

Πιλοτικό Εργαστήριο Χρήσης Εκπαιδευτικών Ψηφιακών Κόμικς σε Μαθητές Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης με θέμα την Ισότητα των Δύο Φύλων

Μ. Βασιλικοπούλου¹, Ι. Αλτάνης², Μ. Μπολυνάκης³, Π. Γεωργιακάκης⁴, Σ. Ρετάλης⁵

¹Φιλολόγος, Υποψήφια Διδάκτορας Πανεπιστημίου Πειραιά
mvasilik@sch.gr

²Καθηγητής Πληροφορικής ΠΕ19, Επιστημονικός Συνεργάτης Πανεπιστημίου Πειραιά
galtanis@hotmail.com

³Μηχανικός Λογισμικού ItIsArt Ltd., Επιστημονικός Συνεργάτης
michalis@itisart.com.gr

⁴Διευθύνων σύμβουλος ItIsArt Ltd, Διδάκτορας
petros@itisart.com.gr

⁵Επίκουρος Καθηγητής Πανεπιστημίου Πειραιά
retal@unipi.gr

Περίληψη

Η διερεύνηση της δυνατότητας ένταξης των ψηφιακών κόμικς στη διδασκαλία διαφόρων γνωστικών αντικειμένων μέσα από ένα πιλοτικό εργαστήριο εξετάζεται στην παρούσα εργασία. Αρχικά, παρουσιάζονται οι εκπαιδευτικές τους δυνατότητες, ερευνητικά δεδομένα και προγράμματα σε σχολικές μονάδες παγκοσμίως που συνηγορούν στην αποτελεσματικότητα των κόμικς -ψηφιακών και μη- ως εκπαιδευτικών εργαλείων, και στη συνέχεια περιγράφεται η πορεία ενός πιλοτικού εργαστηρίου, όπου μαθητές Γυμνασίου ενεργοποιήθηκαν στη δόμηση μιας ιστορίας κόμικς με θέμα την Ισότητα των Φύλων, χρησιμοποιώντας το εκπαιδευτικό εργαλείο δημιουργίας CoSy_ComicStripCreator της ερευνητικής ομάδας CoSyLab του τμήματος Ψηφιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Πειραιά. Τέλος, παρουσιάζονται τα αποτελέσματα που ανέκυψαν από την αξιολόγηση του.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακά κόμικς, εργαλείο CoSy_ComicStripCreator, πιλοτικό εργαστήριο

1. Εισαγωγή

Τα κόμικς όπως και η γελοιογραφία ανήκουν στις γραφικές τέχνες. Τα πιο συνηθισμένα είδη είναι τα κόμικς στριπ (comic strip), που αφηγούνται μια ιστορία σε τρία ή τέσσερα καρτέ και οι μεγαλύτερες ιστορίες σε περιοδικά ή βιβλία, γνωστές ως κόμικς ή βιβλία κόμικς. Πρόκειται για "ένα είδος φανταστικής ή και πραγματικής αφήγησης που γίνεται με εικόνες, λόγο ή και με ήχους και αποδίδεται με την παράθεση γραμμμάτων" (Αντωνιάδης, 1995). Ο McCloud (1993) τα προσδιορίζει ως "γραφικά ή άλλες εικόνες σε αντιπαραβολή με μια προμελετημένη σειρά με σκοπό να μεταφέρουν πληροφορίες, και/ή να παράξουν μια αισθητική ανταπόκριση στον παρατηρητή". Ο Μαρτινίδης (1982) τα ονομάζει "εικονογραφήματα και ζωγραφιστή λογοτεχνία". Στην παρούσα εργασία το ενδιαφέρον στρέφεται στις προσπάθειες για διδακτική τους αξιοποίηση, τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό.

Η εισαγωγή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία αποτέλεσε αντικείμενο μελέτης σε πληθώρα από ερευνητικές εργασίες ήδη από τη δεκαετία του 1940 σε παγκόσμιο επίπεδο με ενθαρρυντικά αποτελέσματα. Ειδικά μετά το 1992, όταν το βιβλίο κόμικς "Maus" με θέμα το Ολοκαύτωμα του Art Spiegelman κέρδισε βραβείο Pulitzer (Sturm, 2001), τα κόμικς άρχισαν σταθερά να βρίσκουν το δρόμο τους στον κόσμο της Εκπαίδευσης. Πληθώρα ερευνητικών προσπαθειών κυρίως στις ΗΠΑ, αλλά και στον ευρωπαϊκό χώρο, ήταν το έναυσμα για να αξιοποιηθούμε διδακτικά τα κόμικς και στην Ελλάδα, προχωρώντας ένα βήμα περαιτέρω, στη διδασκαλία με τη βοήθεια ψηφιακών κόμικς, έτσι ώστε να αξιοποιηθούν οι πολλαπλές εκπαιδευτικές δυνατότητές τους, αλλά και οι ΤΠΕ.

