

# Τα κόμικς και η διδασκαλία της Ιστορίας: Το παράδειγμα του χάρτινου ήρωα Τεντέν

**Νίκη Καλογεροπούλου**  
Υποψ. Δρ. Πανεπιστημίου Ιωαννίνων  
*Nikikalo28@gmail.com*

## ➤ ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η εικονογράφηση σε μορφή κόμικς συνιστά μια γλώσσα παγκοσμίως κατανοητή που ήδη από μια προαναγνωστική περίοδο το παιδί είναι σε θέση να τα ξεφυλλίζει αντλώντας, μέσα από την οπτική πληροφορία, όχι μόνο ψυχαγωγία αλλά και γνώση. Τα κόμικς, λόγω της θεματολογίας τους, της εύκολης ανάγνωσης, των εικόνων, των χρωμάτων τους και γενικά χάρη σε όλους τους κώδικες επικοινωνίας αυτής της Τέχνης, προκαλούν το ιδιαίτερο ενδιαφέρον των παιδιών, στηρίζονται αποκλειστικά στην ύπαρξη των εικόνων. Ο ρόλος τους δεν είναι να συμπληρώνουν και να ζωντανεύουν την ιστορία αλλά να αφηγούνται μια ιστορία. Ιδιαίτερα έχουν τη δυνατότητα να προκαλέσουν τις αισθήσεις των νέων αναγνωστών, να μετατρέψουν το αφηρημένο σε συγκεκριμένο και να απογειώσουν τη φαντασία τους προσδίδοντας μια νότα περιπέτειας, αγωνίας και συχνά μυστηρίου. Η παρούσα εργασία στοχεύει να καταδείξει ότι η μελέτη του κόμικς μπορεί να αποτελέσει προβληματισμό και αναζήτηση της ιστορικής πραγματικότητας σε σχέση με πολλά εγείρομενα κατά τη διάρκεια της εικονογραφημένης ιστορίας θέματα, που μπορούν να θέσουν τους μαθητές στον ρόλο του ερευνητή και να φωτίζουν πτυχές του μαθήματος της Ιστορίας.

**Λέξεις-κλειδιά:** Κόμικς στην εκπαίδευση, Εναλλακτικές Μορφές Διδασκαλίας της Ιστορίας, Ιστορική Εκπαίδευση.

## ➤ Η ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Μία από τις στρατηγικές που ευνοούν τη μάθηση είναι η οπτικοποίηση της πληροφορίας (Ράπτης - Ράπτη, 2006), γιατί ένα παιδί μπορεί να αναγνωρίσει και να ερμηνεύσει μια οπτική παράσταση πολύ πριν φτάσει στο στάδιο της αναγνωστικής ικανότητας. Η εικόνα έχει τη δύναμη να προάγει τη φαντασία, καθώς μετατρέπει την ακινησία της εικόνας σε κίνηση, τη σιωπή της σελίδας σε ομιλίες και ήχους και το χρόνο σε γραμμική ανάπτυξη του μύθου. Έχει τη δυνατότητα να προσελκύσει την

προσοχή και το ενδιαφέρον των μαθητών, γιατί καθιστά το μάθημα πιο ελκυστικό σε αντίθεση με ένα απλό κείμενο που μπορεί και να απωθεί, αφού η καθημερινότητά τους βρίθκει από εικόνες (Βοσνιάδου, 2006). Από παιδαγωγική σκοπιά, υποστηρικτική θέση κατέχει η θεωρία της διπλής κωδικοποίησης του Ραίνιο (1991) σύμφωνα με την οποία οι μαθητές αποθηκεύουν και αποκωδικοποιούν τις πληροφορίες σε δύο συνδεδεμένα συστήματα μνήμης, τη γλώσσα (λεκτικές πληροφορίες) και τις εικόνες (μη λεκτικές πληροφορίες), δηλαδή, τις κωδικοποιούν με διπλό τρόπο, άρα η εικόνα είναι αποτελεσματικότερη στη μάθηση, όταν συνοδεύεται από κείμενο και το αντίστροφο, το κείμενο με την εικόνα.

