

# Από το σχολικό βιβλίο στο κόμικ: Μετατρέποντας την Ελένη του Ευριπίδη σε εικονογράφημα

**Μαυραντζάς Νικόλαος**

Εκπαιδευτικός ΠΕ86 MSc, Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση Καρδίτσας,  
[nikmavr@sch.gr](mailto:nikmavr@sch.gr)

**Καραλή Μαρία**

Εκπαιδευτικός ΠΕ02, Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση Καρδίτσας,  
[mkarali@hotmail.com](mailto:mkarali@hotmail.com)

## Περίληψη

Το άρθρο αναφέρεται στην ολοκληρωμένη προσπάθεια μετατροπής του βιβλίου της Γ' Γυμνασίου 'Ελένη' του Ευριπίδη σε εικονογράφημα (κόμικ ή comic) από τους μαθητές της τελευταίας τάξης του Γυμνασίου κατά τη διάρκεια ενός σχολικού έτους. Σκοπός του άρθρου είναι να αποτελέσει έναν οδηγό δημιουργικής αξιοποίησης των ΤΠΕ στο σχολείο και να παρουσιάσει την πορεία μετατροπής σχολικών βιβλίων, διδακτικών ενοτήτων και αντικειμένων σε εικονογραφημένη μορφή χρησιμοποιώντας τις δημιουργικές δυνατότητες των μαθητών, αλλά εργαλεία πληροφορικής και την απαραίτητη υποστηρικτική βοήθεια ενός ή περισσότερων εκπαιδευτικών. Το τριπλό αποτέλεσμα είναι η εμπάθунση στο αντικείμενο του μαθήματος με καινοτόμο τρόπο, η ουσιαστική και αποτελεσματική χρήση των ΤΠΕ στην τάξη και η μετατροπή ενός σχολικού βιβλίου σε ψηφιακή εικονογραφημένη ιστορία με ότι αυτό συνεπάγεται μαθησιακά για τους δημιουργούς και τους αναγνώστες του κόμικ. Η παρούσα εισήγηση παρουσιάζει την οργάνωση του εγχειρήματος και εμβαθύνει στον τρόπο χρήσης των Τ.Π.Ε. εργαλείων.

**Λέξεις κλειδιά:** comic, κόμικ, graphic storytelling

## Εισαγωγή

Τα εργαλεία που προσφέρουν οι ΤΠΕ στην εκπαίδευση μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να εμπλέξουν τους μαθητές σε καινοτόμες διαδικασίες όπου γίνονται οι ίδιοι παραγωγοί εκπαιδευτικού υλικού και μεταποιητές της γνώσης. Τέτοια εργαλεία επιτρέπουν στους μαθητές την από κοινού κατασκευή χρονογραμμών, εννοιολογικών/νοητικών χαρτών, συννεφόλεξων, κόμικ, δυναμικών παρουσιάσεων, ψηφιακών αφηγήσεων και γενικότερα αντικειμένων που επιτρέπουν την αναπαράσταση της γνώσης με πολλαπλούς τρόπους (Μαζαράκη, Παπανικολάου, Μακρή, 2017).

Τα κόμικς ή κόμικ ή εικονογραφήματα, κάποτε κάποιοι τα αποκαλούσαν συλλήβδην παραλογοτεχνία και υποκουλτούρα και ίσως εν μέρει να είχαν δίκιο. Σήμερα τα αποκαλούμε "Ένατη Τέχνη" και για πολλά από αυτά ο όρος είναι απόλυτα δικαιολογημένος (Κουκουλάς, 2008). Κατά τον MacCloud (1993), ως κόμικ ορίζεται η αντιπαράθεση σχημάτων και εικόνων σε προμελετημένη σειρά με σκοπό να μεταφέρουν πληροφορίες και/ή να επιδράσουν αισθητικά στον αναγνώστη. Καταλήγει δε, ότι τα εικονογραφήματα προσφέρουν το εύρος, την ευελιξία μαζί με όλη τη οπτική δυναμική του κινηματογράφου και της ζωγραφικής και επιπλέον αξιοποιούν την οικειότητα με τον γραπτό λόγο.

Το πλεονέκτημα των κόμικ είναι η αποδοχή τους από το σύνολο των νέων και η αναγωγή τους σε μια από τις βασικές μορφές τέχνης της νεανικής κουλτούρας (Ευθυμιόπουλος, Μασούρου, 2009). Επιπλέον οι δυνατότητες της αξιοποίησης της τεχνολογίας από τους μαθητές μας, που έχουν γεννηθεί μέσα σε αυτή, με τη δημιουργία ενός κόμικ κρίνεται ως μια ελκυστική, αν και όχι εύκολη, λύση για να αντιμετωπιστούν διδακτικές δυσκολίες τόσο των μαθητών όσο και των εκπαιδευτικών. Οι δυσκολίες μπορεί να αφορούν το ίδιο το αντικείμενο του μαθήματος, σε συνδυασμό με την δυσκολία εμπάθунσης και τη χρονική

