

**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ
ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ
ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Η αξιοποίηση των κόμικς ως διδακτικό
εργαλείο στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση**

ΦΟΙΤΗΤΡΙΑ : ΠΕΡΟΥΛΗ ΛΟΥΙΖΑ

ΑΕΜ: 3571

ΕΠΟΠΤΡΙΑ: ΒΑΚΑΛΗ ΙΩΑΝΝΑ

ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΤΗΣ Β: ΚΟΤΟΠΟΥΛΟΣ

ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΣ

ΦΛΩΡΙΝΑ, 2021

TITLE: THE USE OF COMICS AS A TEACHING TOOL IN PRIMARY
EDUCATION

STUDENT: PEROULI LOYIZA

CODE: 3571

Ευχαριστίες

Θεωρώ υποχρέωση μου να ευχαριστήσω το εκπαιδευτικό ίδρυμα Φλώρινας και συγκεκριμένα τους επιβλέποντες μου την κυρία Ιωάννα Βακάλη, τον κύριο Κοτόπουλο Τριαντάφυλλο για την πολύτιμη καθοδήγηση τους και τους υπόλοιπους καθηγητές που μπόρεσα να βρίσκομαι σε αυτό το πανεπιστήμιο και να εξελιχθώ με δημιουργικό τρόπο. Σύμφωνα με γνωστικές περιοχές που είχα την δυνατότητα να μελετήσω κατά την διάρκεια την μαθησιακής διαδικασίας (συνεργασίας). Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω τον φοιτητικό σύλλογο και την γραμματεία για την κατατόπιση και την πλήρη πληροφόρηση στους φοιτητές (συναδέλφους). Τέλος θα ήθελα να αναφέρω πόσο ευγνώμον είμαι που μου έδωσε αυτήν την ευκαιρία η οικογένεια μου να κάνω το όνειρο μου πραγματικότητα.

Περιεχόμενα

Περίληψη 6

Abstract 7

Εισαγωγή 8

Κεφάλαιο 1^ο Η ιστορική αναδρομή των κόμικς 12

Ενότητα 1.1 Ορισμός 13

Ενότητα 1.2 Η αρχή των κόμικς 15

Ενότητα 1.3: Ο σκοπός της δημιουργίας και χρήσης των κόμικς στα πλαίσια της εκπαιδευτικής διαδικασίας 17

Κεφάλαιο 2 : Ανάλυση των κόμικς - Μορφές εικονογραφημένων ιστοριών 19

Ενότητα 2.1: Η περίπτωση των Comic Strips 21

Ενότητα 2.2: Η περίπτωση της κατηγορίας των Bande Dessinee 22

Ενότητα 2.3 : Τα κόμικς Manga από την Ιαπωνία 25

Ενότητα 2.4 Τα επιστημονικά κόμικς 27

Κεφάλαιο 3 : Η αφήγηση των κόμικς 28

Ενότητα 3.1 Τα λόγια του αφηγητή στα πλαίσια των κόμικς 30

Ενότητα 3.2 Αφηγηματική γλώσσα 30

Ενότητα 3.3 Αφηγηματικές τεχνικές και Παιδαγωγικές τεχνικές 31

A) Αφηγηματικές Τεχνικές 31

B) παιδαγωγικές τεχνικές 32

Κεφάλαιο 4 :Ψηφιακά κόμικς 37

Ενότητα 4.1 : Ορισμός των ψηφιακών κόμικς 38

Ενότητα 4.2: Οι κατηγορίες των ψηφιακών κόμικς 38

Ενότητα 4.3: Περιεχόμενο ενός ψηφιακού κόμικς και η δημιουργία και εμφάνιση των ψηφιακών κόμικς 40

Ενότητα 4.4: Η εκπαιδευτική χρήση των ψηφιακών κόμικς 41

Ενότητα 4.5: Διάφορα χρήσιμα εργαλεία για την δημιουργία ψηφιακού κόμικς 42

Κεφάλαιο 5: Η εκπαίδευση με τα κόμικς 46

Ενότητα 5.1: Η προσφορά των κόμικς στην εκπαίδευση 47

Κεφάλαιο 6: Μια διδακτική πρόταση για εφαρμογή των κόμικς στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση 54

6.1 Η διδακτική πρόταση 54

6.2 Παρουσίαση Διδασκαλίας 56

Συμπεράσματα 57

Βιβλιογραφία 60

Περίληψη

Είναι γεγονός πως τα Κόμικς έχουν μια πολύ παλιά και ενδιαφέρουσα ιστορία, η οποία ξεκινάει περίπου από τον 18^ο αιώνα. Η ανάπτυξή τους πάντως επρόκειτο να ξεκινήσει πιο εντατικά από την διάρκεια του 19^{ου} αιώνα και μάλιστα από τις πρώτες δεκαετίες του. Στην πορεία, διαπιστώνεται ότι άρχισαν να κάνουν την εμφάνισή τους διάφορες μορφές και κατηγορίες από κόμικς. Παράλληλα, υπήρξε και μια ποικιλία ως προς την θεματολογία των κόμικς. Δεν είναι έτσι τυχαίο το ότι μέχρι και την σημερινή εποχή δεν παύουν να υφίστανται μορφές κόμικς που έχουν σχέση με σούπερ ήρωες ή αντίστοιχα κατηγορίες κόμικς σχετικές με διάφορες μορφές – καρικατούρες, όπως μορφές ζώων που συμπεριφέρονται, κινούνται, δρουν και μιλούν σαν άνθρωποι. Ένα πολύ χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι αυτό του χαρακτήρα του Mickey Mouse, ενός από τους πιο γνωστούς και αγαπητούς χαρακτήρες κόμικς όλων των εποχών, που είχε δημιουργήσει στις αρχές του 20^{ου} αιώνα ο Walt Disney.

Παρόλο που μέχρι κάποια περίοδο το συγκεκριμένο είδος, στο οποίο συνδυάζονται στοιχεία από άλλες τέχνες, όπως από την λογοτεχνία, την ποίηση και την ζωγραφική, δεν είχε εξεταστεί σε συνάφεια με πεδία, όπως αυτό της εκπαίδευσης, είναι ενδεικτικό, πως στην πορεία του χρόνου και ειδικότερα πλέον και στις μέρες μας, θεωρείται πως μπορεί να αποτελέσει ένα αρκετά χρήσιμο εργαλείο αναφορικά με την εκπαιδευτική διαδικασία. Ο ρόλος των κόμικς σε πεδία, όπως αυτό της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης άλλωστε, θεωρείται πλέον πως μπορεί να είναι καθοριστικός, από την άποψη πως ο συνδυασμός της εικόνας με τον λόγο και τους διαλόγους, καθώς και τα ποικίλα κείμενα που συναντούμε στο εσωτερικό τους, μπορούν να αποτελέσουν ένα πολύ αποτελεσματικό εργαλείο, με τη βοήθεια του οποίου ο μαθητής από νωρίς μπορεί να αντιληφθεί καλύτερα μια σειρά διαφόρων αντικειμένων, στοιχείων, καταστάσεων και φαινομένων, καθώς επίσης και αφηρημένων εννοιών. Τα κόμικς εξάλλου, με την χρήση της ζωγραφικής και του σχεδίου, είναι δυνατόν να αποτελέσουν ένα αποτελεσματικό εποπτικό μέσο.

Επιπρόσθετα, τα κόμικς έχουν την δυνατότητα, σε συνδυασμό και με την καλλιέργεια της φαντασίας του μαθητή από μικρή ηλικία και από την περίοδο ακόμα της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, να συμβάλλουν από παιδαγωγικής απόψεως σε μια σειρά παραμέτρων που θα συμβάλλουν καταλυτικά στην εξάσκηση του μαθητή σε σημαντικούς τομείς, όπως εκείνοι της ανάγνωσης και της γραφής. Την ίδια στιγμή εξάλλου, ο ρόλος τους μπορεί να είναι άρρηκτα συνδεδεμένος και με την καλλιέργεια της κριτικής σκέψης του μαθητή, ενώ ταυτόχρονα μπορεί να είναι σημαντικός και ως προς την απόκτηση γνώσεων από το μαθητή, αναφορικά με διάφορα επιστημονικά και γνωστικά πεδία (λογοτεχνία, μαθηματικά και θετικές επιστήμες, ιστορία, καλλιτεχνικά μαθήματα, θρησκεία, πληροφορική και σύγχρονες τεχνολογίες κλπ). Εξάλλου, όπως αναφέρεται και πιο κάτω, η χρήση και η αξιοποίησή τους στον χώρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας, είναι εφικτό να γίνει και με τη βοήθεια των σύγχρονων ψηφιακών τεχνολογιών, στοιχείο μάλιστα που στις μέρες μας υφίσταται ήδη μέσα και από την χρήση διαφόρων σχετικών ψηφιακών εργαλείων, πλατφορμών και εφαρμογών.

Abstract

Comics can actually be considered to have a very old history, dating back to the 18th century. Their development, however, was to begin especially during the 19th century and even from the first decades already. In fact, along the way, we can also see that various forms and categories from comics have begun to appear. At the same time, there was a variety of comic themes. It is no coincidence that, for example, to this day, there are still comic book characters related to superheroes or comic book categories related to various characters - caricatures, such as animal characters that behave, move, act and speak like humans, here moreover, very characteristic at the same time, is the example of the character of Mickey Mouse that was created around the beginning of the 20th century by Walt Disney.

Although for some time this genre in general, which combines elements from other arts, such as literature (even poetry) but also painting, had not been considered in relation to fields such as education, it is nevertheless indicative. , that in the course of time and especially nowadays it is considered that it can be a very useful tool

regarding the educational process. The role of comics in fields such as Primary Education, after all, is now considered to be decisive, from the point of view, moreover, that the combination of image with speech and dialogues and the various texts we encounter within them, can be a very effective tool, with the help of which the student from an early age can better understand a series of different objects, elements, situations, phenomena or even abstract concepts. Comics, moreover, can be an effective means of oversight through the use of painting and drawing.

In fact, comics can, in combination with the cultivation of the student's imagination from an early age and from the period of Primary Education, contribute from a pedagogical point of view to a number of parameters related to, for example, the student's practice in fields such as reading and writing.

At the same time, moreover, their role can be connected with the cultivation of the student's critical thinking, while at the same time it can be important, in terms of the acquisition of knowledge by the student, regarding various scientific and cognitive fields (literature, mathematics and science, history, art courses, religion, computer science and modern technologies, etc.). Moreover, as shown below, their use and utilization in the field of educational process, is possible with the help of modern, digital technologies, an element that nowadays also already exists through the use of various relevant digital tools, platforms and applications.

Εισαγωγή

Παρατηρείται έντονα πώς οι αναγνώστες των κόμικς αποτελούνταν διαχρονικά από διάφορα κοινωνικά και μορφωτικά στρώματα. Ιδιαίτερα στον 21ο αιώνα τα Κόμικς πραγματικά έχουν αναχθεί σε μια οπτική κουλτούρα με υψηλά επίπεδα ικανότητας

ανάγνωσης. Από την άλλη μεριά βέβαια, το γεγονός αυτό είναι άρρηκτα συνδεδεμένο και με τη χρήση και τη αξιοποίηση, ως και τις μέρες μας πια, μιας σειράς διαφόρων νέων τεχνολογιών, όπως εκείνες που έχουν σχέση με ποικίλες ψηφιακές εφαρμογές και διαμέσου των οποίων ταυτόχρονα υφίσταται ένα πλέγμα νέων εκπληκτικών δυνατοτήτων και στον χώρο των κόμικς. Το Κόμι έχει σχέση σχεδόν αποκλειστικά με την εικόνα (Κάτοχος, Α., 1996).

Είναι πολύ σημαντικό να αναφερθεί πως αυτή η εποχή ανήκει ολοκληρωτικά στον κόσμο της εικόνας και της τεχνολογίας. Το γεγονός αυτό δίνει την ευκαιρία στο εκπαιδευτικό σύστημα να αξιοποιήσει τα κόμικς στο σχολείο, μία τέχνη ιδιαίτερα προσφιλή στα παιδιά, προσφέροντας νέες δυνατότητες έκφρασης, σκέψης και συναίσθησης. Επιπλέον, μπορεί να το ενταχθεί σε ένα μέσο διδακτικό εργαλείο που δίνει τη δυνατότητα στον αναγνώστη να εκφραστεί ελεύθερα, επειδή υπάρχει η δυνατότητα συνδυασμού κειμένου και εικόνας μίας ιστορίας. Με αυτόν τον τρόπο διευκολύνεται η ανάγνωση και η κατανόηση του κειμένου από τον αναγνώστη, έχοντας αποκτήσει διάφορα γνωστικά αντικείμενα και ερεθίσματα. Τέλος, σε αυτό το σημείο τίθεται ένα εύλογο ερώτημα στο πλαίσιο της παρούσης εργασίας, το οποίο είναι δυνατόν να αποτελέσει κεντρική παράμετρο για την οργάνωση της συγκεκριμένης έρευνας: Μπορούν τα κόμικς στην διδακτική – εκπαιδευτική διαδικασία να αξιοποιηθούν ως ένα εργαλείο ευχάριστο και δημιουργικό για τον μαθητή με στόχο το γνωστικό αντικείμενο και την ανάπτυξη δεξιοτήτων από το παιδί; Την ίδια στιγμή ωστόσο, σε συνάφεια και με το εν λόγω ερώτημα διαφαίνεται πως αναδύονται και ορισμένοι πολύ συγκεκριμένοι στόχοι μέσα από μια τέτοια διερεύνηση. Τέτοιοι στόχοι, εν προκειμένω, είναι οι εξής:

- Να γίνει εν γένει το Κόμικς για τα παιδιά ένας ευχάριστος τρόπος προσέγγισης του βιβλίου. Πιο συγκεκριμένα, η εικόνα και ο απλός τρόπος γραφής των κόμικς καθιστά ευχάριστη και διαδραστική την μάθηση ενός εξωσχολικού αναγνώσματος. Κάτι τέτοιο φαίνεται να αποκτά ιδιαίτερη σημασία, ειδικότερα αναφορικά με την σημερινή εποχή που τα παιδιά δεν προτιμάνε την ανάγνωση εξωσχολικών βιβλίων. Η χρήση των κόμικς μπορεί να αποτελέσει ένα πολύ

χρήσιμο εργαλείο ως προς την παρότρυνση των παιδιών στον δρόμο των βιβλίων και αναθεωρώντας την αξία τους.

- Στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας να δίνεται η ευκαιρία από τους εκπαιδευτικούς στα παιδιά για να οργανώνουν δημιουργικές δραστηριότητες. Εξετάζοντας το ωρολόγιο σχολικό πρόγραμμα πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, μπορούν να δοθούν στα παιδιά νέες, πρωτοποριακές και διαφορετικές ιδέες, οι οποίες κεντρίζουν το ενδιαφέρον τους.
- Να ανακαλύψουν και να αναδείξουν οι εκπαιδευτικοί τους εκφραστικούς τρόπους που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην διδασκαλία, μέσω των Κόμικς, ώστε να καταστούν κατανοητοί από τους μαθητές.
- Μέσω των κόμικς μπορεί επίσης να αναπτυχθεί η κριτική σκέψη, η σωστή δόμηση και παραγωγή γραπτού λόγου, καθώς και η ικανότητα ανάλυσης και επεξήγησης κρυφών νοημάτων. Όλα αυτά μπορούν να σταθούν στο γεγονός ότι τα κόμικς βασίζονται στον εμπλουτισμό κειμένου με εικόνα και σύντομης μορφής διαλόγους.
- Τέλος, η ανάδειξη των ικανοτήτων και των αξιών των εκπαιδευτικών, μπορεί να πραγματοποιηθεί με την ορθή αλλά παράλληλα και εναλλακτική χρήση των κόμικς, αξιοποιώντας τα ως γνωστικά αντικείμενα.

Ως προς τη μεθοδολογία της παρούσας θεματικής ενότητας που αναλύεται, αυτή είναι πιο συγκεκριμένα η χρήση της βιβλιογραφικής ανασκόπησης. Στο πλαίσιο της τελευταίας υφίσταται η συλλογή στοιχείων και πληροφοριών από βιβλία και άρθρα περιοδικών, τα οποία είναι σχετικά με το αντικείμενο. Βέβαια, η παράθεση, ο συνδυασμός και η χρήση όλων αυτών των στοιχείων και πληροφοριών παράλληλα επιχειρείται να γίνει με έναν όσο το δυνατόν πιο κριτικό τρόπο. Υπό αυτό το πρίσμα

εδώ εξάλλου, επιχειρείται και η εξαγωγή μιας σειράς συμπερασμάτων αναφορικά με τον ρόλο και τη σημασία των κόμικς στα πλαίσια της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης.

Πέραν όλων των παραπάνω, θα ήταν δυνατόν να επισημανθεί πως ως προς τη δομή της, η παρούσα πτυχιακή εργασία σε ένα πρώτο κεφάλαιο εστιάζει σε στοιχεία, όπως η ιστορική διαδρομή των κόμικς. Εδώ εξάλλου, την ίδια στιγμή, είναι ενδεικτικό πως γίνονται αναφορές και ως προς τον ορισμό των κόμικς, αλλά και στον τρόπο που έκανε την εμφάνισή του αυτό το είδος. Σε αυτό το σημείο επίσης, εξετάζεται και ο σκοπός της δημιουργίας και της χρήσης των κόμικς στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Ένα δεύτερο κεφάλαιο εστιάζει στην περίπτωση των διαφόρων ειδών κόμικς που έχουν αναπτυχθεί διαχρονικά. Τέτοιες περιπτώσεις ειδών κόμικς είναι, επί παραδείγματι, τα comic books, τα γιαπωνέζικα manga ή αντίστοιχα επίσης τα comic strips κλπ.

