

Ευστάθιος Ντούκας

ΘΕΜΑ: «Η τεχνολογία μέσα από τα κόμικς» (Δ΄ τάξη Δημοτικού Σχολείου – ηλικία: 10)



ΓΙΑΤΙ ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ;

Η εικόνα προκαλεί ένα πολύ δυνατό αισθητικό ερέθισμα και είναι γενικά ευκολοδιάβαστη (όχι πάντα όμως) και εύπεπτη. Τα κόμικς που βασίζονται κυρίως στην εικόνα είναι ένα πολιτιστικό προϊόν της κοινωνίας που συμπυκνώνει και προωθεί μια συγκεκριμένη μορφή λόγου και έκφρασης, η οποία στηρίζεται πρωταρχικά στην εικόνα και δευτερεύοντα στο λόγο. Τα κόμικς είναι απόλαυση, ένα ψυχαγωγικό ανάγνωσμα που το διαβάζεις για να ξεκουραστείς πνευματικά, να διασκεδάσεις, να γελάσεις.

Απλώνεται σε όλα τα αφηγηματικά είδη: περιπέτεια, φανταστικό, αστυνομικό, πολεμικό, σάτιρα κλπ. και απευθύνεται σε όλες τις κατηγορίες του αναγνωστικού κοινού. Είναι ένα μέσο που σε κάνει να ξεχνάς την πεζή πραγματικότητα και σε μεταφέρει σε άλλους κόσμους του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος.

Από την άλλη μεριά όμως δεν υπάρχει τίποτα που να εγγυάται την αξία χρήσης ενός κόμικ για τον αγοραστή και το κατά πόσο ανταποκρίνεται σε αυτό που πραγματικά επιζητεί (πέρα από την απλή ψυχαγωγία).

Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δοθεί στην καταλληλότητα των κόμικς για τις νεαρές ηλικίες, καθώς τα παιδιά συνήθως και πιο εύκολα ταυτίζονται με τον ήρωα και μιμούμενοι τις ενέργειές του, αρκετές φορές ελλοχεύουν κίνδυνοι (σωματικοί και πνευματικοί).

Επιλέξαμε το βιβλίο κόμικς «Τεχνολογία» του Πανεπιστημίου Αθηνών για τη συγκεκριμένη διδασκαλία μας, τόσο ως προς τη διδακτική αξία των κόμικς, όσο και για την εξοικείωση με όρους της τεχνολογίας.

ΠΕΔΙΟ ΔΡΑΣΗΣ

Στην ενότητα αυτή επιδιώκεται η εξοικείωση των μαθητών με τις επικοινωνιακές και γλωσσικές πρακτικές που σχετίζονται με τα κόμικς. Ειδικότερα επιδιώκεται η κατανόηση και αποτελεσματική χρήση αυθεντικών κειμένων, όπως:

- περιοδικά κόμικς
- γελοιογραφίες σε εφημερίδες
- ιστορίες σε εφημερίδες τύπου κόμικς
- οδηγίες προς καταναλωτές (ΟΑΣΠ, ΔΕΗ, ΟΤΕ κλπ.) με μορφή κόμικς

1. ΣΥΖΗΤΩ ΤΗΝ ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΜΟΥ

Συζητάμε στην ομάδα γενικά για τα κόμικς και την καθημερινή μας εμπειρία.

Συζητάμε σε ποια σημεία της αγοράς βλέπουμε πιο συχνά κόμικς.

Καταγράφουμε ποια είδη κόμικς γνωρίζουμε.

Φέρτε αποκόμματα από έντυπα κόμικς.

2. ΠΑΡΑΤΗΡΩ ΚΑΙ ΣΥΓΚΡΙΝΩ

Παρατηρούμε την πρώτη σελίδα του αυθεντικού υλικού και αναλύουμε τον τρόπο οργάνωσης του κειμένου:

- το γενικό σχεδιασμό των σελίδων: χρώματα, γραμμές, πλαίσια, «συννεφάκια» για τους διαλόγους
- το μέγεθος και τη μορφή της γραμματοσειράς
- τα σημεία αφήγησης
- τις εικόνες και την αποτύπωση των συναισθημάτων των ηρώων
- την οριζόντια και κάθετη ταξινόμηση των εικόνων

Διατυπώνουμε υποθέσεις για τους λόγους χρήσης των στοιχείων αυτών και τις πληροφορίες που παρέχουν.

