



Π.3.2.5 Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης

Νεοελληνική Γλώσσα

ΣΤ΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Κόμικς»

Συγγραφή: ΓΟΥΡΝΙΚΗ ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ

Εφαρμογή: ΓΟΥΡΝΙΚΗ ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ



**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.3.2.5. Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας πρωτοβάθμιας:

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



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Κόμικς

Εφαρμογή σεναρίου

Μαργαρίτα Γουρνίκη

Δημιουργία σεναρίου

Μαργαρίτα Γουρνίκη

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Στ' Δημοτικού

Σχολική μονάδα

Δημοτικό Σχολείο Χώρας – Καρβουνάδων Κυθήρων

Χρονολογία

Από 17-05-2013 έως 27-05-2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

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

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 11 διδακτικές ώρες.



Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής, σχολική βιβλιοθήκη.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Οι μαθητές γνώριζαν να ανοίγουν και να κλείνουν αρχεία επεξεργασίας κειμένου, να αντιγράφουν και να επικολλούν επιλεγμένα κείμενα και εικόνες και τη βασική χρήση του προγράμματος ζωγραφικής του office. Η εκπαιδευτικός ήταν εξοικειωμένη με τη χρήση όλων των παραπάνω, με τη χρήση του διαδικτύου και με τη βασική λειτουργία των λογισμικών που προτείνονται στο σενάριο. Το σχολείο διέθετε οργανωμένο εργαστήριο πληροφορικής, πρόσβαση στο διαδίκτυο και μηχανήμα βιντεο-προβολής.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Γουρνίκη Μαργαρίτα, Κόμικς, Νεοελληνική Γλώσσα ΣΤ΄ Δημοτικού, 2013

Το σενάριο αντλεί

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 αλλά 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 φιλαναγνωσίας.

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. Χαλκιά,¹ είναι ένα εικονοποιημένο αφήγημα,² 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 Θεοδωρίδης & Χαλκιά 2005, 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', 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 κατασκευάζουν 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 και εφαρμογή του σεναρίου ήταν το κόμικς «Η ιπτάμενη σκάφη» που βρίσκεται στο γ' τεύχος του βιβλίου της 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 μαθαίνουν πώς να φτιάχνουν μια εικονογραφημένη ιστορία και να μετατρέπουν τον ευθύ λόγο σε πλάγιο.

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

Γλώσσα ΣΤ΄ Δημοτικού, γ΄ τεύχος:

Ευγένιος Τριβιζάς, [«Φρουτοπία: Η ιπτάμενη σκάφη»](#)

Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού, γ΄ τεύχος:

Ευγένιος Τριβιζάς, [«Φρουτοπία: Ο μανάβης και η σοπράνο»](#)

Ανθολόγιο Λογοτεχνικών Κειμένων Ε΄ & ΣΤ΄ Δημοτικού:

Ρ. Γκοσινύ & Α. Ουντερζό, [«Στρατός για κλάματα»](#)

Λογοτεχνικά κείμενα εκτός σχολικών εγχειριδίων

Αρκάς, [«Ισοβίτης»](#)

Ιστοσελίδες:

Σελίδες από την εγκυκλοπαίδεια Wikipedia για: [κλασσικά εικονογραφημένα](#)

[κόμικς](#)

[κόμιξ](#)

[Φρουτοπία](#)

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

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

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

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

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

Φύλλα δραστηριοτήτων

«Η αφήγηση και η αφηγηματική ροή στα κόμικς», αρχείο στο συνοδευτικό υλικό



«Η ιπτάμενη σκάφη», αρχείο στο συνοδευτικό υλικό

«Το χιούμορ της ιπτάμενης σκάφης» αρχείο στο συνοδευτικό υλικό

«Ο δεκάλογος του κόμικς», αρχείο στο συνοδευτικό υλικό

«Εικονογραφημένος οδηγός χρήσης του comic strip», αρχείο στο συνοδευτικό υλικό

«φύλλο αξιολόγησης αφίσας», αρχείο στο συνοδευτικό υλικό

«φύλλο αξιολόγησης κόμικς», αρχείο στο συνοδευτικό υλικό

Φάκελος «ήρωες κόμικς», στο συνοδευτικό υλικό

Φάκελος «ιδέες για κόμικς» στο συνοδευτικό υλικό

[«φύλλο δραστηριοτήτων 1»](#)

[«φύλλο δραστηριοτήτων 2»](#)

[«φύλλο δραστηριοτήτων 3»](#)

[«φύλλο δραστηριοτήτων 4»](#)

[«φύλλο δραστηριοτήτων 5»](#)

[«φύλλο δραστηριοτήτων 6»](#)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η διδακτική ώρα

Σύμφωνα με τον προοργανωτή της υποενότητας «Η ιπτάμενη σκάφη», οι μαθητές, εκτός των άλλων, θα μάθουν «πώς φτιάχνουμε μια εικονογραφημένη ιστορία». Με αφορμή την πληροφορία αυτή, συζητήσαμε στην ολομέλεια της τάξης τι σημαίνει 'εικονογραφημένη ιστορία'. Έπειτα από έναν καταιγισμό ιδεών, ο οποίος αποτυπώθηκε σε μορφή εννοιολογικής χαρτογράφησης στον πίνακα, αναδείχθηκε η ανάγκη να διερευνήσουμε τη σημασία των λέξεων *εικονογραφημένη ιστορία, κόμικς, κόμιξ, εικονογραφημένα κ.ά.* καθώς και τη σχέση τους με τη «Φρουτοπία». Για τον λόγο αυτό, οι μαθητές, χωρισμένοι σε ομάδες, διάβασαν πληροφορίες για τα [κλασικά εικονογραφημένα, την εικονογραφημένη ιστορία, τα κόμικς, τα βιβλία με εικόνες, τα](#)



