

Ανακαλύπτοντας την ένατη τέχνη...Τα κόμικς!

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Ερευνητική Εργασία - Project

Δημιουργός Σεναρίου: ΟΛΓΑ ΠΑΙΖΗ (Εκπαιδευτικός)

Έλεγχος Σεναρίου με τα Προγράμματα Σπουδών: ΚΙΤΣΑΚΗ ΒΑΣΙΛΙΚΗ (Σχολικός Σύμβουλος)

Έλεγχος Επιστημονικής Επάρκειας Σεναρίου: ΚΟΥΛΟΥΜΠΑΡΙΤΣΗ ΑΛΕΞΑΝΔΡΑ (Συντονιστής)

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**Ανακαλύπτοντας την ένατη τέχνη...Τα κόμικς!** ».

Δημιουργήθηκε στις **08/31/2015 - 03:00** και έχει υποστηρικτικό ρόλο στο έργο του εκπαιδευτικού.

Δεν αντικαθιστά το Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο, το οποίο περιέχει όλο το Διαδραστικό Περιεχόμενο και αξιοποιεί τις ψηφιακές δυνατότητες της Πλατφόρμας «Αίσωπος».

Το σενάριο αυτό έχει χαρακτηριστεί ως «Βέλτιστο» ύστερα από αξιολόγηση από δύο αξιολογητές και είναι αναρτημένο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του στην Πλατφόρμα «Αίσωπος».

Το Διαδραστικό Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του βρίσκεται στον σύνδεσμο:

<https://aesop.iep.edu.gr/node/10047>

Επισημαίνεται ότι τα σενάρια της Πλατφόρμας «Αίσωπος» διακρίνονται σε:

Υποδειγματικά Σενάρια: Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομώνων (Εκπαιδευτικοί Αυξημένων Προσόντων, Σχολικοί Σύμβουλοι, Μέλη ΔΕΠ / Επιστημονικό Προσωπικό του ΙΕΠ).

Βέλτιστα Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία άνω των 70 μονάδων.

Επαρκή Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία από 50 έως 70 μονάδες.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» - MIS: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051.

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.ΠΑΙ.Θ.

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής, Αξιολόγησης και Παρουσίασης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος», αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης.

Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:

Επιστημονικός Υπεύθυνος Πράξης για τις Δράσεις που αφορούν το Ι.Ε.Π: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 2: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Υπεύθυνος Υποέργου 3: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Επιστημονική Συντονίστρια των ειδικών επιστημόνων του Υποέργου 1: Βασιλική Καραμπέτσου, Φιλολόγος, Εισηγήτρια Ι.Ε.Π.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.ΠΑΙ.Θ.

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

Το παρόν ψηφιακό σενάριο περιέχει φύλλα εργασίας, τα οποία είναι συνημμένα στο αρχείο «PDF» και μπορείτε να τα ανοίξετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

- 1η Φάση: [hartis ennoion.pdf](#) , [fyllo ergasias -klasika.pdf](#)
- 2η Φάση: [hartis ennoion.pdf](#) , [fyllo ergasias -arkas.pdf](#)
- 3η Φάση: [hartis ennoion.pdf](#) , [fyllo ergasias -vavel -iros.pdf](#)
- 4η Φάση: [hartis ennoion.pdf](#) , [fyllo ergasias -aristofanis.pdf](#)