Ακολούθως, στην εργασία αυτή θα παρουσιαστούν οι εκπαιδευτικές τους δυνατότητες, ερευνητικά δεδομένα και ορισμένα πειράματα/προγράμματα σε σχολεία παγκοσμίως για την αξιοποίηση των κόμικς -ψηφιακών και μη- ως εκπαιδευτικών εργαλείων, η ανάλυση των ευρημάτων μίας πιλοτικής έρευνας διδακτικής αξιοποίησης των ψηφιακών κόμικς και τα αποτελέσματα που ανέκυψαν από την αξιολόγησή της. Σκοπός μας είναι να καταδειχθεί η προστιθέμενη αξία της χρήσης των κόμικς στην εκπαίδευση και να προταθούν τρόποι διδακτικής χρήσης τους μέσα από το διδακτικό παράδειγμα που εφαρμόσαμε.

2. Εκπαιδευτικές Δυνατότητες

Τα κόμικς μπορούν να αποτελέσουν ένα δυναμικό και πρωτότυπο εργαλείο μάθησης στα χέρια του εκπαιδευτικού με ποικίλες και αξιολογικές δυνατότητες, όπως:

- **Κίνητρα:** Παρακινούν τους μαθητές, ακόμη και τους απρόθυμους. Ο Alongi (1974) πιστοποιεί "τη μαγνητική έλξη που ασκούν στα παιδιά".
- **Εποπτεία:** Εικόνες και κείμενο επωμίζονται το φορτίο της ιστορίας από κοινού. Ο Versaci (2001) θεωρεί ότι μπορούν να βάλουν "ανθρώπινο πρόσωπο" σε ένα θέμα με συνέπεια μια οικεία, συναισθηματική σύνδεση μεταξύ μαθητών και χαρακτήρων μιας ιστορίας. Ο Sones (1944) διαπίστωσε ότι η οπτική τους ποιότητα προάγει την μάθηση.
- **Μονιμότητα:** Ο Williams (1995) αναφέρει το "μόνιμο, οπτικό συστατικό" των κόμικς ως έναν από τους λόγους χρήσης τους. Σε ταινίες ή σε μια παραδοσιακή διάλεξη η γλώσσα και οι πράξεις είναι "εφήμερες". Τα κείμενα από την άλλη έχουν το "οπτικό" και μόνιμο στοιχείο, αλλά όχι εικόνες. Η "οπτική μονιμότητα" επομένως είναι μοναδική στο κόμικς, όπου ο αναγνώστης ελέγχει το ρυθμό της εκπαίδευσης.
- **Διαμεσολαβητικός ρόλος:** Χρησιμοποιούν ως ένα ενδιάμεσο βήμα προς δυσκολότερες και συνθετότερες έννοιες, ενώ η ίδια η πράξη δημιουργίας κόμικς είναι μια διεπιστημονική δραστηριότητα. (Yang G., 2003)
- **Δημοτικότητα:** Τα παιδιά είναι εξοικειωμένα με τη λαϊκή κουλτούρα (popular culture). Ο Hutchinson (1949) πιστεύει ότι "πρέπει να υπάρξει αρμονία μεταξύ των δραστηριοτήτων ζωής του παιδιού και της εμπειρίας του στο σχολείο - η νέα μάθηση είναι πάντα συνέχεια ή επέκταση της μάθησης που ήδη κατέχει ο μαθητής". Εξάλλου τα κόμικς προάγουν την απόκτηση ικανοτήτων/γραμματισμού στα Μέσα Ενημέρωσης (media literacy).
- **Καλλιέργεια κριτικής ικανότητας και αναλυτικής σκέψης:** Σύμφωνα με το Versaci (2001) η απάντηση ερωτήσεων που αφορούν τη συνδυαστική χρήση εικόνας και κειμένου ωθεί τους μαθητές σε εξοικείωση με αυτά τα δύο μέσα έκφρασης, αποκαλύπτοντας βαθύτερα νοήματα και προσφέροντας τη δυνατότητα ενδοσκόπησης.

