

Εργαστήρια Comics για παιδιά σχολικής ηλικίας
Φάκελος σημειώσεων

Λήδα Τσενέ, PhD
Διευθύντρια Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων
Comicdom Press
ltsene@gmail.com

1. Σύντομη Ιστορία των comics

Η αρχή...

Η επικοινωνία είναι μια από τις πιο βασικές ανάγκες του ανθρώπου. Έτσι, από την πρώτη στιγμή της εμφάνισής τους στη γη, οι άνθρωποι προσπάθησαν να μοιραστούν σκέψεις και συναισθήματα και να πουν ιστορίες για αυτά που τους συνέβαιναν καθημερινά. Ενώ, λοιπόν, η γλώσσα, η γραφή και η ανάγνωση, όπως τις γνωρίζουμε σήμερα, άργησαν κάπως να εξελιχθούν, η εικόνα ήταν αυτή που ικανοποίησε πρώτη την ανάγκη για επικοινωνία. Παρ' όλο, λοιπόν, που τα comics είναι δημιούργημα του 19ου Αιώνα και οι πρόγονοί τους χρονολογούνται από το Μεσαίωνα, είναι γεγονός ότι οι άνθρωποι, πολύ νωρίτερα, χρησιμοποίησαν τις εικόνες σε σειρά, για να αφηγηθούν μια ιστορία. Τα ιερογλυφικά των Αιγυπτίων, οι αναπαραστάσεις στα αγγεία των Αρχαίων Ελλήνων, η στήλη του Τραϊανού στη Ρώμη (113 μ.Χ.), ο τάπητας Bayeux στη Νορμανδία (1100 μ.Χ.), όλα αυτά είναι, θα έλεγε κανείς, οι προ-προ-προ-προ-προ-παππούδες αυτών που ξέρουμε εμείς, σήμερα, ως comics. Η εφεύρεση της τυπογραφίας (1448 μ.Χ.) από τον Ιωάννη Γουτεμβέργιο, εγκαινίασε την εποχή των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας και κυρίως της ευκολότερης πρόσβασης του κοινού σε βιβλία και εικόνες. Στη Μεγάλη Βρετανία, εκείνη την εποχή, εμφανίζονται ξυλογραφίες, με διάφορα σκίτσα και θεματολογία από τη θρησκευτική ζωή, ή την επικαιρότητα, τυπωμένες σε φυλλάδια. Σε αυτά, αναγνωρίζουμε, εκτός από τα σκίτσα, ένα ακόμη συστατικό των comics: μπαλόνια που περιέχουν λόγια. Σταδιακά, τα φυλλάδια αυτά εξελίσσονται και τα συναντάμε όλο και πιο συχνά. Η θεματολογία τους διευρύνεται, ενώ πλέον δεν απευθύνονται μόνο στις πλούσιες τάξεις, αλλά και στην εργατική. Μάλιστα, το στοιχείο της σάτιρας γίνεται όλο και πιο έντονο, με αποτέλεσμα αυτά τα φυλλάδια να ονομάζονται “comicals”, ή συντομότερα, “comics”. Στη δεκαετία του 1820, έχουμε ήδη μια βιομηχανία σάτιρας, ενώ στα μέσα του 19ου Αιώνα, με τη βελτίωση των τεχνολογιών της τυπογραφίας και της επεξεργασίας της εικόνας (φανταστείτε ότι, μέχρι τότε, οι σκιτσογράφοι ήταν υποχρεωμένοι να αντιγράφουν γραμμή-γραμμή τα έργα τους στη χαλκογραφική πλάκα που θα έκανε την αναπαραγωγή), εμφανίζονται νέα περιοδικά και φυλλάδια με μυθιστορήματα. Όλα αυτά περιέχουν εικονογραφήσεις, διαβάζονται από νέους και αντλούν τη θεματολογία τους από την επικαιρότητα. Και έτσι, φτάνουμε στο πρώτο comic, ή τουλάχιστον σε μία από τις εκδόσεις που διεκδικεί αυτόν τον τίτλο (η αγγλική έκδοση του *The Adventures of Obadiah Oldbuck* είναι, επίσης, μια από αυτές), το *Ally Sloper's Half Holiday*, μια εβδομαδιαία ασπρόμαυρη έκδοση, με strips, comics και πεζές αφηγήσεις και, κυρίως, ένα σταθερό, κεντρικό χαρακτήρα, τον *Alexander Sloper*. Η έκδοση γνώρισε μεγάλη επιτυχία και άνοιξε νέους δρόμους για την καθιέρωση των comics. Η μαζική παραγωγή αυτών των εντύπων άρχισε το 1890, όταν ένας νεαρός εκδότης, ο μόλις εικοσι-πέντε ετών *Alfred Harmsworth*, αποφάσισε να εκδώσει μια σειρά από comics, που θα κατακτούσαν τον κόσμο. Η μεγαλύτερη εκδοτική επιτυχία του, ήταν το *Comic Cuts* (που ήταν και το πρώτο έντυπο που χρησιμοποίησε τη λέξη “comic” στον τίτλο του) και στη συνέχεια, το *Illustrated Chips*. Στο τέλος της δεκαετίας του '20, η Αμερική βίωσε μια μεγάλη οικονομική κρίση, η οποία, στη συνέχεια, επηρέασε ολόκληρη την υφήλιο. Η εποχή της Μεγάλης Ύφεσης, όπως ονομάστηκε, και το οικονομικό κραχ, έκαναν τους πολίτες να αναζητήσουν πίστη και αισιοδοξία, σε χαρακτήρες οι οποίοι θα μπορούσαν να τους δώσουν την αίσθηση ότι τα πράγματα θα πήγαιναν προς το καλύτερο. Εκείνη την περίοδο, εμφανίζονται και οι πρώτοι υπερήρωες, η άνθηση των οποίων συνεχίστηκε, για τους ίδιους ακριβώς λόγους, και κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου.