Η παραπάνω θεωρία οδήγησε πολλούς μελετητές να προτείνουν τρόπους και στρατηγικές στην εκπαιδευτική κοινότητα με σκοπό την αποτελεσματική διδασκαλία συνδυάζοντας την αφήγηση με τα εικονογραφήματα (Σολωμονίδου, 2006). Οι ειδικοί θεώρησαν αυτόν τον συνδυασμό σημαντικό για τη διαδικασία της μάθησης, γιατί ευνοεί τα θεωρητικά μαθήματα, αφού η αφήγηση, καθώς και η μετατροπή αφηρημένων εννοιών σε υπαρκτές οντότητες, που μάλιστα έχουν τη δυνατότητα να παράγουν συναισθήματα, είναι κοινά σημεία των θεωρητικών μαθημάτων και των εικονογραφημάτων.

Η εκπαιδευτική αξία των κόμικς και η δυνατότητα διδακτικής αξιοποίησής τους, σε πολυσέλιδη μορφή, σε μεμονωμένη σελίδα, σε λίγα καρέ ή ακόμη και σε ένα, όπως στη γελοιογραφία, είναι δυνατή και μπορεί, όποια και αν είναι η γνώμη του εκπαιδευτικού για το είδος αυτό που ονομάζεται εικονογράφηση, να μην παραβλέπει το γεγονός ότι τα κόμικς αποτελούν μία πηγή γνώσης και πληροφοριών για τους μαθητές του.

## ➤ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ ΩΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ

Τα κόμικς αποτελούν μια ανανεωτική πρόταση εναλλακτικής διδασκαλίας που δεν αντιβαίνει απαραίτητα στο επίσημο αναλυτικό σχολικό πρόγραμμα, αντίθετα το εμπλουτίζουν και το ποικίλλουν. Το πρώτο προτέρημα των κόμικς είναι η εκπαιδευτική δυνατότητά τους, στο να παρακινήσουν και να δραστηριοποιήσουν τους μαθητές, ώστε να ενταχθούν στη διαδικασία της μάθησης, με σκοπό να αυξήσουν την ατομική τους συμμετοχή στο μάθημα αλλά και να αποτελέσουν κίνητρο για τη μελέτη των μαθημάτων τους. Εξάλλου τα παιδιά έχουν μια φυσική έλξη στα κόμικς, που ο εκπαιδευτικός θα μπορούσε να εκμεταλλευθεί αυτή την κινητήρια δύναμή τους.

Επιπλέον, πρωταρχικό πλεονέκτημα είναι ότι τα κόμικς είναι ένα πλήρες οπτικό μέσο. Οι εικόνες με το κείμενο επωμίζονται το φορτίο της ιστορίας από κοινού. Παράλληλα, η οπτική τους ποιότητα προάγει τη μάθηση, αφού οι οπτικοί τύποι επωφελούνται ιδιαίτερα, ενώ οι ανυπότακτοι μαθητές που φαίνονται να αδιαφορούν για τη σχολική πράξη, κινητοποιείται το ενδιαφέρον τους, αφού η εικόνα ενεργοποιεί τη φαντασία και τη σκέψη τους, προκειμένου να την ερμηνεύσουν νοηματικά. Στην προσπάθεια λοιπόν να ενεργοποιηθούν οι μαθητές, τα κόμικς μπορούν να αποδειχθούν ένα ισχυρό εργαλείο. Επίσης, τα κόμικς μπορούν να χρησιμεύσουν ως ένα ενδιά-

μεσο βήμα προς δυσκολότερες και πιο σύνθετες έννοιες εξετάζοντας πιο δύσκολα θέματα, δίνοντας το προβάδισμα σε μια νέα λειτουργική και επικοινωνιακή χρήση της γλώσσας, ενώ παραγκωνίζει τη στερεοτυπική φιλολογική προσέγγιση.