3. Εκπαιδευτικά προγράμματα αξιοποίησης κόμικς σε παγκόσμιο επίπεδο

Στις ΗΠΑ προωθήθηκε το ονομαζόμενο Comic Book Project, (2008) το οποίο ξεκίνησε το 2001 στη Νέα Υόρκη πιλοτικά σε κάποια δημοτικά σχολεία και μέχρι του παρόντος έχει εξαπλωθεί σε περισσότερα από 850 σχολεία στην αμερικάνικη επικράτεια. Στόχος του προγράμματος είναι η ενθάρρυνση των μαθητών στη δημιουργία, συγγραφή, σχεδίαση και δημοσίευση των δικών τους κόμικς με βάση τις εμπειρίες και τα ενδιαφέροντά τους ως εναλλακτικός τρόπος για την προώθηση του γραμματισμού (literacy). Το σχολικό έτος 2005-2006 ξεκίνησε ένα ακόμη πιλοτικό πρόγραμμα στο Maryland Βαλτιμόρης που συμπεριελάμβανε μαθήματα βασισμένα σε κόμικς του Disney. Η αξιολόγηση του από το ομώνυμο πανεπιστήμιο είχε θετικά αποτελέσματα και το παράρτημα του Υπουργείου Παιδείας εκεί προώθησε την Άνοιξη του 2008 μια νέα πειραματική διδασκαλία σε 200 δημοτικά σχολεία. Στόχος είναι να εφαρμοστούν νέες διδακτικές στρατηγικές που προωθούν τη χρήση των κόμικς σε όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες, έτσι ώστε οι απρόθυμοι αναγνώστες να μελετούν περισσότερο και οι χαρισματικοί να καλλιεργούν τη δημιουργικότητα τους και να εμπλουτίζουν τις γνώσεις τους.

Στη Μεγάλη Βρετανία σε μια ανασκόπηση με θέμα "Graphic Novels Across the Curriculum", η εκπαιδευτικός Gibson M. (2007) παρουσιάζει επιτυχημένες μελέτες περίπτωσης διδασκαλίας μαθημάτων σε σχολεία μέσω της μελέτης αλλά και τη δημιουργίας κόμικς κυρίως σε μαθήματα Γλώσσας, Τέχνης και Ιστορίας. Ένα πρόγραμμα με τίτλο "Common values" των Lai-momo and Eurodialog, που συγχρηματοδοτήθηκε από την Ευρωπαϊκή Ένωση (2003) με θέμα την ένταξη των μεταναστών, χρησιμοποίησε τα κόμικς ως όχημα για επικοινωνία ανάμεσα σε εκπαιδευτικούς, μαθητές και την Πολιτεία. Το πρόγραμμα εντάχθηκε πιλοτικά σε τρία βελγικά σχολεία ως εκπαιδευτικό υλικό μαζί με έναν οδηγό για χρήση του και διήγειρε μεγάλο ενδιαφέρον.

Στη Γερμανία κατά τη διάρκεια της εαρινού εξαμήνου του 2008 χρησιμοποιήθηκε ως διδακτικό υλικό ένα βιβλίο κόμικς για το μάθημα της Ιστορίας με θέμα το Ολοκαύτωμα ("Die Suche/The Search", <http://www.annefrank.org/>). Το βιβλίο θα διδαχθεί πιλοτικά εκτός από τη Γερμανία και στην Πολωνία και Ουγγαρία σε περισσότερους από 3.000 μαθητές μαζί με το εκπαιδευτικό του υλικό και επίκειται η δημοσίευση των αποτελεσμάτων.

Στην Ιταλία ένα πιλοτικό πρόγραμμα με τίτλο "Banchi di Nuvole" έλαβε χώρα το 2003 σε 250 σχολεία πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης με θέμα την εισαγωγή των κόμικς στα σχολεία. Ο στόχος του ήταν να βελτιώσει τη διδασκαλία της γλώσσας, να προωθήσει τη χρήση ΙΤC και να διαμορφώσει μια διεθνή γλώσσα επικοινωνίας. Τα αποτελέσματα ήταν πολύ θετικά και παρουσιάστηκαν σε διεθνές συνέδριο στη Ρώμη το 2004. Μια δεύτερη φάση ξεκίνησε το σχολικό έτος 2005-2006, επεκτείνοντας το πρόγραμμα και στην δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

