



**Από τα Κόμικς στην Ψηφιακή Αφήγηση: Μια Πιλοτική
Εφαρμογή στην Οδύσσεια και στην Ιλιάδα του Ομήρου
ΟΜΑΔΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ**

Αλεξάνδρα Κολοβού, Φιλολόγος, (ΠΕ02)

alexkol@sch.gr

ΣΧΟΛΕΙΟ

Γυμνάσιο Δρεπάνου Αργολίδας



Ναύπλιο, 7 Σεπτεμβρίου 2018

1.Συνοπτική περιγραφή της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

Τα κόμικς και η ψηφιακή αφήγηση αποτελούν ισχυρά εκπαιδευτικά εργαλεία που συμβάλλουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα. Σύμφωνα με τα προγράμματα σπουδών του Π.Ι. ένας από τους βασικούς στόχους της εκπαιδευτικής διαδικασίας θα πρέπει να είναι η ανάδειξη και αξιοποίηση των ιδιαίτερων δεξιοτήτων και των ενδιαφερόντων των μαθητών. Ο εντοπισμός ενός μαθητή με ιδιαίτερη κλίση στην ζωγραφική οδήγησε στον σχεδιασμό και στην υλοποίηση μιας δραστηριότητας με στόχο αφενός την ανάδειξη και καλλιέργεια του ταλέντου του μαθητή και αφετέρου την παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού που θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως “εργαλείο” για τη μελλοντική διδασκαλία του μαθήματος.

Η δραστηριότητα υλοποιήθηκε κατά τα σχολικά έτη 2012-2014 και είχε ως στόχο την παραγωγή ψηφιακών ιστοριών σε μορφή βίντεο στην Οδύσσεια και την Ιλιάδα του Ομήρου, με τη χρήση του λογισμικού Movie Maker. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα συμφωνεί με το βασικό στόχο της διδασκαλίας του μαθήματος που είναι η ενεργητική, δημιουργική συμμετοχή των μαθητών στη διδακτική διαδικασία. Διαθεματικά συνδέεται με το μάθημα των εικαστικών, της νεοελληνικής γλώσσας και της πληροφορικής. Το τελικό προϊόν αναρτήθηκε στην ιστοσελίδα του σχολείου, παρουσιάστηκε στην ολομέλεια της τάξης και αποτιμήθηκε θετικά από τους μαθητές με τη χρήση ερωτηματολογίου. Τα συμπεράσματα από την εφαρμογή επιβεβαιώνουν την ανάγκη υιοθέτησης βιωματικών μεθόδων διδασκαλίας του μαθήματος που προσελκύουν το ενδιαφέρον των μαθητών και τους μετατρέπουν από παθητικούς δέκτες σε πρωταγωνιστές.

2. Σχεδιασμός της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

2.1 Στοιχεία σχεδιασμού

Η συγκεκριμένη δραστηριότητα έχει ως στόχο την παραγωγή ψηφιακού υλικού από τους ίδιους τους μαθητές το οποίο θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο για τη μελλοντική διδασκαλία της Οδύσσειας και της Ιλιάδας. Οι μαθητές από απλοί αναγνώστες του ομηρικού κειμένου αναλαμβάνοντας συγκεκριμένους ρόλους (σχεδιασμός σκίτσων, διασκευή κειμένου, μουσική επένδυση, ηχογράφηση διαλόγων, τεχνική επεξεργασία) δημιουργούν ένα δικό τους πολυτροπικό κείμενο που απηχεί το βαθμό στον οποίο έχουν κατανοήσει τον Όμηρο.

2.2 Διδακτικοί στόχοι

Στόχοι σχετικοί με το γνωστικό αντικείμενο:

Η κατανόηση του ομηρικού κειμένου από τους μαθητές και η ικανότητα αναπαραγωγής του σε άλλη μορφή που συνδυάζει ήχο και εικόνα.

Στόχοι σχετικοί με τη χρήση της τεχνολογίας:

Ανάπτυξη ψηφιακού γραμματισμού: οι μαθητές εξοικειώνονται με τη χρήση ποικίλων τεχνολογικών εργαλείων όπως οι υπολογιστές, οι ψηφιακές κάμερες, οι σαρωτές τα μικρόφωνα, τα λογισμικά σύνθεσης ψηφιακών αφηγήσεων.(Audacity, Movie Maker).