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Ερευνητική Εργασία - Project (Γενικό Λύκειο)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Τα κόμικς προκαλούν μεγάλο ενδιαφέρον στους μαθητές όταν αξιοποιούνται στην εκπαιδευτική διαδικασία. Οι μαθητές όμως δεν γνωρίζουν πολλά στοιχεία για την ιστορία τους και τον τρόπο δημιουργίας ενός ψηφιακού κόμικ. Επομένως, κρίνεται σημαντικό μέσα από τη θεματική της ερευνητικής εργασίας να έρθουν σ' επαφή με την ένατη τέχνη και να κατανοήσουν τη σπουδαιότητά της ως μέσο ψυχαγωγίας αλλά και ως υψηλή εικαστική και λογοτεχνική έκφραση.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Η Ερευνητική Εργασία "Ανακαλύπτοντας την ένατη τέχνη...Τα κόμικς!" εντάσσεται στο επιστημονικό πεδίο "Τέχνες και Πολιτισμός" το οποίο ορίζεται ως μια διακριτή ενότητα στο βιβλίο εκπαιδευτικού "Η Καινοτομία των Ερευνητικών Εργασιών στο Νέο Λύκειο". Τα κόμικς αποτελούν μια μορφή τέχνης (την ένατη τέχνη) η οποία είναι ιδιαίτερα γνωστή. Τα κόμικς αξιοποιούνται στη συγγραφή ενημερωτικών φυλλαδίων και βιβλίων. Επίσης, χρησιμοποιούνται στον κινηματογράφο (animation) και στην τηλεόραση, αλλά και σε περιοδικά που το περιεχόμενό τους είναι ιστορίες κόμικς. Τέλος, αποτελούν εκπαιδευτικό εργαλείο στη διδακτική διαδικασία και οι μαθητές είναι καλό να εξοικειώνονται στη δημιουργία έντυπων και ψηφιακών κόμικς. Επομένως, μέσα από αυτή την ευρεία χρήση κρίνεται σημαντική η μελέτη αυτού του ενδιαφέροντος θέματος που προσελκύει μεγάλο αριθμό ανθρώπων και ιδιαίτερα νέων. Είναι σημαντικό να δημιουργηθούν επιστημονικές συνδέσεις μεταξύ των μαθημάτων όπως γλώσσα, ιστορία, καλλιτεχνικά, πληροφορική και μαθηματικά και να αναπτυχθούν δεξιότητες που καλλιεργούνται μέσα από τα εμπλεκόμενα μαθήματα.

Ο Γενικός Σκοπός της ερευνητικής εργασίας είναι οι μαθητές να έρθουν σ' επαφή με τα κόμικς, να ευαισθητοποιηθούν πάνω σε θέματα πολιτισμού καθώς τα κόμικς αποτελούν την ένατη τέχνη και να γίνουν και οι ίδιοι δημιουργοί. Ειδικότεροι διδακτικοί στόχοι είναι να κατανοήσουν τι σημαίνει ο όρος κόμικ, να γνωρίσουν την ιστορία των κόμικς στον κόσμο και στην Ελλάδα, να γνωρίσουν τα πιο γνωστά κόμικς και τους κυριότερους χαρακτήρες κόμικς στην Ελλάδα, να αναζητήσουν τις τεχνικές δημιουργίας κόμικ και να δημιουργήσουν και οι ίδιοι κόμικς.

Η Ερευνητική Εργασία ακολουθεί το δεύτερο ερευνητικό σχήμα κατανομής θεμάτων και οργάνωσης ομάδων. Το θέμα καταμερίζεται σε τέσσερα υπο-θέματα και κάθε υπο-θέμα εξετάζεται αυτοτελώς από κάθε ομάδα, οι οποίες έχουν τακτές συναντήσεις Ολομέλειας με τη συμμετοχή όλων των ομάδων. Η ομάδα εργασίας μπορεί να αποτελείται από 16- 20 μαθητές χωρισμένους σε 4 υποομάδες. Ο εκπαιδευτικός ακολουθεί την προσέγγιση της φθίνουσας καθοδήγησης, με την οποία διδάσκει, παρωθεί και εμπυχώνει. Είναι σημαντικό να τονιστεί ότι λόγω της φύσης του γνωστικού αντικείμενου της Ερευνητικής Εργασίας, η οποία έχει διάρκεια 4 μήνες (ένα τετράμηνο) στη γενική περιγραφή του σεναρίου περιγράφεται όλος ο σχεδιασμός της εργασίας για να μπορέσει να γίνει κατανοητή η δομή της. Η Ερευνητική Εργασία αποτελεί ένα σύνολο που έχει αρχή, μέση και τέλος. Κάθε μέρος είναι συνέχεια του προηγούμενου και δεν μπορεί να παρουσιαστεί αποκομμένα το ένα από το άλλο. Όταν σχεδιάζεται μια ερευνητική εργασία, θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη οι παρακάτω φάσεις εφαρμογής του Project:

- Γενικός προγραμματισμός στην ολομέλεια του τμήματος
- Προγραμματισμός και προετοιμασία της ερευνητικής ομάδας
- Υλοποίηση δράσεων από υποομάδες για συλλογή δεδομένων
- Επεξεργασία δεδομένων από ομάδα εντός τάξης
- Επιλογή από ομάδα τρόπων αναπαράστασης των νέων γνώσεων
- Προκαταρκτική παρουσίαση εργασιών στην ολομέλεια τμήματος
- Διαμόρφωση κοινού φακέλου της ερευνητικής εργασίας
- Συνοπτική παρουσίαση εργασίας σε ειδική ημερίδα στα ελληνικά/ή και στα αγγλικά

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με έδαφος από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Αξιολόγηση ομαδικής εργασίας και ατομικής συμβολής μελών.