Και η συνέχεια...

Οι επόμενες δεκαετίες είχαν αρκετά σκαμπανεβάσματα για τα comics. Στα μέσα της δεκαετίας του '40, ξαφνικά, οι εκδότες των εικονογραφημένων ιστοριών, οι οποίες, μέχρι τότε, απευθύνονταν σε ενήλικες και κυρίως στην εργατική και μεσαία τάξη, με στόχο το σχολιασμό της κοινωνικοπολιτικής πραγματικότητας, ανακαλύπτουν ένα νέο κοινό: αυτό των παιδιών. Οι εταιρείες της εποχής αντιλαμβάνονται ότι τα παιδιά μπορούν να αποτελέσουν κινητήρια δύναμη για τις πωλήσεις. Εκείνη την περίοδο, παρατηρείται έξαρση νέων εκδόσεων, με ιστορίες που απευθύνονται ακριβώς σε αυτό το κοινό. Ο Dr. Fredric Wertham, με το βιβλίο του *Seduction of the Innocent*, δημιουργεί ένα αρνητικό κλίμα γύρω από τη σχέση comics και παιδιών, αναπτύσσοντας τη θεωρία ότι τα comics ευθύνονται για τη ραγδαία αύξηση της παιδικής εγκληματικότητας. Η δεκαετία του '60 είναι η χρυσή εποχή των υπερηρώων, ενώ τις επόμενες δεκαετίες, κάνει την εμφάνιση της η ανεξάρτητη σκηνή των comics. Όλα αυτά τα χρόνια, δημιουργοί και θεωρητικοί των comics, παλεύουν να τοποθετήσουν το αφηγηματικό αυτό Μέσο στη θέση που του αξίζει, υποστηρίζοντας ότι δεν πρόκειται μόνο για απλές, αστείες ιστορίες, αλλά για ιστορίες που μπορούν να ακουμπήσουν “ενήλικα” και πιο σοβαρά θέματα...

Σήμερα τί;