Ένα τρίτο κεφάλαιο ασχολείται με την περίπτωση της διασύνδεσης ανάμεσα στα κόμικς και το πεδίο της αφήγησης. Εδώ ειδικότερα, εξετάζονται παράμετροι που σχετίζονται και με τις ποικίλες αφηγηματικές, αλλά και με τις παιδαγωγικές αρχές και τεχνικές που προκύπτουν μέσα από τον χώρο των κόμικς και που άλλωστε, την ίδια στιγμή, μπορούν να αποτελέσουν σημαντική βάση και ως προς την χρήση των κόμικς στο χώρο της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Αντίστοιχα, ένα τέταρτο κεφάλαιο ασχολείται ειδικά με την περίπτωση των ψηφιακών κόμικς, εξετάζοντας ειδικότερα στοιχεία, όπως οι διάφορες κατηγορίες τους, καθώς επίσης, από την άλλη μεριά και με τον τρόπο εφαρμογής και χρήσης τους στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Ένα τελευταίο πέμπτο κεφάλαιο εστιάζει ειδικά στην περίπτωση της χρήσης των κόμικς στο πεδίο της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης.

Κεφάλαιο 1° Η ιστορική αναδρομή των κόμικς

Αυτό το σημείο εισαγωγικά θα ήταν δυνατόν να επισημανθεί πως το κόμικς εμφανίστηκε ως καταναλωτικό προϊόν στα τέλη του 19 αιώνα. Μπορεί να θεωρηθεί εν γένει μια μορφή μαζικού καταναλωτικού πολιτιστικού προϊόντος, ενώ παράλληλα επρόκειτο εξαρχής να αποτελέσει μια μορφή έκφρασης ειδικότερα για την τότε ενδυναμωμένη και ισχυρή πλέον αστική τάξη (Stocks tad M., & Cohen M.W., 2010).

Στην πορεία το είδος των κόμικς απέκτησε μεγάλο θαυμασμό και αγάπη από ένα τεράστιο κοινό σε όλο τον κόσμο. Το πρώτο περιοδικό κόμικς στην Ευρώπη ήταν το *Ally Slipper, Halk Holidays* στην Αγγλία το 1884 και στις ΗΠΑ .Στη συνέχεια εκδόθηκαν εφημερίδες με το προβάδισμα να το έχει η *The Yellow Kid* του Richard Outcault το 1885. Τα πρώτα κόμικς μπούκ (με άλλα λόγια, βιβλία κόμικς) τα συναντάμε στις ΗΠ.Α. το 1933 (Stockstad M., & Cothren M.W., 2010).

Είναι χαρακτηριστικό πως στις μέρες μας πλέον υφίσταται μια μεγάλη ποικιλία από διάφορες περιπτώσεις κόμικς. Σε αυτό το σημείο ενδεικτικά, πέραν του Μίκυ Μάους και των διαφόρων ηρώων (όπως ο Μίκι Μάους, η Μίνι Μάους, ο Ντόναλντ Ντακ, ο Νταίζη Ντακ, ο θείος Σκρουτζ ή αντίστοιχα από την άλλη μεριά, η Μαφάλντα, ο Αστερίξ και Οβελίξ, ο Λούκυ Λουκ κλπ), τα κόμικς έχουν φτάσει να είναι από τα πλέον δημοφιλή είδη στο χώρο των εικαστικών τεχνών, αλλά επίσης και Τέλος τα πρώτα κόμικς στριπς άρχισαν να κυκλοφορούν το 1929 και η θεματολογία τους, πιο συγκεκριμένα, αφορούσε τον Ταρζάν (Βασιλικοπούλου Μ., 2011).

Ενότητα 1 .1 Ορισμός

Κάνοντας μία προσπάθεια να δοθεί ένας ορισμός για τα κόμικς, θα ήταν δυνατόν καταρχάς να αναφερθεί, πως η λέξη αυτή προέρχεται από την αγγλική λέξη comics. Η τελευταία αντιστοίχως προέρχεται από την ελληνική λέξη κωμικός. Το νόημα της λέξης αυτής θα μπορούσε να είναι η ένταξη ενός κειμένου μέσα σε ένα σχέδιο με διαλόγους μέσα από τις φωνές των ηρώων που δίνουν έμφαση στην πλοκή της ιστορίας. Αυτό είναι το γεγονός το οποίο κάνει τα κόμικς να αφηγούνται μια συγκροτημένη ιστορία με αρχή, μέση και τέλος. Συνήθως το περιεχόμενο τους αφορά ζητήματα που έχουν να κάνουν με πεδία, όπως η οικογένεια το μπούλινγκ .Θεωρείται ουσιαστικά μία μορφή τεχνικής αφήγησης που χαρακτηρίζεται από σχεδιασμένες εικόνες που συνδυάζονται με το κείμενο. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να εξελιχθεί η φαντασία του αναγνώστη και να βιώσει μια περιπέτεια ή ένα μυστήριο (Βασιλικοπούλου Μ., 2011).

Η αφήγηση των κόμικς διαμορφώνεται από εικόνες με συγκεκριμένους χαρακτήρες με μορφή διαλόγου με στόχο τη ροή της πλοκής .Παλαιότερα, χρησιμοποιούνταν σε μία χειρόγραφη μορφή κειμένου ως χιουμοριστικά περιοδικά, αστείες ιστορίες με σκίτσα και εικόνες. Είναι αξιοσημείωτη η εξέλιξή τους, καθώς σήμερα εντοπίζονται κόμικς ακόμα και σε ψηφιακή μορφή .Επιπλέον, τα κόμικς είναι μια μορφή τέχνης που συγχωνεύει και άλλες τέχνες μεταξύ τους. Πιο συγκεκριμένα, τέτοιες περιπτώσεις τεχνών είναι η ζωγραφική, η λογοτεχνία, ο κινηματογράφος, όπως επίσης και η φωτογραφία (Μαλαφάντης Κ., 1990).

Υπό το πρίσμα άλλωστε αυτής της διαδικασίας που αφορά τον συνδυασμό στοιχείων και από άλλα είδη τεχνών, δεν είναι τυχαίο το γεγονός ότι υφίσταται περίπου και αυτό, το οποίο ο Ουμπέρτο Έκο από την μεριά του ονομάζει «παρασιτισμό», τη στιγμή που μέσω ενός τέτοιου παρασιτισμού επίσης προκύπτει και το στοιχείο της προώθησης (Eco U., 1987). Εδώ με άλλα λόγια, είναι χαρακτηριστικό πως τα κόμικς είναι ένα είδος τέχνης με υβριδική μορφή που ακουμπά μεν σε άλλες τέχνες, δεν παύει δε να ορίζεται κατά βάση με τρόπους, οι οποίοι πιο πολύ προσδιορίζουν ορισμένα στοιχεία και γνωρίσματα, στα οποία ο καθένας μπορεί να δίνει περισσότερο ή λιγότερο έμφαση, ανάλογα και με τον ορισμό που θέλει να δώσει.

Ως προς το ζήτημα των ποικίλων ορισμών αναφορικά με το τί είναι τα κόμικς, μια κεντρική παράμετρος αναφορικά με μια τέτοια διαδικασία έχει να κάνει με την επισήμανση των βασικών συστατικών στοιχείων των κόμικς. Είναι ενδεικτικό, ότι τα κόμικς λαμβάνονται υπόψη ως μια σειρά σχεδίων που συνοδεύονται από λόγο. Ως κόμικς είναι δυνατόν να νοηθεί εξάλλου και η ίδια η τέχνη της δημιουργίας διαφόρων σχεδίων με λόγο και σε έντυπη μορφή παράλληλα (μέσω εφημερίδων, περιοδικών, βιβλίων κλπ) (Μαλαφάντης Κ., 1990).

Από την άλλη μεριά, μέσα από τον ορισμό που δίνει ο Τ. Αποστολίδης ο οποίος είναι επίσης κειμενογράφος της σειράς κόμικς «Οι κωμωδίες του Αριστοφάνη» που αναφέρονται και πιο κάτω, τα κόμικς μπορούν να νοηθούν ως κάθε μορφή αφήγησης με εικόνα και λόγο (ο λόγος εδώ αφορά εν προκειμένω τα μικρά κείμενα των διαφόρων διαλόγων). Αυτές οι εικόνες με τα κείμενα που τις συνοδεύουν, είναι ζωγραφισμένες ή τυπωμένες (Μούλα – Κοσεγιάν Χ., 2010).

Για τον ορισμό που προτείνεται από την Κωνσταντινίδου, λαμβάνεται υπόψη η ποικιλία των φαινομένων που συστεγάζει ο όρος «κόμικς». Έτσι, κόμικς είναι «μια μορφή εικονικής αφήγησης, η οποία χαρακτηρίζεται από τη σύνδεση σταθερών σχεδιασμένων εικόνων που συνήθως συνοδεύονται από κείμενα με τη μορφή “μπαλονιών”» (Κωνσταντινίδου – Σέμογλου Ν., 2001). Από την άλλη μεριά, τα κόμικς μπορούν να θεωρηθούν πως είναι ένα είδος καλλιτεχνικής φόρμας. Μια ιστορία, της οποίας συγχρόνως η αφήγηση λαμβάνει χώρα μέσα από μια αλληλουχία διαφόρων εικόνων, τη στιγμή που δεν παύει να υφίσταται και ένα σύνολο συγκεκριμένων ηρώων, αναλύει το είδος αυτό. Οι χαρακτήρες επίσης αυτών των ηρώων εξελίσσονται διαμέσου αυτής της αλληλουχίας, καθορίζοντας ρόλο του διαλόγου και τη μορφή του κειμένου (Μπαζίνιας Γ., Στάθης Μ., Μερακλής Γ., 1991).

Ενότητα 1.2 Η αρχή των κόμικς

Η ιστορία της γραμμικού τύπου εικονογραφικής αφήγησης διαφόρων ιστοριών μπορούμε να δούμε πώς ξεκινάει. Στην πορεία εμφανίστηκε ο πρώτος χειροποίητος τάπητας του Μπαγιέ το 1100. Σε αυτό το σημείο πάντως, είναι αλήθεια πως κάποιος ίσως θα μπορούσε να ανατρέξει ακόμα κι ως τις βραχογραφίες των σπηλαίων, τον Δίσκο της Φαιστού και διάφορες άλλες μορφές στα αρχαία χρόνια. Όλα αυτά τα ιστορικά στοιχεία είχαν αποτελέσει μια μορφή εικονογραφημένων ιστοριών μέχρι που ανακαλύφθηκε η μορφή των κόμικς. Η κυκλοφορία στην Ελλάδα των κόμικς εξαρχής είχε συνδεθεί με την κυκλοφορία διαφόρων εικονογραφημένων ιστοριών σε συνέχειες και πολλά τεύχη στην σειρά. Πιο συγκεκριμένα, αυτό ξεκίνησε για πρώτη φορά το 1951 (Μπαζινας Γ., Στάθης Μ., Μερακλής Γ., 1991).

Το πρώτο κόμικς σε πιο σύγχρονη μορφή που πήρε το φως της δημοσιότητας ήταν το πρώτο τεύχος του Μίκι Μάους το 1966 και ακολούθησαν και υπόλοιπα κόμικς με την ίδια έμπνευση. Το ελληνικό κόμικς που εκδόθηκε πρώτο με την ονομασία «Αγόρι» το 1980, είναι ενδεικτικό πως είχε επηρεαστεί καθοριστικά, ως προς το στυλ του, μέσα από τις διάφορες αρχαίες κωμωδίες του Αριστοφάνη (Μαλαφάντης Κ., 1990).

Έπειτα, εμφανίστηκε στον χώρο τέχνης των κόμικς ο Αρκάς. Τα κόμικς του Αρκά εξάλλου ακόμα και ως τις μέρες μας, αποτελούν την αγαπημένη προτίμηση μεγάλου ποσοστού του ελληνικού κοινού. Η εμφάνιση του πρώτου Κόμικς του Αρκά πιο συγκεκριμένα είχε γίνει το 1984. Η πρώτη του ιστορία ήταν εκείνη με τον κόκορα, ενώ επρόκειτο να ακολουθήσουν και άλλες κατά καιρούς με νέα κείμενα. Σε αυτό το σημείο εν τω μεταξύ, θα πρέπει να σημειωθεί, πως εν γένει στον χώρο των κόμικς διαχρονικά τόσο στην Ελλάδα, όσο και σε παγκόσμια κλίμακα, ο κάθε καλλιτέχνης έκανε πάντα τεράστιες προσπάθειες προκειμένου να υπάρξει επιτέλους η διαμόρφωση ενός ολοκληρωμένου κόμικς. Αυτό έγινε, για παράδειγμα, μέσα από την προσπάθεια να αποδοθεί το χρώμα με ποικίλους τρόπους μέσα στο κείμενο (Μαρτινίδης Π., 1990).

Στην πορεία, γίνεται αντιληπτό, όπως αναφέρθηκε εξάλλου και πιο πάνω, πως η τέχνη εξελίχθηκε ακόμα περισσότερο μέσα από την εφαρμογή των διαφόρων σύγχρονων ψηφιακών τεχνολογιών στο πεδίο των κόμικς, με την πρώτη κυκλοφορία να είναι το 1995 με τίτλο Argon Zark του Parher (Μαλαφάντης Κ., 1996). Το διαδικτυακό κόμικς μπορεί να θεωρηθεί πως είναι ένα έργο που περιλαμβάνει αφηγηματική και καλλιτεχνική ευελιξία. Δηλαδή, το Κόμικς τονίζει τη σημαντικότητα της εικόνας μαζί με τις λέξεις, με γνώμονα παράλληλα την ολοκλήρωση μιας τέτοιας διαμόρφωσης. Τα ψηφιακά κόμικς στην ουσία αποτελούν ένα είδος συνόλου, στο πλαίσιο του οποίου υφίσταται βασικά ένας συνδυασμός εικόνας και ήχου. Βασικό είναι να αναφερθεί πως η συγκεκριμένη τέχνη δίνει μεγάλη έμφαση στις εικόνες, μέσω των οποίων άλλωστε την ίδια στιγμή, υφίσταται το στοιχείο της ροής συγκεκριμένων πράξεων, ιδεών, επιμέρους ιστοριών κλπ που δεν παύουν συγχρόνως να είναι ενταγμένες και στο πλαίσιο μιας ευρύτερης ροής Κούγκουλος Αθ., 1996).

Ενότητα 1.3: Ο σκοπός της δημιουργίας και χρήσης των κόμικς στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας

Στο πλαίσιο της διαδικασίας εκείνης που αφορά τη χρήση και τη δημιουργία των κόμικς στην εκπαιδευτική διαδικασία, υφίσταται ένα πλέγμα πολύ σημαντικών και συγκεκριμένων στόχων:

- Να αποκτήσουν τα παιδιά ερεθίσματα από αυτήν την εκπαιδευτική διαδικασία για μάθηση .Επίσης να δουλεύουν μέσα στην τάξη ομαδικά καθώς και ατομικά. Με αυτόν τον τρόπο η διαδικασία μάθησης καθίσταται πιο ευχάριστη και παράλληλα εποικοδομητική τόσο για τον μαθητή όσο και για τον εκπαιδευτικό.
- Ένας άλλος στόχος της χρήσης των κόμικς συνδέεται με την κινητοποίηση των μαθητών στην διαμόρφωση του χαρακτήρα τους. Αυτό μπορεί να φανεί από την μεγάλη ποικιλία χαρακτήρων, στοιχείων, συναισθημάτων, τρόπων σκέψης, συμπεριφορών κλπ, τα οποία κατακλύζουν τους πρωταγωνιστές. Κάτι τέτοιο, είναι ενδεικτικό στις αλληλεπιδράσεις των ηρώων μεταξύ τους, καθώς και σε ατομικό επίπεδο.
- Τα κόμικς μπορούν να προσφέρουν σημαντική βοήθεια στο έργο των εκπαιδευτικών, ως προς το να καταστήσουν πιο κατανοητά στους μαθητές τα διάφορα είδη εκφράσεων, λέξεων κλπ, τα οποία αναλύονται στα γλωσσικά μαθήματα. Η ομαδοσυνεργατική διαδικασία μάθησης επίσης δύναται να βοηθήσει στην καλύτερη κατανόηση δύσκολων εννοιών.
- Ένας επιπρόσθετος στόχος είναι να καταφέρουν κάποια στιγμή τα παιδιά να δημιουργήσουν ένα δικό τους κόμικς, αποκτώντας με αυτόν τον τρόπο

κάποιες δεξιότητες ανάγνωσης, γραφής, εικαστικών, καθώς και τεχνολογικές. Μέσω αυτού, οι μαθητές έχουν την δυνατότητα να ερευνήσουν και να εξοικειωθούν με πολλές τέχνες και επιστήμες, γεγονός που θα τους ενισχύσει το πνεύμα και την κριτική σκέψη τους.

- Ένας εξίσου σημαντικός στόχος είναι, διαμέσω των κόμικς, να μπορέσουν τα παιδιά να μάθουν να συνδυάζουν τη ζωή εντός και εκτός σχολείου. Μια τέτοια στοχοθεσία, ειδικότερα, είναι συνυφασμένη με το να εξελιχθούν σύμφωνα με το νέο κόσμο που έχει τεχνολογικές απαιτήσεις. Υπό αυτό το πρίσμα άλλωστε, οι μαθητευόμενοι εκθέτουν ιδέες και εκφράζονται ελεύθερα μέσα από μια πολυτροπική διαδικασία (Βασιλικοπούλου Μ., Μπολουδάκης Μ., Αράπογλου Ι., Αλτάνης Ι., Γεωργιακάκης Π., & Ρετάλης Σ., 2008).

