

Όταν η τέχνη των κόμικς συμμαχεί με το περιβάλλον: ένα διαθεματικό διδακτικό σενάριο για την Γ΄ Γυμνασίου

Λάμπου Ουρανία

Καθηγήτρια γαλλικής γλώσσας, Διεύθυνση Πρωτ/θμιας Εκπαίδευσης Ανατολικής Αττικής
ranialamprou@gmail.com

Περίληψη

Τα εκπαιδευτικά κόμικς λειτουργούν ως μοχλοί ανάπτυξης της κριτικής και ερευνητικής σκέψης. Ο δυναμικός συνδυασμός εικόνας και διαλόγου παρέχει κίνητρα για μάθηση και καθιστά την διδασκαλία πιο ελκυστική. Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να περιγράψει ένα διδακτικό σενάριο βασισμένο σε ένα γαλλικό κόμικ το οποίο στοχεύει στην ευαισθητοποίηση των μαθητών στο θέμα της σωστής διαχείρισης των φυσικών πόρων και στην ανάδειξη της αναγκαιότητας για προστασία των ζώων. Με το κόμικ, ως αρχικό ερέθισμα της διδασκαλίας αλλά και με μια ποικιλία διαδικτυακών εργαλείων και λογισμικών που αξιοποιήθηκαν οι μαθητές παροτρύνθηκαν στην παραγωγή και σύνθεση προσωπικών πρωτότυπων έργων όπως τη δημιουργία ψηφιακών κόμικς. Σε όλη τη διάρκεια του σεναρίου οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να δραστηριοποιηθούν, να πειραματιστούν, να ανακαλύψουν και να οικοδομήσουν τη γνώση. Στο σενάριο έγινε χρήση και αξιοποίηση ενός προσωπικού εκπαιδευτικού ιστολογίου, του «PédEcho de la France» το οποίο δημιουργήθηκε για την διδασκαλία, εκμάθηση και προώθηση της γαλλικής γλώσσας.

Λέξεις κλειδιά: εκπαιδευτικά κόμικς, διαδικτυακά εργαλεία, διαθεματικό σενάριο

1. Εισαγωγή

Τα κόμικς, παγκόσμια μορφή εικαστικής τέχνης, τα ευρέως αποκαλούμενα ένατη τέχνη, αποτελούν ένα πολύτιμο εκπαιδευτικό εργαλείο. Εικονοποιημένα, πολυτροπικά κείμενα προκαλούν τις αισθήσεις, εξάπτουν τη φαντασία και καλλιεργούν την αισθητική ενώ παράλληλα χρησιμοποιούνται για την προσέγγιση και ανάπτυξη σοβαρών κοινωνικών και πολιτιστικών ζητημάτων που απασχολούν την ανθρώπινη ύπαρξη. Η ανάλυση της γλώσσας των κόμικς είναι μια περίπλοκη λειτουργία που απαιτεί την κινητοποίηση μιας σειράς νοητικών διεργασιών. Η εξοικείωση με την ιδιαίτερη αυτή γλώσσα συμβάλλει στην σταδιακή απόκτηση των δεξιοτήτων προσέγγισης της εικόνας από ποικίλες οπτικές και αποκωδικοποίησης των υπονοούμενων εννοιών.

Παράλληλα, μέσα από την κατάλληλη διδακτική αξιοποίηση των κόμικς και σύμφωνα με τις αρχές του οπτικοακουστικού γραμματισμού μπορεί να προαχθεί η δημιουργικότητα αφού ο οπτικοακουστικός γραμματισμός ορίζεται ως η ικανότητα, όχι μόνο χρήσης και κριτικής αποτίμησης αλλά δημιουργίας και παραγωγής οπτικών μηνυμάτων. (Kress & Van Leeuwen, 2001)

Στα πλαίσια της οπτικής εκπαίδευσης, τα κόμικς δίνουν την αίσθηση της αμεσότητας και του ρεαλισμού, διεγείρουν συναισθήματα αλλά καλλιεργούν και το κριτικό πνεύμα του μαθητή και το ευαισθητοποιούν σε πολυάριθμα κοινωνικά θέματα. Στην παρούσα εργασία περιγράφεται αναλυτικά ένα διδακτικό σενάριο βασισμένο στην θεματολογία της υπερκατανάλωσης και της κακομεταχείρισης των φυσικών πόρων αλλά και των ζώων. Με αφορμή την διδακτική αξιοποίηση ενός εκπαιδευτικού κόμικ, ο γενικός σκοπός της υλοποίησης του σεναρίου ήταν να προσεγγίσουν οι μαθητές με πολύπλευρο, δημιουργικό και χιουμοριστικό τρόπο το φαινόμενο της μη ορθής μεταχείρισης των ζώων καθώς και τις καθημερινές συνήθειες του σύγχρονου ανθρώπου οι οποίες προσβάλλουν την φύση και διαταράσσουν το περιβάλλον.

