

## ΥΠΟΔΕΙΓΜΑ ΙΙ

### - ΖΩΝΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ - ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ/-ΩΝ		
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ	ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ	
ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ ΡΟΡΡΗ	ΠΕ19	ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

#### 1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

##### 1.1 ΤΙΤΛΟΣ

Κόμικ στην Εκπαίδευση

##### 1.2 ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ

Δημιουργία με Κόμικ, απεικόνιση, ελεύθερο λογισμικό

##### 1.3 ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΘΕΜΑΤΟΣ/ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ

Σχεδιασμός και παρουσίαση ενός θέματος επιλογής των μαθητών με χρήση ελεύθερου λογισμικού για κόμικ. Οι επιμέρους διαστάσεις αφορούν τη σύλληψη της ιδέας του θέματος, το σχεδιασμό/ αποτύπωση της ιδέας, την υλοποίηση με τη χρήση κατάλληλου λογισμικού.

##### 1.4 ΣΚΟΠΟΣ

Οι μαθητές να γνωρίσουν τη συμβολή των κόμικ στη διδακτική διαδικασία, στην απεικόνιση γνώσεων, συναισθημάτων, καταστάσεων, να κατανοήσουν την σπουδαιότητα της συλλογικής εργασίας και τις δυνατότητες εφαρμογών λογισμικού, να εξοικειωθούν με τη διαχείριση πληροφοριών.

##### 1.5 ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Με τη συγκεκριμένη εργασία προσδοκούμε οι μαθητές να αναπτύξουν επικοινωνιακές δεξιότητες όπως συνεργασία, αποδοχή της διαφορετικότητας, ενεργητική ακρόαση, καλλιέργεια του προφορικού και του γραπτού λόγου. Να αναπτύξουν δεξιότητες αναζήτησης στο Διαδίκτυο, επιλογής του κατάλληλου λογισμικού. Επιπλέον, θα φροντίσουμε την κατάκτηση γνωστικών, συναισθηματικών και ψυχοκινητικών στόχων,

όπως: να γνωρίσουν την αξία των νέων τεχνολογιών, να εργάζονται σε ομάδες, να αναπτύξουν την αυτοεκτίμηση και αυτοπεποίθησή τους, να νιώσουν την συμβολή της ενσυναίσθησης στις διαπροσωπικές σχέσεις, να εκφράζουν και να διαχειρίζονται τα συναισθήματά τους, να δημιουργούν, να αυτοσχεδιάζουν, να συνεργάζονται και να νιώθουν χαρούμενοι και ευτυχισμένοι.

### 1.6 ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ

Πρόσβαση στο Διαδίκτυο για όλους τους μαθητές/τριες σπότε χρησιμοποίηση της αίθουσας του εργαστηρίου Πληροφορικής.

Αναζήτηση ελεύθερου λογισμικού για κόμικ, κατανόηση των δυνατοτήτων και της χρήσης του εν λόγω λογισμικού.

Λογισμικό για δημιουργία εντύπου με την ιστορία με κόμικ(π.χ Word).

Λογισμικό για δημιουργία βίντεο της παρουσίασης του θέματός που έχουν φτιάξει με κόμικ (ενδεικτικά <http://vod-new.sch.gr/asset/detail/b2YFeaEpCijXRLbkPeasD0KI/>)

### 1.7 ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ/ΠΗΓΕΣ ΠΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΞΙΟΠΟΙΗΘΟΥΝ

<http://www.log.gr/programmata-ya-dimiourgia-komik-kinoumenon-sxedion-animated-eikonon-ya-pedia/>

<http://www.labschool.eu/web-service/cool-comics.html>

<https://www.pcsteps.gr/99362->

[%CE%B4%CE%B7%CE%BC%CE%B9%CE%BF%CF%85%CF%81%CE%B3%CE%AF%CE%B1-%CE%BA%CF%8C%CE%BC%CE%B9%CE%BA%CF%82-%CE%B4%CF%89%CF%81%CE%B5%CE%AC%CE%BD-comics/](https://www.pcsteps.gr/99362-%CE%B4%CE%B7%CE%BC%CE%B9%CE%BF%CF%85%CF%81%CE%B3%CE%AF%CE%B1-%CE%BA%CF%8C%CE%BC%CE%B9%CE%BA%CF%82-%CE%B4%CF%89%CF%81%CE%B5%CE%AC%CE%BD-comics/)

<http://pliroforikiatschool.blogspot.gr/2010/04/comic.html>

<http://users.sch.gr/palieraki/?p=624> (Cartoon Story Maker)

### 1.8 ΘΕΜΑΤΙΚΟ ΠΕΔΙΟ

- ΑΓΩΓΗ ΥΓΕΙΑΣ
- ΑΓΩΓΗ ΣΤΑΔΙΟΔΡΟΜΙΑΣ
- ΤΕΧΝΕΣ & ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ
- ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ & ΑΕΙΦΟΡΟΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

**Άλλο Διαθεματικό**

## 2. ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

### 2.1 Μεθοδολογία υλοποίησης

Η διεξαγωγή της πρότασης θα στηριχθεί, ως επί το πλείστον, σε μαθητοκεντρική μέθοδο που προωθεί την αυτενέργεια, την δημιουργική και κριτική σκέψη, ενισχύει την αυτοπεποίθηση και αυτοεκτίμηση εφόσον ο κάθε μαθητής θα δημιουργεί και θα προσφέρει έργο ανάλογα με τις δυνατότητές του. Οι διαφορετικές αφετηρίες και τα διαφορετικά ενδιαφέροντα των μαθητών, η πολυμορφία του μαθητικού πληθυσμού οδηγούν αναγκαία στην εφαρμογή ενός μοντέλου με έντονα στοιχεία διαφοροποιημένης

διδασκαλίας. Αυτό σημαίνει ότι η διδασκαλία οφείλει να βασίζεται στις ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και τα προβλήματα των μαθητών. Για το λόγο αυτό η διεξαγωγή της πρότασης στηρίζεται στις αρχές της Βιωματικής – Επικοινωνιακής Διδασκαλίας (μέθοδος Project).

