



Οδηγός δημιουργίας ψηφιακών κόμικς



Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Index

ΚΑΛΟΙ ΛΟΓΟΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΚΟΜΙΚΣ ΓΙΑ ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΣΑΣ	4
1. Καλοί λόγοι δημιουργίας κόμικς	4
a. Εισαγωγή	4
b. Τα οφέλη της δημιουργίας δικών σας κόμικς ως καθηγητής	5
c. Οι προκλήσεις της δημιουργίας κόμικς από τον καθηγητή	13
d. Επίλογος	17
2. Χρήση έτοιμων κόμικς ή δημιουργία δικών σας;	18
a. Εισαγωγικές σημειώσεις	18
b. Οι καθηγητές χρησιμοποιούν έτοιμα κόμικς για διάφορους λόγους	18
c. Η δημιουργία των δικών σας κόμικς φέρνει ικανοποίηση στην τάξη	22
ΠΩΣ ΝΑ ΟΡΓΑΝΩΣΕΤΕ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ & ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΚΑΙ ΧΑΡΤΕΣ ΠΟΡΕΙΑΣ ΓΙΑ ΝΑ ΔΙΑΤΗΡΗΣΕΤΕ ΑΠΛΗ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ.....	29
1. Δημιουργία	29
a. Πριν τη σύλληψη και αντλώντας έμπνευση.....	30
b. Περιγραφή της δημιουργικής διαδικασίας (σύλληψη)	34
c. Μετά τη σύλληψη	37
d. Κάποιες συμβουλές για να διατηρήσετε τα πράγματα απλά.....	41
2. Αφήγηση	47

a.	Δείξτε σεβασμό στην πολυπολιτισμικότητα και στα μη-προνομιούχα υπόβαθρα	48
b.	Προσαρμογή του υλικού του κόμικς για τη συμμετοχή των δυσλεκτικών αναγνωστών	51
c.	Εργαλεία και συμβουλές για την ενίσχυση της αφήγησης χωρίς αποκλεισμούς.....	53
ΕΜΠΝΕΥΣΗ ΓΙΑ ΔΙΑΦΟΡΑ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΑ ΣΕΝΑΡΙΑ ΓΙΑ ΚΟΜΙΚΣ ΣΤΗΝ ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΑΓΓΛΙΚΩΝ..		57
1.	Μαθησιακά αποτελέσματα	57
d.	Παραδείγματα.....	68
2.	Πρότυπα εικονογραφημένα σενάρια και αφηγηματική ροή βάσει παραδειγμάτων	74
a.	Εισαγωγή.....	74
b.	Τι είναι ένα εικονογραφημένο σενάριο;.....	74
c.	Γιατί χρησιμοποιούνται τα εικονογραφημένα σενάρια στα κόμικς;	75
d.	Εικονογραφημένα σενάρια στην εκπαίδευση	76
f.	Ποια είναι τα μέρη του εικονογραφημένου σεναρίου;.....	80
g.	Κατασκευάζοντας το εικονογραφημένο σενάριο	82
h.	Περίληψη	85
ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΚΟΜΙΚΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.....		86
	BDNF.....	88
	Canva	89
	Makebeliefscomix	91
	Pixton	92
	StoryboardThat	93
	Παραρτηματα.....	94
3.	Επιπλέον πόροι	94

a.	ΑΡΘΡΑ	94
b.	ΒΙΝΤΕΟ	96
c.	ΙΣΤΟΤΟΠΟΙ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ	97
2.	Βιβλιογραφία.....	100
a.	Κεφάλαιο 1.1 – Καλοί λόγοι δημιουργίας κόμικς	100
b.	Κεφάλαιο 1.2 – Χρήση έτοιμων κόμικς ή δημιουργία δικών σας;	101
c.	Κεφάλαιο 2.1 - Δημιουργία.....	102
d.	Κεφάλαιο 2.2 - Αφήγηση.....	103
e.	Κεφάλαιο 3.1 – Μαθησιακά αποτελέσματα	104
f.	Κεφάλαιο 3.2 – Πρότυπα εικονογραφημένα σενάρια	104

ΚΑΛΟΙ ΛΟΓΟΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΚΟΜΙΚΣ ΓΙΑ ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΣΑΣ

1. Καλοί λόγοι δημιουργίας κόμικς

a. Εισαγωγή

“Ποτέ δεν μου φάνηκε σαν υποχρέωση. Έμοιαζε περισσότερο με περιπέτεια.

Σαν να ανακαλύπτεις πράγματα τη στιγμή που συμβαίνουν”.

(Blanch και Mulvihill, 2013, σ.35)

Καθώς οι καιροί αλλάζουν και η εκπαίδευση χρειάζεται να συμβαδίζει με την τεχνολογία προκειμένου να παραμένει επίκαιρη, προκύπτουν νέες και καινοτόμες μέθοδοι διδασκαλίας. Μια από αυτές είναι η εισαγωγή των κόμικς στην τάξη, σε ψηφιακή ή σε μη-ψηφιακή μορφή, με πολλούς εκπαιδευτικούς και ακαδημαϊκούς να αναγνωρίζουν την εκπαιδευτική τους αξία.

Τα οφέλη των κόμικς ως εργαλεία εκμάθησης κυμαίνονται από τη δημιουργία κινήτρου (Blanch και Mulvihill, 2013) και την ενίσχυση της φαντασίας και της αφηγηματικής ικανότητας μέχρι τη βελτίωση της μνήμης (Short και λοιποί, 2013) και την ανάπτυξη ενός ξεχωριστού λεξιλογίου. Αυτό συμβαίνει επειδή ένα βιβλίο κόμικς εμπεριέχει 53 σπάνιες λέξεις ανά 1000 σε σύγκριση με ένα μυθιστόρημα για ενήλικες, στο οποίο εμφανίζονται 52 σπάνιες λέξεις ανά 1000 (Hayes και Athens, 1988). Επιπρόσθετα, όταν χρησιμοποιούνται ψηφιακά κόμικς για διδακτικούς σκοπούς μέσω καθοδηγούμενης μάθησης, μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα, όπως είναι μεταξύ άλλων ο πολυτροπικός γραμματισμός (δηλαδή ο συνδυασμός τουλάχιστον δυο διαφορετικών σημασιολογικών προσεγγίσεων, όπως είναι ο γραπτός λόγος, οι εικόνες, ο προφορικός λόγος κ.λπ. για τη δημιουργία νοήματος (Elsner και λοιποί. (2013)), οι

ψηφιακές δεξιότητες, η κριτική σκέψη και οι δεξιότητες οπτικού γραμματισμού, ήτοι «η δυνατότητα του να αναγνωρίζεις και να κατανοείς ιδέες που μεταδίδονται μέσω ορατών ενεργειών ή εικόνων» (Merriam-Webster, (χ.χ.).

Αν σας ενδιαφέρει να μάθετε περισσότερα για τα οφέλη της χρήσης κόμικς σε εκπαιδευτικό περιβάλλον, μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στον Παιδαγωγικό Οδηγό του έργου “EdComix”, το οποίο έχει χρηματοδοτηθεί από το Erasmus+. Συνολικά, το έργο “EdComix” στοχεύει στη δημιουργία μιας μεθοδολογίας που θα αξιοποιήσει στο έπακρο τα κόμικς ως εργαλείο εκμάθησης αγγλικών χωρίς αποκλεισμούς, αναπτύσσοντας μια σειρά εργαλείων που θα υποστηρίξουν τους καθηγητές στην εφαρμογή μιας καινοτόμου παιδαγωγικής προσέγγισης με τη χρήση κόμικς.

Σε αυτόν τον οδηγό, θα μελετήσουμε τρόπους δημιουργίας ψηφιακών κόμικς για την εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας, οι οποίοι ενθαρρύνουν τη συμμετοχή μαθητών με ειδικές μαθησιακές δυσκολίες (Ε.Μ.Δ.), ενώ ταυτόχρονα δείχνουν σεβασμό στις πολιτισμικές διαφορές. Ειδικότερα, στο πρώτο μέρος του οδηγού θα ερευνήσουμε τα οφέλη και τις πιθανές προκλήσεις που μπορεί να αντιμετωπίσουν οι καθηγητές δημιουργώντας τα δικά τους κόμικς. Επιπρόσθετα, στο κεφάλαιο 2, θα αναλύσουμε πως μπορείτε να δομήσετε τη δημιουργική διαδικασία και πως να σκιαγραφήσετε μια αφήγηση χωρίς αποκλεισμούς, προτού προχωρήσουμε στην παρουσίαση τρόπων σύνδεσης των κόμικς με τα επιδιωκόμενα μαθησιακά αποτελέσματα και στην παροχή παραδειγμάτων εικονογραφημένων σεναρίων για έμπνευση στο κεφάλαιο 3. Στο τελευταίο μέρος αυτού του οδηγού, θα παρουσιάσουμε μια σειρά διαφορετικών ηλεκτρονικών εργαλείων για τη δημιουργία ψηφιακών κόμικς, κατάλληλα για εκπαίδευση.

b. Τα οφέλη της δημιουργίας δικών σας κόμικς ως καθηγητής



Επιστρέφοντας ξανά σε αυτό το κεφάλαιο, θα επικεντρωθούμε στα οφέλη αλλά και στις πιθανές παγίδες που κρύβονται πίσω από τη δημιουργία κόμικς από τους ίδιους τους καθηγητές. Ως εκπαιδευτικός, μπορεί να ρωτήσετε τον εαυτό σας: «Γιατί θα πρέπει να δημιουργήσω τα δικά μου κόμικς ενώ κυκλοφορούν ήδη τόσα πολλά;» Ενώ το επιχείρημα

είναι αδιαμφησβήτητο, θα πρέπει να λάβουμε υπόψη το σύνολο των πλεονεκτημάτων που προκύπτουν από την προσπάθεια δημιουργίας των δικών σας κόμικς. Με τη βοήθεια της τεχνολογίας, γίνεται ολοένα και ευκολότερος ο σχεδιασμός του δικού σας κόμικς από το μηδέν. Οπότε, γιατί να μην το δοκιμάσετε;

ι. Η ευελιξία της προσαρμογής

Ένα από τα σπουδαιότερα προνόμια των κόμικς είναι η ικανότητά τους να προσαρμόζονται σε διαφορετικά μαθήματα, για εκπαιδευόμενους διαφόρων ηλικιών καθώς και για ετερογενείς ομάδες μαθητών. Ο καθηγητής μπορεί να διαλέξει όποιο αντικείμενο επιθυμεί ως θεματικό άξονα των κόμικς, καθιστώντας τα έτσι ευπροσάρμοστα για την παράδοση οποιουδήποτε μαθήματος, είτε αυτό είναι θεωρητικό, όπως τα μαθηματικά και η εκμάθηση της γλώσσας, είτε αυτό είναι πρακτικό, όπως η μαγειρική τέχνη και η αθλητική κοινωνιολογία. Οι Barbosa da Silva και λοιποί (2017) παραθέτουν μια λίστα περιπτώσεων όπου επιλέχθηκαν τα κόμικς ως διδακτικό εργαλείο για διαφορετικά μαθήματα και εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Για παράδειγμα, οι Barbosa da Silva και λοιποί (2017) χρησιμοποιούν και οι ίδιοι αυτή τη μεθοδολογία για να παραδώσουν μαθήματα μανάτζμεντ σε ακαδημαϊκό επίπεδο, ενώ ο Snyder (1997) μοιράζεται την εμπειρία του με τη χρήση κόμικς για τη διδασκαλία αθλητικής κοινωνιολογίας σε ένα λύκειο των Η.Π.Α. Από την άλλη, οι Rossetto και Chiera-Macchia (2011) έχουν χρησιμοποιήσει κόμικς για τη διδασκαλία της ιταλικής γλώσσας σε μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, ενώ οι Rebolho και λοιποί (2009) έχουν χρησιμοποιήσει κόμικς με μαθητές δημοτικού για να επιβεβαιώσουν ότι έχουν συγκρατήσει πληροφορίες σχετικά με συνήθειες καλής στάσης σώματος.

“Ένα από τα σπουδαιότερα προνόμια των κόμικς είναι η ικανότητά τους να προσαρμόζονται σε διαφορετικά μαθήματα”

Αφού επιλέξετε το θεματικό άξονα, η θέσπιση των μαθησιακών στόχων μπορεί να διευκολύνει τη σύνθεση του σεναρίου και το γράψιμο των διαλόγων. Όταν ένας εκπαιδευτικός γνωρίζει την ηλικία, τις μαθησιακές δυνατότητες και το επίπεδο γνώσεων των μαθητών του, τότε είναι και σε θέση να εξατομικεύσει το περιεχόμενο του μαθήματος και να προσαρμόσει το επίπεδο του λεξιλογίου αναλόγως. Κατ' αυτόν τον τρόπο, ένα εικονογραφημένο σενάριο που χρησιμοποιήθηκε για την εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας στο επίπεδο Α3 για παιδιά, μπορεί να αξιοποιηθεί και από εφήβους μόνο με κάποιες παραλλαγές. Εναλλακτικά, η παραπάνω περίπτωση μπορεί να ισχύει για όλα τα επίπεδα

αν ο καθηγητής γράφει τους διαλόγους χρησιμοποιώντας πιο σύνθετο λεξιλόγιο για επίπεδο B1 ή υψηλότερο.

Η μορφή των κόμικς, η οποία συνδυάζει εικόνα με κείμενο, είναι ιδανική και για την προσέλκυση του ενδιαφέροντος ετερόκλητων ομάδων μαθητών. Από το 1983, όποτε και ο Howard Gardner διαμόρφωσε τη **θεωρία της πολλαπλής νοημοσύνης** και αναγνώρισε οκτώ διαφορετικές μορφές μάθησης, η ιδέα της εκμάθησης μέσω διαφορετικών τρόπων (όπως, για παράδειγμα, μέσω της κίνησης, της μουσικής, των εικόνων, των αριθμών κλπ.) και της χρήσης εργαλείων που εξυπηρετούν ξεχωριστά είδη μαθητών, εξαπλώνεται ολοένα και περισσότερο.

Στο άρθρο της, η Haines (χ.χ.) υποστηρίζει ότι τα κόμικς απευθύνονται και στις οκτώ διαφορετικές κατηγορίες μαθητών με τους παρακάτω τρόπους:

- **Μαθητές λεκτικής και γλωσσικής νοημοσύνης:** μέσω του γραπτού λόγου και της γλώσσας.
- **Μαθητές αναπαραστατικής και χωροταξικής νοημοσύνης:** μέσω οπτικών στοιχείων και εικόνων.
- **Μαθητές λογικής και μαθηματικής νοημοσύνης:** μέσω αριθμών και στρατηγικής. Στην περίπτωση των κόμικς, η δημιουργία ή η ανάγνωση μιας σειράς καρτέ απαιτεί λογική και στρατηγική.
- **Μαθητές σωματικής και κιναισθητικής νοημοσύνης:** μέσω της ενσωμάτωσης κίνησης, όπως οι εκφράσεις του προσώπου ή η στάση σώματος των χαρακτήρων της ιστορίας.
- **Μαθητές διαπροσωπικής νοημοσύνης:** μέσω της ομαδικής εργασίας και της ανάλυσης των συναισθημάτων, κάτι που μπορεί να επιτευχθεί με την ανάθεση ομαδικών δραστηριοτήτων βασισμένες σε μια σελίδα ή ένα καρτέ του κόμικς ή με την παρατήρηση της αλληλεπίδρασης των χαρακτήρων.
- **Μαθητές ενδοπροσωπικής νοημοσύνης:** μέσω της ενδοσκόπησης και της προβολής των δικών τους συναισθημάτων στην περίπτωση. Επομένως, ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρέχει ασκήσεις που διευκολύνουν αυτή τη διαδικασία.

- **Μαθητές νατουραλιστικής νοημοσύνης:** μέσω της συσχέτισης του περιβάλλοντος του κόμικς με το περιβάλλον του ίδιου του μαθητή.
- **Μαθητές μουσικής και ρυθμικής νοημοσύνης :** με την αναγνώριση των εγγενών ρυθμικών μοτίβων που προκύπτουν μέσω της επανάληψης των καρτέ, των στοιχείων του καρτέ ή τους διαλόγους.

Ως εκ τούτου, όταν οι εκπαιδευτικοί δημιουργούν τα δικά τους κόμικς, τους δίνεται η ευκαιρία να στηρίξουν τα δυνατά σημεία ενός ευρύτερου φάσματος μαθητών, οδηγώντας τους με αυτόν τον τρόπο σε σπουδαιότερα ακαδημαϊκά επιτεύγματα και καθιστώντας την εμπειρία εκμάθησης πιο ευχάριστη και συμμετοχική.



ii. Καλλιέργεια χρήσιμων δεξιοτήτων

Ένα ακόμα πλεονέκτημα για τους καθηγητές που σχεδιάζουν τα δικά τους κόμικς είναι και οι ποικίλες δεξιότητες που μπορούν να αναπτύξουν και να εξασκήσουν κατά τη διαδικασία αυτή. Αδιαμφισβήτητα, οι δεξιότητες που αναφέρουμε παρακάτω δεν τίθενται σε ισχύ μόνο κατά το σχεδιασμό του κόμικς, αλλά μπορούν ακολούθως να εφαρμοστούν σε όλο το φάσμα του έργου ενός δασκάλου.

Αρχικά, για να δημιουργηθεί ένα ψηφιακό κόμικς, είναι αναγκαίο οι καθηγητές να κατέχουν βασικές γνώσεις χειρισμού υπολογιστή και διαδικτυακής περιήγησης. Καθώς τα περισσότερα εργαλεία για τη δημιουργία ψηφιακών κόμικς είναι εύκολα στη χρήση και περιλαμβάνουν λεπτομερείς οδηγίες, η εξερεύνηση των διαφορετικών δυνατοτήτων ενός εργαλείου μπορεί να είναι αρκετά απλή, όπως επίσης και επικοδομητική για την εξάσκηση της μεταφοράς και απόθεσης (drag and drop), την προσθήκη και αφαίρεση στοιχείων, τη χρήση ζουμ, τη προσέγγιση του διαδικτυακού περιεχομένου με μια πιο κριτική διάθεση και γενικότερα για τη καλλιέργεια ψηφιακού αλφαριθμητισμού, που ορίζεται ως “η δυνατότητα χρήσης τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνίας για την εύρεση, την αξιολόγηση, τη δημιουργία και τη διάδοση πληροφοριών, η οποία απαιτεί τόσο νοητικές όσο και τεχνικές δεξιότητες” (American Library Association Digital Literacy Task Force, 2020).

Επιπρόσθετα, η δημιουργία κόμικς μπορεί να καλλιεργήσει την ικανότητα εξιστόρησης και δόμησης της αφήγησης σε μια λογική αλληλουχία με αρχή, μέση και τέλος. Κάτι τέτοιο μπορεί επίσης να αποτελέσει παράδειγμα για τους μαθητές, ώστε να ταξινομήσουν τις σκέψεις τους με τρόπο που να δημιουργείται ένα συναρπαστικό μήνυμα.

Μια ακόμα δεξιότητα που αναπτύσσεται με τη δημιουργία των κόμικς είναι αυτή που έχει να κάνει με τη γραφιστική. Ως μέρος της διαδικασίας, οι καθηγητές μπορούν να εξοικειωθούν με βασικά στοιχεία του σχεδιασμού, να βελτιώσουν την αισθητική τους και τη δημιουργικότητα τους, καθώς και να ενισχύσουν την προσοχή που δείχνουν στις μικρές λεπτομέρειες. Παράλληλα, αυτή η δεξιότητα μπορεί να βοηθήσει γενικότερα στο έργο τους όσους καθηγητές προσδοκούν να δημιουργούν ενδιαφέρον περιεχόμενο για τους μαθητές τους σε διαφορετικά περιβάλλοντα.

Η αφηγηματική ικανότητα και ο σχεδιασμός συμπορεύονται με τη βελτίωση των δεξιοτήτων παρουσίασης των καθηγητών, από την επιλογή του υλικού και τη λογική δομή του κειμένου μέχρι την προσθήκη εντυπωσιακών οπτικών στοιχείων που εμπλουτίζουν την παρουσίαση.

Τέλος, είναι εξίσου σημαντικό να αναφερθεί ότι η εκμάθηση μέσω των κόμικς ενισχύει τις οπτικές και πολυτροπικές δεξιότητες αλφαριθμητισμού τόσο στους μαθητές όσο και στους καθηγητές. Η κατανόηση και κατ' επέκταση ο σχεδιασμός των κόμικς δεν απαιτεί μονάχα την προσέγγιση τους ως μια μορφή γραπτού κειμένου από τους καθηγητές. Αντ' αυτού, θα πρέπει επίσης να υπεισέλθουν στις «σημειολογικές, συμβολικές και εικονογραφικές απεικονίσεις» που διαμορφώνονται μέσα από τη σχέση μεταξύ του κειμένου, των καρτέ και του διαστήματος ανάμεσα τους (Wallner, 2017, σ. 34-35). Με αυτόν τον τρόπο, μπορούν σταδιακά να μάθουν πως να εντοπίζουν και να ενσωματώνουν ανεπαίσθητα οπτικά στοιχεία που προσδίδουν ένα βαθύτερο νόημα και να εκτιμούν διαφορετικές μορφές λογοτεχνίας.

The infographic consists of five yellow rectangular boxes, each containing an illustration and a skill description. The skills are:

- Δεξιότητα 1: ψηφιακός γραμματισμός** (Digital literacy): Accompanied by an illustration of a computer monitor and a tablet with a pencil, labeled "BEST DIGITAL ARTIST!".
- Δεξιότητα 2: αφήγηση ιστοριών** (Storytelling): Accompanied by an illustration of an open book with stars and numbers 1, 2, and 3.
- Δεξιότητα 3: γραφικός σχεδιασμός** (Graphic design): Accompanied by an illustration of a tablet with a stylus and the text "TIME TO CREATE!".
- Δεξιότητα 4: παρουσίαση** (Presentation): Accompanied by an illustration of a blue board with the equation $E=MC^2$ and a chalk.
- Δεξιότητα 5: οπτικός και πολυτροπικός γραμματισμός** (Visual and multimodal literacy): Accompanied by an illustration of colorful binoculars with the text "LET'S EXPLORE".

iii. Η διατήρηση της προσοχής και του κινήτρου των μαθητών

Αυτό το μέσο είναι ένας περίφημος τρόπος για να διατηρήσετε υψηλό το επίπεδο της προσοχής και του κινήτρου των μαθητών. Όπως υποστηρίζει ο Pixton (2017) σε άρθρο ενός ιστολογίου “[...] η εξιστόρηση, η εικοναφήγηση, ο εξωραϊσμός είναι εκ φύσεων καθηλωτικά, ειδικά για εκείνους που μεγαλώνουν σε έναν γρήγορο κόσμο μέσω κοινωνικής δικτύωσης, γκάτζετ και ενός αναπόφευκτου κατακλυσμού ταινιών με σούπερ ήρωες”. Έχοντας ως βάση αυτό, όταν ένας εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη κόμικς που δημιούργησε ο ίδιος, οι μαθητές όχι μόνο θα δείξουν περιέργεια για την πνευματική και δημιουργική πορεία που ακολούθησε ο εκπαιδευτικός, αλλά θα ενδιαφερθούν και για αυτή την νέα προσέγγιση εκμάθησης. Αφενός, αυτό το μέσο θα μπορούσε να γίνει γέφυρα επικοινωνίας μεταξύ εκπαιδευτικού και μαθητή, εγκαθιδρύοντας έτσι μια σχέση κατανόησης και εκτίμησης. Αφετέρου, θα μπορούσε να κάνει το σχολικό περιβάλλον λιγότερο επίσημο και αυστηρό. Συν τοις άλλοις, οι πιο ήσυχoi και συνεσταλμένοι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να αλληλοεπιδράσουν με ένα μέσο πέρα από το σχολικό βιβλίο, να ταυτιστούν με την ιστορία, να ανοιχτούν στην τάξη και να συμμετέχουν με περισσότερο ενθουσιασμό (Halimun, 2017).

iv. Αίσθηση ενδυνάμωσης για τον εκπαιδευτικό

Ένα τελευταίο επιχείρημα για να υποστηρίξουμε τη/ δημιουργία κόμικς από τους ίδιους τους δασκάλους, θα ήταν η ενδυνάμωση που προσφέρει η δημιουργική διαδικασία. Αν και εμπεριέχονται διάφορες τεχνικές δυσκολίες, που όμως μπορούν να ξεπεραστούν με τη βοήθεια ενός εργαλείου ψηφιακού σχεδιασμού, η ύπαρξη μιας διεξόδου έκφρασης και η δυνατότητα να δώσεις ζωή σε έναν χαρακτήρα ή μια ιδέα που μπορούν να αποτελέσουν πρότυπα για τους μαθητές, μπορούν να ενθαρρύνουν τους εκπαιδευτικούς στο να επιτελέσουν το έργο τους με αμετάβλητο πάθος και αφοσίωση. Όπως αναφέρει ο Williams, η συνεργασία με τους μαθητές για τη δημιουργία κόμικς είναι «μια ευκαιρία για την εμφύσηση ενσυναίσθησης, περιέργειας και δράσης» (2008, σ. 18) με έναν υποστηρικτικό τρόπο.

γ. Οι προκλήσεις της δημιουργίας κόμικς από τον καθηγητή

Θα μπορούσε κάποιος να εκθέσει πολλά επιχειρήματα για τα οφέλη του να φτιάχνεις κόμικς μόνος σου. Ωστόσο, όταν κανείς συμμετέχει στη διαδικασία του σχεδιασμού, ορισμένες προσπελάσιμες προκλήσεις, που θα πρέπει να γνωρίζουν οι καθηγητές, συνυπάρχουν με τα πλεονεκτήματα. Στο κομμάτι που ακολουθεί, θα ερευνήσουμε μία προς μία τις προκλήσεις και τους τρόπους για να τις αποφύγουμε.

ι. Ευαισθησία προς την εκπροσώπηση και τη διαστρέβλωση αυτής

Αρχικά, το πρώτο ζήτημα που θα πρέπει να απασχολεί τους καθηγητές όταν δημιουργούν ένα κόμικς, είναι το κατά πόσο δείχνουν ευαισθησία προς την εκπροσώπηση ή τη διαστρέβλωση αυτής. Αυτό μπορεί να αφορά ζητήματα όπως το φύλο, τους ρόλους των φύλων, την ταυτότητα του φύλου, τη φυλή, την κουλτούρα, το θρησκευτικό και ιστορικό πλαίσιο, καθώς και αναπηρίες και διαταραχές. (βλ. [Παιδαγωγικός Οδηγός EdComix](#), Κεφάλαιο 3). Αν και τα κόμικς είναι ένα σπουδαίο εργαλείο για την εισαγωγή δύσκολων, ευαίσθητων και αμφιλεγόμενων θεμάτων στην τάξη, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να τα προσεγγίσει με ιδιαίτερη προσοχή. Ας πάρουμε για παράδειγμα την περίπτωση της Marjane Satrapi's (2007) η οποία στο κόμικς "Persepolis" αφηγείται την ιστορία της ζωής της, από τα παιδικά της χρόνια κατά τη διάρκεια της Ιρανικής Επανάστασης το 1979, μέχρι την μετανάστευση της στην Αυστρία κατά τα εφηβικά της χρόνια και την επανένταξη της στην Ιρανική κοινωνία ως ενήλικη. Στο κόμικς, η συγγραφέας καταφέρνει να μεταδώσει το πως η μετανάστευση μπορεί να γίνει δίκκοπο μαχαίρι, με τρόπο που προκαλεί τη συμπόνοια και την κατανόηση του αναγνώστη, καθώς οι μετανάστες αντιμετωπίζουν προκλήσεις στην ένταξη τους στη χώρα υποδοχής, ενώ δύσκολη είναι και η επανένταξή τους όταν επιστρέφουν στην πατρίδα τους. Παράλληλα, ρίχνει φως σε θέματα όπως η σταδιακή στροφή του Ιράν προς τον θρησκευτικό φανατισμό, η μεταβαλλόμενη θέση της γυναίκας στην Ιρανική κοινωνία ανά τα χρόνια και η ιστορία του Ιράν από το 1980 και

μετά κ.α., με τρόπο περίτεχνο και ευαίσθητο που επιτρέπει στον αναγνώστη να αναλογιστεί με κριτική διάθεση.

Ωστόσο, όπως έχει αναλυθεί ενδελεχώς στον [Παιδαγωγικό Οδηγό «EdComix»](#), δεν είναι όλα τα κόμικς κατάλληλα για εκπαιδευτικούς σκοπούς και ορισμένες παράμετροι όπως η αισθητική ποιότητα, η ύπαρξη βίας, το λεξιλόγιο και το κοινό στο οποίο απευθύνεται θα πρέπει να λαμβάνονται σοβαρά υπόψη προτού ένα κόμικς ενταχθεί στο εκπαιδευτικό υλικό. Επομένως, αυτή η διάσταση θα πρέπει να υπολογιστεί όταν οι καθηγητές δημιουργούν το δικό τους περιεχόμενο, προσέχοντας τους παραπάνω παράγοντες. Είναι σημαντικό οι εκπαιδευτικοί να έχουν επίγνωση του τρόπου με τον οποίον παρουσιάζουν συγκεκριμένα θέματα, όπως είναι οι εθνοτικές ομάδες, ο κοινωνικός ρόλος των φύλων ή η ιστορία ενός χαρακτήρα με αναπηρία ή διαταραχή, καθώς έμμεσες στερεοτυπικές συμπεριφορές μπορούν να ανιχνευθούν και να αναπαραχθούν από τους μαθητές. Κάτι τέτοιο μπορεί να οδηγήσει ασυναίσθητα στον αποκλεισμό μιας μερίδας μαθητών, σε γενικεύσεις και στην ανάπτυξη ακραίων συμπεριφορών. Αντ' αυτού, όπως υπογραμμίζει παραπάνω ο Williams, ο στόχος θα πρέπει να είναι η ενστάλαξη ενός αισθήματος ενσυναίσθησης, επίγνωσης, κριτικής ικανότητας και ενεργής συμμετοχής στην κοινωνία.



ii. Δεκτικότητα προς τις ανάγκες και τις προτιμήσεις των μαθητών

Μία δεύτερη σημαντική σκοπιά που θα πρέπει να λάβετε υπόψη κατά τη δημιουργία των κόμικς είναι οι ανάγκες και τα ενδιαφέροντα του κοινού στο οποίο απευθύνεστε. Θα ήταν καλό να επιλέξετε ένα ελκυστικό θέμα που βρίσκει απήχηση στους μαθητές προκειμένου να παραμένουν αφοσιωμένοι και ενθουσιώδεις. Για παράδειγμα, αν οι μαθητές είναι

έφηβοι, οι καθηγητές θα πρέπει να αποφεύγουν ιστορίες και χαρακτήρες που φέρονται σαν παιδιά, καθώς κάτι τέτοιο μπορεί να έχει τα αντίθετα αποτελέσματα από αυτά που επιθυμούμε. Κάτι άλλο που θα πρέπει να προσέξετε είναι το ότι, παρά τη γενικότερη γοητεία των κόμικς και τα αποδεδειγμένα οφέλη που παρέχουν στην εκπαίδευση, ίσως πάντα να υπάρχουν μαθητές που δεν συναρπάζονται από αυτό το μέσο και ούτε μπορούν να έχουν τόσο καλές επιδόσεις όσο έχουν με άλλα εκπαιδευτικά εργαλεία. Σε αυτήν την περίπτωση, εξαρτάται από τον καθηγητή να αντιληφθεί αυτά τα ζητήματα και με υπευθυνότητα να παρουσιάσει τα κόμικς με τέτοιο τρόπο που να ανυψώνει και όχι να παρεμποδίζει τους μαθητές.