Παράλληλα, το εν λόγω διδακτικό σενάριο που θα περιγραφεί έδωσε στους μαθητές τη δυνατότητα να εκφραστούν με μια ποικιλία σημειωτικών τρόπων μέσα από μια δημιουργική ενασχόληση με τα διαδικτυακά εργαλεία, να αναπτύξουν ικανότητες διερεύνησης και αναζήτησης πληροφοριών, διεπιστημονικής προσέγγισης της γνώσης καθώς και μεταγνωστικές δεξιότητες. Τα σενάριο ήταν διαθεματικό έτσι ώστε να επιτυγχάνεται η ολιστική προσέγγιση της γνώσης ενώ ταυτόχρονα, σε όλη τη διάρκεια του σεναρίου, επιχειρήθηκε η εμπλοκή και η ενεργοποίηση των εννέα τύπων νοημοσύνης του Gardner, με ιδιαίτερη έμφαση στις δυο ευφυΐες, την οπτική και φυσιογνωστική. Παράλληλα, το διδακτικό σενάριο υποστηρίχθηκε από το προσωπικό εκπαιδευτικό ιστολόγιο «PédEcho de la France» το οποίο προσφέρει μια μεγάλη ποικιλία από δραστηριότητες και διαδραστικές ασκήσεις εμπνευσμένες από την θεωρία του Gardner.

2. Ανάπτυξη του διδακτικού σεναρίου

2.1 Τίτλος διδακτικού σεναρίου

«Όταν η τέχνη των κόμικς συμμαχεί με το περιβάλλον»

2.2 Προαπαιτούμενες γνώσεις και δεξιότητες

Βασική προαπαιτούμενη προϋπόθεση ήταν ότι οι μαθητές έπρεπε να είναι εξοικειωμένοι με την αναζήτηση πληροφοριών από πηγές στο Διαδίκτυο και να έχουν μάθει να εργάζονται ομαδοσυνεργατικά.

2.3 Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Γνωστικό αντικείμενο του Διδακτικού Σεναρίου: Γαλλικά Γ΄ Γυμνασίου

Ιδιαίτερη Περιοχή του γνωστικού αντικειμένου: Ενότητα 6, Οι νέοι και το περιβάλλον, της διδακτικής μεθόδου Action.fr-gr 3 της Γ΄ Γυμνασίου

2.4 Συμβατότητα με το ΑΠΣ και το ΔΕΠΠΣ

Το διδακτικό σενάριο ήταν συμβατό με το Δ.Ε.Π.Π.Σ. και το Α.Π.Σ. του Γυμνασίου γιατί διαχεόταν σε διάφορες γνωστικές περιοχές του αναλυτικού προγράμματος: Γαλλικά, Μελέτη περιβάλλοντος, Πληροφορική. Το προτεινόμενο σενάριο μάθησης εντάσσεται στην Θεματική ενότητα 3, Περιβάλλον του ΑΠΣ. Η διαθεματική και διεπιστημονική προσέγγιση των γνωστικών αντικειμένων που εφαρμόστηκε καθώς και η προσωπική εμπλοκή των μαθητών στις ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν ήταν συμβατά με τις γενικές αρχές που διατυπώνονται στο Δ.Ε.Π.Π.Σ. Σύμφωνα με αυτήν την προβληματική το σενάριο που θα περιγραφεί χρησιμοποίησε στο σχεδιασμό και στην εφαρμογή του τις νέες τεχνολογίες και τα διαδικτυακά εργαλεία, ώστε να προσελκύσει το ενδιαφέρον των μαθητών και να τους ωθήσει στην ενεργή συμμετοχή τους.

2.5 Υλικοτεχνική Υποδομή-Εποπτικά μέσα

Εργαστήριο πληροφορικής, διαδίκτυο, μηχανές αναζήτησης και διάφορες ιστοσελίδες, κόμικ («Le poids des traditions», από Eugène Collilieux, στο *Français dans le monde*, N^o 366, ιστολόγιο (PédEcho de la France) <http://pedechodelafrance.blogspot.gr/>, λογισμικό κατασκευής εννοιολογικών χαρτών (XMind) <http://www.xmind.net/>, εργαλείο δημιουργικής γραφής (Google Doc.) <http://drive.google.com>, λογισμικό δημιουργίας κόμικ (Toondoo) <http://www.toondoo.com/>, εργαλείο για δημιουργία ψηφιακού πίνακα ανακοινώσεων (Padlet) <https://padlet.com/ranialampou/5nmsxfaylqd1>, εργαλείο επεξεργασίας ήχου (Audacity) <http://sourceforge.net/projects/audacity/>, πλατφόρμα του European School Radio <http://europeanschoolradio.eu/>, εργαλείο επεξεργασίας εικόνας και γραφιστικών (Neopaint) <http://www.neosoftware.com/npw.html>

2.6 Επιμέρους στόχοι ως προς το γνωστικό αντικείμενο και ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

