



Π.3.2.1 Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη

Νεοελληνική Γλώσσα

ΣΤ΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Κόμικς»

ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΓΟΥΡΝΙΚΗ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

Θεσσαλονίκη 2013



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι.Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ: Π.3.2.1. Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση

Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμαούνα 1 – Πλατεία Σκρα Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη

Τηλ.: 2310 459101 , Φαξ: 2310 459107, e-mail: centre@komvos.edu.gr



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Κόμικς

Δημιουργός

Μαργαρίτα Γουρνίκη

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

(Προτεινόμενη) Τάξη

Στ' Δημοτικού

Χρονολογία

Απρίλιος 2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

«Γλώσσα Στ' Δημοτικού», τεύχος γ', ενότητα 13: *Τρόποι ζωής και επαγγέλματα*, υποενότητα: *Η ιπτάμενη σκάφη*

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

13-15 ώρες

Χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής, σχολική βιβλιοθήκη



Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Οι μαθητές θα πρέπει να γνωρίζουν να ανοίγουν και να κλείνουν αρχεία επεξεργασίας κειμένου, να αντιγράφουν και να επικολλούν επιλεγμένα κείμενα και εικόνες και να γνωρίζουν τη βασική χρήση του προγράμματος ζωγραφικής του Microsoft Office. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να είναι εξοικειωμένος με τη χρήση όλων των παραπάνω, με τη χρήση του διαδικτύου και με τη βασική λειτουργία των λογισμικών που προτείνονται στο σενάριο. Το σχολείο θα πρέπει να διαθέτει είτε οργανωμένο εργαστήριο πληροφορικής είτε ένα φορητό υπολογιστή για κάθε ομάδα, πρόσβαση στο διαδίκτυο και διαδραστικό πίνακα ή μηχανήμα προβολής.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο στηρίζεται

—

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στο σενάριο οι μαθητές μαθαίνουν τη διαφορά ανάμεσα στα κόμικς και σε άλλα συγγενικά είδη, διαβάζουν χιουμοριστικά κόμικς, ερευνούν τις τεχνικές απεικόνισης και του λόγου στα κόμικς, μαθαίνουν να χρησιμοποιούν τις δυνατότητες λογισμικού για την παραγωγή δικών τους ψηφιακών κόμικς, κατασκευάζουν τα δικά τους κόμικς κ.ά.



Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Τα κόμικς ανήκουν στις σύγχρονες μορφές καλλιτεχνικής έκφρασης που μπορούν να αξιοποιηθούν δημιουργικά στην εκπαίδευση τόσο για τη διδασκαλία του οπτικού και κριτικού γραμματισμού όσο και για την καλλιέργεια της φιλιανγνωσίας.

Καθώς στην εποχή μας κυριαρχεί η εικόνα, είναι σημαντικό να μπορούν οι μαθητές να «αναγνώσουν» την εικόνα κριτικά. Η εικόνα παρέχει πληροφορίες άλλοτε συμπληρωματικές κι άλλοτε πρωταρχικές για την κατανόηση του κειμένου. Επομένως ο αναγνώστης/θεατής θα πρέπει να είναι σε θέση να διεισδύσει κριτικά στο εικονογραφημένο κείμενο, προκειμένου να αξιοποιήσει σωστά τις πληροφορίες που του δίνονται.

Το κόμικς, σύμφωνα με τον Μ. Θεοδωρίδη και την Κρ. Χαλκιά¹, είναι ένα εικονοποιημένο αφήγημα² στο οποίο τα στοιχεία της αφήγησης προκύπτουν κυρίως μέσα από τις εικόνες. Η θεματολογία του, η πλοκή, ο χώρος και η εποχή, τα στερεότυπα και οι συμβολισμοί του κόμικς προκύπτουν κυρίως από τις εικόνες, οι οποίες αποτελούν το κυρίαρχο αφηγηματικό του μέσο. Παρά το γεγονός ότι στο παρελθόν, ίσως, αποτελούσε ένα είδος στις παρυφές του λογοτεχνικού κανόνα, στην εποχή μας φαίνεται να κερδίζει ολοένα έδαφος και να θεωρείται κομμάτι της λογοτεχνίας. Το κόμικς είναι ένα πολυτροπικό κείμενο, που διαβάζεται ευχάριστα από τους περισσότερους μαθητές χωρίς να απαιτεί ιδιαίτερες αναγνωστικές δεξιότητες. Για τον λόγο αυτό αποτελεί ελκυστικό εργαλείο για την προσέλκυση ακόμα και των πιο αδύνατων μαθητών στον μαγικό κόσμο του παιδικού βιβλίου.

¹ Μ. Θεοδωρίδης & Κρ. Χαλκιά (2005), «Είδη αφηγηματικής ροής στα κόμικς», στο βιβλίο *Εικόνα και Παιδί*, (επιμ. Ουρ. Κωνσταντινίδου-Σέμογλου), εκδ. Cannot Not Design Publications, σσ. 317-327 (κείμενο) και 719-720 (εικόνες). Το ίδιο άρθρο μπορείτε να το βρείτε και στην ιστοσελίδα <http://www.karposontheweb.org/tabid/136/language/el-GR/Default.aspx>

² Σύμφωνα με το [Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία της λογοτεχνίας στην υποχρεωτική εκπαίδευση](#), τα κόμικς είναι εικονογραφηγήματα, ένα ιδιόμορφο είδος κειμένου, όπου η αφηγηματική λειτουργία προκαλείται από δύο διαφορετικές τέχνες, τη λογοτεχνία και τη ζωγραφική.



