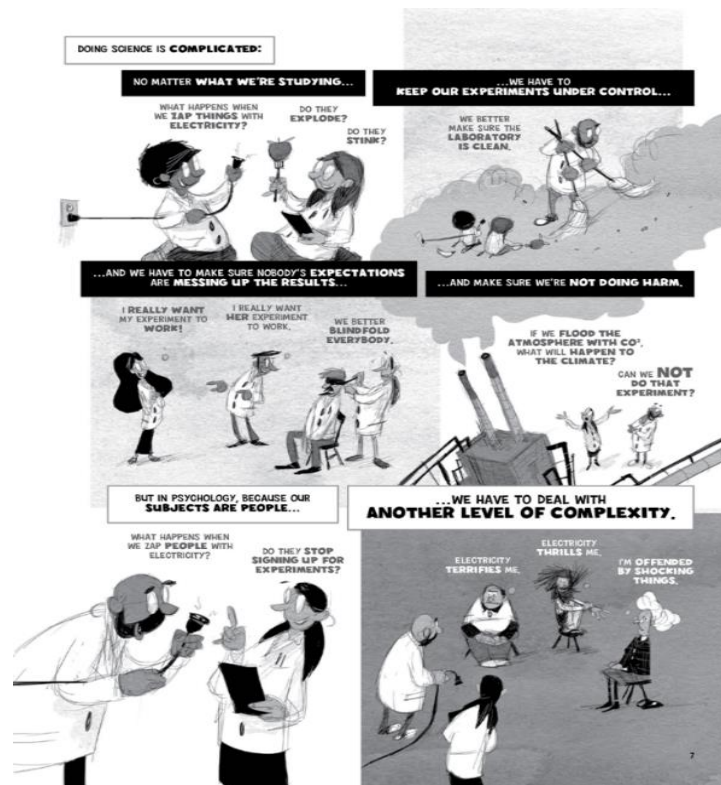


προσαρμογές σχετικά με τα κόμικς, οι οποίες επικεντρώνονται σε τρόπους προσαρμογής εκπαιδευτικού υλικού που σχετίζεται με κόμικς για μαθητές με ΕΜΔ.

### **Η περίπτωση των κόμικς και των ΕΜΔ**

Ένα μεγάλο μέρος του εγκεφάλου μας είναι αφιερωμένο στο χειρισμό της οπτικής εισόδου και, ως εκ τούτου, η χρήση στρατηγικών οπτικής υποστήριξης, όπως τα κόμικς, είναι ένα αποτελεσματικό και ζωτικό στοιχείο για όλους τους μαθητές, ειδικά για όσους έχουν μαθησιακές δυσκολίες ή γνωστικές και συμπεριφορικές αναπηρίες.

Συγκεκριμένα, όταν πρόκειται για μαθητές με ΕΜΔ, τα καταλύματα για μάθηση χρησιμοποιούν συχνά αυτήν την οπτική ικανότητα του εγκεφάλου μας για ευκολότερη επεξεργασία πληροφοριών. Ωστόσο, οι μαθητές με ΕΜΔ ενδέχεται να δυσκολεύονται να διαβάσουν μερικά κόμικς λόγω του χειρόγραφου κειμένου στυλ για παράδειγμα ή της διάταξης της σελίδας. Επίσης, σε ψηφιακά κόμικς, σε ορισμένες περιπτώσεις οι συγγραφείς έχουν συνεχή αλλαγή γραμματοσειρών ή ενδέχεται να χρησιμοποιούν πολύ στενές αποχρώσεις του γκρι και όχι αντιφατικά χρώματα. Ένα τέτοιο παράδειγμα, η παρακάτω σελίδα:



**Εικόνα 2 – Klein, G. & Oppenheimer, D. (2017). Psychology: The Comic Book Introduction. W. W. Norton & Company, Inc**

Επομένως, τα κόμικς για μαθητές με ΕΜΔ θα πρέπει να σχεδιαστούν με συγκεκριμένους τρόπους προκειμένου να παρέχουν μια σαφή δομή και να βοηθούν αυτούς τους μαθητές να κατανοούν τις βασικές έννοιες ενός μαθήματος με πιο οπτικούς τρόπους. Σε αυτό το πλαίσιο, η προσαρμογή σε κωμικό υλικό μπορεί να γίνει στους παρακάτω τομείς:

- **Κείμενο**

Η οπτική φόρμα των κόμικς τα καθιστά προσβάσιμα με τρόπο που το κείμενο μπορεί να αποτελεί πρόκληση για τους αναγνώστες και τους μαθητές με ΕΜΔ. Η χειρόγραφη γραμματοσειρά μπορεί να είναι δυσανάγνωστη, ειδικά για μαθητές με ΕΜΔ, και ως εκ τούτου προτιμάται η χρήση αυτόματης (ψηφιακής). Ωστόσο, σήμερα υπάρχουν όλο και περισσότερα αυτόματα εργαλεία γραφής; Για κόμικς που τείνουν να χρησιμοποιούν γραμματοσειρές που μοιάζουν με χειρόγραφο στυλ



- καθώς αυτή είναι η παράδοση της κόμικς. - π.χ. γραμματοσειρές όπως το Comic Sans, που θεωρούνται «ευνοούντες τους δυσλεξικούς» (British Dyslexia Association), αλλά πρέπει να τονίσουμε ότι και εκεί οι ερευνητές δεν έχουν καταλήξει σε ένα συμπέρασμα σχετικά με αυτό. Αυτό που φαίνεται ευεργετικό είναι ότι ορισμένοι από τους τύπους Sans Serif (όπως Arial, Verdana, Tahoma, Open Sans, Century Gothic και Trebuchet) είναι ευκολότεροι για ορισμένους δυσλεξικούς για ανάγνωση.

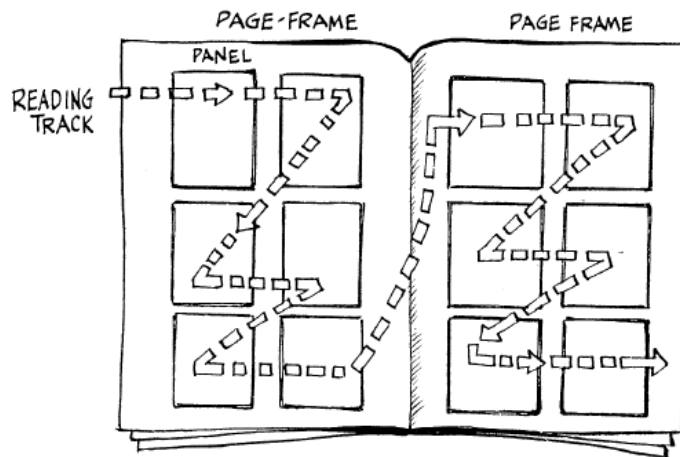
Ένα άλλο σημείο σχετικά με το κείμενο στα κόμικς αναφέρεται στη μορφή του κειμένου. Για τους αναγνώστες με ΕΔΜ είναι καλύτερο να είστε συνεπείς είτε χρησιμοποιώντας όλα τα κεφαλαία γράμματα (ΟΛΑ ΚΕΦΑΛΑΙΑ) που είναι πολύ συνηθισμένο στα κόμικς ούτως ή άλλως, με κανονική χρήση κεφαλαίων. Αυτό σημαίνει ότι δεν υπάρχει κείμενο όπου οι λέξεις χρησιμοποιούνται τόσο σε κεφαλαία όσο και σε πεζά, διότι προσθέτει επιπλέον επίπεδο δυσκολίας για τον αναγνώστη με ΕΜΔ. Επιπλέον, η χρήση ΟΛΩΝ ΚΕΦΑΛΑΙΩΝ επιτρέπει την τοποθέτηση περισσότερων διαλόγων σε λιγότερο χώρο και τη διατήρησή τους καθαρών, επομένως είναι καλύτερο για οπτικούς αναγνώστες ή μαθητές με ΕΜΔ.

Στη συνέχεια, συνιστάται ιδιαίτερα να αποφεύγετε τη χρήση πλάγιων χαρακτήρων για αναγνώστες με ΕΜΔ. Αυτή είναι μια σημαντική προσαρμογή, καθώς τα πλάγια χρησιμοποιούνται αρκετά σε όλα τα κόμικς, εφαρμόζονται σε διαλόγους, εσωτερικούς μονόλογους, λεζάντες, μπαλόνια εκπομπής κ.λπ. Μια πολύ συνηθισμένη πρακτική είναι να έχετε πλάγια και έντονα γράμματα (έντονη πλάγια γραφή) για να δώσετε έμφαση σε μία συγκεκριμένη λέξη ή σε αντίθεση με το κανονικό έντονο (στην περίπτωση των κλασικών κόμικς). Αυτό δεν πρέπει να συμβαίνει με τους αναγνώστες με ΕΜΔ. Αντ' αυτού, η λέξη θα μπορούσε να επισημανθεί ή να μετατραπεί σε διαφορετικά χρώματα. Τέλος, οι αριθμοί γενικά πρέπει πάντα να γράφονται, εκτός αν είναι ημερομηνία, ονομασία, μέρος ενός ονόματος ή μεγαλύτερος αριθμός.