Γνωστικοί στόχοι

- Να εργαστούν οι μαθητές στην γαλλική γλώσσα εξερευνώντας ένα γαλλόφωνο κόμικ

- Να διδαχθούν λεξιλόγιο στα γαλλικά σχετικό με τα θεματικά πεδία: εποχές, γιορτές, ζώα, θάνατος-σφαγή, διατροφή, έκφραση αγανάκτησης, κ.τλ.)
- Να ασκηθούν στην παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου
- Να εξοικειωθούν με την ιδιαίτερη γλώσσα ενός κόμικ: το κόμικ λειτουργεί με τα δικά του συγκεκριμένα μέσα. (Η ανάγνωση του κόμικ είναι μια δραστηριότητα που συνδυάζει το να διαβάζουμε λέξεις, να κατανοούμε εικόνες και να συνθέτουμε τις πληροφορίες που απορρέουν από τους κώδικες.)

Παιδαγωγικοί στόχοι

- Να γνωρίσουν την χιουμοριστική διάσταση της γλώσσας και την ευχαρίστηση στην τάξη
- Να καλλιεργήσουν την κριτική τους ικανότητα για την επιλογή και ερμηνεία του υλικού που έχουν στη διάθεσή τους
- Να οικοδομήσουν ενεργητικά τη γνώση
- Να αναπτύξουν πρωτοβουλίες και να αυξήσουν την συμμετοχή τους στις δραστηριότητες

Τεχνολογικοί στόχοι

- Να αναπτύξουν δημιουργική σχέση με τον υπολογιστή και τις Τ.Π.Ε. και να εξοικειωθούν με τον πληροφοριακό και εκπαιδευτικό χαρακτήρα τους
- Να ασκηθούν στα γνωστικά αντικείμενα μέσα από διαδραστικές ασκήσεις
- Να εξασκηθούν στην παραγωγή λόγου και πολυμεσικού υλικού
- Να αναπτύξουν τεχνικές διαχείρισης, αξιολόγησης και αξιοποίησης της πληροφορίας

Στόχοι ως προς τη διαμόρφωση στάσεων και αντιλήψεων

- Να εξοικειωθούν με τις νέες τεχνολογίες και τα Web 2.0 εργαλεία
- Να ευαισθητοποιηθούν στο θέμα της εκμετάλλευσης και κακομεταχείρισης του ζωικού βασιλείου, της εξάντλησης των φυσικών πόρων και της υπερκατανάλωσης
- Να προβληματιστούν πάνω στις διατροφικές συνήθειες του σύγχρονου ανθρώπου
- Να συγκρίνουν τις διατροφικές συνήθειες της μητρικής κουλτούρας και της κουλτούρας στόχου

- Να δουλέψουν πάνω στα κοινωνικοπολιτιστικά και διαπολιτισμικά στοιχεία ενός κόμικ
- Να αναπτύξουν πνεύμα συνεργασίας και ομαδικότητας
- Να προωθηθεί μια φιλοζωική και περιβαλλοντική κουλτούρα έτσι ώστε να διαμορφώσουν οι μαθητές οικολογική συνείδηση

2.7 Διάρκεια υλοποίησης του σεναρίου

Πέντε διδακτικές ώρες

2.8 Θεωρητικό πλαίσιο-Διδακτική προσέγγιση

Το γενικό θεωρητικό πλαίσιο του σεναρίου ήταν η εποικοδομιστική και ανακαλυπτική προσέγγιση της γνώσης, σύμφωνα με τις θεωρίες του Piaget, του Bruner και του Vygotsky. Η μάθηση είναι μια διαδικασία ενεργού ατομικής οικοδόμησης της σκέψης του ατόμου η οποία προέρχεται από τις αλληλεπιδράσεις του με το περιβάλλον του και λαμβάνει χώρα μέσα από δραστηριότητες διερεύνησης, ανακάλυψης, έρευνας, πειραματισμού και επίλυσης προβλήματος.

Παράλληλα, εφαρμόστηκε και η ομαδοσυνεργατική μέθοδος διδασκαλίας καθώς και αρκετές συμμετοχικές τεχνικές. Το παρόν σενάριο εφάρμοσε τις γενικές θεωρητικές αρχές του λειτουργικού, κριτικού και ψηφιακού γραμματισμού των μαθητών. Στη συγκεκριμένη διδακτική πρόταση υποστηρίχθηκε κατεξοχήν η πολυαισθητηριακή μάθηση η οποία εμπλέκει την χρήση ταυτόχρονα οπτικών, ακουστικών και κιναισθητικών-απτικών μεθόδων.

Αναφορές

Bruner, J. (1983). *Child's Talk: Learning to Use Language*. New York: Norton.

Κολιάδης, Ε. (1996). *Θεωρίες Μάθησης και Εκπαιδευτική Πράξη*. Τόμος α': Συμπεριφοριστικές Θεωρίες. Αθήνα.

