

Προσεγγίζοντας τα Ψηφιακά Κόμικς τεχνο-παιδαγωγικά

Αγγελική Μπούζιου¹, Αγγελική Μεταλληνού², Λήδα Μαρία Μαυρίδου³

¹εκπαιδευτικός Αγγλικής Γλώσσας, 9^ο Δημοτικό Σχολείο Κέρκυρας
angeland@sch.gr

²εκπαιδευτικός Γερμανικής Γλώσσας, Β' Αρσάκειο Γυμνάσιο Ψυχικού
angela4kids@hotmail.com

³εκπαιδευτικός Γαλλικής Γλώσσας, Διεύθυνση Β/θμιας Εκπ/σης Πειραιά
lidamavr@gmail.com

^{1 2 3}επιμορφώτριες στις Τ.Π.Ε. Β' Επιπέδου για τις Ξένες Γλώσσες

Περίληψη

Η παρούσα μελέτη περιγράφει το σκεπτικό επιμόρφωσης εκπαιδευτικών ποικίλων ειδικοτήτων πάνω στην αξιοποίηση ψηφιακών εργαλείων. Ο διαδραστικός τρόπος εισήγησης αποβλέπει στο να γνωρίσουν οι συμμετέχοντες την τεχνο-παιδαγωγική λογική με την οποία καλούνται να προσεγγίσουν τη διδασκαλία και τη μάθηση από τούδε και στο εξής. Μέσα από δειγματική παρουσίαση εφαρμογής για ψηφιακά κόμικς και στη συνέχεια ψηφιακού τοίχου ως αποθετήριο των εικονογραφημένων ιστοριών, αναλύονται από τις επιμορφώτριες οι στόχοι και η φιλοσοφία των κοινωνιογνωστικών θεωριών, του εποικοδομισμού, των νέων γραμματισμών και πολυγραμματισμών στο πλαίσιο της εκπαίδευσης ενηλίκων. Η τελική εξωτερική απόψεις – διαμέσου ανώνυμων ερωτηματολογίων και προφορικές – αφήνει να διαφανούν στάσεις τόσο προς τις επιμορφωτικές δράσεις όσο και προς την επιδιωκόμενη τροποποίηση των ρόλων εκπαιδευτικών και μαθητών αλλά και γενικότερα του Ελληνικού εκπαιδευτικού συστήματος.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακά κόμικς, ψηφιακοί τοίχοι, νέοι γραμματισμοί, εκπαίδευση ενηλίκων, τεχνο-παιδαγωγική προσέγγιση

1. Εισαγωγή

Οι εκπαιδευτικοί που εμπλέκονται σε μηχανιστική διεκπεραίωση της διδακτέας ύλης ή σε υπολογιστικές εφαρμογές έχουν σχηματίσει μια ορισμένη ταυτότητα διδάσκοντος. Ακούγεται συχνά 'τι γίνεται στην πράξη', 'τι θα κάνουμε μέσα στην τάξη', 'πώς θα διδάξουμε καλύτερα τα βιβλία', 'πώς θα καλύψω την ύλη' καθώς οι παραδοσιακές τακτικές κρίνονται ως φυσιολογικές. Το μάθημα αντιμετωπίζεται ως άθροισμα επιμέρους ενοτήτων που πρέπει να μεταδοθούν ως το τέλος της χρονιάς (Κουτσογιάννης, 2018). Τέτοιου είδους μακροχρόνιες μέθοδοι με μηχανιστική επίλυση ασκήσεων και μονολεκτικές απαντήσεις σε κλειστού τύπου ερωτήσεις, με ή χωρίς ηλεκτρονικά λογισμικά, είναι αμφίβολο αν προετοιμάζουν τους μαθητές επαρκώς για τις απαιτήσεις της πραγματικής ζωής. Μήπως ήλθε η ώρα οι παραδοσιακές,

εμπεδωμένες διδακτικές πρακτικές να τροποποιηθούν προκειμένου η χρήση ψηφιακών μέσων (ΨΜ) ή και συμβατικών με ίδιου τύπου διδασκαλία να μη συνιστά επιφανειακή αλλαγή;

Τα προγράμματα επιμόρφωσης εκπαιδευτικών στις Τεχνολογίες των Πληροφοριών και της Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.), πέραν της απλής παροχής τεχνικού υπόβαθρου, αποσκοπούν στην αλλαγή του πυρήνα της διδακτικής πορείας, την αναβάθμιση του ρόλου των εκπαιδευτικών και τη μεταβολή του Ελληνικού εκπαιδευτικού συστήματος (Κουτσογιάννης, 2018). Η επιμόρφωση πλέον δεν συγκροτείται απλώς από παραδείγματα ή λογισμικά προς άμεση αναπαραγωγή, αλλά εστιάζει στο γιατί το κάθε λογισμικό ταιριάζει στην εκάστοτε περίπτωση, συνιστώντας εφελκτήριο για συνδυασμό θεωριών και πράξης. Φιλοδοξεί οι επιμορφούμενοι εκπαιδευτικοί να μετατραπούν σε σχεδιαστές που θα αξιοποιούν τους πόρους δημιουργικά για τα μέγιστα δυνατά οφέλη στα διδακτικά συμβάντα και να στηρίζουν τους μαθητές στη λήψη πρωτοβουλιών, την αναζήτηση της γνώσης, την αμφισβήτηση δεδομένων, τη συνεργασία, την επινοητικότητα και τη σύνθεση απόψεων. Γι' αυτό, με προοπτική την υιοθέτηση προοδευτικών μεθόδων, την αντιμετώπιση της σχολικής ύλης σε επίπεδο στόχων, και το συνυπολογισμό των προτάσεων, των ενδιαφερόντων και των εμπειριών των μαθητών (Κουτσογιάννης, 2018), οι επιμορφούμενοι εκπαιδευτικοί βιώνουν τη διαδικασία την οποία θα κληθούν να προωθήσουν στην παιδαγωγική διαδρομή τους.

Η παρούσα μελέτη συντάχθηκε με αφορμή την αναγκαιότητα επιμόρφωσης εκπαιδευτικών σχετικά με την τεχνο-παιδαγωγική προσέγγιση της διδασκαλίας μέσω της αξιοποίησης των Τ.Π.Ε. Οι τρέχουσες συνθήκες επείγουσας απομακρυσμένης διδασκαλίας λόγω κλειστών εκπαιδευτικών δομών όλων των βαθμίδων εξαιτίας της πανδημίας COVID19 έφεραν στο προσκήνιο τις νέες μεθόδους που χρήζει να πρυτανεύσουν εφεξής εντός ή εκτός σχολικών αιθουσών και χρονοδιαγραμμάτων. Η μελέτη, αφού προβεί σε βιβλιογραφική ανασκόπηση σχετική με τον εποικοδομισμό, τις κοινωνικο-πολιτισμικές θεωρίες, τη βιωματική μάθηση, αναφέρεται στην εκπαίδευση ενηλίκων και στα καθήκοντα των επιμορφωτών. Στη συνέχεια, περιγράφει το περιεχόμενο ενημέρωσης πάνω σε τεχνο-παιδαγωγική χρήση ψηφιακών κόμικς και τοίχων, αναλύει το σκεπτικό, και καταλήγει στα είδη νέων ταυτοτήτων εκπαιδευτικών και μαθητών που αναμένεται να διαμορφωθούν μέσα από τέτοιες εμπειρίες.