Επίσης, επισημαίνεται ότι στο παρόν διδακτικό σενάριο η κάθε φάση συμπίπτει με τις δραστηριότητες που θα υλοποιήσει η κάθε ομάδα και δεδομένου ότι το παρόν ψηφιακό διδακτικό σενάριο πρέπει να έχει διάρκεια μέχρι 3 ώρες στο κύριο μέρος του σεναρίου θα παρουσιαστούν δραστηριότητες που θα πρέπει να υλοποιήσουν οι μαθητές για τη συλλογή δεδομένων.

Τα υπο-θέματα που προτείνονται είναι τα εξής:

1η ομάδα: Ιστορική εξέλιξη των κόμικς στο εξωτερικό - Κατηγορίες κόμικς - Μελέτη Κλασικών Εικονογραφημένων

2η ομάδα: Ιστορική εξέλιξη των ελληνικών κόμικς - Μελέτη κόμικς του Αρκά

3η ομάδα: Δομικά στοιχεία -τεχνικές- διαδικασία δημιουργίας κόμικς - Μελέτη του περιοδικού "Βαβέλ" και "Ο Μικρός Ήρωας"

4η ομάδα: Τα κόμικς ως μέσο επικοινωνίας ιδεών - Μελέτη των κωμωδιών του Αριστοφάνη

Οι ομάδες θα μελετήσουν διάφορες πτυχές του θέματος ερευνώντας πρωτογενείς πηγές (τα περιοδικά κόμικς) και δευτερογενείς πηγές (διαδίκτυο, ντοκιμαντέρ, έντυπο υλικό, δημοσιογραφικά άρθρα). Κάθε υποομάδα πέρα από την πτυχή του θέματος με την οποία θα ασχοληθεί, θα μελετήσει και ένα κόμικ ώστε να έρθει σ' επαφή με το είδος αυτό και να το ερευνήσει σε βάθος. Στη συνέχεια, αναλύεται από τον εκπαιδευτικό ο τρόπος συνεργασίας των μελών της κάθε ομάδας για να παρουσιάσουν την πορεία της εξέλιξης του δικού τους υποθέματος και να παρακολουθήσουν την πορεία εξέλιξης των άλλων υποθεμάτων. Ακολουθεί ο τετράμηνος προγραμματισμός των ομάδων, τίθενται τα ερευνητικά ερωτήματα, καθορίζονται οι ερευνητικές διαδικασίες, δηλαδή οι τρόποι επιλογής και αξιοποίησης των πηγών, ο τρόπος παρουσίασης της συλλογικής έρευνας και ορίζεται χρονοδιάγραμμα. Αναλυτικά, περιγράφεται σε κάθε ομάδα η μεθοδολογία και η διαδικασία που θα ακολουθηθεί και οι δραστηριότητες που θα τεθούν και στην προκειμένη περίπτωση αντιστοιχούν στις 3 διδακτικές ώρες.

Συγκεκριμένα, στην ερευνητική εργασία τέθηκαν οι παρακάτω στόχοι:

Επίπεδο γνώσεων

- Να ορίζουν τι σημαίνει «Κόμικς»
- Να γνωρίσουν την ιστορία των κόμικς
- Να προσδιορίζουν τις κατηγορίες των κόμικς
- Να περιγράφουν τον τρόπο δημιουργίας ενός κόμικ
- Να γνωρίσουν τα πιο γνωστά κόμικς και τους ήρωές τους

Επίπεδο ικανοτήτων

- Να επιλέγουν το κατάλληλο υλικό για τη δημιουργία κόμικ

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

- Να σχεδιάζουν αφίσες σχετικά με τα κόμικς
- Να οργανώνουν μια παρουσίαση στο σχολείο τους
- Να συντάσσουν κείμενα όπου θα μπορούν να περιγράψουν τα στάδια δημιουργίας ενός κόμικ
- Να δημιουργούν κόμικς

Επίπεδο στόσεων

- Να εκτιμήσουν την αξία των κόμικς στη ζωή τους
- Να αποδεχτούν τη σπουδαιότητα της ένατης τέχνης

Ο τρόπος με τον οποίο θα δουλευτεί η εργασία είναι η έρευνα μέσω διαδικτύου, το ερωτηματολόγιο και η βιβλιογραφική αναζήτηση. Κατόπιν, η συγκέντρωση, ταξινόμηση, επεξεργασία, ανάλυση και ανασύνθεση των στοιχείων.

