

Από τα Κόμικς στην Ψηφιακή Αφήγηση: Μια Πιλοτική Εφαρμογή στην Οδύσσεια και στην Ιλιάδα του Ομήρου

Αλεξάνδρα Κολοβού¹, Βασίλης Βασιλείου²

¹ Φιλολόγος, Γυμνάσιο Δρεπάνου Αργολίδας

alexkol@sch.gr

² Φιλολόγος, Msc E-Learning, Γενικό Λύκειο Αγίας Τριάδας Αργολίδας

billbas@sch.gr

Περίληψη

Τα κόμικς και η ψηφιακή αφήγηση αποτελούν ισχυρά εκπαιδευτικά εργαλεία που συμβάλουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα. Στην παρούσα εργασία γίνεται αρχικά μια προσπάθεια αποσαφήνισης των σχετικών όρων, αναφέρονται τα βασικά είδη τους, γίνεται μια συνοπτική ανασκόπηση της ιστορίας τους, της χρήσης τους ως εκπαιδευτικών εργαλείων σε διεθνές και ελληνικό επίπεδο, καθώς και των πλεονεκτημάτων τους για τους μαθητές. Στη συνέχεια παρουσιάζεται μια πιλοτική διδακτική εφαρμογή στην Οδύσσεια και την Ιλιάδα του Ομήρου που υλοποιήθηκε κατά τα σχολικά έτη 2012-2014 και είχε ως στόχο την παραγωγή ψηφιακών ιστοριών σε μορφή βίντεο με το Movie Maker. Στην εργασία παρουσιάζονται οι στόχοι και η πορεία της παρέμβασης, οι δυσκολίες που συναντήσαμε και ο τρόπος αντιμετώπισής τους, καθώς και τα τελικά προϊόντα που δημιουργήθηκαν από τους μαθητές. Τα αποτελέσματα του όλου εγχειρήματος αξιολογούνται ως πολύ ενθαρρυντικά και προτείνεται η συνέχισή του σε συγκεκριμένο πλαίσιο και νέες κατευθύνσεις υλοποίησης.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακή αφήγηση, Οδύσσεια-Ιλιάδα, κόμικς.

1. Εισαγωγή

Τα κόμικς είναι μια μικτή μορφή τέχνης που συνδυάζει κείμενο μέσα σε συννεφάκια ή λεζάντες και εικόνες-σκίτσα, δύο από τα αρχέγονα δομικά στοιχεία επικοινωνίας. Πρόκειται για εικόνες παρατιθέμενες σε σκόπιμη σειρά που μεταφέρουν πληροφορίες ή προκαλούν μια αισθητική αντίδραση στον αναγνώστη (McCloud, 1993). Ενώ σε παλαιότερες εποχές το περιεχόμενό τους ήταν καθαρά ψυχαγωγικό, εξελίχθηκαν σε μια σύγχρονη μορφή τέχνης με δύο βασικά είδη: α) τα σύντομα κόμικς (comic strips), όπου μια μικρή ιστορία ξετυλίγεται σε μια απλή λωρίδα αποτελούμενη από τρία ή τέσσερα καρέ, και β) τα βιβλία κόμικς (comic books), όπου η ιστορία εκτείνεται σε ολόκληρες σελίδες. Σε αυτά τα δύο είδη έρχονται να προστεθούν και τα ψηφιακά κόμικς (web comics), που συνδυάζουν την παραδοσιακή μορφή των κόμικς με τη χρήση υπολογιστών, πολυμέσων και διαδικτύου (Καπανιάρης κ.ά., 2011).

Τα κόμικς ως συνδυασμός εικόνας-γραφτού λόγου με σύννεφο κείμενο εμφανίστηκαν στα τέλη του 19ου αιώνα στην Αγγλία και στις ΗΠΑ με τα περιοδικά «Ally Sloper's Half Holiday» και «Hogan's Alley», αντίστοιχα. Εικονογραφημένες ιστορίες με υπερήρωες εκδόθηκαν τις πρώτες δεκαετίες του 20ου αιώνα από μεγάλες εταιρείες, όπως η DC Comics και η Marvel Comics. Στην εποχή μας στη Γαλλία και στο Βέλγιο τα κόμικ στριπς (bande dessinée) θεωρούνται η ένατη τέχνη. Η Ιαπωνία παράγει τα περισσότερα κόμικς. Το 40% αυτών που δημοσιεύονται είναι κόμικς που απευθύνονται σε όλες τις ηλικίες και τις κοινωνικές ομάδες (Pilcher & Brooks, 2005).