Το σενάριο με αφορμή το κόμικς «Η ιπτάμενη σκάφη», που βρίσκεται στο γ' τεύχος του βιβλίου της Γλώσσας της ΣΤ' Δημοτικού, επεκτείνεται και σε άλλες δραστηριότητες, προκειμένου να διευρύνει τους στόχους του σχολικού εγχειριδίου. Οι επιμέρους στόχοι του σεναρίου κατηγοριοποιούνται στις τρεις ομάδες που αναλύονται παρακάτω.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

Γνώσεις για τον κόσμο, αξίες, πεποιθήσεις, πρότυπα, στάσεις ζωής

Οι μαθητές/τριες επιδιώκεται:

- να πάρουν πληροφορίες σχετικά με τα είδη «εικονογραφημένων ιστοριών»
- να μάθουν τη διαφορά ανάμεσα στα κόμικς και στα άλλα είδη εικονογραφημένων ιστοριών
- να γνωρίσουν ορισμένους από τους πιο σημαντικούς δημιουργούς κόμικς
- να γνωρίσουν και να διαβάσουν κόμικς
- να μάθουν ορισμένες από τις τεχνικές δημιουργίας κόμικς
- να μάθουν ορισμένες από τις χιουμοριστικές τεχνικές δημιουργίας κόμικς
- να δημιουργήσουν τα δικά τους χιουμοριστικά κόμικς
- να διοργανώσουν γιορτή αφιερωμένη στα κόμικς
- να κατασκευάσουν αφίσες με αγαπημένους ήρωες κόμικς
- να μάθουν να μοιράζονται τις γνώσεις τους με την ευρύτερη ομάδα του σχολείου τους και τους γονείς και κηδεμόνες τους
- να εξοικειωθούν με την κοινωνική διάσταση της γνώσης

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές/τριες επιδιώκεται:

- να εξοικειωθούν με τη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων
- να μάθουν να μεταγράφουν ένα κείμενο σε κόμικς
- να εξοικειωθούν με τις τεχνικές λεκτικού χιούμορ στα κόμικς



- να μάθουν τη λειτουργία των μη λεκτικών στοιχείων του χιούμορ στα κόμικς
- να εξοικειωθούν με τη λειτουργία της εικόνας στα κόμικς
- να μάθουν να συνδυάζουν εικόνα και λόγο στα κόμικς
- να εξοικειωθούν με τη δημιουργία χιουμοριστικών κόμικς
- να αποκτήσουν καινούριο λεξιλόγιο
- να εξοικειωθούν με τη χρήση των σημείων στίξης και των ηχοποίητων λέξεων στα κόμικς
- να μάθουν να διακρίνουν τα διαφορετικά είδη λόγου στα κόμικς
- να μάθουν τη λειτουργία των σημείων στίξης στα κόμικς
- να μάθουν να χρησιμοποιούν τα σημεία στίξης στα κόμικς
- να μάθουν να αξιολογούν τα θετικά και αρνητικά στοιχεία ενός κόμικς

Γραμματισμοί

Οι μαθητές/τριες επιδιώκεται:

- να επεκτείνουν τις γνώσεις τους σχετικά με τη χρήση του προγράμματος ζωγραφικής
- να επεκτείνουν τις γνώσεις τους σχετικά με τη χρήση του προγράμματος παρουσιάσεων διαφανειών
- να επεκτείνουν τις γνώσεις τους σχετικά με τη χρήση του προγράμματος επεξεργασίας κειμένου
- να επεκτείνουν τις γνώσεις τους σχετικά με τη χρήση εντολών όπως η αντιγραφή, επικόλληση, εκτύπωση
- να εξοικειωθούν με την πρόσβαση σε συγκεκριμένους ιστότοπους
- να εξοικειωθούν με τη χρήση και δημιουργία χαρτών εννοιολογικής χαρτογράφησης
- να εξοικειωθούν με τη χρήση συγκεκριμένου λογισμικού κατασκευής κόμικς
- να κατασκευάσουν κόμικς με τη χρήση συγκεκριμένου λογισμικού δημιουργίας κόμικς



- να δημιουργήσουν τις δικές τους αφίσες
- να δημιουργήσουν ψηφιακές ανακοινώσεις σε ψηφιακό πίνακα ανακοινώσεων

Διδακτικές πρακτικές

Διερευνητική – Ανακαλυπτική μάθηση και Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφορμή για τη δημιουργία του σεναρίου ήταν το κόμικς «Η ιπτάμενη σκάφη» που βρίσκεται στο γ' τεύχος του βιβλίου «Γλώσσα ΣΤ' Δημοτικού». Το συγκεκριμένο απόσπασμα προέρχεται από τη «Φρουτοπία» του Ε. Τριβιζά. Η «Φρουτοπία», όπως και άλλα χιουμοριστικά κόμικς, υπήρξαν αγαπητά αναγνώσματα για αρκετές γενιές παιδιών. Η παρουσία της «ιπτάμενης σκάφης» στο βιβλίο του μαθητή είναι μια πολύ καλή ευκαιρία να γνωρίσουν οι μαθητές καλύτερα αυτό το είδος και να γίνουν δημιουργοί παρόμοιων πολυτροπικών κειμένων.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Σύμφωνα με τους στόχους της συγκεκριμένης ενότητας, οι μαθητές θα πρέπει να μάθουν πώς να φτιάχνουν μια εικονογραφημένη ιστορία και να μετατρέπουν τον ευθύ λόγο σε πλάγιο. Οι προτεινόμενες δραστηριότητες του βιβλίου αφορούν μόνο στον δεύτερο στόχο.

Στο παρόν σενάριο οι μαθητές μαθαίνουν κυρίως πώς να φτιάχνουν μια εικονογραφημένη ιστορία μέσα από δραστηριότητες που τους εξοικειώνουν σταδιακά στη δημιουργία κόμικς.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Στο σενάριο οι μαθητές αξιοποιούν τις δυνατότητες των νέων τεχνολογιών ως εξής:

- χρησιμοποιούν και δημιουργούν χάρτες εννοιολογικής χαρτογράφησης



- χρησιμοποιούν συγκεκριμένες σελίδες στο διαδίκτυο για την άντληση και επεξεργασία πληροφοριών
- χρησιμοποιούν τον επεξεργαστή κειμένου, το πρόγραμμα παρουσιάσεων και διαφανειών και το πρόγραμμα ζωγραφικής
- χρησιμοποιούν λογισμικό για τη δημιουργία ψηφιακού πίνακα ανακοινώσεων
- χρησιμοποιούν λογισμικό για τη δημιουργία αφίσας
- χρησιμοποιούν λογισμικό για τη δημιουργία κόμικς

Κείμενα

Λογοτεχνικά κείμενα

Ευγένιος Τριβιζάς, [«Φρουτοπία: Η ιπτάμενη σκάφη»](#), γ' τεύχος, ενότητα 13 «Γλώσσα ΣΤ' Δημοτικού»