Τα παιδιά είναι εξοικειωμένα με τη λαϊκή κουλτούρα (popular culture), γι αυτό πολλοί ειδικοί πιστεύουν ότι με την ενσωμάτωση των κόμικς στο πρόγραμμα σπουδών, οι εκπαιδευτικοί θα μπορούν να γεφυρώσουν το διαχωρισμό ανάμεσα στη ζωή εντός και εκτός σχολείου, γιατί πρέπει να υπάρχει αρμονία μεταξύ των δραστηριοτήτων της ζωής του παιδιού και της εμπειρίας του στο σχολείο (η νέα μάθηση είναι πάντα μια συνέχεια ή μια επέκταση της μάθησης που ήδη κατέχει ο μαθητής). Εξάλλου, επειδή τα κόμικς διαβάζονται σε μια ώρα ελεύθερης και αβίαστης επιλογής, δίνουν την ευκαιρία να συνδυάσει τις προσφερόμενες πληροφορίες με τις δικές του, να τις συγκρίνει και επιστρατεύοντας την προσωπική του κριτική διάθεση, να τις απορρίψει ή να τις αποδεχθεί.

Επιπλέον, η ένταξη των κόμικς προωθεί την απόκτηση ικανοτήτων στα Μέσα Ενημέρωσης και Επικοινωνίας, αφού η καθημερινότητα αποδεικνύει ότι μηνύματα, πολιτικά-κοινωνικά-διαφημιστικά, περνούν ευκολότερα στο κοινό με τις εικόνες. Έτσι ενθαρρύνει τους μαθητές να αποκτήσουν οξυμμένη κρίση απέναντι στα μηνύματα των Μέσων, αναπτύσσοντας, μέσω της έκθεσής τους σε αυτά, τη δυνατότητα να αξιολογούν με ακρίβεια το περιεχόμενο ή την ποιότητα και την εγκυρότητά τους.

## ➤ ΚΟΜΙΚΣ ΚΑΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

Μέσα από τα κόμικς, οι αναγνώστες αποκομίζουν, μάλλον ασυνείδητα, κάποια γνώση ή μια αίσθηση για τις συγκεκριμένες ιστορικές περιόδους αλλά και το συναίσθημα διασκέδασης και ενδιαφέροντος. Η αναζήτηση των στοιχείων εκείνων που κάνουν τα συγκεκριμένα εικονογραφήματα τόσο ζωντανά και ενδιαφέροντα βοηθά να καταλάβουμε στο πώς θα μπορούσε να ζωντανέψει και η σχολική διδασκαλία.

Ένα ελκυστικό στοιχείο είναι αναμφισβήτητο το χιούμορ. Αρκεί ο εκπαιδευτικός να κάνει κάποια αναφορά σε κάποιο χάρτινο ήρωα και μπορεί να είναι σίγουρος, ότι θυμίζοντας στους μαθητές του έναν γνώριμο και αγαπητό τους ήρωα, θα δημιουργήσει αμέσως θετικό κλίμα στην τάξη συνδέοντας αυτή τη μάλλον λανθάνουσα προϋπάρχουσα γνώση των παιδιών με την ιστορία που διδάσκει.