Κεφάλαιο 2 : Ανάλυση των κόμικς - Μορφές εικονογραφημένων ιστοριών

Ενότητα 2.1: Η περίπτωση των Comic Strips

Η πρώτη κατηγορία των κόμικς είναι τα: Comic strip από το strip που σημαίνει λωρίδα στα ελληνικά. Την πρώτη τους εμφάνιση την έκαναν τον 20ο αιώνα σε εφημερίδες. Είναι μικρές ιστορίες που μπορούν από μόνες τους να λειτουργήσουν εκπληρώνοντας ένα σκοπό χωρίς να εξαρτάται από κάτι άλλο. Είναι ολοκληρωμένες ιστορίες ανεξάρτητες που χωρίζονται σε τρία έως πέντε καρτέ είναι χιουμοριστικές ιστορίες σύντομες και συνήθως διηγούνται μια περιπέτεια. Στην αρχή της κυκλοφορίας τους ήταν με ασπρόμαυρη εκτύπωση. Με την εξέλιξη της τεχνολογίας τα comic strip προβάλλονται στον κινηματογράφο, την τηλεόραση και το διαδίκτυο. Το πρώτο κόμικς αυτής της κατηγορίας είναι το Yellow kid και εμφανίστηκε το 1895 από τον Richard Outcault. Ακολούθησαν και άλλα στην συνέχεια, όπως ο Superman αλλά και τα κόμικς του Walt Disney (Βασιλικοπούλου Μ., Μπολουδάκης Μ., Αράπογλου Ι., Αλτάνης Ι., Γεωργιακάκης Π., & Ρετάλης Σ., 2008).

Είναι χαρακτηριστικό πως ο Ελβετός συγγραφέας και καρτουνίστας Rodolphe Topffer θεωρείται ως ο πατέρας των comic strips. Ο ίδιος περί τις αρχές περίπου του 19^{ου} αιώνα είχε αρχίσει να εκδίδει μια σειρά διαφόρων εικονογραφημένων ιστοριών, όπως ήταν το Histoire de M. Vieux Bois που για πρώτη φορά είχε εκδοθεί στις Η.Π.Α. το 1842. Αυτό το έργο εξάλλου, είναι δυνατόν να θεωρηθεί πολύ σημαντικό στην ιστορία των κόμικς, δεδομένου άλλωστε ότι είχε εμπνεύσει πολλούς μεταγενέστερους καρτουνίστες (Robinson J., 1974).

Λίγο αργότερα και πιο συγκεκριμένα το 1865 ο Γερμανός ζωγράφος, συγγραφέας και καρτουνίστας Wilhelm Busch δημιούργησε το comic strip Max & Moritz. Το συγκεκριμένο είδος κόμικς επρόκειτο μάλιστα στην πορεία να επηρεάσει σε μεγάλο βαθμό πολλούς Αμερικάνους καρτουνίστες. Η θεματολογία του συγκεκριμένου comic strip είχε να κάνει με δυο παιδιά στην Γερμανία, τα οποία κάνουν διάφορες

σκανταλιές και που εν τέλει παγιδεύονται σε σακιά με σιτάρι, με αποτέλεσμα στο τέλος να φαγωθούν μαζί με αυτό από πάπιες και χήνες σε ένα μύλο. Αυτή η ιστορία είχε επηρεάσει αντίστοιχα και έναν Γερμανό μετανάστη στις Η.Π.Α., τον Rudolph Dirks, ο οποίος είχε δημιουργήσει το comic strip με τον τίτλο Katzenjammer Kids. Μάλιστα, ο συγκεκριμένος δημιουργός ήταν εκείνος που είχε παρουσιάσει πρώτος στα κόμικς του αντικείμενα που ζωντανεύουν και που εμφανίζονται παράλληλα να μιλούν και να δρουν (Robinson J., 1974).

Το είδος των comic strips επρόκειτο να ακμάσει από νωρίς στην αμερικανική κοινωνία πολύ περισσότερο απ' ότι άκμασε στην Ευρώπη. Αυτό εντοπίζεται έντονα μέσα από το παράδειγμα του comic strip με την ονομασία The Little Bears (Οι μικρές αρκούδες) που κυκλοφόρησε μεταξύ του 1893 και του 1896. Είναι ενδεικτικό άλλωστε, πως από εκείνη την εποχή και έπειτα επρόκειτο επίσης να υπάρξει και η διαδικασία μιας συνεχούς ανάπτυξης αυτής της μορφής των κόμικς, στην οποία, είχαν συμβάλλει σε μεγάλο βαθμό οι διάφορες εφημερίδες της εποχής. Μπορούμε επίσης να δούμε πως από το 1897 και μετά, κάνουν για πρώτη φορά την εμφάνισή τους σε εφημερίδες έγχρωμα comic strips, ενώ μετά το 1912, για πρώτη φορά υπήρξε στο πλαίσιο αμερικανικής εφημερίδας, συγκεκριμένα της New York Evening Journal, ξεχωριστή σελίδα με κόμικς.

Παρόλο που στις αρχές του 20ού αιώνα τα κόμικς ήταν συχνός στόχος για τους επικριτές της «κίτρινης δημοσιογραφίας», από τη δεκαετία του 1920 το μέσο έγινε εξαιρετικά δημοφιλές. Είναι επίσης σημαντικό ότι το ραδιόφωνο, και αργότερα, η τηλεόραση ξεπέρασε τις εφημερίδες ως μέσο ψυχαγωγίας, γεγονός που έκανε δύσκολη την προβολή των κόμικς. Ωστόσο, οι περισσότεροι χαρακτήρες των κόμικς ήταν ευρέως αναγνωρίσιμοι μέχρι τη δεκαετία του 1980 και οι «αστείες σελίδες» ήταν συχνά τοποθετημένες με τρόπο που εμφανίστηκαν στο μπροστινό μέρος των εκδόσεων της Κυριακής. Το 1931, η πρώτη δημοσκόπηση του Τζορτζ Γκαλούπ είχε το τμήμα των κόμικς ως το πιο σημαντικό μέρος της εφημερίδας, με πρόσθετες έρευνες να επισημαίνουν ότι τα κόμικς ήταν το δεύτερο πιο δημοφιλές χαρακτηριστικό μετά τη σελίδα της εικόνας. Κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1930, πολλά κόμικς είχαν 12 έως 16 σελίδες, αν και σε ορισμένες περιπτώσεις είχαν έως και 24 σελίδες (Gordon I., 2002).

Οι δύο συμβατικές μορφές για κόμικς εφημερίδων είναι οι ταινίες και τα μονόστηλα πάνελ. Οι λωρίδες εμφανίζονται συνήθως οριζόντια, ευρύτερες από ότι είναι ψηλές. Τα μεμονωμένα πάνελ είναι τετράγωνα, κυκλικά ή ψηλότερα από αυτά που είναι πλατιά. Οι λωρίδες τις περισσότερες φορές χωρίζονται σε αρκετά μικρότερα πάνελ με συνέχεια από πάνελ σε πάνελ. Μια οριζόντια λωρίδα μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για ένα μόνο πάνελ με ένα μόνο gag, όπως φαίνεται περιστασιακά στις Mother Goose και Grimm του Mike Peters (Robinson J., 1974).

Οι πρώιμες καθημερινές λωρίδες ήταν μεγάλες. Συχνά είχαν όλο το πλάτος της εφημερίδας και μερικές φορές είχαν ύψος τρεις ή περισσότερες ίντσες. Αρχικά, μια σελίδα εφημερίδας περιελάμβανε μόνο μία μεμονωμένη ημερήσια ταινία, συνήθως είτε στην κορυφή είτε στο κάτω μέρος της σελίδας. Μέχρι τη δεκαετία του 1920, πολλές εφημερίδες είχαν μια σελίδα κόμικς στην οποία συλλέγονταν πολλές ταινίες. Κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1930, η πρωτότυπη τέχνη για μια καθημερινή ταινία θα μπορούσε να σχεδιαστεί τόσο μεγάλη όσο 25 ίντσες πλάτος και έξι ίντσες ύψος. Για δεκαετίες, το μέγεθος των καθημερινών λωρίδων γινόταν όλο και μικρότερο, μέχρι το 2000, όπου τέσσερις τυπικές ταινίες κόμικς θα μπορούσαν να χωρέσουν σε μια περιοχή που κατείχε μία μόνο ημερήσια ταινία. Συνέπεια του ότι οι λωρίδες έχουν γίνει μικρότερες, είναι να μειωθεί ο αριθμός των πάνελ (Robinson J., 1974).

Ενότητα 2.2 : Η περίπτωση των comic books

Ως comic book ονομάζονται τα κόμικς σε μορφή βιβλίου. Ξεκινούν από είκοσι σελίδες και καταλήγουν μέχρι και τις σαράντα σελίδες. Βρίσκονται σε περιοδικά, χωρίζοντάς τα σε συνεχή η αυτοτελή τέχνη. Σε αυτό το σημείο, είναι πολύ σημαντικό να γίνει αναφορά και στα Graphic Novel. Πρόκειται για μεγάλες και ολοκληρωμένες σειρές ιστοριών κόμικς που εκδίδονται σε μορφή βιβλίου στην Ελλάδα ο όρος αυτός έγινε γνωστός την τελευταία δεκαετία, όμως τα Graphic Novels έχουν μία πορεία και ιστορία και στον ελληνικό χώρο εδώ και σαράντα χρόνια. Το πρώτο κόμικς του είδους των Graphic Novels ήταν εκείνο που είχε εικονογραφηθεί από τον Will Einser και έχει τον τίτλο A contact with god and other tehement stories. Στην Ελλάδα εκδόθηκε το 1978 με τον τίτλο «Σύμβολα στον θεό» (Νικολόπουλος Α., 2011).

Τα κόμικς εξαρτώνται από την οργάνωση και την εμφάνισή τους. Οι συγγραφείς εστιάζουν σε μεγάλο βαθμό στο πλαίσιο της σελίδας, το μέγεθος, τον προσανατολισμό και τις θέσεις του πίνακα. Αυτές οι χαρακτηριστικές πτυχές των κόμικς είναι απαραίτητες για τη μεταφορά του περιεχομένου και των μηνυμάτων του συγγραφέα. Τα βασικά στοιχεία των κόμικς περιλαμβάνουν πάνελ, μπαλόνια (συννεφάκια ομιλίας), κείμενο (γραμμές) και χαρακτήρες. Τα μπαλόνια είναι συνήθως κυρτά χωρικά δοχεία πληροφοριών που σχετίζονται με έναν χαρακτήρα που χρησιμοποιεί ένα στοιχείο ουράς. Η ουρά έχει προέλευση, διαδρομή, άκρη και αιχμηρή κατεύθυνση. Βασικά καθήκοντα στη δημιουργία κόμικς είναι το γράψιμο, το σχέδιο και ο χρωματισμός. Υπάρχουν πολλοί τεχνολογικοί τύποι που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία κόμικς, συμπεριλαμβανομένων οδηγιών, αξόνων, δεδομένων και μετρήσεων. Ακολουθώντας αυτές τις βασικές διαδικασίες μορφοποίησης είναι το γράψιμο, το σχέδιο και ο χρωματισμός (Rigaud Chr., 2015).

Ενότητα 2.3: Η περίπτωση της κατηγορίας των Bande Dessinee

Η επόμενη κατηγορία κόμικς είναι η Bande Dessinee .Η λέξη αυτή προέρχεται από τους Βέλγους και τους Γάλλους από τη δεκαετία του 1930 αλλά είχε καταστεί περισσότερο δημοφιλές κυρίως στην διάρκεια της δεκαετίας του 1960. Η μορφή των κόμικς αυτών είναι βασισμένη σε έναν τόμο που έκανε την πρώτη του εμφάνιση τον Ιούνιο του 1908, από τον Λουί Φόρτον στο περιοδικό Lepatant. Το συγκεκριμένο κόμικς είχε τον τίτλο Les Pieds Nicheles .Αυτή η κατηγορία κόμικς διέπρεψε με νέους καλλιτέχνες και πρωτοποριακούς για εκείνη την εποχή τίτλους την περίοδο 1945-1969. Με αυτό τον τρόπο εξάλλου, το αποτέλεσμα ήταν τέτοια κόμικς να κεντρίσουν το ενδιαφέρον του κοινού. Θεωρείται μια ολοκληρωμένη συνεχής ιστορία σε μέγεθος χαρτιού A4. Έτσι δόθηκε η ευκαιρία στο κοινό να γνωρίσει τον Τέντεν του Herge , τον Άλμπερτ του Ουντερζό και τον Λούκι Λούκ του Μόρις (Grove L., 2010).

Ένα από τα πρώτα βελγικά κόμικς ήταν ο Hergé's The Adventures of Tintin, με την ιστορία Tintin in the Land of the Soviets, η οποία δημοσιεύθηκε στο Le Petit Vingtième το 1929. Ήταν αρκετά διαφορετικό από τις μελλοντικές εκδόσεις του Tintin, το στυλ ήταν πολύ αφελές και απλό, ακόμη και παιδικό, σε σύγκριση με τις μεταγενέστερες ιστορίες. Οι πρώτες ιστορίες του Tintin συχνά περιελάμβαναν ρατσιστικά και πολιτικά στερεότυπα, τα οποία προκάλεσαν διαμάχες μετά τον πόλεμο και για τα οποία ο Χέρτζε μετάνιωσε αργότερα. Εκείνη την εποχή όμως, ο Tintin αποδείχθηκε τόσο δημοφιλής από την αρχή, που το περιοδικό αποφάσισε να κυκλοφορήσει τις ιστορίες και σε μορφή βιβλίου με σκληρό εξώφυλλο. Αμέσως μετά την εκτέλεση των αντίστοιχων μαθημάτων τους στο περιοδικό, παρουσίασαν κάτι νέο στον βελγικό κόσμο των κόμικς, το άλμπουμ κόμικς με το μπαλόκι ομιλίας. Ο τίτλος Tintin au pays des Soviets του 1930 θεωρείται γενικά ο πρώτος του είδους του - παρόλο που υπάρχουν τρεις παρόμοιοι τίτλοι Zig et Puce από τον Γάλλο εκδότη Hachette, που είναι γνωστό ότι προηγούνται του τίτλου Tintin από ένα έως δύο χρόνια, αλλά ο οποίος δεν κατάφερε να βρει ένα κοινό εκτός Γαλλίας. Το περιοδικό συνέχισε να το κάνει για τις επόμενες τρεις ιστορίες μέχρι το 1934, όταν το περιοδικό, το οποίο δεν ήταν ιδιαίτερα κατάλληλο ως εκδότης βιβλίων, μετέτρεψε τη δημοσίευση άλμπουμ στον Βέλγο εξειδικευμένο εκδότη βιβλίων Casterman, ο οποίος έκτοτε είναι ο εκδότης του άλμπουμ Tintin (Grove L., 2010).

Τα πιο πρόσφατα κόμικς δεν μπορούν πλέον να κατηγοριοποιούνται εύκολα σε ένα στυλ τέχνης, λόγω της αυξανόμενης θόλωσης των ορίων μεταξύ των στυλ σε πιο πρόσφατα δημιουργικά κόμικς (εκτός από την εισαγωγή νέων και / ή άλλων στυλ τέχνης). Καλλιτέχνες που πρωτοστάτησαν στην αγορά, φτάνουν σε σημείο απόσυρσης λόγω του ότι υπήρχαν αρχικά τρία βασικά, ξεχωριστά στυλ πριν από τα μέσα της δεκαετίας του 1970, που εμφανίστηκαν σε αυτά τα κόμικς με ειδικότερα το βελγικό γενεαλογικό.

Ένας από τους πρώτους μεγάλους, ο Βέλγος Joseph "Jijé" Gilian, ήταν γνωστός για τη δημιουργία κόμικς και στα τρία στυλ, το σχηματικό στυλ για την πρώιμη δουλειά του, το «κόμικ-δυναμικό» στυλ για τα μετέπειτα χιουμοριστικά του κόμικς, καθώς και τη δημιουργία κόμικς στο ρεαλιστικό στυλ. Το τελευταίο στυλ που απέκτησε κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, όταν έπρεπε να ολοκληρώσει ρεαλιστικά

κόμικς, όπως ο Red Ryder του Fred Harman, αφού οι Γερμανοί που κατέλαβαν απαγόρευαν την εισαγωγή αυτών των αμερικανικών κόμικς. Αρχικά επηρεασμένος από το ύφος τέτοιων Αμερικανών καλλιτεχνών όπως ο Harman, ο Jijé ανέπτυξε ένα ρεαλιστικό στυλ που παράλληλα όμως ήταν και αποκλειστικά δικό του και προσωπικό (και επομένως Ευρωπαϊκό, λόγω της καταγωγής του ίδιου), και το οποίο έγινε μια σημαντική πηγή έμπνευσης για τα μελλοντικά Γαλλικά / Βελγικά ταλέντα που στην συνέχεια επρόκειτο να κάνουν σημαντική καριέρα στη δημιουργία ρεαλιστικών κόμικς (Fodsick Ch., 2005).

Εξ αυτών των νέων δημιουργών που ακολούθησαν στην πορεία, ένας ήταν ο Jean Giraud. Ένας άλλος από αυτούς τους νέους εμπνευσμένους από τον Jijé σκιτσογράφους ήταν ο Jean-Claude Mézières, ο οποίος στην πραγματικότητα ξεκίνησε τη φημισμένη δημιουργία επιστημονικής φαντασίας Valérian και Laureline με το στυλ «κόμικ-δυναμική», αλλά που γρήγορα επέστρεψε στο ρεαλιστικό στυλ, αν και τα ίχνη του πλοηγούμενου στυλ που είχε υιοθετήσει, παραμένουν διακριτά στις απεικονίσεις -για παράδειγμα- των εξωγήινων του. Υπό αυτό το πρίσμα εξάλλου, είναι ενδεικτικό πως αυτά τα έργα του εν λόγω καλλιτέχνη αποτελούσαν ένα πρώιμο παράδειγμα της ανάμειξης των τριών βασικών στυλ τέχνης. Ένα άλλο ενδιαμέσο παράδειγμα (που επίσης, την ίδια στιγμή, πρέπει να σημειώσουμε, πως χρονολογικά ήταν και παλαιότερο) αφορούσε τις δημιουργίες του Victor Hubinon (Buck Danny, Redbeard), ο οποίος δημιούργησε κόμικς με το δικό του ξεχωριστό στυλ που είχε τα χαρακτηριστικά τόσο του ρεαλιστικού όσο και του σχηματικού στυλ, αλλά που δεν μπορεί να κατηγοριοποιηθεί αναμφίβολα ως -ή το πολύ να κατηγοριοποιηθεί ως- ένα είδος ενδιάμεσου στυλ (Grove L., 2010).