στενότητα που επιβάλλει το πρόγραμμα σπουδών. Επιπλέον η αρχαιοελληνική τραγωδία Ελένη του Ευριπίδη απευθύνεται σε μικρούς ηλικιακά μαθητές που στην πλειονότητά τους δεν έχουν γευτεί ούτε καν τη στοιχειώδη απόλαυση μιας θεατρικής παράστασης (Παρίσης, 2003). Προσέρχονται δηλαδή σχεδόν γυμνοί σ' ένα σκληρό διδακτικό τοπίο: να προσλάβουν και να αφομοιώσουν το βάθος και την ένταση του τραγικού λόγου (Παρίσης). Από την άλλη πλευρά, το πιο συχνά αναφερόμενο πλεονέκτημα των κόμικ ως εκπαιδευτικά εργαλεία είναι η ικανότητά τους να δίνουν κίνητρα (motivating) στους μαθητές ενώ μπορούν να αξιοποιηθούν ως ενδιάμεσο σκαλοπάτι (intermediary) για δύσκολα θέματα και έννοιες (Yang, 2003).

### **Οργάνωση**

Η ιδέα του εγχειρήματος ξεκίνησε από τη συνάδελφο Μαρία Καραλή, φιλόλογο και υπεύθυνη τμήματος Γ5 της Γ' Γυμνασίου Καρδίτσας. Προτάθηκε στον Νικόλαο Μαυραντζά (με την ιδιότητα του εκπαιδευτικού Πληροφορικής) να υλοποιηθεί από κοινού ένα πολιτιστικό πρόγραμμα, στο πλαίσιο των Σχολικών Δραστηριοτήτων, με σκοπό την προσπάθεια μετατροπής της Ελένης του Ευριπίδη σε κόμικ. Η συμφωνία επιτεύχθηκε με καταλυτή των ενθουσιασμών των μαθητών.

Οι μαθητές οργανώθηκαν σε 3 παράλληλες ομάδες. Στην ομάδα φιλολογικής επιμέλειας, με 9 μαθήτριες/τές, με κύριο έργο τη μετατροπή του βιβλίου σε σειρά κειμένων που θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί α) στα σύννεφα ή μπαλόνια διαλόγων του κόμικ και β) θα περιέγραφε τις βασικές σκηνές της τραγωδίας. Στην ομάδα σκιτσογράφων με 12 μαθήτριες/τές οι οποίοι θα σπικιοποιούσαν τους ήρωες και τα σκηνικά βασιζόμενοι αρχικά στο κείμενο του σχολικού βιβλίου αλλά κυρίως στα παραγόμενα της φιλολογικής ομάδας. Στην ομάδα Πληροφορικής, με 4 μαθήτριες/τές, οι οποίοι θα αναλάμβαναν την ψηφιοποίηση των σκίτσων και τη δημιουργία του ψηφιακού κόμικ. Θεωρήθηκε απαραίτητο όλοι οι μαθητές του τμήματος, ανεξάρτητα σε ποια ομάδα ανήκαν, να έχουν διαβάσει την τραγωδία από το σχολικό βιβλίο και να φέρουν ως εργασία την περίληψη της τραγωδίας.

Τα μέλη της ομάδας συνεργάστηκαν στο πλαίσιο του κοινού έργου κάθε ομάδας (collaboration). Ένας από τους βασικούς στόχους του προγράμματος ήταν να ασκηθούν οι μαθητές στην ομαδική συνεργασία. Το τελικό παραγόμενο απαιτούσε και τη συνεχή παράλληλη συνεργασία και ανατροφοδότηση των τριών ομάδων μεταξύ τους (cooperation). Τον συνεκτικό δεσμό των ομάδων τον απετέλεσαν οι δύο εκπαιδευτικοί οι οποίοι ανέλαβαν και την διαχείριση της σπειροειδούς οργάνωσης του εγχειρήματος (σχεδίαση, παραγωγή υλικού, έλεγχος/ανατροφοδότηση, επανασχεδίαση κ.ο.κ.) μέχρι να επιτευχθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα. Σε κάθε ομάδα μαθητών ορίστηκε μία μαθήτρια ως υπεύθυνη ομάδας κάτι που είχε καταλυτικό ρόλο στην ολοκλήρωση του κόμικ. Η υπεύθυνη ανέλαβε να οργανώνει τα μέλη της ομάδας στις εκτός σχολείου συναντήσεις ή εργασίες, στα διαλείμματα, να μεταφέρει τα προβλήματα της ομάδας στους δύο συντονιστές εκπαιδευτικούς και συνετέλεσε στην ξεκάθαρη μαθητοκεντρική διαχείριση του project.

Το χρονοδιάγραμμα που κατατέθηκε στο πρόγραμμα σχολικών δραστηριοτήτων ακολουθήθηκε χωρίς μεγάλες διαφοροποιήσεις και ήταν ένας σημαντικός παράγοντας της ολοκλήρωσης του κόμικ.