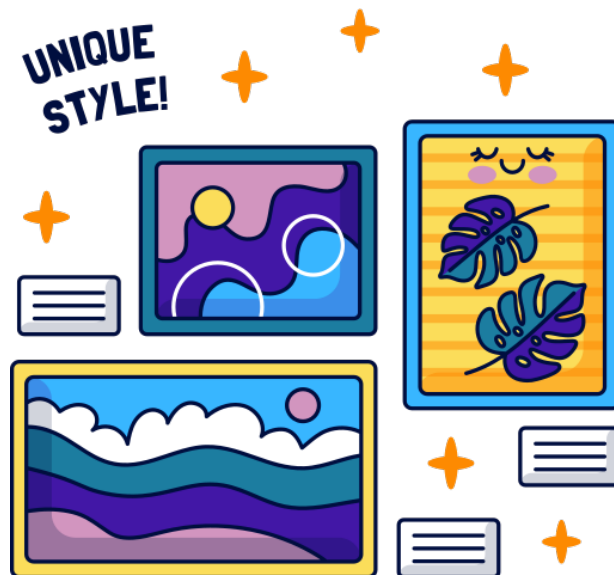
iii. Χρόνος, υπόβαθρο γνώσεων και μαθησιακή προσέγγιση

Μια τρίτη πρόκληση που μπορεί να κληθούν να αντιμετωπίσουν οι εκπαιδευτικοί κατά τη δημιουργία των κόμικς είναι η διαθεσιμότητα χρόνου. Υποστηρίζεται συχνά ότι η δημιουργία των κόμικς από το μηδέν μπορεί να είναι μια εκτενής και χρονοβόρα διαδικασία, καθώς περιλαμβάνει τη συμμετοχή μιας ομάδας ειδικών όπως ο κειμενογράφος, ο σκιτσογράφος, ο επισχεδιαστής, ο επιχρωματιστής, ο επιμελητής της γραμματοσειράς και ο εκδότης. Ωστόσο, τα σύγχρονα τεχνολογικά επιτεύγματα και τα εύχρηστα ψηφιακά εργαλεία έχουν καταστήσει τη διαδικασία προσιτή και προσαρμοσμένη στις ανάγκες ενός ερασιτέχνη δημιουργό κόμικς. Όπως θα δούμε και στο Κεφάλαιο 4, η δημιουργία κόμικς από το μηδέν είναι ευκολότερη από ποτέ καθώς παρέχονται ηλεκτρονικά το φόντο των σκηνών, ένα σύνολο χαρακτήρων και αντικειμένων καθώς και σύννεφα διαλόγου. Επιπλέον, με την πάροδο του χρόνου και την εξάσκηση, η διαδικασία του σχεδιασμού θα παίρνει όλο και λιγότερη ώρα.

Ταυτοχρόνως, το γεγονός ότι τα βήματα για τη δημιουργία ενός ψηφιακού κόμικς μπορούν να πραγματοποιούνται μόνο από ένα άτομο, υποδηλώνει ότι οι καθηγητές/σχεδιαστές θα πρέπει να κατέχουν (τουλάχιστον έως ένα σημείο) βασικές αφηγηματικές ικανότητες και μια αντίληψη της αισθητικής. Αυτό μπορεί να φαίνεται δύσκολο και να απαιτεί διαδικτυακή έρευνα και μελέτη. Παρ' όλα αυτά, στο πλαίσιο του έργου «EdComix», παρέχουμε ένα [διαδικτυακό μάθημα](#) το οποίο μπορούν να παρακολουθήσουν καθηγητές και εκπαιδευτικοί ώστε να επωφεληθούν από μια

καθοδήγηση 25 ωρών και από το υλικό σχετικά με τη δημιουργία των δικών τους κόμικς που θα απευθύνονται στις συγκεκριμένες ανάγκες της τάξης τους.

Μία τελευταία σημαντική πτυχή σχετικά με τον τρόπο που αυτό το μέσο χρησιμοποιείται στην τάξη είναι ότι γεγονός ότι δεν μπορεί να προσεγγιστεί σαν ένα κοινό σχολικό βιβλίο ή σαν ένα λογοτεχνικό κείμενο. Αυτό έχει επισημανθεί στη διαδικτυακή συζήτηση στρογγυλής τραπέζης καθηγητών στο ιστολόγιο της Jennifer Gonzalez's (2016), όπου η διδάκτωρ πανεπιστημίου Michelle Falter εξηγεί: «Αν κανείς επικεντρωθεί στην ιστορία και όχι στο πως δομείται η ιστορία μέσω των καρτέ, των χρωμάτων, της αποτύπωσης του χώρου, των σύννεφων διαλόγου κ.λπ. χάνει το νόημα.» Ο καθηγητής σχολείου Beth Gillis (ό.π.) προσθέτει: «Το καλύτερο πράγμα που μπορεί να κάνει ένας καθηγητής είναι να διδάξει στον εαυτό του τα στοιχεία και τα δομικά συστατικά ενός κόμικς ώστε να χρησιμοποιήσει τη γνώση του για να επιτύχει τον τελικό σκοπό: να διδάξει στους μαθητές να αναγνωρίζουν αυτά τα στοιχεία και να τα κατανοούν σε ένα λογοτεχνικό πλαίσιο». Ως εκ τούτου, και οι δύο ενθαρρύνουν τους καθηγητές να ασχοληθούν εντατικά με την έρευνα και να προτείνουν υλικό το οποίο θα διευκολύνει τη διαδικασία εκμάθησης.



d. Επίλογος

Συνοπτικά, στο κείμενο αυτό αναλύσαμε τους λόγους για τους οποίους η δημιουργία κόμικς από τους ίδιους τους καθηγητές είναι ωφέλιμη τόσο για τους ίδιους όσο και για τους μαθητές και το μαθησιακό περιβάλλον. Επιπρόσθετα, λάβαμε υπόψη τις βασικές προκλήσεις που ίσως αντιμετωπίσουν οι εκπαιδευτικοί κατά τη διαδικασία και υποδείξαμε τρόπους για να τις υπερνικήσουν. Κατόπιν των παραπάνω και με τη βοήθεια εργαλείων δημιουργίας ψηφιακών κόμικς που παρουσιάζονται στο Κεφάλαιο 4, ευελπιστούμε ότι έχουμε δώσει ώθηση σε καθηγητές, εκπαιδευτές ή εκπαιδευτικούς που ίσως θα επιθυμούσαν να εισάγουν τα κόμικς στην τάξη, αφού τα δημιουργήσουν οι ίδιοι. Σε περίπτωση που ακόμα διστάζετε, συνεχίστε την ανάγνωση του οδηγού καθώς στα επόμενα κεφάλαια θα εξετάσουμε αν είναι προτιμότερο να χρησιμοποιήσουμε έτοιμα κόμικς ή να δημιουργήσουμε τα δικά μας.

2. Χρήση έτοιμων κόμικς ή δημιουργία δικών σας;

a. Εισαγωγικές σημειώσεις

Όποτε διαβάζουμε τη σελίδα ενός βιβλίου κόμικς που στοχεύει στη μάθηση, είτε αυτό είναι τυπωμένο είτε σε ηλεκτρονική μορφή, ενθουσιαζόμαστε με τους χαρακτήρες που είναι σχεδιασμένοι με έξυπνο και αστείο τρόπο, ενώ ο ζωηρός και χρωματιστός σχεδιασμός προσκαλεί τον αναγνώστη σε ένα μαγικό κόσμο με καρτούν και γεγονότα με σπιρτόζους διαλόγους. Η χρήση κόμικς για την έκφραση εννοιών από τομείς όπως η εκμάθηση γλώσσας, η λογοτεχνία, η επιστήμη, η τεχνολογία ή τα κοινωνικά ζητήματα έχει αποδειχθεί εξαιρετικά ωφέλιμη για καθηγητές, οι οποίοι μπορούν να μεταδώσουν γνώσεις μέσω αυτού του εφευρετικού εργαλείου.

Θα δούμε μαζί πως ένας καθηγητής μπορεί να μετατραπεί σε σούπερ ήρωα και να αξιοποιήσει τα κόμικς ως εκπαιδευτικό υλικό ώστε να ενισχύσει την ικανότητα εκμάθησης γλώσσας των μαθητών του. Σε συμφωνία με τα παραπάνω σχόλια, ας θυμηθούμε τη συμβουλή του McCloud's, ο οποίος επισήμανε ότι «οι λέξεις και οι εικόνες μπορούν να κάνουν θαύματα» (1993, σ. 135). Οι παρακάτω σελίδες θα δείξουν τις διαφορετικές πτυχές του να χρησιμοποιεί κανείς έτοιμα κόμικς ή να τα δημιουργεί ο ίδιος, προκειμένου να διευκολύνει την εκμάθηση γλώσσας για τους μαθητές, παρέχοντας ταυτόχρονα ένα αξιόπιστο εργαλείο για χρήση μέσα στην τάξη.

b. Οι καθηγητές χρησιμοποιούν έτοιμα κόμικς για διάφορους λόγους

i. Οφέλη των έτοιμων κόμικς

Για καθηγητές

Ενδεχομένως θα ήταν προτιμότερο να μιλήσουμε εδώ για τα κόμικς τα οποία έχουν σχεδιαστεί ειδικά για εκπαιδευτικούς σκοπούς και για κόμικς που έχουν σχεδιαστεί για τη ψυχαγωγία ή το εμπορικό κέρδος, που ωστόσο χρησιμοποιούνται και για μάθηση. Όπως

αναφέρουν οι Kress και Leeuween (2001), εμπίπτει στην ικανότητα του καθηγητή να αναλύει τη διαρθρωτική μορφή και το περιεχόμενο αυτού του πολυτροπικού, κειμενο-οπτικού εργαλείου, ώστε να προσφέρει στους μαθητές την καλύτερη μαθησιακή οργάνωση και αποτελέσματα.

Υπάρχουν σημαντικά οφέλη για τους καθηγητές που επιλέγουν έτοιμα κόμικς, όπως η εξοικονόμηση χρόνου και η ύπαρξη ενός καταλόγου κόμικς και μιας ηλεκτρονικής βιβλιοθήκης που είναι διαθέσιμα και έτοιμα για χρήση οποιαδήποτε στιγμή. Καθώς τα περισσότερα έντυπα ή ηλεκτρονικά κόμικς παράγονται κυρίως για τους φυσικούς ομιλητές Αγγλικών και όχι για μαθητές που μαθαίνουν Αγγλικά ως ξένη ή δεύτερη γλώσσα, αποτελούν αληθινά παραδείγματα γνήσιας γλώσσας και μπορούν να αξιοποιηθούν στο μάθημα των Αγγλικών για την ανάπτυξη τεσσάρων βασικών δεξιοτήτων: ανάγνωση, ακρόαση και παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου. Ωστόσο, ο Barthes (1985, σ. 14-15) αναφέρει ότι «το κείμενο επιβαρύνει την εικόνα, τη φορτώνει με παράδοση, ήθος και φαντασία» και ως εκ τούτου, οι μαθητές με λιγότερο ανεπτυγμένη ικανότητα ανάγνωσης μπορεί να μη καταφέρουν να αντιληφθούν το γενικό ή το ειδικό νόημα. Επομένως, φαίνεται πως τα έτοιμα κόμικς απαιτούν διεξοδική ανάλυση και καθοδήγηση από τους καθηγητές προτού αξιοποιηθούν στην τάξη.

Για μαθητές

Εκτός από το ψυχαγωγικό τους σκοπό, τα κόμικς χρησιμοποιούνται για να προσεγγίσουν και να δώσουν κίνητρο στους μαθητές να μαθαίνουν ενώ ταυτόχρονα διασκεδάζουν. Καθώς αναπαριστούν αληθινούς διαλόγους και πολιτισμούς, τα βιβλία κόμικς και οι σύντομες ιστορίες κόμικς είναι σημαντικά για μαθητές που μελετούν αγγλικά ή κάποιο άλλο μάθημα. Για να είναι αποτελεσματική η εκμάθηση, οι μαθητές πρέπει να έρθουν σε επαφή με πρωτότυπα κείμενα όσο το δυνατόν περισσότερο, μέσω υλικού με ουσία (Drolet, 2010). Το ενδογενές κίνητρο για ανάγνωση κατά την εκμάθηση μιας γλώσσας είναι εξαιρετικά σημαντικό λόγω του ότι ρεαλιστικά δείγματα αυθεντικού, καθημερινού λόγου χρησιμοποιούνται στα κόμικς. Οι έφηβοι φαίνεται να κατανοούν σε μεγάλο βαθμό αυτή τη μορφή οπτικής και γλωσσικής επικοινωνίας, η οποία γοητεύει σχεδόν όλες τις ηλικιακές ομάδες ή όλα τα επίπεδα μάθησης, καθώς απεικονίζουν αληθινούς διαλόγους

και τρόπους ζωής (Davis, 1997). Οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να αποδοθούν τις εικόνες και να αντλούν νόημα από διαφορετικά είδη κειμένων, αναπτύσσοντας και αξιοποιώντας έτσι την κριτική τους σκέψη και τις γνωστικές τους ικανότητες. Τα κόμικς προσφέρουν τόσο λεκτικές όσο και μη-λεκτικές μορφές επικοινωνίας και οι μαθητές όχι μόνο ενδίδουν στην ανάγνωση των κειμένων με τους δικούς τους ρυθμούς, αλλά επίσης επεκτείνουν τη χωροταξική νοημοσύνη τους εξαιτίας της αλληλεπίδρασης εικόνας και κειμένου μέσα στα κόμικς, τα οποία και μπορούν να συγκρίνουν και να αντιπαραβάλλουν.

“Τα έτοιμα κόμικς απαιτούν ενδελεχή ανάλυση και καθοδήγηση από τους εκπαιδευτικούς πριν από την αξιοποίησή τους στην τάξη”

ii. Μειονεκτήματα της χρήσης έτοιμων κόμικς ως εργαλείο εκμάθησης

Οι καθηγητές χρειάζεται να προσαρμόσουν τη σχολική ύλη στα έτοιμα κόμικς

Σε αυτή την ενότητα, το λεξιλόγιο, η γραμματική, η σύνταξη, οι γλωσσικές τεχνικές και άλλες γλωσσικές δομές χρειάζονται να επιλεγθούν ώστε να ταιριάζουν με το γενικό πλαίσιο του στρίπ. Τα κόμικς είναι καινοτόμα εργαλεία καθώς γεφυρώνουν το κενό μεταξύ μακροσκελών αφηγηματικών κειμένων και σύντομων γλωσσικών τμημάτων, διατηρώντας ωστόσο την πολυπλοκότητα της γλώσσας. Η εκμάθηση και ο εμπλουτισμός του λεξιλογίου, όπως έχουμε ήδη αναφέρει στον [Παιδαγωγικό Οδηγό](#) του έργου «EdComix project» αδιαμφησβήτητα πραγματοποιείται αποτελεσματικότερα με μέσα οπτικής επικοινωνίας. Υπάρχουν πολλές λέξεις και νεολογισμοί που μπορούν να επεξηγηθούν ευκολότερο μέσω των κόμικς, όπου μακροσκελή κείμενα συμπυκνώνονται σε ένα πιο συνοπτικό λογοτεχνικό έργο. Υπό αυτό το πρίσμα, η αλληγορική ιστορία "Maus" του Art Spiegelman για το Ολοκαύτωμα και τα απομνημονεύματα του David Small με τον τίτλο "Stitch" αποτελούν γνήσια παραδείγματα. Παρά το γεγονός ότι πολλοί μαθητές επωφελούνται άμεσα από τα κόμικς, θα πρέπει να επισημανθεί η επίπονη προσπάθεια που καταβάλλουν οι καθηγητές για να προσαρμόσουν την καταλληλότητα του

εκπαιδευτικού υλικού όταν επιλέγουν το κείμενο και τις εικόνες για τη διδασκαλία γραμματικών και συντακτικών δομών. Όλοι οι περιφερειακοί κανόνες που σχετίζονται με τη γραμματική θα πρέπει να γίνονται προσιτοί στους μαθητές χρησιμοποιώντας ως εργαλεία έτοιμα κόμικς με μια ολοκληρωμένη γλωσσικά μορφή. Κάτι τέτοιο ίσως επιβραδύνει τη μαθησιακή πρόοδο λόγω διαχείρισης χρόνου, καθώς οι καθηγητές θα πρέπει να αναζητούν κατάλληλο υλικό που να ανταποκρίνεται στις ανάγκες της ύλης, υπολογίζοντας ταυτόχρονα την ηλικία, τα ενδιαφέροντα και τα κοινωνικο-πολιτισμικά υπόβαθρα των μαθητών.

Οι καθηγητές θα πρέπει να είναι επιλεκτικοί στη χρήση κόμικς για την τάξη τους

Ανεξάρτητα από το επίπεδο των μαθητών, τα έτοιμα κόμικς απευθύνονται σε όλους τους μαθητές την ίδια στιγμή. Οι μαθητές μικρότερης αναγνωστικής ικανότητας ενδεχομένως να διστάζουν να διαβάσουν όλες τις κουκκίδες ενός βιβλίου κόμικς και να περιοριστούν στην παρατήρηση των οπτικών στοιχείων για την ερμηνεία του κειμένου. Για προχωρημένους αναγνώστες, κάποια κόμικς αποτελούν πρόκληση καθώς είναι δύσκολο να ακολουθήσουν το πολυεπίπεδο σενάριο, το οποίο συχνά εκτυλίσσεται πλεοναστικά, παρά το γεγονός ότι συνοδεύεται από εικόνες για καλύτερη κατανόηση. Από την άλλη μεριά, υπάρχει μεγάλη διάθεση κόμικς σε διαφορετικές μορφές και μέσα, τα οποία οι καθηγητές πρέπει να ερευνήσουν προτού τα χρησιμοποιήσουν ως βοηθητικό εκπαιδευτικό υλικό. Σε κάθε περίπτωση, τα έτοιμα κόμικς θα πρέπει να μελετώνται διεξοδικά προτού ενταχθούν στο περιβάλλον της τάξης,

ΓΝΩΡΙΖΑΤΕ ΟΤΙ

Ανάμεσα στα διαφορετικά είδη κόμικς, οι καθηγητές μπορούν να αναζητήσουν κόμικς που έχουν σχεδιαστεί για την υποστήριξη όλων των αναγνωστών, προσαρμόζοντας το περιεχόμενό τους όσον αφορά το σχεδιασμό, τη γραμματοσειρά, την εικονογράφηση και τη γενική διάταξη. Μάθετε περισσότερα σχετικά με την προσαρμογή του περιεχομένου των κόμικς στο Κεφάλαιο 2 Μέρος 2 αυτού του οδηγού!

Παρά το γεγονός ότι πολλά μη-εκπαιδευτικά κόμικς δημιουργούνται ειδικά για διαφορετικές ηλικίες, ενδιαφέροντα ή φύλα, πριν παρουσιάσετε ένα βιβλίο κόμικς ή ένα στρίπ στους μαθητές θα πρέπει να ελέγξετε ενδελεχώς εάν υπάρχει ακατάλληλο λεξιλόγιο, βία, επιζήμια στοιχεία ή άλλες ανάρμοστες πλευρές (Jenkins, 2008). Με τη διδασκαλία μέσω κόμικς, οι καθηγητές προετοιμάζουν τους μαθητές ως προς τη συλλογή πληροφοριών από πολλές διαφορετικές πηγές. Διδάσκοντας με κόμικς, οι καθηγητές μαθαίνουν στους μαθητές να συγκεντρώνουν πληροφορίες από διάφορες πηγές, προσέχοντας πρωτίτερα τις ψεύτικες, ανερεύνητες πληροφορίες ή την αδιόρατη στροφή από παιδικά κόμικς σε κόμικς για ενήλικες, γεγονός που θα μπορούσε να υποβιβάσει την εκπαιδευτική αξία για το αναγνωστικό κοινό του σχολείου.

c. Η δημιουργία των δικών σας κόμικς φέρνει ικανοποίηση στην τάξη

i. Τα οφέλη της δημιουργίας νέων κόμικς για καθηγητές και μαθητές

Ενώ τα έτοιμα κόμικς χρειάζονται προσαρμογή στις προσαγές της σχολικής ύλης, τα κόμικς που δημιουργούνται από τον καθηγητή εξυπηρετούν συνειδητά τη μάθηση, καθώς «η σπουδαιότητα βρίσκεται όχι μόνο στο τι συνέβη αλλά και στο πότε συνέβη αυτό» (Ramsey, 2013). Με άλλα λόγια, οι εκπαιδευτές ξένης γλώσσας γνωρίζουν πότε να χρησιμοποιήσουν ένα εφευρετικό εργαλείο όπως το κόμικς. Προκειμένου να εξοικονομήσουν χρόνο, ενέργεια και χρήματα αγοράζοντας βιβλία κόμικς ή κάνοντας εγγραφή σε διαφορετικές πλατφόρμες με ηλεκτρονικά κόμικς για να μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν, οι καθηγητές θεωρούν περισσότερο ωφέλιμο να δημιουργήσουν τα δικά τους εργαλεία. Κάποιες τάξεις ίσως χρειάζονται επανορθωτική εκπαίδευση, ενώ άλλες μπορεί να χρειάζονται δραστηριότητες υψηλής δυσκολίας. Τα κόμικς αφήνουν περιθώριο και για τις δυο επιδιώξεις εξαιτίας της ευελιξίας τους, καθώς οι καθηγητές μπορούν να δημιουργήσουν ώστε να ανταποκρίνονται στις ανάγκες τις τάξης τους: την επανάληψη ανώμαλων ρημάτων, την εξάσκηση ανακριτικών λέξεων, τη διδασκαλία της έμμεσης ομιλίας, την εκμάθηση καινούργιου λεξιλογίου, τη μάθηση ιδιωτισμών και πολιτισμικών ζητημάτων, κάποια από τα πολλά παραδείγματα.

Επιπλέον, τα κόμικς βοηθούν στη βελτίωση των μεθοδολογικών ικανοτήτων, όπως και της ψηφιακής ικανότητας. Αυτό συμβαίνει καθώς οι καθηγητές μπορούν να επιλέξουν χαρακτήρες, σκηνικά, κινήσεις, στάσεις του σώματος, φόντο, σκηνές προκειμένου να δημιουργήσουν μια ψηφιακή εξιστόρηση. Υπάρχουν ηλεκτρονικές σελίδες οι οποίες προσφέρουν πλήρη ελευθερία στη δημιουργία κόμικς. Άλλες περιορίζουν το χρήστη στη δημιουργία δύο, τριών ή τεσσάρων κόμικς παρέχοντας όμως εικόνες, ενώ ορισμένες προσφέρουν δωρεάν κόμικς για εκτύπωση και επεξεργασία και πρόσβαση σε έτοιμες εικόνες ή ηλεκτρονική βιβλιοθήκη με χαρακτήρες.

Η προσθήκη κόμικς σε ένα ήδη υπάρχον πρόγραμμα μαθημάτων μπορεί να οδηγήσει στη συνεργασία καθηγητών και μαθητών ώστε να δημιουργήσουν μαζί κόμικς και ιστορίες και να τα μοιραστούν με άλλους καθηγητές και μαθητές. Η δημιουργία κόμικς είναι τεχνικώς ενδιαφέρουσα και το να μοιράζεται κανείς τη δημιουργία του προκαλεί μια αίσθηση αυτοεκτίμησης και συνδεσιμότητας μεταξύ των μαθητών, που γίνονται κομμάτι αυτής της κοινής εμπειρίας.

Τα κόμικς αποτελούν επίσης πηγή σταθερότητας για παιδιά με σοβαρές μαθησιακές δυσκολίες ή παραβατική συμπεριφορά, όπως επισημαίνει ο Wisenthal (2017) στο ιστολόγιο του. Μέσω της δημιουργίας ψηφιακών κόμικς, οι καθηγητές ενθαρρύνουν τους μαθητές να πουν την ιστορία τους, να κοινωνικοποιηθούν και να ταυτιστούν συναισθηματικά με άλλους εφήβους. Για παράδειγμα, οι ιστοσελίδες "[Make Beliefs Comix](#)" και "[Storyboard That](#)" διευκολύνουν τη διαδραστική μάθηση και επιτρέπουν την ελεύθερη πρόσβαση σε καθηγητές και μαθητές. Οι συνεδρίες για τη δημιουργία κόμικς φέρνουν καταπληκτικά πλεονεκτήματα στην τάξη και μπορούν να εξυπηρετήσουν την ανάγκη του μαθητή να ακουστεί, όπως επίσης μπορούν να αναδείξουν ταλαντούχους και χαρισματικούς μαθητές που μπορεί να γίνουν δημιουργοί κόμικς μια μέρα.



ii. Η δημιουργία κόμικς σημαίνει προσαρμογή στην οργάνωση της διδακτέας ύλης

Οι πιθανές εφαρμογές των κόμικς στην τάξη αποσκοπούν στη σταδιακή προσέλευση των μαθητών, ξεκινώντας με υπάρχουσες γνώσεις, προχωρώντας σε δραστηριότητες ενεργής εκμάθησης και ολοκληρώνοντας με την αξιολόγηση ανάλογα με το επίπεδο επάρκειας. Τα έτοιμα κόμικς χρειάζεται να τροποποιηθούν ώστε να ταιριάζουν στη καθορισμένη σχολική ύλη ενώ τα κόμικς που δημιουργούνται από τον καθηγητή είναι ήδη προσαρμοσμένα στις ανάγκες της τάξης. Η χρήση διαδοχικών εικόνων και κειμένων σε ένα κόμικς συνδέεται με την ικανότητα των μαθητών να αντλούν νόημα μέσα από οπτικά μέσα, να κατανοούν τη λειτουργική χρήση της γλώσσας, καθώς και να χρησιμοποιούν εποικοδομητικά το σημαντικό λεξιλόγιο.

Την ίδια στιγμή, οι καθηγητές πρέπει να επικεντρώνονται στις ικανότητες που πρέπει να κατακτήσουν οι μαθητές συμμετέχοντας σε παθητικές και ενεργητικές γλωσσικές δεξιότητες, όπως η κατανόηση και η παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου. Οι δραστηριότητες μάθησης θα πρέπει να είναι συμβατές με τα επίπεδα A2 και B1, να λειτουργούν με ξεχωριστό τρόπο και να χρησιμοποιούν διάφορες τεχνικές και μεθόδους με γνώριμους θεματικούς άξονες όπως: Ταξίδια, Διακοπές, Ατομικό Προφίλ, Δραστηριότητες Ελεύθερου Χρόνου, Άνθρωποι, Βιβλία, Κατοικίδια, Φαγητό και Ποτό, Πρόσωπα, Τα Νέα του Κόσμου, Μύθοι και Μυστήρια, Διαπροσωπικές Σχέσεις, Καθημερινότητα, Ψώνια, Ο Φυσικός Κόσμος, Ζώα, Γιορτές, Δίκτυα Κοινωνικής Δικτύωσης, ώστε όλοι οι μαθητές να συμμετέχουν στη διαδικασία μάθησης σε αρμονία με το μαθησιακό τους περιβάλλον. Για να αναφέρουμε ένα παράδειγμα, το **Αν ήμουν πρωθυπουργός** είναι ένα καταπληκτικό πρότυπο μαθήματος επιπέδου B1 για τη δημιουργία κόμικς, όπου οι μαθητές παρουσιάζουν έναν εκλογικό αγώνα χρησιμοποιώντας ταυτόχρονα υποθετικό λόγο. Ένα άλλο παράδειγμα θα μπορούσα να είναι το **Τι κρύβεται πίσω από τους χαμένους πολιτισμούς;** για επίπεδο A2, όπου ο καθηγητής δημιουργεί και εξιστορεί την ιστορία του Μάτσου Πίτσου (έχοντας ως επιπλέον κατευθυντήριες γραμμές την Απαγορευμένη Πόλη, τις Πυραμίδες, την Ατλαντίδα κ.λπ.) μέσα σε λίγα καρέ, ενώ ταυτόχρονα κάνει επανάληψη τη σειρά των επιθέτων.

Επιπρόσθετα, η ποικιλομορφία των δραστηριοτήτων εκφράζεται με τους παρακάτω τρόπους:

- λαμβάνοντας υπόψη τις ικανότητες του κάθε μαθητή, για παράδειγμα, μπορεί να δείξουν προσοχή σε μία άσκηση ανάγνωσης επεξηγώντας, ζωγραφίζοντας και αναπαριστώντας αυτά που έχουν καταλάβει από τη συγκεκριμένη άσκηση,
- δημιουργώντας κόμικς με θέματα που παρέχουν κίνητρο και περικλείουν τον κόσμο ενδιαφερόντων, χόμπι, επιθυμιών και δραστηριοτήτων αναψυχής των μαθητών,
- αναπτύσσοντας γλωσσικές και ΤΠΕ δεξιότητες κατά τη δημιουργία κόμικς, σε αυτή την περίπτωση τόσο οι καθηγητές όσο και οι μαθητές μπορούν να συμμετέχουν σε κοινές δραστηριότητες δημιουργίας κόμικς,
- αξιολογώντας τη δουλειά τους χρησιμοποιώντας διαφορετικές μεθόδους και διαδικασίες αξιολόγησης, όπως ένα ηλεκτρονικό πορτφόλιο με κόμικς, παρατηρώντας το ποιοτικό επίπεδο της δραστηριότητας σε ατομικό ή ομαδικό πλαίσιο.

