

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2011)

2ο Πανελλήνιο Συνέδριο: «Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»



EduComics - Αξιοποίηση Υπερμεσικών Εκπαιδευτικών Κόμικς στην Τάξη

Σ. Ρετάλης, Μ. Βασιλικοπούλου, Π. Γεωργιακάκης,
Μ. Μπολουδάκης

Βιβλιογραφική αναφορά:

Ρετάλης Σ., Βασιλικοπούλου Μ., Γεωργιακάκης Π., & Μπολουδάκης Μ. (2023). EduComics - Αξιοποίηση Υπερμεσικών Εκπαιδευτικών Κόμικς στην Τάξη . *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 1251-1254. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4880>

EduComics – Αξιοποίηση Υπερμεσικών Εκπαιδευτικών Κόμικς στην Τάξη

Σ. Ρετάλης & Μ. Βασιλικοπούλου¹,
Π. Γεωργιακάκης & Μ. Μπολουδάκης²

¹ Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Πειραιά, retal@unipi.gr & mvasilik@sch.gr

² ITisART, petros@itisart.com.gr & michalis@itisart.com.gr

Περίληψη

Αντικείμενο του εργαστηρίου είναι η παρουσίαση τρόπων αξιοποίησης των υπερμεσικών κόμικς στη μαθησιακή διαδικασία στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Θα παρουσιαστούν παραδειγματικά σενάρια μαθήματος που έχουν υλοποιηθεί σε αυθεντικά περιβάλλοντα τάξης και τα οποία συνηγορούν στην αποτελεσματικότητα των υπερμεσικών κόμικς ως εκπαιδευτικών εργαλείων για τη διδασκαλία μαθημάτων όπως Γλώσσα, Αρχαία, Θρησκευτικά, κ.α. Κοινό χαρακτηριστικό των σεναρίων είναι ότι οι μαθητές γίνονται δημιουργοί ψηφιακών ιστοριών σε μορφή κόμικς σε μία προσπάθεια να κατακτήσουν πέρα από τους στόχους του σχολικού αναλυτικού προγράμματος, δεξιότητες πολύ-γραμματισμού. Θα γίνει παρουσίαση εργαλείων με τα οποία οι μαθητές μπορούν να δημιουργούν και να ανταλλάσσουν τις δικές τους ιστορίες κόμικς (π.χ. ComicLab, comicstripcreator, Kabam, κ.α.). Τέλος, θα περιγραφούν τεχνικές αξιολόγησης της επίδοσης των μαθητών σε μαθησιακές δραστηριότητες δημιουργίας κόμικς, όπως οι ρουμπρικές αξιολόγησης.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακές ιστορίες, μαθητές-δημιουργοί, εκπαιδευτικά κόμικς, εκπαιδευτικά σενάρια.

1. Εισαγωγή

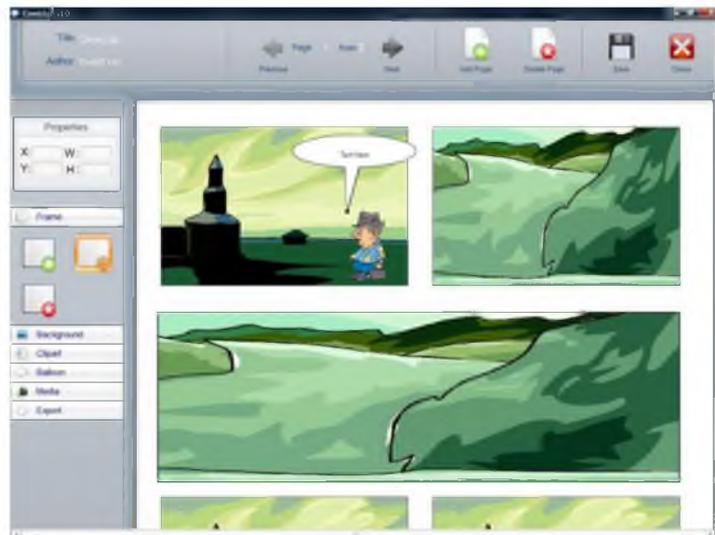
Η έρευνα για την εκπαιδευτική αξία των κόμικς έχει ξεκινήσει από τα μέσα της δεκαετίας του 1950 (Βασιλικοπούλου et al., 2009). Το θεωρητικό υπόβαθρο της ένταξης των κόμικς στην εκπαίδευση είναι κυρίως η θεωρία της διπλής κωδικοποίησης του Ραίνιο (1991). Ειδικά στη σύγχρονη εποχή αυτή είναι πολύ επίκαιρη αφού η οπτική επικοινωνία έχει σημαίνουσα θέση στο σύγχρονο πολιτισμό.

Αρχικά, τα κόμικς είχαν προταθεί ως ένα εναλλακτικό εκπαιδευτικό μέσο κυρίως για τους «απρόθυμους» μαθητές-αναγνώστες. Τα τελευταία χρόνια γίνονται πολλές δράσεις που επιδιώκουν να γίνουν οι μαθητές δημιουργοί ψηφιακών/υπερμεσικών ιστοριών σε μορφή κόμικς. Έτσι, το 2006 ξεκίνησε το πιλοτικό πρόγραμμα Comic Book Project στις ΗΠΑ, όπου οι μαθητές δημιουργούσαν δικές τους ιστορίες κόμικς αξιοποιώντας τους χαρακτήρες του Disney). Η πιο πρόσφατη προσπάθεια είναι η δράση Educomics.org που ξεκίνησε το 2008 μέσω ενός διακρατικού ερευνητικού έργου που χρηματοδοτήθηκε μερικών από την Ευρωπαϊκή Κοινότητα (πρόγραμμα Comenius LifeLong learning).