2. Θεωρητικό υπόβαθρο

2.1. Θεωρίες και προσεγγίσεις μάθησης

Βασική αρχή του *κοινωνικο-πολιτισμικού εποικοδομισμού* είναι ότι η γνώση χτίζεται μέσα από αλληλεπίδραση των μαθητεύμενων με τον κόσμο καθώς οι σκέψεις, στάσεις, αξίες και πιστεύω τους επηρεάζονται από το κοινωνικό-πολιτισμικό περίγυρό τους. Η μάθηση είναι αποτελεσματικότερη σε γνήσιες, καθημερινές συνθήκες και με αυθεντικά παραδείγματα. Οι μαθητεύμενοι ψάχνουν, ανακαλύπτουν, συνδυάζουν,

πειραματίζονται, αναλύουν, συζητούν, εξάγουν συμπεράσματα, διαπραγματεύονται, επιλύουν προβλήματα, ανασυνθέτουν. Κατ'αυτόν τον τρόπο, συνηθίζουν στο να αυτορυθμίζονται, να θέτουν ίδιους στόχους, να παίρνουν πρωτοβουλίες, να λαμβάνουν ευθύνες, να ελέγχουν, να αξιολογούν την πορεία τους. Ο εκπαιδευτικός συνδράμει σε όλα τα στάδια, συμβουλεύει, συντονίζει, καθοδηγεί (Bruner 1966· Vygotsky, 1978).

Στη *βιωματική μάθηση* οι μαθητευόμενοι παράγουν αυθεντικό λόγο αφού πρώτα περάσουν από στάδια παρατήρησης, παιγνιδιού, εικαστικών παρεμβάσεων και πλείστων άλλων δραστηριοτήτων. Η βιωματική μάθηση περιλαμβάνει το περιεχόμενο, τις παιδαγωγικές μεθόδους αλλά και το κλίμα το οποίο διευκολύνει την απόκτηση εμπειριών. Η ενεργητική συμμετοχή επιτρέπει βαθύτερη εισχώρηση στην κάθε εμπειρία. Ο εκπαιδευτής κατευθύνει, ενισχύει τον αναστοχασμό, την ερμηνεία της δράσης ώστε να γίνεται μεταφορά σε περαιτέρω μαθησιακές περιστάσεις (Μητσοκοπούλου & Γύφτουλα, 2018).

Ο *γραμματισμός* αποτελεί προσέγγιση που προάγει την αναζήτηση για συμπλήρωση γνώσεων, τον παραλληλισμό με προσωπικές εμπειρίες, την άσκηση κριτικής, την καλλιέργεια μεταγνωστικών δεξιοτήτων ως προετοιμασία για την αληθινή ζωή (Kern, 2000). Η έννοια του γραμματισμού ανέκαθεν καθοριζόταν από κοινωνικο-πολιτισμικές παραμέτρους, μεταβαλλόμενες από κοινωνία σε κοινωνία και από τη μία χρονική στιγμή στην άλλη. Παραπέμπει στην ικανότητα των ανθρώπων να επιτελούν έργο σε ποικίλα περιβάλλοντα και περιπτώσεις επικοινωνίας. Ο νέος γραμματισμός υπονοεί νέες μεθόδους διδασκαλίας και μάθησης, εκτός σχολικού χώρου και χρόνου, νέους ρόλους μαθητών/ εκπαιδευτικών για επεξεργασία των νέων κειμενικών ειδών μέσω ψηφιακών πλέον των έντυπων μέσων (Μητσοκοπούλου, 2018). Τα κείμενα είναι πλέον πολυτροπικά καθώς η έκφραση νοήματος είναι πολυδιάστατη (Kress, 2003). Οι γραμματισμοί είναι πολλαπλοί: κοινωνικός, κριτικός, οπτικός, ψηφιακός, γλωσσικός, συναισθηματικός, (δια)πολιτισμικός, χειρονομακός, χωροαντιληπτικός, κ.α. (The New London Group, 1996).

2.2. Επιμόρφωση ενηλίκων

Το κοινό της επιμόρφωσης στις Τ.Π.Ε. συνίσταται από ενήλικες εκπαιδευτικούς. Ενήλικας χαρακτηρίζεται κάποιος στον οποίο αναγνωρίζεται ωριμότητα, αυτοπροσδιορισμός (Κόκκος, 2005), ικανότητα για διεύρυνση ικανοτήτων και ενδιαφερόντων, αυτονομία στη λήψη αποφάσεων (Rogers, 1999). Οι ενήλικες μαθητευόμενοι εμφανίζουν επί τω πλείστω τα παρακάτω χαρακτηριστικά (Κόκκος, 2005):

- έρχονται με συγκεκριμένους στόχους
- έχουν ευρύ φάσμα εμπειριών
- έχουν αποκρυσταλλώσει τους προτιμώμενους τρόπους μάθησης
- έχουν τάση για ενεργητική συμμετοχή

- αντιμετωπίζουν εμπόδια στη μάθηση
- αναπτύσσουν μηχανισμούς άμυνας και παραίτησης

Σε κάθε ενήλικα αναπτύσσεται διαφορετικό μείγμα απαιτήσεων καθώς η μάθηση εξελίσσεται και η θέση του επιμορφούμενου μεταβάλλεται. Γι'αυτό α) προδιαγεγραμμένα και ομοειδή μαθησιακά αποτελέσματα είναι σπάνια, β) κάθε εκπαιδευόμενος παίρνει από τη μαθησιακή τεχνική ό,τι θεωρεί απαραίτητο, γ) η μάθηση ενηλίκων είναι ασύγκριτη και απρόβλεπτη (Rogers, 1999). Επίσης, επιμορφούμενοι προσκολλημένοι σε προηγούμενες εμπειρίες ή ικανότητες, αντιδρούν πολλές φορές σε μαθησιακές αλλαγές. Παράλληλα ενδέχεται να εμφανίζουν άγχος λόγω φόβου τυχόν αποτυχίας ή κριτικής, πιθανής απογοήτευσης εαυτού ή άλλων, από αρνητική αυτοεικόνα, κ.α. (Rogers, 1999).