- Πώς καταλαβαίνουμε ότι υπάρχει αφήγηση;
- Πώς εναλλάσσεται ο διάλογος και πώς κατανοούμε ποιος μιλάει κάθε φορά;
- Πώς εκφράζονται τα συναισθήματα;

Τι είναι τα κόμικς;

Γιατί διαβάζονται πιο εύκολα από τα απλά κείμενα;

Πού συναντάμε κόμικς; (περίπτερα)

Αγοράζετε περιοδικά κόμικς; Αν ναι, ποια προτιμάτε; (Λούκι Λουκ, Αστερίξ, Μίκι Μάους)

Έχετε παρατηρήσει τις οδηγίες για την προφύλαξη σε περίπτωση σεισμού; Τα έντυπα της ΔΕΗ για τους κινδύνους από το ηλεκτρικό ρεύμα;

Η αφήγηση είναι σε ορθογώνιο πλαίσιο, στο πάνω μέρος και δεν έχει βελάκι υποδήλωσης ομιλητή. Τα συναισθήματα εκφράζονται κυρίως με μορφασμούς.

Παρατηρούμε ανάλογα κείμενα που υπάρχουν στη διάθεσή μας (αποκόμματα από τον Λούκι Λουκ, τον Αστερίξ, τον Τεν Τεν, τον Ποπάι και τον Σούπερμαν).



Τεχνολογία



Αστερίξ



Λούκι Λουκ



Τεν Τεν



Ποπάι



Σούπερμαν

Συγκρίνουμε τον τρόπο οργάνωσης των κειμένων αυτών σε σχέση με το αρχικό μας κείμενο.

Εντοπίζουμε τις ομοιότητες και διαφορές του τρόπου οργάνωσης των σελίδων (διαφορές στη χρήση χρωμάτων, πλαισίων, γραμματοσειράς κλπ.).

Διατυπώνουμε υποθέσεις για τους λόγους του διαφορετικού σχεδιασμού και επιλέγουμε τον πιο λειτουργικό (εάν το ύφος του κειμένου είναι χιουμοριστικό, ψυχαγωγικό, ενημερωτικό, τι θέλει να τονίσει ο συγγραφέας).

3. ΘΕΤΩ ΣΤΟΧΟΥΣ

- Να έρθουν τα παιδιά σε επαφή με τα κόμικς έτσι ώστε να κατανοήσουν **και** τη διδακτική τους αξία.
- Να συσχετίσουν την έκφραση συναισθημάτων των προσώπων των κόμικς με τους αντίστοιχους διαλόγους.
- Να γνωρίσουν και να κατανοήσουν την αμεσότητα και ζωντάνια στον ευθύ λόγο.
- Να αποκτήσουν δεξιότητες ως προς την έκφραση μέσω του διαλόγου.
- Να διευρύνουν το λεξιλόγιό τους με λέξεις που προέρχονται από το χώρο της τεχνολογίας και να εξοικειώνονται με τη χρήση σχετικής ορολογίας.

4. ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΚΕΙΜΕΝΩΝ

Σε κάθε κείμενο που επεξεργαζόμαστε αναγνωρίζουμε τα βασικά του χαρακτηριστικά:

- Τι είδους πληροφορίες γράφονται με κεφαλαία ή μικρά γράμματα;

- Πότε αλλάζει το σχήμα ή το πλαίσιο στο «συννεφάκι» του κάθε ομιλητή; (σκέψη, μονόλογος, ψιθύρισμα, θυμός)
- Γιατί κάποιες φορές αλλάζει η σειρά των εικόνων (από οριζόντια σε κάθετη);
- Ποια επιπλέον στοιχεία παραλείπονται που ο συγγραφέας θεωρεί περιττά για την κατανόηση του κειμένου; (π.χ. έκφραση οργής χωρίς λόγια)
- Πώς αντικαθίστανται αυτά τα στοιχεία; (με το μορφασμό του προσώπου ή με σύμβολα)

5. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ (σε σχέση με τα κόμικς)

- Δίνουμε μια μικρή ιστορία με κόμικς και κενά «συννεφάκια» και καλούμε τα παιδιά να συμπληρώσουν τους διαλόγους.
- Δίνουμε μια μικρή ιστορία με διαλόγους και καλούμε τα παιδιά να ζωγραφίσουν τις κατάλληλες εικόνες, έτσι ώστε να δημιουργήσουν σχεδιαστικά το δικό τους κόμικς.
- Δίνουμε στα παιδιά ανακατεμένες εικόνες από κάποιο κόμικς και τους ζητούμε να τις ταξινομήσουν, έτσι ώστε να δημιουργηθεί μια ολοκληρωμένη και κατανοητή ιστορία.
- Δραματοποιούμε μια ιστορία κόμικς για να καταλάβουν την αξία της ζωντάνιας και αμεσότητας που υπάρχει στον ευθύ λόγο και να εξοικειωθούν με τη χρήση του.
- Να δημιουργήσουν μια δική τους ιστορία κόμικς (σκίτσα και κείμενα).
- Να δουν μια ημιτελή ιστορία κόμικς, να φανταστούν το τέλος και να το γράψουν.
- Να δημιουργήσουν ένα διαφορετικό τέλος σε μια γνωστή ιστορία κόμικς.
- Να δουν μια ιστορία κόμικς στην οποία θα λείπουν κάποιες εικόνες ή/και κείμενα και να συμπληρώσουν τα κενά της.
- Να διαβάσουν μια ιστορία σε κόμικς και να την γράψουν σε πεζό λόγο.
- Να παράγουν ποιήματα και τραγούδια από γνωστή ιστορία κόμικς. Ενδεικτικά:

Ο Ποπάι είναι ναυτάκι πάντα ήρεμο, καλό.
 Μα όταν νευριάσει, ξέρεις, τρώει πράσινο σπανάκι
 που τον κάνει δυνατό.
 Τότε αλίμονο στον Βρούτο, τον κακό, τον βλοσυρό,
 που την Όλιβ αγαπάει, μα ξεχνάει τον Ποπάι,
 πως με μια γροθιά του μόνο θα τον στείλει στο γιατρό.

- Να δημιουργήσουν ακροστιχίδα, σταυρόλεξο, κρυπτόλεξο. Ενδεικτικά:

A _ _ _ _ _ Σ

Ήταν ο Οβελίξ φίλος του Αστερίξ.

Σ _ _ _ _ _ Γ

Ήταν η παρέα του Αστερίξ. (αντίστροφα)

T _ _ _ _ _ I

«Είναι αυτοί οι Ρωμαίοι» έλεγε συχνά ο Οβελίξ.

E _ _ _ _ H

Ζούσαν σε μια παλιότερη

P _ _ _ _ _ I

Οι εχθροί του Αστερίξ ήταν οι

I _ _ _ _ _ A

Εκτός από την πλάκα, μαθαίνουμε και

Ξ _

Γράμμα... του Αστερίξ.

- Δημιουργία παζλ με ιστορία κόμικς.

6. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ (σε σχέση με την Τεχνολογία)

- Συζητάμε με τα παιδιά το λεξιλόγιο των εννοιών, όπως: μηχανή, τεχνολογία, εφεύρεση, ανακάλυψη.
- Μέσα από εικόνες δίνουμε το λεξιλόγιο παλιών και νέων μηχανών και τα παιδιά αντιστοιχίζουν λέξεις με εικόνες ή εικόνες με λέξεις.

- Γράφουν παροιμίες σχετικά με την τεχνολογία.