### **Ομάδα φιλολογικής επιμέλειας**

Η φιλολογική ομάδα των μαθητών είχε ως σκοπό τη μετατροπή ολόκληρου του έργου του Ευριπίδη σε διαλόγους, ο οποίοι θα μπορούσαν να απεικονιστούν στα σύννεφα του κόμικ, κρατώντας την ουσία, τη συνέχεια και τη συνοχή της τραγωδίας. Το γλωσσικό ύφος των τελικών διαλόγων έπρεπε να διατηρήσει την πολυτροπικότητα του αρχικού μεταφρασμένου κειμένου. Τελικά έγινε συμπύεση των 1870 στίχων του αρχικού κειμένου σε 100 περίπου διαλόγους οι οποίοι έπρεπε να ενσωματωθούν στο κόμικ. Χρειάστηκε να γίνουν δυο διαδοχικές συμπύξεις. Αυτό το στάδιο ήταν το βασικότερο για την σωστή

έναρξη του εικονογραφήματος καθώς κατεύθυνε και οδήγησε τη σχεδίαση των ηρώων και έδωσε και τη συνολική εικόνα των απαιτούμενων σκηνών. Η εμπειρία της φιλόλογου είχε καταλυτική σημασία στην επιτυχή καθοδήγηση της ομάδας φιλολογικής επιμέλειας. Επίσης ήταν η υπεύθυνη του τμήματος και διευκόλυνε αρκετά την οργάνωση των ομάδων κατά τη διάρκεια του project. Για την ολοκλήρωση αυτού του σταδίου απαιτήθηκε:

- η πρότερη μελέτη όλου του σχολικού βιβλίου από την αρχή της σχολικής χρονιάς. Η μελέτη έγινε από όλα τα μέλη της ομάδας με έμφαση και αυξημένο βάρος στη φιλολογική ομάδα,
- η κατανόηση των σημαντικών και ουσιαστικών σημείων της τραγωδίας το οποίο απαιτήσε εμβάθυνση μέσα από συζήτηση κατά τη διδασκαλία του μαθήματος.

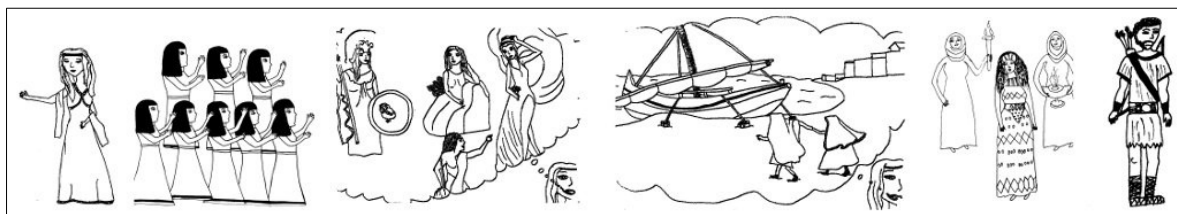
### Ομάδα σκιτσογράφων

Οι σκιτσογράφοι επιφορτίστηκαν με το έργο του σχεδιασμού των ηρώων και των σκηνών. Η χρήση κάποιας online πλατφόρμας για δημιουργία κόμικ με έτοιμα σκίτσα, σκηνικά και εύκολη δημιουργία διαλόγων όπως το stripgenerator, pixton, storyboardthat και toondo, αν και θα έλυσε αρκετά προβλήματα, απορρίφθηκε κυρίως λόγω των δομικών περιορισμών που εισάγουν αυτές οι πλατφόρμες (περιορισμένη δωρεάν χρήση, κλειστές βιβλιοθήκες, περιορισμοί στα δικαιώματα του τελικού κόμικ, όχι και τόσο εύκολα εργαλεία σχεδίασης, απαίτηση για συνεχή σύνδεση στο διαδίκτυο κ.α.) αλλά και γιατί θέλαμε οι μαθητές να σχεδιάσουν τις δικές τους εικόνες, με τις δικές τους δυνατότητες και το δικό τους προσωπικό ύφος.

Για την εικονογραφική αναπαράσταση των κουστουμιών, των κτηρίων και των αντικειμένων της εποχής μελέτησαν τις εικόνες του σχολικού βιβλίου καθώς και τις θεατρικές σκηνές της παράστασης "Ελένη" σε σκηνοθεσία του Σπύρου Ευαγγελάτου. Επίσης μελετήθηκε το κόμικ Ελένη του Αναστασιάδη και Αντωνόπουλου (2009) στο οποίο η μεταφορά της τραγωδίας έγινε με χιουμοριστικό τόνο. Στο πλαίσιο της σχολικής δραστηριότητας κλήθηκε ο κομίστας και εκπαιδευτικός Μπιλιούρης Κωνσταντίνος να δώσει στους μαθητές της αρχές σχεδίασης μιας εικονογραφημένης ιστορίας και να δείξει κάποιες βασικές τεχνικές στους μαθητές.

Η ροή της διαδικασίας σχεδίασης που ακολουθήθηκε ήταν:

- διαμοιρασμός ηρώων και σκηνών στους σκιτσογράφους (για την σχεδιαστική συνέπεια κάθε ήρωας η σκηνή της ιστορίας ανατέθηκε σε έναν μαθητή),
- σχεδιασμός με μολύβι,
- παρουσίαση σε όλες τις ομάδες, παρατηρήσεις - ανατροφοδότηση,
- Επανασχεδιασμός,
- μελάνωμα.