Όλα τα παραπάνω ενδεικτικά προγράμματα είναι ευρείας κλίμακας και εμπλέκουν τους μαθητές σε μια διαδικασία μελέτης, αλλά και δημιουργίας των δικών τους εκπαιδευτικών ιστοριών με τη βοήθεια των κόμικς. Οι σύγχρονες, όμως, τάσεις της εκπαιδευτικής πραγματικότητας απαιτούν και την εκμετάλλευση των δυνατοτήτων που προσφέρουν τα πολυμέσα/υπερμέσα, το διαδίκτυο και οι ΤΠΕ γενικότερα σε σχέση με τον επαναπροσδιορισμό των στόχων της εκπαίδευσης στην κοινωνία της μάθησης, δηλαδή την ενθάρρυνση της ενεργητικής μάθησης, την παρότρυνση συνεργασίας, τη σύνδεση του σχολείου με την καθημερινή ζωή, την έμφαση στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της αυτορρύθμισης και του αναστοχασμού και τέλος την αξιοποίηση των ατομικών ικανοτήτων του μαθητή (Βοσνιάδου, 2006) . Έχοντας κατά νου όλες τις αντιπροσωπευτικές παραπάνω προσπάθειες ένταξης των κόμικς στη σχολική πρακτική, η ερευνητική μας ομάδα προχώρησε ένα βήμα περαιτέρω. Με τη βοήθεια ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού εργαλείου, διεξήγαγε ένα πιλοτικό εργαστήριο χρήσης ψηφιακών κόμικς σε μαθητές Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, προτείνοντας μια νέα εκδοχή παραγωγής λόγου η οποία βασιζόταν σε γραπτά κείμενα, σε εικόνες και στη μεταξύ τους διάδραση μέσω της τεχνολογίας.

4. Εργαλείο CoSy_ComicStripCreator

Η ερευνητική ομάδα CoSyLab του τμήματος Ψηφιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Πειραιά δημιούργησε ένα εργαλείο για τη δημιουργία σύντομων ιστοριών κόμικς, το CoSy_ComicStripCreator. Η εφαρμογή αυτή επιτρέπει σε ανθρώπους που δε διαθέτουν ταλέντο στη ζωγραφική να συνθέσουν τις δικές τους σύντομες ιστορίες κόμικς (comic strips). Μέσα από απλές διαδικασίες οι χρήστες - μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν εικόνες ως φόντο ή ως χαρακτήρες, να εισάγουν τα κείμενά τους σε μια πληθώρα από πλαίσια-"μπαλόνια" διαλόγου (speech balloons), να εξάγουν και να διαμοιράσουν σε μορφή εικόνας τη δική τους ιστορία, ώστε να γίνουν δημιουργοί των δικών τους ψηφιακών κόμικς με θέματα από την καθημερινή σχολική πρακτική στα πλαίσια του τυπικού, ημιτυπικού, αλλά και άτυπου γραμματισμού και με πρώτη ύλη εικόνες, χαρακτήρες-ήρωες και κείμενα.

5. Πιλοτικό εργαστήριο στο 1ο Γυμνάσιο Παπάγου

Η κεντρική ιδέα του εργαστηρίου ήταν να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές κόμικς, δηλαδή γραπτό λόγο συνδυαστικά με εικόνες με τη βοήθεια των ΤΠΕ, ώστε να δημιουργήσουν πολυμεσικό εκπαιδευτικό υλικό, μέσα από την ανάπτυξη στρατηγικών ανάγνωσης και κατανόησης και δεξιοτήτων νέου τύπου γραμματισμού- παραγωγής πολυτροπικών κειμένων σε αυθεντικές συνθήκες επικοινωνίας, αξιοποιώντας ποικίλα σημειωτικά συστήματα. Με αυτόν τον τρόπο συνδυάζεται η ανάγκη για ψηφιακό γραμματισμό με την καλλιέργεια νέων σημειωτικών τρόπων, η διαπλοκή των οποίων δημιουργεί πολυτροπικά κείμενα, δεδομένου ότι οι προσλαμβάνουσες των μαθητών είναι στην κοινωνική πραγματικότητα πολυτροπικές. Η εξέλιξη αυτή επιβάλλεται να ληφθεί υπόψη από το σχολείο, ώστε να ανταποκρίνεται στις επικοινωνιακές ανάγκες του σύγχρονου ατόμου. Η πολυτροπικότητα θεωρείται πλέον «ουσιαστική και θεμελιώδης παράμετρος κάθε κειμένου», αφού εκτός από τη γλώσσα εξίσου σημαντική θεωρείται η συμβολή και των άλλων σημειωτικών συστημάτων, όπως των εικόνων στην παραγωγή νοήματος- ισότιμα και όχι συμπληρωματικά σε σχέση με τη γλώσσα (Χοντολίδου, 1999).