- Πάνελ

Ένα πάνελ είναι στην πραγματικότητα το πλαίσιο παραθύρου που δείχνει ότι η δράση πραγματοποιείται «επί της κάμερας». Ένα προσαρμοσμένο πάνελ κόμικς πρέπει να είναι αρκετά μεγάλο και με σαφή περίγραμμα, για να βοηθήσει τον αναγνώστη με ΕΜΔ να διακρίνει μεταξύ των διαφορετικών ενεργειών και σκηνών. Για ένα προσαρμοσμένο κόμικς, οι λωρίδες των πάνελ είναι απαραίτητες για την ευαισθητοποίηση του μαθητή για την οργάνωση της σελίδας. Ως εκ τούτου, η σειρά των πάνελ θα πρέπει να προσαρμοστεί ώστε να βοηθά τους μαθητές με ΕΜΔ να έχουν εύκολη πλοήγηση στα διάφορα πάνελ και να μπορούν να ακολουθούν την ιστορία. Για παράδειγμα, για νεότερους αναγνώστες θα μπορούσε να έχει βέλη με οδηγίες για να δείξει πού πηγαίνει η ιστορία. Κατά συνέπεια, τα πάνελ πρέπει να ακολουθούν μια σειρά από αριστερά προς τα δεξιά (για δυτικές χώρες), ευθυγραμμισμένα και όχι σε τυχαία σειρά και διαφορετικά σχήματα και μεγέθη στις σελίδες.



**Εικόνα 3 - Eisner, W. (1985). Comics and Sequential Art, p.41**

Ένα αμφιλεγόμενο παράδειγμα αυτού θα ήταν η περίπτωση του ιαπωνικού κόμικ (manga), το οποίο έχει αντίθετο προσανατολισμό και, επομένως, μπορεί να είναι δύσκολο για τους αναγνώστες των δυτικών με ΕΜΔ.



- **Φυσαλίδες και πλαισίωση λόγου**

Οι φυσαλίδες (ή μπαλόνια) προσπαθούν να συλλάβουν και να κάνουν ορατό στον αναγνώστη το στοιχείο του ήχου. Το κείμενο μέσα σε ένα μπαλόνι διαβάζεται από αριστερά προς τα δεξιά και από πάνω προς τα κάτω στις δυτικές χώρες και σε σχέση με τη θέση του ομιλητή. Για μαθητές με ΕΜΔ είναι σημαντικό να χρησιμοποιείτε **μπαλόνια με ουρές** για να υποδείξετε ποιος χαρακτήρας μιλάει.

Το σχήμα της φυσαλίδας μπορεί να ποικίλει, όπως να είναι στρογγυλό, ή ένα κυματιστό μπαλόνι για να δηλώσει έναν χαρακτήρα σε κίνδυνο, ή ένα διπλό περίγραμμα για έμφαση, ή ένα μπαλόνι σκέψης για εσωτερικό μονόλογο. Δεν υπάρχει πρόβλημα στη χρήση διαφορετικών σχημάτων των κόμικς για μαθητές με ΕΜΔ, αρκεί να παραμένουν συνεπείς σε όλο το κόμικς. Ωστόσο, είναι σημαντικό να υπάρχει αρκετός χώρος μέσα στις φυσαλίδες για να χωρέσει το κείμενο, αποφεύγοντας τη χρήση παύλας για να σπάσει τη λέξη. Επίσης, τα μπαλόνια δεν πρέπει να αλληλεπικαλύπτονται μεταξύ τους ή με το πλαίσιο του πίνακα.



Αντιθέτως, το να έχετε ενωμένα μπαλόνια (Εικόνα 4) δεν αποτελεί πρόβλημα.

**Εικόνα 4 - Ενωμένα μπαλόνια**

Επιπλέον, το πλαίσιο ομιλίας περιλαμβάνει **λεζάντες** για την ένδειξη της θέσης και του χρόνου, του εσωτερικού μονόλογου, των χαρακτήρων που είναι εκτός κάμερας και της φωνής του συγγραφέα. Αυτοί οι υπότιτλοι είναι συνήθως στην ίδια γραμματοσειρά με τον διάλογο ή λίγο μεγαλύτεροι, αλλά πάντοτε πρέπει να αποφεύγονται να γράφονται με πλάγιους χαρακτήρες ή με έντονους πλάγιους



χαρακτήρες, όπως αναφέρθηκε προηγουμένως.

- **Γραφικά και εικονογράφηση**

Μια κρίσιμη πτυχή που πρέπει να ληφθεί υπόψη για το προσαρμοστικό κόμικς, αναφέρεται στον τρόπο εμφάνισης της εικόνας, δηλαδή στη γραφική απεικόνιση και στο σχεδιασμό. Για τη διευκόλυνση της ανάγνωσης για μαθητές με ΕΜΔ, θα πρέπει να διασφαλιστεί καλή ποιότητα εικόνας, καθώς και εκτύπωση σε έντυπη μορφή. Τα έντονα γραφικά και η χρήση πολλών φωτεινών χρωμάτων θα πρέπει να αποφεύγονται, αλλά η χρωματική αντίθεση (ασπρόμαυρη) και ένα καθαρό περίγραμμα είναι πάντα ένας ασφαλής σχεδιασμός. Επιπλέον, πρέπει να δοθεί προσοχή στην απόσταση της εικόνας και του κειμένου. Αυτά δεν πρέπει να είναι πολύ μακριά, ώστε ο αναγνώστης να μπορεί να κάνει τους συνδέσμους εύκολα.

Εν κατακλείδι, οι απλές προσαρμογές στο κόμικς μπορούν να γίνουν στις προαναφερθείσες πτυχές για να διευκολύνουν τους αναγνώστες με ΕΜΔ και να κάνουν τα κόμικς πιο προσβάσιμα και περιεκτικά για όλους.

### **3.2. Προτάσεις για μια συμπεριληπτική προσέγγιση στα κόμικς στην εκπαίδευση σε σχέση με κοινωνικοοικονομικές προκλήσεις, πολιτισμικές πρακτικές και διαφορές**

Γενικά, τα κόμικς δημιουργούνται για να αφηγούνται ιστορίες και οι ιστορίες είναι σχεδόν ουδέτερες. Ο συγγραφέας οποιασδήποτε μορφής ιστορίας λειτουργεί σε ένα συγκεκριμένο περιβάλλον, σε μια συγκεκριμένη στιγμή, με συγκεκριμένες ιδέες ή αναφορές που ο αναγνώστης ή το κοινό πρέπει να είναι εξοπλισμένοι για να κατανοήσουν. Επιπλέον, κάθε τύπος κόμικς ή είδος έχει τους δικούς του κωδικούς και δομές για να επιτρέπουν την κατανόησή τους.



Σε αυτόν τον οδηγό, διερευνήσαμε πώς τα κόμικς μπορούν να υποστηρίξουν τη μαθησιακή διαδικασία και υπογραμμίσουμε το γεγονός ότι αυτή η μορφή διαδοχικής τέχνης εμπλέκει ενεργά τον αναγνώστη στην κατανόηση του τι συμβαίνει μεταξύ κάθε ομάδας. Κατά συνέπεια, αποδεσμεύσαμε την ιδέα ότι τα κόμικς θα κάνουν τη μάθηση ευκολότερη επειδή θα διακοσμούσαν απλώς το κείμενο, το οποίο θα αποτελούσε το πραγματικό επίκεντρο της μαθησιακής διαδικασίας. Έχουμε επίσης διερευνήσει την ιδέα ότι η χρήση κόμικς στην εκπαίδευση δεν είναι απαραίτητα τόσο εύκολη όσο η τοποθέτηση εικόνων σε ένα μάθημα για να γίνει καλύτερη. Οι αναπαραστάσεις φύλου, φυλής, αναπηρίας, πολιτισμών, θρησκειών ή άλλων ταυτοτήτων ή ομάδων ανθρώπων γενικά (π.χ. έξυπνοι άνθρωποι, ισχυροί άνθρωποι κ.λπ.) προσφέρουν προκλήσεις και ευκαιρίες όσον αφορά την ένταξη. Αν και αυτό θα μπορούσε να είναι το αντικείμενο ενός ολόκληρου οδηγού, σε αυτήν την ενότητα προσφέρουμε να σας εξοπλίσουμε, ως εκπαιδευτικούς, με παραδείγματα και προσεγγίσεις για να βεβαιωθείτε ότι δεν μεταφέρετε καμία προκατάληψη που μπορεί να μην γνωρίζετε όταν φέρνετε κόμικς στην τάξη σας .