Στόχοι σχετικοί με τις κοινωνικές δεξιότητες:

1. Η ανάδειξη και αξιοποίηση των ιδιαίτερων δεξιοτήτων και ενδιαφερόντων των μαθητών, κάτι που αποτελεί κεντρικό στόχο της εκπαιδευτικής διαδικασίας σύμφωνα με τα αναλυτικά προγράμματα σπουδών.
2. Η καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, της δημιουργικότητας, της καινοτομίας, της συνεργασίας, της αυτενέργειας, της ενεργητικής συμμετοχής των μαθητών σε αυθεντικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.

3. Πραγματοποίηση της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

3.1 Περιβάλλον – πλαίσιο

Η δραστηριότητα υλοποιήθηκε για πρώτη φορά στο πλαίσιο της διδασκαλίας της Οδύσσειας στην Α΄ Γυμνασίου με την παραγωγή τεσσάρων ψηφιακών αφηγήσεων και συνεχίστηκε και την επόμενη σχολική χρονιά με την παραγωγή δύο νέων ψηφιακών αφηγήσεων. Υπήρξε συνεργασία με την καθηγήτρια καλλιτεχνικών του σχολείου η οποία υπέδειξε το μαθητή με ιδιαίτερο ταλέντο ζωγραφική, ο οποίος ανέλαβε το σχεδιασμό των σκίτσων αλλά και με τον καθηγητή πληροφορικής που βοήθησε τους μαθητές στο να εξοικειωθούν με τα προγράμματα επεξεργασίας ήχου (Audacity) και εικόνας (Movie Maker).

3.2 Ηλικιακή ομάδα

Η δραστηριότητα υλοποιήθηκε για πρώτη φορά τη σχολική χρονιά 2012-2013 στο πλαίσιο της διδασκαλίας του μαθήματος της Οδύσσειας στην Α Γυμνασίου και συνεχίστηκε και την επόμενη σχολική χρονιά στο πλαίσιο της διδασκαλίας της Ιλιάδας στη Β Γυμνασίου. Εκτός από το μαθητή με ιδιαίτερη κλίση στη ζωγραφική που ανέλαβε να σχεδιάσει τα σκίτσα και να

καταγράψει τους διαλόγους, στην ενσάρκωση των ρόλων συμμετείχαν αγόρια και κορίτσια ανάλογα με τους ήρωες που απαιτούσε κάθε φορά η σκηνή. Στην επεξεργασία του κειμένου συμμετείχαν μαθητές που ήταν εξοικειωμένοι με το περιβάλλον του Audacity και του Movie Maker σε συνεργασία με τον καθηγητή πληροφορικής του σχολείου.

3.3 Πρότερες γνώσεις και διάρκεια εφαρμογής

Για την υλοποίηση της δραστηριότητας βασικές προϋποθέσεις είναι η κατανόηση του ομηρικού κειμένου (γεγονότα, ήθος ηρώων, αξίες ομηρικού κόσμου) και η εξοικείωση των μαθητών με τα εργαλεία παραγωγής ψηφιακών αφηγήσεων (Audacity, Movie Maker).