**Σχήμα 1. Σκίτσα της ομάδας σκιτσογράφων**

Τελικά επιλέχθηκαν 60 ασπρόμαυρα μελανωμένα σχέδια των ηρωίδων/ών της τραγωδίας σε διάφορες στάσεις, εκφράσεις και ενδυματολογικές επιλογές και 2 ολοκληρωμένες σκηνές για την εισαγωγική 1η σελίδα του κόμικ. Ορισμένα σχέδια των μαθητών απεικονίζονται στο Σχήμα 1. Για το παλάτι και τον τάφο του Πρωτέα δεν βρέθηκαν πληροφορίες για τη μορφή τους οπότε ζητήθηκε από τους σκιτσογράφους να φανταστούν και να σχεδιάσουν την άποψή τους.

Το τελικό πρόβλημα της σχεδίασης του παρασκηνίου και του συνδυασμού των σκίτσων με το παρασκήνιο στα καρέ (πλαίσια γραφικών) του κόμικ λύθηκε από την ομάδα Πληροφορικής η οποία ανέλαβε και την σκηνοθεσία των σκηνών.

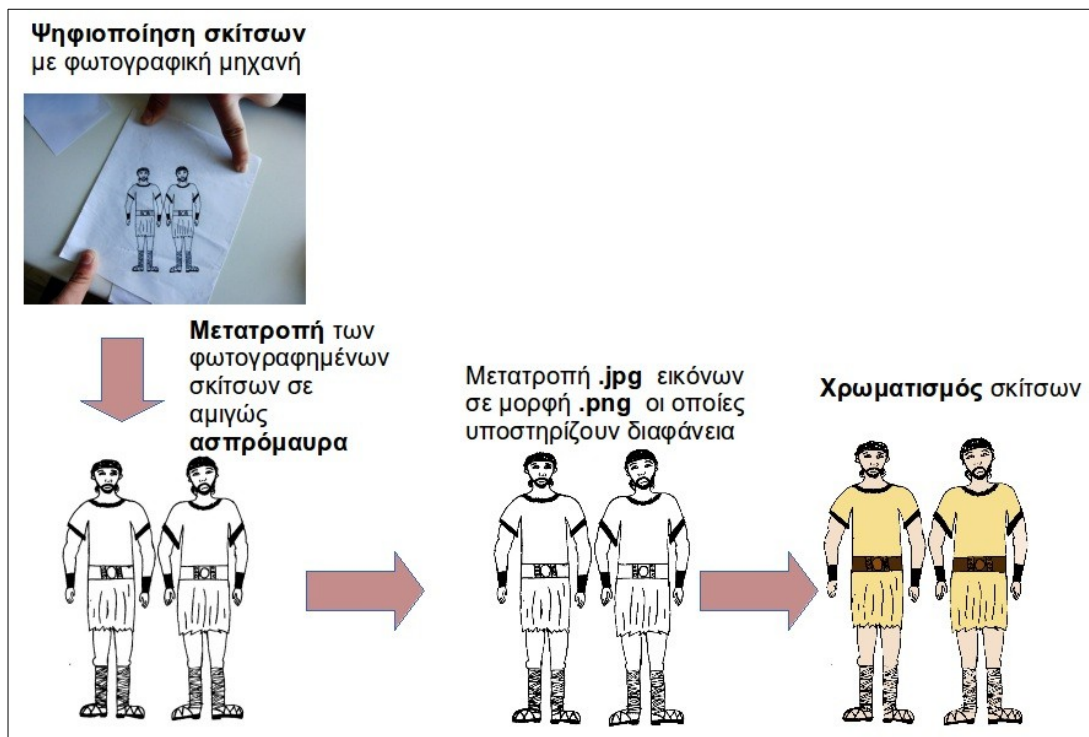
### Ομάδα Πληροφορικής

Η ομάδα πληροφορικής ήταν η πιο ολιγάριθμη ομάδα, με τέσσερις μαθητές. Αποδείχθηκε αρκετά ευέλικτη και είχε το έργο να συνδυάσει το έργο των άλλων ομάδων, δηλαδή να μεταφέρει τους διαλόγους της φιλολογικής ομάδας σε σύννεφα διαλόγου και να παράγει όλα τα καρέ βασιζόμενη στα σχέδια της γραφιστική ομάδας με σκοπό την παραγωγή του τελικού ψηφιακού εικονογραφήματος. Όλα τα προγράμματα και οι τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν, διδάχθηκαν στους μαθητές στο σχολικό εργαστήριο Πληροφορικής (στις κενές ώρες και μετά το πέρας των μαθημάτων). Ο κύριος όγκος του έργου των μαθητών της ομάδας πληροφορικής έγινε στο σπίτι των μαθητών, σε προσωπικό τους υπολογιστή και στον ελεύθερο χρόνο τους.