Όσον αφορά τη λειτουργικότητα της γλώσσας μέσα σε κόμικς με ευθύ λόγο, οι καθηγητές μπορούν να παρουσιάσουν κουκκίδες με λεξιλογικά μοτίβα ή ιδιωματικές εκφράσεις, τα οποία οι μαθητές πρέπει να μετατρέψουν σε πλάγιο λόγο, ενώ θα πρέπει την ίδια στιγμή να αναγνωρίζουν τη χρήση αυτών των καθημερινών εκφράσεων. Η ανάπτυξη της ικανότητας γραπτής έκφρασης μπορεί να επιτευχθεί με οπτικά στοιχεία μέσα στα διαδοχικά χωρίς λόγια καρτέ και έπειτα με τεχνικές απεικόνισης ιστορίας, διατηρώντας παράλληλα τους κανόνες της αφηγηματικής γραφής. Η δυνατότητα της γραφής διαλόγων περιλαμβάνοντας ζωηρές και σχετικές λεπτομέρειες, δημιουργώντας ταυτόχρονα ένταση και αγωνία υπογραμμίζει την δυναμική των κόμικς μέσα στις τάξεις και τον τρόπο που δίνουν κίνητρο και προσελκύουν το ενδιαφέρον των μαθητών.

Εν κατακλείδι, ως δημιουργοί κόμικς, οι καθηγητές μπορούν να ξεκλειδώσουν νέες προοπτικές και μονοπάτια για την εισαγωγή νέων πρακτικών στην τάξη τους για τη διδασκαλία ξένης γλώσσας, αντί να χρησιμοποιούν έτοιμα κόμικς τα οποία τους «προστάζουν» πως να κινηθούν.



iii. c. Η επικοινωνιακή προσέγγιση είναι ένας σημαντικός παράγοντας κατά τη δημιουργία κόμικς

Το είδος της συνομιλίας που επιλέγεται για τα κόμικς είναι κείμενο μη μυθοπλασίας, που μπορεί να οριστεί με περισσότερη σαφήνεια μέσω των επικοινωνιακών σκοπών της και της γλωσσικής της πραγμάτωσης ως δημοφιλές είδος για σκοπούς ψυχαγωγίας, με τον όρο πιθανώς να δηλώνεται μέσω της κουλτούρας και των χρονικών συντεταγμένων (Eggins, 1994, σ. 26-36).

Το γλωσσικό σημάδι που χρησιμοποιείται στα κόμικς παρέχει μια ευχάριστη συμβολή αληθινής επικοινωνίας εντός ενός κοινωνικού πλαισίου και μπορεί να συνεισφέρει στις δραστηριότητες αυθεντικής επικοινωνίας κατά τη διάρκεια των μαθημάτων αγγλικών, όπου μπορούν να εφαρμοστούν τόσο παραγωγικές όσο και παθητικές δεξιότητες. Όσον αφορά τη διεξοδική ανάλυση κειμένου, ερμηνευμένο σε σχέση με τη **μορφή** (προφορά και ορθογραφία), τη **χρήση λέξης** (παράθεση, ιδίωμα και μεταφορά), τις **όψεις νοήματος** (έννοια, υπαινιγμός, καταλληλόλητα, ύφος), τις **σχέσεις μεταξύ των αισθήσεων ενός αντικειμένου** και των αισθήσεων άλλων αντικειμένων (συνωνυμία, αντωνυμία, υπωνυμία, κ.λπ.), το **σχηματισμό λέξεων** (προθήματα, επιθήματα), θα ενισχύσει τη γλωσσική κατανόηση των μαθητών και την αντίληψη τους σε επικοινωνιακό επίπεδο.

Το Χιούμορ είναι ακόμα ένα στοιχείο που δεν πρέπει να παρακαμφθεί, καθώς αποτελεί βασικό συστατικό στην εκμάθηση ξένης γλώσσας, δεδομένου ότι μπορεί να αποδοθεί γραπτά, προφορικά ή ηχογραφημένα. Η Margie S. Berns (1983), όπως αναφέρεται στην Υπηρεσία Εκπαιδευτικής Έρευνας και Ανάπτυξης, ειδικός στο πεδίο τις επικοινωνιακής

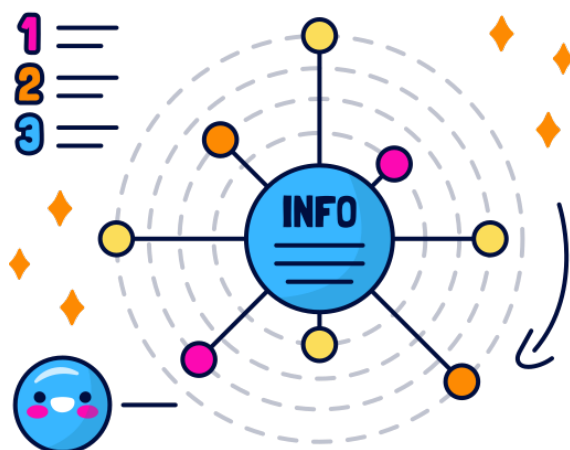
διδασκαλίας γλώσσας, εξηγεί ότι «η γλώσσα είναι αλληλεπίδραση» και βοηθάει στην ενίσχυση «της επικοινωνιακής ικανότητας του μαθητή». Υπό αυτό το πρίσμα, η μελέτη σχετικά με το πως λειτουργεί η γλώσσα στο γλωσσολογικό της πλαίσιο και στο κοινωνικό και περιστασιακό υπόβαθρό παρέχει στις τάξεις ξένων γλωσσών ένα ενδυναμωτικό πλεονέκτημα.

Η ομιλία στο κάθε μάθημα μπορεί να περιλαμβάνει κοινωνική σάτιρα, λογοπαίγνια, σπιρτόζικους αλλά την ίδια στιγμή σαρκαστικούς υπαινιγμούς, ειρωνικές απαντήσεις σε σοβαρές δηλώσεις, αστεία σύγχρονης κουλτούρας, υπερβολή. Πέρα από την κειμενική προσέγγιση, το κόμικς καταστάσεων και ονομάτων αξίζει να χρησιμοποιηθεί και να μελετηθεί. Για παράδειγμα, ο καθηγητής ρωτάει τους μαθητές να συμπληρώσουν τις κουκκίδες ενός κόμικς με θέμα **Φαγητό και Μαγειρική**. Μια άσκηση μπορεί να είναι «Ο Μπάτμαν έρχεται για φαγητό. Τι θα επιλέξετε να μαγειρέψετε;» όπου οι μαθητές θα μάθουν ειδικό λεξιλόγιο σχετικά με τα υγιεινά και ανθυγιεινά φαγητά, τεχνικές μαγειρέματος καθώς και πως να βελτιώσουν την προφορά τους στα αγγλικά.

Το πολιτισμικό ζήτημα είναι ένα ευαίσθητο θέμα που πρέπει να λάβετε υπόψη όταν κατασκευάζετε ένα κόμικς για συγκεκριμένο σκοπό. Ο καθηγητής Αγγλικών μπορεί να αξιοποιήσει τόσο εικόνες όσο και κείμενα για να διδάξει την πολυπολιτισμικότητα, ενώ ταυτόχρονα παραδίδει μαθήματα λεξιλογίου, γραμματικής και σύνταξης. Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές επωφελούνται από τη γλωσσική και οπτική εμπύθιση σε άλλη κουλτούρα ενώ ταυτόχρονα μαθαίνουν γλωσσικά σχήματα. Κατά συνέπεια, αναπτύσσουν την ικανότητα να κατανοούν θέματα που πραγματεύονται τον πολιτισμό, τις νόρμες και τις αξίες μέσα από την ιδιόλεκτο και το κοινωνικό υπόβαθρο που οι καθηγητές αισθάνονται πως πρέπει να χρησιμοποιήσουν στα δημιουργήματά τους.

Η δημιουργία κόμικς μπορεί να προωθήσει την αλληλεπίδραση μεταξύ μαθητών και καθηγητών. Τόσο οι μαθητές όσο και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να γίνουν δημιουργοί, παραγωγοί, συντάκτες ή ηθοποιοί των δικών τους κόμικς. Παρατηρώντας την καθημερινότητα του σχολείου, τις επικρατούσες πρακτικές και συμπεριφορές, οι καθηγητές αποκτούν θεματικό υλικό στο οποίο μπορούν να συνεισφέρουν και οι μαθητές. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τη γνώση της γλώσσας αλλά και να καταφύγουν στις

γενικές τους γνώσεις και σε διαφορετικές μορφές επικοινωνίας και κοινωνικής αλληλεπίδρασης, σύμφωνα με τους Stivers και Sidnell (2005). Επιπρόσθετα, για να αποσαφηνιστούν οι εργασίες των μαθητών, οι καθηγητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν συμβατικά συμβολικά σημάδια για ανάγνωση, προφορικό λόγο, ακρόαση, γραπτό λόγο, σε ζευγάρια ή ομαδική εργασία, παιχνίδια ρόλων κ.ο.κ. Στις διαδραστικές δραστηριότητες της τάξης, οι μαθητές και οι καθηγητές ασχολούνται με την ανάγνωση, τη σύνθεση, την ανάλυση και σε ομαδικές συζητήσεις καθοδηγούμενες από τον καθηγητή σχετικά με τα κόμικς, όπου οι μαθητές αναζητούν ευάρμοστες ιδέες.



ΠΩΣ ΝΑ ΟΡΓΑΝΩΣΕΤΕ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ & ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΚΑΙ ΧΑΡΤΕΣ ΠΟΡΕΙΑΣ ΓΙΑ ΝΑ ΔΙΑΤΗΡΗΣΕΤΕ ΑΠΛΗ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ

Αφού διαβάσατε για τα οφέλη της δημιουργίας κόμικς για τους μαθητές σας, ίσως αντλήσατε έμπνευση για να αρχίσετε να δημιουργείτε τα δικά σας καρτέ ή σελίδες κόμικς. Πιθανώς να έχετε ήδη δημιουργήσει ορισμένα για να τα μοιραστείτε με τους μαθητές σας. Ωστόσο, όπως συμβαίνει με κάθε καλλιτεχνική απόπειρα, μπορεί να αποθαρρύνεστε καθώς μπορεί να μη γνωρίζετε πως να οργανώσετε τη δημιουργική διαδικασία, μπορεί να φοβάστε ότι θα κάνετε λάθη ή μπορεί να λειτουργεί αποτρεπτικά το αίσθημα ότι αυτό που δημιουργήσατε δεν είναι αρκετά καλό.

Αυτοί είναι οι λόγοι που σε αυτό το κεφάλαιο αναλύονται τα διάφορα βήματα της δημιουργικής διαδικασίας, συμπεριλαμβανομένων μερικών συμβουλών για το πως να διατηρήσετε τα πράγματα απλά για εσάς. Θα ακολουθήσει ένα κομμάτι σχετικά με κάποιες βασικές αρχές περί της συμμετοχής όλων που πρέπει να θυμάστε, ώστε να εξασφαλίσετε ότι δεν αποξενώνεται κανένα μέρος του αναγνωστικού κοινού, ή με άλλα λόγια, κανέναν από τους μαθητές σας.

1. Δημιουργία

Αν ξεκινήσετε την έρευνα σχετικά με το πως να δημιουργείτε κόμικς διαδικτυακά, είναι πιθανόν να συναντήσετε αμέτρητες πηγές που είτε:

- σας αποκαλύπτουν πως να δημιουργήσετε μια ολοκληρωμένη ιστορία και ένα πλήρες μυθιστόρημα-κόμικς που εκτυλίσσεται σε πολλές σελίδες,

- σας συμβουλεύουν για τη δημιουργία απλών ηλεκτρονικών κόμικς που στοχεύουν στην προσέλκυση ενός ευρύτερου κοινού και στο να γίνουν δημοφιλή στα κοινωνικά μέσα δικτύωσης,
- σας καθοδηγούν για το πως να χρησιμοποιείτε ένα ειδικό εργαλείο δημιουργίας κόμικς ως καθηγητής.

Ενώ υπάρχουν πολλά ενδιαφέροντα πράγματα για να μάθει κανείς από τέτοιες πηγές, η ποικιλομορφία τους μπορεί να τρομάζει έναν αρχάριο και να προβληματίζει έναν καθηγητή που αναζητά αποδοτικές από άποψη χρόνου λύσεις.

Επομένως, αυτό το κομμάτι θα καλύψει τις βασικές αρχές και τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν οι καθηγητές για τη δημιουργία των δικών τους καρτέ ή σελίδων για την τάξη τους. Με άλλα λόγια, αυτό το κεφάλαιο στοχεύει στο να σας δείξει τον κατάλληλο τρόπο σκέψης και οργάνωσης για να ξεκινήσετε και να δημιουργήσετε χωρίς κάποια χρονοβόρα εξάσκηση. Για να μάθετε περισσότερα σχετικά με τα εργαλεία και τη λεπτομερή διαδικασία δημιουργίας των δικών σας κόμικς, σας προσκαλούμε να ρίξετε μια ματιά στην ενότητα ηλεκτρονικής μάθησης, που υιοθετεί μια βήμα προς βήμα προσέγγιση για τη δημιουργία κόμικς από καθηγητές Αγγλικών. Η έναρξη λειτουργίας της ενότητας [ηλεκτρονικής μάθησης](#) του «EdComix» έχει δρομολογηθεί για το φθινόπωρο του 2020.

Τα βασικά βήματα για τη δημιουργία των κόμικς είναι τα εξής: πρώτον, η άντληση έμπνευσης, έπειτα η σύλληψη ή η δημιουργία του έργου σας, και τέλος η γνώση του τι πρέπει να γίνει μετά το στάδιο της σύλληψης. Καθώς είναι εύκολο να νιώσει κανείς ότι χάνετε όταν φτιάχνει κάτι από το μηδέν, θα κλείσουμε αυτό το κομμάτι με λίγες συμβουλές ώστε να διατηρηθεί απλή η δημιουργική διαδικασία.

a. Πριν τη σύλληψη και αντλώντας έμπνευση

Ως δημιουργός, ο βασικός σκοπός που επιτελούν τα κόμικς είναι το ότι σας επιτρέπουν να πείτε μια ιστορία. Μια ιστορία μπορεί να περιλαμβάνει επεξηγήσεις σχετικά με ένα θέμα, όπως μια ιδέα σε ένα μάθημα, αλλά η εξήγηση που συνδέεται με το μάθημα ή η εφαρμογή όσων έχουν ειπωθεί ή μελετηθεί στο μάθημα μπορούν να τοποθετηθούν στο νοηματικό πλαίσιο μιας ιστορίας όταν παρουσιάζεται σε ένα κόμικς. Επομένως, το πρώτο βήμα για

τη δημιουργία ενός κόμικς είναι να σκεφτεί κανείς την ιστορία που θέλει να πει. Αυτή η ιστορία ξετυλίγει ένα θέμα, ένα πρόσωπο ή γεγονός και θα συμπεριλαμβάνει χαρακτήρες σε μια αρχική κατάσταση που θα καταλήγει σε μια διαφορετική κατάσταση.

Αν δεν έχετε συνηθίσει να γράφετε ή να δημιουργείτε ιστορίες, μπορεί να κολλήσετε σε αυτό το στάδιο. Είναι πιθανό να γνωρίζετε το θέμα για το οποίο θέλετε να μιλήσετε ή να γνωρίζετε ορισμένα στοιχεία της ιστορίας που θέλετε να πείτε, αλλά να μην είστε σίγουροι πως να τα συνδυάσετε.

Παρακάτω δίνονται ορισμένες υποδείξεις για να σας ωθήσουν να δημιουργήσετε μια ολοκληρωμένη ιστορία, κατασκευασμένη από τις σκόρπιες ιδέες που μπορεί να έχετε.

ι. Συγκεντρώστε κόμικς που σας αρέσουν ως πρότυπα

Ένα από τα πρώτα πράγματα που πρέπει να κάνετε είναι να συγκεντρώσετε κάποια κόμικς που σας αρέσουν ή θα θέλατε να ακολουθήσετε το πνεύμα τους. Αυτό θα σας επιτρέψει να δημιουργήσετε το δικό σας σύνολο παραπομπών και να καταλάβετε μέσα σε ποιο πλαίσιο ή με ποιο ύφος θα θέλατε να δημιουργήσετε τα κόμικς σας.

Όταν δημιουργείτε κόμικς για τα μαθήματα σας, θα σας συμβουλεύαμε να συλλέγετε καρτέ και μικρές ιστορίες, ή μικρά αποσπάσματα μακροσκελών έργων, καθώς είναι απίθανο ότι θα έχετε το χρόνο ή την αντοχή για να δημιουργήσετε εκτενή έκθετα.

Επιπλέον, δεν είναι ανάγκη να συγκεντρώσετε πολλές σελίδες για έμπνευση, κυρίως γιατί μπορεί να καταλήξετε να χάνετε στη διαδικασία ή στο μεγάλο όγκο. Επομένως, μη διστάσετε να προκαλέσετε τον εαυτό σας να βρει έναν εύλογο αριθμό κόμικς – 10 έργα θα ήταν μια καλή βάση για να ξεκινήσετε. Μπορείτε ακόμα και να βάλετε χρονόμετρο για να περιορίσετε το χρόνο και την ενέργεια που καταναλώνετε για την εύρεση ιδεών. Η μείωση του χρόνου που αφιερώνετε για έρευνα παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον όταν ασχολείστε με κόμικς, καθώς μπορεί να παρασυρθείτε και να τα διαβάσετε, απομακρύνοντας έτσι το στόχο σας.

ii. Κατανοώντας τη δομή μιας ιστορίας

Αφού συγκεντρώσετε τις πηγές, θα πρέπει να τις συλλογιστείτε με κριτική διάθεση και να αναρωτηθείτε αν μπορούν να αποτελέσουν καλό πρότυπο για εσάς. Υπάρχουν καταστάσεις που βρίσκετε ιδιαίτερα χρήσιμες; Με ποιόν τρόπο αυτές οι ιστορίες κινούνται από μια αρχική κατάσταση στην κατάληξη της ιστορίας; Υπάρχουν κάποιες σημαντικές διαφορές μεταξύ των έργων που επιλέξατε; Μπορείτε να αντλήσετε ευκολότερα έμπνευση από κάποια παραδείγματα σε σχέση με κάποια άλλα;

Σε αυτό το σημείο, ο σκοπός δεν είναι να αξιολογήσετε την παιδαγωγική αξία διαφορετικών ειδών κόμικς ή να προσπαθήσετε να ορίσετε το τέλειο είδος κόμικς για εσάς, αλλά να κατασκευάσετε τη δική σας αφηγηματική εργαλειοθήκη.

Αν είστε καθηγητής γλώσσας, πιθανώς να έχετε μελετήσει κάποιου είδους λογοτεχνικής ανάλυσης κατά τη διάρκεια της πρακτικής σας. Προσπαθήστε να εφαρμόσετε τις αρχές της λογοτεχνικής ανάλυσης στα κόμικς για να καταλάβετε περισσότερο για το πως λειτουργούν, καθώς και για να αναλογιστείτε τι θα μπορούσε να εκφράσει περισσότερο τους μαθητές σας.

Αν πάρετε κάποια στοιχεία της ιστορίας που είχατε σκεφτεί αρχικά και προσθέσετε τα στοιχεία που βρήκατε σε έτοιμα κόμικς, μπορείτε να δημιουργήσετε μια ή περισσότερες ολοκληρωμένες ιστορίες. Οι ιστορίες αυτές δεν χρειάζεται να είναι μακροσκελείς, ωστόσο θα πρέπει να εξιστορούν το πως μια κατάσταση Α κατέληξε σε μια κατάσταση Β.

iii. Χρησιμοποιώντας δείγματα γραφής ως έναυσμα της δημιουργικότητας σας

Τα δείγματα δημιουργικής γραφής υπάρχουν σε πολλές μορφές και είδη. Αποτελούνται από μια ιστορία που στοχεύει να σας κινητοποιήσει για να γράψετε τη δική σας. Σας προσφέρουν είτε τις πρώτες λέξεις της αρχής είτε ένα τέλος που πρέπει να φτάσετε μέσω της ιστορίας σας. Μπορούν επίσης να παρέχουν σύντομα αφηγηματικά στοιχεία για να κάνετε εικόνα το τι πραγματεύεται η ιστορία. Μια καλή πρακτική θα ήταν να ενσωματώσετε μια ιδέα από ένα δείγμα γραφής στη δομή ή στα στοιχεία ενός κόμικς που σας αρέσει και να προσπαθήσετε να δημιουργήσετε μια ιστορία γύρω από αυτή.

Καθώς υπάρχουν αμέτρητες πηγές για δείγματα δημιουργικής γραφής, θα ήταν δύσκολο να τις κατονομάσουμε όλες. Ωστόσο, στα παραρτήματά μας έχουμε προσθέσει ένα άρθρο από την εφημερίδα «New York Times» που ονομάζεται “Over 1.000 Writing Prompts For Students” (2018), το οποίο θα μπορούσε να αποτελέσει ένα πρώτο σημείο επαφής που μπορείτε να εξετάσετε. Επιπρόσθετα, μπορείτε να περιηγηθείτε στην πλατφόρμα «English Profile» (www.englishprofile.org) για να βρείτε λεξιλόγιο και θέματα προσαρμοσμένα σε διαφορετικά επίπεδα αγγλικών.

Καθώς τα δείγματα δημιουργικής γραφής διατίθενται για κάθε πιθανό θέμα, μη διστάσετε να αναζητήσετε δείγματα για συγκεκριμένα θέματα (όπως για παράδειγμα «φύση», «ταξίδι», «εργασία» κ.λπ.).



b. Περιγραφή της δημιουργικής διαδικασίας (σύλληψη)

Αφού γράψετε την ιστορία σας, μπορείτε να βρείτε παρακάτω τα διαφορετικά βήματα που πρέπει να διανύσετε για να δημιουργήσετε καρέ ή μια σελίδα κόμικς.

i. Αποφασίστε τι εργαλεία επιθυμείτε να χρησιμοποιήσετε

Προσπαθήστε να ελέγξετε τι εργαλεία είναι διαθέσιμα για εσάς και αν προτιμάτε ένα κόμικς που θα σχεδιάσετε με το χέρι, αν θέλετε να το δημιουργήσετε ψηφιακά ή αν θέλετε να συνδυάσετε και τις δύο αυτές μεθόδους. Ακόμα και όταν δημιουργείτε ένα κόμικς ψηφιακά, μπορεί να χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε αρκετά εργαλεία, επομένως μπορείτε να αρχίσετε καταγράφοντας τι θέλετε να χρησιμοποιήσετε και με ποια σειρά. Αδράξτε την ευκαιρία για να σχεδιάσετε ένα σχέδιο δράσης δημιουργίας για τον εαυτό σας εάν νιώθετε ότι κάτι τέτοιο θα σας βοηθούσε να έχετε τον έλεγχο της δουλείας σας.

ii. Διαλέξτε την τεχνοτροπία σας

Αν δεν ζωγραφίζετε, επιλέξτε τις πηγές γραφικών που θα θέλατε να χρησιμοποιήσετε. Όπως θα δούμε και στο κεφάλαιο 4, κάποια ψηφιακά εργαλεία δημιουργίας κόμικς σας παρέχουν τη δυνατότητα να διαλέξετε ανάμεσα από διαφορετικές τεχνοτροπίες ή σας επιτρέπουν να ανεβάσετε εικόνες από άλλες πηγές για να τις ενσωματώσετε στο κόμικς σας. Συνεπώς, μπορείτε να διαλέξετε αν θέλετε να δημιουργήσετε ένα κόμικς που έχει πιο καρτούνιστική, κλασική Ευρωπαϊκή, καλλιτεχνική, εκλεπτυσμένη, απλοποιημένη κ.λπ. μορφή.

Αν επιλέξετε να ζωγραφίσετε οι ίδιοι και ζωγραφίζετε συχνά, πιθανώς να έχετε ήδη καταλήξει στην τεχνοτροπία σας και μπορείτε να παραλείψετε αυτό το βήμα. Ωστόσο, αν έχετε συνηθίσει να ζωγραφίζετε λεπτομερείς εικόνες, ίσως θα πρέπει να ζωγραφίσετε κάτι σε μια πιο απλή μορφή που θα σας πάρει λιγότερο χρόνο. Για να πετύχετε κάτι τέτοιο, μπορείτε να αντλήσετε έμπνευση παρατηρώντας τα κόμικς που συγκεντρώσατε κατά τη

διάρκεια του σταδίου πριν τη σύλληψη.

iii. Δημιουργήστε ή επιλέξτε τους χαρακτήρες και το σκηνικό

Αφού αποφασίσετε την ιστορία που θέλετε να αφηγηθείτε, με ποια εργαλεία και με ποια τεχνοτροπία, μπορείτε να αρχίσετε να συγκεντρώνετε πηγές για να απεικονίσετε τους χαρακτήρες και το σκηνικό – εάν φυσικά το σκηνικό είναι απαραίτητο στην ιστορία σας, καθώς δεν σας εμποδίζει τίποτα στο να αφήσετε κενό το φόντο.

iv. Γράψτε το σενάριο και/η τη σχηματική απεικόνιση σεναρίου

Ενώ στο στάδιο πριν τη σύλληψη συζητήσαμε πως να παρακινήσετε τον εαυτό σας για να γράψετε τη δική σας ιστορία, το σενάριο είναι η λεπτομερής πλοκή σχετικά με το πως εκτυλίσσεται η ιστορία σας. Ανάλογα με το πως το δημιουργείτε, μπορείτε είτε να κρατήσετε σημειώσεις και έπειτα να μεταφέρετε τις ιδέες σας στην εικονογράφηση, είτε πρώτα να δημιουργήσετε την εικονογράφηση και μετά να τοποθετήσετε απευθείας τα κείμενα στα καρέ. Ενώ κάτι τέτοιο θα μπορούσε να αποτελέσει ρίσκο για πιο εκτενείς μορφές κόμικς, δεν θα είναι πρόβλημα να ξεκινήσετε απευθείας από την εικονογράφηση για ένα σύντομο κόμικς.

Εν συντομία, μπορείτε να θεωρήσετε την αναπαράσταση σεναρίου ως προσχέδιο των καρέ, στα οποία μπορείτε να τοποθετήσετε τις σιλουέτες των χαρακτήρων και να προσθέσετε τα σύννεφα διαλόγου ή οποιοδήποτε άλλο γραφικό στοιχείο.

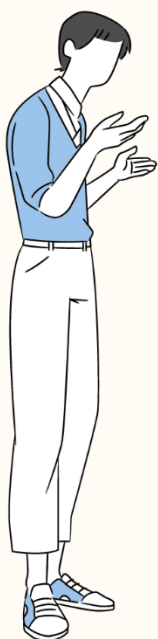
Πρότυπα εικονογραφημένα σενάρια θα μελετηθούν στο κεφάλαιο 3.

v. Δημιουργώντας το κόμικς σας

Με όλα τα στοιχεία που έχετε τώρα στη διάθεση σας, θα πρέπει να είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε τη δημιουργία του δικού σας κόμικς. Αν το δημιουργείτε ψηφιακά, η πρώτη προσπάθεια για τη δημιουργία του μπορεί να είναι αρκετά κοντά στο τελικό αποτέλεσμα

που θέλετε να πετύχετε. Μια καλή πρακτική είναι να τοποθετήσετε όλα τα στοιχεία στα καρέ και όταν όλα είναι στη θέση τους, μπορείτε να κάνετε κάποιες τελικές τροποποιήσεις (για παράδειγμα να προσαρμόσετε το μέγεθος των σύννεφων διαλόγων, το μέγεθος των χαρακτήρων, κάποια χρώματα, κ.λπ.). Από την άλλη μεριά, αν δημιουργείτε τα κόμικς με το χέρι, μπορεί να συνειδητοποιήσετε ότι αυτά που φανταστήκατε για την εικονογράφηση δεν ταιριάζουν ή δεν λειτουργούν όπως θα θέλατε: πιθανώς να χρειαστεί να αφιερώσετε λίγο περισσότερο χρόνο για να οργανώσετε και να τελειοποιήσετε το έργο σας. Όταν τελειώσετε με την έντυπη εκδοχή, μπορείτε να τη σκανάρετε και να προσαρμόσετε τη φωτεινότητα με τρόπο που εκλεπτύνει το σχέδιο σας. Το μάθημα 17 της ενότητας [ηλεκτρονικής μάθησης](#) θα σας προσφέρει μια πιο λεπτομερή καθοδήγηση σχετικά με το πως μπορείτε να πετύχετε κάτι τέτοιο.