Ένα άλλο στοιχείο είναι ότι στα κόμικς παρουσιάζονται, χάρη στις οπτικές πληροφορίες, πολλά στοιχεία της καθημερινής ζωής και μάλιστα όχι μόνο κάποιων επώνυμων ηρώων αλλά και απλών ανθρώπων. Βλέπουμε τον ανώνυμο λαό, που στα μαθήματα της ιστορίας παραμένει για τα παιδιά άυλος και άορατος, στα κόμικς να τρώνε, να κοιμούνται, να μετακινούνται με τα μέσα της εποχής, να έχουν σπίτια, να είναι ντυμένοι με ρούχα, στολίδια, στοιχεία γενικότερα που όσο και αν δεν είναι πάντα αξιόπιστα, δημιουργούν ένα υλικό και απτό περιβάλλον, όπου τοποθετούνται οι περιπέτειες και η ζωή των ανθρώπων της συγκεκριμένης εποχής. Αυτό που έχει καταφέρει η εικονογράφηση είναι να δώσει μια συνεκτική, οπτική εικόνα της εκάστοτε εποχής, πράγμα που υστερεί η σχολική διδασκαλία της ιστορίας και του πολιτισμού. Αυτή είναι και η σπουδαιότερη διαπίστωση που μπορεί να κάνει ο εκπαιδευτικός σχε-

τικά με την επιτυχία που έχουν τα κόμικς, γιατί συνειδητοποιεί πόση ανάγκη υπάρχει στα παιδιά να έχουν οπτικές και γενικά αισθητηριακές εμπειρίες για το παρελθόν. Τα παιδιά/ μαθητές ενδιαφέρονται να δουν άγνωστα και περίεργα αντικείμενα και να τα συσχετίσουν με τη δική τους πραγματικότητα. Μπορεί, γι αυτό τον σκοπό, ο δάσκαλος να αποταθεί σε έγκυρα βιβλιογραφικά βοηθήματα, που δίνουν πληροφορίες και εικόνες για την καθημερινή ζωή στις διάφορες εποχές, σε επισκέψεις μουσείων, αρχαιολογικών χώρων, στη χρήση πλούσιου εποπτικού και φωτογραφικού υλικού. Η βοήθεια όλων αυτών των στοιχείων, αναπαραστάσεων, εικόνων και αντικειμένων αποτελεί το πλαίσιο όπου διαδραματίζονται τα όσα αναφέρονται στην ιστορία.

Ο Τεντέν, ο ξανθομάλλης νεαρός με το χαρακτηριστικό τσουλούφι είναι η περίπτωση του ήρωα που μας βοηθά να ταξιδέψουμε σε ολόκληρο τον κόσμο, μαθαίνοντας γεωγραφία, εθνογραφία και ιστορία. Η προέλευση του ονόματός του δεν είναι σαφής, αλλά οι μελετητές του έργου συμπεραίνουν ότι μπορεί να προέρχεται από την παρήχηση του Totot, ενός προγενέστερου του Τεντέν, χάρτινου ήρωα του Hergé (ο δημιουργός του Τεντέν) ή από το υποκοριστικό των γαλλικών ονομάτων Martin (Μαρτίνος), Corentin (Κοραντίνος) και Augustine (Αυγουστίνος). Ο Τεντέν λοιπόν είναι ένας Βέλγος δημοσιογράφος, ο οποίος συνέχεια εμπλέκεται σε περίεργες και παράξενες περιπέτειες σε κάθε γωνιά του πλανήτη.

## ➤ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ ΣΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

Η αξιοποίηση των κόμικς στην τάξη, ως αντικείμενο μάθησης, δεν επιβάλλει τον αποκλεισμό του παραδοσιακού μοντέλου διδασκαλίας. Αντίθετα, μπορεί να εμπλουτίσει το σχέδιο διδασκαλίας του εκπαιδευτικού. Για την εμπάνυση λοιπόν στη διδασκαλία ενός ιστορικού θέματος, η επεξεργασία ενός ποικίλου, εναλλακτικού και αντιφατικού υλικού προτείνεται ως προϋπόθεση.

Επιπλέον, στα επιλεγμένα διδακτικά μέσα και υλικά συγκαταλέγονται ποικίλες πηγές (εικονιστικές, λογοτεχνικές, αρχεία, έργα τέχνης, ντοκιματέρ, κινηματογραφικές ταινίες, μουσική κ.ά.) που θα δώσουν το έναυσμα για πολλές παραγωγικές συζητήσεις και θα ωθήσουν το ζητούμενο της ερευνητικής δραστηριοποίησης.