Στην Ελλάδα τα κόμικς εμφανίζονται με τις γελοιογραφίες και τα εικονογραφήματα των περιοδικών στις πρώτες δεκαετίες του 20ου αιώνα. Επηρεασμένα από τα αμερικανικά κόμικς μετά τον Β΄ Παγκόσμιο πόλεμο φαίνεται ότι ωριμάζουν από τη δεκαετία του 1980 και αργότερα. Χαρακτηριστικά παραδείγματα ελληνικών περιοδικών κόμικς είναι η «Βαβέλ», ο «Αρκάς», η «Γαλέρα», το «Γέλιο και Χαρά», ο «Μικρός Ήρωας», τα «Κλασσικά Εικονογραφημένα», ο «Μύθος», η «Φρουτοπία».

Κάθε χρόνο διοργανώνονται πολλές εκδηλώσεις και εκθέσεις για τα κόμικς. Πολύ γνωστές είναι το Διεθνές Φεστιβάλ της Ανγκουλέμ στη Γαλλία και το Comic-Con του Σαν Ντιέγκο στην Αμερική, όπου και προωθούνται χολιγουντιανές κινηματογραφικές ταινίες με πρωταγωνιστές σούπερ ήρωες από κόμικς. Αντίστοιχες εκδηλώσεις στην Ελλάδα αποτελούν το ελληνικό φεστιβάλ για κόμικς που διοργανώνεται από την Ελληνοαμερικανική Ένωση και την Comicdom Press, η έκθεση κόμικς και εικονογράφησης «Εν Αιθρία», άλλες στην Α.Σ.Ο.Ε. και στο Πανεπιστήμιο Πειραιά, και πανελλήνιες εκθέσεις κόμικς στη Θεσσαλονίκη.

Η ακαδημαϊκή κοινότητα φαίνεται να ενδιαφέρεται για την αισθητική και λογοτεχνική αξία των κόμικς, αλλά και για τη δύναμή τους να μεταδίδουν περίπλοκες ιδέες σε ευρύ κοινό που είναι δύσκολο να προσεγγιστεί μέσω καθιερωμένων επικοινωνιακών τρόπων. Γι' αυτό τις τελευταίες δεκαετίες η ένταξη και αξιοποίηση στην εκπαίδευση των κόμικς ως εργαλείου μάθησης αποτελεί αντικείμενο διεθνούς μελέτης. Στις ΗΠΑ το Comic Book Project (<http://www.comicbookproject.org>) είναι ένα πρόγραμμα σχεδιασμένο από τον Michael Bitz, καθηγητή στο Πανεπιστήμιο Columbia, που εμπλέκει νέους στη διαδικασία σχεδίασης, συγγραφής και έκδοσης αυθεντικών βιβλίων κόμικς (Bitz, 2010). Με στόχο να γίνει η κλασική λογοτεχνία ελκυστική σε όλους τους μαθητές, στη Μ. Βρετανία ο οργανισμός Classical Comics (<http://www.classicalcomics.com>) σχεδίασε κόμικς στα έργα του Σαίξπηρ σε τρεις εκδοχές: η πρώτη (original text) περιέχει το αυθεντικό κείμενο χωρίς περικοπές, η δεύτερη (plain text) χρησιμοποιεί πιο απλή γλώσσα, ενώ η τρίτη (quick text) έχει μικρούς και απλοποιημένους διάλογους. Το 2008, αντίστοιχα, στη Γερμανία, χρησιμοποιήθηκε ως πρόσθετο διδακτικό υλικό στο μάθημα της ιστορίας ένα βιβλίο κόμικς του ιδρύματος «Αννα Φρανκ» με τίτλο «Die Suche» (η Αναζήτηση) με θέμα το Ολοκαύτωμα (Heuvel et al., 2009). Στην Ελλάδα η ερευνητική ομάδα CosyLab του Τμήματος Ψηφιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Πειραιά δημιούργησε ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό εργαλείο παραγωγής κόμικς, το Comic Strip Creator (<http://www.Comicstrip>

