



# ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΚΟΜΙΚΣ ΜΕ ΜΑΘΗΤΕΣ



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

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

---

|   |    |
|---|----|
| ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ.....  | 1  |
| ΕΙΣΑΓΩΓΗ .....  | 2  |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1_ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΩΣ ΕΦΑΛΤΗΡΙΟ: ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΤΥΠΗ ΣΤΗΝ ΜΗ-ΤΥΠΙΚΗ ΚΑΙ ΤΥΠΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ<br>ΞΕΝΩΝ ΓΛΩΣΣΩΝ .....                          | 5  |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2_Η ΘΕΩΡΙΑ ΤΟΥ πώς να ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΟΥΝ ΤΑ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ .....  | 8  |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3_ΠΟΙΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΑΠΟΚΤΟΥΝ ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ ΑΠΌ ΤΗΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΟΜΙΚΣ; .....  | 12 |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4_ΕΠΙΠΕΔΑ ΚΑΙ ΗΛΙΚΙΕΣ .....  | 17 |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5_ΕΙΔΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΡΑΧΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ: ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΑ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΠΙΟ ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΠΤΙΚΑ<br>ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΜΕ ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ..... | 20 |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6_ΕΙΣΑΓΑΓΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΚΟΜΙΚΣ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ .....   | 24 |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7_ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ & ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ .....   | 27 |
| ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ .....  | 35 |
| ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ .....  | 53 |

Αγαπητέ αναγνώστη,

Εφόσον αποφασίσατε να διαβάσετε αυτόν τον οδηγό, ενδιαφέρεστε για τη χρήση των κόμικς στην τάξη. Ο παρών οδηγός στοχεύει να καθοδηγήσει τους εκπαιδευτικούς και τους υπεύθυνους εκπαιδευτικών προγραμμάτων να κατανοήσουν το πώς η δημιουργία κόμικς μπορεί να είναι επωφελής για τους μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, ιδιαίτερα κατά την εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας. Προορίζεται τόσο ως πρακτικό εργαλείο για την υλοποίηση εργαστηρίων δημιουργίας κόμικς με μαθητές, όσο και ως εργαλείο επικοινωνίας και κατάρτισης για την παροχή του απαραίτητου υπόβαθρου για την εφαρμογή τέτοιων εργαστηρίων.

### Τι θα βρείτε σε αυτόν τον οδηγό

Ο παρών οδηγός παρέχει εμπειριστατωμένη καθοδήγηση, ξεκινώντας από μια γρήγορη εξερεύνηση της θεωρίας, και προχωρώντας σε πρακτικές οδηγίες και εργαλεία.

Επικεντρώνεται σε μεθόδους υλοποίησης εργαστηρίων δημιουργίας κόμικς χρησιμοποιώντας συγκεκριμένα εργαλεία και λογισμικά για την δημιουργία ψηφιακών κόμικς. Υπό αυτή την έννοια, δεν παραδίδει μαθήματα σχεδίασης για μαθητές, αλλά εστιάζει στα πλεονεκτήματα της δημιουργίας κόμικς για τη βελτίωση της εμπειρίας εκμάθησης ξένων γλωσσών.

Ο οδηγός αποτελείται από 3 μέρη:

- Τα τρία πρώτα κεφάλαια διερευνούν τις θεωρητικές πτυχές της δημιουργίας κόμικς, παρέχοντας ένα υπόβαθρο για τη μίξη άτυπης, μη τυπικής και τυπικής εκμάθησης γλωσσών, μια γενική επισκόπηση των εργαστηρίων και μια λίστα των δεξιοτήτων που αυτά αναπτύσσουν.
- Το δεύτερο μέρος (Κεφάλαια 4 και 5) παρουσιάζουν τρόπους προσαρμογής των δραστηριοτήτων και των μαθησιακών στόχων στην ηλικία, στο επίπεδο γλωσσομάθειας και στις ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, και ειδικά στις βασικές Ειδικές Διαταραχές Μάθησης (ΕΔΜ), των μαθητών.

- Τέλος, τα Κεφάλαια 6 και 7 υπεισέρχονται στις πρακτικές προετοιμασίας των μαθητών για τα εργαστήρια και της υλοποίησης των εργαστηρίων βάσει σεναρίων. Παρέχουμε επίσης ένα πρότυπο εργαστήριο για να σας υποστηρίξουμε στο σχεδιασμό των δικών σας εργαστηρίων.

## Ο σκοπός του έργου EdComix

Αυτός ο οδηγός αποτελεί μέρος των 6 εργαλείων που αναπτύχθηκαν από το πρόγραμμα EdComix στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+, το οποίο στοχεύει στην παροχή πόρων δημιουργίας κόμικς για τη διδασκαλία και την εκμάθηση γλωσσών στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Οι εταίροι αποφάσισαν να αναπτύξουν αυτό το έργο επειδή διαπίστωσαν ότι η χρήση των κόμικς στην εκπαίδευση δεν είναι πλήρως ανεπτυγμένη σε όλη την Ευρώπη, με σαφείς διαφορές μεταξύ των χωρών (π.χ. της γαλλο-βελγικής κωμικής κουλτούρας σε σύγκριση με άλλες χώρες). Επιπλέον, πιστεύουμε ότι τα κόμικς μπορούν να είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο για μια πιο περιεκτική διδασκαλία, αλλά χρειάζονται κατάλληλες μέθοδοι που να υπερβαίνουν το σκεπτικό ότι τα κόμικς κάνουν τα πάντα ευκολότερα για τους μαθητές μόνο και μόνο επειδή χρησιμοποιούν εικόνες.

Μπορείτε να βρείτε όλους τους πόρους που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο αυτού του προγράμματος στο [www.edcomix.eu](http://www.edcomix.eu) δωρεάν:

- Έναν παιδαγωγικό οδηγό με πρακτικές χρήσης των κόμικς στην εκπαίδευση,
- Έναν οδηγό ανάπτυξης κόμικς για καθηγητές,
- Ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εκπαίδευσης για την ανάπτυξη κόμικς για καθηγητές,
- Πακέτα έτοιμων μαθημάτων και κόμικς για τα επίπεδα A2 και B1 του ΚΠΑΓ (από την άνοιξη του 2021),
- Έναν οδηγό εφαρμογής με παραδείγματα πρακτικών εφαρμογών, καλές πρακτικές και προτάσεις εφαρμογής από την εμπειρία των εταίρων (από το φθινόπωρο του 2021)
- Τον παρών οδηγό εργαστηρίων δημιουργίας κόμικς με μαθητές.

Ανυπομονούμε να μάθουμε για το πώς χρησιμοποιήσατε τα κόμικς στην τάξη σας και τον αντίκτυπο που είχαν στους μαθητές σας.

Με εκτίμηση,

Οι εταίροι του EdComix

Το παρόν έργο υλοποιείται από 6 εταίρους: YuzuPulse (Γαλλία), ΚΕΔιΒιΜ Αριάδνη (Ελλάδα), Babel Idiomas (Ισπανία), Citizens in Power (Κύπρος), Colegiul Tehnic 'Mihai Băcescu' του Fălticeni (Ρομανία), και Logopsycom (Βέλγιο).



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

# ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΩΣ ΕΦΑΛΤΗΡΙΟ: ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΤΥΠΗ ΣΤΗΝ ΜΗ-ΤΥΠΙΚΗ ΚΑΙ ΤΥΠΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ ΞΕΝΩΝ ΓΛΩΣΣΩΝ

Η μάθηση που λαμβάνει χώρα μέσω της ανάγνωσης ή της δημιουργίας κόμικς, θεωρείται ως πρακτική **άτυπης μάθησης** καθώς δεν είναι οργανωμένη και λαμβάνει χώρα κατά τη διάρκεια δραστηριοτήτων που πραγματοποιούνται χωρίς συγκεκριμένο μαθησιακό σκοπό (Συμβούλιο της Ευρώπης). Δηλαδή, σύμφωνα με τον ορισμό του Συμβουλίου της Ευρώπης, η άτυπη μάθηση συμβαίνει ακούσια και είναι καθαρά συμπτωματική, όπως η μάθηση που συμβαίνει παντού στην καθημερινή μας ζωή, για παράδειγμα, ενώ διαβάζουμε ένα κόμικς.

Η άτυπη μάθηση έχει πολλαπλά οφέλη στην εκμάθηση γλωσσών. Πρώτον, είναι μια πολύ ευέλικτη και προσβάσιμη μορφή μάθησης, που δεν περιορίζεται από προγράμματα σπουδών, χρόνο ή επίπεδο γλωσσομάθειας. Δεδομένου ότι δεν υπάρχουν προαπαιτούμενα για την άτυπη μάθηση, μπορεί να συμβεί σε έμπειρους μαθητές, καθώς και σε αρχάριους και μαθητές με ενδιάμεσο επίπεδο γλώσσας. Όλοι μπορούν να επωφεληθούν εξίσου από την άτυπη μάθηση γλωσσών, ενώ μπορεί να δημιουργήσει εγγενή κίνητρα στον μαθητή, επειδή η μάθηση αυτή δεν είναι αναγκαστική, αλλά προκύπτει από γνήσιο ενδιαφέρον. Η άτυπη μάθηση γλωσσών λαμβάνει χώρα κατά τη διάρκεια πολύ μεγαλύτερου χρονικού διαστήματος από την τυπική μάθηση σε μια τάξη.

Από όλα τα παραπάνω, γίνεται προφανές ότι οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να ενθαρρύνουν τους μαθητές τους να επιδοθούν σε πρακτικές εκμάθησης γλωσσών μέσω διαφόρων καταστάσεων άτυπης μάθησης.

Όσον αφορά τη μη τυπική και τυπική μάθηση, που είναι πιο δομημένες και σκόπιμες, για να είναι σαφές τι σημαίνουν στην πραγματικότητα αυτοί οι όροι, ακολουθούν μερικοί σύντομοι ορισμοί:

Η **μη-τυπική εκμάθηση γλωσσών** συμβαίνει έξω από τα τυπικά περιβάλλοντα μάθησης (όπως τα σχολεία), αλλά πάντα στο πλαίσιο κάποιας οργανωμένης δραστηριότητας, συχνά σε περιβάλλον κοινότητας (Συμβούλιο της Ευρώπης). Αυτά θα μπορούσαν να είναι

μαθήματα αθλητισμού, ερασιτεχνικές χορωδίες ή σύλλογοι συζητήσεων. Σε αυτά τα πλαίσια, η εκμάθηση γλωσσών πραγματοποιείται είτε με πρωτοβουλία του μαθητή είτε ως υποπροϊόν της συμμετοχής του μαθητή σε κάποια άλλη δραστηριότητα (ΟΟΣΑ). Η μάθηση είναι σκόπιμη και μπορούν να επιτευχθούν σαφείς μαθησιακοί στόχοι.

Η **τυπική εκμάθηση γλωσσών** χαρακτηρίζεται από το γεγονός ότι είναι πάντα δομημένη και έχει συγκεκριμένους στόχους. Η τυπική μάθηση προωθείται από εκπαιδευτικά συστήματα και γενικά συμβαίνει στο πλαίσιο ενός μαθήματος, όπου τα μαθησιακά αποτελέσματα μετρούνται και αξιολογούνται, για παράδειγμα μέσω τεστ (Συμβούλιο της Ευρώπης). Στην περίπτωση της τυπικής εκμάθησης γλωσσών, ο μαθητής έχει τον ρητό στόχο να γίνει ικανός σε μια συγκεκριμένη γλώσσα. Η μάθηση είναι επομένως πιο δομημένη και σκόπιμη (ΟΟΣΑ).

Θα πρέπει να επισημάνουμε εδώ ότι η άτυπη μάθηση συχνά δεν εκτιμάται αρκετά σε σχέση με την μάθηση σε μη τυπικά και τυπικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Αυτό συμβαίνει επειδή τα μαθησιακά της αποτελέσματα, όπως το κίνητρο και η προσωπική δέσμευση, δεν είναι εύκολα μετρήσιμα σε σύγκριση με τα μαθησιακά αποτελέσματα της τυπικής και μη τυπικής εκπαίδευσης (ΟΟΣΑ). Επιπλέον, η μορφή των κόμικς και η χρήση οπτικών δεν θυμίζει ακαδημαϊκό στυλ γραφής και, κατά συνέπεια, τα κόμικς τείνουν να θεωρούνται «απλό» και «εύκολο» υλικό ανάγνωσης που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε παιδιά μικρότερης ηλικίας, αλλά λιγότερο στην ανώτερη δευτεροβάθμια ή στην ανώτατη εκπαίδευση. Η άλλη αντίληψη είναι ότι τα κόμικς διαβάζονται από εφήβους στον ελεύθερο χρόνο τους ή ως χόμπι, και ο ρόλος τους στα επίσημα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα είναι ασήμαντος.

Από την άλλη πλευρά, η τυπική και η μη τυπική μάθηση δεν είναι καθαρά σκόπιμες, καθώς πάντα μαθαίνουμε κάτι εκτός από τον στόχο μας. Για παράδειγμα, μπορεί κανείς να μάθει για την πολιτιστική ταυτότητα, ενώ δημιουργεί κόμικς σε μια ξένη γλώσσα. Ειδικότερα για την εκμάθηση γλωσσών, η οποία είναι μια πολύπλοκη διαδικασία, είναι πολύ σημαντικό να διαπλέκονται οι τρεις πτυχές της μάθησης: άτυπες, μη τυπικές και τυπικές.

Γεφυρώνοντας το χάσμα μεταξύ αυτών, οι μαθητές είναι σε θέση να μαθαίνουν συνεχώς και μπορεί επίσης να ενισχυθεί η αυτονομία τους.

Αυτό επιτυγχάνεται θαυμάσια μέσω της δημιουργίας κόμικς. Τα κόμικς επιτρέπουν την άτυπη εκμάθηση γλωσσών σε μη τυπικά και τυπικά περιβάλλοντα εκμάθησης γλωσσών, που μπορεί να είναι το κλειδί για τη αυξημένη συμμετοχή των μαθητών και την επιτυχή εκμάθηση. Το άτυπο στυλ τους οδηγεί σε έναν πολύ ευχάριστο και αποτελεσματικό τρόπο μάθησης και μπορεί να υποστηρίξει τους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες στην ανάγνωση και τη γραφή, καθώς και να καλλιεργήσουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους. Επιπλέον, τα κόμικς είναι ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο στα χέρια του δασκάλου για να παρουσιάσουν διάφορες δραστηριότητες με διαφορετικό τρόπο και να γίνουν δημιουργικοί με τους μαθητές.