Κολιάδης, Ε. (1997). *Θεωρίες Μάθησης και Εκπαιδευτική Πράξη*. Τόμος β': Κοινωνικογνωστικές Θεωρίες. Αθήνα.

Κρίβας, Σ. (2002). *Παιδαγωγική Επιστήμη: Βασική Θεματική*. Gutenberg: Αθήνα.

Μπασέτας, Κ. (2002). *Ψυχολογία της Μάθησης*. Ατραπός: Αθήνα.

Piaget, J. (1973). *The child's conception of the world*. London: Granada.

Piaget, J. (1978). *The Development of Thought*. Blackwell: Oxford.

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.

Vygotsky, L. (1987). *Thinking and speech*. In R. Rieber, & A. Carton (Eds.), *The collected works of L.S. Vygotsky* (pp. 37–285). New York: Plenum.

3. Πορεία υλοποίησης του σεναρίου

3.1 Πρώτη διδακτική ώρα (Αίθουσα Πληροφορικής): 45΄

Αρχικά, τέθηκε στους μαθητές το κεντρικό θέμα που θα προσεγγίζαμε στην διάρκεια όλου του σεναρίου αλλά και στις επιμέρους διδακτικές ενότητες καθώς και τα μέσα που θα χρησιμοποιούσαμε. Στη συνέχεια, έγινε η πρώτη παρουσίαση ενός γαλλικού κόμικ (<http://www.2273.gr/pedecho/bd.pdf>) μέσα από το προσωπικό εκπαιδευτικό ιστολόγιο εκμάθησης γαλλικών της διδάσκουσας, *PédEcho de la France* (<http://pedechodelafrance.blogspot.gr/>)

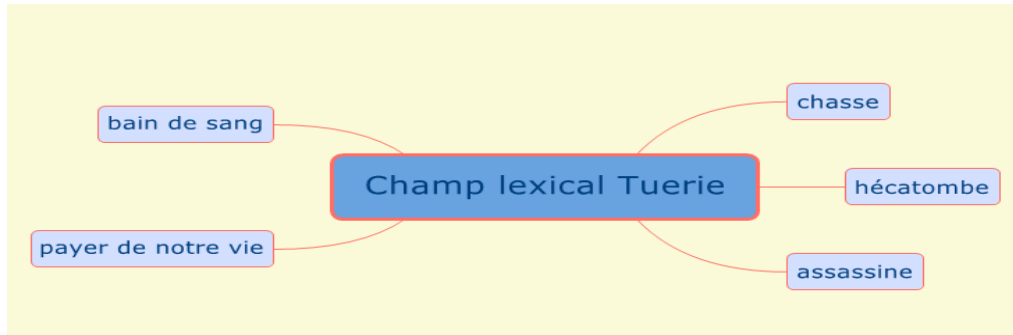
Στην πρώτη παρουσίαση, το κόμικ παρουσιάστηκε χωρίς τα σύννεφα λέξεων και οι μαθητές κλήθηκαν να κάνουν υποθέσεις πάνω στην κατάσταση επικοινωνίας παρατηρώντας τις εικόνες, την γλώσσα του σώματος και την παραγλωσσική συμπεριφορά. Εφαρμόστηκε η τεχνική του καταιγισμού ιδεών. Ο καταιγισμός ιδεών είναι ένα ιδιαίτερα χρήσιμο εργαλείο και ταυτόχρονα εύκολα εφαρμόσιμο στη φάση αυτή αφού δεν απαιτεί από τους μαθητές να έχουν ειδικές γνώσεις για το προς μελέτη ζήτημα. Οι μαθητές συμμετείχαν ενεργά στη διαδικασία εκφράζοντας ελεύθερα τις αντιλήψεις τους για το θέμα. Με τον τρόπο αυτό συλλέχθηκαν ιδέες οι οποίες θα αξιοποιούνταν σε μεταγενέστερο στάδιο.

Κατά την δεύτερη παρουσίαση και ανάγνωση όλου του κόμικ έγινε η επαλήθευση των υποθέσεων. Συγκεκριμένα, ύστερα από την συλλογή απόψεων και ιδεών που προηγήθηκε ακολούθησε η εφαρμογή της τεχνικής των ερωτήσεων-απαντήσεων. Οι μαθητές εξέφρασαν τις εντυπώσεις, τα συναισθήματα και τις σκέψεις που τους γέννησε το κόμικ. Επιπλέον, ζητήθηκε από τους μαθητές να εντοπίσουν τα υπόρρητα νοήματα, μηνύματα ή πληροφορίες. Η τεχνική ερωτήσεων-απαντήσεων στο στάδιο αυτό χρησίμευσε περισσότερο ως εργαλείο σκέψης, αναζήτησης μηνυμάτων και έκφρασης των συναισθημάτων. Αποτέλεσε ένα μέσο ενθάρρυνσης των μαθητών και διέγερσης της προσοχής το οποίο βοήθησε στην βαθύτερη κατανόηση του μαθήματος και δημιούργησε ένα κλίμα επικοινωνίας και συμμετοχής. Οι ερωτήσεις αποκτούν ιδιαίτερη σημασία για τη μάθηση όταν δεν στοχεύουν κατεξοχήν στον έλεγχο της κατανόησης από τους μαθητές αλλά απευθύνονται με τέτοιο τρόπο ώστε να τους οδηγούν στην αναζήτηση.