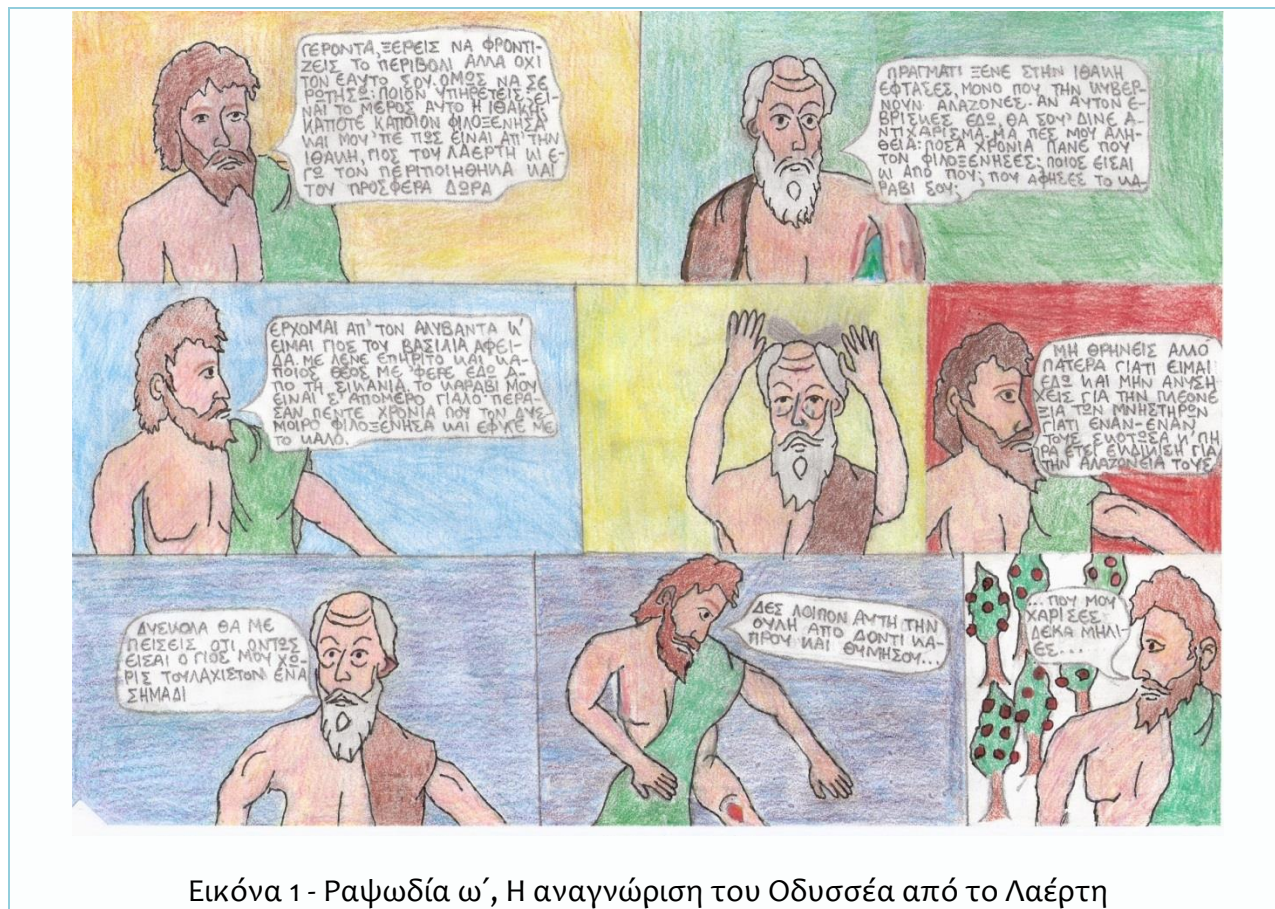
Η δραστηριότητα υλοποιήθηκε καθόλη τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς σε συνεργασία με τους καθηγητές καλλιτεχνικών και πληροφορικής.

3.4 Αναλυτική περιγραφή της πραγματοποίησης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

Η υλοποίηση της δραστηριότητας ξεκίνησε τη σχολική χρονιά 2012-2013 στο πλαίσιο του μαθήματος της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας, τη διδασκαλία του οποίου είχα αναλάβει. Ο μαθητής με ιδιαίτερη κλίση στη ζωγραφική ανέλαβε να φιλοτεχνήσει μια δική του διασκευή των διαλόγων του κειμένου της Οδύσσειας σε αποσπάσματα από τις ραψωδίες που τον είχαν εντυπωσιάσει, αφού είχε προηγηθεί η διδασκαλία τους στην τάξη. Μετά τη διόρθωση των κειμένων ο μαθητής σε συνεργασία με την καθηγήτρια Καλλιτεχνικών σχεδίασε τα σκίτσα των ηρώων και του φόντου των σκηνών με βάση το κείμενο του σχολικού βιβλίου και το εικονογραφικό υλικό που το πλαισιώνει. Στη συνέχεια επιλέχτηκαν οι μαθητές που θα ενσάρκωναν τους ήρωες της σκηνής. Αφού μελέτησαν τους ρόλους για να