Κυρίαρχη θέση θα έχει η μέθοδος project, η οποία στηρίζεται στα άμεσα ενδιαφέροντα της ομάδας, ενθαρρύνει τη διαθεματικότητα στην αντιμετώπιση του θέματος, ενισχύει τις δυνατότητες και τις κλίσεις των μαθητών, ενισχύει την συνεργατικότητα και την ομαδικότητα, καλλιεργεί την ανοχή και την ανεκτικότητα στις άλλες απόψεις.

## 2.2 Πορεία υλοποίησης

Αρχικά, θα γίνει αναζήτηση ελεύθερου λογισμικού για κόμικ, κατανόηση των δυνατοτήτων και της χρήσης του εν λόγω λογισμικού. Θα υλοποιηθούν ενδεικτικά παραδείγματα.

Στη συνέχεια, οι μαθητές θα χωριστούν σε ομάδες εργασίας των τριών οι οποίες θα αναζητήσουν και θα διερευνήσουν ένα θέμα που τους ενδιαφέρει, με τη βοήθεια του διδάσκοντα, θα καταλήξουν σε συγκεκριμένο θέμα(προσπάθεια εκπόνησης διαφορετικών θεμάτων ανά ομάδα). Στην ολομέλεια, η κάθε ομάδα θα παρουσιάσει το θέμα που θα ασχοληθεί

Κάθε ομάδα θα σχεδιάσει την παρουσίαση του θέματος της και θα την υλοποιήσει με τη χρήση του λογισμικού για κόμικ με την καθοδήγηση του διδάσκοντα(προτείνεται cartoon story maker το οποίο εγκαθίσταται τοπικά).

Στη συνέχεια, κάθε ομάδα θα δημιουργήσει έντυπο και video με το θέμα της.

Εφόσον, ολοκληρωθεί η παραπάνω διαδικασία, θα παρουσιαστούν το έντυπο και το βίντεο κάθε ομάδας στην ολομέλεια.

Σε τακτά χρονικά διαστήματα θα πραγματοποιείται επανατροφοδότηση των δραστηριοτήτων και όπου χρειάζεται επαναπροσδιορισμός των στόχων.

Κάθε ομάδα μπορεί να αξιολογήσει το έργο των υπόλοιπων ομάδων, αφού στην αρχή της ολομέλειας καθοριστούν τα κριτήρια.

Η πρόταση για να υλοποιηθεί χρειάζεται τουλάχιστον ένα τετράμηνο.

## 2. ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΑ ΠΑΡΑΔΟΤΕΑ

Έντυπο με την παρουσίαση του θέματος σε κόμικ ανά ομάδα και το αντίστοιχο βίντεο(ενδεικτικά <http://vod-new.sch.gr/asset/detail/b2YFeaEpCljXRLbkPeasDOKI/>)

## 3. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Αξιολόγηση της ομάδας από τις υπόλοιπες ομάδες.

Αυτοαξιολόγηση κάθε μαθητή.

Ατομική αξιολόγηση από τον εκπαιδευτικό κάθε μαθητή με βάση την συμμετοχή του στο σχεδιασμό και την υλοποίηση του θέματος.

Δημιουργία ερωτηματολογίου στο e-class για την αξιολόγηση του μαθήματος από τους μαθητές.

## 4. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ / ΠΗΓΕΣ

[http://www.locateproject.eu/wp-content/uploads/2014/12/euro\\_start\\_comic.pdf](http://www.locateproject.eu/wp-content/uploads/2014/12/euro_start_comic.pdf)

<http://www.log.gr/programmata-ya-dimiourgia-komik-kinoumenon-sxedion-animated-eikonon-ya-pedia/>

<http://www.labschool.eu/web-service/cool-comics.html>

<https://www.pcsteps.gr/99362-%CE%B4%CE%B7%CE%BC%CE%B9%CE%BF%CF%85%CF%81%CE%B3%CE%AF%CE%B1-%CE%BA%CF%8C%CE%BC%CE%B9%CE%BA%CF%82-%CE%B4%CF%89%CF%81%CE%B5%CE%AC%CE%BD-comics/>  
<http://pliroforikiatschool.blogspot.gr/2010/04/comic.html>  
<http://users.sch.gr/palieraki/?p=624> (Cartoon Story Maker)  
<http://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/openedu/article/view/84/72>  
<http://dione.lib.unipi.gr/xmlui/bitstream/handle/unipi/4069/Paulou.pdf?sequence=2&isAllowed=y>  
<http://dione.lib.unipi.gr/xmlui/bitstream/handle/unipi/5187/Micha.pdf?sequence=2&isAllowed=y>  
<http://dione.lib.unipi.gr/xmlui/bitstream/handle/unipi/4993/Leli.pdf?sequence=2&isAllowed=y>  
<https://apothesis.lib.teicrete.gr/bitstream/handle/11713/3820/NtagliGeorgia2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

**ΟΔΗΓΙΕΣ ΜΟΡΦΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ:**

**Γραμματοσειρά:** Calibri, Μέγεθος 11, Όχι Bold.

**Διάστιχο:** Μονό

**Στοιχίση:** Πλήρης

**Διάστημα:** Πριν και Μετά 0.