Τα κόμικς είναι πράγματι ένα σκαλοπάτι για την εισαγωγή πτυχών άτυπης μάθησης σε πλαίσια τυπικής και μη-τυπικής εκπαίδευσης, κάτι που είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον και βοηθητικό για την εκμάθηση γλωσσών, από την κατώτερη έως την ανώτερη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Τα κόμικς είναι ένα πολυμήχανο εργαλείο στην τάξη, και ως εκ τούτου θα πρέπει να προωθηθεί ως εφαρμογή πρακτικών άτυπης μάθησης σε περιβάλλοντα τυπικής εκπαίδευσης.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

# Η ΘΕΩΡΙΑ ΤΟΥ ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΟΥΝ ΤΑ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ

Η χρήση εργαστηρίων στην τάξη θα σας επιτρέψει - στον εκπαιδευτικό - να βοηθήσετε τους μαθητές σας να μάθουν αγγλικά μέσω της δημιουργίας και/ή της χρήσης κόμικς. Αυτά τα εργαστήρια στόχο έχουν να παρέχουν στους μαθητές, με τη βοήθεια των καθηγητών τους, ορισμένες ήπιες δεξιότητες (ομαδική εργασία, έκφραση, παρουσίαση κ.λπ.) καθώς και δεξιότητες ΤΠΕ, όλα στο πλαίσιο της μάθησης χωρίς αποκλεισμούς. Η προτεινόμενη μεθοδολογία του έργου παρέχει κατάλληλους και ελκυστικούς τρόπους για την εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας, καθώς και καθοδήγηση για τη δόμηση κόμικς και αφηγήσεων.

### Προτάσεις για επιτυχημένα εργαστήρια

Αυτό το κεφάλαιο εισάγει σημαντικές πτυχές που πρέπει να καλυφθούν σε όλα τα εργαστήρια, τις οποίες πτυχές οι εκπαιδευτικοί μπορούν στη συνέχεια να χρησιμοποιήσουν για να μεταφέρουν τις δυνατότητες των κόμικς στην εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας. Είναι σημαντικό η διαδικασία δημιουργίας και χρήσης των κόμικς να εξηγείται διεξοδικά στους μαθητές σε όλα τα εργαστήρια, ώστε να μπορούν να κατανοήσουν τις παιδαγωγικές και τεχνικές πτυχές της. Οι εκπαιδευτικοί ενθαρρύνονται επίσης να προσαρμόσουν τη μαθησιακή διαδικασία στις ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και τις δυνατότητες των μαθητών τους, με γνώμονα πάντα τη βασική δομή και χαρακτηριστικά των κόμικς (φουσαλίδες ομιλίας, πίνακες, χαρακτήρες, κείμενο κ.λπ.).

### Διαδικασίες στόριμπορντιγκ και αφηγήσεων

Η διευκόλυνση της εκμάθησης δημιουργίας στόριμπορντς και αφηγήσεων για τους μαθητές είναι το πρώτο βήμα. Θα χρειαστεί να σκιαγραφήσετε τη διαφορά μεταξύ των δύο σύμφωνα με τον "Οδηγό δημιουργίας ψηφιακών κόμικς", χρησιμοποιώντας τους παρεχόμενους ορισμούς και πρόσθετα παραδείγματα, προτού προχωρήσετε στη δημιουργία ή/και τη χρήση κόμικς για την εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας. Ουσιαστικά,

το στόριμπορντινγκ περιλαμβάνει τον προγραμματισμό των πάνελ και τις σκηνές που θα εικονογραφηθούν σε αυτά, και το οποίο μπορεί να περιλαμβάνει και το σενάριο, ενώ η αφήγηση είναι η κεντρική αφήγηση της ιστορίας στην οποία θα βασιστεί το κόμικς. Βεβαιωθείτε ότι προσδιορίζετε τις διαφορετικές τεχνικές που χρησιμοποιούνται σε αυτές τις διαδικασίες και τις τεχνικές λεπτομέρειες που σχετίζονται με αυτές (θα τις βρείτε λεπτομερώς στον "Οδηγό δημιουργίας ψηφιακών κόμικς"). Η δομή και ο σχεδιασμός των κόμικς είναι σημαντικά τόσο για τους εκπαιδευτικούς όσο και για τους μαθητές, τόσο στη δημιουργία όσο και στη μαθησιακή διαδικασία.

## Δημιουργία κόμικς

Η δημιουργία κόμικς με μαθητές μπορεί να είναι μια διασκεδαστική άσκηση στην τάξη, αλλά μπορεί να είναι και πρόκληση. Εάν οι μαθητές σας δεν έχουν μεγάλη εμπειρία σε ψηφιακά εργαλεία, μπορεί να δυσκολευτούν να δημιουργήσουν ψηφιακά κόμικς χρησιμοποιώντας το κατάλληλο λογισμικό, αν και αυτό δεν ισχύει για όλους. Εναλλακτικά, μπορούν να σχεδιάσουν και να σχεδιάσουν τα δικά τους κόμικς - τα οποία μπορεί να τους βοηθήσουν να εξασκήσουν τις καλλιτεχνικές τους δεξιότητες - αλλά αυτό μπορεί να είναι πιο χρονοβόρο ή δύσκολο για τους μαθητές που δεν είναι ιδιαίτερα εξοικειωμένοι με το σχέδιο.

Τα μαθήματα δημιουργίας κόμικς πρέπει να διεξάγονται χρησιμοποιώντας τις πληροφορίες από τους **Παιδαγωγικούς και Ψηφιακούς Οδηγούς Δημιουργίας Κόμικς** για να βοηθήσουν τους μαθητές να περιηγηθούν στους ιστοτόπους ψηφιακής δημιουργίας κόμικς και να δοκιμάσουν τη δημιουργία μερικών τέτοιων σχεδίων για να δουν πώς λειτουργεί η διαδικασία και κάθε διαφορετικό λογισμικό. Ορισμένοι ιστοτόποι προσφέρουν έτοιμα κόμικς που μπορούν να προσαρμοστούν, ενώ άλλοι προσφέρονται για την δημιουργία τους από την αρχή.

Η διαδικασία δημιουργίας κόμικς πρέπει να επικεντρωθεί στο πρόγραμμα σπουδών της αγγλικής γλώσσας (π.χ. επίπεδα ΚΕΠΓ). Θα πρέπει επίσης να τονίσετε την ιδέα ότι δεν είναι απαραίτητο να είσαι επαγγελματίας καλλιτέχνης ή σκιτσογράφος και ότι ουσιαστικά ο καθένας μπορεί να τα σχεδιάσει και να τα δημιουργήσει για σκοπούς εκμάθησης γλωσσών. Κατά συνέπεια, οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν ένα κόμικς Spiderman ή

Batman σχετικά με τη γραμματική που σχετίζεται με τον καιρό, για παράδειγμα, χωρίς να είναι εικονογράφοι της MARVEL ή της DC!

Επιπλέον, η δημιουργία κόμικς από την αρχή θα επιτρέψει στους μαθητές να εξασκηθούν, να εμπεδώσουν και να συνθέσουν τις γνώσεις τους στα Αγγλικά σε μικρές πρακτικές ασκήσεις ή σενάρια που αναδεικνύουν αυτά που έχουν μάθει ή να χρησιμεύουν ως ασκήσεις αξιολόγησης. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει ασκήσεις «Σωστό ή Λάθος», «Συμπληρώστε το κενό» και σύντομες εργασίες γραφής, καθώς και αντιστοίχιση εικόνων με κείμενο. Επιπλέον, οι μαθητές μπορούν, για παράδειγμα, να χρησιμοποιήσουν ή να δημιουργήσουν κόμικς για να προβληματιστούν για όσα έχουν μάθει μέσω της αφήγησης μιας ιστορίας. Αυτή η διαδικασία είναι επίσης επωφελής καθώς παρέχει στους μαθητές την ευκαιρία να συνδυάσουν την εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας με τα δικά τους ενδιαφέροντα ώστε να δημιουργήσουν κόμικς. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τους αγαπημένους τους χαρακτήρες (π.χ. τους X-Men ή τον Garfield) και τις ιστορίες (πχ. Ιστορίες από τα κουρέλια στον πλούτο, καλό έναντι κακού, ειδύλλιο στο γυμνάσιο κ.λπ.) για να κατασκευάσουν ένα σενάριο, και κατά συνέπεια ένα κόμικς, που να σχετίζεται με την εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας.

## Χρήση Κόμικς

Η έννοια της χρήσης κόμικς για την εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας θα πρέπει να παρουσιαστεί στους μαθητές με τρόπους που να τους φαίνονται ελκυστικοί. Τα κόμικς πρέπει, τουλάχιστον, να σχετίζονται με τα γενικά τους ενδιαφέροντα - που θα εξαρτηθούν επίσης από την ηλικία και το επίπεδο τους. Οι μαθητές θα πρέπει να λάβουν σαφείς και εμπειριστατωμένες οδηγίες και θεωρητικές πληροφορίες πριν και κατά τη διάρκεια της διαδικασίας.

Οι μαθητές θα πρέπει πρώτα να καταλάβουν τι είναι τα κόμικς, εάν δεν τα έχουν ακούσει ή έχουν συναντήσει στο παρελθόν. Όταν σκιαγραφούνται τα βασικά χαρακτηριστικά τους, τότε οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εισαγάγουν τα κόμικς ως εργαλεία εκμάθησης γλωσσών.

Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει πάντα να αναζητούν επανατροφοδότηση από μαθητές τους καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας, ώστε να μπορούν να παρατηρούν εάν η μελέτη των

κόμικς γίνεται ευπρόσδεκτη από τους μαθητές και αν μαθαίνουν πραγματικά από αυτά, και δεν είναι απλώς για διασκέδαση.

Να θυμάστε ότι τα κόμικς μπορούν να χρησιμοποιηθούν όχι μόνο ως εργαλεία αυτο-έκφρασης αλλά και για την αποκατάσταση και παρουσίαση της γνώσης. Με αυτόν τον τρόπο, τα κόμικς μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να βοηθήσουν τους μαθητές να κατανοήσουν και να θυμηθούν καλύτερα δύσκολες έννοιες μέσω της οπτικής αναπαράστασης. Η συνοχή της ομάδας και η ομαδική εργασία είναι επίσης πολύ σημαντικά σε όλη αυτή τη διαδικασία, επομένως τα εργαστήρια και η διαδικασία δημιουργίας κόμικς θα πρέπει να αποτελούν την βάση για την εκτέλεση ασκήσεων ομαδικής εργασίας.

### **Αναστοχασμός και Αξιολόγηση**

Είναι σημαντικό να θυμάστε ότι σε όλη τη διαδικασία, αυτά τα εργαστήρια σκοπό έχουν να βοηθήσουν τους μαθητές να προβληματιστούν σχετικά με τις δεξιότητες που έχουν αποκτήσει μέχρι εκείνη τη στιγμή στα μαθήματα. Θα πρέπει να μπορούν να ελέγχουν τα αγγλικά τους και να συμμετέχουν στην αυτοαξιολόγηση μέσω πρακτικών ασκήσεων και κουίζ. Αυτό θα διασφαλίσει ότι η διαδικασία λειτουργεί ομαλά και αποτελεσματικά και μπορεί να γίνει βασική πτυχή της εκμάθησης με κόμικς γενικότερα, όχι μόνο για την εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας.

Όταν δημιουργείτε κόμικς με μικρούς μαθητές, είναι εύκολο να ικανοποιηθείτε απλώς με τις κινητικές δεξιότητες που οι μαθητές αναπτύσσουν χάρη στο σχέδιο. Ωστόσο, το να ζητήσετε από μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης να αφιερώσουν χρόνο για να δημιουργήσουν κόμικς μπορεί να φαίνεται λιγότερο χρήσιμο όσον αφορά τη συνάφεια των δεξιοτήτων που αναπτύσσονται, καθώς είναι απίθανο να ζητηθεί από τους μαθητές να δημιουργήσουν κόμικς ως π.χ. μέρος εξετάσεων γλωσσομάθειας. Στις επόμενες σελίδες, στοχεύουμε να σας δείξουμε πώς οι δεξιότητες που αναπτύσσονται κατά τη δημιουργία κόμικς μπορούν να είναι συναφείς όχι μόνο για το σχολείο, αλλά και για την ανάπτυξη ήπιων δεξιοτήτων γενικότερα.

### Αυτοέκφραση και δεξιότητες παρουσίασης

Εάν ρωτήσετε μαθητές (και πολλούς δασκάλους) τι μπορεί να κάνει το σχολείο βαρετό, η απάντηση πιθανότατα θα είναι ότι οι μαθητές αισθάνονται ότι το μόνο που κάνουν είναι να γράφουν και να λαμβάνουν πληροφορίες παθητικά. Η δημιουργία κόμικς μπορεί να είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να ξεπεραστούν αυτές οι δύο ελλείψεις.

Η πρώτη πτυχή στην οποία η δημιουργία κόμικς μπορεί να υποστηρίξει την ανάπτυξη των δεξιοτήτων έκφρασης και παρουσίασης των μαθητών είναι δίνοντάς τους μια **αίσθηση ιδιοκτησίας** σε πράγματα που σχετίζονται με το σχολείο. Ακόμη και όταν οι μαθητές δεν σχεδιάζουν τον εαυτό τους, η επιλογή των χαρακτήρων, των χρωμάτων και της γενικής ατμόσφαιρας μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να μεταφέρουν νόημα. Δεδομένου ότι είναι ερασιτέχνες δημιουργοί κόμικς, αυτές οι επιλογές θα είναι λίγο-πολύ συνειδητές, θα αναπτυχθούν και θα κατακτηθούν από τους μαθητές. Ωστόσο, παρέχουν ένα καλό θέμα για συνομιλία: είναι μια ευκαιρία για τους μαθητές να παρουσιάσουν τις δημιουργίες τους σε άλλους, να εξηγήσουν την ιδέα που ήθελαν να μεταφέρουν και πώς αισθάνονται για τη δουλειά τους. Ενώ η παρουσίαση σχολικών θεμάτων μπορεί να είναι

τρομακτική για τους μαθητές επειδή αισθάνονται ότι κρίνονται και φοβούνται την αποτυχία, τουλάχιστον σε αυτό το παράδειγμα μπορούν να αισθάνονται ότι κυριαρχούν στο αντικείμενο της παρουσιάσής τους.

Τούτου λεχθέντος, διατηρήστε την άσκηση χωρίς πίεση και μην ζητήσετε από τους μαθητές να σκεφτούν υπερβολικά τη διαδικασία δημιουργίας. Το να ρωτάτε τους μαθητές γιατί επέλεξαν συγκεκριμένα χρώματα ή ρυθμίσεις μπορεί να μην παράγει πάντα εμπνευσμένες απαντήσεις: είναι φυσικό να επιλέγετε χρώματα μόνο και μόνο επειδή σας αρέσουν, για παράδειγμα. Σε ορισμένους μαθητές μπορεί να μην αρέσει αυτό που δημιούργησαν ή να ντρέπονται για το αποτέλεσμα: με αρκετή υποστήριξη από τον δάσκαλο, ακόμη και τέτοιες αμφιβολίες μπορούν να αποτελέσουν μια ενδιαφέρουσα βάση για συνομιλία. Και κάθε ευκαιρία για συνομιλία είναι μια ευκαιρία για να γίνει η εκμάθηση γλωσσών πιο ελκυστική και αποτελεσματική.

