

Τίτλος:**Interactive Web Comics 4Learning****Αντικείμενο πρακτικής**

Γλώσσες

Ομάδες-στόχος

Μαθητές

Βαθμίδα εκπαίδευσης

Δευτεροβάθμια εκπαίδευση

Σύντομη περίληψη

Το αποτέλεσμα της πρακτικής είναι ότι οι φοιτητές και οι εκπαιδευτικοί που ασχολούνται με τον τομέα της παιδικής λογοτεχνίας και την εκπαίδευση θα μπορούν να χρησιμοποιούν ψηφιακές εκδόσεις εικονογραφημένων βιβλίων ή σενάρια από την πραγματική ζωή ως σημαντική μέθοδο για τη δημιουργία διαδραστικών κόμικ, ενώ ταυτόχρονα οι μαθητές θα εκπαιδεύονται σε τεχνικές αφήγησης.

Οι μαθητές θα αντλήσουν αρχικά έμπνευση από μια ιστορία που θα βρουν σε ένα εικονογραφημένο βιβλίο, σε ένα άρθρο, σε ένα βίντεο, ή ακόμα και σε έναν εκπαιδευτικό περίπατο (όπου θα τους ζητηθεί να συλλέξουν φωτογραφίες και βίντεο). Θα χρησιμοποιήσουν αυτή την ιστορία ως βάση του σεναρίου. Αρχικά θα τους ζητηθεί να δημιουργήσουν τη δική τους εκδοχή για το σενάριο της ιστορίας. Αυτή η δραστηριότητα θα οδηγήσει τους μαθητές να συζητήσουν μεταξύ τους και να εμπλακούν σε δημιουργικές λογοτεχνικές, γλωσσικές και πολιτισμικές συγκριτικές διαδικασίες.

Οι μαθητές θα δημιουργήσουν τις ιστορίες τους με τη χρήση ενός εργαλείου δημιουργίας βιβλίων κόμικ στον ιστό (ComicLab) το οποίο περιέχει βιβλιοθήκες με φόντο και εικόνες clip art, ενώ ο τελικός χρήστης έχει επίσης τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει οποιοδήποτε εικονικό μέσο επιθυμεί. Με αυτό το εργαλείο σύνταξης υπάρχει επίσης η επιλογή να ενσωματώσει κανείς συννεφάκια ομιλίας με πολύγλωσσο κείμενο, βίντεο ή σύνδεση web, παρέχοντας στο δημιουργό του κόμικ τη δυνατότητα να εμπλουτίσει τον πίνακα διάταξης με πρόσθετο πολυμεσικό περιεχόμενο.

Διάρκεια υλοποίησης

06-04-2015 05:00:00 - 10-04-2015 13:00:00

Βαθμός δυσκολίας των λύσεων ΤΠΕ που χρησιμοποιήθηκαν

Πολύ εύκολες

Λέξεις-κλειδιά

[κόμικς](#), [εκπαιδευτικά κόμικς](#), [κόμικς στην εκπαίδευση](#), [κόμικς στον ιστό](#), [διαδραστικά κόμικς](#)

Αναλυτική περιγραφή

Ηλικία μαθητών

15 - 20

Αποτελέσματα μάθησης

Οι μαθητές θα μπορούν να ανακαλούν ή να θυμούνται γεγονότα, να κατανοούν και να ερμηνεύουν πληροφορίες που έχουν μάθει, να αποδομούν πληροφορίες, να κατανοούν συσχετισμούς και ιδέες και να χρησιμοποιούν τη δημιουργικότητα για να συνθέτουν και να σχεδιάζουν πρωτότυπες ιστορίες κόμικς.

Συνήθης χρόνος μάθησης

Η δημιουργία μιας ιστορίας κόμικς μίας ή δύο σελίδων στον ιστό μπορεί να πραγματοποιηθεί σε 45 λεπτά. Αν πρέπει να δημιουργήσουμε ένα διαδραστικό βιβλίο κόμικς στον ιστό, χρειαζόμαστε ένα εβδομαδιαίο εργαστήριο με περίπου 4-5 ώρες καθημερινή αλληλεπίδραση.

Περιγραφή πιθανών προκλήσεων (Υπάρχουν δυσκολίες που μπορεί να αντιμετωπίσουν οι καθηγητές/μαθητές;)

[ComicLab](#): το εργαλείο αυτό επιτρέπει τη δημιουργία δυναμικών βιβλίων κόμικς στον ιστό. Το ανέπτυξε ο Δρ. Πέτρος Γεωργιακάκης. Ένας συντάκτης μπορεί να δημιουργήσει ένα ηλεκτρονικό βιβλίο κόμικς συνδυάζοντας εικόνες χαρακτήρων, φωτογραφίες, φόντο και κείμενο σε συννεφάκια που μπορούν να τοποθετηθούν στα πλαίσια των σελίδων του βιβλίου με τον τρόπο και το στυλ που επιθυμεί. Τα δυναμικά βιβλία κόμικς που δημιουργούνται στον ιστό χαρακτηρίζονται από υψηλό βαθμό αλληλεπίδρασης και στηρίζονται στο flash που επιτρέπει πολύ καλό έλεγχο της κίνησης της εναλλαγής σελίδων, ενώ παρέχει και χαρακτηριστικά όπως λειτουργία ζουμ, δυνατότητα εκτύπωσης και εύκολη περιήγηση.

Το [ComicLab](#) είναι ένα εύχρηστο περιβάλλον σύνταξης. Είναι μια πλατφόρμα βασισμένη σε έναν οδηγό και απαιτεί βασικές γνώσεις ΤΠΕ.