Προτείνουμε να συζητήσουμε δύο πτυχές της σχέσης κάποιου με τα κόμικς που θα μπορούσαν να μεταφραστούν ως προκατάληψη με τον τρόπο που θα χρησιμοποιούσατε στην τάξη σας:

- Πρώτον, ας εξερευνήσουμε την ιδέα ότι ορισμένοι τύποι κόμικς θα ήταν καλύτερα να χρησιμοποιηθούν από άλλους σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον και να δούμε πώς να ξεπεράσουμε αυτόν τον τρόπο σκέψης,
- Δεύτερον, ας ρίξουμε μια ματιά στο πώς διάφοροι τύποι ταυτότητας θα μπορούσαν να αναπαρασταθούν - και να παραπλανήσουν - σε διαφορετικούς τύπους κόμικς και πώς να γνωρίζουμε το υλικό που προσφέρουμε στους μαθητές μας.



## **α) Η σημασία του να μην κάνουμε διακρίσεις μεταξύ διαφορετικών ειδών κόμικς**

Εάν φτάσατε σε αυτό το σημείο του οδηγού, θα υποθέσουμε ότι έχετε διαβάσει κάποια μορφή κόμικς κάποια στιγμή στη ζωή σας. Επομένως, θα γνωρίζετε ότι προτιμάτε ορισμένους τύπους κόμικς από άλλους που δεν σας αρέσουν πολύ, αν όχι καθόλου. Αυτό είναι απολύτως εντάξει, είναι απλώς θέμα γούστου, καθώς όλοι θα προτιμούσαμε διαφορετικούς τύπους βιβλίων, ταινιών ή μουσικής. Ο σκοπός αυτού του μέρους δεν είναι να σας πείσει να σας αρέσουν, ας πούμε, τα γεμάτα δράση αμερικανικά κόμικς ή τα στοχαστικά manga για την καθημερινή ζωή στην Ιαπωνία. Θα θέλαμε απλώς να μοιραστούμε κάποιες σκέψεις για να σας δείξουμε πώς θα μπορούσατε να σκεφτείτε κριτικά την προσέγγισή σας στα κόμικς γενικά, και στην εκπαίδευση ειδικότερα και να κατανοήσετε εάν θα μπορούσατε - πιθανώς ακούσια - να μεταφέρετε κάποια προκατάληψη που θα μπορούσε να κάνει μερικούς από τους μαθητές σας να νιώσουν ότι δεν ενδιαφέρεστε ή τους εξαιρείτε από την τάξη σας.

Επιλέξαμε να διερευνήσουμε τρεις παραδοχές για το πώς τα κόμικς μπορούν να διακριθούν μεταξύ τους και πώς αυτά τα κριτήρια μπορούν να εκφέρουν κρίση επί της αξίας τους και τελικά να μην είναι απαραίτητα τόσο συναφή σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο: διαφοροποίηση των κόμικς από την καταγωγή ή τον πολιτισμό, διαφοροποίηση των κόμικς σύμφωνα για τον σκοπό τους (π.χ. καλλιτεχνική έναντι εμπορικής), αντίθεση στα έντυπα κόμικς έναντι των ψηφιακών.

### **Τα κόμικς μέσω της καταγωγής τους και του πολιτισμού προέλευσης**

Η συρρίκνωση της ποικιλίας των σύγχρονων κόμικς σε 3 ομάδες - ευρωπαϊκά, αμερικανικά και manga / manhwa (καθώς το manga δεν παράγεται μόνο στην Ιαπωνία) - σίγουρα είναι περιοριστικό. Καθώς ο σκοπός αυτού του κεφαλαίου δεν



είναι να σας δώσει κάποια θεωρητική καθοδήγηση ή μετα-ανάλυση του τι είναι τα κόμικς ή όχι, θα επιτρέψουμε στον εαυτό μας να χρησιμοποιήσουμε αυτήν τη συντόμευση.

Ενώ υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία έργων και στις 3 κατηγορίες, προτείνουμε να τα χρησιμοποιήσετε, καθώς τα κόμικς μπορούν γενικά να αναγνωριστούν ότι χρησιμοποιούν τους κωδικούς ενός τύπου κόμικς περισσότερο από τους άλλους. Για παράδειγμα, υπάρχει τώρα ένα αρκετά ώριμο κύμα manga που κατασκευάζεται στη Γαλλία, όπως το «Lastman» (BastienVives, Balak, Michael Sanlaville) ή το «Radiant» (Tony Valente). Ενώ ορισμένες πολιτιστικές αναφορές, όπως τα αστεία ή ο ρυθμός αφήγησης, μπορούν να έχουν ομοιότητες με τους κώδικες των ευρωπαϊκών κόμικς, αυτά τα έργα μπορούν να θεωρηθούν ως manga, καθώς χρησιμοποιούν ως επί το πλείστον τους κωδικούς αυτού του είδους. Επιπλέον, τέτοια έργα αρχίζουν να αναγνωρίζονται ως manga από διάσημους Ιάπωνες συγγραφείς, όπως ο Hiro Mishima («One Piece») ή ο Yusuke Murata («One Punch Man»). Υπάρχουν φυσικά πολλά άλλα παραδείγματα κόμικς που σχετίζονται με πολλά είδη ή παράγονται εκτός του αρχικού τους πολιτισμού.

Είτε λόγω πολιτιστικής προκατάληψης είτε μόνο λόγω προσωπικής προτίμησης, ο καθένας από εμάς θα προτιμήσει ένα συγκεκριμένο είδος κόμικς από ένα άλλο. Παρόλο που η προσωπική προτίμησή δύσκολα μπορεί να θεωρηθεί πρόβλημα, αυτό μπορεί να συνοδεύει από κρίση αξίας: για παράδειγμα, μπορεί κανείς να πιστεύει ότι τα ευρωπαϊκά κόμικς είναι πιο ευγενή (καθώς απευθυνόμαστε σε ένα ευρωπαϊκό κοινό), ενώ τα αμερικανικά κόμικς θα είναι χαμηλά- ποιοτικά εμπορικά προϊόντα, ενώ τα manga θα θεωρούνταν άσχημα. Αυτό το είδος κρίσης αξίας μπορεί να γίνει πρόβλημα στην προσέγγιση ενός εκπαιδευτικού στην επιλογή κόμικς για τις τάξεις του.

Στην έρευνά της σχετικά με τη σημασία της προσθήκης κόμικς στους καταλόγους



των βιβλιοθηκών, η βιβλιοθηκάρια Agnès Deyzieux (2007) σημειώνει ότι τα κόμικς γενικά, και τα manga ειδικότερα, είναι ιδιαίτερα ελκυστικά για τους εφήβους, καθώς είναι είδη που δεν ανήκουν στο σχολείο και επιτρέπει στους εφήβους να ανήκουν σε μια ομάδα συνομηλίκων που μοιράζονται ένα πάθος που δεν ανήκει στον κόσμο των ενηλίκων. Αυτή η ανάλυση τεκμηριώνεται από μια μελέτη που διεξήχθη από την Εθνική Ένωση Συντακτών στη Γαλλία (Depaire, 2019), όπου οι συγγραφείς πήραν συνέντευξη από καθηγητές και βιβλιοθηκονόμους για τη χρήση των κόμικς. Ένα από τα ευρήματα αυτής της μελέτης είναι ότι σε μειονεκτούσες περιοχές, οι μαθητές μιλούν για κόμικς, αμερικανικά κόμικς και manga, κάτι που τους ενθαρρύνει να πάνε στη σχολική βιβλιοθήκη για να διαβάσουν κόμικς. Υπό αυτήν την έννοια, τα κόμικς μπορεί να είναι ελκυστικά για πληθυσμούς που δεν έχουν απαραίτητα την συνήθεια να διαβάζουν: αντί να διαβάζουν με τις οικογένειές τους, θα διαβάζουν με τους φίλους τους. Τα κόμικς δεν θα φέρουν μόνο αυτούς τους αναγνώστες στα κόμικς της βιβλιοθήκης, αλλά και στους πόρους της βιβλιοθήκης στο σύνολό τους: μια αμερικανική μελέτη διαπίστωσε ότι η συμπερίληψη των κόμικς στον κατάλογο μιας βιβλιοθήκης μπορεί να αυξήσει την κυκλοφορία ολόκληρης της συλλογής βιβλιοθηκών δύο έως τέσσερις φορές.