Με αφορμή ένα πλαίσιο παρεμβατικών προγραμμάτων του ΚΕΘΙ (Κέντρο Ερευνών για Θέματα Ισότητας) για την προώθηση της Ισότητας των Δύο Φύλων (ημιτυπική μορφή σχολικού γραμματισμού), και στα πλαίσια της σύμπραξης πέντε σχολείων επιλέχθηκαν ως εκπαιδευόμενοι οι μαθητές του Γ2 τμήματος του 1ου Γυμνασίου Παπάγου (25 μαθητές, 13 αγόρια και 12 κορίτσια). Η ερευνητική ομάδα CoSyLab του τμήματος Ψηφιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Πειραιά οργάνωσε ένα Πιλοτικό Εργαστήριο/Σενάριο Εκπαιδευτικής Παρέμβασης με σκοπό την ενεργοποίηση των μαθητών στη δόμηση μιας ιστορίας κόμικς με θέμα την Ισότητα, χρησιμοποιώντας το εκπαιδευτικό εργαλείο CoSy_ComicStripCreator [<http://www.comicstripcreator.org/>]. Το εργαστήριο/ Σενάριο Εκπαιδευτικής Παρέμβασης συμπεριελάμβανε τις ακόλουθες φάσεις:

- Φάση 1: Καταρχάς επεξηγήθηκε αναλυτικά ο τρόπος χρήσης του εργαλείου “Comic Strip Creator” σε μορφή Power Point. Έπειτα οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες των 2 ή 3 ατόμων και ξεκίνησαν οι δοκιμές του εργαλείου, δόθηκε ανατροφοδότηση και συζητήθηκαν απορίες.
- Φάση 2: Πρώτα προβλήθηκε η ελληνική ταινία «Επάγγελμα Γυναίκα». Στη συνέχεια καθορίστηκαν οι ρόλοι μέσα στην κάθε ομάδα και ζητήθηκε η δημιουργία ενός κόμικς με τη βοήθεια του εργαλείου με θέμα: “Η καθημερινότητα ενός άντρα και μιας γυναίκας στο σπίτι”. Οι μαθητές κλήθηκαν να αναζητήσουν πληροφορίες στο Διαδίκτυο και δημιουργήσουν τη δική τους ιστορία, αποτυπώνοντας πρώτα σε κείμενο του Word τα βασικά στοιχεία της δομής [Χρόνος/ Χώρος, Πρόσωπα, Αρχική κατάσταση, Περιπέτεια-Πρόβλημα (στέρηση ή επιθυμία ήρωα), Δράση: Δοκιμασία ήρωα/ ρόλοι άλλων προσώπων, Αποτέλεσμα δράσης/ Λύση προβλήματος] και περνώντας έπειτα στην ψηφιακή απεικόνιση, στην επιλογή χαρακτήρων και σκηνικού και στη συγγραφή των διαλόγων. Τονίστηκε ότι κείμενο και εικόνα πρέπει να συνεργάζονται, ώστε να αφηγούνται μια καλή ιστορία και ότι οι φράσεις πρέπει να διευκρινίζουν και να επαυξάνουν τις εικόνες. Τα μέλη της ερευνητικής ομάδας επέβλεπαν τη διαδικασία, απαντούσαν σε ερωτήσεις, και βοηθούσαν, επιλύοντας τα προβλήματα που ανέκυπταν. Τέλος, συγκεντρώθηκαν τα κόμικς όλων των ομάδων.
- Φάση 3: Παρουσιάστηκε η εργασία κάθε ομάδας και πραγματοποιήθηκε αξιολόγηση του ομαδικού έργου, ενδοομαδική αξιολόγηση και αξιολόγηση από τον εκπαιδευτικό. Τέλος, συμπληρώθηκε ένα ερωτηματολόγιο που στόχευε τόσο στην αξιολόγηση του πειράματος όσο και στην λήψη ανατροφοδότησης για περαιτέρω έρευνα.

6. Πορίσματα αξιολόγησης του εργαστηρίου

Τα κόμικς στριπ που δημιούργησαν οι ίδιοι παρουσίασαν μεγάλο ενδιαφέρον, δεδομένου ότι σε πολλά από αυτά φάνηκαν διάφορες ανησυχίες των μαθητών που αφορούσαν στις ανθρώπινες σχέσεις και πιο συγκεκριμένα στις σχέσεις ανάμεσα στα δύο φύλα και στους ρόλους τους- δοσμένα σε σύντομες ιστορίες, αλλά με αρχή, μέση και τέλος. Τόσο στις αξιολογήσεις που πραγματοποιήθηκαν επαινέθηκαν όλα τα κόμικς στριπ, παρά τις διαφορές που είχαν, δεδομένου ότι οι μαθητές χρησιμοποίησαν σωστά το εργαλείο και παρήγαγαν ενδιαφέρουσες ιστορίες (βλπ. Εικόνα 1).

Επιπλέον, σε κάθε μαθητή από τους 25 δόθηκε ένα ερωτηματολόγιο που περιελάμβανε ομάδες ερωτήσεων γύρω από τους ακόλουθους βασικούς άξονες: την προτίμηση των μαθητών στη μελέτη κόμικς/ψηφιακά κόμικς και στην προτίμηση για τη χρήση ψηφιακών κόμικς στο μάθημα.