Η *εκπαίδευση από απόσταση* είναι μια μέθοδος κατά την οποία ο μαθητευόμενος διδάσκεται, μελετάει και αποκτά γνώσεις και δεξιότητες σε διαφορετικό χώρο και χρόνο από εκπαιδευτή ή συμμαθητές με έντυπο ή ηλεκτρονικό υλικό μέσω διαδικτύου και εικονικών τάξεων (Moore στο Κόκκος, 2005). Για εικονικές συναντήσεις υλοποιούνται τηλεδιασκέψεις σε προκαθορισμένες μέρες και ώρες. Οι υπολογιστές των συμμετεχόντων συνδέονται ταυτόχρονα σε ένα διαδικτυακό εξυπηρετητή. Η σύνδεση υλοποιείται μέσα από σύνδεσμο χωρίς ανάγκη εγκατάστασης κάποιου προγράμματος, με τη χρήση μικρόφωνου, ηχείων (ή ακουστικών) και web-κάμερας. Η εκάστοτε πλατφόρμα λαμβάνει την πληροφορία από τον εκπαιδευτή-διαχειριστή και τη διανέμει στους επιμορφούμενους. Παρέχει βιντεοδιάσκεψη δύο κατευθύνσεων, διαμοίραση εφαρμογών, δυνατότητα παρουσίασης διαφανειών, ομαδική συνδιάλεξη μέσω γραπτών μηνυμάτων (group chat), λειτουργία ανάτασης χεριού, συμπλήρωση διάδρασης μέσω emoticons, χωρισμό επιμορφούμενων σε ομάδες σε εικονικά δωμάτια (Guo & Möllering, 2016).

Σκοπός των νέων επιμορφωτικών δράσεων είναι η υπέρβαση της έως τώρα εργαλειακής προσέγγισης από πλευράς διδασκόντων. Η *τεχνο-παιδαγωγική προσέγγιση* επιδιώκει οι εκπαιδευτικοί, αφού διακρίνουν τις ιδιότητες και τα οφέλη των ψηφιακών μέσων, να τα αξιοποιούν με τις κατάλληλες τεχνικές αναλόγως ελλείψεων ή προτιμήσεων των μαθητών προκειμένου να διδάξουν το περιεχόμενο του αντικειμένου τους μέσω τεχνολογίας (Mishra & Koehler, 2006). Τα ψηφιακά εργαλεία συνιστούν αυθεντικά περιβάλλοντα ενεργητικής εμπλοκής σε νοηματοδοτούμενες πράξεις, διάδρασης με εκπαιδευτικό και ομότιμους, δημιουργίας πολυτροπικών κειμένων. Η εκμετάλλευσή τους εξαρτάται τόσο από την ίδια τη φύση τους όσο και από το κοινωνικο-πολιτισμικό υπόβαθρο των χρηστών (Kress & van Leeuwen, 2006).

Ο επιμορφωτής-διευκολυντής ενηλίκων καλείται να (Κόκκος, 2005)

- διασυνδέει τους επιμορφούμενους σε τοπική/ εθνική βάση
- θέτει σκοπούς και στόχους κατάλληλους για την ομάδα
- δομεί το υλικό δίνοντας προσοχή σε θέματα πνευματικών δικαιωμάτων

- συντονίζει δραστηριότητες με αφετηρία επιθυμίες και εμπειρίες επιμορφούμενων
- προετοιμάζει για μεσο/μακροπρόθεσμα οφέλη
- παρέχει ευκαιρίες αυτομάθησης και ανακαλυπτικής μάθησης
- κινητοποιεί δεξιότητες αναλόγως ατομικών ρυθμών μαθητεύμενων
- διαμορφώνει ευχάριστη διαδικασία με αλληλεπίδραση και συνεργασία
- εφαρμόζει δημοκρατικές αρχές αλληλοσεβασμού
- είναι ευρηματικός και καινοτόμος
- εναλλάσσει περιόδους και δραστηριότητες (ομαδικές-ατομικές)
- ενδυναμώνει την ομάδα, ενθαρρύνει, επιβραβεύει λεκτικά
- επιλύει απορίες, χορηγεί κατευθύνσεις
- διαθέτει μηχανισμούς ανάδρασης από επιμορφούμενους
- επιλέγει αρμόζουσες μεθόδους αξιολόγησης και κριτικής από εκπαιδευόμενους

Ο επιμορφωτής αποφεύγει να χρησιμοποιεί παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας, ή συμβατικές σχέσεις εκπαιδευτικού-μαθητεύμενου, να προβάλλει εαυτό ως αυθεντία, να προτρέπει σε πιστή ακολουθία προσωπικών τακτικών, να υποπίπτει σε αγενή ή υποτιμητικά σχόλια για δεξιότητες ή απόψεις παρευρισκόμενων.

2.3. Ψηφιακά κόμικς και τοίχοι

“Κόμικ είναι η τέχνη της αφήγησης ιστοριών με διαδοχή σχεδιασμένων εικόνων στην τυπογραφική επιφάνεια (Μαρτινίδης, 1990). Αναφέρονται και ως “εικονογραφήματα”, ώστε να επιτευχθεί η επικοινωνία με εκφραστικά μέσα και εικαστικούς δίοδους. Απαρτίζονται από ιδιαίτερη δομή: κάδρα/ βινιέτες, σκίτσο, κείμενο σε συνεφάκια ή λεζάντες μεταβατικό διάκενο (Saraceni, 2003· Υφαντή, 2019). Η εικονογράφηση σε μορφή κόμικς συνιστά έναν διεθνώς κατανοητό κώδικα που εγείρει τις αισθήσεις, κάνει το αφηρημένο συγκεκριμένο, εισάγοντας περιπέτεια, αγωνία ή μυστήριο (Burton στο Βασιλικοπούλου, Μπολουδάκης & Ρετάλης, 2007). Τα κόμικς συνδυάζουν την αφήγηση με την πραγματική ζωή καθώς ο αναγνώστης μετατρέπει την υπόθεση σε δικό του βίωμα, παρακολουθεί και έχει προσδοκίες από την εξέλιξη των γεγονότων (Tsene & Tsakarestou, 2013). Η εναλλαγή της διάθεσης απεικονίζεται με τη μεταβολή χαρακτηριστικών στο πρόσωπο των ηρώων, τις γκριμάτσες, τις κινήσεις και τις στάσεις του σώματός τους (Σισμανίδου στο Υφαντή, 2019).