Το μόνο πρόβλημα που μπορεί να αντιμετωπίσουμε κατά τη δημιουργία μιας διαδραστικής ιστορίας κόμικς είναι η έλλειψη επιλογών φόντου και εικόνων clipart. Σε αυτή την περίπτωση είτε κάνουμε αναζήτηση στον ιστό είτε οι μαθητές ζωγραφίζουν τον πίνακα διάταξης και μετά σαρώνουμε αυτά που ζωγράφισαν και τα ενσωματώνουμε στο ComicLab.

Αναλυτική περιγραφή

Το [ComicLab](#) είναι ένα πολύγλωσσο εργαλείο σύνταξης για διαδραστικά βιβλία κόμικς. Με το [ComicLab](#) μπορείτε να φτιάξετε τις δικές σας διαδραστικές πολυμεσικές ιστορίες, αφού είναι ένα εύχρηστο εργαλείο δημιουργίας βιβλίων κόμικς. Μπορείτε να εξαγάγετε τα βιβλία κόμικς ως διαδραστικά βιβλία με εναλλαγή σελίδων ή/και ως αρχεία PDF.

Με το [ComicLab](#) μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη φαντασία σας και να δημιουργήσετε ένα βιβλίο κόμικς. Πρόκειται για το μοναδικό εργαλείο δημιουργίας κόμικς με δυνατότητα click-and-drag (κάνετε κλικ και σύρετε) που σας επιτρέπει να προσθέσετε υπερσυνδέσμους, ήχους και βίντεο στα συννεφάκια κειμένου.

Οι μαθητές θα εμπνευστούν από ένα βίντεο, μια ιστορία, ένα άρθρο ή ακόμα και έναν εκπαιδευτικό περίπατο. Αυτό θα είναι και το κίνητρό τους για τη δημιουργία του σεναρίου μιας ιστορίας κόμικς. Αυτό το σενάριο θα μεταφερθεί σε ένα διαδραστικό βιβλίο κόμικς στον ιστό.

Μπορείτε να δείξετε στους μαθητές δείγματα βέλτιστων πρακτικών:

1. [Comic strip competition "Democracy and human rights at school"](#)
2. [Web Comic Book Hommer's Iliad from Varvakeios High School](#)
3. [Little Prince from Varvakeios High School](#)

Δραστηριότητες μάθησης / Υλοποίηση

Δραστηριότητες στο προτεινόμενο εργαστήριο:

- Δραστηριότητα 1: Οι μαθητές έλαβαν μέρος σε μια παρουσίαση για τους Άθλους του Ηρακλή
- Δραστηριότητα 2: Οι μαθητές χωρίστηκαν σε ζευγάρια και επέλεξαν να αναζητήσουν πληροφορίες για έναν από τους άθλους του Ηρακλή
- Δραστηριότητα 3: Οι μαθητές συνέλεξαν υλικό για τον άθλο που επέλεξαν. Φωτογραφίες, βίντεο, κείμενο για τα συννεφάκια
- Δραστηριότητα 4: Οι μαθητές θα δημιουργήσουν όποιο μέσο θέλουν να χρησιμοποιήσουν και δεν έχουν βρει. Επίσης, θα προσαρμόσουν όποιο υλικό έχουν βρει στις ανάγκες τους.
- Δραστηριότητα 5: Θα γίνει μια εισαγωγή στο ComicLab. Θα παρουσιαστούν αναλυτικά όλες οι υποστηριζόμενες λειτουργίες.
- Δραστηριότητα 6: Οι μαθητές θα ξεκινήσουν να δημιουργούν την ιστορία τους. Ο καθηγητής θα μετακινείται για να παράσχει τεχνική υποστήριξη όπου χρειαστεί.
- Δραστηριότητα 7: Οι μαθητές θα ανεβάσουν το διαδραστικό βιβλίο κόμικς στην πύλη του σχολείου και θα δημιουργήσουν ένα βίντεο καταγραφής οθόνης (screencast) που θα παρουσιάζει τη δουλειά τους στο κανάλι του YouTube.

Εργαλεία που χρειάζονται για αυτή την πρακτική

Δείγματα σεναρίων σε χαρτί

Τομέας καλής πρακτικής

- Μάθηση με τη χρήση ΤΠΕ - Χρήση ψηφιακών πόρων για πρόσωπο με πρόσωπο πρακτική στην τάξη και για διαδικτυακή μάθηση σε συνδυασμό με πρακτική στην τάξη

Η πρακτική αυτή είναι

Μεταφερόμενη, Προσαρμοστικότητα, Καινοτόμα, Αποδεκτότητα, Αντίκτυπος, Αποτελεσματικότητα, Διαθεσιμότητα, Δημιουργικότητα, Συνεργατική

Χρήσιμη βιβλιογραφία

ComicLab: λογισμικό για τη δημιουργία διαδραστικών βιβλίων κόμικ:
<http://stage.petmed.gr/>

Σχετικά με το/τη συντάκτη/κτρια

Όνομα συντελεστή	Πέτρος Π. Γεωργιακάκης
Ειδικότητα συντελεστή	Ερευνητής (Senior Researcher)

Ίδρυμα στο οποίο υλοποιήθηκε αυτή η πρακτική	Ανώτατη Σχολή Παιδαγωγικής και Τεχνολογικής Εκπαίδευσης (Α.Σ.ΠΑΙ.Τ.Ε.)
Email επικοινωνίας	petros.georgiakakis@gmail.com