Η εργασία των μαθητών περιλάμβανε τα στάδια α) της ψηφιοποίησης των σκίτσων και την επεξεργασία τους, β) τη δημιουργία του τρισδιάστατου περιβάλλοντος το οποίο θα έπαιζε το ρόλο του φόντου/σκηνικού, γ) της εισαγωγής των σκίτσων στο τρισδιάστατο περιβάλλον και τη δημιουργία των κατάλληλων σκηνών ως εικόνες, δ) την εισαγωγή των εικόνων και των διαλόγων στα καρέ της κάθε σελίδας και ε) την τελική παραγωγή του ψηφιακού κόμικ. Ειδικότερα:

α) Τα βήματα (Σχήμα 2) για την παραγωγή των επεξεργασμένων ψηφιακά σκίτσων ήταν:

- ψηφιοποίηση σκίτσων με ψηφιακή φωτογραφική μηχανή.
- Ψηφιακή επεξεργασία με το ανοικτό και ελεύθερο λογισμικό gimp.
  - Μετατροπή των φωτογραφισμένων σκίτσων σε αμιγώς ασπρόμαυρα. Διόρθωση των ατελειών του περιγράμματος των σκίτσων και κλείσιμο των ανοιχτών γραμμών περιοχών που έπρεπε να χρωματιστούν.
  - Αφαίρεση του παρασκηνίου, εισαγωγή διαφάνειας (προσθήκη καναλιού Άλφα) και αποθήκευση ως αρχείο εικόνας μορμά png που υποστηρίζει διαφάνεια.
  - Χρωματισμός των σκίτσων.



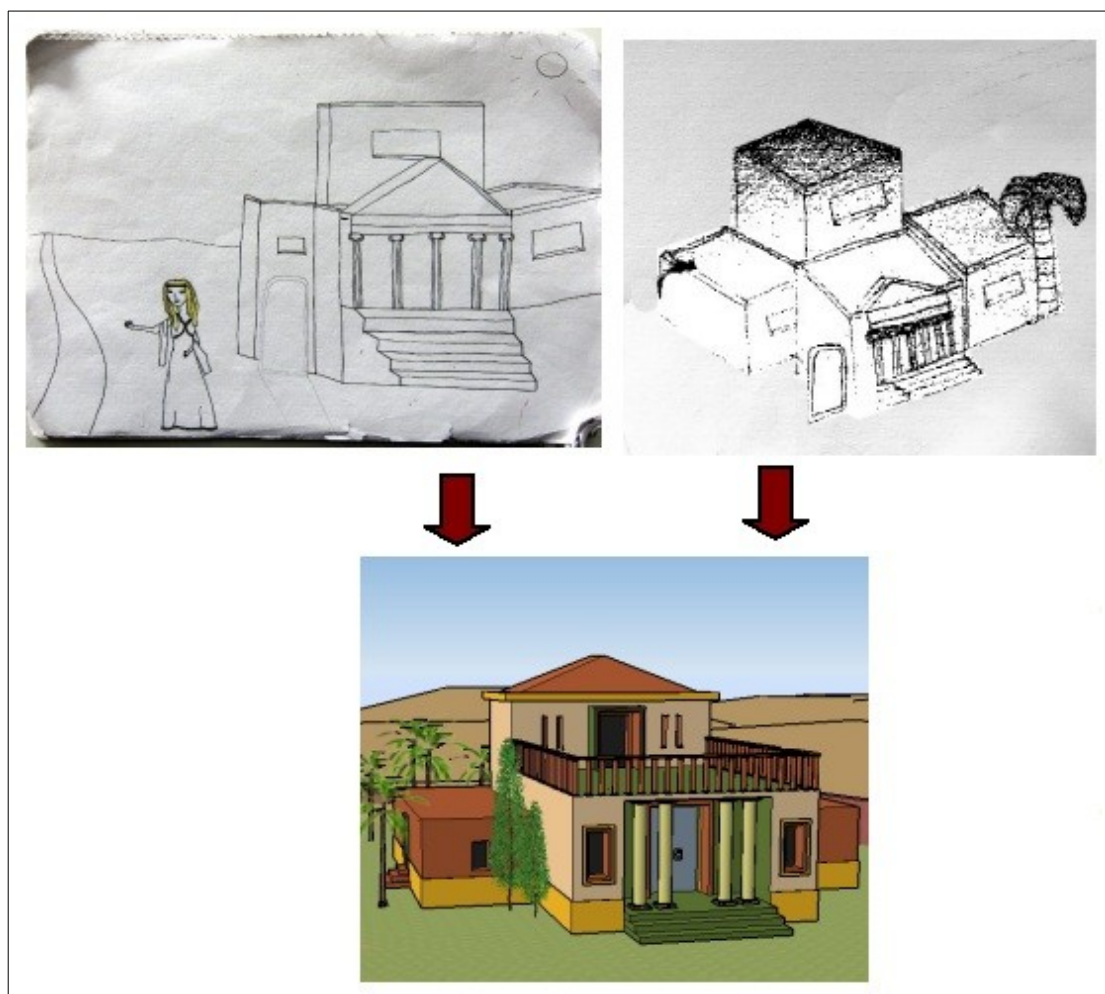
Σχήμα 2. Ψηφιοποίηση σκίτσων, μετατροπή μορμά και χρωματισμός

β) Το μεγαλύτερο πρόβλημα ήταν ότι, η σχεδιαστική ευχέρεια της ομάδας σκιτσογράφων δεν επέτρεπε τον συνολικό σχεδιασμό ολοκληρωμένων καρέ. Οι γραφίστες της ομάδας είχαν αρκετά διαφορετικό στυλ σχεδίασης (το οποίο θέλαμε να διατηρηθεί) αλλά και δυνατότητες με αποτέλεσμα η δημιουργία των σκηνών ως σχέδια (όπου θα εμφανιζόταν ο ήρωας μπροστά από τα αντίστοιχο παρασκήνιο) θα απαιτούσε πολύ χρόνο και προσπάθεια. Επιπλέον η διαφορά του σχεδιαστικού ύφους θα έκανε αρκετά δύσκολη τη συνέχεια και συνέπεια της ιστορίας.