Ενότητα 2.4 : Τα κόμικς Manga από την Ιαπωνία

Τα κόμικς Manga προέρχονται από την Ιαπωνία σε μια μορφή μικρών βιβλίων και τευχών συνήθως. Ο αναγνώστης έχει τη δυνατότητα να διαβάζει από τα δεξιά προς τα αριστερά και στα πίσω φύλλα. Στα ελληνικά το manga comic σημαίνει παράξενη εικόνα. Τα περιεχόμενα των κειμένων τους είναι σύντομα με πολλές σκηνές και εφέ που εντυπωσιάζουν τον αναγνώστη. Θα πρέπει να τονιστεί παράλληλα εδώ πως αυτά τα κόμικς είναι ένα από τα πιο ελεύθερα κόμικς όσο αναφορά την σελιδοποίηση τους, στις φιγούρες και στην εμπλοκή. Είναι κόμικς επίσης στα οποία συναντούμε αρκετή δράση, μερικές φορές επίσης και βία, αλλά και μεγάλα χαρακτηριστικά των ηρώων (Μαρτινίδης Π., 1990).

Η ιστορία του manga λέγεται ότι προέρχεται από ειλητάρια που χρονολογούνται από τον 12ο αιώνα και πιστεύεται ότι αντιπροσωπεύουν τη βάση για το στυλ ανάγνωσης από τα δεξιά προς τα αριστερά. Κατά την περίοδο Edo (1603-1867), ο Toba Ehon ενσωμάτωσε την έννοια του manga. Η ίδια η λέξη κυκλοφόρησε για πρώτη φορά το 1798, με τη δημοσίευση έργων όπως το βιβλίο εικόνων του Santō Kyōden *Shiji no yukikai* (1798), και στις αρχές του 19ου αιώνα το Manga του Aikawa Minwa *hyakujo* (1814) και βιβλία *Hokusai Manga* (1814-1834) (Shimizu I., 2001).

Ο Adam L. Kern πρότεινε ότι το είδος των *kibyoshi*, εικονογραφημένα βιβλία από τα τέλη του 18ου αιώνα, μπορεί να ήταν τα πρώτα κόμικς στον κόσμο. Αυτές οι γραφικές αφηγήσεις μοιράζονται με μοντέρνα χιουμοριστικά, σατιρικά και ρομαντικά θέματα manga. Ορισμένα έργα παρήχθησαν μαζικά ως σειριακά χρησιμοποιώντας εκτύπωση ξύλου (Kern Ad., 2007).

Οι συγγραφείς της ιστορίας manga έχουν περιγράψει δύο ευρείες και συμπληρωματικές διαδικασίες που διαμορφώνουν το σύγχρονο manga. Μια άποψη που εκπροσωπούνται από άλλους συγγραφείς, όπως ο Frederik L. Schodt, ο Kinko Ito και ο Adam L. Kern, τονίζουν τη συνέχεια των ιαπωνικών πολιτιστικών και αισθητικών παραδόσεων, συμπεριλαμβανομένων του πολιτισμού και της τέχνης πριν από τον πόλεμο, της εποχής των Meiji, αλλά και από ακόμα παλαιότερα (Schodt L., 2007). Η άλλη άποψη δίνει έμφαση σε γεγονότα που συμβαίνουν κατά τη διάρκεια και μετά τη Συμμαχική κατοχή της Ιαπωνίας (1945–1952) και τονίζει τις αμερικανικές πολιτιστικές επιρροές, συμπεριλαμβανομένων των αμερικανικών κόμικς (που έφεραν στην Ιαπωνία οι στρατιωτικές αρχές των Αμερικάνων) και εικόνες και θέματα από την τηλεόραση, την ταινία και τα κινούμενα σχέδια των ΗΠΑ (ειδικά η Disney) (Kinko I., 2004).

Ανεξάρτητα από την προέλευσή του manga, είναι ενδεικτικό πως σημειώθηκε έκρηξη της καλλιτεχνικής δημιουργικότητας κατά τη μεταπολεμική περίοδο, με τη συμμετοχή καλλιτεχνών manga, όπως ο Osamu Tezuka (Astro Boy) και ο Machiko Hasegawa (Sazae-san). Το manga comic Astro Boy γρήγορα έγινε (και παραμένει ακόμα και σήμερα άλλωστε) εξαιρετικά δημοφιλές στην Ιαπωνία και αλλού και η προσαρμογή anime του Sazae-san προσελκύει περισσότερους θεατές από οποιοδήποτε άλλο anime στην ιαπωνική τηλεόραση στις μέρες μας. Επίσης, οι δύο πολύ σημαντικοί σχεδιαστές και καρτουνίστες Tezuka και Hasegawa έκαναν στιλιστικές καινοτομίες στο συγκεκριμένο στυλ και είδος κόμικς. Στο πλαίσιο της λεγόμενης κινηματογραφικής τεχνικής της Tezuka, γίνεται εύκολα αντιληπτό πως τα πάνελ είναι σαν μια κινηματογραφική ταινία που αποκαλύπτει λεπτομέρειες της δράσης που επίσης συνδυάζεται και με την αργή κίνηση. Μια άλλη τεχνική εδώ είναι και αυτή που περιλαμβάνει την ταχεία μεγέθυνση από απόσταση. Εδώ εξάλλου περιλαμβάνεται και το σύστημα των πολλαπλών λήψεων. Αυτό το είδος δυναμικής οπτικής και απεικόνισης υιοθετήθηκε ευρέως στην πορεία από πολλούς καλλιτέχνες των κόμικς manga (Shimizu I., 2001).

Η εστίαση του Hasegawa στην καθημερινή ζωή και στην εμπειρία των γυναικών ήρθε επίσης να χαρακτηρίσει το αργότερο shōjo manga. Μεταξύ του 1950 και του 1969, μια ολοένα και μεγαλύτερη αναγνωσιμότητα για το manga εμφανίστηκε στην Ιαπωνία με την σταθεροποίηση των δύο κύριων ειδών μάρκετινγκ, του shōnen manga με στόχο τα αγόρια και του shōjo manga που απευθύνεται σε κορίτσια.

Το 1969, μια ομάδα γυναικών καλλιτεχνών manga (αργότερα ονομάστηκε Group 24, γνωστή και ως Magnificent 24s) έκανε το ντεμπούτο τους στο shōjo manga ("έτος 24" προέρχεται από το ιαπωνικό όνομα για το έτος 1949, το έτος γέννησης πολλών από αυτούς τους καλλιτέχνες). Η ομάδα περιελάμβανε τους Moto Hagio, Riyoko Ikeda, Yumiko Ōshima, Keiko Takemiya και Ryoko Yamagishi. Στη συνέχεια, κυρίως γυναίκες καλλιτέχνες manga σχεδίαζαν το shōjo το οποίο, πιο συγκεκριμένα, απευθύνεται στις περιπτώσεις των κοριτσιών και νεαρών γυναικών. Το συγκεκριμένο αυτό είδος των manga comics είναι ενδεικτικό πως εξελίσσεται κάπως διαφορετικά εδώ και χρόνια. Πρέπει πάντως να επισημανθεί πως και στα πλαίσια του συγκεκριμένου τύπου manga, δεν παύουν να υφίστανται και κάποια υποείδη. Τα κύρια υποείδη, πιο συγκεκριμένα, περιλαμβάνουν ρομαντισμό, υπερήρωες και "Ladies Comics" (Patten Fr., 2004).

Ενότητα 2.5 Τα επιστημονικά κόμικς

Στόχος του σχεδιασμού τους είναι να γίνονται κατανοητές από τον αναγνώστη κάποιες επιστημονικές έρευνες οι έρευνες αυτές βασίζονται στο σήμερα και ζητήματα που απασχολούν τους επιστήμονες αυτών τον καιρό κύρια θέματα μελέτης του είναι τα περιβαλλοντικά τα ιστορικά και τα θέματα υγείας .

Κεφάλαιο 3 : Η αφήγηση των κόμικς

Σε αυτό το σημείο, εν είδει εισαγωγής, πρέπει να σημειωθεί, πως αν γίνει μια προσπάθεια από κάποιον να προβεί σε μια ανάδειξη του τρόπου διασύνδεσης ανάμεσα στα κόμικς και την διαδικασία της αφήγησης, γίνεται αντιληπτό ότι μέσα από αυτήν την σύνδεση αναδεικνύεται η διάσταση της έκφρασης και της οικοδόμησης της πραγματικότητας και της προσωπικής ταυτότητας, μέσα από την αφήγηση οι άνθρωποι βιώνουν την καθημερινότητα ως μια ιστορία με πρωταγωνιστές. Παρατηρώντας τις πράξεις τους και τους διάφορους ήρωες των διαφόρων ιστοριών να προσπαθούν κι άλλοτε να αποτυγχάνουν ή άλλοτε να νικούν και να εκδηλώνουν τα συναισθήματα τους, εύκολα γίνεται η σύνδεση με όλες τις εποχές και τις κοινωνίες. Αυτό συμβαίνει, αφού συνδυάζει την τεχνολογία και την εξέλιξη της σε συνδυασμό με το γνωστικό αντικείμενο των κόμικς (Ματσαγγούρας Η., 2004).

Στο πλαίσιο της αφήγησης στον χώρο των κόμικς, εν τω μεταξύ, ένα πολύ σημαντικό και βασικό εργαλείο, πέραν του κειμένου και της ζωγραφιάς, δεν παύει πάντα να είναι το καρέ. Τα καρέ αποτελεί το επαναλαμβανόμενο πλαίσιο σχεδίου και κειμένου. Τα καρέ έχουν να κάνουν βασικά με τις ελάχιστες υποδιαιρέσεις μιας σελίδας, προκειμένου στο πλαίσιό της να υφίσταται μια συγκεκριμένη χωρική διαδοχή και ένας συγκεκριμένος ρυθμός αναφορικά με την διαδικασία της αφήγησης. Η ίδια η αφηγηματική μονάδα εξάλλου αλλάζει παράλληλα σχήμα και μέγεθος.

Το ίδιο το αφηγηματικό καρέ, αναφορικά και με το μέγεθός του, μπορεί να παίζει πολύ σημαντικό ρόλο, ως προς τον καταμερισμό και την οργάνωση μιας σελίδας, έτσι ώστε από την άλλη μεριά να εξυπηρετούνται στοιχεία, όπως η αφήγηση με αυτόνομη εικαστική αξία. Εδώ οι διαβαθμίσεις μάλιστα, αρχίζοντας από το μεγαλύτερο προς το μικρότερο μέγεθος είναι το δισέλιδο ή αντίστοιχα μια ολόκληρη σελίδα ή μισή σελίδα ή το ένα τέταρτο της σελίδας ή ακόμα και το ένα ένατο ή το ένα δέκατο έκτο που μάλιστα είναι και το πλέον συνηθισμένο καρέ στο χώρο των κόμικς. Σημαντική εδώ παράλληλα όμως είναι και η φυσική φορά της ανάγνωσης, η οποία εξάλλου, είναι συνυφασμένη με το πώς απεικονίζονται οι κινήσεις των ηρώων σε σχέση με το γύρω χώρο και τοπίο. Αυτό το στοιχείο εδώ άλλωστε, είναι άρρηκτα συνδεδεμένο και με παραμέτρους, όπως είναι από τη μια η κατεύθυνση, το προφίλ, οι τόποι επιστροφής των ηρώων κλπ

Αναμφίβολα επίσης, η αφήγηση στον χώρο των κόμικς είναι ένας παράγοντας άμεσα συνδεδεμένος με τη σημασία τους αναφορικά με την εκπαιδευτική διαδικασία. Θα πρέπει να τονιστεί, σε αυτό το σημείο, ότι η ανάδειξη της σημασίας των κόμικς στο πεδίο της εκπαίδευσης είναι κάτι που είχε επισημανθεί ήδη και από τις αρχές περίπου του 20^{ου} αιώνα. Η αποτελεσματικότητα των κόμικς ως μέσου για την αποτελεσματική μάθηση και ανάπτυξη αποτέλεσε αντικείμενο συζήτησης από την αρχή του σύγχρονου κόμικς στη δεκαετία του 1930 (Ματσαγγούρας Η., 2004). Ο Sones σημειώνει ότι τα κόμικς «προκάλεσαν ήδη περί τα μέσα σχεδόν του 20^{ου} αιώνα κριτική και έντονες αντεγκλήσεις σε περισσότερα από 100 άρθρα σε εκπαιδευτικά και μη επαγγελματικά περιοδικά» (Sones W., 1994). Η χρήση των κόμικς στην εκπαίδευση αργότερα θα προσελκύσει την προσοχή του Fredric Wertham ο οποίος σημείωσε ότι η χρήση των κόμικς στην εκπαίδευση αντιπροσώπευε «το χαμηλότερο επίπεδο εν γένει όλων των εποχών αναφορικά με την επιστήμη και την εκπαίδευση στα πλαίσια της αμερικανικής κοινωνίας αμερικανική επιστήμη».

Ενότητα 3.1 Τα λόγια του αφηγητή στα πλαίσια των κόμικς

Τα λόγια του αφηγητή υπάρχουν μέσα σε κάποια ορθογώνια πλαίσια στις λεζάντες, σε αντίθεση με τους διαλόγους που εμφανίζονται μέσα σε Μπαλόνια . Ο αφηγηματικός λόγος ορίζεται ως την κάθε μορφή λόγου που διδάσκει ανθρώπινες εμπειρίες και δράσεις με τέτοιο τρόπο ώστε να φαίνεται η αιτία τους και η χρονική τους εξέλιξη . Με τον αφηγηματικό λόγο ο αναγνώστης έχει τη δυνατότητα να αποκτήσει προσωπικότητα και ταυτότητα ως άτομο .Η ροή του αφηγηματικού λόγου και τα στοιχεία της αφήγησης προκύπτουν από τις εικόνες με την προϋπόθεση ο αναγνώστης να είναι όσο πιο πολύ παρατηρητικός και ενεργός για να εντοπίσει τις τεχνικές του δημιουργού (Μαρτινίδης Π., 1990).

Σε αυτό το σημείο θα μπορούσε να θεωρήσει κάποιος πως τα κόμικς φαίνεται να έχουν κάποιες ομοιότητες σχετικές με άλλες μορφές αφήγησης, όπως είναι, επί παραδείγματι, το παραμύθι. Ωστόσο, τα κόμικς είναι μορφές εικονογραφημένης ιστορίας που παράλληλα «καταναλώνονται» κατά μόνες συνήθως και κατά κανόνα. Επίσης, ενώ το παραμύθι είναι από τη μια αποτέλεσμα συνδυασμών και προσθαφαιρέσεων στα πλαίσια ποικίλων πολιτιστικών και ιστορικών περιόδων, τα κόμικς από την άλλη έχουν την τάση να εκπροσωπούν περισσότερο ένα πολιτιστικό πρότυπο, που είναι γέννημα της σύγχρονης παγκοσμιοποίησης. Εκφράζουν πιο πολύ πολιτιστικά μοντέλα συνδεδεμένα με έναν τρόπο αντίληψης και ζωής, προερχόμενης από τον αγγλοσαξωνικό κόσμο κατά κύριο λόγο (Γκοτοβός Α., 1996).

Τα ίδια τα κόμικς είναι ενδεικτικό πως συνιστούν την αφήγηση μιας ιστορίας έχοντας ως βασικά εκφραστικά εργαλεία το κείμενο σε συνδυασμό με τις εικόνες. Αυτό σημαίνει ότι εκ των πραγμάτων εδώ είναι συγχρόνως αναγκαία και η χρήση ιστοριών με πλοκή. Με αυτόν τον τρόπο τα σκίτσα μπορούν να γίνουν διήγηση, μια χρονική ανάπτυξη με ρέοντα λόγο και με συγκεκριμένες ποσότητες αναφορικά με το κείμενο. Η ίδια η δοσολογία του κειμένου, σε συνδυασμό με τα σκίτσα, μπορεί επίσης να ποικίλει ανάλογα και με τον κάθε δημιουργό και ανάλογα με το πώς αυτός θέλει να χρησιμοποιήσει αυτήν την αναλογία ως εργαλείο και μέσο, προκειμένου να πετύχει το αισθητικό αποτέλεσμα που μπορεί να θέλει (Μαρτινίδης Π., 1990).

Ενότητα 3.2 Αφηγηματική γλώσσα

Το πιο βασικό στην αφηγηματική γλώσσα είναι το κείμενο. Αυτό προϋποθέτει όμως γνώσεις γραμματικής για να υπάρχει άμεσα αλληλεπίδραση με τα γλωσσικά στοιχεία. Η γλώσσα στα κόμικς χρησιμοποιείται ως ένα δευτερεύον εργαλείο για την παροχή επιπλέον πληροφοριών. Οι εικόνες κατέχουν πρωτεύοντα ρόλο με τα κείμενα να έρχονται σε δεύτερη μοίρα καταγράφοντας κυρίως όπως ο τόπος και ο χρόνος. Η εικόνα ουσιαστικά παρουσιάζει ότι δεν μπορούν να προσφέρουν τα εν λόγω κείμενα. Η ροή προκύπτει έτσι από τη μετατροπή των λέξεων σε εικόνες και των εικόνων σε λέξεις.

Το κείμενο πρέπει να γίνεται η βάση περίπου του σχεδιασμού ενός κόμικς, αν και είναι αλήθεια από την άλλη μεριά, πως εδώ μπορεί να συμβεί και η αντίστροφη διαδικασία.