Ευγένιος Τριβιζάς, [«Φρουτοπία: Ο μανάβης και η σοπράνο»](#), γ' τεύχος, ενότητα 11, «Γλώσσα Δ' Δημοτικού»

Ρ. Γκοσινύ & Α. Ουντερζό, [«Στρατός για κλάματα»](#), Ανθολόγιο Λογοτεχνικών Κειμένων Ε' & ΣΤ' Δημοτικού

Αρκάς, [«Ισοβίτης»](#), από την ιστοσελίδα <http://www.arkas.gr>

Ιστοσελίδες

<http://el.wikipedia.org>, και συγκεκριμένα σελίδα για τα λήμματα [κλασσικά εικονογραφημένα](#), [κόμικς](#), [κόμιξ](#), [Φρουτοπία](#)

www.istoria.gr, τη σελίδα [«εικονογραφημένη ιστορία»](#)

www.bookbook.gr, τη σελίδα [«βιβλία με εικόνες»](#)

Περιβάλλοντα

[Padlet](#), ιστοσελίδα για τη δημιουργία πίνακα ανακοινώσεων

[Comic strip creator](#), ιστοσελίδα για τη δημιουργία κόμικς

[Glogster](#), ιστοσελίδα για τη δημιουργία αφίσας

Φύλλα εργασιών



βλ. αρχεία στο συνοδευτικό υλικό και ενότητα [Φύλλα εργασίας](#).

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η ώρα

Σύμφωνα με τον προοργανωτή της υποενότητας «Η ιπτάμενη σκάφη» («Γλώσσα Στ' Δημοτικού», ενότητα 13 *Τρόποι ζωής και επαγγέλματα*), οι μαθητές, εκτός των άλλων, πρόκειται να μάθουν «πώς φτιάχνουμε μια εικονογραφημένη ιστορία». Με αφορμή αυτή την πληροφορία συζητούμε στην ολομέλεια της τάξης τι σημαίνει «εικονογραφημένη ιστορία». Έπειτα από έναν καταιγισμό ιδεών, ο οποίος καταγράφεται σε μορφή εννοιολογικής χαρτογράφησης είτε στον κλασικό είτε στον διαδραστικό πίνακα, αναδεικνύεται η ανάγκη να διερευνήσουμε τη σημασία των λέξεων που ακούστηκαν καθώς και τη σχέση τους με τη «Φρουτοπία». Για τον λόγο αυτό, οι μαθητές, χωρισμένοι σε ομάδες, διαβάζουν στη Wikipedia πληροφορίες για τα [κλασσικά εικονογραφημένα](#), [την εικονογραφημένη ιστορία](#), [τα κόμικς](#), [τα βιβλία με εικόνες](#), [τα περιοδικά «κόμιξ»](#) και [τη Φρουτοπία](#). Στη συνέχεια, προκειμένου να παρουσιαστούν οι πληροφορίες στην ολομέλεια, κάθε ομάδα μεταφέρει ένα μικρό κείμενο καθώς και μια εικόνα από την ιστοσελίδα που άνοιξε στον κατασκευαστή παρουσιάσεων-διαφανειών, που υπάρχει στον υπολογιστή της, κάνοντας χρήση της διαδικασίας αντιγραφή και επικόλληση. Στην ολομέλεια οι μαθητές συζητούν για τις διαφορές και τις ομοιότητες που υπάρχουν στα κείμενα και έπειτα κάθε ομάδα ανεβάζει το αρχείο που κατασκεύασε στον ψηφιακό πίνακα ανακοινώσεων του προγράμματος [Padlet](#), που προβάλλεται στον διαδραστικό πίνακα, για να έχουμε μια συνολική εικόνα της έρευνας³. Από τη συζήτηση που ακολουθεί καταλήγουμε στο συμπέρασμα πως, ενώ οι όροι που συνδέονται με το κόμικς είναι μεταξύ τους συγγενικοί, κάθε ένας εκφράζει ένα διαφορετικό είδος αφήγησης. Διαπιστώνουμε

³ Ο ψηφιακός πίνακας θα πρέπει να έχει δημιουργηθεί από τον εκπαιδευτικό πριν την έναρξη της ολομέλειας.



επίσης πως η φράση «εικονογραφημένη ιστορία» συναντάται μόνο για ιστορικές αφηγήσεις με εικόνες.

Μετά από μια πρώτη ανάγνωση της εικονογραφημένης ιστορίας του βιβλίου, καταλήγουμε στο συμπέρασμα πως η συγκεκριμένη εικονογραφημένη ιστορία είναι ένα πολυτροπικό κείμενο που συνδυάζει εικόνα και κείμενο με σκοπό να αφηγηθεί μια χιουμοριστική ιστορία και πως σε μια τέτοιου είδους ιστορία θα ταίριαζε περισσότερο ο χαρακτηρισμός «κόμικς».

Στην ολομέλεια αποφασίζουμε να αναρτήσουμε τον ψηφιακό πίνακα ανακοινώσεων με τις πληροφορίες για την «εικονογραφημένη ιστορία» στο blog του σχολείου, ώστε να τον δουν και οι υπόλοιποι μαθητές. Προτείνουμε, μάλιστα, να αφιερώσουμε ολόκληρη την εβδομάδα στην ανάγνωση κόμικς μελετώντας τα άλλοτε ως αναγνώστες και άλλοτε ως δημιουργοί. Προκειμένου να κεντρίσουμε το ενδιαφέρον και των άλλων μαθητών του σχολείου μας, αποφασίζουμε να αναρτήσουμε αφίσα στην ιστοσελίδα του σχολείου στην οποία να παροτρύνουμε τα μέλη της σχολικής κοινότητας που αγαπούν τα κόμικς να επισκέπτονται συχνά την ιστοσελίδα μας, για να μαθαίνουν τα νέα μας και να διαβάζουν καινούρια κόμικς.