Η δεύτερη πτυχή της δημιουργίας κόμικς που μπορεί να βελτιώσει τη σχέση των μαθητών με τη σχολική μάθηση είναι να τους προσφέρει μια διαφορετική **ευκαιρία για την επεξεργασία, την αποκατάσταση και τη διατήρηση πληροφοριών**. Οι περισσότερες ασκήσεις στις ξένες γλώσσες, ειδικά στα χαμηλότερα γλωσσικά επίπεδα, μπορεί να είναι πολύ περιορισμένες: οι μαθητές μπορούν να δώσουν μόνο μία απάντηση σε μια συγκεκριμένη ερώτηση και δυσκολεύονται να μεταφέρουν τις γλωσσικές δεξιότητες που δοκιμάζονται στις ασκήσεις σε πιο ελεύθερες μορφές αξιολόγησης, όπως δοκίμια ή ελεύθερη γραφή.

Όταν οι μαθητές δημιουργούν ένα κόμικς από την αρχή, πρέπει να αναζητήσουν λέξεις, διαφορετικά μπορεί να μην ξέρουν πώς να γράψουν μια πρόταση. Ακόμα κι αν ένας μαθητής γράψει το κείμενο σε ένα κόμικς με την υποστήριξη του δασκάλου ή των συνομηλίκων του, αυτό του δίνει περισσότερο έλεγχο από απλώς να απαντήσει σε μια άσκηση που ζητά από τους μαθητές να γράψουν τη δική τους ιστορία. Με άλλα λόγια, η δημιουργία κόμικς δίνει στους μαθητές την ευκαιρία να κάνουν πράξη ό, τι έχουν μελετήσει και να το ζωντανέψουν.

Τέλος, το να ζητήσετε από τους μαθητές να δημιουργήσουν κόμικς παρέχει μια ενδιαφέρουσα ευκαιρία για την **ένταξη** όλων των μαθητών στις δραστηριότητες της τάξης.

Διάφορες ειδικές μαθησιακές διαταραχές μπορούν να κάνουν τη γραφή πιο δύσκολη και να απαιτούν επιπλέον προσπάθεια από τους μαθητές. Η δημιουργία κόμικς έρχεται με τις δικές της προκλήσεις, αλλά τουλάχιστον προσφέρει πολλές ευκαιρίες στους μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες να ολοκληρώσουν την εργασία και να εκφραστούν με διαφορετικούς τρόπους, αντί να παραμείνουν σε ασκήσεις όπου καταναλώνουν ενέργεια π.χ. μόνο στη γραφή. Θα βρείτε περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με τα οφέλη και τις προτάσεις για τη δημιουργία κόμικς με μαθητές με συγκεκριμένες μαθησιακές διαταραχές στο Κεφάλαιο 5.

## Επικοινωνία και δεξιότητες συνεργασίας

Η δημιουργία κόμικς αποτελεί μια καλή βάση ώστε οι μαθητές να αναπτύξουν τις επικοινωνιακές και συνεργατικές τους δεξιότητες, είτε ατομικά είτε ομαδικά. Καθώς τα περισσότερα από τα οφέλη των μεμονωμένων ασκήσεων απορρέουν από τα παραπάνω σημεία, θα επικεντρωθούμε στην ομαδική εργασία σε αυτήν την παράγραφο.

Η ομαδική εργασία επιτρέπει τη **διαίρεση εργασίας και τη συν-δημιουργία κόμικς**. Η δημιουργία κόμικς περιλαμβάνει διαφορετικές θέσεις εργασίας, όπως παρατίθενται από τον Larson (2014) και παρατίθενται στον παιδαγωγικό οδηγό μας για τη χρήση κόμικς στην εκπαίδευση:

- **Penciler**: απεικονίζει το κόμικ (με το χέρι ή ψηφιακά).
- **Inker**: μπορεί επίσης να είναι ο penciler, προσθέτει με υφή και περισσότερη λεπτομέρεια στο έργο με το μολύβι.
- **Colourist**: είναι υπεύθυνος για την παροχή του χρώματος σε ένα κόμικς.
- **Letterer**: παρέχει λέξεις, σχήματα μπαλονιών, τίτλους, ηχητικά εφέ.
- **Αρχισυντάκτης**: υπεύθυνος για τη δημιουργική κατεύθυνση, δίνει τον τελικό έλεγχο έργων τέχνης.

Μια άλλη ευεργετική πτυχή της δημιουργίας κόμικς ως ομάδα είναι ότι τα μέλη μιας ομάδας πρέπει να **επικοινωνούν** για το τι θα ήθελαν να δημιουργήσουν, για το τι καταλαβαίνουν από τις ιδέες των άλλων και, τέλος, για το πώς να δίνουν και να λαμβάνουν σχόλια. Σε μια άτυπη δραστηριότητα ενσωματωμένη στα τυπικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, υπάρχουν περισσότερες ευκαιρίες για δημιουργικότητα και συζητήσεις που δημιουργούν εποικοδομητικά σχόλια. Είναι σημαντικό να διδάξετε στους μαθητές πώς να κάνουν σχόλια σε άλλους. Ένας καλός τρόπος για να γίνει αυτό είναι να υπενθυμίσουμε στους μαθητές ότι αξιολογούν το κόμικς και όχι τον δημιουργό και ότι θα πρέπει να αφιερώσουν χρόνο για να αναδείξουν και τις θετικές πτυχές του δημιουργούμενου κόμικς.

## Ψηφιακές δεξιότητες και η χρήση ψηφιακών εργαλείων

Η δημιουργία κόμικς χάρη στο λογισμικό δημιουργίας ψηφιακών κόμικς μπορεί να βελτιώσει τις ψηφιακές δεξιότητες των μαθητών καθώς τους διδάσκει προγράμματα **διαφορετικά από αυτά που συνήθως διδάσκονται** στο σχολείο και τους επιτρέπει να **ανακαλύψουν την επεξεργασία εικόνας**.

Τα προγράμματα που χρησιμοποιούν οι μαθητές στο σχολείο σχετίζονται γενικά άμεσα με τα μαθήματά τους: θα μάθουν για τις πιο συνηθισμένες χρήσεις επεξεργασίας κειμένου, υπολογιστικών φύλλων και λογισμικών παρουσίασης. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιούν προγράμματα που σχετίζονται με προγράμματα που σχετίζονται με τα μαθηματικά ή να μυσούνται στην κωδικοποίηση. Ένα από τα πλεονεκτήματα των προγραμμάτων δημιουργίας κόμικς είναι ότι καθώς δεν σχετίζονται με το σχολικό περιβάλλον, μπορεί να προσεγγίσουν διαφορετικά τους μαθητές, οι οποίοι ενδέχεται να ενθαρρυνθούν να προσπαθήσουν και να καταλάβουν πώς να λειτουργούν αυτόνομα. Επιπλέον, οι διεπαφές τους είναι γενικά ελαφρύτερες και ευκολότερες στην πλοήγηση από αυτές του κοινού λογισμικού σουίτας γραφείου. Από αυτή την άποψη, θα μπορούσαν να ενθαρρυνθούν οι μαθητές που είναι λιγότερο πρόθυμοι να εργαστούν σε υπολογιστές να το δοκιμάσουν.



Μια κοινή υπόθεση είναι ότι επειδή τα παιδιά γεννήθηκαν σε μια εποχή που το διαδίκτυο και τα smartphone ήταν ήδη ευρέως διαθέσιμα, γνωρίζουν τα πάντα για τη χρήση ψηφιακών εργαλείων. Ενώ μπορεί να γνωρίζουν πώς να περιηγούνται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, δεν γνωρίζουν απαραίτητα πώς να δημιουργούν σαφείς οπτικές υποστηρικτικές επικοινωνίες ούτε πώς να επεξεργάζονται εικόνες: η δημιουργία κόμικς 100% ψηφιακά ή η εκμάθηση του πώς να καθαρίζουν τα σχέδιά τους θα μπορούσαν να είναι μια καλή εισαγωγή σε αυτό το θέμα.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

### ΕΠΙΠΕΔΑ ΚΑΙ ΗΛΙΚΙΕΣ

Οι προδιαγραφές επιπέδου και ηλικίας είναι σημαντικές πτυχές που πρέπει να ληφθούν υπόψη σε όλα τα εργαστήρια για να διευκολυνθεί η μαθησιακή διαδικασία. Οι προδιαγραφές επιπέδου γλώσσας, όπως αυτές περιγράφονται στον Οδηγό δημιουργίας κόμικς (A1, A2, B1, B2 κτλ) είναι καθοριστικές σε σχέση με το περιεχόμενο στο οποίο θα εκτεθούν οι μαθητές. Επιπλέον, οι νεότεροι και οι μεγαλύτεροι μαθητές έχουν συνήθως σημαντικές διαφορές στα ενδιαφέροντα και στις ικανότητές τους. Αυτοί είναι παράγοντες που πρέπει να ληφθούν υπόψη στη διαδικασία σχεδιασμού κόμικς για την εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας.

#### Προδιαγραφές ηλικίας

Η ομάδα-στόχος αυτού του έργου είναι νέοι και νέες ηλικίας μεταξύ 11-13 ετών (12 είναι η πιο συνηθισμένη ηλικία για το γυμνάσιο) και 15-18 ετών (ανώτερο γυμνάσιο).

Δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν όλα τα κόμικς για μαθητές οποιασδήποτε ηλικίας. Διαφορετικές ηλικιακές ομάδες θα πρέπει να μπορούν να χρησιμοποιούν διαφορετικά κόμικς για την εκμάθηση γλωσσών. Για παράδειγμα, ενώ οι υπερ-ήρωες είναι παγκοσμίως γνωστοί ως ενδιαφέροντες χαρακτήρες στα κόμικς, οι νεότεροι μαθητές μπορεί να αισθάνονται άβολα όταν εκτίθενται σε εικόνες με βία και αίμα, σε σύγκριση με κάποιον που είναι μεγαλύτερος και λιγότερο φοβισμένος. Αυτό, επομένως, πρέπει να ληφθεί προσεκτικά υπόψη κατά την επιλογή χαρακτήρων, καθώς και για την επιλογή των ιστοριών. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το [GoComics](#) για να βρείτε ακτάλληκους χαρακτήρες και πλαίσια για διαφορετικές ηλικιακές ομάδες, καθώς και το [GoodReads.com](#). Για τους μεγαλύτερους μαθητές, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε χαρακτήρες ή φιγούρες που θαυμάζουν ή για τους οποίους ενδιαφέρονται ή οι οποίοι εμφανίζονται σε τρέχοντα γεγονότα (πρόεδροι, τοπικές ή διεθνείς προσωπικότητες, πρόσωπα δράσης κ.λπ.).

Επιπλέον, όσο πιο νέοι είναι οι μαθητές, τόσο πιο πιθανό είναι να είναι λιγότερο έμπειροι στην τεχνολογία και στα διαδικτυακά εργαλεία δημιουργίας κόμικς. Επομένως, η

δημιουργία κόμικς με μικρότερες ηλικίες πρέπει να γίνεται σε πολύ απλές μορφές, χρησιμοποιώντας τα ευκολότερα διαθέσιμα εργαλεία και δίνοντας πολύ λεπτομερές, βήμα προς βήμα οδηγίες σχετικά με τη χρήση των εργαλείων αυτών.

Τέλος, όσο μεγαλύτεροι είναι οι μαθητές, τόσο υψηλότερο θα είναι το επίπεδο γλωσσομάθειάς τους, αν και αυτό δεν συμβαίνει πάντα. Θα πρέπει να στοχεύσετε στη δημιουργία ή τη χρήση κόμικς που αντιστοιχούν και στα δύο. Οι μαθητές στο γυμνάσιο ξεκινούν συνήθως στο A1/A2 και στο Λύκειο το B1/B2.

### **Προδιαγραφές επιπέδου CEFR**

Τα επίπεδα γλωσσομάθειας επηρεάζουν τη χρήση κόμικς από έναν καθηγητή κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων. Φυσικά, το περιεχόμενο του μαθήματος θα διαφέρει εάν ο μαθητής βρίσκεται στο επίπεδο A2, B1 ή B2. Οι μαθητές του A2, για παράδειγμα, είναι βασικοί χρήστες Αγγλικών, επομένως θα μπορούν να εξασκούνται μόνο με πιο βασικές προτάσεις από αυτούς του επιπέδου B1, οι οποίοι είναι ενδιάμεσοι χρήστες και είναι σε θέση να χρησιμοποιούν πιο πολύπλοκο λεξιλόγιο και γραμματική. Οι μαθητές του A2 δεν είναι ακόμη ανεξάρτητοι χρήστες, επομένως μπορεί να χρειαστεί περισσότερος χρόνος για να κατανοήσουν τα σενάρια και τα σενάρια των κόμικς. Θα χρειαστούν πιο απλοποιημένα κόμικς με ασκήσεις βασικής γνώσης και συνομιλίες και γραμματική εισαγωγικού επιπέδου. Οι μαθητές του B1, από την άλλη πλευρά, θα είναι σε θέση να κατασκευάσουν πιο περίπλοκες ιστορίες και θα κατανοήσουν τις τεχνικές λεπτομέρειες των κόμικς λίγο καλύτερα.

### **ΕΔΜ**

Οι μαθητές με ΕΔΜ θα έχουν διαφορετική αλληλεπίδραση με τα κόμικς, συχνά ανεξάρτητα από την φυσική ηλικία τους ή το επίπεδο γλωσσομάθειάς τους. Αυτοί οι μαθητές μπορεί να είναι πιο εύκολο να σχεδιάσουν κόμικς παρά να χρησιμοποιήσουν ψηφιακά εργαλεία, κάτι που πρέπει να ληφθεί υπόψη ανάλογα με τις ικανότητες των μαθητών σας ώστε να δομηθεί ανάλογα το εργαστήριο. Αντιστρόφως, οι εκπαιδευτικοί μπορεί να διαπιστώσουν ότι τα έτοιμα κόμικς είναι ευκολότερα στη χρήση για τους μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες (ανάλογα με την ηλικία και το επίπεδο γλωσσομάθειάς τους).

- Το επίπεδο και η ηλικία είναι σημαντικές, αλλά υποτιμημένες, προδιαγραφές που πρέπει να λάβουν υπόψη τους οι εκπαιδευτικοί στις τάξεις τους. Στην περίπτωση χρήσης κόμικς για την εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας, είναι σημαντικό να έχετε κατά νου τις διαφορές μεταξύ των ηλικιακών ομάδων και των επιπέδων γλωσσομάθειας όταν δημιουργείτε κόμικς.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

### ΕΙΔΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΡΑΧΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ:

## ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΑ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΠΙΟ ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΠΤΙΚΑ ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΜΕ ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ

Μια πολύ σημαντική πτυχή που οι εκπαιδευτικοί πρέπει να λάβουν υπόψη κατά το σχεδιασμό κάθε είδους εργαστηρίων, είναι η διασφάλιση της ένταξης και της προσβασιμότητας για όλους τους μαθητές. Αυτό είναι ένα δύσκολο έργο καθώς οι ομάδες μαθητών είναι ετερογενείς, και ενώ κάθε μαθητής έχει διαφορετικές ανάγκες και μαθησιακά στυλ, η προσβασιμότητα θα πρέπει να παρέχεται και σε όσους έχουν διαγνωστεί με μαθησιακές δυσκολίες, όπως Ειδικές Μαθησιακές Διαταραχές (ΕΜΔ), Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής και Υπερκινητικότητας (ΔΕΠΥ), και παιδιά με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες (ΕΕΑ).