Η ένταξη των κόμικς ως εκπαιδευτικό εργαλείο συνδέει τη γνώση με τα ενδιαφέροντα των εμπλεκόμενων (Courtis, 2008). Μπορούν να αξιοποιηθούν στη γλώσσα (μητρική και ξένη), τη λογοτεχνία, την ιστορία, τα μαθηματικά, τη βιολογία, τη φυσική, κ.α. (Collins στο Υφαντή, 2019). Η διδασκαλία γραφής, γραμματικής και σημείων στίξης

εμφανίζεται ευκολότερη μέσω υλικού στο οποίο υπάρχει πλήρης εμπλοκή. Η εικόνα εκμηδενίζει γλωσσικές ή πολιτισμικές διαφορές, με συνέπεια περίπλοκες έννοιες να αποδίδονται απλά διευκολύνοντας τη γρήγορη εμπέδωση μεγάλου όγκου δεδομένων (Mayer & Moreno στο Yunus, Salehi & Embi, 2012· Tsene & Tsakarestou, 2013). Τα κόμικς μπορούν να οδηγήσουν στην πειθαρχία (ειδικά σε όσους δεν αρέσει να διαβάζουν ή φοβούνται την αποτυχία) καθώς προωθούν σύνθετη ανάγνωση εικόνας και κειμένου, αποκωδικοποίηση και επανα-κωδικοποίηση των οπτικών μηνυμάτων (ωφελώντας ιδιαίτερα τα οπτικά άτομα), απομνημόνευση, ενεργητική συμμετοχή (Courtis, 2008· Retalis στο Yunus et al., 2012). Όταν κάποιος πλάθει κόμικς, αναγκάζεται να αποφασίσει αν οι σκέψεις του αντιπροσωπεύονται καλύτερα ως εικόνα στο καρέ ή ως κείμενο στη λεζάντα, (Eulie στο Βασιλικοπούλου κ.α., 2007). Ακόμη, προάγουν τη διάδραση και την επινοητικότητα εφόσον οι μαθητές συνδέονται συναισθηματικά με τους ‘ανθρώπινους’ ήρωες, βλέπουν το ζήτημα από διαφορετικές γωνίες, σχηματίζουν υποθέσεις, “συνδιαλέγονται” με το σχεδιαστή της ιστορίας, ανταλλάσσουν απόψεις, σχολιάζουν, και με τη φαντασία τους αναδομούν ή κατασκευάζουν δικές τους εκδοχές (Saraceni, 2003· Yang, 2003· Jason & Bruckman στο Βασιλικοπούλου κ.α., 2007· Tsene & Tsakarestou, 2013· Υφαντή, 2019).

Ως *ψηφιακά κόμικς* θεωρούνται εκείνα που δημοσιεύονται σε έναν ιστότοπο π.χ. [Pixton, Comic Life](#) (Yunus et al., 2012). Τα λογισμικά ψηφιακών κόμικς προσφέρουν ένα νέο μέσο έκδοσης καθώς τα έγγραφα μπορούν εύκολα να εκτυπωθούν, να σταλούν μέσω email ή να αναρτηθούν (Bledsoe στο Yunus et al., 2012). Ενθαρρύνουν τη συλλογική δράση παρέχοντας ένα ισχυρό εργαλείο για διαδικτυακή συνεργασία (Zimmerman, 2010). Οι χαρακτήρες ενδέχεται να χρησιμοποιούν διδαγμένες λέξεις ή δομές. Αυτός είναι ένας πολύ πιο ελκυστικός τρόπος εξάσκησης από τη συμπλήρωση μιας σελίδας (Zimmerman, 2010). Η αφήγηση καταλήγει μια ευχάριστη και διασκεδαστική εμπειρία. Σύμφωνα με το Thacker (2007), μόλις οι αρχάριοι μαθητές μιας ξένης γλώσσας είναι έτοιμοι να συνδέσουν λέξεις με εικόνες, το κόμικ αποτελεί τη σκαλωσιά για πιο πολύπλοκα γραπτά έργα. Για τους δε προχωρημένους, συνεισφέρει σε κατανόηση λογοπαίγνιων, μεταφορών, συμβολισμών, συγκείμενων, κ.α. Επιπλέον, απευθύνονται σε πολλά είδη νοημοσύνης (Gardner, 1983). Έχουν πολυτροπική διάσταση, καθώς εκτός από την ανάγνωση και τη γραφή, βελτιώνουν την επαφή με τις εικαστικές τέχνες, την εξοικείωση με τους υπολογιστές, και τις τακτικές αναζήτησης για χαρακτήρες ή κοινωνικά προβλήματα (Berkowitz & Packer, 2001· Sturm στο Βασιλικοπούλου κ.α., 2007). Καλλιτεχνικές πτυχές όπως προοπτική, σχεδιασμός φιγούρων, κριτήρια ποιότητας, δεδομένα πρωτοτυπίας, σελιδοποίηση ενισχύονται (Berkowitz & Packer, 2001). Ένα ψηφιακό κόμικ περιλαμβάνει μια σειρά δεξιοτήτων και γνωστικών διαδικασιών με τα απαιτούμενα είδη αποφάσεων να υπερβαίνουν το κείμενο (Courtis, 2008). Ανάλογα με την ανάθεση, οι χρήστες εντοπίζουν πλοκή και σκοπό, οργανώνουν σκέψεις σε παραγράφους, αναλύουν και συνθέτουν πληροφορίες, συγκρίνουν, αξιολογούν, εικονογραφούν, ορθογραφούν, και θεμελιώνουν μια λογική ακολουθία πλαισίων καθώς πρέπει να οπτικοποιήσουν την

ερμηνεία τους αντί να συντάξουν απλώς περιγραφικές λέξεις (Thacker, 2007). Επιπλέον, δύνανται να δημιουργούν κείμενα σύμφωνα με την προσωπικότητά τους και τις αισθητικές τους αξίες επιλέγοντας τους χαρακτήρες, το φόντο, το ύφος και τη διάθεση που προτιμούν. Παράλληλα, ανεβαίνει η αυτονομία και η υπευθυνότητά τους (Courtis, 2008).