creator.org). Η εφαρμογή βοηθάει μαθητές χωρίς ιδιαίτερη κλίση στη ζωγραφική να δημιουργήσουν και να μοιραστούν στο διαδίκτυο σύντομες ιστορίες κόμικς, χρησιμοποιώντας εικόνες ως φόντο ή ως χαρακτήρες και εισάγοντας κείμενα σε πλαίσια διαλόγου. Το εκπαιδευτικό αυτό εργαλείο χρησιμοποιείται στο Educomics project (<http://www.educomics.org>) από σχολεία πέντε ευρωπαϊκών χωρών. Πρόκειται για πρόγραμμα της Ευρωπαϊκής Ένωσης που ξεκίνησε το 2008 με σκοπό την παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού και την οργάνωση σεμιναρίων για την ένταξη των κόμικ στην τάξη ως αποτελεσματικού εργαλείου μάθησης. Άλλα ενδεικτικά παραδείγματα χρήσης κόμικς στην ελληνική εκπαίδευση είναι το Πιλοτικό Εργαστήριο σε μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης με θέμα την ισότητα των δύο φύλων (Βασιλικοπούλου κ.ά., 2009) και η πολυτροπική αναπαράσταση της Ιλιάδας με την αξιοποίηση του λογισμικού ComicLab (Τριαντοπούλου κ.ά., 2010).

Η ψηφιακή αφήγηση, ως συνδυασμός παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με τα πολυμέσα και τα εργαλεία επικοινωνίας (Lathem, 2005), αναπτύχθηκε κυρίως από τους Joe Lambert και Dana Attchley το 1993 στο Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης στο Πανεπιστήμιο του Μπέρκλεϋ (Bull, & Kajder, 2005). Το Κέντρο αυτό είναι γνωστό για την ανάπτυξη και διάδοση των επτά στοιχείων της ψηφιακής αφήγησης: α) το βασικό θέμα της ιστορίας, β) το βασικό ερώτημα, που κρατά αμείωτη την προσοχή του ακροατή και βρίσκει την απάντησή του στο τέλος της ιστορίας, γ) η συναισθηματική εμπλοκή του ακροατή, δ) η ηχητική αφήγηση, που βοηθά το κοινό να κατανοήσει την ιστορία, ε) η μουσική επένδυση, που καθιστά την ιστορία πιο ρεαλιστική, στ) η οικονομία της αφήγησης, και, ζ) η ροή της ιστορίας (Robin, 2006). Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να καλύπτει σημαντικά γεγονότα και προσωπικές εμπειρίες, ιστορικά γεγονότα ή θέματα όπως τέχνη, τεχνολογία, ιατρική, ή οδηγίες κατασκευής και χρήσης διαφόρων πραγμάτων (Robin, 2008).

Παραδείγματα χρήσης ελληνικής ψηφιακής αφήγησης είναι η πειραματική προσπάθεια παραγωγής ψηφιακών ιστοριών από παιδιά προσχολικής ηλικίας (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010a, b) και η «Μηλιά», μια ανοικτή πλατφόρμα διαδραστικής ψηφιακής αφήγησης που σχεδιάστηκε από το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ του τμήματος Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης του ΕΚΠΑ (Μελιάδου κ.ά., 2011).

Τα οφέλη από τη χρήση των κόμικς και της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι πολλαπλά. Σύμφωνα με τον Yang (2003), τα κόμικς κινητοποιούν το ενδιαφέρον των μαθητών λόγω του ψυχαγωγικού τους χαρακτήρα και βοηθούν στην κατανόηση εννοιών από μαθητές με χαμηλή ή μέτρια ευφυΐα με την οπτική αναπαράστασή τους. Σε αντίθεση με τον κινηματογράφο και τα κινούμενα σχέδια επιτρέπουν τον έλεγχο του ρυθμού μετάδοσης της πληροφορίας και διαμεσολαβούν στην προσιτή μετάδοση δυσνόητων εννοιών σε μαθητές με χαμηλό ενδιαφέρον ή μαθησιακές δυσκολίες. Είναι ιδιαίτερα δημοφιλή και έχουν χαρακτηρίσει λαϊκό.