Ως προς τη μελέτη βιβλίων- βιβλίων κόμικς η συντριπτική πλειοψηφία (84 %) των μαθητών απολαμβάνει τη μελέτη βιβλίων από μερικές φορές έως πολύ συχνά ενώ το 72% των μαθητών απολαμβάνει τη μελέτη βιβλίων κόμικς από μερικές φορές έως πολύ συχνά. Η ιδέα να διαβάζουν κόμικς σε Η.Υ. ασκεί μέτρια έως πάρα πολύ μεγάλη έλξη στο 68%% του δείγματος και μικρή στους υπόλοιπους.

Ως προς τη χρήση ψηφιακών κόμικς στο μάθημα στην συντριπτική πλειοψηφία των μαθητών (92%) αρέσει η ιδέα από αρκετά έως πάρα πολύ, ενώ οι υπόλοιποι εκφράζουν μειωμένο ενδιαφέρον. Η πλειοψηφία (96%) πιστεύει ότι το μάθημα έγινε πιο ευχάριστο. Τα κόμικς που έφτιαξαν με θέμα την ισότητα των δύο φύλων βοήθησαν πολύ ή πάρα πολύ το 36% των μαθητών να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους για το θέμα, 48% μέτρια, 16% πολύ λίγο ή καθόλου. Τα κόμικς που έφτιαξαν βοήθησαν πολύ ή πάρα πολύ 60% από τους μαθητές να διακρίνουν περιπτώσεις στην κοινωνία όπου φαίνεται το πρόβλημα στις σχέσεις των δύο φύλων, 32% μέτρια και πολύ λίγο 8%. Τέλος, βοήθησαν πολύ ή πάρα πολύ το 64% να βγάλει συμπεράσματα για τη σημασία της ισότητας, 20% μέτρια και πολύ λίγο το 16%.

6.2 Εντυπώσεις από τη χρήση του εργαλείου CoSy_ComicStripCreator

Το εργαλείο CoSy_ComicStripCreator είναι πολύ ή πάρα πολύ εύκολο στη χρήση του για τους περισσότερους μαθητές (88%). Συμφώνησαν ότι είναι φιλικό προς το χρήστη και πρότειναν μικρές αλλαγές με στόχο τη βελτίωσή του, όπως εμπλουτισμό της βιβλιοθήκης clipart και δυνατότητα δημιουργίας μεγαλύτερων σε έκταση κόμικς. Ακόμη ζήτησαν να μπορεί ο κάθε χρήστης να φτιάχνει μόνος του τους χαρακτήρες. Τέλος, ένας παραπονέθηκε ότι περιορίζεται η φαντασία μέσα στα λίγα φόντα και χαρακτήρες και πρότεινε ως λύση μια ιστοσελίδα με υλικό που θα έχουν δημιουργήσει οι ίδιοι οι μαθητές.

Στην ερώτηση τι τους δυσκόλεψε περιέγραψαν ορισμένα τεχνικά προβλήματα. Πιο συγκεκριμένα, λίγοι θεώρησαν το πρόγραμμα μερικές φορές δύσκολο στο χειρισμό, π.χ. στην εγκατάσταση και αποθήκευση. Ορισμένοι επεσήμαναν ότι στα μπαλόνια διαλόγων δε χώραγαν τα γράμματα και ότι είχαν πρόβλημα μέχρι το να βρουν κατάλληλο μέγεθος και άλλοι ότι προβληματιστήκαν στην μετακίνηση τους.



Εικόνα 1. Δείγμα μαθητικού κόμικς

Οι περισσότεροι μαθητές θα προτιμούσαν ψηφιακά κόμικς με χρήση πολυμέσων και υπερμέσων (ήχος, video κ.λπ.) και όχι στατικά διότι με αυτόν τον τρόπο θα ήταν πιο ζωντανά, παραστατικά, ρεαλιστικά, εντυπωσιακά, διασκεδαστικά και ενδιαφέροντα. Ο συνδυασμός ήχου, εικόνας και κίνησης θεωρούν ότι κεντρίζει το ενδιαφέρον και παροτρύνει το χρήστη να τα παρακολουθήσει. Λίγοι μαθητές όμως, δεν επιθυμούν να απομακρυνθούν από την ιδέα των κλασικών στατικών κόμικς, ώστε να μη χάσουν την παραδοσιακή αξία και ομορφιά τους.

Πολλοί μαθητές πιστεύουν ότι το εργαλείο θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί σε οποιοδήποτε μάθημα λόγω της ευχρηστίας του, οι υπόλοιποι ανέφεραν συγκεκριμένα μαθήματα όπως Ιστορία, Πληροφορική, Τεχνολογία, Φυσικές Επιστήμες, Πληροφορική, Αγωγή του Πολίτη, ενώ δύο είπαν σε λίγα ή και καθόλου.