2^η και 3^η ώρα


Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην ολομέλεια των μαθητών την ιστοσελίδα δημιουργίας αφίσας [Glogster](#) και στη συνέχεια όλοι μαζί συζητούν για τα στοιχεία που πρέπει να συμπεριλάβουν στην αφίσα, ώστε να είναι πληροφοριακή και καλαίσθητη. Καταγράφουμε τις ιδέες σε έναν πίνακα και μετά την ολοκλήρωση της συζήτησης οι μαθητές σε ομάδες φτιάχνουν αφίσες με τις οποίες προσκαλούν τους υπόλοιπους μαθητές του σχολείου να παρακολουθήσουν το αφιέρωμα στα κόμικς. Όταν οι ομάδες ολοκληρώσουν τις αφίσες τους, αποφασίζουν με τη βοήθεια του «φύλλου αξιολόγησης 1» ποια αφίσα θα αναρτήσουν στο διαδίκτυο. Το «φύλλο αξιολόγησης 1» (βλ. υπόδειγμα στο συνοδευτικό υλικό) κατασκευάζεται από τον



εκπαιδευτικό κατά τη διάρκεια της κατασκευής της αφίσας από τους μαθητές και συμπεριλαμβάνει όλα εκείνα τα στοιχεία που κατέγραψε η ολομέλεια στη συζήτηση για το περιεχόμενο και την εμφάνιση της αφίσας⁴. Εάν μετά την αξιολόγηση των ομάδων επιλεγούν περισσότερες από μια αφίσες, τότε επιλέγουμε με κλήρωση ή με όποιον άλλο τρόπο επιλέξουν οι ομάδες.

4^η και 5^η ώρα

Οι μαθητές διαβάζουν το απόσπασμα της εικονογραφημένης ιστορίας [«Ιπτάμενη σκάφη»](#) των Ε. Τριβιζά και Ν. Μαρουλάκη από τις σελίδες του ψηφιακού σχολείου. Μετά την ανάγνωση, οι μαθητές χωρισμένοι σε ομάδες καλούνται να απαντήσουν στα παρακάτω ερωτήματα κατανόησης του βιβλίου τους:

 1. Σίγουρα γελάσατε διαβάζοντας την εικονογραφημένη ιστορία. Μπορείτε τώρα να απαντήσετε στις παρακάτω ερωτήσεις;

- α. Ποια είναι η δουλειά του Πίκου Απίκου;
- β. Πώς ονομάζεται η εφημερίδα όπου δουλεύει;
- γ. Πού τον στέλνει ο διευθυντής του για διακοπές;
- δ. Θα κάνει στ' αλήθεια διακοπές;
- ε. Με ποιο μέσο θα ταξιδέψει ο Πίκος Απίκος; Περιγράψτε το.
- στ. Τι πρόβλημα υπάρχει;

Για να αναδείξουμε το χιουμοριστικό ύφος της ιστορίας, μπορούμε ακόμα να θέσουμε για συζήτηση ερωτήματα όπως:

- ✓ Οι ήρωες της ιστορίας έχουν την αναμενόμενη συμπεριφορά ή όχι; Γιατί οι δημιουργοί επιλέγουν την ανατροπή αυτή;
- ✓ Υπάρχουν στοιχεία στην ιστορία που σας έκαναν να γελάσετε; Ποια είναι αυτά; Γιατί, κατά τη γνώμη σας, προκαλούν γέλιο;

⁴ Εάν αυτό δεν είναι εφικτό, τότε η διαδικασία της αξιολόγησης γίνεται κατά τη διάρκεια της Ευέλικτης Ζώνης ή των εικαστικών.



- ✓ Δημιούργησε ο συγγραφέας νέες λέξεις; Ποιο συνδυασμό λέξεων έκανε και ποια λέξη επινόησε; Γιατί;
- ✓ Παρατηρήστε τον τρόπο με τον οποίο απέδωσε ο εικονογράφος τη νέα λέξη (νεολογισμό) και σκεφτείτε αν αυτό συνέβαλε στο χιουμοριστικό ύφος του κειμένου.
- ✓ Ποιες παροιμίες διακρίνουμε στο κείμενο; Υπάρχει παιχνίδι ανάμεσα στη μεταφορική και στην κυριολεκτική χρήση του λόγου; Γιατί;
- ✓ Υπάρχουν χιουμοριστικά στοιχεία στις κινήσεις, τις εκφράσεις ή και στα ίδια τα φυσικά χαρακτηριστικά ηρώων; Ποια είναι αυτά; Γιατί προκαλούν γέλιο;

Ζητούμε από τους μαθητές να εστιάσουν τόσο στο λεκτικό χιούμορ όσο και στο χιούμορ της εικόνας, για να εντοπίσουμε τις χιουμοριστικές τεχνικές των δημιουργών. Μετά από ένα εύλογο χρονικό διάστημα, κατά το οποίο κάθε ομάδα σημειώνει τις απαντήσεις της στο αρχείο που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας της με τίτλο «Η ιπτάμενη σκάφη» (βλ. συνοδευτικό υλικό), γίνεται διάλογος στην ολομέλεια γύρω από τις απόψεις που κατέγραψαν. Η διαδικασία ολοκληρώνεται με την καταγραφή όλων των χιουμοριστικών τεχνικών, που εντόπισαν οι ομάδες, σε ένα ενιαίο κείμενο με τίτλο «η τέχνη του χιούμορ στα κόμικς»⁵. Όταν στις επόμενες συναντήσεις κληθούν να δημιουργήσουν το δικό τους κόμικς, θα μπορούν να συμβουλευτούν το αρχείο με τις χιουμοριστικές τεχνικές, να τις χρησιμοποιήσουν, να πάρουν ιδέες για να επινοήσουν δικές τους ή να αξιολογήσουν τη δουλειά τους. Κατόπιν ζητούμε από τις ομάδες να ανοίξουν το αρχείο [«φύλλο εργασιών 1»](#), το οποίο βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή τους. Εκεί θα βρουν μερικά καρέ ακόμη από την εξέλιξη της εικονογραφημένης ιστορίας του βιβλίου τους από τα οποία έχει αφαιρεθεί το κείμενο. Σύμφωνα με τις οδηγίες που θα διαβάσουν,

⁵ Εννοείται πως ο τίτλος είναι ενδεικτικός. Οι μαθητές είναι αυτοί που θα επιλέξουν τον τελικό τίτλο του κειμένου.