[κόμιξ](#) και [τη Φρουτοπία](#). Στη συνέχεια, προκειμένου να παρουσιαστούν οι πληροφορίες στην ολομέλεια, κάθε ομάδα μετέφερε ένα μικρό κείμενο καθώς και μια εικόνα από την ιστοσελίδα που άνοιξε στον κατασκευαστή παρουσιάσεων-διαφανειών, που υπήρχε στον υπολογιστή της, κάνοντας χρήση της διαδικασίας αντιγραφή και επικόλληση.³ Η διαφάνεια της ομάδας [κόμιξ](#), για παράδειγμα, ήταν η παρακάτω:



Στην ολομέλεια οι ομάδες παρουσίασαν τα κείμενα και τις εικόνες της διαφάνειάς τους και έπειτα κάθε ομάδα ανέβασε το αρχείο που κατασκεύασε στον ψηφιακό πίνακα ανακοινώσεων του προγράμματος [padlet](#), που προβάλλονταν στη μεγάλη οθόνη, για να έχουμε μια συνολική εικόνα της έρευνας. Από τη συζήτηση που ακολούθησε καταλήξαμε στο συμπέρασμα πως, ενώ οι όροι που συνδέονται με το κόμικς είναι μεταξύ τους συγγενικοί, κάθε ένας εκφράζει ένα διαφορετικό είδος αφήγησης. Διαπιστώσαμε επίσης πως η φράση «εικονογραφημένη ιστορία» συναντάται μόνο για ιστορικές αφηγήσεις με εικόνες. Παρακάτω βλέπουμε μια

³ Επειδή οι ομάδες ήταν λιγότερες από τις ιστοσελίδες που έπρεπε να επισκεφτούμε, δύο ομάδες, οι πιο γρήγορες, έφτιαξαν δυο διαφάνειες.



συνολική εικόνα του ψηφιακού πίνακα ανακοινώσεων με αναρτημένες τις εργασίες των ομάδων:



Στη συνέχεια, είδαμε με τη βοήθεια βιντεοπροβολέα την εικονογραφημένη ιστορία του ψηφιακού σχολείου [«Η ιπτάμενη σκάφη»](#), τη διαβάσαμε, τη σχολιάσαμε και καταλήξαμε στο συμπέρασμα πως 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».

Η συγκεκριμένη ιστορία από τη «Φρουτοπία» άρεσε πολύ στα παιδιά κι έτσι αποφασίσαμε να κάνουμε ένα μικρό αφιέρωμα στα κόμικς. Προκειμένου να κεντρίσουμε το ενδιαφέρον και των άλλων μαθητών του σχολείου μας, σκεφτήκαμε να αναρτήσουμε αφίσα στην ιστοσελίδα του σχολείου μας με την 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 κόμικς.⁴

⁴ Επειδή αυτή η απόφαση δεν μπόρεσε να υλοποιηθεί για τεχνικούς λόγους, η εκπαιδευτικός της εφαρμογής έφτιαξε ένα blog με τίτλο «κόμικς», στο οποίο αναρτήσαμε τελικά ό,τι θεωρούσαμε ότι θα ενδιέφερε και τα άλλα παιδιά του σχολείου μας.



2η & 3η διδακτική ώρα

Η εκπαιδευτικός παρουσίασε στην ολομέλεια των μαθητών την ιστοσελίδα [glogster](#) και τα στάδια δημιουργίας της ψηφιακής αφίσας. Αποφασίσαμε να φτιάξουμε πρώτα τα βασικά μέρη της αφίσας σε ένα αρχείο παρουσιάσεων διαφανειών με εικόνες από το διαδίκτυο και στη συνέχεια να το ανεβάσουμε στο περιβάλλον της ψηφιακής αφίσας και να προσθέσουμε ορισμένα ακόμα πληροφοριακά ή διακοσμητικά στοιχεία από αυτά που μας παρέχει η ίδια η ιστοσελίδα.

Στη συνέχεια όλοι μαζί συζητήσαμε για τα στοιχεία που έπρεπε να συμπεριλάβουμε στην αφίσα, ώστε να είναι πληροφοριακή και καλαίσθητη. Καταγράψαμε τις ιδέες που ακούστηκαν στον πίνακα και με βάση αυτές η εκπαιδευτικός κατασκεύασε το «φύλλο αξιολόγησης αφίσας». Μετά την ολοκλήρωση της συζήτησης, οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες και έφτιαξαν αφίσες με τις οποίες προσκαλούσαν τους υπόλοιπους μαθητές του σχολείου να παρακολουθήσουν το αφιέρωμα στα κόμικς. Όταν οι ομάδες ολοκλήρωσαν το έργο τους, κάθε ομάδα παρουσίασε την αφίσα της στην ολομέλεια. Ταυτόχρονα οι ομάδες συμπλήρωναν το «φύλλο αξιολόγησης αφίσας» για κάθε αφίσα που έβλεπαν και συμμετείχαν στη συζήτηση για την αξιολόγησή της. Από την αξιολόγηση καταλήξαμε στις δύο παρακάτω αφίσες:



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



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Θα διαβάσουμε κόμικς!!!

Θα φτιάξουμε κόμικς!!!



Θα είναι μαζί μας ο Ντόναλντ, ο Οβελίξ, ο Αστέριξ, ο Λούκι Λουκ και άλλοι πολλοί



Πληροφορίες θα βρίσκετε στον παρακάτω πίνακα ανακοινώσεων



4η & 5η διδακτική ώρα

Οι μαθητές διάβασαν ξανά το απόσπασμα της εικονογραφημένης ιστορίας [«Ιπτάμενη σκάφη»](#) των Ε. Τριβιζά και Ν. Μαρουλάκη από τις σελίδες του ψηφιακού σχολείου.

Μετά την ανάγνωση, συζητήσαμε στην ολομέλεια τα παρακάτω ερωτήματα:

Ποια είναι η δουλειά του Πίκου Απίκου;

Πώς ονομάζεται η εφημερίδα που δουλεύει;

Πού τον στέλνει ο διευθυντής του για διακοπές;

Θα κάνει στα αλήθεια διακοπές;

Με ποιο μέσο θα ταξιδέψει; Περιγράψτε το.

Τι πρόβλημα υπάρχει;

Στη συνέχεια οι μαθητές χωρισμένοι σε ομάδες άνοιξαν το αρχείο «Η ιπτάμενη σκάφη» (συνοδευτικό υλικό) και απάντησαν στα παρακάτω:

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;

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;

Μετά από ένα εύλογο χρονικό διάστημα, κατά το οποίο κάθε ομάδα σημείωσε τις απαντήσεις της στο αρχείο που βρισκόταν στην επιφάνεια εργασίας της, έγινε διάλογος στην ολομέλεια γύρω από τις απόψεις που κατέγραψαν. Η διαδικασία ολοκληρώθηκε με την καταγραφή (από την εκπαιδευτικό) όλων των χιουμοριστικών



τεχνικών, που εντόπισαν οι ομάδες, στο παρακάτω ενιαίο κείμενο με τίτλο «Το χιούμορ της Ιπτάμενης σκάφης» (δες συνοδευτικό υλικό).



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;

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;

Κανείς δεν περιμένει να πετάξει ο Πίκος Απίκος με μια σκάφη.

Ό,τι γίνεται στην ιστορία φαίνεται φυσιολογικό ενώ είναι παράλογο.

Η φάτσα του Πίκου Απίκου και οι εκφράσεις του προσώπου του.

Οι «διακοπές» στη Φρουτοπία.

Η σκάφη που έγινε αεροσκάφη.

«αεροσκάφη» = αέρας + σκάφη

«Φρουτοπία» = φρούτα + ουτοπία

«Μαναβηταρλό» = μανάβης + βατερλό

Ο εικονογράφος απέδωσε τη λέξη «αεροσκάφη». Ζωγράφισε μια σκάφη που είχε μπροστά έναν ανεμιστήρα. Η εικόνα ήταν αστεία.

«Θα την κάνω σήμερα ταράτσα»

«Για να λέμε τα σύκα σύκα και τη σκάφη σκάφη»

Ο Πίκος Απίκος χρησιμοποιεί και τις δυο



προτάσεις κυριολεκτικά ενώ όταν μιλάμε τις λέμε μεταφορικά.
Με αυτά που λέει γελάμε.

Υπάρχουν χιουμοριστικά στοιχεία στις κινήσεις, τις εκφράσεις ή και στα ίδια τα φυσικά χαρακτηριστικά ηρώων; Ποια είναι αυτά; Γιατί προκαλούν γέλιο;

Όλοι έχουν αστείες φάτσες. Τα δόντια του Πίκου Απίκου είναι μεγάλα, η μύτη της κοπέλας είναι μεγάλη και ο διευθυντής έχει τεράστιο μουστάκι και καράφλα.

Κατόπιν οι ομάδες άνοιξαν το αρχείο [«φύλλο δραστηριοτήτων 1»](#), από την επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή τους και είδαν μερικά καρτέ ακόμη από τη συνέχεια της εικονογραφημένης ιστορίας του βιβλίου τους, από τα οποία, όμως, είχε αφαιρεθεί το κείμενο. Σύμφωνα με τις οδηγίες που διάβασαν, παρατήρησαν τις εικόνες, φαντάστηκαν τους διαλόγους και συμπλήρωσαν τα λόγια των ηρώων στα μπαλονάκια, όπως φαίνεται παρακάτω:





Στη συνέχεια άνοιξαν το αρχείο [«φύλλο δραστηριοτήτων 2»](#). Σύμφωνα με αυτό το φύλλο, έπρεπε να φανταστούν και να αφηγηθούν μέσα από ένα πολυτροπικό κείμενο, με τη βοήθεια του προγράμματος ζωγραφικής του υπολογιστή τους, την εξέλιξη της εικονογραφημένης ιστορίας που συμπλήρωσαν στο «φύλλο δραστηριοτήτων 1». Οι ομάδες εκτύπωσαν τη βοηθητική σελίδα του «φύλλου δραστηριοτήτων 2» και αποτύπωσαν πρώτα εκεί με μολύβι και χαρτί την αρχική ιδέα τους, όπως φαίνεται παρακάτω:





Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

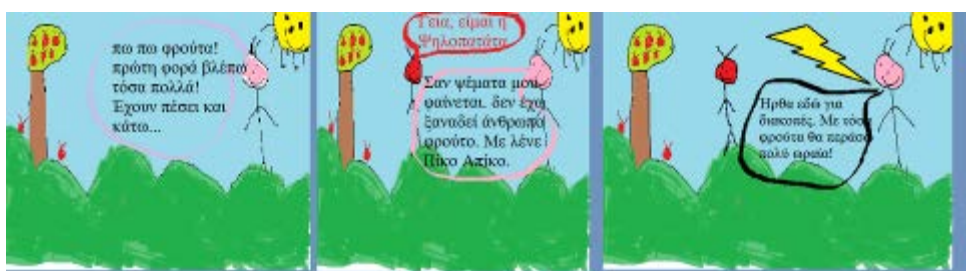


ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ





Όταν οι εργασίες των ομάδων ολοκληρώθηκαν, κάθε ομάδα παρουσίασε τη δουλειά της στην ολομέλεια και συζητήσαμε για τα προβλήματα που αντιμετώπισαν οι ομάδες στην παραγωγή των εικονογραφημένων ιστοριών τους. Καταγράψαμε όλους τους προβληματισμούς και τα ερωτήματα των ομάδων σε έναν εννοιολογικό χάρτη και αποφασίσαμε στην επόμενη συνάντηση να μάθουμε περισσότερα για τον τρόπο κατασκευής των κόμικς.

6η, 7η & 8η διδακτική ώρα

Με αφορμή τους προβληματισμούς που αναπτύχθηκαν στην προηγούμενη συνάντηση, μιλήσαμε για τις τεχνικές εικονογράφησης των κόμικς. Έγινε προβολή στη μεγάλη οθόνη του αρχείου «Η αφήγηση και η αφηγηματική ροή στα κόμικς» (δες συνοδευτικό υλικό) και, αφού είπαμε ορισμένα εισαγωγικά στοιχεία σχετικά με το θέμα του κειμένου, οι ομάδες μελέτησαν τις πληροφορίες από το ομώνυμο αρχείο της επιφάνειας εργασίας τους. Έπειτα, συζητήσαμε όλοι μαζί τα σημεία εκείνα που κέντρισαν το ενδιαφέρον των μαθητών και μελετήσαμε ένα ένα τα κόμικς που υπήρχαν στο συγκεκριμένο αρχείο.

Στη συνέχεια ανοίξαμε το φάκελο «ιδέες για κόμικς», που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας, και παρατηρήσαμε τα αρχεία «batman 1» και «batman 2». Σε αυτά διαπιστώσαμε ότι ο τρόπος εικονογράφησης και διάταξης των καρτέ ήταν εντελώς διαφορετικός από αυτούς που είχαμε διαβάσει και αναλύσει μέχρι εκείνη τη στιγμή. Από την παρατήρηση αυτή, συμπεράναμε 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, ανοίξαμε το αρχείο «Αστερίξ και Κλεοπάτρα» και οι μαθητές εστίασαν στο λόγο τόσο των ηρώων όσο και του αφηγητή. Τα ερωτήματα που μας προβλημάτισαν ήταν τα παρακάτω:



Στον λόγο των ηρώων παρατηρούμε μακροσκελείς ή σύντομες και περιεκτικές προτάσεις; Γιατί;

Ποια σημεία στίξης διακρίνουμε; Σε τι χρησιμεύουν;

Πώς μπορούμε να ξεχωρίσουμε το λόγο του αφηγητή από το λόγο των ηρώων;

Σε ποιον χρόνο βρίσκονται τα ρήματα που διαβάζουμε στο λόγο του αφηγητή; Γιατί;

Κατά τη διάρκεια της συζήτησης, η εκπαιδευτικός κατέγραψε τις απαντήσεις των μαθητών σε ένα αρχείο, στο οποίο συγκεντρώθηκαν όλες οι σκέψεις και παρατηρήσεις που διατυπώθηκαν.



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

[δραστηριοτήτων 5](#). Παρακάτω βλέπουμε ορισμένες από τις απαντήσεις των ομάδων:



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



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Φύλλο εργασιών 5

Διαβάστε το απόσπασμα από τη Φροντοπία 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.

Γράψτε λίγα λόγια για τον ήρωα ή τους ήρωες της ιστορίας σας.	Ησων η πριγκιπέσσα ο Πικος Απίκος, και ο Αιμίλιος το φίλο.
Ποιο ή ποια καρέ της αφήγησης σας έκαναν να γελάσετε περισσότερο; Περιγράψτε τα.	Μας έκανε να γελάσουμε περισσότερο τα πρώτα καρέ με τον Πίκο απίκο και την πριγκιπέσσα.
Υπάρχουν χιουμοριστικά στοιχεία στον λόγο, στις κινήσεις, στις εκφράσεις ή και στα ίδια τα φυσικά χαρακτηριστικά των προσώπων; Ποια είναι αυτά;	<u>Λόγος:</u> Μαι υπάρχουν στα λόγια της πριγκιπέσσας. <u>Κινήσεις:</u> Η πριγκιπέσσα σιχαίνεται γιατί ο Πικος Απίκος άρνηση κάνει το κορίτσι. <u>Εκφράσεις:</u> Ο Αιμίλιος το φίλο βγαλίστηκε και έγινε πάλι κος. <u>Χαρακτηριστικά προσώπου:</u> Εκπνεύσεται στην την βουίσε συντηρείται ο Πικος Απίκος.
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	<u>Ρούχα:</u> Φορούν το κοτζα σας. <u>Χρώματα:</u> Πολυχρωμα. <u>τόπος:</u> στην εκδήλωση της φεστιβόλιας. <u>Χρόνος:</u> Πρώτος χρόνος της αντιστάσεως από τους μανουβιότε.

1



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



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

απεικόνισή τους ή είναι σχεδιασμένα με αδρές γραμμές χωρίς πολλές λεπτομέρειες;	τόπος: Ρώμη Χρόνος: Δεν ξέρουμε
Παρατηρήστε τα πρόσωπα που εικονίζονται στο κόμικς. Πώς καταλαβαίνουμε αυτό που νιώθουν; Προσέξτε ιδιαίτερα τις κινήσεις του σώματός τους.	Οή... Πρωί... νιώθει... λυπηρό... Το καταλαβαίνω γιατί... έχει... κακία... Οή... Αφ... νιώθει... ανασημάδια... Το καταλαβαίνω γιατί... γ... α... α... α...
Πόσα καρέ έχει το κόμικς που διαβάσατε;	Έχει 15.
Ποια είναι η οπτική γωνία του δημιουργού; Είναι σε όλα τα καρέ ίδια;	Από ψηλά, και από ταυούς των ηρώων
Εάν υπάρχουν ήχοι στην ιστορία, με ποιο τρόπο αποδίδονται; Καταγράψτε τις λέξεις που αποδίδουν ήχους.	Μεσηκ! Μεσηκ! και με κλίε! κλίε!
Παρατηρήστε πώς αποδίδεται η ένταση της φωνής.	Μεγάλα έντονα γραμμάτια
Με ποιον τρόπο αποδίδεται η σκέψη των ηρώων, με ποιον τρόπο ο λόγος τους και	Η σκέψη γράφεται σε: —



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



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

<p>Παρατηρήστε τα πρόσωπα που εικονίζονται στο κόμικς. Πώς καταλαβαίνουμε αυτό που νιώθουν; Προσέξτε ιδιαίτερα τις κινήσεις του σώματός τους.</p>	<p>Ο/η Ισαβέλλης... νιώθει αβίαστη.... Το καταλαβαίνω γιατί χιρμιτσίζει.</p> <p>Ο/η Μαντεχρίτ νιώθει άνετη.... Το καταλαβαίνω γιατί έχει χιρμιτσάρα</p>
<p>Πόσα καρέ έχει το κόμικς που διαβάσατε;</p>	<p>Τέσσερα</p>
<p>Ποια είναι η οπτική γωνία του δημιουργού; Είναι σε όλα τα καρέ ίδια;</p>	<p>Από το ύψος των ματιών και σε όλα είναι ίδια.</p>
<p>Εάν υπάρχουν ήχοι στην ιστορία, με ποιον τρόπο αποδίδονται; Καταγράψτε τις λέξεις που αποδίδουν ήχους.</p>	<p>—</p>
<p>Παρατηρήστε πώς αποδίδεται η ένταση της φωνής.</p>	<p>Αποδίδεται με γράμματα.</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: Συννεφάκια</p> <p>Τα λόγια των προσώπων σε: Μπαλονάκια</p> <p>Τα λόγια του αφηγητή σε: Ορθογώνιο</p>



Όταν οι ομάδες ολοκλήρωσαν το έργο τους, συζητήσαμε όλοι μαζί στην ολομέλεια τις τεχνικές αφήγησης που υπήρχαν σε κάθε κόμικς και φτιάξαμε τον «δεκάλογο του κόμικς» (δες συνοδευτικό υλικό). Είναι ένα αρχείο στο οποίο σημειώσαμε με συνοπτικό τρόπο τα δέκα πιο σημαντικά στοιχεία που πρέπει να λάβουμε υπόψη μας κατά τη διάρκεια κατασκευής ενός κόμικς. Αποφασίσαμε να αναρτήσουμε και αυτό το αρχείο στο blog που φτιάχτηκε για το αφιέρωμα στα κόμικς.

9η & 10η διδακτική ώρα



Σε αυτή τη συνάντηση οι ομάδες έφτιαξαν τα δικά τους κόμικς με το πρόγραμμα [comic strip creator](#). Πριν από το στάδιο της δημιουργίας, ανοίξαμε το πρόγραμμα δημιουργίας κόμικς [comic strip creator](#), που βρισκόταν στον υπολογιστή μας, και όλοι μαζί στην ολομέλεια συζητήσαμε τον τρόπο χρήσης του εργαλείου αυτού. Μετά τη συζήτηση, οι μαθητές άνοιξαν το [φύλλο δραστηριοτήτων 6](#) καθώς και έναν «εικονογραφημένο οδηγό χρήσης του comic strip» (δες συνοδευτικό υλικό) από την επιφάνεια του υπολογιστή τους και έφτιαξαν τα παρακάτω κόμικς:



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



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ





11η διδακτική ώρα

Αυτή την ώρα οι ομάδες παρουσίασαν το κόμικς που έφτιαξαν στην ολομέλεια και συμπλήρωσαν το «φύλλο αξιολόγησης κόμικς»⁵ (στο συνοδευτικό υλικό).

⁵ Είναι ένα αρχείο που έφτιαξε η εκπαιδευτικός της εφαρμογής με βάση τον «δεκάλογο του κόμικς», με σκοπό να βοηθήσει την αυτό-αξιολόγηση των ομάδων.



Φτιάξτε αστεριόμορφους κόμικς

Σημειώστε 3 από κομικς που βρήκατε όμοια στην φαντασία που ταίριαζε περισσότερο στην απεικόνισή σας.

☹️ Όχι, το κατάφερα! ☹️ Όχι, και τόσο καλά ☹️ Όχι, δεν το κατάφερα!

Στι κόμικς που φτιάξαμε!

Είμαι το λόγια των ήρώων μόνο σε μπαλαλάκια:

☹️ ☹️ ☹️

Η ένταση της φωνής αποδίδεται με το μέγεθος των γραμμάτων:

☹️ ☹️ ☹️

Η σκέψη αποδίδεται με συννεφάκια:

☹️ ☹️ ☹️

Αποδοσιμώ τι συναισθήματα των ηρώων με: κλαυθιόμορφα, ήθος και σημεία οπίσης:

☹️ ☹️ ☹️

Αποδοσιμώ τους ήχους του περιβάλλοντος:

☹️ ☹️ ☹️

Χρησιμοποιώμωμ περσόνατζε για την απόδοση της κίνησης:

☹️ ☹️ ☹️

Χρησιμοποιώμωμ την ειδική της οπτική της φακός όπου χρειάζόταν:

☹️ ☹️ ☹️

Όπως διαπιστώσαμε, οι περισσότερες ομάδες έλαβαν υπόψη τους τα στοιχεία της αφηγηματικής ροής στα κόμικς, τις τεχνικές του χιούμορ και το δεκάλογο του καλού κόμικς αλλά δεν κατάφεραν να δημιουργήσουν αυτό που είχαν φανταστεί. Ένας από τους κυριότερους λόγους που εντοπίσαμε ήταν η αναντιστοιχία εικόνας – λόγου. Ενώ είχαν πολύ ωραίες ιδέες, δεν μπόρεσαν να βρουν τις εικόνες που χρειάζονταν για να τις αποδώσουν. Έτσι, καθυστέρησαν στην αναζήτηση των εικόνων (είτε από το σχετικό αρχείο του υπολογιστή τους είτε από το διαδίκτυο) και αναγκάστηκαν να κάνουν αλλαγές στο αρχικό τους σενάριο. Παρατηρήσαμε ακόμα πως αυτό το πρόβλημα δεν υπήρχε όταν οι ομάδες έφτιαζαν κόμικς με το πρόγραμμα ζωγραφικής του υπολογιστή τους. Έτσι, καταλήξαμε στο συμπέρασμα ότι το συγκεκριμένο πρόγραμμα του διαδικτύου δεν σου δίνει τη δυνατότητα να φτιάξεις ό,τι αποφασίσεις και για αυτό το λόγο είναι δύσχρηστο. Όταν ολοκληρώθηκε η συζήτηση, συμφωνήσαμε να δημοσιεύσουμε τις δημιουργίες μας στο [blog](#) του αφιερώματος.



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Φύλλο δραστηριοτήτων 1


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

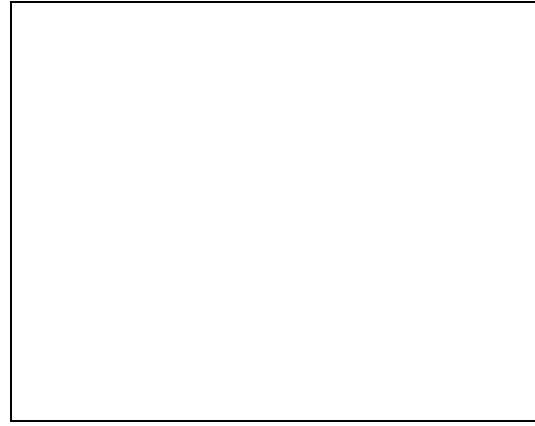
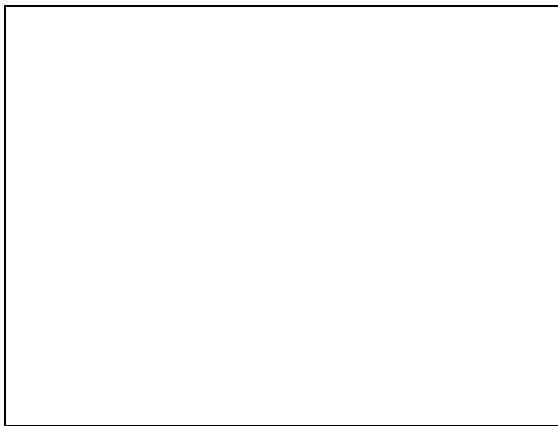
Η συνέχεια της ιστορίας. Μπορείς να συμπληρώσεις τους διαλόγους;





Φύλλο δραστηριοτήτων 2

Φανταστείτε τη συνέχεια της ιστορίας που συμπληρώσατε στο «φύλλο δραστηριοτήτων 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.



.....

.....

.....

.....

.....



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



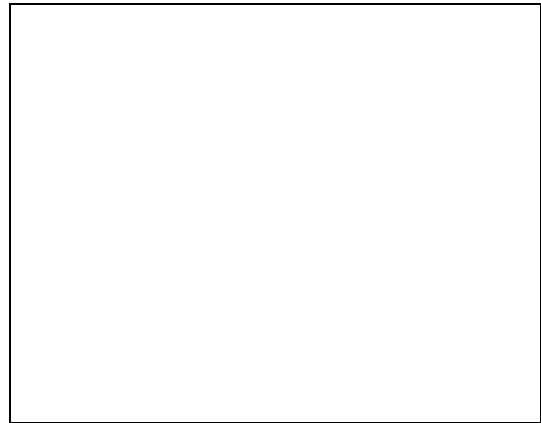
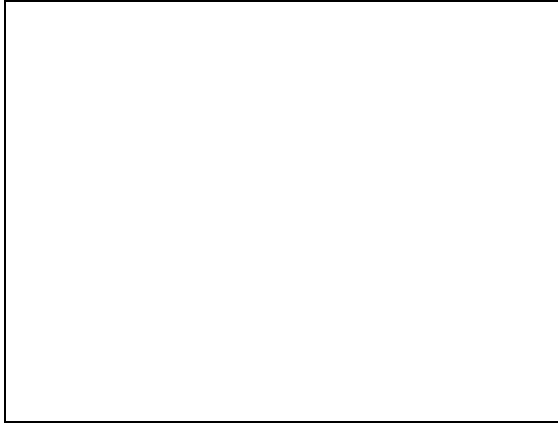
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

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 δραστηριοτήτων 3

Διαβάστε ένα κόμικς του Αρκά από τον [«Ισοβίτη»](#) και προσπαθήστε να απαντήσετε στα ερωτήματα του παρακάτω πίνακα. Εάν χρειάζεστε βοήθεια, συμβουλευτείτε τα αρχεία «Αφήγηση και αφηγηματική ροή στα κόμικς» και «Το χιούμορ της Ιπτάμενης σκάφης», που βρίσκονται στην επιφάνεια εργασίας 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><u>Λόγος:</u></p> <p><u>Κινήσεις:</u></p> <p><u>Εκφράσεις:</u></p> <p><u>Χαρακτηριστικά προσώπου:</u></p>
<p>Παρατηρήστε τα ρούχα των ηρώων, τα</p>	<p><u>Ρούχα:</u></p>

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

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

<p>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><u>Χρώματα:</u></p> <p><u>τόπος:</u></p> <p><u>Χρόνος:</u></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>Εάν υπάρχουν ήχοι στην ιστορία, με ποιο τρόπο αποδίδονται; Καταγράψτε τις λέξεις που αποδίδουν ήχους.</p>	



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

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Παρατηρήστε πώς αποδίδεται η ένταση της φωνής.	
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>Η σκέψη γράφεται σε:</p> <p>Τα λόγια των προσώπων σε:</p> <p>Τα λόγια του αφηγητή σε:</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.	



Φύλλο δραστηριοτήτων 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 τα αρχεία «Αφήγηση και αφηγηματική ροή στα κόμικς» και «Το χιούμορ της Ιπτάμενης σκάφης», που βρίσκονται στην επιφάνεια εργασίας σας.

Εάν θέλετε να δείτε έγχρωμο το απόσπασμα, θα το βρείτε στην επιφάνεια εργασίας σας με τον ίδιο τίτλο (εδώ στο Παράρτημα).

(Ο πίνακας βρίσκεται στο Φύλλο δραστηριοτήτων 3)



Φύλλο δραστηριοτήτων 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 τα αρχεία «Αφήγηση και αφηγηματική ροή στα κόμικς» και «Το χιούμορ της Ιπτάμενης σκάφης», που βρίσκονται στην επιφάνεια εργασίας σας.

(Ο πίνακας βρίσκεται στο Φύλλο δραστηριοτήτων 3)



Φύλλο δραστηριοτήτων 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 με τη βοήθεια του comic strip, που βρίσκετε στην οθόνη σας, και να το αναρτήσετε στο blog. Για να αποφασίσετε τους πρωταγωνιστές σας δείτε τις εικόνες του αρχείου «ήρωες κόμικς» που βρίσκεται στον υπολογιστή σας. Για να πάρετε ιδέες για τη δημιουργία του, 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 καρέ 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 «εικονογραφημένο οδηγό χρήσης του comic strip».
- Συμβουλευτείτε τον δεκάλογο του κόμικς για να θυμηθείτε τις τεχνικές απεικόνισης των ήχων, των φωνών κ.ά.

Συμβουλευτείτε «Το χιούμορ της ιπτάμενης σκάφης», για να θυμηθείτε τις χιουμοριστικές τεχνικές.

Καλή επιτυχία!



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο, εκτός από τις ώρες διδασκαλίας της γλώσσας, μπορεί να υλοποιηθεί στο πλαίσιο της ευέλικτης ζώνης, των εικαστικών και της πληροφορικής σε συνεργασία με τους εκπαιδευτικούς των παραπάνω ειδικοτήτων.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Η ανάρτηση των εργασιών στον ψηφιακό πίνακα ανακοινώσεων, κατά τη διάρκεια της πρώτης ώρας της εφαρμογής, δεν πρόσφερε ιδιαίτερη βοήθεια στη συνολική παρουσίαση της έρευνας των ομάδων. Ίσως θα ήταν πιο εύχρηστο οι διαφάνειες των ομάδων να συγκεντρωθούν όλες σε ένα αρχείο παρουσιάσεων διαφανειών και να γίνει παρουσίαση του αρχείου στην ολομέλεια κατά τη διάρκεια της συζήτησης των αποτελεσμάτων.