Διαδικτικές τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν

- Καταιγισμός ιδεών
- Χάρτης εννοιών
- Μελέτη περίπτωσης

Αναμενόμενα αποτελέσματα: η υλοποίηση των στόχων που τέθηκαν

Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες, στο πλαίσιο των στόχων που έχουν τεθεί. Η έρευνα περιλαμβάνει τρία βασικά στάδια: το πρώτο είναι η συλλογή των πληροφοριών, το δεύτερο η συζήτηση και η αξιολόγηση των πληροφοριών μεταξύ των μελών της ομάδας και το τρίτο η παρουσίαση των πληροφοριών στην τάξη και η συλλογική συζήτηση. Σχεδιάζουν ερωτηματολόγιο, δημιουργούν παρουσιάσεις και ψηφιακές εικονογραφημένες ιστορίες.

Κατά τη διάρκεια της υλοποίησης του project πραγματοποιείται ένα διάλειμμα ενημέρωσης, το οποίο έχει σκοπό να ανταλλάξουν οι μαθητές μεταξύ τους πληροφορίες που αφορούν τις τελευταίες εξελίξεις της πορείας της εργασίας τους, να ετοιμάσουν τις σημειώσεις τους, να προγραμματίσουν την επόμενη φάση και να οργανώσουν τα επόμενα βήματα. Κάθε ομάδα ετοιμάζει μετά από τρία τρίωρα μία έκθεση με το τι έχει πετύχει, καθώς και τι έχει προγραμματίσει να κάνει. Με αυτόν τον τρόπο διορθώνονται όποια λάθη προκύπτουν και εξασφαλίζεται η απρόσκοπτη συνέχιση της εργασίας.

Επίσης, πραγματοποιείται και ένα διάλειμμα ανατροφοδότησης ανάμεσα στα μέλη της ομάδας. Με αυτό τον τρόπο οι μαθητές εξετάζουν κριτικά τις ενέργειές τους είτε είναι επιτυχημένες είτε αποτυχημένες, συζητούν πάνω σ' αυτά που έχουν ήδη γίνει και διαπιστώνουν αν το συμβόλαιο συνεργασίας που είχαν θέσει στην αρχή τηρήθηκε.

Το project παρουσιάζεται με ανακοινώσεις στους πίνακες ανακοινώσεων του σχολείου και με εκδήλωση στο σχολείο και την τοπική κοινωνία που περιλαμβάνει:

- ανακοινώσεις εργασιών

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

- έντυπο με εικονογραφημένες ιστορίες κόμικς
- δημιουργία ιστοσελίδας
- λεύκωμα
- παρουσιάσεις με powerpoint
- κολάζ
- αφίσες

Επίσης, οι μαθητές δημοσιεύουν στον τύπο της περιοχής τους τα αποτελέσματα της εργασίας τους.

Πηγές πληροφόρησης: διαδίκτυο, βιβλία, άνθρωποι

Ενδεικτική Διεπιστημονική/διαθεματική προσέγγιση του project:

- Συνθέτουν ενιαίο κείμενο, το οποίο θα υπακούει στις αρχές της συνοχής και της συνεκτικότητας, επικαλούμενοι τη λογική και τεκμήρια για να εξάγουν τα συμπεράσματά τους. (Νεοελληνική Γλώσσα)
- Μελετούν διάφορα βιβλία και περιοδικά που αναφέρονται στα κόμικς. (Νεοελληνική Γλώσσα)
- Αναζητούν την ιστορία του κόμικ (Ιστορία)
- Δημιουργούν εικονογραφημένες ψηφιακές ιστορίες κόμικς (Καλλιτεχνικά)
- Δημιουργούν παρουσίαση με το υλικό που συγκεντρώνουν και γράφουν ανακοινώσεις σε word. (Πληροφορική)
- Κάνουν εξαγωγή στατιστικών στοιχείων από τα ερωτηματολόγια που συγκεντρώνουν (Μαθηματικά)