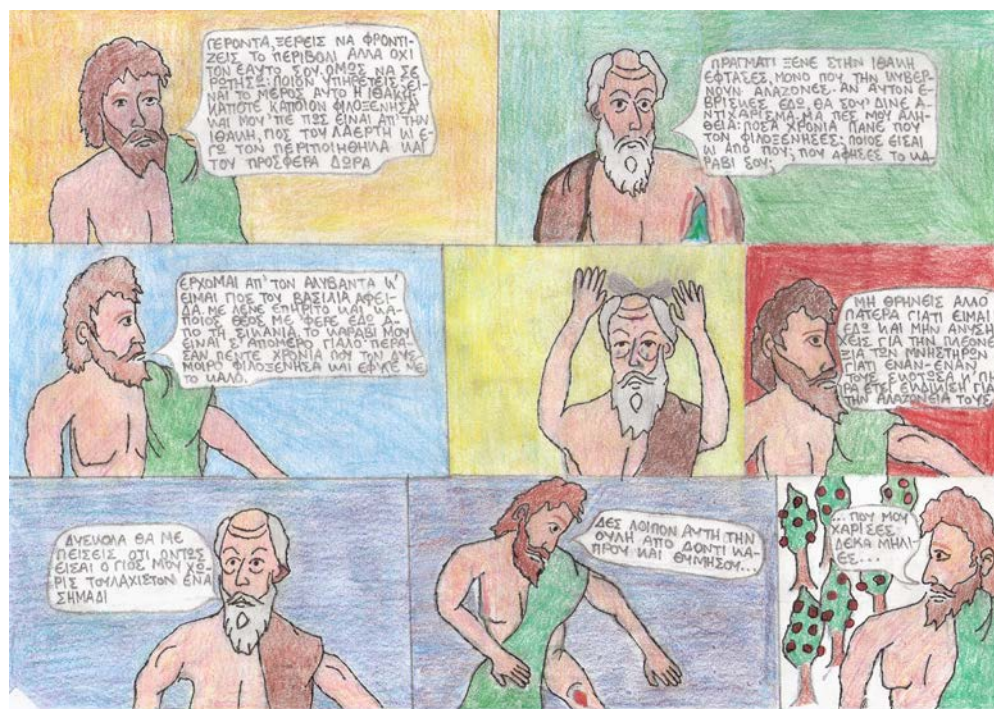
Επιπλέον, η δημιουργία ψηφιακών ιστοριών από μαθητές επιτρέπει την ανάπτυξη ποικίλων πολυγραμματισμών. Έτσι, οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν δεξιότητες όπως: α) η ερευνητική και οργανωτική, με την αναζήτηση και αξιολόγηση διαδικτυακού περιεχομένου, β) η συγγραφική, με την ανάπτυξη σεναρίου, γ) η διαπροσωπική και επικοινωνιακή, με τη συνεργασία και την ανάληψη ρόλου και ευθύνης, δ) η δεξιότητα παρουσίασης, με την επιλογή τρόπων προβολής και δημοσίευσης της εργασίας τους, ε) δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, και, τέλος, στ) ο ψηφιακός γραμματισμός, με τη χρήση λογισμικών σύνθεσης ψηφιακών αφηγήσεων και εργαλείων (Robin, 2006).

2. Ψηφιακή Αφήγηση σε Οδύσσεια και Ιλιάδα

Λαμβάνοντας υπόψη τις παραπάνω προσπάθειες ένταξης των κόμικς και της ψηφιακής αφήγησης στην ελληνική εκπαίδευση, αλλά και τα προσδοκώμενα οφέλη, σχεδιάσαμε και υλοποιήσαμε για δύο συνεχόμενες σχολικές χρονιές συνολικά έξι ψηφιακές αφηγήσεις για τη διδασκαλία της Οδύσσειας και της Ιλιάδας στην Α΄ και Β΄ Γυμνασίου. Βασικοί μας στόχοι ήταν: α) η ανάδειξη και αξιοποίηση των ιδιαίτερων δεξιοτήτων και ενδιαφερόντων των μαθητών, κάτι που αποτελεί κεντρικό στόχο της εκπαιδευτικής διαδικασίας σύμφωνα με τα αναλυτικά προγράμματα σπουδών (ΑΠΣ, 2003· ΔΕΠΠΣ, 2003) β) η καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, της δημιουργικότητας, της καινοτομίας, της συνεργασίας, της αυτενέργειας, της ενεργητικής συμμετοχής των μαθητών σε αυθεντικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα (ISTE, 2014) γ) η παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού που θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο διδασκαλίας του μαθήματος.

Η έμπνευση της αρχικής ιδέας του προγράμματος προήλθε από τα εξής: α) την υπόδειξη από την καθηγήτρια Καλλιτεχνικών του σχολείου μας, κα. Γεωργαντέλλη Βαρβάρα, ενός μαθητή με ιδιαίτερη κλίση στη ζωγραφική, και β) την διοργάνωση από τον Σχολικό Σύμβουλο Φιλολόγων Αργολίδας κ. Γιαννακόπουλο Δημήτριο μιας επιμορφωτικής ημερίδας, στην οποία η συνάδελφος κα. Αλεξανδρή Ελευθερία παρουσίασε μια ιστορία σε κόμικς που δημιούργησαν οι μαθητές της, εμπνευσμένη από το διήγημα του Ίταλο Καλβίνο «Μανιτάρια στην πόλη», το οποίο περιέχεται στο σχολικό βιβλίο Νεοελληνικών Κειμένων της Α΄ Γυμνασίου.