Εν ολίγοις, είναι καλύτερο για τους εκπαιδευτικούς να μην περιορίζονται στη χρήση ενός τύπου κόμικς στην εκπαίδευση, καθώς όχι μόνο ο ορισμός ενός τύπου κόμικς είναι μερικές φορές μια δύσκολη εργασία, αλλά χρησιμοποιώντας μια ποικιλία κόμικς, θα έχετε περισσότερες πιθανότητες να βρείτε τι ταιριάζει στα ενδιαφέροντα των μαθητών σας και να συμπεριλάβετε τα περισσότερα στις δραστηριότητες στην τάξη σας.



## Κόμικς ανά σκοπό

Τα εμπορικά κόμικς έχουν θέση στην τάξη; Είναι τα κόμικς που εστιάζουν στην καλλιτεχνική πτυχή τους εντάξει για χρήση στην τάξη ή θα ήταν πολύ περίπλοκα για χρήση με τους μαθητές; Τα κόμικς που χρηματοδοτούνται από την κοινότητα είναι εντάξει για χρήση στην τάξη; Θα πρέπει απλώς να εμμείνουμε στη χρήση κόμικς που θα κυκλοφορούσαν στην αγορά ως «παιδαγωγικά» ή ως κόμικς-ντοκιμαντέρ;

Για έναν εκπαιδευτικό που θα χρησιμοποιεί ήδη κόμικς στην τάξη του, αυτές οι ερωτήσεις είναι εύκολο να απαντηθούν. Ωστόσο, για έναν νεοφερμένο, ή ακόμα και όταν γράφαμε αυτόν τον οδηγό, έπρεπε να σκεφτούμε εάν ο σκοπός ή η διαδικασία δημιουργίας ενός συγκεκριμένου κόμικς θα είχε αντίκτυπο στην εκπαιδευτική του αξία.

Εν ολίγοις, η απλή απάντηση είναι «όχι». Δεν υπάρχει κανένα επιχείρημα που να εγγυάται έναν τύπο κόμικς που θα έπρεπε να αφαιρεθεί. Ως εκ τούτου, σας συμβουλεύουμε να τα αναμίξετε. Θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε αμερικανικά κόμικς παράλληλα με τα κλασικά ευρωπαϊκά, καθώς και μερικά διαδικτυακά κόμικς ή και καινοτόμες μορφές κόμικς. Ο Γάλλος εκδότης "Editions Rutabaga", για παράδειγμα, δημιουργεί καινοτόμες μορφές κόμικς που απαιτούν περισσότερα από τον αναγνώστη παρά απλώς να γυρίζει σελίδες: ο αναγνώστης υποχρεούται να διπλώνει, να ξεδιπλώνει, να ράβει ή να γυρίζει τα κόμικς του. Ενώ αυτά τα έργα είναι διαθέσιμα μόνο στα γαλλικά, θα μπορούσατε να προσφέρετε μια τέτοια εμπειρία χειρισμού κόμικς στους μαθητές σας με άλλους τρόπους. Για παράδειγμα, θα μπορούσατε να εκτυπώσετε ξεχωριστά πλαίσια κόμικς και να ζητήσετε από τους μαθητές σας να βρουν διάφορους τρόπους να φτιάξουν ένα κόμικ με αυτά. Αυτό θα μπορούσε να είναι μια ενδιαφέρουσα δραστηριότητα για να συμπεριλάβετε μαθητές με ΕΜΔ, για τους οποίους μπορεί να είναι ιδιαίτερα





ωφέλιμο να έχετε δραστηριότητες που δεν βασίζονται μόνο στην ανάγνωση.

Όσον αφορά τα κόμικς που χαρακτηρίζονται ως εκπαιδευτικά, είναι σημαντικό να βεβαιωθείτε ότι χρησιμοποιούν ενδιαφέρουσα αφήγηση. Εάν χρησιμοποιείτε κόμικς για να συμπεριλάβετε μη τυπικές μεθόδους διδασκαλίας και καταλήξετε να χρησιμοποιήσετε ένα κόμικς που θα έκανε ένα μάθημα όπως θα το κάνατε ούτως ή άλλως, η προστιθέμενη αξία του θα ήταν περιορισμένη. Στην περίπτωση των περιγραφικών κόμικς, όπως μερικά κόμικς που έχουν παραγγελθεί από ιδρύματα, ενώσεις ή εταιρείες για να εξηγήσουν ένα θέμα, είναι σημαντικό να τα διαβάσετε και να ελέγξετε εάν προσπαθούν να τροφοδοτήσουν τον αναγνώστη με πληροφορίες. Εάν οι μαθητές σας πιστεύουν ότι χρησιμοποιείτε κόμικς όπως και οποιοδήποτε άλλο βιβλίο ή εγχειρίδιο, μπορεί να αισθανθούν απογοητευμένοι από την εμπειρία.

Επιπλέον, μπορεί κανείς να σκεφτεί ότι τα κόμικς που βρίσκει κανείς στον τύπο είναι ενημερωτικά. Ωστόσο, είναι προκατειλημμένα καθώς δημιουργούνται για να εκφράσουν την άποψη του συγγραφέα τους και πρέπει να διαβαστούν σε ένα πλαίσιο. Επομένως, εάν επιλέξετε να χρησιμοποιήσετε τέτοια κόμικς στην τάξη σας, βεβαιωθείτε ότι παρέχετε επαρκή συμφραζόμενα για τους μαθητές σας ώστε να είναι σε θέση να κατανοήσουν τυχόν αναφορές (π.χ. τη χρήση συμβόλων) και ότι έχει δημιουργηθεί για να εκφράσει μια συγκεκριμένη άποψη.

Η ιδέα εδώ είναι ότι η ποικιλία είναι το κλειδί όχι μόνο για να διατηρήσετε τους μαθητές σας παρακινημένους, αλλά και για να αποφύγετε να πιέσετε πράγματα και απόψεις στους μαθητές σας.

### **Η περίπτωση των ψηφιακών κόμικς**

Συνεχίζοντας από το τελευταίο σημείο, καθώς όλοι οι αναγνώστες αυτού του οδηγού ενδέχεται να μην γνωρίζουν τα ψηφιακά κόμικς, θέλαμε να παρέχουμε μια σύντομη εισαγωγή σε αυτές τις νέες διαδοχικές τέχνες. Τα ψηφιακά κόμικς



μπορούν να χωριστούν σε δύο τύπους: τα διαδικτυακά κόμικς και τα δυναμικά ψηφιακά κόμικς.

Αρχικά, ας δούμε τι είναι τα κόμικς ιστού. Αν και τα ερασιτεχνικά περιοδικά κόμικς υπάρχουν εδώ και πολύ καιρό, μπορεί να ειπωθεί ότι το Διαδίκτυο προσφέρει έναν ευρύτερο και ευκολότερο τρόπο προσέγγισης του κοινού από νέους δημιουργούς κόμικς χάρη στα ιστολόγια και στα κοινωνικά μέσα. Συγγραφείς όπως η καλλιτέχνης Simpson Liz Climo, η Sarah Andersen («Sarah's Scribbles») ή ο Nick Seluk («The Awkward Yeti») δημιουργούν κόμικς σε τακτική βάση που δημιουργούνται για να διανεμηθούν μέσω των κοινωνικών μέσων. Αυτή η μορφή ενθαρρύνει τους δημιουργούς να δημιουργήσουν μικρές ταινίες, γύρω από τέσσερα πλαίσια που μπορούν να εμφανιστούν εξ ολοκλήρου όταν κάποιος κάνει κύλιση στην οθόνη του. Υπό αυτήν την έννοια, προορίζονται να είναι «πιασάρικοι» και να διαβάζονται γρήγορα. Καθώς ένας μεγάλος αριθμός συγγραφέων ασχολείται με την καθημερινή τους ζωή σε αυτά τα κόμικς, θα μπορούσαν να προσελκύσουν το ενδιαφέρον των μαθητών σας καθώς θα μπορούσαν να συσχετιστούν με αυτούς.

Μια άλλη μορφή ψηφιακών κόμικς εμφανίστηκε πρόσφατα, η οποία εκμεταλλεύεται τη δυνατότητα ολίσθησης μέσω εικόνων στο Facebook ή το Instagram, για παράδειγμα. Εδώ, ο αναγνώστης βλέπει μόνο το πρώτο πλαίσιο και ολισθαίνει οριζόντια για να δει τα επόμενα πάνελ, ένα κάθε φορά. Συγγραφείς όπως το Pascal Champion δημιουργούν κόμικς που προορίζονται να διαβαστούν κυρίως με αυτόν τον τρόπο.