Διαδικασία δημιουργίας



1

Επιλέξτε τα εργαλεία σας

2

Επιλέξτε το γραφικό σας στυλ

3

Επιλέξτε τους χαρακτήρες και το σκηνικό σας

4

Γράψτε το σενάριο και το storyboard σας

5

Δημιουργήστε το κόμικ σας

c. Μετά τη σύλληψη

Τώρα που έχει δημιουργηθεί το κόμικς, περιποιημένο και ολοκληρωμένο, μπορεί να πιστεύετε ότι φτάσατε στο τέλος της δημιουργικής διαδικασίας. Ωστόσο, έχουμε κάποιες επιπρόσθετες συμβουλές ώστε να είστε σίγουρα ευχαριστημένοι με τις δημιουργίες σας.

i. Επιτρέψτε σε τρίτους να αξιολογήσουν το κόμικς σας

Έχετε σκεφτεί μια ιστορία, τη μετατρέψατε σε κόμικς και η σχέση της με το υλικό των μαθημάτων είναι ξεκάθαρη σε εσάς. Ωστόσο, είναι πιθανόν ότι τρίτα άτομα, είτε αυτά είναι συνάδελφοι, μαθητές ή φίλοι, δεν αντιλαμβάνονται το νόημα ούτε καταλαβαίνουν την ιστορία σας. Αν συμβεί αυτό, είναι απόλυτα φυσιολογικό: όταν οι συγγραφείς δημιουργούν μια ιστορία, καταναλώνουν πολύ χρόνο σκεπτόμενοι πως να μετουσιώσουν τις ιδέες τους με τρόπο που θα γίνουν κατανοητές από τρίτους. Ωστόσο, κάποιες φορές το αναγνωστικό κοινό δεν συλλαμβάνει την ουσία. Συνεπώς, παρουσιάζει ενδιαφέρον να διαβάζουν άλλοι το έργο σας για να εξασφαλίσετε ότι καταλαβαίνουν το νόημα. Εφόσον η πλειοψηφία των ανθρώπων καταλαβαίνουν τι εννοείται χωρίς ιδιαίτερη προσπάθεια, σημαίνει ότι μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε και με τους μαθητές σας. Επιπρόσθετα, αν ζητήσετε από τους μαθητές σας να αξιολογήσουν τη δημιουργία σας, μπορείτε να το κάνετε με τρόπο που να είναι σαν άσκηση, ζητώντας τους να απαντήσουν μια σειρά ερωτήσεων ή να γράψουν μια σύντομη έκθεση για το αν βρίσκουν το κόμικς σας ξεκάθαρο ή ενδιαφέρον.

ii. Να είστε έτοιμοι να δεχτείτε κριτική

Είτε ζητήσετε τη γνώμη τρίτων είτε όχι, θα ακούσετε τι σκέφτονται οι άλλοι με τον έναν τρόπο ή τον άλλον. Επομένως, θα πρέπει να είστε έτοιμοι να δεχτείτε κριτική, θετική ή αρνητική. Είτε τα άτομα που δίνουν ανατροφοδότηση ή εκφράζουν τη γνώμη τους γνωρίζουν πως δημιουργήσατε οι ίδιοι το κόμικς που έχουν μπροστά τους είτε όχι, δεν θα πρέπει να πάρετε προσωπικά αυτό που σας λένε. Μπορεί να είναι δύσκολο να δεχτείτε αρνητική κριτική για κάτι για το οποίο δουλέψατε, όπως είναι παράξενο να σας συγχαίρουν για κάτι που αισθάνεστε ότι δημιουργήσατε χωρίς ιδιαίτερη προσπάθεια. Μην επιτρέψετε την πρώτη παρτίδα ανατροφοδότησης να σας αποθαρρύνει από το να

δημιουργείτε κόμικς επειδή το κοινό δεν αντέδρασε όπως θα θέλατε: για παράδειγμα αν δεν βρήκαν αστείο αυτό που δημιουργήσατε. Και μην επιτρέψετε τη θέληση σας να βελτιωθείτε να μετατραπεί σε μια τεράστια λίστα καθηκόντων για τις επόμενες σας δημιουργίες. Λάβετε υπόψη αυτά τα οποία θεωρείτε ότι είναι εντός των δυνατοτήτων σας και επιθυμείτε να βελτιώσετε εάν θέλετε να αναβαθμίσετε τα κόμικς σας. Και υπενθυμίστε στον εαυτό σας ότι στην τελική δεν στοχεύετε στο να δημιουργήσετε έργα τέχνης, αλλά νέο υλικό για να πλαισιώσετε τα μαθήματά σας.

Αυτό ισχύει ακόμα περισσότερο αν τα ζωγραφίσατε εσείς οι ίδιοι ή αν κάνατε μια προσπάθεια να είστε δημιουργικοί με εργαλεία δημιουργίας ψηφιακών κόμικς: κάποιος πιθανώς να σας δώσουν την άποψη τους σχετικά με τις σχεδιαστικές επιλογές που θα μπορούσατε να είχατε κάνει, ή άλλες ιστορίες που θα μπορούσατε να είχατε γράψει. Αν αισθάνεστε ότι έχουν δίκιο, μη ντραπείτε: έπρεπε να αρχίσετε από κάπου. Αν θεωρήσετε ότι οι προτάσεις τους δεν θα βελτιώσουν το κόμικς σας όσον αφορά την επιτέλεση του σκοπού του στην υποστήριξη των σπουδών των μαθητών, είστε ελεύθεροι σε αυτή την περίπτωση να αγνοήσετε τις προτάσεις τους.

Έχετε μόλις αρχίσει την πορεία σας στη δημιουργία κόμικς, συνεπώς είναι φυσιολογικό να μη δημιουργήσετε τέλεια έργα τέχνης με την πρώτη! Αν παρατηρήσετε αρκετούς καλλιτέχνες, τα πρώιμα έργα τους μπορεί να δείχνουν κάπως άστατα και δυσαρμονικά σε σύγκριση με τα μεταγενέστερα έργα τους: όλοι χρειάζονται χρόνο και εξάσκηση για να ενισχύσουν τις δεξιότητές τους.

iii. Πως να διατηρήσετε τα επίπεδα κινήτρου υψηλά

Σε γενικές γραμμές, το κίνητρο κάποιου είναι υψηλό ότι ξεκινά να μαθαίνει ή να κάνει κάτι καινούργιο, ωστόσο τη στιγμή που γίνεται κάτι περιπλοκότερο ή όταν ο ενθουσιασμός για μια νέα δραστηριότητα ξεθωριάζει, είναι εύκολο να τα παρατήσει. Συνεπώς, αν απολαμβάνετε τη δημιουργία κόμικς για τους μαθητές σας, συνειδητοποιήστε τα οφέλη για αυτούς και αν θέλετε να την μετατρέψετε σε συνήθεια, σας παρέχουμε κάποιες συμβουλές για να σας βοηθήσουν να διατηρήσετε το κίνητρό σας με τη πάροδο του χρόνου και να συνεχίσετε δυναμικά τις προσπάθειές σας:

- Σημειώστε κάπου τις ιδέες σας: μπορεί να είναι τετράδιο, κάποια εφαρμογή που κρατάει σημειώσεις στο κινητό σας ή το σημειωματάριο στον υπολογιστή σας. Όταν νιώθετε ότι έχει εξαντληθεί η έμπνευσή σας, κάτι τέτοιο θα αποτελέσει πολύτιμη πηγή.
- Στα ίδια μέσα, μη διστάσετε να καταγράψετε τη δική σας ανατροφοδότηση στον εαυτό σας όταν δημιουργείτε. Θα σας παρακινήσει να δημιουργείτε ακόμα και σε μέρες που νιώθετε αποθαρρημένοι.
- Μη θέσετε ανέφικτους στόχους για τα κόμικς που θα δημιουργήσετε για τους μαθητές σας: καθώς απαιτείται κάποιος χρόνος και ενέργεια για να δημιουργήσετε κόμικς και δεδομένου ότι όλα τα καθήκοντα που αναλαμβάνετε ως καθηγητή, είναι απίθανο να μπορέσετε να σχεδιάσετε περισσότερο από ένα ή δύο σύντομες ιστορίες ή σελίδες το μήνα. Θέστε για τον εαυτό σας έναν ρεαλιστικό στόχο και μη φοβηθείτε να το προσαρμόσετε, για να βεβαιωθείτε ότι δεν πιέζετε υπερβολικά τον εαυτό σας.
- Αν σας αρέσει να χρησιμοποιείτε κόμικς με τους μαθητές σας, χρησιμοποιήστε έτοιμα κόμικς ή κόμικς που δημιουργήσατε οι ίδιοι. Θα μπορούσατε ακόμα να καταγράψετε τα θέματα για τα οποία δυσκολεύεστε να βρείτε σχετικά κόμικς και να επικεντρωθείτε στη δημιουργία υλικού για αυτά τα θέματα.
- Εάν αρέσει στους συναδέλφους σας αυτό που δημιουργήσατε, μη διστάσετε να μοιραστείτε τα έργα σας μαζί τους! Αυτό θα σας επιτρέψει να συλλέξετε ποιοτική ανατροφοδότηση, εάν φυσικά χρησιμοποιήσουν τα κόμικς σας στην πράξη με τους μαθητές τους και όχι εάν απλά τους ρίξουν μια γρήγορη ματιά.
- Πάντα έχετε στο μυαλό σας το στόχο σας: μπορεί να απογοητευτείτε αν δεν δημιουργήσατε έργα τέχνης, αν οι μαθητές δεν δείξουν ενδιαφέρον στα κόμικς σας ή αν οι συνάδελφοί σας θεωρούν ότι ξοδεύετε άδικα το χρόνο σας. Για να εμποδίσετε αυτά τα αρνητικά συναισθήματα από το να σας αποθαρρύνουν, παραθέστε το στόχο σας ξεκάθαρα στον εαυτό σας και αναλογιστείτε τον όταν έχετε αμφιβολίες. Κάτι τέτοιο θα επαναφέρει το κίνητρο σας!
- Διασκεδάστε με τη δημιουργία κόμικς: ο σκοπός της δημιουργίας νέου περιεχομένου δεν είναι να γίνεται ένας ινσταγκραμικός καθηγητής, αλλά να

υπάρχει ποικιλία σε αυτό που δημιουργείτε και να κάνετε πιο διασκεδαστικό το μάθημά σας. Συνεπώς, μη πιέζετε τον εαυτό σας να δημιουργήσει κόμικς αν αισθάνεστε αγχωμένος ή εκνευρισμένος για να κάνετε κάτι τέτοιο. Ενώ κάποιες πτυχές της δημιουργίας κόμικς μπορεί να σας φαίνονται λιγότερο διασκεδαστικές, σε γενικά πλαίσια πρέπει να επικεντρώνεστε σε τι σας αρέσει.



d. Κάποιες συμβουλές για να διατηρήσετε τα πράγματα απλά

Ένας από τους βασικούς λόγους που μπορεί να απομακρύνει κάποιος από το να ακολουθήσει μια δημιουργική πορεία είναι το ότι μπορεί να φαίνεται δύσκολη. Οποιαδήποτε δημιουργική διαδικασία μπορεί να είναι απαιτητική: μπορεί κανείς να διστάζει να παρουσιάσει κάτι που δεν αισθάνονται ότι είναι αρκετά άρτιο, ή μπορεί να είναι αποθαρρυντικό να μη μπορείτε να δημιουργήσετε όσα κόμικς επιθυμείτε όταν έχετε τόσες πολλές ιδέες αλλά τόσο λίγο χρόνο για να τα ζωντανέψετε. Όπως αναφέραμε παραπάνω σχετικά με το πως να δεχτείτε ανατροφοδότηση χωρίς να κρίνετε αυστηρά το έργο σας, σε αυτό το σημείο θα θέλαμε να σας παρουσιάσουμε κάποια είδη κόμικς που δεν είναι ιδιαίτερα περίπλοκα στο να τα δοκιμάσετε ή να τα δημιουργήσετε ως καθηγητής. Θα θέλαμε να ξεκινήσουμε με μια σύντομη δήλωση σχετικά με την παρουσίαση αυτού του θέματος: δεν εννοούμε ότι τα κόμικς που θα παρουσιάσουμε έχουν χαμηλή καλλιτεχνική αξία, μονάχα επιθυμούμε να αναδείξουμε κάποια περισσότερο προσβάσιμα εργαλεία που θα επιτρέψουν στους καθηγητές να ξεκινήσουν να δημιουργούν, δείχνοντας τους ότι περίπλοκα σχέδια και σκίτσα δεν είναι απαραίτητα για να δημιουργήσετε ένα κόμικς.

Παρακάτω παρέχονται κάποια παραδείγματα:

- Το “La Bande Pas Dessinée” (Navo), που θα μπορούσε να μεταφραστεί ως “Μη-Εικονογραφημένα Κόμικς”, είναι μια σειρά κόμικς που δείχνουν μόνο κείμενο και σύννεφα, χωρίς σχέδια, χαρακτήρες ή σκηνικά. Αν και τα βρήκαμε μόνο στα γαλλικά, αποτελούν ωραίο παράδειγμα για το πως μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κόμικς στρέφοντας την προσοχή σας σε διαλόγους και καταστάσεις, αντί να καταναλώνετε πολύ χρόνο σχεδιάζοντας μια κατάσταση ή έναν χαρακτήρα με τα ρούχα του, τα αξεσουάρ του ή άλλα στοιχεία που σχετίζονται με την εμφάνισή του.

Παράδειγμα από το “La Bande Pas Dessinée” του Navo:



Μετάφραση:

Τίτλος: Η Ιδέα

1^ο καρέ:

1^ο σύννεφο: Στην αρχή, οι άνθρωποι δεν καταλάβαιναν στα αλήθεια την ιδέα των κόμικς χωρίς εικόνες ...

2^ο σύννεφο: Α, ναι;

3^ο σύννεφο: Ναι...

2nd panel:

1^ο σύννεφο: Και τώρα;

2^ο σύννεφο: Τι πιστεύουν;

3rd panel:

1^ο σύννεφο: Λοιπόν... Μόλις έχει ξεκινήσει.

2^ο σύννεφο: Α, σωστά...

- Ο κενός χώρος μπορεί να έχει σπουδαία αφηγηματική δύναμη και σε διαφορετικά πλαίσια: μπορεί να είναι κενά καρέ ακόμα και ολόκληρες σελίδες χρωματισμένες με ένα χρώμα (ακόμα και λευκό), ή σχεδόν κενές σελίδες που αναδεικνύουν έντονα συναισθήματα ή δίνουν στον αναγνώστη χρόνο να εμπεδώσουν ιδέες. Η Zeina Abirached είναι μια Λιβανέζα δημιουργός κόμικς που εναλλάσσεται μεταξύ μαύρων και λευκών σελίδων με πολλές λεπτομέρειες σε σχεδόν κενές σελίδες, προκειμένου να αλλάξει τον αφηγηματικό ρυθμό. Μπορείτε να δείτε το γραφικό της μυθιστόρημα “I remember Beyrouth” (2008), για παράδειγμα.

Το εξώφυλλο του “I Remember Beyrouth” της Abirached:



- Συγκρίνοντας τα πρώιμα και τα τωρινά έργα κάποιων δημιουργών ηλεκτρονικών κόμικς όπως ο Chris Grady (Lunar Baboon) και η Sarah Andersen (Sarah's Scribbles) δείχνουν πως η τεχνοτροπία κάποιου μπορεί να εξελιχθεί με την πάροδο του χρόνου, ακόμα και στην περίπτωση που ο τρόπος σχεδιασμού προοριζόταν να δείχνει απλός και γρήγορος για να επιτευχθεί. Μη διστάσετε να κοιτάξετε στο ιστολόγιο τους, το οποίο περιλαμβάνεται στη βιβλιογραφία, και να συγκρίνετε την τεχνοτροπία των παλαιότερων με των πιο πρόσφατων δημοσιεύσεων. Κάτι τέτοιο θα σας δείξει πως η τεχνοτροπία κάποιου μπορεί να ωριμάσει και να εξελιχθεί με την πάροδο του χρόνου και θα σας ενθαρρύνει να ξεκινήσετε να δημιουργείτε ακόμα και αν δεν νιώθετε σίγουρος για τις ικανότητες σας.

Παράδειγμα του πρώτου και του πιο πρόσφατου κόμικς της Sarah Andersen στο ιστολόγιο της



Αυτό είναι το πρώτο κόμικς που μπορεί να βρει κανείς στα αρχεία της Sarah Andersen, που ξεκινούν από το Δεκέμβριο του 2011 (Andersen, 2011). Ξεκίνησε δημοσιοποιώντας τις εμπειρίες της ως φοιτήτρια Καλών Τεχνών.



WITCH WITH A WHITE CAT:



© Sarah Andersen

Στο τελευταίο της κόμικς (μέχρι στιγμής στις 7 Οκτωβρίου 2020), μπορούμε να παρατηρήσουμε ότι η τεχνοτροπία της δημιουργού έχει ωριμάσει, καθώς η τεχνοτροπία της δεν μεταλλάσσεται με την ίδια συχνότητα σε σχέση με τα πρώτα έργα της.

- Τέλος, θα πρέπει να θυμάστε ότι οι χαρακτήρες που δημιουργείτε για τα κόμικς δεν χρειάζεται να είναι σύνθετοι. Μπορεί να έχουν ακόμα και γεωμετρική μορφή, να είναι πράγματα, λαχανικά ή φρούτα, για να αναφέρουμε κάποια παραδείγματα, και ωστόσο να σας δίνουν τη δυνατότητα να δημιουργήσετε μια ιστορία για αυτούς. Πολλά από τα δείγματα που προσφέρονται στο Canva παρέχουν τέτοια πρότυπα απλών κόμικς.

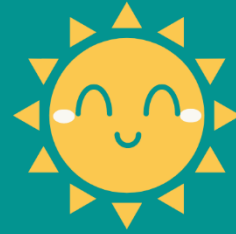
Sunny in Timplton Town

By Jean Laguardia

Time to rise and
shine on this
wonderful day!



Good morning
down there,
Planet Earth!



Let me send you
my warmest
regards!

2. Αφήγηση

Η αφήγηση είναι ένας τρόπος επικοινωνίας και εκμάθησης, ο οποίος χρησιμοποιεί ιστορίες για να προσελκύσει το ενδιαφέρον των μαθητών, να μεταλαμπαδεύσει ευκολότερα τη γνώση, και/ή συχνά να διευκρινίσει κάτι. Η «εξιστόρηση» είναι η διαδικασία κατασκευής ιστοριών στο μυαλό των μαθητών, κάτι που είναι ένας από τους πιο θεμελιώδεις τρόπους διαμόρφωσης νοήματος (Hamilton & Weiss, 2005).

Ανεξάρτητα από την ηλικία, οι άνθρωποι μαθαίνουν και συγκρατούν πληροφορίες ευκολότερα εάν αυτές είναι μέρος μιας ιστορίας. Αυτό συμβαίνει γιατί οι ιστορίες είναι απολαυστικές και προσελκύουν τη προσοχή και την έμφυτη περιέργεια των μαθητών να ξετυλίξουν μια ιστορία και να μάθουν πως λύνεται ένα πρόβλημα ή ποια βήματα απαιτούνται για την επιτυχή ολοκλήρωση μιας εργασίας. Η εξιστόρηση **δημιουργεί ενδιαφέρον, αναμονή και προσδοκία**, τα οποία προκαλούν την αφοσίωση και τη συμμετοχή στη διαδικασία μάθησης. Κάτι τέτοιο οδηγεί σε ουσιαστική μάθηση, βοηθάει στην ικανότητα συγκράτησης πληροφοριών και στην άμεση ανάκληση των πληροφοριών στη μνήμη.

Η αφήγηση μπορεί να είναι είτε προφορική είτε οπτική. Την ίδια στιγμή, μπορεί να χρησιμοποιήσει τη φωνή, εικόνες και φωτογραφίες, κάτι που μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν τις πληροφορίες και τις λεπτομέρειες της ιστορίας. Στα κόμικς, μας ενδιαφέρει η **οπτική αφήγηση**, και στο πλαίσιο του έργου «EdComix project», θα θέλαμε να παρουσιάσουμε με ποιον τρόπο η αφήγηση μέσω κόμικς μπορεί να είναι **ενταξιακή** και να ενδυναμώσει τους μαθητές ώστε να τους αρέσει η μάθηση και να αποθηκεύουν τις πληροφορίες ευκολότερα.

Αλλά πρωτίστως, τι εννοούμε όταν μιλάμε για αφήγηση χωρίς αποκλεισμούς και γιατί είναι σημαντική;

Για επιτυχημένη εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς, οι καθηγητές θα πρέπει να στοχεύουν στην αποδοχή, στην κατανόηση και στη παρουσία μαθητών με διαφορές και ποικιλομορφία. Κάτι τέτοιο μπορεί να περιλαμβάνει σωματικές, γνωστικές, ακαδημαϊκές,

κοινωνικές και συναισθηματικές διαφορές. Η ένταξη προσκαλεί διαφορετικά είδη χρηστών να συμμετέχουν στη συζήτηση και για να συμβεί αυτό, χρειάζονται να γίνουν κάποιες τροποποιήσεις. Παρομοίως, η ενταξιακή αφήγηση αναφέρεται στις προσαρμογές που γίνονται προκειμένου να συμπεριλάβουν και να ενσωματώσουν όλους τους μαθητές με τις παραπάνω διαφορές στη διαδικασία εκμάθησης.

Εξαιτίας της σπουδαίας της επίδρασης και της προώθησης ενεργής συμμετοχής, η αφήγηση συχνά αποτελεί μία από τις βασικές τεχνικές που χρησιμοποιούνται για την ένταξη στα πλαίσια της τάξης. Το να ακούς, να διαβάζεις ή να αφηγείσαι μια ιστορία είναι μια γνωσιακή διαδικασία που δημιουργεί εικόνες στο μυαλό του μαθητή και υποκινεί τη φαντασία και τη δημιουργικότητα. Επίσης, ενεργοποιεί τα συναισθήματα του μαθητή και τον βοηθάει στην ενδοσκόπηση και στην έκφραση.

Οι μαθητές μπορούν να επωφεληθούν από μια ποικιλία αφηγηματικών μορφών, κυρίως από αυτές που περιλαμβάνουν οπτικό και ηχητικό περιεχόμενο. Τα κόμικς είναι ένα μέσο οπτικής αφήγησης που μεταφέρει τις πληροφορίες και τις λεπτομέρειες της ιστορίας μέσα από τη δύναμη της εικόνας. Αυτό δίνει ευκαιρίες ένταξης για όλους στις συζητήσεις και στη μαθησιακή διαδικασία. Η οπτική διέγερση βοηθάει επίσης τους μαθητές να διατηρούν τη συγκέντρωσή τους και να αυξάνουν το χρονικό διάστημα προσοχής. Βοηθάει επίσης στην ενίσχυση της διαύγειας, κυρίως για τα δυσκολότερα μαθήματα.

Για αυτούς τους λόγους, σε αυτό το κομμάτι του οδηγού στοχεύουμε να σας παρέχουμε προτάσεις και εργαλεία για να δημιουργήσετε ευπροσάρμοστο περιεχόμενο για αφήγηση χωρίς αποκλεισμούς με τη χρήση κόμικς. Αλλά πριν γίνει αυτό, παρακάτω θα περιγράψουμε τις δυο βασικές κατηγορίες για τις οποίες υπάρχει ζήτηση για ευπροσάρμοστο περιεχόμενο κόμικς που αφορά την αφήγηση χωρίς αποκλεισμούς.

a. Δείξτε σεβασμό στην πολυπολιτισμικότητα και στα μη-προνομιούχα υπόβαθρα

Αρχικά, οι ιστορίες συνδέονται με ένα πολιτισμικό πλαίσιο που έχει ένα συγκεκριμένο περιβάλλον, εποχή, με προκαθορισμένες ιδέες ή αναφορές, με τις οποίες το κοινό πρέπει

να είναι εξοπλισμένο για να τις καταλάβει. Συνεπώς, δεν μπορούν να είναι ουδέτερες. Υπό αυτό το πρίσμα, η εξιστόρηση μπορεί να παρέχει προκλήσεις και ευκαιρίες όσον αφορά την ένταξη. Επομένως, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να είναι σε εγρήγορση όσον αφορά τη πολυπολιτισμικότητα και την ένταξη και να αποφύγουν την αναπαραγωγή κλισέ και προκατειλημμένων απόψεων.

Ειδικά στην εικονογραφημένη αφήγηση, **η εκπροσώπηση είναι σημαντική**, καθώς οι λέξεις και οι εικόνες που χρησιμοποιούνται μπορούν να εντάσσουν ή να αποκλείουν μερίδες του κοινού, κάποιες φορές ακόμα και ακούσια. Το ίδιο ισχύει και με τα κόμικς, τα οποία ως έργο ή παράγωγο της κουλτούρας ή των μέσων μαζικής ενημέρωσης, μεταδίδουν ιδέες σχετικά με το τι και με το ποιος εκπροσωπείται και με ποιον τρόπο. Το να έχει κανείς ενταξιακό ρόλο αναφέρεται στην ικανότητα του να αναγνωρίζει την εκπροσώπηση που λαμβάνει το φύλο, η φυλή, οι αναπηρίες, οι πολιτισμοί, οι θρησκείες, οι διάφορες ταυτότητες ή οι ομάδες ανθρώπων γενικότερα (π.χ. ευφυείς άνθρωποι, δυνατοί άνθρωποι κ.λπ.). Συνεπώς, είναι σημαντικό για τους καθηγητές να έχουν υπόψη αυτούς τους παράγοντες και την πολυπλοκότητα όταν χρησιμοποιούν κόμικς με τους μαθητές, αποφεύγοντας έτσι τη διάδοση προκαταλήψεων και εσφαλμένων αντιλήψεων σχετικά με τον πολιτισμό και την ποικιλομορφία.

Οι πολιτισμικές διαφορές στα κόμικς μπορούν να εντοπιστούν με ευκολία από τον τύπο κόμικς ή την κατηγορία, η οποία περιέχει κώδικες και δομές καθώς και πολιτισμικές αναφορές όπως είναι τα αστεία και ο ρυθμός της αφήγησης. Ένα παράδειγμα είναι οι διαφορετικοί κώδικες των ευρωπαϊκών κόμικς σε σχέση με τα ιαπωνικά (μάνγκα). Σχετικά με αυτή τη διάσταση, συμβουλεύουμε τους καθηγητές να χρησιμοποιήσουν διαφορετικές κατηγορίες, π.χ. αμερικανικά κόμικς μαζί με ευρωπαϊκά κλασικά και μάνγκα, καθώς και ηλεκτρονικά κόμικς, επιτρέποντας έτσι τους μαθητές να παρατηρήσουν και να ερευνήσουν διαφορές και ομοιότητες.

Επιπρόσθετα, η αφήγηση χωρίς αποκλεισμούς στα κόμικς δεν περιορίζεται στο είδος κόμικς που παρουσιάζουν οι καθηγητές στους μαθητές τους. Είναι σημαντικό να υπάρχει ποικιλομορφία στους χαρακτήρες αναφορά τον πολιτισμό, την κοινωνία, το φύλο και τις

ικανότητες (πνευματικές ή σωματικές). Για παράδειγμα, ένα κορίτσι με προβλήματα ακοής ή ένα αγόρι σε αναπηρικό αμαξίδιο θα μπορούσαν να αποτελέσουν καλά παραδείγματα διαφορετικών και ενταξιακών χαρακτήρων, ως ήρωες μιας ιστορίας.

Επιπλέον, για να αντιμετωπιστούν οι διαστρεβλωμένες εκπροσωπήσεις των **φυλετικών και πολιτισμικών στερεότυπων και προκαταλήψεων**, που μπορούν να μεταλαμπευθούν μέσω των κόμικς, οι καθηγητές θα πρέπει να επισκοπούν το πολιτισμικό πλαίσιο των κόμικς που χρησιμοποιούνται στην τάξη, όπως συμβαίνει και με οποιαδήποτε άλλο σχολικό μάθημα. Θα ήταν ωφέλιμο για όλες τις πλευρές (καθηγητές και μαθητές) να διεξάγουν μια έρευνα σχετικά με το υπόβαθρο και τη πολιτισμική χροιά μιας ιστορίας ώστε να κατανοήσουν, να αποσαφηνίσουν και να παρέχουν δικαιολογημένα παραδείγματα σχετικά με το εννοιολογικό πλαίσιο και να εξασφαλιστεί η σωστή κατανόηση από τον αναγνώστη. Ειδικά όσον αφορά τα θέματα που σχετίζονται με το φύλο, θα συνιστούσαμε θερμά στους καθηγητές να βεβαιωθούν ότι περιλαμβάνουν διάφορους ρόλους και είδη γυναικών και αντρών στα κόμικς τους.

b. Προσαρμογή του υλικού του κόμικς για τη συμμετοχή των δυσλεκτικών αναγνωστών

Μια θεμελιώδης πτυχή της αφήγησης χωρίς αποκλεισμούς είναι η προσαρμογή των κόμικς για μαθητές με Ειδικές Μαθησιακές Δυσκολίες – που το συναντάμε και ως ΕΜΔ – που χρησιμοποιούν το πρόσφυμα «δυσ» για να υποδηλωθεί μια μερικώς ελλιπής ικανότητα, όπως η δυσλεξία, η δυσπραξία και η δυσαριθμησία, για να αναφέρουμε κάποια παραδείγματα. Οι καθηγητές πρέπει να προσαρμόζουν το εκπαιδευτικό και μαθησιακό υλικό καθώς και την οργάνωση της τάξης, προκειμένου να εντάξουν αυτούς στους μαθητές στις μαθησιακές δραστηριότητες.



Η αφήγηση χωρίς αποκλεισμούς στα κόμικς χρησιμοποιεί τροποποιήσεις που στηρίζονται στην οπτική ικανότητα των μαθητών να επεξεργάζονται πληροφορίες. Στο πλαίσιο αυτό, η προσαρμογή του υλικού των κόμικς για την υποστήριξη των μαθητών με ΕΔΜ, παρουσιάζεται στην παρακάτω ενότητα:

Σχετικά με τα **καρέ**, θα πρέπει να είναι αρκετά μεγάλα και με ακριβή επισχεδιασμό, ώστε να βοηθήσει τους «δυσ» αναγνώστες να ξεχωρίζουν τις διαφορετικές δράσεις και σκηνές. Επιπρόσθετα, να λαμβάνετε υπόψη τη σειρά των καρέ που θα πρέπει να ακολουθούν την αριστερά προς δεξιά διάταξη (για τις δυτικές χώρες), ευθυγραμμισμένα και όχι σε τυχαία σειρά και όχι σε διαφορετικά σχήματα και μεγέθη στο μήκος της σελίδας. Αυτό θα βοηθήσει τους μαθητές με ΕΜΔ να περιηγηθούν με ευκολία στα διαφορετικά καρέ και να μπορούν να ακολουθήσουν την πλοκή.

Τα **σύννεφα των κόμικς ή αλλιώς μπαλονάκια** μπορούν να διαφοροποιούνται όσον αφορά το σχήμα ή την τεχνοτροπία, εφόσον παραμένουν αρμονικά σε όλο το κόμικς. Ωστόσο, είναι σημαντικό να υπάρχει αρκετός χώρος μέσα στα σύννεφα για να χωράει το κείμενο, ώστε να αποφεύγεται η χρήση παύλας για τον διαχωρισμό των λέξεων. Επίσης, τα σύννεφα δεν πρέπει να αλληλεπικαλύπτονται ούτε να επικαλύπτουν το πλαίσιο του καρτέ.

Το κείμενο μέσα στο σύννεφο μπορεί να διαβαστεί και από αριστερά προς τα δεξιά και από πάνω προς τα κάτω στις δυτικές χώρες, και σε σχέση με τη θέση του ομιλητή. Αυτό το γεγονός καθιστά σημαντικό να χρησιμοποιείτε ένα βέλος στο σύννεφο που θα δείχνει ποιος χαρακτήρας μιλάει, υποδεικνύοντας το στόμα του.