Στη συνέχεια, ζητήθηκε από τους μαθητές να αναγνωρίσουν και να εντοπίσουν μέσα στο κόμικ τα θεματικά και λεξιλογικά πεδία. Με τη βοήθεια του ελεύθερου λογισμικού XMind δημιουργήθηκαν νοητικοί χάρτες για την παρουσίαση του λεξιλογίου και των θεματικών πεδίων. Πρόκειται για εικονο-κεντρικά διαγράμματα που αντιπροσωπεύουν σημασιολογικές σχέσεις και δίκτυα. Θεωρείται ως ένα είδος οπτικού καταιγι-

σμού το οποίο ενισχύει την τεχνική του καταγισμού που εφαρμόστηκε προηγουμένως. Ο εννοιολογικός χάρτης αποτελεί ένα πολύτιμο και αποτελεσματικό εργαλείο οπτικής αναπαράστασης σχέσεων μεταξύ θεμάτων και εννοιών, οργάνωσης των ιδεών και ανάλυσης της σκέψης. Με τη χρήση της τεχνικής αυτής οι μαθητές μαθαίνουν να οργανώνουν τις έννοιες, να αναλύουν, να αξιολογούν και να συνθέτουν τις διαθέσιμες πληροφορίες μαθαίνοντας τελικά «πώς να μαθαίνουν».

Παρακάτω παρουσιάζεται ένας ενδεικτικός νοητικός χάρτης που φτιάχτηκε:



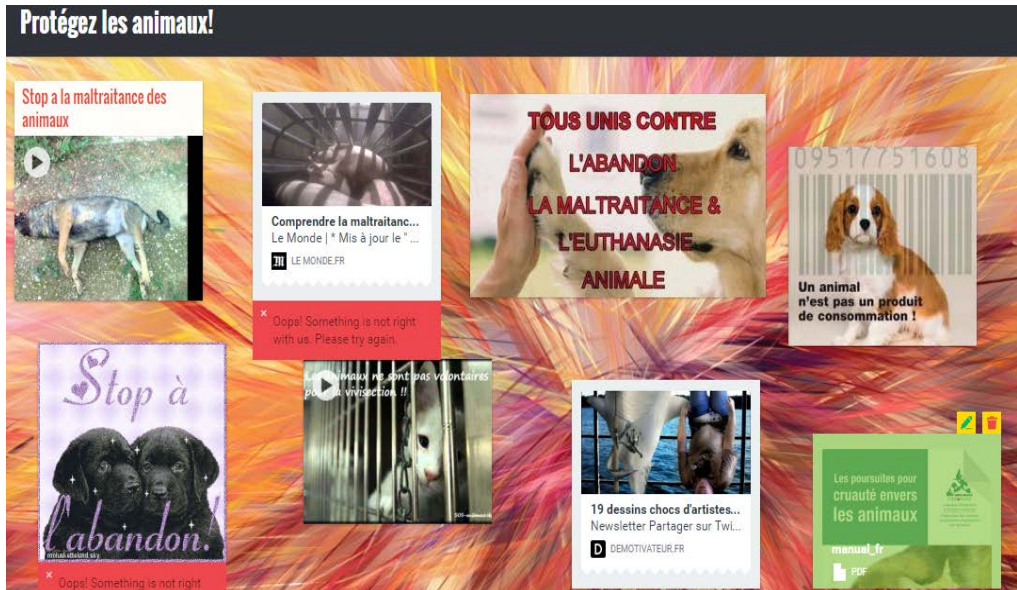
Εικόνα 1. Εννοιολογικός χάρτης με το XMind

Ως περαιτέρω εργασία κατ'οίκον οι μαθητές κλήθηκαν να αναζητήσουν και να συγκεντρώσουν υλικό από διάφορες πηγές στη γαλλική και ελληνική γλώσσα σχετικά με την κακομεταχείριση των ζώων, την υποβάθμιση του φυσικού περιβάλλοντος, την υπερκατανάλωση και τις κακές διατροφικές συνήθειες. Το υλικό που θα συνέλεγαν θα αποτελούσε αντικείμενο επεξεργασίας στην δεύτερη ενότητα. Στόχος της προτεινόμενης βιβλιογραφικής έρευνας ήταν η εμπάθунση των μαθητών στις παραπάνω σημαντικές θεματικές ενότητες και η σφαιρικότερη κατανόηση των ζητημάτων. Ακολουθήθηκαν τα βασικά στάδια της πορείας υλοποίησης μιας βιβλιογραφικής έρευνας και αναζήτησης υλικού: α) καθορισμός του θέματος, σκοπός, ερωτήματα και λέξεις, β) αναζήτηση και εύρεση βιβλιογραφίας, γ) μελέτη της βιβλιογραφίας. Συγκεκριμένα, δόθηκαν σαφείς κατευθύνσεις στους μαθητές αναφορικά με τις βιβλιογραφικές πηγές που θα αναζητούσαν.