Είναι ενδιαφέρον να δούμε ότι ορισμένοι συγγραφείς, όπως ο Chris Grady («Lunar Baboon») ή ο «Shen» («Owlturd / Shen Comix») αλλάζουν τη μορφή των έργων τους ανάλογα με την πλατφόρμα που χρησιμοποιούν, η οποία δείχνει την ευελιξία της δημοσίευσης κόμικς στα κοινωνικά μέσα.



Συνολικά, καθώς τα κόμικς που βασίζονται στον ιστό έχουν σχεδιαστεί για εύκολη κοινή χρήση μέσω των κοινωνικών μέσων μαζικής ενημέρωσης, οι μαθητές σας πιθανότατα να έχουν διαβάσει κάποια. Μην διστάσετε να τους ρωτήσετε για τις αγαπημένες τους σελίδες και συγγραφείς!

### **Σημείωση:**

Αρκετοί συγγραφείς κόμικς στο διαδίκτυο επιτρέπουν σε άλλους να χρησιμοποιούν τα έργα τους εάν αναφέρουν την πηγή και αν ο σκοπός της χρήσης δεν είναι εμπορικός. Υπό αυτήν την έννοια, αυτοί θα μπορούσαν να είναι ενδιαφέροντες πόροι για τους εκπαιδευτικούς. Μπορείτε πάντα να ελέγξετε τους όρους σχετικά με τον τρόπο χρήσης του έργου ενός συγγραφέα διαδικτυακών κόμικς στις Συχνές Ερωτήσεις ή στην ενότητα «Σχετικά με εμένα».

Επιπλέον, η ανάγνωση κόμικς σε μια οθόνη έχει ανοίξει νέες φόρμες ή νέους τρόπους ανάγνωσης των κόμικς, όπως οραματίστηκε ο Scott Mc Cloud όταν δήλωσε ότι η ψηφιακή παραγωγή κόμικς θα προσφέρει έναν «άπειρο καμβά» (2000, 2009). Σύμφωνα με τον ίδιο, η δημιουργία κόμικς ψηφιακά επιτρέπει δυνητικά απεριόριστο χώρο για την ανάπτυξη ιστοριών και πολύκατευθυντικών τρόπων για την εξερεύνησή τους. Ενώ ορισμένοι συγγραφείς ανέπτυξαν εμπειρίες γύρω από αυτήν την ιδέα, όπως ο Daniel Merlin Goodbrey, τέτοια πειράματα δεν είναι απαραίτητα προσβάσιμα σε όλους και δεν προορίζονταν για να εξαπλωθούν ευρέως.

Ένα από τα πρώτα παραδείγματα μεγάλης κλίμακας της χρήσης ψηφιακών μορφών κόμικς θα μπορούσε να είναι όταν η Marvel Comics ξεκίνησε τη συλλογή "Infinite" το 2013, μια συλλογή αποκλειστικά ψηφιακών κόμικς όπου η κύλιση (swiping) είτε θα μετακινήσει τον αναγνώστη σε άλλο μέρος της εικόνας που ψάχνει, είτε θα αλλάξει την εικόνα ή θα προσθέσει φυσαλίδες ομιλίας,



ονοματοποιία, εικόνες ή άλλα πάνελ σε αυτό που έχει ήδη ο αναγνώστης στην οθόνη του. Τέτοια κόμικς μπορεί μερικές φορές να μοιάζουν με κινούμενα σχέδια, αλλά ο ρυθμός είναι κοντά σε αυτόν των κόμικς και προορίζονται να διαβαστούν ως κόμικς, στο βαθμό που μπορεί κανείς να πλοηγηθεί εμπρός και πίσω και να επιλέξει να διαβάσει πάνελ ανά πλαίσιο ή σελίδα ανά σελίδα. Παρόλο που η συλλογή Infinite της Marvel διατίθεται μόνο σε εφαρμογές που βασίζονται σε συνδρομές, άλλοι έχουν αναπτύξει δυναμικά κόμικς (ή κυλιόμενα γραφικά μυθιστορήματα) που μπορείτε να διαβάσετε δωρεάν στο Διαδίκτυο: το «Phallaina» της Marietta Ren και το θρίλερ του Simon Kansara και της Emilie Tarascou «Media Entity» είναι διαθέσιμα στο διαδίκτυο στα Γαλλικά και στα Αγγλικά.

Χάρη στην ευελιξία των ψηφιακών κόμικς, είτε πρόκειται για απλούστερες μορφές κόμικς στο διαδίκτυο είτε για δυναμικά γραφικά μυθιστορήματα, θα σας ενθαρρύνουμε να εξερευνήσετε τη χρήση τους στις αίθουσες διδασκαλίας σας. Τα διαδικτυακά κόμικς λένε ιστορίες που θα μπορούσαν να σχετίζονται με τους μαθητές σας και τα δυναμικά κόμικς βοηθούν τους μαθητές σας να διαβάσουν και να βιώσουν την ιστορία με διαφορετικούς τρόπους: και στις δύο περιπτώσεις, τους προσφέρει πολλά για να συζητήσουν.

### **Κόμικς, αναπαραστάσεις και διαστρεβλώσεις**

Η συμπερίληψη δεν περιορίζεται στον τύπο των κόμικς που παρουσιάζετε στους μαθητές σας, αλλά και στις παραστάσεις που προσφέρουν αυτά τα κόμικς. Ενώ μπορεί να είναι δελεαστικό να πιστεύουμε ότι τα κόμικς είναι αθώα ή ουδέτερα, συνήθως μεταφέρουν ιδέες για το τι ή ποιος μπορεί να εκπροσωπηθεί και πώς, όπως θα έκανε οποιοδήποτε άλλο έργο πολιτισμού ή μέσω μαζικής ενημέρωσης.

Όπως έχουν γραφτεί πολλά για τα θέματα σχετικά με αναπαραστάσεις και ψευδείς δηλώσεις ταυτότητας σε διαφορετικούς τύπους κόμικς - από αυτή την άποψη, αυτό που ισχύει για το manga θα μπορούσε, αλλά δεν θα ισχύει απαραίτητα για τα



ευρωπαϊκά κόμικς - δεν προσποιούμαστε ότι καλύπτουμε όλες τις συζητήσεις στο αυτές τις σελίδες. Αυτό που προτείνουμε είναι να εισαγάγουμε τρεις διαστάσεις αυτού του θέματος για να σας επιτρέψουμε να έχετε επίγνωση των πιθανών αναπαραστάσεων συγκεκριμένων ομάδων ανθρώπων και πώς να αποφύγετε να αποκλείσετε μέρος των μαθητών σας.

Ως πολιτιστικό έργο ή προϊόν, τα κόμικς μεταφέρουν ιδέες που σχετίζονται με το πολιτιστικό τους πλαίσιο. Υπό αυτήν την έννοια, δεν πρέπει να αποβολίζονται επειδή μεταφέρουν μια απλοποιημένη ή αρνητική εικόνα μιας ομάδας ανθρώπων: είναι απίθανο να είναι τα μόνα μέσα ενημέρωσης της εποχής τους. Αυτό δεν είναι δικαιολογία για τυχόν διαστρεβλωμένη παρουσίαση κάποιας κατάστασης, είτε είναι εθελοντική είτε όχι, αλλά είναι σημαντικό να έχετε κατά νου τέτοιους παράγοντες και πολυπλοκότητες για να χρησιμοποιήσετε κόμικς με τους μαθητές σας με έναν πιο έξυπνο τρόπο.

Πρώτον, θα διερευνήσουμε τα κόμικς σε σχέση με το φύλο, φυλετικούς ρόλους και την ταυτότητα φύλου. Μετά θα προχωρήσουμε σε αναπαραστάσεις φυλών, πολιτισμών και ιστορίας και θα τελειώσουμε συζητώντας διαφορετικές αναπαραστάσεις αναπηριών και διαταραχών.