Το 1986, τρία βιβλία άλλαξαν τον τρόπο με τον οποίο η κοινή γνώμη αντιμετώπιζε τα comics: το *Watchmen* των Alan Moore και Dave Gibbons, το *The Dark Knight Returns* του Frank Miller, και το *Maus* του Art Spiegelman. Ξαφνικά, τα περιοδικά γέμισαν με ιστορίες για “τα comics που ωριμάζουν” και ο όρος “graphic novel” έκανε την εμφάνισή του, στα λογοτεχνικά λεξικά. Ο Art Spiegelman άνοιξε το δρόμο στους επόμενους καλλιτέχνες, με το *Maus*, το οποίο έφερε μια τομή στην Τέχνη των comics, μέχρι τότε. Η απήχηση που είχε στο κοινό και η βράβευσή του με Pulitzer, κατέστησαν κοινά αποδεκτό ότι τα comics έχουν τη δυνατότητα να χειριστούν και σημαντικά ζητήματα. Στα μέσα της δεκαετίας του '90, ο πρώτος τόμος του *Palestine*, του Joe Sacco, στο οποίο ο δημιουργός εξιστορεί τα γεγονότα κατά τη διάρκεια του πολέμου στη Μέση Ανατολή, έγινε δεκτός με ενθουσιασμό και καταγράφηκε ως ένα από τα πιο πρωτοποριακά έργα στην Ιστορία του Μέσου. Το *Palestine* έθεσε νέα δεδομένα για τη χρήση των comics ως Μέσα που καταγράφουν την επικαιρότητα, ενώ όλο και περισσότεροι δημιουργοί άρχισαν να δουλεύουν για εφημερίδες και περιοδικά. Η δεκαετία του '90 μας προσέφερε ένα ακόμη πολύ σημαντικό βιβλίο στο χώρο των comics. Ο Scott McCloud, στο *Understanding Comics*, επιχείρησε να δώσει το θεωρητικό υπόβαθρο και να εξηγήσει, με πιο “επιστημονικό” τρόπο, τη γλώσσα του Μέσου. Κύριος άξονας των απόψεων του McCloud, είναι η επικοινωνιακή ικανότητα των comics. Ο McCloud αντιμετωπίζει τα comics, σε όλη τη διάρκεια της έρευνάς του, ως Μέσα Επικοινωνίας και μάλιστα τους προσδίδει και μια ιδιαίτερη θέση, λόγω συγκεκριμένων χαρακτηριστικών τους. Από τότε μέχρι σήμερα, τα comics έχουν πλέον αρχίσει να καθιερώνονται, όχι πια σαν παιδικά αναγνώσματα (μόνο), αλλά ως ένα μέσο αφήγησης που μπορεί να πει τα πάντα. Τα τελευταία χρόνια, πολλά comics βρίσκονται στις πρώτες θέσεις λογοτεχνικών καταλόγων, σε βιβλιοθήκες, σε σχολεία και πανεπιστήμια. Γκαλερί και Μουσεία φιλοξενούν εκθέσεις comics, μεγάλες πόλεις φιλοξενούν φεστιβάλ αφιερωμένα στην 9η Τέχνη, ενώ οι εκπαιδευτικοί τα τοποθετούν ανάμεσα στα πιο αποτελεσματικά και διασκεδαστικά εργαλεία μάθησης. Η παραγωγή μεγαλώνει και καθημερινά ανακαλύπτουμε τον πλούτο και τη δυναμική αυτής της μοναδικής γλώσσας.

2. Comics και εκπαίδευση

“Αν το σκεφτείτε, τα παιδιά που ξεκινούν το σχολείο φέτος, θα πάρουν σύνταξη το 2065. Κανείς δεν έχει την παραμικρή ιδέα πώς θα είναι ο κόσμος σε πέντε χρόνια από τώρα. Παρ’ όλα αυτά, έχουμε χρέος να τους παρέχουμε εκπαίδευση”. Κάλως έτσι, ξεκινούσε ο Sir Ken Robinson – σύμβουλος της Βρετανικής Κυβέρνησης για την ανάπτυξη της δημιουργικής εκπαίδευσης, στα τέλη της δεκαετίας του ’90, και συγγραφέας του βιβλίου *The Element: How Finding Your Passion Changes Everything* – την ομιλία του με τον ανατρεπτικό τίτλο “Το σχολείο σκοτώνει τη δημιουργικότητα”. Αλήθεια ή ψέματα; Η απάντηση βρίσκεται, μάλλον, κάπου στη μέση. Τα τελευταία χρόνια, σε παγκόσμιο επίπεδο, διενεργείται ένας έντονος διάλογος για την πορεία του εκπαιδευτικού συστήματος. Ανταποκρίνεται, άραγε, το τελευταίο, στις ανάγκες της εποχής και της νέας, ψηφιακής πλέον, γενιάς; Προσαρμόζεται στις κοινωνικές και πολιτιστικές αλλαγές, ή παραμένει στάσιμος; Πόσο κρίσιμη είναι, σήμερα, η επανεξέταση και η χάραξη νέων πολιτικών στην εκπαίδευση, με στόχο την κατάρτιση μιας εκπαιδευτικής εμπειρίας, βασισμένης στις αρχές της καινοτομίας και της δημιουργικότητας;

“Θέλουμε τα παιδιά να είναι ικανά να κυνηγούν ανεξάρτητη γνώση, πάνω σε οποιαδήποτε θεματολογία και τομέα, άσχετα αν αυτά παρέχονται στο σχολικό περιβάλλον ή όχι. Θέλουμε να τους μεταδώσουμε ενθουσιασμό για τη γνώση”, δηλώνει εκπαιδευτικός στη Μεγάλη Βρετανία, η οποία συμμετέχει στο πρόγραμμα *Enquiring Minds*². Η αντικατάσταση των «κουρασμένων», ή «αδιάφορων» αποφοίτων της Μέσης ή Ανώτερης Εκπαίδευσης, οι οποίοι ταυτίζουν την απόκτηση γνώσης με την επαγγελματική αποκατάσταση και μόνο, από δημιουργικά μυαλά και σκεπτόμενους πολίτες, που αντιλαμβάνονται τη γνώση ως εργαλείο για τη διασφάλιση μιας καλύτερης ποιότητας ζωής, είναι μια από τις προκλήσεις της εποχής μας.