Η υλοποίηση της δραστηριότητας ξεκίνησε τη σχολική χρονιά 2012-2013 στο πλαίσιο διδασκαλίας του μαθήματος της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας Α΄ Γυμνασίου. Ο μαθητής με ιδιαίτερη κλίση στη ζωγραφική πρώτα έγραψε μια δική του διασκευή των διαλόγων του κειμένου της Οδύσσειας σε αποσπάσματα από τις ραψωδίες που τον είχαν εντυπωσιάσει, αφού είχε προηγηθεί η διδασκαλία τους στην τάξη. Μετά από τη διόρθωση των κειμένων ο μαθητής σε συνεργασία με την καθηγήτρια Καλλιτεχνικών σχεδίασε τις κύριες σκηνές με τους ομηρικούς ήρωες με βάση το κείμενο του σχολικού βιβλίου και το εικονογραφικό υλικό που το πλαισιώνει (εικ. 1).



Εικόνα 1. Η σκηνή αναγνώρισης του Οδυσσέα από τον Λαέρτη

Στη συνέχεια επιλέχθηκαν οι μαθητές που θα ενσάρκωναν τους ήρωες της κάθε σκηνής. Αφού μελέτησαν τους ρόλους για να αναδείξουν το ήθος και τα συναισθήματα των ηρώων, έγινε καταγραφή της φωνής τους στο εργαστήριο Πληροφορικής με το πρόγραμμα Audacity, με την υποστήριξη του εκπαιδευτικού Πληροφορικής. Η τελική δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης έγινε με το Movie Maker, ένα ελεύθερο πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο της Microsoft. Τα σκίτσα με τους διαλόγους ψηφιοποιήθηκαν με σάρωση και τα καρέ τους απομονώθηκαν με το λογισμικό επεξεργασίας εικόνας Gimp. Σε κάθε καρέ προστέθηκε η φωνή των παιδιών και ορισμένα ηχητικά και οπτικά εφέ με την υπόδειξη των μαθητών, προκειμένου η ιστορία να γίνει πιο συναρπαστική. Τέτοια εφέ, για παράδειγμα, ήταν η σταδιακή ανάκτηση της αρχικής μορφής του Οδυσσέα στη σκηνή αναγνώρισης με τον Τηλέμαχο, ο ήχος λύρας που παίζει ο Φήμιος στην α ραψωδία της Οδύσσειας ή ο κεραυνός, η βροχή και ο αέρας στη ραψωδία ε, στη σκηνή που ο Οδυσσέας παλεύει με τα κύματα πάνω σε μια σανίδα. Τέλος, προστέθηκε μουσική υπόκρουση, κατάλληλη για τη διαμόρφωση ανάλογου κλίματος.

Το πρόγραμμα συνεχίστηκε και τη σχολική χρονιά 2013-2014 στη διδασκαλία της Ιλιάδας στη Β' Γυμνασίου, με τη δημιουργία δύο νέων ψηφιακών αφηγήσεων. Η πρώτη είναι μια διασκευή σκηνών από τη ραψωδία Α, για τη δημιουργία της οποίας οι μαθητές εργάστηκαν όπως στην Οδύσσεια. Στην τελευταία ψηφιακή αφήγηση οι

μαθητές, αφού είχαν διδαχθεί το συνολικό περιεχόμενο της Ιλιάδας, επιχείρησαν να «συνεχίσουν» το Ομηρικό έπος, στηριζόμενοι στις πληροφορίες που αναζήτησαν στο διαδίκτυο για την Αιθιοπίδα, ένα χαμένο έπος της αρχαίας ελληνικής λογοτεχνίας, μέρος του τρωικού κύκλου, η ιστορία της οποίας ακολουθεί χρονολογικά αυτή της ομηρικής Ιλιάδας. Το αποτέλεσμα έδειξε ότι οι μαθητές αυτενεργώντας είχαν κατανοήσει και εφαρμόσει στοιχεία της ομηρικής λεξικογραμματικής, ύφος, εκφραστικά σχήματα, αφηγηματικές τεχνικές όπως την προοικονομία και την πύκνωση, και πολιτιστικές αξίες, όπως είναι η υστεροφημία και η προσφορά τιμών στον νεκρό.

3. Αξιολόγηση

Το πρόγραμμα εξυπηρετεί το βασικό στόχο της διδασκαλίας του μαθήματος που είναι η ενεργητική, δημιουργική συμμετοχή των μαθητών στη διδακτική διαδικασία. Διαθεματικά συνδέεται με το μάθημα των Εικαστικών, της Νεοελληνικής Γλώσσας και της Πληροφορικής. Τα τελικά προϊόντα του προγράμματος αναρτήθηκαν στο YouTube, ενσωματώθηκαν στην ιστοσελίδα του σχολείου (<http://gym-drepan.arg.sch.gr>). Όταν παρουσιάστηκαν στην ολομέλεια της τάξης, αποτιμήθηκαν θετικά από τους μαθητές.