### **Φύλα, ρόλοι και ταυτότητα**

Οι αναπαραστάσεις των φύλων στα κόμικς εξακολουθούν να αποτελούν σημαντικό θέμα μεταξύ των αναλυτών διαφόρων μορφών κόμικς. Για παράδειγμα, υπάρχουν δύο κύριες τάσεις στην εκπροσώπηση των γυναικών στα κόμικς. Πρώτον, τείνουν να υπάρχουν λιγότεροι σημαντικοί θηλυκοί χαρακτήρες όπου δεν απουσιάζουν εντελώς. Δεύτερον, οι γυναικείοι χαρακτήρες έχουν υποβαθμιστεί ιστορικά να εκπροσωπούνται κατά μήκος των στερεοτύπων των φροντιστών ή υπερβολικά σεξουαλικοποιημένων χαρακτήρων. Παρόλο που υπάρχουν πολλές μελέτες για το θέμα, δεν φαίνεται πιθανό να τις συνοψίσουμε σε



αυτές τις σελίδες χωρίς να διακινδυνεύσουμε να απλοποιήσουμε τα συμπεράσματά τους, καθιστώντας έτσι εύκολη την αποσύνδεση από την προσωπική εμπειρία ανάγνωσης. Για παράδειγμα, η σειρά Sailor Moon του Naoko Takeuchi, που εκδόθηκε από το 1991 έως το 1997, είναι ένα θέμα συζήτησης για το αν μπορεί να θεωρηθεί φεμινιστική ή όχι (Newsom, 2004). Αφενός, αυτό το manga μιλάει για μια ομάδα έφηβων διαφορετικών χαρακτήρων που σώζουν τον κόσμο αρκετές φορές. Από την άλλη πλευρά, το κάνουν με πολύχρωμα ρούχα εμπνευσμένα από σχολικές στολές. Όσον αφορά τα αμερικανικά κόμικς, ενώ οι γυναίκες υπερήρωες έχουν αποκτήσει ορατότητα, θα εξακολουθούν να υπάρχουν όρια στον τρόπο με τον οποίο εκπροσωπούνται όσον αφορά τη σχέση με τη δύναμη και τη δύναμη σε σύγκριση με τους άντρες ομολόγους τους (Murphy, 2016; Shendruk, 2017). Μια τέτοια ανάλυση δεν ελευθερώνει τα γαλλικά και τα βελγικά κόμικς: ενώ η Becassine, ένας από τους πρώτους γυναικείους χαρακτήρες που εμφανίστηκε σε εφημερίδες, δημιουργήθηκε κυρίως για να εκπαιδεύσει τα κορίτσια να γίνουν καλές συζύγους, θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι πήρε ηρωική στροφή κατά τη διάρκεια των πολέμων (LipaniVaissade , 2009).

Ωστόσο, όπως υποδηλώνει ο τίτλος μας, οι αρνητικές αναπαραστάσεις του φύλου δεν ισχύουν μόνο για τις γυναίκες. Ενώ τείνει να υπάρχει μια πιο πλούσια ομάδα αρσενικών για να διαλέξετε στα κόμικς, φαίνεται να υπάρχει ένα δυσανάλογο μερίδιο αθλητών. Μπορεί να υποστηριχθεί ότι αυτό θέτει δύσκολα και μερικές φορές αδύνατα πρότυπα για τα αγόρια να φτάσουν. Ή απλά, τέτοια μοντέλα μπορεί να είναι δύσκολο να αναγνωριστούν. Από την άλλη πλευρά, στη λαϊκή κουλτούρα, τα θηλυπρεπή αρσενικά και οι ομοφυλόφιλοι χαρακτήρες τείνουν να είναι χαρακτηριστικά που ανήκουν κυρίως στους «κακούς» - ή χαρακτήρες που αρχικά δημιουργήθηκαν ως εχθρός του ήρωα, αλλά που έχουν γίνει τόσο δημοφιλείς που έγιναν ήρωες με τον δικό τους τρόπο (όπως ο DC Joker και η Harley Quinn ή ο Loki της Marvel).



Σε μια τόσο έντονη, πλούσια και ενδιαφέρουσα συζήτηση, σας συμβουλεύουμε να βεβαιωθείτε ότι διάφοροι ρόλοι και τύποι γυναικών και ανδρών αντιπροσωπεύονται στα κόμικς που επιλέγετε για την τάξη σας.

### **Φυλή, πολιτισμοί και ιστορία**

Με κάθε πολιτιστικό και ιστορικό πλαίσιο έρχονται λανθασμένες παραστάσεις άλλων πολιτισμών, λαών και ιστορίας. Επιλέξαμε να επισημάνουμε τέτοιες αντιλήψεις, καθώς ενδέχεται να χρειάζονται περισσότερη συζήτηση από την παραπλανητική παρουσίαση του φύλου, η οποία μπορεί να είναι κάπως παρόμοια με την πάροδο του χρόνου.

Φυλετικές, εθνοτικές ή πολιτιστικές παραστάσεις, παρανοήσεις και προκαταλήψεις εξελίσσονται με την πάροδο του χρόνου και πέρα από σύνορα: επομένως, ένα πολιτιστικό προϊόν μπορεί να φαίνεται φυσιολογικό σε μια συγκεκριμένη χρονική στιγμή, αλλά να φαίνεται σοκαριστικό σε ένα μεταγενέστερο κοινό. Μπορεί να είναι η ίδια διαδικασία σε διαφορετικούς πολιτισμούς. Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, αυτό δεν σημαίνει ότι αυτές οι αναπαραστάσεις πρέπει να δικαιολογούνται, αλλά είναι σημαντικό να ληφθούν υπόψη αυτοί οι παράγοντες για τον εντοπισμό μεροληπτικών αναπαραστάσεων και για την αποφυγή της εξάπλωσής τους χωρίς εξηγήσεις.

Ας ξεκινήσουμε από ένα παράδειγμα. Ας υποθέσουμε ότι θέλετε να χρησιμοποιήσετε κλασικά κόμικς στην τάξη σας και επιλέγετε το Tintin του Herge, καθώς η σειρά μπορεί να φαίνεται διαχρονική: δεν θα μπορούσατε να διαλέξετε κανένα βιβλίο από τη συλλογή. Το «Tintin in Congo» (1931), ο δεύτερος τόμος της σειράς, προσφέρει ένα στερεότυπο όραμα Αφρικανών. Οι Κονγκολέζοι απεικονίζονται ότι έχουν παιδική συμπεριφορά, είναι αφελείς και τεμπέληδες, και μιλούν σε μια γλώσσα-καρικατούρα. Αυτό προέρχεται κυρίως από το γεγονός ότι αυτό το κόμικς παραγγέλθηκε από τον εκδότη του Tintin για να ενθαρρύνει τους



νεαρούς Βέλγους να εγκατασταθούν στο Κονγκό, αλλά ο ίδιος ο Herge δεν πάτησε ποτέ πόδι εκεί και μπορούσε μόνο να βασίσει τα πρότυπά του σε εφημερίδες με αποικιοκρατικό τόνο. Παρόλο που έγιναν κάποιες αλλαγές στο αρχικό άλμπουμ μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, αυτό το άλμπουμ εξακολουθεί να ανήκει σε ένα πολύ συγκεκριμένο πλαίσιο που πρέπει να εξηγηθεί στους αναγνώστες για να μην πάρουν αυτό που απεικονίζεται ως έχει (Bichler, 2019).

Για να δώσουμε ένα πιο σύγχρονο παράδειγμα, στο "American Born Chinese", ο Gene Luen Yang αφηγείται την ιστορία ενός Κινέζου Αμερικανού αγοριού που κινείται και αγωνίζεται να ενταχθεί στο νέο γυμνάσιο του. Αυτό το γραφικό μυθιστόρημα περιλαμβάνει επίσης τον Chin-Kee (για το «chinky»), έναν χαρακτήρα που ενσωματώνει όλα τα κλισέ και τις προκαταλήψεις που μπορούν να έχουν οι Αμερικανοί για τους Κινέζους και τους Ασιάτες γενικά. Ωστόσο, σε αυτό το παράδειγμα, αυτός ο στερεότυπος χαρακτήρας είναι υπερβολικός για να είναι προσβλητικός για τον αναγνώστη και να τους κάνει να καταλάβουν ότι δεν είναι ωραίο να εξομοιωθούν με στερεότυπα. Και πάλι, εκτός πλαισίου, αυτός ο χαρακτήρας θα μπορούσε να παρερμηνευθεί: ο συγγραφέας αναφέρει σε μια συνέντευξη ότι ορισμένοι αναγνώστες σκέφτηκαν ότι ο χαρακτήρας ήταν «χαριτωμένος» (Barajas, 2016).

Θα μπορούσαμε, φυσικά, να σας δώσουμε έναν κατάλογο των ψευδών παραστάσεων ή των παρανοήσεων των φυλετικών και πολιτιστικών στερεοτύπων και προκαταλήψεων που μπορούν να μεταδοθούν μέσω των κόμικς. Στόχος μας, εδώ, είναι να σας ενθαρρύνουμε να ελέγξετε το πολιτιστικό πλαίσιο των κόμικς που θα χρησιμοποιήσετε στην τάξη σας, όπως κάνετε και με οποιοδήποτε άλλο υλικό, και να τα συνοδεύσετε με υποστηρικτικές εξηγήσεις σχετικά με το πλαίσιο, ώστε να βεβαιωθείτε ότι θα κατανοηθεί σωστά σε περίπτωση που χαρακτήρες ή καταστάσεις θα μπορούσαν να παρερμηνευθούν.