Περίπου το 10% του πληθυσμού επηρεάζεται από μαθησιακές διαταραχές όπως δυσλεξία, δυσαριθμσία και αυτισμό, πράγμα που σημαίνει ότι περίπου τρεις μαθητές στην τάξη σας πιθανότατα θα έχουν μαθησιακές δυσκολίες (University College London, 2013) που δεν συνδέονται με χαμηλά επίπεδα νοημοσύνης ή την καταβληθείσα ατομική προσπάθεια. Αυτοί οι μαθητές, καθώς και τα παιδιά με ειδικές ανάγκες, έχουν διαφορετικές απαιτήσεις, ειδικά όταν πρόκειται για την μάθηση και την συμμετοχή στην τάξη.

Ως συντονιστής και εκπαιδευτικός του εργαστηρίου, το πρώτο βήμα για ένα εργαστήριο χωρίς αποκλεισμούς είναι να γνωρίζετε τους συμμετέχοντες σας. Εάν διδάσκετε την εν λόγω τάξη αρκετό καιρό, αυτό πιθανότατα δεν θα είναι πρόβλημα. Εάν, όμως, δεν γνωρίζετε τους συμμετέχοντες του εργαστηρίου που διοργανώνετε, είναι πάντα καλή ιδέα να προσπαθήσετε να μάθετε ποιοι είναι και τι ικανότητες έχουν εκ των προτέρων. Αυτό περιλαμβάνει την ηλικία, το υπόβαθρο και τη μητρική τους γλώσσα, τις προηγούμενες γνώσεις και τις γενικές προτιμήσεις καθώς και δεξιότητές τους (ACPA, 2013). Είναι σημαντικό να αναφέρουμε εδώ ότι οι ειδικές ανάγκες και οι ειδικές μαθησιακές διαταραχές είναι ιδιαιτέρως ατομικές και έχουν πολύ διαφορετικό αντίκτυπο σε κάθε

μαθητή. Για να δώσουμε ένα παράδειγμα, οι δυσλεξικοί μαθητές μπορεί να έχουν προβλήματα με την ανάγνωση και έτσι να προτιμούν τις προφορικές οδηγίες, ενώ οι δυσφασικοί μαθητές μπορεί να έχουν προβλήματα με την κατανόηση των προφορικών οδηγιών και ως εκ τούτου να προτιμούν τις γραπτές. Έτσι, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να προσαρμόσουν το πρόγραμμα σπουδών, τη μεθοδολογία, το υλικό και τις οδηγίες που δίνουν, ώστε να παρέχουν διαφορετικές επιλογές για διαφορετικά στυλ μάθησης, ικανότητες και ανάγκες. Επίσης, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να υιοθετήσουν περισσότερες από μία στρατηγικές διδασκαλίας και να χρησιμοποιήσουν διάφορα εργαλεία για την ενεργό συμμετοχή των μαθητών και να εξασφαλίσουν ένα εργαστήριο χωρίς αποκλεισμούς.

Τα εργαστήρια για όλους τους μαθητές, αλλά κυρίως για τους εκπαιδευόμενους με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, θα πρέπει να είναι προσεκτικά σχεδιασμένα, καλά δομημένα και ελκυστικά. Επιπρόσθετα, για να συμμετέχουν περισσότεροι, τα εργαστήρια δεν πρέπει να παραλείπουν να είναι διαδραστικά και να έχουν πρακτικές δραστηριότητες.

Όσον αφορά τον προγραμματισμό των διαφορετικών εργασιών του εργαστηρίου, είναι καλύτερο να μειώσετε τον αριθμό των γραπτών εργασιών. Συνιστάται να χωρίσετε τη συνεδρία σε διαχειρίσιμα βήματα και να δημιουργήσετε χώρο για ενδιάμεσα διαλείμματα. Επιπλέον, θα πρέπει να παρέχετε σαφείς οδηγίες και αρκετό χρόνο για κάθε εργασία. Αυτό είναι πολύ σημαντικό καθώς ο προσεκτικός σχεδιασμός ενός εργαστηρίου, επιτρέπει στους μαθητές να απορροφήσουν και να απολαύσουν την εμπειρία, χωρίς να αποσπούν την προσοχή και να χάσουν το ενδιαφέρον τους. Για να διαχειριστείτε το χρόνο και την εργασία, θα μπορούσατε, για παράδειγμα, να ετοιμάσετε μια λίστα με τις εργασίες που πρέπει να ολοκληρώσετε και στη συνέχεια να επισημάνετε κάθε μία καθώς οι μαθητές ολοκληρώνουν τις εργασίες κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου. Αυτό μπορεί επίσης να βοηθήσει στην προώθηση της συμμετοχής των μαθητών (Sobel & Knott, 2014).

Όσον αφορά τα υλικά που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια πολυαισθητηριακή μέθοδο για να προσελκύσετε το κοινό σας. Αυτό σημαίνει ότι παρέχετε διαφορετικά είδη υποστήριξης που εμπλέκονται σε διαφορετικά είδη αισθήσεων. Θα μπορούσατε για παράδειγμα να

τονώσετε τον οπτικό συλλογισμό και μάθηση χρησιμοποιώντας κείμενο και εικόνες σε χαρτί, αφίσες, οθόνες προβολής και μοντέλα, σε συνδυασμό με προφορικές οδηγίες ή χρήση επισημάνσεων για να υπογραμμίσετε σημαντικές πληροφορίες. Θα μπορούσατε επίσης να ετοιμάσετε κάποιο υλικό που οι μαθητές μπορούν να αγγίξουν όπως τρισδιάστατα αντικείμενα, παζλ ή κάρτες φλας. Επίσης, θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε ακουστικές τεχνικές όπως ηχογραφήσεις ή ανάγνωση κειμένου, βίντεο, μουσική, ακόμη και γλωσσικά παιχνίδια.

Θα ήταν πολύ χρήσιμο να ληφθούν υπόψη προσαρμογές στο γραπτό υλικό που μπορούν να ωφελήσουν πολύ τους μαθητές. Αυτές οι προσαρμογές θα μπορούσαν να είναι οι ακόλουθες:

- ✓ Χρησιμοποιήστε τύπους γραμματοσειρών κειμένου όπως Arial, Century Gothic ή OpenDys. Άλλες επιλογές θα μπορούσαν να είναι οι Verdana, Tahoma, Open Sans, Century Gothic ή Trebuchet.
- ✓ Επιλέξτε προσαρμοσμένο διάστημα 1,5 μεταξύ των γραμμών, σε μέγεθος γραμματοσειράς που θα πρέπει να κυμαίνεται μεταξύ 12 και 14.
- ✓ Ευθυγραμμίστε το κείμενο προς τα αριστερά.
- ✓ Εκτυπώστε από τη μία πλευρά, καθώς βοηθά τους μαθητές να αποφύγουν να γυρίσουν σελίδες.
- ✓ Χρησιμοποιήστε χρώματα για να διαχωρίσετε τις πληροφορίες και να είστε συνεπείς στους χρωματικούς κώδικες.
- ✓ Χρησιμοποιήστε υπόλευκο ή παστέλ χρώμα χαρτιού όποτε είναι δυνατόν.

Μια άλλη κρίσιμη πτυχή για τη δημιουργία ενός δημιουργικού εργαστηρίου, είναι το περιβάλλον στο οποίο θα πραγματοποιηθεί το εργαστήριο. Για να βοηθήσετε τους μαθητές, θα πρέπει να φροντίσετε να παρέχετε ένα ήσυχο περιβάλλον, ώστε να μην αποσπάται η προσοχή των μαθητών και συγκεντρώνονται καλύτερα. Η έναρξη του εργαστηρίου με σαφείς κατευθυντήριες γραμμές και εξήγηση της δραστηριότητας υποστηριζόμενη από οπτικά στοιχεία αν είναι δυνατόν - είναι σε κάθε περίπτωση χρήσιμη. Πρέπει πάντα να βεβαιώνετε ότι όλοι έχουν καταλάβει τα πάντα πριν προχωρήσετε και να προσπαθήσετε να προβλέψετε τυχόν προβλήματα. Τα λάθη πρέπει να θεωρηθούν ως

μέρος της μαθησιακής διαδικασίας για τη δημιουργία ενός υποστηρικτικού περιβάλλοντος εργαστηρίου.

Τέλος, η προώθηση της συνεργασίας μεταξύ των μαθητών σας θα δημιουργήσει επίσης ένα ασφαλές και χωρίς αποκλεισμούς εργαστήριο για τους μαθητές. Η εργασία σε ομάδες θα συνδυάσει τα δυνατά σημεία όλων των συμμετεχόντων και θα ενθαρρύνει τους μαθητές να είναι ενεργοί κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας. Επιπλέον, είναι σκόπιμο να προωθηθεί η συνεργασία αντί του ανταγωνισμού και να διατηρηθούν οι ομάδες μικρές, ώστε όλοι να έχουν την ευκαιρία να συμμετέχουν στις δραστηριότητες.

Όλα τα παραπάνω θα πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά τον σχεδιασμό και την υλοποίηση ενός εργαστηρίου για μια ετερογενή ομάδα μαθητών με ήπιες ή πιο σοβαρές μαθησιακές διαταραχές και διαφορετικές ανάγκες, έτσι ώστε να μπορούν όλοι να συμμετέχουν και να συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

### ΕΙΣΑΓΑΓΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΚΟΜΙΚΣ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ

Η χρήση κόμικς ως βοήθημα ανάγνωσης είναι μόνο μία πτυχή της χρήσης κόμικς στην τάξη. Ένα άλλο είναι να τους επιτρέψουμε να δημιουργήσουν τα δικά τους κόμικς για να οργανώσουν, να παρουσιάσουν και να εδραιώσουν τις νεοαποκτηθείσες γνώσεις τους, κάτι που θα μπορούσε επίσης να επηρεάσει θετικά τη συνολική τους ικανότητα να οργανώνουν και να παρουσιάζουν πληροφορίες και δεδομένα.

Για να επιτευχθεί αυτό, ωστόσο, θα πρέπει να εισαγάγετε εργαλεία δημιουργίας κόμικς στην τάξη με τέτοιο τρόπο που θα παρακινήσει τους μαθητές σας να τα χρησιμοποιήσουν για τους επιδιωκόμενους σκοπούς, καθώς και να διατηρήσουν ισορροπημένη τη δυναμική της τάξης, καθώς εισάγοντας κάτι νέο στην τάξη σχεδόν σίγουρα θα επηρεάσει τους ρόλους, τις σχέσεις και τη συνολική δυναμική που έχει συνηθίσει η τάξη. Έτσι, βεβαιωθείτε ότι χαρακτηριστικά όπως οι σχέσεις (και οι προσδοκίες) της τάξης σας σε σχέση με τον πειραματισμό, την αλλαγή, την καινοτομία κ.λπ. αντικατοπτρίζονται σε αυτό που ζητάτε.

Σκοπός αυτού του κεφαλαίου είναι να σχεδιάσει έναν γρήγορο χάρτη για το πώς να το κάνετε αυτό χρησιμοποιώντας διαδικτυακά εργαλεία δημιουργίας κόμικς αντί για πιο παραδοσιακές τεχνικές.

Αρχικά, προτού ζητηθεί από τους μαθητές σας να χρησιμοποιήσουν κόμικς για μαθησιακούς σκοπούς, πρέπει να γίνει σαφές ότι δεν χρειάζεται να έχουν κάποιες ιδιαίτερες καλλιτεχνικές δεξιότητες ή ταλέντο.

Για να το πετύχετε αυτό, μπορείτε να τους δείξετε ένα απλό, όχι τέλειο, αλλά αποτελεσματικό κόμικ που έχετε δημιουργήσει, ή να δημιουργήσετε ένα πολύ απλό κόμικς μπροστά στην τάξη χρησιμοποιώντας ένα από τα εργαλεία που θα τους ζητήσετε να χρησιμοποιήσουν.

Στη συνέχεια, ίσως χρειαστεί να τους εξηγήσετε ότι απαιτείται μια βασική εξοικείωση με τις βασικές έννοιες και ορολογία των κόμικς και των εργαλείων δημιουργίας τους.

Για να τους βοηθήσετε να καταλάβουν τι είναι αυτοί οι όροι και έννοιες, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ιδέες από το 1<sup>ο</sup> Εργαστήριο του παρόντος έργου για να εξοικειώσετε τους μαθητές σας με στοιχεία όπως τα σύννεφα ομιλίας, τα πάνελ, τα ηχητικά εφέ, κτλ. Επίσης, μπορείτε απλά να τους δείξετε μια ταινία από κάποιο γνωστό και δημοφιλές κόμικς και να τους ζητήσετε να ονομάσουν τα στοιχεία που βλέπουν.

Ορισμένοι μαθητές μπορεί να είναι ήδη εξοικειωμένοι με τα κόμικς και το να γνωρίζετε ποιοι είναι αυτοί οι μαθητές μπορεί να είναι σημαντικό για εσάς (μπορείτε να τους χρησιμοποιήσετε ως βοηθούς ή να βεβαιωθείτε ότι κάθε ομάδα εργασίας έχει κάποιον από αυτούς), για τους άλλους μαθητές (ίσως προτιμούν να βοηθηθούν από έναν συνομήλικό τους παρά από εσάς), καθώς και για τους ίδιους, αφού το ενδιαφέρον και η εκτίμηση της εμπειρογνωμοσύνης τους μπορεί να τους παρακινήσει να προσπαθήσουν περισσότερο.

Μόλις οι μαθητές εξοικειωθούν με τα βασικά κομμάτια ενός κόμικς, πρέπει να εκτεθούν στα κύρια χαρακτηριστικά της αφήγησης που χρησιμοποιείται σε αυτά. Και πάλι, ιδέες για το πώς μπορείτε να το κάνετε αυτό βρίσκονται στο 1<sup>ο</sup> Εργαστήριο τους παρόντος οδηγού. Για παράδειγμα, μπορείτε να τους δείξετε σαφή παραδείγματα διαφορετικών τεχνικών αφήγησης και να τους ζητήσετε να τα αναγνωρίσουν και ονομάσουν σε ομάδες προτού τα παρουσιάσουν στην τάξη.

Από τη στιγμή που τα βασικά στοιχεία των ίδιων των κόμικς είναι αρκετά σαφή, πρέπει να παρουσιαστούν τα ίδια τα εργαλεία.

Ο καλύτερος τρόπος για να γίνει αυτό μπορεί να είναι μέσω μιας απλής άσκησης εξοικείωσης με τη διαδικασία δημιουργίας κόμικς. Για παράδειγμα, μπορείτε να τους ζητήσετε να σκεφτούν μια περίοδο που ήταν απογοητευμένοι και, στη συνέχεια, να μοιραστούν την ιστορία απογοήτευσής τους με έναν συνομήλικό τους. Στη συνέχεια, ζητήστε από όλους να επαναλάβουν την ιστορία του συνομήλικου τους χρησιμοποιώντας ένα εργαλείο δημιουργίας κόμικς. Η "επανάληψη" πρέπει να είναι πολύ δομημένη. Για

παράδειγμα, θα μπορούσατε να προβάλλετε την οθόνη του υπολογιστή σας στον τοίχο, να σπάσετε τη διαδικασία δημιουργίας κόμικς σε μικρά βήματα (π.χ. ανοίξτε τον υπολογιστή σας, μεταβείτε στην ιστοσελίδα του εργαλείου, κάντε κλικ στο "Δημιουργία νέου κόμικς" κ.λπ.), και ζητήστε από όλους τους μαθητές να ακολουθήσουν κάθε βήμα ενώ τους δίνετε αρκετό χρόνο για να δουλέψουν την ιστορία τους σε κάθε βήμα. Βεβαιωθείτε ότι είστε διαθέσιμοι για καθοδήγηση και ότι οι μαθητές καταλαβαίνουν ότι μπορούν να βοηθήσουν ο ένας τον άλλον.