Ζούμε στην εποχή των κοινωνικών Μέσων, όπου οι έννοιες της συμμετοχής και της συνεργασίας αναδεικνύονται και πάλι, προσλαμβάνοντας ένα ιδιαίτερο νόημα. Σε αυτές ακριβώς τις αρχές, ίσως θα έπρεπε να στραφεί και το εκπαιδευτικό σύστημα. Μαθητές και εκπαιδευτικοί, θεσμικοί φορείς και αρμόδιοι οργανισμοί δημιουργούν από κοινού ένα πρόγραμμα εκπαίδευσης, το οποίο θα συνδυάζει τη «σχολική» γνώση με την «ανεπίσημη» γνώση των μαθητών (*self directed knowledge*), ένα πρόγραμμα εκπαίδευσης, που θα ανταποκρίνεται στις προσδοκίες των νέων ανθρώπων, αλλά και της σύγχρονης εποχής.

Η ένταξη των comics στην εκπαιδευτική – ή καλύτερα στη μαθησιακή – διαδικασία, μπορεί να λειτουργήσει αποτελεσματικά, ακριβώς προς αυτή την κατεύθυνση: ανάπτυξη και καλλιέργεια ερεθισμάτων για την αναζήτηση γνώσης, τόσο για θέματα που σχετίζονται άμεσα με τη σχολική εκπαίδευση, όσο και για εκείνα που αφορούν στην ευρύτερη κατανόηση και κοινωνική συμπεριφορά.

“Έμαθα ανάγνωση πριν πάω σχολείο, γιατί ήθελα να διαβάσω μόνος μου τα comic strips στις εφημερίδες και να μαθαίνω τι γίνεται παρακάτω, χωρίς να χρειάζεται να περιμένω τον πατέρα μου να μου διαβάσει τη συνέχεια”, δηλώνει ο Jeff Smith, δημιουργός του δημοφιλούς comic *Bone*. Τα comics, σύμφωνα με πολλούς θεωρητικούς, αλλά και εκπαιδευτικούς, δεν διηγούνται μόνο τις ιστορίες πλασμάτων με υπερφυσικές δυνάμεις, αλλά έχουν και τα ίδια την υπερφυσική δύναμη να μεταφέρουν γνώση. Η σχέση τους με το εκπαιδευτικό περιβάλλον ξεκίνησε από τη δεκαετία του ’40. Συγκεκριμένα, σύμφωνα με έρευνα της εποχής, το 95% των παιδιών ηλικίας 8-14 και το 65% των ηλικίας 15-18 διάβαζαν comics. Το γεγονός αυτό δεν πέρασε απαρατήρητο από την ακαδημαϊκή

κοινότητα, με αποτέλεσμα να ξεκινήσει ένας διάλογος σχετικά με τον εκπαιδευτικό ρόλο των comics. Ο καθηγητής του Πανεπιστημίου του Pittsburgh, W.W. D. Sones, αναφέρει ότι από το 1935 έως το 1944 “τα comics αποτέλεσαν θέμα σε πάνω από 100 κριτικά άρθρα σε εκπαιδευτικά περιοδικά”. Από την περίοδο εκείνη και έπειτα, τα comics εισβάλλουν στις σχολικές και πανεπιστημιακές τάξεις και ο αντίκτυπος είναι τόσο μεγάλος, που η *Journal of Educational Sociology* αφιερώνει ολόκληρο τον τόμο εκείνης της χρονιάς στο συγκεκριμένο ζήτημα.

Οι εκπαιδευτικοί χωρίστηκαν σε δύο στρατόπεδα, υποστηρίζοντας ή αμφισβητώντας τη χρήση των comics ως εκπαιδευτικό εργαλείο. Από τη μία, η διευθύνουσα της Αμερικανικής Ένωσης Μελέτης του Παιδιού, Sidonie Gruenberg, τάχθηκε υπέρ αυτής της μεθόδου, λέγοντας χαρακτηριστικά, “Δεν υπάρχει σχεδόν κανένα θέμα το οποίο να μην μπορεί να παρουσιαστεί μέσα από το συγκεκριμένο Μέσο”. Από την άλλη πλευρά, ο Fredric Wertham αποτέλεσε τον ισχυρότερο πολέμιο και με το βιβλίο του, *Seduction of The Innocent*, κατάφερε να πείσει το αμερικανικό εκπαιδευτικό σύστημα ότι τα comics είναι επιζήμια για τα παιδιά.