Στα οφέλη περιλαμβάνονται τα ακόλουθα: τα κόμικς προσελκύουν άτομα ανεξαρτήτως ηλικίας, καθώς οι προτάσεις είναι κατάλληλες για την ορολογία των νέων, και το ύφος σχετικά λιτό. Επιπλέον, ο πυρήνας των διαδικτυακών κόμικς είναι συχνά πολύχρωμος και με πρωτότυπη απεικόνιση των ήχων (Παπαβασιλείου, 2014). Ακόμη περικλείονται άμεση παρακίνηση, καλλιέργεια συναισθηματικής και κοινωνικής αντίληψης, προσέγγιση “δύσκολων” θεμάτων (μετανάστευση/ προσφυγιά/ διαφορετικότητα/ ρατσισμός/ ανισότητα/ δημοκρατία/ ειρήνη), ανακάλυψη τρόπων διαχείρισης προβληματικών καταστάσεων, διάχυση διδακτικών μηνυμάτων, ένταξη αλλόγλωσσων παιδιών (Yang, 2003· Σισμανίδου στο Υφαντή, 2019). Επίσης, παροτρύνουν τους πολίτες να στέκονται κριτικά απέναντι στο περιεχόμενο, την ποιότητα και την εγκυρότητα των όποιων στοιχείων προσπελάζουν (Morrison, Bryan & Chilcoat στο Βασιλικοπούλου κ.α., 2007). Συμβάλλουν σε εφευρετικότητα, μείωση άγχους, άνοδο αυτοπεποίθησης, και αφομοίωση σε σύντομο διάστημα (Zimmerman, 2010). Η ευρύτερη αίσθηση που μένει όμως είναι αυτή της νοηματοδοτούμενης μάθησης (Courtis, 2008). Εμφανίζονται βέβαια και κάποιοι περιορισμοί: τα ψηφιακά κόμικς είναι χρονοβόρα κατά την παραγωγή αλλά και την καθοδήγηση μέχρι οι χρήστες να αναπτύξουν τα δικά τους κείμενα, παίρνοντας ή βρίσκοντας υπάρχουσες εικόνες, ταξινομώντας τις, ή φιλοτεχνώντας πρωτότυπα σκίτσα. Οι μαθητές χρειάζονται προθεσμία για να σχεδιάσουν προσεκτικά τα κόμικς τους πριν τα υλοποιήσουν ηλεκτρονικώς. Μια τέτοια δράση προϋποθέτει εργαστήριο υπολογιστών ή εργασία από το σπίτι, και πολύ καλή προετοιμασία από πλευράς εκπαιδευτικού (Courtis, 2008). Τέλος, πρέπει να δίνεται προσοχή για αποφυγή προσβλητικού ή επιθετικού περιεχομένου (Berkowitz & Packer, 2001).

Ψηφιακοί Τοίχοι. Πρόκειται για αποθετήρια εικόνων, βίντεο κείμενων, υπερσυνδέσμων όπως π.χ. [Linoit](#), [Padlet](#) κ.α. Είναι απλά στη χρήση και υποστηρίζονται από πλείστες συσκευές (υπολογιστές, ταμπλέτες, έξυπνα τηλέφωνα). Η πρόσβαση μπορεί να οριστεί σε ιδιωτική, σε απλή ανάγνωση, σε δημοσίευση. Τα προϊόντα δύνανται να καταφορτωθούν και να αποθηκευτούν σε εικόνα (π.χ. .jpg) ή σε μορφή .pdf, να αναρτηθούν ή να διαμοιραστούν μέσω συνδέσμου σε άλλα ψηφιακά μέσα (π.χ. Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης, ιστολόγια, κ.α.). Η εργασία είναι εφικτή σύγχρονα ή ασύγχρονα αναλόγως προσωπικού ρυθμού. Οι ψηφιακοί τοίχοι μπορούν να αξιοποιηθούν για ενημέρωση γονέων/ μαθητών, καταγισμό ιδεών, προαγωγή έρευνας μέσω παροχής συνδέσμων, παρουσίαση ηλεκτρονικού έργου, συλλογή ανατροφοδότησης (Bodnenko et al., 2020).

Οι τρέχουσες εξελίξεις ανά τον κόσμο λόγω πανδημίας COVID19 οδήγησαν σε αναγκαστικό κλείσιμο των εκπαιδευτικών δομών και σε αλλαγή διδακτικής πορείας.

Με αφορμή την υποχρεωτική προσαρμογή σε νέα δεδομένα αναδείχθηκε η χρησιμότητα ενημέρωσης εκπαιδευτικών σε όλη την Ελληνική επικράτεια πάνω σε αξιοποίηση λογισμικών αλλά και σε νέους τρόπους προσέγγισης της διδασκαλίας και μάθησης. Στην παρούσα μελέτη παρουσιάζεται μία επιμορφωτική πρόταση αναφερόμενη σε ψηφιακά κόμικς και ψηφιακούς τοίχους.

3. Πρόταση

3.1. Συμμετέχοντες και πλαίσιο

Η προτεινόμενη επιμορφωτική δράση απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς όλων των ειδικοτήτων ανεξαρτήτου προϋπηρεσίας ή επιπέδου εξοικείωσης με τις Τ.Π.Ε. Η διάρκειά του προβλέπεται σε δύο (2) ώρες. Δύνανται να λάβουν μέρος μέχρι 75 άτομα σε διαδικτυακή εφαρμογή με χρήση της δυνατότητας διαχωρισμού σε εικονικά δωμάτια, με επιβλέπουσες τρεις επιμορφώτριες. Χρησιμοποιείται πλατφόρμα σύγχρονης τηλεκαίδευσης (π.χ. Zoom, Webex). Προϋποθέσεις συμμετοχής είναι εξοικείωση με φυλλομετρητές (π.χ. Chrome, Mozilla, Safari), και απλή επεξεργασία ηλεκτρονικού κειμένου. Ο κάθε επιμορφούμενος μπορεί να συνδράμει με προσωπικό υπολογιστή, ταμπλέτα ή έξυπνο κινητό.

3.2. Στόχοι

Στους στόχους της εν λόγω επιμορφωτικής δράσης περιλαμβάνεται η συνειδητοποίηση από πλευράς συμμετεχόντων εκπαιδευτικών:

- της ανάγκης καλλιέργειας μιας πολυδιάστατης προσωπικότητας των αυριανών πολιτών μέσω πλείστων πρακτικών γραμματισμού
- της εξέλιξης του ρόλου τους ως συμβούλων και καθοδηγητών των μαθητών στη οικοδόμηση της νέας γνώσης
- του ενεργού ρόλου των μαθητών στην ενσωμάτωση νέων νοητικών σχημάτων αναλόγως προηγούμενων εμπειριών και κοινωνικο-πολιτισμικών πεποιθήσεων
- της συμβολής των ψηφιακών μέσων στην έρευνα, σύνθεση και ανάδειξη πολυτροπικών κειμένων, καθώς και στην αξιολόγηση των παραγόμενων
- της επήρειας της ομαδοσυνεργατικότητας (αλλά και της ατομικής πρωτοβουλίας), στη δημιουργία συλλογικών αποτελεσμάτων
- του θεωρητικού υπόβαθρου κατασκευής ψηφιακών κόμικς, των βασικών χαρακτηριστικών τους, αλλά και των ωφελειών συμπερίληψής τους στην εκπαιδευτική πράξη
- της φιλικής στο χρήστη διαδικτυακής εφαρμογής Pixton, μέσα από αναλυτική παρουσίαση των εισηγητριών