Επιπρόσθετα, το **κείμενο** σε ψηφιακά κόμικς θα πρέπει να είναι σε γραμματοσειρές όπως Sans Serif, Arial και Comic Sans. Άλλες επιλογές για γραμματοσειρά θα μπορούσαν να είναι οι Verdana, Tahoma, Open Sans, Century Gothic και Trebuchet. Επίσης, οι καθηγητές ως σχεδιαστές πρέπει πάντα να αποφεύγουν να γράφουν με πλαγιαστά ή έντονα πλαγιαστά γράμματα. Για έμφαση, η λέξη μπορεί να υπογραμμιστεί ή να αλλάξει χρώμα. Επιπλέον, συνιστάται η αποκλειστική χρήση κεφαλαίων γραμμάτων (ALL CAPS) που επιτρέπει στους διαλόγους να χωράνε σε λιγότερο χώρο και να είναι πιο περιποιημένοι. Το πιο σημαντικό είναι **να είστε αμετάκλητοι** στον τρόπο γραφής. Αν για παράδειγμα το κείμενο στο σύννεφο είναι γραμμένο με κεφαλαία και με μικρά, το επίπεδο δυσκολίας ίσως ανέβει για έναν «δυσ» αναγνώστη. Εκτός από αυτό, οι αριθμοί θα πρέπει να γράφονται ολογράφως, εκτός αν αποτελούν ημερομηνία, ονομασία ή μέρος ενός αρκετά μεγάλου αριθμού. Αναφορικά το αφηγηματικό κείμενο στα κουτάκια της επικεφαλίδας που χρησιμοποιείται για υποδείξει την τοποθεσία και την εποχή, ο εσωτερικός μονόλογος, ή οι φωνές «εκτός κάμερας» θα πρέπει να έχουν την ίδια γραμματοσειρά με το διάλογο, ή λίγο μεγαλύτερη.

Οι προσαρμογές για ΕΜΔ μαθητές αναφέρονται επίσης **στο γραφικό σχεδιασμό και στην απεικόνιση**. Είναι προτιμότερο να χρησιμοποιήσετε χρωματικές αντιθέσεις (μαύρο και λευκό) και άλλου είδους αντιθέσεις ή μη-συμπληρωματικά χρώματα, αντί να χρησιμοποιείτε παρόμοιες αποχρώσεις του γκρι ή αφηρημένα περιγράμματα. Παράλληλα,

μια καίριας σημασίας πτυχή, είναι το πως φαίνεται η εικόνα. Αυτό θα πρέπει να το φροντίσουν οι καθηγητές, χρησιμοποιώντας **υψηλής ευκρίνειας εικόνα**, σε ψηφιακή ή εκτυπωμένη μορφή.

Αναφορικά με την αφηγηματική διαδικασία με κόμικς, οι καθηγητές θα πρέπει να ενθαρρύνουν τους μαθητές να διαβάσουν την ιστορία του κόμικς πολλές φορές. Την πρώτη φορά για απόλαυση και μετέπειτα επικεντρώνοντας την προσοχή στη συλλογή πληροφοριών. Συνιστάται επίσης, η ιστορία να παραμείνει σύντομη και απλή.

Όλες οι παραπάνω προσαρμογές στο υλικό των κόμικς δεν δημιουργήθηκαν μονάχα για να είναι κατάλληλα για την αφήγηση χωρίς αποκλεισμούς για μαθητές με ΕΜΔ, αλλά μπορούν να ωφελήσουν επίσης όλους τους μαθητές.

c. Εργαλεία και συμβουλές για την ενίσχυση της αφήγησης χωρίς αποκλεισμούς

Λαμβάνοντας υπόψη όλα τα παραπάνω, θα θέλαμε να κλείσουμε αυτό το κομμάτι του οδηγού που αφορά τη δημιουργία κόμικς, επισημαίνοντας κάποια βασικά σημεία και προτάσεις για πετυχημένη και ενταξιακή αφήγηση:

- **Προγραμματισμός:** Το να δώσετε χρόνο στον εαυτό σας για να οργανωθείτε προτού προβείτε στην παραγωγή υλικού, θα σας βοηθήσει να δημιουργήσετε μια ολοκληρωμένη ιστορία που ενσωματώνει όλα τα στοιχεία που θα καταστήσουν το περιεχόμενο κατάλληλο και ενταξιακό. Ταυτόχρονα, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να **καθορίσουν το γλωσσικό και αναγνωστικό επίπεδο** των μαθητών. Έπειτα, είναι βασικό να σκεφτείτε τις γνώσεις και τις ικανότητες που θα επιθυμούσατε να αποκτήσουν οι μαθητές και να καθορίσετε τους μαθησιακούς στόχους.
- **Έρευνα:** Όπως αναφέρθηκε πρωτίτερα, είναι σημαντικό να δώσετε προσοχή στο εννοιολογικό πλαίσιο της ιστορίας ώστε να αποφύγετε πολιτισμικές προκαταλήψεις και στερεότυπα. Οι καθηγητές, για παράδειγμα, θα πρέπει να φροντίζουν οι χαρακτήρες να έχουν ποικιλομορφία και να μην παρουσιάζουν, για παράδειγμα, τους άντρες πρωταγωνιστές να αναζητούν συνέχεια την περιπέτεια. Για τους

λόγους αυτούς, είναι καθοριστικής σημασίας να ερευνήσετε και να βρείτε διαφορετικές διδακτικές ενότητες, όπως επίσης να είστε στη θέση να παρέχετε εξηγήσεις σχετικά την πολιτισμική χροιά και υπόβαθρο της ιστορίας. Ακόμα, η αναγνώριση του εννοιολογικού πλαισίου θα βοηθήσει το μαθητή να παραμείνει συγκεντρωμένος και να συγκεντρώσει τις πληροφορίες και τις γνώσεις που απαιτούνται για την επίτευξη του μαθησιακού στόχου.

- **Δημιουργήστε την ιστορία:** Η κάθε ιστορία πρέπει να έχει μια **πλοκή**, η οποία λειτουργεί ως καθοδηγητήριος δύναμη και εξασφαλίζει ότι υπάρχει αρχή, μέση και τέλος. Κάτι τέτοιο θα κάνει τους μαθητές/αναγνώστες να νιώσουν άνετα και να επικεντρωθούν στις πληροφορίες.

. **Κρατήστε τα πράγματα σύντομα και απλά** — ειδικά για μικρότερα παιδιά και για μαθητές με ΕΜΔ. Παράλληλα, η ιστορία πρέπει να είναι **ενδιαφέρουσα και να σχετίζεται** με τη ζωή και τις εμπειρίες των μαθητών. Για παράδειγμα, μπορεί να πραγματεύεται πρόσφατα γεγονότα που συμβαίνουν τριγύρω τους (π.χ. η σπουδαιότητα της περιβαλλοντικής προστασίας) ώστε να προκαλέσει το ενδιαφέρον και συζητήσεις.

Στην παραδοσιακή αφηγηματική μέθοδο, οι ιστορίες ξεκινούν με μια παρουσίαση που προετοιμάζει τη σκηνή και αναδεικνύει τους χαρακτήρες και τη σύγκρουση (πρόβλημα), ακολουθούμενα από μια σειρά γεγονότων που οδηγούν στην επίλυση (λύση), και στην τελική έκβαση.

Για να ενισχύσετε την κατανόηση της ιστορίας και να την κάνετε πιο αξιομνημόνευτη, οι καθηγητές μπορούν να παρέχουν μια σύντομη περιγραφή της ιστορίας με κουκκίδες στο τέλος της κάθε δραστηριότητας αφήγησης, για να διευκολυνθούν οι μαθητές που δυσκολεύονται στην ανάγνωση.

- **Πλάστε τους χαρακτήρες:** Όπως έχει αναφερθεί και παραπάνω, οι χαρακτήρες της ιστορίας είναι απολύτως απαραίτητοι γενικά, και ειδικά για τους ποικιλόμορφους

αναγνώστες, καθώς φέρουν πολλά μηνύματα σχετικά με την εκπροσώπηση. Οι καθηγητές θα πρέπει να προσέχουν τα ζητήματα που έχουν να κάνουν με το φύλο, την εθνικότητα, ή τη θρησκεία και να αποφεύγουν τη χρήση στερεότυπων. Ως εκ τούτου, μπορούν να ενσωματώσουν χαρακτήρες με αναπηρίες ή άλλες δυσκολίες και εμπόδια, με τους οποίους μπορούν να ταυτιστούν οι μαθητές (για παράδειγμα, το να έχεις χωρισμένους γονείς ή να αντιμετωπίζεις κατάθλιψη). Φυσικά, τα θέματα και το υλικό θα πρέπει να εξαρτάται και από την ηλικία του μαθητή. Περαιτέρω, οι χαρακτήρες δεν χρειάζεται να είναι συμπαθείς ή τέλει καθώς οι μαθητές δεν θα μπορούν να ταυτιστούν με έναν αψεγάδιαστο χαρακτήρα. Εν αντιθέσει, οι χαρακτήρες μπορούν να έχουν ατέλειες και ελαττώματα γιατί αυτά τους κάνουν πιο αληθινούς.

Μπορεί να έχει ενδιαφέρον να παρατηρεί κανείς πως ένας χαρακτήρας εξελίσσεται και

περνάει από το ένα συναίσθημα στο άλλο.

- **Δώστε βάση στη γλώσσα:** Καθώς οι νέοι μπορούν να αφομοιώσουν προκαταλήψεις και στερεότυπα, ακόμα και υποσυνείδητα, οι καθηγητές θα πρέπει να προσέχουν τη γλώσσα που χρησιμοποιούν, ειδικά όταν έχουν να κάνουν με μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες, σωματικές αναπηρίες και προκλήσεις και μη-προνομιούχα υπόβαθρα. Για παράδειγμα, είναι προτιμότερο να παράγετε σύντομες φράσεις με απλό λεξιλόγιο και να αποφεύγετε τις λέξεις με διφορούμενα νοήματα και αργκό που μπορεί να μην γίνει κατανοητή από όλους.
- **Χρησιμοποιείτε τις κατάλληλες εικόνες:** Τα κόμικς είναι οπτικά μέσα, στα οποία η απεικόνιση παίζει βασικό ρόλο στην αφήγηση χωρίς αποκλεισμούς. Οι εκπαιδευτές θα πρέπει να θυμούνται τις προσαρμογές για μαθητές με ΕΜΔ που αναφέρθηκαν παραπάνω, αναφορικά την προσαρμοσμένη γραμματοσειρά, την εικονογράφηση και το σχεδιασμό ενός κόμικς. Συνιστούμε επίσης να επικεντρωθείτε σε **ένα βασικό στοιχείο ανά καρτέ και/ή ένα βασικό καρτέ ανά σελίδα**. Αυτό θα βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν τις πληροφορίες και να ακολουθήσουν με περισσότερη ευκολία την πλοκή. Επιπρόσθετα, οι καθηγητές μπορούν να ελέγξουν που θα πρέπει να επικεντρωθεί ο αναγνώστης σε ένα καρτέ ή

σε μια σελίδα, ρυθμίζοντας την ποσότητα της οπτικής δραστηριότητας που χρειάζεται μια εικόνα. Για παράδειγμα, μπορείτε να τονίσετε κάποια στοιχεία ώστε να δημιουργήσετε «οπτικά κεντραρίσματα» ή ορόσημα στα οποία θα πέσει το μάτι του αναγνώστη. Για να γίνει αυτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε χρώματα που κάνουν αντίθεση, να προσθέσετε φως ή να κατευθύνετε τη ματιά του χαρακτήρα σε ένα συγκεκριμένο σημείο στο καρέ.

Η δημιουργία κόμικς που ενθαρρύνει την αφήγηση χωρίς αποκλεισμούς μπορεί να είναι ένας σπουδαίος τρόπος να προκαλέσετε τον ενθουσιασμό των μαθητών για τη μάθηση. Η γνώση περιεχομένου που μπορούν να δείξουν, ειδικά μέσω της εξιστόρησης ψηφιακών κόμικς είναι σχεδόν απέραντη. Η κινητήρια αρχή είναι να τους κάνετε όλους να νιώσουν ευπρόσδεκτοι, ενταγμένοι, να δυσκολευτούν όσο πρέπει και να νιώσουν ότι κάποιος υποστηρίζει την προσπάθειά τους.



ΕΜΠΝΕΥΣΗ ΓΙΑ ΔΙΑΦΟΡΑ

ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΑ ΣΕΝΑΡΙΑ ΓΙΑ

ΚΟΜΙΚΣ ΣΤΗΝ ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΑΓΓΛΙΚΩΝ

1. Μαθησιακά αποτελέσματα

Τα μαθησιακά αποτελέσματα αποτελούν ένα σημαντικό μέρος της διδακτικής και μαθησιακής διαδικασίας επειδή επηρεάζουν την ποιότητα της εκπαίδευσης ή της κατάρτισης και των συναφών τους (CEDEFOP, 2017). Οι καθηγητές και οι εκπαιδευτές χρησιμοποιούν καθορισμένα μαθησιακά αποτελέσματα ως μέρος του προγράμματος του μαθήματός τους για να δείξουν τι αναμένεται να μάθει ένας μαθητής όσον αφορά τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις αξίες στο τέλος μιας μαθησιακής διαδικασίας.

Χρησιμοποιώντας τα κόμικς στην τάξη, οι μαθητές μπορούν να επιτύχουν μαθησιακά αποτελέσματα όπως «κατανόηση σύντομων αφηγήσεων» και «περιγραφή ενός παρελθοντικού γεγονότος με τη σωστή χρήση παρελθοντικών χρόνων». Σε πολλές περιπτώσεις, οι μαθητές δεν έχουν διάθεση να διαβάσουν σε μια δεύτερη γλώσσα ή να μελετήσουν γραμματική, ωστόσο τα κόμικς δίνουν την ευκαιρία στους μαθητές να συμμετάσχουν ενεργά στις δραστηριότητες. «Οι αναγνώστες συνδυάζουν στο μυαλό τους τόσο το οπτικό όσο και το αφηγηματικό περιεχόμενο, ελπίζοντας να το κατανοήσουν καλύτερα και να είναι ενδιαφέρον» (Winer and Sima, 2013, σελ. 5).

Τα μαθησιακά αποτελέσματα μπορεί να ποικίλλουν ανάλογα με το επίπεδο της τάξης. Οι καθηγητές μπορούν να επιλέξουν περισσότερα από ένα μαθησιακό αποτέλεσμα για την τάξη τους με βάση τις ανάγκες των μαθητών. Αυτά μπορεί να περιλαμβάνουν μία από τις τέσσερες βασικές δεξιότητες: κατανόηση γραπτού λόγου, παραγωγή γραπτού λόγου,

κατανόηση προφορικού λόγου ή παραγωγή προφορικού λόγου, καθώς και γραμματική ή λεξιλόγιο.

Ακολουθούν ορισμένα παραδείγματα πιθανών μαθησιακών αποτελεσμάτων για μαθητές επιπέδου A2 ESL (αγγλικά ως δεύτερη γλώσσα) ή EFL (αγγλικά ως ξένη γλώσσα) που δημιουργήθηκαν έχοντας υπόψη τις δηλώσεις του CEFR (Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες) για το προαναφερθέν επίπεδο:

1. Να γράφουν απλές προτάσεις χρησιμοποιώντας την κατάλληλη σειρά λέξεων.
2. Να κατανοούν και να εφαρμόζουν τους γενικούς κανόνες ορθογραφίας και στίξης στη γλώσσα - στόχο.
3. Να χρησιμοποιούν σωστά τους παρελθοντικούς και παροντικούς χρόνους βασικών ρημάτων όπως: είμαι, έχω κ.α.
4. Να αναγνωρίζουν τη διαφορά μεταξύ των συνοπτικών και μη συνοπτικών παροντικών και παρελθοντικών χρόνων.
5. Να αναγνωρίζουν και να χρησιμοποιούν σωστά μια σειρά από κοινά ουσιαστικά, επίθετα και επιρρήματα.
6. Να αναγνωρίζουν και να χρησιμοποιούν βασικές γλωσσικές λειτουργίες όπως είναι οι επίσημοι και απλοί χαιρετισμοί, η έκφραση εκτίμησης και το να ζητάς συγγνώμη.

Όταν αλλάζει το επίπεδο της τάξης, για παράδειγμα από A2 σε B1, το μεγαλύτερο μέρος των μαθησιακών αποτελεσμάτων εξακολουθεί να ισχύει με μικρές αλλαγές. Για παράδειγμα, οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιούν σωστά τους παρελθοντικούς και παροντικούς χρόνους βασικών ρημάτων όπως «είμαι», «έχω» και ούτω καθεξής, αλλά, επιπλέον, αναμένεται να προστεθεί μια σειρά από νέα ρήματα και νέες λεξικές μονάδες πιο κατάλληλα για το νέο τους επίπεδο.

Ακολουθεί μια λίστα με πιθανά μαθησιακά αποτελέσματα για μαθητές επιπέδου B1 μιας δεύτερης ή ξένης γλώσσας:

1. Να μιλούν με άνεση στη γλώσσα - στόχο ενώ ταυτόχρονα να εκφράζουν ιδέες με ακρίβεια και ορθότητα.
2. Να κατανοούν και να απαντούν σωστά στην αγγλική γλώσσα
3. Να γράφουν καλά οργανωμένες, αναπτυγμένες και ορθές προτάσεις και παραγράφους.
4. Να κάνουν και να απαντούν σε προτάσεις και υποσχέσεις, να ζητούν διευκρινήσεις και άδεια, και να απαντούν σε ερωτήσεις για καθημερινές δραστηριότητες, γεγονότα, σχέδια και στόχους.
5. Να κατανοούν και να χρησιμοποιούν σωστά βοηθητικά ρήματα.
6. Να κατανοούν και να χρησιμοποιούν τον συγκριτικό και τον υπερθετικό βαθμό επιθέτων.

Οι καθηγητές μπορούν να ορίσουν μακροπρόθεσμα μαθησιακά αποτελέσματα που είναι πιο γενικά και αντικατοπτρίζουν τι αναμένεται να γνωρίζουν οι μαθητές στο τέλος του προγράμματος μαθημάτων ή μπορούν να ορίσουν βραχυπρόθεσμα μαθησιακά αποτελέσματα που είναι πιο πρακτικά, συγκεκριμένα και επικεντρώνονται σε αυτό που οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν στο τέλος του μαθήματος. Στο επόμενο μέρος θα εξετάσουμε πιο συγκεκριμένα μαθησιακά αποτελέσματα που βασίζονται στην ανάπτυξη των βασικών δεξιοτήτων κατανόησης γραπτού λόγου, παραγωγής γραπτού λόγου, κατανόησης προφορικού λόγου και παραγωγής προφορικού λόγου καθώς και γραμματικής και λεξιλογίου.

“Τα μαθησιακά αποτελέσματα αποτελούν ένα σημαντικό μέρος της διδακτικής και μαθησιακής διαδικασίας”

a. Κατανόηση και παραγωγή γραπτού λόγου

Ο Thomas Farrell (2009), καθηγητής Εφαρμοσμένης Γλωσσολογίας, λέει ότι «η ανάγνωση μας βοηθά με πολλούς τρόπους: διασκεδάζει, εκπαιδεύει, επικοινωνεί και μας ενημερώνει για το παρελθόν, το παρόν και ακόμη και το μέλλον». Μαθαίνοντας ανάγνωση σε μια

δεύτερη γλώσσα μπορεί να είναι περίπλοκο, δύσκολο ή ακόμη και βαρετό για μερικούς μαθητές. Συνήθως αρχίζουν να διαβάζουν ένα κείμενο με αυτοπεποίθηση, αλλά μόλις συναντήσουν μια λέξη, φράση ή πρόταση που δεν καταλαβαίνουν πλήρως, αποθαρρύνονται. Εάν αυτό συμβαίνει επανειλημμένα, το κίνητρο των μαθητών για ανάγνωση μειώνεται σταδιακά μέχρι να εξαφανιστεί εντελώς. Πώς μπορούμε να αποτρέψουμε αυτό να συμβεί;

Τα κόμικς έχουν αποδειχθεί αποτελεσματικά στη διδασκαλία των μαθητών στο πώς να διαβάζουν και ακόμη στην παρότρυνσή τους να διαβάζουν περισσότερο. Ο Roozafzai (2012) αναφέρει ότι τα κόμικς διεγείρουν τη φαντασία των μαθητών και προσελκύουν την προσοχή τους ουσιαστικά, γεγονός που καθιστά την ανάγνωση πιο ευχάριστη και ενδιαφέρουσα. Ο ερευνητής Csabay (2006) συγκρίνει τη χρήση κόμικς στην τάξη με τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών και διαβεβαιώνει ότι είναι «συνήθως αστεία» και «δημιουργούν μια ωραία ατμόσφαιρα στην τάξη». Ο Csabay προτείνει τη χρήση μιας σειράς δραστηριοτήτων για την ενίσχυση του ενδιαφέροντος των μαθητών για ανάγνωση:

1. Ο δάσκαλος κόβει τα καρτέ ενός κόμικς και τα χωρίζει σε ξεχωριστούς φακέλους. Στη συνέχεια οι μαθητές καλούνται να ανοίξουν κάθε φάκελο και να τοποθετήσουν τα κομμάτια σε μια σειρά που δημιουργεί μια ιστορία. Οι μαθητές θα πρέπει να αναλύσουν τους χρόνους των ρημάτων που χρησιμοποιούνται για να κατανοήσουν τη σωστή σειρά των γεγονότων.
2. Ο δάσκαλος αφαιρεί τα σύννεφα διαλόγου και ζητά από τους μαθητές να βρουν τη σωστή σειρά. Πρέπει να δώσουν ιδιαίτερη προσοχή στο λεξιλόγιο που χρησιμοποιείται για να εντοπίσουν τις συνδέσεις ανάμεσα στα διάφορα σύννεφα διαλόγου (αντωνυμίες, σύνδεσμοι κλπ.).
3. Οι μαθητές συμπληρώνουν κάποιες πληροφορίες που λείπουν σε μια ιστορία που βασίζεται σε ένα κόμικς που τους δίνεται στη συνέχεια.

Με παρόμοιο τρόπο, τα κόμικς βοηθούν στη βελτίωση των δεξιοτήτων παραγωγής γραπτού λόγου των μαθητών, όπως υποστηρίζουν οι Rengur και Sugirin (2019) που ανέφεραν στο άρθρο τους ότι «υπάρχει σημαντική διαφορά μεταξύ των μαθητών που

διδάσκονται δεξιότητες κατανόησης γραπτού λόγου και παραγωγής γραπτού λόγου χρησιμοποιώντας κόμικς από εφημερίδες και των μαθητών που δεν διδάσκονται με τον συγκεκριμένο τρόπο». Επιπλέον, τα κόμικς μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να βοηθήσουν τους μαθητές να αντιμετωπίσουν δύσκολες ή περίπλοκες δομές (Cary, 2004), καθώς αποτελούν ένα απαιτητικό κομμάτι στην εκμάθηση μιας δεύτερης γλώσσας.

Οι μαθητές αντιμετωπίζουν πολλά προβλήματα κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας και η παραγωγή γραπτού λόγου θα μπορούσε να είναι ένα από αυτά. Η παραγωγή γραπτού λόγου ορίζεται ως «μια γνωστική διαδικασία που ελέγχει τη μνήμη, την ικανότητα σκέψης και την προφορική εντολή ώστε να εκφραστούν επιτυχώς οι ιδέες. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι η καλή σύνθεση ενός κειμένου δείχνει την επιτυχή εκμάθηση μιας δεύτερης γλώσσας», όπως αναφέρουν οι Fareed, Ashraf και Bilal (2016). Επιπλέον, υποστηρίζουν ότι ορισμένοι από τους παράγοντες που επηρεάζουν τις δεξιότητες παραγωγής γραπτού λόγου των μαθητών σχετίζονται με το κίνητρο των μαθητών «που δεν έχουν γενικά ξεκαθαρίσει το σκοπό και τη σημασία του κειμένου τους στην εκμάθηση της δεύτερης γλώσσας (L2)».

Οι μαθητές αναμένεται να φτάσουν σε ένα επίπεδο στη δεύτερη/ ξένη γλώσσα όπου θα μπορούν να γράφουν κείμενα με συνεκτικότητα και συνοχή χρησιμοποιώντας ένα ευρύ φάσμα λεξιλογικών και γραμματικών δομών. Ένα κόμικς είναι μια ανοιχτή δραματική αφήγηση που περιλαμβάνει ένα σύνολο χαρακτήρων που παρουσιάζονται σε διάφορες καταστάσεις σε μια σειρά σκίτσων. Η δημιουργία κόμικς από το μηδέν αποτελεί τον πιο συνηθισμένο τρόπο χρήσης των κόμικς για τη βελτίωση της παραγωγής γραπτού λόγου. Γι' αυτήν τη δραστηριότητα, οι μαθητές δουλεύουν ατομικά ή σε μικρές ομάδες για να δημιουργήσουν μια ιστορία, χρησιμοποιώντας παράλληλα το κατάλληλο λεξιλόγιο και γραμματική. Στη συνέχεια μπορούν να την απεικονίσουν με κατάλληλα σχέδια. Ο καθηγητής μπορεί να δείξει ένα πρότυπο για να καθοδηγήσει τους μαθητές και ένα θέμα με το οποίο είναι εξοικειωμένοι όπως να περιγράψουν μια παιδική ανάμνηση με θέμα τις καλοκαιρινές διακοπές.

Μια άλλη ενδιαφέρουσα δραστηριότητα παραγωγής γραπτού λόγου είναι να δοθεί ένα

κόμικς με κάποια κενά στο κείμενο που πρέπει να συμπληρώσουν οι μαθητές με βάση την ιστορία που δίνεται μέσω των εικονογραφημένων χαρακτήρων. Για να γίνει αυτή η δραστηριότητα πιο προσιτή, οι καθηγητές φτιάχνουν μια λίστα με πιθανές λέξεις για τα κενά σύννεφα διαλόγου. Εάν είναι η πρώτη φορά που οι μαθητές σας χρησιμοποιούν ένα κόμικς, μπορείτε να ξεκινήσετε δείχνοντάς τους ένα έτοιμο κόμικς και να τους ζητήσετε να το ολοκληρώσουν. Αυτό ενθαρρύνει τους μαθητές να γράψουν και να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους. Μια διαφορετική προσέγγιση σε αυτήν τη δραστηριότητα είναι να δοθεί ένα κόμικς με ένα καρέ που λείπει στα μέσα της ιστορίας και να ζητηθεί από τους μαθητές να γράψουν ένα κείμενο ομαδικά ή ατομικά.



b. Κατανόηση και παραγωγή προφορικού λόγου

Με την ανάπτυξη της ικανότητας των μαθητών να κατανοούν καλύτερα τον προφορικό λόγο και να μιλούν σωστά, γίνονται ανεξάρτητοι χρήστες γλώσσας. Επίσης ακούγοντας τη σωστή προφορά και κατανοώντας το μήνυμα, οι μαθητές τείνουν στη σωστή αναπαραγωγή του μηνύματος καθώς μαθαίνουν γραμματικούς κανόνες και χρήσιμο λεξιλόγιο.

Η παραγωγή προφορικού λόγου έρχεται με φυσικό τρόπο στους μαθητές μιας δεύτερης γλώσσας (L2) όταν εκτίθενται σε μια ποικιλία καταστάσεων που τους ωθούν να χρησιμοποιούν τόσο επίσημη όσο και απλή γλώσσα. Η επίσημη γλώσσα εντοπίζεται πιο συχνά στη γραπτή μορφή, η οποία μπορεί να χρησιμοποιείται από τους μαθητές σε μικρότερο βαθμό σε σχέση με την απλή γλώσσα που υπάρχει στα κόμικς. Με αυτόν τον τρόπο οι μαθητές δεν φαίνονται «άπειροι» (Csabay, 2006) και διαχειρίζονται την προφορική γλώσσα με πιο φυσικό τρόπο. Τα κόμικς προωθούν τη διαπραγμάτευση και

την επικοινωνία στη δεύτερη γλώσσα (L2), τη δημιουργικότητα και το γλαφυρό λεξιλόγιο, την κριτική σκέψη και την ποικιλία απόψεων, ενώ ταυτόχρονα δίνεται η ευκαιρία να παρουσιαστούν στην τάξη η καθημερινή γλώσσα και οι προσωπικές εμπειρίες.

Το δημιουργικό υλικό, όπως είναι τα κόμικς, παρέχει στους μαθητές ένα πλαίσιο πραγματικής επικοινωνίας καθώς είτε ακούν την ιστορία που διαβάζεται δυνατά είτε υποδύονται τους ρόλους, βιώνοντας έτσι τους χαρακτήρες και τις εμπειρίες τους. Οι μαθητές μαθαίνουν πώς να ξεκινούν ή να ολοκληρώνουν μια συνομιλία με πιο φυσικό τρόπο, πώς να χρησιμοποιούν το χιούμορ και τον σαρκασμό, πώς να περιμένουν τη σειρά τους και πώς να χρησιμοποιούν το κατάλληλο ύφος. Παράλληλα, δεξιότητες όπως η διαπραγμάτευση, η περιγραφή, ο συλλογισμός, η ερώτηση και η παροχή πληροφοριών, μπορούν να διδαχθούν και να βελτιωθούν μέσω της χρήσης κόμικς.

Μαθησιακά αποτελέσματα που αναφέρθηκαν προηγουμένως: η ικανότητα να μπορείς να μιλάς για καθημερινά θέματα, όπως φίλοι, οικογένεια ή χόμπι, ρωτώντας και απαντώντας σε ερωτήσεις θα μπορούσε να επιτευχθεί μέσω της ακόλουθης δραστηριότητας. Οι καθηγητές επιλέγουν το θέμα για το κόμικς που πρόκειται να δημιουργήσουν, σε αυτήν την περίπτωση το θέμα είναι «χόμπι», και σκέφτονται ιδέες για σχετικό λεξιλόγιο μαζί με τους μαθητές. Αρχικά, οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και καλούνται να σκεφτούν πιθανές καταστάσεις όπου θα συζητούσαν το επιλεγμένο θέμα. Ο δάσκαλος γράφει τις ερωτήσεις που χρησιμοποιούν οι μαθητές στον πίνακα ενώ μιλούν και δίνει εναλλακτικές απαντήσεις. Με αυτόν τον τρόπο, ο δάσκαλος δημιουργεί έναν ασφαλή χώρο, όπου οι μαθητές αισθάνονται άνετα με το λεξιλόγιο που πρόκειται να χρησιμοποιήσουν.

Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας δημιουργίας του κόμικς, οι μαθητές πρέπει να συμφωνήσουν και να διαφωνήσουν σχετικά με την ιστορία που ετοιμάζουν. Με αυτόν τον τρόπο ενθαρρύνονται να χρησιμοποιήσουν συγκεκριμένο λεξιλόγιο και εκφράσεις στη γλώσσα-στόχο. Σε αυτή την διαδικασία μπορεί να βοηθήσει και ο καθηγητής. Ταυτόχρονα, θα κάνουν προτάσεις/ θα εξαγάγουν συμπεράσματα και θα λάβουν αποφάσεις σχετικά με τους χαρακτήρες και το σχεδιασμό τους. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν ερωτήσεις όπως «Πού διαδραματίζεται η ιστορία; Ποιος είναι ο βασικός χαρακτήρας; Ποιος είναι ο κακός;

Πώς τελειώνει;» και να τις απαντάνε αναλόγως. Ο δάσκαλος πρέπει να βεβαιωθεί ότι οι μαθητές χρησιμοποιούν τη γλώσσα-στόχο/ αγγλικά κατά τη διάρκεια ολόκληρης της διαδικασίας, ενώ παρέχουν συνεχή υποστήριξη. Όταν τα κόμικς είναι έτοιμα, ο καθηγητής πρέπει να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να τα παρουσιάσουν μπροστά στην τάξη και ακόμη και να τα δραματοποιήσουν. Με αυτόν τον τρόπο, θα εξασκηθούν στον τονισμό, τον ρυθμό και την προφορά.

Μια διαφορετική προσέγγιση: εάν οι μαθητές δεν έχουν παρουσιάσει τις δημιουργίες τους στους συμμαθητές τους, θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ως υλικό για μια διαφορετική δραστηριότητα όπου οι εκπαιδευτικοί καταγράφουν ακουστικό υλικό από τα κόμικς των μαθητών τους και το χρησιμοποιούν ως άσκηση κατανόησης προφορικού λόγου. Χρησιμοποιώντας το ίδιο κόμικς που οι μαθητές δημιούργησαν προηγουμένως, οι καθηγητές παρέχουν ένα οικείο περιβάλλον όπου οι μαθητές αισθάνονται πιο σίγουροι και άνετοι. Ο καθηγητής μπορεί εύκολα να ηχογραφήσει με ένα κινητό τηλέφωνο και να προετοιμάσει ένα σύνολο ερωτήσεων για να ελέγξει εάν έχουν κατανοήσει την ιστορία. Είναι σημαντικό να δημιουργηθούν τρία ή περισσότερα κόμικς από διαφορετικές ομάδες προκειμένου να δημιουργηθεί το αίσθημα της έκπληξης μεταξύ των μαθητών καθιστώντας έτσι παραγωγική την άσκηση κατανόησης προφορικού λόγου.

ς. Γραμματική και Λεξιλόγιο

Μέσα από τα κόμικς, οι καθηγητές μπορούν να επισημάνουν συγκεκριμένα γραμματικά και λεξιλογικά στοιχεία στο συγκεκριμένο χρησιμοποιώντας επίσημη ή απλή γλώσσα, λεξιλόγιο που βασίζεται σε ένα συγκεκριμένο θέμα και μια ποικιλία ήδη διδαγμένων γραμματικών δομών. Προτείνεται να έχουν ήδη διδαχθεί προηγουμένως τόσο τα γραμματικά όσο και τα λεξιλογικά στοιχεία, έτσι ώστε οι μαθητές να γνωρίζουν τι να χρησιμοποιήσουν στη δραστηριότητα.

Οι καθηγητές μπορούν να δώσουν έτοιμα κόμικς ή κόμικς που έχουν δημιουργήσει οι ίδιοι στους μαθητές και να τους ζητήσουν να προσδιορίσουν γραμματικές δομές όπως

σύνθετες προτάσεις, μεταφορικό λόγο ή τρόπους σύνταξης ρημάτων. Για παράδειγμα, ένα από τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος είναι: «οι μαθητές θα μπορέσουν να αναγνωρίσουν και να χρησιμοποιήσουν σωστά τις σύνθετες προτάσεις».

Ως μέρος του μαθήματος, ο καθηγητής θα εξηγήσει την έννοια των «σύνθετων προτάσεων» και πώς χρησιμοποιούνται δίνοντας παραδείγματα για να βοηθήσει τους μαθητές όπως: «Στην Άννα αρέσει να χορεύει και να παρακολουθεί μαθήματα χορού κάθε Δευτέρα». Η πρόταση «Στην Άννα αρέσει να χορεύει» είναι μια κύρια πρόταση όπου το «Άννα» είναι το υποκείμενο, το «αρέσει» είναι η ενέργεια και με αυτόν τον τρόπο εκφράζεται μια ολοκληρωμένη σκέψη. Στη συνέχεια, ο καθηγητής δίνει στους μαθητές μια λίστα κύριων προτάσεων και παρατακτικών συνδέσμων για σύνδεση. Αφού εξασκηθούν και αναλύσουν τα παραδείγματα που δόθηκαν, οι μαθητές μπορούν να προχωρήσουν στη δημιουργία της δικής τους ιστορίας. Μπορούν να εργαστούν σε μικρές ομάδες ή ατομικά και να γράψουν την ιστορία που θα χρησιμοποιούν στο κόμικς τους. Ο καθηγητής πρέπει να διασφαλίσει ότι οι μαθητές χρησιμοποιούν τη γραμματική σωστά και μόλις τελειώσουν όλοι, μπορούν να συνεχίσουν να εργάζονται για το σχεδιασμό και τους χαρακτήρες του νέου τους κόμικς.

Κατά τη διδασκαλία λεξιλογίου, υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τρόποι χρήσης των κόμικς, καθώς προσφέρουν σύντομα κείμενα τα οποία συνήθως είναι εύκολα προς κατανόηση. Οι καθηγητές θα πρέπει να επιλέξουν ένα γνωστό κόμικς, το οποίο ίσως οι μαθητές να γνωρίζουν ή να έχουν ακούσει προηγουμένως για να έχουν κίνητρο. Εάν το λεξιλόγιο που διδάσκεται αφορά επίθετα για περιγραφή αισθήσεων και συναισθημάτων, ο καθηγητής μπορεί να αφαιρέσει τα επίθετα από μερικά ή όλα τα καρτέ και οι μαθητές πρέπει να συμπληρώσουν τα κενά με τις κατάλληλες λέξεις. Σε αυτήν την περίπτωση, ο καθηγητής πρέπει να επιλέξει ένα κόμικς που τα συναισθήματα των χαρακτήρων είναι σαφή για τους μαθητές. Τα συναισθήματα θα πρέπει να εκφράζονται έντονα για να είναι εύκολο για τον μαθητή να τα μαντέψει. Για λιγότερο προχωρημένα επίπεδα, οι καθηγητές θα μπορούσαν να παρέχουν μια επιλογή πιθανών επίθετων σε μια λίστα λέξεων. Αυτή η δραστηριότητα συμπλήρωσης κενών μπορεί να προσαρμοστεί στο λεξιλόγιο που ο καθηγητής αποφασίζει να χρησιμοποιήσει στο μάθημά του και μπορεί επίσης να βασιστεί

σε κόμικς που έφτιαξαν οι μαθητές, υπό την προϋπόθεση ότι ο καθηγητής βοηθάει και καθοδηγεί τους μαθητές καθ' όλη τη διάρκεια.



d. Άλλα πιθανά μαθησιακά αποτελέσματα: κοινωνικά, πολιτισμικά, συναισθηματικά (πολιτισμός, χιούμορ, συναισθήματα, σαρκασμός, χαιρετισμοί, ευγένεια)

Τα κόμικς έχουν συχνά πολιτισμικό νοηματικό πλαίσιο και δίνουν την ευκαιρία για ευαισθητοποίηση πάνω σε θέματα όπως ο ρατσισμός ή ο εκφοβισμός, ή απλά βοηθούν τους μαθητές να κατανοήσουν καλύτερα άλλες πολιτιστικές πτυχές όπως χιούμορ, σαρκασμός, χαιρετισμός ή ευγένεια.

Για παράδειγμα, το χιούμορ δεν γίνεται πάντα εύκολα κατανοητό σε μια δεύτερη γλώσσα (L2), αλλά τα κόμικς παρέχουν τα απαραίτητα οπτικά στοιχεία, τα οποία διευκολύνουν την κατανόηση του. Τα κόμικς από εφημερίδες θα μπορούσαν να είναι μια καλή πηγή οικείων κωμικών στοιχείων ή χοντροκομμένων αστείων. Επίσης τείνουν να χρησιμοποιούν μια ποικιλία χαρακτήρων σε μια σειρά από τρία ή τέσσερα καρέ. Για εκτενέστερες αφηγήσεις, οι καθηγητές θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν δημοφιλή κόμικς όπως το Αστερίξ και Οβελίξ, ή, ανάλογα με την ηλικία των μαθητών, οποιεσδήποτε ιστορίες από τη Disney, τη

Marvel ή την DC Comics.

Η διδασκαλία χαιρετισμών και ευγένειας μπορεί να είναι δύσκολη σε νεαρή ηλικία και σε διαφορετική γλώσσα. Ωστόσο, χρησιμοποιώντας τα κόμικς οι μαθητές θα τα μάθουν μέσα από εικόνες και ενέργειες. Ο δάσκαλος μπορεί να καταπιαστεί με μία δεξιότητα τη φορά και να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν τους διαφορετικούς τρόπους συμπεριφοράς που έχει κάθε πολιτισμός και χώρα. Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν το δικό τους προσωπικό χαρακτήρα που θα χρησιμοποιήσουν σε διάφορες καταστάσεις για να δείξουν ξεκάθαρα τι θεωρείται ευγενικό και τι όχι. Τα κόμικς μπορούν να περιλαμβάνουν μια σειρά κοινών χαιρετισμών ανάλογα με τη χώρα την οποία μελετούν. Στη συνέχεια, οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τους ίδιους χαρακτήρες που είχαν δημιουργήσει προηγουμένως για να εξερευνήσουν τον κόσμο των συναισθημάτων και των αισθήσεων.

d. Παραδείγματα

i. Σενάριο 1

Μαθησιακοί στόχοι: Οι μαθητές θα μπορούν να αναγνωρίζουν επίθετα και να κατανοούν τη σωστή κατάταξη των επίθετων σε μια πρόταση.

Μαθησιακά αποτελέσματα: κατανόηση γραπτού λόγου, παραγωγή γραπτού λόγου, λεξιλόγιο – επίθετα για περιγραφή συναισθημάτων.

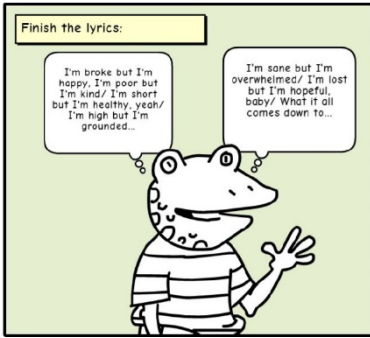
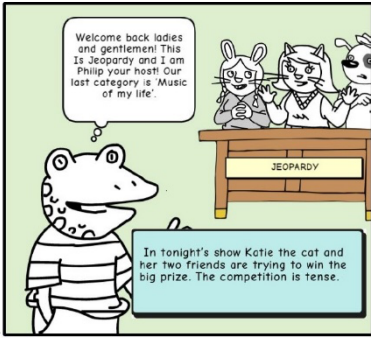
Οδηγίες: Οι μαθητές διαβάζουν το κόμικς, υπογραμμίζουν τα επίθετα και ολοκληρώνουν το κόμικς χρησιμοποιώντας επίθετα για να περιγράψουν πώς αισθάνεται η Κάτυ η γάτα.

Τζέπαρντι με παρουσιαστή τον Φίλιπ τον βάτραχο και την Κάτυ τη γάτα

Ο Φίλιπ ο βάτραχος είναι ο παρουσιαστής του κλασικού τηλεπαιχνιδιού «Τζέπαρντι». Στη σημερινή εκπομπή, η Κάτυ η γάτα και οι δύο φίλοι της προσπαθούν να κερδίσουν το μεγάλο έπαθλο. Ο ανταγωνισμός είναι έντονος. Οι διαγωνιζόμενοι έχουν φτάσει στον τελευταίο γύρο και η κατηγορία είναι: μουσική. Εάν η απάντησή τους είναι σωστή, η Κάτυ η γάτα μπορεί να κερδίσει το παιχνίδι.

Ο Φίλιππος ο βάτραχος λέει: «Καλώς ήλθατε και πάλι κυρίες και κύριοι! Αυτό είναι το Τζέπαρντι και είμαι ο Φίλιπ ο οικοδεσπότης σας! Η τελευταία μας κατηγορία είναι η Μουσική της ζωής μου ». Ολοκληρώστε τους στίχους: Είμαι άφραγκος αλλά είμαι χαρούμενος, είμαι φτωχός αλλά είμαι καλόκαρδος/ είμαι κοντός αλλά είμαι υγιής, ναι/ πετάω στα σύννεφα αλλά πατάω γερά στα πόδια μου/ έχω τα λογικά μου αλλά είμαι σαστισμένος/ είμαι χαμένος αλλά είμαι αισιόδοξος, μωρό μου/ Γιατί στην τελική...

Η Κάτυ η γάτα είναι η πρώτη που χτυπάει το κουδούνι και έχει την ευκαιρία να απαντήσει: «Όλα θα πάνε καλά, καλά, καλά;» Φίλιπ ο βάτραχος: «Σωστά!! Συγχαρητήρια! Πώς αισθάνεσαι Κάτυ;»



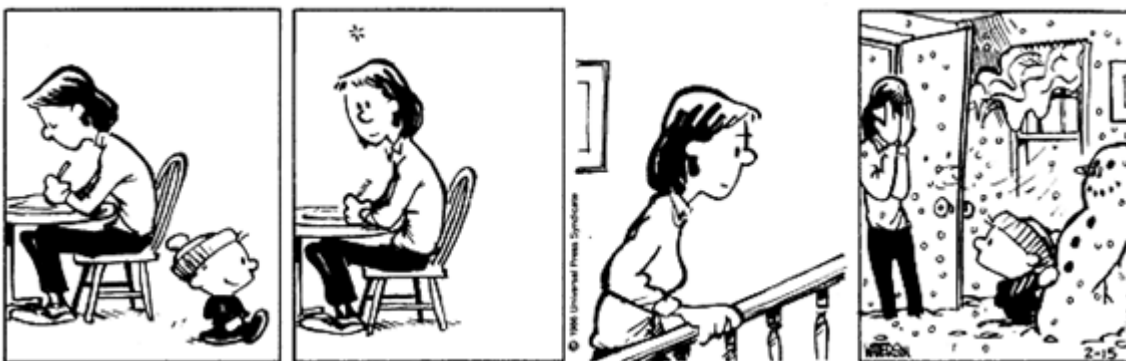
ii. Σενάριο 2:

Μαθησιακό στόχο: Οι μαθητές μπορούν να αναγνωρίσουν και να χρησιμοποιήσουν σωστά τους αφηγηματικούς χρόνους: αόριστος, παρακείμενος. Οι μαθητές θα μπορούν να χρησιμοποιούν τους συνδέσμους και τις χρονικές φράσεις σε μια αφηγηματική ιστορία: ενώ, όταν, ακόμη, αλλά, ήδη, κ.λπ.

Μαθησιακό αποτέλεσμα: Εξάσκηση στην παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου, χρήση αφηγηματικών χρόνων, συνδέσμων και φράσεων που δηλώνουν χρόνο.

Οδηγίες: Ο καθηγητής επανεξετάζει τους αφηγηματικούς χρόνους και κάνει μια εισαγωγή στους συνδέσμους και τις χρονικές φράσεις που χρησιμοποιούνται συνήθως σε μια αφήγηση. Ο καθηγητής γράφει έξι προτάσεις στον πίνακα και οι μαθητές καλούνται να τις ενώσουν χρησιμοποιώντας τους κατάλληλους συνδέσμους. Στη συνέχεια, ο καθηγητής εξηγεί στους μαθητές ότι θα σχεδιάσουν το δικό τους κόμικς. Ο καθηγητής τους δίνει διάφορα καρέ που δείχνουν τα γεγονότα μιας ιστορίας. Οι μαθητές πρέπει να βάλουν στη σωστή σειρά την ιστορία και να προσθέσουν συνδέσμους και χρονικές φράσεις και στη συνέχεια να γράψουν το αφηγηματικό κομμάτι. Έπειτα, χρησιμοποιούν την ιστορία για να γράψουν το κείμενο που θα χρησιμοποιήσουν στα σύννεφα διαλόγου.

Πιθανή απάντηση: Η Άννι καθόταν στο γραφείο της και έγραφε το νέο της μυθιστόρημα όταν ο Μπόμπι μπήκε στο δωμάτιο. Φαινόταν ύποπτος, οπότε της κίνησε την περιέργεια. Έτσι, σηκώθηκε και τον ακολούθησε στις σκάλες. Όταν άνοιξε την πόρτα, εξεπλάγη όταν είδε ότι ο Μπόμπι είχε φτιάξει έναν χιονάνθρωπο μέσα στο δωμάτιό του. Η εικόνα αναρτήθηκε από IsIcollective.com (2015).



iii. Σενάριο 3:

Μαθησιακός στόχος: Οι μαθητές θα μπορούν να αναγνωρίζουν και να χρησιμοποιούν τον πλάγιο λόγο κατάλληλα.

Μαθησιακό αποτέλεσμα: Εξάσκηση στην παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου, σωστή χρήση του πλάγιου λόγου.

Οδηγίες: Ο δάσκαλος χωρίζει την τάξη σε ομάδες 3 ή 4 μαθητών. Κάθε ομάδα γράφει μια ιστορία που ξεκινά με την πρόταση: «Όταν κοίταξα κάτω στον δρόμο, δεν μπορούσα να πιστέψω αυτό που έβλεπα». Στη συνέχεια μετατρέπουν την ιστορία σε κόμικς. Όταν τελειώσουν, ανταλλάσσουν τα κόμικς που δημιουργήθηκαν με τέτοιο τρόπο ώστε κάθε ομάδα να πάρει ένα νέο κόμικς. Οι μαθητές πρέπει να διαβάσουν τα νέα κόμικς και να τα παρουσιάσουν μπροστά στην τάξη χρησιμοποιώντας τον πλάγιο λόγο.

For example:

Ομάδα 1: Όταν κοίταξα κάτω στον δρόμο, δεν μπορούσα να πιστέψω αυτό που έβλεπα. Ήταν ένας δεινόσαυρος αλλά όχι ένας οποιοσδήποτε δεινόσαυρος....ένας μεγάλος, ένας Τυραννόσαυρος!

Άλεξ: «Θεέ μου! Πως είναι δυνατόν;»

Χάβι: «Τι συμβαίνει Άλεξ;»

Άλεξ: «Νομίζω ότι είναι ένας Τυραννόσαυρος! Κοίτα! Είναι σε εκείνο το κτίριο!»

Χάβι: «Αλήθεια; Ας πάμε να δούμε από κοντά!»

Τα αγόρια έτρεξαν να δουν τον απίστευτο δεινόσαυρο αλλά απογοητεύτηκαν όταν έφτασαν εκεί.

Άλεξ: «Δεν είναι αληθινός! Ωχ, είναι απλά ένας δεινόσαυρος σε ένα μουσείο. Όμως φαίνεται τόσο αληθινός!»

Τώρα η Ομάδα 2 πρέπει να διηγηθεί ξανά στην ιστορία χρησιμοποιώντας τον πλάγιο λόγο σωστά.

iv. Σενάριο 4:

Μαθησιακός στόχος: Οι μαθητές θα μπορούν να χρησιμοποιούν τον πρώτο υποθετικό λόγο.

Μαθησιακό αποτέλεσμα: Εξάσκηση στην παραγωγή προφορικού λόγου, στην κατανόηση γραπτού λόγου και στην παραγωγή γραπτού λόγου χρησιμοποιώντας σωστά τον πρώτο υποθετικό λόγο.

Αφού διαβάσουν το πρώτο κόμικς, οι μαθητές αναλύουν τη δομή του πρώτου υποθετικού λόγου και υπογραμμίζουν τα ρήματα στην κύρια πρόταση και στη δευτερεύουσα υποθετική πρόταση. Στη συνέχεια, ατομικά ή σε ομάδες, σκέφτονται διαφορετικούς τρόπους για να ολοκληρώσουν την πρόταση συμπληρώνοντας το δεύτερο κόμικς. Για παράδειγμα, «Έλεν, αν μου κλείσεις το τηλέφωνο, δεν θα σταματήσω ποτέ να κλαίω/ θα με στεναχωρήσεις/ θα πάρω έναν σκύλο». Στη συνέχεια, δίνεται στους μαθητές το τρίτο κόμικς και πρέπει να φανταστούν τι συνέβη στη συνέχεια της ιστορίας. Πρέπει να συμπληρώσουν τα σύννεφα διαλόγου και να χρησιμοποιήσουν τον πρώτο υποθετικό λόγο.



(Bart, 2013)





2. Πρότυπα εικονογραφημένα σενάρια και αφηγηματική ροή βάσει παραδειγμάτων

a. Εισαγωγή

Ο σκοπός αυτού του κεφαλαίου είναι να σας παρουσιάσει το εικονογραφημένο σενάριο. Για να γίνει αυτό, θα ξεκινήσουμε από τον ορισμό του εικονογραφημένου σεναρίου και πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην τάξη. Στη συνέχεια, θα συνεχίσουμε να αναλύουμε τα μέρη του και το πώς κατασκευάζεται.

b. Τι είναι ένα εικονογραφημένο σενάριο;

Ένα εικονογραφημένο σενάριο για έναν εικαστικό καλλιτέχνη είναι ότι είναι ένα προσχέδιο δοκιμίου για έναν δοκιμογράφο και ένα επιχειρηματικό σχέδιο για έναν επιχειρηματία, δηλαδή ένα σχέδιο για το τι αναμένεται να συμβεί. Ενώ οι δοκιμογράφοι οργανώνουν τις σκέψεις τους κάνοντας ένα προσχέδιο βασικών ιδεών σε ένα κομμάτι χαρτί, οι εικαστικοί καλλιτέχνες επιλέγουν συχνά να οργανώσουν το έργο τους σχεδιάζοντας μια σειρά εικόνων που δείχνουν τα κύρια γεγονότα της ιστορίας και τη σειρά της αφήγησής τους.

Αν και θεωρείται ότι τα εικονογραφημένα σενάρια έχουν χρησιμοποιηθεί εκτενώς ακόμη και στις ταινίες του βουβού κινηματογράφου, η Walt Disney θεωρείται η πρώτη που τα χρησιμοποίησε, προσλαμβάνοντας ακόμα και εξειδικευμένους καλλιτέχνες εικονογραφημένου σεναρίου, των οποίων το καθήκον ήταν να δημιουργούν την αφηγηματική ροή στις ταινίες κινουμένων σχεδίων (Finch, 1995). Ένα ακόμη παράδειγμα είναι η ταινία «Όσα παίρνει ο άνεμος» που είναι από τις πρώτες ταινίες που βασίστηκε σε εικονογραφημένο σενάριο.

c. Γιατί χρησιμοποιούνται τα εικονογραφημένα σενάρια στα κόμικς;

Τα εικονογραφημένα σενάρια χρησιμοποιούνται σήμερα από πολλούς επαγγελματίες. Εκτός από τους παραδοσιακούς τομείς που σχετίζονται με τις ταινίες όπως ο κινηματογράφος, το θέατρο, τα κινούμενα σχέδια και τα κόμικς, τα εικονογραφημένα σενάρια εφαρμόζονται επίσης σε μεγάλο βαθμό στους τομείς της επιχείρησης, της αρχιτεκτονικής, της συγγραφής, της ηλεκτρονικής μάθησης, της εκπαίδευσης και σε πολλούς άλλους.

Συγκεκριμένα, τα εικονογραφημένα σενάρια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για:

- **οργάνωση σκέψεων:** με τον ίδιο τρόπο που οι σημειώσεις βοηθούν κάποιον να προσχεδιάσει μια ιστορία που επιθυμεί να γράψει, το σκισάρισμα – είτε με το χέρι είτε με κάποιο λογισμικό – μερικών εικόνων μπορεί να βοηθήσει κάποιον να οπτικοποιήσει και να δομήσει την ιστορία που θέλει να παρουσιάσει.
- **ταξινόμηση μιας ιστορίας** Έχοντας μπροστά τα μέρη μιας ιστορίας μπορεί να βοηθήσει τους ανθρώπους να βάλουν τα γεγονότα στη σωστή σειρά, καθώς και να πειραματιστούν με αλλαγές στη σειρά, να δοκιμάσουν διαφορετικούς συνδυασμούς αρχής και τέλους κλπ.
- **παρουσίαση των σχεδίων σε άλλα άτομα** Η προσπάθεια να αποδοθεί μια οπτική ιστορία με λέξεις είναι εντελώς διαφορετική από την προσπάθεια επικοινωνίας με εικόνες. Η παρουσίαση μια οπτικής ιστορίας με λόγια βοηθά τους άλλους ανθρώπους να κατανοήσουν την αισθητική της, το ύφος της κ.λπ. καλύτερα. Παράλληλα, τους επιτρέπει να προσφέρουν ακριβέστερη ανατροφοδότηση.

“Ένα storyboard για έναν εικαστικό καλλιτέχνη ή

εργαζόμενο, είναι ό,τι είναι ένα σχέδιο έκθεσης για έναν

δοκιμογράφο και ένα επιχειρηματικό σχέδιο για έναν επιχειρηματία”

Επιπλέον, πολλοί επαγγελματίες - συμπεριλαμβανομένων των καθηγητών - επιλέγουν συχνά να επικοινωνούν οπτικά παρά γραπτώς για να διατηρήσουν την προσοχή του κοινού τους ή απλώς για να κάνουν τις παρουσιάσεις τους πιο κατανοητές.

- **εξοικονόμηση χρόνου** Η αφιέρωση χρόνου στην οργάνωση σημαίνει ότι πιθανότατα θα καταλήξετε να τροποποιείτε λιγότερα πράγματα κατά τη διάρκεια του σταδίου της παραγωγής, εξοικονομώντας έτσι πολύτιμο χρόνο.

d. Εικονογραφημένα σενάρια στην εκπαίδευση

Παραδοσιακά, τα εικονογραφημένα σενάρια έχουν χρησιμοποιηθεί στην εκπαίδευση κυρίως ως άσκηση για τους μαθητές. Για παράδειγμα, ο καθηγητής μπορεί να μοιράσει ένα κενό πρότυπο εικονογραφημένο σενάριο στους μαθητές του και να τους ζητήσει να σχεδιάσουν την ιστορία που τους διαβάζει, επισημαίνοντας κάποια αναφορικά στοιχεία, ή μπορούν οι ίδιοι οι μαθητές να διαβάσουν μόνοι τους την ιστορία. Στη συνέχεια, οι μαθητές ανταλλάσσουν τα εικονογραφημένα σενάρια και συζητούν τις διαφορές.

Οι καθηγητές μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν τα εικονογραφημένα σενάρια για να οπτικοποιήσουν τις δύσκολες διαδικασίες ώστε να γίνουν πιο εύκολες, ενώ μερικοί μαθητές που προτιμούν τον οπτικό τύπο μάθησης χρησιμοποιούν εικονογραφημένα σενάρια αντί για σημειώσεις.



e. Τι μορφή έχει ένα εικονογραφημένο σενάριο;

Ένα εικονογραφημένο σενάριο μοιάζει με κόμικς. Μερικοί προτιμούν να το σχεδιάσουν με το χέρι, κάποιoi χρησιμοποιούν έτοιμα πρότυπα και κάποιoi προτιμούν να χρησιμοποιήσουν ένα εξειδικευμένο πρόγραμμα. Για παράδειγμα, έτσι μοιάζει ένα κενό πρότυπο εικονογραφημένο σενάριο με οκτώ καρτέ:

PRODUCTION	STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85	PAGE#
<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div> <p>Scene # Shot #</p> <hr/> <hr/>	<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div> <p>Scene # Shot #</p> <hr/> <hr/>	
<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div> <p>Scene # Shot #</p> <hr/> <hr/>	<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div> <p>Scene # Shot #</p> <hr/> <hr/>	
<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div> <p>Scene # Shot #</p> <hr/> <hr/>	<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div> <p>Scene # Shot #</p> <hr/> <hr/>	
<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div> <p>Scene # Shot #</p> <hr/> <hr/>	<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div> <p>Scene # Shot #</p> <hr/> <hr/>	

Πηγή: <https://gr.pinterest.com/pin/41658365286615829/>

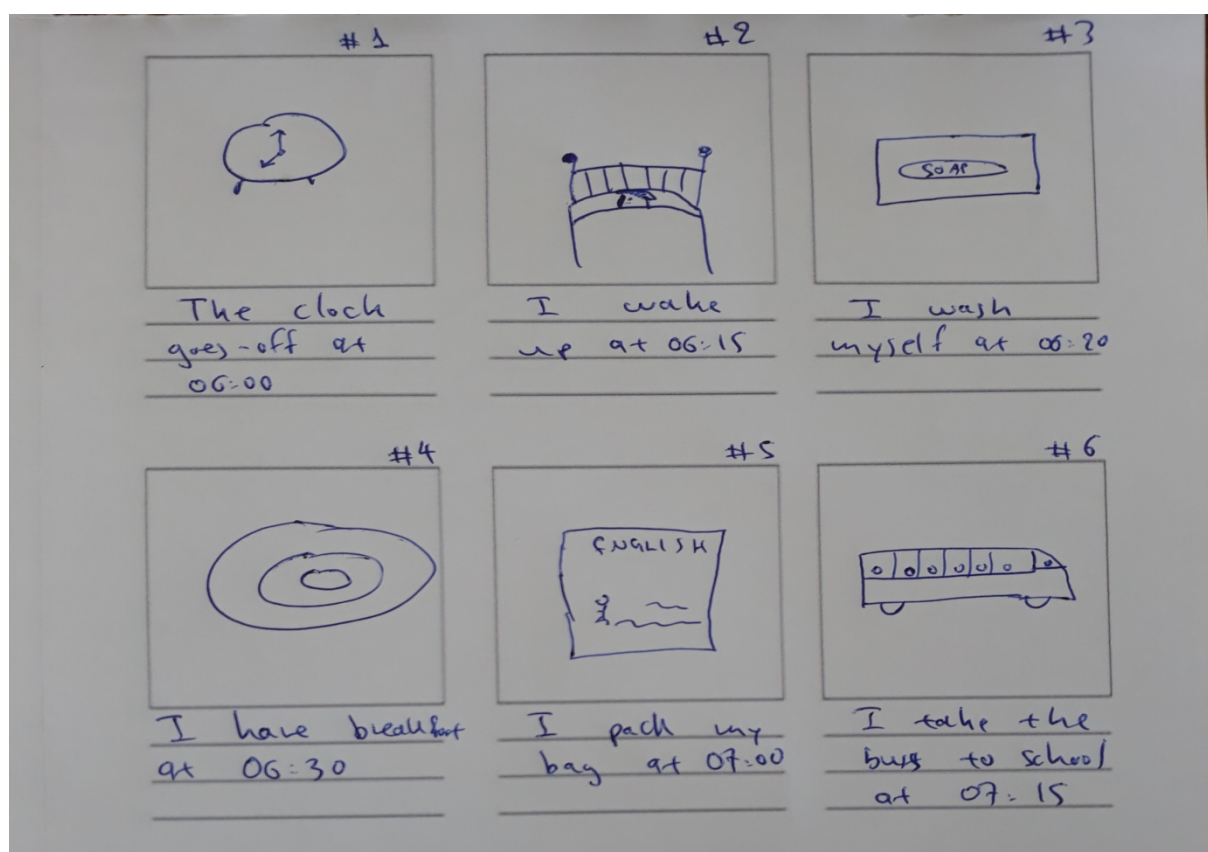
Μια απλή αναζήτηση στο διαδίκτυο για «κενά πρότυπα εικονογραφημένο σενάριο» θα σας βοηθήσει να βρείτε εκατοντάδες διαφορετικά, δωρεάν και έτοιμα προς χρήση πρότυπα εικονογραφημένο σενάριο.