Η λύση που βρέθηκε ήταν η χρησιμοποίηση προγράμματος τρισδιάστατης (3d) σχεδίασης στο οποίο θα δημιουργούνταν τα σκηνικά της τραγωδίας. Η υπόθεση της ιστορίας εξελίσσεται, στο μεγαλύτερο ποσοστό της, στον εξωτερικό χώρο του τάφου και του παλατιού του Πρωτέα οπότε η σχεδίαση των σκηνικών θα απαιτούσε τη δημιουργία ενός, μικρού σχετικά, εικονικού περιβάλλοντος χωρίς την απαίτηση για πολλές λεπτομέρειες και πολυπλοκότητα.

Για τον δημιουργία του 3d εικονικού κόσμου με το παλάτι και τον τάφο του Πρωτέα, επιλέχθηκε το πρόγραμμα sketchup γιατί:

- είναι απλή και άμεση η δημιουργία 3d αντικειμένων και κτηρίων,
- είναι εξαιρετικά εύκολη η πλοήγηση στο 3d περιβάλλον,
- είναι εύκολη η εισαγωγή γραφικών (jpg και png εικόνων), ο προσανατολισμός και η αλλαγή των διαστάσεών τους,
- υπάρχει δωρεάν έκδοση η οποία κάλυψε όλες τις απαιτήσεις του εγχειρήματος.



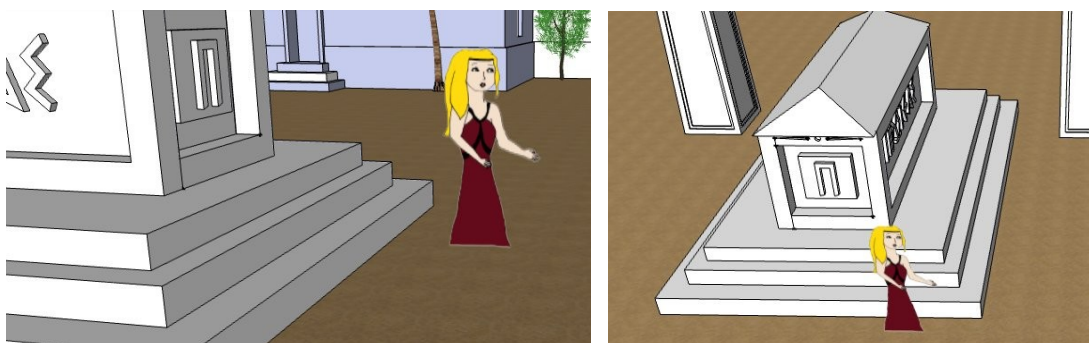
Σχήμα 3. Μετατροπή των σκίτσων των μαθητών σε 3d σχέδιο

Η τρισδιάστατη δημιουργία του περιβάλλοντος έγινε από τον καθηγητή Πληροφορικής βάσει των σχεδίων που παρουσίασαν οι μαθητές για το παλάτι και τον τάφο του Πρωτέα (Σχήμα 3). Τα σκηνικά δημιουργήθηκαν εξαρχής. Επίσης δημιουργήθηκαν ο περιβάλλον χώρος (στην έρημο) με τον τοίχο του παλατιού, την είσοδο και χαρακτηριστική βλάστηση (Σχήμα 4). Τα μοντέλα των δέντρων εισήχθησαν έτοιμα από τη βιβλιοθήκη του scetchup. Για την δημιουργία εδάφους με ανάγλυφη μορφολογία χρησιμοποιήθηκε η εργαλειοθήκη Sandbox (terrain) και ειδικότερα το εργαλείο smmone.