- της σπουδαιότητας του πειραματισμού, και της διευκρίνησης αποριών και ερωτημάτων
- της ανάρτησης των τελικών προϊόντων σε ψηφιακό τοίχο Padlet για ανάδειξη της αξίας του ως αποθετηρίου και χώρου διαμοιρασμού πολυμεσικού υλικού, αλλά και της σημασίας της (ετερο)αξιολόγησης
- της ανατροφοδότησης – μέσω σύντομης συζήτησης και συμπλήρωσης ανώνυμου ηλεκτρονικού ερωτηματολογίου – που οδηγεί σε ανάπτυξη μεταγνωστικών δεξιοτήτων
- της βίωσης των στρατηγικών ενεργητικής συμμετοχής, επικοινωνίας και διάδρασης προς εκτέλεση στη μεθοδολογία τους
- της τεχνο-παιδαγωγικής προσέγγισης στο αντικείμενό τους (διάκριση ιδιοτήτων και ωφελειών των ψηφιακών μέσων, προς εκμετάλλευση αναλόγων αναγκών και προτιμήσεων των μαθητών)

3.3. Σκεπτικό επιμορφωτικής δράσης

Στην παρούσα ενότητα οι συγγραφείς περιγράφουν το σκεπτικό της προτεινόμενης επιμορφωτικής δράσης. Οι τακτικές στηρίζονται στις θεωρίες κοινωνικο-πολιτισμικής μάθησης, εποικοδομισμού, πολυγραμματισμών και εκπαίδευσης ενηλίκων. Πιο αναλυτικά:

Η εξ αποστάσεως επιμόρφωση καθίσταται εφικτή μέσω πλατφόρμας τηλεδιάσκεψης η οποία επιτρέπει τη συμμετοχή ανεξαρτήτως γεωγραφικής προέλευσης. Οι βηματισμοί του εργαστηρίου συντελούν στο να βιώσουν οι επιμορφούμενοι τις μεθόδους ενεργητικής συνεισφοράς ώστε να δύνανται να τις εφαρμόζουν στη δική τους διδακτική με τους μαθητές τους. Στο πρώτο μέρος η σύντομη εισαγωγή στην ολομέλεια αποβλέπει σε γνωριμία με τις επιμορφώτριες και τη δημιουργία χαλαρωτικού κλίματος. Οι διερευνητικές ερωτήσεις στους παρευρισκόμενους στοχεύουν σε ανάδυση προηγούμενων γνώσεων ή εμπειριών σχετικά με το θέμα (κόμικς στην εκπαιδευτική πράξη). Ο διαμοιρασμός οθόνης σε σύγχρονη εξ αποστάσεως συνεδρία αυξάνει τις περιστάσεις πληροφόρησης. Η παρουσίαση του θεωρητικού πλαισίου συντελεί στην ανάδειξη των νέων ταυτοτήτων των εκπαιδευτικών και μαθητών που προκύπτουν, καθώς και της αξιοποίησης των Τ.Π.Ε. βάσει τεχνο-παιδαγωγικής λογικής. Η προσέγγιση αποσκοπεί στην αναγνώριση ότι η ενεργή χρήση του κάθε ψηφιακού εργαλείου οδηγεί μέσω συνεργασίας σε παραγωγή από τους ίδιους τους μαθητές. Η ανάλυση των βασικών στοιχείων των κόμικς ενισχύει την εμπέδωση των ωφελειών της ευρύτερης διαδικασίας. Η επίδειξη του ιστότοπου Pixton καταλήγει σε κατανόηση των παραμέτρων του εργαλείου (δημιουργία λογαριασμού ως εκπαιδευτικός, σχηματισμός προσωπογραφίας-avatar, σύσταση τάξεων, εισαγωγή μελών μέσω προσωπικών ονομάτων χρήστη, διαμοιρασμού του συνδέσμου, κατασκευή, επεξεργασία και διαμοιρασμός κόμικ). Η εκχώρηση περιόδου για τυχόν ερωτήματα αποφορτίζει τους επιμορφούμενους ώστε να συνεχίσουν απρόσκοπτα.

Η από κοινού εργασία σε εικονικά δωμάτια προσφέρει μοναδικές ευκαιρίες προσπέλασης ψηφιακών πόρων και ταυτόχρονης επικοινωνίας και διάδρασης συμμετεχόντων με επιμορφώτριες, συνεπιμορφούμενους αλλά και εφαρμογές. Η καθοδήγηση των επιμορφωτριών για αξιοποίηση του ιστότοπου Pixton συμβάλλει σε επίλυση αποριών, παροχή συστάσεων, αποσαφήνιση λεπτομερειών. Η στάση τους είναι συντονιστική, παραινετική, παράδειγμα ανάλογου ρόλου εκπαιδευτικών στην τάξη. Η εναλλαγή ατομικών ή ομαδικών δραστηριοτήτων ανανεώνει την όλη ατμόσφαιρα. Η προτροπή για χρήση της ηλεκτρονικής ανάτασης χεριού, του chat ή των emoticons διευρύνει τις προοπτικές εξωτερίκευσης σκέψεων ή συναισθημάτων. Τα εξαγόμενα συνιστούν πολυτροπικά κείμενα που μπορούν να καλύπτουν ποικίλα είδη νοημοσύνης, ιδιαιτερότητες ή κλίσεις συνδρομητών. Η δυνατότητα καταφόρτωσης στους υπολογιστές των ολοκληρωμένων κόμικς σε μορφή εικόνας (.png) πολλαπλασιάζει το δυναμικό των ψηφιακών μέσων. Η σύντομη συζήτηση στην ολομέλεια (πίσω στην κεντρική διαδικτυακή αίθουσα) και η παροχή ανατροφοδότησης από τους παρευρισκόμενους πάνω στη δραστηριότητα αφήνει να διαφανούν εντυπώσεις, τυχόν δυσκολίες, ενδεχόμενες προτάσεις.