3.2 Δεύτερη διδακτική ώρα (Αίθουσα Πληροφορικής): 45'

Στη δεύτερη διδακτική ώρα, αφού οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες, τους ζητήθηκε να εκφράσουν σε ένα διαμοιραζόμενο έγγραφο (Google Doc.), τις βασικές ιδέες και απόψεις που συγκέντρωσαν αναφορικά με τα θέματα που τέθηκαν στην προηγούμενη ενότητα. Πρόκειται για ένα είδος δημιουργικής γραφής που ενθουσιάζει τους μαθητές ενώ ταυτόχρονα προωθείται ένα πνεύμα συνεργασίας και ομαδικότητας.

Σε δεύτερο στάδιο, οι μαθητές ενθαρρύνθηκαν να δημιουργήσουν έναν ηλεκτρονικό πίνακα ανακοινώσεων ή έναν τοίχο ομαδικής συγγραφής με *padlet* όπου θα είχαν την δυνατότητα να εκθέσουν ένα πλούσιο πολυμεσικό υλικό σχετικό με τις σκέψεις και προβληματισμούς που κατέθεσαν σε όλη τη διάρκεια της δεύτερης ενότητας.



Εικόνα 2. Τοίχος ομαδικής συγγραφής με το *padlet*

3.3 Τρίτη διδακτική ώρα (Αίθουσα Πληροφορικής): 45'

Η τέταρτη ώρα ήταν αφιερωμένη στην τέχνη του κόμικ. Συγκεκριμένα, συζητήθηκε το Φεστιβάλ κόμικ της Αβινιόν στη Γαλλία, το πιο σημαντικό ευρωπαϊκό φεστιβάλ κόμικ. Οι μαθητές παραπέμφθηκαν στην διεύθυνση

[<http://pedechodelafrance.blogspot.gr/2011/07/festivals-de-bande-dessinee.html>]

του ιστολογίου για να βρουν συμπληρωματικές πληροφορίες.

Στο δεύτερο στάδιο έπρεπε οι μαθητές να δημιουργήσουν οι ίδιοι ένα κόμικ σχετικό με τα θέματα που μελετήθηκαν στις προηγούμενες διδακτικές ενότητες με τη βοήθεια του λογισμικού *Toondoo*. Ενδεικτικά, παραθέτουμε τις παρακάτω εικόνες:



Εικόνες 3. και 4. Εικόνες από ψηφιακά κόμικ με το Toondoo

3.4 Τέταρτη διδακτική ώρα (Αίθουσα Πληροφορικής): 45'

Στην τέταρτη διδακτική ενότητα, οι μαθητές παροτρύνθηκαν να επινοήσουν ένα διαφημιστικό σποτάκι στη γαλλική γλώσσα σχετικό με την προστασία των ζώων. Στη συνέχεια το σποτάκι αυτό ηχογραφήθηκε, μέσω της αξιοποίησης του λογισμικού *Audacity*, με την βοήθεια και καθοδήγηση της διδάσκουσας. Επιπλέον, το σποτάκι ανέβηκε και παρουσιάστηκε στην πλατφόρμα του *European School Radio*, την διαδικτυακή κοινότητα του Μαθητικού Ραδιοφώνου.

3.5 Πέμπτη διδακτική ώρα (Αίθουσα Πληροφορικής): 45'

Στη τελευταία διδακτική ώρα, οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να εξασκηθούν σε διαδραστικές ασκήσεις (Hot-potatoes) μέσα από το προσωπικό εκπαιδευτικό ιστολόγιο το οποίο προσφέρει πολλές διαδραστικές ασκήσεις διαφόρων τύπων. Στο στάδιο αυτό επιλέχθηκε η εργασία σε ομάδες. Δημιουργήθηκαν 2 ομάδες και σε κάθε ομάδα προτάθηκε μια συγκεκριμένη άσκηση. Η πρώτη ομάδα ανέλαβε να κάνει μια άσκηση στις προσωπικές ανωνυμίες που αποτελούν το γραμματικό φαινόμενο της εξεταζό-

μενης διδακτικής ενότητας του βιβλίου. (<http://pedechodelafrance.blogspot.gr/2011/04/pronoms-personnels.html>). Η δεύτερη ομάδα ανέλαβε να κάνει μια διαδραστική άσκηση προφορικής κατανόησης πολλαπλής επιλογής πάνω στο βίντεο κινουμένων σχεδίων με τον Αστερίξ «Les douze travaux d'Astérix». (<http://pedechodelafrance.blogspot.gr/2011/07/activite-sur-le-dessin-anime-les-douze.html>). Στο υπόλοιπο της ώρας έγινε με τους μαθητές ο τελικός απολογισμός του σεναρίου και η αξιολόγησή του.