αναδείξουν το ήθος και τα συναισθήματα των ηρώων, έγινε καταγραφή της φωνής τους στο εργαστήριο πληροφορικής με το πρόγραμμα Audacity με την υποστήριξη του εκπαιδευτικού πληροφορικής. Η τελική δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης έγινε με το πρόγραμμα Movie Maker. Τα σκίτσα με τους διαλόγους σκαναρίστηκαν, προστέθηκε σε κάθε καρέ η φωνή των παιδιών και ορισμένα ηχητικά και οπτικά εφέ (ο ήχος λύρας που παίζει ο Φήμιος στην α ραψωδία της Οδύσσειας, ο κεραυνός, η βροχή και ο αέρας στη ραψωδία ε στη σκηνή που ο Οδυσσεάς παλεύει με τα κύματα πάνω σε μια σανίδα, η μεταμόρφωση του Οδυσσεά από τη θεά Αθηνά στη ραψωδία π) κατόπιν υπόδειξης των παιδιών για να κάνουμε την ιστορία πιο συναρπαστική. Σαν τελευταία πινελιά προστέθηκε μουσική την οποία τοποθετήσαμε στο επίπεδο του ήχου κάτω από το επίπεδο της αφήγησης. Επειδή θέλαμε το τραγούδι για "χαλί" στο βίντεό μας του χαμηλώσαμε την ένταση σε db για να ακούγεται στο παρασκήνιο της ιστορίας μας.

Η δραστηριότητα συνεχίστηκε και τη σχολική χρονιά 2013-2014 στη διδασκαλία της Ιλιάδας με τη δημιουργία δύο νέων ψηφιακών αφηγήσεων. Η πρώτη είναι μια διασκευή σκηνών από τη ραψωδία Α για τη δημιουργία της οποίας οι μαθητές εργάστηκαν όπως στην Οδύσεια. Στην τελευταία ψηφιακή αφήγηση οι μαθητές, αφού είχε ολοκληρωθεί η διδασκαλία όλης της Ιλιάδας, επιχείρησαν να «συνεχίσουν» το Ομηρικό έπος, στηριζόμενοι στις πληροφορίες που αναζήτησαν στο διαδίκτυο για το περιεχόμενο της Αιθιοπίδας (χαμένο έπος της αρχαίας ελληνικής λογοτεχνίας, μέρος του τρωικού κύκλου), η ιστορία της οποίας ακολουθεί χρονολογικά αυτή της ομηρικής Ιλιάδας. Το αποτέλεσμα έδειξε ότι οι μαθητές αυτενεργώντας είχαν κατανοήσει και εφαρμόσει στοιχεία της ομηρικής λεξικογραμματικής, αφηγηματικές τεχνικές (προοικονομία, πύκνωση), ύφος, εκφραστικά σχήματα, πολιτιστικές αξίες (υστεροφημία, προσφορά τιμών στο νεκρό).



Εικόνα 1 - Ραψωδία ω΄, Η αναγνώριση του Οδυσσέα από το Λαέρτη

4. Στοιχεία τεκμηρίωσης και επέκτασης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

4.1 Αποτελέσματα - Αντίκτυπος

Η συγκεκριμένη δραστηριότητα συμφωνεί με το βασικό στόχο της διδασκαλίας του μαθήματος που είναι η ενεργητική, δημιουργική συμμετοχή των μαθητών στη διδακτική διαδικασία. Διαθεματικά συνδέεται με το μάθημα των Εικαστικών, της Νεοελληνικής Γλώσσας και της Πληροφορικής. Τα τελικά προϊόντα αναρτήθηκαν στο YouTube (http://www.youtube.com/channel/UCaiSNTM3n_4SSaguYeZGLeg), ενσωματώθηκαν στην ιστοσελίδα του σχολείου ([v2.0](http://gym-</p>
</div>
<div data-bbox=)

drepan.arg.sch.gr), παρουσιάστηκαν στην ολομέλεια της τάξης και αποτιμήθηκαν θετικά από τους μαθητές.