καλούνται να σκεφτούν και να γράψουν τα λόγια των ηρώων στα μπαλονάκια. Στη συνέχεια ανοίγουν το αρχείο [«φύλλο εργασιών 2»](#). Σε αυτό το φύλλο καλούνται να φανταστούν και να αφηγηθούν μέσα από ένα πολυτροπικό κείμενο, που θα φτιάξουν με το πρόγραμμα ζωγραφικής του υπολογιστή τους, την εξέλιξη της εικονογραφημένης ιστορίας που συμπλήρωσαν στο «φύλλο εργασιών 1». Όταν οι εργασίες των ομάδων ολοκληρωθούν, κάθε ομάδα παρουσιάζει τη δουλειά της στην ολομέλεια και γίνεται συζήτηση για τα προβλήματα που πιθανόν αντιμετώπισαν οι ομάδες στην παραγωγή των εικονογραφημένων ιστοριών τους. Καταγράφουμε όλους τους προβληματισμούς και τα ερωτήματα των μαθητών σε έναν εννοιολογικό χάρτη και αποφασίζουμε στην επόμενη συνάντηση να μάθουμε περισσότερα για τον τρόπο κατασκευής των κόμικς.

6^η, 7^η και 8^η ώρα

Με αφορμή τους προβληματισμούς που αναπτύχθηκαν στην προηγούμενη συνάντηση, δίνουμε ορισμένες πληροφορίες σχετικά με τις τεχνικές εικονογράφησης των κόμικς. Προβάλλουμε στον διαδραστικό πίνακα το αρχείο «Η αφήγηση και η αφηγηματική ροή στα κόμικς» (βλ. συνοδευτικό υλικό) και, αφού κάνουμε μια μικρή εισαγωγή στο θέμα του κειμένου, ζητούμε από τις ομάδες να μελετήσουν τις πληροφορίες από το ομώνυμο αρχείο της επιφάνειας εργασίας τους. Στη συνέχεια συζητούμε όλοι μαζί τα σημεία εκείνα που κέντρισαν το ενδιαφέρον των μαθητών.

Στη συνέχεια ανοίγουμε τον φάκελο «ιδέες για κόμικς», που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας, και μελετούμε τα αρχεία «batman 1» και «batman 2» (βλ. σχετικό φάκελο στο συνοδευτικό υλικό). Σε αυτά παρατηρούμε ότι ο τρόπος εικονογράφησης και διάταξης των καρτέ είναι εντελώς διαφορετικός από αυτούς που διαβάσαμε και αναλύσαμε έως τώρα. Από την παρατήρηση αυτή, συμπεραίνουμε ότι κάθε δημιουργός είναι ελεύθερος να κατασκευάσει την ιστορία του ελεύθερα χωρίς να δεσμεύεται από κάποια συγκεκριμένη τεχνική ή διάταξη.



Αμέσως μετά, από τον ίδιο φάκελο ανοίγουμε το αρχείο «Αστερίξ και Κλεοπάτρα απόσπασμα» (βλ. συνοδευτικό υλικό) και ζητούμε από τους μαθητές να παρατηρήσουν τον λόγο τόσο των ηρώων όσο και του αφηγητή. Πιο συγκεκριμένα οι μαθητές καλούνται να προβληματιστούν στα παρακάτω:

1. Παρατηρήστε τον λόγο των ηρώων. Χρησιμοποιούν μακροσκελείς ή σύντομες και περιεκτικές προτάσεις; Γιατί;
2. Ποια σημεία στίξης διακρίνουμε; Σε τι χρησιμεύουν;
3. Πώς μπορούμε να ξεχωρίσουμε τον λόγο του αφηγητή από τον λόγο των ηρώων;
4. Σε ποιον χρόνο βρίσκονται τα ρήματα που διαβάζουμε στον λόγο του αφηγητή; Μπορείτε να φανταστείτε γιατί;

Κατά τη διάρκεια της συζήτησης, ο εκπαιδευτικός καταγράφει τις απαντήσεις των μαθητών σε ένα αρχείο (θα μπορούσε να ονομαστεί «ο λόγος στα κόμικς»), στο οποίο είναι συγκεντρωμένες όλες οι σκέψεις και παρατηρήσεις που διατυπώθηκαν. Το αρχείο αυτό θα πρέπει κατόπιν να είναι στη διάθεση όλων των ομάδων, ώστε να μπορούν να το συμβουλευτούν όταν θα εργάζονται με τα φύλλα εργασίας τους.

Κατόπιν κάθε ομάδα αναλαμβάνει να διαβάσει ένα κόμικς και να απαντήσει στα σχετικά ερωτήματα που θα βρει στο φύλλο εργασιών της. Κάθε ομάδα έχει τη δυνατότητα να επιλέξει ανάμεσα στο [φύλλο εργασιών 3](#), στο [φύλλο εργασιών 4](#) και στο [φύλλο εργασιών 5](#).

Όταν οι ομάδες ολοκληρώσουν το έργο τους, συζητάμε όλοι μαζί στην ολομέλεια τις τεχνικές αφήγησης που υπάρχουν σε κάθε κόμικς και φτιάχνουμε τον «δεκάλογο του κόμικς» (βλ. συνοδευτικό υλικό), ένα αρχείο στο οποίο σημειώνουμε με συνοπτικό τρόπο τα δέκα πιο σημαντικά στοιχεία που πρέπει να λάβουμε υπόψη μας κατά τη διάρκεια κατασκευής ενός κόμικς. Αποφασίζουμε να αναρτήσουμε και αυτό το αρχείο στον ψηφιακό πίνακα ανακοινώσεων του σχολείου μας.



9^η και 10^η ώρα

Σε αυτή τη συνάντηση οι ομάδες καλούνται να δημιουργήσουν το δικό τους κόμικς. Για τον λόγο αυτό, πριν το στάδιο της δημιουργίας, ανοίγουμε το πρόγραμμα δημιουργίας κόμικς [comic strip creator](#), που βρίσκεται στον υπολογιστή μας, και όλοι μαζί στην ολομέλεια συζητάμε τον τρόπο χρήσης του εργαλείου αυτού.