Στο δεύτερο μέρος, η παρουσίαση στην ολομέλεια σε λογισμικό Google slides βοηθά στην προβολή των χαρακτηριστικών και των παιδαγωγικών πλεονεκτημάτων των ψηφιακών τοίχων. Η επιστροφή στις εικονικές ομάδες στο διαδίκτυο είναι απλή με τα σύγχρονα μέσα. Η μετάβαση μέσω ειδικού συνδέσμου από τις επιμορφώτριες σε ψηφιακό τοίχο Padlet διευκολύνει την ανάρτηση των ήδη αποθηκευμένων κόμικς. Ο γραπτός αλληλοσχολιασμός ανοίγει το δρόμο για επιβράβευση και ενθάρρυνση προσπαθειών ομοτίμων. Ο ψηφιακός τοίχος αξιοποιείται αφενός ως αποθετήριο συλλογικού αποτελέσματος αφετέρου, ως χώρος διαμοιρασμού προϊόντων και απόψεων μιας ομάδας. Η ατομική σύσταση τοίχου Padlet, επιτρέπει τη συνειδητοποίηση της χρησιμότητας μιας διεύθυνσης ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (π.χ. gmail) για εγγραφή σε ψηφιακά μέσα. Η προαιρετικότητα, από τη μία πλευρά συντείνει στην εκμετάλλευση τυχόν εναπομείναντος χρόνου, από την άλλη, αφήνει την επιλογή στην ευχέρεια ή τις προτιμήσεις των επιμορφούμενων και στον προσωπικό ρυθμό συνδρομής. Τα παρεχόμενα εγκώμια για κάθε δημιουργήμα – ακόμη κι αν απέχει από την τελειότητα – ενδυναμώνουν τον πειραματισμό. Μέσω της σύντομης συζήτησης στην ολομέλεια αναδεικνύεται η προστιθέμενη αξία των εργαλείων στην οικοδόμηση πολλαπλών πτυχών προσωπικότητας από τους αυριανούς πολίτες.

Η διαδικασία ολοκληρώνεται βάσει σχεδιασμού με τη συμπλήρωση ηλεκτρονικού ερωτηματολογίου. Η λήψη του συνδέσμου μέσω της λειτουργίας chat της πλατφόρμας ανήκει πλέον στις δεδομένες κινήσεις με τις οποίες έχουν εξοικειωθεί οι παρευρισκόμενοι. Η ανωνυμία συνεισφέρει σε ανεμπόδιστη συμμετοχή και εκδήλωση απόψεων. Η ανατροφοδότηση σχετικά με το προβαλλόμενο εργαλείο, τις δραστηριότητες, τους τρόπους αλληλεπίδρασης, τις χρησιμοποιούμενες στρατηγικές δύναται να συντελέσει στην αναβάθμιση της σειράς ενεργειών και στην αποφυγή προβλημάτων σε παρεμφερείς ενημερωτικές προσπάθειες. Τα ευχαριστήρια από

πλευράς επιμορφωτριών για την συνεργασία προς το τέλος της δράσης δίνουν έμφαση στη σημασία της σύγκλισης όλων των πλευρών στην επιτυχία, καταδεικνύοντας την ισοτιμία των σχέσεων μεταξύ συμμετεχόντων (αντί της αυθεντίας ενός επιμορφωτή). Παράλληλα, με αυτή τη τακτική δίνονται ευκαιρίες στους επιμορφούμενους να συνειδητοποιήσουν τόσο τις όποιες αποκομισθείσες γνώσεις και δεξιότητες όσο και τις μεθόδους που ακολουθήθηκαν.

Το ανώνυμο ερωτηματολόγιο αποσκοπεί στο να συλλέξει απόψεις επιμορφούμενων. Στις ενδεικτικές ερωτήσεις περιλαμβάνονται: αν κατανόησαν τη λειτουργία του εργαλείου *Rixton* και το σκεπτικό παιδαγωγικής χρήσης του· αν πιστεύουν ότι η σύνθεση κόμικς και το αληθινό κοινό επεκτείνουν τη δημιουργικότητα και την αυτοπεποίθησή· αν εντοπίζουν τις ωφέλειες του συνεργατικού κλίματος και της ευρύτερης επικοινωνίας μέσα από τέτοιες δραστηριότητες· αν η παροχή σχολίων συντελεί σε άσκηση κριτικής σκέψης, βελτίωση των παραγόμενων και ώθηση προς τα πάνω των λοιπών μελών· πώς αποτιμούν τη διάδραση με ομότιμους, επιμορφώτρια και ψηφιακά μέσα· αν θεωρούν ότι αυτού του τύπου οι εφαρμογές καλύπτουν προσωπικές ανάγκες και ενδιαφέροντα εμπλεκόμενων· αν αναγνωρίζουν ότι τα πολυτροπικά κείμενα εκφράζουν ποικίλες πτυχές προσωπικότητας και κοινωνικο-πολιτισμικό υπόβαθρο· αν κρίνουν ότι η διαδικτυακή συνεδρία προσφέρει περισσότερα από τη διαζώση· αν αντιλαμβάνονται την τεχνο-παιδαγωγική λογική και τις φάσεις της ενεργητικής συνδρομής· αν πήραν νέες πληροφορίες από την ημερίδα τις οποίες μπορούν να εφαρμόσουν στην πράξη· αν τα νέα εργαλεία δύνανται να συμβάλουν σε νέες πρακτικές στην τάξη/ σε νέους ρόλους μαθητών και εκπαιδευτικών· αν προτίθεται να τα αξιοποιήσουν στο διδακτικό τους αντικείμενο· αν θα τα συστήσουν σε συναδέλφους· αν συνειδητοποιούν τη σπουδαιότητα της τελικής διαλογικής ανάλυσης και των ερωτηματολογίων στην καλλιέργεια μεταγνωστικών δεξιοτήτων· αν επιθυμούν περαιτέρω επιμορφωτικές δράσεις.

4. Συμπεράσματα

Οι πολλαπλές δυνατότητες που προσφέρουν τα ψηφιακά κόμικς τα καθιστούν ένα ελκυστικό μέσο, το οποίο μπορεί να εμπλουτίσει την προσέγγιση πλείστων γνωστικών αντικειμένων. Τα σχολεία χρήζει να εξάγουν πολίτες ικανούς να χρησιμοποιούν τις εφαρμογές του νέου σημειωτικού περιβάλλοντος ενεργά για να ανταπεξέρχονται στις ολοένα αυξανόμενες τρέχουσες απαιτήσεις. Οι πρακτικές γραμματισμού των εμπλεκόμενων – αναλόγως ενδιαφερόντων, εμπειριών και κοινωνικο-πολιτισμικού τους υπόβαθρου – δύνανται να συνιστούν τα βασικά στοιχεία της μετασηματισμένης και αναβαθμισμένης γνώσης (Κουτσογιάννης, 2011). Βρισκόμαστε στην εποχή όπου η εκπαιδευτική κοινότητα καλείται να υιοθετήσει με ξεχωριστό ζήλο την παιδαγωγική αξιοποίηση των ψηφιακών πόρων βάσει αναμορφωμένων και σύγχρονων στρατηγικών μάθησης και διδασκαλίας.