Η αξιολόγηση μπορεί να πραγματοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό ως προς το βαθμό επίτευξης των στόχων του project, την εκτίμηση της λειτουργικότητας των ομάδων, την ανάπτυξη των ικανοτήτων των μαθητών, τη διαμόρφωση στάσεων και γενικότερα όλης της παρουσίας των ομάδων. Η αξιολόγηση επιτυγχάνεται με συνέντευξη όλης της τάξης, με αξιολόγηση του πορτοφολιού του κάθε μαθητή, με παρατήρηση όλης της διαδικασίας της υλοποίησης της εργασίας και με αυτοαναφορά του κάθε μαθητή. Η αυτοαναφορά του μαθητή σημαίνει ότι ο ίδιος ο μαθητής περιγράφει με ένα σύντομο κείμενο προσωπικές του εμπειρίες, οφέλη που αποκόμισε και νέες ιδέες που διαμόρφωσε από τη συμμετοχή του στο πρόγραμμα. Η αυτοαναφορά λειτουργεί ως μέσο αυτοαξιολόγησης. Επίσης μπορεί να δοθεί γραπτό ή ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο προκειμένου να συλλεχθούν δεδομένα για την ανάπτυξη των προσωπικών ικανοτήτων των μαθητών. Επομένως, αξιολογείται ο ομαδικός φάκελος της ομάδας και το προσωπικό ημερολόγιο και ο ατομικός φάκελος του κάθε μέλους με βάση τις Κλίμακες των Διαβαθμισμένων Κριτηρίων Αξιολόγησης. Επειδή πρόκειται για ερευνητική εργασία η αξιολόγηση διαμορφώνεται από τα ακόλουθα στοιχεία: 30% από την ερευνητική διαδικασία που θα ακολουθήσει η ομάδα, 30% από το περιεχόμενο της ερευνητικής εργασίας, 20% από τη γλώσσα και τη δομή της ερευνητικής εργασίας και 20% από τον τρόπο παρουσίασής της στη σχολική κοινότητα στην ειδική εκδήλωση.

Διδακτικοί Στόχοι

- Να ορίζουν τι σημαίνει «Κόμικ».
- Να γνωρίσουν την ιστορία και τα είδη των κόμικς.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

- Να περιγράψουν τα πιο γνωστά περιοδικά κόμικς στην Ελλάδα.
- Να ερευνήσουν την εξέλιξη των τεχνικών δημιουργίας κόμικ.
- Να δημιουργούν οι ίδιοι τα δικά τους ψηφιακά κόμικς.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- κόμικ
- ένατη τέχνη
- τεχνικές δημιουργίας
- εικονογράφηση

Υλικοτεχνική υποδομή

εργαστήριο πληροφορικής, προτζέκτορας, υπολογιστής, βίντεο, εικόνες, διαδίκτυο, λογισμικό εννοιολογικού χάρτη, εφαρμογή για τη δημιουργία ιστοσελίδας, λογισμικό παρουσίασης, λογισμικό συγγραφής κειμένων, λογισμικό επεξεργασίας δεδομένων ερωτηματολογίου (excel), λογισμικό δημιουργίας κόμικ, λογισμικό δημιουργίας κολάζ

Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο σε διδακτικές ώρες για δουλειά εντός του σχολείου

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Ανοιχτή Πρόσβαση

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Συνδυασμός παθητικής και ενεργητικής μάθησης

Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

15-18

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Γενικό Λύκειο

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: 1η ομάδα

Χρονική Διάρκεια: 135λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Δραστηριότητα 1η
2. Δραστηριότητα 2η
3. Δραστηριότητα 3η
4. Δραστηριότητα 4η
5. ΠΑΡΑΤΟΛΜΟΙ ΑΝΤΡΕΣ ΚΑΙ ΡΑΓΙΣΜΕΝΕΣ ΚΑΡΔΙΕΣ (ΛΑΪΚΑ ΑΝΑΓΝΩΣΜΑΤΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ):ΧΑΡΤΙΝΕΣ ΣΕΛΕΣ ΚΑΙ ΑΣΦΑΙΡΑ ΕΞΑΣΦΑΙΡΑ
6. Εισαγωγή
7. Είδη κόμικς
8. Κείμενο για κόμικ
9. Η σημασία της λέξης "κόμικ"
10. Σύντομη ιστορία των κόμικς
11. Η ιστορία των κόμικς
12. Τα κόμικς, η ιστορία τους και ο παιδαγωγικός χαρακτήρας τους
13. Κλασικά Εικονογραφημένα