- ◆ Παλιά μας τέχνη κόσκινο.
- ◆ Μάθε τέχνη κι άστηνε κι όταν πεινάσεις πιάστηνε.
- ◆ Αλείφτηκε με λάδι ο τροχός, για τούτο δεν φωνάζει.
- ◆ Του κακού τεχνίτη τα εργαλεία είναι πάντα καθαρά.

- Καταγράφουν τις σκέψεις τους στην περίπτωση: Φαντάζομαι τι θα γινόταν, αν...

- ◆ Ζούσαν σ' ένα σπίτι χωρίς συσκευές
- ◆ Πώς θα γινόταν η χρήση τους, αν έμεναν στο σπίτι περισσότερα άτομα (θα μοίραζαν το χρόνο; θα ξεσπούσαν διαμάχες;)
- ◆ Ποια συσκευή θα χάριζαν και γιατί, αν έπρεπε (θα χάριζαν το ηλεκτρικό σκουπάκι, γιατί υπάρχει και ηλεκτρική σκούπα;)
- ◆ Τι επιπλέον συσκευές θα αγόραζαν, αν ξαφνικά η οικογένειά τους γινόταν πολύ πλούσια;
- ◆ Τι θα έκαναν αν μετακόμιζε η οικογένειά τους σ' ένα φανταστικό μέρος όπου οι άνθρωποι δεν θα γνώριζαν γι' αυτές; (θα τις κρατούσαν μυστικές; θα φώναζαν τους ανθρώπους αυτούς για να τις γνωρίσουν;)

- Γλωσσικά παιχνίδια: Τι κάνουν; (συμπλήρωσε το ρήμα που ταιριάζει)

Το πλυντήριο

Το ψυγείο

Ο φούρνος μικροκυμάτων

Ο θερμοσίφωνας

Το ηλεκτρικό σίδερο

- Βρίσκω λέξεις:

Υποκοριστικά: ψυγείο – ψυγιάκι, σκούπα – σκουπάκι, μίξερ – μιζεράκι

Μεγεθυντικά: τηλεόραση – τηλεορασάρα, ψυγείο – ψυγιάρα

Παράγωγες: μηχανικός, τεχνίτης, ηλεκτρικός

Ξενικές λέξεις: τρόλεϊ, σοφέρ, ντίτζελ

Σύνθετες: αυτοκίνητο-αυτοκινητόδρομος, ψυγείο-ψυγειοκαταψύκτης, τηλεόραση-τηλεκοντρόλ, αεροπλάνο-αεροπόρος

Συνώνυμες: αυτοκίνητο – αμάξι, ράδιο – ραδιόφωνο, μηχανή – συσκευή, καράβι – πλοίο

Αντίθετες: Το ψυγείο **παγώνει** – Ο φούρνος **ζεσταίνει**

Επιμέρους στοιχεία μέσω μεταφοράς: αυτοκίνητο-τιμόνι-ρόδες, τρένο-βαγόني-μηχανή

➤ Κείμενο με σκίτσα: Ζητάμε από τα παιδιά να γράψουν ένα κείμενο για τις συσκευές του σπιτιού τους και αντί να γράψουν το όνομα της συσκευής, τη ζωγραφίζουν. Μετά καλούνται να το διαβάσουν. Π.χ. Η μαμά, όταν σηκώνεται το πρωί, ανοίγει το (ζωγραφιά-ψυγείο), παίρνει πορτοκάλια και τα στύβει στον (ζωγραφιά-στίφτη)

.....

7. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Τέλος, θα μπορούσαμε ενδεικτικά να αναφέρουμε και τρόπους αξιολόγησης της διδασκαλίας μας, για να διαπιστώσουμε το κατά πόσο επιτεύχθηκαν οι στόχοι που είχαμε θέσει, με τη μορφή ερωτηματολογίου-τεστ, παρουσίασης από τα παιδιά κάποιων δραστηριοτήτων, δημοσίευσης εργασιών σε έντυπη και ηλεκτρονική μορφή, συζήτησης και εξαγωγής συμπερασμάτων κλπ.

ΤΕΛΟΣ