Ενότητα 3.3 Αφηγηματικές τεχνικές και Παιδαγωγικές τεχνικές

A) Αφηγηματικές Τεχνικές

Τα κόμικς διαθέτουν εκφραστικά τεχνάσματα που χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες ως προς το θέμα της αφήγησης. Στην αρχή την εξέλιξη και την κατάληξη. Υπάρχει ένα σταθερό μοτίβο στην αφήγηση και την γραμματική. Το νόημα της εικόνας καρέ σχεδιάζει τη γραμματική του κάδρου. Δίνοντας στον αναγνώστη την ψευδαίσθηση της κίνησης ή της ροής της κίνησης μιας ιστορίας. Αναφέροντας τη μετατροπή του χρόνου στην αφήγηση των κόμικς από την ομιλία στα μπαλονάκια και στις φάσεις της πλοκής. Ένα από τα βασικά στοιχεία στις τεχνικές αφήγησης είναι η δομή. Η δομή της αφήγησης, πιο συγκεκριμένα είναι δυνατόν να επηρεαστεί από τους χαρακτήρες, την πλοκή, τη δράση, τα πρότυπα, τα ιδεολογικά στερεότυπα, τα αναδρομικά συνήθως στο παρελθόν και τα σχήματα λόγου. Στη συνέχεια είναι δυνατόν να μελετηθεί και η εξέλιξη της πλοκής με βάση μια συγκεκριμένη ακολουθία των γεγονότων της ιστορίας.

Ο τρόπος της διαμόρφωσης ως προς την αφήγηση σε ένα κόμικς είναι : Η αρχική φάση, η ανοδική φάση, η κορύφωση , η επιβράδυνση και η λύση. Επίσης, το περιεχόμενο της αφήγησης είναι μια ιστορία που αναλύει κατά τη διάρκεια την επιλογή του θέματος, τα πρόσωπα, τις πράξεις τους, τον τόπο, τον χρόνο, την αιτία, την ανάπτυξη, την εξέλιξη των χαρακτήρων, την εποχή, την ιστορία και τις κοινωνικές συνθήκες. Με την τεχνική της ψευδαίσθησης ο δημιουργός των εικόνων επιλέγει σε ποια στοιχεία θα δώσει έμφαση και ποια θα έρθουν ως δευτερεύοντα με μια συνεχή ροή δράσης.

B) Παιδαγωγικές τεχνικές

Αναφορικά με το ζήτημα των παιδαγωγικών τεχνικών μέσα από τη διαδικασία της χρήσης των κόμικς, είναι δυνατόν να σημειωθεί , πως αυτές είναι συνδεδεμένες με την ανάδειξη της χρήσης πολυτροπικών κειμένων στην εκπαιδευτική διαδικασία. Την ίδια στιγμή, αυτό το στοιχείο είναι άρρηκτα συνδεδεμένο και με το ζήτημα των πολυγραμματισμών. Ο όρος περί πολυτροπικών κειμένων αναφέρεται σε ένα πολυτροπικό πολιτισμικό σημειωτικό προϊόν, το οποίο, είναι συνδυασμός των διαφόρων σημειωτικών τρόπων, αναφορικά με μια νέα σύνθεση. Σε αυτό το σημείο πρόκειται παράλληλα με μια μείξη αφενός μεν ως προς τους διάφορους τρόπους έκφρασης από την μια μεριά δε, με ένα σύνολο διαφόρων κοινωνικών, ψυχολογικών και πολιτισμικών προϋποθέσεων που καθορίζουν τους τρόπους και τα μέσα έκφρασης. Με αυτό τον τρόπο προκύπτει και ένα νέο σημειολογικό περιβάλλον. Η ίδια η πολυτροπικότητα εξάλλου σε αυτήν την περίπτωση δεν παύει να είναι μια συγκεκριμένη σημειωτική πράξη και μέρος ενός σημειωτικού περιβάλλοντος, ενταγμένη στο πλαίσιο της επικοινωνιακής λειτουργίας που παράγει και αναπαράγει νοήματα, ενώ επίσης μπορεί να διαμορφώνει και αντιλήψεις και συγκεκριμένους τρόπους σκέψης και ιδεών. Μέσω όλων αυτών των στοιχείων, είναι ενδεικτικό, πως προβάλλεται έντονα μια διάσταση υποκειμενικότητας (Χοντολίδου Ε., 1999).

Στο πλαίσιο της χρήσης της συγκεκριμένης παιδαγωγικής τεχνικής, είναι ενδεικτικό ότι μέσα από την επαφή με τον πολυτροπικό λόγο, τον οποίο μπορούν να προσφέρουν τα κόμικς, τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να έρθουν σε επαφή με ένα είδος λόγου που ταυτόχρονα είναι συνθηματικός, υπαινικτικός, ποικιλόμορφος, συνδυαστικός, συμμετοχικός, αλλά και κοινωνιοκεντρικός. Πιο συγκεκριμένα, και με βάση και όλα τα παραπάνω στοιχεία στην περίπτωση του συνθηματικού λόγου, γίνεται αντιληπτό πως απουσιάζει ο επεξηγηματικός, αναλυτικός συλλογισμός του γραπτού λόγου και η επανάληψη του προφορικού λόγου. Η μεταφορά νοημάτων και πληροφοριών εδώ υφίσταται μέσα από τον συνδυασμό μιας σειράς διαφόρων σημειωτικών τρόπων, όπου παράλληλα υφίσταται και η χρήση κάποιων λέξεων και φράσεων που είναι περιεκτικές ως προς το περιεχόμενο και τη σημασία τους (Χατζησαββίδης Σ., 2011).

Επιπλέον, αναφορικά με την περίπτωση του υπαινικτικού λόγου από την άλλη μεριά, είναι δυνατόν να τονιστεί σε αυτό το σημείο, ότι μπορεί να υφίσταται μια αισθητική πλευρά μέσα από τον τρόπο χρήσης του κειμένου και της εικόνας, με την οποία υφίσταται ένα είδος νοηματοδότησης που υπόκειται στο στοιχείο της υποκειμενικότητας του πομπού και του δέκτη (ο λόγος εδώ δεν είναι δηλαδή κυριολεκτικός) (Χατζησαββίδης Σ., 2011). Εδώ, πέραν όλων αυτών των παραμέτρων θα ήταν εφικτό συγχρόνως να αναφερθεί και το γεγονός ότι η παιδαγωγική μέθοδος στο πλαίσιο της χρήσης του κόμικ στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση (κι εν γένει άλλωστε της εκπαιδευτικής διαδικασίας) αφορά και τον συνδυασμό, όπως καταλαβαίνουμε, διαφόρων σημειωτικών τρόπων. Όλοι αυτοί οι τρόποι εξάλλου, είναι δυνατόν να λειτουργούν συμπληρωματικά ή και παραπληρωματικά, αναφορικά και με τη σημασία και βαρύτητά τους μέσα στην ευρύτερη σύνθεση ενός κόμικς, και ανάλογα και με τις ανάγκες ενός μαθήματος μες στην τάξη ή ανάλογα αντίστοιχα προς το εκάστοτε γνωστικό αντικείμενο (Τρανός Τ., & Χατζησαββίδης Σ., 2004).

Σε αυτό το σημείο, μια πολύ σημαντική παράμετρος που θα πρέπει επίσης να ληφθεί υπόψη είναι η θεωρία της διπλής κωδικοποίησης δηλαδή με βάση την ιδέα ότι ο

σχηματισμός νοητικών εικόνων βοηθάει στην μάθηση .Εμπλέκοντας τις λεκτικές ενώσεις και τις οπτικές η οποία έχει εφαρμογή ως προς το θέμα των παιδαγωγικών αρχών και μεθοδολογιών σε συνάφεια με τη χρήση των κόμικς. Εδώ, πιο συγκεκριμένα η μάθηση λαμβάνει χώρα μέσα από τη διαδικασία της αποθήκευσης και της αποκωδικοποίησης σε δυο συστήματα μνήμης: στη γλώσσα (στοιχείο που αφορά το πεδίο των λεκτικών πληροφοριών) και στις εικόνες (όπου έχουμε τη χρήση των μη λεκτικών πληροφοριών).

Στην προκειμένη περίπτωση εξάλλου, είναι ενδεικτικό συγχρόνως και το ότι οι εικόνες είναι εφικτό επίσης να κωδικοποιηθούν με δυο τρόπους. Είτε με εικονικό, είτε με λεκτικό τρόπο, με αποτέλεσμα παράλληλα να είναι εφικτή η διαδικασία της αποθήκευσης στα πλαίσια και του εικονικού και του λεκτικού μνημονικού συστήματος. Στην προκειμένη περίπτωση άλλωστε, είναι χαρακτηριστικό και το ότι αυτό που προκύπτει είναι πως η εικόνα μπορεί να είναι πολύ πιο αποτελεσματική στο πεδίο της μάθησης. Αυτό μάλιστα, καθίσταται ακόμα σημαντικότερο, ειδικά στην περίπτωση που υφίσταται και ο προαναφερόμενος συνδυασμός μεταξύ της εικόνας και του κειμένου.

Αυτή η βασική παιδαγωγική παράμετρος εξάλλου είναι εν πολλοίς συνυφασμένη και με τη λεγόμενη θεωρία της πρόσληψης. Στο πλαίσιο της τελευταίας, είναι ενδεικτικό, πιο συγκεκριμένα, το ότι εξετάζεται ειδικότερα ο ρόλος του αναγνώστη στα πλαίσια του τριγώνου: συγγραφέας, έργο και κοινό. Ο αναγνώστης εδώ συγκεκριμένα θεωρείται πως δεν είναι ένας παθητικός δέκτης ενός κειμένου και έργου, αλλά φτάνει να αναπτύξει στην πορεία ένα είδος διαλεκτικής σχέσης. Όπως σημειώνεται εξάλλου εκ μέρους του Jauss, ενός εκ των σημαντικότερων θεωρητικών ως προς την εν λόγω θεωρητική προσέγγιση, η διαλεκτική της παραγωγής και της πρόσληψης θεωρείται πως μπορεί να διαμεσολαβηθεί αδιάλειπτα μέσα από την αλληλεπίδραση μεταξύ των δυο πλευρών και επίσης μέσα από την λογοτεχνική επικοινωνία (Jauss H.R., 1995).

Στην περίπτωση των κόμικς παράλληλα, είναι ενδεικτικό εδώ και το ότι από αφηγηματικής άποψης, μεταδίδονται πληροφορίες σχετικές με το χώρο, τη στιγμή

που συγκεκριμενοποιούν διάφορες καταστάσεις, δίνοντας παράλληλα και σχήμα, χρώμα, αλλά και φόρμα. Η κατανόηση επίσης στις εικόνες είναι κάτι που ξεκινάει από το σύνολο και προχωράει εν συνεχεία στις εικόνες. Επιπρόσθετα, κατά την ανάγνωση των εικόνων, είναι χαρακτηριστικό εδώ και το ότι αυτές αποτελούν μια κεντρομόλο αντίδραση του οπτικού απέναντι στην προωθητική δύναμη, την οποία διαθέτει αντίστοιχα το λεκτικό στοιχείο (Γιαννικοπούλου Σ., 2008).

Στο πλαίσιο της αφήγησης στα κόμικς, οι λέξεις και οι φράσεις από την άλλη μεριά έχουν τη δυνατότητα να μεταδώσουν καλύτερα διάφορα στοιχεία και πληροφορίες που έχουν να κάνουν με τον χρόνο. Επίσης αναφέρονται με γενικότερο τρόπο σε στοιχεία, όπως είναι τα πρόσωπα, οι καταστάσεις, ενώ η προσοχή παράλληλα επικεντρώνεται πιο πολύ σε σημεία των εικόνων. Εξάλλου μέσω των λεκτικών πληροφοριών, η κατανόηση είναι κάτι που ξεκινάει από τα επιμέρους στοιχεία και στη συνέχεια προχωράει στο σύνολο. Επιπλέον, κατά την ανάγνωση των λέξεων, είναι ενδεικτικό εδώ συγχρόνως και το ότι ο αναγνώστης έχει την τάση παράλληλα να ωθηθεί περισσότερο προς το τέλος. Αυτό είναι συνδεδεμένο εξάλλου με την λεγόμενη φυγόκεντρη δύναμη του λεκτικού (Μαρτινίδης Π., 1996).

Έχει σημειωθεί ότι η χρήση μιας αφηγηματικής μορφής όπως ένα κόμικς «μπορεί να ενισχύσει το ενδιαφέρον των μαθητών για την επιστήμη» βοηθώντας τους να θυμούνται τι έχουν μάθει και παρέχοντας ένα μέσο για την προώθηση της συζήτησης (Versaci R., 2001). Ωστόσο, έχει επίσης σημειωθεί ότι πολλοί εκπαιδευτικοί παραμένουν «αμφίσημοι» σχετικά με τη χρήση των κόμικς ως εκπαιδευτικού εργαλείου, διότι δεν μπορούν να αντιληφθούν εναλλακτικές μεθόδους διδασκαλίας τους .

Τα κόμικς χρησιμοποιήθηκαν επίσης ως μέσο για την κοινοποίηση πληροφοριών περί υγειονομικής περίθαλψης και φαρμακευτικής σε θέματα όπως ο διαβήτης (Versaci R., 2001).

Το 1978, το Pendulum Press δημοσίευσε ένα κείμενο για την αξία των κόμικς ως εκπαιδευτικού εργαλείου. Στα πλαίσια του εν λόγω κειμένου, η εικονογραφημένη μορφή: ένα αποτελεσματικό εργαλείο διδασκαλίας. Στις ΗΠΑ, η χρήση των κόμικς για την εκπαίδευση, χρησιμοποιώντας το Διαδίκτυο, μπορεί να φανεί στα κόμικς στην τάξη και στην κατάσταση της πρωτοβουλίας κόμικς του Μέριλαντ. Το περιεχόμενο επαγγελματικής ανάπτυξης των εκπαιδευτικών σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ενσωματώσουν τα κόμικς στην τάξη είναι διαθέσιμο μέσω του ιστότοπου Brokers of Expertis του Υπουργείου Παιδείας της Καλιφόρνια (Versaci R., 2001).

Κεφάλαιο 4 :Ψηφιακά κόμικς

Ενότητα 4.1 : Ορισμός των ψηφιακών κόμικς

Τα ψηφιακά κόμικς θεωρούνται μία άλλη κατηγορία των κόμικς αρκετά σύγχρονη και ευχάριστη για τον αναγνώστη. Αυτά τα κόμικς συνδυάζουν πολλά μέσα έτσι ώστε ο αναγνώστης να λάβει κάποια γνώση από την ιστορία .Προβάλλει ταυτόχρονα κείμενο, εικόνα, ήχο και βίντεο μέσω του διαδικτύου (Στάμου Φ., Τρανός Τ., & Χατζησαββίδης Σ., 2004).

Επίσης στόχος των ψηφιακών κόμικς είναι το διδακτικό αποτέλεσμα μετά από αυτήν την διαδικασία. Τέλος τα ψηφιακά κόμικς εξελίσσουν τα παιδιά όσο αναφορά τον οπτικό αλφαριθμητισμό των μαθητών. Δηλαδή εδώ υφίσταται το στοιχείο και η διαδικασία της σύλληψης και πρόσληψης από τους μαθητές μιας σειράς συγκεκριμένων στοιχείων (σχετικών, είτε με την καλλιέργεια της κριτικής τους σκέψης, είτε αντίστοιχα με την συλλογή μιας σειράς συγκεκριμένων γνωστικών στοιχείων και πληροφοριών που μπορεί να αφορούν ποικίλα επιστημονικά πεδία και αντικείμενα) σύμφωνα με κάποια οπτικά ερεθίσματα. Μέσω τέτοιων ερεθισμάτων εξάλλου, στην πορεία έχουμε επίσης την δυνατότητα, να καταλήγουμε και να δημιουργούμε ένα νόημα (Βασιλικοπούλου Μ., 2007).

Ενότητα 4.2: Περιεχόμενο ενός ψηφιακού κόμικς και η δημιουργία και εμφάνιση των ψηφιακών κόμικς

Με την αυξανόμενη χρήση των smartphone, των tablet και της ανάγνωσης οθόνης για επιτραπέζιους υπολογιστές, οι μεγάλοι εκδότες άρχισαν να κυκλοφορούν κόμικς, γραφικά μυθιστορήματα και manga σε ψηφιακές μορφές. Η μείωση των πωλήσεων και η παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων οδήγησαν ορισμένους εκδότες να βρουν νέους τρόπους για να δημοσιεύσουν τα κόμικς τους, ενώ άλλοι απλώς προσαρμόζονται στην ψηφιακή εποχή, ενώ εξακολουθούν να έχουν μεγάλη επιτυχία με την έντυπη μορφή κόμικς (Hague I., 2014).

Οι προσπάθειες των Αμερικανών εκδοτών να δημιουργήσουν πλατφόρμες ψηφιακών εκδόσεων για τοπικά κόμικς και το Manga ήταν μέχρι στιγμής οι πιο επιτυχημένες από τις προσπάθειες με τις ψηφιακές εκδόσεις Manga στην Ιαπωνία, οι οποίες δεν είχαν μια συνεκτική στρατηγική για τη δημιουργία επιτυχημένων ψηφιακών πλατφορμών στις οποίες θα μπορούσαν να δημοσιεύσουν και είχαν εκτιμήσεις εσόδων από τον αντίκτυπο της παράνομης σάρωσης. Έχουν γίνει κάποιες προσπάθειες στην Ιαπωνία, αλλά απέτυχαν, όπως ήταν η περίπτωση της JManga. ενώ άλλοι συγχωνεύτηκαν με μεγαλύτερους παγκόσμιους διανομείς, όπως στην περίπτωση των ψηφιακών εκδόσεων Square Enix που εντάχθηκαν στην ομάδα βιβλίων Hachette για διανομή σε περισσότερες από 200 χώρες. Ορισμένες δυτικές αξιοσημείωτες πλατφόρμες, όπως το Graphicly, έχουν κλείσει λόγω των προσλήψεων των δημιουργών από την πλατφόρμα αυτο-δημοσίευσης Blurb (Hague I., 2014).