## Αναπηρίες και διαταραχές

Ενώ οι αναπαραστάσεις του φύλου και της φυλής έρχονται στο μυαλό γρήγορα όταν σκεφτόμαστε αναπαραστάσεις χωρίς αποκλεισμούς στα κόμικς, μπορεί κανείς να μην σκεφτεί την αναπαράσταση αναπηριών και διαταραχών. Ακόμα και τότε, μία από τις πρώτες κατηγορίες αναπηριών που θα έπρεπε να θυμάστε θα μπορούσε να είναι η εκπροσώπηση των χρηστών αναπηρικών αμαξιδίων. Ακολουθεί μια εισαγωγή στο θέμα, με μερικούς προτεινόμενους τίτλους για χρήση σχετικά με συγκεκριμένες αναπηρίες και διαταραχές.

Μεταξύ των πρώτων παραδειγμάτων χαρακτήρων με μειονέκτημα στην ποπ κουλτούρα, μπορείτε να σκεφτείτε τον Daredevil της Marvel και τον καθηγητή Xavier, ή την Barbara Gordon της DC. Ακολουθεί μια σύντομη παρουσίαση αυτών των χαρακτήρων: Ο Daredevil είναι δικηγόρος που τυφλώθηκε από ένα χημικό προϊόν κατά τη διάρκεια ενός τροχαίου ατυχήματος όταν ήταν παιδί και ανέπτυξε μια υπεράνθρωπη αίσθηση ακοής που του επιτρέπει να αντιλαμβάνεται περισσότερα από ότι μέσω της όρασης. Ο καθηγητής Xavier είναι μια επιστημονική ιδιοφυΐα με τηλεπαθητικές δυνάμεις που έγινε παραπληγικός κατά τη διάρκεια μιας συνάντησης με έναν εξωγήινο. Η Μπάρμπαρα Γκόρντον παρουσιάστηκε αρχικά ως μια κλασική σούπερ ηρωίδα για την καταπολέμηση του εγκλήματος, αλλά έχασε τη χρήση των ποδιών της πυροβολώντας και άλλαξε το πρόσωπό της για να γίνει ειδικός σε υπολογιστές και να βοηθήσει άλλους υπερήρωες στις αποστολές τους. Αυτά είναι ενδιαφέροντα παραδείγματα, και περισσότερα παραδείγματα υπάρχουν και σε ευρωπαϊκά ή ιαπωνικά έργα. Για παράδειγμα, μερικά από τα έργα του Alejandro Jodorowsky διαθέτουν χαρακτήρες με μειονεκτήματα: ο κύριος χαρακτήρας στο "Bouncer" είναι ανάπηρος και ο κύριος χαρακτήρας στο "Moon Face" είναι κωφάλαλος. Αυτό που είναι ενδιαφέρον με αυτά τα παραμύθια είναι ότι είναι ιστορίες για το πώς ορισμένοι χαρακτήρες ξεπερνούν αυτό που αυτοί ή άλλοι μπορεί να αντιληφθούν ως πρόκληση. Ωστόσο,



αυτοί οι χαρακτήρες εξελίσσονται σε φανταστικούς κόσμους.

Για περισσότερα παραδείγματα, η ακόλουθη λίστα έργων θα μπορούσε να προσφέρει μια ενδιαφέρουσα αρχή. Διατίθενται στα Αγγλικά. Επιλέξαμε να παρέχουμε μερικά παραδείγματα έργων που επικεντρώθηκαν στην αφήγηση μιας ιστορίας παρά στην εκπαίδευση:

- Το "A Silent Voice" (2011-2014) του Yoshitoki Oima, είναι ένα manga που αφηγείται την ιστορία ενός εφήβου που έχασε τους φίλους του επειδή κακοποίησε ένα κωφό κορίτσι. Αργότερα συναντιούνται ξανά και αποφασίζει να επανορθώσει.
- Το "REAL" (ξεκίνησε το 1999) από τον Takehiko Inoue είναι ένα manga που μιλά για τη σωματική αναπηρία, τον αθλητισμό και την επιθυμία να ταιριάζεις.
- Το «Perfect World» της Rie Aruga αφηγείται μια ιστορία αγάπης ανάμεσα σε μια 26χρονη γυναίκα και τον παιδικό της έρωτα στο γυμνάσιο που συναντά ξανά σε ένα πάρτι, που είναι τώρα σε αναπηρική καρέκλα.
- Το «Invisible Differences» των Julie Dachez και Mademoiselle Caroline, είναι ένα γραφικό μυθιστόρημα που αφηγείται την ιστορία ενός ενήλικα που ανακαλύπτει ότι έχει σύνδρομο Asperger. Προσφέρει μια ενδιαφέρουσα προοπτική από την άποψη ενός ατόμου με διαταραχή στο φάσμα του αυτισμού, ενώ πολλές δουλειές ασχολούνται με τα παιδιά με αυτισμό από τη σκοπιά των γονιών τους.
- Ψυχική υγεία: Οι διαδικτυακές επικοινωνίες του Chris Grady στο «Lunar Baboon» ασχολείται συχνά με την κατάθλιψη και η σειρά «Sarah's Scribbles» της Sarah Andersen ασχολείται συχνά με το άγχος.

Εάν ένας από τους μαθητές σας έχει μειονέκτημα ή μια διαταραχή που γνωρίζετε, φροντίστε να εισαγάγετε το θέμα προσεκτικά στην τάξη. Αν και είναι πάντα καλή ιδέα να στοχεύετε στην ποικιλομορφία των χαρακτήρων που απεικονίζονται στο υλικό που χρησιμοποιείτε, επιμένοντας πάντα στην εύρεση πόρων που εξερευνούν





ένα μειονέκτημα ή διαταραχή επειδή αφορά έναν από τους μαθητές σας, θα μπορούσε να έχει το αντίθετο αποτέλεσμα: αντί να τον/την συμπεριλάβετε, μπορεί να τους κάνετε να αισθάνονται εκτεθειμένοι.

### **Συμπεράσματα**

Αυτό το κεφάλαιο χρησίμευσε ως μια περιεκτική εισαγωγή στις πολλές πτυχές της χρήσης των κόμικς στην τάξη. Σκοπός μας ήταν να φέρουμε αόρατα εμπόδια στο φως. Η εστίαση σε έναν τύπο κόμικς, για παράδειγμα, ή τον αποκλεισμό ενός άλλου από τις πηγές που επιλέγετε, ενδέχεται να μην σας βοηθήσουν να προσεγγίσετε τους μαθητές σας τόσο αποτελεσματικά όσο θα περιμένατε εάν χρησιμοποιείτε μόνο υλικό που δεν έχουν ακούσει ποτέ. Γι' αυτό σας συμβουλεύουμε να δοκιμάσετε και να διαφοροποιήσετε τις πηγές που χρησιμοποιείτε: ελπίζουμε να σας δώσαμε αρκετές βασικές γνώσεις σχετικά με διαφορετικά είδη, φόρμες και θέματα για να σας βοηθήσουμε να δοκιμάσετε και να εξερευνήσετε νέους κόσμους μέσω των κόμικς.

Επιπλέον, σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον, είναι σημαντικό να προσέχετε τον τρόπο με τον οποίο τα κόμικς εμφανίζουν - ή δεν εμφανίζουν - κατηγορίες ανθρώπων. Για παράδειγμα, εάν χρησιμοποιείτε ταινίες ή βιβλία στα οποία οι γυναικείοι χαρακτήρες είναι πάντα φροντιστές, μπορεί να αποξενώσετε μαθητές που δεν ταυτίζονται με αυτό και να δώσετε μια μειωτική εικόνα των ρόλων του φύλου. Αν δείχνετε πάντα ξένους με παραδοσιακά ρούχα σε ιστορίες που τονίζουν την ετερότητά τους, μπορεί να αποξενώσετε επίσης κάποιους. Προτείνουμε τρόπους ανάλυσης του περιεχομένου των υλικών που χρησιμοποιείτε, καθώς και μερικών τίτλων που ασχολούνται με θέματα που δεν είναι πάντα από τα πιο εξεταζόμενα.

Ενώ αυτή η γρήγορη επισκόπηση των τρόπων χρήσης των κόμικς στην τάξη μπορεί να φαίνεται μεγάλη αν είστε νέοι στον κόσμο των κόμικς, ανεξάρτητα από



τη μορφή τους, λάβετε υπόψη ότι δημοφιλή παραδείγματα μπορούν να αποτελέσουν μια χρήσιμη βάση για μια προσέγγιση στην ένταξη. Η σειρά X-Men της Marvel, για παράδειγμα, θεωρείται συχνά ως ένα καλό σημείο εισόδου για να συζητήσουμε την ετερότητα και τη συνοχή, καθώς απεικονίζει μια μεγάλη ποικιλία χαρακτήρων (Di Minico, 2019).