**Σχήμα 4. Η τρισδιάστατη μοντελοποίηση του παλατιού και του τάφου του Πρωτέα**

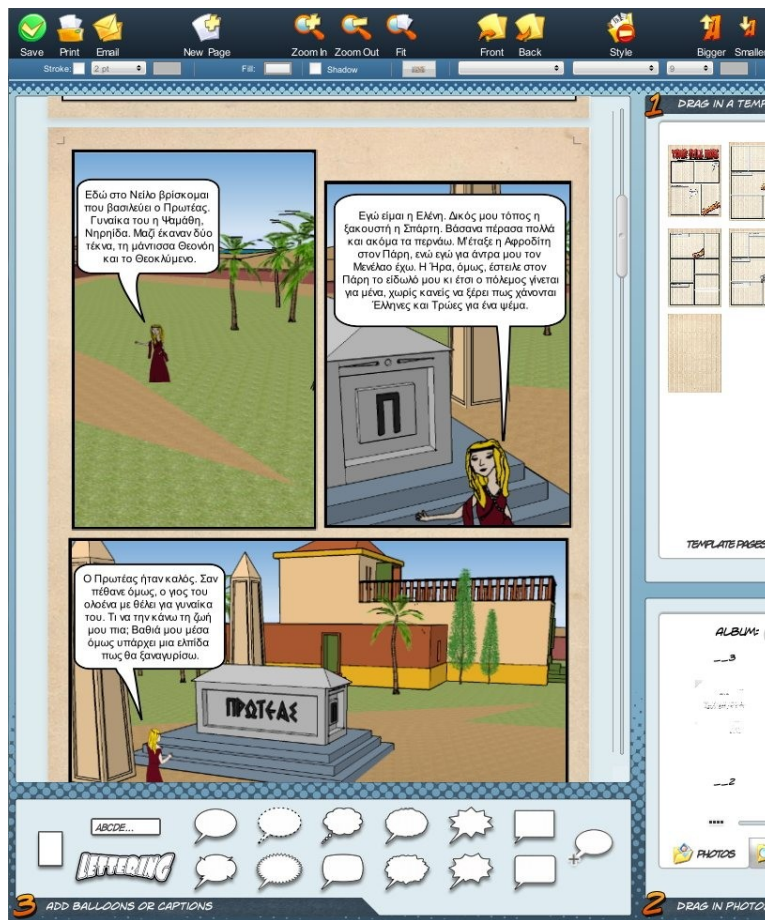
γ) Οι τέσσερις μαθητές της ομάδας Πληροφορικής εκπαιδεύτηκαν στην εισαγωγή των ψηφιοποιημένων σκίτσων των ηρώων στο τρισδιάστατο εικονικό κόσμο, στην αλλαγή των διαστάσεων ώστε να ταιριάζουν τα σκίτσα με την κλίμακα του χώρου (π.χ. το ύψος των ηρώων να είναι ανάλογο μεταξύ τους και σε σχέση με τα κτήρια), την περιστροφή και στην κατάλληλη τοποθέτησή τους μέσα στον 3d χώρο και τέλος στην κατάλληλη τοποθέτηση της κάμερας ώστε να σκηνοθετηθούν οι κατάλληλες λήψεις της σκηνής ως στιγμιότυπα εικόνας (Σχήμα 5). Όλες οι σκηνές των καρτέ του κόμικ δημιουργήθηκαν αποκλειστικά από τους μαθητές.



**Σχήμα 5. Το σκίτσο της Ελένης δίπλα στον τάφο του Πρωτέα. Το μοναδικό που αλλάζει στις δύο σκηνές είναι η οπτική γωνία**

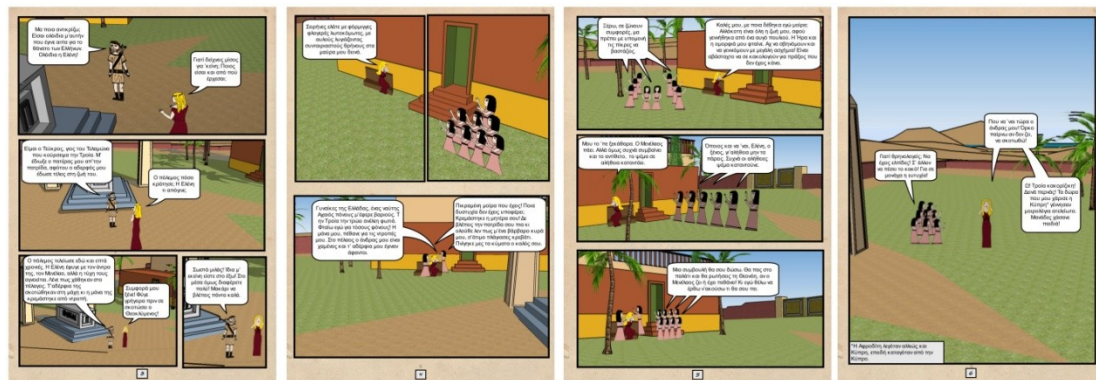
δ) Για τη σελιδοποίηση του κόμικ επιλέχθηκε το λογισμικό Comic Life (Σχήμα 6) ως η ευκολότερη λύση. Το πρόγραμμα έχει αρκετές δυνατότητες στη δημιουργία καρτέ (διαφόρων μεγεθών και διαστάσεων), την τοποθέτηση των καρτέ στις σελίδες του κόμικ και στη συνέχεια την εισαγωγή των εικόνων και των σύννεφων διαλόγου στα καρτέ. Το σχολείο αγόρασε μια εκπαιδευτική άδεια χρήσης για τις ανάγκες του έργου. Με το Comic Life διαμορφώθηκαν οι σελίδες με καρτέ και αριθμούς σελίδων. Στα καρτέ προστέθηκαν τα γραφικά και τα σύννεφα κειμένου. Για τα γραφικά χρησιμοποιήθηκαν τα στιγμιότυπα των

ηρώων και του παρασκηνίου που δημιουργήθηκαν στο προηγούμενο βήμα ενώ για τα σύννεφα κειμένου χρησιμοποιήθηκε το υλικό της φιλολογικής ομάδας.