Τα comics δεν εμφανίστηκαν ξανά στα χέρια των καθηγητών μέχρι και το 1970 και από τότε ξεκίνησε μια περίοδος ευρείας αποδοχής του ρόλου των comics ως εκπαιδευτικών εργαλείων, με αποκορύφωμα την έκδοση του *Maus* από τον Art Spiegelman, του πρώτου graphic novel που κέρδισε βραβείο Pulitzer το 1992. Από τότε μέχρι και σήμερα, όλο και περισσότεροι δάσκαλοι και ακαδημαϊκοί χρησιμοποιούν τα comics, στις σχολικές και πανεπιστημιακές αίθουσες, ενώ παράλληλα, πληθαίνουν και τα εγχειρίδια για το διδακτικό ρόλο τους. Ποιά είναι, όμως, τα στοιχεία εκείνα, που καταστούν τα comics αποτελεσματικά εκπαιδευτικά εργαλεία; Σε έρευνα που διεξήχθη από τον Hutchinson, μόλις το 1949, το 79% των καθηγητών υποστήριξαν ότι τα comics αποτελούν ισχυρό κίνητρο για μάθηση, ενώ επίσης το 79% είπαν ότι η χρήση τους στην εκπαίδευση αύξησε την ατομική συμμετοχή.

Παράλληλα, τα comics παρουσιάζουν, ενδεχομένως, ένα πλεονέκτημα συγκριτικά με άλλες διδακτικές μεθόδους, αφού βασίζονται κυρίως στη δύναμη της εικόνας. Σύμφωνα με τον Versaci “δημιουργούν ένα ανθρώπινο πρόσωπο για κάθε θέμα”⁹, με αποτέλεσμα να το καθιστούν πιο προσιτό. Επιπλέον, το γεγονός ότι η ανάγνωση ενός comic είναι μια σύνθετη διαδικασία ταυτόχρονης πρόσληψης εικόνων και λέξεων, εκπαιδεύει τα παιδιά στην αποκωδικοποίηση και επανα-κωδικοποίηση οπτικών μηνυμάτων, καθώς και στην ικανότητα να σκέφτονται συνθετικά.

Ένα επιπλέον στοιχείο που θα πρέπει να αναφέρουμε, είναι η δυνατότητα συμμετοχής του αναγνώστη κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης ενός comic. Το gutter, το κενό, δηλαδή, ανάμεσα στα καρέ, επιτρέπει στον καθένα από εμάς να πλάσει μια ιστορία, μέσα στην ίδια την ιστορία. Φυσικά, δεν πρέπει να ξεχνάμε τη σημασία της αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία. Σύμφωνα με έρευνες, αλλά και εμπειρικές παρατηρήσεις, η πληροφορία που τοποθετείται μέσα σε ένα ευρύτερο πλαίσιο αφήγησης, απορροφάται και μένει πολύ πιο εύκολα στη μνήμη κάποιου, πόσο μάλλον όταν τοποθετείται στο πλαίσιο μιας εικονογραφημένης αφήγησης.

Η δυναμική της γλώσσας των comics μπορεί να αποτελέσει ένα ουσιαστικό κίνητρο και ταυτόχρονα ένα ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό εργαλείο, που θα αντικαταστήσει το «πρέπει να διαβάσω, να ψάξω, να μάθω» των μαθητών, με το «θέλω να διαβάσω, να ψάξω, να μάθω». Η αποκωδικοποίηση των μηχανισμών του Μέσου, η δυνατότητα συμμετοχής και παρέμβασης κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης, το σπάσιμο των όποιων πολιτιστικών και γλωσσικών διαφορών (μέσα από τη δύναμη της εικόνας), η

προσέγγιση «δύσκολων» θεμάτων (ρατσισμός, πόλεμος, μετανάστευση κ.λπ.), η ανάπτυξη της κριτικής και συνθετικής σκέψης, η εισαγωγή της δημιουργικότητας στις σχολικές τάξεις, η άντληση πλούτου πληροφοριών και, κυρίως, η παρακίνηση για εμπλουτισμό αυτών των πληροφοριών, αποτελούν μερικά από τα στοιχεία που μπορούν να προφέρουν τα comics στο σύγχρονο εκπαιδευτικό σύστημα. Άλλωστε, όπως υποστηρίζει ο Sugata Mitra, εμπνευστής του πειράματος Hole in the Wall, “Αν τα παιδιά ενδιαφερθούν, η εκπαίδευση προκύπτει αυθόρμητα”.