Ελπίζουμε ότι σας προσφέραμε αρκετά ερεθίσματα για να προχωρήσετε στην επιλογή ταινιών κόμικς και βιβλίων με τους μαθητές σας!



## ΑΝΑΦΟΡΕΣ 3<sup>ΟΥ</sup> ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ

- Andersen, S. *Sarah's Scribbles*. Retrieved March, 1st 2020 from <https://sarahcandersen.com/>
- Aruga, R. (2016) *Perfect World*. Rancon, France: Editions Akata.
- Barajas, J. (2016, September 30th) This Chinese-American cartoonist forces us to face racist stereotypes. *PBS*. Retrieved from <https://www.pbs.org/newshour/arts/this-chinese-american-cartoonist-forces-us-to-face-racist-stereotypes>
- Bichler, C. (2019, January 23rd) Pourquoi « Tintin au Congo » fait-il encore polémique aujourd'hui ? (Why is "Tintin in the Congo" still controversial today?).
- British Dyslexia Association (BDA) (2018), *Dyslexia Style Guide*
- Blambot.com Comic Book Grammar & Tradition [Blog post]. Retrieved from <https://blambot.com/pages/comic-book-grammar-tradition>
- Cohen, M.J. & Sloan, D.L. (2007). *Visual supports for people with autism: A guide for parents and professionals*. Bethesda, MD: Woodbine House, Inc.
- Dettinger C. (2013) "Using Visual Supports with Students Accessing an Adapted Curriculum". *Education 589 Projects*. 11. [https://scholar.umw.edu/education\\_589/11](https://scholar.umw.edu/education_589/11)
- France Culture. Retrieved from <https://www.franceculture.fr/bd-bande-dessinee/pourquoi-tintin-au-congo-fait-il-encore-polemique-aujourd'hui>
- Champion, P. *Pascal Champion*. Retrieved from URL <http://pascalchampion.blogspot.com/>
- Climo, L. *The Little World of Liz*. Retrieved March, 1st 2020 from <https://thelittleworldofliz.com/>
- Dachez, J., Mademoiselle Caroline (2016) *Différence invisible (Invisible Differences)*. Paris, France: Delcourt.
- Depaire, C. (2019) *Etat des lieux : La place de la Bande dessinée dans l'enseignement (State of play: comics in education)*. Retrieved from <https://www.sne.fr/actu/etude-la-place-de-la-bande-dessinee-dans-lenseignement/>
- Deyzieux, A. (2007) Ado et manga : la passion de la lecture (Teenagers and manga: a passion for reading). *Inter CDI*, 07/2007, 208, 122-128.
- Di Minico, E. (2019) Chapter Ten — X-Men Saga and the Dystopian "Otherness": Race, Identity, Repression and Inclusiveness in the Mutant World. In Broadman, B. and Doan, J.E. (Ed.) *Utopia and Dystopia in the Age of Trump* (University Press Copublishing Division / Fairleigh Dickinson University Press). USA: Rowman & Littlefield.
- Goodbrey, D. M. *E-Merl.com*. Retrieved March, 1st 2020 from <http://e-merl.com/>
- Grady, C. *Lunar Baboon*. Retrieved March, 1st 2020 from <http://www.lunarbaboon.com/>
- Herge (2006). *Tintin au Congo* (23rd ed.). Brussels, Belgium: Casterman.
- Inoue, T. (2005) *Real*. Paris, France: Dargaud Benelux-Kana.
- Jodorowsky, A., Boucq, F. (2001) *Bouncer #1*, Paris, France: Les Humanoïdes Associés.
- Jodorowsky, A., Boucq, F. (1992) *Face de Lune (Moon Face) #1*. Paris, France: Casterman.



- LipaniVaissade, M. (2009). La révolte des personnages féminins de la bande dessinée francophone: Cartographie d'une émancipation de fraîche date (The revolt of the female characters of the French-speaking comic strip: Cartography of a recent emancipation). *Le Temps des médias*, 12(1), 152-162.  
Retrieved from <https://www.cairn.info/revue-le-temps-des-medias-2009-1-page-152.htm>
- *Marvel Infinite Comics*. Retrieved March, 1st 2020 from <https://www.marvel.com/comics/discover/451/infinite-comics>
- McCloud, S. (2000). *Reinventing Comics: The Evolution Of An Art Form*, New York, USA: Harper Collins.
- McCloud, S. (2009) The 'Infinite Canvas'. Retrieved from <http://scottmccloud.com/4-inventions/canvas/>
- *Media Entity*. Retrieved March, 1st 2020 from <http://www.mediaentity.net/fr/>
- Moody, A.K. (2012). Family Connections: Visual supports for promoting social skills in young children: A family perspective. *Childhood Education*, 88(3), 191-194. doi: 10.1080/00094056.2012.682554
- Murata, Y. (2016) *One-punch man*. Paris, France: Kurokawa.
- Murphy, K. J. (2016). "Analyzing Female Gender Roles in Marvel Comics from the Silver Age (1960) to the Present." *Discussions*, 12(2). Retrieved from <http://www.inquiriesjournal.com/a?id=1449>
- Oda, E. (2000) *One Piece*. Grenoble, France: Glénat.
- Oima, Y. (2015) *A Silent Voice #1*. Paris, France: Ki-oon.
- *Phallaina*. Retrieved March, 1st 2020 from [https://phallaina.nouvelles-ecritures.francetv.fr/phallaina\\_en.php](https://phallaina.nouvelles-ecritures.francetv.fr/phallaina_en.php)
- Pyles, C. (2013, February 25th) It's No Joke: Comics and Collection Development. *Public Libraries Online*. Retrieved from <http://publiclibrariesonline.org/2013/02/its-no-joke-comics-and-collection-development/>
- Sanlaville, M., Balak, Vives, B. (2013) *Lastman #1*. Brussels, Belgium: Editions Casterman.
- Seluk, N. *The Awkward Yeti*. Retrieved March, 1st 2020 from <http://theawkwardyeti.com/about/>
- *Shen Comix*. Retrieved March, 1st 2020 from <https://www.instagram.com/shencomix/>
- Shendruk, A. (2017, June) Analyzing the Gender Representation of 34,476 Comic Book Characters. *The Pudding*. Retrieved from <https://pudding.cool/2017/07/comics/>
- Smith, A. *Comics*. University of Lethbridge, Spring 2006
- Valente, T. (2013) *Radiant #1*. Roubaix, France: Ankama Editions.
- Vlahos, J. (2018, September 27). The Ultimate Guide to Comic Book Font. Retrieved from <https://www.printi.com/blog/comic-book-font/>



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ



Σχολικό πρότζεκτ: Κόμικς από την Anca CONSTANTIN, 9<sup>η</sup> τάξη του C. "Mihai Bacescu" Τεχνικού Κολεγίου από το Falticeni της Ρουμανίας



Ο παρόν παιδαγωγικός οδηγός εκδίδεται υπό άδεια Creative Commons CC  
BY-NC-SA 4.0.

### Μπορείτε να:

- **Μοιραστείτε** — αντιγράψετε και αναδιανέμετε το υλικό με κάθε μέσο και τρόπο
- **Προσαρμόστε** — αναμείξτε, τροποποιήστε και δημιουργήστε πάνω στο υλικό

Ο αδειοδότης δεν μπορεί να ανακαλέσει αυτές τις ελευθερίες όσο εσείς ακολουθείτε τους όρους της άδειας.

### Υπό τους ακόλουθους όρους:

- **Αναφορά Δημιουργού** — Θα πρέπει να καταχωρίσετε αναφορά στο δημιουργό , με σύνδεσμο της άδειας, και με αναφορά αν έχουν γίνει αλλαγές . Μπορείτε να το κάνετε αυτό με οποιονδήποτε εύλογο τρόπο, αλλά όχι με τρόπο που να υπονοεί ότι ο δημιουργός αποδέχεται το έργο σας ή τη χρήση που εσείς κάνετε.
- **Μη Εμπορική Χρήση** — Δε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το υλικό για εμπορικούς σκοπούς.
- **Παρόμοια Διανομή** — Αν αναμείξετε, τροποποιήσετε, ή δημιουργήσετε πάνω στο υλικό, πρέπει να διανείμετε τις δικές σας συνεισφορές υπό την ίδια άδεια όπως και το πρωτότυπο.
- **Δεν υπάρχουν πρόσθετοι περιορισμοί** — Δε μπορείτε να εφαρμόσετε νομικούς όρους ή τεχνολογικά μέτρα που να περιορίζουν νομικά τους άλλους από το να κάνουν οτιδήποτε επιτρέπει η άδεια.





# Erasmus+

Αυτό το έργο χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Αυτή η δημοσίευση αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Κωδικό έργου: 2019-1-FR01-KA201-062855