2η Φάση: 2η ομάδα

Χρονική Διάρκεια: 135λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Δραστηριότητα 1η
2. Δραστηριότητα 2η
3. Δραστηριότητα 3η

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

- Δραστηριότητα 4η
5. Ελληνικά Κόμικς
 6. Εισαγωγή
 7. ΑΡΚΑΣ
 8. Αρκάς
 9. Τα ελληνικά κόμικς από τη μεταπολίτευση έως σήμερα
 10. Τα κλασσικά εικονογραφημένα και το ιστορικό μυθιστόρημα για παιδιά: μύθος και πραγματικότητα

3η Φάση: 3η ομάδα

Χρονική Διάρκεια: 135λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Δραστηριότητα 1η
2. Δραστηριότητα 2η
3. Δραστηριότητα 3η
4. Δραστηριότητα 4η
5. Εισαγωγή
6. Το πρώτο ελληνικό περιοδικό κόμικς
7. Σελίδα από το Περσέας και Ανδρομέδα
8. Παρουσίαση οδηγίων δημιουργίας ιστορίας κόμικ

4η Φάση: 4η ομάδα

Χρονική Διάρκεια: 135λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Δραστηριότητα 1η
2. Δραστηριότητα 2η
3. Δραστηριότητα 3η
4. Δραστηριότητα 4η

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Εισαγωγή

6. Ένα αντιρατσιστικό κόμικ
7. Οι κωμωδίες του Αριστοφάνη
8. Τα κόμικς και οι υποστηρικτές τους
9. Τα κόμικς και οι επικριτές τους

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

1η Φάση: 1η ομάδα

Χρονική Διάρκεια: 135λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

Περιγραφή μεθοδολογίας- διαδικασίας

Υπο-θέμα 1ο

Οι μαθητές της πρώτης ομάδας αναλαμβάνουν να μελετήσουν το πρώτο υπο-θέμα "Ιστορική εξέλιξη των κόμικς στο εξωτερικό - Κατηγορίες κόμικς - Μελέτη Κλασικών Εικονογραφημένων" διερευνώντας τα παρακάτω ερωτήματα. Συγκεκριμένα, η ομάδα αναλαμβάνει δραστηριότητες, πραγματοποιεί έρευνα και προσεγγίζει περιγραφικά, ερευνητικά και κριτικά το δικό της υπο-θέμα. Παράλληλα με τα προηγούμενα, δημιουργεί το δικό της φάκελο εργασίας. Στο παρόν ψηφιακό διδακτικό σενάριο παρουσιάζονται δραστηριότητες που αντιστοιχούν σε 3 διδακτικές ώρες.

Τα διερευνητικά ερωτήματα της πρώτης ομάδας είναι τα εξής:

Τι σημαίνει ο όρος "κόμικ";

Πότε δημιουργήθηκαν και πώς εξελίχθηκαν;

Ποια είναι τα είδη των κόμικς;

Μελέτη περίπτωσης: Ανάλυση των κόμικς "Κλασικά Εικονογραφημένα"

Στο τέλος της ερευνητικής εργασίας, η συγκεκριμένη ομάδα θα παρουσιάσει το τέχνημά της, που είναι η δημιουργία κολλάζ και αφίσας.

Φύλλα εργασίας:

1. [hartis ennoion.pdf](http://hartis.ennoion.pdf)
2. [fyllo ergasias -klasika.pdf](http://fyllo.ergasias-klasika.pdf)

1. Δραστηριότητα 1η

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/966#10737>

Διευκρίνιση: Γράψτε την απάντησή σας με λίγες λέξεις.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σχόλιο: Οι μαθητές να διατυπώσουν ελεύθερα και αυθόρμητα τις απόψεις τους.