Η προβολή των ψηφιακών αφηγήσεων προκάλεσε συναισθήματα χαράς, ενθουσιασμού και περηφάνιας στους μαθητές που είχαν εμπλακεί στη δημιουργία τους.(Sadik,2008).Μαθητές με χαμηλή επίδοση στο μάθημα δήλωσαν ότι οι ψηφιακές αφηγήσεις τούς βοήθησαν να καταλάβουν καλύτερα τις συγκεκριμένες ενότητες, ιδιαίτερα στην Ιλιάδα όπου η αρχαϊκή γλώσσα σε συνδυασμό με την έμμετρη μετάφραση δυσκολεύει αρκετούς μαθητές στην κατανόηση του κειμένου. Έτσι επιβεβαιώνονται οι απόψεις των ερευνητών για το διαμεσολαβητικό ρόλο των κόμικς στην εκπαίδευση.(Yang, 2003). Επίσης εκδήλωσαν ενδιαφέρον για συμμετοχή σε μελλοντικές δημιουργίες ψηφιακών ιστοριών γεγονός που καταδεικνύει ότι η εν λόγω δραστηριότητα συντελεί στην αύξηση του ενδιαφέροντος των παιδιών για το μάθημα.(van Gils, F,2005). Ο μαθητής που ανέλαβε το σχεδιασμό των σκίτσων και των ηρώων κέρδισε την εκτίμηση και τον θαυμασμό των συμμαθητών του, ενώ η τεχνική του, σύμφωνα με την καθηγήτρια Καλλιτεχνικών, βελτιώθηκε, καθώς το σχέδιό του έγινε πιο δυνατό, πιο αποφασιστικό, πιο καθαρό. Η σύγκριση μεταξύ των πρώτων και των τελευταίων σκίτσων του μαθητή είναι αποκαλυπτική: τα χρώματα είναι πιο έντονα, οι μορφές πιο καθαρές, τα περιγράμματα σχεδιασμένα με πιο σταθερό χέρι (Εικόνα 2).



Εικόνα 2 – Σύγκριση πρώτων και τελευταίων σκίτσων

4.2 Απρόσμενα γεγονότα

Δυσκολίες υπήρξαν στην επιλογή της κατάλληλης μουσικής ως υπόβαθρου στην αφήγηση καθώς τα πνευματικά δικαιώματα περιορίζουν τις πιθανές επιλογές. Έτσι οι μαθητές ενώ στην πρώτη ιστορία είχαν επιλέξει ως μουσική επένδυση το soundtrack γνωστής ταινίας, όταν αυτή ανέβηκε στο you tube διαπίστωσαν ότι αυτή θα διαγραφόταν λόγω μη νόμιμης χρήσης του μουσικού κομματιού. Οι εκπαιδευτικοί κατέβαλαν προσπάθεια ώστε οι μαθητές να κατανοήσουν την έννοια της πνευματικής ιδιοκτησίας και του σεβασμού της. Έτσι στη συνέχεια αναζήτησαν στο διαδίκτυο ελεύθερη μουσική, ενώ πρότειναν τη σύνθεση δικής τους μελωδίας σε μελλοντικές εργασίες. Επίσης οι μαθητές δυσκολεύτηκαν στη χρήση του προγράμματος Movie Maker κυρίως στο ταίριασμα του ήχου με τις εικόνες γεγονός που καταδεικνύει την ανάγκη για καλύτερη εξοικείωσή τους με το λογισμικό στο μέλλον σε συνεργασία με τον καθηγητή πληροφορικής. Δυσκολίες υπήρξαν και στην καταγραφή της φωνής των μαθητών που υποδύονταν τους ρόλους λόγω της έλλειψης ειδικών μικροφώνων, της παρεμβολής εξωτερικών ήχων αλλά και του σχετικού άγχους των μαθητών. Οι δυσκολίες αυτές ξεπεράστηκαν με την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού και του καθηγητή πληροφορικής. Οι μαθητές κατέγραψαν αρκετές φορές τη φωνή τους μέχρι να φτάσουν στο επιθυμητό

αποτέλεσμα. Έτσι τους δόθηκε η δυνατότητα να εξοικειωθούν με τη χρήση του μικροφώνου, να εντοπίσουν τα λάθη τους κατά την ηχογράφηση (π.χ. πολύ υψηλή ή πολύ χαμηλή ένταση, γρήγορος ή αργός ρυθμός αφήγησης, χρήση λέξεων που δεν υπήρχαν στο κείμενο), να γνωρίσουν καλύτερα τη φωνή τους και να βελτιώσουν την άρθρωσή το