Αναφορές

- Berkowitz, J., & Packer, T. (2001). Heroes in the classroom: Comic books in art education. *Art Educ.* 54(6): 12-18.
- Bodnenko, D.M., Kuchakovska, H.A., Proshkin, V.V., & Lytvyn, O.S. (2020). Using a virtual digital board to organize student's cooperative learning. In Burof, O.Y. & Kiv, A.E. (Eds.) (pp. 357-368) *Proceedings of the 3rd International Workshop Augmented Reality in Education (AREdu 2020)*. May 13, Kryvyi Rih, Ukraine
- Bruner, J.S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Cambridge Mass Belknap Press
- Courtis, A. (2008). Tech Module: Using Comic Life in the classroom. Retrieved 23/07/2021 from: <http://cnx.org/content/m18037/latest/>
- Gardner, H. 1983. *Frames of mind. The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Guo, S., & Möllering, M. (2016). The implementation of task-based teaching in an online Chinese class through web conferencing. *System* 62, 26-38. <https://doi.org/10.1016/j.system.2016.07.003>
- Kern, R. (2000). *Literacy and language teaching*. Oxford University Press.
- Kress, G. (2003). *Literacy in the new media age*. London: Routledge.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). *Reading images. The grammar of visual design* (2nd Ed.). London: Routledge.
- Mishra, P., & Koehler, M.J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teacher College Record*, 108: 1017-1054.
- Rogers, A. (1999). *Η εκπαίδευση ενηλίκων*. (μτφ. Μ. Παπαδοπούλου & Μ. Τόμπρου). Αθήνα: Εκδ. Μεταίχμιο.
- Saraceni, M. (2003). *The language of comics. Intertext*. London and New York: Routledge.
- Thacker, C. (2007). How to use Comic Life in the classroom. Retrieved 23/07/2021 from: <http://www.macinstruct.com/node/69>
- The New London Group (1996). A pedagogy of multiliteracies. *Harvard educational Review* 66 (1), Retrieved 9/8/2019 from <https://pdfs.semanticscholar.org/0010/cd89f05537f036c50f57a27eb74dfef3f5b4.pdf>
- Tsene, L., & Tsakarestou, B. (2013). Collaborative comics storytelling as a tool for fostering leadership skills. *Proceedings, 7th Art of Management Conference: CBS: Creativity and Design Stream: The Disruptive Potential of Arts Based Approaches*.

- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Yang, G. (2003). Strengths of comics in education. Comics in education. Retrieved 23/07/2021 from: <http://www.humblecomics.com/comicsedu/strengths.html>
- Yunus, M.M., Salehi, H., & Embi, M.A. (2012). Effects of using digital comics to improve ESL writing. *Research Journal of Applied Sciences, Engineering and Technology* 4(18): 3462-3469.
- Zimmerman, B. (2010). Using digital comics for language learning. *eLearn Magazine*. Retrieved 23/07/2021 from: <https://dl.acm.org/doi/fullHtml/10.1145/1693041.1710033>
- Βασιλικοπούλου, Μ., Μπολουδάκης, Μ., & Ρετάλης, Σ. (2007). Αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς στην εκπαίδευση: Προτάσεις για το μάθημα της ιστορίας. *4ο Πανελλήνιο Συνέδριο για την αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη*, (Τόμος Α' 456-465). Σύρος 4-6 Μαΐου, 2007.
- Κόκκος, Α. (2005). *Εκπαίδευση ενηλίκων: Ανιχνεύοντας το πεδίο*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Κουτσογιάννης, Δ. (2011). *Εφηβικές πρακτικές ψηφιακού γραμματισμού και ταυτότητες*. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας
- Κουτσογιάννης, Δ. (2018). Από το σχέδιο μαθήματος (lesson plan) στο εκπαιδευτικό σενάριο (εκπαιδευτικός σχεδιασμός, θεωρητική πλαισίωση, στοχοθεσία). Στο *Εκπαίδευση Επιμορφωτών Β' Επιπέδου Τ.Π.Ε. Συστάδα Ξένες Γλώσσες. Επιμορφωτικό υλικό – Ειδικό Μέρος. Ενότητα 7.7.1*. Αθήνα: Ι.Τ.Υ.Ε., Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών & Εκδόσεων Διόφαντος
- Μαρτινίδης, Π. (1990). «Κόμικς», τέχνη και τεχνικές της εικονογράφησης. Θεσσαλονίκη: ΑΣΕ Α.Ε.
- Μητσκοπούλου, Β. (2018). Γραμματισμός στην ξένη γλώσσα και ψηφιακός γραμματισμός. Στο *Εκπαίδευση Επιμορφωτών Β' Επιπέδου Τ.Π.Ε. Συστάδα Ξένες Γλώσσες. Επιμορφωτικό υλικό – Ειδικό Μέρος. Ενότητα 7.2.1*. Αθήνα: Ι.Τ.Υ.Ε., Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών & Εκδόσεων Διόφαντος.
- Μητσκοπούλου, Β., & Γύφτουλα, Γ. (2018). Βιωματική και διερευνητική μάθηση: μάθηση με συνθετικές εργασίες και μάθηση βασισμένη στο πρόβλημα. (Α.Π.Σ). Στο *Εκπαίδευση Επιμορφωτών Β' επιπέδου Τ.Π.Ε. Συστάδα Ξένες Γλώσσες. Επιμορφωτικό υλικό – Ειδικό Μέρος. Ενότητα 7.3.2*. Αθήνα: Ι.Τ.Υ.Ε., Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών & Εκδόσεων Διόφαντος.
- Παπαβασιλείου, Γ. (2014). Κόμικς-ιστορία, δομικά στοιχεία, κριτική αποτίμηση. Ανακτήθηκε στις 25/07/2021 από <https://www.slideshare.net/geopapxxl/ss-36427309>

Υφαντή, Κ. (2019). Τα κόμικς ως εκπαιδευτικό εργαλείο για τη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας: μελέτη περίπτωσης σε παιδιά δημοτικού επιπέδου Α2. Μεταπτυχιακή διπλωματική Εργασία Πανεπιστήμιο Λευκωσίας, Σχολή Ανθρωπιστικών Σπουδών, Κοινωνικών Επιστημών και Νομικής Τμήμα Γλωσσών και Φιλολογίας. Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

Abstract

The present study describes the training rationale on digital media exploitation for teachers of various disciplines. The interactive presentation aims at acquainting participants with the techno-pedagogical logic they may approach teaching and learning from now on. Through sample digital comics and digital walls software, the goals and philosophy of sociocognitive theories, constructivism, new literacies and multiliteracies within an adult education context are analysed. The closing expression of opinions – orally and via anonymous questionnaires – reveals attitudes towards training activities as well as the intended modification of tutor-learner roles and the overall Greek educational system.

Keywords: digital comics, digital walls, new literacies, adult training, techno-pedagogical approach