Εικόνα 5. Διαδραστική άσκηση στο ιστολόγιο *PédEcho de la France*

Επιπλέον, κατά τη διάρκεια όλου του σεναρίου, οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να μάθουν βασικές οδηγίες χρήσης ενός εργαλείου επεξεργασίας φωτογραφίας και δημιουργίας γραφιστικών, του *Neopaint*. Είναι χρήσιμο να επισημανθεί ότι πρόκειται για ένα εμπορικό λογισμικό το οποίο δεν διατίθεται δωρεάν.





Εικόνες 6. και 7. Ψηφιακό κόμικ με το Neoraint

Οι παραπάνω δημιουργίες, στην ελληνική γλώσσα αυτή τη φορά, σχετικές με την θεματολογία του σεναρίου, είναι το αποτέλεσμα πειραματισμού των μαθητών με την δοκιμαστική έκδοση του εργαλείου.

4. Συζήτηση-Συμπεράσματα

Το διδακτικό σενάριο που περιγράφηκε παραπάνω, χάρη στη χρήση των ΤΠΕ, διαφοροποιήθηκε από την παραδοσιακή διδασκαλία η οποία μετατράπηκε σε πολυτροπική. Αντίθετα με την ατομοκεντρική-δασκαλοκεντρική διδασκαλία όπου ο δάσκαλος κυριαρχεί, στο εν λόγω σενάριο, οι μαθητές και τα ενδιαφέροντά τους τοποθετήθηκαν στο επίκεντρο του μαθησιακού περιβάλλοντος. Οι μαθητές από παθητικοί ακροατές και δέκτες ετοιμοπαράδοτων γνώσεων και μονοτροπικών, γλωσσικών κειμένων μετατράπηκαν σε δημιουργοί μαθησιακού υλικού και παραγωγοί πολυτροπικών κειμένων βασισμένων σε πολλαπλά σημειωτικά συστήματα, γλωσσικό, οπτικό, ηχητικό. Ασκήθηκαν στον ψηφιακό γραμματισμό και κυρίως στην νέα δεξιότητα του πολυγραμματισμού. Οι γνωστικοί, παιδαγωγικοί και τεχνολογικοί στόχοι επιτεύχθηκαν σε ικανοποιητικό βαθμό. Οι προτεινόμενες δραστηριότητες αξιοποίησης των διαδικτυακών εργαλείων προκάλεσαν τον ενθουσιασμό των μαθητών οι οποίοι κινητοποιήθηκαν για δράση και είχαν την ευκαιρία να εργαστούν ομαδικά και συνεργατικά για την επίτευξη κοινών στόχων ξεφεύγοντας από τα πλαίσια του ανταγωνισμού, της

ατομικής προσπάθειας και της απομόνωσης. Απέκτησαν την αίσθηση κοινής ευθύνης, καλλιέργησαν συναισθήματα αλληλοβοήθειας και ανέπτυξαν ικανότητες συνεργασίας και επικοινωνίας με σκοπό την επίτευξη κοινών στόχων. Επιπλέον, οι μαθητές παροτρύνθηκαν όχι να ακούν παθητικά αλλά να εκφράσουν τις απόψεις τους αναπτύσσοντας έτσι την κριτική και δημιουργική σκέψη τους. Στις περισσότερες δραστηριότητες επιλέχθηκε η προσέγγιση της καθοδηγούμενης ανακάλυψης και διερεύνησης καθώς ο μαθητής αντιμετωπίστηκε ως ενεργός ερευνητής που μαθαίνει βιωματικά. Οι διδακτικές προσεγγίσεις που εφαρμόστηκαν κρίθηκαν ευνοϊκά από τους μαθητές ενώ ήταν εμφανής και η αυξημένη συμμετοχή τους κατά τη διάρκεια των διδασκαλιών. Η επικοινωνία με τους μαθητές ήταν αμφίδρομη και ο ρόλος της διδάσκουσας ήταν συντονιστικός και καθοδηγητικός σε όλη τη διαδικασία, αφήνοντας μεγάλα περιθώρια αυτενέργειας και δημιουργικότητας στους μαθητές.