Τα ψηφιακά κόμικς στην ουσία ως προς το περιεχόμενό τους αφορούν τις ίδιες περιπτώσεις, με εκείνες που συναντά κάποιος και στην περίπτωση των κλασικών και παραδοσιακών κόμικς. Έτσι είναι χαρακτηριστικό, πως στα πλαίσια των ψηφιακών κόμικς υπάρχουν οι περιπτώσεις ιστοριών που έχουν να κάνουν με σούπερ ήρωες ή αντίστοιχα από την άλλη μεριά, οι περιπτώσεις εκείνες που αφορούν τα ιαπωνικά Manga.

Η Marvel Comics κυκλοφόρησε το Marvel Digital Comics Unlimited, μια συνδρομητική υπηρεσία που επιτρέπει στους αναγνώστες να διαβάζουν διαδικτυακά πολλά κόμικς από την ιστορία της Marvel, στις 13 Νοεμβρίου 2007. Η υπηρεσία περιλαμβάνει επίσης περιοδικές εκδόσεις νέων κόμικς που δεν διατίθενται αλλού. Με την κυκλοφορία του Avenging Spider-Man, η Marvel έγινε επίσης ο πρώτος εκδότης

που παρείχε δωρεάν ψηφιακά αντίγραφα ως μέρος του έντυπου αντιγράφου του κόμικς ((Hague I., 2014).

Το Image Comics κυκλοφόρησε το «κατάστημα Digital Comics Store» το 2013, το οποίο αποτελεί μέρος του ιστότοπου της εταιρείας. Έλαβε την προσοχή για την πώληση ψηφιακών κόμικς που δεν περιέχουν DRM, επιτρέποντας έτσι στους χρήστες να κατεβάσουν τα κόμικ τους σε μορφή PDF, EPUB και CBR ή CBZ Comic Book Archive στις διάφορες ηλεκτρονικές τους συσκευές. Διαθέτει επίσης αποκλειστικές ψηφιακές εκδόσεις στον ιστότοπό του και προσφέρει 5 σελίδες προεπισκοπήσεις των κόμικς του στο διαδίκτυο. Το Image Comics ήταν ο πρώτος μεγάλος εκδότης που προσέφερε ψηφιακά κόμικς χωρίς DRM στις ΗΠΑ, δηλώνοντας ότι πιστεύει ότι οι καταναλωτές θα πρέπει να είναι σε θέση να κατέχουν αυτά που έχουν αγοράσει σε περίπτωση πλατφόρμας που έχει μεγάλα τεχνικά προβλήματα ή αποχωρεί εντελώς από την αγορά. Δήλωσε επίσης ότι δεν θεωρεί την παράβαση ως μεγάλο πρόβλημα, καθώς οι περισσότεροι καταναλωτές θα αγοράσουν κόμικς υψηλής ποιότητας (Hague I., 2014).

Από το 2012, η DC Comics έχει προσφέρει την πώληση των κόμικς της και στα τρία μεγάλα καταστήματα ηλεκτρονικών βιβλίων: Amazon Kindle Store, iBookstore και Nook Store, καθώς και μέσω του ιστότοπου www.readcenterentertainment.com και μέσω comiXology. Η DC Comics ήταν η πρώτη που προσέφερε στους αναγνώστες πολλαπλές μορφές για λήψη και εκδόσεις ψηφιακών εκδόσεων την ίδια ημέρα με τα έντυπα αντίστοιχα. Η εταιρεία δήλωσε ότι βλέπει το μέλλον στα ψηφιακά κόμικς, αλλά οι ψηφιακές πωλήσεις της βοηθούν επίσης τα έντυπα βιβλία (Hague I., 2014).

Η Dark Horse Comics κυκλοφόρησε το διαδικτυακό ψηφιακό της κατάστημα το 2011 που υποστηρίζει υπολογιστές, συσκευές iOS και Android. Ο ιστότοπος επιτρέπει την προεπισκόπηση πάνω από 2.000 κόμικς. Ο ιστότοπος Humble Bundle δημιουργήθηκε αρχικά το 2010 για την πώληση πακέτων indie παιχνιδιών με περιορισμένο χρόνο πληρωμής. Από το 2012 δημιουργεί δέσμες βιβλίων pay-what-you-want, τα οποία τώρα και μετά παρουσίαζαν κόμικς. Το πρώτο πλήρως αφιερωμένο πακέτο κόμικς ήταν τον Απρίλιο του 2014, φιλοξενώντας υλικό από τα κόμικς Image. Τα Humble Comic Bundles είναι δωρεάν ψηφιακά δικαιώματα διαχείρισης και υποστηρίζουν φιλανθρωπικά ιδρύματα. Ο ιστότοπος φιλοξένησε πακέτα κόμικς από ορισμένους εκδότες όπως Dark Horse Comics, Top Cow, Oni Press, Boom! Studios και Valiant Comics, μεταξύ άλλων. Η ιδέα πίσω από τα πακέτα από την άποψη του εκδότη είναι να προσπαθήσουμε να βρούμε νέο κοινό για τα προϊόντα τους σε πολύ μειωμένες τιμές (Hague I., 2014).

Ενότητα 4.3: Η εκπαιδευτική χρήση των ψηφιακών κόμικς

Τα ψηφιακά κόμικς είναι συνδεδεμένα άρρηκτα με μια σειρά εκπαιδευτικών δυνατοτήτων. Είναι χαρακτηριστικό, πως τα έντυπα κόμικς με τα ψηφιακά προσφέρουν τις ίδιες δυνατότητες. Μια τέτοια δυνατότητα είναι συνυφασμένη άρρηκτα με την με την χρήση ενός υπολογιστή παράλληλα με την παρουσία τον κόμικς ως μια εκπαιδευτική διαδικασία. Αυτό που θα ενδιέφερε ποιο πολύ τα παιδιά θα ήταν να μπου στην διαδικασία να δημιουργήσουν μόνη τους ένα ψηφιακό κόμικς στην τάξη. Σύμφωνα με την προσωπικότητα του κάθε μαθητή και τα ενδιαφέροντα του. Από ένα κείμενο αποτελείτε από δικής τους έμπνευση διαλόγου, πλοκής, εικόνες και χαρακτήρων. Τα παιδιά εξελίσσονται και ανακαλύπτουν και άλλες πτυχές του εαυτού τους αναγνωρίζοντας τις ικανότητες τους (Βασιλικοπούλου Μ., Μπολουδάκης Μ., Αράπογλου Ι., Αλτάνης Ι., Γεωργιακάκης Π., & Ρετάλης Σ., 2008).

Αποκτούν τεχνολογικές δεξιότητες και μαθαίνουν να διαχειρίζονται φωνήματα και τον αλφαριθμητισμό μέσα από την οπτική επαφή και παρακολούθηση. Μια παρακολούθηση που άλλωστε είναι και πιο ευχάριστη, λόγω της χρήσης και των ζωγραφικών εικόνων. Επίσης τα κόμικς σε κάποιες περιπτώσεις μπορούν να υποστηρίξουν και την συνεργατική μάθηση. Ωστόσο είναι αλήθεια, από την άλλη μεριά, πως μέσα από την χρήση τους ταυτόχρονα υφίσταται και η διαδικασία της επιλογής και διαφορετικών στυλ μάθησης. Κάτι τέτοιο είναι δυνατόν άλλωστε να συμβάλει καθοριστικά στην δυνατότητα του κάθε παιδιού να από τα διάφορα στυλ μάθησης και Υπό αυτό το πρίσμα άλλωστε, είναι αλήθεια, πως η χρήση των κόμικς στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, είναι εφικτό να συντελέσει καθοριστικά και στην ανάδειξη διαφορετικών ρόλων για το κάθε παιδί (Versaci, R., 2001).

Ενότητα 4.5: Διάφορα χρήσιμα εργαλεία για την δημιουργία ψηφιακού κόμικς

Σε αυτό το σημείο θα ήταν δυνατόν να επισημανθεί μια σειρά συγκεκριμένων εργαλείων, των οποίων η χρήση είναι συνδεδεμένη με την δημιουργία ψηφιακών κόμικς. Αυτά είναι τα εξής:

- Cosy
- Comic
- Strip
- Creator.

Μάλιστα σε αυτό το σημείο, θα μπορούσε να αναφερθεί η ύπαρξη των ακόλουθων στοιχείων:

- I. Αυτό το εργαλείο υπάρχει σε όλους τους υπολογιστές με δωρεάν πρόσβαση και εγκατάσταση
- II. Περιέχει προσωπική συλλογή εικόνων από τον δημιουργό για την δημιουργία φόντου, αντικειμένου ,ήρωα και τον πρωταγωνιστή της ιστορίας
- III. Αποθηκεύει την ιστορία στον υπολογιστή
- IV. Τη δημοσιεύει
- V. Την κοινοποιεί με σκοπό να την βλέπουν και οι υπόλοιποι χρήστες
- VI. Περιέχει προστασία πνευματικών δικαιωμάτων για το κάθε άτομο αποκλειστικά (www.comicstripcreator.org).

Ένα άλλο εργαλείο είναι το Comic master. Έχει τα ακόλουθα γνωρίσματα:

- ❖ Εργαλείο δημιουργίας ψηφιακών κόμικς
- ❖ Προϋποθέτει να υπάρχει λογαριασμός e mail
- ❖ Δημιουργία ψηφιακού μυθιστορήματος και βιβλίων κόμικς
- ❖ Δικαίωμα στους μαθητές να δημιουργήσουν το δική τους ιστορία χωρίς περιορισμό σελίδων ,επιλογή φόντου ,χαρακτήρες ,σκηνικά και κείμενο
- ❖ Τέλος υπάρχει δυνατότητα αποθήκευσης και εκτυπώσεις της ιστορίας (www.comicmaster.org.uu).

Εδώ ακόμα, ενδιαφέρουσα είναι η περίπτωση και του λεγόμενου Lego comics builder

- ✓ Δωρεάν εργαλείο
- ✓ Επιτρέπει την δημιουργία εικονογραφημένων ιστοριών σε μορφή pdf
- ✓ Αποθηκεύεις και τροποποιείς την ιστορία σου όσες φορές θες διαδικτυακά (www.lego.com/en-us/cityactivities/comics).

Πέραν όλων των παραπάνω εργαλείων όμως, από την άλλη μεριά, είναι ενδεικτική συγχρόνως και η περίπτωση του λεγόμενου TOONDOO

- Εφαρμογή μέσω ιστοσελίδας
- Εγγραφή
- Κυρίως για άτομα σχετικά με τα cartoons
- Συνθέτους ιστορίες επιλέγοντας χαρακτήρες , αντικείμενα μέσα από διάφορα εργαλεία που διαθέτει (www.toondoo.com).

Πέραν όλων των παραπάνω εργαλείων όμως, από την άλλη μεριά, είναι ενδεικτική συγχρόνως και η περίπτωση του λεγόμενου Pixton

- 1) Σύγχρονο ψηφιακό εργαλείο κατασκευής

- 2) Δημιουργία ολόκληρου κόμικς
- 3) Έμπνευση από άλλες δημιουργίες
- 4) Δωρεάν εγγραφή
- 5) Επιλέγεις ήρωες και χαρακτήρες
- 6) Τροποποιείται η στάση του σώματος
- 7) Πρόγραμμα με συνδρομή
- 8) Αποθήκευση και εκτύπωση (www.pixton.com).

Μια άλλη περίπτωση είναι αυτή του Comic lab, όπου παρατηρούμε τα ακόλουθα γνωρίσματα:

- Εργαλείο παραγωγής αλληλεπίδρασης ιστοριών
- Γραφικό χαρακτήρα
- Κουτιά διαλόγου
- Υπερσυνδέσμους
- Ήχο
- Βίντεο
- Ανάγνωση μέσω viewer
- Εκτυπώνεται (www.webcomicbooksreator.com).

Άλλη περίπτωση από την άλλη μεριά, είναι αυτή του εργαλείου KABAM. Εδώ, εν προκειμένω βλέπουμε τα ακόλουθα γνωρίσματα:

- ο Διαδικτυακή εφαρμογή

- ο Εγγραφή χρήστη
- ο Σκοπεύει στην εκπαίδευση των παιδιών για θέματα υγείας
- ο Ο χρήστης παρακολουθεί μαθήματα και δίνει σωστές συμβουλές απαντάει με τρεις διαφορετικές επιλογές απαντήσεων (www.kbam.com).

Ενδιαφέρουσα περίπτωση, πέραν όλων των παραπάνω, είναι επίσης και αυτή του λεγόμενου Concept cartoon. Εδώ υφίστανται οι ακόλουθες λειτουργίες και εφαρμογές:

- Πρόγραμμα μαθηματικών και αστρονομίας
- Μέγεθος πολλαπλών επιλογών
- Επιλέγει την άποψη ενός ήρωα μ την οποία συμφωνεί και αξιολογεί ο μαθητής (www.conceptaca.toons.com).

Μια άλλη περίπτωση, που θα ήταν δυνατόν να λάβουμε υπόψη στο πλαίσιο των διαφόρων ψηφιακών εφαρμογών, ως προς την χρήση των κόμικς στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση δεν παύει να είναι και αυτή του λεγόμενου Cartoon story maker. Στα πλαίσιά του υφίστανται τα εξής σημαντικώ γνωρίσματα

1. Εργαλείο κατασκευής ιστορίας με μορφή κόμικς

2. Η πρώτη σελίδα περιέχει τις δυνατές επιλογές
3. Στην αριστερή πλευρά της φιγούρας των ηρώων με εναλλακτικές μορφές
4. Κάτω αριστερά είναι η γωνία επεξεργασίας εσωτερικού και εξωτερικού χώρου
5. Ο χρήστης εισάγει εικόνες και φόντο προσωπικές
6. Με το dry an drop καταγράφει φωνές από δική σου δημιουργία , τον φόντο του ήρωα και σχηματίζεται το καρτέ
7. Αποθηκεύεται σε ιστοσελίδα hhtml page
8. Μπορεί να αποκτήσει προβολές και από άλλους χρήστες (<http://cartoon-story-maher.informer.com>).

Κεφάλαιο 5: Η εκπαίδευση με τα κόμικς

Ενότητα 5.1: Η προσφορά των κόμικς στην εκπαίδευση

Η σημασία των κόμικς στην εκπαίδευση μπορεί να εκτιμηθεί ακόμα περισσότερο, κατά την προσωπική μας άποψη, υπό το πρίσμα του ότι άλλωστε αυτά δεν παύουν να συνιστούν Είναι πολυτροπικά κείμενα που μεταφέρουν μηνύματα και με εικόνες όχι μόνο με γραπτό λόγο. Δίνει πολλές διδακτικές δυνατότητες και μπορεί να αξιοποιηθεί σε μεγάλο βαθμό στο σχολείο. Αυτό είναι συνδεδεμένο εδώ μάλιστα με

την ανάδειξη του στοιχείου της αφήγησης και μάλιστα της εικονογραφημένης αφήγησης, η οποία εδώ άλλωστε καθίσταται πιο άμεση, αναφορικά με την πρόσληψή της από τους μαθητές (Δημητριάδου Κ., 2016).

Τα κόμικς διαβάζονται συνήθως δύο φορές από τον άνθρωπο μια στην παιδική ηλικία και μία αργότερα. Τα κόμικς παρέχουν αφηγηματικές εμπειρίες για τους μαθητές που μόλις αρχίζουν να μαθαίνουν να διαβάζουν. Όπως ήδη τονίστηκε και πιο πάνω, η σημασία τους παράλληλα είναι σημαντική και για τους μαθητές που αποκτούν μια νέα γλώσσα. Οι μαθητές ακολουθούν τις αρχές και τις καταλήξεις της ιστορίας, την πλοκή, τους χαρακτήρες, τον χρόνο και τη ρύθμιση, την αλληλουχία χωρίς να χρειάζονται εξελιγμένες δεξιότητες αποκωδικοποίησης λέξεων. Οι εικόνες υποστηρίζουν το κείμενο και δίνουν στους μαθητές σημαντικές ενδείξεις για τη σημασία της λέξης. Τα κόμικς λειτουργούν ως ένα πάρα πολύ βοηθητικό και υποστηρικτικό εργαλείο ως προς την κατανόηση εκ μέρους των μαθητών μιας σειράς ποικίλων λεξιλογικών εννοιών (συμπεριλαμβανομένων μάλιστα παράλληλα και αφηρημένων εννοιών) (Δημητριάδου Κ., 2016).

Επίσης, σύμφωνα με τον Carrye, τα κόμικς παρακινούν απρόθυμους αναγνώστες. Συμμετέχουν οι μαθητές σε μια λογοτεχνική μορφή που είναι δική τους. Τα κόμικς μιλούν στους μαθητές με τρόπο που κατανοούν και ταυτίζονται. Ακόμη και αφού οι μαθητές μάθουν να είναι ισχυροί αναγνώστες, τα κόμικς δίνουν στους μαθητές την ευκαιρία να διαβάσουν υλικό που συνδυάζει εικόνες με κείμενο για να εκφράσουν τη σάτιρα, τον συμβολισμό, την οπτική γωνία, το δράμα, τους παν και το

χιούμορ με τρόπους που δεν είναι δυνατοί μόνο με κείμενο (Carrye K.S., Weiner R.G., 2013).

Εδώ βέβαια, θα πρέπει να έχει επίσης υπόψη του κάποιος και την παράμετρο της προσφοράς των κόμικς ακόμα και ως προς βοήθεια που προσφέρουν αυτά, ως προς την εκμάθηση της γραφής. Πολλοί μαθητές διαβάζουν άπταιστα, αλλά δυσκολεύονται να γράψουν. Παραπονιούνται ότι δεν ξέρουν τι να γράψουν. Έχουν ιδέες, αλλά δεν διαθέτουν τις γραπτές γλωσσικές δεξιότητες για να δημιουργήσουν μια αρχή, να ακολουθήσουν μια ακολουθία ιδεών και στη συνέχεια να καταλήξουν σε ένα λογικό συμπέρασμα (Carrye K.S., Weiner R.G., 2013).