6.3 Συναισθήματα-εντυπώσεις από το πειραματικό εργαστήριο, ευκολίες-δυσκολίες

Τα συναισθήματα που βίωσαν και οι εντυπώσεις τους για το μάθημα με τη βοήθεια του εργαλείου ήταν: διασκεδαστικό, ευχάριστο, αλλά και ενδιαφέρον μάθημα με ποικιλία, γιατί ξέφυγαν από τα συνηθισμένα - διαφορετικά θα ήταν ένα κοινότυπο μάθημα πληροφορικής ή Έκθεσης. Στα θετικά συμπεριέλαβαν επίσης τη χαρά της δημιουργίας, την ενεργοποίηση της φαντασίας τους, τη συνεργασία και αμεσότητα μεταξύ μαθητών καθηγητών, την πλούσια βιβλιοθήκη και το ότι δε χρειάστηκε να βρουν δικές τους εικόνες.

Ως προς τη διαδικασία δημιουργίας ψηφιακών κόμικς, οι περισσότεροι την απόλαυσαν και τη βρήκαν πρωτότυπη. Ακόμη, ανέφεραν ότι τους άρεσε το ότι με απλό τρόπο δημιούργησαν μια ολόκληρη ιστορία και έδωσαν τη δική τους φωνή στους ήρωες, αλλά και μορφή στη φαντασία τους. Τέλος, αρκετοί έδωσαν έμφαση στην συνεργατική δομή της, αφού η συνεργασία με τους συμμαθητές τους λειτούργησε ως κίνητρο για συζήτηση και έτσι δεν περιορίστηκαν μόνο στις δικές τους ιδέες, αλλά απεναντίας άκουσαν και διαφορετικές απόψεις για το θέμα.

Εντούτοις, ακουστήκαν και απόψεις ότι είχαν δυσκολία στην εύρεση κατάλληλων διαλόγων, να εντοπίσουν ποιο συναίσθημα αντιστοιχεί σε ποια έκφραση, να βρουν έξυπνες ατάκες, να δομήσουν σωστά την ιστορία και να διαλέξουν το κατάλληλο είδος κόμικς. Επίσης φάνηκε ότι οι μαθητές δυσκολεύτηκαν να ξεκινήσουν την ιστορία τους από μια γενική ιδέα και να δημιουργήσουν μια ιστορία με απήχηση στους συμμαθητές τους

7. Συμπεράσματα

Μέσα από την αξιολόγηση της πιλοτικής δράσης και του εργαλείου, ανέκλυψε ότι οι εκπαιδευόμενοι εξοικειώθηκαν με ένα πολυμεσικό εργαλείο, ευαισθητοποιήθηκαν σε θέματα Ισότητας, ανέπτυξαν δραστηριότητες, προωθώντας την ομαδοσυνεργατική μάθηση, καλλιέργησαν την κριτική σκέψη μέσα από διάλογο και τέλος εφάρμοσαν την project-based μέθοδο, με αποτέλεσμα την παραγωγή ενός παραδοτέου-κόμικς.

Στον συναισθηματικό τομέα έγινε φανερό ότι η πλειονότητα των μαθητών απόλαυσε τη διαδικασία, είχε θετικά συναισθήματα και απέκτησε μια συναισθηματική σύνδεση με το μάθημα, αφού αυτό απέκτησε μια πιο οικεία μορφή και εξέφρασε την άποψη ότι θα ήθελε να διδάσκονται τα σχολικά μαθήματα με τη βοήθεια ψηφιακών κόμικς. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι παρατηρήσεις ορισμένων αναφορικά με την ενεργοποίηση της φαντασίας τους και τη χαρά δημιουργίας που προσφέρουν τα ψηφιακά κόμικς. Αν και ελάχιστοι μαθητές ήταν αρνητικοί στη χρήση ψηφιακών κόμικς στο σχολείο, κανένας δε εξέφρασε δυσαρέσκεια στη γενική ερώτηση ποια ήταν τα συναισθήματά τους. Απεναντίας όλοι εκφράστηκαν θετικά, καταθέτοντας ενδιαφέρουσες απόψεις για τις δυνατότητες του μέσου.