Η προβολή των ψηφιακών αφηγήσεων προκάλεσε συναισθήματα χαράς, ενθουσιασμού και περηφάνιας στους μαθητές που είχαν εμπλακεί στη δημιουργία τους (Sadik, 2008). Μαθητές με χαμηλή επίδοση στο μάθημα δήλωσαν ότι οι ψηφιακές αφηγήσεις τους βοήθησαν να καταλάβουν καλύτερα τις συγκεκριμένες ενότητες, ιδιαίτερα στην Ιλιάδα, όπου η ποιητική έμμετρη μετάφραση του Ι. Πολυλά δυσκολεύει αρκετούς μαθητές στην κατανόηση του κειμένου. Έτσι επιβεβαιώνονται οι απόψεις των ερευνητών για το διαμεσολαβητικό ρόλο των κόμικς στην εκπαίδευση (Yang, 2003). Επίσης αυξήθηκε το ενδιαφέρον των μαθητών για συμμετοχή σε μελλοντικές δημιουργίες ψηφιακών ιστοριών και για το μάθημα γενικά (van Gils, 2005).

Ο μαθητής που ανέλαβε το σχεδιασμό των σκίτσων και των ηρώων κέρδισε την εκτίμηση και τον θαυμασμό των συμμαθητών του, ενώ η τεχνική του, σύμφωνα με την καθηγήτρια Καλλιτεχνικών, βελτιώθηκε, καθώς το σχέδιό του έγινε πιο δυνατό, πιο αποφασιστικό, πιο καθαρό. Η σύγκριση μεταξύ των πρώτων και των τελευταίων σχεδίων του μαθητή είναι αποκαλυπτική: τα χρώματα είναι πιο έντονα, οι μορφές πιο καθαρές, τα περιγράμματα σχεδιασμένα με πιο σταθερό χέρι (βλ. εικόνα 2).

Δυσκολίες υπήρξαν στην επιλογή της κατάλληλης μουσικής υπόκρουσης στην αφήγηση, καθώς τα πνευματικά δικαιώματα περιορίζουν τις πιθανές επιλογές. Έτσι οι μαθητές, ενώ στην πρώτη ιστορία είχαν επιλέξει ως μουσική επένδυση το soundtrack γνωστής ταινίας, όταν το βίντεο μεταφορτώθηκε στο YouTube, διαπίστωσαν τους περιορισμούς λόγω της μη νόμιμης χρήσης του μουσικού κομματιού και κατανόησαν έμπρακτα την έννοια της πνευματικής ιδιοκτησίας και του σεβασμού της. Αναζήτησαν λοιπόν στο διαδίκτυο ελεύθερη μουσική, ενώ πρότειναν τη σύνθεση δικής τους μελωδίας σε μελλοντικές εργασίες.



Εικόνα 2. Σύγκριση των πρώτων και τελευταίων σχεδίων

Οι μαθητές δεν γνώριζαν τη χρήση του Movie Maker και δυσκολεύτηκαν περισσότερο στο ταίριασμα του ήχου με τις εικόνες. Δυσκολίες υπήρξαν και στην καταγραφή της φωνής των μαθητών που υποδύονταν τους ρόλους, λόγω της έλλειψης ειδικών μικροφώνων, της παρεμβολής εξωτερικών ήχων αλλά και του σχετικού άγχους των μαθητών. Οι δυσκολίες αυτές ξεπεράστηκαν με την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού και του καθηγητή Πληροφορικής και χρειάστηκε να καταγραφεί η φωνή πολλές φορές μέχρι το επιθυμητό αποτέλεσμα. Έτσι δόθηκε η δυνατότητα οι μαθητές να εξοικειωθούν με τη χρήση του μικροφώνου, να εντοπίσουν τα λάθη τους κατά την ηχογράφηση (π.χ. πολύ υψηλή ή πολύ χαμηλή ένταση, γρήγορος ή αργός ρυθμός αφήγησης, χρήση λέξεων που δεν υπήρχαν στο κείμενο), να γνωρίσουν καλύτερα τη φωνή τους και να βελτιώσουν την άρθρωσή τους.