Σε αυτό το σημείο, εύλογα θα προκύψει το ερώτημα, πώς ακριβώς μπορούν να ενταχθούν τα comics στην εκπαιδευτική διαδικασία; Πώς μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν οι δάσκαλοι, προκειμένου να εμπνεύσουν, στους μαθητές τους, αίσθημα περιέργειας και εξερεύνησης; Τα comics μπορούν να αποτελέσουν ένα είδος υπερσυνδέσμου (link), που αφενός θα συνδέσει τη γνώση με πιο άμεσα ενδιαφέροντα των μαθητών, χρησιμοποιώντας έναν οικείο τρόπο για αυτούς (εικόνες και λέξεις) και αφετέρου, θα τους στρέψει το βλέμμα προς θέματα που οι ίδιοι θα ενδιαφερθούν να αναζητήσουν.

Ας πάρουμε ως παράδειγμα το Maus του Art Spiegelman. Ο δημιουργός, χρησιμοποιώντας την αλληγορία (Εβραίοι-ποντικά, Γερμανοί-γάτες) αφηγείται με απόλυτη νηφαλιότητα μια προσωπική ιστορία – την ιστορία του πατέρα του, επιζήσαντα από στρατόπεδο συγκέντρωσης – η οποία κλείνει μέσα της όλα τα ιστορικά γεγονότα, αλλά και την περιρρέουσα ατμόσφαιρα της εποχής. Πόσο πιο εύκολο είναι, για μια τάξη, να κατανοήσει το μέγεθος και τις συνέπειες αυτού του ιστορικού γεγονότος και παράλληλα να δημιουργηθούν τα ερεθίσματα για επιπλέον διερεύνηση ιστορικών και άλλων στοιχείων; Το ίδιο και με το Logicomix των Απόστολου. Δοξιάδη και Αλέκου Παπαδάτου. Πόσο πιο εύκολο είναι, για μια τάξη, να μάθει και στη συνέχεια να αναζητήσει πληροφορίες για μεγάλους μαθηματικούς; Αντίστοιχα και με το Photographer του Emmanuel Guibert. Πόσο πιο εύκολο είναι, για μια τάξη, να μάθει και να αντιληφθεί την αξία των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, διαβάζοντας ένα comic που περιγράφει μια αποστολή των Γιατρών Χωρίς Σύνορα, στο Αφγανιστάν, το 1986; Παράλληλα, μέσα από τη δημιουργία comics, την απελευθέρωση, δηλαδή, του φανταστικού, αλλά και του συγκινησιακού κόσμου του παιδιού, προκύπτει και μια αντίστροφη διαδικασία μάθησης: Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δουν πιο καθαρά ποια είναι τα θέματα που απασχολούν τα ίδια τα παιδιά. Χαρακτηριστικό παράδειγμα, το comic που έφτιαξε ένας μαθητής δημοτικού στο πλαίσιο του προγράμματος Βιβλιοπαιχνίδια, που πραγματοποιήθηκε από την Comicdom Press και το ΕΚΕΒΙ, στο οποίο εξέφραζε την αγωνία του για το αν θα τον αποδεχτούν οι συμμαθητές του, καθώς ήταν αλλοδαπός, όπως επίσης το comic άλλου μικρού μαθήτη, με τίτλο “Η χασάπης, ή μπακάλης”, με θέμα την οικονομική κρίση, το οποίο δημιουργήθηκε στο πλαίσιο των εργαστηρίων της Comicdom Press, Γράφοντας με Εικόνες, στο Μουσείο Ηρακλειδών. Η πρακτική εφαρμογή επιβεβαιώνει τα παραπάνω. Το Comic Book Project αποτελεί ένα από τα καλύτερα παραδείγματα. Το Center for Educational Pathways, σε συνεργασία με την εκδοτική εταιρεία Dark Horse Comics, δημιούργησαν μια μαθησιακή πλατφόρμα, βασισμένη στα comics, καλώντας τα παιδιά να γράψουν, να σχεδιάσουν, ακόμη και να εκδώσουν τις δικές τους ιστορίες. Όπως αναφέρουν οι υπεύθυνοι της πρωτοβουλίας, “Το Comic Book Project βάζει τα παιδιά στο ρόλο του δημιουργού, αντί να τα αντιμετωπίζει ως απλούς αποδέκτες της πληροφορίας. Τα παιδιά γράφουν και ζωγραφίζουν για τις δικές τους εμπειρίες και ενδιαφέροντα, και με αυτό τον τρόπο έρχονται πιο κοντά στη μαθησιακή διαδικασία, ενώ παράλληλα βρίσκουν κίνητρο για να επιτύχουν στο σχολείο, μετά το σχολείο, στη ζωή”.