Μετά τη συζήτηση οι μαθητές ανοίγουν το [φύλλο εργασιών 6](#) καθώς και έναν «εικονογραφημένο οδηγό χρήσης του comic strip» (βλ. συνοδευτικό υλικό) από την επιφάνεια του υπολογιστή τους και εργάζονται στις ομάδες τους. Κατά τη διάρκεια των δύο ωρών ο εκπαιδευτικός είναι υποστηρικτικός, ενθαρρύνει, βοηθά και συντονίζει τις ομάδες σε όλες τις φάσεις των εργασιών τους.

11^η ώρα

Οι ομάδες παρουσιάζουν το κόμικς που έφτιαξαν στην ολομέλεια. Κάνουμε αξιολόγηση των κόμικς με βάση «τον δεκάλογο του κόμικς», «τον λόγο στα κόμικς» και «την τέχνη του χιούμορ στα κόμικς» και δημοσιεύουμε τις δημιουργίες μας στο blog του σχολείου.

12^η και 13^η ώρα

Καλούμε τους μαθητές του σχολείου μας καθώς και τον σύλλογο γονέων και κηδεμόνων σε μια γιορτή αφιερωμένη στα κόμικς. Ζητούμε από τους καλεσμένους να φέρουν μαζί τους, εάν διαθέτουν, παλιά ή νέα τεύχη από αγαπημένα τους κόμικς με σκοπό να γίνει μια έντυπη έκθεση και, γιατί όχι, ανταλλαγή περιοδικών ή βιβλίων κόμικς. Στη γιορτή παρουσιάζουμε στον βιντεοπροβολέα ή στο blog του σχολείου τα κόμικς που έφτιαξαν οι ομάδες της τάξης μας και στη συνέχεια, όλοι μαζί σε μια μεγάλη αίθουσα φτιάχνουμε αφίσες με πρωταγωνιστές αγαπημένους ήρωες κόμικς με τις οποίες διακοσμούμε επιλεγμένους χώρους του σχολείου.

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

«Φύλλο εργασιών 1»


Το εικονογραφημένο αφήγημα που ακολουθεί είναι η συνέχεια της «ιπτάμενης σκάφης» του βιβλίου σας. Παρατηρείστε τις εικόνες και συμπληρώστε τον λόγο των ηρώων (για εκτύπωση επιλέγω «εκτύπωση» από το κουμπί Office στην πάνω αριστερή γωνία).

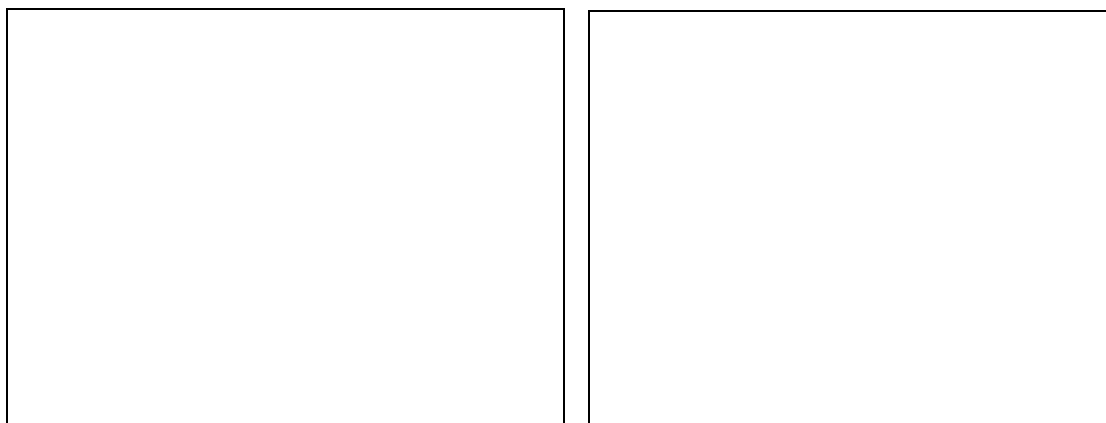
Η συνέχεια της ιστορίας. Μπορείς να συμπληρώσεις τους διαλόγους;





«Φύλλο εργασιών 2»

Φανταστείτε τη συνέχεια της ιστορίας που συμπληρώσατε στο «Φύλλο εργασιών 1» και δημιουργήστε τη δική σας εικονογραφημένη αφήγηση στο πρόγραμμα ζωγραφικής του Office (το εικονίδιο  στην επιφάνεια εργασίας). Εάν θέλετε, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παρακάτω πλαίσιο, για να σχεδιάσετε τις εικόνες και τους διαλόγους της ιστορίας σας πριν εργαστείτε με το πρόγραμμα ζωγραφικής (για εκτύπωση επιλέγω «εκτύπωση» από το κουμπί office στην πάνω αριστερή γωνία).



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

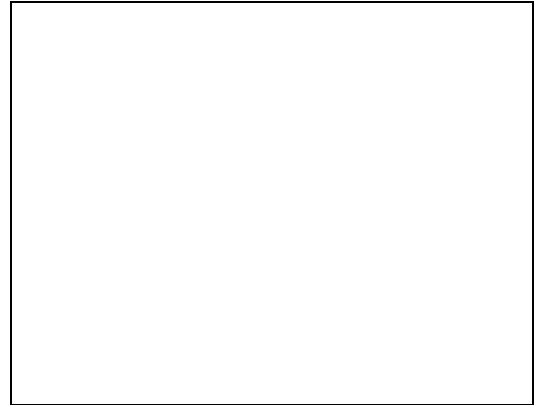
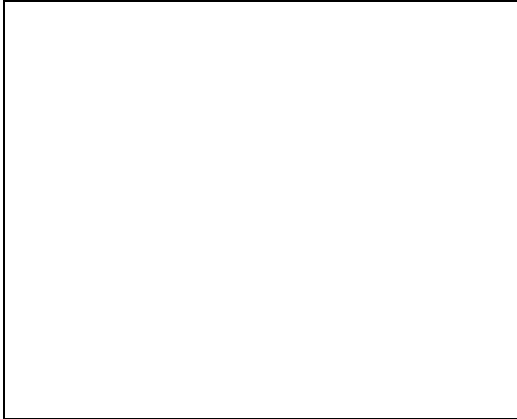


ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
Πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



«Φύλλο εργασιών 3»

Διαβάστε ένα κόμικς του Αρκά από τον [«Ισοβίτη»](#) και προσπαθήστε να απαντήσετε στα ερωτήματα του παρακάτω πίνακα. Εάν χρειάζεστε βοήθεια, συμβουλευτείτε το αρχείο «Αφήγηση και αφηγηματική ροή στα κόμικς», «ο λόγος στα κόμικς» και «η τέχνη του χιούμορ στα κόμικς» που βρίσκονται στην επιφάνεια εργασία σας.