4.3 Αξιοποίηση, γενίκευση, επεκτασιμότητα

Τα συμπεράσματα από την εφαρμογή επιβεβαιώνουν την ανάγκη υιοθέτησης βιωματικών μεθόδων διδασκαλίας του μαθήματος που προσελκύουν το ενδιαφέρον των μαθητών και τους μετατρέπουν από παθητικούς δέκτες σε πρωταγωνιστές. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα έδωσε τη δυνατότητα στους μαθητές να αναδείξουν τα ταλέντα τους, να καλλιεργήσουν τη φαντασία, τη δημιουργικότητα, την αφαιρετική σκέψη, την πρωτοτυπία, την αυτενέργεια, να αποκτήσουν δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού. Παράλληλα λειτούργησε ως αφορμή για την υλοποίηση μιας ανάλογης δραστηριότητας τη σχολική χρονιά 2013-2014 στο πλαίσιο της διδασκαλίας του μαθήματος της Νεοελληνικής Γραμματείας της Α΄ Γυμνασίου. Οι μαθητές αφού διδάχτηκαν το λαϊκό παραμύθι «Το πιο γλυκό ψωμί», εμπνεύστηκαν και έγραψαν δύο δικά τους παραμύθια τα οποία εικονογραφήθηκαν από άλλη ομάδα μαθητών και αναρτήθηκαν στην ιστοσελίδα του σχολείου με τη μορφή e-book.

Ως προτάσεις για το μέλλον θα μπορούσαν να αναφερθούν τα εξής: α. η συνέχιση της συγκεκριμένης δραστηριότητας με την εμπλοκή μεγαλύτερου αριθμού μαθητών στη συγγραφή των διαλόγων, στην εικονογράφηση, στην τεχνική επεξεργασία των ταινιών στο πλαίσιο της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας. β. η δημοσίευση του τελικού προϊόντος σε ένα πιο συνεργατικό Web-2 εργαλείο όπως το ιστολόγιο του ΠΣΔ, καθώς οι μαθητές έχοντας δικό τους λογαριασμό μπορούν να αναρτούν σχόλια γεγονός που καθιστά πιο άμεση την ανατροφοδότηση και τον αναστοχασμό της εκπαιδευτικής διαδικασίας. γ. η εξοικείωση των παιδιών στη χρήση εργαλείων δημιουργίας ψηφιακών κόμικς όπως το Toondoo, Pixton, ComicStripCreator. Τα εργαλεία

αυτά δίνουν τη δυνατότητα εμπλοκής μαθητών χωρίς ιδιαίτερες δεξιότητες στη ζωγραφική (κατασκευή avatar). Η συνεργασία με τον καθηγητή πληροφορικής κρίνεται απαραίτητη. δ. η δημιουργία πολλαπλών αφηγήσεων για την ίδια σκηνή, η ομαδοποίηση αυτών και η δημιουργία μιας υπερμεσικής αφήγησης με πολλά βίντεο, πολλές φωνές μαθητών όπου ο μαθητής θα έχει τη δυνατότητα να επιλέγει αυτός τη συνέχεια της ιστορίας. ε. η δημιουργία γεφυρών-προοργανωτών (advanced organizer) στις ραψωδίες που διδάσκονται από περίληψη έτσι ώστε οι μαθητές να έχουν μια πιο ολοκληρωμένη και ζωντανή εικόνα όλου του έργου.

5. Πρόσθετο υλικό που αξιοποιήθηκε

Βιβλιογραφία

Ομηρικά έπη-Οδύσσεια Α΄ Γυμνασίου

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-A115/461/3014,12200/>

Ομηρικά έπη-Ιλιάδα Β΄ Γυμνασίου

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-B108/208/1441,4841/>

Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. Educational technology research and development, 56(4), 487-506.

van Gils, F. (2005). Potential applications of digital storytelling in education. In 3rd twente student conference on IT.

Yang, G. (2003). Comics in Education. Ανακτήθηκε από <http://www.geneyang.com/comicsedu/>

ΑΠΣ (2003) Αναλυτικό πρόγραμμα Σπουδών. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ανακτήθηκε από <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>



ΔΕΠΠΣ (2003) Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ανακτήθηκε από <http://www.pischools.gr/programs/depps>

Λογισμικά Movie Maker ,Audacity.