4.Συμπεράσματα-Προτάσεις για μελλοντική εφαρμογή

Τα συμπεράσματα από την εφαρμογή επιβεβαιώνουν την ανάγκη υιοθέτησης βιωματικών μεθόδων διδασκαλίας του μαθήματος που προσελκύουν το ενδιαφέρον των μαθητών και τους μετατρέπουν από παθητικούς δέκτες σε πρωταγωνιστές. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα έδωσε τη δυνατότητα στους μαθητές να αναδείξουν τα ταλέντα τους, να καλλιεργήσουν τη φαντασία, τη δημιουργικότητα, την αφαιρετική σκέψη, την πρωτοτυπία, την αυτενέργεια και να αποκτήσουν δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού. Λειτούργησε και ως αφορμή για την υλοποίηση μιας ανάλογης δραστηριότητας στο πλαίσιο της διδασκαλίας του μαθήματος της Νεοελληνικής Γραμματείας της Α΄ Γυμνασίου: οι μαθητές, αφού διδάχτηκαν το λαϊκό παραμύθι «Το πιο γλυκό ψωμί», εμπνεύστηκαν και έγραψαν δύο δικά τους παραμύθια τα οποία εικονογραφήθηκαν από άλλη ομάδα μαθητών και αναρτήθηκαν στην ιστοσελίδα του σχολείου με τη μορφή e-book.

Για τη δημοσίευση του τελικού προϊόντος είναι προτιμότερο ένα συνεργατικό Web 2 εργαλείο, όπως το ιστολόγιο του ΠΣΔ, καθώς οι μαθητές, επειδή ήδη έχουν δικό τους λογαριασμό, μπορούν να αναρτούν σχόλια, διευκολύνοντας την άμεση ανατροφοδότηση και τον αναστοχασμό της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Προτείνουμε τη συνέχιση

του προγράμματος στο μέλλον με την εμπλοκή μεγαλύτερου αριθμού μαθητών στη συγγραφή των διαλόγων, στην εικονογράφηση και στην τεχνική επεξεργασία των ταινιών, στο πλαίσιο της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας. Η παραγωγή πολλαπλών αφηγήσεων για την ίδια σκηνή, η ομαδοποίηση αυτών και η δημιουργία μιας υπερμεσικής αφήγησης με πολλά βίντεο και πολλές διαφορετικές φωνές μαθητών, θα επιτρέψει στους μαθητές να επιλέγουν οι ίδιοι τη συνέχεια της ιστορίας. Η εξοικείωση στη χρήση εργαλείων δημιουργίας ψηφιακών κόμικς, όπως τα Toondoo, Pixton, ComicStripCreator, καθιστά δυνατή την εμπλοκή μαθητών χωρίς ιδιαίτερες δεξιότητες στη ζωγραφική, με την υποστήριξη ασφαλώς του καθηγητή Πληροφορικής. Μάλιστα αυτές οι ψηφιακές αφηγήσεις μπορούν να έχουν τη λειτουργία γεφυρών-προοργανωτών (advanced organizer) στις ραψωδίες που διδάσκονται από περίληψη, έτσι ώστε οι μαθητές να έχουν πλήρη και ζωντανή εικόνα όλου του έργου.

Ευχαριστίες

Ευχαριστούμε θερμά τους τέως και νυν διευθυντές του Γυμνασίου Δρεπάνου κ. Παπασαράντο Ευάγγελο και κα. Καραϊσκού Ιωάννα, οι οποίοι διέθεσαν το εργαστήριο Πληροφορικής του σχολείου και ενθάρρυναν σε όλα τα στάδια την εφαρμογή της παρέμβασης. Ευχαριστούμε επίσης την κα. Γεωργαντέλλη Βαρβάρα (ΠΕ08-Καλλιτεχνικών) για την καλλιτεχνική υποστήριξη και τους καθηγητές κ. Μαραγκό Παναγιώτη (ΠΕ19-Πληροφορικό) και κ. Δρίτσα Γεώργιο (ΠΕ04.01-Φυσικό, διαχειριστή ιστοσελίδας σχολείου) για την τεχνική υποστήριξη στην ηχογράφηση των φωνών των παιδιών.