Αρκετοί είναι εκείνοι που μένουν μόνο στο προφανές και επιφανειακό αποτέλεσμα της χρήσης των comics μέσα στην τάξη. Αναμφισβήτητα, η «εικονογράφηση» της διδακτέας ύλης και η δημιουργία υλικού πιο «φιλικού» στα μάτια των μαθητών, είναι από μόνη της ένα σημαντικό στοιχείο. Όμως δεν αρκεί αυτό. Σημασία δεν έχει η προσφορά του ίδιου μοντέλου, ελαφρώς ανανεωμένου, αλλά η ουσιαστική αλλαγή του. Δεν προτείνουμε, λοιπόν, τα comics ως «διακοσμητικό στοιχείο» των διδακτικών εγχειριδίων, αλλά ως μια ουσιαστική καινοτομία, που θα συμβάλει στην ενθάρρυνση της αναζήτησης της γνώσης.

3. Βιβλιογραφία και links

Επιλεγμένη βιβλιογραφία

Groensteen, T. (1999). *Système de la bande dessinée*. PUF

Hoff G.R. (1982). The visual narrative. *Kids, Comic Books and Creativity*. Art Education, Vol. 35 (2), 20-23

Hutchinson, K. (1949). An experiment in the use of comics as instructional material. *Journal of Educational Sociology*, 23, 236-245

Gruenberg, S. (1944). The Comics as a Social Force. *Journal of Educational Sociology*, 18, 204-213

Lacey, N. (1998). *Image and Representation, Key Concepts in Media Studies*. New York: St. Martin's Press

McCloud S. (2014). *Κατανοώντας τα comics*. εκδόσεις Webcomics

Tabachnick S.E. (2009). *Teaching the Graphic Novel*. Modern Language Association

Versaci, R. (2001). How comic books can change the way our students see literature: One teacher's perspective. *English Journal*, 91 (2), 61-67

Αποστολίδης Τ.- Κ. Αρώνης, “Σοφοκλή Αντιγόνη”, εκδόσεις Μεταίχμιο

Αποστολίδης Τ.- Κ. Αρώνης, “Ευριπίδη Ιφιγένεια στην Αυλίδα”, εκδόσεις Μεταίχμιο

Δοξιάδης Α. – Παπαδάτος Α., “Logicomix”, εκδόσεις Ίκαρος

Κάουα Α., Σαμπανίκου Ε., Κρητικός Π., Τσελέντη Μ. (επιμέλεια), (2010). *Θέα από Ψηλά: Φαντασία και Αφήγηση στα Comics*. Ηλίβατον

Μίσιου Μ. (2011). Τα comics από το περίπτερο στη σχολική τάξη. ΚΨΜ

Μουλά Ε. – Κοσεγιάν Χ., “Η αξιοποίηση των comics στην εκπαίδευση”, εκδόσεις Κριτική

Μπότσος Γ., “Πέτρα, Ψαλίδι, Χαρτί”, εκδόσεις Μεταίχμιο

Τόμεκ, “Κουλούρι”, εκδόσεις Jemma Press

Τσενέ Λήδα, Διαλυνάς Μιχάλης, “Γράφοντας με Εικόνες”, Comicdom Press

Χριστούλιας Πέτρος, Ζαφειριάδης Τάσος, “Χαρακώματα”, εκδόσεις Jemma Press

Herge, Tin Tin, εκδόσεις ΜΑΜΟΥΘΚΟΜΙΞ

Miller F., “300”, εκδόσεις ΜΑΜΟΥΘΚΟΜΙΞ

Moore A., “V for Vendetta”, εκδόσεις Anubis Comics

Pratt H., “Κέλτικα”, εκδόσεις ΜΑΜΟΥΘΚΟΜΙΞ

Sacco J., “Palestine”, εκδόσεις ΚΨΜ

Satrapı M., “Persepolis”, εκδόσεις Ηλίβατον

Schulz C., Σειρά Peanuts, Ερευνητές

Spiegelman A., “Maus: Η ιστορία κάποιου που επέζησε- Ο πατέρας μου αιμορραγεί ιστορία”, εκδόσεις Zoobus

Smith J., “Bone: Διωγμένοι από την Μπόουνβιλ”, εκδόσεις Jemma Press

Uderzo A., Goscinny R., “Asterix”, εκδόσεις ΜΑΜΟΥΘΚΟΜΙΞ

Zograf A., “Χαιρετίσματα από τη Σερβία”, εκδόσεις ΚΨΜ

Ξενόγλωσσα (αλλά χωρίς λόγια)

Bailly P., Fraipont C., “Le Petit Poilu”, Dupuis

Runton A., “Owly”, Top Shelf Comics

Websites

<http://www.andyrunton.com/teaching/>

<http://www.educomics.org/>

<http://www.educartoon.gr/>

<http://www.comicbookproject.org/>

<http://comicsintheclassroom.net/>

<http://graphicclassroom.blogspot.com/>

<http://comicsliteracy.weebly.com/resources.html>

<http://bookshelf.diamondcomics.com/public/default.asp?t=2&m=1&c=20&s=470>

<http://www.toon-books.com>

<http://www.scholastic.com/bone/>

<http://www.boneville.com/wp-content/uploads/2006/05/>

[Bone_Teachers_Guide.pdf](#)