<p>Γράψτε λίγα λόγια για τον ήρωα ή τους ήρωες της ιστορίας σας.</p>	
<p>Ποιο ή ποια καρέ της αφήγησης σας έκαναν να γελάσετε περισσότερο; Περιγράψτε τα.</p>	
<p>Υπάρχουν χιουμοριστικά στοιχεία στον λόγο, στις κινήσεις, στις εκφράσεις ή και στα ίδια τα φυσικά χαρακτηριστικά των προσώπων; Ποια είναι αυτά;</p>	<p>Λόγος:</p> <p>Κινήσεις:</p> <p>Εκφράσεις:</p> <p>Χαρακτηριστικά προσώπου:</p>

<p>Παρατηρήστε τα ρούχα των ηρώων, τα χρώματά τους καθώς και το περιβάλλον στο οποίο βρίσκονται (τόπο και χρόνο). Υπάρχουν αρκετές λεπτομέρειες στην απεικόνισή τους ή είναι σχεδιασμένα με αδρές γραμμές χωρίς πολλές λεπτομέρειες;</p>	<p>Ρούχα:</p> <p>Χρώματα:</p> <p>Τόπος:</p> <p>Χρόνος:</p>
<p>Παρατηρήστε τα πρόσωπα που εικονίζονται στο κόμικς. Πώς καταλαβαίνουμε αυτό που νιώθουν; Προσέξτε ιδιαίτερα τις κινήσεις του σώματός τους.</p>	<p>Ο/η νιώθει</p> <p>Το καταλαβαίνω γιατί</p> <p>Ο/η νιώθει</p> <p>Το καταλαβαίνω γιατί</p>
<p>Πόσα καρέ έχει το κόμικς που διαβάσατε;</p>	
<p>Ποια είναι η οπτική γωνία του δημιουργού; Είναι σε όλα τα καρέ ίδια;</p>	

		
<p>Ευρωπαϊκή Ένωση Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο</p>	<p>ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ</p>	<p>ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ</p>
<p>Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης</p>		

<p>Εάν υπάρχουν ήχοι στην ιστορία, με ποιο τρόπο αποδίδονται; Καταγράψτε τις λέξεις που αποδίδουν ήχους.</p>	
<p>Παρατηρήστε πώς αποδίδεται η ένταση της φωνής.</p>	
<p>Με ποιον τρόπο αποδίδεται η σκέψη των ηρώων, με ποιον τρόπο ο λόγος τους και με ποιον τρόπο αποδίδεται η αφήγηση των γεγονότων από τον αφηγητή;</p>	<p>Η σκέψη γράφεται σε:</p> <p>Τα λόγια των προσώπων σε:</p> <p>Τα λόγια του αφηγητή σε:</p>
<p>Βρείτε ένα πρόσωπο που μιλάει δυο φορές μέσα στο ίδιο καρέ και ανακαλύψτε την τεχνική με την οποία αποδίδεται η σειρά με την οποία μιλάει. Περιγράψτε.</p>	



«Φύλλο εργασιών 4»

Διαβάστε το απόσπασμα [«Στρατός για κλάματα»](#) από το κόμικς «Ο Αστερίξ και η Κλεοπάτρα» και προσπαθήστε να απαντήσετε στα ερωτήματα του παρακάτω πίνακα. Εάν χρειάζεστε βοήθεια, συμβουλευτείτε το αρχείο «Αφήγηση και αφηγηματική ροή στα κόμικς», «ο λόγος στα κόμικς» και «η τέχνη του χιούμορ στα κόμικς» που βρίσκονται στην επιφάνεια εργασίας σας. (Εάν θέλετε να δείτε το κόμικς έγχρωμο, ανοίξτε το αρχείο pdf «Ο Αστερίξ και η Κλεοπάτρα απόσπασμα», που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας σας) [δες παράρτημα](#)

(ο πίνακας βρίσκεται στο [φύλλο εργασιών 3](#))



«Φύλλο εργασιών 5»

Διαβάστε το απόσπασμα από τη Φρουτοπία 4 με τίτλο [«Ο μανάβης και η σοπράνο»](#) και προσπαθήστε να απαντήσετε στα ερωτήματα του παρακάτω πίνακα. Εάν χρειάζεστε βοήθεια, συμβουλευτείτε το αρχείο «Αφήγηση και αφηγηματική ροή στα κόμικς», «ο λόγος στα κόμικς» και «η τέχνη του χιούμορ στα κόμικς» που βρίσκονται στην επιφάνεια εργασίας σας.

(ο πίνακας βρίσκεται στο [φύλλο εργασιών 3](#))



«Φύλλο εργασιών 6»

Οι μαθητές των μικρότερων τάξεων του σχολείου μας διάβασαν την αφίσα που αναρτήσαμε στο blog του σχολείου και εξέφρασαν την επιθυμία να διαβάσουν κόμικς. Με την ομάδα σας σκεφτήκατε να δημιουργήσετε το δικό σας κόμικς και να το αναρτήσετε στο blog. Για να αποφασίσετε τους πρωταγωνιστές του δικούς σας κόμικς, δείτε τις εικόνες του αρχείου «ήρωες κόμικς», που βρίσκεται στον υπολογιστή σας. Για να πάρετε ιδέες για τη δημιουργία του κόμικς, ανοίξτε το αρχείο «ιδέες για κόμικς».