Σχήμα 6. Το λογισμικό σελιδοποίησης Comic Life

ε) Κάθε μέλος της ομάδας πληροφορικής δημιούργησε έξι ή επτά σελίδες του κόμικ. Στο τέλος ενοποιήθηκαν σε ένα αρχείο σε μορφή pdf, τριάντα δύο σελίδων μαζί με τα εξώφυλλα.



Σχήμα 7. Η τελική μορφή των σελίδων 3 έως 6

### **Ολοκλήρωση του project και διάχυση του αποτελέσματος**

Το κόμικ έλαβε ISBN από την Εθνική Βιβλιοθήκη της Ελλάδος και εκτυπώθηκε σε 500 αντίτυπα σε διαστάσεις μικρού κόμικ (24 εκ x 16.5 εκ.). Διανεμήθηκε σε όλα τα Γυμνάσια και Λύκεια του νομού, τις δημοτικές παιδικές βιβλιοθήκες και τη δημοτική βιβλιοθήκη της Καρδίτσας. Η υλοποίηση του project παρουσιάστηκε από τους μαθητές στο 3ο Μαθητικό Φεστιβάλ Ψηφιακής Δημιουργίας στη Λάρισα. Το εικονογράφημα είναι ελεύθερα διαθέσιμο για online ανάγνωση και μεταφόρτωση στην ιστοσελίδα <http://users.sch.gr/nikmavr/?p=3800>.

### **Συμπεράσματα**

Η πορεία και η επιτυχής ολοκλήρωση του έργου της εικονογράφησης του σχολικού βιβλίου αποτέλεσε ένα σημαντικό επίτευγμα για όλους τους συμμετέχοντες μαθητές και εκπαιδευτικούς. Οι μαθήτριες/μαθητές εργάστηκαν με μεγάλο ενθουσιασμό από την αρχή ως την περάτωση του εγχειρήματος. Δημιουργήθηκε μεταξύ τους πνεύμα ομαδικής συνεργασίας και απόλαυσαν ένα αισθητικό αποτέλεσμα συλλογικής προσπάθειας για το οποίο αισθάνθηκαν μεγάλη ικανοποίηση και αυτοπεποίθηση. Η διδασκαλία της τραγωδίας "Ελένη" του Ευριπίδη και η εκμάθηση και η εφαρμογή προχωρημένων και ιδιαίτερων γνώσεων-δεξιοτήτων της Πληροφορικής προσεγγίστηκαν με ελκυστικό τρόπο. Ακόμη και ο πιο αδύναμος μαθητής έγινε μέτοχος και γνώστης της τραγωδίας του Ευριπίδη σε βαθμό που θα ήταν δύσκολο να επιτευχθεί με την κλασσική διδασκαλία. Αποδείχθηκε ότι οι μαθητές μπορούν να εμβαθύνουν σε δύσκολα θέματα Πληροφορικής με ιδιαίτερα αποτελεσματικό τρόπο όταν συμμετέχουν σε ενδιαφέροντα project, έχουν τα κατάλληλα κίνητρα, την καθοδήγηση και την εμπιστοσύνη των εκπαιδευτικών τους.

### **Αναφορές**

McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The invisible art*. New York: HarperCollins Publishers.

Yang, G. (2003). Master thesis: Comics in Education. Retrieved June 20, 2019, from <http://geneyang.com/comicsedu/index.html>

Wikipedia. Comics. Retrieved June 20, 2019, from <https://en.wikipedia.org/wiki/Comics>

Αναστασιάδης, Β., Αντωνόπουλος, Ι. (2009), *Ελένη του Ευριπίδη: Comic-ή απόδοση*, Αθήνα: Νεανική Σκηνή

Ευθυμιόπουλος, Α., Μασούρου, Β. (2009). Παιδαγωγική αξιοποίηση ψηφιακών κόμικ στην πρωτοβάθμια και τριτοβάθμια εκπαίδευση. Πρακτικά 1ου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου «Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία», Βόλος.

Κουκουλάς, Γ. (2008), *Ένατη τέχνη: Από το παρελθόν στο μέλλον*. Αθήνα: ΚΨΜ.

Μαζαράκη, Δ., Παπανικολάου, Κ., Μακρή, Κ. (2017). Παιδαγωγική Αξιοποίηση εργαλείων Web 2.0 σε εκπαιδευτικά σενάρια από υποψήφιους εκπαιδευτικούς. Πρακτικά 5ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία», 320-333. Αθήνα.

Παρίσης, Ν. (2003). Σχεδιάζοντας τη διδασκαλία της Ελένης του Ευριπίδη: Οι προβληματικές πτυχές ενός συνολικού διδακτικού οργανογράμματος. *Φιλολογος*, 111, 72-80. Ανακτήθηκε Ιούνιος 20, 2019, από <http://www.greek-language.gr/periodika/mags/filologos/2003/111/46421>