Αναφορές

- Bitz, M. (2010). *When Commas Meet Kryptonite: Classroom Lessons from the Comic Book Project. Language and Literacy Series*. Teachers College Press. 1234 Amsterdam Avenue, New York, NY 10027.
- Bull, G., & Kajder, S. (2005). Digital Storytelling in the Language Arts Classroom. *Learning & Leading with Technology*, 32(4), 46-49.
- Heuvel, E., Van Der Rol, R., & Schippers, L. (2009). *The search*. Macmillan.
- International Society for Technology in Education. (2014). NETS for students: Global learning in a digital age. Ανάκτηση από: <http://www.iste.org/standards/standards-for-students>
- Lathem, S. (2005). Learning communities and digital storytelling: New media for ancient tradition. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (Vol. 2005, No. 1, pp. 2286-2291).
- McCloud, S. (1993). Understanding comics: The invisible art. *Northampton, Mass.*

- Pilcher, T. (2005). *The essential guide to world comics*. Sterling Publishing Company, Inc..
- Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (Vol. 2006, No. 1, pp. 709-716).
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into practice*, 47(3), 220-228.
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational technology research and development*, 56(4), 487-506.
- van Gils, F. (2005). Potential applications of digital storytelling in education. In *3rd twente student conference on IT*.
- Yang, G. (2003). Comics in Education. Ανακτήθηκε από <http://www.geneyang.com/comicsedu/>
- ΑΠΣ. (2003). Αναλυτικό πρόγραμμα Σπουδών. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ανακτήθηκε από <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>
- Βασιλικοπούλου, Μ., Αλτάνης, Ι., Μπολουντάκης, 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 και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»*, σελ. 681-688. Βόλος 24 - 26 Απριλίου 2009.
- ΔΕΠΠΣ. (2003). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ανακτήθηκε από <http://www.pi-schools.gr/programs/depps>
- Καπανιάρης, Α., Λιόβας, Δ. & Παπαδημητρίου, Ε. (2011). Διδασκαλία με κόμικς (comics): Παρουσίαση εργαλείων δημιουργίας κόμικς στο πλαίσιο σχεδίασης και εφαρμογής πιλοτικού εργαστηρίου του Παραρτήματος Α.Σ.ΠΑΙ.Τ.Ε. Βόλου. Εισήγηση στο 2ο Επιστημονικό Συνέδριο ΣΕΠ/ΑΣΠΑΙΤΕ με θέμα: «Τεχνολογικές Εξελίξεις και Διδακτικές Εφαρμογές στην ΤΕΕ. Καινοτομικές δράσεις και προοπτικές ανάπτυξης», 16-17 Δεκεμβρίου 2011. Αθήνα.
- Μελιάδου, Ε., Νάκου, Α., Γκούσκος, Δ. και Μεϊμάρης, Μ. (2011). Ψηφιακή Αφήγηση, Μάθηση και Εκπαίδευση, στα πρακτικά του 6th International Conference in Open Distance Learning, Νοέμβριος 2011, Λουτράκι, Ελλάδα.
- Σεραφείμ Κ., Φεσάκης Γ. (2010α). Ψηφιακή Αφήγηση: Επισκόπηση Λογισμικών. Στο Β., Κολτσάκης, Γ., Σαλονικίδης, & Μ., Δοδοντσής, (επιμ.) *Πρακτικά του 2ου Πανελλήνιου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Ημαθίας: «Ψηφιακές και Διαδικτυακές ε-*

φαρμογές στην εκπαίδευση», Βέροια & Νάουσα, 23-25 Απριλίου 2010, ISBN: 978-960-99301-0-9, σελ.: 1558-1569

Σεραφείμ Κ., Φεσάκης Γ. (2010b). Εκπαιδευτικές εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης: Διδακτική προσέγγιση για το νηπιαγωγείο. Α. Τζιμογιάννης (επιμ.) *Πρακτικά Εργασιών 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»*, 2(521-528), 23-26 Σεπτεμβρίου 2010, Κόρινθος.

Τριαντοπούλου Θ., Νέζη Μ., Βασιλικοπούλου Μ., Μπολουδάκης Μ. και Ρετάλης Σ. (2010). Πολυτροπική αναπαράσταση της Ιλιάδας με αξιοποίηση λογισμικού ψηφιακών κόμικς. *7ο Πανελλήνιο Συνέδριο με Διεθνή Συμμετοχή «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»*, 3(469-476), 23-26 Σεπτεμβρίου 2010, Κόρινθος.

Abstract

Comics and digital storytelling are considered to be powerful educational tools that contribute to the development of the 21st century skills. In this paper at first we present a literature review where we discuss the relevant terms, mention their basic types and history, their use as educational tools internationally and in Greece as well as their benefits for students. Moreover we propose an exploratory educational approach which took place in two consecutive school years, 2013 and 2014, and resulted in the development of digital stories from Homer's *Odyssey* and *Iliad* in video format by using "Movie Maker" software. We describe the aims and the process of the project, the difficulties we encountered and how we overcome them as well as the final products delivered by the students. In conclusion we discuss the results of the whole attempt as pretty encouraging and we suggest a future study in a wider framework and on new directions of implementing.

Keywords: digital storytelling, *Odyssey*, *Iliad*, comics.