2. Δραστηριότητα 2η

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/966#10738>

3. Δραστηριότητα 3η

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/966#10739>

4. Δραστηριότητα 4η

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/966#10741>

5. ΠΑΡΑΤΟΛΜΟΙ ΑΝΤΡΕΣ ΚΑΙ ΡΑΓΙΣΜΕΝΕΣ ΚΑΡΔΙΕΣ (ΛΑΪΚΑ ΑΝΑΓΝΩΣΜΑΤΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ):ΧΑΡΤΙΝΕΣ ΣΕΛΕΣ ΚΑΙ ΑΣΦΑΙΡΑ ΕΞΑΣΦΑΙΡΑ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/966#10754>

6. Εισαγωγή

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/966#10833>

7. Είδη κόμικς

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/966#10886>

8. Κείμενο για κόμικ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/966#10947>

9. Η σημασία της λέξης "κόμικ"

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/966#10950>

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

10. **Σύντομη ιστορία των κόμικς**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/966#10969>

11. **Η ιστορία των κόμικς**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/966#10970>

12. **Τα κόμικς, η ιστορία τους και ο παιδαγωγικός χαρακτήρας τους**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/966#10971>

13. **Κλασσικά Εικονογραφημένα**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/966#10987>

2η Φάση: 2η ομάδα

Χρονική Διάρκεια: 135λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

Περιγραφή μεθοδολογίας- διαδικασίας

Υπο-θέμα 2ο

Οι μαθητές της δεύτερης ομάδας αναλαμβάνουν να μελετήσουν το δεύτερο υπο-θέμα "Ιστορική εξέλιξη των ελληνικών κόμικς - Μελέτη κόμικς του Αρκά" διερευνώντας τα παρακάτω ερωτήματα. Συγκεκριμένα, η ομάδα αναλαμβάνει δραστηριότητες, πραγματοποιεί έρευνα και προσεγγίζει περιγραφικά, ερευνητικά και κριτικά το δικό της υπο-θέμα. Παράλληλα με τα προηγούμενα, δημιουργεί το δικό της φάκελο εργασίας. Στο παρόν ψηφιακό διδακτικό σενάριο παρουσιάζονται δραστηριότητες που αντιστοιχούν σε 3 διδακτικές ώρες.

Τα διερευνητικά ερωτήματα της δεύτερης ομάδας είναι τα εξής:

Ποια είναι τα πιο γνωστά περιοδικά κόμικς στην Ελλάδα;

Ποιο είναι το περιεχόμενό τους;

Ποιοι είναι οι κυριότεροι χαρακτήρες σ' αυτά τα κόμικς;

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Πώς συνδέονται τα κόμικς με τις ιδέες της εποχής τους;

Μελέτη περίπτωσης: Ανάλυση των κόμικς του Αρκά

Στο τέλος της ερευνητικής εργασίας, η συγκεκριμένη ομάδα θα παρουσιάσει το τέχνημά της, το οποίο θα είναι ένα λεύκωμα που θα παρουσιάζει τα πιο γνωστά κόμικς στην Ελλάδα.

Φύλλα εργασίας:

1. [hartis_ennioion.pdf](http://hartis.ennioion.pdf)
2. fyllo_ergasias_arkas.pdf

1. Δραστηριότητα 1η

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/967#10742>

2. Δραστηριότητα 2η

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/967#10743>

3. Δραστηριότητα 3η

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/967#10744>

4. Δραστηριότητα 4η

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/967#10745>

5. Ελληνικά Κόμικς

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/967#10755>

6. Εισαγωγή

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/967#10857>

7. ΑΡΚΑΣ

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/967#10887>

8. Αρκάς

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/967#11071>

9. Τα ελληνικά κόμικς από τη μεταπολίτευση έως σήμερα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/967#11149>

10. Τα κλασσικά εικονογραφημένα και το ιστορικό μυθιστόρημα για παιδιά: μύθος και πραγματικότητα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/967#11150>

3η Φάση: 3η ομάδα

Χρονική Διάρκεια: 135λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

Περιγραφή μεθοδολογίας- διαδικασίας

Υπο-θέμα 3ο

Οι μαθητές της τρίτης ομάδας αναλαμβάνουν να μελετήσουν το τρίτο υπο-θέμα "Δομικά στοιχεία - τεχνικές - διαδικασία δημιουργίας κόμικ - Μελέτη του περιοδικού "Βαβέλ" και "Ο Μικρός Ήρωας" διερευνώντας τα παρακάτω ερωτήματα. Συγκεκριμένα, η ομάδα αναλαμβάνει δραστηριότητες, πραγματοποιεί έρευνα και προσεγγίζει περιγραφικά, ερευνητικά και κριτικά το δικό της υπο-θέμα. Παράλληλα με τα προηγούμενα, δημιουργεί το δικό της φάκελο εργασίας. Στο παρόν ψηφιακό διδακτικό σενάριο παρουσιάζονται δραστηριότητες που αντιστοιχούν σε 3 διδακτικές ώρες.