Οι μαθητές ρωτούν συχνά αν μπορούν να σχεδιάσουν μια εικόνα όταν γράφουν. Αναζητούν εικόνες για να υποστηρίξουν τις γλωσσικές τους ιδέες. Επιτρέπεται στη χρήση λέξεων και εικόνων που θα επιλύσουν προβλήματα αφήγησης τα οποία διαφορετικά δεν θα είχαν εμπειρία χρησιμοποιώντας μόνο λέξεις. Όπως και η ανάγνωση, τα κόμικς παρέχουν ικριώματα έτσι ώστε οι μαθητές να βιώνουν επιτυχία στο γράψιμό τους. Οι μαθητές μεταφέρουν συγκεκριμένα στοιχεία απευθείας σε γραφή μόνο κειμένου. Για παράδειγμα, οι μαθητές μαθαίνουν ότι ό, τι κείμενο βρίσκεται σε ένα μπαλόκι λέξεων τοποθετείται μέσα σε εισαγωγικά στη γραφή τους μόνο για κείμενο (Dooley M., Heller St., 2005).

Τα κόμικς, δεδομένου ότι βασίζονται εξάλλου στις εικόνες διαδραματίζουν έναν βασικό λειτουργικό ρόλο και συμπληρώνουν, ανατρέπουν, αντικαθιστούν το λεκτικό περιεχόμενο. Τα τελευταία χρόνια μέσα από την Ευρωπαϊκή ένωση παρουσιάστηκε στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα στο πλαίσιο δια βίου μάθησης το Edu comics project. Σκοπός ήταν να γίνει αντιληπτό η σημαντικότητα των κόμικς στην τάξη

1. Ενίσχυση της μάθησης
2. Παρακίνηση μαθητών

3. Χρήση τεχνολογίας με πρακτικό και αποτελεσματικό τρόπο .Με ένα συγκεκριμένο υλικό για τους εκπαιδευτικούς .Με την δυνατότητα να παρακολουθήσουν σεμινάρια στην Ελλάδα, στην Κύπρο, στο Ηνωμένο βασίλειο, στην Ιταλία και την Ισπανία

Τα κόμικς θεωρούνται κείμενα πολυτροπικά και προσιτά στους μαθητές. Η διδασκαλία μπορεί να λάβει διαφορετική μορφή, εάν ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιήσει τα κόμικς με εναλλακτικό τρόπο, ο οποίος θα καταστήσει την μάθηση προσιτή και ευχάριστη στους μαθητές .Υπό το πρίσμα εξάλλου και των όσων ήδη αναφέρθηκαν και πιο πάνω (στα πλαίσια του 3^{ου} κεφαλαίου) είναι χαρακτηριστικό εδώ, πως τα κόμικς στον χώρο της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης μπορούν να προσφέρουν τα ακόλουθα στοιχεία (Carrye K.S., Weiner R.G., 2013):

Στα πλαίσια των διαδικασιών με τις οποίες λαμβάνει χώρα η εκμάθηση σε διάφορα γνωστικά πεδία με βάση τη χρήση των κόμικς, είναι ενδεικτικό πως το πρώτο εκπαιδευτικό εργαλείο που εγκρίθηκε στα πλαίσια της εκπαίδευσης γενικά ήταν αυτό με την ονομασία Maks από τον Art Spiergelman. Μάλιστα, αυτό ήταν το πρώτο graphic novel που κέρδισε βραβείο Pulitzer το 1992. Από τότε μέχρι σήμερα χρησιμοποιούνται τα κόμικς και εγχειρίδια για τον διδακτικό τους ρόλο σε ακαδημαϊκούς και εκπαιδευτικούς τομείς. Είναι ενδεικτικό πως η χρήση τους σε παγκόσμια κλίμακα πλέον είναι αρκετά συχνή και διαδεδομένη. Σε αυτό το σημείο εξάλλου, θα ήταν δυνατόν να λάβουμε υπόψη μας παράλληλα και το ότι τα κόμικς

έχουν έναν σημαντικό ρόλο πλέον αναφορικά και με τη μελέτη επιστημονικών πεδίων, όπως αυτό της λογοτεχνίας. Κάτι τέτοιο από την άλλη μεριά μάλιστα, είναι εφικτό να συμβάλλει, για παράδειγμα, στη διαδικασία της διδασκαλίας του εν λόγω αντικειμένου (www.humblecomics.com/comicsedu/history.htm/).

Με βάση τα παραπάνω στοιχεία μάλιστα, είναι σαφές εδώ πως η χρήση των κόμικς δεν παύει να είναι άμεσα συνδεδεμένη με τη διδασκαλία της. Αυτό το στοιχείο, επί παραδείγματι, είναι σαφές, ως προς την περίπτωση της διδασκαλίας της αγγλικής γλώσσας ως δεύτερης ή ξένης γλώσσας. Η διδασκαλία ξένων γλωσσών μέσα από το κόμικς, πιο συγκεκριμένα, είναι κάτι που μπορεί να λάβει χώρα μέσα από την χρήση των ζωγραφιών και των εικόνων που υφίστανται στα κόμικς ως εκείνων των εποπτικών σημείων και διαφόρων συμβόλων, με τα οποία ο μαθητής στα πλαίσια της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης έχει τη δυνατότητα, να συνδέσει με μεγαλύτερη αμεσότητα στο μυαλό του διάφορους λεκτικούς τύπους και εκφράσεις που υφίστανται στα πλαίσια αυτών των γλωσσών με διάφορες εικόνων από την πραγματικότητα και την καθημερινή ζωή, διάφορες εικόνες αντικειμένων, ατόμων, καταστάσεων, συναισθημάτων κλπ (Gorman Br., 2009).

Ακόμα, θα ήταν δυνατόν εδώ να επισημανθεί, ότι τα κόμικς είναι σημαντικά και για την βελτίωση προφορικού λόγου σε μαθητές με δυσκολία (Platt J.T., & Platt H.K., 1975). Ο ρόλος τους παράλληλα μπορεί να σταθεί καθοριστικός αναφορικά με τον εμπλουτισμό λεξιλογίου και την μεταγραφή κόμικς σε γραπτό κείμενο και το αντίστροφο. Τα κόμικς είναι ένας πολύ καλός τρόπος να διασώσεις ιδέες και πληροφορίες.. Τα κόμικς εξάλλου, συνιστούν παράλληλα και πλουραλιστικά πολυφωνικά μέσα επικοινωνίας. Αυτό άλλωστε συμβαίνει, καθώς τα κόμικς προσφέρουν την δυνατότητα στον αναγνώστη να σκεφτεί και να πεί αυτό που θέλει. Έχουν ευκαιρία κάποιες φωνές να ακουστούν (Versaci, R., 2001).

Τα κόμικς θεωρούνται μια πραγματικά πολύ σημαντική και σοβαρή δύναμη και εργαλείο, ως προς το να μεταφέρουν γνώσεις στους μαθητές και μάλιστα με έναν τρόπο, ο οποίος είναι ιδιαίτερα αγαπητός στα παιδιά και παράλληλα και σημαντικός παράγοντας ψυχαγωγίας για αυτά, καθιστώντας έτσι συγχρόνως το μάθημα και πιο ευχάριστο.. Δεν υπάρχει κάποια διαμορφωμένη κουλτούρα στην Ελλάδα που να βοηθάει τον εκπαιδευτικό να διαλέξει ένα κόμικς για τους μαθητές τους. Το ελληνικό αναλυτικό πρόγραμμα δεν παρέχει στους εκπαιδευτικούς περεταίρω

εξειδίκευση , όπως σεμινάρια ,γεγονός που τους καθιστά να ενεργούν μόνοι τους για προσωπική ανέλιξη.

Ωστόσο, είναι σαφές, την ίδια στιγμή ότι θα πρέπει τα παιδιά να κατέχουν την παλαιά και την καινούργια κουλτούρα μέσα από τα κόμικς ανακαλύπτοντας νέες τέχνες . Ο απλός λόγος εξάλλου, με βάση και τις σχετικές αναλύσεις που έγιναν και πιο πάνω ως προς την διασύνδεση ανάμεσα στην εικόνα και το λόγο στα πλαίσια των πολυτροπικών κειμένων των κόμικς, συμπληρώνει το νόημα των διαφόρων εικόνων και δεν παύουν φυσικά και αυτές οι ίδιες να είναι μια βασική πηγή πληροφοριών όπως το ίδιο το κείμενο. Οι εικόνες των κόμικς εξάλλου, είναι εφικτό να συμπληρώνουν όσα δεν έχουν λεχθεί από τον αφηγητή. Αυτό αποδεικνύει την ανάδειξη των απαραίτητων στοιχείων για την κατανόηση με ακόμα καλύτερο και πιο εναργή τρόπο γνωστικών και επιστημονικών πεδίων, όπως μπορεί να είναι για παράδειγμα, εκείνο της ιστορίας. Τα κόμικς αποτελούν ένα πραγματικά αποτελεσματικό μέσο, αναφορικά με την ανάδειξη όλων εκείνων των παραμέτρων, πληροφοριών, γνώσεων και στοιχείο που υπάρχουν φανερά η κρυμμένα και πρέπει ο αναγνώστης να τα αντιληφθεί για να βγει ένα νόημα (Μίσιου Μ., 2013).

- Τα κόμικς έχουν ως προϋπόθεση για την αποτελεσματική ανάγνωση τους
- Εύκολο τρόπο γραφής
- Ανάπτυξη κριτικής ικανότητας χωρίς αυτοσυγκέντρωση
- Καθημερινή γλώσσα, ελεύθερη και χωρίς δύσκολες εκφράσεις (Μίσιου Μ., 2013).

Το κόμικς είναι ιδανικό στο να συνδέει την οικοδόμηση γνώσης με πιο άμεσα ενδιαφέροντα των παιδιών με οικείο τρόπο, επηρεάζοντας από την προϋπάρχουσα γνώση και εμπειρία. Αυτό το στοιχείο άλλωστε εδώ αποτυπώνεται μέσα από την ύπαρξη των εικόνων και της πλούσιας εικονογραφίας που σε συνδυασμό και με τη χρήση πλούσιων χρωμάτων, είναι ένας σημαντικός και καθοριστικός παράγοντας, ως προς το κέντρισμα του ενδιαφέροντος των παιδιών στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Αυτό το στοιχείο εξάλλου, είναι ικανό πολλές φορές να συμβάλλει καθοριστικά στο να καλλιεργηθεί ακόμα πιο πολύ το ενδιαφέρον των μικρών παιδιών σχετικά με ποικίλες περιπτώσεις γνωστικών πεδίων και αντικειμένων.

Πέραν όλων των παραπάνω στοιχείων όμως, σε αυτό το σημείο παράλληλα, είναι δυνατόν να τονιστεί και το ότι η σημασία των κόμικς στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, είναι συνδεδεμένη και με το ότι τα παιδιά άλλωστε έχουν την τάση να βλέπουν την εικόνα με διαφορετικό τρόπο σε σχέση με τους ενήλικες. Το παιδί έχει την τάση να ανιχνεύει μικρές λεπτομέρειες και να παρατηρεί παράλληλα την εικόνα τμηματικά. Αντιλαμβάνεται εξάλλου, πως οι εικόνες είναι μια ιστορία που μπορεί παράλληλα να αφηγηθεί. Η εικόνα όμως με αυτόν τον τρόπο ταυτόχρονα μπορεί να αποτελέσει και ένα αποτελεσματικό υλικό αναφορικά με την διαδικασία της παραγωγής γραπτού λόγου και έτσι ο μαθητής στο δημοτικό έχει την δυνατότητα να καλλιεργήσει την γλωσσική του επάρκεια, κατανοώντας και την αφηγηματική δομή μιας ιστορίας.

Αναφορικά με την αξιοποίηση των κόμικς στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, είναι ενδεικτικό εδώ και το γεγονός ότι είναι εφικτή η ύπαρξη ειδικών προεργασιών στο πλαίσιο των οποίων περιλαμβάνονται ασκήσεις σχετικές με την αφηγηματική γραμματική των κόμικς, ως προς τα ενδιάμεσα κενά, τον τρόπο αξιοποίησης των καρτέ, την χρήση των διαλόγων κλπ. Στην συνέχεια είναι δυνατή η πραγματοποίηση ασκήσεων που εισάγουν τους μαθητές στα ακόλουθα:

- Στη σύνδεση κειμένου - εικόνας
- Στην δημιουργία εικόνας που βασίζεται σε συγκεκριμένο κείμενο
- Στην τοποθέτηση της ιστορίας στο χώρο, στην εικαστική επένδυση του φόντου και του χώρου
- Στην μετατροπή του χώρου με το καρτέ σε χρόνο δράσης με την αλλαγή της εικόνας
- Στην οργάνωση των καρτέ παράλληλα ως αφηγηματικής προοικονομίας

- Στην μορφοτυπική ένδυση των ηρώων και στην ανάπτυξη επίσης και των εκφράσεών τους με βάση τα συναισθήματα τους και με βάση και την ροή της αφήγησης
- Στην χρήση παράλληλα διαφόρων εφέ ως προς τους ήχους ή ως προς την κίνηση

Σε συνάφεια με όλα τα παραπάνω όμως, την ίδια στιγμή συγχρόνως, θα ήταν δυνατόν να τονιστεί εδώ και το ότι τα κόμικς μπορούν να παίξουν πολύ σημαντικό ρόλο κι ως προς την εμπέδωση της διδακτικής ύλης στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Αυτή η διαδικασία είναι εφικτή ειδικότερα μέσα από τη δημιουργία τους από τους ίδιους τους μαθητές. Φυσικά εδώ θα πρέπει να έχουμε υπόψη μας συγχρόνως και το ότι η χρήση των κόμικς αναφορικά με την εμπέδωση της ύλης στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, δεν είναι κάτι εφικτό για όλα τα μαθήματα και τα γνωστικά αντικείμενα. Περισσότερο, είναι κάτι που μπορεί να εφαρμοστεί σε μαθήματα, όπως αυτά της ιστορίας, της γλώσσας αλλά και της ιστορίας, των θρησκευτικών κλπ.

Κεφάλαιο 6: Μια διδακτική πρόταση για εφαρμογή των κόμικς στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

6.1 Η διδακτική πρόταση

Στην εν λόγω περίπτωση, υφίσταται η πρόταση της διδασκαλίας του αντικειμένου της Ιστορίας στην Γ΄ Δημοτικού, σε συνδυασμό με το κόμικ Μίκυ Μάους και συγκεκριμένα με την ιστορία Topodissea. Πρόκειται για ιστορία της Disney που κυκλοφόρησε το 2018 στην Ιταλία (όντας παράλληλα δημιούργημα των Donald Soffritti και Roberto Gagnor) και που στην πορεία επρόκειτο να μεταφραστεί στα ελληνικά. Σε αυτό το σημείο παράλληλα θα ήταν δυνατόν να επισημανθεί το ότι το κόμικ αυτό αποτελεί παραλλαγή, πιο συγκεκριμένα, της Οδύσσειας του Ομήρου και της οποίας στοιχεία εξάλλου διδάσκονται στα πλαίσια του σχολικού εγχειριδίου της Γ΄ Δημοτικού στο μάθημα της Ιστορίας. Είναι χωρισμένο σε δυο επιμέρους τεύχη – βιβλία, των οποίων το περιεχόμενο ανταποκρίνεται στα διάφορα τμήματα και ιστορίες της Οδύσσειας.

Σε αυτό το σημείο, είναι πρόπον να επισημανθεί πως αυτή η διδακτική πρόταση θα ήταν δυνατόν να διαρκέσει για ένα διάστημα 5 διδακτικών ωρών. Αφορά επίσης την 6^η διδακτική ενότητα του σχολικού εγχειριδίου με τον τίτλο «Οι περιπέτειες του Οδυσσέα», ενώ λαμβάνεται υπόψη η αντιστοίχιση της ιστορίας του Οδυσσέα στους Κίκονες, τους Λωτοφάγους και τους Κύκλωπες (που αποτελεί άλλωστε το πρώτο υποκεφάλαιο του έκτου κεφαλαίου του σχολικού εγχειριδίου Ιστορίας) με την αντίστοιχη ιστορία που εντοπίζεται στον πρώτο τόμο του Topodissea. Θα πρέπει να σημειωθεί σε αυτό το σημείο, πως μέσα από την εν λόγω διδακτική πρόταση, κεντρικοί στόχοι είναι αφενός μεν η ανάπτυξη μιας επικοινωνιακής γνώσης, με άλλα λόγια, μιας γνώσης, η οποία, την ίδια στιγμή, θα δομείται από τους ίδιους τους μαθητές, αφετέρου δε είναι σημαντικός στόχος είναι και αυτός που αφορά την καλλιέργεια της κριτικής σκέψης των παιδιών σε συνδυασμό με την διάσταση της ανάπτυξης της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας.

Παράλληλα όμως, θα πρέπει να τονιστεί ότι υφίσταται και ένα πλέγμα συγκεκριμένων στόχων γλωσσικού χαρακτήρα και συνδεδεμένων επίσης με την διάσταση του κλασικού γραμματισμού. Με άλλα λόγια, ο στόχος είναι οι μαθητές να έρθουν σε επαφή με την μυθολογία, γνωρίζοντας ειδικά περιπέτειες από την Οδύσσεια, καθώς επίσης και να κατανοήσουν την δίψα για γνώση που είχε ο Οδυσσεύς, να εξασκηθούν και σε ό,τι αφορά στο ζήτημα της επεξεργασίας παραγράφων με την δημιουργία ταυτόχρονα και πλαγιότιτλων. Επιπλέον, σημαντικός στόχος είναι και αυτός της μάθησης σωστής ορθογραφίας, σε συνδυασμό και με το να είναι σε θέση να επισημαίνουν σε ένα γραπτό κείμενο διάφορα βασικά γνωρίσματα της αφήγησης (πρόσωπα, δράσεις, χρονική ακολουθία κλπ), καθώς και να αντιλαμβάνονται την εξέλιξη των διαφόρων γεγονότων.