Όταν επιλέξετε τους ήρωές σας, φτιάξτε το δικό σας χιουμοριστικό κόμικς. Για να γίνει αυτό, μπορείτε:

- Να διαλέξετε την εικόνα που σας άρεσε περισσότερο και να σκεφτείτε μια χιουμοριστική ιστορία με αφορμή την εικόνα αυτή. Στην περίπτωση αυτή θα πρέπει να προσθέσετε τα λόγια των προσώπων ή
- να διαλέξετε δύο ή περισσότερες εικόνες, να τις τοποθετήσετε στη σειρά με τέτοιο τρόπο, ώστε να αφηγούνται μια ιστορία και στο τέλος να προσθέσετε τα δικά σας λόγια ή
- να προσθέσετε χρώμα στο φόντο, τα ίδια πρόσωπα σε όλα τα καρτέ και να γράψετε τα λόγια των ηρώων ή
- οτιδήποτε άλλο εμπνευστείτε.



Χρήσιμες οδηγίες

- Το κόμικς που θα δημιουργήσετε μπορεί να αποτελείται από ένα έως έξι καρέ.
- Συμβουλευτείτε τον δεκάλογο του κόμικς για να θυμηθείτε τις τεχνικές απεικόνισης των ήχων, των φωνών κ.ά.
- Συμβουλευτείτε «την τέχνη του χιούμορ στα κόμικς», για να θυμηθείτε τις χιουμοριστικές τεχνικές.
- Συμβουλευτείτε το αρχείο «ο λόγος στα κόμικς», για να θυμηθείτε τον τρόπο δημιουργίας προτάσεων, τη χρήση των σημείων στίξης, τον λόγο του αφηγητή κ.ά.

Καλή επιτυχία!



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο, εκτός από τις ώρες διδασκαλίας της Γλώσσας, μπορεί να υλοποιηθεί στα πλαίσια της Ευέλικτης Ζώνης, των Εικαστικών και της Πληροφορικής σε συνεργασία με τους εκπαιδευτικούς των παραπάνω ειδικοτήτων.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Όπου υπάρχει η δυνατότητα, οι μαθητές θα μπορούσαν να δημιουργήσουν ένα εικονικό μουσείο κόμικς με πληροφορίες και έργα που συγκέντρωσαν από τις εργασίες τους κατά την υλοποίηση του παρόντος σεναρίου.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Θεοδωρίδης, Μ. & Κ. Χαλκιά. 2005. Είδη αφηγηματικής ροής στα κόμικς. Στο Ο. Κωνσταντινίδου-Σέμογλου (επιμ.) *Εικόνα και Παιδί*. Αθήνα: Cannot Not Design Publications, 317-327 (κείμενο) και 719-720 (εικόνες). Διαθέσιμο και στο: <http://www.karposontheweb.org/tabid/136/language/el-GR/Default.aspx> [30.02.2013]



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

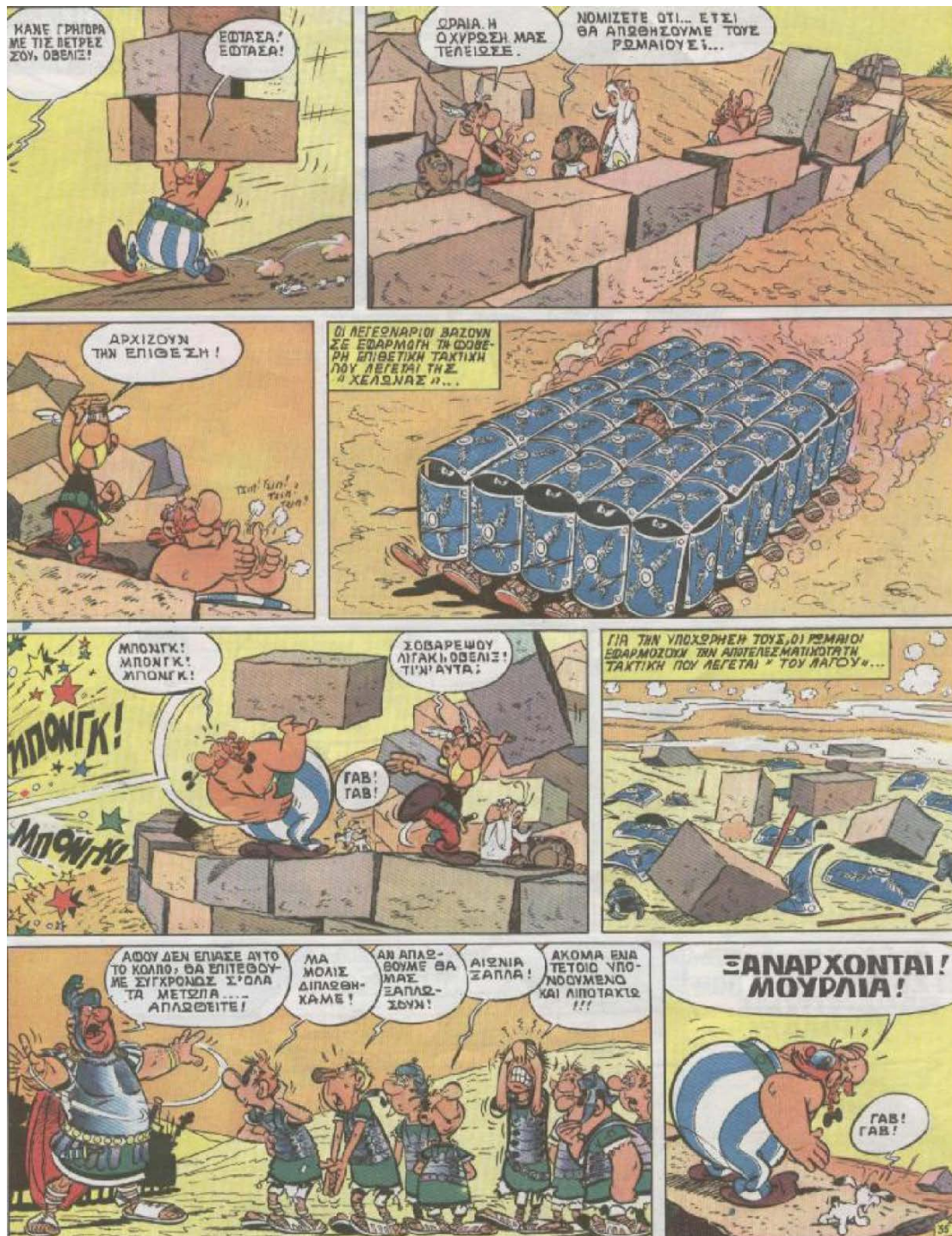
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ





Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