Τα διερευνητικά ερωτήματα της τρίτης ομάδας είναι τα εξής:

Ποια είναι τα δομικά στοιχεία ενός κόμικ;

Ποιες είναι οι τεχνικές δημιουργίας κόμικ;

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Πώς δημιουργείται ένα έντυπο ή ψηφιακό κόμικ;

Μελέτη περίπτωσης: Ανάλυση των κόμικς "Βαβέλ" και "Ο Μικρός Ήρωας"

Στο τέλος της ερευνητικής εργασίας, η συγκεκριμένη ομάδα θα παρουσιάσει το τέχνημά της, το οποίο είναι η δημιουργία ενός έντυπου και ενός ψηφιακού κόμικ.

Φύλλα εργασίας:

1. [hartis_ennoion.pdf](http://hartis.ennoion.pdf)
2. fyllo_ergasias_vavel_iros.pdf

1. Δραστηριότητα 1η

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/968#10746>

2. Δραστηριότητα 2η

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/968#10747>

3. Δραστηριότητα 3η

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/968#10748>

4. Δραστηριότητα 4η

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/968#10749>

5. Εισαγωγή

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/968#10859>

6. Το πρώτο ελληνικό περιοδικό κόμικς

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/968#11046>

7. Σελίδα από το Περσέας και Ανδρομέδα

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/968#11055>

8. Παρουσίαση οδηγιών δημιουργίας ιστορίας κόμικ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/968#11070>

4η Φάση: 4η ομάδα

Χρονική Διάρκεια: 135λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

Περιγραφή μεθοδολογίας- διαδικασίας

Υπο-θέμα 4ο

Οι μαθητές της τέταρτης ομάδας αναλαμβάνουν να μελετήσουν το τέταρτο υπο-θέμα "Τα κόμικς ως μέσο επικοινωνίας ιδεών - Μελέτη των κωμωδιών του Αριστοφάνη" διερευνώντας τα παρακάτω ερωτήματα. Συγκεκριμένα, η ομάδα αναλαμβάνει δραστηριότητες, πραγματοποιεί έρευνα και προσεγγίζει περιγραφικά, ερευνητικά και κριτικά το δικό της υπο-θέμα. Παράλληλα με τα προηγούμενα, δημιουργεί το δικό της φάκελο εργασίας. Στο παρόν ψηφιακό διδακτικό σενάριο παρουσιάζονται δραστηριότητες που αντιστοιχούν σε 3 διδακτικές ώρες.

Τα διερευνητικά ερωτήματα της τέταρτης ομάδας είναι τα εξής:

Ποια είναι τα χαρακτηριστικά τους;

Γιατί είναι σημαντικό να διαδίδονται τα κόμικς;

Ποιες είναι οι θετικές επιδράσεις των κόμικς;

Ποιες είναι οι αρνητικές επιδράσεις των κόμικς;

Ποια είναι τα μέσα διάδοσης της εικονογραφήγησης στο κοινό;

Μελέτη περίπτωσης: Ανάλυση των κόμικς "Οι κωμωδίες του Αριστοφάνη"

Στο τέλος της ερευνητικής εργασίας, η συγκεκριμένη ομάδα θα παρουσιάσει το τέχνημά της, το οποίο θα είναι η δημιουργία ενός διαδικτυακού τόπου με τίτλο "Ανακαλύπτοντας την ένατη τέχνη...Τα κόμικς!".

Φύλλα εργασίας:

1. hartis_ennoion.pdf

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

[fyllo_ergasias_-aristofanis.pdf](#)

1. **Δραστηριότητα 1η**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/969#10750>

2. **Δραστηριότητα 2η**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/969#10751>

3. **Δραστηριότητα 3η**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/969#10752>

4. **Δραστηριότητα 4η**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/969#10753>

5. **Εισαγωγή**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/969#10860>

6. **Ένα αντιρατσιστικό κόμικ**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/969#10928>

7. **Οι κωμωδίες του Αριστοφάνη**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/969#10993>

8. **Τα κόμικς και οι υποστηρικτές τους**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/969#11030>

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

9. Τα κόμικς και οι επικριτές τους

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047/969#11034>



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ
ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
Πολύπτυχο στην Κοινωνία της Γνώσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
ΠΡΟΤΑΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



ΕΙΔΙΚΗ
ΥΠΗΡΕΣΙΑ
ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ
ΔΡΑΣΕΩΝ



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