Επιπροσθέτως, πρέπει να σημειωθούν και ορισμένοι άλλοι στόχοι που αφορούν τον κριτικό γραμματισμό. Οι μαθητές καλούνται να καλλιεργούν την αισθητική και πολιτισμική τους συνείδηση, να γίνονται οι ίδιοι παραγωγοί γνώσης, να αναπτύσσουν δεξιότητες προσωπικής έκφρασης και να παρουσιάζουν τις δραστηριότητές τους. Άλλος στόχος τους είναι να στοχάζονται πάνω σε ιδέες, να εξάγουν συμπεράσματα και να αυτοσχεδιάζουν. Το στοιχείο της δημιουργικής γραφής επίσης παίζει καθοριστικό λόγο διότι είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με την αφήγηση, τη δημιουργία διαλόγων και την ένταξη των διαφόρων χαρακτήρων της ιστορίας μέσα σε αυτούς τους διαλόγους

6.2 Παρουσίαση Διδασκαλίας

Αναφορικά με το ζήτημα της διδασκαλίας στη διάρκεια των δυο πρώτων διδακτικών ωρών υφίσταται η διαδικασία της εφόρμησης. Γίνεται μια προσπάθεια διασύνδεσης εν γένει με τα έπη του Ομήρου και ειδικότερα με την περίπτωση της Οδύσσειας. Στην συνέχεια γίνεται μια πολύ σύντομη αναφορά στις περιπέτειες του Οδυσσέα στους Κίκονες, τους Λωτοφάγους και τους Κύκλωπες μέσα από την ανάγνωση της ιστορίας μέσα από το βιβλίο, ενώ ο δάσκαλος εν συνεχεία παρουσιάζει στα παιδιά μες στην τάξη μια σειρά από διαφάνειες που έχει φτιάξει (με την βοήθεια κάποιου εξειδικευμένου ατόμου από πιο πριν) μέσω φωτογραφιών μέσα από το συγκεκριμένο σημείο του προαναφερόμενου κόμικς του Μίκυ Μάους Topodissea.

Στη διάρκεια της τρίτης διδακτικής ώρας είναι χαρακτηριστικό ότι ο δάσκαλος θα καλέσει τα παιδιά, στα οποία μοιράζει σε αυτήν την φάση, αντίτυπα των συγκεκριμένων ιστοριών μέσα από το συγκεκριμένο Μίκυ Μάους, ώστε να προβούν στην επισήμανση ομοιοτήτων, αντιστοιχίσεων ή και διαφοροποιήσεων αντίστοιχα, ανάμεσα στην ιστορία μέσα από το κόμικς και την καθαυτή ιστορία μέσα από την Οδύσσεια.

Κάποιες δραστηριότητες που έχουν σχέση με την δομή της αφήγησης, είναι ορισμένες ερωτήσεις σχετικές με το τί κάνει ο κεντρικός ήρωας του Κόμι σε διάφορες σκηνές, ιστορίες και περιπέτειες. Παραδείγματος χάρη όπως αυτή με τον Κύκλωπα, ή εκείνη με τους Λαιστρυγόνες. Εξάλλου, αυτό είναι δυνατόν να γίνει μέσα από τον διαμοιρασμό ενός φύλλου εργασίας στα παιδιά, με το οποίο ταυτόχρονα θα κληθούν να απαντήσουν σε ερωτήματα σχετικά με αυτές τις ομοιότητες ή διαφοροποιήσεις.

Στη διάρκεια της τέταρτης διδακτικής ώρας ο δάσκαλος μαθαίνει στα παιδιά την χρήση του προγράμματος Comic Strip Creator. Με το συγκεκριμένο πρόγραμμα υφίσταται η διαδικασία της δημιουργίας ψηφιακών κόμικς, όπου ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να προσθέσει στην πορεία διάφορα καρέ που αποτελούνται από εικόνες και βίντεο που μπορεί να προέρχονται και μέσα και από το Διαδίκτυο. Το συγκεκριμένο εργαλείο δημιουργίας ψηφιακών κόμικς είναι ιδιαίτερα εύκολο, δίνει την δυνατότητα στους χρήστες να επεξεργάζονται τα αντικείμενα (μετακίνηση, αλλαγή μεγέθους, καθρεπτισμός), να εξάγουν τους δημιουργούς σε εικόνα, να εισάγουν εικόνες και χαρακτήρες και να επεξεργάζονται καρέ.

Στο πλαίσιο της πέμπτης και τελευταίας διδακτικής ώρας ο δάσκαλος θα χωρίσει τα παιδιά σε ομάδες των τεσσάρων – πέντε ατόμων. Καθεμιά εξ αυτών των ομάδων θα επιλέξει μια συγκεκριμένη σκηνή σχετική με μια από τις τρεις περιπέτειες του Οδυσσέα και των συντρόφων του (Κίκονες, Λωτοφάγοι, Κύκλωπες). Η δημιουργία του κόμικς κάθε ομάδας γίνεται με την βοήθεια οπτικού υλικού που θα συγκεντρώσουν οι μαθητές από το Διαδίκτυο. Οι μαθητές εδώ θα ασχοληθούν ομαδικά για να διεκπεραιώσουν την εργασία. Τα αποτελέσματα παρουσιάζονται στο τέλος μες στην τάξη και παράλληλα, με ερωτηματολόγια που θα μοιράσει ο δάσκαλος στα παιδιά, είναι δυνατόν να υπάρξει εκ μέρους τους βαθμολόγηση του κάθε κόμικς.

Συμπεράσματα

Σύμφωνα λοιπόν με όλα όσα αναφέρθηκαν τα κόμικς ίσως σε παλαιότερες εποχές είχαν αντιμετωπιστεί με κάποιο υποτιμητικό τρόπο, μέσα από την παρατήρηση βασικών πτυχών της δομής τους είναι εμφανές πως μπορούν να συμβάλλουν καθοριστικά στην εκπαιδευτική διαδικασία, στο πλαίσιο της

Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Ο ρόλος τους είναι πολύ βασικός και σημαντικός, αναφορικά με μια σειρά συγκεκριμένων παραμέτρων που είναι συνδεδεμένες με κεντρικούς άξονες των σύγχρονων παιδαγωγικών μεθόδων στον τομέα της σύγχρονης εκπαίδευσης.

Πιο συγκεκριμένα, με βάση και τα όσα αναφέρθηκαν και πιο πάνω, μεγάλος στόχος είναι να αποκτήσουν τα παιδιά κίνητρα από αυτήν την εκπαιδευτική διαδικασία για μάθηση. Επίσης, είναι σημαντικό να μάθουν να δουλεύουν μέσα στην τάξη με συνεργασία αλλά και ατομικά. Επιπρόσθετα, το απόλυτο αποτέλεσμα επιτυγχάνεται με το να γίνει μια ευχάριστη εκπαιδευτική διαδικασία.

Ένας άλλος στόχος, εν προκειμένω, αφορά και την προσπάθεια να μπορέσουν να κινητοποιηθούν όλοι οι μαθητές διαφέροντας το ένα με το άλλο όσο αναφορά τους χαρακτήρες τους βλέποντας στα κόμικς να προβάλλονται ανθρωπινά χαρακτηριστικά. Σύμφωνα με την θεωρία του Yang η χρήση των κόμικς είναι εφικτό να συμβάλλει αποφασιστικά στην υποστήριξη μιας σειράς διαφόρων στυλ μάθησης.

Πέραν όλων των παραπάνω, έχουν ως σκοπό να βοηθήσουν τα παιδιά κυρίως στα γλωσσικά μαθήματα. Σε αυτό το σημείο πρέπει να διακριθεί η επισήμανση που υφίσταται πολλές φορές από τους εκπαιδευτικούς, ως προς τον προβληματισμό των παιδιών για δύσκολες και σύνθετες έννοιες ή λέξεις . Έτσι τα κόμικς θεωρούνται βοηθοί των παιδιών σε όλη την ιστορία δουλεύοντας συνεργατικά.

Στο πλαίσιο του ρόλου και των στόχων που είναι δυνατόν να προκύψουν μέσα από την χρήση των κόμικς στα πλαίσια της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, όπως είδαμε άλλωστε και πιο πάνω, είναι παράλληλα το να μπορέσουν κάποια στιγμή οι μαθητές να δημιουργήσουν ένα δικό τους κόμικς. Μια τέτοια προοπτική εξάλλου, μπορεί να συμβάλλει παράλληλα στο να αποκτήσουν κάποιες δεξιότητες ανάγνωσης, γραφής

εικαστικών γνώσεων αλλά και ορισμένες γνώσεις πάνω σε θέματα χρήσης. Από αυτό τα παιδιά έχουν την δυνατότητα να ερευνήσουν και να εξοικειωθούν με πολλές τέχνες και επιστήμες

Πέραν όλων των παραπάνω όμως, την ίδια στιγμή, ένας άλλος στόχος είναι διαμέσου των κόμικς να μπορέσουν τα παιδιά επίσης και να μάθουν να συνδυάζουν την ζωή εντός και εκτός σχολείου. Μια τέτοια στοχοθεσία ειδικότερα είναι συνυφασμένη με το να εξελιχθούν σύμφωνα με τον νέο κόσμο που έχει απαιτήσεις τεχνολογικές. Υπό αυτό πρίσμα άλλωστε, τα παιδιά εκθέτουν ιδέες και εκφράζονται ελεύθερα μέσα από μια πολυτροπική διαδικασία

Βιβλιογραφία

Βασιλικοπούλου Μ., Μπολουδάκης Μ., Αράπογλου Ι., Αλτάνης Ι., Γεωργιακάκης Π., & Ρετάλης Σ., «Αποτελέσματα πιλοτικού εργαστηρίου χρήσης εκπαιδευτικών ψηφιακών κόμικς σε μαθητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης». Στο Φ. Γούσιας (επιμέλεια). *Πρακτικά 5^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου ΕΕΕΠ – ΔΤΠΕ, «ΤΠΕ και Εκπαίδευση»*, Πειραιάς 4 & 5 Οκτωβρίου 2008, σ.σ. 1- 15

Βασιλικοπούλου Μ., Μπολουδάκης Μ., Αράπογλου Ι., Αλτάνης Ι., Γεωργιακάκης Π., & Ρετάλης Σ. «Αποτελέσματα πιλοτικού εργαστηρίου χρήσης εκπαιδευτικών ψηφιακών κόμικς σε μαθητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης με θέμα την ισότητα των δύο φύλων». Στο Π Πολίτης (επιμέλεια). *Πρακτικά 1^{ου} Εκπαιδευτικού Συνεδρίου: Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία*. Βόλος, 24 – 26 Απριλίου 2009, σ.σ. 681 – 688

Βασιλικοπούλου Μ., *Σχεδίαση εκπαιδευτικού υλικού υπερμεσικών κόμικς από μαθητές, με βάση τις μαθησιακές τους προτιμήσεις*, διδακτορική διατριβή, Τμήμα Ψηφιακών Μέσων, Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Πειραιάς, 2011

Carrye K.S., Weiner R.G., *Graphic Novels and Comics in the Classroom: Essays on the Educational Power of Sequential Art*, McFarland editions, London, 2013

Γκοτοβός, Α., "Παραμύθι και κόμικς" στο *Από το Παραμύθι στα Κόμικς - Παράδοση και Νεωτερικότητα*, εκδόσεις Οδυσσεάς, Αθήνα, 1996

Eco U., *Κήνσορες και Θεράποντες. Θεωρία και ιδεολογία των μέσων μαζικής επικοινωνίας*, μετάφραση Ε. Καλλιφατίδη, εκδόσεις Γνώση, Αθήνα, 1987

Eisner W., *Comics and Sequential Art*, W.W. Norton & Company, New York, 2008

Fodsick Ch., Grove L., McQuillan L., *The Francophone Bande Dessinee*, Rodopi Editions, Amsterdam, 2005

Gordon I., *Comic Strips and Consumer Culture: 1890 – 1945*, Smithsonian Institution, New York, 2002

Gorman Br., (2009). "Cross Linguistic Universals in Reading Acquisition with Applications to English – Language Learners with Reading Disabilities". *Seminars in Speech and Language*, 30(4): 246 – 60

Grove L., *Comics in French. The European Bande Dessinee in Context*, Berghahn, New York, 2010

Jauss H.R., *Η θεωρία της πρόσληψης*, εισαγωγή, μετάφραση, επιμέλεια Μίλτος Πεχλιβάνης, εκδόσεις Ι.Δ. Κολλάρου και ΣΙΑ ΑΕ, Αθήνα, 1995

Kern Ad., (2007). “Symposium Kibyoshi: The World’s First Comic Book?”, *International Journal of Comic Art*, 9: 1 – 486

Kinko It., (2004). “Growing up reading Japanese Manga”. *International Journal of Comic Art*, 6: 392 - 401

Κουγκουλος Αθ., «Η ιδεολογική χρήση της προϊστορίας στα κόμικς», στο *Από το παραμύθι στα Κόμικς*, επιμέλεια Ευάγγελος Γρ. Αυδίκος & Μ.Γ. Μερακλής, εκδόσεις Οδυσσέας, 1996, σ.σ. 726 – 741

Κωνσταντινίδου – Σέμογλου Ν., *Κόμικς, παιδιά και αστείο*, εκδόσεις Εξάντας, Αθήνα, 2001

Μαλαφάντης Κ., (1990). «Τα κόμικς και το κοινό τους», στο *Διαβάζω*, στο *Βιβλίο και Εικονογράφηση*, 248

Μαλαφάντης Κ., (1990). «Τα κόμικς και το κοινό τους», στο *Διαβάζω*, στο *Βιβλίο και Εικονογράφηση*, 248, σ.σ. 63 - 64

Μαρτινίδης Π., *Κόμικς: Τέχνη και τεχνική της εικονογράφησης*, Αγροτικές Συνεταιριστικές Εκδόσεις (Α.Σ.Ε.), Θεσσαλονίκη, 1990, σ.σ. 18 – 20

Μαρτινίδης Π., «Από τα παιδιά του χρόνου στα παιδιά του χώρου: η αφήγηση ως χρονική ροή ή ως χωρική ανάπτυξη και τα κόμικς ως ενδιάμεση, ιδεώδης σύγκλιση», στο Ε. Αυδίκος (επιμέλεια). *Από το παραμύθι στα κόμικς. Παράδοση και Νωτεριότητα*, εκδόσεις Οδυσσέας, Αθήνα, 1996

Ματσαγγούρας Η., *Κειμενοκεντρική προσέγγιση του λόγου*, εκδόσεις Γρηγόρης, Αθήνα, 2004

- Μίσιου, Μ., «Κόμικς και Εκπαίδευση», στο *Τα κόμικς από το περίπτερο στη σχολική τάξη* > *Θεωρητικές ερμηνευτικές και παιδαγωγικές διαστάσεις*, ΚΨΜ, Αθήνα, 2013
- Μπαζίνας Γ., Στάθης Μ., Μερακλής Γ., Τα κόμικς σαν νέα μορφή έκφρασης, στο περιοδικό *Πρεβεζιάνικα Χρονικά*, αρ. 25, Ιανουάριος – Ιούνιος 1991
- Νικολόπουλος Α., *Τα ελληνικά κόμικς από την Μεταπολίτευση ως σήμερα. Διαδρομές έντεχνης επικοινωνίας, αντικατοπτρισμοί ιδεών και πολιτισμικές αναπαραστάσεις στα σύγχρονα εικονογραφήματα*, διδακτορική διατριβή, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Μυτιλήνη, 2011
- Patten Fr., *Watching Anime, reading Manga: 25 years of Essays and Reviews*, Stone Bridge Press, Berkeley, California, 2004
- Platt J.T., & Platt H.K., *The Social Significance of Speech*, North Holland, Amsterdam, 1975
- Rigaud Chr., (2015). “Knowledge – driven understanding of images in comic books”. *International Journal on Document Analysis and Recognition*, 18(3): 199 - 221
- Robinson J., *The Comics: An Illustrated History of Comic Strip Art*, G.P. Putnam’s Sons, London, 1974
- Schodt L., *The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution*, Stone Bridge Press, Berkeley, California, 2007
- Shimizu I., “Red Comic Books: The Origins of Modern Japanese Manga”. In Lent John A., (ed.) *Illustrating Asia: Comics, Humor Magazines, and Picture Books*, Honolulu University Press, Honolulu, Hawaii, 2001
- Sones W., (1994). “The comics and instructional method”, In *Journal of Educational Sociology*, 18 (3): 232 – 240
- Στάμου Φ., Τρανός Τ., & Χατζησαββίδης Σ., Η ανάγνωση και η παραγωγή πολυτροπικότητας σε μαθησιακό περιβάλλον: πρώτες διαπιστώσεις από μια διδακτική εφαρμογή. Μελέτες για την ελληνική γλώσσα, Πρακτικά της 24^{ης} Συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας του Α.Π.Θ. – Θεσσαλονίκη, 2004, σ.σ. 666 – 672

Stockstad M., & Cothren M.W., *Art: A Brief History*, London, 2010

Χοντολίδου Ε., *Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας*, εκδόσεις Γλωσσικός Υπολογιστής, Αθήνα, 1999

Versaci, Rocco (2001). "How Comic Books Can Change the Way Our Students See Literature: One Teacher's Perspective". *English Journal*. National Council of Teachers of English. **91** (2): 61–67

Ηλεκτρονικές Πηγές

www.humblecomics.com/comicsedu/history.htm/

www.lego.com/en-us/cityactivities/comics

www.comicstripcreator.org

www.conceptaca.toons.com