<http://www.scholastic.com/amulet/>

<http://dw-wp.com/resources/what-is-a-graphic-novel/>

<http://davidconnell.uk/activities/>

<http://www.geneyang.com/comicsedu/>

<http://www.educatorstechnology.com/2012/12/great-resources-and-tools-for-teaching.html>

<http://www.openeducation.net/2008/01/27/the-twelve-best-comic-books-for-the-classroom/>

<http://www.comicsenglish.com/teachers/comics-in-education-annotatedbibliography>

http://www.timeforkids.com/files/OrdinaryPeopleSeries_BrochureTeachers.pdf

<http://kk.org/cooltools/archives/001441>

<http://www.readingwithpictures.org/wp-content/uploads/2008/03/BasicComics-Terminology.pdf>

<http://www.edutopia.org/blog/superhero-comics-teach-english-history-davidcutler>

<http://www.artnews.com/2014/06/05/comics-artist-lynda-barry-on-teachingnon-artists-to-draw/>

<http://cblidf.org/resources/raising-a-reader/>

4. Comics, Διαφορετικότητα και Σχολικός Εκφοβισμός

<http://marvel.com/news/comics/23198/>

[marvel_entertainment_and_stomp_out_bullying_team_up](#)

http://marvel.com/comics/issue/51454/avengers_no_more_bullying_2015_1

<http://www.bitstripsforschools.com/stopbullying/>

http://www.timeforkids.com/files/SB_Comic_1_b.pdf

<http://www.ign.com/articles/2014/10/22/rise-comic-wants-to-shine-a-light-on-bullying>

<http://cblidf.org/2015/06/using-graphic-novels-in-education-el-deafo/>

Spider Man (και ειδικά η ιστορία του με τον Flash Thompson http://en.wikipedia.org/wiki/Flash_Thompson)

X-Men

5. Comics και πρόσφυγες

<http://webapps.redcross.org.uk/RefugeeWeekComic/>

<http://www.redcross.org.uk/About-us/News/2014/June/Launch-of-Refugee-Week-comic-by-graphic-novelist-Karrie-Fransman>

<http://panels.net/2015/09/15/empathy-design-refugee-comics/>

<http://robot6.comicbookresources.com/2015/11/superman-says-lend-a-friendly-hand-to-refugees/>

<http://womenwriteaboutcomics.com/2015/05/01/five-comics-about-immigrants-nigel-farage-needs-to-read/>

<http://openborders.info/blog/immigration-comics/>

6. Comics με θεματολογία από ιστορία-μυθολογία

Πέτρος Χριστούλιας, Αριστοκλής: ένας υπηρέτης του Διονύσου

<http://en.calameo.com/read/00447008342526182446d?authid=b2ytrHZkUCBR>

Keiji Nakazawa, Barefoot Gen: A Cartoon Story of Hiroshima

Nick Abadzis, Laika

Joann Sfar, The Rabbi's Cat

Eric Shanower, Age of Bronze

George O'Connor, Olympians (<http://us.macmillan.com/series/olympians>)

7. Προτεινόμενες Δραστηριότητες

Διαβάστε μέσα στην τάξη comics ή δείξτε εξώφυλλα και προκαλέστε ένα διάλογο με τα παιδιά.

Ζητήστε από τα παιδιά να φτιάξουν τη δικιά τους ιστορία comics με αφορμή μια από αυτές τις ιστορίες που διαβάσατε ή βάζοντάς τα ίδια στο ρόλο του ήρωα. Ζητήστε επίσης να φτιάξουν μια ιστορία comics με αφορμή κάποιο γεγονός, κτίριο, πρόσωπο με στόχο να μπουν στη διαδικασία να ψάξουν.

Θυμηθείτε τα βήματα:

- “υπογράψτε” το συμβόλαιο “Για να φτιάξω ένα comic δεν χρειάζεται να ξέρω να ζωγραφίζω καλά”
- μάθετε τη γραμματική και το συντακτικό των comics (έμφαση στο κενό μεταξύ των καρτέ και στο κουτάκι της αφήγησης (λέξεις και εικόνα στα comics λειτουργούν συμπληρωματικά)).

- ορίστε σε πόσα καρέ θα πρέπει να ολοκληρωθεί η ιστορία
- ζητήστε από τα παιδιά να κάνουν μια ιστορία με αρχή, μέση και τέλος
- ορίστε το χρόνο μέσα στον οποίο θα πρέπει να ολοκληρωθεί η ιστορία
- απαγορεύστε τις γόμες