Σε γενικές γραμμές από την παραπάνω πιλοτική δράση εξήχθη το συμπέρασμα ότι τα ψηφιακά κόμικς μπορούν με τις κατάλληλες προϋποθέσεις να ενταχθούν στην εκπαιδευτική διαδικασία ως εναλλακτικός τρόπος διδασκαλίας, αφού η προστιθέμενη αξία τους είναι η πρωτοτυπία, η προσέλκυση του ενδιαφέροντος των μαθητών, η διέγερση της φαντασίας, η αυτενέργεια και η βιωματικότητα. Αναμφίβολα προσφέρουν τη δυνατότητα δημιουργικής συνεργασίας μεταξύ των μαθητών και μαθητών-εκπαιδευτικών λόγω των πολλαπλών ρόλων που αναλαμβάνουν και των δυνατοτήτων αλληλεπίδρασης. Τέλος, η ταυτόχρονη καλλιέργεια καλλιτεχνικών ανησυχιών των παιδιών με την προαγωγή των γνώσεων αλλά και η καλλιέργεια κριτικής σκέψης μέσα από τη δυνατότητα χρήσης των νέων μέσων (πολυτροπικά κείμενα) βοηθά στη σύνδεση του σχολείου με το ευρύτερο κοινωνικό περιβάλλον.

Αναγκαίες καθίστανται ορισμένες αλλαγές στο εργαλείο, ο εμπλουτισμός της βιβλιοθήκης clipart, η δυνατότητα δημιουργίας μεγαλύτερων σε έκταση κόμικς (comic books) η ενσωμάτωση πολυμέσων/υπερμέσων που ασκούν ιδιαίτερη έλξη στους μαθητές καθώς και η σύνδεση με το διαδίκτυο. Τα παραπάνω συμπεράσματα αξιολογούνται και αλλαγές επίκεινται σε επόμενες πειραματικές διδασκαλίες.

Ευχαριστίες

Η εργασία αυτή εντάσσεται στις δραστηριότητες έργου EduComics (<http://www.educomics.org>) που χρηματοδοτούνται μερικώς από την Ευρωπαϊκή Ένωση και το πρόγραμμα Comenius LifeLong Learning.

Βιβλιογραφία

- Alongi, C. (1974), Response to Kay Haugaard: Comic books revisited. *Reading Teacher*, 27, 801-803
Banchi di nuvole, <http://www.banchidinuvole.org/>. Προσπελάστηκε 17-2-08
Gibson Mel (2007), Graphic Novels across the curriculum <http://www.ltsotland.org.uk/>. Προσπελάστηκε 16-4-08
Hutchinson, K. (1949), An Experiment in the Use of Comics as Instructional Material. *Journal of Educational Sociology*, 23, 236-245
Maryland Comic Book Initiative, <http://www.marylandpublicschools.org/MSDE>. Προσπελάστηκε 20-6-2008
McCloud Scott (1993), *Understanding comics*, Northampton MA Kitchen Sink Press Inc p.9, 64-69
Sones, W. (1944), The Comics and Instructional Method. *Journal of Educational Sociology*, 18, 232-240
Sturm, James. (2002, April 5). Comics in the classroom. *The Chronicle of Higher Education*, pp. B14-5.
The Comic Book Project, Center for Educational Pathways, <http://www.comicbookproject.org/>. Προσπελάστηκε 16-4-08
Versaci, R. (2001), How Comic Books Can Change the Way Our Students See Literature, *Teacher's Perspective English Journal*, Volume 91, No 2, 61-67
What is Common values?, <http://www.valeurscommunes.org/home.php/>. Προσπελάστηκε 16-4-08
Williams, N. (1995), The Comic Book as Course Book: Why and How, *Annual Meeting of the Teachers of English to Speakers of Other Languages*, CA
Yang, G. (2003), Comics in Education, *Masters of Education degree thesis*, California State University at Hayward.
Αντωνιάδης, Λ., (1995), *Διδακτική της Ιστορίας*, σ. 155-157 Αθήνα, Πατάκης,

- Βασιλικοπούλου Μ., Μπολουδάκης, Μ., Αράπογλου Ι., Ρετάλης Σ., (2007), Ένα Εργαλείο Web Comic Creator για την Αξιοποίηση των Ψηφιακών Κόμικς στην Εκπαίδευση, *Πρακτικά 4ου Πανελληνίου Συνέδριου ΕΕΕΠ-ΔΤΠΕ*, 6-7 Οκτωβρίου 2007, 122-131
- Βοσνιάδου Σ. (2006), *Παιδιά, Σχολεία και Υπολογιστές*, Αθήνα Gutenberg
- Μαρτινίδης Π. (1982), *Συνηγορία της Παραλογοτεχνίας*, Αθήνα Πολύτυπο
- Χοντολίδου, Ε. (1999), *Εισαγωγή στην Έννοια της Πολυτροπικότητας, Γλωσσικός Υπολογιστής* (τ.1, σσ. 115-118). Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας