



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
«ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ»

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΓΟΥΓΟΥΛΑΚΗ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗ

Α.Μ.: 4132016006

**«Η ΨΗΦΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ GRAPHIC NOVEL *ΕΡΩΤΟΚΡΙΤΟΣ* ΚΑΙ Η ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ
ΤΟΥ ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ»**

**ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ: ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΙΔΟΥ ΛΟΥΙΖΑ, ΜΟΝΙΜΗ ΕΠΙΚΟΥΡΗ
ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ Π.Τ.Δ.Ε. ΠΑΝ/ΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ**

ΣΥΜΒΟΥΛΕΥΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ

ΚΛΑΔΑΚΗ ΜΑΡΙΑ

**ΕΠΙΚΟΥΡΗ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ Π.Τ.Δ.Ε.
ΠΑΝ/ΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ**

ΠΑΠΑΔΑΤΟΣ ΙΩΑΝΝΗΣ

**ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ Τ.Ε.Π.Α.Ε.Σ.
ΠΑΝ/ΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ**

ΡΟΔΟΣ, ΙΟΥΝΙΟΣ 2018

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
«ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ - ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ»

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

*Η ψηφιοποίηση του graphic novel Ερωτόκριτος
και η αξιοποίησή του στη διδασκαλία της λογοτεχνίας*

*

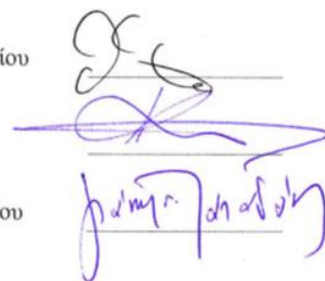
*The digitalization of the graphic novel Erotokritos
and its use in teaching of literature*

ΓΟΥΓΟΥΛΑΚΗ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗ

Επιβλέπουσα: Χριστοδουλίδου Λουίζα, Επίκουρη Καθηγήτρια Παν. Αιγαίου

Εγκρίθηκε από την τριμελή εξεταστική επιτροπή στις 12/06/2018

1. Χριστοδουλίδου Λουίζα, Επίκουρη Καθηγήτρια Παν. Αιγαίου
2. Κλαδάκη Μαρία, Επίκουρη Καθηγήτρια Παν. Αιγαίου
3. Παπαδάτος Ιωάννης, Αναπληρωτής Καθηγητής Παν. Αιγαίου



ΡΟΔΟΣ, ΙΟΥΝΙΟΣ 2018

Δηλώνω υπεύθυνα ότι είμαι συγγραφέας αυτής της πρωτότυπης μεταπτυχιακής διπλωματικής εργασίας, ότι έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες και ότι αυτή η εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά ειδικά για το συγκεκριμένο Π.Μ.Σ.

Αικατερίνη Γουγουλάκη

Περίληψη

Ο σκοπός της διπλωματικής εργασίας ήταν να καταδείξει κατά πόσο ένα εργαλείο ή λογισμικό ψηφιοποίησης μπορεί να βελτιώσει και να ανανεώσει τη διδασκαλία της λογοτεχνίας. Για τον σκοπό αυτόν πραγματοποιήθηκε ποιοτική και πειραματική έρευνα σε ένα σχολείο της Αττικής, όπου, μέσα από μια διδακτική παρέμβαση και έπειτα από συγκέντρωση δεδομένων με τη χρήση πολλαπλών εργαλείων, αποδείχθηκαν τα ευεργετικά αποτελέσματα της αξιοποίησης των ΤΠΕ στη διδασκαλία της Λογοτεχνίας. Για τη διεξαγωγή της έρευνας ψηφιοποιήθηκε ένα μέρος του graphic novel *Ερωτόκριτος* και χρησιμοποιήθηκε ως εργαλείο διδασκαλίας. Μετά τη συγκέντρωση των δεδομένων ακολούθησε ανάλυση, παρουσίαση αποτελεσμάτων και προτάσεις που αφορούσαν το υπό εξέταση ζήτημα. Η παρούσα εργασία, επίσης, στηρίχθηκε σε βιβλιογραφική ανασκόπηση εννοιών και όρων που είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με το ερευνητικό κομμάτι της εργασίας, όπως τα graphic novels, η ψηφιακή αφήγηση, τα ψηφιακά κόμικς, ενώ έγινε και μια σύντομη αναφορά στο έργο *Ερωτόκριτος* τόσο στην κλασική όσο και στη διασκευασμένη του μορφή.

Λέξεις-κλειδιά

Graphic novel, ψηφιακή αφήγηση, κόμικς, ψηφιακά κόμικς, ψηφιοποιημένα κόμικς, ψηφιακός εγγραμματοσιμός, ΤΠΕ/ΤΠΕ στην εκπαίδευση/στη λογοτεχνία, Λογοτεχνία, εργαλεία-λογισμικά δημιουργίας ψηφιακών κόμικς, Pixton.

Περίληψη στα αγγλικά-Abstract

The purpose of this research was to demonstrate whether a computer program or software can upgrade the teaching methods of literature. For this purpose, a qualitative research was carried out in a school in Attica where, through a didactic intervention and after gathering data using multiple assets, the beneficial effects of the use of ICT in the teaching of Literature were proved. Due to research requirements, a part of the graphic novel *Erotokritos* was digitized and used as an educational software. When the data collection was completed, an analysis and a presentation of results and proposals related to the survey, followed. This thesis also relied on a bibliographic review of concepts and terms that are closely related to the survey research, such as graphic novels, digital narrative, digital comics. A brief reference to the literary work of *Erotokritos*, both in its classical form and in its adaptation was also made.

Key words

Graphic novel, digital story telling comics, digital comics, digitalized comics, digital or ITC literacy, ITC/ ITC in education/ in literature, Literature, software, software of making digital comics, Pixton

Συντομογραφίες

H/Y: Ηλεκτρονικός υπολογιστής

gn: graphic novel

ΤΠΕ: Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών

ICT: Information and Communications Technologies

Πρόλογος

Οι απαιτήσεις της σύγχρονης εποχής και η εισαγωγή των νέων τεχνολογιών σε όλους τους τομείς της ζωής μας δεν άφησαν ανεπηρέαστο τον χώρο της εκπαίδευσης, που τόσο έχει ανάγκη από ανανέωση των τρόπων και των μεθόδων διδασκαλίας. Η ιδέα της εκπόνησης τής εν λόγω εργασίας προήλθε από την ανάγκη να αξιοποιήσουμε όσο το δυνατόν περισσότερο τα νέα μέσα σε ένα μάθημα που αντιστέκεται σθεναρά στις νέες τεχνολογίες, το μάθημα της Λογοτεχνίας.

Τα τελευταία χρόνια οι ΤΠΕ εισχωρούν σε άλλους τομείς της εκπαίδευσης, επιφέροντας σημαντικές αλλαγές οι οποίες τις περισσότερες φορές μόνο θετικές μπορούν να χαρακτηριστούν. Η Λογοτεχνία συνηθίζεται να διδάσκεται με έναν πολύ συγκεκριμένο τρόπο, ώστε οι ΤΠΕ αδυνατούν να «βρουν» τον χώρο να εισχωρήσουν, ενώ από την άλλη πλευρά οι εκπαιδευτικοί αισθάνονται εγκλωβισμένοι και πιεσμένοι χρονικά αδυνατώντας να επιτελέσουν οποιανδήποτε αλλαγή.

Αρχικά, για τις ανάγκες της εργασίας αφορμώμενη από την απαίτηση για την ανανέωση του μαθήματος της Λογοτεχνίας, υπήρξε η σκέψη για αξιοποίηση των graphic novels ως ενός νέου γραμματειακού είδους που θα μπορούσε να κεντρίσει το ενδιαφέρον των μαθητών και μαθητριών και να συμβάλει θετικά κάνοντας το μάθημα πιο ελκυστικό και ευχάριστο. Και σε αυτήν την περίπτωση, όμως, παρόλο που η ιδέα φάνταζε εξαιρετικά ενδιαφέρουσα, βρισκόμασταν και πάλι «προσκολλημένοι» στον κλοιό της έντυπης λογοτεχνίας, όπου οι ΤΠΕ δεν αποτελούν μέρος της εκπαιδευτικής αλλαγής. Εκεί ακριβώς γεννήθηκε η ιδέα για την εκπόνηση της συγκεκριμένης εργασίας, η ψηφιοποίηση ενός ήδη υπάρχοντος graphic novel με τη βοήθεια ενός λογισμικού και στη συνέχεια η αξιοποίησή του στο μάθημα της Λογοτεχνίας, με στόχο να καταδείξουμε τα οφέλη της εμπλοκής των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία.

Ενώ τα αποτελέσματα της διδακτικής παρέμβασης επιβεβαιώνουν την αποτελεσματικότητά της, παράλληλα, γεννούν και έναν προβληματισμό σχετικά με τις μελλοντικές εξελίξεις στην εκπαιδευτική διαδικασία. Αρκεί να αναλογιστούμε ότι ένα μόνο εργαλείο κατόρθωσε να συντελέσει στην ανανέωση της διδασκαλίας της Λογοτεχνίας και στη διερεύνηση του αναγνωστικού ορίζοντα των μαθητών (Νικολαΐδου, 2008). Καλούμαστε, λοιπόν, να συνειδητοποιήσουμε ότι υπάρχει μια πληθώρα σύγχρονων εργαλείων που μπορούν με

συγκροτημένο τρόπο και με κατάλληλο σχεδιασμό, υποδομή και επιμόρφωση των εκπαιδευτικών να αξιοποιηθούν στο μάθημα της Λογοτεχνίας και να ξεπεράσει τα «στεγανά» που την κάνουν να αντιστέκεται στις ΤΠΕ.

Ευχαριστίες

Η παρούσα διπλωματική εργασία εκπονήθηκε στο πλαίσιο του μεταπτυχιακού προγράμματος «Επιστήμες της Αγωγής - Εκπαίδευση με χρήση Νέων Τεχνολογιών» και δεν θα μπορούσε να έλθει σε πέρας χωρίς την πολύτιμη στήριξη κάποιων ανθρώπων. Για τον λόγο αυτόν αισθάνομαι τη βαθύτερη ανάγκη να ευχαριστήσω από καρδιάς την επιβλέπουσα καθηγήτρια της διπλωματικής μου εργασίας, κυρία Λουίζα Χριστοδουλίδου, Μόνιμη Επίκουρη καθηγήτρια Νεοελληνικής Λογοτεχνίας - Νεοελληνικής λογοτεχνίας της Κύπρου, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης (Π.Τ.Δ.Ε.) του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Από την αρχή της συνεργασίας μας η στάση της υπήρξε ιδιαίτερα καθοδηγητική αποτελώντας πηγή έμπνευσης στον δύσκολο δρόμο που ανοιγόταν μπροστά μου και παρέχοντάς μου πολύτιμο υλικό για τη διεξαγωγή της εργασίας μου. Καθ' όλη τη διάρκεια της εκπόνησης της εργασίας βρισκόταν συνεχώς δίπλα μου προσφέροντάς μου τα κατάλληλα ερεθίσματα, για να συνεχίσω, ούσα πάντα ιδιαίτερα διαφωτιστική σε οποιαδήποτε απορία μου γεννιόταν.

Είμαι, επίσης, ευγνώμων και στα υπόλοιπα μέλη της εξεταστικής επιτροπής της διπλωματικής εργασίας μου, την κυρία Μαρία Κλαδάκη, Επίκουρη Καθηγήτρια του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου και τον κύριο Ιωάννη Παπαδάτο, Αναπληρωτή καθηγητή του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου και τους εκφράζω τις ευχαριστίες μου για την προσεκτική ανάγνωση της εργασίας μου, καθώς και για τις πολύτιμες υποδείξεις τους και τις καίριες παρεμβάσεις τους στην ολοκλήρωσή της.

Ένα θερμό ευχαριστώ θα ήθελα να εκφράσω και στους/στις μαθητές/μαθήτριες, τον διευθυντή και τους εκπαιδευτικούς του 3^{ου} δημοτικού σχολείου της Νέας Ιωνίας για τη συνεργασία και την αμέριστη υποστήριξη που μου έδειξαν, χωρίς την οποία η ολοκλήρωση αυτής της εργασίας θα ήταν αδύνατη.

Επιπλέον, ένα μεγάλο ευχαριστώ στους γονείς μου που στέκονται πάντα δίπλα μου στηρίζοντας ακούραστα τις επιλογές μου. Τέλος, ένα θερμότατο ευχαριστώ στον σύζυγό μου και στα δύο μου παιδιά, Άννα και Νικόλα, για την αγάπη και τη στήριξή τους, αλλά, κυρίως, για τις όχι λίγες φορές που προσάρμοσαν τις ανάγκες τους στο δικό μου πρόγραμμα. Ένα ξεχωριστό ευχαριστώ

στην κόρη μου Άννα, για τις πολύτιμες παρατηρήσεις της ως παιδί σε θέματα που αφορούσαν την έρευνά μου.

Κατάλογος Εικόνων

Εικόνα 1: Eisner- Contract with God.....	24
Εικόνα 2: Eisner- Contract with God.....	24
Εικόνα 3: Maus-Art Spiegelman.....	26
Εικόνα 4: Maus-ζωομορφισμός.....	28
Εικόνα 5: In the Shadow of No Tower.....	28
Εικόνα 6: Palestine.....	30
Εικόνα 7: Persepolis.....	31
Εικόνα 8: Persepolis.....	31
Εικόνα 9: Persepolis, από την ταινία.....	32
Εικόνα 10: Jimmy Corrigan.....	33
Εικόνα 11: Ανάγνωση διαφορετικών κατευθύνσεων.....	34
Εικόνα 12: Οι Αθλιοι.....	35
Εικόνα 13: Λυσιστράτη-Αγροτικές Συνεταιριστικές Εκδόσεις.....	36
Εικόνα 14: Το Μαύρο Είδωλο της Αφροδίτης.....	36
Εικόνα 15: Τυφών.....	37
Εικόνα 16: Λυκόφως.....	37
Εικόνα 17: Το τραγούδι της φωτιάς και του πάγου.....	37
Εικόνα 18: Sin City.....	38
Εικόνα 19: 1453.....	39
Εικόνα 20: 1453-πλάνο.....	39
Εικόνα 21: Logicomix.....	40
Εικόνα 22: Logicomix – απο το εσωτερικό του βιβλίου.....	41
Εικόνα 23: Οι δραπέτες της σκακιέρας.....	43
Εικόνα 24: Ομήρου Όδύσσεια.....	43
Εικόνα 25: Παραρλάμα.....	44
Εικόνα 26: Αϊβαλι, Solour.....	44
Εικόνα 27: Στα Μυστικά του Βάλτου.....	44
Εικόνα 28: «Μπαλόνια» λόγου.....	47
Εικόνα 29: Σύμβολα.....	48
Εικόνα 30: Σύμβολα κόμικς.....	48
Εικόνα 31: Γλώσσα των κόμικς.....	48
Εικόνα 32: Shatter.....	61
Εικόνα 33: Argon Zark.....	61
Εικόνα 34: Mom's Cancer.....	62
Εικόνα 35: Mom's Cancer.....	63
Εικόνα 36: Ο πόλεμος του βατόμουρου.....	64
Εικόνα 37: Pixton, εργαλείο δημιουργίας κόμικς.....	70
Εικόνα 38: Ο Ερωτόκριτος και η Αρετούσα, όπως τους απεικόνισε ο Θεόφιλος Χατζημιχαήλ το 1933 ..	82
Εικόνα 39: Το εξώφυλλο της πρώτης έκδοσης του «Ερωτόκριτου» το 1713.....	84
Εικόνα 40: Ερωτόκριτος.....	85
Εικόνα 41: Graphic Novel- Ερωτόκριτος.....	87
Εικόνα 42: GN Ερωτόκριτος, από το εσωτερικό του βιβλίου.....	89

Εικόνα 43: Απο τη δημιουργία του ψηφιακού κόμικς.....	90
---	----

Κατάλογος Γραφημάτων

Γράφημα 1: Διαβάζεις εξωσχολικά βιβλία στον ελεύθερό σου χρόνο;	105
Γράφημα 2: Πόσο συχνά διαβάζεις κάποιο εξωσχολικό βιβλίο;	105
Γράφημα 3: Τι σου αρέσει να διαβάζεις περισσότερο;.....	106
Γράφημα 4: Διαβάζεις κόμικς;.....	106
Γράφημα 5: Ποιο είναι το αγαπημένο σου κόμικς;	107
Γράφημα 6: Γνωρίζεις τι είναι το graphic novel;.....	107
Γράφημα 7: Περνάς χρόνο στον υπολογιστή ή το tablet;	108
Γράφημα 8: Τι κάνεις συνήθως στον υπολογιστή;	108
Γράφημα 9: Έχεις διαβάσει κόμικς ή κάποια άλλη ιστορία στον Η/Υ;.....	109
Γράφημα 10: Χρησιμοποιείται ο υπολογιστής στο μάθημα στο σχολείο (εκτός του μαθήματος των ΤΠΕ);	109
Γράφημα 11: Θα σου άρεσε να διδάσκονται λογοτεχνικά κείμενα στο σχολείο;.....	114
Γράφημα 12: Μπορούσες να παρακολουθήσεις εύκολα τη διαδικασία του μαθήματος;	115
Γράφημα 13: Σου αρέσει να διαβάζεις κόμικς στον υπολογιστή;	115
Γράφημα 14: Θα σου άρεσε να διδάσκονται τα μαθήματα με τη βοήθεια των ψηφιακών κόμικς στον υπολογιστή ή στο τάμπλετ;.....	116
Γράφημα 15: Πιστεύεις ότι το μάθημα έγινε πιο ευχάριστο με τα ψηφιακά κόμικς;	116
Γράφημα 16: Το κόμικς σε βοήθησε να κατανοήσεις καλύτερα την ιστορία;	117
Γράφημα 17: Σου άρεσε που δημιούργησες το δικό σου κόμικς;.....	117
Γράφημα 18: Δυσκολεύτηκες όταν δημιούργησες το δικό σου κόμικς;.....	118
Γράφημα 19: Το πρόγραμμα Pixton σου φάνηκε εύκολο στη χρήση;.....	118
Γράφημα 20: Σου άρεσε όταν συνεργαστήκατε για τη δημιουργία του δικού σας ψηφιακού graphic novel;	119
Γράφημα 21: Θα σου άρεσε να διαβάζεις τα graphic novels σε ψηφιακή μορφή;	119
Γράφημα 22: Γνώριζες πριν το λογοτεχνικό έργο <i>Ερωτόκριτος</i> ;.....	120
Γράφημα 23: Θεωρείς ότι οι εικόνες του graphic novel συμπληρώνουν την ιστορία;	120
Γράφημα 24: Σου φάνηκε ενδιαφέρον το μάθημα με το ψηφιακό graphic novel;	121
Γράφημα 25: Πιστεύεις ότι το ψηφιακό κόμικς θα μπορούσε να εφαρμοστεί και για τη διδασκαλία άλλων μαθημάτων;.....	121

Πίνακας Περιεχομένων

Περίληψη	II
Λέξεις-κλειδιά.....	II
Περίληψη στα αγγλικά-Abstract.....	III
Key words	III
Συντομογραφίες	IV
Πρόλογος	V
Ευχαριστίες.....	VII
Κατάλογος Εικόνων.....	IX
Κατάλογος Γραφημάτων.....	X
Εισαγωγή	14
i. Στόχοι και ερευνητικά ερωτήματα.....	15
ii. Δομή εργασίας	17
ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ	19
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1	19
GRAPHIC NOVEL	19
1.1 Τι ορίζουμε με τον όρο «graphic novel».....	19
1.2 Σημαντικά έργα.....	23
1.3 Τα graphic novels στην Ελλάδα.....	35
1.4 Γλώσσα των graphic novels και των κόμικς γενικότερα	45
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2	50
ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ.....	50
2.1 Χαρακτηριστικά-ορισμοί.....	50
2.2 Αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση	53
2.3 Πλεονεκτήματα της χρήσης της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση.....	54
2.4 Παρουσίαση εργαλείων - προγραμμάτων ψηφιακής αφήγησης	56
2.4.1 Storybird	56
2.4.2 Movie Maker- Story Remix	57
2.4.3 Scratch.....	58
2.4.4 ScratchJr.....	58
2.4.5 Kidspiration.....	58
2.4.6 Storytelling Alice	59
2.4.7 Tikatok	59

2.4.8 Animatron	60
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3	61
Ψηφιακό κόμικς	61
3.1 Χαρακτηριστικά - ορισμοί	61
3.2 Αξιοποίηση ψηφιακών κόμικς στην εκπαίδευση	63
3.3 Εργαλεία δημιουργίας ψηφιακού κόμικς και παρουσίαση του προγράμματος PIXTON.....	67
3.3.1 Comic Strip Creator	67
3.3.2 ToonDoo	68
3.3.3 StoryboardThat	68
3.3.4 Comic Life	69
3.3.5 Book Creator	70
3.3.6 Pixton	70
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4	73
ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ.....	73
4.1 Ορισμοί	73
4.2 Χρήση νέων τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία	74
4.3 Λογοτεχνία και νέες τεχνολογίες	76
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ.....	82
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5	82
<i>ΕΡΩΤΟΚΡΙΤΟΣ</i>	82
5.1 Ο <i>Ερωτόκριτος</i>	82
5.2 Ο <i>Ερωτόκριτος</i> ως graphic novel	86
5.3 Το ψηφιακό graphic novel « <i>Ερωτόκριτος</i> » με το πρόγραμμα PIXTON	90
ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ	93
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6	93
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ.....	93
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7	94
ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ.....	94
7.1 Σκοπός και στόχοι της έρευνας.....	94
7.2 Ερευνητική στρατηγική	95
7.3 Διδακτική παρέμβαση - Σχέδιο διδασκαλίας για το ψηφιακό graphic novel <i>Ερωτόκριτος</i>	95
7.4 Παρουσίαση και τεκμηρίωση των μέσων συλλογής δεδομένων (παρατήρηση- ερωτηματολόγιο- συνέντευξη).....	100

7.5 Περιγραφή του δείγματος της έρευνας	103
7.6 Διαδικασία και συνθήκες χορήγησης του ερωτηματολογίου.....	103
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8	105
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗ ΜΕΘΟΔΟ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΤΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ .	105
8.1 Παρουσίαση των αποτελεσμάτων της έρευνας.....	105
1 ^ο Ερωτηματολόγιο	105
2 ^ο Ερωτηματολόγιο	114
Συνεντεύξεις.....	124
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9	129
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	129
9.1 Περιορισμοί της έρευνας	132
9.2 Προτάσεις για μελλοντική έρευνα	132
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ.....	134
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ.....	147
I. Ερωτηματολόγια	147
1 ^ο Ερωτηματολόγιο	147
2 ^ο Ερωτηματολόγιο.....	148
II. Ερωτόκριτος.....	152
Ψηφιακό graphic novel	152
III. Εργασίες των μαθητών στο πρόγραμμα Pixton	161
IV. Έγγραφο για το σχολείο.....	167

Εισαγωγή

Η εργασία έχει ως σκοπό τη διερεύνηση ζητημάτων που αφορούν την αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση και πιο συγκεκριμένα των ψηφιακών κόμικς στη διδασκαλία της λογοτεχνίας. Η έρευνα ξεκίνησε με την ψηφιοποίηση ενός graphic novel - διασκευής του κλασικού λογοτεχνικού έργου «Ερωτόκριτος» και κατόπιν, χρησιμοποιήθηκε στο πλαίσιο μιας διδακτικής παρέμβασης, με σκοπό να καταδειχθούν τα θετικά αποτελέσματά της στο μάθημα της Λογοτεχνίας.

Η αξία της λογοτεχνίας ως διδασκόμενου μαθήματος είναι αδιαμφισβήτητη, καθώς αποτελεί το θεμέλιο της γενικής παιδείας (Κωνσταντίνου, 2014). Η λογοτεχνία ωθεί τους μαθητές να θέσουν τη φαντασία τους σε λειτουργία, ενώ παράλληλα τους προσφέρει αισθητική και γλωσσική καλλιέργεια, συμβάλλει στη διαμόρφωση της προσωπικής έκφρασης και ενισχύονται οι γνώσεις, η επικοινωνιακή τους ικανότητα και η συναισθηματική τους ανάπτυξη.

Η ένταξη των κόμικς στην εκπαίδευση και, ειδικότερα, στο μάθημα της Λογοτεχνίας, είναι ένα ζήτημα που έχει απασχολήσει την έρευνα όσον αφορά την αποτελεσματικότητα στην ανάπτυξη ερεθισμάτων που οδηγούν στη γνώση και στην καλλιέργεια στάσεων και απόψεων. Το 1992 το βραβείο *Pulitzer* για το graphic novel *Maus* του Art Spiegelman ανοίγει τον δρόμο για την ευρεία αποδοχή των graphic novels και την ένταξή τους στον χώρο της εκπαίδευσης, ενώ παράλληλα πληθαίνουν οι μελέτες που κάνουν λόγο για την παιδαγωγική τους αξία. Τα κόμικς χρησιμοποιούν την εικόνα εκεί όπου ένα έργο σε παραδοσιακή μορφή χρησιμοποιεί το κείμενο. Το περιβάλλον μάθησης γίνεται πιο ελκυστικό και τα ψηφιακά κόμικς μπορούν να αποτελέσουν ένα δυναμικό εργαλείο στα χέρια των εκπαιδευτικών σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης καθιστώντας το γνωστικό αντικείμενο πιο οικείο στον αναγνώστη (Tatalovic, 2009). Τα κόμικς εξάπτουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητα των μαθητών και έχουν την ικανότητα λόγω της μορφής που έχουν, να βοηθήσουν τους μαθητές και τις μαθήτριες να εστιαστούν στα σημαντικότερα σημεία.

Στην Ελλάδα, αν και τα τελευταία χρόνια γίνονται προσπάθειες για την αξιοποίηση των κόμικς σε έντυπη ή ψηφιακή μορφή στην εκπαίδευση, ωστόσο παραμένουν ελάχιστες. Ενδεικτικά,

αναφέρουμε τη μετάφραση του διάσημου κόμικς «Αστερίξ» στα αρχαία ελληνικά, μια πρωτοβουλία του Φάνη Κακριδή. Σε αυτήν την κατηγορία συναντούμε και άλλα έργα, όπως κωμωδίες του Αριστοφάνη ή τραγωδίες του Σοφοκλή και συγκεκριμένα την «Αντιγόνη». Επίσης, υπάρχει το εξαιρετικό «Συντακτικό της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας σε κωμικογραφήματα», του Χρ. Δάλκου, από τις εκδόσεις «Δίαυλος». Μια ακόμη προσπάθεια για το μάθημα των αρχαίων ελληνικών αποτελεί και η «Αρχαία Ελληνική Γλώσσα Α΄, Β΄, Γ΄ Γυμνασίου σε Comics» της Κατερίνας Προκοπίου και τις εκδόσεις «24 Γράμματα» που κυκλοφόρησε το 2015. Επίσης, χαρακτηριστική ήταν η προσπάθεια για ένταξη των εννοιολογικών κόμικς (concept cartoons) στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση για τη διδασκαλία των Φυσικών Επιστημών (Δαλακώστα, 2009).

Η έρευνά μας αποσκοπεί να καταδείξει ότι η διδασκαλία του μαθήματος της Λογοτεχνίας μέσω των graphic novels μπορεί να επιφέρει πολύ σημαντικά αποτελέσματα συντελώντας στην ανανέωσή της. Αφού επιλέχθηκε το graphic novel, προχωρήσαμε στην έρευνα για το κατάλληλο εργαλείο ψηφιοποίησης. Επιλέχθηκε το πρόγραμμα *Pixton*, που είναι αρκετά εύχρηστο, παρέχει πολλές δυνατότητες και υποστηρίζει και την ελληνική γλώσσα, καθώς εκτός από το ίδιο το έργο που παρουσιάστηκε στους μαθητές, οι ίδιοι είχαν την ευκαιρία να γνωρίσουν το πρόγραμμα και να εργαστούν με αυτό. Η δραστηριότητα αυτή συνέβαλε στον ψηφιακό εγγραμματισμό των μαθητών αλλά και στην ανάπτυξη μεταγνωστικών δεξιοτήτων.

i. Στόχοι και ερευνητικά ερωτήματα

Σκοπός της έρευνας είναι να διερευνήσει κατά πόσο οι ΤΠΕ μπορούν να αποτελέσουν μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας στη διδασκαλία της λογοτεχνίας δίνοντας έμφαση στην ανανέωση των παραδοσιακών μορφών διδασκαλίας.

Στόχος της παρούσας εργασίας είναι να αναδείξει τα ευεργετικά αποτελέσματα της αξιοποίησης ενός ανερχόμενου λογοτεχνικού είδους, αυτού των graphic novels, στην εκπαιδευτική διαδικασία και συγκεκριμένα στο μάθημα της Λογοτεχνίας. Παρακολουθώντας τις εξελίξεις της σύγχρονης εποχής και επιδιώκοντας να ανταποκριθούμε στις απαιτήσεις της, θα επιχειρήσουμε

να καταδείξουμε αν, και κατά πόσον οι ΤΠΕ μπορούν να συνεισφέρουν στη βελτίωση του τρόπου διδασκαλίας των παραδοσιακών λογοτεχνικών κειμένων. Πρόθεσή μας είναι να διερευνήσουμε αν ισχύει, και σε ποιο βαθμό, το παρακάτω σχόλιο: *«Η χρήση των ΤΠΕ για τη διδασκαλία της Λογοτεχνίας δημιουργεί προσδοκίες για μια καινοτόμο, πιο συμμετοχική, θεσμική ανάγνωση των λογοτεχνικών κειμένων στη σχολική τάξη, οι οποίες τις πιο πολλές φορές, όπως διαπιστώθηκε, δεν εκπληρώνονται»* (Νικολαΐδου, 2008 στο Νικολαΐδου, Μαυρίδου, & Ρουβάς, 2016).

Κύριο ερευνητικό ερώτημα της εργασίας είναι το εξής:

- ❖ Κατά πόσο ένα εργαλείο/λογισμικό ψηφιοποίησης μπορεί να βελτιώσει και να ανανεώσει τη διδασκαλία της λογοτεχνίας;

Δευτερεύοντα ερευνητικά ερωτήματα είναι τα παρακάτω:

- ❖ Ποιες είναι οι τάσεις/ απόψεις των μαθητών της πειραματικής ομάδας αναφορικά με την αξιοποίηση των graphic novels στο μάθημα της Λογοτεχνίας;
- ❖ Ποιες είναι οι απόψεις των μαθητών της πειραματικής ομάδας αναφορικά με τη χρήση και τη χρησιμότητα των ΤΠΕ στο μάθημα της Λογοτεχνίας;
- ❖ Ποια είναι η στάση των μαθητών απέναντι στο λογισμικό που χρησιμοποιήθηκε;
- ❖ Πόσο εύκολα εξοικειώθηκαν οι μαθητές με τη διασκευή του λογοτεχνικού έργου;
- ❖ Ποιο είναι το επίπεδο εξοικείωσης των μαθητών/μαθητριών στο μάθημα της Λογοτεχνίας με τη χρήση νέων τεχνολογιών μετά το πέρας της διδακτικής παρέμβασης;

ii. Δομή εργασίας

Η εργασία αποτελείται από δύο μέρη. Το πρώτο αφορά το θεωρητικό υπόβαθρο και το δεύτερο την έρευνα που διεξήχθη στο πλαίσιο της.

Προκειμένου να επιτευχθεί ο ερευνητικός σκοπός της μελέτης, επιχειρήθηκε αρχικά η προσέγγιση του εννοιολογικού πλαισίου των όρων που πραγματεύεται η εργασία. Στο πρώτο κεφάλαιο επιχειρείται να δοθεί ορισμός των graphic novels και παρουσιάζονται έργα που διαδραμάτισαν σημαντικό ρόλο στην πορεία τους, ενώ στη συνέχεια γίνεται λόγος για στοιχεία της «γλώσσας» και γενικότερα της μορφής των κόμικς, αφού τα graphic novels χρησιμοποιούν τη φόρμα τους και αποτελούν πολύ σημαντικό στοιχείο για την κατανόησή τους.

Στο δεύτερο κεφάλαιο εξετάζουμε την ψηφιακή αφήγηση θεωρώντας απαραίτητη τη σύνδεσή της με τα ψηφιακά κόμικς, καθώς αποτελεί είδος που παρουσιάζει κοινά σημεία με αυτά, μπορεί να αξιοποιηθεί στην εκπαίδευση και αρκετές φορές «μοιράζεται» και τα ίδια τεχνολογικά εργαλεία. Αναφέρονται χαρακτηριστικά της, δίνονται ορισμοί, παρουσιάζονται τα πλεονεκτήματα της χρήσης της στην εκπαίδευση καθώς και κάποια εργαλεία ψηφιακής αφήγησης.

Στο τρίτο κεφάλαιο ορίζονται τα ψηφιακά κόμικς, γίνεται λόγος για την αξιοποίησή τους στην εκπαίδευση και παρουσιάζονται προγράμματα για τη δημιουργία τους, μεταξύ των οποίων και το πρόγραμμα Pixton που χρησιμοποιήθηκε στην έρευνά μας.

Στο τέταρτο κεφάλαιο επιχειρείται να οριστούν οι «Νέες Τεχνολογίες», να συσχετιστούν με την εφαρμογή τους στην εκπαίδευση και, στη συνέχεια, πιο συγκεκριμένα, με τη λογοτεχνία.

Το πέμπτο κεφάλαιο είναι αφιερωμένο στον *Ερωτόκριτο*, όπου αρχικά γίνεται λόγος για το έργο στην παραδοσιακή του μορφή, ενώ αμέσως μετά παρουσιάζεται στη σύγχρονη εκδοχή του, ως graphic novel, και, επίσης, η ψηφιοποιημένη εκδοχή του, που δημιουργήθηκε για τις ανάγκες της εργασίας.

Τα επόμενα κεφάλαια είναι αφιερωμένα στην έρευνα που διεξήχθη στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας, με σκοπό να αναδειχθούν τα αποτελέσματα από την αξιοποίηση ενός ψηφιοποιημένου graphic novel στη διδασκαλία της λογοτεχνίας.

Στο έκτο κεφάλαιο τίθεται η πρωτοτυπία της έρευνάς μας και στο έβδομο αυτή παρουσιάζεται λεπτομερώς. Αρχικά, αναφέρονται ο σκοπός και οι στόχοι της, ο τρόπος διεξαγωγής της, παρουσιάζεται η διδακτική παρέμβαση, καθώς και το δείγμα και τα ερευνητικά εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν.

Η εργασία ολοκληρώνεται με το όγδοο κεφάλαιο, όπου γίνεται αναφορά των αποτελεσμάτων και το ένατο κεφάλαιο, όπου πραγματοποιείται εξαγωγή των συμπερασμάτων και παρουσίαση ορισμένων προτάσεων για μελλοντική εφαρμογή.

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

GRAPHIC NOVEL

1.1 Τι ορίζουμε με τον όρο «graphic novel»

Στην προσπάθειά μας να ορίσουμε τα gn διαπιστώνουμε ότι είναι πολύ δύσκολο να επιτευχθεί αυτό για διάφορους λόγους. Αρχικά, θα πρέπει να λάβουμε υπόψη μας ότι ο όρος αυτός συνεχώς αναπροσαρμόζεται και αναδιαμορφώνεται, καθώς αφορά ένα νέο είδος που εξελίσσεται, με αποτέλεσμα να παραμένει ελαστικός (elastic term) (Ζέζου, 2015). Επιπλέον, συχνά τα gn τίθενται κάτω από την «ομπρέλα» των κόμικς, και αυτό έχει ως επακόλουθο αρκετές φορές να συγχέονται με αυτά. Και, ενώ τα graphic novels μπορεί να θεωρηθούν κόμικς, δεν είναι όλα τα κόμικς graphic novels (Hammond, 2009). Τα graphic novels σύμφωνα με τον Soloup (Αντώνη Νικολόπουλο) «αποτελούν έναν ασαφή περιγραφικό όρο που επιδέχεται διαφορετικές ερμηνείες. Θα λέγαμε πως το λιγότερο που πετυχαίνει ο όρος είναι να προσδιορίσει με ακρίβεια το περιεχόμενο της συγκεκριμένης φόρμας. Αντίθετα επιθυμεί ή, για να ακριβολογούμε, επιδιώκει, να δηλώσει ότι GN “είναι τα κόμικς που δεν μοιάζουν με τα κόμικς που ξέρατε”» (Soloup 2017: 5).

Δεν είναι εύκολο να δώσουμε έναν ορισμό, κυρίως, αν λάβουμε υπόψη μας ότι είναι ένας όρος που προήλθε από τον εκδοτικό χώρο και δημιουργεί μια σειρά από προβληματισμούς. Ειδικότερα, ο όρος «novel» μάς προβληματίζει όσον αφορά τη χρήση του, καθώς σημαίνει «μυθιστόρημα» και, κατά συνέπεια, θα έπρεπε να αποκλειστούν έργα από άλλα είδη, όπως ιστορία, μυθολογία, παραμύθια κ.λπ. Ο όρος «novel», όμως, δόθηκε προφανώς στην προσπάθεια να συνδεθεί η νέα αυτή φόρμα με τη λογοτεχνία επιθυμώντας, παράλληλα, να τονισθεί η διαφοροποίησή των gn από τα κόμικς, που είχαν προηγηθεί και χαρακτηριστεί ως «παιδικά», «ευτελή» και «παραλογοτεχνικά» (Soloup, 2017). Προβληματισμό, όμως, δημιουργεί και ο όρος «graphic», ο οποίος προφανώς σχετίζεται με τη σχεδιαστική φόρμα της εικόνας (χρώμα, σχέδιο, γραμμή) (Ζέζου, 2015), κυρίως, αν αναλογιστούμε τις προσπάθειες μετάφρασης. Συναντούμε, για παράδειγμα, σε μεταπτυχιακές εργασίες και στο διαδίκτυο, μεταφράσεις του gn ως «Γραφική Νουβέλα», «Γραφιστικές αφηγήσεις», «Γραφιστική Ιστορία», «Εικονογραφημένη Νουβέλα», «Γραφιστικό Μυθιστόρημα» κ.τ.λ. (Soloup, 2017).

Σύμφωνα με τις Χριστοδουλίδου και Μουλά (2017) προτείνεται και ο όρος «*graphic narrative*» που αποτελεί το κειμενικό είδος και περιλαμβάνει τα κόμικς και τα *graphic novels* καθώς τα κριτήρια της διαφοροποίησης, αυτών των ειδών τουλάχιστον, κατά την πρώτη φάση της διερεύνησής τους δεν ήταν εύκολο να καθοριστούν με σαφήνεια. Σύμφωνα με τις συγγραφείς (Χριστοδουλίδου & Μουλά, 2017), ο όρος «*graphic narrative*»-«*γραφιστική αφήγηση*» εισήχθη από τους Hillary Chute και Marianne Dekoven (2006) σε μια προσπάθεια να αποφευχθεί η σύγχυση μεταξύ των *graphic novels* και των *comics*, καθώς τα μεταξύ τους όρια είναι πολλές φορές δυσδιάκριτα ή δεν υπάρχει απόλυτη συμφωνία θέσεων γύρω από αυτά. Η Ζέζου στη διδακτορική της διατριβή (2015) σχετικά με τον όρο «*graphic narrative*» αναφέρει χαρακτηριστικά ότι «...ο περιοριστικός όρος *μυθιστόρημα (novel)* αντικαθίσταται από τον γενικό όρο *μιας αφήγησης (narrative)* που χρησιμοποιεί τη γλώσσα των κόμικς και ταυτόχρονα αναπροσαρμόζει τα όρια του μέσου των κόμικς και αναδεικνύει τις δυνατότητες της φόρμας...».

Ο Solour (2012) χρησιμοποιεί τον όρο «*εικονογραφηματολογικό μυθιστόρημα*» περιγράφοντας τα κυρίαρχα χαρακτηριστικά του συγκεκριμένου αφηγηματικού είδους και θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί με την ελληνική εκδοχή του όρου (Κρητικός & Σαμπανίκου, 2017). Η χρήση, όμως, του όρου *graphic novel* ξεκίνησε από τις ΗΠΑ σε μια πρώτη προσπάθεια να συνδυαστούν τα κόμικς με το βιβλίο, δηλαδή με το σοβαρό ανάγνωσμα και, παράλληλα, να αποδεσμευτούν από τα εφήμερα κόμικς περιπτέρου. Στην πραγματικότητα, ο όρος *gn* εμφανίστηκε με σκοπό να διαχωριστούν με σαφήνεια από τα *mainstreet comics* και από τα κόμικς, που απευθύνονταν αποκλειστικά σε παιδιά (Μέον, 2017). Οι συγγραφείς έψαχναν πια τρόπους να χρησιμοποιήσουν τη φόρμα των κόμικς, για να απευθυνθούν σε ενήλικες. Ο όρος θεωρείται ότι «εγκαινιάστηκε» (αν και ήδη χρησιμοποιούταν), όταν ο Will Eisner τον χρησιμοποίησε, για να περιγράψει το έργο του «*A Contract with God and Other Tenement Stories*» που εκδόθηκε το 1978 (Eisner, 1978). Ο Eisner, αναγνωρισμένος δημιουργός χρησιμοποιεί τον όρο, για να περιγράψει μια αφήγηση που διαφοροποιείται από αυτά που εκδίδονταν έως τότε και «...σε μια προσπάθεια να αποβάλει τη ρετσινιά των κόμικς ως μαζικών και μη ποιοτικών προϊόντων, επινόησε αυθόρμητα τον όρο» (Χριστοδουλίδου & Μουλά, ό.π.: 4). Ο όρος έγινε αποδεκτός και ο Will Eisner θεωρείται «πατέρας» του *graphic novel* (Ζέζου, 2015). Το γεγονός, όμως, που σηματοδότησε τα *graphic novels* τόσο ως προς τη χρήση του όρου όσο και τη συστηματική έκδοσή τους προσδίδοντάς τους κύρος, ήταν η βράβευση του *Maus* με το λογοτεχνικό βραβείο *Pulitzer-Prize* το 1992, που

διέγειρε τεράστιο αναγνωστικό ενδιαφέρον και επέφερε υψηλές πωλήσεις των graphic novels γενικότερα.

Προσπαθώντας να ορίσουμε τα graphic novels θα παραθέσουμε σύντομα κάποιους ορισμούς για τα κόμικς. Ο Scot McCloud (1993) στο βιβλίο του *Understanding Comics* ορίζει τα κόμικς αναφέροντας ότι «είναι σχήματα και εικόνες ευρισκόμενα εσκεμμένα σε σειρά με σκοπό να μεταδώσουν πληροφορίες ή και να προκαλέσουν αισθητική αντίδραση από τον χρήστη». Σύμφωνα με τον Μαρτινίδη (1982) τα κόμικς αποτελούν εικονογραφήματα και παρουσιάζουν τη λογοτεχνία με ζωγραφική. Σύμφωνα με τον Αντωνιάδη (1995) υπάρχουν δύο μορφές κόμικς, που συνήθως χρησιμοποιούνται, και είναι οι εξής: α) τα κόμικς στριπ, με τα οποία πραγματοποιείται η αφήγηση μίας ιστορίας σε τρία, ή τέσσερα καρέ, δηλαδή πρόκειται για μια ιστορία μικρής έκτασης, και β) τα βιβλία κόμικς, τα οποία αφηγούνται μεγαλύτερες ιστορίες είτε σε περιοδικά είτε σε βιβλία.

Και ενώ για τα κόμικς έχουν δοθεί αρκετοί ορισμοί, δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο και για τα graphic novels. Από το 1960 που πρωτοεμφανίστηκε ο όρος graphic novel, δεν έχουμε καταλήξει σε έναν σαφή ορισμό, που να είναι καθολικά αποδεκτός, για τους λόγους που αναφέρθηκαν παραπάνω. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι πρόκειται περισσότερο για μια νέα λογοτεχνική φόρμα, παρά για ένα συγκεκριμένο είδος. Οι Κρητικός και Σαμπανίκου (2017: 5) ως ερευνητές των κόμικς στην Ελλάδα και έπειτα από μια διερεύνηση του όρου, παίρνουν θέση αναγνωρίζοντας «ως γκράφικ νόβελ μια πολυσέλιδη αφήγηση μυθοπλασίας, υψηλής καλλιτεχνικής αισθητικής, η οποία χρησιμοποιεί την αφηγηματική γλώσσα των κόμικς, απευθύνεται σε ενήλικο κοινό και εκδίδεται αυτούσια και για πρώτη φορά σε μορφή που προσεγγίζει αυτήν ενός μυθιστορήματος». Παρόμοια είναι και η θέση του Παπαδάτου (2017) ότι «Graphic novel» είναι ένα κόμικς με έκταση και δομή όμοια με εκείνη του μυθιστορήματος. Επομένως, λαμβάνοντας υπόψη τον όρο «novel», δηλαδή, «μυθιστόρημα», θεωρούμε ότι ο ελάχιστος αριθμός σελίδων θα πρέπει να είναι οι 150, έτσι ακριβώς, όπως διαχωρίζεται και στον χώρο της λογοτεχνίας ένα «μυθιστόρημα» από μια «νουβέλα».

Σύμφωνα με τον Stephen Weiner (2003) τα γκράφικ νόβελς, είναι κόμικς σε μέγεθος βιβλίου, φτιαγμένα, για να διαβάζονται ως μία ιστορία. Πρόκειται για έναν ευρύ ορισμό που περιλαμβάνει συλλογές ιστοριών και από αφηγηματικά είδη, όπως οι ιστορίες μυστηρίου και τα υπερηρωικά κόμικς αλλά και άλλα έργα, όπως το *Maus* του Άρτ Σπίγκελμαν ή μη

μυθοπλαστικές αφηγήσεις, όπως το δημοσιογραφικό *Palestine* του Τζο Σάκκο. Ο εικαστικός καλλιτέχνης Eddie Campbell ορίζει το graphic novel ως «αφηγηματικό κόμικς που είναι ισοδύναμο σε μορφή και μέγεθος με το μυθιστόρημα της πεζογραφίας», σημειώνοντας επίσης ότι «άλλοι χρησιμοποιούν τον όρο για να υποδείξουν μια μορφή που είναι κάτι περισσότερο από ένα κόμικς - πράγματι ένα νέο μέσο εντελώς» (Campbell 2007: 13-14). Σε γενικές γραμμές τα gn διατηρούν τα εξωτερικά γνωρίσματα του βιβλίου, όπως είναι η βιβλιοδεσία, το χοντρό εξώφυλλο, ο μεγάλος αριθμός σελίδων και τέλος, ο χώρος πώλησής τους είναι το βιβλιοπωλείο (Ζέζου ό.π.). Έχουν, όμως, και χαρακτηριστικά των κόμικς, όπως το ότι χρησιμοποιούν τη διαδοχική τέχνη, για να αφηγηθούν μια ιστορία συνδυάζοντας λέξη και εικόνα (Get Graphic, 2007). Είναι, συνήθως, αντιληπτά ως ολοκληρωμένα βιβλία και αποτελούν αυτοτελείς και αυτοδύναμες ιστορίες με πιο σύνθετη πλοκή από τα κόμικς. Απευθύνονται σε όλες τις ηλικίες, έχουν ευρεία θεματολογία και περιλαμβάνουν πολλά είδη λογοτεχνίας. Έτσι, τα graphic novels διατηρούν τα παραδοσιακά στοιχεία του βιβλίου, με την έννοια της λογοτεχνίας ταυτόχρονα με τη χρήση της γλώσσας των κόμικς (Daniel, 2013) και δημιουργούν ένα νέο μέσο για τη λογοτεχνία, γιατί συνδυάζουν το κείμενο και την εικόνα, το οπτικό και το λεκτικό (Bucher & Manning, 2004). Τόσο το κείμενο όσο και η εικόνα πρέπει να διαβαστούν, για να γίνει κατανοητή η ιστορία. Σε μια ακόμη ενδιαφέρουσα απόπειρα απόδοσης ορισμού ο Παπαδάτος (ό.π.: 1) υπογραμμίζει ότι «η διαδικασία δημιουργίας ενός graphic novel έχει ομοιότητες με εκείνες του μυθιστορήματος και του κινηματογραφικού έργου. Στο κείμενο αναπτύσσονται στοιχεία από τις εσωτερικές διαδρομές που ακολουθούν οι δύο βασικοί συντελεστές ενός “graphic novel”, ο σεναριογράφος και ο σκιτσογράφος σε μια δημιουργική προσπάθεια.»

Αξίζει να σημειώσουμε ότι, αν και πρόκειται για ένα νέο σχετικά είδος, μετρά ήδη αρκετές δεκαετίες παρουσίας με τεράστια εκδοτική επιτυχία παγκοσμίως. Η άνθισή του, από τη δεκαετία του 1980 και μετά, συνέβαλε καθοριστικά στην ανατροπή της προκατάληψης που ακολουθούσε τα κόμικς, ως έργα επιβλαβή για την ηθική των αναγνωστών, τα οποία κατατάσσονταν στην παραλογοτεχνία. «Οι δημιουργοί των graphic novels, σε μια προσπάθεια αποκατάστασης, ηθικής αναβάθμισης και αποβολής του αρνητικού στίγματος που έφερε το μέσο, εμβάλλουν στοιχεία αυτοναφορικού - σχολιαστικού και μετα-κειμενικού - θεωρητικού χαρακτήρα στα έργα τους, σε μια προσπάθεια αυτο-ορισμού και επαν-οριοθέτησης του πεδίου της κοινωνικής πρακτικής που τους αναλογεί» (Χριστοδουλίδου & Μουλά ό.π.: 1). Σήμερα, τα κόμικς είναι επισήμως πια τέχνη, για την ακρίβεια η 9^η τέχνη.

Γενικά, αν θέλουμε να παραβάλουμε τα δύο είδη (τα κόμικς και τα graphic novels) θα διαπιστώσουμε ότι τα πρώτα διαφέρουν σε διάφορα σημεία, όπως το γεγονός ότι τα κόμικς είναι συνήθως κάποιες λωρίδες σε στήλες εφημερίδων (comic strip) ή απλά βιβλιάρια φθηνού χαρτιού 20-24 σελίδων. Τα graphic novels από την άλλη είναι μεγαλύτερα σε έκταση και έχουν τη μορφή βιβλίου. Τα κόμικς, επίσης, συχνά περιέχουν ένθετες σελίδες με διαφημίσεις, ενώ τα graphic novels όχι. Επίσης, τα περισσότερα κόμικς εμφανίζονται σε συνέχειες με κάποια περιοδικότητα, ενώ τα graphic novels αποτελούν μια αυτόνομη και αυτοτελή ιστορία χωρίς να σχετίζονται με κάποιο άλλο graphic novel ή κόμικς. Τα graphic novels ενδέχεται, απλώς, κάποια στιγμή να αποτελέσουν μέρος κάποιας ανθολογίας ή συλλογής.

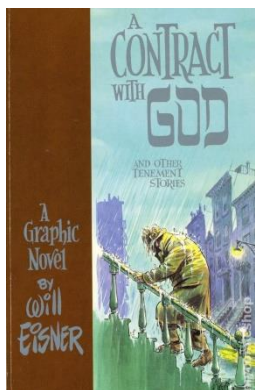
Κλείνοντας, το μόνο σίγουρο είναι ότι τα graphic novels, παρόλο που αποτελούν ένα πρόσφατο εκδοτικό φαινόμενο (Ζέζου, 2017), ολοένα και περισσότερο φαίνονται να κερδίζουν «έδαφος» αποκτώντας καινούργιες εκδόσεις. Παρόλα αυτά ο ορισμός τους ακόμη και σήμερα, πολλές δεκαετίες μετά την «εισαγωγή» του όρου, είναι δύσκολο να δοθεί. Όπως πολύ χαρακτηριστικά αναφέρει η Ζέζου (ό.π.: 10) «*To graphic novel, ως τμήμα της γραφιστικής λογοτεχνίας (graphic literature) είτε απευθύνεται σε ενήλικους είτε, πολύ περισσότερο, σε παιδιά, δύσκολα εντάσσεται μέσα στο πλαίσιο ενός καθολικώς αποδεκτού ορισμού που θα καλύπτει όλο το εύρος των θεωρούμενων ως δειγμάτων του και θα περιχαράκωνει το είδος με σαφή και διακριτά όρια.*».

1.2 Σημαντικά έργα

I. A Contract with God and Other Tenement Stories

Will Eisner

Αρχικά θα αναφερθούμε στο έργο «A contract with God and other tenement stories» που γράφτηκε από τον Will Eisner το 1978. Το έχουμε ήδη αναφέρει ως ένα πολύ σημαντικό έργο, καθώς ο Will Eisner πρωτοχρησιμοποίησε τον όρο gn και, μάλιστα, θεωρείται «εισηγητής» του (Χριστοδουλίδου & Μουλά, 2017). Στην πραγματικότητα, όμως, πρόκειται για την πρώτη



Εικόνα 1: Eisner-
Contract with God

αυτοδήλωση, γιατί ο όρος ήδη χρησιμοποιούταν. Ο Eisner απλώς «τόλμησε» να τοποθετήσει στο εξώφυλλο την ένδειξη «graphic novel». Ο Eisner, ήταν ήδη γνωστός κομικογράφος από το ένθετο Spirit σε κυριακάτικη εφημερίδα με αυτοτελείς ιστορίες (Dong, 2011). Ήταν καταξιωμένος στον χώρο, γνώριζε πολύ καλά τη δυναμική των κόμικς και επεδίωκε με την αυτοδήλωση αυτή να εγκαινιάσει έναν νέο τρόπο αντιμετώπισης των κόμικς. Στην πραγματικότητα ο όρος graphic novel είχε ήδη χρησιμοποιηθεί από τον κριτικό κόμικς Kyle το 1961 σε ένα άρθρο για το μέλλον των κόμικς (Μέον, 2017). Ο Eisner, όμως, ήταν αυτός που συνέβαλε στη διάδοση του όρου και την παραγωγή γν στην έως τότε «βιομηχανία» των κόμικς. Αν και είχε ήδη ξεκινήσει από το 1936 να δημιουργεί κόμικς, είχε δηλώσει ότι επινόησε τον όρο ως ένα τέχνασμα, για να αυξήσει την πιθανότητα να εκδοθεί μια εικονογραφημένη σειρά από αλληλένδετες ιστορίες για τις οικογένειες Εβραίων της εργατικής τάξης κατά τη διάρκεια της παγκόσμιας οικονομικής ύφεσης (Arnold, 2003) (Weiner, 2003).

Το έργο αποτελείται από τέσσερις, σχεδόν βιογραφικές (ημι-βιογραφικές), ιστορίες και φαίνεται να είναι κάτι διαφορετικό από όσα είχε εκδόσει ως τότε ο Eisner, ενώ παράλληλα είναι ξεκάθαρο ότι είχε επηρεαστεί και ο ίδιος από αυτό που είχε δηλώσει στο εξώφυλλο. Ξεφυλλίζοντάς τες θα διαπιστώσουμε ότι τα τέσσερα αυτά κεφάλαια είναι διαφορετικά μεταξύ τους.



Εικόνα 2: Eisner-
Contract with God

Ασπρόμαυρα ή έγχρωμα, σε κλασική ακολουθία μοτίβων ή χρησιμοποιώντας άλλους συνδυασμούς κειμένου και εικόνας, άλλοτε με χαρακτήρα σοβαρό και άλλοτε σατιρικό, παρατηρείται μια ποικιλομορφία, δηλαδή, που καθιστά σαφές το γεγονός ότι ένα νέο είδος έχει «ανατείλει» (Μέον, 2017).

Το βιβλίο αποτελείται από τέσσερις αυτοτελείς ιστορίες. Αυτές οι ιστορίες επικεντρώνονται στους φτωχούς και άτυχους ανθρώπους που ζουν κάτω από άθλιες και σκληρές συνθήκες στις εργατικές κατοικίες στο Μπρονξ στο Μανχάταν. Ο Eisner κατάφερε να απεικονίσει άψογα τις συγκινητικές

και τραγικές ιστορίες που προκύπτουν στις φτωχογειτονίες. Τα τέσσερα κεφάλαια του βιβλίου είναι: 1. *Συμβόλαιο με τον Θεό (A contract with God)* 2. *Ο πλανόδιος τραγουδιστής (Street singer)* 3. *Ο επιστάτης (the Super)* 4. *Coolalein (cook alone- οι παραθεριστές)*.

Η πρώτη ιστορία αναφέρεται στον Frimme Hersh (ουσιαστικά ο ίδιος ο W.Eisner), ένας αγαθός και βαθιά θρησκευόμενος Εβραίος που καταλήγει στην Αμερική, αλλά πριν εγκαταλείψει τα πατρία εδάφη συνάπτει ένα συμβόλαιο με τον Θεό: αυτός θα τον υπηρετεί και ο Θεός θα τον προστατεύει. Όταν, χρόνια αργότερα, η υιοθετημένη κόρη του πεθαίνει, εξοργίζεται, σπάει το συμβόλαιο και γίνεται ένας αδίστακτος καπιταλιστής, έως τη στιγμή που αποφασίζει ότι το συμβόλαιο δεν τηρήθηκε από τον Θεό, γιατί, ίσως, δεν ήταν σωστά διατυπωμένο. Έτσι, θεωρεί ότι πρέπει να συνάψει ένα καινούργιο συμβόλαιο, που, όμως, ο ήρωας δεν προλαβαίνει να επικυρώσει, γιατί πεθαίνει.

Η δεύτερη ιστορία αφορά έναν πλανόδιο τραγουδιστή, που περιφέρεται στους δρόμους, άνεργος και αλκοολικός. Συναντά μια ώριμη γυναίκα, πρώην τραγουδίστρια της όπερας, που του υπόσχεται να τον βοηθήσει να κάνει καριέρα με αντάλλαγμα τις ερωτικές του υπηρεσίες. Ο Eddie, ο τραγουδιστής, την επόμενη μέρα ξοδεύει χρήματα για κάποιο κουστούμι και, όταν επιχειρεί να επιστρέψει στο διαμέρισμα της γυναίκας, δεν τα καταφέρνει, καθώς δεν θυμάται πού μένει ούτε έχει σημειώσει τη διεύθυνσή της. Έτσι, τα όνειρά του «γίνονται καπνός», μαζί με τα λεφτά που του έχει δώσει για κουστούμι.

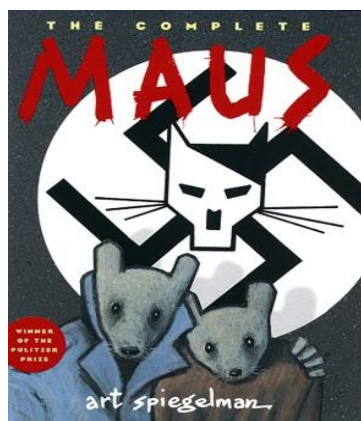
Και, ενώ η ιστορία του πλανόδιου τραγουδιστή απεικονίζει παραστατικά το θέμα του αλκοολισμού, η τρίτη ιστορία κάνει σαφείς υπαινιγμούς στο θέμα της παιδεραστίας. Ένα μικρό κοριτσάκι εξοντώνει τον σκληρό γερμανό επιστάτη της πολυκατοικίας στην οδό Ντόμπσι, με τέτοιο τρόπο, που μόνο μια πολύ σκληρή ζωή μπορεί να έχει διδάξει σε ένα τόσο μικρό παιδί. Όλοι οι ενοικιαστές φοβούνται τον επιστάτη και τον αντιπαθούν. Ο μόνος φίλος που έχει είναι ο σκύλος του. Μια μέρα η Rossie, ένα νεαρό κορίτσι που ζει στη φτωχογειτονιά, τον προσεγγίζει και τον παρενοχλεί η ίδια με σκοπό να του κλέψει χρήματα. Εξαιτίας της γενικότερης αντιπάθειας και προκατάληψης που υπήρχε στο πρόσωπο του γερμανού επιστάτη, ήταν εύκολο για τη νεαρή κοπέλα να την πιστέψουν οι ένοικοι, να την υποστηρίξουν και τελικά να οδηγήσουν τον επιστάτη στην αυτοκτονία.

Τέταρτο και τελευταίο είναι το κεφάλαιο «Cookalein- οι παραθεριστές». Εδώ παρατηρούμε ότι οι καλοκαιρινές διακοπές προσφέρουν ευκαιρίες για κάθε λογής συνεντεύξεις είτε πρόκειται για πολυτελή ξενοδοχεία όπου εκδηλώνονται ειδύλλια συμφέροντος είτε για αγροκτήματα, που μεταμορφώνονται σε ιδιαίτερες πανσιόν. Μετά το πέρας των διακοπών, όλα γυρίζουν στους κανονικούς τους ρυθμούς και οι τυχεροί είναι λίγοι. Πιο αναλυτικά, βλέπουμε τις καλοκαιρινές διακοπές διάφορων ανθρώπων, ενός δεκαπεντάχρονου αγοριού και της μητέρας του, που ο πατέρας τούς στέλνει διακοπές, για να περάσει περισσότερο χρόνο με την ερωμένη του, ή του Μπένι και της Κόλντι που μένουν σε ένα πολυτελές ξενοδοχείο κοντά στην *Cookalein* με στόχο να βρουν, να δελεάσουν και να επωφεληθούν από κάποιον πλούσιο, αλλά τελικά καταφέρνουν να πλησιάσουν ο ένας τον άλλον.

II. Maus

Art Spiegelman

Αξιοσημείωτο, επίσης, εκείνης της χρονικής περιόδου, και ένα από τα σημαντικότερα έργα της



Εικόνα 3: Maus-Art Spiegelman

κατηγορίας του όλων των εποχών, είναι και το *Maus* του Art Spiegelman που βραβεύτηκε και με το βραβείο *Pulitzer*. Στη δεκαετία του 1970, ο Spiegelman ξεκίνησε να ασχολείται με το είδος του *underground comic*, στο πλαίσιο του οποίου δημιούργησε και το έργο του, *Maus*. Από το 1980 εκδίδει ανά κεφάλαιο το *Maus* και το 1986 συγκεντρώνεται σε έναν τόμο και γίνεται ένα από τα αναγνώσματα με τις μεγαλύτερες πωλήσεις όλων των εποχών (Ζέζου, 2015). Το 1991 εκδίδεται και ο δεύτερος τόμος και το 1992 κερδίζει το βραβείο *Pulitzer* σε ειδική κατηγορία, καθώς ήταν αδύνατο να ενταχθεί στις ήδη υπάρχουσες. Εδώ αξίζει να σημειωθεί ότι ήταν το

πρώτο βραβείο που απονεμήθηκε ποτέ σε κόμικς. Από εκείνη τη χρονιά και μετά τα *graphic novels* ολοένα και κερδίζουν σε δημοτικότητα, παρόλο που ο Spiegelman δεν αποδέχεται, ακόμη

και ως σήμερα, τον όρο *Graphic Novel*. Ο ίδιος προτιμά και χρησιμοποιεί τον όρο *comic book novel* (Gravett, 2005).

Το *Maus* αποτελεί διήγηση των γεγονότων του Ολοκαυτώματος με τρόπο μυθιστορηματικό με αυτοβιογραφικά στοιχεία. Το έργο φέρει τον δεύτερο τίτλο *A Survivor's Tale* (Η Ιστορία ενός Επιζήσαντα) και κυκλοφορεί σε δύο τόμους. Ο Spiegelman παραχωρεί στον πατέρα του τον ρόλο του αφηγητή και μεταπηδά συχνά από το παρελθόν στο παρόν με αποτέλεσμα το *Maus* να μην αποτελεί απλώς μια εξιστόρηση των τραγικών γεγονότων του Β' Παγκόσμιου Πολέμου, αλλά μια πολυεπίπεδη προσέγγιση στη ζωή των ανθρώπων που έζησαν τα τραγικά εκείνα γεγονότα. Οι χαρακτήρες είναι ζωόμορφοι όπου οι Εβραίοι, για παράδειγμα, παρουσιάζονται σαν ποντίκια, οι Γερμανοί σαν γάτες, οι Πολωνοί σαν γουρούνια και οι Αμερικάνοι, κατά το τέλος, σαν σκυλιά.

Ουσιαστικά, για πρώτη φορά ένα τόσο τραγικό γεγονός, αυτό του Ολοκαυτώματος, παρουσιάζεται στο κοινό με τη μορφή κόμικς, και μάλιστα ξεκάθαρα προσανατολισμένο σε ενήλικο κοινό (Witek, 2007) (Baetens, 2001). Για αρκετό καιρό, μάλιστα, χαρακτηριζόταν ως κόμικς, καθώς δεν είχε καθιερωθεί στη συνείδηση του κοινού ο όρος *graphic novel*. Οι αναγνώστες μπορούσαν, όμως, να αναγνωρίζουν ότι πρόκειται για κάτι διαφορετικό από αυτά που είχαν συνηθίσει ως τότε, αφού πάντοτε το θεωρούσαν πολύ ξεχωριστό κόμικς με λογοτεχνικό ύφος ή ένα ιδιαίτερο βιβλίο-κόμικς. Σήμερα χαρακτηρίζεται από τους περισσότερους μελετητές ως *graphic novel* και, μάλιστα, κορυφαίο στο είδος του. Ουσιαστικά ήταν αυτό το *graphic novel* που έδωσε την ώθηση για τη δημιουργία νέων και οδήγησε στην αναθεώρηση της αντιμετώπισης τόσο των *graphic novels* όσο και των κόμικς γενικότερα.

Ο πρώτος τόμος, ονομάζεται «Ο πατέρας μου αιμορραγεί την ιστορία» (*Maus. I: A Survivor's Tale: My Father Bleeds History*) και σε αυτόν, ο Art Spiegelman, αφηγείται την ιστορία του πατέρα του, ο οποίος επιβίωσε από το Ολοκαύτωμα. Ο πατέρας του, Βλάντεκ, αφηγείται τα όσα έζησε από το 1943 και εξής. Περιγράφει πώς γνώρισε τη μητέρα του Spiegelman σε μία πόλη της Πολωνίας και, στη συνέχεια, όλα τα γεγονότα από τα γκέτο του Άουσβιτς μέχρι την απόδρασή τους από την γκεστάπο. Λόγω της εβραϊκής τους καταγωγής, ήταν αναγκασμένοι να μετακομίζουν συνεχώς μέχρι που συνελήφθησαν και πάλι από τη γκεστάπο, με αποτέλεσμα να παραμείνουν στο Άουσβιτς μέχρι το τέλος του Β' Παγκόσμιου Πολέμου.

Ξαφνικά, βρισκόμαστε στο έτος 1986, όπου παρουσιάζονται οι συνθήκες ζωής γενικά στα στρατόπεδα, η βία που δέχθηκαν και η διαδικασία επιλογής των κρατούμενων για εργασία ή εκτέλεση. Στον δεύτερο τόμο, όπου εκτυλίσσονται όλα αυτά, με τίτλο «Και εδώ αρχίζουν τα προβλήματά μου» (*Maus II: A Survivor's Tale: And Here My Troubles Began*) περιγράφονται τα βασανιστήρια που υπέστησαν οι κρατούμενοι τότε.

Τα γεγονότα στο *Maus* παρουσιάζονται από δύο οπτικές. Από τη μία πλευρά, η οπτική θυμάτων που επιβίωσαν από το Ολοκαύτωμα, με δεσπόζουσα αυτήν του πατέρα Spiegelman, η οποία στηρίζεται σε προσωπικά βιώματα και αναμνήσεις, και από την άλλη πλευρά, η οπτική των απογόνων των θυμάτων. Έμμεσα υπήρξαν θύματα και οι ίδιοι, καθώς η ζωή τους στιγματίστηκε από τη ζωή των γονιών τους και τις τραυματικές εμπειρίες τους από το Ολοκαύτωμα.



Εικόνα 4: Maus-ζωομορφισμός

κτηνωδίες με έναν αλληγορικό τρόπο.

Η τεχνική με την οποία δημιουργήθηκε το συγκεκριμένο κόμικς είναι αυτή του *ζωομορφισμού*, μια τεχνική που την έχουμε συνηθίσει στα παραμύθια αλλά και στα κόμικς γενικότερα. Ωστόσο, εδώ ο Spiegelman μέσω αυτής της τεχνικής καταφέρνει να αποτυπώσει την κτηνωδία του πόλεμου, να θίξει μια οδυνηρή πραγματικότητα μέσω των ζώων και να παρουσιάσει πραγματικά τραγικά γεγονότα και



Εικόνα 5: In the Shadow of No Tower

Ο Art Spiegelman, επίσης, καταγράφει το 2004 σε graphic novel (ή σε κόμικς, κατά τον ίδιο) την οδυνηρή του εμπειρία από το τρομοκρατικό χτύπημα και την πτώση των Δίδυμων Πύργων με τίτλο *In the Shadow of No Tower*. Ο ίδιος και η σύζυγός του γίνονται μάρτυρες του τραγικού αυτού συμβάντος, καθώς το τρομοκρατικό χτύπημα γίνεται λίγα τετράγωνα πιο πέρα από το διαμέρισμά τους, όπου διέμεναν. Η δεκατετράχρονη, τότε, κόρη τους βρίσκεται σε σχολείο της περιοχής και ο Spiegelman αρχίζει να αναζητά το παιδί μέσα στη σκόνη και στον πανικό.

Λίγες μέρες αργότερα υπέβαλε στο *New Yorker*, το ιστορικό νεοϋορκέζικο περιοδικό που συγκεντρώνει μεγάλο μέρος της αμερικανικής διανοήσης αναφορικά με την πολιτιστική ζωή της πόλης, μια εικόνα που σοκάρει: οι Δίδυμοι Πύργοι, κατάμαυροι, έστεκαν

στη θέση τους μπροστά από ένα σκούρο γκρι-μαύρο φόντο. Καλλιτεχνική διευθύντρια του *New Yorker* ήταν η σύζυγος του Art Spiegelman, Francoise Mouly, η οποία, όπως εξήγησε μεταγενέστερα, υπήρχε αρχικά η σκέψη να μην βάλουν καθόλου εξώφυλλο, αλλά μόνο μια ολόμαυρη σελίδα. Τότε, ο Art πρότεινε να προσθέσουν τα περιγράμματα των δύο πύργων, τη σκιά τους, *black on black*.

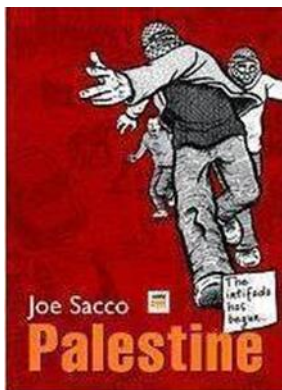
Η Francoise Mouly, αναφέρει ότι από εκεί που δεν είχαν εξώφυλλο τελικά κατάφεραν να βρουν μια εικόνα ικανή να τους μεταφέρει εύστοχα την αίσθηση «της αβάσταχτης απώλειας της ζωής, της ξαφνικής απώλειας στον ορίζοντα και της απότομης ρήξης στον ιστό της πραγματικότητας» (Τσακνιά, 2017). Τελικά, στις 24 Σεπτεμβρίου, το *New Yorker* κυκλοφόρησε με αυτήν την εικόνα στο εξώφυλλό του.

Το έργο δημοσιεύτηκε το 2003 πρώτα σε comic strip στη γερμανική εφημερίδα *Die Zeit* και το 2004 σε μορφή βιβλίου. Στο βιβλίο είναι έκδηλο το μετατραυματικό στρες που υπέστη ο συγγραφέας μετά τις επιθέσεις, αλλά, ταυτόχρονα, ο Spiegelman βρίσκει βήμα για να ασκήσει κριτική στην πολιτική του τότε προέδρου των ΗΠΑ, Μπους, και να εκφράσει τη διαφωνία του για τον πόλεμο στο Ιράκ (Ζέζου, 2015). Συχνές, επίσης, είναι οι αναφορές και οι παραλληλισμοί που κάνει με το *Maus*.

III. Palestine

Joe Sacco

Ο συγγραφέας Joe Sacco δεν ήταν ιδιαίτερα γνωστός πέρα από τον χώρο των κόμικς, αλλά είχε ένα μακροχρόνιο ενδιαφέρον για τη Μέση Ανατολή γενικά και, ειδικά, για την αραβοϊσραηλινή διένεξη. Ο δημιουργός, στο έργο του *Palestine*, εξιστορεί τα γεγονότα κατά τη διάρκεια του πολέμου στη Μέση Ανατολή. Αφού διάβασε πολλά βιβλία σχετικά με τη σύγκρουση, αποφάσισε να «διεισδύσει» ακόμη περισσότερο στην ισραηλινοπαλαιστινιακή σύγκρουση δημιουργώντας ένα «εικονογραφημένο ταξιδιωτικό ημερολόγιο».



Εικόνα 6: Palestine

Στα τέλη του 1991 και στις αρχές του 1992, ο Τζο Σάκο πέρασε δυο μήνες με τους Παλαιστίνιους στα Κατεχόμενα Εδάφη, ταξιδεύοντας και κρατώντας σημειώσεις. Μόλις επέστρεψε στις Ηνωμένες Πολιτείες στα μέσα του 1992, ξεκίνησε να γράφει και να σκισάρει το *Palestine*, που δημοσιεύτηκε σε συνέχειες ανά μερικούς μήνες από το 1993 έως το 1995 και βασίστηκε στις εκτεταμένες συνεντεύξεις με τους κατοίκους, κυρίως τους Παλαιστίνιους και τις έντονες παρατηρήσεις του (Brister, 2014).

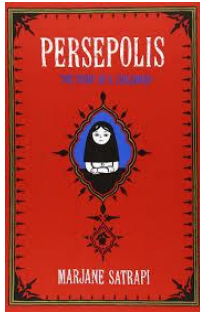
Ενώ ο Sacco φαινομενικά επιθυμεί να «διηγηθεί ιστορίες», η συμβολή του στην παλαιστινιακή αφήγηση δεν παίρνει τη μορφή του παραδοσιακού ρεπορτάζ. Αντίθετα, χρησιμοποιεί τη φόρμα των κόμικς για να φτάσει σε αυτό που αποκαλούμε «ουσιαστική αλήθεια» του τόπου, την καθημερινή ζωή ενός λαού υπό φυσική, οικονομική και πολιτιστική κατοχή. Εστιάζοντας στον τρόπο με τον οποίο η ιδιωτική ζωή επηρεάζεται από τη δημόσια πολιτική, ο Sacco απεικονίζει την εκδικητική θηλιά του καθημερινού τρόμου, καθώς περιηγείται στην ιστορία και στις πολιτικές ευαισθησίες της περιοχής. Καταγράφει τις εμπειρίες του, αφού, έπειτα από εκτεταμένη έρευνα και περισσότερες από εκατό συνεντεύξεις με Παλαιστίνιους και Εβραίους, έχει αποκτήσει πρόσβαση σε οικείες μαρτυρίες, δίνοντας έτσι χώρο σε λεπτομέρειες και περιγραφές που κανονικά αποκλείονται από την κάλυψη των Μέσων (Thompson J., 2007).

Το έργο του Sacco πρωτοδημοσιεύτηκε σε 9 τεύχη από την εκδοτική εταιρία «Fantagraphics Books» του Σιάτλ. Ο Sacco έχει κερδίσει πολλά βραβεία για το συγκεκριμένο έργο, όπως το 1996 το *American Book Award*, ένα από τα σημαντικότερα βραβεία διεθνώς στον χώρο του βιβλίου, που απονεμήθηκε για πρώτη φορά σε κόμικς, το βραβείο *Eisner* για το καλύτερο πρωτότυπο graphic novel (το αντίστοιχο *Oscar* για τα κόμικς) και το *Grand Prix* του Haarlem το 2002. Το 2001, επίσης, του απονεμήθηκε μια υποτροφία του *Guggenheim*, για να εργαστεί στο επερχόμενο έργο του, τη *Γάζα*. (Thompson D., 2003). Το «Palestine» εκδόθηκε ενιαίο σε ένα νέο επίτομο σχήμα, με πρόλογο από τον Παλαιστίνιο πανεπιστημιακό και συγγραφέα Έντουαρντ Σαϊντ.

IV. 4. Persepolis

Marjane Satrapi

Μια θέση ανάμεσα στα πιο σημαντικά έργα κατέχει και το *Persepolis* της Marjane Satrapi, που αποτελεί κράμα αυτοβιογραφίας, ιστορίας και πολιτικής σε μορφή κόμικς και, μάλιστα, είναι το πρώτο βιβλίο κόμικς από το Ιράν. Το ασπρόμαυρο σχέδιο είναι της ίδιας της συγγραφέως και,



όπως η ίδια έχει πει, επέλεξε το άσπρο και το μαύρο στα κόμικς της (αποτελεί παράδειγμα ασπρόμαυρου graphic novel) για την απλότητα και την καθαρότητά τους. Ήθελε ξεκάθαρα να αφηγηθεί τα όσα έχουν συμβεί σε αυτήν και την οικογένειά της (Chute H., 2008). Μέσα από τα μάτια της ηρωίδας ερχόμαστε αντιμέτωποι με το σκληρό πρόσωπο του μουσουλμανικού κόσμου.

Εικόνα 7: Persepolis Αν και το έργο είναι αυτοβιογραφικό, πολλά στοιχεία του είναι προϊόντα μυθοπλασίας. Αυτό, όμως, δεν ισχύει για τα ιστορικά γεγονότα. Ιστορικά γεγονότα πλαισιώνουν το έργο, χωρίς όμως να προσποιείται η συγγραφέας ότι είναι ιστορικός αναλυτής, παρά μόνον αποτυπώνει αληθινά γεγονότα της ζωής της τόσο ως παιδί όσο και ως ενήλικη.

Η περιπέτεια της μικρής ξεκινά από το Ιράν, όταν ξεσπά η Ισλαμική Επανάσταση, περνά στην ενήλικη ζωή και φτάνει ως το Παρίσι του σήμερα. Η ιστορία έχει την αφετηρία της στις τελευταίες μέρες του Σάχη. Μας τη διηγείται ένα μικρό κορίτσι, που στο μεταξύ μεγαλώνει. Από



Εικόνα 8: Persepolis

9 χρόνων που ήταν το 1978, όταν αρχίζει την αφήγησή της, καταλήγει μια τριαντάχρονη γυναίκα που ζει στο Παρίσι! Η προοδευτική οικογένεια της αφηγήτριας, αποφασίζει να την στείλει στην Ευρώπη, για να αποφύγει τις καταπιεστικές συνθήκες των καθεστώτων, που διαδέχονταν το ένα το άλλο. Η μικρή δεν διακόπτει ποτέ την επαφή με την πατρίδα της. Αντίθετα, αρκετές

φορές ξαναγυρίζει στην Τεχεράνη, όπου τελικά συνειδητοποιεί ότι είναι αδύνατο να συνεχίσει να ζει στην πατρίδα της και, έτσι, με τη συμπαράσταση της οικογένειάς της, εγκαθίσταται το 1994 στο Παρίσι.

Το έργο *Persepolis: The Story of a Childhood* (η ιστορία της παιδικής ηλικίας) εκδόθηκε αρχικά στη Γαλλία σε δύο τόμους με τίτλο *Persepolis 1* και *Persepolis 2*, το 2000 και 2001, αντίστοιχα. Ο πρώτος τόμος πούλησε 20.000 αντίτυπα σε έναν χρόνο και κέρδισε το 2001 το βραβείο *Art Coup de Coeur* στο Angoulême καθώς και το *Prix du Lion* στο Βέλγιο. Οι τόμοι 3 και 4 (*Persepolis: The Story of a Return-H ιστορία μιας επιστροφής*) δημοσιεύτηκαν σε συνέχειες στη γαλλική εφημερίδα *Libération* και εκδόθηκαν το 2003. Τον Οκτώβριο του 2004, η Satrapé έλαβε το βραβείο *Comic of the Year* στη Φρανκφούρτη. Όλη η σειρά είχε ευρύτατη αναγνώριση και πολύ μεγάλη επιτυχία: έγινε best seller στη Γαλλία (περισσότερα από 400.000 αντίτυπα), την Ισπανία (150.000 αντίτυπα), την Ιταλία (90.000 αντίτυπα), ενώ μέχρι σήμερα συνολικά πάνω από 1.000.000 αντίτυπα έχουν πουληθεί σε όλο τον κόσμο. Έχει μεταφραστεί σε 20 γλώσσες και κυκλοφορεί στην Ευρώπη, στις Ηνωμένες Πολιτείες (όπου διδάσκεται σε 160 πανεπιστημιακές σχολές), την Ιαπωνία, την Ινδονησία, την Κίνα, τη Νότια Κορέα, το Ισραήλ, τον Λίβανο. Το *Persepolis, The Story of a Childhood* (η ιστορία της παιδικής ηλικίας) εκδόθηκε στη Βόρεια Αμερική το 2003 και συγκρίθηκε αμέσως με τα αναγνωρισμένα graphic novel *Maus* του Art Spiegelman και *Palestine* του Joe Sacc (Costantino, 2003)



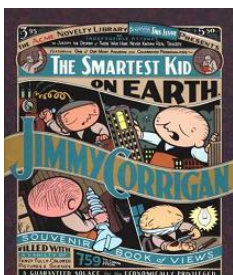
Εικόνα 9: *Persepolis*, από την ταινία

Το 2007 μεταφέρθηκε στη μεγάλη οθόνη με τη μορφή κινουμένων σχεδίων και απέσπασε βραβεία στα Φεστιβάλ των Καννών, της Βενετίας και του Βερολίνου, τις αμερικανικές Χρυσές Σφαίρες και ήταν υποψήφια για το Όσκαρ καλύτερης ταινίας κινουμένων σχεδίων μεγάλου μήκους του 2008.

V. Jimmy Corrigan: the Smartest Kid on Earth

Chris Ware

Ο Chris Ware είναι αναμφισβήτητα ένας από τους σημαντικότερους καρτουνίστες και κατά πολλούς είναι ο πιο σημαντικός εν ενεργεία καλλιτέχνης στα κόμικς που γράφει και ζωγραφίζει (Chute H., 2011). Αξίζει να αναφερθεί το γεγονός ότι ο δημιουργός του *Maus*, Art Spiegelman,



Εικόνα 10: Jimmy Corrigan

εμπιστεύτηκε τον Chris Ware στην αρχή της καριέρας του και τον προσκάλεσε να συμμετάσχει στο Raw, στη μηνιαία ανθολογία του (Ware, 2011).

Το «Jimmy Corrigan» άρχισε να εμφανίζεται το 1995 σε συνέχειες σε μια τοπική εφημερίδα του Σικάγο, όπως και στην προσωπική σειρά ανθολογίας *Acme Novelty Library* του Ware, που είχε ξεκινήσει το 1993 χαρίζοντάς μας μια πολύ όμορφη ιστορία, παρουσιασμένη με έναν πολύ

ιδιαίτερο τρόπο. Το 2000 η ιστορία του Τζίμι ολοκληρώθηκε κι ο Ware την συγκέντρωσε σε έναν πολυσέλιδο τόμο 400 σελίδων με τον τίτλο «Jimmy Corrigan: the Smartest Kid on Earth» και αποτελεί μοναδικό παράδειγμα πολύπλοκης και σύνθετης αφήγησης.

Η ιστορία εκτυλίσσεται μέσα από παράλληλες αφηγήσεις που λαμβάνουν χώρα σε διαφορετικούς χρόνους, δίχως ποτέ να δηλώνεται με απόλυτη σαφήνεια πού βρίσκεται η αλήθεια και πού η φαντασία. Όσον αφορά τον χρόνο γίνονται πολλές αναδρομές στο παρελθόν και υπάρχουν δύο επίπεδα χρόνου: του σημερινού Jimmy και του νεαρού Jimmy στο παρελθόν. Με αυτόν τον τρόπο ο συγγραφέας θέλει να μας καταδείξει την προβληματική οπτική του ήρωα (Ζέζου, 2015). Η ιστορία μας τοποθετείται στο τώρα, το πριν και το μετά, δένοντας τα πάντα μαζί με απίστευτο τρόπο (Breddehoft, 2006). Πρόκειται για τις εμπειρίες ενός εγγονού και του παππού του. Και οι δύο ονομάζονται Jimmy Corrigan. Αρχικά στην αφήγηση, ο μικρότερος Jimmy εγκαταλειμμένος από τον πατέρα του ως βρέφος, συμφωνεί, ως μεσήλικας πια που ζει στο Μίσιγκαν, να γνωρίσει για πρώτη φορά τον πατέρα του, στη διάρκεια της Ημέρας των Ευχαριστιών, μιας κατεξοχήν οικογενειακής γιορτής στις ΗΠΑ. Βλέπουμε τον Jimmy, επίσης, ως ένα αμήχανο πιτσιρίκι χωρισμένων γονέων με ζωνηρή φαντασία. Ο (παππούς του) Jimmy είναι ένας μοναχικός νέος, στα τέλη του 19^{ου} αιώνα, που καταπιέζεται, υφίσταται κακομεταχείριση από τον δικό του πατέρα και εγκαταλείπεται κι αυτός από τον πατέρα του στην Κολομβιανή έκθεση του Σικάγο το 1893. Η υπόθεση είναι και εδώ αυτοβιογραφική και ουσιαστικά αποτελεί μια αφήγηση αναζήτησης της ταυτότητας του μεσήλικα Jimmy, ο οποίος ζει απομονωμένος και δυστυχής.

Η αφήγηση μάς δυσκολεύει, καθώς είναι άλλοτε πρωτοπρόσωπη και άλλοτε τριτοπρόσωπη, ενώ σε κάποιες σελίδες απουσιάζει τελείως το κείμενο. Οι ιστορίες που εκτυλίσσονται στο κόμικς εκμεταλλεύονται πλήρως τις δυνατότητες του μέσου. Και ενώ, συνήθως κάθε κόμικς έχει κάποια



Εικόνα 11: Ανάγνωση διαφορετικών κατευθύνσεων

συγκεκριμένη μορφή, που ακόμη κι αν δεν είναι εμφανής στην αρχή, γίνεται στη συνέχεια, το έργο του Jimmy Corrigan δεν ακολουθεί καμία συγκεκριμένη μορφή. Στο έργο θα δούμε σελίδες με πολλά καρέ, σελίδες με λίγα καρέ, σελίδες όπου τα περιθώρια των καρέ αλληλεπιδρούν με αυτά και το περιβάλλον της σελίδας εισβάλλει στην ιστορία (Breddehoft, 2006). Έχει σελίδες με περιεχόμενο πολύ διαφορετικό η μια από την άλλη, υπάρχουν σελίδες με κατόψεις, με χάρτες,

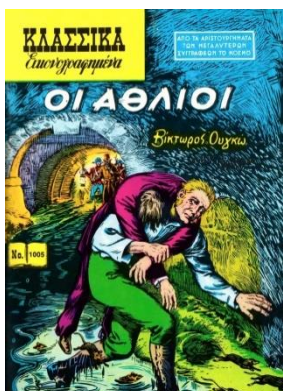
άλλες με πατρών χαρτοκοπτικής, άλλες καλύπτονται από μία μόνο εικόνα. Και κάποιες με λίγα καρέ επιδιώκοντας να αποδώσουν μια μοναχική σιωπή ή μια ανεπαίσθητη κίνηση. Χαρακτηριστικό του είναι ότι σε ορισμένες περιπτώσεις υπάρχει η δυνατότητα ανάγνωσης προς διάφορες κατευθύνσεις, καθώς η αφήγηση στα πάνελ δεν είναι πάντα γραμμική. Κάποιες φορές μπορούμε να διαβάσουμε κρατώντας το βιβλίο κάθετα ή οριζόντια ή αναποδογυρίζοντάς το (Ζέζου, 2015). Άλλες φορές μας καθοδηγούν βελάκια, ενώ σε κάποιες περιπτώσεις ο αναγνώστης αφήνει το βλέμμα του να περιπλανηθεί, σύμφωνα με τη δική του βούληση.

Πρόκειται για ένα *graphic novel*, στο οποίο σε μια πιο προσεκτική ανάγνωση θα διαπιστώσουμε μία προσπάθεια «αυτοαναφορικής οριοθέτησης και αναπλαισίωσης του μέσου, που αποτελούν μέρος του «εσωτερικού/ ενδο-μεσικού νομιμοποιητικού μηχανισμού τους (Lecigne, 1985: 7) ο οποίος ενεργοποιείται με σκοπό να αναβαθμίσει στη μέση κοινή συνείδηση το μέσο, από προϊόν υπο-κουλτούρας σε πολιτισμικό προϊόν ισότιμο με άλλα είδη τέχνης» (Χριστοδουλίδου & Μουλά, ό.π.: 6). Στο έργο αυτό με την απαιτητική και πολυεπίπεδη αφήγηση θα παρατηρήσουμε παρεμβολή ενθέτων που μιμούνται περιοδικά κόμικς που κυκλοφορούσαν παλαιότερα, με αυτοσαρκαστική διάθεση. Τα ένθετα αυτά μπορεί να εκτονώνουν τη φορτισμένη αφήγηση, ωστόσο δεν παύουν να πλαισιώνονται από αυτήν και έτσι, να την επικυρώνουν. Στην ουσία, πρόκειται για παράδειγμα αυτοπραγμάτωσης του ίδιου του μέσου, αφού καταδεικνύει ότι, τελικά, δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις ή κανενός είδους υπεράσπισης για να καταξιωθεί (Moula & Christodoulidou, 2017).

Το 2010 το έργο «Jimmy Corrigan: the Smartest Kid on Earth» επελέγη από τους *London Times* ως ένα από τα 100 καλύτερα βιβλία της προηγούμενης δεκαετίας και ο *New Yorker* (για τον οποίο ο Ware συχνά σχεδιάζει εξώφυλλα) το χαρακτήρισε ως το πρώτο αριστούργημα του

μέσου. Το 2001 απέσπασε το *The American Book Award* και το *Βραβείο First Book* από τον *Guardian* και, μάλιστα, σε αυτήν την περίπτωση είναι η πρώτη φορά που ένα κόμικς κερδίζει σημαντικό λογοτεχνικό βραβείο στην Αγγλία. Έχει, επίσης, αποσπάσει βραβεία *Eisner* και *Harvey* και το 2003 στο Angoulême Festival's *βραβείο για το καλύτερο κόμικς*. Τέλος, η *Time* το 2005 το τοποθετεί μέσα στα 10 καλύτερα graphic novels όλων των εποχών.

1.3 Τα graphic novels στην Ελλάδα

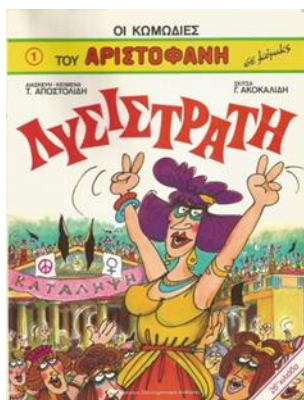


Εικόνα 12: Οι Αθλιοί

Στην Ελλάδα το 1951 κυκλοφόρησε το πρώτο τεύχος των «Κλαστικών Εικονογραφημένων». Ήταν η διασκευή των «Αθλίων» του Βίκτωρος Ουγκώ. Η προσεγμένη τους εκτύπωση, η τετραχρωμία, αλλά και το πρωτοφανές για την Ελλάδα ενός αναγνώσματος, όπου η κυρίαρχη εικονογράφηση συνδυαζόταν με λεζάντα για τα λόγια ή τις σκέψεις των ηρώων καθιέρωσαν σχεδόν αμέσως το περιοδικό στο νεανικό, αλλά και στο μεγαλύτερο κοινό. Αξίζει η αναφορά τους στο σημείο αυτό, καθώς παρουσιάζουν πολλές ομοιότητες με τα graphic novels, εφόσον πρόκειται για σοβαρές ιστορίες που διασκευάζονται. Οι χαρακτήρες παρουσιάζονται μόνο μία φορά. Επίσης, γνωστοί κειμενογράφοι και εικονογράφοι συνεργάζονται, για να αποδώσουν όσο το δυνατόν πιο πιστά το έργο (Jones, 2011). Επιπλέον, δεν συναντούμε διαφημίσεις, όπως στα κόμικς, η τιμή τους ήταν αρκετά υψηλή και δεν υπάρχουν συνοδευτικά εμπορικά προϊόντα. Τέλος, δεν επανεκδίδονται, αν εξαντληθούν. Καθιερώθηκαν, έτσι, ως σοβαρά αναγνώσματα για παιδιά.

Βέβαια, υπάρχουν και διαφορές, όπως το γεγονός ότι έχουν περιοδικότητα, καθώς εκδίδονταν κάθε εβδομάδα και στόχευαν σε ένα πολύ συγκεκριμένο κοινό, το παιδικό, αφού ο σκοπός τους ήταν να κάνει γνωστά έργα κλασικής Λογοτεχνίας στα παιδιά. Στην Ελλάδα κυκλοφόρησαν μεταφράσεις των αντίστοιχων «classic illustrated», αλλά και έργα που αναφέρονται στην ελληνική ιστορία και μυθολογία (Σκαρπέλος, 2000).

Γίνεται αναφορά στα «κλασσικά εικονογραφημένα», γιατί, αν και έχουν διαφορές με τα graphic novels, είναι συγγενή είδη που βρίσκονται πολύ κοντά τους και αποτελούν μια πρόωμη εμφάνιση του είδους στον ελληνικό χώρο.



Εικόνα 13: Λυσιστράτη-Αγροτικές Συνεταιριστικές Εκδόσεις

Όμως, το πρώτο ελληνικό περιοδικό κόμικς, χωρίς καμία ξένη επιρροή, ήταν οι *Κωμωδίες του Αριστοφάνη* σε κόμικς. Η σειρά κόμικς «Κωμωδίες του Αριστοφάνη» εκδόθηκε στις αρχές της δεκαετίας του 1980 από τις «Αγροτικές Συνεταιριστικές Εκδόσεις», βασισμένη στις 11 σωζόμενες κωμωδίες του Αριστοφάνη (Αλεξίου, 2014). Τα έργα αυτά κυκλοφορούν από τότε συνεχώς, πάνω από 30 χρόνια, έχουν πουλήσει πάνω από 750.000 αντίτυπα, έχουν μεταφραστεί στα αγγλικά, γαλλικά, γερμανικά, έχουν βραβευτεί, έχουν γίνει μεταπτυχιακές εργασίες με θέμα τις διασκευές και βέβαια, όλα αυτά τα χρόνια, άλλαξαν πέντε εκδότες (Καρδερίνης, 2012). Αναφερόμαστε ειδικά σε αυτά, γιατί τα κείμενα επεξεργάστηκε ο Τάσος Αποστολίδης και τα σκίτσα φιλοτέχνησε ο Γιώργος Ακοκαλίδης, που είναι και οι δημιουργοί της *Ομήρου Οδύσσειας* σε graphic novel, όπως θα δούμε παρακάτω.

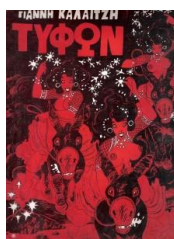
Στη δεκαετία του 1990 άρχισαν κάποια έργα να παρουσιάζουν χαρακτηριστικά που ταιριάζουν στον όρο graphic novel, όμως οι συνθήκες στην Ελλάδα δεν ήταν ώριμες ακόμα να τα δεχθούν με αποτέλεσμα τα έργα αυτά να μην γίνουν ιδιαίτερα γνωστά. Ένα από τα πρώτα ελληνικά graphic novels θεωρείται *Το Μαύρο Είδωλο της Αφροδίτης* το οποίο δημοσιεύθηκε σε συνέχειες στο περιοδικό «Σχολιαστής», και έπειτα εκδόθηκε από την «Ars Longa» το 1990.



Εικόνα 14: Το Μαύρο Είδωλο της Αφροδίτης

Η ιστορία του *Μαύρου Ειδώλου* διαδραματίζεται 250 χρόνια μετά την Άλωση της Κωνσταντινούπολης, στις 22 Μαΐου του 1707. Κέντρο δράσης είναι η Σαντορίνη, όπου ο αντίκτυπος του σεισμού του 1650 είναι ακόμα αισθητός. Πρωταγωνιστές είναι ένα παράταιρο δίδυμο, ο Αλέξανδρος Παλαιολόγος, γνωστός ως Αλέκος Τράκας, ένας απατεώνας αριστοκράτης, κι ο Καράμπαμπας, αφέντης του εαυτού του. Ο Καράμπαμπας, που ισχυρίζεται ότι ξέρει για κρυμμένους θησαυρούς και άλλα παρόμοια, παρασύρει τον «φίλο» του σε ένα κυνήγι θησαυρού, για το μαύρο είδωλο της Αφροδίτης, ένα αγαλματίδιο που χαρίζει δύναμη στον κάτοχό του. Η Σαντορίνη, βέβαια, του 1707 δεν μοιάζει σε τίποτα με τη σημερινή είναι ένα φτωχικό ψαρονήσι με αφελείς κατοίκους. Οι ήρωές μας, λοιπόν, με το που

φτάνουν στο νησί μπλέκουν σε απίστευτες περιπέτειες, καθώς προσπαθούν να συγκεντρώσουν πληροφορίες για το πολυπόθητο αγαλματίδιο. Τα σχέδιά τους, όμως, δεν έχουν την έκβαση που επιθυμούν, καθώς η ιστορία περιπλέκεται όλο και περισσότερο, καταλήγοντας σε ένα τέλος που θυμίζει αρχαίο ελληνικό μύθο. Πρόκειται για ένα σοβαρό ανάγνωσμα που χρησιμοποιεί τη φόρμα των κόμικς και, αν εκδιδόταν στις μέρες μας, σίγουρα θα χαρακτηριζόταν ως graphic novel και μάλιστα καλό. Η θεματική του ξεφεύγει πολύ από αυτήν των κόμικς, απευθύνεται σε ενήλικο κοινό, ενώ ενδιαφέρον, τέλος, παρουσιάζει και η ασπρόμαυρη εικονογράφηση του.



Εικόνα 15: Τυφών

Το 1997 κυκλοφόρησε από τον ίδιο συγγραφέα το graphic novel «Τυφών». Ο συγγραφέας χαρακτηρίζει «Το Μαύρο είδωλο της Αφροδίτης» και το «Τυφών» «βιβλία ζευγάρι», καθώς τα γεγονότα που αφηγούνται διαδραματίζονται την ίδια μέρα, ή μάλλον την ίδια νύχτα, σε διαφορετικό τόπο της Σαντορίνης (Καλαϊτζής, 2015).

Τα τελευταία χρόνια έχει παρατηρηθεί και η διασκευή τηλεοπτικών επιτυχιών σε gn. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η επιτυχία των κινηματογραφικών ταινιών, που ήταν με



Εικόνα 16:
Λυκόφως

τη σειρά τους βασισμένα σε βιβλία, όπως το *Twilight*.

Το *Twilight* κυκλοφόρησε ως graphic novel με πλούσια εικονογράφηση της Young Kim και την επιμέλεια της ίδιας της συγγραφέως Stephenie Meyer. Στην Ελλάδα κυκλοφόρησε ο πρώτος τόμος μεταφρασμένος στα ελληνικά το 2010 από τις εκδόσεις «Πλατύπους» (πηγή: [http://www.greekbooks.gr/books/logotehnia/likofos-graphic-](http://www.greekbooks.gr/books/logotehnia/likofos-graphic-novel.product)

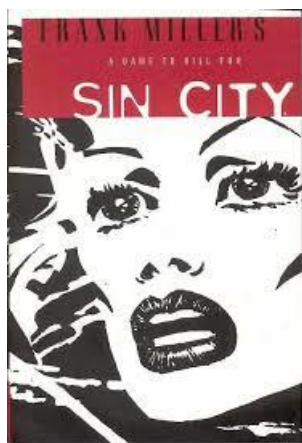
[novel.product](http://www.greekbooks.gr/books/logotehnia/likofos-graphic-novel.product))



Εικόνα 17: Το τραγούδι της
φωτίας και του πάγου

Αντίστοιχη πορεία ακολούθησαν τα έργα του G.R.R. Martin που ενέπνευσαν την τηλεοπτική υπερπαραγωγή *Game of Thrones*. Το πρώτο βιβλίο της σειράς «A Song of Ice and Fire» εκδόθηκε το 1996. Η σειρά ξεκίνησε να προβάλλεται το 2011 και συνεχίζεται έως και σήμερα, καθώς περιμένουμε τον τελευταίο κύκλο της σειράς, που αποτέλεσε την πιο ακριβή παραγωγή του αμερικάνικου καναλιού HBO. Το 2012 κυκλοφόρησε το πρώτο graphic novel της σειράς και ολοκληρώθηκε σε 24 τεύχη, ενώ στην

Ελλάδα κυκλοφόρησε το 2015 από τις εκδόσεις «Anubis» ο πρώτος τόμος μεταφρασμένος στα ελληνικά (<http://www.anubis.gr/books.asp?BID=1799>). Αξίζει να σημειωθεί ότι το 2016 το Έθνος της Κυριακής σε συνεργασία με τον εκδοτικό οίκο «Anubis» είχαν ξεκινήσει τη δημοσίευση των κόμικς, διασκευής του πρώτου βιβλίου της σειράς με τίτλο *Το Τραγούδι της Φωτιάς και του Πάγου*.



Εικόνα 18: Sin City

Αντίστροφη πορεία ακολούθησε η θρυλική σειρά *Sin City* του Frank Miller, η οποία έχει τιμηθεί με κορυφαία βραβεία και μεταφέρθηκε στον κινηματογράφο το 2005 με την ταινία *Sin City*, βασισμένη στο ομώνυμο graphic novel. Η ταινία ήταν υποψήφια για το βραβείο Χρυσός Φοίνικας στο Φεστιβάλ των Καννών το 2005, κέρδισε το *Austin Film Critics Award* και ήταν υποψήφιο στα *Czech Lion Awards*.

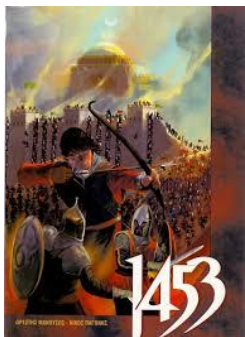
Η σειρά graphic novel *Sin City* έχει κερδίσει πολλά βραβεία, μεταξύ των οποίων δύο *Harvey awards* για *Best Graphic Album of Original Work* το 1998 και *Best Continuing Series* το 1996. Παράλληλα, κέρδισε έξι *Eisner Awards* συμπεριλαμβανομένων των *Best Writer/Artist*, *Best Graphic Novel Reprint*, *Best Cartoonist*, *Best Cover Artist*, *Best Limited Series* και *Best Short Story*.

Το 2015 ο δημιουργός της Frank Miller γίνεται μέλος του *Will Eisner Hall of Fame* για την προσφορά του στον τομέα των κόμικς.

(Πηγή: <http://www.voria.gr/article/o-frank-miler-tou-sin-city-erchete-sti-thessaloniki-gia-to-comic-con>)

Στην Ελλάδα, όμως κυκλοφορούν και πολλά μεταφρασμένα graphic novels. Κάποια από αυτά τα έχουμε αναφέρει ήδη, όπως το *Περσέπολις* (εκδόσεις *Ηλίβατον*, 2006), το *Palestine* (*ΚΨΜ*, 2006), το *Maus* (*Zoobus Publications*, 2007), το *Συμβόλαιο με τον Θεό* (*Απόπειρα*, 2009) καθώς και άλλα γνωστά έργα, όπως το *V for Vendetta* (*Anubis*, 2006), *Blankets* (*ΚΨΜ*, 2007), *Watchmen* (*Anubis*, 2008) και *Batman. The Dark Knight Returns* (*Anubis*, 2008).

Οι Ορέστης Μανούσος και Νίκος Παγώνης, λίγο πριν από την ιστορική επέτειο της Άλωσης της Κωνσταντινούπολης (555 χρόνια: 29 Μαΐου 1453 - 29 Μαΐου 2008), κυκλοφορούν το πρώτο



Εικόνα 19: 1453

τους ελληνικό graphic novel. Το έργο κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Anubis με αυτοδήλωση *graphic novel* στο εξώφυλλο. Η υπόθεση εκτυλίσσεται στο Βυζάντιο σε μια περίοδο όπου η Αυτοκρατορία βρίσκεται σε παρακμή, καθώς οι Οθωμανοί έχουν καταλάβει το μεγαλύτερο μέρος της και βρίσκονται πια πολύ κοντά στο όραμά τους, που δεν είναι άλλο από την κατάληψη της Κωνσταντινούπολης. Έτσι, έρχονται αντιμέτωπα δύο στρατόπεδα, δύο θρησκείες και δύο ολότελα διαφορετικοί κόσμοι. Όπως γράφουν και οι ίδιοι οι δημιουργοί «*η ιστορία, όμως, εδώ γράφεται από ανθρώπους και έτσι βλέπουμε χαρακτήρες από τον πιο ταπεινό χωρικό, μέχρι τον πιο δοξασμένο ευγενή*» (Μανούσος, 2008). Παρακολουθούμε, λοιπόν, την ιστορία του Νικηφόρου Καλλέργη, ενός νεαρού εθελοντή τοξότη από την Κρήτη, ο οποίος ανταποκρινόμενος στο κάλεσμα του Κωνσταντίνου Παλαιολόγου, πηγαίνει στην Κωνσταντινούπολη. Πρόκειται για μια ημερολογιακή καταγραφή και το ημερολόγιο του νεαρού τοξότη είναι η υποτιθέμενη ιστορική πηγή. Στο τέλος του βιβλίου ο ίδιος ο Καλλέργης μάς αποκαλύπτει ότι αποφασίζει να αφηγηθεί τα γεγονότα 45 χρόνια μετά την Άλωση, το 1498.

Το έργο συνεχώς κινείται σε δύο επίπεδα, αυτό της μάχης και αυτό του έρωτα του νεαρού τοξότη με τη φράγκισσα Σουλβάνα. Το τέλος του έργου είναι τραγικό ως προς τα δύο επίπεδα, αφού τόσο η Κωνσταντινούπολη όσο και η Σουλβάνα πέφτουν στα χέρια των Οθωμανών. Το σενάριο του Ορέστη Μανούσου είναι πολύ προσεγμένο, καθώς συμβαδίζει με τα ιστορικά γεγονότα, ακόμη και σε λεπτομέρειες. Με έναν μοναδικό τρόπο μπλέκεται το πραγματικό με το φανταστικό και το ιστορικό με το μυθοπλαστικό (Ζέζου, 2015). Η ιστορία υποτίθεται ότι βασίζεται στο ημερολόγιο του νεαρού τοξότη που καταγράφει όλα όσα έζησε και, έτσι η υπόθεση αποκτά μια αληθοφάνεια και το αποτέλεσμα είναι πραγματικά εκπληκτικό. Δεν θα

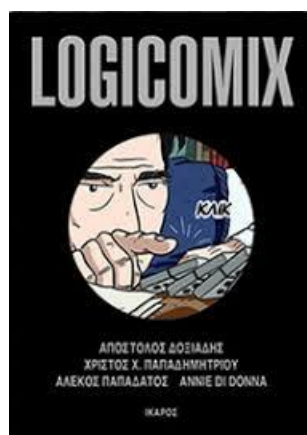


Εικόνα 20: 1453-πλάνο

περίμενε πότε κανείς ότι η δύσκολη θεματική του Βυζαντίου θα αποκτούσε τόσο ενδιαφέρον ακολουθώντας την ιστορία μέσα από το πρίσμα της προσωπικής αφήγησης. Λόγω της ημερολογιακής καταγραφής το έργο παρουσιάζεται σε πρωτοπρόσωπη αφήγηση. Ο αφηγητής καταγράφει τις εμπειρίες του και ο αναγνώστης νιώθει σαν να αποτελεί και ο ίδιος μέρος της ιστορίας.

Πολύ ουσιαστικά λειτουργεί και η εικονογράφηση του Νίκου Παγώνη, που ζωντανεύει παραστατικά τον έρωτα των δύο νέων, όπως, επίσης, και τα γεγονότα που προηγήθηκαν της Άλωσης. Σε πολλά σημεία η εικονογράφηση μάς προκαλεί εντύπωση, καθώς οι εικόνες μοιάζουν με φωτογραφίες, ενώ άλλοτε θυμίζουν σκηνές από κινηματογραφική ταινία. Ιδιαίτερη προσοχή έχει δοθεί και στην ενδυματολογία των στρατιωτών και των κατοίκων. Σε πολλά σημεία παρατηρούμε ότι υπάρχει μια σκοτεινότητα, ενώ δεν είναι λίγες οι φορές που υπάρχει μαύρο φόντο. Ίσως με αυτόν τον τρόπο επιλέγει ο εικονογράφος να συμπληρώσει τη δραματική αφήγηση. Η δουλειά που έχει γίνει είναι τόσο προσεγμένη, που περιλαμβάνει γλωσσάρι και έναν χάρτη της Κωνσταντινούπολης, όπως ήταν την εποχή εκείνη. Το έργο αναμφίβολα είναι πολύ αξιόλογο, μια ιστορία που συναρπάζει, ένας συνδυασμός λογοτεχνίας και ιστορικών γεγονότων μέσα από τη φόρμα των κόμικς. Το νέο είδος των graphic novels καθιστά ηχηρή την παρουσία του με το έργο αυτό. Αξίζει να σημειωθεί ότι πέντε χρόνια μετά την έκδοσή του οι εκδόσεις «Anubis» διαθέτουν, πλέον, το graphic novel «1453» σε ψηφιακή μορφή για το tablet iPad, μέσα από το app store του iTunes.

Την ίδια χρονιά κυκλοφόρησε το κορυφαίο και ιδιαίτερα γνωστό graphic novel *Logicomix*. Αν και το *1453* είχε προηγηθεί ελάχιστα, εντούτοις το *Logicomix* ήταν το έργο που συνέβαλε ουσιαστικά στην καθιέρωση της νέας αφηγηματικής αντίληψης για τα κόμικς στην Ελλάδα (Solourp, 2012) και αποτέλεσε σταθμό για τη μετέπειτα έκδοση και άλλων ελληνικών graphic novels (Ζέζου, 2017). Είναι ένα μυθιστόρημα σε μορφή κόμικς (Δοξιάδης, 2008) που κυκλοφόρησε από τις εκδόσεις Ίκαρος και δημιουργήθηκε από τον μαθηματικό, σκηνοθέτη, μυθιστοριογράφο Απόστολο Δοξιάδη, τον καθηγητή πληροφορικής Χρίστο Παπαδημητρίου, τον



Εικόνα 21: *Logicomix*

γραφίστα Αλέκο Παπαδάτο και την καλλιτέχνη Annie Di Donna (σύζυγο του Παπαδάτου).

Είναι ένα έργο με πολλαπλές αναγνώσεις, καθώς το βιβλίο διηγείται παράλληλα δύο ιστορίες και η εξέλιξη της αφήγησης κινείται σε τρία χρονικά επίπεδα. Η πρώτη ιστορία εκτυλίσσεται στην Αθήνα του σήμερα και οι πρωταγωνιστές της είναι οι δημιουργοί του. Η άλλη ιστορία, που καλύπτει και το μεγαλύτερο μέρος του βιβλίου, αναφέρεται σε μια θεματική «ανεξερεύνητη» για τα κόμικς, στην εξέλιξη της μαθηματικής λογικής από τα τέλη του 19^{ου} αιώνα μέχρι τα

μέσα του 20ού αι., με αφηγηματικούς όρους (Solour, 2012), καθώς και στο πώς μια φιλοσοφική αναζήτηση οδήγησε στη δημιουργία των πρώτων ηλεκτρονικών υπολογιστών. Το έργο αποτέλεσε μείξη ειδών, γιατί εμπλέκονται τα μαθηματικά, η φιλοσοφία, η αυτοβιογραφία και η ιστορία. Η υπόθεση εκτυλίσσεται σε τρία χρονικά επίπεδα. Το πρώτο αφορά το παρόν, όπου οι δημιουργοί συζητούν, το δεύτερο, την ημερομηνία της 4^{ης} Σεπτεμβρίου του 1939, κατά την οποία το Ηνωμένο Βασίλειο κηρύσσει τον πόλεμο στη Γερμανία, ενώ παράλληλα σηματοδοτεί τον χρόνο της ομιλίας του Μπέρτραντ Ράσελ, πρωταγωνιστή του graphic novel και το τρίτο αφορά διαδοχικά αφηγηματικά flash backs που συμβαίνουν κατά τη διάρκεια της ομιλίας αυτής. Χαρακτηριστικό αποτελεί ότι στο πρώτο επίπεδο συναντούμε τρεις «Αθήνες», την «καθαρή» Αθήνα του παρόντος, τη «βρόμικη» Αθήνα του παρόντος και την «πνευματική» Αθήνα του παρελθόντος (Solour, 2012).

Η ιστορία είναι πολυπρόσωπη με αρκετούς πρωταγωνιστές, αλλά ο βρετανός φιλόσοφος, μαθηματικός και ειρηνιστής Μπέρντραντ Ράσελ αποτελεί το κέντρο βάρους της αφήγησης τόσο ως πρωταγωνιστικός ήρωας όσο και ως αφηγητής.



Εικόνα 22: Logicomix – απο το εσωτερικό του βιβλίου

«Το Logicomix είναι ένα ταξίδι στον κόσμο των ιδεών. Μια βουτιά στα ανθρώπινα πάθη. Μια “τραγωδία των ηρώων της λογικής” που προσπάθησαν να χωρέσουν ολόκληρη τη ζωή σε μια εξίσωση» (Δοξιάδης, 2008). Στην Ελλάδα πρωτοκυκλοφόρησε τον Σεπτέμβριο του 2008 και έχει επανεκδοθεί πολλές φορές, καθώς πρόκειται για ένα ελληνικό βιβλίο που απέσπασε, και συνεχίζει να αποσπά πολλές διακρίσεις, και

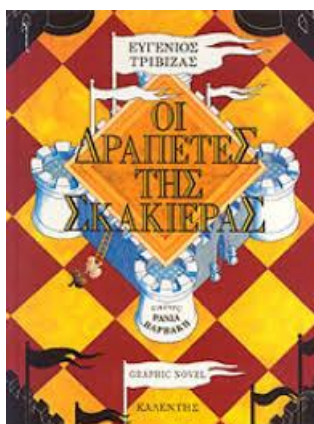
κυκλοφορεί πλέον σε 22 χώρες του εξωτερικού (Αγγλία, ΗΠΑ, Καναδάς, Ολλανδία, Ιταλία, Γαλλία, Βραζιλία, Γερμανία, Δανία, Ιαπωνία, Ισπανία, Φινλανδία, Ισραήλ, Κίνα, Νότια Κορέα, Κροατία, Νορβηγία, Πολωνία, Πορτογαλία, Ρωσία, Τουρκία, Ιράν). Κατάφερε να «ξεπουλήσει» την πρώτη ημέρα κυκλοφορίας του στις Ηνωμένες Πολιτείες και στη Μεγάλη Βρετανία και συμπεριλαμβανόταν στις προτάσεις των καλύτερων βιβλίων της χρονιάς από το *New Statesman*. Έπειτα, ακολούθησε η εμφάνισή του στις κριτικές του *Sunday Book Review* των *New York Times*, βρέθηκε στην πρώτη θέση της graphic novel λίστας των *New York Times*, στην τέταρτη θέση στον κατάλογο των graphic novel του βρετανικού ηλεκτρονικού βιβλιοπωλείου *Amazon*

και στην έκτη θέση των best sellers όλων των κατηγοριών του αμερικάνικου *Amazon*. Στην Ολλανδία, όπου κυκλοφόρησε στις αρχές Οκτωβρίου του 2009, πούλησε 12.000 αντίτυπα στις πρώτες πέντε ημέρες. Στην Έκθεση Βιβλίου της Φραγκφούρτης που ακολούθησε, πουλήθηκαν τα δικαιώματα του βιβλίου σε πολλές άλλες χώρες, –από την Κίνα ως την Τουρκία, και από το Ισραήλ ως την Ιταλία. Η πορεία αυτή του βιβλίου στη διεθνή εκδοτική αγορά έκανε τον διευθυντή μεγάλου βιβλιοπωλείου στην Αθήνα να πει «κανένα ελληνικό βιβλίο δεν έκανε τόσες πωλήσεις τα τελευταία 30 χρόνια», και η φράση αυτή πέρασε στο wikipedia (<https://en.wikipedia.org/wiki/Logicomix>), όπου το *Logicomix* κατέχει ήδη ξεχωριστό λήμμα (Παπαγιαννίδου, 2009). Στη λίστα με τα καλύτερα βιβλία του 2009 της έγκυρης αμερικάνικης έκδοσης των επαγγελματιών του εκδοτικού χώρου *Publishers Weekly* υπάρχει η αγγλική έκδοση των ποιημάτων του Καβάφη *The Collected Poems of C.P. Cavafy*, σε μετάφραση του Ντάνιελ Μέντελσον και το *Logicomix* (Παπαγιαννίδου, 2009). Το 2010 απέσπασε το «βραβείο για το καλύτερο κόμικς» στο φεστιβάλ κόμικς στην Ιταλία, ενώ στη Γαλλία συγκαταλέχθηκε στη λίστα για το βραβείο *Palmares* ως το καλύτερο graphic novel της χρονιάς, ενώ και το 2011 στην Έκθεση Βιβλίου της Φραγκφούρτης ήταν υποψήφιο για το γερμανικό βραβείο *Sonderman*.

Στην Ελλάδα, το 2010 η ελληνική κριτική επιτροπή για την απονομή βραβείων σε εικονογραφημένα παιδικά βιβλία, αλλά και σε βιβλία για μεγάλους έκανε ειδική αναφορά στο βιβλίο, καθώς δεν υπήρχαν πολλά αντίστοιχα παραδείγματα για το νέο αυτό είδος (Ζέζου, 2015). Τέλος, το 2009 το *Logicomix* ψηφίστηκε στην κατηγορία *Καλύτερου συγγραφέα και Καλύτερου κόμικς* (Κωστής, 2009) στα *Comicdom Awards*, που αφορά βραβεία για κόμικς στην Ελλάδα και ψηφίζεται μόνο από χρήστες του ομώνυμου site (www.comicdom.gr).

Σύμφωνα με τον Solour «*Το Logicomix είναι ένα ώριμο, καλοδομημένο έργο με διεθνή αναγνώριση και παγκοσμιοποιημένη θεματολογία*» και αποτελεί αποτέλεσμα της ωριμότητας των ελληνικών εικονογραφημάτων (2012: 283).

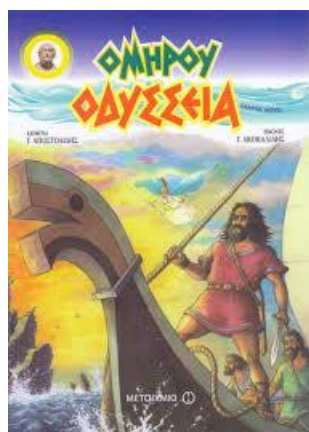
Ένα άλλο εξαιρετικό παράδειγμα με αυτοδήλωση αποτελεί το βιβλίο με τον τίτλο «Οι Δραπέτες της Σκακιάρας» του Ευγένιου Τριβιζά, που κυκλοφόρησε το 2009 από τις εκδόσεις «Καλέντης» με εικονογράφηση της Ράνιας Βαρβάκη. Ένα παραμύθι πλασμένο με πολλή φαντασία που διατηρεί τη μορφή κόμικς και χρησιμοποιεί τη γλώσσα τους. Οι χρωματικές του εναλλαγές, οι πλούσιες εικόνες του και ο έμμετρος λόγος του κερδίζουν τις εντυπώσεις και διατηρούν αμείωτο το ενδιαφέρον των αναγνωστών. Στη συλλεκτική έκδοσή του, μάλιστα, εμπεριέχεται και ένα cd,



Εικόνα 23: Οι δραπέτες της σκακιάρας

με την ηχογραφημένη παράσταση του έργου που δόθηκε στη Λυρική σκηνή το 1998, σε μορφή όπερας με λιμπρέτα, τα οποία έγραψε ο ίδιος ο Ευγένιος Τριβιζάς (Μπιρμπίλη, 2015).

Το graphic novel εξιστορεί την απόδραση της Λευκής Βασίλισσας και του Μαύρου Αξιωματούχου από τη σκακιάρα, οι οποίοι απομακρύνονται με το τρένο των πλήκτρων. Το παιχνίδι δεν μπορεί να συνεχιστεί και τα άλλα πόνια αποφασίζουν να βρουν και να τιμωρήσουν σκληρά τους δραπέτες. Έτσι ξεκινά η περιπέτεια σε κόσμους μαγικούς. Πρόκειται για ένα ανάγνωσμα που απευθύνεται κυρίως σε παιδιά αλλά λόγω των υπαινιγμών και των φιλοσοφικών του αναζητήσεων μπορεί κάλλιστα να διαβαστεί και από μεγάλους (Ζέζου, 2015).



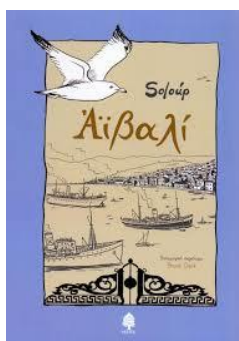
Εικόνα 24: Ομήρου Οδύσσεια

Τον Νοέμβριο του 2011 κυκλοφόρησε από τις εκδόσεις «Μεταίχμιο» ο πρώτος τόμος της εξάτομης *Ομήρου Οδύσσειας* από τον Τάσο Αποστολίδη, που έγραψε τα κείμενα και τον Γιώργο Ακοκαλίδη, που έκανε την εικονογράφηση. Στο έργο ακολουθείται πιστά η δομή και ο αφηγηματικός χρόνος του πρωτοτύπου. Το έργο απευθύνεται σε παιδιά, αλλά και σε άτομα όλων των ηλικιών, με αγαπημένο ίσως αναγνωστικό κοινό τους εφήβους λόγω της ιδιαιτερότητας της υπόθεσης. Το έργο αυτοδηλώνεται ως graphic novel και ο χαρακτηρισμός αυτός δικαιολογείται απόλυτα, αν λάβουμε υπόψη ότι στο έργο κυριαρχεί η εικόνα των κόμικς, ενώ τα πρόσωπα που συνδιαλέγονται, ακριβώς λόγω της έκτασης του λόγου τους, διαφοροποιούνται από τους χαρακτήρες ενός κόμικς. Οι ομηρικοί ήρωες των Αποστολίδη-Ακοκαλίδη μιλούν εκτενέστερα και αναλύουν τη σκέψη τους, δικαιολογώντας, έτσι, απόλυτα τον χαρακτηρισμό graphic novel (και όχι κόμικς) που προτιμήθηκε για τη σειρά. Πρόκειται ουσιαστικά για ήρωες μυθιστορήματος που συνδυάζουν τον «προφορικό λόγο» των κόμικς, το βάθος και τη σκέψη του σύγχρονου μυθιστορηματικού ήρωα (Κανατσούλη, 2013). Το έπος έγινε εικονογραφημένο, με ρεαλιστικές εικόνες και κείμενο προσηλωμένο στο πρωτότυπο με τις αναγκαίες, βέβαια, συμπύξεις (Καρδερίνης, 2012).



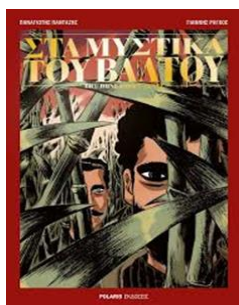
Εικόνα 25:
Παραρπάμα

Ακολούθησαν οι μεταφορές λογοτεχνικών έργων Ελλήνων συγγραφέων από τους Θανάση Πέτρου και Δημήτρη Βανέλλη, όπως το *Παραρπάμα και άλλες ιστορίες του Δημοσθένη Βουτυρά* (Τόπος, 2011), *Το Γιούσουρι και άλλες φανταστικές ιστορίες* (Τόπος, 2012) και *Η Μεγάλη Βδομάδα του Πρεζάκη* (Τόπος, 2015), όλα από τις εκδόσεις «Τόπος» με τον προσδιορισμό τους (στο εσώφυλλο αυτήν τη φορά) ως graphic novel.



Εικόνα 26: Αϊβαλί,

Το 2014, επίσης με τον προσδιορισμό του ως gn, κυκλοφορεί από τις εκδόσεις «Κέδρος» το *Αϊβαλί*. Το έργο συνέβαλε, και αυτό με τη σειρά του, στην αποδοχή και διάδοση του όρου στην Ελλάδα (Solour, 2017). Το θέμα του είναι η Μικρασιατική καταστροφή όπου κάπου, σε ένα στενό πέρασμα ανάμεσα στη Λέσβο και στα μικρασιατικά παράλια, ξετυλίγονται τέσσερις από τις ιστορίες του τραγικού ξεριζωμού. Τρεις Έλληνες κι ένας Τούρκος, Αϊβαλιώτες όλοι τους, αφηγούνται. Και δεν είναι άλλοι από τους Φώτη Κόντογλου, Ηλία Βενέζη, Αγάπη Βενέζη-Μολυβιάτη και Αχμέτ Γιορουλμάζ. Το έργο κυκλοφορεί στα γαλλικά από τις εκδόσεις *Steinkis* και στα τουρκικά, από τις εκδόσεις *Istos*. Έχει αποσπάσει πολλά βραβεία, όπως, το *Βραβείο καλύτερου Κόμικς* και *Βραβείο καλύτερου Σεναρίου* στα ελληνικά βραβεία κόμικς 2015 (*Comicdom Con Athens 2015*) και το βραβείο *Coup De Coeur* των Γιατρών Χωρίς Σύνορα στη Γαλλία το 2016.



Εικόνα 27: Στα
Μυστικά του Βάλτου

Τα τελευταία χρόνια έχουν εκδοθεί και graphic novels-εικονογραφηγήματα, τα οποία ασχολούνται με «ενήλικα» θέματα, όπως *Η Δημοκρατία* (Ίκαρος, 2015), *Η πάπισσα Ιωάννα* (ΚΨΜ, 2016), *Ερωτόκριτος* (Polaris, 2016) – το οποίο αποτελεί και το αντικείμενο της εργασίας μας – , *Η κερένια κούκλα* (Comicdom Press, 2017), *Στα μυστικά του βάλτου* (Polaris, 2018) και αξίζει να σημειώσουμε ότι τα περισσότερα από αυτά αποτελούν αποδόσεις λογοτεχνικών έργων.

1.4 Γλώσσα των graphic novels και των κόμικς γενικότερα

Όπως κάθε μορφή τέχνης, έτσι και τα κόμικς χρησιμοποιούν τους δικούς τους κώδικες και σύμβολα. Αυτά συνθέτουν τη γλώσσα των κόμικς, μια γλώσσα που ο κάθε αναγνώστης καλείται να αποκωδικοποιήσει, ώστε να καταστεί ικανός να προσλάβει κάθε νόημα που του μεταδίδει τόσο η εικόνα όσο και το κείμενο. Τα δομικά και πρότυπα στοιχεία των κόμικς που ενδιαφέρουν περισσότερο τους δημιουργούς και τους μελετητές, είναι η εικόνα και το κείμενο. Οι εικόνες σε ένα κόμικς λειτουργούν ως οπτικό αφήγημα και οι λέξεις ως κειμενικό αφήγημα. Οι εικόνες στα κόμικς δεν συμπληρώνουν απλώς μία ιστορία, μπορούν να αφηγηθούν από μόνες τους την ιστορία. Κατά την άποψη του Μαρτινίδη (1991) στα κόμικς από τη στιγμή που το σχέδιο κατά κάποιον τρόπο γίνεται κείμενο, τότε το κείμενο αναζητά με τη σειρά του μια σχεδιαστική εκφραστικότητα. Το κείμενο στα κόμικς επιτελεί ιδιαίτερο ρόλο, αν αναλογιστούμε ότι αυτό πια εντάσσεται στο πλαίσιο ενός εικονογραφημένου κώδικα. Συνοδεύει την εικονογράφιση και μαζί με αυτήν δημιουργείται η ιδιαίτερη γλώσσα των κόμικς. Ο λόγος δεν αποτελεί πια απλώς αφήγηση, καθώς τα γράμματα καλούνται τώρα να μεταφέρουν και κάποια επιπλέον μηνύματα, για να γίνει κατανοητή η υπόθεση που εξελίσσεται κάθε φορά. Τα γράμματα συμπληρώνουν την εικόνα, όχι μόνο με το νόημα που συνθέτουν, αν τα διαβάσουμε, αλλά και ως εικόνα από μόνα τους. Για αυτό και έχει ιδιαίτερη και διαφορετική σημασία, αν δούμε γράμματα με έντονη γραφή, λεπτά ή διακεκομμένα, σταθερά ή ασταθή, κεφαλαία ή μικρά, σε πλαίσιο ή σε πινακίδα. Τα γράμματα, ανάλογα με τον τρόπο που θα αποτυπωθούν, διεγείρουν με τρόπο εκπληκτικό διάφορα συναισθήματα, όπως φόβο, χαρά, θυμό ή ένταση, συμπληρώνοντας ή επεξηγώντας την εικόνα που συνοδεύουν (Eisner, 2008).

Το κείμενο εντάσσεται με τρεις τρόπους στα κόμικς: ως φωνή του αφηγητή, ως φωνή των ηρώων, και ως ήχοι του περιβάλλοντος. Τη φωνή του αφηγητή τη συναντούμε συνηθέστερα πάνω στο φόντο ή σε ένα αυτόνομο καρέ. Αντίθετα, τη φωνή των ηρώων είτε σε μπαλονάκια είτε σε συννεφάκια. Ο λόγος μπορεί να είναι είτε αφήγηση είτε διάλογος. Οι διάλογοι στα κόμικς έχουν την ίδια λειτουργία με τους διαλόγους στον κινηματογράφο, με τη διαφορά ότι στα κόμικς το βλέμμα και η γραφή είναι στοιχεία που βοηθούν το νόημα να φτάσει στον δέκτη, ενώ στον κινηματογράφο καθοριστικό ρόλο παίζει το βλέμμα και η ακοή (Μίσιου, 2010).

Στα κόμικς ο εικονογράφος, όταν δεν είναι το ίδιο πρόσωπο με τον κειμενογράφο, επιχειρεί να ερμηνεύσει τα λόγια με εικόνα κάνοντας, παράλληλα, όσες αλλαγές ή συμβάσεις χρειάζεται. Κάποιες φορές, ενδεχομένως, να υπάρχει ανάγκη να παραλείψει λόγια για χάρη της εικόνας, ενώ άλλες φορές να καλύψει έναν σύντομο λόγο με περισσότερες εικόνες, για να επιμηκύνει τον χρόνο της ιστορίας, να περιγράψει ή να «μεταφράσει» τα λόγια με εικόνες, να γεμίσει κενά και να αποδώσει ήχους ή συναισθήματα. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι στα κόμικς ο χώρος και ο χρόνος είναι ταυτόσημοι και η απόδοση του χρόνου γίνεται μέσα στον χώρο (McCloud, 1993).

Τα βασικά στοιχεία της γλώσσας των κόμικς μπορούν να κατηγοριοποιηθούν ως εξής:

- **Πάνελ (panel):** αλλιώς ονομάζεται καρτέ ή παράθυρο ή βινιέτα. Είναι η μικρότερη αφηγηματική μονάδα και παράλληλα ένας χώρος που περιέχει ένα κομμάτι της ιστορίας. Μας μεταφέρει πληροφορίες χώρου και χρόνου και μπορεί να συνδυάζει κείμενο και εικόνα (Ζέζου, 2015). Τα πάνελ είναι δυνατό να διαφέρουν ως προς το μέγεθος και το σχήμα, καθώς τροποποιούνται κάθε φορά ανάλογα με τις ανάγκες του δημιουργού. Έχουν συνήθως πλαίσιο και είναι ορθογώνια, διατηρώντας το ίδιο μέγεθος, ώστε να κυλά ομαλά η ιστορία. Βέβαια, προκειμένου να τονιστεί κάποιο συναίσθημα ή να αποδοθεί ένταση, υπάρχει η δυνατότητα να χρησιμοποιηθούν διαφορετικές μορφές ή μεγέθη (Παναϊκάς, 1998). Έτσι, μπορεί να δούμε καρτέ τετράγωνα, κυκλικά ή και πολυγωνικά.

Η θέση του πάνελ καθορίζει το πώς θα κινηθεί το βλέμμα του αναγνώστη και, επομένως, και τη διαδρομή της αφήγησης (Groensteen, 2007), το μέγεθός του καθορίζει τον χρόνο, καθώς αυτός επιμηκύνεται ή επιβραδύνεται, ανάλογα από τον χώρο που διατίθεται, και τέλος, η διαδοχή του πάνελ ταυτίζεται με την αφηγηματική συνέχεια, καθώς η ιστορία εξελίσσεται και το νόημα μεταφέρεται.

- **Πλαίσιο (frame):** το πλαίσιο (όπως και το κενό) είναι στοιχεία που δεν διαφοροποιούνται με σαφήνεια από το πάνελ. Το πλαίσιο έχει ρόλο διαχωριστικό, κυρίως μεταξύ των πάνελς. Εκτός από τον ρόλο αυτόν καθορίζουν και τον τρόπο θέασης ή πρόσληψης κάποιου νοήματος ή επιτελούν κάποια λειτουργία (Groensteen, 2007).
- **Κενό (gutter):** είναι ο κενός χώρος ανάμεσα σε δύο διαδοχικά πάνελς, λευκό, συνήθως διάστημα ανάμεσα σε δύο διαδοχικές εικόνες. Αν και είναι χώρισμα, ταυτόχρονα αποτελεί γέφυρα μεταξύ των όσων προηγήθηκαν και όσων έπονται, βοηθώντας τον

αναγνώστη να συνθέσει όσα διάβασε και να κατανοήσει την αφήγηση. Πολλές φορές ο αναγνώστης καλείται να ενώσει νοηματικά το ένα καρέ με το άλλο, εντός του οποίου «συμβαίνουν» διάφορες εξελίξεις της πλοκής και να διεξάγει συμπεράσματα με τη δική του βούληση (Thompson T., 2008). Μάλιστα, τα κενά είναι αυτά που δίνουν ρυθμό (αργό ή γρήγορο) στην ανάγνωση της ιστορίας (McCloud, 1993).

- **Μπαλόφι (balloon):** Τα μπαλόφια αποτελούν το πιο χαρακτηριστικό γνώρισμα των



Εικόνα 28: «Μπαλόφια» λόγου

κόμικς και είναι ο τρόπος μεταφοράς του λόγου των χαρακτήρων. Αποτελούν ένα οριοθετημένο πλαίσιο κειμένου, που περιέχει λόγια, συνήθως με μια «ουρά» ή «δείκτη ακίδα» που επισημαίνει τον ομιλητή. Τα μπαλόφια μπορούν εκτός από λόγο να μεταφέρουν ήχους και να εκφράζουν συναισθήματα, σκέψεις, εσωτερικό μονόλογο, και μπορεί να περιέχουν κείμενα, ή και σύμβολα. Ουσιαστικά οπτικοποιούν τα λόγια των

χαρακτήρων για τον αναγνώστη (Miodrag, 2013). Έτσι ο δημιουργός έχει τη δυνατότητα να επιλέξει την κατάλληλη μορφή ανάλογα με τις προτιμήσεις του και αυτό που θέλει να προβάλλει. Εκτός από τα μπαλόφια διαλόγου, έχουμε τα μπαλόφια σκέψης, που είναι σαν συννεφάκια και τα μπαλόφια με διακεκομμένες γραμμούλες που δηλώνουν ότι ο ήρωας μιλά ψιθυριστά. Επίσης, υπάρχουν μπαλόφια με ζικ-ζακ γραμμές, όταν ο ομιλητής είναι θυμωμένος ή φωνάζει, μπαλόφια κυματιστά, όταν ο ήρωας δυσκολεύεται να μιλήσει ή φοβάται και, συνδεδεμένα μπαλόφια, όταν ο ομιλητής μιλά με μικρές φράσεις (David, 2009).

- **Αφηγηματικό πλαίσιο (caption):** Πρόκειται για ένα πλαίσιο, ορθογώνιο ή τετράγωνο (συνήθως σε κάποια άκρη του καρέ), το οποίο περιέχει πληροφορίες που αφορούν τον τόπο ή τον χρόνο, ή μας δίνει πληροφορίες που προωθούν την εξέλιξη ή βοηθούν τον αναγνώστη να συνδέσει νοηματικά τα καρέ.
- **Γραμμές κίνησης (motion lines):** Αποδίδουν κίνηση χαρακτήρα ή αντικειμένου λόγω του γεγονότος ότι πρόκειται για στατική εικόνα. Μπορεί για παράδειγμα να ακολουθούν αντικείμενα που πέφτουν ή πετούν ή ανθρώπινες φιγούρες που περπατούν ή τρέχουν

(Φεγγερού, 2012).

- **Σύμβολα (symbolia):** Χρησιμοποιούνται στα κόμικς και στα καρτούνς και συμβολίζουν



Εικόνα 29: Σύμβολα

έξυπνη ιδέα, τα αστεράκια υποδηλώνουν ζάλη, το zzzzzzzzzz-ροχαλητό, το δολάριο-απληστία, οι καρδιές συμβολίζουν την αγάπη ή θετικά συναισθήματα, τα αστεράκια-πόνο, τα σημεία στίξης έκπληξη ή σύγχυση κ.τ.λ. Γενικότερα τα σύμβολα υποδηλώνουν κάτι που δεν φαίνεται ή μπορεί να αναπαριστούν κάποια ιδέα.

- **Ονοματοποιία (onomatopoeia):** Μπορεί να το έχουμε συναντήσει ως ηχοποιήτες ή ηχομιμητικές λέξεις. Στην ουσία πρόκειται για λέξεις που αποτυπώνουν ήχους (π.χ. Μπαμ-βόμβα, γαβ-σκύλος, χικ-λόξυγγας, χα χα χα-γέλιο κ.τ.λ.). Ο ήχος στα κόμικς



Εικόνα 30: Σύμβολα κόμικς

είναι ιδιαίτερα σημαντικός, αν αναλογιστούμε ότι πρόκειται για γραπτό λόγο, όπου δεν μπορεί να αποδοθεί πραγματικός ήχος. Ο μοναδικός τρόπος να τον αποδώσουμε είναι η ηχομιμητικές λέξεις, χρησιμοποιώντας την αίσθηση της όρασης και όχι της ακοής.

Εδώ αξίζει να σημειωθεί ότι υπάρχουν graphic novels που δεν χρησιμοποιούν ονοματοποιία, καθώς θέλουν συνειδητά να διαφοροποιηθούν από τα κόμικς και να προσεγγίσουν τα χαρακτηριστικά ενός σοβαρού λογοτεχνικού αναγνώσματος. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το *Maus* που δεν χρησιμοποιεί καθόλου ονοματοποιία (Ζέζου, 2015).



Εικόνα 31: Γλώσσα των κόμικς

- **Πλάνο:** θεωρείται κινηματογραφικό δάνειο. Μπορεί να είναι μακρινό ή κοντινό. Η εναλλαγή των πλάνων χαρίζει ποικιλία και αποτρέπει τη μονοτονία. Ένα γενικό, μακρινό πλάνο εντάσσει στη σκηνή ένα πρόσωπο ή μία ομάδα ανθρώπων σε κάποιο συγκεκριμένο περιβάλλον δίνοντάς μας πολλές σκηνικές πληροφορίες. Η σχέση της ομάδας αυτής με

τον αναγνώστη παραμένει μακρινή. Αντίθετα, ένα κοντινό πλάνο που δείχνει τον κορμό ή το πρόσωπο ενός χαρακτήρα, φέρνει τον ήρωα πιο κοντά στον αναγνώστη.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ

2.1 Χαρακτηριστικά-ορισμοί

Ζούμε σε μια εποχή που έχει χαρακτηριστεί ως Εποχή της Τεχνολογίας και των Νέων Μέσων. Οι Τεχνολογίες της Πληροφορικής και της Επικοινωνίας (τεχνολογία πληροφοριών, τεχνολογία πληροφοριών και επικοινωνίας ή τεχνολογία της πληροφορίας) (ΤΠΕ) έχουν εισχωρήσει στην καθημερινότητα του ανθρώπου, επηρεάζοντας πάρα πολλούς τομείς της ζωής του. Η εξέλιξη που έχει επέλθει τα τελευταία χρόνια στον τομέα της τεχνολογίας έχει επηρεάσει και την αφήγηση εμπλουτίζοντάς την και δίνοντάς της μία νέα διάσταση, την ψηφιακή. Έχουν δοθεί πολλοί ορισμοί σχετικά με την ψηφιακή αφήγηση (Kotluk, 2016). Ο Porter (2004) την χαρακτήρισε ως αφήγηση που συνδυάζει αυθεντικές ιστορίες με εικόνα, μουσική, γραφήματα και φωνή η οποία εξιστορεί, ενώ οι Dupain και Maguire (2005) την περιέγραψαν ως μία ιστορία που δημιουργείται με την ενσωμάτωση πολυμεσικών στοιχείων, όπως εικόνας, ήχου, βίντεο και κινούμενων σχεδίων. Τέλος, ο Chung (2007) τόνισε ότι η ψηφιακή αφήγηση είναι μια αρμονική παρουσίαση πολυμέσων αποτελούμενη από ψηφιακά στοιχεία, όπως κείμενο, οπτικά, βίντεο και ήχο. Ωστόσο, η ψηφιακή αφήγηση γενικά θεωρείται ότι δημιουργεί μια ιστορία για ένα θέμα χρησιμοποιώντας εργαλεία και λογισμικό πολυμέσων και μοιράζεται αυτήν την ιστορία σε περιβάλλον πολυμέσων (Robin B., 2008). Σχεδόν όλες οι ψηφιακές ιστορίες προέρχονται από τον συνδυασμό στοιχείων (κείμενο, φωνή, βίντεο, μουσική και γραφικά) με μία αυθεντική ιστορία για ένα συγκεκριμένο θέμα.

Συνοψίζοντας, η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί μια νέα μορφή αφήγησης, την εξέλιξη της απλής αφήγησης εκμεταλλευόμενη τις δυνατότητες που της παρέχονται από τη χρήση των νέων τεχνολογιών και του διαδικτύου. Σύμφωνα με τη Lathem (2005), η ψηφιακή αφήγηση ορίζεται ως ο συνδυασμός της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με πολυμέσα του 21^{ου} αιώνα και με εργαλεία τηλεπικοινωνίας. Πρόκειται για μία σχετικά νέα μορφή τέχνης, η οποία χρησιμοποιεί τη μουσική, την εικόνα, το βίντεο και την αφήγηση, συνδυάζει, δηλαδή, τα ψηφιακά μέσα με την παραδοσιακή αφήγηση για τη δημιουργία ιστοριών, εμπλουτίζοντας και ενισχύοντας τον γραπτό ή τον προφορικό λόγο (Robin B., 2008). Η ψηφιακή αφήγηση είναι νεότερη μορφή

αφήγησης, που έχει τις ίδιες δυνατότητες, όπως η προφορική και η γραπτή, αλλά προσφέρει επιπλέον μοναδικά χαρακτηριστικά για τη διδασκαλία και τη μάθηση (Ohler J., 2008).

Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί ένα ψηφιακό εργαλείο που παρέχει στους ενδιαφερομένους τη δυνατότητα να πουν τη δική τους ιστορία σε μια ταινία διάρκειας λίγων λεπτών. Η ψηφιακή τεχνολογία χρησιμοποιείται για τη δημιουργία μικρών οπτικοηχητικών ιστοριών. Στην πραγματικότητα, όμως, είναι κάτι πολύ παραπάνω από μια απλή χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας, καθώς είναι ένα ισχυρό μέσο προσωπικής έκφρασης που δίνει τη δυνατότητα στον καθέναν να ακουστεί και να προβληθεί (Δημόσια Κεντρική Βιβλιοθήκη Βέροιας, 2013).

Παρά το γεγονός, ότι στις μέρες μας δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στην τεχνολογία που μας παρέχουν τα πολυμέσα, η ψηφιακή αφήγηση δεν αποτελεί μια νέα ιδέα. Ένα από τα πρώτα κινήματα ήταν το *History Workshop* της δεκαετίας του '70, το οποίο χρησιμοποίησε κασέτες για την καταγραφή των προφορικών ιστοριών ατόμων από την εργατική τάξη.

Από τα τέλη της δεκαετίας του '80 στις ΗΠΑ οι Joe Lambert και Dana Atchley, εργάστηκαν από κοινού και ίδρυσαν το πρωτοποριακό «Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης» (Center for Digital Storytelling). Το «Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης» αποτελεί μια μη κερδοσκοπική, κοινότητα οργανισμού Τεχνών στο Μπέρκλεϊ, της Καλιφόρνια, το οποίο είναι επιπλέον γνωστό για την ανάπτυξη και τη διάδοση των επτά στοιχείων της ψηφιακής αφήγησης. Τα επτά στοιχεία θεωρούνται χρήσιμο σημείο εκκίνησης ενασχόλησης με την ψηφιακή αφήγηση, και πιο συγκεκριμένα, για τον σχεδιασμό και την οργάνωση μιας ψηφιακής αφήγησης από εκπαιδευτικούς ως μέσο διδασκαλίας γνωστικών αντικειμένων.

Τα επτά στοιχεία είναι τα ακόλουθα (Lambert, 2007):

1. Η προοπτική του αφηγητή-Οπτική γωνία (Point of View))

Δηλώνεται ξεκάθαρα το θέμα, το κεντρικό σημείο της ιστορίας και η οπτική από την οποία αυτό παρουσιάζεται.

2. Ερώτηση κλειδί (A Dramatic Question)

Στην αρχή της αφήγησης τίθεται μια ερώτηση ή και κατά τη διάρκειά της υπάρχουν διάφορες ερωτήσεις-κλειδιά, οι οποίες στόχο έχουν να προσελκύσουν, αλλά και να διατηρήσουν το

ενδιαφέρον του αναγνώστη μέχρι το τέλος. Αυτές είτε θα απαντώνται στο τέλος της ιστορίας είτε θα του προσφέρουν τις κατάλληλες πληροφορίες, ώστε να οδηγηθεί στη λύση μόνος του.

3. Το συναισθηματικό περιεχόμενο (Emotional Content)

Η ψηφιακή αφήγηση, συνειδητά ή ασυνείδητα, πρέπει να προκαλεί συναισθήματα, γιατί μέσω αυτών ο ακροατής παρακολουθεί με πιο δυναμικό και άμεσο τρόπο την αφήγηση.

4. Η ενσωμάτωση ήχου με την προσωπική χροιά του αφηγητή (The Gift of Your Voice)

Η καταγραφή της προσωπικής φωνής του αφηγητή, τα λόγια που συνοδεύουν την οπτικοποίηση της ψηφιακής αφήγησης, θα βοηθήσουν τον ακροατή να καταλάβει και να οικειοποιηθεί το περιεχόμενο, καθώς αποτελεί έναν τρόπο μετατροπής της ψηφιακής αφήγησης σε μια πιο προσωπική ιστορία.

5. Η επένδυση με μουσική ή ηχητικά εφέ (The Power of the Soundtrack)

Η επένδυση με μουσικά ή ηχητικά στοιχεία βοηθά στην κατανόηση του περιεχομένου και, αν επιλεγθεί σωστά, ενισχύει τη συναισθηματική φόρτιση του ακροατηρίου προς το επιθυμητό αποτέλεσμα.

6. Η οικονομία της αφήγησης (Economy)

Θα πρέπει να γίνεται χρήση μόνο των απαραίτητων στοιχείων περιεχομένου, να υπάρχει ισορροπημένη χρήση ακουστικών και οπτικών στοιχείων, χωρίς να «υπερφορτώνεται» ο δέκτης. Η επιθυμητή διάρκεια είναι από δύο έως πέντε λεπτά και το κείμενο, καλό θα ήταν να μην ξεπερνά τις 400 λέξεις. Με αυτόν τον τρόπο δεν κουράζεται ο ακροατής και διατηρείται μέχρι το τέλος το ενδιαφέρον του.

7. Η ταχύτητα εξέλιξης της ιστορίας (Pacing)

Ο ρυθμός με τον οποίο εξελίσσεται η ιστορία θεωρείται καθοριστικός για τη διατήρηση του ενδιαφέροντος του θεατή και καίριο στοιχείο για μια επιτυχημένη αφήγηση.

2.2 Αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση

Τα τελευταία χρόνια τόσο σε διεθνές επίπεδο όσο και στη χώρα μας η ψηφιακή τεχνολογία έχει εισχωρήσει στην εκπαίδευση κερδίζοντας την εμπιστοσύνη των εκπαιδευτικών με ολοένα και περισσότερες ερευνητικές εφαρμογές να πραγματοποιούνται σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης. Η ένταξη της αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία, δεν είναι κάτι καινούργιο· το καινοτόμο στοιχείο, που εισέρχεται τώρα, αφορά τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας και την ανανέωση των μέσων που διαθέτει πλέον η αφήγηση.

Οι Robin και Pierson (2005) υποστηρίζουν ότι οι μαθητές όλων των βαθμίδων εκπαίδευσης μπορούν να μάθουν να δημιουργούν ψηφιακές ιστορίες και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να υιοθετήσουν την τεχνική αυτή στα περισσότερα θεματικά αντικείμενα, ώστε να βοηθήσουν τους μαθητές να κατακτήσουν τη γνώση και να κατανοήσουν καλύτερα το περιεχόμενο. Οι εκπαιδευτικοί, όταν την χρησιμοποιούν καταφέρνουν καλύτερα όχι μόνο να μεταφέρουν γνώση στους μαθητές με ευχάριστο τρόπο, αλλά και να διεγείρουν τα συναισθήματά τους, να εξάψουν τη φαντασία τους και να τους παρακινήσουν (Ξέστερνου, 2013). Ο Regan (2008) τόνισε τη σημασία του οπτικού εγγραμματισμού και υποστήριξε ότι οι εκπαιδευτικοί καλούνται να ανακαλύψουν τρόπους, ώστε να ωθήσουν τους μαθητές σε δραστηριότητες οπτικοποίησης και παραγωγής ψηφιακών αφηγήσεων. Η ψηφιακή αφήγηση δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές, σε ένα πλαίσιο που τους επιτρέπει προσωπικό αφηγηματικό λόγο, να παρουσιάσουν με τον τρόπο αυτόν τις γνώσεις τους στους συμμαθητές τους και να λάβουν ανατροφοδότηση (Κορδάκη & Ψώμος, 2012).

Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να αποτελέσει ένα πολύ ισχυρό και χρήσιμο εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού. Ο τρόπος κωδικοποίησης και παρουσίασης της γνώσης επηρεάζει την ικανότητα των ανθρώπων να την απομνημονεύουν και να την ανακαλούν (Matthews, 1977). Όπως είναι γνωστό, είναι πιο εύκολο να ανακαλέσουμε πληροφορίες, όταν αυτές αποτελούν μέρος μιας ιστορίας (Schunk, 1990). Οι ψηφιακές αφηγήσεις, όχι μόνο προκαλούν το ενδιαφέρον των μαθητών, αλλά και τους βοηθούν να εδραιώσουν και να αφομοιώσουν ευκολότερα τις πληροφορίες (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010).

Ως εργαλείο στην εκπαίδευση η ψηφιακή αφήγηση, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με δύο τρόπους. Αρχικά, οι εκπαιδευτικοί καλούνται να νιώσουν εξοικειωμένοι με τις νέες τεχνολογίες, ώστε να

τις χρησιμοποιήσουν πρακτικά στη διεξαγωγή του μαθήματος όντας ικανοί να δημιουργούν οι ίδιοι ψηφιακές αφηγήσεις. Έτσι, οι εκπαιδευτικοί παρουσιάζουν με τρόπο ελκυστικό το αντικείμενο, ενώ παράλληλα ενισχύουν τη συμμετοχή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία (Robin B. , 2008). Η ψηφιακή αφήγηση διευκολύνει και ενθαρρύνει τη συζήτηση των θεμάτων, που έχουν ήδη παρουσιαστεί στα παιδιά και βοηθούν στην αποσαφήνιση και κατανόηση όρων ή αφηρημένων εννοιών που παρουσιάστηκαν σε αυτήν. Για παράδειγμα, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εισάγουν την ψηφιακή αφήγηση στην εκπαιδευτική διαδικασία χρησιμοποιώντας την ως εργαλείο για την ανάπτυξη της γλωσσικής ικανότητας, καθώς μπορεί να αποτελέσει και αφορμή για άσκηση δημιουργικής γραφής.

Από την άλλη πλευρά οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν τις δικές τους ψηφιακές αφηγήσεις είτε ατομικά είτε ως μέλη μιας ομάδας. Οι μαθητές, για να παράγουν το δικό τους οπτικοακουστικό υλικό έχουν την ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν τις «Νέες Τεχνολογίες», όπως κάμερες, μικρόφωνα, υπολογιστές, σαρωτές. Για την επίτευξη του στόχου τους ξεπερνούν την απλή εκπαιδευτική διαδικασία και την αναβαθμίζουν με δεξιότητες, όπως η έρευνα, η αναζήτηση, η συλλογή και ανάλυση δεδομένων και πληροφοριών (Θεοφανέλλης & Ζήσης, 2017). Οι μαθητές καλούνται να καλλιεργήσουν και να αναπτύξουν επικοινωνιακές δεξιότητες, να συνεργάζονται, να επιλύουν προβλήματα, να ξεπερνούν εμπόδια και να παίρνουν κρίσιμες αποφάσεις σε όλη τη διάρκεια του έργου.

2.3 Πλεονεκτήματα της χρήσης της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση

Η αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση μπορεί να προσφέρει πολλά μαθησιακά οφέλη και να λειτουργήσει ως εργαλείο μάθησης σε όλες τις βαθμίδες τυπικής εκπαίδευσης, αλλά και σε μη τυπικές ή άτυπες μορφές εκπαίδευσης (Μπράτιτσης, 2014). Οι ψηφιακές ιστορίες έχουν τη δυνατότητα να εμπλέξουν ενεργά τους μαθητές στην εκπαιδευτική διαδικασία, και παράλληλα να δώσουν στους εκπαιδευτικούς ένα δυνατό εργαλείο, για να προσελκύσουν το ενδιαφέρον των μαθητών. Η μαθησιακή εμπλοκή θεωρείται το σημαντικότερο όφελος της

ψηφιακής αφήγησης, καθώς είναι η αφετηρία για όλα τα υπόλοιπα οφέλη (Di Blas, Paolini, & Sabiescu, 2010).

Οι δραστηριότητες γύρω από την ψηφιακή αφήγηση συμβάλλουν στην ανάπτυξη της συνεργασίας μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικού, αλλά, κυρίως, μεταξύ των μαθητών, καθώς τις περισσότερες φορές καλούνται να δουλέψουν σε ομάδες και να λάβουν αποφάσεις που αφορούν τη σύνθεση της ιστορίας τους, και στη συνέχεια να την αξιολογήσουν, για να εξάγουν συμπεράσματα και να εκφράσουν συναισθήματα (Ψώμος & Κορδάκη, 2016). Οι μαθητές λόγω του γεγονότος ότι εργάζονται ως ομάδα, μαθαίνουν να είναι υπεύθυνοι για τον ρόλο τους και για την ενσωμάτωση της εργασίας τους με τις εργασίες άλλων μελών της ομάδας.

Οι ψηφιακές αφηγήσεις βοηθούν στην ανάπτυξη προφορικού και γραπτού λόγου. Οι μαθητές στην προσπάθεια δημιουργίας ασκούνται στην κατανόηση και τη χρήση προφορικής γλώσσας (προφορικός εγγραμματισμός) και καθίστανται πιο ικανοί στον χειρισμό της (Ψώμος & Κορδάκη, 2016). Παράλληλα, οι μαθητές καλλιεργούν δεξιότητες γραφής (εγγραμματισμός στον γραπτό λόγο), καθώς επινοούν και γράφουν ένα σενάριο, ο λόγος στον οποίο καλείται να είναι προσεγμένος και υψηλής ποιότητας. Η ψηφιακή αφήγηση στην ουσία είναι δομημένη στο σενάριο και κατ' επέκταση και στον λόγο που χρησιμοποιεί (Ψώμος & Κορδάκη, 2016).

Επιπλέον, οι μαθητές καλλιεργούν δεξιότητες που αφορούν την ικανότητα εύρεσης, συλλογής, αξιολόγησης και σύνθεσης πληροφοριών (πληροφοριακός εγγραμματισμός), καθώς κατά τη σύνθεση της ιστορίας συλλέγουν, αξιολογούν και τροποποιούν το υλικό που απαιτείται (Ψώμος & Κορδάκη, 2016). Παράλληλα, οι μαθητές εξασκούνται και στην αλληλουχία και στη δόμηση των πληροφοριών, για να μπορέσουν να παρουσιάσουν μια ιστορία με πλοκή και επιχειρηματολογία. Επίσης, καλλιεργείται η κριτική τους σκέψη, καθώς πέρα από τη σύνθεση πληροφοριών οι μαθητές θα πρέπει να προβληματιστούν και να αποφασίσουν για την οπτική γωνία με την οποία επιθυμούν να παρουσιάσουν την ιστορία τους και να επιλέξουν το κατάλληλο πολυμεσικό εποπτικό υλικό, για να την συνοδέψουν.

Αδιαμφισβήτητα, οι μαθητές για τη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών κάνουν χρήση των Νέων Τεχνολογιών, όπως υπολογιστές, βίντεο, σαρωτές, μικρόφωνα, ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές, λογισμικά και άλλα προγράμματα (ψηφιακός εγγραμματισμός) (Ψώμος & Κορδάκη, 2016) και αποκτούν βασικές δεξιότητες για τη βελτίωση όχι μόνο της μάθησης αλλά και της

παραγωγικότητας και της απόδοσής τους (Robin B., 2006). Οι μαθητές αναπτύσσουν δεξιότητες υψηλού επιπέδου, που τους είναι χρήσιμες στη σύγχρονη κοινωνία, η οποία χαρακτηρίζεται από την ολοένα αυξανόμενη τεχνολογική πρόοδο.

Οι ψηφιακές αφηγήσεις βοηθούν τους μαθητές να καλλιεργήσουν στοιχεία, όπως καινοτομία και δημιουργικότητα, καθώς καλούνται να επινοήσουν νέες ιδέες με στόχο να οργανώσουν και να χρησιμοποιήσουν πρωτότυπες ιδέες για την ιστορία τους (Di Blas, 2015). Επακόλουθα καλλιεργούνται και καλλιτεχνικές δεξιότητες (καλλιτεχνικός εγγραμματισμός) (Ψώμος & Κορδάκη, 2016), αφού οι μαθητές που δημιουργούν ψηφιακές αφηγήσεις αναλαμβάνουν καλλιτεχνικούς ρόλους, όπως δημιουργός τέχνης, διαχειριστής έργων τέχνης και παραγωγός τέχνης (Ohler, 2008).

Γενικότερα, οι ψηφιακές ιστορίες στην τάξη παρέχουν τόσο σε ακροατές όσο και σε αφηγητές τη δυνατότητα να αναπτύξουν τις γνώσεις τους μέσω της ιστορίας και στη συνέχεια λαμβάνουν ανατροφοδότηση από τη συζήτηση της προβολής. Ανάμεσα στα άλλα οφέλη της ψηφιακής αφήγησης συγκαταλέγεται και το γεγονός ότι οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση, καθώς δημιουργούν κάτι δικό τους, μια ιστορία που αντικατοπτρίζει τις σκέψεις και απόψεις τους. Η αφήγηση μπορεί να αποτελέσει έναν αποδοτικό τρόπο έκφρασης και δημιουργικής σκέψης, που με τρόπο ευχάριστο και μέσα από παιγνιώδεις δραστηριότητες μπορεί να βοηθήσει τα άτομα να αποκομίσουν πολλαπλά οφέλη.

2.4 Παρουσίαση εργαλείων - προγραμμάτων ψηφιακής αφήγησης

Παρακάτω παρουσιάζονται ορισμένα από τα προγράμματα δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης.

2.4.1 Storybird

Το [Storybird](#) είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο ψηφιακής αφήγησης. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει τη δική του ψηφιακή εικονογραφημένη ιστορία (Οικονόμου, 2013). Διατίθεται μεγάλη ποικιλία εικόνων, τις οποίες ο χρήστης μπορεί να συνδυάσει και να εμπλουτίσει με κείμενο σε διαφορετικά στυλ γραφής, προκειμένου να δημιουργήσει διαδικτυακά βιβλία. Αρχικά, θα πρέπει να δημιουργήσει λογαριασμό στο *Storybird*, δίνοντας το e-mail του

και έναν κωδικό, ώστε να ξεκινήσει η δημιουργία του βιβλίου. Σε πρώτη φάση επιλέγει το στυλ εικονογράφησης και στη συνέχεια το είδος του βιβλίου, που θα γράψει (αν θα έχει κεφάλαια ή όχι, αν θα είναι σε μορφή ποιήματος κ.τ.λ.) και προχωρά προσθέτοντας εικόνες και κείμενο. Έπειτα μπορεί να εργαστεί σε κάθε σελίδα του βιβλίου. Το περιβάλλον χρήσης είναι πολύ απλό, ακόμη και για τα παιδιά. Στη συνέχεια το αποθηκεύει και, αν θέλει, το δημοσιεύει στη βιβλιοθήκη του Storybird και στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Ο χρήστης μπορεί να προσκαλέσει και κάποιο άλλο μέλος, για να δημιουργήσουν μαζί το βιβλίο.

Το *Storybird* είναι ένα πρόγραμμα που μπορεί να αποτελέσει μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας, ως ένα ελκυστικό κίνητρο για να αναπτύξουν οι μαθητές τη δημιουργική τους φαντασία και να εξασκηθούν στην παραγωγή γραπτού λόγου. Ο εκπαιδευτικός επιδιώκοντας να αξιοποιήσει τη συνεργατική μάθηση μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να δημιουργήσουν ένα βιβλίο, στο οποίο κάθε κεφάλαιό του θα το επιμελείται και ένα ζευγάρι μαθητών (Τζόρτζογλου, 2016).

2.4.2 Movie Maker- Story Remix

Το *Movie Maker* αποτελούσε εργαλείο των Windows, με το οποίο ο χρήστης μπορούσε να δημιουργήσει βίντεο, ταινίες και παρουσιάσεις. Το Windows Movie Maker ήταν ένα λογισμικό το οποίο είτε ήταν ήδη εγκατεστημένο στον υπολογιστή είτε μπορούσε κανείς να το κατεβάσει δωρεάν από το διαδικτυακό τόπο της Microsoft. Το πρόγραμμα επέτρεπε στον χρήστη να δημιουργήσει ταινίες με τίτλους, εφέ μετάβασης, μουσική και αφήγηση. Επιπλέον, ο χρήστης είχε τη δυνατότητα να εισάγει κάποιο βίντεο ή να τροποποιήσει κάποιο υπάρχον. Το βίντεο μπορούσε να αποθηκευτεί στον υπολογιστή ή και να δημοσιευτεί. Τον Ιανουάριο του 2017 το *Movie Maker* ως δωρεάν λογισμικό της Microsoft σταμάτησε να κυκλοφορεί και τη θέση του, στα Windows 10, πήρε το *Story Remix*. Το πρόγραμμα είναι παρόμοιο με το *Movie Maker*, αλλά αποτελεί έναν video editor πολύ πιο εξελιγμένο και «ικανό» από το *Movie Maker*. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να προχωρά στην επεξεργασία και το μοντάζ ανάλογα με τη μουσική και το είδος του βίντεο που θα χρησιμοποιηθούν. Μπορεί, επίσης, να επιλέξει εφέ ή άλλα αντικείμενα τα οποία θα προστεθούν στο βίντεο και σε ένα δεύτερο επίπεδο μπορούν να αλληλεπιδράσουν με το ίδιο το βίντεο χωρίς πολλή προσπάθεια αλλά με πολύ εντυπωσιακό αποτέλεσμα.

2.4.3 Scratch

Το [Scratch MIT](#) αποτελεί ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον προγραμματισμού. Διαθέτει γραφική γλώσσα προγραμματισμού και είναι προσιτό σε μικρά παιδιά. Τα έργα που δημιουργεί κανείς με το *Scratch* χρησιμοποιούν γραφικά, κινούμενα σχέδια, μουσική και ήχους. Επιπλέον, δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας αλληλεπιδραστικών ιστοριών (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010). Μετά τη δημοσίευσή τους στην κοινότητα του *Scratch* ο χρήστης μπορεί να ανταλλάξει ιδέες και απόψεις με άλλους χρήστες.

2.4.4 ScratchJr

Η εφαρμογή [ScratchJr](#), είναι το «ξαδερφάκι» της εφαρμογής *Scratch*, ονομάζεται *Jounior- Jr* και μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε υπολογιστή και κινητές συσκευές.

Ο προγραμματισμός μπορεί να αποδειχθεί ιδιαίτερα δύσκολος για τα παιδιά, για αυτόν τον λόγο έρχεται το *Scratch Jounior*, το οποίο διαθέτει πολύ λιγότερες δυνατότητες από την επίσημη εφαρμογή *Scratch*. Το σημαντικό είναι ότι απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας πέντε έως εφτά ετών (ή και μεγαλύτερα, αν ξεκινούν τώρα τον προγραμματισμό). Τα παιδιά σε αυτήν την ηλικία βρίσκουν πολύ διασκεδαστικό να κάνουν το γατάκι και τους άλλους ψηφιακούς χαρακτήρες να τρέχουν, να χοροπηδούν, να τραγουδούν ή και να μιλούν με τη φωνή τους μέσα από απλές εντολές (Τζόρτζογλου, 2015).

Τα παιδιά μπορούν με τη διαδικασία **drag and drop** να εισάγουν ψηφιακούς χαρακτήρες, να επιλέξουν φόντο, να προσθέσουν κινήσεις και ήχους. Αν και μπορεί εύκολα να χρησιμοποιηθεί από τα παιδιά, χρειάζεται καθοδήγηση από τον εκπαιδευτικό έως ότου εξοικειωθούν με τις λειτουργίες του μενού.

2.4.5 Kidspiration.

Το [kidspiration](#) είναι ένα εκπαιδευτικό λογισμικό για μαθητές από 4 ως 9 ετών που τους βοηθά μέσω της οπτικοποίησης να εκφραστούν, να οργανώσουν και να αναπτύξουν τις ιδέες τους (uoa.gr, 2009-2018). Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να κατασκευάζει σενάρια, να οργανώνει πληροφορίες, να κατανοεί έννοιες, να εκφράζει και να μοιράζεται τις σκέψεις του. Πρόκειται για ένα λογισμικό που υποστηρίζει την εξατομικευμένη μάθηση (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010). Οι μαθητές μπορούν να πειραματιστούν με πολλά εργαλεία, να επεξεργαστούν τις απαντήσεις τους, να τις διορθώσουν και στη συνέχεια να αποθηκεύσουν τις εργασίες τους. Το πρόγραμμα παρέχει δύο βασικά μέσα για την προσέγγιση της γνώσης: το “Picture view” και το “Writing view”. Με

το πρώτο μέσο ο χρήστης μπορεί να ανακαλύψει εικόνες και σύμβολα από τις «βιβλιοθήκες συμβόλων» και να προχωρήσει στην ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων που έχει σχεδιάσει ο εκπαιδευτικός, ενώ με το δεύτερο μέσο, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει λέξεις. Το λογισμικό αυτό καλλιεργεί την ανάγνωση και τη γραφή, εξασκεί το επίπεδο μαθηματικών γνώσεων και αναπτύσσει δεξιότητες σκέψης, δημιουργικότητας και επικοινωνίας. Απαντάται σε 30 γλώσσες, συμπεριλαμβανομένης και της ελληνικής. Δεν είναι δωρεάν, όμως υπάρχει αγγλικό trial/demo 30 ημερών.

2.4.6 Storytelling Alice

Το [Alice](#) είναι ελεύθερα διαθέσιμο και καινοτόμο περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού που πρωτοεμφανίστηκε το 1999 και αναπτύχθηκε στο Carnegie Mellon University. Χωρίς να είναι απαραίτητες γνώσεις προγραμματισμού, ο χρήστης κατορθώνει να δημιουργήσει κινούμενα γραφικά για την αφήγηση μιας ιστορίας αλλά και διαδραστικά παιχνίδια και βίντεο και μπορεί να τα διαμοιράσει στο διαδίκτυο. Στη συνέχεια δημιουργήθηκε και το [Storytelling Alice](#) το οποίο είναι περισσότερο προσανατολισμένο στη δημιουργία και αφήγηση ιστοριών. Αποτελεί ένα λογισμικό εκπαίδευσης των μαθητών στον προγραμματισμό με τη βοήθεια ψηφιακών αφηγήσεων (Κορδάκη & Ψώμος, 2012). Η ψηφιακή αφήγηση ενσωματώνεται στη διαδικασία κωδικοποίησης δίνοντας οπτική διάσταση στον προγραμματισμό και αυτό διευκολύνει τους νεαρούς χρήστες. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει έναν τρισδιάστατο εικονικό κόσμο της επιλογής του με την τοποθέτηση αντικειμένων μέσα σε αυτόν και στη συνέχεια να τον προγραμματίσει, απλά με σύρσιμο και εναπόθεση πλακιδίων εντολών. Τα αντικείμενα στο *Alice* μπορούν να αλλάξουν θέση και χρώμα, να αντιδράσουν και να περιστραφούν. Το περιβάλλον σχεδιάστηκε, για να χρησιμοποιηθεί από παιδιά γυμνασίου και λυκείου και προσφέρει κινούμενα σχέδια υψηλού επιπέδου. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει χαρακτήρες, όπως νεράιδες, χορεύτριες, τερατάκια, τυπικούς χαρακτήρες μαθητών, προγραμματισμένες συμπεριφορές, όπως χορός, φιλία, ομιλία και ένα περιβάλλον, όπως πόλη ή δάσος (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010).

2.4.7 Tikatok

Το [Tikatok](#) είναι μια διαδικτυακή κοινότητα για παιδιά κάτω των 13 ετών που θέλουν να γράψουν, να διακοσμήσουν, να μοιραστούν τις ιστορίες τους και να τις δημοσιεύσουν σε ένα πραγματικό βιβλίο με σκληρό εξώφυλλο. Τα παιδιά γράφουν την ιστορία τους, προσθέτουν εικόνες και ήχο και, στη συνέχεια, οι γονείς ή οι δάσκαλοι μπορούν να παραγγείλουν το βιβλίο

(μια φορά ή σε όσα αντίτυπα επιθυμούν) από τη διαχειρίστρια εταιρεία ή απλώς να βλέπουν το βιβλίο online. Τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να γράψουν μια τελείως δική τους ιστορία ή να επεξεργαστούν τα διαθέσιμα templates. Το *Tikatok* προσφέρει στους εκπαιδευτικούς μια σειρά από δωρεάν εργαλεία για εκπαιδευτικούς τα οποία μπορούν να αξιοποιήσουν μέσα στην τάξη ενθαρρύνοντας τους μαθητές όχι, απλώς, να διαβάζουν, αλλά και να γράφουν ιστορίες εκμεταλλευόμενοι αυτόν τον νέο δημιουργικό τρόπο online εκπαίδευσης. Το *Tikatok* στηρίχτηκε στη φιλοσοφία ότι με τα κατάλληλα εργαλεία, με υποστήριξη και καθοδήγηση κάθε παιδί μπορεί να αναπτύξει δεξιότητες και να γίνει συγγραφέας (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010).

2.4.8 Animatron

Το [Animatron](#) είναι ένα διαδικτυακό λογισμικό δημιουργίας κινουμένων σχεδίων. Ο δημιουργός μπορεί να εισάγει κινούμενα σχέδια, μουσική, άλλες ηχητικές πληροφορίες και είτε να εξάγει το αποτέλεσμα ως αρχείο βίντεο είτε να το ενσωματώσει σε κάποια ιστοσελίδα. Η συγκεκριμένη εφαρμογή βρίσκεται στην ιστοσελίδα [Animatron](#) και ο χρήστης για να ξεκινήσει επιλέγει τη δημιουργία ενός νέου βίντεο (Start Creating). Μπορεί να κάνει χρήση του περιβάλλοντος σχεδίασης είτε σαν επισκέπτης (χωρίς εγγραφή) είτε ως εγγεγραμμένος χρήστης. Μπορεί να επιλέξει τον αριθμό των καρτέ, το σκηνικό τους μέσα από μια ποικιλία έτοιμων εικόνων, να προσθέσει χαρακτήρες με τη δυνατότητα κατά τη διάρκεια της διαδικασίας να αλλάξει την εμφάνιση ή τη στάση τους. Στη συνέχεια, ο χρήστης μπορεί να προσθέσει ηχητικές πληροφορίες, όπως μουσική και εκφώνηση, δίνοντας στο κάθε καρτέ την πλοκή που επιθυμεί. Η διαδικασία δεν συναντά δυσκολίες και είναι εξαιρετικά δημιουργική. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα παρέχει τη δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς να επεξηγήσουν γνωστικά αντικείμενα και έννοιες με πολύ ελκυστικό τρόπο και αποτελεί κίνητρο για ενεργό συμμετοχή των μαθητών στη διαδικασία, γιατί είναι πολύ ευχάριστη, ενώ παράλληλα εξάπτει τη φαντασία τους και εξασκεί τις αφηγηματικές τους ικανότητες (Τζόρτζογλου, 2018).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

Ψηφιακό κόμικς

3.1 Χαρακτηριστικά - ορισμοί

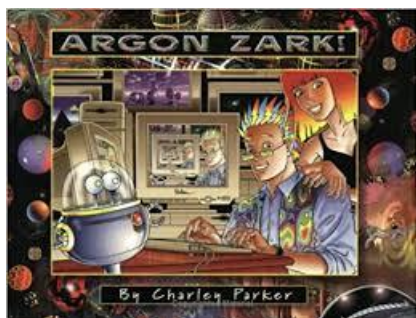
Ήδη από τις τελευταίες δεκαετίες του 20ού αιώνα παρατηρούμε ότι οι Νέες Τεχνολογίες δεν άφησαν ανεπηρέαστα τα κόμικς, που σταδιακά αλλάζουν τη μορφή τους και γίνονται ψηφιακά. Με τον όρο ψηφιακά κόμικς μπορούμε να συναντήσουμε κόμικς που απλώς ψηφιοποιήθηκαν χρησιμοποιώντας κάποια συσκευή σάρωσης (ψηφιοποιημένα κόμικς με χρήση scanner), κόμικς



Εικόνα 32: Shatter

που δημιουργήθηκαν ή ενσωματώθηκαν σε κάποιον ιστότοπο (διαδικτυακά ή web comics) και αυτά που δημιουργήθηκαν μέσω κάποιου εργαλείου ή λογισμικού στον υπολογιστή (ψηφιακά κόμικς) και δημοσιεύονται σε ψηφιακή μορφή σε αντιδιαστολή με τα έντυπα κόμικς (Βασιλικοπούλου & Ρετάλης, 2008). Σε άλλα ψηφιακά κόμικς ενσωματώνονται κινούμενες εικόνες (animation), καθώς θα πρέπει να προσθέσουμε ακόμα ότι υπάρχουν και τα υπερμεσικά κόμικς («hypertext» + «comics»), τα οποία εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες της υπερμεσικής τεχνολογίας, δηλαδή των υπερσυνδέσμων, που τοποθετούνται στις λεζάντες ή στα «μπαλόνια», τον

ήχο ή το animation, τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης των αναγνωστών και τη χωρική επέκταση (Σαμπρίνη, 2014).



Εικόνα 33: Argon Zark

Το πρώτο ψηφιακό κόμικς που δημοσιεύτηκε και δημιουργήθηκε στον υπολογιστή, χωρίς τα σύγχρονα προγράμματα ψηφιοποίησης που διαθέτουμε σήμερα, ήταν το *Shatter* το 1985. Στη συνέχεια, τον Ιούνιο του 1995 έκανε την πρώτη εμφάνισή του το *Argon Zark*, το πρώτο ψηφιακό κόμικς σε συνέχειες που δημιουργήθηκε αποκλειστικά, για να δημοσιευτεί στο διαδίκτυο. Πρόκειται για ένα ψηφιακό «εικονικό» βιβλίο κόμικς που δημιουργήθηκε εξ ολοκλήρου στον υπολογιστή και σχεδιάστηκε, για να προβληθεί μέσω του Διαδικτύου. Η Marvel το 1996 παράγει ψηφιακά κόμικς (CyberComics), τα οποία αρχικά διατέθηκαν αποκλειστικά στη δικτυακή πύλη AOL (America

Online), αλλά στη συνέχεια αναρτήθηκαν ελεύθερα στην ιστοσελίδα Marvel.com. Το Marvel CyberComics δημιούργησε χαρακτήρες, όπως ο Spider-Man και ο Wolverine. Πρόκειται για έναν συνδυασμό κόμικς και κινουμένων σχεδίων. Αργότερα, πέντε ιστότοποι διαδραμάτισαν σημαντικό ρόλο, οι οποίοι, ακόμη και σήμερα, παραμένουν ενεργοί στον ρόλο τους ([Sluggo freelance](#), [user friendly](#), [PvP](#), [ScottMcCloud.com](#), [Penny Arcade](#)).

Συνοψίζοντας, τα ψηφιακά κόμικς αποτελούν ένα πολυμεσικό περιβάλλον που συνδυάζει κείμενο, εικόνα, ήχο, βίντεο και δυνατότητα σύνδεσης με το διαδίκτυο. Η αλήθεια είναι ότι τα διαδικτυακά κόμικς ή, όπως είναι ευρέως γνωστά, τα web comics αντιμετωπίζουν προβλήματα ορισμού. Η Βασιλικοπούλου (2011: 78) τα ορίζει ως «ένα συνεχές καλλιτεχνικών, επικοινωνιακών και/ή αφηγηματικών έργων που ενσωματώνουν γραφικές σχεδιαστικές αρχές και/ή διαδοχικής (σε ακολουθία) αντιπαράθεσης αλληλεξάρτησης εικόνας- λέξης και/ή περάτωση».

Στο σημείο αυτό αξίζει να αναφερθούμε σε μία περίπτωση ψηφιακού graphic novel (digital graphic novel) που πρωτοεμφανίστηκε στο διαδίκτυο (webcomic). Πρόκειται για το *Mom's cancer* του Brian Fies, το οποίο είναι ένα αυτοβιογραφικό έργο, καθώς πραγματεύεται την αληθινή ιστορία του συγγραφέα, όταν η μητέρα του διαγνώστηκε με μεταστατικό καρκίνο του



Εικόνα 34: Mom's Cancer

πνεύμονα. Η ιστορία περιγράφει πώς η σοβαρή αυτή ασθένεια επηρεάζει τον ίδιο τον ασθενή και την οικογένειά του τόσο πρακτικά όσο και συναισθηματικά. Ο συγγραφέας μέσα από όλο αυτό διαπιστώνει ότι αυτό που του συμβαίνει είναι κάτι «κοινό». Πολλοί αναγνώστες, που αντιμετώπιζαν την ίδια κατάσταση, του έγραφαν γεμάτοι ανακούφιση συνειδητοποιώντας ότι δεν ήταν «μόνοι» τους.

Το *Mom's cancer* ξεκίνησε το 2004 ως ένα κόμικς που δημοσιευόταν σε συνέχειες στο διαδίκτυο. Άρχισε να γίνεται ευρέως γνωστό, καθώς πολλοί από τους ανθρώπους που το διάβαζαν θεωρούσαν ότι δεν αφορά μόνο τους ίδιους αλλά και άλλους πάσχοντες και, έτσι, το πρότειναν σε φίλους τους με αποτέλεσμα η φήμη του να διαδοθεί εξαιρετικά γρήγορα.

Τον Ιούλιο του 2005 το *Mom's cancer* κέρδισε το βραβείο *Eisner* ως «το καλύτερο ψηφιακό κόμικς της χρονιάς». Το 2006 εκδόθηκε σε μορφή βιβλίου από τον Harry Abrams με τον τίτλο

Mom's Cancer (που σήμαινε ταυτόχρονα και την απόσυρσή του από το διαδίκτυο) και κέρδισε το γερμανικό βραβείο *Deutscher Jugendliteraturpreis (Youth literature Prize)* (Fies, 2017).

Σήμερα ο συγγραφέας στην ιστοσελίδα www.momscancer.gr μας πληροφορεί ότι το *Mom's cancer* είναι και πάλι διαθέσιμο στην ιστοσελίδα Gocomics.com, όπου δημοσιεύεται μια σελίδα της ιστορίας κάθε Δευτέρα.



Εικόνα 35: *Mom's Cancer*

3.2 Αξιοποίηση ψηφιακών κόμικς στην εκπαίδευση

Η σύγχρονη εποχή χαρακτηρίζεται από τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή, γεγονός που σηματοδοτεί μια νέα εποχή στην εκπαίδευση. Τα κόμικς δεν έχουν μείνει ανεπηρέαστα από τις αλλαγές των καιρών, με αποτέλεσμα να τα συναντούμε όλο και πιο συχνά πια στην ψηφιακή τους μορφή. Η χρήση των ψηφιακών κόμικς στην εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να αποδειχθεί πολύ σημαντικό εφόδιο για τη διεξαγωγή της διδασκαλίας, όταν αυτά ενταχθούν μέσα σε ένα ορισμένο παιδαγωγικό και διδακτικό πλαίσιο. Τα κόμικς στηρίζονται στη θεωρία της «διπλής κωδικοποίησης» του Ραίνιο (1986), ο οποίος υποστηρίζει ότι οι λεκτικές και οι οπτικές πληροφορίες που λαμβάνουμε κωδικοποιούνται αρχικά ξεχωριστά, στο οπτικό και λεκτικό κανάλι αντίστοιχα. Έπειτα, γίνονται οι συσχετίσεις των πληροφοριών, για να αποθηκευτούν στη μνήμη. Τα ψηφιακά κόμικς, επομένως, μέσω της οπτικοποίησης της πληροφορίας και των εικόνων έχουν τη δυνατότητα να προσελκύσουν το ενδιαφέρον των μαθητών.

Η αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση είχε ξεκινήσει στην Αμερική ήδη από τη δεκαετία του 1940, ενώ κατά τη δεκαετία του 1950 ανακόπηκε η πορεία τους, επειδή θεωρήθηκαν επιβλαβή για τα παιδιά (Yang, 2003). Έπειτα, σταδιακά άρχισαν να επανέρχονται με σημείο-σταθμό το 1992, όταν το graphic novel *Maus* κέρδισε το βραβείο Pulitzer που λειτούργησε πολύ θετικά στην εισαγωγή των κόμικς στην εκπαίδευση και από την επόμενη δεκαετία τα κόμικς άρχισαν να αξιοποιούνται ουσιαστικά σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα και σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης (Καπανιάρης & Παπαδημητρίου, 2012).

Ο Versaci (2001) χρησιμοποιεί τα κόμικς στο κολέγιο όπου διδάσκει, ενώ στο *Savannah College of Art* καθιερώνουν πρόγραμμα σπουδών για τα κόμικς καθιστώντας τα έτσι άξια μελέτης (Sturm, 2002). Σε Ευρώπη και Αμερική εκδίδονται πλέον εκπαιδευτικά βιβλία κόμικς και παρατηρούμε ότι χρησιμοποιούνται για τη διδασκαλία μαθημάτων, όπως ιστορία, χημεία, γλώσσα και λογοτεχνία. Επίσης, κλασικά έργα μεγάλων συγγραφέων, όπως του Σαίξπηρ, διασκευάζονται σε μορφή κόμικς, με σκοπό να εισαχθούν κλασικά λογοτεχνικά έργα στην εκπαίδευση, γιατί τα κόμικς έχουν την ικανότητα να προσελκύουν την προσοχή ακόμη και του πιο απρόθυμου αναγνώστη (Βασιλικοπούλου, 2011). Παράλληλα, αρχίζει να παρατηρείται η ύπαρξη εκπαιδευτικών κόμικς και στο διαδίκτυο, καθώς πληθαίνουν και οι ιστότοποι που δημοσιεύουν άρθρα και εκπαιδευτικό υλικό για τη διδασκαλία μέσω των κόμικς, αναδεικνύοντας έτσι την εκπαιδευτική τους αξία.

Στην Ελλάδα, ήδη, από πολύ νωρίς είχε αναγνωριστεί η αξία των κόμικς από 3 μεγάλους



Εικόνα 36: Ο πόλεμος του βατόμουρου

έλληνες λογοτέχνες: τον Ξενόπουλο, τον Ελύτη και τον Σεφέρη (Βασιλικοπούλου, 2011) και αρχίζουν σταδιακά τα κόμικ στριπς (μια μικρή ιστορία ξετυλίγεται μέσα σε τρία ή τέσσερα καρέ, πολύ σύντομο κόμικς) να εισάγονται μέσα στα σχολικά εγχειρίδια. Έργα με διδακτικό περιεχόμενο κάνουν την εμφάνισή τους, όπως *Οι περιπέτειες του Αστερίξ (Αστερίκιος)* στα Αρχαία Ελληνικά με πρωτοβουλία του Φάνη Κακριδή, το *Συντακτικό της Αρχαίας Ελληνικής*, κωμωδίες του Αριστοφάνη και οι τραγωδίες *Αντιγόνη* του Σοφοκλή και *Ιφιγένεια στην Αυλίδα* του Ευριπίδη σε κόμικς. Επίσης, έχουν διασκευαστεί οι *Μύθοι του Αισώπου* καθώς και άλλα γνωστά έργα μεγάλων λογοτεχνών, όπως *Η Πάπισσα Ιωάννα* του Ροΐδη κ.ά. Αλλά και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή εξέδωσε δύο κόμικς σε όλες τις επίσημες γλώσσες

της: το πρώτο, *Ο Πόλεμος του Βατόμουρου*, που έχει θέμα την ειρηνική συνύπαρξη των λαών, και το δεύτερο, *Εγώ ο Ρατσιστής*, που αφορά την καταπολέμηση των διακρίσεων.

Τις τελευταίες δεκαετίες πολλές εταιρείες ή εκπαιδευτικοί οργανισμοί στην Ελλάδα δημιουργούν ψηφιακά κόμικς για τη διδασκαλία διάφορων θεμάτων (από τις εκδόσεις του Δημοσιογραφικού Οργανισμού Λαμπράκη, το Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού, τις εκδόσεις της Γενναδίου Σχολής και διάφορες εταιρείες πληροφορικής π.χ. Siem, Πληροφορική Τεχνογνωσία, Intelearn, Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου, κ.ά.) κυκλοφορούν διαδραστικά εκπαιδευτικά προγράμματα με πρωταγωνιστές ήρωες cartoon, ενώ και η παγκόσμια βιομηχανία έχει δημιουργήσει εργαλεία για την παρουσίαση ψηφιακών κόμικς, που περιλαμβάνουν ιστορίες με διάλογο και αλληλεπίδραση, καθώς ζητούν τη γνώμη των μαθητών, η οποία μπορεί να επηρεάσει την εξέλιξη της ιστορίας (Vassilikoroulou, Boloudakis & Retalis, 2008). Οι δημιουργοί των κόμικς σχεδιάζουν ψηφιοποιημένα βιβλία κόμικς εισάγοντας εικόνες και διαλόγους και στα οποία υπάρχει η δυνατότητα αποθήκευσης, διαχείρισης και κοινής χρήσης του παραγόμενου υλικού.

Σε ερευνητικό επίπεδο έχουν ξεκινήσει λίγες προσπάθειες. Το 2006 βρισκόταν σε πειραματικό στάδιο από τους Δαλακώστα κ.ά. (2006) να εντάξουν τα εννοιολογικά κόμικς (concept cartoons) στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση για τη διδασκαλία των Φυσικών Επιστημών. Πρόκειται για μια στρατηγική διδασκαλίας κατά την οποία χρησιμοποιούνται καρτούν, για να οπτικοποιήσουν και να αναπαραστήσουν διάφορα επιστημονικά θέματα, όπως τα φυσικά φαινόμενα, τα οποία συνοδεύονται από σύντομο γραπτό κείμενο, προσφέροντας, εναλλακτικές απαντήσεις για ένα φαινόμενο, κάποιες από τις οποίες θα είναι σωστές. Στην ουσία πρόκειται για ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, όπου μαζί με το κείμενο υπάρχει και οπτικό ερέθισμα (Δαλακώστα, 2006).

Τα ψηφιακά comics κατορθώνουν μέσα από τον συνδυασμό εικόνας, βίντεο και κειμένου να αξιοποιηθούν στη διδασκαλία, για να αποσαφηνίσουν και να βοηθήσουν την κατανόηση δύσκολων επιστημονικών εννοιών και ιδεών (Yang, 2003). Έχουν τη δυνατότητα να προσφέρουν πολλαπλές μορφές αναπαράστασης ενός θέματος και να συνεισφέρουν στην άσκηση της κριτικής σκέψης των μαθητών. Τα διαδραστικά ψηφιακά κόμικς μπορούν να χρησιμοποιηθούν για αυτοαξιολόγηση, να αποτελέσουν αφορμή για συζήτηση και να

ενισχύσουν την επιστημονική σκέψη (Vassilikoroulou, Boloudakis & Retalis, 2008), καθώς οι μαθητές συζητούν μια πληθώρα απόψεων, οι οποίες αναδύονται από τους χαρακτήρες των κόμικς.

Ο εκπαιδευτικός, μετά την παρακολούθηση του κόμικς, μπορεί να αναθέσει δραστηριότητες στους μαθητές, όπως το να απαντήσουν ερωτήσεις πολλαπλών επιλόγων ή να συμπληρώσουν ημιτελείς διαλόγους μεταξύ των χαρακτήρων του κόμικς. Στη συνέχεια, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να συμπληρώσουν την ιστορία του κόμικς ή να δημιουργήσουν από την αρχή ένα δικό τους. Κατά αυτόν τον τρόπο καλλιεργούν τη δημιουργικότητά τους και η τάξη «ξεπερνά» τα παραδοσιακά όρια, μετατρέπεται σε έναν χώρο δημιουργικότητας και παραγωγικής φαντασίας και δημιουργείται ένα ευχάριστο μαθησιακό περιβάλλον. Οι μαθητές μέσα σε αυτό το πλαίσιο καλούνται να συνεργαστούν με τον εκπαιδευτικό, καθώς και με τους συμμαθητές τους και να ανταλλάξουν γνώσεις και απόψεις. Αναπόφευκτα, λοιπόν, καλλιεργείται η ομαδικότητα, ενθαρρύνεται και αυξάνεται η συμμετοχή των μαθητών και έτσι, με την κατάλληλη παιδαγωγική αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς, δίνονται τα απαραίτητα κίνητρα, για να προσελκύσουν την προσοχή και να διεγείρουν το ενδιαφέρον, ακόμη και των πιο απρόθυμων μαθητών (Yang, 2003).

Γενικότερα, οι παιδαγωγικές δυνατότητες των comics συνοψίζονται εύστοχα από τον Yang:

- ❖ **Κίνητρα και δραστηριοποίηση:** Σύμφωνα με τον Alongi (1974), τα κόμικς λειτουργούν ως κίνητρα μάθησης, που ωθούν τους μαθητές να συμμετέχουν στην εκπαιδευτική διαδικασία, γιατί ασκούν μαγνητική έλξη στα παιδιά (Alongi, 1974).
- ❖ **Εποπτεία:** Σε ένα κόμικς, υπάρχει αλληλεπίδραση γραπτού και εικόνας (Versaci, 2001), καθώς οι εικόνες και το κείμενο μοιράζονται την ιστορία. Από την άλλη, οι μαθητές ταυτίζονται με τους χαρακτήρες της ιστορίας και δημιουργείται συναισθηματική σύνδεση.
- ❖ **Μονιμότητα:** Τα κόμικς πλεονεκτούν σε σχέση με τα άλλα οπτικά μέσα, γιατί είναι σταθερά (Yang, 2008). Αυτά που εκτυλίσσονται στις ταινίες και τα κινούμενα σχέδια είναι χρονικά προσδιορισμένα. Τη μια στιγμή είναι στην οθόνη και στη συνέχεια έρχεται η επόμενη σκηνή. Αντίθετα, στα κόμικς υπάρχει μια οπτική μονιμότητα. Ο χρόνος προχωρά τόσο γρήγορα όσο τα μάτια κινούνται στη σελίδα (Yang, 2008). Τα κόμικς, επομένως, αποτελούν μόνιμο οπτικό συστατικό (Williams, 1995).

- ❖ **Διαμεσολαβητικός ρόλος:** Σύμφωνα με τον Yang (2003), ο ρόλος των κόμικς είναι διαμεσολαβητικός, καθώς αποτελούν «σκαλοπάτι» στη διαδικασία μάθησης βοηθώντας την ομαλή μετάβαση προς τις δυσκολότερες και πιο σύνθετες έννοιες.
- ❖ **Δημοτικότητα:** Τα κόμικς βοηθούν τα παιδιά να εξοικειωθούν με τη λαϊκή κουλτούρα (popular culture) και να συνδέσουν τη ζωή τους εντός και εκτός σχολικού περιβάλλοντος

Σε αυτά τα στοιχεία θα μπορούσαμε να προσθέσουμε ότι τα νέα μέσα και τα σύγχρονα τεχνολογικά εργαλεία μάς προσφέρουν προηγμένες εκπαιδευτικές δυνατότητες, που συνδυάζουν την ομαδοσυνεργατικότητα. Μέσω της καλλιέργειας του ψηφιακού εγγραμματισμού παρέχουν τη δυνατότητα αποτελεσματικότερων εκπαιδευτικών πρακτικών. Τα ψηφιακά κόμικς μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης και σε πολλά διδακτικά αντικείμενα. Μπορούν να αποτελέσουν ένα πολύτιμο εκπαιδευτικό εργαλείο, αλλά για να επιτευχθεί αυτό απαιτείται καλή υλικοτεχνική υποδομή στο σχολείο και εκμάθηση των κατάλληλων εργαλείων δημιουργίας ψηφιακών κόμικς, τα οποία δεν θα πρέπει να απαιτούν εξειδικευμένες γνώσεις, καθώς μπορεί να απευθύνονται ακόμα και σε παιδιά δημοτικού.

3.3 Εργαλεία δημιουργίας ψηφιακού κόμικς και παρουσίαση του προγράμματος PIXTON.

Παρακάτω παρουσιάζονται ορισμένα από τα προγράμματα δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης.

3.3.1 Comic Strip Creator

Το [Comic Strip Creator](#) πρόκειται για μία εφαρμογή για τη δημιουργία ψηφιακών κόμικς, η οποία σχεδιάστηκε από τους φοιτητές του εργαστηρίου [CosyLLab](#) του τμήματος Διδακτικής της Τεχνολογίας και Ψηφιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Πειραιώς.

Το λογισμικό αυτό δίνει τη δυνατότητα σε ανθρώπους, οι οποίοι δεν διαθέτουν το ταλέντο, να δημιουργήσουν τις δικές τους σύντομες ιστορίες κόμικς (comic strips), εισάγοντας και εικόνες και κείμενα, που μπορούν να επεξεργαστούν. Οι χρήστες μπορούν να χρησιμοποιήσουν εικόνες ως φόντο ή ως χαρακτήρες, να εισάγουν τα κείμενά τους στα έτοιμα μπαλόνια διαλόγου (speech

balloons), να εξάγουν και να διαμοιράσουν τη δική τους ιστορία. Το περιβάλλον εργασίας είναι φιλικό προς τους χρήστες και απευθύνεται σχεδόν σε κάθε ηλικία (Βασιλικοπούλου, 2008). Το πρόγραμμα είναι δωρεάν, αρκεί οι χρήστες να κάνουν εγγραφή και να κατεβάσουν την εφαρμογή **Comic Strip Creator**, ώστε να δημιουργήσουν τα δικά τους κόμικς. Στη συνέχεια τους δίνεται η δυνατότητα να ανεβάσουν τα ψηφιακά τους κόμικς και να τα μοιραστούν με φίλους, μέσω της βιβλιοθήκης (Gallery) στο ComicStripCreator.org

Αξίζει να υπογραμμίσουμε ότι η εφαρμογή *Comic Strip Creator* χρησιμοποιείται από το πρόγραμμα **Educomics project** (www.educomics.org) από σχολεία σε πέντε χώρες (Ελλάδα, Αγγλία, Ισπανία, Ιταλία και Κύπρο). Το *EduComics* είναι ένα Ευρωπαϊκό εκπαιδευτικό πρόγραμμα Comenius στον τομέα της Δια Βίου Μάθησης.

3.3.2 ToonDoo

Το [ToonDoo](#) είναι ένα δωρεάν διαδικτυακό εργαλείο, το οποίο απαιτεί εγγραφή και δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να δημιουργήσουν και να διαμοιραστούν κόμικς, να τα στείλουν με e-mail στους φίλους τους, να τα τυπώσουν, αλλά και να τα ενσωματώσουν σε blog ή στην ιστοσελίδα του (Pape, Sheehan & Worrell, 2012).

Το *Toondoo* είναι εύκολο στη χρήση του και έχει πολλές δυνατότητες. Οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν δικούς τους ήρωες, σκηνικά και αντικείμενα, να χρησιμοποιήσουν εικόνες και φωτογραφίες από τον υπολογιστή τους ή από το ψηφιακό αποθετήριο του *Toondoo*. Το περιβάλλον εργασίας είναι πολύ εύχρηστο και οι μαθητές δεν συναντούν ιδιαίτερα προβλήματα. Για ελληνικούς διαλόγους οι χρήστες μπορούν να επιλέξουν από τις καρτέλες αρχικά **Texts** και κατόπιν **Foreign Text** (Σαρημπαλίδης, 2010). Υπάρχει και η δυνατότητα δημιουργίας comic book.

3.3.3 StoryboardThat

Το [StoryboardThat](#) είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο που επιτρέπει σε εκπαιδευτικούς και μαθητές να δημιουργήσουν τις δικές τους ψηφιακές ιστορίες, αλλά και κόμικς μέσα από μια σειρά εικόνων που διαδέχονται η μία την άλλη, ώστε να προκύψει η ροή της ιστορίας.

Ο χρήστης επιλέγει αριθμό των κελιών και στη συνέχεια μπορεί να επιλέξει το φόντο τους μέσα από μία πολύ μεγάλη γκάμα έτοιμων εικόνων, να προσθέσει χαρακτήρες, καθώς και να αλλάξει την εμφάνισή τους και τη στάση τους, ή, ακόμα, μπορεί να ανεβάσει και τις δικές του εικόνες.

Έπειτα, ο χρήστης μπορεί να προσθέσει πλαίσια κειμένου και να δημιουργήσει την υπόθεση της ιστορίας του. Η εφαρμογή είναι εύκολη στη χρήση και μπορεί να αφυπνίσει τη δημιουργικότητα των μαθητών (Τζόρτζογλου, 2017).

Η εφαρμογή διατίθεται δωρεάν για μία εκπαιδευτική δοκιμαστική χρήση 14 ημερών και κατόπιν, υπάρχει η δυνατότητα απόκτησής του με μια μικρή χρέωση της τάξης των 5 ευρώ ανά μήνα.

3.3.4 Comic Life

Πρόκειται για μία εφαρμογή που επιτρέπει τη μετατροπή εικόνων ή φωτογραφιών ή χαρακτήρων, που έχουν σχεδιαστεί από τον ίδιο τον χρήστη σε κόμικς. Μπορεί να αποτελέσει έναν έξυπνο και δημιουργικό τρόπο, για να διηγηθεί ο χρήστης π.χ. τις εμπειρίες των διακοπών του ή να πει μια ιστορία με συναρπαστικό τρόπο.

Το **Comic Life** είναι η εφαρμογή που χρειάζεται ο χρήστης, για να δημιουργήσει ένα εντυπωσιακό κόμικς, καθώς προσφέρει πίνακες και έτοιμα πρότυπα, διάφορες γραμματοσειρές και γράμματα, μπαλόνια και λεζάντες. Ο χρήστης προσθέτει απλώς φωτογραφίες και λίγες λέξεις για το κείμενο και πολύ γρήγορα δημιουργεί τη δική του ιστορία. Για τον λόγο αυτόν το *comic life* μπορεί να αποδειχθεί σπουδαίο εργαλείο στην τάξη.

Η χρήση του είναι εύκολη με τη διαδικασία *drag and drop*, ενώ παράλληλα προσφέρει και μια σειρά από εφέ φιλτραρίσματος για τις εικόνες και τις φωτογραφίες. Όταν τελειώσει τη δημιουργία ο χρήστης, μπορεί να διαμοιραστεί το έργο του με θαυμαστές και φίλους του στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (facebook, twitter). Η νέα έκδοση *comiclif 2* παρέχει στον χρήστη περισσότερες επιλογές, όπως δυνατότητα εξαγωγής του κόμικς σε pdf, ορθογραφικό έλεγχο, επεξεργασία μεγέθους, αντιγραφή εικόνων και άλλων στοιχείων και περισσότερες επιλογές για την επεξεργασία εικόνας και στυλ. Ακόμη προσφέρεται και ως εφαρμογή για iPhone ή iPad.

Ο χρήστης μπορεί να κατεβάσει ή να αγοράσει το *Comic Life*. Δίνεται η δυνατότητα δοκιμαστικής χρήσης 30 ημερών και στη συνέχεια μπορεί να το αγοράσει.

(πηγή: <http://plasq.com/apps/comiclif/macwin>)

3.3.5 Book Creator

Η εφαρμογή [Book Creator](#) είναι μια εφαρμογή για iPad και αποτελεί ένα εργαλείο δημιουργίας βιβλίων. Είναι τόσο εύκολο στη χρήση, ώστε ακόμα και μαθητές Δημοτικού να είναι σε θέση να δημιουργήσουν τα δικά τους iBooks με κείμενα, εικόνες, βίντεο και ήχο. Οι μαθητές μπορούν να έχουν πρόσβαση στα βιβλία τους μέσω της εφαρμογής iBooks ή να τα εκτυπώσουν ως αρχεία Pdf.

Ο χρήστης μπορεί να πατήσει το εικονίδιο (+) για τη δημιουργία νέου βιβλίου. Έχει τη δυνατότητα να προσθέσει εικόνες, βίντεο και τίτλο σε κάθε σελίδα, να μετακινήσει και να αλλάξει θέση στα αντικείμενα, να τα επεξεργαστεί ή να τα διαγράψει. Όταν τελειώσει το βιβλίο του, μπορεί να το ανοίξει στην εφαρμογή iBooks ή σε άλλες εφαρμογές. Μπορεί να το στείλει ως e-mail, να το αποθηκεύσει ή να το εκτυπώσει. Η εφαρμογή αναβαθμίστηκε και περιέχει εικόνες και ήχους για τη δημιουργία κόμικς. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να την αξιοποιήσει με πολλούς τρόπους στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς μέσω αυτής τονώνεται η δημιουργικότητα των μαθητών και καλλιεργείται η φαντασία τους. Οι μαθητές αναλαμβάνουν τον σχεδιασμό των βιβλίων, γεγονός που οξύνει την κριτική τους σκέψη, ενώ παράλληλα μαθαίνουν να διαχειρίζονται και να αξιοποιούν τα νέα ψηφιακά μέσα. Επίσης, εξασκούν τον γραπτό τους λόγο μέσα από μια ευχάριστη και δημιουργική διαδικασία, γνωρίζοντας παράλληλα ότι τα έργα τους θα δημοσιευτούν και θα διαβαστούν και από άλλους χρήστες (Τζόρτζογλου, 2015).

3.3.6 Pixton

Το [Pixton](#) είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο δημιουργίας κόμικς. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί και



Εικόνα 37: Pixton, εργαλείο δημιουργίας κόμικς

από κινητές συσκευές, καθώς η εφαρμογή του υποστηρίζει λογισμικά και των κινητών συσκευών. Απευθύνεται σε μαθητές, εκπαιδευτικούς και άλλους επαγγελματίες, καθώς και σε οποιονδήποτε επιθυμεί να δημιουργήσει το δικό του κόμικς. Οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν δικό τους

κόμικς από την αρχή ή να το στηρίξουν σε έτοιμα πρότυπα. Απαιτείται η δημιουργία λογαριασμού με e-mail και κωδικό εισόδου. Επίσης, οι χρήστες μπορούν να εισέλθουν μέσω

facebook, Enmodo, google ή office 365. Η εφαρμογή παρέχει κάποια προνόμια για εκπαιδευτικούς και για κόμικς με σκοπό την εκπαιδευτική χρήση.

Οι χρήστες, αρχικά, κάνουν εγγραφή και στη συνέχεια επιλέγουν «δημιουργία comic». Έπειτα μπορούν να διαλέξουν τη μορφή του κόμικς, δηλαδή, αν πρόκειται για κόμικς, storyboard ή graphic novel πάνω στο οποίο θα στηριχτούν. Στη συνέχεια, γίνεται η επιλογή των χαρακτήρων που θα πρωταγωνιστούν στο κόμικς και ξεκινάει η επεξεργασία. Μπορούν να προσθέσουν αντικείμενα, άλλους χαρακτήρες, να εισάγουν πλαίσια διαλόγου και να επεξεργαστούν την έκφραση και τη στάση σώματος των χαρακτήρων, καθώς και το φόντο. Αφού ολοκληρωθεί το κόμικς, ο χρήστης επιλέγει «Αποθήκευση και Συνέχεια», προσθέτει τον τίτλο και, αν επιθυμεί, το δημοσιεύει.

Το Pixton διαθέτει ένα εύκολο περιβάλλον χρήσης, καθώς δίνει στον κάθε χρήστη τη δυνατότητα να δημιουργήσει εύκολα, γρήγορα και δωρεάν τα δικά του κόμικς. Η εφαρμογή διατίθεται και επί πληρωμή ως *Pixton+* για όσους επιθυμούν ακόμη περισσότερες επιλογές.

Υπάρχει ειδική έκδοση για τα σχολεία, η οποία επιτρέπει στους μαθητές να δημιουργήσουν ελεύθερα τους δικούς τους χαρακτήρες. Οι εκπαιδευτικοί έχουν την ευκαιρία να εμπλουτίσουν με εναλλακτικούς τρόπους τη διδασκαλία διάφορων μαθημάτων προσφέροντας, παράλληλα, στους μαθητές μια δημιουργική διέξοδο.

Επίσης, διατίθεται ειδική έκδοση για τους επαγγελματίες, η οποία παρέχει τη δυνατότητα προσθήκης κόμικς σε επαγγελματικές παρουσιάσεις, τεχνικά εγχειρίδια, newsletters, μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου κ.ά.. Επιπλέον, τα κόμικς μπορούν να χρησιμοποιηθούν και από τμήματα μάρκετινγκ εταιρειών με σκοπό την προσέλκυση πελατών, καθώς και σε εφαρμογές σε κινητά τηλέφωνα, υπολογιστές και tablets.

Η υπηρεσία είναι διαθέσιμη σε 10 γλώσσες και η πρόσβαση γίνεται μέσω της σελίδας www.pixton.com.

Τα κόμικς αποδεικνύονται πολύ χρήσιμα, όταν επιδιώκουμε να προσελκύσουμε την προσοχή των μαθητών. Έτσι, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν μία σειρά από δραστηριότητες βασισμένοι στο πρόγραμμα *Pixton*. Για παράδειγμα, αρχικά, μπορεί να ζητηθεί από τους μαθητές να δημιουργήσουν κόμικς χρησιμοποιώντας συγκεκριμένο λεξιλόγιο που τους έχει

δοθεί. Με αυτόν τον τρόπο οι μαθητές καλλιεργούν τις γλωσσικές τους δεξιότητες και αναπτύσσουν τη φαντασία τους. Ακόμα, ο εκπαιδευτικός μπορεί να εκτυπώσει ένα κόμικς που έχει δημιουργήσει ο ίδιος με κενά πλαίσια διαλόγου, για να συμπληρωθεί από τους μαθητές δημιουργώντας τη δική τους πλοκή, ή να τους δοθεί μια περίληψη και στηριζόμενοι σε αυτήν οι μαθητές να δημιουργήσουν το δικό τους κόμικς καλλιεργώντας τη δημιουργική τους φαντασία. Τέτοιες δραστηριότητες, συνήθως, γίνονται δεκτές με ιδιαίτερο ενθουσιασμό από τους μαθητές και μπορούν να αξιοποιηθούν και διαθεματικά (Τζόρτζογλου, 2017).

Στην παρούσα εργασία επιλέχθηκε το συγκεκριμένο πρόγραμμα, για να μετατρέψουμε ένα έντυπο graphic novel σε ψηφιακό, το οποίο θα χρησιμοποιήσουμε στη διδακτική μας παρέμβαση. Το εργαλείο αυτό επιλέχθηκε, γιατί παρέχει ένα εύχρηστο περιβάλλον χρήσης και μια πληθώρα δυνατοτήτων για την επεξεργασία σκηνικών, χαρακτήρων, στάσεων και εκφράσεων. Επιπρόσθετοι λόγοι ήταν ότι μας έδινε τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε, όχι απλώς κόμικς αλλά graphic novel (με δυνατότητα αλλαγής μεγέθους στα καρτέ), υποστηρίζεται στα ελληνικά και τέλος, μας επέτρεπε να το εκτυπώσουμε πέραν της ψηφιακής του μορφής. Η διαδικασία δημιουργίας του ψηφιακού graphic novel αποδεικνύεται πολύ ευχάριστη και δημιουργική. Από την άλλη, εκτός του ότι οι μαθητές εξοικειώνονται με τη χρήση των ψηφιακών μέσων, έχουν την ευκαιρία να γνωρίσουν μέσα από έναν ακόμα πιο ελκυστικό και ευχάριστο τρόπο, από αυτόν των κόμικς, ένα κλασικό λογοτεχνικό έργο που στην παραδοσιακή του μορφή, ενδεχομένως, να μην το γνώριζαν.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

4.1 Ορισμοί

Με τον όρο Νέες Τεχνολογίες γενικά εννοούμε τις τεχνολογίες που σχετίζονται άμεσα ή έμμεσα με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Διεθνώς χρησιμοποιείται ο όρος «*Information and Communication Technology*» (I.C.T) και σε αντιστοιχία ο όρος που χρησιμοποιείται στα ελληνικά είναι «*Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*». Για να προσδιοριστεί με ακρίβεια ο όρος αυτός θα πρέπει να ληφθούν υπόψη δυο ακόμα ορισμοί που αφορούν την Πληροφορική, την Επιστήμη της Πληροφορικής και την Τεχνολογία της Πληροφορικής (Anderson & Weert, 2002). Η επιστήμη της Πληροφορικής σχετίζεται με τα συστήματα επεξεργασίας της πληροφορίας, αλλά και με τους ίδιους τους υπολογιστές και το λογισμικό τους, ενώ η τεχνολογία της Πληροφορικής ορίζεται ως το σύνολο των υπολογιστικών συστημάτων και των τεχνολογικών εφαρμογών της Πληροφορικής στην κοινωνία.

Με τον όρο ΤΠΕ νοούνται οι σύγχρονες τεχνολογίες και, ειδικότερα το κάθε ψηφιακό μέσο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε αυτόνομα είτε ως μέρος ενός συστήματος επιτρέποντας την κωδικοποίηση, την επεξεργασία, την αναζήτηση, την πρόσβαση, την παραγωγή, τη συλλογή, την καταχώρηση, την ανάλυση, την αναζήτηση και τη διακίνηση της πληροφορίας (σε ψηφιακή μορφή) με χρήση υπολογιστών ή δικτύων υπολογιστών.

Με λίγα λόγια, οι ΤΠΕ ορίζονται ως ο συνδυασμός της τεχνολογίας της Πληροφορικής με άλλες τεχνολογίες και, κυρίως, με αυτές των επικοινωνιών. Οι ΤΠΕ επιτρέπουν τη χρήση της τεχνολογίας για επικοινωνία και πληροφόρηση. Ο όρος ΤΠΕ συμπεριλαμβάνει τα μέσα της πληροφορικής και της τεχνολογίας των τηλεπικοινωνιών, όπως είναι οι προσωπικοί υπολογιστές, τα δίκτυα υπολογιστών, τα δορυφορικά συστήματα, η κινητή τηλεφωνία και η ψηφιακή τηλεόραση κ.τ.λ. Ο υπολογιστής αποτελεί το βασικό μέσο, για να ενταχθούν οι νέες τεχνολογίες στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς μπορεί να υποστηρίξει την αναπαράσταση της πληροφορίας και τη διασύνδεσή του σε δίκτυα επικοινωνίας (Μουζάκης, 2006).

Σύμφωνα με τον Κόμη (2004), ως Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) ορίζονται αφενός οι τεχνολογίες που επιτρέπουν την επεξεργασία και τη μετάδοση μιας

ποικιλίας μορφών αναπαράστασης της πληροφορίας (σύμβολα, εικόνες, ήχοι, βίντεο) και αφετέρου τα μέσα που είναι φορείς αυτών των άυλων μηνυμάτων, ενώ σύμφωνα με τη Σολωμονίδου (2007), ως ΤΠΕ ορίζονται όλες οι τεχνολογίες που σχετίζονται με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και έχουν υπερμεσικές και πολυμεσικές δυνατότητες, καθώς και δυνατότητες επικοινωνίας.

4.2 Χρήση νέων τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία

Στις μέρες μας οι ΤΠΕ αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της εκπαιδευτικής διαδικασίας, καθώς αντιμετωπίζονται ως εργαλεία για τη μάθηση και τη διδασκαλία και, συνηθέστερα, έχουν τη μορφή υπολογιστών, διαδραστικών πινάκων, ταμπλετών και σύνδεσης στο διαδίκτυο, ενώ ολοένα αυξάνεται ο αριθμός των σχολείων που εφοδιάζεται και με άλλες συσκευές, όπως web cameras, ηλεκτρονικά μικροσκόπια ή γίνεται χρήση διάφορων λογισμικών. Δεν λείπουν και περιπτώσεις σχολείων που χρησιμοποιούν moodle, wikis, blogs και, επίσης, διαθέτουν και τη δική τους ιστοσελίδα. Οι παραπάνω περιπτώσεις σχολείων, αν και μεμονωμένες, ωστόσο σηματοδοτούν τη νέα εποχή των ΤΠΕ την εκπαίδευση.

Η χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία έχει επιφέρει σημαντικές αλλαγές τόσο στη διδακτική και μαθησιακή διαδικασία όσο και στη συνολική διαχείριση του σχολικού περιβάλλοντος. Οι διαφορετικές προσεγγίσεις που αφορούν την ένταξη των ΤΠΕ στο εκπαιδευτικό σύστημα είναι συνάρτηση διάφορων παραμέτρων που μπορεί να σχετίζονται (Κόμης & Μικρόπουλος, 2001), π.χ. με το πρόγραμμα σπουδών ή το επίπεδο εκπαίδευσης ή ακόμη τους διδακτικούς και γνωστικούς στόχους. Αναπόφευκτα, όμως, η ένταξη των ΤΠΕ απαιτεί αναπροσαρμογή του προγράμματος σπουδών των γνωστικών αντικειμένων που διδάσκονται με την ενσωμάτωση δραστηριοτήτων, οι οποίες ανταποκρίνονται στις σύγχρονες απαιτήσεις και αρμόζουν στην εκπαίδευση των μαθητών.

Οι ΤΠΕ μπορούν να διαδραματίσουν καθοριστικό ρόλο στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς έχουν τη δυνατότητα να συντελέσουν στη δημιουργία συνθηκών που ευνοούν τη μάθηση (Βοσνιάδου, 2006). Βασικός ρόλος των Νέων Τεχνολογιών στη μάθηση είναι να αποτελέσουν

αρωγό στη δημιουργία νέων μορφών διδασκαλιών μέσω των οποίων οι μαθητές θα μπορέσουν να φτάσουν σε υψηλότερα επίπεδα κατανόησης. Οι Νέες Τεχνολογίες οφείλουν να χρησιμοποιηθούν, για να ενισχύσουν τις προσπάθειες των μαθητών για αφομοίωση γνώσεων και κατανόηση και όχι για μηχανική απομνημόνευση, να αναδείξουν την εννοιολογική αλλαγή, τη μεταγνωσιακή επίγνωση και τη γνωσιακή ευελιξία (Κασιμάτη & Γιαλαμάς, 2001).

Η χρήση των ΤΠΕ καλλιεργεί και οξύνει την κριτική σκέψη των μαθητών παρέχοντάς τους τη δυνατότητα αναζήτησης πληροφοριών, ενημέρωσης και πρόσβασης στη νέα γνώση (Δημητρακοπούλου, 2004). Κύριο εργαλείο αποτελεί ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, ο οποίος εκτός από εποπτικό μέσο διδασκαλίας λειτουργεί και ως μέσο αναζήτησης πληροφοριών που ευνοεί τη διερευνητική και συνεργατική μάθηση (Μυσερλή, 2015). Ο μαθητής αποκτά κυρίαρχο ρόλο αξιοποιώντας τις δυνατότητες που του παρέχει ο Η/Υ, όπως είναι η επεξεργασία πληροφοριών, η οργάνωση, η αποθήκευση, η περιήγηση στο διαδίκτυο κ.τ.λ. Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί τους μαθητές αφήνοντας πίσω του παλαιότερες δασκαλοκεντρικές πρακτικές, ενώ οι μαθητές εμπλέκονται ενεργά σε δραστηριότητες έρευνας και αξιοποίησης δεδομένων, προκειμένου να οικοδομήσουν τη νέα γνώση, να επεξεργαστούν τις πληροφορίες και να στοχαστούν (Hokanson & Hooper, 2000). Ο εκπαιδευτικός μετασχηματίζεται σε σύμβουλο, οργανωτή, καθοδηγητή και συντονιστή, εξακολουθώντας να διατηρεί σημαντικό ρόλο κατά την εκπαιδευτική διαδικασία και ο εκπαιδευόμενος μετασχηματίζεται σε ερευνητή και δεν είναι πια παθητικός δέκτης της γνώσης. Το σχολικό περιβάλλον αναπροσαρμόζεται σφαιρικά στις νέες ανάγκες της εκπαίδευσης.

Επομένως, οι ΤΠΕ ενισχύουν και προωθούν την ανακαλυπτική μέθοδο μάθησης, γιατί επιτρέπουν τον πειραματισμό και, παράλληλα, καταφέρνουν να αυξήσουν τα κίνητρα για μάθηση καθιστώντας την όλη εκπαιδευτική διαδικασία πιο ενδιαφέρουσα και διασκεδαστική. Τα νέα μέσα μπορούν να διευρύνουν την πρόσβαση των μαθητών σε πληροφορίες και να διευκολύνουν τη μάθηση σε διαφορετικά περιβάλλοντα.

Οι ΤΠΕ είτε ως ανεξάρτητο γνωστικό αντικείμενο για την ανάπτυξη δεξιοτήτων χειρισμού Η/Υ ή άλλων γνώσεων Πληροφορικής (ψηφιακός γραμματισμός) είτε ως εργαλείο μάθησης για διδασκαλία άλλων γνωστικών αντικειμένων εμπλέκουν τους μαθητές σε νέες δραστηριότητες, τους προσφέρουν κίνητρο για ενεργό συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία και συγχρόνως αποτελούν ένα σύγχρονο εκπαιδευτικό μέσο που διευκολύνει γενικότερα τη διδασκαλία στο

σχολείο (Ράπτης & Ράπτη, 2006). Το μάθημα κατά αυτόν τον τρόπο γίνεται πιο ενδιαφέρον και το νέο περιβάλλον μάθησης περισσότερο ελκυστικό και ευχάριστο (Κεκές & Μυλωνάκου, 2001). Επιπλέον, με τρόπο διασκεδαστικό και δημιουργικό προσφέρουν στους μαθητές πέρα από τις βασικές γνώσεις, δεξιότητες, όπως αυτενέργεια, πρωτοβουλία, ομαδικότητα και δημιουργική έκφραση (Μυσερλή, 2015). Παράλληλα, καλλιεργείται ο διάλογος μέσω της ανταλλαγής απόψεων, ιδεών και πληροφοριών και, σε συνδυασμό με τις δεξιότητες που προαναφέρθηκαν, οι μαθητές αποκτούν τα απαραίτητα εφόδια, τα οποία θα τους βοηθήσουν να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις της σύγχρονης και συνεχώς μεταβαλλόμενης κοινωνίας των ΤΠΕ.

Οι ΤΠΕ, αν και παρέχουν στους μαθητές ευκαιρίες για την καλλιέργεια του ομαδικού πνεύματος και της συνεργασίας, παράλληλα αποτελούν μέσο που διαθέτει προσαρμοστικότητα στις ατομικές ανάγκες, τους ρυθμούς και τις ικανότητες των μαθητών (εξατομικευμένη διδασκαλία). Οι μαθητές, επίσης, έχουν τη δυνατότητα όχι μόνο να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους αλλά και με τα ίδια τα τεχνολογικά μέσα, γεγονός που παρέχει τόσο στους ίδιους όσο και στους διδάσκοντες τη δυνατότητα ανατροφοδότησης για τη βελτιστοποίηση της διδασκαλίας και τη μείωση, αν όχι την αποτροπή, της σχολικής αποτυχίας. Τέλος, οι ΤΠΕ προωθούν τη διεπιστημονική προσέγγιση εννοιών και μεθόδων γεγονός, που είναι ιδιαίτερα σημαντικό σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης και προσφέρουν διάφορα εκπαιδευτικά λογισμικά που συνεισφέρουν στην υλοποίηση των διδακτικών στόχων (Νέζη, 2000).

4.3 Λογοτεχνία και νέες τεχνολογίες

Στη σύγχρονη κοινωνία της πληροφορίας και της επικοινωνίας την πρόκληση των νέων τεχνολογιών και του διαδικτύου αντιμετωπίζει και η λογοτεχνία, καθώς προκύπτουν νέα δεδομένα από τη χρήση τους και παρέχονται νέες δυνατότητες. Ωστόσο, η διδασκαλία της λογοτεχνίας, αντιστέκεται σθεναρά στην ενσωμάτωση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία τη στιγμή που άλλα γνωστικά αντικείμενα εκμεταλλεύονται σε μεγάλο βαθμό τις δυνατότητες που τους παρέχουν τα νέα μέσα. Η έννοια της Λογοτεχνίας θεωρείται ασυμβίβαστη με τις ΤΠΕ και πολλοί είναι αυτοί που πιστεύουν ότι δύσκολα ο κόσμος της Τεχνολογίας θα μπορούσε να

χωρέσει σε μια υψηλή Τέχνη του πνεύματος, όπως η Λογοτεχνία (Αποστολίδου, 2012). Έτσι ακόμη και έως τις μέρες μας θα παρατηρήσουμε ότι το μάθημα της Λογοτεχνίας ακολουθεί μια σταθερή μορφή κατά την οποία δεν υπάρχουν πολλά περιθώρια απόκλισης. Γίνεται ανάγνωση ενός λογοτεχνικού κειμένου και στη συνέχεια ακολουθεί η ανάλυσή του, συνήθως σε μια διδακτική ώρα. Ο εκπαιδευτικός βρίσκεται στο επίκεντρο αναλύοντας και ερμηνεύοντας το κείμενο, υποβάλλοντας κάποιες ερωτήσεις στους μαθητές και, στο τέλος της διδακτικής ώρας, οι ερωτήσεις κάτω από το κείμενο τίθενται ως εργασία για το σπίτι. Σε ένα τόσο αυστηρά δομημένο μάθημα, όπως γίνεται αντιληπτό, είναι πολύ δύσκολο να βρουν ανταπόκριση οι ΤΠΕ. Ωστόσο, τα τελευταία χρόνια έχουν γίνει πολλά και σοβαρά βήματα προς την ενσωμάτωση των ΤΠΕ στη διδασκαλία της λογοτεχνίας, ανανεώνοντας τη διδακτική διαδικασία. Η χρήση των ΤΠΕ έχει συμβάλει στη διαμόρφωση νέων διαστάσεων στην επικοινωνία, την παραγωγή και την πρόσληψη των λογοτεχνικών κειμένων διαθέτοντας τη δυναμική να αλλάξει και τον τρόπο διδασκαλίας της λογοτεχνίας (Νικολαΐδου, 2008). Το κείμενο με τα νέα μέσα αποκτά άλλη διάσταση, καθώς εξίσου σημαντικό ρόλο με αυτό διαδραματίζουν η εικόνα, ο ήχος, η κίνηση και ο λόγος (Παντζαρέλας, 2012).

Οι αλλαγές που έχουν συντελεστεί στο επίπεδο των λογοτεχνικών μορφών και των αισθητικών κριτηρίων για την αξιολόγηση της λογοτεχνίας, στην αναγνωστική υποδοχή του κειμένου και τους δυνατούς τρόπους επικοινωνίας μεταξύ των αναγνωστών, προσδίδουν μια δυναμική διάσταση στον τρόπο που συντελείται η λογοτεχνική επικοινωνία (Αποστολίδου, 2012). Μέσα σε αυτό το πλαίσιο απαιτείται επιμόρφωση των εκπαιδευτικών, εμπειριστατωμένος σχεδιασμός διδασκαλίας, επιλογή κατάλληλου λογισμικού, ανανέωση των μέσων διδασκαλίας και εναλλακτική χρήση των νέων τεχνολογιών.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού προϋποθέτει τον μετασχηματισμό του σε ρόλο διαμεσολαβητή ανάμεσα στη γνώση και τον γνωσιακό κόσμο του μαθητή, σε έναν ρόλο συντονιστή ανάμεσα στο κείμενο και τον αναγνώστη (Νέζη, 2000). Ο ρόλος του εκπαιδευτικού παραμένει καθοριστικός και σε καμία περίπτωση δεν υποκαθίσταται από τα νέα μέσα. Αυτά λειτουργούν παραπληρωματικά και διευκολυντικά στον ρόλο του εκπαιδευτικού και στη σχέση του με τους μαθητές.

Οι Νέες Τεχνολογίες, ως μέρος του σύγχρονου πολιτισμού, επέφεραν μια σειρά από αλλαγές στον κόσμο της Λογοτεχνίας, γενικότερα και ο ρόλος των ΤΠΕ σε ένα σύγχρονο μάθημα

Λογοτεχνίας μπορεί να είναι πολυδιάστατος. Οι ΤΠΕ, εκτός από εργαλείο μάθησης, αποτελούν τη δίοδό μας στον ψηφιακό κόσμο της εποχής μας, την εποχή της ψηφιακής επικοινωνίας που εισαγάγει νέους τύπους κειμένων και μια σειρά αλλαγών που αφορούν την παραγωγή, τη διάδοση και την πρόσληψη της λογοτεχνίας (Πρόγραμμα_Σπουδών, 2002). Αρκεί να αναλογιστούμε ότι πολλοί λογοτέχνες μεταφέρονται διαδικτυο, πολλά λογοτεχνικά έργα ψηφιοποιούνται, ενώ άλλα δημιουργούνται εξ αρχής στο διαδικτυο. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μεταβάλλεται η μορφή της ανάγνωσης και να προσφέρεται η αλληλεπιδραστική πρόσβαση.

Αρχικά, το διαδικτυο και η χρήση του συντελούν στην κυριαρχία του υπερκειμένου ως νέου τρόπου διαχείρισης του κείμενου, κυρίως όσον αφορά τη γραφή και παραγωγή του, καθώς αυτό επιφέρει αλλαγές όχι μόνο στον τρόπο ανάγνωσης του κείμενου, αλλά δημιουργεί γενικότερα νέες μορφές επικοινωνίας και μάθησης.

Αξίζει να σημειωθεί ότι ο όρος υπερκείμενο δεν είναι καινούργιος. Ο όρος *hypertext* δημιουργήθηκε τη δεκαετία του 1960 από τον Thedor Nelson (Καλόγηρος, 2018) και, σύμφωνα με τον ορισμό που έδωσε τότε ο Nelson, πρόκειται για ένα σώμα γραπτής εικονογραφημένης πληροφορίας που συνδέεται με τέτοιον τρόπο, ώστε είναι δύσκολο να αναπαρασταθεί στο χαρτί. Μπορεί να περιέχει περιλήψεις, χάρτες των περιεχομένων και των συσχετίσεών τους. Μπορεί ακόμη να περιέχει σημειώσεις, προσθήκες και υποσημειώσεις από τους αναγνώστες (Nelson, 1965, στο Καλόγηρος, 2018). Το 1987 ο συγγραφέας Michael Joyce πειραματίστηκε με το υπερκείμενο, για να γράψει μυθιστοριογραφία. Θέλησε να γράψει μια εικονική ιστορία που δεν θα μπορούσε να διαβαστεί ποτέ δυο φορές με τον ίδιο τρόπο. Το αποτέλεσμα ήταν το «Afternoon, a story», που αποτελεί, ίσως, το γνωστότερο μυθοπλαστικό υπερκείμενο και αποτελείται από 951 υπερσυνδέσμους σε 539 χωρία. Έτσι, δίνεται στον αναγνώστη η ευκαιρία να γίνει συν-διαμορφωτής του κείμενου, καθώς μαζί με τον συγγραφέα αποφασίζει για τη δομή του και εμπλέκεται ουσιαστικά και δυναμικά στην ανάγνωση του (Γιακουμάτου, 2002). Ένας άλλος αναγνώστης, που επιλέγει μια διαφορετική αναγνωστική διαδρομή, ενδεχομένως να διαβάζει κάποιο άλλο έργο.

Από τον συγκερασμό του υπερκειμένου και της λογοτεχνίας γεννήθηκε η υπερλογοτεχνία (*hyper literature*). Ο όρος υπερλογοτεχνία (ή κυβερνολογοτεχνία) χρησιμοποιείται για ένα νέο είδος λογοτεχνίας που παράγεται εξ αρχής σε ηλεκτρονικό περιβάλλον, όπου η ανάγνωση της μπορεί να επιτευχθεί μόνο υποστηριζόμενη από ειδικά λογισμικά, χωρίς να υπάρχει η δυνατότητα να

παρουσιαστεί σε έντυπη μορφή (Αποστολίδου, 2012). Το νέο αυτό είδος καταργεί ένα βασικό χαρακτηριστικό της έντυπης λογοτεχνίας, την κυριαρχία του λόγου, καθώς ενσωματώνει γραφικά, εικόνες, βίντεο και μουσική.

Το πρώτο ελληνικό έργο που αποτελεί αμιγώς υπερλογοτεχνία είναι το δημιούργημα της Σοφίας Νικολαΐδου «πάνω» στο μυθιστόρημά της «Πλανήτης Πρέσπα», που μπορούμε να το αναγνώσουμε στην ιστοσελίδα <http://www.snikolaidou.gr/>. Η συγγραφέας προτείνει επτά αναγνωστικές διαδρομές, οι οποίες αλληλοπλέκονται καθιστώντας σαφές ότι η λογοτέχνης πειραματίζεται με το νέο είδος (Γιακουμάτου, 2002).

E-books και υπερλογοτεχνία ή κυβερνολογοτεχνία (hyperliterature ή cyberliterature) είναι όροι που συχνά συγχέονται εσφαλμένα. Η διαφορά είναι σημαντική και στην ουσία αποτελεί διαφορά ανάμεσα σε ψηφιοποιημένη και ψηφιακή λογοτεχνία. Τα e-books ή ηλεκτρονικά βιβλία είναι η μεταφορά αυτούσιων λογοτεχνικών βιβλίων σε ηλεκτρονική ή ψηφιακή μορφή (ψηφιοποιημένη λογοτεχνία), τα οποία μπορούμε να τα αγοράσουμε διαδικτυακά και να τα διαβάσουμε στον υπολογιστή, στο tablet, ή σε κάποια συσκευή ψηφιακής ανάγνωσης (Αποστολίδου, 2012).

Είναι εύκολο να αντιληφθούμε ότι μέσα σε ένα τέτοιο πλαίσιο η αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία της λογοτεχνίας «φαντάζει» περισσότερο επίκαιρη από ποτέ. Ο εκπαιδευτικός καλείται να σχεδιάσει ένα ολοκληρωμένο σχέδιο διδασκαλίας, στο οποίο θα ενταχθεί η χρήση των ΤΠΕ. Μέχρι τώρα οι εκπαιδευτικοί που χρησιμοποιούν τις ΤΠΕ «περιορίζονται» κυρίως στον κειμενογράφο και στο διαδίκτυο, γιατί συνήθως αυτά είναι τα εργαλεία που κατέχουν και οι ίδιοι και, με τη χρήση τους, καλύπτουν τις διδακτικές ανάγκες τους. Ωστόσο, και το ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα δεν τους προσφέρει παραπάνω εναλλακτικές. Αρκεί κανείς να ανατρέξει σε κάποιο από τα σχολικά ανθολόγια λογοτεχνικών κείμενων, για να διαπιστώσει ότι στις παρατηρήσεις ή δραστηριότητες που υπάρχουν κάτω από το κείμενο η χρήση της τεχνολογίας σε αυτές περιορίζεται σε κάποια αναζήτηση στο διαδίκτυο (Παντζαρέλας, 2012). Οι ΤΠΕ χρησιμοποιούνται κυρίως, για να αναζητήσουν κάτι από το διαδίκτυο (κατά τον ίδιο τρόπο που παλαιότερα θα ανέτρεχαν σε κάποια εγκυκλοπαίδεια) και την παρουσίαση πληροφοριών αναφορικά με τα λογοτεχνικά κείμενα ή τους λογοτέχνες (Αλεξοπούλου, 2017). Μπορεί, βέβαια να πρόκειται για δραστηριότητα που ωθεί τους μαθητές στην προσπέλαση της γνώσης, ωστόσο, δεν γίνεται καν αναφορά σε επεξεργαστή κειμένου ή σε κάποιο πρόγραμμα παρουσιάσεων πόσο δε μάλλον σε παραγωγή πολυτροπικού κειμένου από τους μαθητές. Ακόμα και σε αυτήν την

περίπτωση, καλούμαστε να συνειδητοποιήσουμε ότι το διαδίκτυο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως μέσο περαιτέρω διερεύνησης και ανακάλυψης και όχι απλώς ως μια αποθήκη γνώσεων.

Η χρήση των ΤΠΕ στο μάθημα της Λογοτεχνίας αναμένεται να δώσει τη δυνατότητα στους μαθητές να επέμβουν σε ένα λογοτεχνικό κείμενο είτε τροποποιώντας το είτε επιτελώντας διάφορους άλλους πειραματισμούς, ώστε να κατανοήσουν τη δημιουργία τους. Το διαδίκτυο, όπως και άλλα τεχνολογικά εργαλεία, μπορούν να συντελέσουν στην ανανέωση του τρόπου γραφής και μελέτης του λογοτεχνικού κειμένου και να αξιοποιηθούν στην κατεύθυνση της διερευνητικής και ανακαλυπτικής μάθησης. Διαθεματικές εργασίες, που θα παρουσιάζονται με πολυμεσικό τρόπο, δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές να αναπτύξουν και να καλλιεργήσουν τις συνθετικές και κριτικές τους ικανότητες.

Τα νέα μέσα προσφέρουν δυνατότητες, για να ανανεωθεί η διδασκαλία της λογοτεχνίας. Το ζήτημα δεν έγκειται απλώς στο να γίνει πιο ελκυστικό το μάθημα με τα πολυμέσα ή να εκμεταλλευτούμε το διαδίκτυο ως απλή πηγή πληροφοριών, αλλά να δραστηριοποιήσουμε τους μαθητές με τις δυνατότητες που μας παρέχουν τα νέα μέσα και να τους βοηθήσουμε να τα αξιοποιήσουν στην εκπαιδευτική διαδικασία, όπως, ενδεχομένως, έχουν ήδη κάνει σε άλλους τομείς της ζωής τους. Η καλλιέργεια του ψηφιακού γραμματισμού αποτελεί επιτακτική ανάγκη συνοδευόμενη από ριζικές αλλαγές στον τρόπο που αντιμετωπίζουμε το μάθημα της Λογοτεχνίας σε όλες τις βαθμίδες της.

Έχουμε ήδη αναφερθεί σε νέες λογοτεχνικές μορφές, όπως η υπερλογοτεχνία, τα ψηφιακά βιβλία (e-books), οι ψηφιακές ή διαδικτυακές διασκευές γνωστών λογοτεχνικών έργων, αλλά υπάρχουν και άλλα μέσα που μπορούν να συντελέσουν στην ανανέωση του τρόπου διδασκαλίας της λογοτεχνίας, όπως οι διαδικτυακές κοινότητες αναγνωστών και η ψηφιακή αφήγηση (για την οποία έχουμε ήδη μιλήσει). Ένα ακόμα εργαλείο που φαίνεται ότι μπορεί να αξιοποιηθεί είναι το wikis, μια συνεργατική ιστοσελίδα, όπου οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να μορφοποιήσουν το περιεχόμενο και δημιουργεί συνθήκες συνεργατικότητας. Τα wikis έχουν αρχίσει τα τελευταία χρόνια να αξιοποιούνται στην εκπαίδευση, καθώς μπορούν να ενθαρρύνουν μια σειρά δραστηριοτήτων. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι μπορούν να λειτουργήσουν ως χώρος εργασίας των μαθητών και του εκπαιδευτικού, με δραστηριότητες που ενεργοποιούν τη συμμετοχή των μαθητών στην τάξη, όπως, π.χ τη δημιουργία μιας σχολικής εφημερίδας, δραστηριότητες που

αφορούν θέματα Λογοτεχνίας ή Ιστορίας (τοπική ιστορία, βιβλιοπαρουσιάσεις), τη δημιουργία ψηφιακού βιβλίο τάξης κ.ά.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

ΕΡΩΤΟΚΡΙΤΟΣ

5.1 Ο Ερωτόκριτος

Ο *Ερωτόκριτος* θεωρείται κορυφαίο έργο της κρητικής λογοτεχνίας. Το έργο αναγνωρίζεται διεθνώς ως μία από τις μεγάλες δημιουργίες της Ευρωπαϊκής Αναγέννησης και κυκλοφορεί σε αναρίθμητες εκδόσεις (Τσιφετάκη & Αναγνωστάκη, 2018).



Εικόνα 38: Ο Ερωτόκριτος και η Αρετούσα, όπως τους απεικόνισε ο Θεόφιλος Χατζημιχαήλ το 1933

Το 1713 στη Βενετία από το τυπογραφείο του Antonio Bortoli τυπώνεται για πρώτη φορά ο *Ερωτόκριτος* (Κακλαμάνης, 2015) και ο πρώτος εκδότης του το ονομάζει «ποίημα ερωτικόν», ενώ νεότεροι μελετητές λαμβάνοντας υπόψη την έκτασή του και μόνο, το ονομάζουν «έπος». Το ορθότερο, όμως, είναι να το ονομάζουμε «αφηγηματικό ποίημα» ή «έμμετρο μυθιστόρημα» (Πολίτης, 2001). Ο *Ερωτόκριτος* είναι έργο του ποιητή

Βιτσέντζου Κορνάρου και αποτελεί έργο της ωριμότητάς του. Για την ακριβή χρονολόγηση του έργου δεν είμαστε σίγουροι. Όπως αναφέρει ο Λίνος Πολίτης: «Αν είναι ωριμότερο έργο του ποιητή, όπως υποθέσαμε (σ. 77), τότε θα πρέπει να τοποθετηθεί μετά τη “Θυσία του Αβραάμ”, που γι’ αυτήν έχουμε μαρτυρημένη χρονολογία το 1635, αλλά και πριν από το 1645, χρονιά όπου άρχισε ο βενετοτουρκικός πόλεμος, ή έστω το 1648, όταν άρχισε η πολιορκία του Μεγάλου Κάστρου —χρόνια που δεν προσφέρονταν για τη συγγραφή ενός ποιήματος, σαν τον “Ερωτόκριτο”» (2001: 80)

Το πιθανότερο, πάντως, είναι ο ποιητής να συνέχιζε να το επεξεργάζεται παρεμβάλλοντας αργότερα το επεισόδιο του Καραμανίτη με τον Κρητικό ή προσθέτοντας και τον επίλογο, που μας φανερώνει και την ταυτότητά του, «*Βιτσέντζος το όνομά του και στη γενιά Κορνάρου*».

Σύμφωνα με τους ερευνητές Στ. Αλεξίου και Ν.Μ. Παναγιωτάκη, ο Βιτσέντζος Κορνάρος έδωσε την πρώτη μορφή στο ποίημά του, πριν από το 1590 όσο ζούσε στη Σητεία και αργότερα το επεξεργάστηκε στον Χάνδακα μετά το 1595 ή και μετά το 1600 προσθέτοντας και τον επίλογο (Παναγιωτάκης, 1961) (Αλεξίου, 1985).

Το έργο έχει δύο κεντρικά θέματα: τον έρωτα και την παλικαριά. Μέσα από περίπου 10.000 στίχους μας εξιστορεί τον έρωτα της Αρετούσας και του Ερωτόκριτου, που μέσα από δυσκολίες είχε τελικά ευτυχή κατάληξη. Παράλληλα, ο ποιητής βρίσκει την ευκαιρία να υμνήσει τη φιλία, την ανδρεία και την αγάπη προς την πατρίδα. Το πολύστιχο ποίημα χωρίζεται σε πέντε μέρη και η δράση του τοποθετείται στην αρχαία Ελλάδα, και συγκεκριμένα στην Αθήνα. Στη συνέχεια, όμως, ο ποιητής συνθέτει έναν κόσμο φανταστικό ο οποίος φαίνεται να μην ανήκει σε κάποια συγκεκριμένη ιστορική πραγματικότητα, καθώς παράλληλα με τις αρχαιοελληνικές αναφορές, εμφανίζονται αναχρονισμοί και πολλά στοιχεία του δυτικού κόσμου, όπως η κονταρομαχία και εισάγει πρόσωπα, γεγονότα και τόπους που αναφέρονται άλλοτε στον Μεσαίωνα και άλλοτε στην εποχή του.

Η Αρετούσα είναι μοναχοκόρη του βασιλιά της Αθήνας, Ηρακλή, ενώ ο Ερωτόκριτος γιος του συμβούλου του, Πεζόστρατου. Ο Ερωτόκριτος ερωτεύεται την Αρετούσα, αλλά αντιλαμβάνεται, σαφώς, την κοινωνική διαφορά, για αυτόν τον λόγο, μην μπορώντας να εκδηλώσει την αγάπη του προς την Αρετούσα, τραγουδά μεταμφιεσμένος κάτω από το παράθυρό της τα βράδια και έτσι στο Α' μέρος παρακολουθούμε τον έρωτα να ωριμάζει και σε εκείνη, με τα αισθήματά της να αναπτύσσονται σιγά-σιγά προς τον άγνωστο τραγουδιστή. Σε μία επίσκεψή της η Αρετή στο σπίτι του Πεζόστρατου, του πατέρα του Ερωτόκριτου, βρίσκει τα τραγούδια που της έλεγε ο Ερωτόκριτος και μια εικόνα της, ανακαλύπτοντας έτσι την ταυτότητα του θαυμαστή της και πέφτει σε μελαγχολία. Στο Β' μέρος περιγράφεται το κονταροχτύπημα που οργάνωσε ο βασιλιάς, για να διασκεδάσει την κόρη του. Παλικάρια από κάθε γωνιά της Ελλάδας παίρνουν μέρος στους αγώνες αυτούς και νικητής είναι, φυσικά, ο Ερωτόκριτος. Στο Γ' μέρος οι δυο νέοι συναντιούνται κρυφά σε ένα σιδερένιο παράθυρο του παλατιού, η Αρετούσα μέσα και ο Ερωτόκριτος από έξω. Η Αρετούσα πείθει τον Ερωτόκριτο να την ζητήσει σε γάμο από τον πατέρα της στέλλοντας τον δικό του πατέρα, τον Πεζόστρατο, τον οποίο ο βασιλιάς εκτιμούσε ιδιαίτερα. Ήταν, άλλωστε, σύμβουλός του και για αυτό παίρνει το θάρρος και ο ίδιος και παρουσιάζεται μπροστά στον βασιλιά. Ο βασιλιάς, όμως, εξοργίζεται και στέλνει τον

Ερωτόκριτο στην εξορία και την Αρετούσα φυλακή. Στο μεταξύ, έχει ξεσπάσει ο πόλεμος μεταξύ Αθηναίων και Βλάχων. Ο Ερωτόκριτος πίνει ένα μαγικό υγρό που τον κάνει αγνώριστο και μαύρο στην όψη και σπεύδει να βοηθήσει την πατρίδα του. Σε μία, μάλιστα, από τις συγκρούσεις σώζει τη ζωή του βασιλιά Ηρακλή και του φίλου του Πολύδωρου, και στο τέλος νικά στην αποφασιστική μονομαχία τον Άριστο, ανιψιό του Βλάχου βασιλιά (Δ΄ μέρος). Στο τελευταίο μέρος, ο βασιλιάς Ηρακλής θέλοντας να του εκφράσει την ευγνωμοσύνη του, θα δώσει την κόρη και το βασίλειό του στον άγνωστο νέο, που τον έσωσε, κι έπειτα από μικροπεριπέτειες, στο τέλος, θα φανερώσει και ο ίδιος ο νέος την ταυτότητα του.

Ο ποιητής ήταν ένας μορφωμένος άνθρωπος, με γνώσεις και αφηγηματικές ικανότητες. Πήρε την υπόθεση από μια ιταλική διασκευή ενός γαλλικού ιπποτικού μυθιστορήματος του 15^{ου} αιώνα. Οι περισσότεροι μελετητές του έργου αναζήτησαν τα πρότυπά του στον Αριόστο ή στον Τάσσο, αλλά σήμερα το πρότυπό του έχει πιστοποιηθεί και είναι το μεσαιωνικό γαλλικό μυθιστόρημα «Ο Παρίσης και η Βιέννα». Την ταύτιση πιστοποίησε πρώτος ο N. Cartoijan το



Εικόνα 39: Το εξώφυλλο της πρώτης έκδοσης του «Ερωτόκριτου» το 1713.

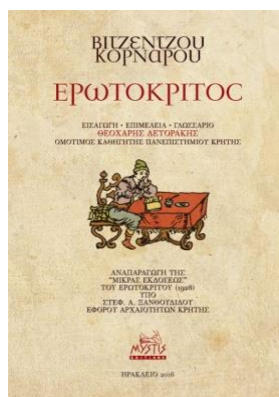
1935 στο έργο του «Poema cretana Erotocrit» (Πολίτης, 2001). Ο ποιητής μάς αφηγείται την υπόθεση με άνεση, μεταμορφώνοντάς την σε ένα γοητευτικό ποιητικό δημιούργημα με δραματικές και συγκινητικές σκηνές. Το έργο κατορθώνει, ακόμα και μέσα από τις επαναλήψεις του, να μας μαγέψει, καθώς ο ποιητής παρουσιάζει αριστοτεχνικά το ίδιο θέμα σε μια σειρά παραλλαγών με αστείρευτη φαντασία. Το έργο επιτυγχάνει να διατηρεί αμείωτο το ενδιαφέρον των αναγνωστών σε όποιο σημείο, αν τύχει και το διαβάσουν. Οι αφηγηματικές ικανότητες του ποιητή διαφαίνονται και από το γεγονός ότι δεν περιορίζεται στην απλή αφήγηση των γεγονότων, αλλά την εμπλουτίζει με τις στιχομυθίες των προσώπων που φανερώνουν πιο γλαφυρά τα πάθη και τα αισθήματά τους, ενώ παρεμβάλει συχνά παροιμίες και γνωμικά (Πολίτης, 2001). Οι στίχοι του είναι από τους πιο λυρικούς και μελωδικούς δεκαπεντασύλλαβους που έχουμε στη νεοελληνική λογοτεχνία.

Το έργο άργησε να τυπωθεί εξαιτίας της πτώσης της Κρήτης και, έτσι, την πρώτη έκδοσή του την έχουμε στη Βενετία το 1713, ενώ ακολούθησαν πάρα πολλές επανεκδόσεις. Το ποίημα διαδόθηκε περισσότερο στην Κρήτη, όπου ο κόσμος αποστήθιζε και απάγγελνε κομμάτια ολόκληρα. Οι κάτοικοί της έδιναν ονόματα ηρώων του έργου, όπως Χαρίδημος και Ηρακλής, ως

βαφτιστικά (Κοπιδάκης, 2003). Το έργο διαβάστηκε και αγαπήθηκε όσο κανένα άλλο κείμενο στον ελληνικό χώρο, όπως βεβαιώνει και ο Σεφέρης που θυμάται, παιδί στη Σμύρνη, την ευρεία διάδοσή του και, όπως αναφέρει, ο Καισάριος Δαπόντες στα 1766 οι άνθρωποι είχαν τον «Ερωτόκριτο» «εις τα προσκέφαλά τους» (Μαρκομιχελάκη, 2012).

Η πρώτη σημαντική δημιουργική δικαίωση του «Ερωτοκρίτου» συναντάται στο έργο του Διονύσιου Σολωμού. Το κρητικό έργο «τρέφει» την ποίηση των Επτανησίων μετά την εγκατάσταση των προσφύγων από την Κρήτη το 1669 (Τσιφετάκη. & Αναγνωστάκη, 2018).

Ο Τερτσέτης κατά την περίοδο της μεγάλης κρητικής επανάστασης του 1866-69 μιλώντας για το έργο του Ερωτόκριτου υπογράμμισε πρώτος το εθνικό στοιχείο στον Κορνάρο και, ουσιαστικά, η διάλεξη του Τερτσέτη αποτελεί το πρώτο αυτοτελές κείμενο που γράφτηκε για το έργο αυτό (Αλεξίου, 1985).



Εικόνα 40: Ερωτόκριτος

Σταθμός στην ιστορία της νεοελληνικής και, κυρίως, της κρητικής λογοτεχνίας αποτελεί η πρώτη μεγάλη κρητική έκδοση του *Ερωτόκριτου* το 1915 από τον Στέφανο Ξανθουδίδη, τον πατέρα της Κρητολογίας (Δετοράκης, 2016). Ορόσημο, επίσης, για την αισθητική κατανόηση του ποιήματος αποτελεί η γνωστή διάλεξη του Σεφέρη το 1946 για τον *Ερωτόκριτο*, η οποία φαίνεται να αποτέλεσε το έναυσμα για τη μελέτη του έργου, όπως αποδεικνύεται (από το 1946 ως σήμερα) από τη βιβλιογραφία που έχει πολλαπλασιαστεί ως αποτέλεσμα διατριβών, μελετών και ερευνών. Το 1980 έρχεται η μνημειώδης κριτική έκδοση του

ποιήματος από τον Στυλιανό Αλεξίου (εκδ. «Ερμής», 1980), που αποτελεί ένα πολύ σημαντικό βήμα στην αποκατάσταση του κειμένου και στη μελέτη των προβλημάτων του. Η κριτική έκδοση του *Ερωτόκριτου* από τον Στυλιανό Αλεξίου και ο τετράτομος συμφραστικός πίνακας του έργου από τον David Holton και τη Dia Philippides συνιστούν πολύ σημαντικά έργα που κατόρθωσαν να εγείρουν και πάλι το ενδιαφέρον για την αναζήτηση της ουσίας του έργου, στρέφοντας τις έρευνες στην ποιητική τέχνη του *Ερωτόκριτου* και στην ένταξή του στη νεοελληνική πνευματική κληρονομιά μας (Κακλαμάνης, 2015).

Με εξαίρεση τον Αδαμάντιο Κοραή που χαρακτήρισε τον *Ερωτόκριτο* ως «εξάμβλωμα», εξαιτίας του επαναλαμβανόμενου μέτρου, που το θεωρούσε βαναυσότητα για τη γλώσσα

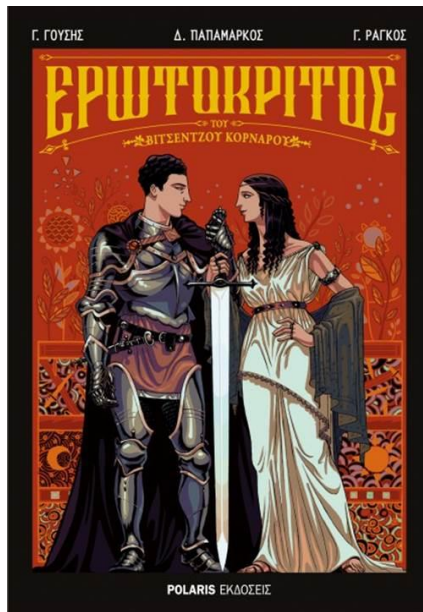
(Κοπιδάκης, 2003), το έργο υπήρξε αγαπητό σε πολλούς έλληνες λογοτέχνες. Ο Πρεβελάκης, γράφοντας στα χρόνια της δικτατορίας τον «Νέο Ερωτόκριτο» βλέπει σε αυτόν το στοιχείο της πολιτικής ελευθερίας (Αλεξίου, 1985). Μεγάλοι δημιουργοί, όπως ο Διονύσιος Σολωμός, ο Γιάννης Ρίτσος (*Επιτάφιος*) και ο Γιώργος Σεφέρης [*Ερωτικός λόγος* (1930), μια μπαλάντα του 1931 σε κρητικό ιδίωμα και τη χαριτωμένη σκηνή «Αρετή και Ερωτόκριτος» στα πιπεράτα *Εντεψίδικα*, 1961], αγάπησαν το έργο και αποτέλεσε για αυτούς πηγή έμπνευσης (Γιαρομανωλάκης, 2013). Ακόμη και ο ίδιος ο Κοραΐς χαρακτήριζε τον ποιητή του *Ερωτόκριτου* «Όμηρο της δημόδους ποιήσεως» (Τσιφετάκη & Αναγνωστάκη, 2018).

Το έργο, επίσης, έχει μετεγγραφεί στη φαναριώτικη καθαρεύουσα, μεταφράστηκε σε ξένες γλώσσες, μελοποιήθηκε (ιδιαίτερα στην Κρήτη, σε πολλές μουσικές εκτελέσεις, όπως λ.χ. του Νίκου Ξυλούρη, του Ψαραντώνη και του Γιάννη Χαρούλη), αναπαραστάθηκε στο θέατρο σε πολλές παραστάσεις, ενέπνευσε τον λαϊκό ζωγράφο Θεόφιλο Χατζημιχαήλ και άλλους, λαϊκούς και μη, καλλιτέχνες.

Κλείνοντας την ενότητα αναφέρουμε τα λόγια του Κωστή Παλαμά για τον Βιτσέντζο Κορνάρο: «*Ντροπή στο Έθνος που ακόμα δεν κατάλαβε, ύστερ' από πέντε αιώνων περπάτημα, πως ο ποιητής του Ερωτόκριτου, αυτός είναι ο “μέγας του Ελληνικού Έθνους και αθάνατος ποιητής”!*» (Κορνάρος, 2014).

5.2 Ο Ερωτόκριτος ως graphic novel

Τον Απρίλιο του 2016 το έμμετρο μυθιστόρημα του Βιτσέντζου Κορνάρου, που θεωρείται ένα από τα αριστουργήματα της ευρωπαϊκής αναγέννησης, κυκλοφορεί για πρώτη φορά σε graphic novel από τις Εκδόσεις «Polaris». Περίπου δέκα χιλιάδες στίχοι του έμμετρου ερωτικού μυθιστορήματος των αρχών του 17^{ου} αιώνα «παίρνουν ζωή» σε 449 ζωηρόχρωμα καρέ ενός εικονογραφημένου αφηγήματος του 21^{ου} αιώνα.



Εικόνα 41: Graphic Novel- Ερωτόκριτος

Η ιδέα προήλθε από τον εκδοτικό οίκο «Polaris» που πρότεινε στους Γιώργο Γούση (σχεδιαστή κόμικς), Γιάννη Ράγκο (συγγραφέα και δημοσιογράφο) και Δημοσθένη Παπαμάρκο (βραβευμένο συγγραφέα) να εξετάσουν το ενδεχόμενο διασκευής ενός κλασικού ελληνικού λογοτεχνικού έργου σε μορφή κόμικς. Δεν προτάθηκε συγκεκριμένα ο «Ερωτόκριτος» ως το έργο που θα διασκευαζόταν, αλλά το εγχείρημα αυτό αποσκοπούσε στην αναγέννηση των *Κλασικών Εικονογραφημένων* διασκευάζοντας ένα έργο της νεοελληνικής λογοτεχνίας, με απώτερο σκοπό αυτό να αποτελέσει, πιθανότατα, την αρχή μιας σειράς.

Αν και οι συγγραφείς στην αρχή σκέφτηκαν το «Αμάρτημα της μητρός μου» του Βιζυηνού ή κάποιο από τα διηγήματα του Παπαδιαμάντη, στη συνέχεια τα απέρριψαν εξαιτίας της καθαρεύουσάς τους, καθώς είναι σχεδόν απαγορευτική για τα κόμικς (Γούσης & Παπαμάρκος, 2018). Ο Δημοσθένης Παπαμάρκος πρότεινε τον «Ερωτόκριτο», αλλά επειδή σε ένα κόμικς το δύσκολο μέρος της δημιουργίας του αναλαμβάνει ο σχεδιαστής, ερωτήθηκε ο Γούσης. Ο ίδιος το θεωρούσε κάπως ξεπερασμένο, όταν όμως το διάβασε, μετασχημάτισε την αρχική του γνώμη, καθώς εντόπισε πολλά στοιχεία που φανέρωναν ότι μπορεί να γίνει πολύ καλό κόμικς (Γούσης & Παπαμάρκος, 2018). Υπάρχει πλούσιο υλικό για εικονογράφηση, πολλές σκηνές δράσης, μάχες, πόλεμος, μονομαχίες, κώδικας τιμής και άλλα διαχρονικά στοιχεία που μπορούν να συγκινήσουν το αναγνωστικό κοινό της εποχής μας (Αναγνωστοπούλου, 2016). Επιπλέον, ο σχεδιαστής μάς αναφέρει ότι διαβάζοντάς το συνειδητοποίησε ότι, ενώ το έργο έχει πολλές εικόνες και δράση, δεν υπάρχει πουθενά περιγραφή σκηνογραφίας (Hulot, 2016).

Ωστόσο, οι δημιουργοί φαίνεται να αντιμετώπισαν δύο βασικές προκλήσεις. Η πρώτη αφορούσε την επιλογή της γλώσσας, καθώς ο *Ερωτόκριτος* είναι γραμμένος σε έμμετρο λόγο με ομοιοκαταληξία και στο μεσαιωνικό κρητικό ιδίωμα. Η γλώσσα του *Ερωτόκριτου* αποτελεί στοιχείο της ταυτότητας του έργου, με αποτέλεσμα να καθίσταται εξαιρετικά δύσκολο για τους δημιουργούς να μεταφέρουν πάνω από δέκα χιλιάδες στίχους του 17^{ου} αιώνα στη σημερινή εποχή και, μάλιστα, σε μορφή κόμικς. Το ρίσκο ήταν μεγάλο, καθώς κινδύνευε να χαθεί ο

λυρισμός και η ευστοχία του λόγου του Κορνάρου (Αναγνωστοπούλου, 2016). Έτσι, στους διαλόγους θα παρατηρήσουμε έναν στρωτό, νεοελληνικό πεζό λόγο, ενώ στην αφήγηση έχουν συμπεριληφθεί αποσπάσματα γραμμένα σε δεκαπεντασύλλαβους ομοιοκατάληκτους στίχους στην κρητική διάλεκτο, που έχουν προσαρμοστεί σε πολύ μικρό βαθμό σε μια προσπάθεια να μην χαθεί τελείως το ιδιαίτερο γλωσσικό ιδίωμα αυτού του μνημειώδους έργου. Η δεύτερη πρόκληση αφορούσε την έρευνα, ώστε να μπορέσει να «οπτικοποιηθεί» ο φανταστικός κόσμος του *Ερωτόκριτου*. Οι εικόνες αποτέλεσαν δύσκολο έργο για τον εικονογράφο τόσο στη σκηνοθεσία όσο και στον ρυθμό της αφήγησης, ώστε κατά την επιλογή τους χρησιμοποίησε σύνθετα και μοντέρνα μοτίβα που έχουν επιρροές ακόμα και από τα ασιατικά κόμικς (Καρπόζηλου, 2016).

Ο κόσμος του *Ερωτόκριτου* είναι ένας κόσμος φανταστικός, «κράμα» εποχών και πολιτισμών. Δεν είναι ιστορικό έργο και δεν τοποθετείται σε συγκεκριμένη ιστορική περίοδο. Πολλοί εσφαλμένα νομίζουν ότι διαδραματίζεται στην Κρήτη. Τόπος δράσης, όμως, του έργου είναι η Αθήνα, αλλά μια Αθήνα απροσδιόριστη χρονικά. Και ενώ, αρχικά, φαίνεται να βρισκόμαστε στην αρχαία Αθήνα, παρατηρούμε επιδράσεις από τον ελληνορωμαϊκό κόσμο, το Βυζάντιο και τη Δύση. Αρχαία Αθήνα μα ταυτόχρονα και μεσαιωνική, βυζαντινή, αναγεννησιακή και βενετσιάνικη. Ένα περιβάλλον άχρονο, πολυπολιτισμικό και, συγχρόνως, παραμυθένιο που δεν ενοχλεί ούτε ξενίζει καθόλου τον αναγνώστη που παρακολουθεί την ιστορία να εξελίσσεται πολύ φυσικά. Αυτόν τον κόσμο κλήθηκε να απεικονίσει ο Γιώργος Γούσης συνταιριάζοντας αρμονικά όλα αυτά τα ετερόκλητα στοιχεία, για να ξαναζωντανέψει τον *Ερωτόκριτο*.

Οι διαφορετικές αυτές επιρροές του έργου είναι ορατές, ήδη, από το εξώφυλλο: η Αρετούσα είναι ντυμένη αρχαιοελληνικά, η πανοπλία του Ερωτόκριτου αποτελεί αναγεννησιακό στοιχείο, ενώ το χρυσό φόντο παραπέμπει σε απεικόνιση της βυζαντινής εποχής (Γούσης & Παπαμάρκος, 2018). Ο ίδιος ο εικονογράφος σε συνέντευξή του (2018) υπογραμμίζει το δύσκολο εγχείρημά του να αποτυπώσει τις δύο κυρίαρχες μορφές του έργου, την Αρετούσα και τον Ερωτόκριτο, πρότυπα ομορφιάς αλλά και απλότητας. Για να τις σχεδιάσει μελέτησε μορφές αρχαιοελληνικών αγγείων προσπαθώντας να τις αποδώσει κατά τον ίδιο τρόπο. Για τις ενδυμασίες, τον θρόνο, το σκήπτρο του βασιλιά και το διάδημα της βασίλισσας άντλησε στοιχεία από βυζαντινές απεικονίσεις, ενώ παράλληλα σχεδίασε μια αναγεννησιακή Αθήνα χτισμένη στα αρχαία ερείπια, μια πόλη σε περίοδο ακμής γεμάτη δόξα.



Εικόνα 42: GN Ερωτόκριτος, από το εσωτερικό του βιβλίου

Η εικονογράφηση αποτελεί ένα γεγονός που μας εκπλήσσει ευχάριστα, καθώς ο εικονογράφος χειρίζεται το όλο θέμα αποδίδοντας με καθαρές γραμμές το σχέδιο, οι χαρακτήρες του διακρίνονται για την εκφραστικότητά τους, τα σκηνικά ακολουθούν τη ροή της αφήγησης, ενώ εντύπωση προκαλούν και τα έξυπνα «κοψίματα» της σελίδας σε καρτέ. Το αποτέλεσμα είναι αξιοσημείωτο, καθώς έχουμε ένα σύγχρονο κόμικς που καταφέρνει να είναι επικό, απροσδιόριστα αρχαιοελληνικό και μεσαιωνικό ταυτοχρόνως (Γιαννακόπουλος, 2016). Και ενώ το στοιχείο του παραμυθιού δεν λείπει, το έργο περιλαμβάνει πολύ βίαιες σκηνές που όμως είναι ρεαλιστικά εικονογραφημένες, χωρίς να εξιδανικεύεται ο πόλεμος, όπως συμβαίνει στα αμερικανικά κόμικς Υπερηρώων (Χαρτουλάρη, 2016).

Για να πετύχουν το αποτέλεσμα αυτό οι τρεις εργάστηκαν σκληρά από κοινού. Όπως αναφέρουν σε συνέντευξή τους στο propaganda.gr (2016) με θέμα τον τρόπο που εργάστηκαν για τη δημιουργία του graphic novel, αρχικά αποφάσισαν πώς θα είναι η ιστορία, ποια στοιχεία θα κρατήσουν ή ποια από αυτά θα αλλάξουν, πώς θα είναι το κείμενο κ.τ.λ. Στη συνέχεια, αφού κατέληξαν σε κάποιες αποφάσεις, ο Γιάννης Ράγκος και ο Δημοσθένης Παπαμάρκος χώρισαν το έργο στη μέση και δούλεψαν ξεχωριστά, για να μετατρέψουν το ποίημα σε πεζό και να το χωρίσουν σε σκηνές. Έπειτα εργάστηκαν μαζί, για να διαμορφώσουν ένα ενιαίο σενάριο και τέλος, μαζί και με τον Γιώργο Γούση έκαναν τις απαραίτητες αλλαγές, ώστε ο τελευταίος να εργαστεί στο τελικό σενάριο. Ο Γ. Γούσης συνεργάστηκε με τον Δ. Παπαμάρκο στην έρευνα για τη συλλογή υλικού που χρειαζόταν για τα σχέδια, όπως όπλα, μάχες, κτήρια κ.τ.λ. (Αμανίτης, 2016). Και στο χρώμα συνεργάστηκε με τον Παναγιώτη Πανταζή χρησιμοποιώντας, γενικά, πιο έντονους τόνους στη χρωματική παλέτα, θέλοντας να τονιστεί το στοιχείο του παραμυθιού. Αν και υπάρχουν ιπποτικά στοιχεία, οι δημιουργοί δεν ήθελαν να απεικονίσουν τη μουντή και γκριζα ατμόσφαιρα. Ζούμε σε χώρα που τη λούζει το φως και το χρώμα βρίσκεται παντού γύρω μας. Αυτό ήθελαν να φανεί και στο έργο τους. Έτσι, μας παρουσιάζουν έναστρος νύχτες, το φως, και μάχες που αποδίδονται με κίτρινο χρώμα, όπως πραγματικά θα ήταν, αν κάποιος μαχόταν με πανοπλία κάτω από τον δυνατό ήλιο.

Αξίζει, επίσης, να σημειωθεί ότι οι δημιουργοί του graphic novel στην απόδοση της ιστορίας τους δεν περιορίζονται μονάχα στην ερωτική περιπέτεια των δύο νέων, αλλά με οξυδέρκεια καταφέρνουν να μας παρουσιάσουν και άλλα στοιχεία που την περιβάλλουν, όπως είναι: οι ταξικές διαφορές, η τιμή, η φιλία, τα ηθικά διλήμματα, το κουράγιο, η γενναιότητα, η αμφισβήτηση της εξουσίας, η πρώιμη χειραφέτηση της γυναίκας, ο φεμινισμός, οι σχέσεις με τους άλλους λαούς, ο πόλεμος και τα δεινά του. Έτσι, παρόλο που το έργο απεικονίζει μια πεπερασμένη εποχή, τα θέματα που θίγει βρίσκουν ανταπόκριση ακόμα και στη σημερινή μας εποχή (Χαρτουλάρη, 2016).

Το 2017 κατά την απονομή των *Ελληνικών Βραβείων Κόμικς* σε εκδήλωση που έγινε στο πλαίσιο του *Comicdom Con Athens 2017* το graphic novel «Ερωτόκριτος» απέσπασε τα εξής βραβεία:

- ❖ *Καλύτερο Κόμικς*
- ❖ *Καλύτερο Σχέδιο*
- ❖ *Καλύτερο Σενάριο*
- ❖ *Καλύτερο Εξώφυλλο*
- ❖ *Καλλιτεχνική Επιμέλεια*

<http://www.comicdom.gr/2017/04/14/%CE%B5%CE%BB%CE%BB%CE%B7%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%B1-%CE%B2%CF%81%CE%B1%CE%B2%CE%B5%CE%B9%CE%B1-%CE%BA%CE%BF%CE%BC%CE%B9%CE%BA%CF%82-2017-%CE%BF%CE%B9-%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%B7%CF%84%CE%B5%CF%82/>

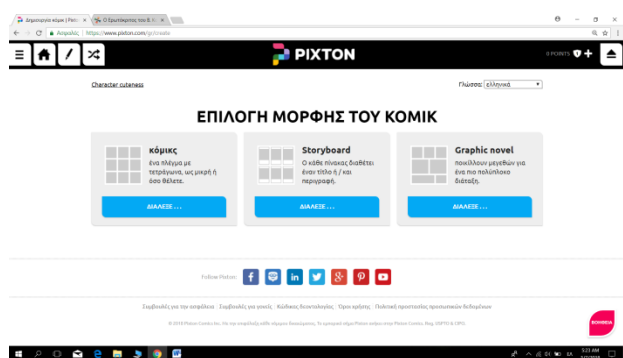
5.3 Το ψηφιακό graphic novel «Ερωτόκριτος» με το πρόγραμμα PIXTON



Σε συνέντευξή τους οι δημιουργοί μιλώντας για το graphic novel «Ερωτόκριτος», χαρακτήρισαν το έργο τους ως πρόσφορο και γοητευτικό τρόπο, για να εισαχθεί ένας μαθητής του 2018 στο νεοελληνικό λογοτεχνικό και

Εικόνα 43: Απο τη δημιουργία του ψηφιακού κόμικς

ιστορικό σύμπαν (Γούσης & Παπαμάρκος, 2018). Στην παρούσα εργασία επιλέχθηκε να αξιοποιηθούν οι δυνατότητες που προσφέρουν τα νέα μέσα και το συγκεκριμένο graphic novel να ψηφιοποιηθεί με κάποιο λογισμικό και, κατόπιν, να παρουσιαστεί στους μαθητές.



Εικόνα 44: Το πρόγραμμα Pixton

αποκωδικοποιήσουν την εικόνα και να αναζητήσουν τα βαθύτερα νοήματά της, ώστε να κατανοήσουν το πολυσήμαντο έργο του *Ερωτόκριτου*. Εκτός από τη δημιουργία εικονογραφημένων βιβλίων ή κόμικς, υπάρχει επιλογή για εικονοσενάριο (storyboard) ή graphic novel, την οποία και επιλέξαμε. Η επιλογή του graphic novel μας δίνει τη δυνατότητα να τροποποιήσουμε το μέγεθος στα καρέ για μια πιο πολύπλοκη διάταξη. Μπορούμε, επίσης, να επιλέξουμε ανάμεσα σε πολλούς χαρακτήρες και να παρέμβουμε σε αυτούς με πολλούς τρόπους, όπως να τους αλλάζουμε ρούχα ή χρώματα στα ρούχα, στάση σώματος, κίνηση, έκφραση,



Εικόνα 45: Pixton

κλίμακα κ.τ.λ. Παρέχεται επίσης, μια πολύ μεγάλη ποικιλία αντικειμένων και σκηνικών, αρκετοί τύποι μπαλονιών διαλόγου, τα οποία μπορούμε και να χρωματίσουμε. Όποιο μέρος της ιστορίας και αν επιλέγαμε να ψηφιοποιήσουμε, θα παρουσίαζε μεγάλο ενδιαφέρον τόσο λόγω της εικονογράφησης που έχει συντελεστεί όσο και από άποψη σεναρίου. Προσπαθήσαμε να μείνουμε πιστοί στην εικονογράφηση του βιβλίου, μα οι διαφοροποιήσεις είναι αναπόφευκτες, αν σκεφτούμε ότι περιοριζόμαστε στις επιλογές και λόγω της ιδιαιτερότητας του έργου, καθώς συνδυάζει στοιχεία από διάφορες εποχές. Παρά τη μεγάλη ποικιλία που διαθέτει το *Pixton*, το αποτέλεσμα δεν θα μπορούσε να είναι ίδιο, αλλά ούτε και επιδιώκει, άλλωστε, κάτι τέτοιο η εργασία.

Μέσα από μια πληθώρα λογισμικών που μελετήθηκαν, επιλέχθηκε τελικά το Pixton. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα είναι φιλικό και εύχρηστο και παρέχει πολλές δυνατότητες, γεγονός που μας ήταν πολύ χρήσιμο επιδιώκοντας να μείνουμε όσο το δυνατόν περισσότερο κοντά στο αρχικό έργο, καθώς οι μαθητές θα είχαν έτσι τη δυνατότητα να

κλίμακα κ.τ.λ. Παρέχεται επίσης, μια πολύ μεγάλη ποικιλία αντικειμένων και σκηνικών, αρκετοί τύποι μπαλονιών διαλόγου, τα οποία μπορούμε και να χρωματίσουμε.

Όποιο μέρος της ιστορίας και αν επιλέγαμε να ψηφιοποιήσουμε, θα παρουσίαζε μεγάλο ενδιαφέρον τόσο λόγω της εικονογράφησης που έχει συντελεστεί όσο και από

Η εργασία στο ψηφιακό μας κόμικς έγινε καρέ-καρέ αρχικά επιλέγοντας φόντο. Στη συνέχεια επιλέχθηκαν οι χαρακτήρες και έγιναν οι αλλαγές που απαιτούνταν, κυρίως στην έκφραση και τη στάση ή την κίνησή τους. Το κείμενο παρέμεινε το ίδιο με το κείμενο του έντυπου έργου. Για τον λόγο αυτόν επιλέχθηκε το (επί πληρωμή) *Pixton+* που προσέφερε ακόμη περισσότερες επιλογές και δυνατότητες.

Επιλέχθηκε να ψηφιοποιηθεί το Γ' μέρος, στο οποίο έπειτα από τις κρυφές συναντήσεις του Ερωτόκριτου με την Αρετούσα, η Αρετούσα πείθει τον Ερωτόκριτο να στείλει τον πατέρα του να την ζητήσει σε γάμο. Ο βασιλιάς εξοργίζεται και εξορίζει τον Ερωτόκριτο. Ο Ερωτόκριτος πριν φύγει, αρραβωνιάζεται την Αρετούσα και της υπόσχεται αιώνια αγάπη.

ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

Η πρωτοτυπία της παρούσας έρευνας έγκειται στη μετατροπή ενός δυναμικού εκπαιδευτικού εργαλείου, ενός graphic novel και συγκεκριμένα του *Ερωτόκριτου*, σε ψηφιακή μορφή με τη συνδρομή των Νέων Μέσων και στην αξιοποίησή του στο μάθημα της Λογοτεχνίας σε μαθητές ενός δημοτικού σχολείου. Λαμβάνοντας υπόψη τα πλεονεκτήματα που μπορεί να προσφέρει στην εκπαιδευτική διαδικασία ένα graphic novel, θεωρήθηκε καλό να διευρύνουμε τις δυνατότητες του συγκεκριμένου είδους μετατρέποντάς το σε ψηφιακή μορφή, ώστε να δημιουργηθεί ένα ψηφιοποιημένο graphic novel. Στην περίπτωση αυτή, πέρα από τη χρήση του λεκτικού και του εικονιστικού (οπτικού) στοιχείου, γίνεται και χρήση πολυμέσων, στοιχεία που μπορούν να ωθήσουν τους μαθητές σε περαιτέρω αναζήτηση και διερεύνηση θεμάτων τα όποια άπτονται των ενδιαφερόντων τους.

Με δεδομένο το γεγονός ότι η λογοτεχνία αποτελεί ένα μάθημα που αφενός έως τώρα αντιστέκεται στην ενσωμάτωση των πολυμέσων στην εκπαιδευτική διαδικασία αφετέρου απουσιάζει από το ωρολόγιο πρόγραμμα του δημοτικού σχολείου, η παρούσα έρευνα αποτελεί μια νέα, καινοτόμο προσπάθεια ένταξης του μαθήματος της Λογοτεχνίας στο ωρολόγιο πρόγραμμα της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, ενδυναμωμένο με τις δυνατότητες που του παρέχουν οι Νέες Τεχνολογίες.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

7.1 Σκοπός και στόχοι της έρευνας

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι να καταδείξει ότι οι ΤΠΕ μπορούν να αξιοποιηθούν δημιουργικά στο μάθημα της Λογοτεχνίας ως μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Στις μέρες μας ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να επιλέξει μέσα από μια πληθώρα εργαλείων αυτό που ταιριάζει καλύτερα τόσο στον σκοπό της διδασκαλίας του όσο και στο γνωστικό επίπεδο των μαθητών. Οι ΤΠΕ επιδρούν θετικά συμβάλλοντας στην ανανέωση των παραδοσιακών τρόπων διδασκαλίας.

Στόχος της έρευνας είναι μέσα από μια διδακτική παρέμβαση να αναδειχθεί η ευεργετική επίδραση, όχι μόνο των ΤΠΕ αλλά και ενός ανερχόμενου λογοτεχνικού είδους, αυτού των graphic novels. Στην προσπάθειά μας να συνδυάσουμε τις δυνατότητες των Νέων Τεχνολογιών και των graphic novels, ψηφιοποιήθηκε ένα υπάρχον graphic novel, διασκευή ενός κλασικού λογοτεχνικού έργου και αξιοποιήθηκε ως βασικό εργαλείο κατά τη διδακτική μας παρέμβαση. Στόχος μας ήταν να καταδείξουμε ότι οι ΤΠΕ έχουν την ικανότητα να προσελκύσουν το ενδιαφέρον των μαθητών για μάθηση, να αποδείξουμε ότι οι μαθητές ανταποκρίνονται θετικά στην εκπαιδευτική διαδικασία και ότι αποκομίζουν οφέλη από αυτήν. Μέσα από τη δύναμη της εικόνας οι μαθητές καλούνται να διαβάσουν τα «απόκρυφα» μηνύματά της, αποκωδικοποιώντας την και εκμαιεύοντας ιδεολογικά και πολιτιστικά στοιχεία που πλαισιώνουν το κείμενο. Οι μαθητές «συνομιλούν» τόσο με το ίδιο το κείμενο όσο και με τον συγγραφέα. Η παρούσα εργασία καλείται να αποδείξει ότι τα Νέα Μέσα εξυπηρετούν και προάγουν την κατανόηση και την κριτική διερεύνηση ενός λογοτεχνικού έργου, που πιθανότατα, στην κλασική του μορφή, να μην ήταν οικείο στους μαθητές.

Η έρευνα, αρχικά, θα επιχειρήσει να ανιχνεύσει κατά πόσο ένα εργαλείο δημιουργίας ψηφιακού κόμικς μπορεί να αναβαθμίσει τη διδασκαλία της λογοτεχνίας, ενώ παράλληλα να διερευνηθούν οι αντιλήψεις των μαθητών σχετικά με την αξιοποίηση τόσο των graphic novels όσο και των ΤΠΕ στο μάθημα της Λογοτεχνίας. Στη συνέχεια στόχος της έρευνας είναι να καταγράψει τη στάση των μαθητών στο εργαλείο που χρησιμοποιήθηκε και τέλος, να εντοπίσει το επίπεδο

εξοικείωσης των μαθητών με τη διασκευή του λογοτεχνικού έργου, και γενικότερα με τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών στο μάθημα της Λογοτεχνίας.

7.2 Ερευνητική στρατηγική

Η παρούσα εργασία αποτελεί μια ποιοτική έρευνα, αφού θα επιχειρήσει να παρουσιάσει τις αλλαγές που πιθανόν να προκύψουν έπειτα από μια διδακτική παρέμβαση. Παράλληλα αποτελεί και μια πειραματική έρευνα, καθώς για τη συλλογή του υλικού χρησιμοποιήθηκαν εργαλεία, όπως συνέντευξη, ερωτηματολόγια και παρατήρηση. Το δείγμα, δύο τμήματα ενός δημοτικού σχολείου στη Νέα Ιωνία Αττικής, δεν είναι τυχαία επιλεγμένο, ωστόσο δεν μπορεί να θεωρηθεί αντιπροσωπευτικό του πληθυσμού. Αποτελείται από μαθητές/μαθήτριες που φοιτούν σε μία σχολική μονάδα, ίδιας τάξης, αλλά διαφορετικών τμημάτων, οπότε και ο αριθμός είναι περιορισμένος.

Τα δεδομένα συγκεντρώθηκαν με τη χρήση πολλαπλών εργαλείων, όπως παρατήρηση, ερωτηματολόγια και συνεντεύξεις. Στο τέλος, πραγματοποιήθηκε ανάλυση των δεδομένων για την εξαγωγή συμπερασμάτων, καθώς και μία ερμηνευτική προσέγγιση των ευρημάτων μας, με στόχο τον έλεγχο των αρχικών μας ερευνητικών υποθέσεων.

7.3 Διδακτική παρέμβαση - Σχέδιο διδασκαλίας για το ψηφιακό *graphic novel* *Ερωτόκριτος*

Όπως θα διαπιστώσουμε, αν δούμε το ωρολόγιο πρόγραμμα μαθημάτων στο δημοτικό, το μάθημα της Λογοτεχνίας σχεδόν απουσιάζει από το δημοτικό σχολείο. Στην ουσία είναι συνδεδεμένο με το μάθημα της Γλώσσας, και δεν έχει αυτόνομη ώρα εβδομαδιαίως. Είτε εντάσσεται στο μάθημα της Γλώσσας με προσαρμοσμένα αποσπάσματα, ώστε να συμβάλλουν σχεδόν αποκλειστικά στη διδασκαλία της γραμματικής ή του συντακτικού είτε συναντάται μετά

την ολοκλήρωση κάποιας ενότητας του μαθήματος της Γλώσσας για μελέτη κάποιου λογοτεχνικού κειμένου από το Ανθολόγιο, όταν βέβαια, δεν «αξιοποιείται» η διδακτική αυτή ώρα, για να καλυφθούν κενά σε άλλα μαθήματα κατά την κρίση του εκπαιδευτικού, αφού δεν διδάσκεται ως ξεχωριστό αντικείμενο. Η λογοτεχνία στο δημοτικό διδάσκεται από πολύ λίγους εκπαιδευτικούς, οι οποίοι έχουν συνειδητοποιήσει τα οφέλη της στους μαθητές.

Βέβαια, αξίζει να σημειωθεί ότι από τον Σεπτέμβριο του 2010 με απόφαση του, τότε, Υπουργείου Παιδείας Δια Βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων του Νέου Σχολείου, καθιερώθηκε ο θεσμός της φιλαναγνωσίας για τις Α΄ και Β΄ τάξεις του Δημοτικού Σχολείου, αρχικά σε 800 ολόημερα Δημοτικά Σχολεία σε όλη την περιφέρεια. Έτσι, το γλωσσικό μάθημα για τις τάξεις αυτές αυξάνεται εβδομαδιαίως κατά 1 ώρα, η οποία θα αφιερώνεται στην ανάγνωση λογοτεχνικών κειμένων, κάτι που αποτελεί πολύ σημαντικό βήμα για την ολόπλευρη ανάπτυξη των μαθητών. Ευκαταίο θα ήταν, βέβαια, με αφορμή τα κείμενα, να υλοποιούνται, παράλληλα, και δραστηριότητες που θα ενεργοποιούν το ενδιαφέρον, τη φαντασία και την κριτική ικανότητα των μαθητών. Για τον λόγο αυτόν επιλέχθηκε να γίνει η διδακτική παρέμβαση σε ένα δημοτικό σχολείο.

Η έρευνα, εκτός των άλλων, επιδιώκει να αποδείξει ότι οι μαθητές του δημοτικού είναι πολύ δεκτικοί στη διδασκαλία της λογοτεχνίας. Η λογοτεχνία μπορεί να προσφέρει πολλαπλά οφέλη στους μαθητές, αν αξιοποιηθεί με τον κατάλληλο τρόπο. Οι ΤΠΕ μπορούν να συνεισφέρουν σε αυτό. Σκοπός της συγκεκριμένης διδακτικής παρέμβασης είναι η προσέγγιση ενός κλασικού λογοτεχνικού έργου με τη δημιουργική αξιοποίηση των ΤΠΕ.

Μετά από συνεννόηση με εκπαιδευτικούς του σχολείου, αποφασίστηκε η παρέμβαση να γίνει στους μαθητές της Ε΄ τάξης. Οι λόγοι που συνηγόρησαν σε αυτό ήταν αρκετοί. Σύμφωνα με τις παρατηρήσεις των εκπαιδευτικών οι μαθητές της τάξης αυτής έχουν καλλιεργήσει την αναγνωστική ικανότητά τους σε υψηλό βαθμό, αποτελούν αρκετά ώριμο κοινό για να τους παρουσιαστεί ένα κλασικό λογοτεχνικό έργο, όπως ο *Ερωτόκριτος* και, επιπλέον, σημαντικό ρόλο διαδραμάτισε ότι και τα δύο τμήματα της τάξης αυτής είχαν παρακολουθήσει την προηγούμενη σχολική χρονιά, στο πλαίσιο κάποιας εκπαιδευτικής εκδρομής, μια παράσταση με θέμα τον *Ερωτόκριτο*.

Η διδακτική μας παρέμβαση είχε διάρκεια 10 διδακτικών ωρών και έλαβε χώρα τους μήνες Μάρτιο και Απρίλιο του 2018.

Γενικοί στόχοι

Γνωστικοί

Επιδιώκεται οι μαθητές:

- Να απολαύσουν αισθητικά το λογοτεχνικό έργο στη νέα του μορφή.
- Να έρθουν σε επαφή με το πιο σημαντικό έργο της κρητικής λογοτεχνίας.
- Να κατανοήσουν το περιεχόμενο του συγκεκριμένου μέρους του έργου.
- Να αναγνωρίσουν και να κατανοήσουν αξίες μιας άλλης εποχής και να τις συγκρίνουν με τη δική τους.
- Να εντοπίσουν στην εικονογράφηση τα στοιχεία που μαρτυρούν τον φανταστικό κόσμο του *Ερωτόκριτου* (διαφορετικές εποχές που συνυπάρχουν, συνδυασμός στοιχείων διάφορων πολιτισμών).
- Να εντοπίσουν στο κείμενο γλωσσικά στοιχεία της κρητικής διαλέκτου.
- Να καλλιεργήσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες μέσα από δραστηριότητες παραγωγής λόγου.

Παιδαγωγικοί

Αποτελούν:

- Καλλιέργεια πνεύματος συνεργασίας και δεξιοτήτων αλληλεπίδρασης μέσα από ομαδικές δραστηριότητες.
- Ενεργή συμμετοχή των μαθητών στη διαδικασία, ανάληψη πρωτοβουλιών.
- Άσκηση καλλιτεχνικών δεξιοτήτων.
- Αξιολόγηση πληροφοριών.
- Εξάσκηση της αφαιρετικής και συνθετικής ικανότητας των μαθητών.
- Ανάπτυξη κριτικής σκέψης.

- Διαμόρφωση στάσεων και πεποιθήσεων.
- Έκφραση συναισθημάτων.
- Ανάπτυξη φαντασίας και δημιουργικότητας.

Τεχνολογικοί

Επιδιώκεται οι μαθητές να εξοικειωθούν με τη χρήση του υπολογιστή ή του tablet και γενικότερα με τη χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία. Πιο συγκεκριμένα:

- Ο υπολογιστής να χρησιμοποιείται όχι μόνο ως εργαλείο μάθησης αλλά και ως περιβάλλον μάθησης.
- Να αναζητούν, να συλλέγουν και να αξιολογούν πληροφορίες και μαθησιακό υλικό από το διαδίκτυο.
- Να ασκηθούν στη χρήση του κειμενογράφου για την παραγωγή λόγου και του προγράμματος παρουσιάσεων.
- Να εξοικειωθούν με προγράμματα κατασκευής ψηφιακών κόμικς αλλά και ψηφιακών ιστοριών, που μπορούν να αξιοποιηθούν στη διδασκαλία γενικότερα, να παράγουν ψηφιακό υλικό και να το διαμοιράζονται.
- Αξιοποίηση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης.

1^η ώρα: Δόθηκε ένα προκαταρτικό ερωτηματολόγιο, για να ανιχνευτεί το επίπεδο εξοικείωσης των μαθητών με τη λογοτεχνία, τα κόμικς, τα graphic novels, τα ψηφιακά κόμικς, τον υπολογιστή ή το tablet, το έργο του *Ερωτόκριτου* και ακολούθησε συζήτηση για τη διαδικασία που θα ακολουθούσε. Στόχος ήταν η γενικότερη προετοιμασία για τη διδακτική μας παρέμβαση και μια πρώτη διερεύνηση σχετικά με τους μαθητές. Οι ερωτήσεις του ερωτηματολογίου χρησιμοποιήθηκαν παρακάτω και ως αφορμή, για τις συνεντεύξεις που θα ακολουθούσαν.

2^η ώρα: Επαφή των μαθητών με τα κόμικς και τα graphic novels. Στη διδακτική αυτή ώρα οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να δουν από κοντά, να ξεφυλλίσουν graphic novels και να παρατηρήσουν τις διαφορές τους από τα κόμικς περιπτέρου. Στόχος ήταν η εξοικείωση των

μαθητών με το νέο λογοτεχνικό είδος. Από τους μαθητές ζητήθηκε να αναζητήσουν στο διαδίκτυο πληροφορίες για graphic novels που κυκλοφορούν.

3^η ώρα: Εισαγωγή στο έργο του *Ερωτόκριτου*. Υπόθεση, εποχή, συμπληρωματικές πληροφορίες. Παρουσίαση του graphic novel *Ερωτόκριτος*. Στόχος ήταν να γνωρίσουν οι μαθητές το αντιπροσωπευτικότερο έργο της κρητικής λογοτεχνίας και ένα από τα σημαντικότερα λογοτεχνικά έργα που έχει γραφτεί και έχει αποτελέσει αγαπημένο ανάγνωσμα ανά τους αιώνες. Οι μαθητές ενημερώθηκαν για την ανάπτυξη της λογοτεχνίας στην Κρήτη και τα βασικά γνωρίσματα των έργων αυτής της περιόδου. Επίσης, έγινε αναφορά στη γλώσσα και στον στίχο (δεκαπεντασύλλαβος, ομοιοκαταληξία κ.τ.λ.) που είναι γραμμένο το έργο και έγινε παραλληλισμός με το δημοτικό τραγούδι και τον ιαμβικό δεκαπεντασύλλαβο.

4^η-5^η-6^η ώρα: Παρουσίαση και διδασκαλία του ψηφιοποιημένου graphic novel *Ερωτόκριτος*. Ψηφιοποιήθηκε το Γ' μέρος της ιστορίας με το πρόγραμμα *Pixton*. Παρουσιάστηκε στους μαθητές, αναγνώστηκε, χωρίστηκε σε υποενότητες και ακολούθησε ανάλυση και σχολιασμός του.

Κατά την πρώτη διδακτική ώρα πραγματοποιήθηκε σύντομη αναφορά στα ψηφιακά κόμικς. Έπειτα ζητήθηκε από τους μαθητές να εκφράσουν τις προσδοκίες τους, οι οποίες καταγράφηκαν στον πίνακα και έγινε παρουσίαση του ψηφιοποιημένου graphic novel.

Πριν από την ανάγνωσή του ζητήθηκε από τους μαθητές κατά την παρουσίασή του να προσπαθήσουν να ανιχνεύσουν σε ποιο σημείο του έργου βρισκόμαστε και να το εντάξουν στο σύνολο του έργου.

Αμέσως μετά την αρχική παρουσίαση ζητήθηκε από τους μαθητές να καταγράψουν στον πίνακα τις εντυπώσεις τους και να επιβεβαιώσουν, να τροποποιήσουν ή να συμπληρώσουν τις προσδοκίες τους.

Αρχικά, επικεντρωθήκαμε στις εικόνες του έργου. Οι μαθητές μελέτησαν τις εικόνες και αντάλλαξαν απόψεις. Στη συνέχεια, μετά την ανάλυση των εικόνων, υπό την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού ακολούθησε η κριτική επεξεργασία και ερμηνεία του κειμένου για τον εντοπισμό των βαθύτερων νοημάτων του. Οι μαθητές πραγματοποίησαν διαχωρισμό σε ενότητες και ακολούθησε ανάλυση, σχολιασμός, ερμηνευτική προσέγγιση, αναζητήθηκαν πολιτισμικά

στοιχεία, εκφραστικοί τρόποι, ηθικές αξίες, συναισθήματα και σκέψεις των ηρώων. Οι μαθητές κλήθηκαν να συνδέσουν το κείμενο με την εποχή τους, αλλά και να κάνουν αναγωγή και σύγκριση με το παρόν.

Στο τέλος κάθε υποενότητας ανατέθηκαν εργασίες παραγωγής λόγου στον κειμενογράφο και μία παρουσίαση ανά ομάδες στο PowerPoint (πρόγραμμα παρουσιάσεων).

7^η-8^η ώρα: Παρουσιάστηκε το πρόγραμμα Pixton και, στη συνέχεια, δόθηκε η ευκαιρία στους μαθητές να δημιουργήσουν το δικό τους ψηφιακό κόμικς. Τους ανατέθηκαν δυο διαφορετικές δραστηριότητες. Κατά την πρώτη οι μαθητές εργάστηκαν σε ομάδες για να ψηφιοποιήσουν και οι ίδιοι κάποιο μέρος του *Ερωτόκριτου*, ενώ κατά τη δεύτερη οι μαθητές εργάστηκαν, για να δημιουργήσουν ελεύθερα το δικό τους ψηφιακό κόμικς. Οι ομάδες συνέχιζαν ελεύθερα μια ιστορία από εκεί που την είχαν αφήσει οι συμμαθητές τους. Στόχος ήταν η γνωριμία και η εξοικείωση των μαθητών με το πρόγραμμα Pixton.

9^η-10^η ώρα: Χορήγηση δεύτερου ερωτηματολογίου για την αξιολόγηση της διαδικασίας και τη στάση των μαθητών. Συνεντεύξεις, συζήτηση και εντυπώσεις των μαθητών.

7.4 Παρουσίαση και τεκμηρίωση των μέσων συλλογής δεδομένων (παρατήρηση-ερωτηματολόγιο- συνέντευξη)

Η παρατήρηση, η συνέντευξη και το ερωτηματολόγιο αποτελούν τρεις από τις γνωστές μεθόδους συλλογής δεδομένων σε μια έρευνα. Κατά τη διαδικασία της αναφερόμαστε στην «τριγωνοποίηση», που σημαίνει ότι θα χρησιμοποιήσουμε ως ερευνητές και τα τρία ή τουλάχιστον δύο ερευνητικά εργαλεία. Πιο συγκεκριμένα η τριγωνοποίηση ορίζεται ως «Η χρήση δύο ή περισσότερων μεθόδων συλλογής στοιχείων για τη μελέτη κάποιας πλευράς της ανθρώπινης συμπεριφοράς» (Cohen & Manion, 1997) στο (Κουτσούμπα, 2008, σ. 17).

Κύριο ερευνητικό μας εργαλείο αποτέλεσε το ερωτηματολόγιο (κατά το πρώτο και τελευταίο στάδιο της έρευνάς μας), ενώ για την αξιοπιστία των αποτελεσμάτων καίριο ρόλο διαδραμάτισε

η συστηματική παρατήρηση καθ' όλη τη διάρκεια της διδακτικής παρέμβασης. Οι ερωτήσεις ως μέρος της ελεύθερης ή ημι-δομημένης συνέντευξης κατά τη διάρκεια αλλά και κατά το τελευταίο μέρος της παρέμβασης λειτούργησε βοηθητικά στην εξαγωγή των αποτελεσμάτων.

Η παρατήρηση

Είναι η διαδικασία, κατά την οποία παρατηρείται κάποιο φαινόμενο ή συμπεριφορά με οργανωμένο τρόπο και διεξάγεται από άτομα ειδικευμένα ή εκπαιδευμένα για τον ρόλο αυτό (Δημητρόπουλος, 1999). Ο ερευνητής καταγράφει –με κάποιον τρόπο– τις παρατηρήσεις του και, στη συνέχεια, τις επεξεργάζεται και τις ερμηνεύει.

Τα είδη της παρατήρησης είναι: δομημένη ή ημι-δομημένη, συμμετοχική ή μη συμμετοχική, φανερή ή συγκαλυμμένη. Η συμμετοχική παρατήρηση είναι ποιοτική μέθοδος, ενώ η δομημένη παρατήρηση είναι ποσοτική μέθοδος. Κατά τη συμμετοχική παρατήρηση ο ερευνητής προσπαθεί να συμμετάσχει ολοκληρωτικά αποτελώντας μέλος της ομάδας παρατήρησης.

Στην παρούσα έρευνα η τεχνική της παρατήρησης ήταν συστηματική και εφαρμόστηκε από την ερευνήτρια καθ' όλη τη διάρκεια της διδακτικής παρέμβασης. Με τον τρόπο αυτόν στάθηκε δυνατό να παρατηρηθούν οι συμπεριφορές των παιδιών κατά τη διαδικασία, καθώς και η ανταπόκρισή τους στο νέο προσφερόμενο υλικό (ψηφιακό).

Ερωτηματολόγιο

Το ερωτηματολόγιο αποτέλεσε το κύριο ερευνητικό εργαλείο της παρούσας εργασίας.

Το ερωτηματολόγιο αποτελείται από ένα σύνολο γραπτών (ή σε ηλεκτρονική μορφή) ερωτήσεων σχετικών με ένα θέμα που θέλει να διερευνήσει κανείς, τις οποίες ο ερευνητής απευθύνει ομοιόμορφα στους συμμετέχοντες που αποτελούν το δείγμα, ώστε να συγκεντρώσει τις απαραίτητες πληροφορίες (Ανδρεαδάκης, 2016).

Το ερωτηματολόγιο οφείλει να είναι σύντομο και καλαίσθητο, γιατί ένα πολυσέλιδο ερωτηματολόγιο αποτελεί ανασταλτικό παράγοντα για τη συμπλήρωσή του, όπως ανασταλτικός παράγοντας είναι και η κακή εμφάνισή του.

Ο ερευνητής μπορεί να επιλέξει ερωτήσεις διαφορετικών τύπων. Η επιλογή δεν είναι τυχαία, και ανταποκρίνεται στις ανάγκες της έρευνας. Υπάρχουν δύο είδη ερωτήσεων:

- 1 Ερωτήσεις ανοικτού τύπου
- 2 Ερωτήσεις κλειστού τύπου (που συμπεριλαμβάνουν):
 - ❖ Διχοτομικές ερωτήσεις
 - ❖ Ερωτήσεις Κατάταξης
 - ❖ Ερωτήσεις Βαθμονόμησης
 - ❖ Ερωτήσεις Διαβαθμισμένης Κλίμακας
 - ❖ Ερωτήσεις Πολλαπλής Επιλογής

Συνέντευξη

Συνέντευξη είναι η συνομιλία δυο ή περισσότερων προσώπων που πραγματοποιείται για τη συλλογή δεδομένων για ένα ορισμένο θέμα. Χρησιμοποιείται η λεκτική, κυρίως, επικοινωνία κατά τη διάρκεια της οποίας αναπτύσσεται ένα είδος σχέσης ανάμεσα στον ερευνητή και τον συνεντευξιαζόμενο (Ανδρεαδάκης, 2016).

Κατηγορίες της συνέντευξης

α. δομημένη (κατευθυνόμενη) συνέντευξη: ο ερευνητής (συνεντευκτής) έχει καθορίσει από πριν συγκεκριμένες ερωτήσεις και τις διατυπώνει

β. μη δομημένη-ελεύθερη συνέντευξη: Είναι ανοικτή και παίρνει τη μορφή ελεύθερης συζήτησης.

γ. ημι-δομημένη (ημι-κατευθυνόμενη) συνέντευξη: Πρόκειται για ενδιάμεσο τύπο, όπου ο ερευνητής έχει αποφασίσει για ορισμένα μόνο ερωτήματα και υπάρχει δυνατότητα για διατύπωση συμπληρωματικών ερωτημάτων.

Κατά τη διάρκεια της διδακτικής παρέμβασης και στο τελευταίο της μέρος, συμπληρωματικά με το ερωτηματολόγιο για την αποτίμηση των αποτελεσμάτων χρησιμοποιήθηκε και το ερευνητικό εργαλείο της συνέντευξης. Εφαρμόστηκε ελεύθερη ή ημι-δομημένη συνέντευξη, σε μεγάλο της μέρος συμπληρωματικά με ερωτήσεις που είχαν δοθεί στο ερωτηματολόγιο, για να διαπιστωθεί η αποτελεσματικότητα των ΤΠΕ και συγκεκριμένα του ψηφιακού graphic novel στο μάθημα της Λογοτεχνίας. Σκόπιμα σε κάποιες περιπτώσεις η συνέντευξη ήταν ελεύθερου τύπου, για να υπάρχει εύρος και ποικιλία στις απαντήσεις και να πηγάζει από τον αυθορμητισμό των παιδιών.

7.5 Περιγραφή του δείγματος της έρευνας

Το δείγμα της έρευνας αποτέλεσαν 29 μαθητές δύο τμημάτων που φοιτούσαν κατά το σχολικό έτος 2017-2018 στην Ε΄ τάξη του 3^{ου} δημοτικού σχολείου της Νέας Ιωνίας Αττικής. Το πρώτο τμήμα αποτελούνταν από 15 μαθητές, ενώ το δεύτερο από 14. Συνολικά 29 παιδιά εκ των οποίων τα 19 είναι κορίτσια και τα 10 αγόρια, 5 παιδιά αλβανικής καταγωγής και 1 με διάχυτη αναπτυξιακή διαταραχή υψηλής λειτουργικότητας.

7.6 Διαδικασία και συνθήκες χορήγησης του ερωτηματολογίου

Για τις ανάγκες της δικής μας έρευνας συντάχθηκαν δύο ερωτηματολόγια. Η πρώτη φάση της έρευνας ήταν η συμπλήρωση ενός ερωτηματολογίου από τους μαθητές. Δεν δόθηκε καμία επεξήγηση, καθώς σκοπός του ήταν να ανιχνεύσει στοιχεία στους μαθητές πριν από τη διδακτική παρέμβαση και δεν επιθυμούσαμε να επηρεάσουμε τις απαντήσεις τους. Στο τέλος της διαδικασίας δόθηκε ένα δεύτερο ερωτηματολόγιο για την αποτίμηση της διδακτικής

παρέμβασης. Τα ερωτηματολόγια ήταν ανώνυμα. Το πρώτο αποτελούνταν από 10 ερωτήσεις και το δεύτερο από 15.

Το πρώτο ερωτηματολόγιο αποτελούνταν από συνδυασμό ερωτήσεων ανοικτού και κλειστού τύπου, ενώ στο δεύτερο ερωτηματολόγιο οι ερωτήσεις ήταν κλειστού τύπου και χρησιμοποιήθηκε στις προτεινόμενες απαντήσεις η κλίμακα τύπου Likert (καθόλου, λίγο, αρκετά, πολύ, πάρα πολύ).

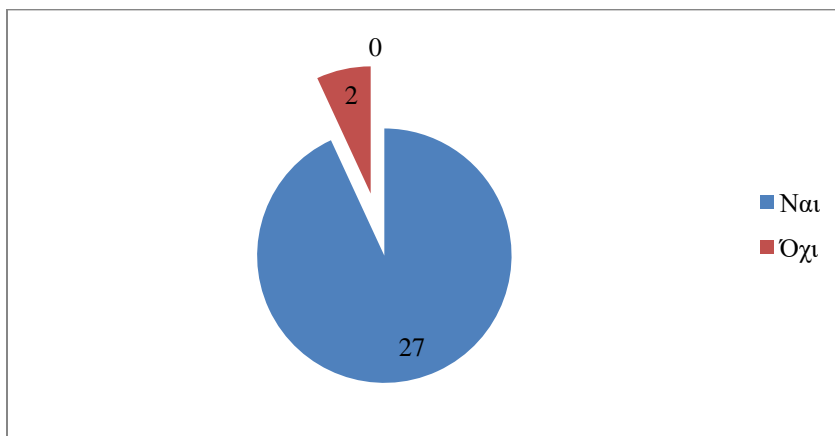
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗ ΜΕΘΟΔΟ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΤΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

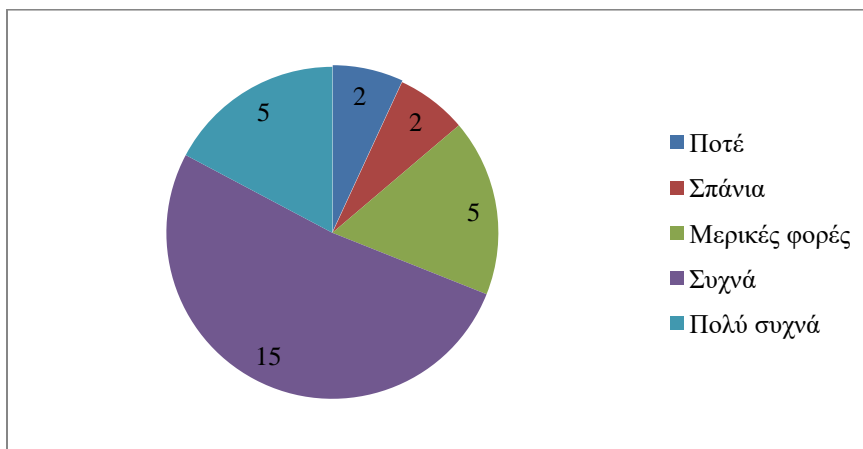
8.1 Παρουσίαση των αποτελεσμάτων της έρευνας

1^ο Ερωτηματολόγιο

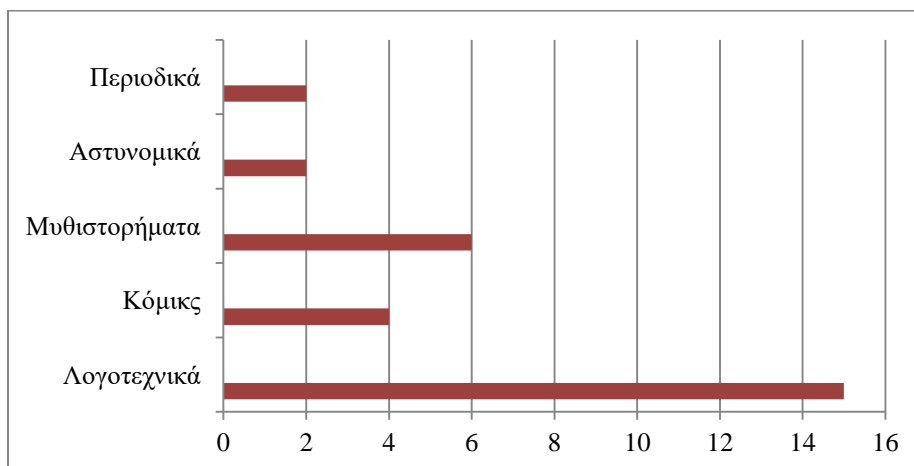
Γράφημα 1: Διαβάζεις εξωσχολικά βιβλία στον ελεύθερό σου χρόνο;



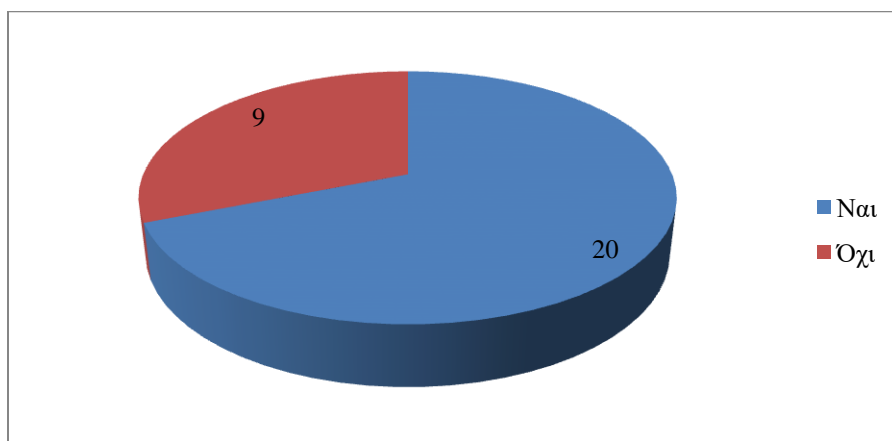
Γράφημα 2: Πόσο συχνά διαβάζεις κάποιο εξωσχολικό βιβλίο;



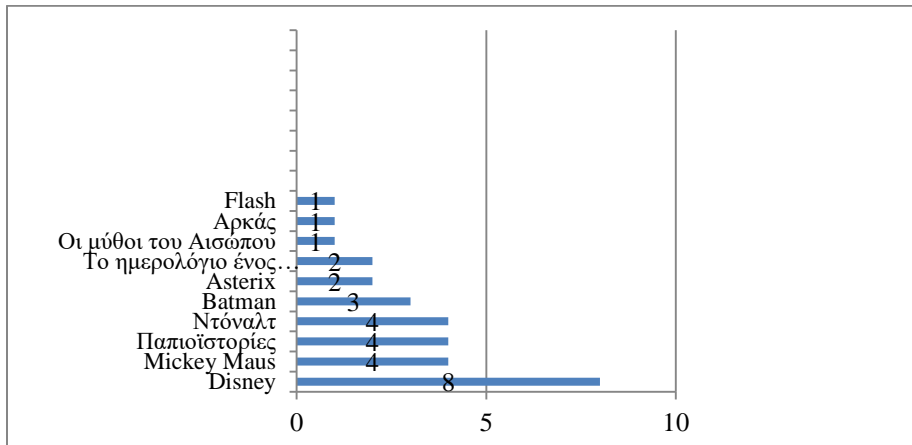
Γράφημα 3: Τι σου αρέσει να διαβάζεις περισσότερο;



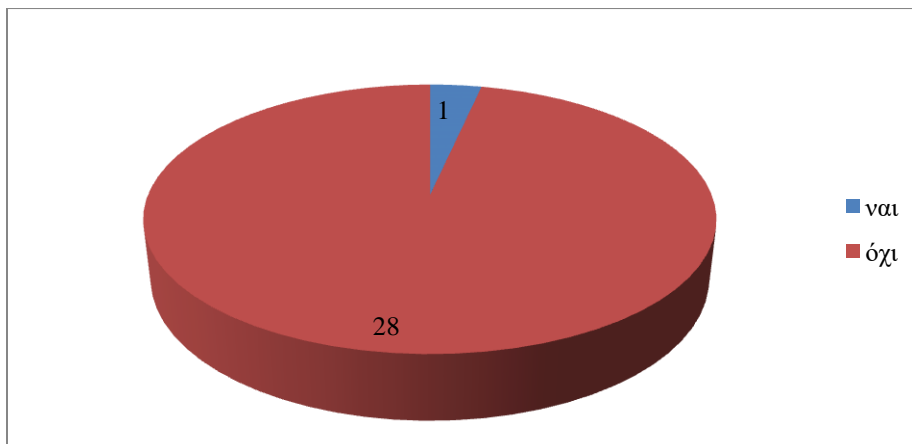
Γράφημα 4: Διαβάζεις κόμικς;



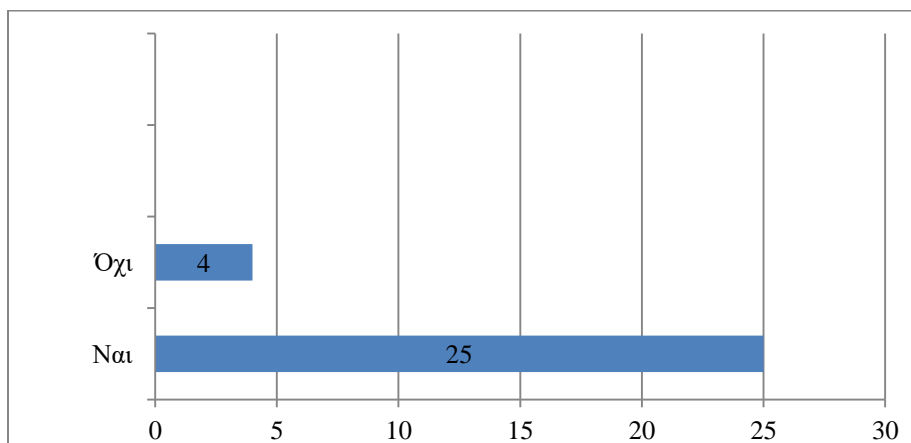
Γράφημα 5: Ποιο είναι το αγαπημένο σου κόμικς;



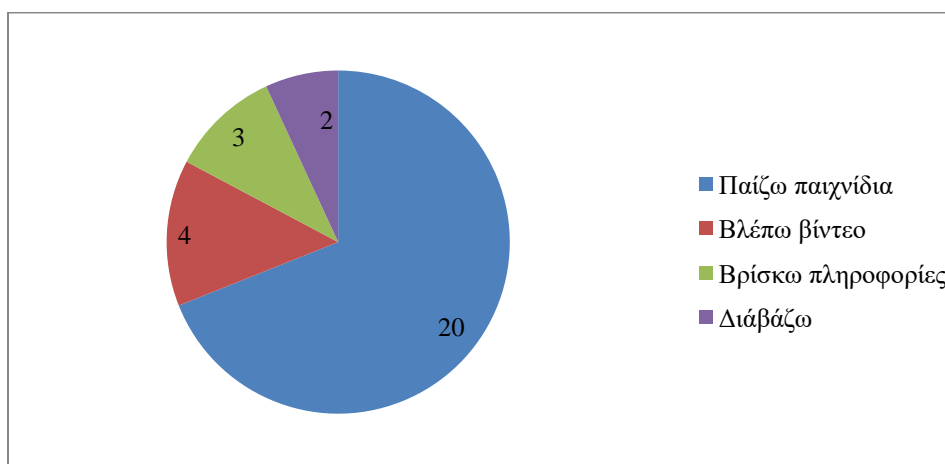
Γράφημα 6: Γνωρίζεις τι είναι το graphic novel;



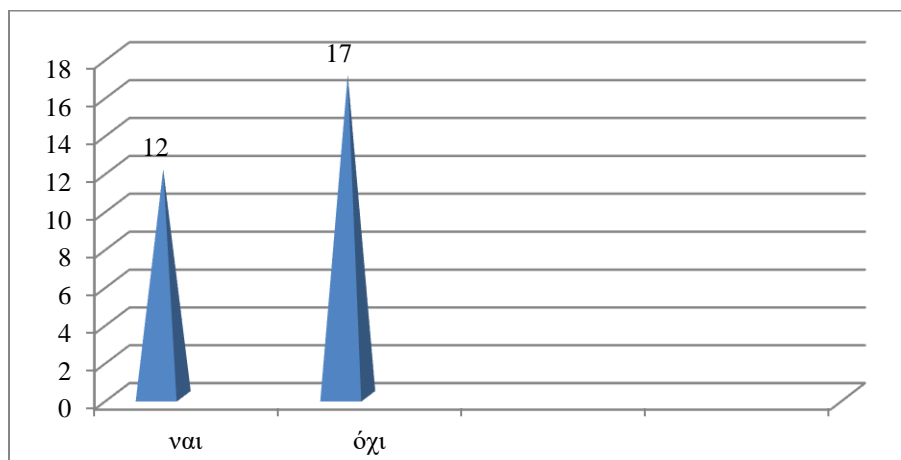
Γράφημα 7: Περνάς χρόνο στον υπολογιστή ή το tablet;



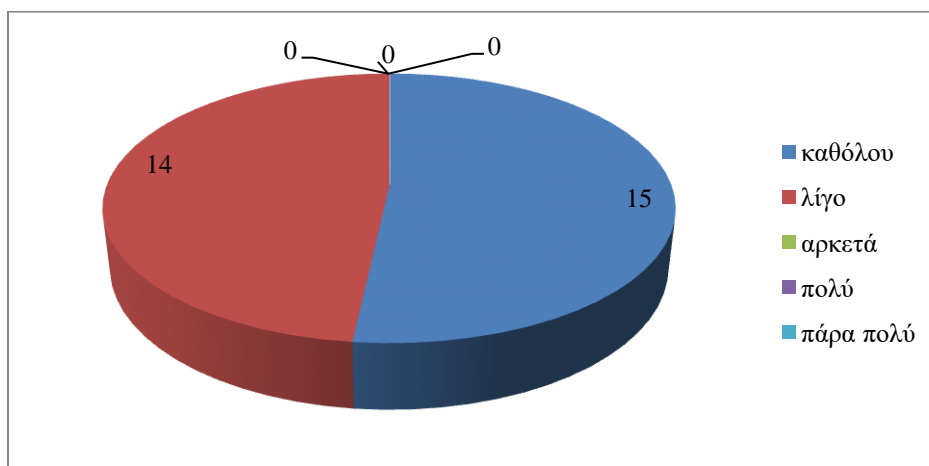
Γράφημα 8: Τι κάνεις συνήθως στον υπολογιστή;



Γράφημα 9: Έχεις διαβάσει κόμικς ή κάποια άλλη ιστορία στον Η/Υ;



Γράφημα 10: Χρησιμοποιείται ο υπολογιστής στο μάθημα στο σχολείο (εκτός του μαθήματος των ΤΠΕ);



Το πρώτο ερωτηματολόγιο συντάχθηκε με σκοπό να διερευνηθεί το επίπεδο εξοικείωσης των μαθητών με τη λογοτεχνία, τα κόμικς και τις ΤΠΕ, πριν προχωρήσουμε στη διδακτική παρέμβαση. Στη συνέχεια, κατά τη διδακτική μας παρέμβαση αξιοποιήθηκαν οι ερωτήσεις για

να εκμαιεύσουμε περισσότερες πληροφορίες που θα μας βοηθούσαν να διερευνήσουμε περαιτέρω τη στάση τους.

Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι πολύ μεγάλο ποσοστό μαθητών (27 από τους 29) διαβάζουν εξωσχολικά βιβλία, και μάλιστα αρκετά συχνά, άρα και το κοινό μας για τη διδακτική μας παρέμβαση είναι αρκετά ώριμο αναγνωστικά και προμηνύεται μια γόνιμη συνεργασία.

Όταν ρωτήθηκαν οι μαθητές τι τους αρέσει να διαβάζουν, ένα μεγάλο ποσοστό απάντησε λογοτεχνικά, αρκετοί απάντησαν μυθιστορήματα και μετά ακολούθησαν οι απαντήσεις κόμικς, αστυνομικά και περιοδικά. Κατά τη διάρκεια της παρέμβασης ρωτήθηκαν οι μαθητές για αγαπημένα έργα και με χαρά ακούστηκαν έργα, όπως το «Παραμύθι χωρίς όνομα» της Πηνελόπης Δέλτα, «Ο μεγάλος περίπατος του Πέτρου» της Άλκης Ζέη, «Τα ψηλά βουνά» του Ζαχαρία Παπαντωνίου, το «Τραγούδι για τρεις» της Λότης Πέτροβιτς-Ανδρουτσοπούλου και ο «Μικρός Πρίγκιπας» του Antoine de Saint-Exupéry. Όταν ρωτήθηκαν τι εννοούσαν σε ό, τι αφορά τα αστυνομικά, απάντησαν γνωστές σειρές, όπως οι «Πέντε Φίλοι» της Ένιντ Μπλάιτον και «Μια υπόθεση για τον ντετέκτιβ Κλουζ» του Γίργκεν Μπανσέρους. Τα παιδιά, σε ερώτηση γιατί τους αρέσει να διαβάζουν, έδωσαν απαντήσεις, όπως:

-«Είναι ωραίο, γιατί ξεχνιέσαι και μπαίνεις σε έναν άλλον κόσμο.»

-«Διαβάζω και νιώθω ότι και εγώ είμαι μέσα στην ιστορία.»

-«Μου αρέσει που φτιάχνω τις δικές μου εικόνες, φαντάζομαι πώς μπορεί να είναι όλα αυτά που διαβάζω.»

-«Περνάει πολύ εύκολα και ευχάριστα η ώρα.»

-«Ενώ στην αρχή βαριέμαι λίγο, μετά δεν θέλω να τελειώσει και, όταν τελειώσει, μου λείπει.»

Μέσα από τα λόγια των παιδιών που βγαίνουν αβίαστα από τα χείλη τους μπορούμε να διαπιστώσουμε κάποια από τα οφέλη της λογοτεχνίας. Τα παιδιά διαβάζοντας λογοτεχνικά βιβλία καλλιεργούν τη σκέψη, την κρίση και τη φαντασία τους. Ταξιδεύουν νοερά σε έναν κόσμο που έχουν πλάσει με τη φαντασία τους, ονειρεύονται, σκέφτονται και «επικοινωνούν» με τους ήρωες, αλλά και με τον ίδιο τους τον εαυτό. Ψυχαγωγούνται και γεμίζουν τον χρόνο τους δημιουργικά. Δεν πλήττουν και δεν νιώθουν μοναξιά. Ταυτίζονται με τους ήρωες και άλλοτε τους απορρίπτουν. Γίνονται εφευρετικοί και επινοητικοί ψάχνοντας λύσεις για να βγάλουν τον

ήρωά τους από το αδιέξοδο. Εκτονώνονται και ικανοποιούνται συναισθηματικά, καθώς βιώνουν έμμεσα τα όσα έζησαν οι ήρωες. Συμπάσχουν και ωριμάζουν συναισθηματικά.

Όπως είναι λογικό και αναμενόμενο, μεγάλο ποσοστό των μαθητών διαβάζει κόμικς. Τα κόμικς αποτελούν οικείο και αγαπητό είδος στα παιδιά. Η αγάπη των παιδιών για τα κόμικς οφείλεται σε μεγάλο βαθμό στην αγάπη που τρέφουν για την πολύχρωμη εικόνα. Κατά τη διδακτική μας παρέμβαση μιλήσαμε αρκετά για τα κόμικς και διαπιστώθηκε ότι γνώριζαν ήδη πολλά τόσο για τη μορφή τους όσο και για τη γλώσσα τους, γεγονός που αποτέλεσε πολύ βοηθητικό στοιχείο για την επαφή τους με τα graphic novels. Αγαπημένοι ήρωές τους οι Disney, Ντόναλντ Ντακ, Σκρουτζ Μακ Ντακ, Γκούφνι, Μίκυ Μάους, κ.τ.λ. Στις απαντήσεις συμπεριλαμβάνονται ο Ασπερίξ, ενώ δεν λείπουν οι υπερήρωες Batman και Flash. Σε ερώτηση γιατί τους αρέσουν τα κόμικς ενδεικτικά ακούστηκαν οι απόψεις:

-«Διαβάζονται εύκολα και είναι ξεκούραστα.»

-«Έχουν πλάκα.»

-«Είναι αστεία και μου αρέσει να βλέπω τις πολύχρωμες εικόνες.»

-«Η εικόνα με βοηθάει να καταλάβω καλύτερα τι γίνεται.»

-«Δεν έχει πολύ κείμενο και τα διαβάζω εύκολα.»

-«Μου αρέσει πολύ η εικόνα. Με κάνει να ξεχνιέμαι.»

-«Στην εικόνα βλέπουμε πράγματα σαν να τα διαβάζουμε.»

Εντύπωση προκαλεί η απάντηση μίας μαθήτριας ότι δεν της αρέσουν τα κόμικς, γιατί περιορίζουν τη φαντασία της. Οι εικόνες που υπάρχουν παντού δεν την αφήνουν να φανταστεί τίποτα ούτε με τον τρόπο που θέλει εκείνη και για αυτόν τον λόγο δεν της αρέσουν.

Διαπιστώνουμε ότι τα κόμικς αποτελούν ένα αγαπητό ανάγνωσμα στα παιδιά λόγω του γεγονότος ότι είναι ευανάγνωστα. Ως εκ τούτου είναι ένας έξυπνος τρόπος να φέρουμε τα παιδιά σε επαφή με το λογοτεχνικό βιβλίο. Μέσω της εικόνας παρέχονται στα παιδιά πολλά ερεθίσματα και, παράλληλα, καλλιεργείται η παρατηρητικότητά τους. Αναπτύσσεται η κριτική τους ικανότητα, καθώς πολλές φορές στα κόμικς τίγονται ζητήματα ηθικά και κοινωνικά και παρουσιάζονται στάσεις και αξίες ζωής με τρόπο εύκολα κατανοητό. Τα παιδιά ρωτήθηκαν αν

γνωρίζουν τα «κλασσικά εικονογραφημένα» και το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών γνώριζε κάποια. Αυτό έχει ιδιαίτερη σημασία, αν αναλογιστούμε ότι αποτελούν έναν έξυπνο, προσφιλή και διασκεδαστικό τρόπο, ώστε να έρθει το παιδί σε επαφή με κλασσικά έργα και αποτελούν «γέφυρα» για να μιλήσουμε για τα graphic novel.

Το graphic novel, ως όρος, τούς ήταν εντελώς άγνωστος. Στη συνέχεια διαπιστώθηκε ότι μερικά γνώριζαν κάποια graphic novel, αλλά τα χαρακτήριζαν ως κόμικς. Η αλήθεια είναι ότι μόνο ένα παιδί γνώριζε τι είναι graphic novel, ενώ τα υπόλοιπα αγνοούσαν τελείως τον όρο. Κατά τη διάρκεια της διδακτικής μας παρέμβασης μάθαμε ότι ήταν μια μαθήτρια που είχε διαβάσει κάποιο αυτοδηλούμενο graphic novel και έτσι γνώριζε τον όρο. Ενδιαφέρον είχαν οι αντιδράσεις των παιδιών, όταν το graphic novel παρουσιάστηκε στην τάξη. Το ένα συμπλήρωνε το άλλο φτάνοντας πολύ κοντά σε έναν πρώτο ορισμό.

-«*Μα αυτό είναι κόμικς!*»

-«*Ναι, αλλά κοίτα είναι σαν βιβλίο... δεν είναι σαν περιοδικό.*»

-«*Έχει μπαλονάκια, όπως το κόμικς.*»

-«*Οι ήρωες τους, όμως, δεν είναι σαν τους γνωστούς, σαν τον Μίκυ για παράδειγμα.*»

-«*Ναι! Δεν είναι καρτούν, είναι σαν κανονικοί άνθρωποι.*»

-«*Και δεν έχει κουτάκια-κουτάκια, όπως το κόμικς. Άλλα είναι πιο μεγάλα, άλλα πιο μικρά, άλλα καλύπτουν τη σελίδα...*»

-«*Πού το πουλάνε; γιατί δεν έχω δει τέτοιο στο περίπτερο που παίρνω τις παπιοϊστορίες!*»

Στην ερώτηση, αν περνούν χρόνο στον υπολογιστή ή το tablet, η πλειοψηφία των μαθητών απάντησε ναι (οι 25 από τους 29), ενώ μόλις 4 απάντησαν όχι, γεγονός που υποδηλώνει ότι οι μαθητές είναι αρκετά εξοικειωμένοι με τις ΤΠΕ στην καθημερινότητά τους. Οι περισσότεροι μαθητές παίζουν παιχνίδια (20 μαθητές από τους 29), άλλοι βλέπουν βίντεο, βρίσκουν πληροφορίες και διαβάζουν. Τα παιχνίδια που ανέφεραν ότι παίζουν είναι το *minecraft*, το *hungry Shark*, το *wheely*. Αναφορικά με το βίντεο οι μαθητές είπαν ότι παρακολουθούν βιντεάκια στο youtube ή ακούν μουσική. Στο σημείο εκείνο πολλοί από τους μαθητές που δεν είχαν απαντήσει θετικά στο ερωτηματολόγιο, είπαν ότι και αυτοί παρακολουθούν βιντεάκια στο youtube. Οι πληροφορίες που αναζητούν οι μαθητές, συνήθως, σχετίζονται με κάποια εργασία

από το σχολείο, όπου τους έχει ανατεθεί να αναζητήσουν πληροφορίες για κάτι και, όπως μαρτυρούν τα παιδιά, τους έχει βοηθήσει γενικότερα στο να κάνουν αναζήτηση στο διαδίκτυο. Βέβαια, εδώ τίθεται το ζήτημα της αξιοπιστίας, καθώς λόγω της νεαρής ηλικίας των παιδιών είναι δύσκολο να ελεγχθεί, αλλά δεν αποτελεί ζητούμενο της συγκεκριμένης εργασίας.

Στη συνέχεια οι μαθητές καλούνταν να απαντήσουν με ένα ναι ή όχι στο αν έχουν διαβάσει κόμικς ή κάποια άλλη ιστορία ή παραμύθι στον υπολογιστή. Προς έκπληξή μας 12 από τους 29 μαθητές απάντησαν θετικά. Στη συνέχεια, όμως, διαπιστώθηκε ότι μάλλον προκλήθηκε σύγχυση, καθώς οι μαθητές θεώρησαν πως η ερώτηση αφορούσε ή κάποιο βιντεάκι ή κάποια ψηφιακή αφήγηση ιστορίας. Ακόμα και έτσι, αντιλαμβανόμαστε ότι οι μαθητές βρίσκονται πολύ κοντά στα ψηφιακά κόμικς και «αγκαλιάζουν» την όλη διαδικασία με μεγάλο ενθουσιασμό.

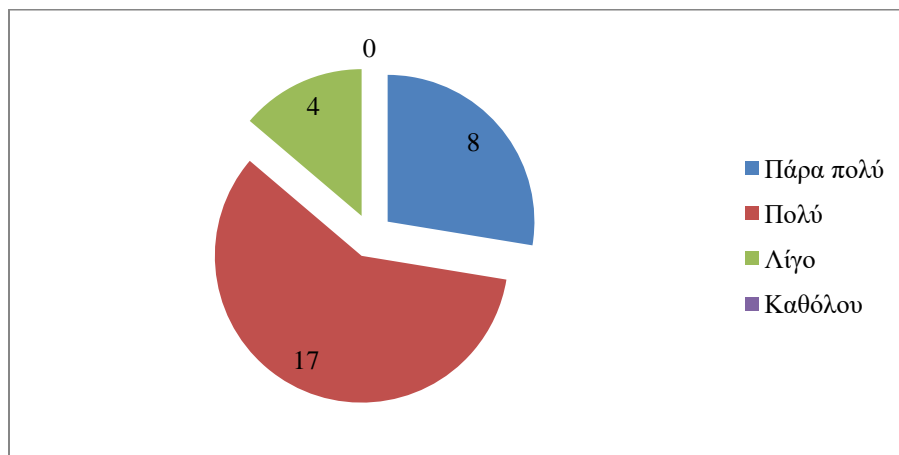
Η τελευταία ερώτηση είχε στόχο να διαπιστώσει κατά πόσο ο υπολογιστής αποτελεί μέρος του εκπαιδευτικού προγράμματος σε ένα σχολείο του 2018. Δυστυχώς, οι μόνες δύο απαντήσεις που επιλέχθηκαν από την κλίμακα είναι το *καθόλου* και το *λίγο*, γεγονός που καταδεικνύει ότι ο ψηφιακός γραμματισμός είναι κάτι που απουσιάζει σε μεγάλο βαθμό από το ελληνικό σχολείο. Η ανάπτυξη της τεχνολογίας έχει επιφέρει ραγδαίες μεταβολές στην κοινωνία μας, έχει δημιουργήσει νέα δεδομένα και έχει γεννήσει νέες ανάγκες. Το νέο ψηφιακό περιβάλλον παρέχει δυνατότητες για ολόπλευρη ανάπτυξη του ατόμου και λειτουργεί θετικά στην προαγωγή της γνώσης. Όμως, όλα αυτά σε ένα τυπικό σχολείο απουσιάζουν.

Δυστυχώς, όταν οι μαθητές ερωτήθηκαν εάν και πώς χρησιμοποιείται ο υπολογιστής ή κάποιο άλλο τεχνολογικό μέσο, απάντησαν ότι αυτό συμβαίνει μόνο όταν χρειάζεται να αναζητήσουν κάποια πληροφορία στο διαδίκτυο ή, σπάνια, για κάποια προβολή με τον προτζέκτορα. Οι εκπαιδευτικοί καλούνται να χρησιμοποιούν τον υπολογιστή αξιοποιώντας τις ψηφιακές τεχνολογίες στην καθημερινή διδασκαλία, για παράδειγμα είτε μέσω των εκπαιδευτικών σεναρίων είτε μέσω κάποιων projects. Το μάθημα, όπως θα διαπιστώσουν στη συνέχεια και οι μαθητές, γίνεται πιο διαδραστικό και ψυχαγωγικό προσφέροντάς τους πολλαπλά οφέλη. Βέβαια, από τα περισσότερα σχολεία απουσιάζει και ο διαδραστικός πίνακας, ο οποίος είναι ένα πραγματικά χρήσιμο εργαλείο για την εκπαίδευση με πάρα πολλές δυνατότητες, εξαιτίας είτε του υψηλού κόστους του είτε της ανεπαρκούς κατάρτισης του εκπαιδευτικού προσωπικού.

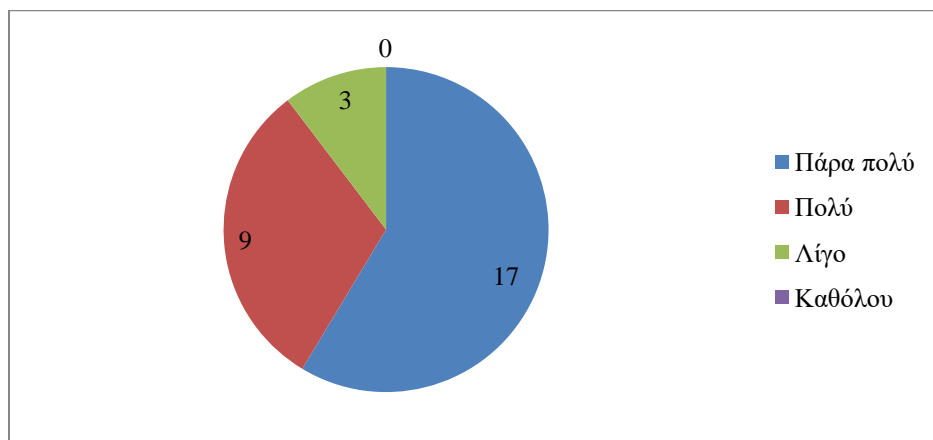
2^ο Ερωτηματολόγιο

Το δεύτερο ερωτηματολόγιο δόθηκε στα παιδιά κατά το τελευταίο μέρος της διδακτικής μας παρέμβασης, αφού τους είχε παρουσιαστεί το ψηφιακό κόμικς και, αφού είχε προηγηθεί εργασία με το πρόγραμμα *Pixton*. Τα παιδιά δέχθηκαν όλη τη διαδικασία με χαρά και ενθουσιασμό και μέσα στην τάξη επικρατούσε πολύ ευχάριστη ατμόσφαιρα με τα παιδιά να είναι πολύ συνεργάσιμα, έχοντας όρεξη και κέφι να συμμετάσχουν και καθ' όλη τη διάρκεια εξέφραζαν πολύ όμορφα συναισθήματα.

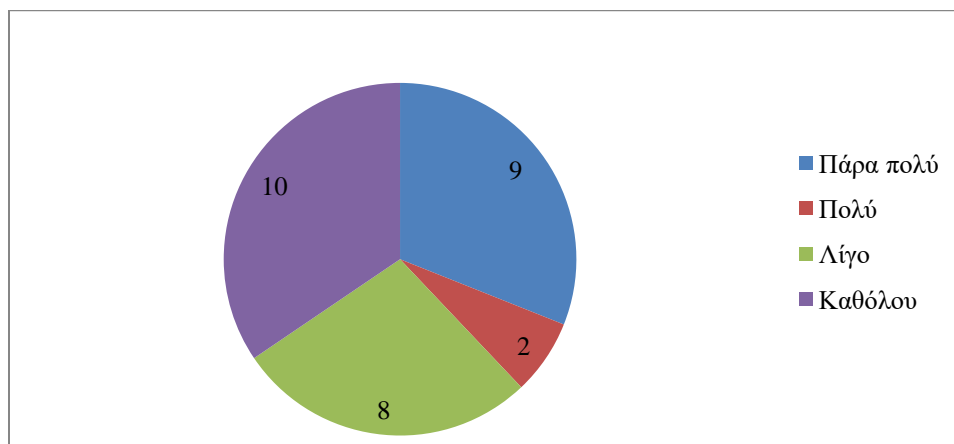
Γράφημα 11: Θα σου άρεσε να διδάσκονται λογοτεχνικά κείμενα στο σχολείο;



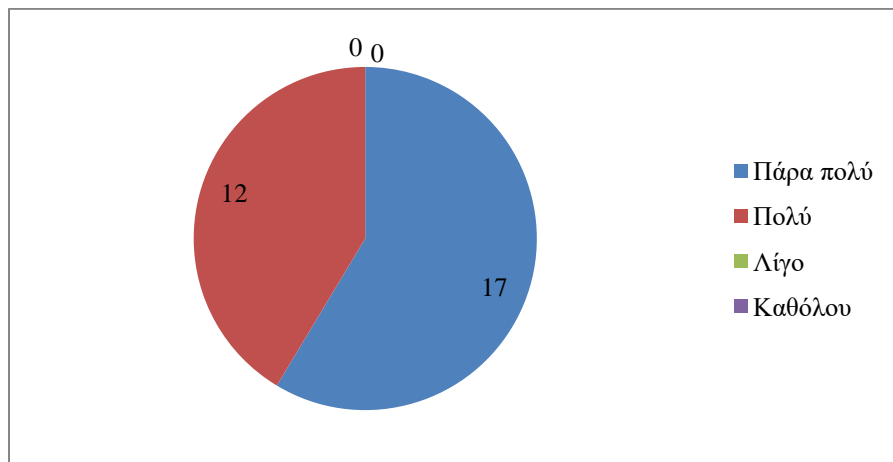
Γράφημα 12: Μπορούσες να παρακολουθήσεις εύκολα τη διαδικασία του μαθήματος;



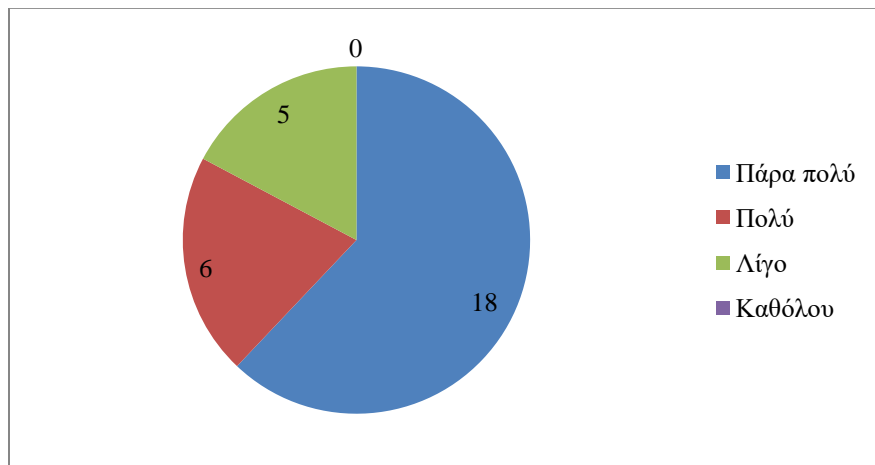
Γράφημα 13: Σου αρέσει να διαβάζεις κόμικς στον υπολογιστή;



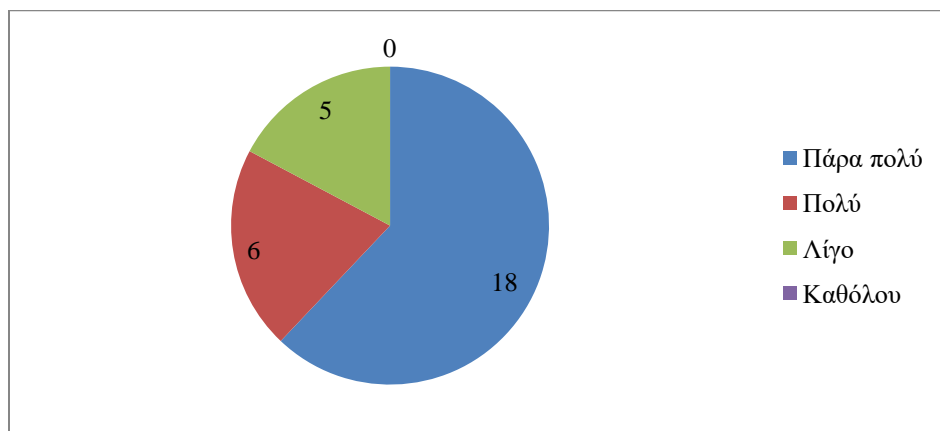
Γράφημα 14: Θα σου άρεσε να διδάσκονται τα μαθήματα με τη βοήθεια των ψηφιακών κόμικς στον υπολογιστή ή στο τάμπλετ;



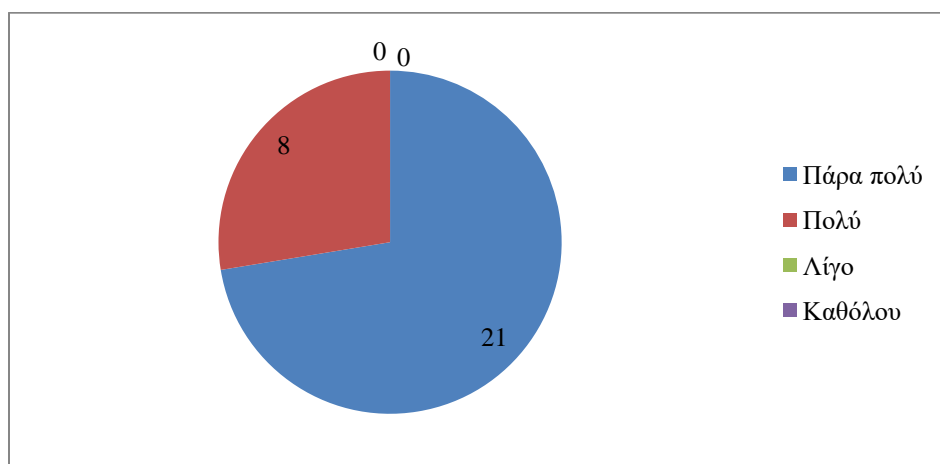
Γράφημα 15: Πιστεύεις ότι το μάθημα έγινε πιο ευχάριστο με τα ψηφιακά κόμικς;



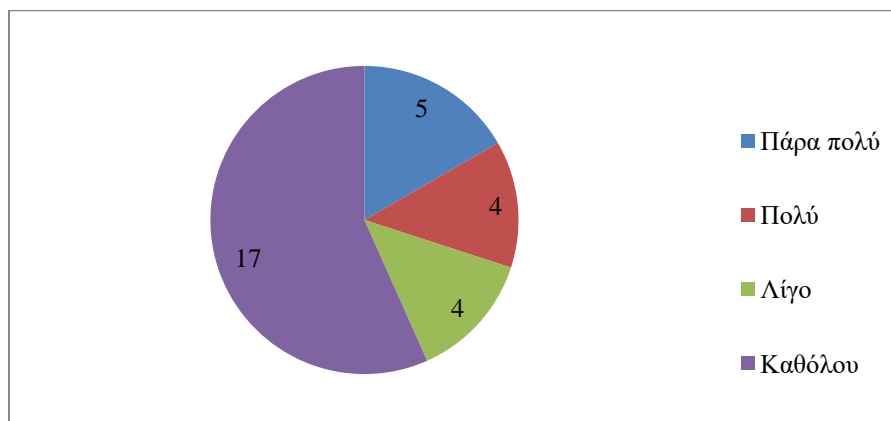
Γράφημα 16: Το κόμικς σε βοήθησε να κατανοήσεις καλύτερα την ιστορία;



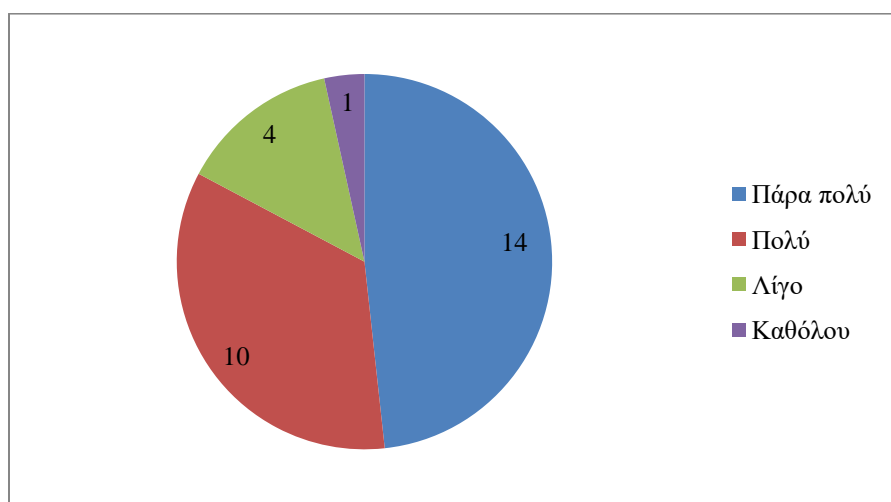
Γράφημα 17: Σου άρεσε που δημιούργησες το δικό σου κόμικς;



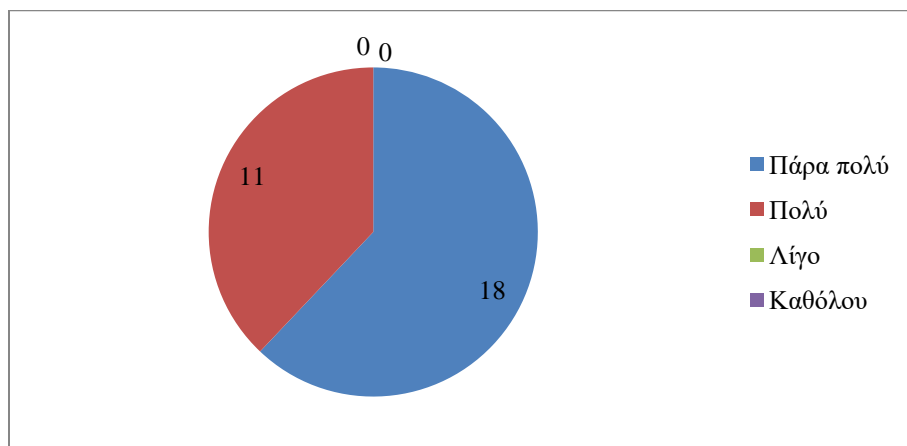
Γράφημα 18: Δυσκολεύτηκες όταν δημιούργησες το δικό σου κόμικς;



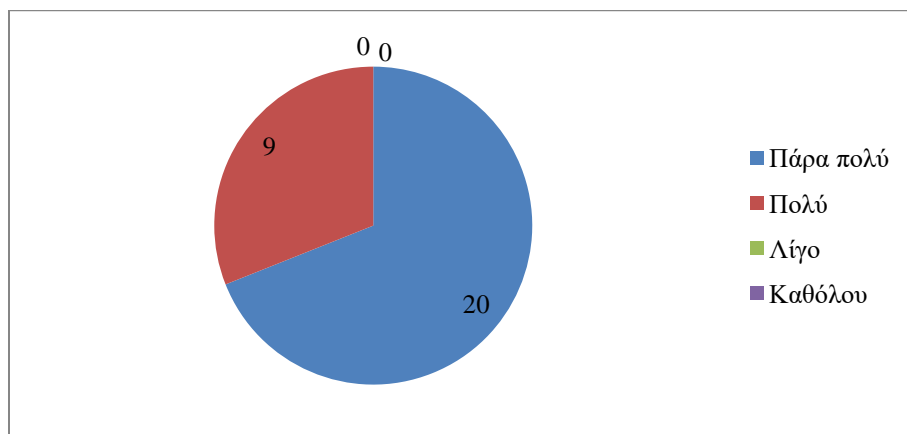
Γράφημα 19: Το πρόγραμμα Pixton σου φάνηκε εύκολο στη χρήση;



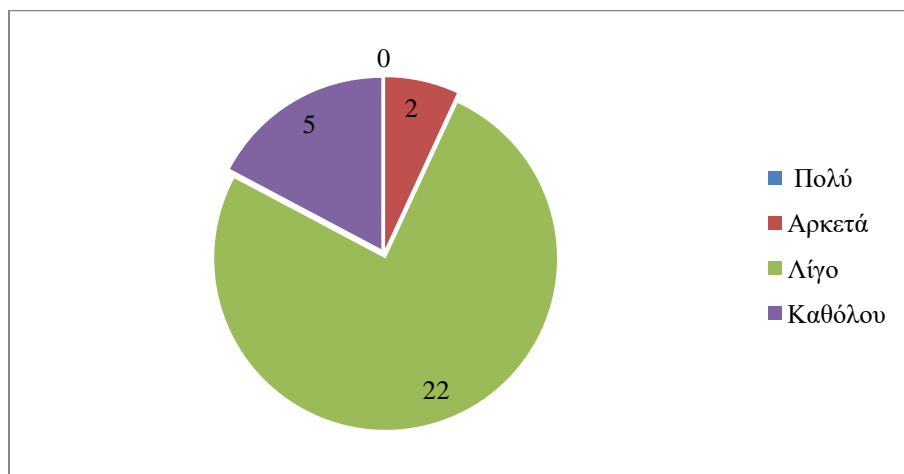
Γράφημα 20: Σου άρεσε όταν συνεργαστήκατε για τη δημιουργία του δικού σας ψηφιακού graphic novel;



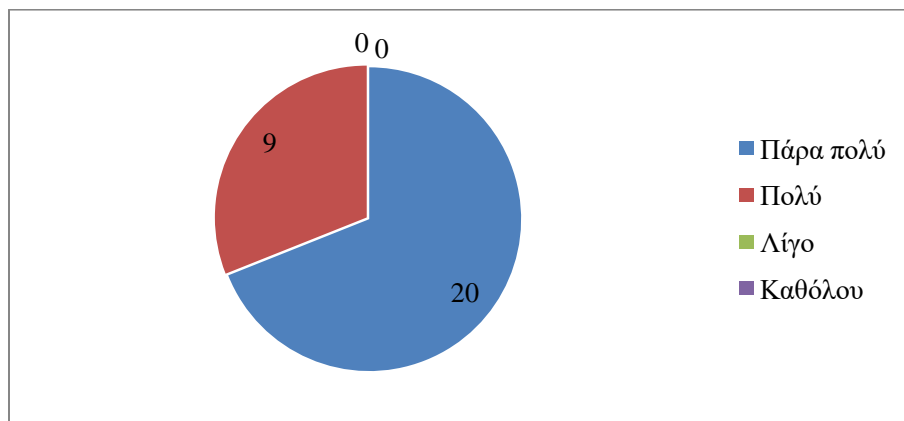
Γράφημα 21: Θα σου άρεσε να διαβάζεις τα graphic novels σε ψηφιακή μορφή;



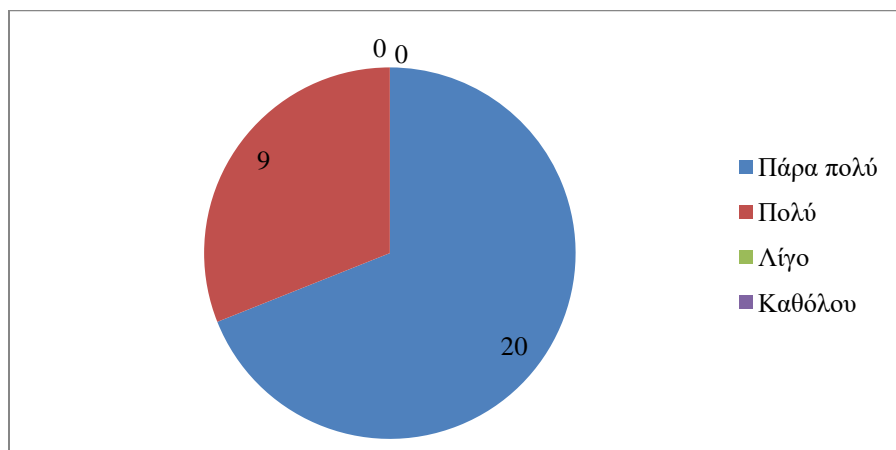
Γράφημα 22: Γνώριζες πριν το λογοτεχνικό έργο *Ερωτόκριτος*;



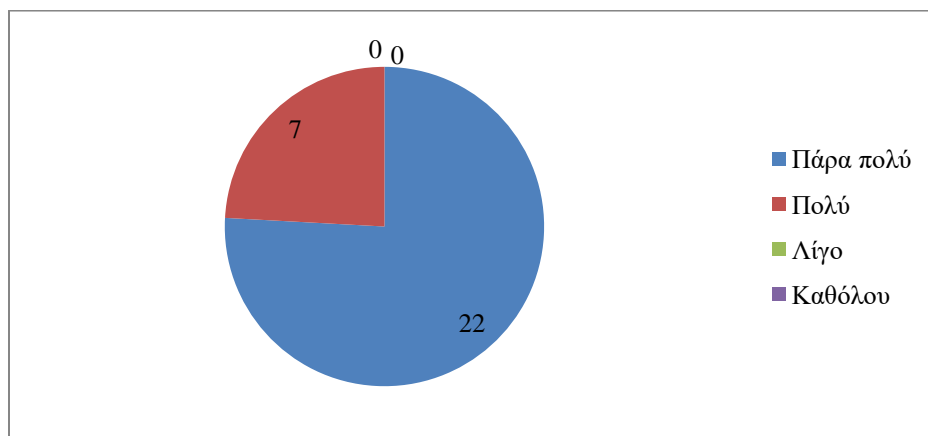
Γράφημα 23: Θεωρείς ότι οι εικόνες του graphic novel συμπληρώνουν την ιστορία;



Γράφημα 24: Σου φάνηκε ενδιαφέρον το μάθημα με το ψηφιακό graphic novel;



Γράφημα 25: Πιστεύεις ότι το ψηφιακό κόμικς θα μπορούσε να εφαρμοστεί και για τη διδασκαλία άλλων μαθημάτων;



Οι απαντήσεις στην ερώτηση αν τους αρέσουν τα λογοτεχνικά κείμενα με ένα πολύ μεγάλο ποσοστό μαθητών να απαντά *πάρα πολύ*, ενώ ταυτόχρονα να απουσιάζει εντελώς η απάντηση *καθόλου*, έρχονται να επαληθεύσουν την πεποίθηση ότι η λογοτεχνία ως αυτόνομο μάθημα απουσιάζει από το σχολείο, ενώ οι μαθητές φαίνονται αρκετά ώριμοι, ώστε να μπορούν να αναγνωρίσουν τα οφέλη της λογοτεχνίας

Μια από τις αποδείξεις της επιτυχίας της εκπαιδευτικής μας παρέμβασης συνοψίζεται στις απαντήσεις της δεύτερης ερώτησης, όπου οι περισσότεροι μαθητές μπορούσαν να παρακολουθήσουν το μάθημα, ενώ και πάλι απουσιάζει εντελώς η απάντηση *καθόλου*. Το μάθημα υπό αυτήν τη μορφή αποτελεί έναν ελκυστικό τρόπο να κεντρίσει την προσοχή των μαθητών, ακόμη και αυτών που συνήθως αδιαφορούν και να διατηρήσει αμείωτο το ενδιαφέρον τους σε όλη τη διάρκεια της διδακτικής μας παρέμβασης.

Όπως ήταν αναμενόμενο, στους περισσότερους μαθητές αρέσει να διαβάζουν κόμικς στον υπολογιστή ή στο tablet. Η πλειοψηφία των μαθητών απάντησε *πάρα πολύ*, ακολουθούσε η απάντηση *πολύ* και ελάχιστοι μαθητές απάντησαν *λίγο ή καθόλου*. Οι αρνητικές απαντήσεις σε αυτές τις ερωτήσεις, ίσως, οφείλονται στο γεγονός ότι τα παιδιά, παρόλο που είναι εξοικειωμένα με τις νέες τεχνολογίες, δεν έχουν συνηθίσει να διαβάζουν στον υπολογιστή, αν και ο υπολογιστής είναι ένα μέσο που αγαπούν. Αυτό φαίνεται και στην επόμενη ερώτηση, όπου όταν οι μαθητές ρωτήθηκαν αν θα τους άρεσε να διδάσκονται τα μαθήματα με ψηφιακά κόμικς, ένα μεγάλο ποσοστό μαθητών απάντησε *πάρα πολύ* και ακολουθεί η απάντηση *πολύ*, ενώ απουσίαζαν οι δύο άλλες απαντήσεις. Αν και τα κόμικς αποτελούσαν και πριν αγαπητό είδος για τα παιδιά, τώρα θα πρέπει να αναλογιστούμε ότι η απάντησή τους αποκτά ιδιαίτερη σημασία, καθώς είχαν την ευκαιρία να βιώσουν την εκπαιδευτική διαδικασία μέσα από αυτά. Τα κόμικς στην εκπαίδευση, μπορούν να επιτελέσουν σημαντικό ρόλο και τα οφέλη θα είναι πολλά. Όχι μόνο αποτελούν έναν έξυπνο τρόπο, για να προσελκύσουν την προσοχή των μαθητών, αλλά, παράλληλα, λειτουργούν και ως κίνητρα μάθησης επιτυγχάνοντας με τη δύναμη της εικόνας να βοηθήσουν, γενικότερα, στην κατανόηση του διδασκόμενου αντικειμένου.

Συνεχίζοντας παρακάτω, δεν χωράει αμφιβολία ότι τα παιδιά απόλαυσαν τη διαδικασία και ότι το μάθημα γενικά έγινε πιο ευχάριστο, γεγονός που φαίνεται και πάλι από την απουσία των δύο αρνητικών απαντήσεων, αλλά και από το θετικό κλίμα που επικρατούσε σε όλη τη διάρκεια της διδακτικής παρέμβασης. Η όλη μαθησιακή διαδικασία ήταν διασκεδαστική για τα παιδιά που συμμετείχαν ενεργά. Τα παιδιά διδάχτηκαν και κατανόησαν ένα κλασικό λογοτεχνικό έργο, που σε διαφορετική περίπτωση, θα τους ήταν, ενδεχομένως, άγνωστο. Τώρα, όμως, εργάστηκαν πάνω σε αυτό με τη λεπτομέρεια που θα εργάζονταν σε ένα πρωτογενές κείμενο, μόνο που σε αυτήν την περίπτωση είχαν και δύο συμμάχους, την εικόνα και τις δυνατότητες του

ηλεκτρονικού υπολογιστή. Πολλές φορές, κατά τη διαδικασία της διδακτικής μας παρέμβασης ακούσαμε τα παιδιά να μαρτυρούν ότι κατάλαβαν κάτι, γιατί «φαίνεται και από την εικόνα».

Τα παιδιά στο πλαίσιο της διδακτικής μας παρέμβασης είχαν, επίσης, την ευκαιρία να γνωρίσουν το πρόγραμμα *Pixton* δημιουργώντας δικό τους κόμικς. Οι μαθητές εργάστηκαν σε ομάδες, μοιράστηκαν τη χαρά της δημιουργικότητας και γεύτηκαν τα οφέλη της συνεργατικότητας. Από την άλλη απέκτησαν μεταγνωστικές ικανότητες, «μαθαίνοντας πώς να μαθαίνουν» και ενισχύθηκε η υπευθυνότητά τους, καθώς είχαν έναν στόχο που έπρεπε να φέρουν εις πέρας. Η διαδικασία δημιουργίας κόμικς τους ενθουσίασε, και όπως φαίνεται και από τις απαντήσεις, σε γενικές γραμμές, δεν δυσκολεύτηκαν, εκτός από ελάχιστες περιπτώσεις, καθώς το *Pixton* τους φάνηκε εύκολο στη χρήση. Στα παιδιά άρεσε η συνεργασία, ενώ τόνισαν ότι οι ομαδικές εργασίες είναι κάτι που τους λείπει από το σχολείο.

Η ερώτηση που ακολουθεί και αφορά το αν γνώριζαν ή όχι τον *Ερωτόκριτο*, επιδιώκει να καταδείξει το γεγονός ότι πριν από την παρέμβαση ελάχιστοι μαθητές γνώριζαν τον *Ερωτόκριτο*, ενώ μετά την ολοκλήρωση της εκπαιδευτικής παρέμβασης, όλοι οι μαθητές έμαθαν τον *Ερωτόκριτο*. Εκφράζουν, μάλιστα, την επιθυμία να διδαχθούν και άλλο απόσπασμα, ανυπομονούν για τη συνέχεια, μπορούν και διακρίνουν στοιχεία εποχής και πολιτισμού, και γενικά, έχουν αποκομίσει τα οφέλη ενός σπουδαίου λογοτεχνικού έργου και αυτό χάρη στη νέα μορφή που το έχουν διδαχθεί.

Τα παιδιά, όπως φαίνεται και από τις απαντήσεις στις τελευταίες ερωτήσεις, συνειδητοποιούν τη δύναμη της εικόνας, ως μέσο που συμπληρώνει τον λόγο, αλλά και ως μέσο που έχει τη δύναμη να εντυπώνει πράγματα στον ανθρώπινο νου. Τα ψηφιακά *graphic novels*, αδιαμφισβήτητα, κάνουν το μάθημα πιο ενδιαφέρον και αποτελεί κοινή πια απαίτηση των μαθητών να αξιοποιηθούν ουσιαστικά στην εκπαίδευση σε όσο το δυνατόν περισσότερα γνωστικά αντικείμενα.

Συνεντεύξεις

Κατά τη διεξαγωγή της διαδικασίας οι μαθητές εξέφραζαν ελεύθερα και αυθόρμητα τις απόψεις τους. Ακούστηκαν πολύ ενδιαφέροντα πράγματα, που καταγράφηκαν από την ερευνήτρια και αποτέλεσαν αφορμή άλλοτε για ελεύθερη συνέντευξη και άλλοτε για ημι-δομημένη.

Στο τέλος της παρέμβασης οι μαθητές ερωτήθηκαν για τα συναισθήματα που τους προκάλεσε η συνολική διαδικασία αρχικά με την επαφή τους με το graphic novel, έπειτα με το ψηφιοποιημένο έργο και τέλος, με την εξάσκηση τους στο πρόγραμμα *Pixton*. Ενδεικτικά μερικά από τα λόγια των παιδιών που ακούστηκαν στη συζήτηση, η οποία ακολούθησε την ολοκλήρωση του εγχειρήματος είναι τα παρακάτω:

- *«Μου άρεσε πολύ που φτιάξαμε μια δικιά μας ιστορία στον υπολογιστή! Ήταν πολύ διασκεδαστικό.»*
- *«Οι εικόνες κάνουν τον Ερωτόκριτο πιο κατανοητό.»*
- *«Μου άρεσε πολύ το ότι προσπαθήσαμε να δημιουργήσουμε στον υπολογιστή και να το κάνουμε να μοιάζει αληθινό.»*
- *«Ήταν τέλειο που δημιουργήσαμε δικό μας κόμικς!»*
- *«Ενθουσιάστηκα με το μάθημα. Όταν μεγαλώσω θα φτιάξω όλα τα μαθήματα σε κόμικς και θα τα πάω σε όλα τα σχολεία!»*
- *«Μου άρεσε πολύ, γιατί ήταν ένα πολύ διαφορετικό μάθημα. Μαθαίναμε καινούργια πράγματα και δεν έμοιαζε με τα άλλα μαθήματα.»*
- *«Θα μου άρεσε πολύ και τα άλλα μαθήματα να ήταν έτσι.»*
- *«Νομίζω ότι θα ταίριαζε να κάνουμε έτσι την Ιστορία. Δεν θα βαριόμασταν και θα τη μαθαίναμε εύκολα.»*
- *«Και στις ΤΠΕ κάνουμε κάτι τέτοιο με το toonadoo.»*
- *«Οι εικόνες μάς βοήθησαν να καταλάβουμε καλύτερα πώς ήταν παλιά κάποια πράγματα και πώς αισθανόταν ο πατέρας του Ερωτόκριτου, όταν τον έδιωξε ο βασιλιάς. Μου άρεσε πολύ η ιστορία αυτή. Θα ήθελα να κάνουμε και τη συνέχεια.»*
- *«Θα ήταν ωραίο να κάνουμε και την ιστορία σε κόμικς.»*

- *«Πρώτη φορά δεν βαρέθηκα σε μάθημα και τα κατάλαβα όλα!»*
- *«Ήταν πολύ ωραίο που φτιάξαμε δικό μας κόμικς. Ανυπομονώ να φτιάξω κι άλλο.»*

Οι αυθόρμητες παρατηρήσεις των παιδιών συνηγορούν στην άποψη ότι τα ψηφιακά κόμικς μπορούν να αποτελέσουν ένα εξαιρετικό εργαλείο προς αξιοποίηση στην εκπαιδευτική διαδικασία καθιστώντας την πιο ευχάριστη και δημιουργική.

Στο τέλος, οι μαθητές κλήθηκαν να απαντήσουν σε ερωτήσεις και οι απαντήσεις, αφού ομαδοποιήθηκαν παρουσιάζονται κάτωθι.

«Σου άρεσε το μάθημα με το ψηφιακό graphic novel και γιατί;»

«Ναι, γιατί είχε πολλή πλάκα.»

«Ναι, γιατί θα μπορούσαμε να διδασκόμαστε και άλλα μαθήματα έτσι.»

«Ναι, μου άρεσε, γιατί ήταν πολύ διασκεδαστικό.»

«Ναι, γιατί ήταν πολύ ζωντανό. Σαν να ήμουν κι εγώ μέσα στην ιστορία.»

«Ναι, γιατί έτσι έγινε πιο κατανοητό.»

«Σε βοήθησε το ψηφιακό κόμικς να καταλάβεις την ιστορία;»

«Ναι, επειδή είχε λίγα λόγια και πολλές εικόνες.»

«Ναι, με βοήθησε πάρα πολύ. Κατάλαβα την ιστορία πολύ εύκολα. Με βοηθούσαν οι εικόνες να καταλάβω.»

«Ναι, πάρα πολύ!»

«Θα σου άρεσε να το δεις αυτό και σε άλλα μαθήματα;»

«Ναι, πάρα πολύ!»

«Πιστεύετε ότι το ψηφιακό κόμικς σας βοηθάει να γνωρίσετε και άλλα λογοτεχνικά κείμενα;»

«Ναι, γιατί είναι πιο εύκολο να διαβάσουμε κόμικς.»

«Ναι, γιατί είναι πιο ευχάριστα με τις εικόνες.»

«Εννοείται! Τα κόμικς τα διαβάζω στη στιγμή!»

«Ναι, μου θυμίζει τα κλασσικά εικονογραφημένα που μου βάζει ο μπαμπάς και διαβάζω στο tablet. Έτσι έχω μάθει πολλά βιβλία.»

«Το ψηφιακό κόμικς σου προσέλκυσε την προσοχή;»

«Ναι, γιατί ήταν ευχάριστο και εύκολο.»

«Ναι, γιατί τα μαθήματα θα γίνονταν πιο ενδιαφέροντα και ευχάριστα.»

«Πολλοί από εσάς παρατηρήσατε ότι ήταν ευχάριστο το μάθημα με το ψηφιακό graphic novel. Τι πιστεύετε ότι το έκανε τόσο ευχάριστο;»

«Γιατί είχε πολλές εικόνες και ήταν πιο εύκολο, και να το βλέπεις, αλλά και να το καταλάβεις.»

«Με βοηθούσε να καταλάβω την ιστορία. Ήταν πολύ ωραίο να βλέπω τους ήρωες.»

«Ήταν σαν να παρακολουθούσα κινούμενα σχέδια!»

«Πώς σου φάνηκε το πρόγραμμα Pixton;»

«Πολύ εύκολο.»

«Παρά πολύ ωραίο.»

«Μου άρεσε που μπορούσα εγώ να φτιάχνω ανθρωπάκια.»

«Πανεύκολο!»

«Εύκολο και διασκεδαστικό.»

«Φτιάχναμε τα ανθρωπάκια και δημιουργούσαμε ιστορία.»

«Λίγο δύσκολο στην αρχή, αλλά μετά από λίγο τα κατάφερα μια χαρά.»

«Θα σου άρεσε τα κείμενα στη γλώσσα ή στο ανθολόγιο να τα διδάσκεισαι με ψηφιακά κόμικς;»

«Αν ναι, γιατί;»

«Ναι, γιατί θα είχε περισσότερη πλάκα και θα ήταν και πιο ξεκούραστο, γιατί δεν θα χρειαζόταν να διαβάζουμε πολύ.»

«Ναι, γιατί θα ήταν ωραίο και διασκεδαστικό και σε κάποιο παιδί που δεν του άρεσε το μάθημα, θα μπορούσε τώρα να του φαίνεται πιο ωραίο, επειδή θα είχε εικόνες και δεν θα ήταν ένα απλό κείμενο.»

«Θα μου άρεσε, γιατί πρώτα από όλα θα ήταν πιο ξεκούραστο και επειδή έμενα δεν μου πολυαρέσουν τα μεγάλα κείμενα, θα με βοηθούσε περισσότερο.»

«Και μένα θα μου άρεσε, έχει πιο πολλές εικόνες και είναι πιο ευχάριστο έτσι.»

«Ναι, γιατί δεν θα έχει τόσα πολλά κατεβατά. Αντί για κείμενα, έχει εικόνες.»

«Ναι, γιατί οι εικόνες με βοηθούν να καταλάβω την ιστορία.»

«Ναι, γιατί ας μην έχει κείμενο, οι εικόνες λένε κι αυτές λόγια.»

«Ναι, θα μου φαινόταν πολύ πιο καλό, ξεκούραστο και διασκεδαστικό.»

«Ναι, γιατί τα μπαλονάκια και οι εικόνες έχουν πλάκα.»

Από τις απαντήσεις, αλλά και από τις αντιδράσεις των παιδιών καθ' όλη τη διάρκεια της παρατήρησης διαφαίνεται η αποτελεσματικότητα των ψηφιακών graphic novels ως εκπαιδευτικού εργαλείου, καθώς αποτελούν κίνητρο για ενεργό συμμετοχή των μαθητών στην εκπαιδευτική διαδικασία και, επομένως κίνητρο για μάθηση, και αυξάνουν τη συμμετοχή και παρατήρηση των μαθητών. Εκμεταλλεύονται τη δύναμη της εικόνας και καθιστούν το διδακτικό αντικείμενο πιο προσιτό στα παιδιά. Το ψηφιακό graphic novel αποτέλεσε έναν διαφορετικό και πρωτότυπο τρόπο διδασκαλίας προσελκύοντας το ενδιαφέρον όλων των μαθητών, ακόμα και των πιο απρόθυμων.

Αν και φαίνεται εύκολη η διαδικασία ανάγνωσης των ψηφιακών graphic novels, στην πραγματικότητα δεν είναι έτσι, καθώς πρόκειται για μια σύνθετη διαδικασία, κατά την οποία οι μαθητές καλούνται να αποκωδικοποιήσουν την εικόνα και να κάνουν επανα-πρόσληψη όλων των οπτικών μηνυμάτων που περιέχονται σε αυτήν και που συνεπικουρούν στην κατανόηση της

ιστορίας. Είναι γεγονός πάντως ότι η εικόνα είναι ένα μέσο που βοήθα να αποτυπωθούν εύκολα πληροφορίες στη μνήμη των μαθητών και για τον λόγο αυτόν μαζί με τη δυναμική που της παρέχει η γλώσσα και η μορφή των κόμικς μπορεί να αποτελέσει ένα πολύτιμο εκπαιδευτικό εργαλείο.

Τα ψηφιακά κόμικς, όπως και τα έντυπα, συντελούν στην ψυχική καλλιέργεια των μαθητών και τους προσφέρουν εναλλακτικό τρόπο διασκέδασης ή χαλάρωσης. Οι μαθητές χρησιμοποιούν τον υπολογιστή όχι απλώς, για να παίξουν παιχνίδι, αλλά και για να διαβάσουν κόμικς.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τα τελευταία χρόνια γίνεται λόγος και προσπάθεια για ανανέωση των τρόπων διδασκαλίας με τη χρήση των ΤΠΕ. Το πλήθος των εκπαιδευτικών εργαλείων και λογισμικών που έχει ο εκπαιδευτικός στη διάθεσή του μπορούν να αποδειχθούν πολύτιμα κατά την εκπαιδευτική διαδικασία. Η παρούσα εργασία θέλησε να αναδείξει μέσω της ψηφιοποίησης του *graphic novel Ερωτόκριτος* και της αξιοποίησής του στη διδασκαλία της λογοτεχνίας τον ευεργετικό ρόλο που μπορούν να επιτελέσουν τα ψηφιακά κόμικς. Οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να γνωρίσουν με τον τρόπο αυτόν λογοτεχνικά κείμενα που στην παραδοσιακή τους μορφή θα τους ήταν άγνωστα. Εξοικειώνονται με τη λογοτεχνία και αποκομίζουν τα πολλαπλά της οφέλη με τρόπο ελκυστικό και ευχάριστο. Καλλιεργείται η κριτική τους ικανότητα, καθώς προσπαθούν να αντιληφθούν τον κόσμο μέσα από τα ψηφιακά κείμενα που ζωντανεύουν μπροστά τους. Οι Νέες Τεχνολογίες μάς έδωσαν τη δυνατότητα να μετατρέψουμε τη στατική εικόνα του βιβλίου σε ένα δυναμικό εργαλείο κατανόησης (Μαραγκός & Κοντογεώργος, 2003). Αναπτύσσουν ενσυναίσθηση, αφού τα λογοτεχνικά κείμενα στη νέα τους μορφή, όχι μόνο εκμεταλλευόμενα τη φόρμα των κόμικς, αλλά και τη δυναμική που τους παρέχει η νέα τους ψηφιακή μορφή, προκαλούν ένα σύνολο διαφορετικών συναισθημάτων όπως: λύπη, χαρά, έκπληξη, φόβο, δέος, χαρά, αγωνία, λύτρωση και ανακούφιση.

Η νέα μορφή των κόμικς σαγηνεύει τα παιδιά, προσελκύει την προσοχή και το ενδιαφέρον τους και κάνει το μάθημα πιο ευχάριστο. Είναι επιστημονικά αποδεδειγμένο ότι τα παιδιά είναι σε θέση να μάθουν καλύτερα, όταν απολαμβάνουν αυτό που κάνουν. Η αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς ως εργαλείου μάθησης δεν είναι απλώς ένα διασκεδαστικό μέσο, αλλά και ένα αρκετά αποτελεσματικό μέσο, με την προϋπόθεση να αξιοποιηθεί κατάλληλα. Έτσι, οι μαθητές εξοικειώνονται, παράλληλα, και με τις νέες τεχνολογίες που είναι απαραίτητο να συμβεί, αν θέλουμε να συμβαδίζουμε με τα νέα δεδομένα και να παρακολουθούμε τις εξελίξεις.

Η διαδικασία έγινε δεκτή από τους μαθητές με μεγάλη χαρά και ενθουσιασμό. Ακόμη και οι πιο αδιάφοροι μαθητές έδειξαν ενδιαφέρον και συμμετείχαν σε όλη τη διάρκεια του μαθήματος. Τα κίνητρά τους για συμμετοχή στην εκπαιδευτική διαδικασία ενισχύθηκαν, καθώς μια επιτυχημένη

μάθηση μπορεί να διεγείρει νέα κίνητρα (Τζωτζού, 2013). Οι μαθητές κατά τη διάρκεια της διδακτικής παρέμβασης είχαν την ευκαιρία να εργαστούν σε ομάδες, για να δημιουργήσουν το δικό τους ψηφιακό κόμικς γεγονός που τους ωφέλησε διττά, καθώς προωθήθηκε από τη μια πλευρά η συνεργατική μάθηση και από την άλλη πλευρά η εμπλοκή των μαθητών, οι οποίοι παράλληλα κλήθηκαν να διαχειριστούν μόνοι τους τη μαθησιακή διαδικασία καλλιεργώντας μεταγνωστικές δεξιότητες. Τα παιδιά, ως μέλη της ομάδας, συνεργάστηκαν, ενώ παράλληλα κατόρθωσαν να αναπτύξουν δεξιότητες διαχείρισης προβλημάτων και στρατηγικές επίλυσής τους. Με τον τρόπο αυτόν καλλιεργήθηκε η επικοινωνία μεταξύ τους και προωθήθηκε η συλλογική εργασία. Οι μαθητές μαθαίνουν να γίνονται αυτόνομοι και υπεύθυνοι, καθώς καλούνται να αναλάβουν έναν ρόλο μέσα από τη διαδικασία καταμερισμού ευθυνών. Οι μαθητές συμμετέχουν στην ομάδα, γίνονται αποδεκτοί από τα άλλα μέλη της, βοηθούν στην παραγωγή του τελικού αποτελέσματος και, έτσι, τονώνεται η αυτοεκτίμηση και η αυτοπεποίθησή τους. Τέλος, η αξιοποίηση των νέων μέσων τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία φαίνεται να βοηθά στη γενικότερη σύνδεση του σχολείου με το ευρύτερο κοινωνικό περιβάλλον, αφού, όπως έχει ήδη αναφερθεί, καλλιεργούνται δεξιότητες, όπως η συνεργατικότητα.

Συνοψίζοντας, οι μαθητές μετά την ολοκλήρωση της διδακτικής παρέμβασης:

- Οι μαθητές τέθηκαν στο επίκεντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας και συμμετείχαν ενεργά.
- Γνώρισαν και κατανόησαν ένα νέο λογοτεχνικό είδος, τα graphic novels, όντας ικανοί πια να διακρίνουν τις διαφορές τους από τα κόμικς.
- Ήρθαν σε επαφή με ένα έργο κλασικής λογοτεχνίας, μελέτησαν ένα μέρος του σε βάθος, το κατανόησαν, έμαθαν πληροφορίες γύρω από την εποχή του και το συνέδεσαν με το «σήμερα».
- Το ψηφιακό graphic novel προσέλκυσε το ενδιαφέρον και την προσοχή όλων των μαθητών και ενίσχυσε τα κίνητρα μάθησής τους.
- Εμπλούτισαν τις γνώσεις τους και το λεξιλόγιό τους και τους δόθηκε το έναυσμα για δημιουργική γραφή.
- Μέσα από την εικονογράφηση ήρθαν σε επαφή με άλλους πολιτισμούς.

- Καλλιέργησαν τη δημιουργική τους φαντασία, όξυναν τη δημιουργική τους σκέψη και απέκτησαν μεταγνωστικές ικανότητες.
- Ανέπτυξαν την κριτική και συνθετική τους σκέψη.
- Μαθητές και εκπαιδευτικοί έγιναν πιο δημιουργικοί μέσα στη σχολική τάξη, καθώς τα νέα μέσα τεχνολογίας δίνουν κίνητρα για ενασχόληση με ποικίλα θέματα.
- Μέσω των κόμικς μπορούμε να προσεγγίσουμε με πιο εύκολο τρόπο ευαίσθητα θέματα για συζήτηση και προβληματισμό, όπως η διαφορετικότητα, ο πόλεμος, ο ρατσισμός, το μεταναστευτικό και πολλά άλλα.
- Οι περισσότεροι μαθητές εξέφρασαν την επιθυμία να αξιοποιηθούν τα ψηφιακά κόμικς και σε άλλα γνωστικά αντικείμενα, όπως η Ιστορία.
- Εξέφρασαν την επιθυμία να διδαχθούν ολόκληρο το έργο.
- Εξοικειώθηκαν με τη χρήση ενός λογισμικού για τη δημιουργία ψηφιακών κόμικς, ενώ παράλληλα απαιτούσαν την εφαρμογή τους και σε άλλα μαθήματα και θεώρησαν τη δημιουργία ψηφιακών κόμικς εξαιρετική ενασχόληση γενικότερα.
- Οι μαθητές συνειδητοποίησαν ότι ο υπολογιστής μπορεί να χρησιμοποιηθεί, όχι μόνο για παιχνίδια αλλά και για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Στον ελεύθερό τους χρόνο μπορεί να αξιοποιηθεί ως μέσο διασκέδασης ή χαλάρωσης με την ανάγνωση ή τη δημιουργία κόμικς.
- Ως μέσο διδασκαλίας τα ψηφιακά graphic novel διεγείρουν την αυτενέργεια και τη βιωματικότητα.
- Εργάστηκαν σε ομάδες και μοίρασαν τους ρόλους και τις αρμοδιότητές τους.
- Συνεργάστηκαν δημιουργικά και εκμεταλλεύτηκαν όλες τις δυνατότητες αλληλεπίδρασης που τους δόθηκαν.
- Έθεσαν στόχους και εργάστηκαν από κοινού για την επίτευξή τους.
- Καλλιέργησαν αξίες, όπως η υπευθυνότητα και ανέπτυξαν στρατηγικές συνεργασίας.
- Έμαθαν να μην σπαταλούν τον χρόνο τους, αλλά αντίθετα να τον αξιοποιούν και να είναι οργανωτικοί, ώστε να πετύχουν τον στόχο τους.
- Το ψηφιακό graphic novel δημιούργησε ένα ευχάριστο μαθησιακό περιβάλλον και αυτό βοήθησε τους μαθητές να μάθουν ευκολότερα.

9.1 Περιορισμοί της έρευνας

Η παρούσα έρευνα είχε ως στόχο να ανιχνεύσει τα οφέλη από την αξιοποίηση ενός ψηφιοποιημένου graphic novel στη διδασκαλία της λογοτεχνίας. Ωστόσο διέπεται από ορισμένους περιορισμούς. Το δείγμα και ο χρόνος διεξαγωγής της έρευνάς μας ήταν σχετικά περιορισμένα. Έχοντας κατά νου ότι όσο μεγαλύτερο είναι το δείγμα τόσο πιο αντιπροσωπευτικά είναι και τα αποτελέσματα, το δικό μας δείγμα, αν και δεν ήταν ευκαταφρόνητο, ήταν μικρό σε αριθμό, αν μάλιστα, λάβουμε υπόψη μας τον ελληνικό μαθητικό πληθυσμό. Πρακτικοί λόγοι δεν επέτρεψαν τη μελέτη μεγαλύτερου δείγματος ούτε μεγαλύτερο χρόνο διεξαγωγής της έρευνας, καθώς αυτή θα έπρεπε να προσαρμοστεί σε ένα τρέχον ωρολόγιο πρόγραμμα σχολείου.

Ένας εμφανής περιορισμός αποτελεί η μονόπλευρη διερεύνηση των στάσεων των μαθητών και όχι των εκπαιδευτικών, καθώς δεν μελετήθηκε καθόλου η οπτική τους επί του θέματος, γεγονός που θα επέτρεπε την εξαγωγή πιο «στέρεων» και σφαιρικών αποτελεσμάτων από την έρευνά μας.

Ένας άλλος περιορισμός που παρατηρείται είναι και η επιλογή δείγματος από τον χώρο της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Δεδομένου ότι το λογοτεχνικό είδος των graphic novels μπορεί να γίνει ιδιαίτερα αγαπητό και ευπρόσληπτο από τους μαθητές της βαθμίδας αυτής και θέλοντας να «υπογραμμίσουμε» την απουσία του μαθήματος της Λογοτεχνίας στο δημοτικό σχολείο, η παρέμβασή μας επιλέχθηκε να διεξαχθεί στη βαθμίδα αυτή.

9.2 Προτάσεις για μελλοντική έρευνα

Η κύρια πρόταση για περαιτέρω έρευνα αφορά τη διδακτική παρέμβαση και στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, προκειμένου να ανιχνευτεί η απήχηση του νέου λογοτεχνικού είδους των gn και να καταγραφούν τα οφέλη από την αξιοποίησή του με τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών στο μάθημα της Λογοτεχνίας. Έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον να επεκταθεί η έρευνα και να διερευνηθούν τα αποτελέσματά της.

Περαιτέρω έρευνα απαιτεί και η στάση των εκπαιδευτικών γύρω από το θέμα αυτό λαμβάνοντας υπόψη τους περιοριστικούς παράγοντες που ενδεχομένως δημιουργεί η έλλειψη κατάρτισής τους και η απουσία υλικοτεχνικής υποδομής στο περιβάλλον που διδάσκουν.

Η βαθύτερη μελέτη των τρόπων αξιοποίησης των Νέων Μέσων στο μάθημα της Λογοτεχνίας αποτελεί μια πρόταση για μελλοντική έρευνα. Η επιστημονική κοινότητα οφείλει να συνειδητοποιήσει και να προωθήσει την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία της λογοτεχνίας και να παύσει το καθεστώς κατά το οποίο το μάθημα της Λογοτεχνίας στερείται των δυνατοτήτων που μπορούν να του προσφέρουν τα Νέα Μέσα. Για να μπορέσει να τεθεί σε εφαρμογή κάτι τέτοιο, απαιτούνται μια σειρά από μέτρα που πρέπει να ληφθούν. Αρχικά, απαιτείται η κατάλληλη υλικοτεχνική υποδομή στον χώρο των σχολείων, ώστε να μπορεί υποστηρίξει μια ανάλογη προσπάθεια. Χρειάζεται η αναβάθμιση με πολυμεσικές εφαρμογές των λογισμικών που αποστέλλονται στις σχολικές μονάδες. Η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών προβάλλει ως επιτακτική ανάγκη, εάν επιθυμούμε να πραγματοποιηθεί ανανέωση και αναβάθμιση των τρόπων διδασκαλίας

Γενικότερα, η αξιοποίηση ενός ψηφιοποιημένου graphic novel στην εκπαίδευση, όσο ελκυστική και αν μοιάζει, δεν αποτελεί καθόλου εύκολο εγχείρημα. Για την επίτευξη των επιθυμητών αποτελεσμάτων ο εκπαιδευτικός χρειάζεται νέα εργαλεία μάθησης, τα οποία καλείται να γνωρίζει πολύ καλά, όπως και τα άλλα μέσα που έχει στη διάθεσή του. Η επιλογή κατάλληλου διδακτικού υλικού πρέπει να γίνεται έπειτα από πολλή σκέψη και μελέτη για το θέμα που καλείται να διδάξει.

Προτείνεται, λοιπόν, στους αρμόδιους φορείς της εκπαίδευσης η εφαρμογή σύγχρονων εκπαιδευτικών πρακτικών κατά τη διεξαγωγή της μαθησιακής διαδικασίας. Το ψηφιακό gn αποτελεί ένα μόνο παράδειγμα, καθώς σήμερα οι ΤΠΕ προσφέρουν μια πληθώρα εκπαιδευτικών λογισμικών και εργαλείων που μπορούν να εφαρμοστούν στη διδασκαλία όχι μόνο της Λογοτεχνίας, αλλά και των άλλων γνωστικών αντικείμενων.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Alongi, C. (1974). Response to Kay Haugaard: Comic books revisited. *Reading Teacher*, 801-803.
- Anderson, J. & Weert, T. v. (2002). *Information and communication technology in education. A curriculum for schools and programme of teacher development*. France: Division of Higher Education UNESCO.
- Arnold, A. D. (2003, Nov. Friday,14). <http://time.com/>. Retrieved from The Graphic Novel Silver Anniversary: <http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,542579,00.html>
- Baetens, J. (2001). *The graphic novel*. Louvain, Belgium: Leuven University Press.
- Baetens, J. (2008). Graphic novels: Literature without text? English. *English Language Notes*, 46(2), 77-88.
- Baetens, J. & Frey, H. (2015). *The Graphic Novel: An Introduction*. USA: Cambridge University Press.
- Baetens, J. (2017). Εικονογραφηγήματα: Λογοτεχνία δίχως κείμενο;. *Κείμενα*, 1-13.
http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?option=com_content&view=article&id=408:jan-baetens&catid=70:-26&Itemid=106
- Bredenhof, T. A. (2006). Comics Architecture, Multidimensionality, and Time: Chris Ware's Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth. *MFS Modern Fiction Studies*, 52, 869-890.
- Brenner, R. (2011). Comics and graphic novels. In K. C. Shelby A. Worf, *Handbook of Research on Children's and Young Adult Literature*, 256-267. NY: Routledge.
- Brister, R. (2014, January-April). Sounding the Occupation: Joe Sacco's Palestine and the Uses of Graphic Narrative for (Post)Colonial Critique. *ariel: A Review of International English Literature*, 45, 103-129.
- Brocka, B. (1979). Comic Books: In Case you haven't noticed, they've changed. *Media and methods.*, 30-32.
- Bucher, K. & Manning, M. (2004). Bringing Graphic Novels into a School's Curriculum. *The cleaning house: A journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 67-72.
- Campbell, E. (2007, Mar. - Apr.). What Is a Graphic Novel? *World Literature Today*, 81(2), 13-15.
- Charles, P. (1995-2013). *About Argon-Zark*. Retrieved 15 03, 2018, from <http://www.zark.com>:
<http://www.zark.com/front/about.html>
- Chung, S. K. (2007). Art Education Technology: Digital Storytelling. *Art Education*, 17-22.

- Chute, H. (2008). *Comics as literature? Reading graphic narrative*. Publications of the Modern Language Association of America.
- Chute, H. (2008). The Texture of Retracing in Marjane Satrapi's *Persepolis*. *WSQ: Women's Studies Quarterly*, 36, 92-110 .
- Chute, H. (2011). The Comics of Chris Ware: Drawing is a Way of Thinking. *MFS Modern Fiction Studies*, 758-761.
- Chute, H. & DeKovena, M. (2006). Introduction: Graphic Narrative. *MFS Modern Fiction Studies*, 52(4), 767-782.
- Cohen, L. & Manion, L. (1997). *Μεθοδολογία εκπαιδευτικής έρευνας*. Αθήνα: Μεταίχμιο- έκφραση.
- Costantino, M. (2003). Marji: Popular Commix Heroine Breathing Life into the Writing of History. *Canadian Review of American Studies*, 38., 429-447.
- Daniel, T. (2013). *From Comic Strips to Graphic Novels, Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. De Gruyter.
- David, P. (2009). *Writing for comics & graphic novels with Peter David*. Cincinnati Ohio: Impact books.
- Di Blas, N. (2015). 21st Century Skills, Global Education and Digital Storytelling: the Case of PoliCulturaExpo 2015. In M. Yildiz, & S. Keengwe, *Handbook of Research on Media Literacy in the Digital Age*, 1-26. IGI global.
- Di Blas, N., Paolini, P. & Sabiescu, A. (2010). Collective Digital Storytelling at School as a Whole-Class. *IDC 2010. The 9th International Conference on Interaction Design and Children*, 11-19, Spain.
- Doherty, T. (1996, March). Art Spiegelman's Maus: Graphic Art and the Holocaust. *American Literature*, 68. 69-84.
- Dong, L. (2011). Thinly Disguised (Autobio) Graphical Stories: Will Eisner's Life, in Pictures. *Shofar*, 29(2), 13+.
- Dupain, M. & Maguire, L. (2005). Digital story book projects 101: How to create and implement digital storytelling into your curriculum. *21st Annual Conference on Distance Teaching and Learning*.
- Eisner, W. (1978). *Contract with God and Other Tenement Stories*. New York: DC.
- Eisner, W. (2008). *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. USA: W. W. Norton & Company.
- Fies, B. (2017). <http://www.momscancer.com>. Retrieved from <http://www.momscancer.com/>: <http://www.momscancer.com/>
- Get Graphic*. (2007). Retrieved from What is a graphic novel?: <http://www.getgraphic.org/whatisagraphicnovel.php>

- Gravett, P. (2004). *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. United Kingdom: Laurence King Publishing.
- Gravett, P. (2005). *Graphic Novels: Everything you need to know*. USA: HarperCollins Publishers.
- Groensteen, T. (2007). *The system of comics*. USA: University Press of Mississippi.
- Hammond, H. K. (2009). *Graphic novels and multimodal literacy: a reader response study*. Minnesota: University of Minnesota Digital Conservancy.
- Hokanson, B. & Hooper, S. (2000). Computers as cognitive media: Examining the potential of computers in education. *Computers in Human Behavior*, 537-552.
- Hulot, M. (2016, April 05). ΓΡΑΦΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ: Ο Ερωτόκριτος σε graphic novel για τη γενιά του Game of Thrones. Retrieved 03 2018, 22, from www.lifo.gr: http://www.lifo.gr/articles/graphic-arts_articles/96074/o-erotokritos-se-graphic-novel-gia-ti-genia-toy-game-of-thro
- Jalongo, M. R. (2002, spring). Using Wordless Picture Books to Support Emergent Literacy. *Early Childhood Education Journal*, 167-177.
- Jones, W. (2011). *Classics Illustrated: A cultural history (second edition)*. Jefferson, North Carolina and London: McFarland & Company Inc. Publishers.
- Kincade, J. (2013, April). Art Spiegelman's Maus: (Graphic) Novel and Abstract Icon. *Discovery: Georgia State Honors College Undergraduate Research Journal*, 1.
- Kotluk, N. (2016). Researching and evaluating digital storytelling as a distance education tool in physics instruction: an application with pre-service physics teachers. *Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE*, 87-99.
- Lambert, J. (2007). *Digital Storytelling Cookbook*. USA: Digital Diner Press.
- Lathem, S. (2005). Learning Communities and Digital Storytelling: New Media for Ancient Tradition. C. Crawford et al. (eds.) *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education*, 2286-2291.
- Lee, S. (2011). *How to Write Comics: From the Legendary Co-Creator of Spider-Man, the Incredible Hulk, Fantastic Four, X-Men, and Iron Man*. New York: Dynamite Entertainment.
- Matthews, R. (1977). Semantic Judgments as Encoding Operations: The Effects of Attention to Particular Semantic Categories on the Usefulness of Interterm. *Journal of Experimental Psychology: Human Learning and Memory*, 160-173.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. USA: Harper Perennial.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. United States: Mark Martin.
- McCloud, S. (2006). *Making comics*. NY: HarperCollins.

- Méon, J.-M. (2017, 03 03). *Will Eisner and the evolution of the graphic novel*. Retrieved 03 21, 2018, from The conversation: <https://theconversation.com/will-eisner-and-the-evolution-of-the-graphic-novel-73892>
- Miodrag, H. (2013). *Comics and language: Reimagining critical discourse on the form*. USA: University Press of Mississippi.
- Morisson, T., Bryan, G. & Chilcoat, G. (2002, May). Using student generated comic books in the classroom. *Journal of Adolescent and Adult literacy*, 758-767.
- Moula , E. & Christodoulidou , L. (2017). Graphic novels as self-conscious contemplative metatexts: redefining comics and participating in theoretical discourse. *Journal of Literature and Art Studies*, 1-10.
- Ohler, J. (2008). *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity*. USA: Corwin Press.
- Paivio, A. (1986). *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. Oxford, New York: Oxford University Press.
- Pape, L., Sheehan, T. & Worrell, C. (2012). How to Do More with Less: Lessons from Online Learning. *Learning & Leading with Technology*, 18-22.
- Petersen, R. S. (2011). *Comics, Manga and Graphic Novels. A History of Graphic Narratives*. USA: Greenwood Publishing Group.
- Porter, B. (2004). *DigiTales: The Art of Telling Digital Stories* . USA: Jenson Books Inc.
- Regan, B. (2008). Why we need to teach 21st century skills and how to do it. *Multimedia & Internet@ Schools*, 15(4), 10-13.
- Robin, B. (2006). The Educational Uses of Digital Storytelling. *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, 709-716. Chesapeake: University of Houston.
- Robin, B. (2008). *The effective uses of digital storytelling as a teaching and learning tool*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Robin, B. & Pierson, M. (2005). A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom. *annual meeting of the Society for Information Technology & Teacher Education*. Phoenix.
- Sabin, R. (2001). *Comics, Comix & Graphic Novels: A History Of Comic Art*. Phaidon.
- Schank, R. (1990). *Tell me a story: A new look at real and artificial memory*. New York : Charles Scribner.
- Spiegelman, A. (1986). *Maus : A Survivor's Tale*. New York: Pantheon.
- Sturm, J. (2002). Comics in the Classroom. *The chronicle of Higher Education*, B14-5.

- Syma, C. K. & Weiner, R., G. (2013). *Graphic Novels and Comics in the classroom*. Jefferson, North Carolina, London: Macfarland and Company Inc publisher
- Tabachnick, S. E. (2012). Original Articles Of Maus and memory: the structure of Art Spiegelman's graphic novel of the Holocaust. *Word & Image*, 154-162.
- Tatalovic, M. (2009). Science comics as tools for science education and communication: a brief, exploratory study. *Journal of Science Communication*, 1-17.
- Thompson, D. (2003, January 5). *The Observer: Eyewitness in Gaza*. Retrieved 26 03, 2018, from theguardian.com: <https://www.theguardian.com/theobserver/2003/jan/05/comics.politics>
- Thompson, J. (2007). *Manga: The Complete Guide*. New York: Ballantine Books.
- Thompson, T. (2008). *Adventures in Graphica: Using Comics and Graphic Novels to Teach Comprehension*. USA: Stenhouse Publishers.
- uoa.gr. (2009-2018). *uoa.gr*. Retrieved 03 15, 2018, from Εργαστήριο Φωνής και Προσβασιμότητας ΕΚΠΑ. Ελεύθερα διαθέσιμα βοηθήματα. Kidspiration: <http://access.uoa.gr/ATHENA/applications/view/3775>
- Vassilikopoulou , M., Boloudakis, M. & Retalis, S. (2008). From Digitised Comic Books to Digital Hypermedia Comic Books: Their Use in Education. International Council of Educational Media Annual Conference 2007, 21-22 September 2007, Nicosia, Cyprus
- Versaci, R. (2001). How Comic Books Can Change the Way Our Students See Literature:One Teacher's Perspect. *English Journal*, 61-67.
- Ware, C. (2011, Απρίλιος 8-11). Comicdom Con Athens. (C. C. Athens, Interviewer)
- Ware, C. (2011, Μάιος 10). INTERVIEW CORNER #46: Chris Ware. (Θ. Παπαδημητρόπουλος, Interviewer, & Α. Τσαντίλας, Translator) <http://www.comicdom.gr/2011/05/10/interview-corner-46-chris-ware/>.
- Weiner, S. (2003). *The Rise of the Graphic Novel: Faster Than a Speeding Bullet* . New York: NBM.
- Williams, N. (1995, March 26- April1). The Comic Book as Course Book: Why and How. 1-27.
- Witek, J. (1989). *Comic Books as History: The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar*. USA: Univ. Press of Mississippi.
- Witek, J. (2007). *Art Spiegelman: Conversations*. University Press of Mississippi.
- Yang, G. (2003). *Comics in Education*. Retrieved 2017, from Comics in Education by Gene Yang: <http://www.humblecomics.com/comicsedu/strengths.html>
- Yang, G. (2008, January). Graphic Novels in the Classroom. *Language Arts;ProQuest Education Journals*, 185-192. <https://www.ecu.edu>. Retrieved from Graphic Novels in the Classroom: https://www.ecu.edu/cs-lib/trc/upload/Gene_Yang_article.pdf

- Αλεξίου, Γ. (2014, 02 24). *ΑΦΙΕΡΩΜΑ Η ιστορία των κόμικς* [Αλεξίου Γιάννης, *inthecity.gr*, 24/02/2014]. Retrieved 03 29, 2018, from www.greekcomics.gr:
<https://www.greekcomics.gr/forums/index.php?/topic/30672>
- Αλεξίου, Λ. (n.d.). *Για τα σαράντα χρόνια της κριτικής έκδοσης του «Ρωτόκριτου» (1915— 1955)*. (I. R.-L.-U. Thessaly, Ed.) Retrieved 04 23, 2018, from <http://ir.lib.uth.gr>:
<http://ir.lib.uth.gr/bitstream/handle/11615/10430/article.pdf?sequence=1>
- Αλέξiou, Σ. (1985). «Εισαγωγή». *Βισσέντσος Κορνάρου, Ερωτόκριτος*. Αθήνα: Ερμής.
- Αλεξοπούλου, Μ. (2017). *Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στη διδασκαλία της λογοτεχνίας: Μελέτη των διδακτικών σεναρίων λογοτεχνίας για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση του διαδικτυακού τύπου «Πρωτέας» του Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας*. Θεσσαλονίκη: Μεταπτυχιακή εργασία. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.
- Αμανίτης, Ν. (2016, 04 26). *ΚΟΜΙΚ- Ερωτόκριτος στο Westeros (ή πώς τρεις μυστήριοι τύποι έκαναν κόμικ το ποίημα του Κορνάρου)*. Retrieved 04 2018, 11, from <http://popaganda.gr>:
<http://popaganda.gr/etsi-ftiaxame-ton-erotokrito/>
- Αναγνωστοπούλου, Β. (2016, Απριλίου 2016). *Ερωτόκριτος...Reloaded*. Retrieved 04 2018, 28, from <http://www.cnn.gr>: <http://www.cnn.gr/focus/story/29904/erotokritos-reloaded>
- Ανδρεαδάκης, Ν. (2016). *Μεθοδολογία Έρευνας: Σημειώσεις μαθήματος. ΠΜΣ: "Επιστήμες της αγωγής: Εκπαίδευση με τη χρήση νέων τεχνολογιών"*. Ρόδος: Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- Λιοναράκης, Α. Χ. (2011). *Νέες Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση*. Διάδραση.
- Αντωνιάδης, Λ. (1995). *Διδακτική της Ιστορίας*. Αθήνα.: Πατάκης.
- Αποστολίδου, Β. (2012). *Η Λογοτεχνία στα νέα περιβάλλοντα των ΤΠΕ: κυβερνολογοτεχνία και e-books, ψηφιακές κοινότητες αναγνωστών, δημιουργική γραφή και αφήγηση στον ψηφιακό κόσμο*. Θεσσαλονίκη: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ, ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ.
- Βασιλικοπούλου Μ., Μπολουδάκης Μ., Αράπογλου Ι., Γεωργιακάκης Π., Αλτάνης Ι., Ρετάλης Σ. (2008). "Αποτελέσματα Πιλοτικού Εργαστηρίου Χρήσης Εκπαιδευτικών Ψηφιακών Κόμικς σε Μαθητές Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης". *5ο Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημονικής Ένωσης Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας για τη διάδοση των Τ.Π.Ε. στην εκπαίδευση*. Πειραιάς: Πανεπιστήμιο Πειραιά.
- Βασιλικοπούλου, Μ. & Ρετάλης, Σ. (2008). <http://www.educomics.org/>. Retrieved 03 2018, 16, from Τα Ψηφιακά Κόμικ (Comics).Εργαστήριο Προηγμένων Τεχνολογιών Μάθησης και Πολιτισμού. – CoSy-Llab Computer Supported Learning Engineering Lab.:
<https://www.slideshare.net/educomics/comics-in-education-3386446>
- Βασιλικοπούλου, Μ. (2011). *Σχεδίαση εκπαιδευτικού υλικού υπερμεσικών κόμικς από μαθητές με βάση τις μαθησιακές τους προτιμήσεις*. Αθήνα: Πανεπιστήμιο Πειραιά.

- Βοσνιάδου, Σ. (2006). *Παιδιά, σχολεία και υπολογιστές. Προοπτικές, προβλήματα και προτάσεις για την αποτελεσματικότερη χρήση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση*. Αθήνα: Gutenberg.
- Γιακουμάτου, Μ. Τ. (2002). Δίκτυα και οθόνες- Βήματα προς μια νέα σχέση με τον γραπτό λόγο. *Φιλολόγος*.
- Γιακουμάτου, Μ. Τ. (2002). Η Λογοτεχνία μεταναστεύει στο διαδίκτυο: ερωτήματα και νέα δεδομένα. *3ο πανελλήνιο συνέδριο με διεθνή συμμετοχή "Οι τεχνολογίες της πληροφορικής και της επικοινωνίας στην εκπαίδευση"*. Ρόδος: Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- Γιαννακόπουλος, Σ. (2016, 04 24). Retrieved 03 2018, 03, from BIBΛΙΟ- Ο «Ερωτόκριτος» στον κόσμο του κόμικς: <http://www.kathimerini.gr/857659/article/politismos/vivlio/o-erwtokritos-ston-kosmo-toy-komiks>
- Γιαρομανωλάκης, Γ. (2013, 03 03). *300 χρόνια «Ερωτόκριτος»*. Retrieved 04 21, 2018, from <http://www.tovima.gr: http://www.tovima.gr/books-ideas/article/?aid=500784>
- Γούγα, Γ. (2005). Από το σχολικό περιβάλλον στην ψηφιοποιημένη εκπαιδευτική πρακτική. Στο Δ. Χρ. Χατζηδήμου & Χ. Βιτσιλάκη (Επιμ). *Πρακτικά ΙΑ' Διεθνούς Συνεδρίου για Το Σχολείο Στην Κοινωνία Της Πληροφορίας Και Της Πολιτολιτισμικότητας*. Ρόδος 21-23 Οκτωβρίου 2005. Θεσσαλονίκη: Εκδοτικός Οίκος Αδελφών Κυριακίδη.
- Γούσης, Γ. & Παπαμάρκος, Δ. (2018, 03 11). Ο Ερωτόκριτος Σε Κόμικ! (Α. Γαγλία:, Interviewer)
- Γούσης, Γ., Παπαμάρκος, Δ. & Ράγκος, Γ. (2016, 04 26). Ο Ερωτόκριτος στο Westeros (ή πώς τρεις μυστήριοι τύποι έκαναν κόμικ το ποίημα του Κορνάρου). (Α. Ζαρρής, Interviewer)
- Δαλακώστα, Κ. Π.-Κ. (2006). Εννοιολογικά Cartoons: Μια Πολυμεσική Εφαρμογή για τη Διδασκαλία των Φυσικών Επιστημών σε Μαθητές Ε΄ Δημοτικού. *5ο Πανελλήνιο Συνέδριο με Διεθνή Συμμετοχή «Οι τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση»*, (107-113). Θεσσαλονίκη
- Δαλακώστα, Κ. (2009). *Παιδαγωγική και διδακτική αξιοποίηση των κινουμένων σχεδίων στη διδασκαλία των φυσικών επιστημών*. Αθήνα: Εθνικό Μετσόβειο Πολυτεχνείο.
- Δημητρακοπούλου, Α. (2004). *Οι τεχνολογίες της πληροφορίας και των επικοινωνιών στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση*. Αθήνα: Διδακταλική Ομοσπονδία Ελλάδος Ινστιτούτο Παιδαγωγικών Ερευνών – Μελετών.
- Δημητρόπουλος, Ε. Γ. (1999). *Εισαγωγή στη μεθοδολογία της επιστημονικής έρευνας*. Αθήνα: Έλλην.
- Δημοπούλου, Κ. (2015). *Σελιδοδείκτες*. (Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας) Retrieved 03 24, 2018, from «Maus». Η αναπαράσταση αλλιώς ή η βλασφημία της μυθοπλασίας: <http://selidodeikt.es.greek-language.gr/lemmas/234/215>
- Δημόσια Κεντρική Βιβλιοθήκη Βέροιας. (2013). Retrieved Απρίλιος 11, 2018, from Τι είναι η ψηφιακή αφήγηση: <http://www.libver.gr>

- Διεθνές Συνέδριο με θέμα: «Ο Ερωτόκριτος του Βιτσέντζου Κορνάρου: ερευνητικές προτάσεις και προοπτικές», αφιερωμένο στην Κομνηνή Δ. Πηδώνια. (2015). Θεσσαλονίκη: Αριστοτέλειο
- Δοξιάδης Α., Π. Χ. (2008). *logicomix.com*. Retrieved 01 14, 2017, from LOGICOMIX:
<http://www.logicomix.com/gr/>
- Ευθυμιόπουλος, Α. & Μασούρου, Β. (2009). Παιδαγωγική αξιοποίηση ψηφιακών κόμικ στην πρωτοβάθμια και τριτοβάθμια εκπαίδευση. *1ο Εκπαιδευτικό Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»*, 1-5. Βόλος: ΕΤΠΕ.
- Ζέζου, Α. (2015). Η γραφιστική Ιστορία: Ένα είδος για παιδιά;. *Διδακτορική Διατριβή*. Αθήνα: Εθνικό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.
- Ζέζου, Α. (2017). Γραφιστικές αφηγήσεις (Graphic novels) για παιδιά. *Κείμενα*, 1-15.
http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?option=com_content&view=article&id=413:t26-zezou&catid=70:-26&Itemid=106
- Ζέζου, Α. (2017). *Η εποχή των graphic novel*. Ρόδος: University Press.
- Ζέζου, Α. (2017). Ορίζοντας το graphic novel: Μια θεωρητική προσέγγιση. *Διαδρομές*, 101-108.
- Ζωγόπουλος, Ε. (2001). *Νέες τεχνολογίες και μέσα επικοινωνίας στην εκπαιδευτική διαδικασία*. Αθήνα: Κλειδάριθμος.
- Θεοφανέλλης, Τ. & Ζήσης, Δ. (2017). Ψηφιακή Αφήγηση: Ανασκόπηση και Προτάσεις για την αξιοποίησή της στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση. *Εκπαιδευτικό Επιστημονικό Περιοδικό "Εκπαιδευτικός Κύκλος"*, 100-113.
- Ίσαρη, Φ. & Πουρκός, Μ. (2015). Ποιοτική Μεθοδολογία Έρευνας. Εφαρμογές στην Ψυχολογία και στην Εκπαίδευση. Αθήνα: Ελληνικά Ακαδημαϊκά Ηλεκτρονικά Συγγράμματα και Βοηθήματα.
- Κακλαμάνης, Σ. (2015). *Ζητήματα ποιητικής και πρόσληψης του Ερωτόκριτου*. Σητεία: Κέντρο Έρευνών και Μελετών Κρητικού Πολιτισμού τοῦ Δήμου Σητείας.
- Καλαϊτζής, Γ. (2015). *Το μαύρο είδωλο της Αφροδίτης*. Retrieved 03 29, 2018, from <http://www.gianniskalaitzis.gr/>
- Καλόγηρος, Β. (2018). *Υπερλογοτεχνία, υπερκείμενο και ipad*. Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας.
- Κανατσούλη, Μ. (2013, Ιανουάριος 27). <http://diastixo.gr/>. Retrieved from ΟΜΗΡΟΥ ΟΔΥΣΣΕΙΑ:
<http://diastixo.gr/kritikes/efivika/743-omirou-odisseia>
- Καπανιάρης, Α., Π. Ε. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των τεχνολογιών της πληροφορίας και των επικοινωνιών*. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.
- Καπανιάρης, Α. & Παπαδημητρίου, Ε. (2012). *Ψηφιακά μαθησιακά πλαίσια στο νέο ψηφιακό σχολείο*. Θεσσαλονίκη: Ζήτη.

- Καραϊσκού, Β. (2014). Διδακτική αξιοποίηση του graphic novel «Persepolis» για την ανάπτυξη κριτικού γραμματισμού σε μαθητές της Α' Λυκείου στο μάθημα της Αγγλικής γλώσσας. *Κείμενα*, 1-16.
- Καρδερίνης, Κ. Γ. (2012, 02 24). Γιώργος Ακοκαλίδης & Τάσος Αποστολίδης: Το έπος έγινε εικονογραφήγματο. (Γ. Ακοκαλίδης, & Τ. Αποστολίδης, Interviewers)
- Καρπόζηλου, Μ. (2016, Απρίλιος 16). *Ερωτόκριτος Reloaded: Το ελληνικό Game of Thrones έχει κρητικό soundtrack*. Retrieved 04 2018, 21, from <http://www.news247.gr>: <http://www.news247.gr/weekend-edition/erotokritos-reloaded-to-elliniko-game-of-thrones-echei-kritiko-soundtrack.6420386.html>
- Κασιμάτη, Κ. & Γιαλαμάς, Β. (2001). Απόψεις εκπαιδευτικών για τη συμβολή των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία. *Επιθεώρηση εκπαιδευτικών θεμάτων*.
- Κεκές, Ι. & Μυλωνάκου, Η. (2001). Διαδίκτυο (Internet) και μάθηση: Οι στρατηγικές για την «πλοήγηση» και η διδακτική τους αξία. *Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Επιθεώρηση Επιστημονικών και Παιδαγωγικών Θεμάτων*, 92-113.
- Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*. Αθήνα: ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ.
- Κόμης, Β. & Μικρόπουλος, Α. (2001). *Πληροφορική και Εκπαίδευση*. Πάτρα: Εκδόσεις Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου.
- Κοπιδάκης, Μ. (2003). «*Εν λόγω ελληνικό...*». Αθήνα: Ίκαρος.
- Κορδάκη, Μ. & Ψώμος, Π. (2012). Μια πρόταση διδασκαλίας του Προγραμματισμού μέσω Δημιουργίας Εκπαιδευτικών Ψηφιακών Αφηγήσεων στο περιβάλλον Storytelling Alice. *6ο Πανελλήνιο Συνέδριο "Η διδακτική της Πληροφορικής"*, (pp. 93-102). Φλώρινα.
- Κορνάρος, Μ. (2014, 01 26). *Βιτσέντζος Κορνάρος: Ο κρητικός Σαίξπηρ κι ο Ερωτόκριτος*. Retrieved 07 04, 2018, from <http://www.ekriti.gr>: <http://www.ekriti.gr>
- Κουτσούμπα, Μ. (2008, Ιούνιος). <http://www.edc.uoc.gr>. Retrieved 02 11, 2018, from Μορφές εκπόνησης διπλωματικής εργασίας: http://www.edc.uoc.gr/~panas/EAP/Thesis/Methofologia%20Ereunas/Morfes%20Ekponisis%20D.E_2008.pdf
- Κρητικός, Π. & Σαμπανίκου, Ε. (2017, 12 20). Γκράφικ Νόβελ: Ένα Νέο Αφηγηματικό Είδος; Ζητήματα ορισμών, δημιουργίας και παραγωγής με αφορμή την ελληνική σκηνή. *Κείμενα*. http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?option=com_content&view=article&id=412:t26-kritikos&catid=70:-26&Itemid=106
- Κωνσταντίνου, Α. Κ. (2014, Νοέμβριος 27). *Η θέση της λογοτεχνίας στην εκπαίδευση (Lectores et recitatores)*. Retrieved 03 2018, 21, from <https://www.lectores.gr>: <https://www.lectores.gr#>
- Κωστής, Α. (2009, Απρίλιος 2009). www.comicdom.gr. Retrieved from COMICDOM AWARDS 09... ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ !!!: <http://www.comicdom.gr/2009/04/15/comicdom-awards-09-result/>

- Μανούσος, Ο. (2008). *1453*. Αθήνα: Anubis.
- Μαραγκός, Κ. & Κοντογεώργος, Δ. (2003). Οι Νέες Τεχνολογίες ως Εργαλείο κατανόησης βασικών εννοιών στο Γυμνάσιο. *2ο Συνέδριο για τα Μαθηματικά στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση*. Αθήνα: ΕΚΠΑ.
- Μακρομιχελάκη, Τ. (επιμ.). (2012). *Ο κόσμος του Ερωτόκριτου και ο Ερωτόκριτος του κόσμου : πρακτικά Διεθνούς Επιστημονικού Συνεδρίου (Σητεία, 31/7-2/8/2009) / επιμέλεια Τασούλα Μ. Μακρομιχελάκη*. Ηράκλειο: Τυποκρέτα
- Μαρτινίδης, Π. (1982). *Συνηγορία της Παραλογοτεχνίας*. Αθήνα: Πολύτυπο.
- Μαρτινίδης, Π. (1991). *Κόμικς, Τέχνη και τεχνικές εικονογράφησης*. Αθήνα: Α.Σ.Ε.
- Μεϊμάρης, Μ. (2013). Εκπαιδύοντας στην Ψηφιακή Αφήγηση: Δουλεύοντας με ομάδες στην ελληνική πραγματικότητα. Στο Α. Λιοναράκης (Επιμ). *Πρακτικά του 7ου Συνεδρίου για την Ανοικτή και Εξ' Αποστάσεως Εκπαίδευση «Μεθοδολογίες Μάθησης»*, 4 (178-182). Αθήνα 8-10 Νοέμβριου 2013. Αθήνα: Ελληνικό Δίκτυο Ανοικτής και Εξ' Αποστάσεως Εκπαίδευσης.
- Μίσσιου, Μ. (2010). *Τα κόμικς από το περίπτερο στην τάξη... ξεφυλλίζοντας τον Γκοσινί (θεωρητικές, ερμηνευτικές και διδακτικές διαστάσεις)*. Αθήνα: ΚΨΜ.
- Μιχαήλ, Π. (n.d.). *Λογοτεχνία και Νέες Τεχνολογίες*. Φλώρινα: Διεύθυνση Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης.
- Μουζάκης, Χ. (2006). *Οι Νέες Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση Ενηλίκων*. Αθήνα: ΙΔΕΚΕ, ΓΓΕΕ, ΚΕΕ.
- Μουταφίδου, Α. & Μπράτιτσης, Θ. (2013, Οκτωβρίου 4-6). «Ψηφιακή αφήγηση και δημιουργική γραφή: δύο παράλληλοι κόσμοι με κοινό τόπο». 1ο Διεθνές Συνέδριο Δημιουργική Γραφή. Ανακτήθηκε στις 30-10-2015 από http://cwconference.web.uowm.gr/archives/moutafidou_bratisits_article.pdf
- Μπιρμπίλη, Μ. (2015, 05 17). <http://www.elniple.com/>. Retrieved from Οι δραπετές της σκακιάρας, του Ευγένιου Τριβιζά: <http://www.elniple.com>
- Μπράτιτσης, Θ. (2014). Διδακτική της Πληροφορικής μέσω ψηφιακής αφήγησης. Μια πρόταση για δημιουργία μιας κοινότητας πρακτική. *7ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Διδακτική της πληροφορικής»*, 284-286. Ρέθυμνο: Πανεπιστήμιο Κρήτης.
- Μπράτιτσης, Θ. (2014). «Από το χαρτί και τον αέρα στην οθόνη: ο ψηφιακός κόσμος της αφήγησης». Μανδραγόρας (50) (*Αφιέρωμα στη δημιουργική γραφή*), 117-119.
- Μυσερλή, Ρ. (2015). Η αξιοποίηση των ΤΠΕ στο δημοτικό σχολείο: Από τις θεωρίες μάθησης στις σύγχρονες εκπαιδευτικές εφαρμογές. *8th International Conference in Open & Distance Learning* (207-215). Αθήνα: Εθνικό & Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.
- Νέζη, Μ. (2000). *e-διδακτική: νέες τεχνολογίες και διδασκαλία της λογοτεχνίας- "Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση"* Πρακτικά ομώνυμου συνεδρίου, Πάτρα. Retrieved 2018, from <http://www.etpe.gr/>: <http://www.etpe.gr/>

- Νέζη, Μ. (n.d.). *e-διδασκαλία: νέες τεχνολογίες και διδασκαλία της λογοτεχνίας*. Retrieved 2018, from <http://www.etpe.gr/>: <http://www.etpe.gr/>
- Νικολαΐδου, Σ. (2008). *Λογοτεχνία και Νέες Τεχνολογίες. Από τη θεωρία στη διδακτική πράξη*. Αθήνα: Κέδρος.
- Νικολαΐδου, Σ., Μαυρίδου, Α. & Ρουβάς, Γ. (2016, Νοέμβριος). *Ηλεκτρονικό περιοδικό «Μάθηση με Τεχνολογίες», τεύχος 3ο*. Retrieved Αύγουστος 2017, from Η αξιοποίηση των ΤΠΕ και της Δημιουργικής Γραφής για τη διδασκαλία της Λογοτεχνίας και την παραγωγή συνεχούς γραπτού λόγου. Πλαίσιο, εφαρμογή και διαπιστώσεις από την σχολική πράξη.: http://mag.e-diktyo.eu/wp-content/uploads/2016/11/3filol_deuter4.pdf
- Ξέστερνου, Μ. (2013). Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση. Διεθνείς και ελληνικές πρακτικές . *ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΣ ΛΟΓΟΣ 1*, 39 -60.
- Οικονόμου, Β. (2013). *economu.wordpress.com*. Retrieved 04 2018, 2018, from Αφήγηση (Storytelling): <https://economu.wordpress.com>
- Παναϊκάς, Π. (1998). *Στάσεις μαθητών δημοτικού και γυμνασίου απέναντι στα εικονογραφημένα περιοδικά με κόμικς (Comic-books)*. Αθήνα: ΕΚΠΑ.
- Παντζαρέλας, Π. (2012). *Τα βασικά εργαλεία των ΤΠΕ στη διδασκαλία της λογοτεχνίας και οι χρήσεις τους: περιβάλλοντα παραγωγής λόγου, λογισμικό παρουσίασης και διαδίκτυο*. Θεσσαλονίκη: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ, ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ.
- Παπαγιαννίδου, Μ. (2009, 11 15). <http://www.tovima.gr/>. Retrieved from Η παλίρροια Logicomix: <http://www.tovima.gr/books-ideas/article/?aid=299438>
- Παπαδάτος, Α. (2017). Εσωτερικές διεργασίες στη δημιουργία ενός "graphic novel". (Ηλεκτρονικό περιοδικό παιδικής λογοτεχνίας, Ed.) *Κείμενα*, 26. http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?option=com_content&view=article&id=411:t26-papadatos&catid=70:-26&Itemid=106
- Πολίτης, Λ. (2001). *Ιστορία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας*. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.
- Πρόγραμμα_Σπουδών. (2002). *Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της Λογοτεχνίας στην Υποχρεωτική Εκπαίδευση. Οδηγός για τον Εκπαιδευτικό*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2006). *Μάθηση και Διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας. Συνολική Προσέγγιση*. Αθήνα: Έκδοση Συγγραφέων.
- Σαμπρίνη, Θ. (2014, 01 19). <http://erdic.unipi.gr>. Retrieved Μαρτίου 2015, 17, from Μαθαίνοντας για την Ευρώπη με τη χρήση ψηφιακών κόμικς.: <http://erdic.unipi.gr/europestarts/wp-content/uploads/2014/01/CosyLlab.pdf>

- Σαρημπαλίδης, Ι. (2010, Απρίλιος 6). *ToonDoo : Ένα online πρόγραμμα δημιουργίας κόμικ*. Retrieved 03 2018, 08, from <http://pliroforikiatschool.blogspot.gr/>:
<http://pliroforikiatschool.blogspot.gr/2010/04/comic.html>
- Σεραφείμ, Κ. & Φεσάκης, Γ. (2010). Εκπαιδευτικές εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης: Διδακτική προσέγγιση για το Νηπιαγωγείο. *7ο Πανελλήνιο Συνέδριο με Διεθνή Συμμετοχή «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»* (522-528). Κόρινθος: Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου
- Σκαρπέλος, Γ. (2000). *Ιστορική μνήμη και ελληνικότητα στα κόμικς*. Αθήνα: Κριτική.
- Σολομωνίδου, Χ. (2007). *Νέες τάσεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Soloup, (2012). *Τα ελληνικά κόμικς. Αντανακλάσεις ιδεών στις σελίδες των κόμικς*. Αθήνα: Τόπος.
- Soloup, (2017, 12). Graphic Novels: Μια όψιμη μορφή των κόμικς-Λογοτεχνία ή αυθύπαρκτη τέχνη; Χρήση και κατάχρηση του όρου. *Κείμενα. ηλεκτρονικό περιοδικό παιδικής λογοτεχνίας*(Τεύχος 26). http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?option=com_content&view=article&id=414:t26-soloup&catid=70:-26&Itemid=106
- Σοφός, Α., Αυγερινός, Ε., Καραμούζης, Π., Χριστοδουλίδου, Λ. & Δάρρα, Μ. (Eds.). (2017). *Εκπαίδευση με τη χρήση νέων τεχνολογιών: Παιδαγωγική αξιοποίηση ψηφιακών μέσων στην εκπαιδευτική διαδικασία*. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη.
- Τζίμας, Β. (2009). Διδακτικά Σενάρια με τη Συνδρομή των ΤΠΕ. *1ο Εκπαιδευτικό Συνέδριο «Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία»*, 1-8. Βόλος: ΕΤΠΕ.
- Τζόρτζογλου, Φ. (2015, Νοεμβριος 1). *Book Creator: Δημιουργήστε iBooks και κόμικς από το iPad*. Retrieved 04 2018, 17, from <http://edtech.gr>: <http://edtech.gr/book-creator/>
- Τζόρτζογλου, Φ. (2015, Νοέμβριος 08). *ScratchJr: εξοικείωση με τον προγραμματισμό*. Retrieved 04 09, 2018, from <http://edtech.gr>: <http://edtech.gr/scratchjr>
- Τζόρτζογλου, Φ. (2016, Δεκέμβριος 16). *Storybird: γράψτε και εκδώστε τα δικά σας βιβλία!* Retrieved 03 15, 2018, from <http://edtech.gr>: <http://edtech.gr/storybird/>
- Τζόρτζογλου, Φ. (2017, Φεβρουάριος 3). *Pixton: δημιουργήστε τα δικά σας κόμικ*. Retrieved 04 15, 2018, from <http://edtech.gr>: <http://edtech.gr/pixton/>
- Τζόρτζογλου, Φ. (2017, Ιανουάριος 20). *StoryboardThat: δημιουργήστε ψηφιακές ιστορίες και κόμικ μέσα από τον Η/Υ*. Retrieved 04 2018, 15, from <http://edtech.gr>: <http://edtech.gr/storyboardthat/>
- Τζόρτζογλου, Φ. (2018, Ιανουαριος 21). *Animatron: δημιουργήστε τα δικά σας βίντεο κινουμένων σχεδίων για εκπαιδευτική χρήση*. Retrieved Απρίλιος 11, 2018, from <http://edtech.gr>:
<http://edtech.gr/animatron/>
- Τζώτζου, Μ. (2013). Ο Ρόλος της Κινητοποίησης στην Εκμάθηση της Ξένης Γλώσσας: Παράγοντες και Στρατηγικές Ενίσχυσης των Κινήτρων-μια Ερμηνευτική Προσέγγιση. *16ο Διεθνές Συνέδριο, Οργάνωση και Διοίκηση της Εκπαίδευσης, Διαπολιτισμικότητα και τα Ελληνικά ως Ξένη Γλώσσα*, 510-522. Πάτρα.

- Τομέας Μεσαιωνικών και Νέων Ελληνικών Σπουδών του Τμήματος Φιλολογίας Θεσ/νίκης.
- Τριβιζάς, Ε. (2009). *Οι δραπέτες της σκακιέρας*. Αθήνα: Καλέντης.
- Τσακνιά, Ε. (2017, Φεβρουάριος 17). *Αрт Σπίγκελμαν: Η συμφιλίωση με την ιστορία καρέ- καρέ*. Retrieved 03 23, 2018, from dimartblog.com: <https://dimartblog.com/2017/02/17/art-spiegelman2/>
- Τσαντάκη, Σ. (2009). Διεθνές μπεστ σέλερ made in Greece. *Η Καθημερινή*.
- Τσαούση, Κ. (1996). Τα εικονογραφημένα τριών γενεών Ελλήνων. *Το Βήμα*.
- Τσεβελεράκης, Τ. (2005, 07 25). <http://archive.patris.gr>. Retrieved 04 25, 2018, from Ιδιωματική ή λόγια η γλώσσα του Ερωτόκριτου;: <http://archive.patris.gr/articles/65692#.WuI8fThuZPZ>
- Τσιφετάκη., Μ. & Αναγνωστάκη, Α.(επιμ.). (2018). *Ο Ερωτόκριτος του Β. Κορνάρου*. Retrieved 24 03, 2018, from <http://www.tsifetakis.mysch.gr/>: http://www.tsifetakis.mysch.gr/?page_id=29
- Φεγγερού, Π. (2012). *Τα κλασσικά εικονογραφημένα και το ιστορικό μυθιστόρημα για τα παιδιά. Μύθος και πραγματικότητα*. Αθήνα: ΕΚΠΑ.
- Φεσάκης, Γ. & Σεραφείμ, Κ. (2010). Εκπαιδευτικές εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης: Διδακτική προσέγγιση για το Νηπιαγωγείο. Κόρινθος: Πρακτικά Εργασιών 7ου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση». Ανακτήθηκε από: <http://korinθος.uop.gr/~hcicte10/proceedings/64.pdf>
- Φεσάκης, Γ. & Σεραφείμ, Κ. (χ.η.). Ψηφιακή αφήγηση: Επισκόπηση λογισμικών. Ημαθία: Πρακτικά 2ου Πανελλήνιου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Ημαθίας. Ανακτήθηκε Δεκέμβριος, 8, 2016, από: <http://www.ekped.gr/praktika10/gen/138.pdf>
- Χαρτουλάρη, Μ. (2016, 04 2016). *Ο ΛΟΓΟΣ ΣΤΟΥΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ: Ερωτόκριτος: το πρώτο μεσογειακό fantasy*. Retrieved 03 2014, 21, from <http://www.efsyn.gr>: <http://www.efsyn.gr/arthro/erotokritos- proto-mesogeiaiko-fantasy>
- Χριστοδουλίδου, Λ. & Μουλά, Ε. (2017). Graphic narrative: κριτικός γραμματισμός και αυτο-αναφορική αναπλαισίωση του πεδίου . *Κείμενα*, 1-22. http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?option=com_content&view=article&id=410:christodoulidou26&catid=70:-26&Itemid=106
- Ψώμος, Π. & Κορδάκη, Μ. (2016). Άμεσα και έμμεσα εκπαιδευτικά οφέλη των ψηφιακών αφηγήσεων. . *Proceedings of the 10th Pan-Hellenic and International Conference "ICT in Education"*, (pp. 359-367). Ioannina.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

I. Ερωτηματολόγια

1^ο Ερωτηματολόγιο

1. Διαβάζεις εξωσχολικά βιβλία στον ελεύθερό σου χρόνο;

α. ναι β. όχι

2. Πόσο συχνά διαβάζεις κάποιο εξωσχολικό βιβλίο;

α. καθόλου β. λίγο γ. αρκετά δ. πολύ ε. παρά πολύ

3. Τι σου αρέσει να διαβάζεις περισσότερο;

4. Διαβάζεις κόμικς;

α. ναι β. όχι

5. Ποιο είναι το αγαπημένο σου κόμικς;

6. Γνωρίζεις τι είναι το graphic novel;

α. ναι β. όχι

7. Περνάς χρόνο στον υπολογιστή ή στο tablet;

α. ναι β. όχι

8. Τι κάνεις συνήθως στον υπολογιστή;

α. παίζω παιχνίδια β. βλέπω βίντεο γ. βρίσκω πληροφορίες δ. διαβάζω

9. Έχεις διαβάσει κόμικς ή κάποια άλλη ιστορία στον Η/Υ;

α. ναι β. όχι

10. Χρησιμοποιείται ο υπολογιστής στο μάθημα στο σχολείο;

α. καθόλου β. λίγο γ. αρκετά δ. πολύ ε. παρά πολύ

2^ο Ερωτηματολόγιο

1. Θα σου άρεσε να διδάσκονται λογοτεχνικά κείμενα στο σχολείο;

A. Πάρα πολύ

B. Πολύ

Γ. Λίγο

Δ. Καθόλου

2. Μπορούσες να παρακολουθήσεις εύκολα τη διαδικασία του μαθήματος;

A. Πάρα πολύ

B. Πολύ

Γ. Λίγο

Δ. Καθόλου

3. Σου αρέσει να διαβάζεις κόμικς στον υπολογιστή;

A. Πάρα πολύ

B. Πολύ

Γ. Λίγο

Δ. Καθόλου

4. Θα σου άρεσε να διδάσκονται τα μαθήματα με τη βοήθεια των ψηφιακών κόμικς στον υπολογιστή ή στο τάμπλετ;

A. Πάρα πολύ

B. Πολύ

Γ. Λίγο

Δ. Καθόλου

5. Πιστεύεις ότι το μάθημα έγινε πιο ευχάριστο με τα ψηφιακά κόμικς;

A. Πάρα πολύ

B. Πολύ

Γ. Λίγο

Δ. Καθόλου

6. Το κόμικς σε βοήθησε να κατανοήσεις καλύτερα την ιστορία;

A. Πάρα πολύ

B. Πολύ

Γ. Λίγο

Δ. Καθόλου

7. Σου άρεσε που δημιούργησες το δικό σου κόμικς;

A. Πάρα πολύ

B. Πολύ

Γ. Λίγο

Δ. Καθόλου

8. Δυσκολεύτηκες όταν δημιούργησες το δικό σου κόμικς;

A. Πάρα πολύ

B. Πολύ

Γ. Λίγο

Δ. Καθόλου

9. Το πρόγραμμα Pixton σου φάνηκε εύκολο στη χρήση;

A. Πάρα πολύ

B. Πολύ

Γ. Λίγο

Δ. Καθόλου

10. Σου άρεσε όταν συνεργαστήκατε για τη δημιουργία του δικού σας ψηφιακού graphic novel;

A. Πάρα πολύ

B. Πολύ

Γ. Λίγο

Δ. Καθόλου

11. Θα σου άρεσε να διαβάζεις τα graphic novels σε ψηφιακή μορφή;

A. Πάρα πολύ

B. Πολύ

Γ. Λίγο

Δ. Καθόλου

12. Γνώριζες πριν το λογοτεχνικό έργο «Ερωτόκριτος»;

A. Καθόλου

B. Αρκετά

Γ. Λίγο

Δ. Καθόλου

13. Θεωρείς ότι οι εικόνες του graphic novel συμπληρώνουν την ιστορία

A. Πάρα πολύ

B. Πολύ

Γ. Λίγο

Δ. Καθόλου

14. Σου φάνηκε ενδιαφέρον το μάθημα με το ψηφιακό graphic novel;

A. Πάρα πολύ

B. Πολύ

Γ. Λίγο

Δ. Καθόλου

15. Πιστεύεις ότι το ψηφιακό κόμικς θα μπορούσε να εφαρμοστεί και για τη διδασκαλία άλλων μαθημάτων;

A. Πάρα πολύ

B. Πολύ

Γ. Λίγο

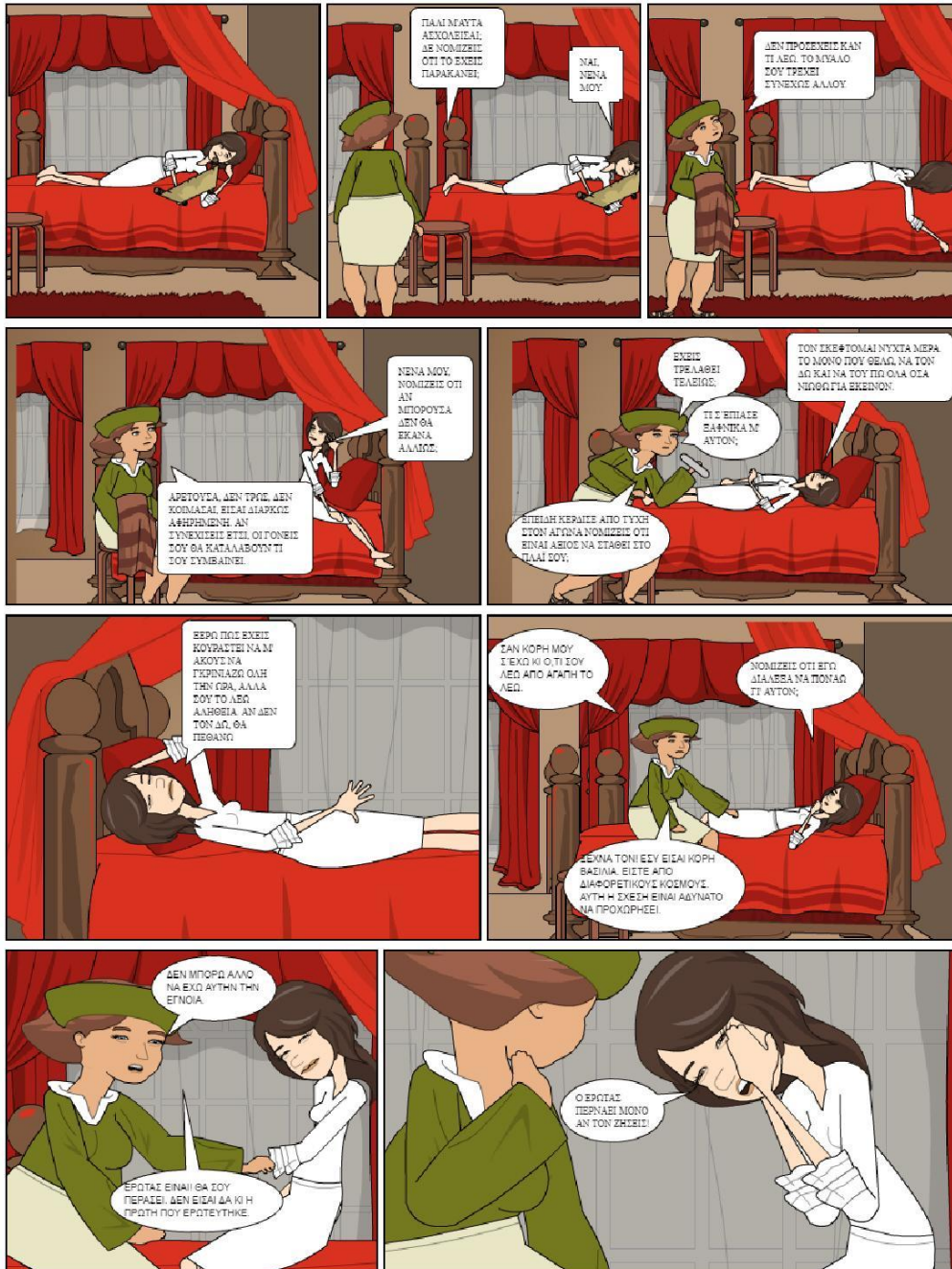
Δ. Καθόλου

II. Ερωτόκριτος

Ψηφιακό graphic novel

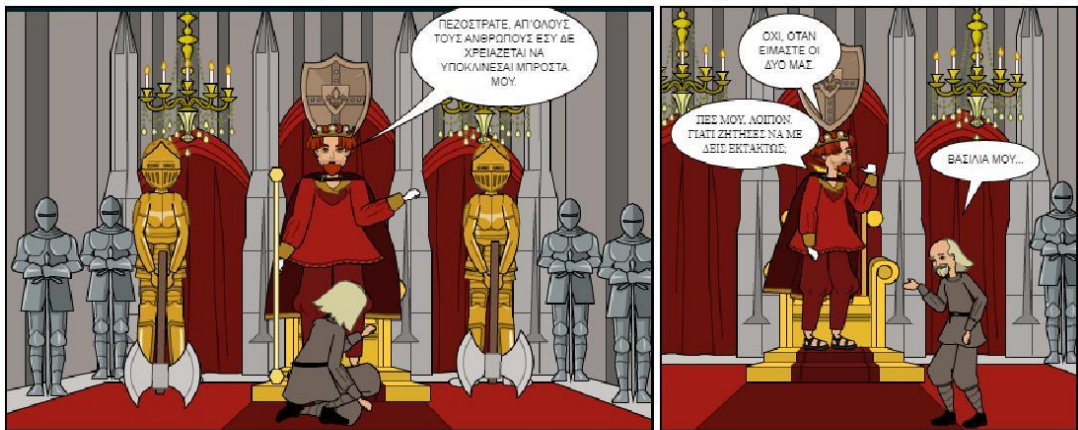
Ερωτόκριτος Μέρος Γ΄

από τον/την goukat













ΘΑ ΕΠΙΤΡΕΠΕ ΝΑ ΕΞΕΙΣ ΠΟΛΙΜΕ ΑΥΤΑ ΠΟΥ ΛΕΙ ΑΦΗΘΑΙ ΤΗΝ ΒΕΒΟΥΛΙΑ ΜΟΥ!



ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΝΑ #ΥΤΕΙΣ ΚΑΙ #ΡΟΝΤΙΣ ΝΑ ΜΗ ΣΕ ΒΑΝΑΛΩ!

ΥΕΒΟΝΑΙ ΤΗΝ ΠΑΛΙΑ ΜΑΕ #ΛΑΛΑ ΚΑΙ ΤΗΝ #ΑΙΚΑ ΣΟΥ ΚΑΙ ΔΕ Σ' ΕΒΟΡΙΣΩ ΑΠ ΤΗΝ ΑΘΗΝΑ.



Ο ΠΙΟΣ ΣΟΥ ΟΜΩΣ

Ο ΠΙΟΣ ΣΟΥ ΘΑ ΕΒΟΡΙΣΤΕΙ ΚΑΙ ΔΕ ΘΑ ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ ΓΙΑ ΟΣΟ ΖΩ!



ΜΗΝ ΠΙΕΙΣ ΑΛΛΗ ΛΕΞΗ!

ΒΑΣΙΛΙΑ ΜΟΥ ΣΕ ΠΑΡΑΚΑΛΩ.



ΚΑΙ Ο,ΤΙ ΕΥΝΕΒΗ ΣΗΜΕΡΑ ΘΑ ΤΟ ΚΡΑΤΗΣΕΙΣ ΚΡΥΦΟ

ΑΛΛΙΩΣ ΘΑ ΜΕ ΑΝΑΓΚΑΣΕΙΣ ΝΑ ΣΕ ΤΙΜΩΡΗΣΩ ΤΟΣΟ ΕΚΑΗΡΑ, ΠΟΥ ΟΠΟΙΟΣ ΜΑΘΑΙΝΕΙ ΤΙ ΕΠΑΘΕΣ ΘΑ ΡΙΤΑΕΙ ΟΣ ΤΟ ΜΕΛΟΥΣΑ!



ΧΑΣΟΥ ΤΩΡΑ!



Ο ΠΑΤΕΡΑΣ ΣΟΥ ΜΕ ΔΙΩΧΝΕΙ.



ΣΕ ΤΕΛΕΙΕΡΕ ΜΕΡΕΣ ΑΒΕΙ, ΝΑ ΕΧΩ #ΥΤΕΙ ΑΠ' ΤΗΝ ΑΘΗΝΑ

ΑΛΛΗΣ ΘΑ ΜΕ ΕΚΤΕΛΕΣΕΙ



ΕΡΩΤΟΚΡΙΤΕ, ΚΟΙΤΑ ΜΕ.



ΦΕΥΓΟ ΓΙΑ ΠΑΝΤΑ. ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΙ ΕΣΥ ΘΑ ΜΕ ΒΕΒΑΙΩΣΕΙΣ.

ΘΑ ΠΑΝΤΡΕΥΤΗΙΣ ΚΑΠΟΙΟΝ ΠΟΥ ΘΑ ΜΙΑΛΕΣΟΥΝ ΟΙ ΛΗΚΟΙ ΣΟΥ.

ΑΔΕΜΟΝΟ ΣΕ ΜΕΝΑ ΠΟΥ ΤΟΣΟ ΣΕ ΑΓΑΠΗΣΑΙ ΚΑΙ ΟΥΤΕ ΤΟ ΝΕΜΙ ΣΟΥ ΔΕΝ ΚΑΤΑΦΕΡΑΝ' ΑΥΤΗΣ.



ΜΙΑ ΧΑΡΗ ΜΟΝΟ ΣΟΥ ΖΗΤΩ.

ΕΡΩΤΟΚΡΙΤΕ ΕΓΩ...

ΤΗ ΜΕΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΠΑΝΤΡΕΥΤΗΙΣ, ΝΑ ΚΛΑΨΕΙΣ ΚΑΙ ΝΑ ΠΙΣΤΕΥΣΕΙΣ ΟΤΙ ΔΟΥΣΤΑΘΑ, ΕΡΩΤΟΚΡΙΤΕ, ΤΑ ΒΕΒΑΙΑ. ΤΙΠΟΤΑ ΠΙΣΤΑ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΜΕΙΝΕΙ!

ΜΙΑ #ΟΡΑ ΟΤΟ ΤΟΣΟ ΝΑ ΚΟΙΤΑΞΕΙΣ ΤΗ ΖΩΓΡΑΦΙΑ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΜΟΥ ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΜΒΑΛΩΙ ΟΤΙ ΑΠ' ΤΗΝ ΑΓΑΠΗ ΜΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝΑ ΜΕ ΕΣΟΦΙΛΑΝ.

ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΤΑ ΒΛΕΠΕΙΣ ΚΑΙ ΝΑ ΤΥΡΑΝΝΕΥΕΣΑΙ ΜΕ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΤΕΛΕΙΩΜΕΝΑ.

ΚΙ ΟΤΑΝ ΝΑΘΕΙΣ ΠΟΛΥ ΠΕΘΑΝΑ, ΚΑΛΥΕ ΚΑΙ ΚΑΥΕ ΟΤΙ ΛΗΚΟ ΜΟΥ ΕΧΕΙΣ.





III. Εργασίες των μαθητών στο πρόγραμμα Pixton

Ερωτόκριτος-εργασία παιδιών

από τον/την goukat

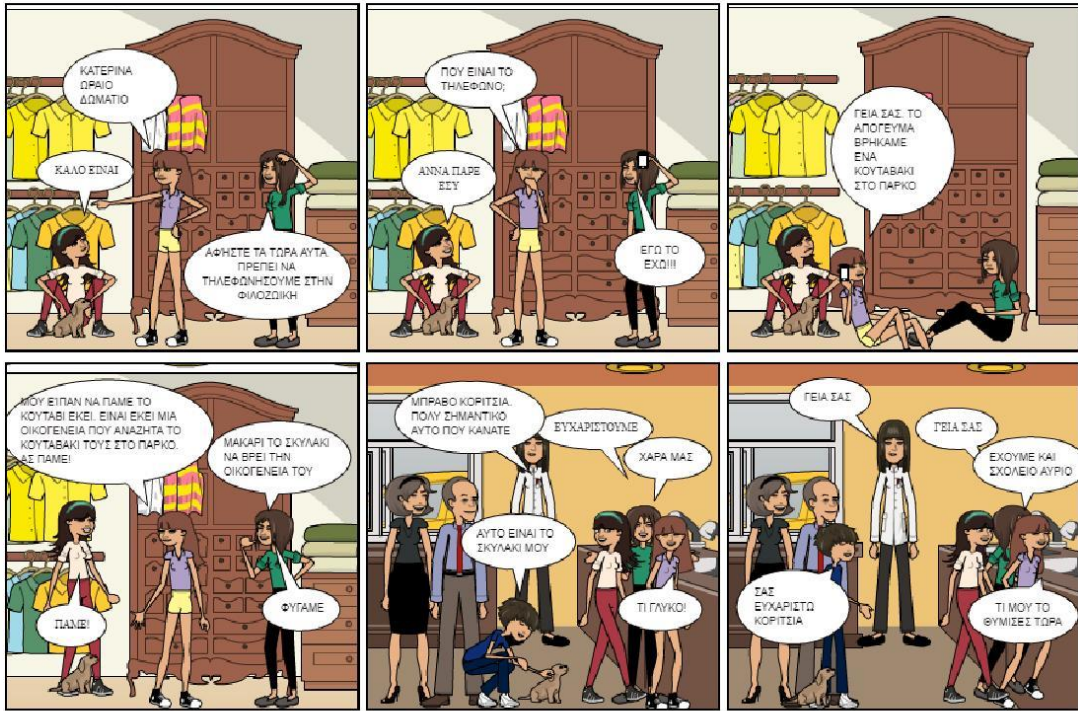




Μια μέρα στο πάρκο...

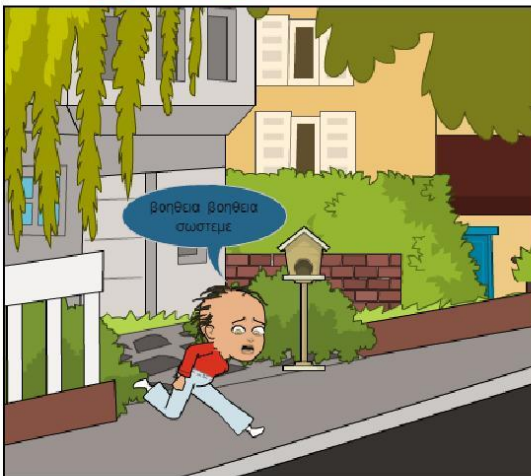
από τον/την goukat

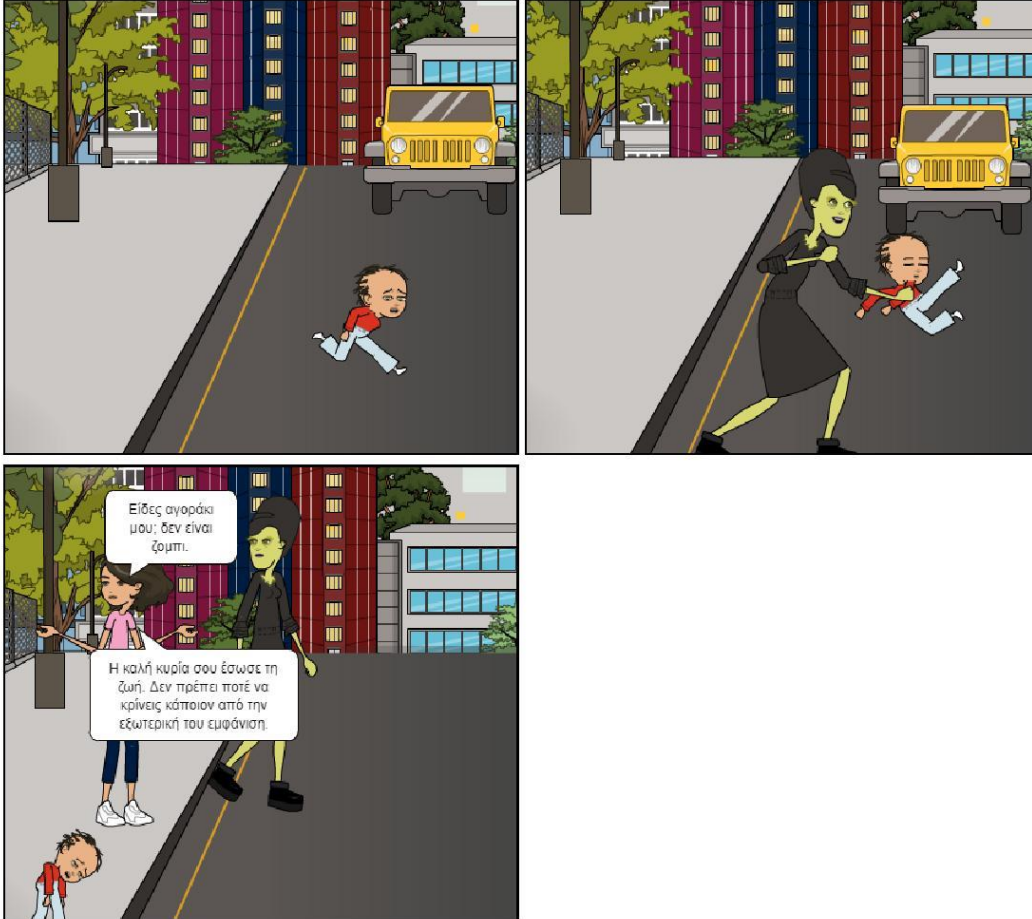




Στο δρόμο

από τον/την goukat





1

¹ Οι εργασίες των παιδιών παρατίθενται ακριβώς, όπως τις έκαναν τα ίδια τα παιδιά χωρίς να διορθώσουμε λάθη, που, ενδεχομένως, έχουν κάνει.

IV. Έγγραφο για το σχολείο.



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Π.Μ.Σ. Επιστήμες της Αγωγής- Εκπαίδευση με χρήση Νέων Τεχνολογιών

Χριστοδουλίδου Λουΐζα
Επίκουρη Καθηγήτρια
Νεοελληνικής Λογοτεχνίας;
Νεοελληνικής Λογοτεχνίας της Κύπρου
ΠΤΔΕ, christod@rhodes.aegean.gr

Προς:
τη Διεύθυνση Σχολικών
Μονάδων Α/θμιας
Εκπαίδευσης

Αγαπητοί και αγαπητές συνάδελφοι, καλημέρα σας.
Βεβαίωνα ότι η κ. Αικατερίνη Γουγουλάκη, φοιτήτρια του μεταπτυχιακού προγράμματος σπουδών *Επιστήμες της Αγωγής- Εκπαίδευση με χρήση Νέων Τεχνολογιών* του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Αιγαίου, με αρ. μητρώου 413/2016006, εκπονεί, με τη δική μου επίβλεψη, διπλωματική εργασία, με τίτλο: «Η ψηφιοποίηση του *graphic novel Ερωτόκριτος* και η αξιοποίησή του στη διδασκαλία της λογοτεχνίας».

Εκτός από τη βιβλιογραφική επισκόπηση, στην οποία πρέπει να προβεί η φοιτήτρια, για τη διαμόρφωση του θεωρητικού πλαισίου της εργασίας, είναι επιτακτική ανάγκη να δημιουργήσει, στο πλαίσιο της καλλιέργειας της φιλαναγνωσίας, ψηφιακές αφηγήσεις μέσα από εκπαιδευτική παρέμβαση-εκπαιδευτικό σενάριο, με τη συμμετοχή μαθητών/τριών της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, σε σχολείο της αρμοδιότητάς σας. Ως εκ τούτου, κρίνεται απαραίτητο να εργαστεί εντός της τάξης και συγκεκριμένα στο 3^ο δημοτικό σχολείο Νέας Ιωνίας, ώστε να πραγματοποιήσει συγκεκριμένες εκπαιδευτικές παρεμβάσεις. Βασικός στόχος είναι η διερεύνηση της απήχησης και της αποτελεσματικότητας της ψηφιακής αφήγησης, μέσω ποιοτικής έρευνας, με συνδυασμό εργαλείων (ελεύθερη παρατήρηση, τήρηση ημερολογίου, ημιδομημένη συνέντευξη). Τα δεδομένα θα συγκεντρωθούν με τη χρήση πολλαπλών εργαλείων, όπως παρατήρηση, ερωτηματολόγια και συνεντεύξεις. Στο τέλος, θα πραγματοποιηθεί ανάλυση των δεδομένων για την εξαγωγή συμπερασμάτων.

Παραθέτω ενδεικτικά ερευνητικά ερωτήματα:

Πώς οι μαθητές/μαθήτριες αντιλαμβάνονται την ψηφιακή αφήγηση και το ψηφιακό κόμικς/γκράφικ νόβελ;

Έχει απήχηση σε αυτούς/ αυτές;

Εξοικειώθηκαν εύκολα οι μαθητές/μαθήτριες με τη διασκευή του λογοτεχνικού έργου;

Ανταποκρίνονται θετικά στη δημιουργία του ψηφιακού υλικού;

Ποιες είναι οι στάσεις/ απόψεις των μαθητών/μαθητριών αναφορικά με τη χρήση και τη χρησιμότητα νέων τεχνολογιών στο μάθημα της λογοτεχνίας;

Μπορεί ένα εργαλείο/λογισμικό ψηφιοποίησης να βελτιώσει και να ανανεώσει τη διδασκαλία της λογοτεχνίας;

Τα αποτελέσματα είναι τα προσδοκώμενα;

Σας παρακαλώ θερμά να επιτρέψετε στην κ. Αικατερίνη Γουγουλάκη να πραγματοποιήσει εκπαιδευτικές παρεμβάσεις, διάρκειας 8 έως 10 διδακτικών ωρών, λαμβάνοντας υπόψη ότι η σύγχρονη εκπαιδευτική διδασκαλία και έρευνα στην Ελλάδα και το εξωτερικό θέτει στην πρώτη γραμμή του ενδιαφέροντος την εισαγωγή των Νέων Τεχνολογιών στο σχολικό πλαίσιο. Παραμένω στην διάθεσή σας για οποιαδήποτε διευκρίνιση.

Με εκτίμηση και θερμές ευχαριστίες

Λουΐζα Χριστοδουλίδου
Επίκουρη Καθηγήτρια Π.Τ.Δ.Ε. Πανεπιστημίου Αιγαίου

Ρόδος, 23 Μαρτίου 2018