Όλες οι δράσεις αυτές προσπαθούν να συμβάλουν στο να καλλιεργούν οι μαθητές τη

δημιουργικότητα τους και να εμπλουτίζουν τις γνώσεις τους σε ένα γνωστικό αντικείμενο μέσα από τη ομαδο-συνεργατική δημιουργία ψηφιακών κόμικς. Τα υπερμεσικά διαδραστικά κόμικς αποτελούν πολυμεσικό εκπαιδευτικό υλικό που αξιοποιεί την εικόνα και το κείμενο, ενώ στην ψηφιακή τους μορφή αξιοποιούν το διαδίκτυο και τα υπερμέσα.

Στο προτεινόμενο εργαστήριο θα παρουσιαστούν τρόποι αξιοποίησης των νέων αυτών ψηφιακών μέσων στην εκπαιδευτική πρακτική. Θα περιγραφούν μαθησιακές στρατηγικές και σχέδια μαθήματος αξιοποίησης των ψηφιακών κόμικς σε μαθήματα Δημοτικού, Γυμνασίου και Λυκείου. Τα σχέδια μαθήματος έχουν υλοποιηθεί σε αυθεντικά σχολικά περιβάλλοντα με μεγάλη επιτυχία. Επίσης, θα γίνει παρουσίαση εκπαιδευτικών εργαλείων δημιουργίας ψηφιακών κόμικς όπως το ComicLab (βλ. Εικόνα 1), ComicstripCreator, Kabam τα οποία μπορούν να αξιοποιηθούν από τους μαθητές για τη δημιουργία κόμικς.



Εικόνα 1: Το εργαλείο δημιουργίας ψηφιακών κόμικς από μαθητές ComicLab

2. Σε ποιους απευθύνεται

Το εργαστήριο αυτό απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης που ενδιαφέρονται να μυθήσουν τους μαθητές σε δραστηριότητες δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών σε μορφή κόμικς.

3. Δομή εργαστηρίου

Το εργαστήριο θα είναι βιωματικό και θα ζητηθεί από τους εκπαιδευτικούς να δημιουργήσουν σχέδια μαθήματος που θα περιέχουν δραστηριότητες συνεργατικής

δημιουργίας ιστοριών σε μορφή υπερμεσικών κόμικς από τους μαθητές.

Το εργαστήριο θα ξεκινήσει με παρουσιάσεις σχετικά με:

1. Την προστιθέμενη αξία κόμικς στην εκπαίδευση
2. Παραδειγματικά σενάρια αξιοποίησης υπερμεσικών κόμικς στην τάξη
3. Παρουσίαση εργαλείων δημιουργίας υπερμεσικών κόμικς από μαθητές
4. Τρόποι αξιολόγησης της επίδοσης των μαθητών

Το δεύτερο και κύριο μέρος θα επικεντρωθεί σε συνεργατική σχεδίαση σεναρίων δημιουργίας ψηφιακών κόμικς από μαθητές για διάφορα μαθήματα.

Στην περίπτωση που υπάρχει διαθέσιμο εργαστήριο με ΗΥ οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί θα μπορέσουν να εξοικειωθούν με κάποια από τα εργαλεία δημιουργίας υπερμεσικών κόμικς όπως το ComicLab (<http://www.webcomicbookcreator.com/>)

Οι εκπαιδευτικοί που θα παρακολουθήσουν το σεμινάριο θα λάβουν CD με το υλικό που θα παρουσιαστεί στο εργαστήριο.

3. Επιλογικά σχόλια

Τα υπερμεσικά κόμικς μπορούν να αξιοποιηθούν στη διδασκαλία διάφορων μαθημάτων για την ανάπτυξη εκ μέρους των μαθητών/τριών στρατηγικών και δεξιοτήτων πολυγραμματισμών. Η επιτυχία τέτοιων εγχειρημάτων συναρτάται με τον τρόπο που σχεδιάζονται οι μαθησιακές δραστηριότητες όπου ο μαθητής γίνεται δημιουργός και συνεργάζεται με άλλους συμμαθητές και ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως εμπνευστής οργανώνοντας τα βήματα της γνωστικής σκαλωσιάς πάνω στην οποία οικοδομείται η γνώση (Collis & Moonen, 2005)

Ευχαριστίες

Το εργαστήρι αυτό εντάσσεται σε δράσεις που μερικώς υποστηρίζονται από τα Ευρωπαϊκά διακρατικά ερευνητικά έργα Leonardo da Vinci project «A Framework for Preparing Teachers to Teach with ICT» (ref num: LLP-LdV-TOI-09-CY-167918) και το Comenius, Multilateral project «EPBC II: European Picture Book Collection II» (ref num: 504181-LLP-1-2009-1-CY-COMENIUS-CMP).

Βιβλιογραφία

Βασιλικοπούλου, Μ., Αλτάνης, Ι., Μπολουδάκης, Μ., Γεωργιακάκης, Π., & Ρετάλης, Σ. (2009), Πιλοτικό Εργαστήριο Χρήσης Εκπαιδευτικών Ψηφιακών Κόμικς σε Μαθητές Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης με θέμα την Ισότητα των Δύο Φύλων, *Πρακτικά 1ου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου «Ένταξη & Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»*, σελ. 681-688

Collis, B., & Moonen, J. (2005). Collaborative learning in a contribution-oriented pedagogy. In C. Howard, J. V. Boettcher, L. Justice, K. Schenk, P. L. Rogers, &

G. A. Berg (Eds.), *Encyclopedia of distance learning*, Volume 1 (pp. 277-283).
Hershey, PA: Idea Group Reference

Paivio, A. (1991). Dual coding theory: Retrospect and current status, *Canadian Journal of Psychology*, 45, ππ. 255-287