Εάν χρησιμοποιείτε ένα από τα εργαλεία που παρουσιάζονται στον Οδηγό Δημιουργίας Κόμικς του παρόντος έργου, η ανάλυση της χρήσης του εργαλείου έχει ήδη γίνει για εσάς.

Μόλις οι μαθητές εξοικειωθούν με τα εργαλεία δημιουργίας κόμικς, μπορούν να εισαγάγετε δραστηριότητες με συγκεκριμένους στόχους εκμάθησης.

Για να διασφαλιστεί ότι τα κίνητρα των μαθητών παραμένουν υψηλά και ότι ενισχύεται η δυναμική των τάξεων, πρέπει να ληφθούν υπόψη μερικά ακόμα πράγματα. Πρώτα απ' όλα, οι δραστηριότητες εκμάθησης κόμικς πρέπει να είναι οι κατάλληλες για τον μαθησιακό σκοπό. Δεν είναι η εκμάθηση μέσω κόμικς η καλύτερη τεχνική για τα πάντα, και οι ανεπαρκώς προγραμματισμένες δραστηριότητες δεν θα βοηθήσουν τους μαθητές.

Δεύτερον, θα ήταν καλύτερο για τη δυναμική της τάξης αν η δημιουργία κόμικς γινόταν σε μικρές ομάδες, έτσι ώστε οι μαθητές να εντοπίσουν τα δυνατά και αδύνατα σημεία τους, να δουλέψουν από τα δυνατά τους σημεία, να βελτιώσουν τις αδυναμίες τους παρατηρώντας τους άλλους και να βοηθήσουν τους άλλους να ξεπεράσουν τα προβλήματά τους, ασκώντας έτσι το στοιχείο κλειδί της δυναμικής της τάξης: την ενσυναίσθηση.

Ο σκοπός της ενότητας «Ερωτήσεις και απαντήσεις» είναι να προσφέρει μια πιο σε βάθος προοπτική, καθώς και λύσεις σε κοινά ζητήματα που μπορεί να συναντήσουν οι εκπαιδευτικοί που επιθυμούν να διοργανώσουν εργαστήρια μέσα στην τάξη προκειμένου να βοηθήσουν τους μαθητές να δημιουργήσουν κόμικς για την εκμάθηση της Αγγλικής. Έχει επίσης σχεδιαστεί για να προσφέρει υποστήριξη κάθε φορά που οι εκπαιδευτικοί έρχονται αντιμέτωποι με προβληματικές καταστάσεις όταν ζητούν από τους μαθητές να δημιουργήσουν τα δικά τους κόμικς. Το τμήμα ερωτήσεων και απαντήσεων χωρίζεται σε τρεις ενότητες.

#### **1. Γιατί να κάνετε εργαστήρια δημιουργίας κόμικς με τους μαθητές σας;**

**Ερώτηση:** Με ποιον τρόπο η οργάνωση εργαστηρίων δημιουργίας κόμικς περιλαμβάνει άτυπες, μη τυπικές και επίσημες δραστηριότητες;

**Απάντηση:** Κάθε φορά που οι μαθητές διαβάζουν κόμικς ακούσια και ανεπίσημα, σε χαλαρή και ανεπίσημη ατμόσφαιρα, διασκεδάζουν. Μπορούν να επιδοθούν στη δημιουργία κόμικς ώστε να αποκαλύψουν το ταλέντο τους στη ζωγραφική ή για να ενισχύσουν τις ικανότητες δημιουργίας ψηφιακών κόμικς. Συχνά, τέτοιες δραστηριότητες εντάσσονται σε οργανωμένα, αλλά μη-τυπικά περιβάλλοντα όπως κλαμπ εκμάθησης γλωσσών. Για παράδειγμα, τέτοια κλαμπ οργανώνουν μαθησιακές δραστηριότητες για μαθητές μετανάστες που επιθυμούν να παρακολουθήσουν μαθήματα αγγλικών ή να αποκτήσουν μια ορισμένη ικανότητα. Οι μαθητές μπορούν επίσης να αρχίσουν να δημιουργούν κόμικς ως κανονικό μάθημα που εποπτεύεται από εκπαιδευτές με επαγγελματική εξειδίκευση στα χειροποίητα ή ψηφιακά κόμικς. Όσον αφορά τις επίσημες δραστηριότητες της τάξης, οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν μαθησιακούς στόχους σύμφωνα με τα εθνικά προγράμματα σπουδών και αναλυτικά προγράμματα για τη διδασκαλία και την αξιολόγηση των μαθητών.

**Ερώτηση: Γιατί να συμμετάσχετε σε εργαστήρια δημιουργίας κόμικς με τους μαθητές σας;**

**Απάντηση:** Η διοργάνωση εργαστηρίων τάξης είναι επωφελής για τους πιο διστακτικούς μαθητές, ειδικά όταν πρόκειται για την απόκτηση ξένων γλωσσών. Τα κόμικς περιέχουν εικόνες και κείμενο που συνδυάζονται σε μια πολυτροπική μορφή επικοινωνίας, επιτρέποντας έτσι στους μαθητές να χρησιμοποιούν πολλές τεχνικές (εικόνα, κείμενο, κίνηση, ήχο). Ταυτόχρονα, οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν διαφορετικές εργασίες και μεθόδους για να διδάξουν, βάζοντας τους μαθητές να εξασκηθούν και να αξιολογήσουν τη δραστηριότητά τους με βάση τα κόμικς. Έχουμε ασχοληθεί με πολλά είδη γλωσσικών δραστηριοτήτων μέσα στις σελίδες του «Οδηγού δημιουργίας ψηφιακών κόμικς» του παρόντος έργου.

**Ερώτηση: Έχω την απαραίτητη τεχνογνωσία για να υλοποιήσω τη δραστηριότητα δημιουργίας ψηφιακών κόμικς με τους μαθητές μου;**

**Απάντηση:** Ναι, εάν περάσατε επιτυχώς από το e-learning του έργου μας, το οποίο προσφέρει τόσο θεωρητική όσο και πρακτική εκπαίδευση για τη δημιουργία κόμικς. Οι στόχοι για τα επίπεδα γλωσσομάθειας σε αυτήν την ενότητα είναι οι A2 και B1.

**Ερώτηση: Ποια είναι η κατάλληλη ηλικία για να συμμετάσχει κανείς σε εργαστήρια βασισμένα σε κόμικς;**

**Απάντηση:** Καλή ερώτηση! Ελπίζουμε ότι θα συμφωνήσετε με την απάντηση ότι τα κόμικς είναι για όλους, ανεξάρτητα από το επίπεδο γλώσσας ή την ηλικία. Θυμηθείτε την πρώτη ερώτηση σχετικά με τα τρία περιβάλλοντα εκμάθησης με κόμικς! Λοιπόν, οι μαθητές διαβάζουν και χρησιμοποιούν κόμικς σε διαφορετικές καταστάσεις, είτε είναι άτυπες, είτε μη-τυπικές είτε επίσημες. Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας μπορούν να κάνουν τα πρώτα τους μαθήματα αγγλικών σχεδιάζοντας τρεις κουβέρτες πικνίκ και σκιαγραφώντας εκεί τα μέλη της οικογένειας και τους φίλους τους. Πρακτικά, αυτά θα είναι τα πρώτα τους πάνελ και οι πρώτοι χαρακτήρες τους. Αργότερα, στα ανώτερα επίπεδα δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, οι μαθητές θα μπορούν να δημιουργήσουν πιο περίτεχνα κόμικς με διαδοχικά πάνελ και πλοκή.

**Ερώτηση: Είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν εργαστήρια κόμικς με διαθεματικό τρόπο;**

**Απάντηση:** Ναι, πολλοί καθηγητές χρησιμοποιούν κόμικς για να διδάξουν αγγλικά μέσω άλλων θεμάτων. Για παράδειγμα, οι φοιτητές των Κοινωνικών Επιστημών μαθαίνουν για τις πολιτισμικές και κοινωνικές αξίες και το ιστορικό υπόβαθρο με τη σειρά Asterix ή τον Tintin. Οι νεότεροι μαθητές μπορούν να εξερευνήσουν και να αφηγηθούν στα αγγλικά το "The Dacians 'Legends", ένα σύγχρονο κόμικ που βασίζεται στους γενναίους προγόνους του ρουμανικού λαού.

Μπορούν, επίσης, να οργανωθούν εργαστήρια STEM στα αγγλικά βασισμένα σε κόμικς τόσο για νεότερους όσο και για μεγαλύτερους μαθητές, υπό την προϋπόθεση ότι το λεξιλόγιο έχει προηγουμένως διδαχθεί. Από αυτή την άποψη, το «Science Comics» του Macmillan μπορεί να προκαλέσει την περιέργεια των μαθητών σας με ζωντανά πλαίσια για διαφορετικούς επιστημονικούς τομείς που είναι έτοιμοι για χρήση ή μπορούν να προσαρμοστούν ψηφιακά για εργαστήρια τάξης. Το ίδιο ισχύει και για την Εκμάθηση Γλωσσών μέσω Περιεχομένου (CLIL), όπου οι μαθητές μαθαίνουν ένα θέμα χρησιμοποιώντας κόμικς και εξασκούνται ταυτόχρονα στα αγγλικά.

## **2. Πώς μπορείτε να βοηθήσετε τους μαθητές σας να δημιουργήσουν και να χρησιμοποιήσουν κόμικς για να ενισχύσουν την εκμάθηση γλωσσών;**

**Ερώτηση: Τι είδους κόμικς μπορώ να χρησιμοποιήσω για τα εργαστήριά μου;**

**Απάντηση:** Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έντυπα ή ψηφιακά κόμικς, αλλά θα πρέπει να γνωρίζετε τις διαφορές μεταξύ τους.

Χρησιμοποιώντας **έντυπα κόμικς**, το μάθημά σας θα μπορούσε να είναι μια επίπονη προσπάθεια, απαιτώντας πολύτιμο χρόνο για να ταξινομήσετε και να επιλέξετε το κατάλληλο κόμικς και να προσαρμόσετε το περιεχόμενό του στις ανάγκες του προγράμματος σπουδών και στις μαθησιακές ανάγκες των μαθητών σας. Από την άλλη πλευρά, τα οικονομικά εμπόδια είναι ένα ζήτημα που αξίζει να αναφερθεί.

Μπορείτε να ζητήσετε από τους μαθητές σας να φέρουν τα Marvel ή τα DC τους στην τάξη και θα έχετε αρκετό υλικό για το εργαστήρι σας στην τάξη αγγλικών. Ή, τουλάχιστον μια εξαιρετική ιδέα για μεταφραστικές δραστηριότητες! Μπορείτε να δημιουργήσετε φωτοαντίγραφα κόμικς ή ενδιαφέρουσες σελίδες περιοδικών και στη συνέχεια να πείτε στους μικρότερους μαθητές σας να κόψουν εικόνες ανθρώπων ή σκηνών και στη συνέχεια να τις κολλήσετε σε εκτυπωμένες ιστορίες. Οι μεγαλύτεροι μαθητές μπορούν να προσθέσουν σύννεφα ομιλίας και να δημιουργήσουν μια ιστορία.

Όσον αφορά τα **ψηφιακά κόμικς**, αυτά επιτρέπουν σε όλους να παράγουν, να δημοσιεύουν και να μοιράζονται. Από τη μία πλευρά, τα διαδικτυακά κόμικς ανήκουν στη γενική κατηγορία που αναφέρθηκε παραπάνω και είναι προσβάσιμα μέσω κινητών τηλεφώνων, tablet και υπολογιστών. Εδώ η δουλειά του εκπαιδευτικού είναι ακόμη πιο δύσκολη, αφού πρέπει να ταξινομήσει το ευρύ φάσμα του υλικού πριν το φέρει στην τάξη, λαμβάνοντας υπόψη ότι τα διαδικτυακά κόμικς δεν υπόκεινται πάντα σε επεξεργασία ή λογοκρισία. Από την άλλη πλευρά, για την ψηφιακή δημιουργία κόμικς απαιτούνται ψηφιακά εργαλεία ελεύθερης πρόσβασης. Οι μαθητές θα έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν τους χαρακτήρες, τις σκηνές φόντου, τα μπαλόνια ομιλίας, το μέγεθος του κειμένου και τη γραμματοσειρά σε πολλαπλά ενωμένα πλαίσια.

**Ερώτηση: Μπορείτε να προτείνετε μερικά καλά εργαλεία ψηφιακών κόμικς για χρήση με τους μαθητές μου;**

**Απάντηση:** Έχουμε υποδείξει πολλά διαδικτυακά ψηφιακά εργαλεία για την εκπαίδευση: BDNF, Canva, Make Beliefs Comix, Pixton και Storyboard That. Μπορείτε να δείτε τις λεπτομερείς αναλύσεις αυτών των εργαλείων στο τμήμα του έργου που ονομάζεται «Οδηγός δημιουργίας ψηφιακών κόμικς».

**Ερώτηση: Γιατί τα θέματα είναι σημαντικά κατά τη δημιουργία κόμικς με τους μαθητές μου;**

**Απάντηση:** Πρώτον, τα θέματα αφορούν ηλικιακά ή γλωσσικά επίπεδα. Δεύτερον, πολλά θέματα ασχολούνται με σημαντικά ζητήματα, όπως ο (διαδικτυακός) εκφοβισμός, ο ρατσισμός, η ανισότητα των φύλων ή η ιθαγένεια. Για παράδειγμα, οι μαθητές σας σε

επίπεδο A2 που είναι 12 ετών μπορεί να μην έχουν τις κοινωνικο-πολιτιστικές γνώσεις για την αντιμετώπιση της πλαστικής χειρουργικής ή της πανδημίας, αν και είναι γλωσσικά εξοπλισμένοι στα αγγλικά. Κατά συνέπεια, είναι σημαντικό να αφιερώσετε χρόνο για να επιλέξετε κόμικς που οι μαθητές σας θα είναι σε θέση να κατανοήσουν.

### **Ερώτηση: Θα μπορούσατε να με βοηθήσετε με κάποια καθοδηγητικά βήματα για να οργανώσω εργαστήρια σχετικά με τη δημιουργία κόμικς στην τάξη;**

**Απάντηση:** Οι παρακάτω οδηγίες μπορεί να σας βοηθήσουν να οργανώσετε μια επιτυχημένη δραστηριότητα:

- 1) Καθορίστε έναν σαφή και ακριβή μαθησιακό σκοπό ή στόχο για τη δημιουργία ενός κόμικ: λεξιλόγιο, γραμματική, σύνταξη, λειτουργίες γλώσσας κ.λπ.
- 2) Αναφέρετε τα ψηφιακά εργαλεία, τα σεμινάρια και το υποστηρικτικό υλικό για την τεχνογνωσία, συμπεριλαμβανομένων των μαθητών με μαθησιακές δυσκολίες.
- 3) Επιλέξτε ένα ενδιαφέρον θέμα σύμφωνα με το επίπεδο μάθησης, την ηλικία, τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες των μαθητών σας.
- 4) Διανείμετε εργασίες και χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες εργασίας ανάλογα με τους ρόλους τους.
- 5) Προετοιμαστείτε για την εργασία, κάνοντας ερευνητική εργασία, εάν χρειάζεται.
- 6) Επιτρέψτε στους μαθητές σας να ολοκληρώσουν το έργο τους, προσφέροντας συνεχώς ανατροφοδότηση με επικοινωνιακό τρόπο.
- 7) Μοιραστείτε παρουσιάσεις εργασίας και ενθαρρύνεται την αλληλοβοήθεια.
- 8) Αναθέστε εργασίες παρακολούθησης για τη μεταφορά των αποκτημάτων γνώσεων.

### **Ερώτηση: Πώς μπορώ να σώσω τη δουλειά των μαθητών μου;**

**Απάντηση:** Τα περισσότερα λογισμικά παραγωγής κόμικς σας επιτρέπουν να αποθηκεύετε τις δημιουργίες σας σε μορφές PNG, JPG ή BMP. Για παράδειγμα, μετά την ολοκλήρωση της εργασίας σας, τα εργαλεία Pixton και Make Beliefs Comix σας δίνουν τη δυνατότητα είτε να τα εκτυπώσετε είτε να τα κατεβάσετε (ως εικόνα PNG) ή να τα στείλετε στο email σας.



### 1. Ποιες δεξιότητες μπορούν να αποκτήσουν οι μαθητές όταν επιδοθούν σε εργαστήρια δημιουργίας κόμικς;

**Ερώτηση:** Ποιες δεξιότητες εκμάθησης γλωσσών μπορούν να αποκτήσουν οι μαθητές;

**Απάντηση:** Σε όλες τις σελίδες του έργου μας έχουμε ήδη χαρτογραφήσει το πώς τα κόμικς γίνονται ένα ισχυρό και πολυμήχανο εργαλείο για την ενίσχυση των μαθησιακών δεξιοτήτων. Μέσω ελκυστικού αναγνωστικού υλικού, η στάση των μαθητών απέναντι στην ανάγνωση και τη γραφή μπορεί να αλλάξει και να τους βοηθήσει να ανακαλύψουν ευχαρίστηση και νόημα σε αυτά. Μπορούν να διαβάσουν τα κόμικς των συνομηλίκων τους και να δώσουν ανατροφοδότηση. Οι νεότεροι μαθητές ενδέχεται να επιδοθούν σε συνομιλίες όταν περιγράφουν σκηνές, χαρακτήρες ή όταν παίζουν τους ρόλους των κόμικς που δημιούργησαν. Για (αυτο) αξιολόγηση, μπορούν να μάθουν να καταγραφούν σε βίντεο. Αφού ακούσουν ή παρακολουθήσουν ένα υλικό ήχου-βίντεο, οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν ένα κόμικς χρησιμοποιώντας τεχνικές αφήγησης και παραμυθιού για να μετατρέψουν την πλοκή σε κόμικς. Για να βελτιώσουν τις δεξιότητες γραφής τους, οι μαθητές σε χαμηλότερα επίπεδα μπορούν να ξεκινήσουν πρώτα με εκτύπωση σελιδοδεικτών και στη συνέχεια να χρησιμοποιήσουν το ψηφιακό εργαλείο. Οι μαθητές ανώτερου επιπέδου μπορούν να συγγράψουν τα μπαλόνια ομιλίας απευθείας μέσα στα πλαίσια.

**Ερώτηση:** Ποιες άλλες δεξιότητες και ικανότητες μπορούν να αποκτήσουν;

**Απάντηση:** Κυρίως ψηφιακές δεξιότητες, ομαδική εργασία, κοινωνικές δεξιότητες, φαντασία, δημιουργικότητα, συνεργατική και προσαρμοστική συμπεριφορά, επικοινωνία, σκέψη υψηλότερης τάξης, πολυτροπικότητα.

Αυτή η σειρά σεναρίων εργαστηρίου στοχεύει στην παροχή εργαλείων στους καθηγητές Αγγλικών για την χρήση κόμικς με μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, καθώς και την ενσωμάτωση της δημιουργίας κόμικς στη μελέτη συγκεκριμένων θεμάτων και μαθημάτων,

όπως η γραμματική, το λεξιλόγιο ή ένα θέμα που μελετάται σε άλλο μάθημα, αλλά μπορεί να προσεγγιστεί διεπιστημονικά.

Αυτά τα σενάρια θα παρέχουν γενικές οδηγίες που θα βοηθήσουν τους καθηγητές Αγγλικών να διαμορφώσουν το εργαστήριό τους με παραδείγματα συγκεκριμένων θεμάτων. Αυτά τα τρία εργαστήρια έχουν σχεδιαστεί για να διαρκέσουν περίπου μιάμιση ώρα. Μελετήστε τα και κάντε τις απαραίτητες προσαρμογές για τις ανάγκες της τάξης σας.

## Πρόγραμμα:

### 1. Ανακαλύπτοντας τη δομή ενός κόμικς και δημιουργώντας μια ταινία σύντομης διάρκειας

- Τύποι κόμικς και συγκεκριμένο λεξιλόγιο.
- Αφήγηση και διάρθρωση ενός κόμικς.
- Δημιουργώντας το πρώτο σας ψηφιακό κόμικς.
- Προετοιμασία για το επόμενο εργαστήριο.

### 2. Δημιουργία κόμικς για την απεικόνιση της γραμματικής και του λεξιλογίου

- Ξεκινήστε με μια υπενθύμιση/σύνοψη των πραγμάτων που μάθατε κατά το προηγούμενο εργαστήριο.
- Διερεύνηση τεχνικών για τη δημιουργία ενός ευκολοδιάβαστου κόμικς.
- Χρησιμοποιήστε μια υπενθύμιση των σημείων γραμματικής και λεξιλογίου που θέλετε να παρουσιάσετε στο κόμικς, συμπεριλαμβανομένων των δυσκολιών και των αποχρώσεων.
- Σκεφτείτε ιστορίες με τους μαθητές σας.
- Δημιουργήστε ένα κόμικς με βάση αυτά τα θέματα γραμματικής και λεξιλογίου.
- Οργανώστε ομαδικές παρουσιάσεις και ανατροφοδότηση.

### 3. Δημιουργία σελίδων κόμικς και ανατροφοδότηση

- Ξεκινήστε με μια υπενθύμιση/σύνοψη των πραγμάτων που μάθατε κατά το προηγούμενο εργαστήριο.
- Αναθεωρήστε τη διαδικασία και τις αρχές δημιουργίας κόμικς και προχωρήστε παρακάτω.
- Δημιουργήστε κόμικς σε ομάδες.
- Οργανώστε ομαδικές παρουσιάσεις, ανατροφοδότηση και ενημέρωση.

## α. Λίστα ελέγχου

**Τίτλος εργαστηρίου:** Ανακαλύπτοντας τη δομή ενός κόμικ στριπ και δημιουργώντας μια ταινία σύντομης διάρκειας

**Στόχοι μάθησης:** Μέχρι το τέλος αυτού του εργαστηρίου, οι μαθητές θα πρέπει να κατανοούν το βασικό λεξιλόγιο που σχετίζεται με τα κόμικς και να κατανοήσουν τη δομή μιας ιστορίας που βασίζεται σε σύντομες ταινίες κόμικς.

**Υλικό που απαιτείται:** Πόροι της τάξης (στυλό, χαρτί, μαυροπίνακας ή πίνακας, προβολέας κ.λπ.) και υπολογιστές (1 ανά 1 ή 2 μαθητές)

**Συγχρονισμός:** 1:30

Περίγραμμα του εργαστηρίου

## β. Ανακαλύπτοντας τη δομή ενός κόμικ στριπ και δημιουργώντας μια ταινία σύντομης διάρκειας

- Τύποι κόμικς και συγκεκριμένο λεξιλόγιο
- Αφήγηση και διάρθρωση ενός κόμικ στριπ
- Δημιουργώντας το πρώτο σας ψηφιακό κόμικ
- Προετοιμασία για το επόμενο εργαστήριο

## γ. Δραστηριότητα

**Εισαγωγή:** Ξεκινήστε παρουσιάζοντας το περίγραμμα του εργαστηρίου στους μαθητές σας.

## 1. Τύποι κόμικς και λεξιλόγιο

### Οι διαφορετικοί τύποι κόμικς

Παρουσιάστε διαφορετικούς τύπους κόμικς και τα ονόματά τους στους μαθητές σας, ιδίως ευρωπαϊκά κόμικς, αμερικανικά κόμικς, μάνγκα και διαδικτυακά κόμικς. Κατά τη διάρκεια της παρουσιάσής σας, μη διστάσετε να ρωτήσετε τους μαθητές σας για τα κόμικς που έχουν διαβάσει σε κάθε κατηγορία!

#### Πόροι:

Για μια σε βάθος παρουσίαση για τους διαφορετικούς τύπους κόμικς, μπορείτε να επισκεφθείτε: <http://edcomix.eu/elearning-part1/>, κάντε κλικ στην καρτέλα "Τι είναι κόμικς" και μετακινηθείτε προς τα κάτω για να προβάλετε και να κατεβάσετε το ομώνυμο αρχείο παρουσιάσεων.

Οι διαφορετικοί τύποι κόμικς παρουσιάζονται επίσης σε βάθος, με αρκετά παραδείγματα, στον «Παιδαγωγικό οδηγό για τις πρακτικές χρήσεις των κόμικς στην εκπαίδευση» που μπορείτε να κατεβάσετε στη διεύθυνση: <http://edcomix.eu/resources/>

Αυτός ο οδηγός είναι διαθέσιμος στα Αγγλικά, Γαλλικά, Ελληνικά, Ισπανικά και Ρουμανικά.

### Λίγο λεξιλόγιο για να μιλάμε για κόμικς

Παρουσιάστε στους μαθητές σας αυτό το βασικό λεξιλόγιο για να τους βοηθήσετε να μιλήσουν για τα κόμικς που θα δημιουργήσουν.

- **Μορφές κόμικς:** Οι πιο συνηθισμένες μορφές κόμικς είναι τα βιβλία κόμικς (φτιαγμένα από πολλές σελίδες) ή κόμικς (από τουλάχιστον 2 πάνελ).
- **Πάνελ** είναι τα πλαίσια μέσα στα οποία αναπαρίσταται η ιστορία.
- **Μπαλόνια ή φυσαλίδες** περιέχουν το κείμενο. Τα στρογγυλά μπαλόνια αντιπροσωπεύουν το προφορικό κείμενο. Τα μπαλόνια σε σχήμα σύννεφου αντιπροσωπεύουν σκέψεις. Τα μπαλόνια με διακεκομμένη γραμμή αντιπροσωπεύουν ψίθυρους ή κείμενο που εκφωνείται με χαμηλή φωνή.
- **Λεζάντες ή αφηγηματικά μπλοκ** είναι κουτιά που περιέχουν αφήγηση ή διάλογο και επικοινωνούν απευθείας με τον αναγνώστη, χωρίς να συμμετέχουν στη δράση.

- **Κενό** είναι ο κενός χώρος μεταξύ των πάνελ.
- **Βαθμίδα** είναι μια σειρά πινάκων σε μια σελίδα κόμικς.
- **Ονοματοποιία ή ηχητικά εφέ**, είναι κείμενο που αντιπροσωπεύει ήχους.

Στη συνέχεια, παρουσιάστε το παρακάτω κόμικς και ζητήστε από τους μαθητές σας να προσδιορίσουν τα διαφορετικά στοιχεία που χρησιμοποιούνται. Αυτό μπορεί να γίνει σε εργασίες σε ζευγάρια, σε ομάδες ή ζητώντας από τους μαθητές να προσδιορίσουν τα μέρη που επισημαίνει ο δάσκαλος σε μια οθόνη.

Garfield Classics by Jim Davis for January 19, 2017



Πηγή: [https://garfield-comic-strips.fandom.com/wiki/January\\_18](https://garfield-comic-strips.fandom.com/wiki/January_18)

## 2. Αφήγηση και διάρθρωση ενός κόμικ

### Λίγη θεωρία

Για αυτό το πρώτο εργαστήριο, παρουσιάστε αυτή τη βασική αρχή αφήγησης στους μαθητές σας: μια ιστορία δημιουργείται όταν κάτι συμβαίνει σε έναν χαρακτήρα ή σε μια ομάδα χαρακτήρων και τελειώνει όταν λυθεί το γεγονός.

Καθώς τα κόμικς είναι σύντομα, η ιστορία μειώνεται στο ελάχιστο μέγεθος της. Ένας καλός τρόπος για να ξεκινήσετε τη δημιουργία κόμικς είναι να εργαστείτε σε μια δομή ιστορίας τριών πράξεων για να δημιουργήσετε ένα σύντομο κόμικς από 3 έως 4 πίνακες.

Η δομή της ιστορίας τριών πράξεων αποτελείται από τα ακόλουθα βήματα:

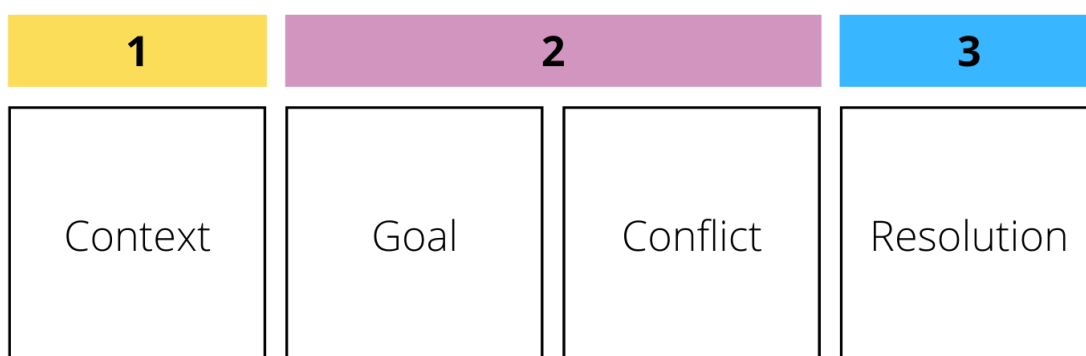
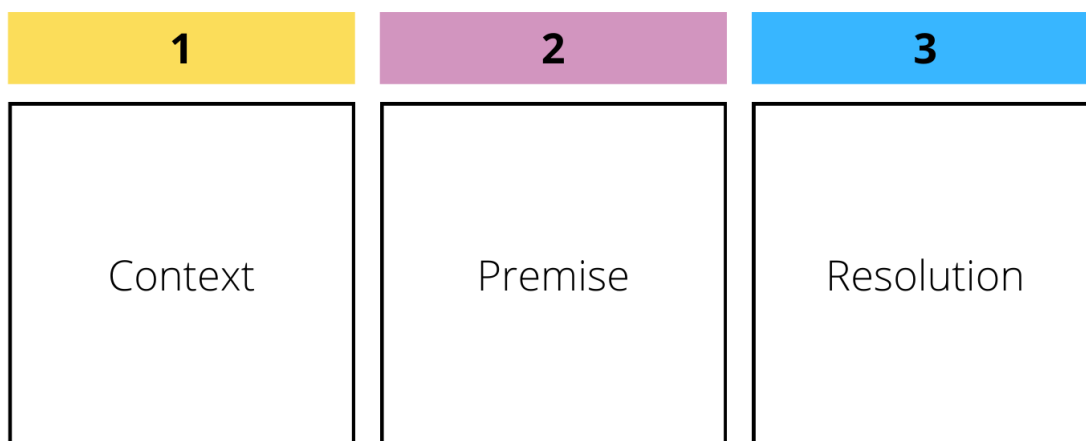
1. **Το περιεχόμενο:** ο πρώτος πίνακας παρέχει ορισμένα στοιχεία περιβάλλοντος ή κάποια στοιχεία για να απαντήσει στις 5 ερωτήσεις:

- Πού εκτυλίσσεται αυτή η ιστορία;
- Πότε διαδραματίζεται η ιστορία;
- Ποιοί είναι οι χαρακτήρες;
- Τι κάνουν;
- Γιατί το κάνουν;

Το πρώτο πάνελ απαντά σε μερικές από αυτές τις ερωτήσεις, αλλά μπορεί να μην έχουν όλες σημασία.

2. **Η εγκατάσταση:** προϋπόθεση είναι το κύριο μέρος της ιστορίας, το οποίο απεικονίζει το πώς οι στόχοι του χαρακτήρα έρχονται σε σύγκρουση με ένα γεγονός. Η υπόθεση απεικονίζεται στα μεσαία πλαίσια (πίνακας 2 για 3 λωρίδες ή πάνελ 2 και 3 για 4 λωρίδες).

3. **Η λύση:** αυτό είναι το τέλος της ιστορίας, στο τέλος της οποίας ο αναγνώστης γνωρίζει περισσότερα για τον χαρακτήρα.



### Ανάλυση κόμικς με την τάξη

Αφιερώστε χρόνο για να αναλύσετε και να αποσυνθέσετε τα βήματα των σύντομων κόμικς με τους μαθητές σας. Ενδιαφέροντα παραδείγματα από το «Calvin and Hobbes» αναλύονται στο ιστολόγιο του Tim Stout (2011) ή μπορείτε να περιηγηθείτε στο ιστολόγιο της Sarah Andersen για ενδιαφέροντα παραδείγματα (όπως <https://sarahcandersen.com/page/9>).

Κατά τη διάρκεια της συνομιλίας, ρωτήστε τους μαθητές σας τι πιστεύουν για το κόμικς και αν αισθάνονται κάτι όταν συμβεί η επίλυση. Μπορεί να μην είναι θαυμαστές των ιστοριών που παρουσιάζετε, αλλά αν δείχνουν βαριεστημένοι μπορεί να είναι επειδή δεν κατάλαβαν τα κόμικς.



## 4. Δημιουργώντας το πρώτο σας ψηφιακό κόμικς

### Παρουσίαση εργαλείων δημιουργίας κόμικς

Επιλέξτε 1 με 2 εργαλεία δημιουργίας κόμικς που θα θέλατε να χρησιμοποιήσετε με τους μαθητές σας. Τα πιο συναφή εργαλεία για τη δημιουργία κόμικς στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση παρουσιάζονται:

στον «Οδηγό δημιουργίας ψηφιακών κόμικς» στο κεφάλαιο «Διαδικτυακά εργαλεία για τη δημιουργία ψηφιακών κόμικς για την εκπαίδευση», τα οποία μπορείτε να κατεβάσετε εδώ:

<http://edcomix.eu/resources/>

Στο e-learning του παρόντος έργου στο <http://edcomix.eu/elearning-part3/> καρτέλα "Χρήση εργαλείων δημιουργίας" και στο <http://edcomix.eu/elearning-part4/> καρτέλες "Εργαλεία δημιουργίας ψηφιακών κόμικς 1/2 και 2/2".

Εξερευνήστε τα μόνοι σας πριν από το εργαστήριο και παρουσιάστε τις βασικές χρήσεις στους μαθητές σας. Καθώς υπάρχει ένας μεγάλος όγκος θεωρητικού περιεχομένου στα προηγούμενα βήματα, μη διστάσετε να προχωρήσετε γρήγορα σε αυτήν την πρώτη καθοδήγηση για να αφήσετε τους μαθητές σας να ανακαλύψουν μόνοι τους τα εργαλεία.

### Αφήστε τους μαθητές σας να δημιουργήσουν το πρώτο τους κόμικς

Ζητήστε από τους μαθητές σας να δημιουργήσουν το πρώτο τους ψηφιακό κόμικς, αποτελούμενο από 3 έως 4 πίνακες, για να τους επιτρέψετε να βιώσουν και να θυμηθούν τις έννοιες που έχουν διερευνηθεί μέχρι τώρα. Εάν επιθυμείτε, μπορείτε να τους δώσετε 5 έως 10 πράγματα που σχετίζονται με ένα θέμα (γραμματική, λεξιλόγιο, δράμα, μυθιστόρημα, ιστορία κ.λπ.) που μελετάτε στην τάξη για να τους εμπνεύσετε.

## 5. Προετοιμασία για το επόμενο εργαστήριο

Μετά το εργαστήριο, ζητήστε από τους μαθητές σας να επιλέξουν ένα κόμικς που θα μπορούσαν να μοιραστούν με την τάξη. Θα ξεκινήσετε το επόμενο εργαστήριο

αναλύοντας μερικές από αυτές τις ταινίες για να βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές κατάλαβαν και θυμούνται τις έννοιες που διερευνήθηκαν κατά το πρώτο εργαστήριο.

Αν έχετε χρόνο, ανάλογα με το πόσο γρήγορα περάσατε από το περιεχόμενο του εργαστηρίου, μη διστάσετε να ρωτήσετε τους μαθητές πώς αισθάνθηκαν για τη δημιουργία του πρώτου τους κόμικς ή για τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν.

### α. Λίστα ελέγχου

**Τίτλος εργαστηρίου:** Δημιουργία κόμικς για την απεικόνιση της γραμματικής και του λεξιλογίου

**Στόχοι μάθησης:** Στο τέλος αυτού του εργαστηρίου, οι μαθητές θα δημιουργήσουν ένα κόμικς για να απεικονίσουν μια έννοια γραμματικής που μελετήθηκε στην τάξη. Για να το κάνουν αυτό, θα εφαρμόσουν στην πράξη τις γνώσεις που αποκτήθηκαν σχετικά με την αφήγηση κατά το πρώτο εργαστήριο και θα μάθουν μερικές συμβουλές και κόλπα για να βελτιώσουν τα κόμικς τους.

**Υλικό που απαιτείται:** Πόροι της τάξης (στυλό, χαρτί, μαυροπίνακας ή πίνακας, προβολέας κ.λπ.) και υπολογιστές (1 ανά 1 ή 2 μαθητές)

**Συγχρονισμός:** 1:30

### β. Περίγραμμα του εργαστηρίου

#### Δημιουργία κόμικς για την απεικόνιση της γραμματικής και του λεξιλογίου

- Ξεκινήστε με μια υπενθύμιση/σύνοψη των πραγμάτων που μάθατε κατά το προηγούμενο εργαστήριο.
- Συνεχίστε με διερεύνηση τεχνικών για τη δημιουργία ενός ευκολοδιάβαστου κόμικς.
- Χρησιμοποιήστε μια υπενθύμιση των σημείων γραμματικής και λεξιλογίου που θέλετε να παρουσιάσετε στο κόμικς, συμπεριλαμβανομένων των δυσκολιών και των αποχρώσεων.
- Σκεφτείτε ιστορίες με τους μαθητές σας.
- Δημιουργήστε ένα κόμικς με βάση αυτά τα θέματα γραμματικής και λεξιλογίου.
- Οργανώστε ομαδικές παρουσιάσεις και ανατροφοδότηση.

## γ. Δραστηριότητα

### 1) Ξεκινήστε με μια υπενθύμιση/ανασκόπηση των πραγμάτων που μάθατε κατά το προηγούμενο εργαστήριο

Η εισαγωγή του δεύτερου εργαστηρίου θα πραγματοποιηθεί σε τρία βήματα:

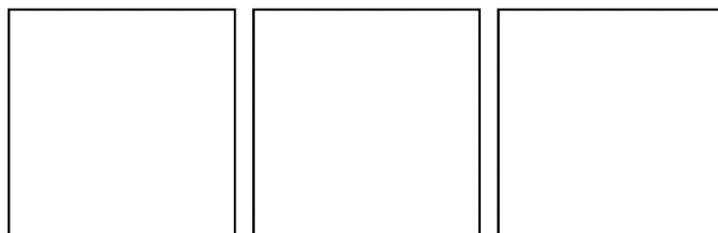
- Ξεκινήστε παρουσιάζοντας το περίγραμμα του εργαστηρίου στους μαθητές σας.
- Στη συνέχεια, ζητήστε από τους μαθητές τη γνώμη τους για τη δημιουργία του πρώτου τους κόμικς.
- Ζητήστε από 5 μαθητές να μοιραστούν το κόμικς που τους ζητήθηκε να φέρουν για ανάλυση με την τάξη. Μπορείτε να τους επιλέξετε τυχαία, για παράδειγμα ζητώντας από τα 5 πρώτα άτομα που ρίχνουν τον αριθμό 6 σε ένα ζάρι να μοιραστούν το κόμικς τους με την τάξη.

### 6. Διερεύνηση τεχνικών για τη δημιουργία ενός ευκολοδιάβαστου κόμικς

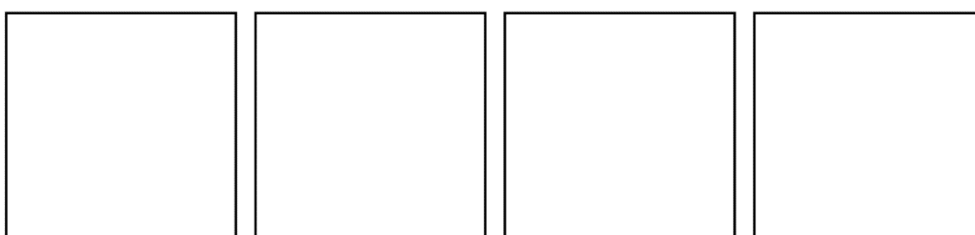
Παρουσιάστε αρκετές διατάξεις σελίδων στους μαθητές σας

Παρουσιάστε αυτά τα εύχρηστα πρότυπα κόμικς.

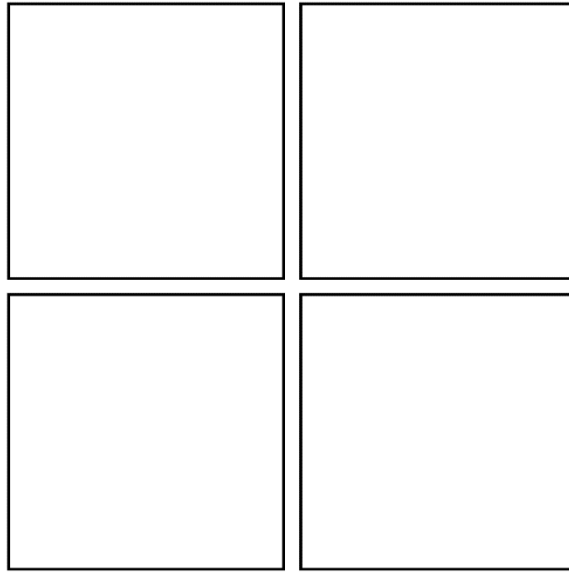
- 3 πάνελ σε 1 επίπεδο



- 4 πάνελ σε 1 επίπεδο



- 4 πάνελ σε 2 επίπεδα ή "τετράγωνο"



- 4 ορθογώνια πάνελ του ίδιου μεγέθους διατεταγμένα κάθετα, επίσης γνωστά ως «γον-κομα» (από τον ιαπωνικό ορισμό τους)



Made with **BDF** application, developed by the IBnF

## Παρουσιάστε βασικές αρχές δημιουργίας κόμικς

Ακολουθεί μια λίστα προτάσεων για κοινή χρήση με τους μαθητές σας. Μη διστάσετε να τους προτρέψετε να το χρησιμοποιήσουν ως λίστα ελέγχου καθώς δημιουργούν το κόμικς τους.

- Όταν σχεδιάζετε το στόριμπορντ σας, προγραμματίστε πρώτα το κείμενο και τις φυσαλίδες για να βεβαιωθείτε ότι έχετε αρκετό χώρο για αυτό, ακόμη και πριν προσθέσετε τις εικόνες.
- Η ουρά των φυσαλίδων πρέπει να δείχνει προς το στόμα του χαρακτήρα.
- Οι ουρές των φυσαλίδων δεν πρέπει να διασταυρώνονται μεταξύ τους.
- Οι αναγνώστες περνούν περισσότερο χρόνο σε μεγαλύτερα πλαίσια: βεβαιωθείτε ότι τα μεγαλύτερα πάνελ εμφανίζουν σημαντική ή μακρά δράση.
- Αριθμήστε τις φυσαλίδες σας και εντοπίστε μια γραμμή μεταξύ τους για να δείτε αν η σειρά ανάγνωσης είναι λογική.

### Πόροι:

Για μια πιο εξαντλητική λίστα και για περισσότερους γραφικούς πόρους σε αυτά τα σημεία, επισκεφθείτε το <http://edcomix.eu/elearning-part3/>, και κάντε κλικ στις καρτέλες "Βήματα δημιουργίας κόμικς" και "Αντιμέτωπιση προβλημάτων δημιουργίας κόμικς". Αυτά τα δύο μαθήματα έχουν επίσης σύντομα βίντεο για να εξηγήσουν τα παραπάνω σημεία στους μαθητές σας πιο οπτικά (ειδικά το βίντεο που ονομάζεται "[Πώς να τοποθετήσετε φυσαλίδες](#)")!

## **7. Χρησιμοποιήστε μια υπενθύμιση των σημείων γραμματικής και λεξιλογίου που θέλετε να παρουσιάσετε στο κόμικς, συμπεριλαμβανομένων των δυσκολιών**

Τώρα που οι μαθητές σας είναι περισσότερο εξοικειωμένοι με τη δημιουργία κόμικς, μπορείτε να τους προετοιμάσετε να δημιουργήσουν κόμικς που σχετίζονται με τα μαθήματα αγγλικών τους. Σας συμβουλεύουμε να επικεντρωθείτε στην απεικόνιση της γραμματικής καθώς επιτρέπει περισσότερη δημιουργικότητα και ποικιλία από το λεξιλόγιο. Για μια τέτοια δραστηριότητα, το λεξιλόγιο πρέπει να αποτελεί δευτερεύουσα πτυχή: μπορείτε να ζητήσετε από τους μαθητές να αναζητήσουν το λεξιλόγιο που χρειάζονται σε ένα λεξικό ή μπορείτε να τους δώσετε μια λίστα με 5 λέξεις για χρήση, σχετικά με το θέμα που επιλέχθηκε για το μάθημα Αγγλικών.

### **Αφιερώστε χρόνο υπενθυμίζοντας το θέμα του μαθήματος**

Αφιερώστε λίγο χρόνο υπενθυμίζοντας στους μαθητές σας το θέμα του μαθήματος και μην διστάσετε να επικεντρωθείτε στις πιο περίπλοκες πτυχές: οι μαθητές μπορεί να αισθάνονται εξουσιοδοτημένοι να εξερευνήσουν τις δυσκολίες τους όταν δημιουργούν κόμικς!

## **8. Σκεφτείτε ιστορίες με τους μαθητές σας.**

Αφιερώστε 10-15 λεπτά για να σκεφτείτε ιδέες, πλαίσια ή καταστάσεις που σχετίζονται με το θέμα της γραμματικής. Αυτό θα επιτρέψει την καλλιέργεια της δημιουργικότητάς τους και θα τους κάνει λιγότερο ντροπαλούς να μοιραστούν αργότερα τις ιδέες και τη δημιουργία τους.

Αν δεν είναι πολύ εμπνευσμένοι, μη διστάσετε να τους δώσετε μια προτροπή, όπως «Τι θα έκανε ο Μπάτμαν αν...;», «Πώς θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε αυτήν τη γραμματική για να πείτε κάτι για τον Αστερίξ;» κ.λπ.

## **9. Δημιουργία κόμικς με βάση αυτό το θέμα γραμματικής**

Δώστε τουλάχιστον 30-45 λεπτά στους μαθητές σας για να δημιουργήσουν ένα κόμικς που σχετίζεται με το γραμματικό σημείο που μελετήθηκε. Να είστε διαθέσιμοι για να παρέχετε υποστήριξη σε γλωσσικές ή τεχνικές δυσκολίες.

Για τους μαθητές που τελειώνουν νωρίτερα, προτείνεται τους να βοηθήσουν άλλους μαθητές να ολοκληρώσουν το κόμικς τους.

Ζητήστε από τους μαθητές να σας στείλουν το αρχείο που δημιούργησαν με email ή σε ένα κοινό αρχείο για να μπορέσουν να τα παρουσιάσουν στην τάξη.

## **10. Ομαδική παρουσίαση και ανατροφοδότηση**

### **Ομαδική παρουσίαση και ανατροφοδότηση**

Στο τέλος της δραστηριότητας δημιουργίας κόμικς, ζητήστε από τουλάχιστον 5 μαθητές να παρουσιάσουν τη δουλειά τους. Αυτή τη φορά, μπορείτε να ζητήσετε από τους πρώτους 5 που φέρουν το 1 σε ένα ζάρι να έρθουν και να παρουσιάσουν τη δουλειά τους.

Πριν παρουσιάσουν, υπενθυμίστε στους μαθητές σας τις αρχές της εποικοδομητικής ανατροφοδότησης. Ένας καλός τρόπος για να το κάνετε είναι να τους πείτε ότι πρέπει να αξιολογήσουν το κόμικς και όχι τον δημιουργό και ότι πρέπει να αφιερώσουν χρόνο για να αναδείξουν και τις θετικές πτυχές του κόμικς που δημιουργήθηκε.

Ενθαρρύνετε τη συζήτηση ρωτώντας τον δημιουργό πώς νιώθει για αυτό που έκανε, αν θα ήθελε να κάνει κάτι διαφορετικό, καθώς οι υπόλοιποι τον υποστηρίζουν και να τον ενθαρρύνουν.

Μην διστάσετε να επιστρέψετε στη δομή της ιστορίας τριών πράξεων και να αναλύσετε τις δημιουργίες των μαθητών σχετικά με αυτήν την πτυχή.

### **Ανατροφοδότηση και ενημέρωση**

Όταν όλοι οι μαθητές παρουσιάσουν την εργασία τους, ρωτήστε τους αν αισθάνονται πιο σίγουροι για τη γραμματική έννοια που διερευνήθηκε.

Στη συνέχεια, ρωτήστε τους πώς ένιωσαν για τη δημιουργία κόμικς, για την παρουσίαση της δουλειάς τους και για την ανατροφοδότηση σε όσους παρουσίασαν.

Αφιερώστε τουλάχιστον 20 λεπτά για αυτό το βήμα καθώς οι μαθητές μπορεί να έχουν πολλά να εκφράσουν μέσα από μια δημιουργική δραστηριότητα!



Κατά την προετοιμασία για το επόμενο εργαστήριο, μπορείτε να προτείνετε στους μαθητές σας να προσπαθήσουν να σχεδιάσουν φιγούρες αν θέλουν να αρχίσουν να σχεδιάζουν μόνοι τους. Αυτό το βίντεο 4 λεπτών από τον εικονογράφο Deb Aoki παρέχει μια ωραία εισαγωγή σε αυτό το θέμα: <https://www.youtube.com/watch?v=DkM6FgbQIGs>

### α. Λίστα ελέγχου

**Τίτλος εργαστηρίου:** Δημιουργία σελίδας κόμικς και ανατροφοδότηση

**Στόχοι μάθησης:** Μέχρι το τέλος αυτού του εργαστηρίου, οι μαθητές θα κατανοήσουν περισσότερες τεχνικές δημιουργίας κόμικς, θα βελτιώσουν τις δεξιότητες παρουσίασης και επικοινωνίας τους και θα μάθουν πώς να προγραμματίζουν τη δουλειά τους.

**Υλικό που απαιτείται:** Πόροι της τάξης (στυλό, χαρτί, μαυροπίνακας ή πίνακας, προβολέας κ.λπ.) και υπολογιστές (1 ανά 3 έως 4 μαθητές), χαρτί A3

### β. Περίγραμμα του εργαστηρίου

#### Δημιουργία μιας σελίδας κόμικς και ανατροφοδότηση

- Ξεκινήστε με μια υπενθύμιση/σύνοψη των πραγμάτων που μάθατε κατά το προηγούμενο εργαστήριο.
- Αναθεωρήστε τη διαδικασία και τις αρχές δημιουργίας κόμικς και προχωρήστε παρακάτω.
- Δημιουργήστε κόμικς σε ομάδες.
- Οργανώστε ομαδικές παρουσιάσεις και ανατροφοδότηση.

## γ. Δραστηριότητα

### 1. Ξεκινήστε με μια υπενθύμιση/ανασκόπηση των πραγμάτων που μάθατε κατά το προηγούμενο εργαστήριο

Όπως κάνατε στα προηγούμενα εργαστήρια, ξεκινήστε παρουσιάζοντας το περίγραμμα αυτού του εργαστηρίου στους μαθητές.

Ξεκινήστε με μια υπενθύμιση για όσα μάθατε κατά το προηγούμενο εργαστήριο. Θα μπορούσε να έχει τη μορφή:

- Τα 3 πράγματα που έκαναν οι μαθητές καλύτερα στη δημιουργία τους.
- Τα 3 πράγματα που οι μαθητές θα μπορούσαν να κάνουν καλύτερα στο επόμενο κόμικς τους.
- Αυτό που έγινε καλύτερα κατανοητό στη γραμματική.

Αδράξτε την ευκαιρία να συγχαρείτε τους μαθητές σας για το έργο που έχουν γίνει μέχρι τώρα και να τους συγχαρείτε για τη συμμετοχή και τις προσπάθειές τους και να τους ενθαρρύνετε για αυτό το τελευταίο αλλά πιο απαιτητικό εργαστήριο!

### 2. Αντρέξτε τη διαδικασία και τις αρχές δημιουργίας κόμικς και προχωρήστε παρακάτω

#### Ελέγξτε τις αρχές της διάταξης των κόμικς

Ελέγξτε τις αρχές της διάταξης της σελίδας που μελετήθηκαν στο δεύτερο εργαστήριο. Εάν πιστεύετε ότι οι μαθητές σας θυμούνται τους περισσότερους από αυτούς, μπορείτε να περάσετε πολύ γρήγορα αυτό το βήμα.

#### Προχωρώντας περαιτέρω στην αφήγηση: αποφεύγοντας τα αρνητικά στερεότυπα

Αυτό το βήμα είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον εάν κάποιος μαθητής σας δημιούργησαν κόμικς που κορόιδευαν συγκεκριμένες κατηγορίες ανθρώπων, λόγω φυλής, φύλου, καταγωγής, κουλτούρας, σχήματος σώματος, αναπηρίας κ.λπ. Επομένως, εξηγήστε τι είναι τα στερεότυπα και δώστε αυτήν την απλή τεχνική για να αποφύγουν τα περισσότερα από αυτά.

Ένας καλός τρόπος για να αποφύγετε τα στερεότυπα είναι να τα σκεφτείτε και να προσπαθήσετε να μην τα εντάξετε. Για παράδειγμα, ένας γυναικείος χαρακτήρας μπορεί να απολαύσει το μαγείρεμα, αλλά αν όλες οι δραστηριότητες που απολαμβάνει είναι μόνο οικιακές εργασίες, μπορεί να οδηγήσει σε μειωτική εκπροσώπηση των γυναικών. Θα μπορούσε, για παράδειγμα, να απολαύσει το μαγείρεμα και το ποδόσφαιρο ή το ράγκμπι, που γενικά θεωρούνται ως «αντρικές» δραστηριότητες.

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να εισάγουν διαφορετικούς χαρακτήρες των οποίων οι ιδιαιτερότητες δεν είναι ο μοναδικός τους σκοπός στην ιστορία. Για παράδειγμα, αν ένας γυναικείος χαρακτήρας φοράει χιτζάμπ, η ιστορία δεν χρειάζεται να περιστρέφεται γύρω από τον πολιτισμό ή τη θρησκεία της. Ομοίως, ένας τυχαίος χαρακτήρας θα μπορούσε να είναι χρήστης αναπηρικού αμαξιδίου και κανείς δεν θα χρειαστεί ποτέ να το αναφέρει επειδή δεν φέρνει στην ιστορία τίποτα άλλο εκτός από διαφορετικότητα και αναπαράσταση.

### **Βήματα δημιουργίας και στοριμπόρντινγκ**

Καθώς ο στόχος αυτού του εργαστηρίου είναι να δημιουργήσει ένα μακρύτερο κόμικς, είναι ενδιαφέρον να δώσετε έναν βήμα προς βήμα οδηγό στους μαθητές σας και να τους ζητήσετε να δημιουργήσουν ένα πρόχειρο σενάριο. Εάν δεν έχουν χρόνο να ολοκληρώσουν το κόμικς τους, αυτό θα τους επιτρέψει να έχουν να δείξουν κάτι στους υπόλοιπους.

Ακολουθούν τα βήματα που πρέπει να δώσετε στους μαθητές σας:

- Δημιουργήστε τους χαρακτήρες σας.
- Γράψτε την πλοκή.
- Προσθέστε το διάλογο.
- Μετατρέψτε το σε σενάριο.
- Οργανώστε όλα τα στοιχεία της σελίδας σας σε ένα πρόχειρο storyboard.
- Στη συνέχεια, ξεκινήστε να χρησιμοποιείτε το εργαλείο δημιουργίας κόμικς.

### 3. Δημιουργία κόμικς σε ομάδες

Τώρα, χωρίστε την τάξη σας σε ομάδες των 3 με 4 ατόμων και αφήστε τους να δημιουργήσουν ένα μεγαλύτερο κόμικς για το θέμα της γραμματικής που είχε εξερευνηθεί προηγουμένως! Δώστε τους τουλάχιστον 45 λεπτά για να δημιουργήσουν μαζί ένα κόμικς.

Όπως πάντα, να είστε διαθέσιμοι για γλωσσική και τεχνική υποστήριξη.

### 4. Παρουσίαση και ανατροφοδότηση

Αυτή τη φορά, ζητήστε από όλες τις ομάδες να παρουσιάσουν αυτό που δημιούργησαν. Καθώς είναι πιθανό ότι ορισμένες ομάδες δεν θα έχουν τελειώσει, τραβήξτε μια φωτογραφία από το στόριμπορντ τους για να το δει όλη η τάξη.

Διαβεβαιώστε τους ότι είναι εντάξει αν αυτό που δημιούργησαν μοιάζει με σχέδιο και ενθαρρύνετε τους να παρουσιάσουν γιατί σκέφτηκαν να δημιουργήσουν αυτό το κόμικς. Για κάθε ομάδα και αφού οι άλλοι μαθητές δώσουν τα σχόλιά τους, δείξτε αυτό που σας αρέσει περισσότερο στη δημιουργία αυτής της ομάδας.

Τέλος, αφιερώστε 5-10 λεπτά για να ρωτήσετε τους μαθητές τι πιστεύουν για τη δραστηριότητα και αν θα ήθελαν να την δοκιμάσουν ξανά. Και μην ξεχάσετε να τους συγχαρείτε για τη συμμετοχή τους!

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Συμβούλιο της Ευρώπης. Επίσημη, μη τυπική και άτυπη μάθηση. Διαθέσιμο στο <https://www.coe.int/en/web/lang-migrants/formal-non-formal-and-informal-learning?desktop=true>
- Juntunen, Linda. (2017). 5 λόγοι για τους οποίους χρειάζεστε άτυπη μάθηση. Διαθέσιμο στο <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/5-reasons-why-you-need-informal-training>
- ΟΟΣΑ. Αναγνώριση της μη τυπικής και άτυπης μάθησης-Σπίτι. Διαθέσιμο στο <http://www.oecd.org/education/skills-beyond-school/recognitionofnon-formalandinformallearning-home.htm>
- Larson, D. (2014, 16 Ιανουαρίου). Επισκόπηση της διαδικασίας δημιουργίας κόμικς [Making Comix.com]. Διαθέσιμο στο <https://www.makingcomics.com/2014/01/16/overview-comic-creation-process/>
- Συμβούλιο της Ευρώπης (COE). Επίσημη, μη τυπική και άτυπη μάθηση. Διαθέσιμο στο <https://www.coe.int/en/web/lang-migrants/formal-non-formal-and-informal-learning?desktop=true>
- Stout, Tim (2011, 3 Μαρτίου) «Πώς να χρησιμοποιήσετε τη δομή ιστορίας 3 πράξεων σε κόμικς». Διαθέσιμο στο <https://timstout.wordpress.com/2011/09/03/how-to-use-3-act-story-structure-in-comic-strips/> [Τελευταία επίσκεψη 24/05/2021]

### Δικαιώματα εικόνων:

- Φωτογραφία από τον Abin Varghese στο Unsplash
- Φωτογραφία από τον Leone Venter στο Unsplash
- Φωτογραφία από τον Tamanna Rumeo στο Unsplash



Erasmus+

Το παρόν έργο έχει χρηματοδοτηθεί από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Η παρούσα δημοσίευση εκφράζει μόνο τις απόψεις του εκδότη και η ΕΕ δεν φέρνει καμία ευθύνη που δεν μπορεί να προκύψει από τη χρήση των πληροφοριών που περιέχονται εδώ.+

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

Η παρούσα δημοσίευση διατίθεται υπό άδειας Creative Commons Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνείς (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Μάθετε περισσότερα για το EdComix στα:



<http://edcomix.eu/>



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