Το πρόγραμμα «comic strip creator», όπως διαπίστωσαν και οι ομάδες, δεν είναι εύχρηστο, γιατί δεν σου δίνει έτοιμες φωτογραφίες. Ο χρήστης είναι αναγκασμένος να βρει το υλικό του μόνος του, γεγονός που απαιτεί χρόνο και προετοιμασία. Επομένως, είναι καλό, εάν θέλει να το χρησιμοποιήσει κάποιος στο σπίτι του, αλλά δεν λειτουργεί καλά στο χώρο του σχολείου, όπου ο χρόνος είναι περιορισμένος. Μια καλή επιλογή για κάποιον που ζωγραφίζει σχετικά καλά είναι το πρόγραμμα ζωγραφικής. Εάν κάποιος δυσκολεύεται με αυτό, τότε μπορεί να χρησιμοποιήσει το πρόγραμμα [toonadoo](#), το οποίο είναι εύχρηστο και σου προσφέρει πολλές δυνατότητες επιλογών.

Οι δύο τελευταίες ώρες (του συνταγμένου σεναρίου) που ήταν αφιερωμένες στη γιορτή των κόμικς δεν έγιναν γιατί ο χρόνος που είχαμε ήταν ήδη προγραμματισμένος για άλλες δραστηριότητες, σχετικές με τη λήξη του έτους.



Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Θεοδωρίδης, Μ. & Κρ. Χαλκιά. 2005. Είδη αφηγηματικής ροής στα κόμικς. Στο *Εικόνα και Παιδί*, επιμ. Ουρ. Κωνσταντινίδου-Σέμογλου, 317-327 και 719-720 (εικόνες). Αθήνα: Cannot Not Design Publications.

<http://www.karposontheweb.org/tabid/136/language/el-GR/Default.aspx>

[30.02.2013]

[Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία της λογοτεχνίας στην υποχρεωτική εκπαίδευση](#)



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



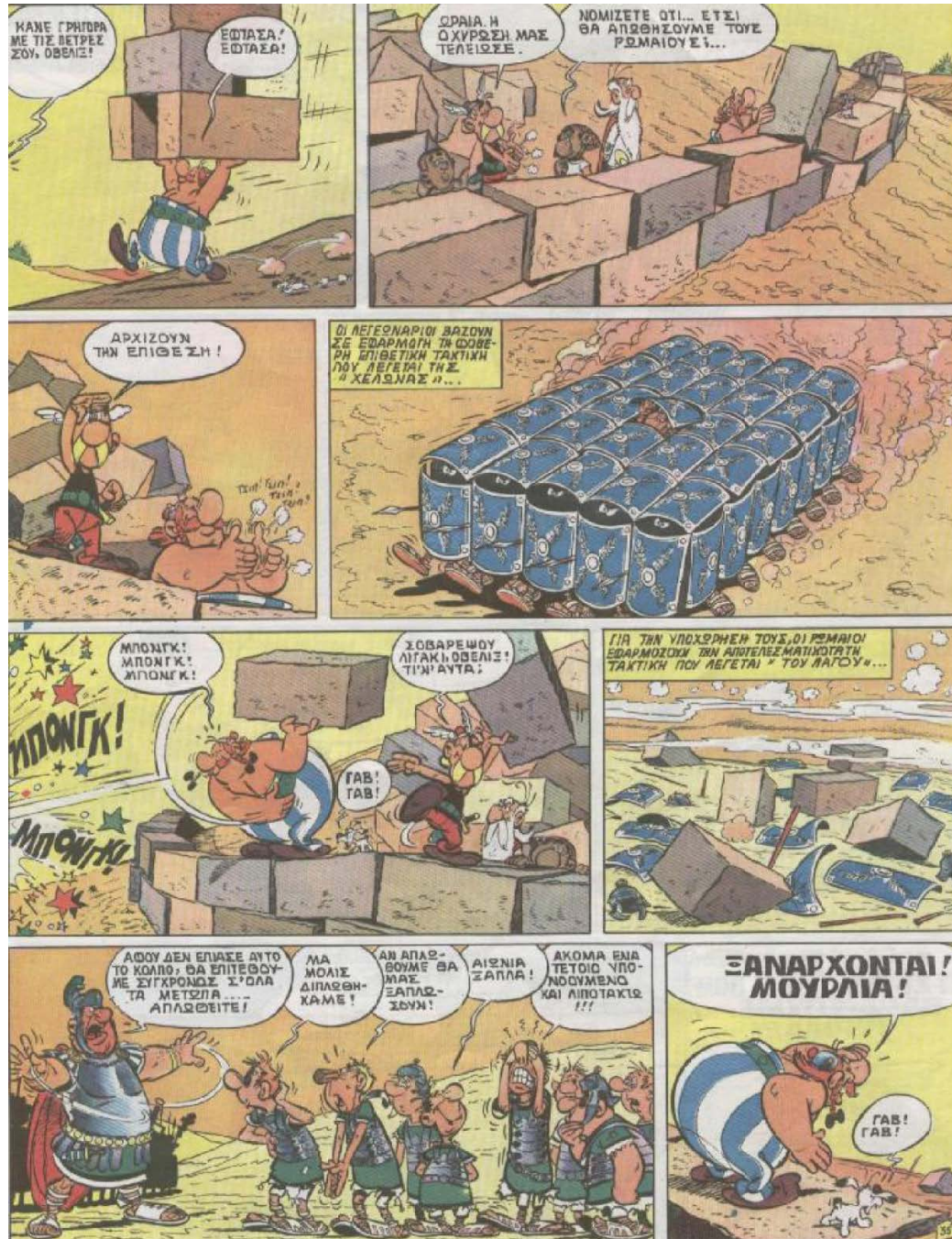
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ



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