Ορισμένα προγράμματα δημιουργίας κόμικς έχουν τη δική τους ενσωματωμένη λειτουργία δημιουργίας εικονογραφημένου σεναρίου ή προσφέρουν μια ποικιλία

προτύπων. Επίσης υπάρχουν εξειδικευμένα προγράμματα δημιουργίας εικονογραφημένων σεναρίων. Αυτά είναι από τα πιο δημοφιλή:

- Storyboard Lite <http://storyboard-lite.software.informer.com>
- Frameforge 3D Studio www.frameforge3d.com/Products
- Storyboard Artist www.powerproduction.com/storyboard-artist.html
- Storyboard Quick www.powerproduction.com/storyboard-quick-software.html
- Toonboom www.toonboom.com
- Comic Life <http://plasq.com/products/comiclfe2/win>
- Media Stage www.immersiveeducation.eu/index.php/mediastagepg

Ένα ολοκληρωμένο εικονογραφημένο σενάριο σχεδιασμένο στο χέρι μπορεί να μοιάζει



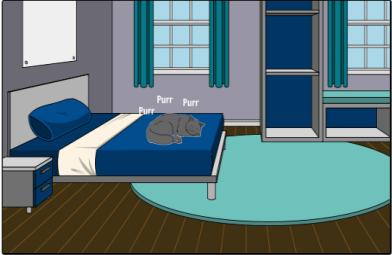


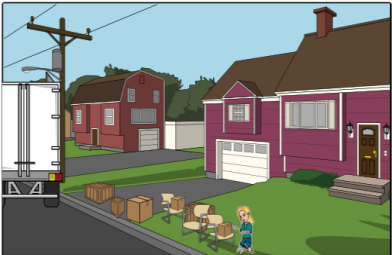
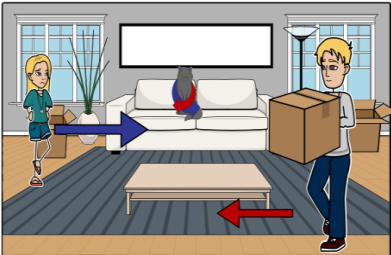
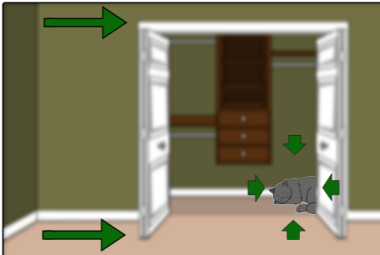
έτσι:

ΓΝΩΡΙΖΑΤΕ ΟΤΙ

Το χειρόγραφο υλικό μπορεί επίσης να προσαρμοστεί για μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες και ΕΜΔ! Προσπαθήστε η δομή να είναι σαφής και χρησιμοποιήστε υπόλευκο ή

παστέλ χαρτί όπου είναι δυνατόν. Επίσης, χρησιμοποιήστε χοντρό χαρτί για να διασφαλίσετε την ορατότητα και την αδιαφάνεια.

Ή έτσι, χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα «Storyboard That»:

<p>Scene 1, Shot 1</p> 	<p>Scene 1, Shot 2</p> 	<p>Scene 1, Shot 3</p> 
<p>A cat lies on a bed in the corner of a near-empty bedroom.</p> <p>NARRATOR One may think the life of a cat is boring.</p>	<p>The same cat is eating food from a bowl in a kitchen.</p> <p>NARRATOR A life of easy living, populated with naps, food, and an occasional trip to the litter box.</p>	<p>Cat face shot against country background. Slow zoom on cat's face to focus on eyes, then fade to black.</p> <p>NARRATOR But the story of Fletcher, a country cat gone city, is different from the usual tale.</p>
<p>Scene 2, Shot 1</p> 	<p>Scene 2, Shot 2</p> 	<p>Scene 2, Shot 3</p> 
<p>City street with car "moving" supplies.</p> <p>NARRATOR Fletcher was a two year old cat when his family decided to move to the big city.</p>	<p>Family runs around during the move, cat turns to watch the humans walk by.</p> <p>NARRATOR Fletcher was confused by the boxes and his humans' frantic moving about.</p>	<p>The cat is curled up in an empty closet.</p> <p>NARRATOR Seeking refuge from the hectic atmosphere in the household, Fletcher finds himself a nice spot in the upstairs closet.</p>

Create your own at Storyboard That

ΓΝΩΡΙΖΑΤΕ ΟΤΙ

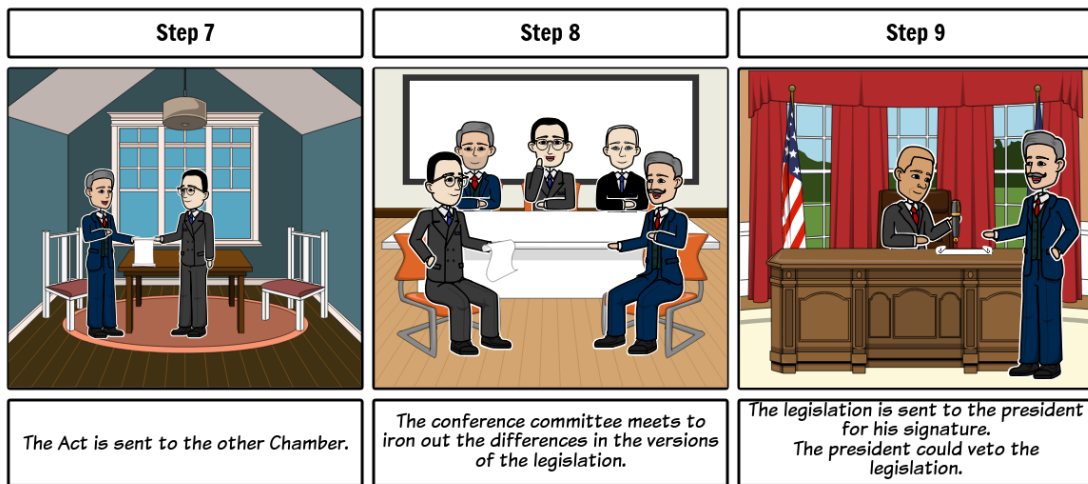
Τα καρέ ενός κόμικς δεν είναι αναγκαίο να έχουν τετράγωνο σχήμα. Η χρήση καρέ που έχουν για παράδειγμα τρίγωνο ή ακανόνιστο σχήμα, μπορούν να δημιουργήσουν μια διαφορετική αίσθηση στον αναγνώστη. Ωστόσο, οι δημιουργοί δεν πρέπει να ξεχνούν να δημιουργούν κόμικς που βοηθούν οπτικά όλους τους μαθητές, συμπεριλαμβανομένων εκείνων με μαθησιακές δυσκολίες ή/ και ΕΜΔ. Θυμηθείτε τι έχετε δει στο Κεφάλαιο 2 για το προσαρμοσμένο περιεχόμενο!

f. Ποια είναι τα μέρη του εικονογραφημένου σεναρίου;

Όπως μπορείτε να δείτε στα παραπάνω παραδείγματα, ένα εικονογραφημένο σενάριο αποτελείται από κουτιά που περιέχουν λέξεις και εικόνες ή σχέδια. Αν και διαφορετικά άτομα που εργάζονται σε διαφορετικά θέματα για διαφορετικούς σκοπούς ενδέχεται να χρησιμοποιούν διαφορετικά πρότυπα εικονογραφημένα σενάρια, τα βασικά μέρη ενός εικονογραφημένου σεναρίου είναι τα ακόλουθα:

- **Τίτλος.** Όσο ασήμαντο μπορεί να ακούγεται, η εισαγωγή ενός τίτλου στο εικονογραφημένο σενάριό σας μπορεί να είναι πολύ σημαντικό για να βοηθήσετε άλλους ανθρώπους να καταλάβουν τι προσπαθείτε να δημιουργήσετε. Για παράδειγμα, ελέγξτε τα δύο παραπάνω παραδείγματα εικονογραφημένα σενάρια. Τι θέμα έχει το εικονογραφημένο σενάριο; Φανταστείτε τώρα ότι υπήρχε ένας τίτλος, π.χ. «Πηγαίνοντας στο σχολείο» ή «Σάββατο πρωί» για το πρώτο εικονογραφημένο σενάριο και «Μετακόμιση σε καινούριο σπίτι» ή «Αφήνοντας το παλιό μου σπίτι» για το δεύτερο. Δεν σας βοηθά να εστιάσετε καλύτερα στη σειρά των γεγονότων; Φυσικά, για μερικούς, είναι ευκολότερο να αποφασίσουν έναν τίτλο αφού αναπτύξουν καλύτερα την ιστορία τους.
- **Καρέ.** Τα καρέ είναι τα κύρια – και συνήθως τα μεγαλύτερα – κουτιά, μέσα στα οποία σχεδιάζετε.
- **Βήματα.** Βήμα είναι ένα πλαίσιο σε ένα καρέ που συνοδεύεται από μια σύντομη περιγραφή.
- **Τίτλοι βημάτων.** Συνήθως είναι μόνο ένας αριθμός που δείχνει τη σειρά των βημάτων.
- **Περιγραφή ή σύνοψη.** Μια σύνοψη συνοδεύει ένα βήμα και δίνει τις βασικές πληροφορίες στον αναγνώστη για να καταλάβει/ θυμηθεί τι σημαίνει αυτό που βλέπει.
- **Λεπτομερείς περιγραφές ή σημειώσεις.** Οποιαδήποτε άλλη πληροφορία που θεωρείτε ότι μπορεί να είναι σχετική.

Παράδειγμα:



Create your own at [Storyboard That](https://www.storyboardthat.com/)

Πηγή: <https://www.storyboardthat.com/>

g. Κατασκευάζοντας το εικονογραφημένο σενάριο

Για να δημιουργήσετε ένα εικονογραφημένο σενάριο, αυτή είναι μια προσέγγιση που μπορείτε να ακολουθήσετε:

1. **Σκεφτείτε τους διδακτικούς / μαθησιακούς στόχους σας.** Θέλετε να διδάξετε τον ενεστώτα; Θα προτιμούσατε να εστιάσετε στην εξάσκηση μια δεξιότητας όπως η παραγωγή γραπτού λόγου ή η περίληψη;
2. **Θέστε το στόχο σας.** Επιλέξτε έναν ξεκάθαρο στόχο και τους μαθησιακούς στόχους που θα θέλατε να πετύχουν οι μαθητές σας.
3. **Σκεφτείτε μια ιστορία για να πετύχετε τον στόχο σας.** Κάποιος που θέλει να οργανώσει το εβδομαδιαίο πρόγραμμά του ή ο καθηγητής γεωγραφίας που συζητάει για τα ορόσημα σε διάφορες χώρες θα μπορούσαν να αποτελέσουν μια ιστορία κατάλληλη για τη διδασκαλία του ενεστώτα, ενώ μια ιστορία επιστημονικής φαντασίας θα είναι κατάλληλη για τη διδασκαλία μελλοντικού χρόνου ή λεξιλογίου που αφορά την υψηλή τεχνολογία.
4. **Αποφασίστε τις παραμέτρους της ιστορίας σας.** Που λαμβάνει χώρα η ιστορία σας; Πότε; Χρειάζονται οι χαρακτήρες σας συγκεκριμένη ενδυμασία; Για παράδειγμα, εάν τοποθετήσετε την ιστορία σας στο μέλλον, πόσο μακριά στο μέλλον θα πάτε; Πώς θα ντύνονται τότε οι άνθρωποι;

ΘΥΜΗΘΕΙΤΕ

Βελτιώστε τη στρατηγική αφήγησης χωρίς αποκλεισμούς για να βοηθήσετε ακόμη περισσότερο τους μαθητές σας να κατανοήσουν και να εκτιμήσουν τη διαφορετικότητα, ενσωματώνοντας ποικιλόμορφους χαρακτήρες που προέρχονται από διαφορετικά υπόβαθρα και διηγηθείτε ιστορίες από διαφορετικές οπτικές γωνίες.

5. **Αποφασίστε ποια είναι τα κύρια γεγονότα.** Η ιστορία σας πιθανότατα θα αποτελείται από πολλές πληροφορίες, αλλά δεν είναι όλες απαραίτητες. Πρέπει να

συμπεριλάβετε μόνο τα κύρια γεγονότα, ειδικά εκείνα που επιτρέπουν σε κάποιον να ξαναδημιουργήσει την ιστορία χωρίς να χάσει σημαντικές πληροφορίες. Βεβαιωθείτε ότι έχετε συμπεριλάβει τα σημεία καμπής- όπου μεταβάλλονται τα γεγονότα - εάν η ιστορία σας έχει τέτοια σημεία.

6. **Βασικό πράγμα που πρέπει να θυμάστε: ένα εικονογραφημένο σενάριο δεν παρουσιάζει μια ιστορία καρέ-καρέ, αλλά σκηνή ανά σκηνή. Οπότε σκεφτείτε ένα γεγονός ως το κύριο γεγονός σε μια σκηνή.**
7. **Τοποθετήστε τα κύρια γεγονότα στη σειρά.** Τι πρέπει να συμβεί πρώτα; Τι στη συνέχεια; Πώς τελειώνει η ιστορία;
8. **Αποφασίστε πόσο λεπτομερείς θα είστε.** Ο σκοπός του εικονογραφημένου σεναρίου δεν είναι να δημιουργήσετε ένα εικαστικό αριστούργημα, αλλά μια αποτελεσματική δραστηριότητα για τους μαθητές σας. Προσπαθήστε να μην τους κουράσετε ή να τους μπερδέψετε. Εστιάστε στο μαθησιακό σας στόχο.
9. **Γράψτε συνοπτικές περιγραφές στα καρέ.** Σε αυτό το σημείο, δεν πρέπει να εστιάσετε στο τι φαίνεται, π.χ. «μια γάτα», αλλά τι αναμένετε να καταλάβει ο αναγνώστης. Για παράδειγμα, « Η αγαπημένη γάτα του Τζίμ αρχίζει να πεινάει και είναι λυπημένη».
10. **Αποφασίστε με ποιο μέσο θα κάνετε το σχέδιο.** Θα ζωγραφίσετε με το χέρι; Θα χρησιμοποιήσετε κάποιο πρόγραμμα;
11. **Δημιουργήστε το αντίστοιχο πρότυπο.** Χρειάζεστε 6 ή 30 καρέ; Προσπαθήστε να χρησιμοποιήσετε όσο το δυνατόν λιγότερα καρέ.
12. **Σχεδιάστε.**

ΘΥΜΗΘΕΙΤΕ

Υπάρχουν αρκετές συμβουλές και υποδείξεις για εύκολη προσαρμογή στον σχεδιασμό για να στηρίξετε ακόμα περισσότερο τους μαθητές και να συμπεριλάβετε τους μαθητές με ΕΜΔ! Για παράδειγμα, υπάρχουν συμβουλές για τη διάταξη των καρέ, το κείμενο και το πλαίσιο της ομιλίας. Το πιο σημαντικό, προσπαθήστε να έχετε ένα σαφές περίγραμμα και διατηρήστε τη συνοχή στο κόμικς σας!

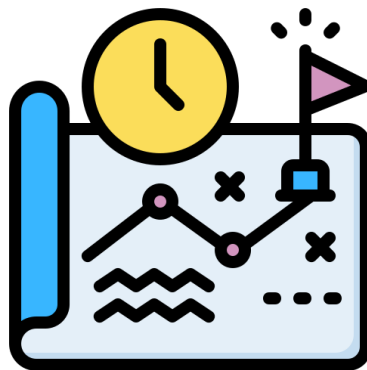
13. Προσθέστε επιπλέον πληροφορίες που θεωρείτε σημαντικές.
14. Εάν έχετε την πολυτέλεια του χρόνου, μην ασχοληθείτε με την ιστορία για μερικές ημέρες. Στη συνέχεια, πιάστε την ξανά. Είναι ξεκάθαρη; Πιστεύετε ότι είναι αποτελεσματική; Θα αλλάζατε κάτι;
15. Ολοκληρώστε το εικονογραφημένο σενάριο, ενσωματώνοντας τις αλλαγές – εάν υπάρχουν – που αναφέρθηκαν νωρίτερα.
16. Εάν έχετε ακόμη περισσότερο χρόνο, αναζητήστε ανατροφοδότηση. Οι άλλοι άνθρωποι το καταλαβαίνουν όπως εσείς;
17. Εάν όχι, κάντε μερικές ακόμη αλλαγές, και έπειτα θα είναι έτοιμο για παραγωγή.

h. Περίληψη

Τα εικονογραφημένα σενάρια είναι εργαλεία διαχείρισης διεργασιών για οπτικά προϊόντα. Μπορούν να σχεδιαστούν είτε εξ ολοκλήρου στο χέρι είτε από κάποιο πρόγραμμα ή συνδυαστικά.

Αυτό που δείχνουν είναι οι βασικές σκηνές μιας ιστορίας. Κάθε σκηνή ονομάζεται συνήθως βήμα. Κάθε βήμα αποτελείται από ένα καρτέ με μια εικόνα ή ένα σχέδιο και μια σύντομη περιγραφή του τι πρόκειται να δείξει το βήμα.

Κατά τη δημιουργία ενός εικονογραφημένου σεναρίου, τα βασικά πράγματα που πρέπει να θυμάστε είναι οι εν λόγω στόχοι μάθησης ή διδασκαλίας και ότι κάθε βήμα πρέπει να είναι σαφές και συγκεκριμένο.



ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΚΟΜΙΚΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Στο προπαρασκευαστικό ερευνητικό στάδιο αυτού του οδηγού, οι συνεργάτες του έργου δοκίμασαν μερικά εργαλεία δημιουργίας κόμικς. Μεταξύ του ευρέος φάσματος εργαλείων δημιουργίας κόμικς, επέλεξαν τα πέντε που προσφέρουν τις περισσότερες δυνατότητες και ήταν τα πιο πρόσφατα.

Ανέλυσαν αυτά τα εργαλεία σύμφωνα με τα ακόλουθα κριτήρια:

Γενικές πληροφορίες:

- Πότε δημιουργήθηκε το εργαλείο;
- Υπάρχουν κάποια ενεργή κοινότητα που χρησιμοποιεί αυτό το εργαλείο;
- Ποια είναι η τιμή του;
- Πώς συμμορφώνεται η πολιτική απορρήτου του με τον Γενικό Κανονισμό για την Προστασία Δεδομένων (ΓΚΠΔ) της Ευρωπαϊκής Ένωσης;

Φιλικότητα προς τον χρήστη και εμπειρία

- Πώς κρίνετε το σχεδιασμό της ιστοσελίδας του εργαλείου;
- Πώς είναι η εξατομίκευση του χαρακτήρα και / ή του φόντου;
- Ήταν εύκολο να δημιουργήσετε ένα κόμικς με τέσσερα καρτέ;
- Είχατε τη δυνατότητα λήψης του κόμικς σας;

Προσωπικό συμπέρασμα σχετικά με την εκτίμηση του εργαλείου

Η παρακάτω ενότητα παρέχει μια σύνοψη αυτών των αναλύσεων, επισημαίνοντας τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της χρήσης κάθε εργαλείου από τον καθηγητή.

BDNF

<https://bdnf.bnf.fr/EN/index.html>

Δημιουργήθηκε τον Ιανουάριο του 2020

Τιμή: Η εφαρμογή διατίθεται δωρεάν σε υπολογιστή, τάμπλετ και κινητό τηλέφωνο, στα γαλλικά και στα αγγλικά.

ΓΚΠΔ: Τόσο ο ιστότοπος όσο και η εφαρμογή έχουν μια σελίδα για την πολιτική απορρήτου που περιλαμβάνει μια ανακοίνωση του ΓΚΠΔ.

Πλεονεκτήματα

- Το καλύτερο χαρακτηριστικό αυτής της εφαρμογής είναι οι εκπαιδευτικοί πόροι που παρέχει (https://bdnf.bnf.fr/EN/educational_resources.html), οι οποίοι αναφέρονται στους οδηγούς του καθηγητή, για να βοηθήσουν τους χρήστες στη δημιουργία των κόμικς σε αυτήν την πλατφόρμα, παρέχοντας ιδέες για την οργάνωση μιας ενότητας σχετικά με κόμικς για την τάξη τους.
- Μπορείτε να δημιουργήσετε τη δική σας επιλογή γραφικών στοιχείων από την εφαρμογή BDNF για τα οποία έχουν δημιουργηθεί διάφοροι χαρακτήρες και στοιχεία κόμικς.
- Επιπλέον, μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε στοιχεία από τα γαλλικά εθνικά αρχεία (βάση δεδομένων Gallica) καθώς η εφαρμογή δημιουργήθηκε από την BNF (Εθνική Βιβλιοθήκη της Γαλλίας).
- Έχει τις βασικές λειτουργίες και μια μορφή φιλική προς το χρήστη για την επεξεργασία και τη δημιουργία κόμικς, αλλά και οδηγούς (ιστολόγιο, συχνές ερωτήσεις, βίντεο στο Youtube) για καθηγητές που επιθυμούν να χρησιμοποιήσουν κόμικς στις τάξεις τους. Είναι πολύ χρήσιμο που παρέχει επιλογές για τους διάφορους τύπους κόμικς και στυλ, έτσι ώστε ακόμη και ένας αρχάριος να μπορεί να δοκιμάσει και να δημιουργήσει κάτι. Οι πιο προχωρημένοι χρήστες μπορούν να εμπλουτίσουν τα κόμικς τους, αλλά γενικά η εφαρμογή δεν πρέπει να θεωρείται εργαλείο για επαγγελματική χρήση στη δημιουργία κόμικς.

- Η επεξεργασία και η μορφοποίηση του κειμένου είναι εύκολη και η εφαρμογή περιλαμβάνει πολλές γραμματοσειρές φιλικές προς όσους έχουν μαθησιακές δυσκολίες.
- Μπορείτε να ανεβάσετε τις δικές σας εικόνες και γραφικά στοιχεία.
- Μπορείτε επίσης να σχεδιάσετε απευθείας στην εφαρμογή.
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εφαρμογή ως πρόγραμμα υπολογιστή ή ως εφαρμογή κινητών συσκευών σε τάμπλετ.

Μειονεκτήματα

- Υπάρχει ευελιξία, αλλά από την εμπειρία μας, εξακολουθούν να υπάρχουν ορισμένες λειτουργίες που δεν είναι ξεκάθαρες και εύκολα ρυθμιζόμενες (π.χ. η επεξεργασία του μεγέθους των αναλογικών εικόνων ή η ανάμιξη του χρώματος του φόντου). Ενδεχομένως να απαιτεί λίγο χρόνο και εξάσκηση για να μπορέσει κάποιος να προσαρμόσει με ακρίβεια το έργο του.
- Μέχρι σήμερα δεν υπάρχει λειτουργία αντιγραφής - επικόλλησης στοιχείων από τον έναν πίνακα στον άλλο.

Canva

<https://www.canva.com/>

Δημιουργήθηκε το 2012

Τιμή: Υπάρχει μια δωρεάν έκδοση που επιτρέπει την πλοήγηση και τη χρήση πολλών προτύπων και γραφικών στοιχείων για μικρές ομάδες και μικρά έργα. Άλλα σχέδια είναι ειδικά προσαρμοσμένα για εταιρείες, ώστε να δημιουργούν το λογότυπό τους και το διαφημιστικό τους υλικό.

ΓΚΠΔ: Υπάρχει μια σελίδα για την πολιτική απορρήτου που περιλαμβάνει συγκεκριμένες πληροφορίες για τον ΓΚΠΔ.

Πλεονεκτήματα

- Μπορείτε να ανεβάσετε τις δικές σας φωτογραφίες.
- Υπάρχουν 11 βασικά πρότυπα κόμικς που είναι εύκολο να τροποποιηθούν.

- Είναι ένα πολύ καλό εργαλείο σχεδίασης με αμέτρητους πόρους.
- Μπορείτε να οργανώσετε τις δημιουργίες σας σε φακέλους και να τους μοιραστείτε με τα μέλη κάποιας ομάδας.

Μειονεκτήματα

- Είναι πολύ σημαντικό να έχετε κατά νου ότι αυτό το εργαλείο δεν είναι ένα εργαλείο δημιουργίας κόμικς αλλά ένα εργαλείο σχεδίασης που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για τη δημιουργία κόμικς. Αυτό το γεγονός έχει τόσο πλεονεκτήματα όσο και μειονεκτήματα για καθηγητές που θέλουν να δημιουργήσουν κόμικς στο διαδίκτυο, καθώς το σύνολο των πόρων μπορεί να κάνει την πλοήγηση πιο δύσκολη.
- Από τη στιγμή που δεν αποτελεί βασικό εργαλείο δημιουργίας κόμικς, υπάρχει ένας περιορισμένος αριθμός προτύπων χαρακτήρων και δεν μπορούν να αλλάξουν (έκφραση προσώπου, κίνηση κλπ.).

Μπορεί να μην είναι το ιδανικό εργαλείο για τη δημιουργία μεγαλύτερων ή πιο περίπλοκων κόμικς.

Makebeliefscomix

<https://www.makebeliefscomix.com/>

Δημιουργήθηκε το 2006

Τιμή: Η χρήση στον ιστότοπο είναι δωρεάν, αλλά η εφαρμογή για κινητά είναι επί πληρωμή. Στον ιστότοπο επιτρέπεται η δημιουργία και η αποθήκευση έως 18 καρτέ.

ΓΚΠΔ: Υπάρχει μια πολιτική απορρήτου, αλλά δεν αναφέρεται σε συγκεκριμένα μέτρα του ΓΚΠΔ.

Πλεονεκτήματα

- Το Makebeliefscomix προσφέρεται σε 13 γλώσσες (Αραβικά, Κινέζικα [Απλοποιημένα], Κροατικά, Ολλανδικά, Αγγλικά, Φινλανδικά, Γαλλικά, Γερμανικά, Εβραϊκά, Ιταλικά, Πορτογαλικά, Ρωσικά, Ισπανικά).
- Ο ιστότοπος παρέχει επίσης μεγάλο περιεχόμενο για συγκεκριμένες ομάδες - στόχους που είναι βασικοί χρήστες, όπως καθηγητές, γονείς και άτομα με ειδικές ανάγκες.
- Γενικά, το εργαλείο είναι εύκολο για ανάγνωση και πλοήγηση.

Μειονεκτήματα

- Ο χρήστης μπορεί να προσθέσει χαρακτηριστικά μόνο σε ένα καρτέ τη φορά και δεν μπορεί να μετακινήσει / αντιγράψει και να επικολλήσει αντικείμενα από το ένα καρτέ στο άλλο, οπότε αν κάνει λάθος, πρέπει να διαγράψει τα στοιχεία από το πρώτο καρτέ και να τα προσθέσει ξανά στο δεύτερο.
- Μπορείτε να δουλεύετε μόνο σε ένα κόμικς τη φορά.
- Δεν μπορείτε να αλλάξετε τις εκφράσεις προσώπου ενός χαρακτήρα.
- Δεν μπορείτε να ανεβάσετε τα δικά σας σχέδια ή φωτογραφίες ούτε να σχεδιάσετε απευθείας.
- Το περιβάλλον εργασίας φαίνεται κάπως ξεπερασμένο.

Pixton

<https://edu.pixton.com/educators>

Δημιουργήθηκε 2008

Τιμή: Υπάρχει δωρεάν δοκιμή, αλλά όχι δωρεάν έκδοση. Υπάρχουν αρκετές προσφορές με διαφορετικές χρήσεις όσον αφορά την πρόσβαση σε πόρους. Υπάρχει έκδοση για εκπαιδευτικούς.

ΓΚΠΔ: Ο ιστότοπος έχει πολιτική απορρήτου για εκπαιδευτικούς. Ωστόσο, η εταιρεία εδρεύει στις ΗΠΑ και δεν αναφέρει συγκεκριμένα μέτρα του ΓΚΠΔ.

Πλεονεκτήματα

- Δεν χρειάζεται να σκεφτείτε τους χαρακτήρες. Απλά επιλέγετε και χρησιμοποιείτε.
- Δεν χρειάζεστε κανένα σχέδιο ούτε τεχνικές δεξιότητες ή καλλιτεχνική άποψη.
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους ίδιους χαρακτήρες ξανά και ξανά, δημιουργώντας έτσι συνοχή.
- Μπορείτε να μετατρέψετε τους μαθητές και τον εαυτό σας σε χαρακτήρες κόμικς- σε λογικό βαθμό - εξατομικεύοντας, ως εκ τούτου, τη διδασκαλία σας.
- Οι μαθητές σας μπορούν επίσης να το χρησιμοποιήσουν.
- Είναι εύκολο και γρήγορο στη χρήση.
- Μπορείτε να εκτυπώσετε αμέσως το κόμικς σας.
- Διατίθενται 3 πακέτα γλωσσών: Αγγλικά, Γαλλικά και Ισπανικά.
- Ως καθηγητής, μπορείτε να δημιουργήσετε εργασίες και να τις στείλετε σε ομάδες μαθητών. Ωστόσο, πρέπει να επιλέξετε κάποια από τις επί πληρωμή εκδόσεις που αναφέρονται παραπάνω για να έχετε πρόσβαση σε περισσότερα/ όλα τα πακέτα περιεχομένου.