Αναφορές

- Gruenberg, S. (1944). The Comics as a Social Force. *Journal of Educational Sociology*. 18(1). 204-213
- Collilieux, E. (2009). Le poids des traditions. Les Français tels qu'ils sont. Français dans le monde. 366(2). 22
- Cope, B. & Kalantzis, M. (2000). *Multiliteracies. Literacy learning and the design of social futures*. London and New York: Routledge.
- Καρκαμάνης, Γ. & Σαλαβασίδης, Π.Κ. (2013). *Ερευνα: Ψηφιακά κόμικς στην Πληροφορική του Γυμνασίου. Πρακτικά Εργασιών 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου Καθηγητών Πληροφορικής*
- Καψάλης, Α. (2008). *Από τις παραδοσιακές στις σύγχρονες απόψεις για τη μάθηση. Θεσσαλονίκη*.
- Κόμης, Β. (1996). *Πληροφορικά περιβάλλοντα διδασκαλίας και μάθησης. Ανασκόπηση, εξέλιξη, τυπολογία και προοπτικές*. Παιδαγωγικός Λόγος. Νο 2.
- Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.
- Κουλαϊδής, Β. (2007). *Σύγχρονες Διδακτικές Προσεγγίσεις για την Ανάπτυξη Κριτικής – Δημιουργικής Σκέψης για τη δευτεροβάθμια Εκπαίδευση*. ΟΕΠΕΚ.
- Kress, G. & Leeuwen, Th. (1996). *Reading Images. The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Μακράκης, Β. (2000). *Υπερμέσα στην Εκπαίδευση. Μια κοινωνικο-επικοινωνιακή προσέγγιση*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Ματσαγγούρας, Η. (1999). *Θεωρίες Μάθησης*. Αθήνα: Gutenberg.

- Ματσαγγούρας, Η. (1998). *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία*. Αθήνα: Γρηγόρη.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics*. Northampton MA Kitchen Sink Press Inc p.9, pp. 64-69
- Morrison, T., Bryan, G., & Chilcoat, G. (2002). Using student-generated comic books in the classroom. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*. 45(8), 758-767.
- Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2002). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορικής: Ολική προσέγγιση*. Τόμος Α'. Αθήνα.
- Σολομωνίδου, Χ. (2006). *Νέες Τάσεις στην Εκπαιδευτική Τεχνολογία. Εποικοδομητισμός και σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- The New London Group. (2000). A pedagogy of multiliteracies: Designing social future. *Harvard Educational Review*, 66(1), 60-92
- Τριλιανός, Θ. (1998). *Μεθοδολογία της Διδασκαλίας*. Τόμος Α': Καινοτόμες Προσεγγίσεις στη Διδακτική Πράξη, Αθήνα
- Χατζησαββίδης, Σ. (2011). «Η πολυτροπικότητα στη σύγχρονη εγγράμματη κοινωνία ως προϊόν μεταφοράς του βιώματος προς μια νέα μορφή λόγου». Στο Μ. Πούρκος & Κατσαρού (επιμ.), *Βίωμα, Μεταφορά και Πολυτροπικότητα. Εφαρμογές στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση, τη Μάθηση και τη Γνώση*. Θεσσαλονίκη: Νησίδες, 2011, σ.103-113.
- Χατζησαββίδης, Σ., Γαζάνη, Ε. (2005). «Πολυτροπικός και μονοτροπικός/εικονικός λόγος: από την πρόσληψη στην κατασκευή του παιδικού υποκειμένου». Στο Κωνσταντινίδου-Σέμογλου, Ο. (επιμ.). *Εικόνα και Παιδί*. Θεσσαλονίκη: cannot design publications.

Δικτυογραφία

Audacity. <http://sourceforge.net/projects/audacity/>

Comic book project. (2011) Ανακτήθηκε στις 11 Σεπτεμβρίου 2016, από <http://comicbookproject.org/>

European School Radio. <http://europeanschoolradio.eu/>

Google docs. <http://drive.google.com>

Neopaint. <http://www.neossoftware.com/npw.html>

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2001). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (Α.Π.Σ.) υποχρεωτικής εκπαίδευσης. <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>

Padlet. <https://padlet.com/ranialampou/5nmsxfaylqd1>

PédEcho de la France. <http://pedechodelafrance.blogspot.gr/>

Toondoo. <http://www.toondoo.com/>

XMind. <http://www.xmind.net/>

Yang G. Comics in Education. Online version of the final project proposal for Masters of Education degree at California State University at Hayward. Ανακτήθηκε στις 11 Σεπτεμβρίου 2016, από www.humblecomics.com/comicsedu/index.html

Abstract

Educational comics function as the driving force of the development of critical thinking and research. The dynamic combination of image and text provides an incentive for learning and makes teaching more attractive. The purpose of this paper is to describe a didactic scenario based on a French comic which aims at sensitizing students on the subject of natural resources management and the promotion of the issue of animal protection. Using the comic as a stimulus for teaching and a variety of online tools and software, students were motivated to produce their own original works such as the creation of digital comics. During the course of these activities, students had the opportunity to become involved in active learning processes, experiment, discover and build knowledge. During this scenario, my personal educational blog, «PédEcho de la France de la France», which was created for French language learning and teaching, was utilized for the implementation of these activities.

Keywords: educational comics, online tools, transdisciplinary scenario