Μειονεκτήματα

- Το λογισμικό δεν παρέχει λειτουργίες σχεδίασης, επομένως δεν μπορείτε να δώσετε μια πιο προσωπική πινελιά στην εργασία σας.
- Δεν μπορείτε να ανεβάσετε τα δικά σας γραφικά στοιχεία.

- Η δωρεάν δοκιμή προσφέρει μόνο μια μικρή εικόνα των δυνατοτήτων που προσφέρουν τα εργαλεία.

StoryboardThat

<https://www.inc.com/profile/Storyboard-That>

Δημιουργήθηκε το 2012

Τιμή: Υπάρχει μια δωρεάν έκδοση με περιορισμούς που επιτρέπει τη λήψη δύο κόμικς από τρία έως έξι καρέ την εβδομάδα με υδατόσημο. Υπάρχει ειδική τιμή για καθηγητές, εκπαιδευτικά ιδρύματα και άλλα προφίλ ή χρήστες.

ΓΚΠΔ: Ο ιστότοπος αναφέρει πολλές πολιτικές απορρήτου, από τις οποίες μόνο η έκδοση των καθηγητών και η χρήση από τους μαθητές φαίνεται να συμμορφώνονται με το ΓΚΠΔ.

Πλεονεκτήματα

- Εύκολο και γρήγορο στη μάθηση και τη χρήση.
- Η εφαρμογή προσφέρει ένα ευρύ φάσμα εξατομίκευσης χαρακτήρων (πρόσωπο και κίνηση) και συνολική εμφάνιση, ακόμη και ιστορικά κοστούμια.
- Δεν είναι δυνατή η μεταφόρτωση των δικών σας φωτογραφιών.
- Υπάρχουν ενεργά προφίλ στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στα οποία η εταιρεία μοιράζεται συμβουλές σχετικά με τον τρόπο χρήσης της εφαρμογής στο σχολείο. Επίσης υπάρχει και η δυνατότητα υποστήριξης μέσω chatbot.

Μειονεκτήματα

- Τα κόμικς μοιάζουν κάπως ξεπερασμένα, εκτός αν θέλετε να εστιάσετε σε ιστορικά σκηνικά, καθώς διαθέτει πακέτα χαρακτήρων με ενδυμασίες από το παρελθόν.
- Το εργαλείο εστιάζει περισσότερο στη δημιουργία εικονογραφημένων σεναρίων για την παρουσίαση κειμένων παρά στη δημιουργία κόμικς.
- Όλα τα κόμικς που δημιουργούνται με τη δωρεάν έκδοση φέρουν πάνω τους υδατόσημο.

- Υπάρχουν λιγότερες οδηγίες σε σχέση με άλλα εργαλεία δημιουργίας κόμικς.

3. Επιπλέον πόροι

Στην ακόλουθη ενότητα, οι συνεργάτες συγκέντρωσαν μια λίστα με χρήσιμους πόρους για καθηγητές που επιθυμούν να δημιουργήσουν κόμικς στην τάξη τους.

a. ΑΡΘΡΑ

Δημιουργία κόμικς για εκμάθηση γλωσσών και γραμματισμό: [Σε αυτό το άρθρο](#), ο Jabari Sellars, ο οποίος είναι μεταπτυχιακός μαθητής στο πρόγραμμα Language and Literacy Program στο HGSE, περιγράφει, με τη βοήθεια των X-Men, τα οφέλη της χρήσης κόμικς στην τάξη και πώς βοηθούν στην κατανόηση του κειμένου και στη λογοτεχνική ανάλυση.

Δημιουργία εικονογραφημένων σεναρίων χρησιμοποιώντας Adobe Photoshop: [ένας οδηγός βήμα προς βήμα](#) για το πώς να δημιουργήσετε εικονογραφημένα σενάρια χρησιμοποιώντας photoshop. Μερικές από αυτές τις συμβουλές μπορούν να χρησιμοποιηθούν στα γενικότερα πλαίσια ανάπτυξης εικονογραφημένων σεναρίων χρησιμοποιώντας IT.

Σχεδιασμός για εκπαιδευτικούς σκοπούς: [Αυτό το άρθρο](#) περιέχει τόσο θεωρητικές όσο και πρακτικές συμβουλές για μια ποικιλία θεμάτων που κυμαίνονται από τον καθορισμό εννοιών και θεωριών έως τη σύγχρονη βιβλιογραφία.

“Εικονογραφημένα μυθιστορήματα στην τάξη: Απόψεις καθηγητών”: [σε αυτό το άρθρο](#), η Jennifer Gonzalez συγκεντρώνει τέσσερις καθηγητές σε μια διαδικτυακή συζήτηση στρογγυλής τραπέζης, όπου ανταλλάσσουν απόψεις πάνω σε ερωτήσεις, όπως η σημασία των κόμικς ως εργαλείο εκμάθησης, κοινές παρανοήσεις σχετικά με τα

εικονογραφημένα μυθιστορήματα, τα αγαπημένα τους παραδείγματα κόμικς και το πώς ένας καθηγητής μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτό το μέσο με επιτυχία στην τάξη.

«Πάνω από 1.000 δειγμάτων δημιουργικής γραφής για μαθητές» του Michael Gonchar, The New York Times. [Αυτή η λίστα](#) δειγμάτων δημιουργικής γραφής από το The Learning Network έχει ως στόχο να βοηθήσει τους μαθητές στη συγγραφή. Επίσης προσφέρει αμέτρητα θέματα που μπορεί να φανούν χρήσιμα στους καθηγητές για να ξεκινήσουν να γράφουν σενάρια για κόμικς. Κατατάσσονται σε διάφορες κατηγορίες όπως τεχνολογία, τέχνες και ψυχαγωγία, σχολείο και σταδιοδρομία, ταυτότητα και οικογένεια, κοινωνική ζωή και ελεύθερος χρόνος, επιστήμη και υγεία, αγωγή του πολίτη και ιστορία.

Σχεδιάζοντας ένα εικονογραφημένο σενάριο: [Αυτός ο πόρος](#) θα σας βοηθήσει να εστιάσετε στην πρακτική σχεδίασης με το χέρι, προσφέροντας μια σειρά χρήσιμων συμβουλών για όσους ενδιαφέρονται να δοκιμάσουν να σχεδιάσουν εικονογραφημένα σενάρια με το χέρι.

Πρότυπα εικονογραφημένα σενάρια: [Αυτός ο σύνδεσμος](#) θα σας δώσει πρόσβαση σε σύνολα προτύπων για εικονογραφημένα σενάρια, συγγραφή, οπτική αφήγηση και άλλα.

Μελέτη για τα πιθανά αποτελέσματα της χρήσης αυθεντικών κόμικς με μαθητές που μαθαίνουν τα αγγλικά ως δεύτερη γλώσσα. Εξέτασε τις στρατηγικές που εφαρμόστηκαν από τους αρχάριους αναγνώστες στην ανάγνωση κόμικς με ιδιαίτερη έμφαση στο μάντεμα λέξεων με βάση το συγκείμενο.

Διδακτικές στρατηγικές για τη χρήση εικονογραφημένων μυθιστορημάτων: [άρθρο](#) του Jonathan Hunt.

Διδακτικό υλικό για τη δημιουργία εικονογραφημένων σεναρίων για παιδιά: [Αυτός ο πόρος](#) θα σας επιτρέψει να δημιουργήσετε εικονογραφημένα σενάρια για παιδιά, δείχνοντάς σας πώς η προσέγγισή σας ίσως θα πρέπει να είναι διαφορετική.

Χρησιμοποιώντας κόμικς για την ανάπτυξη ενσυναίσθησης, αυτογνωσίας και για την προώθηση της δημιουργικότητας: [άρθρο](#) του Ryan Chapman.

b. ΒΙΝΤΕΟ

«Τέσσερις συμβουλές εξοικονόμησης χρόνου (από κάποιον που πέρασε 13 ΧΡΟΝΙΑ ζωγραφίζοντας ένα κόμικς)»: Ο Lars Martinson περιγράφει τον εαυτό του ως σκιτσογράφο. [Σε αυτό το βίντεο](#), μοιράζεται την εμπειρία του για τη δημιουργία του εικονογραφημένου μυθιστορημάτος του «Toonharu» για πάνω από δεκατρία χρόνια, εξηγώντας γιατί έπεσε σε δημιουργικές παγίδες και δίνει συμβουλές σε άλλους δημιουργούς σχετικά με τον τρόπο αποφυγής τους.

“BaM animation” Κανάλι στο Youtube των Brent Noll και Maximus Pauson: [Αυτό το κανάλι](#) παρέχει οδηγίες, ασκήσεις για την εξάσκηση ζωγραφικής και συμβουλές για εικονογράφους. Παρόλο που μπορεί να μην είναι χρήσιμο για όλους τους καθηγητές, όσοι ήδη σχεδιάζουν μπορεί να βρουν χρήσιμες συμβουλές για το πώς να βελτιωθούν ή τουλάχιστον να μην αισθάνονται άσχημα για τη δημιουργία ημιτελών σχεδίων.

Το διαδικτυακό σεμινάριο του Brian Boyd σχετικά με τη χρήση κόμικς για τη διδασκαλία της γραμματικής: [αυτό το διαδικτυακό σεμινάριο](#) περιλαμβάνει πρακτικές συμβουλές, πιθανές παγίδες (και πώς να τις αποφύγετε) και κάνει προτάσεις για αξιοποίηση της διαδικασίας για τη μέγιστη εκπαιδευτική αξία.

Συμβουλές για το πώς να χρησιμοποιήσετε εικονογραφημένα μυθιστορήματα και κόμικς για να σας βοηθήσουν να βελτιώσετε τα αγγλικά σας: [βίντεο](#) από Engvid.com.

«Πώς να γράψετε σύντομα κόμικς»: [σε αυτό το βίντεο](#), ο Αμερικανός συγγραφέας κόμικς Jake Parker μοιράζεται συμβουλές για τη δημιουργία σύντομων ιστοριών: αν και προορίζεται για διηγήματα που εκτείνονται σε πολλές σελίδες, αυτό το βίντεο μπορεί να είναι ενδιαφέρον να το παρακολουθήσετε καθώς ο συγγραφέας απαντάει σε αμέτρητες ερωτήσεις και αναφέρει παγίδες στις οποίες μπορεί να πέσει οποιοσδήποτε δημιουργός και πώς ξεπερνιούνται.

«Η σημασία της διαφορετικότητας στον κόσμο των κόμικς»: [σε αυτό το βίντεο](#), η Διευθύντρια ανάπτυξης χαρακτήρων και περιεχομένου της Marvel Comics εξηγεί τη δημιουργία της υπερηρώιδας Ms Marvel (Kamala Khan) που διαφέρει πολύ από τους

στερεότυπους ετεροφυλόφιλους λευκούς υπερήρωες. Στη συζήτησή της, μεταξύ άλλων, υπογραμμίζει πώς η προέλευση και η πολιτιστική μας ταυτότητα δημιουργούν υποθέσεις και προσδοκίες που μπορούν να χτίσουν ένα πρότυπο του εαυτού μας χωρίς αυτοπεποίθηση και αληθινή και ελεύθερη ταυτότητα και έκφραση.

“Lunarbaboon – Πώς φτιάχνω τα κόμικς μου!”: [Σε αυτό το βίντεο διάρκειας τριών λεπτών](#), ο καλλιτέχνης διαδικτυακών κόμικς Chris Grady κάνει ένα βίντεο με τον ίδιο να δημιουργεί ένα από τα κόμικς του από την αρχή έως το τέλος. Είναι ενδιαφέρον να δείτε ολόκληρο τον κύκλο δημιουργίας κόμικς, από το αρχικό στάδιο, που είναι το προσχέδιο, μέχρι το τελικό, δηλαδή την έγχρωμη ψηφιακή έκδοση.

Pencils & Stories είναι [ένα κανάλι στο YouTube](#) που έχει ως στόχο να βοηθήσει ανθρώπους να δημιουργήσουν τα δικά τους κόμικς από την αρχή. Η Henrike Dijkstra, ιδιοκτήτρια του καναλιού, δημιουργεί η ίδια κόμικς και διδάσκει και άλλους. Στα εβδομαδιαία βίντεό της, αποσαφηνίζει τη διαδικασία δημιουργίας κόμικς ξεκινώντας από τα βασικά με προσιτό και κατανοητό τρόπο.

c. ΙΣΤΟΤΟΠΟΙ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Elementari είναι [μια διαδικτυακή πλατφόρμα](#) στην οποία οι χρήστες έχουν πρόσβαση για να διαβάζουν, να γράφουν, να κωδικοποιούν, να μοιράζονται και να κάνουν συνδυάζουν διαδραστικές ιστορίες χρησιμοποιώντας επαγγελματικές εικόνες και ήχους. Οι καθηγητές μπορούν να περιηγηθούν στη μεγάλη βιβλιοθήκη ιστοριών, καθώς και να χρησιμοποιήσουν τα σχέδια μαθήματος και την καθοδήγηση στην ενότητα «προγράμματα σπουδών».

The Graphic Classroom είναι [ένας πόρος](#) για τους καθηγητές και τους βιβλιοθηκονόμους που τους βοηθάει να προμηθεύονται υψηλής ποιότητας και με εκπαιδευτική αξία εικονογραφημένα μυθιστορήματα και κόμικς στην τάξη ή τη σχολική βιβλιοθήκη τους και τους υποδεικνύει πώς να τα χρησιμοποιήσουν.

MakingComics.com είναι [ένα έργο](#) που στοχεύει στην προώθηση των κόμικς και της εικονογραφημένης αφήγησης σε ένα ευρύτερο κοινό, προσφέροντας σχετικό εκπαιδευτικό

υλικό αναφορικά τον τρόπο δημιουργίας κόμικς από το μηδέν. Ο ιστότοπος περιλαμβάνει εργαστήρια, πόρους για εκπαιδευτικούς και διαδικτυακή ραδιοφωνική μετάδοση, μεταξύ των άλλων.

Reading with Pictures είναι ένας μη κερδοσκοπικός οργανισμός που υποστηρίζει τη χρήση των κόμικς στην εκπαίδευση και σε άλλα περιβάλλοντα με σκοπό την ενθάρρυνση του γραμματισμού και τη βελτίωση της ακαδημαϊκής απόδοσης των μαθητών. Η [σελίδα](#) τους περιέχει μια μεγάλη βάση δεδομένων με εκπαιδευτικό υλικό για μαθητές από 6 έως 18+ ετών, καθώς και κριτικές για κόμικς.

Scratch (<https://scratch.mit.edu/>) είναι ένα έργο του Lifelong Kindergarten Group στο MIT Media Lab, το οποίο παρέχεται δωρεάν σε περισσότερες από 60 γλώσσες. Έχει σχεδιαστεί ειδικά για ηλικίες 8 έως 16 ετών. Παρέχει στον χρήστη μια κωδικοποιημένη βιβλιοθήκη, κοστούμια και ήχους που βοηθούν στη δημιουργία σύνθετων και καλά δομημένων ιστοριών κινουμένων σχεδίων, που υποστηρίζονται από αξιόπιστα σεμινάρια χρήσης.

Storybird (<https://storybird.com/>) είναι ένα εργαλείο για τη δημιουργία και την κοινή χρήση διαδικτυακών ιστοριών. Προσφέρει μια μεγάλη ποικιλία εικόνων που ταξινομούνται ανά κατηγορίες και τη δυνατότητα συλλογικής δημιουργίας ιστοριών. Είναι ένα ιδανικό εργαλείο για την εξάσκηση στην παραγωγή και την κατανόηση γραπτού λόγου όπως και για την ενίσχυση της δημιουργικότητας των νεαρότερων μαθητών.

Toontastic 3D: Ένα [δωρεάν εργαλείο από την Google](#) που παρέχει δομές διαφορετικών επιπέδων πολυπλοκότητας για την ιστορία, τους χαρακτήρες, τα σκηνικά, τη δυνατότητα ηχογράφησης διαλόγων και μουσικών εφέ στο παρασκήνιο. Οι χαρακτήρες μπορούν να τροποποιηθούν ως προς το φύλο, τη φυλή και τις ικανότητες κατά τη δημιουργία των ιστοριών.

Turning Comic strips into Books: μια άλλη επιλογή για τη βελτίωση της ψηφιακής αφήγησης είναι οι μαθητές σας να προσπαθήσουν να δημιουργήσουν ένα βιβλίο από ένα κόμικς. Το [StoryJumper](#) σας επιτρέπει να ψηφιοποιήσετε τις ιστορίες σας. Επίσης, δίνει τη δυνατότητα στους καθηγητές να δημιουργούν συλλογικά έργα για τους μαθητές τους.

WeVideo (<https://www.wevideo.com/>): για την ψηφιακή δημιουργία κόμικς, οι καθηγητές μπορεί να θέλουν να κάνουν ένα βήμα παραπέρα στην αφήγηση ιστοριών και να πειραματιστούν με τη μετατροπή ενός κόμικς σε ταινία, ως επέκταση του έργου δημιουργίας κόμικς.

Writecomics (<http://writecomics.com/>) είναι ένας δίγλωσσος ισπανικός / αγγλικός ιστότοπος που προσφέρει τη δυνατότητα δημιουργίας κόμικς. Το άρθρο τους «Δέκα συμβουλές για τη σύνθεση ενός καλού κόμικς» προσφέρει καθοδήγηση στη δημιουργία χαρακτήρων, στο θέμα, στον αφηγηματικό τόνο, στο τοπίο, στην οργάνωση ιδεών, στη δημιουργία ενός γενικού σχεδίου, στον καθορισμό διαλόγων και στη δημιουργία του εικονογραφημένου σεναρίου.

2. Βιβλιογραφία

α. Κεφάλαιο 1.1 – Καλοί λόγοι δημιουργίας κόμικς

- American Library Association Digital Literacy Task Force. (2020). *Digital Literacy*. American Library Association Literacy Clearinghouse. Retrieved 18 June 2020, from <https://literacy.ala.org/digital-literacy/>.
- Barbosa da Silva A., Tavares dos Santos G., Kruta de Araujo Bispo A.C. (2017). The comics as teaching strategy in learning of students in an undergraduate management program. *MacKenzie Management Review*, 18(1), 40-65.
- Blanch, C.L. and Mulvihill, T.M., “The attitudes of some students in the use of comics in higher education” in Suma, K. C. and Weiner, R. ed., 2013. *Graphic Novels And Comics In The Classroom: Essays On The Educational Power Of Sequential Art*. 1st ed. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc. Publishers.
- Elsner, D., Helff, S. & Viebrock, B. (2013), *Films, Graphic Novels & Visuals: Developing Multiliteracies in Foreign Language Education - An Interdisciplinary Approach*, Berlin: LIT Verlag. Retrieved 15 June 2020 from https://books.google.com.cy/books?id=_bBdnqY19cUC&dq=+multiliteracies+comics&lr=&source=gbs_navlinks_s
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. NYC: Basic Books.
- Gonzalez, J. (2016). *Graphic Novels in the Classroom: A Teacher Roundtable*. Cult of Pedagogy. Retrieved 10 June 2020, from <https://www.cultofpedagogy.com/teaching-graphic-novels/>.
- Haines, J. (n.d.). *Why Teach with Comics?*. Reading With Pictures. Retrieved 16 June 2020, from <https://www.readingwithpictures.org/2012/04/why-teach-with-comics/>.
- Halimun, J. M. (2011). "A Qualitative Study of the Use of Content-Related Comics to Promote Student Participation in Mathematical Discourse in a Math I Support Class". Dissertations, Theses and Capstone Projects. 471: <https://digitalcommons.kennesaw.edu/etd/471>.
- Hayes, D., & Athens, M. (1988). Vocabulary simplification for children: A special case of “motherese”? *Journal of Child Language*, 15, 395–410.
- Merriam-Webster. (n.d.). Visual literacy. In *Merriam-Webster.com dictionary*. Retrieved June 16, 2020, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/visual%20literacy>.

- Rebolho, M. C. T., Casarotto, R. A., & João, S. M. A. (2009). Estratégias para ensino de hábitos posturais em crianças: história em quadrinhos versus experiência prática. *Fisioterapia e Pesquisa*, 16(1), 46-51.
- Rossetto, M., & Chiera-Macchia, A. (2011). Visual learning is the best learning-it lets you be creative while learning: exploring ways to begin guided writing in second language learning through the use of comics. *Babel*, 45(2-3), 35-40.
- Satrapi, M. (2007). *The complete Persepolis / Marjane Satrapi*. First edition. New York: Pantheon Books.
- Short, J. C., Randolph-Seng, B., & McKenny, A. F. (2013). Graphic Presentation: An Empirical Examination of the Graphic Novel Approach to Communicate Business Concepts. *Business Communication Quarterly*, 76(3), 273–303.
<https://doi.org/10.1177/1080569913482574>
- Snyder, E. (1997). Teaching the sociology of sport: using a comic strip in the classroom. *Teaching Sociology*, 25(3), 239-243.
- Wallner, L. (2017). *Framing Education: Doing Comics Literacy in the Classroom*. Linköping: Department of Social and Welfare Studies- Linköping University Tryck.
- Williams, R. M.-C. (2008). Image, Text, and Story: Comics and Graphic Novels in the Classroom. *Art Education*, 61(6), 13-19.
- “10 Reasons You’ll Want to Use Comics in Your Classroom”. (2011). Pixton blog. Retrieved 10 June 2020, from <https://blog.pixton.com/articles/2017/04/11/10-reasons-to-use-comics-in-your-classroom/>.

b. Κεφάλαιο 1.2 – Χρήση έτοιμων κόμικς ή δημιουργία δικών σας;

- Barthes, R. (1985). *The Responsibility of Forms: Critical Essays on Music, Art, and Representation* (R. Howard, Trans.). Oxford: Basil Blackwell.
- Berns, M. S. (1983). Functional approaches to language and language teaching: Another look. Cited in *Studies in Language Learning*, OERI (1987), 4, 4-22. Retrieved from: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED278227.pdf>
- Davis, R. S. (1997). Comics: A multi-dimensional teaching aid in integrated-skills classes. Retrieved from: <http://www.esl-lab.com/research/comics.html>
- Drolet, C. A. (2010). Using Comics in the Development of EFL Reading and Writing. SungKyul University, 123-140. Retrieved from:

https://www.academia.edu/1004908/Using_Comics_in_the_Development_of_EFL_Reading_and_Writing

- Eggins, S. An Introduction to Systemic Functional Linguistics. London: Pinter, 1994.
- Hadley, A. O. (2000). Teaching language in context (3rded.). Boston: Thompson. Cited in Claude Andre Drolet, Using Comics in the Development of EFL Reading and Writing. Retrieved from:
https://www.academia.edu/1004908/Using_Comics_in_the_Development_of_EFL_Reading_and_Writing
- Jenkins, R., Detamore, D. (2008). Comics in Your Curriculum: Teacher-Friendly Activities for Making and Integrating Comics with Reading, Math, Science and Other Subjects in Your Classroom. Pieces of Learning: Marion IL.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2001). Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication. Oxford: Oxford University Press.
- McCloud, Scott. (1994). Understanding Comics: The Invisible Art. Harper Perennial
Retrieved from: [http://mm12.johncaserta.info/wp-content/uploads/2012/10/Understanding%20Comics%20\(The%20Invisible%20Art\)%20By%200Scott%20McCloud.pdf](http://mm12.johncaserta.info/wp-content/uploads/2012/10/Understanding%20Comics%20(The%20Invisible%20Art)%20By%200Scott%20McCloud.pdf), cited in Miller, A. (January 12, 2012), Using Graphic Novels and Comics in the Classroom [Edutopia]. Retrieved from: <https://www.edutopia.org/blog/graphic-novels-comics-andrew-miller>
- Ramsey, Taylor (2013). The History of Comics: Decade by decade. [The Artifice]. Retrieved from: <https://the-artifice.com/history-of-comics/>
- Stivers, T., Sidnell, J (2005). Introduction: Multimodal interaction. Semiotica, 156 (1/4), 1-20. Retrieved from: <https://doi.org/10.1515/semi.2005.2005.156.1>
- Wisenthal, P. (2017). The Power of Digital-Comic Therapy in Schools. [The Atlantic]. Retrieved from: <https://www.theatlantic.com/education/archive/2017/05/the-power-of-digital-comic-therapy/526911/>

c. Κεφάλαιο 2.1 - Δημιουργία

- Abirached, Z. (2008) Je me souviens Beyrouth. Cambourakis, Paris. Cover retrieved from publisher's website: <https://www.cambourakis.com/tout/bd/je-me-souviens-beyrouth/>
- Andersen, S. (2011, December) "The Art Critique", Sarah's Scribbles. Retrieved September, 19th 2020 from <https://sarahcandersen.com/archive/2011/12>
- Andersen, S. (2020, October 7th) "Witch with a white cat", Sarah's Scribbles. Retrieved October, 7th 2020 from <https://sarahcandersen.com/page/2>

- Laguardia, J. "Sunny in Timplon Town". Retrieved July, 1st 2020 from https://www.canva.com/design/DAEBE7HFORU/5KNPHo5MZqae2LIKwiee_w/edit?category=tACZCigycaA&layoutQuery=comic+strip
- Navo (2007, March 4th) La Bande Pas Dessinée. Retrieved July, 1st 2020 from <http://www.labandepasdessinee.com/bpd/test>

d. Κεφάλαιο 2.2 - Αφήγηση

- Blambot.com Comic Book Grammar & Tradition [Blog post]. Retrieved from <https://blambot.com/pages/comic-book-grammar-tradition>
- Byrne R. (2014, January 13). Free Ebook - Digital Storytelling With Comics. Free technology for teachers. <https://www.freetech4teachers.com/2014/01/free-ebook-digital-storytelling-with.html>
- 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
- Does Comic Sans help dyslexic learners? (2018, January 21). The Times Educational Supplement. Retrieved July 1, 2020, from <https://www.tes.com/news/does-comic-sans-help-dyslexic-learners>
- Greenfield, D. (2018, June 20). 13 Visual Storytelling Tips For Comics. 13th Dimension. <https://13thdimension.com/13-visual-storytelling-tips-for-comics/>
- Hamilton, M., & Weiss, M. (2005). The Power of Storytelling in the Classroom, Excerpt from Children Tell Stories: Teaching and Using Storytelling in the Classroom 2/e.
- McManis, L.D. (n.d.). TIPS FOR TEACHERS AND CLASSROOM RESOURCES. Inclusive Education: What It Means, Proven Strategies, and a Case Study. <https://resilienteducator.com/classroom-resources/inclusive-education/>
- McWilliams, B. (n.d.). Effective Storytelling A manual for beginners. <https://www.eldrbarry.net/roos/eest.htm>
- 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
- Vlahos, J. (2018, September 27). The Ultimate Guide to Comic Book Font. Retrieved from <https://www.printi.com/blog/comic-book-font/>

e. Κεφάλαιο 3.1 – Μαθησιακά αποτελέσματα

- Harter, S., Whitesell, N. R., & Kowalski, P. (1992) Individual differences in the effects of educational transitions on young adolescents' perceptions of competence and motivational orientation. *American Educational Research Journal*, 29, 7777807
- Weiner, R. and Sima, C. (2013) *Graphic Novels And Comics In The Classroom*. [online] Retrieved 2nd June 2020 from:
https://books.google.es/books?id=0v_AD2yW5cUC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false
- Cedefop (2017) *Defining, Writing And Applying Learning Outcomes - A European Handbook*. [online]. Retrieved 1st June 2020 from:
https://www.cedefop.europa.eu/files/4156_en.pdf.
- Roozafzai, Z.S. (2012). The role of comic reading materials in enhancing the ability to read in EFL. *I-manager's Journal on English Language Teaching*, 2 (3), 7-15.
- Cary, S. (2004). *Going graphic: comics at work in the multilingual classroom*. Portsmouth, Nh: Heinemann.
- Csabay, N. (2006). Using comic strips in language classes. *English Teaching Forum Magazine*, 24-26.
- Rengur, Z. and Sugirin, S. (2019). The Effectiveness of using Comic Strips to Increase Students' Reading Comprehension for the Eighth Grade Students of SMPN 1 Pundong. 10.2991/iceri-18.2019.49.
- Fareed, M., Ashraf, A. and Bilal, M., 2016. ESL Learners' Writing Skills: Problems, Factors and Suggestions. *Journal of Education & Social Sciences*, 4(2), pp.83-94.
- Images:
- Bart (2013). Conditionals. [online] Slideplayer.com. Retrieved from:
<https://slideplayer.com/slide/15383803/>
- Islcollective.com. (2015). Narrative Comic Strips. [online] Retrived from:
<https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/grammar/verb-patterns/narrative-comic-strips/77815>

f. Κεφάλαιο 3.2 – Πρότυπα εικονογραφημένα σενάρια

- Finch, C. (1995). *The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*. New York: Harry N. Abrams Incorporated.

- Indigo Studio. “What Are Storyboards Good For?” Retrieved 10th July 2020 from: <http://help.indigodesigned.com/designing-with-storyboards/what-are-storyboards-good-for>.
- Ontario Provincial and Demonstration Schools (2015). Intro to Storyboarding. Retrived 10th July 2020 from: http://ecdshsm.ca/newsite/Video_Production/Unit_2_%283O%29_files/Intro%20to%20Storyboarding.pdf.
- Pinantoan, A. (2013) Using Storyboards In Education. . Retrived 10th July 2020 from: <https://www.opencolleges.edu.au/informed/teacher-resources/using-storyboards-in-education/>
- Sherman, A. What is a Storyboard. . Retrived 10th July 2020 from: <https://www.storyboardthat.com/>.

Αυτός ο οδηγός έχει σχεδιαστεί χρησιμοποιώντας πόρους από το Flaticon.com



Erasmus+

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

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

Αυτό το έργο έχει άδεια βάσει του Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Μάθετε περισσότερα για το EdComix:

<http://edcomix.eu/>

<https://www.facebook.com/EdComix>