Η μελέτη των ιστορικών και πολιτισμικών περιπετειών του Τεντέν μπορεί να αποτελέσει τον προβληματισμό και την αναζήτηση της ιστορικής πραγματικότητας σε σχέση με πολλά εγείρομενα κατά τη διάρκεια της εικογραφημένης ιστορίας, θέματα, που μπορούν να θέσουν τους μαθητές στον ρόλο του ερευνητή και να φωτίσουν πτυχές του μαθήματος.

Στα κόμικς του Τεντέν αναφέρονται πολλά ιστορικά γεγονότα και διαφορετικοί πολιτισμοί, οπότε μπορούν να αξιοποιηθούν κατά την διδασκαλία του μαθήματος της Ιστορίας με τους εξής τρόπους:

1) Χρήση του Τεντέν ως πηγή πληροφοριών: Ο Τεντέν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως πηγή πληροφοριών για την ιστορία, για να αναζητηθούν πληροφορίες, σε αρχεία, άρθρα, βίντεο ή άλλο υλικό που σχετίζεται με τα ιστορικά γεγονότα, τις ιστορικές προσωπικότητες και τις περιόδους, με σκοπό οι μαθητές να διευρύνουν τις γνώσεις

τους και να εμβαθύνουν σε συγκεκριμένα θέματα της ιστορίας. Και εφόσον ο Τεν-τέν ταξιδεύει σε διάφορες χώρες και αλληλεπιδρά με διάφορους πολιτισμούς μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτές τις ιστορίες για να μελετήσουν και να συγκρίνουν τους διάφορους πολιτισμούς.

2) Δημιουργία παρουσιάσεων και εργασιών: Οι περιπέτειες του Τεντέν, που λαμβάνουν χώρα σε διάφορες εποχές και τόπους, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να παρουσιαστούν τα ιστορικά γεγονότα με τη δημιουργία παρουσιάσεων στην τάξη ή εργασιών στο μάθημα της Ιστορίας. Συγκεκριμένα, οι μαθητές μπορούν να μελετήσουν τα γεγονότα, να εξετάσουν το ιστορικό περίγυρο στον οποίο διαδραματίζεται κάθε ιστορία, να συλλέξουν πληροφορίες και να τις οργανώσουν σε μια δομημένη παρουσίαση ή σε μια εργασία που θα αναδεικνύει συγκεκριμένα γεγονότα ή θέματα της ιστορίας. Αυτό μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να αναπτύξουν τις δεξιότητες έρευνας, ανάλυσης και παρουσίασης των ιστορικών πληροφοριών.

3) Συζητήσεις και αναλύσεις των ιστορικών πηγών: Ο Τεντέν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο για την πραγματοποίηση συζητήσεων και αναλύσεων των ιστορικών πηγών. Οι μαθητές μπορούν να μελετήσουν το κείμενο, τις εικόνες και άλλες πηγές που είναι διαθέσιμες στο Τεντέν για να αναλύσουν το περιεχόμενο, τη σημασία τους και τον τρόπο με τον οποίο επηρεάζουν την κατανόηση του παρελθόντος.

4) Σύνθεση ιστορικών αφηγήσεων: Ο Τεντέν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ενθαρρύνει τους μαθητές να δημιουργήσουν τις δικές τους ιστορικές αφηγήσεις. Συγκεκριμένα, μπορούν να φτιάξουν ιστορίες που αναπαριστούν συγκεκριμένα γεγονότα ή περιγράψουν τη ζωή και την εποχή μιας ιστορικής προσωπικότητας. Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να τους ενθαρρύνει να σκεφτούν το παρελθόν ως μια ζωντανή αφήγηση και να αναπτύξουν τη φαντασία τους.

5) Σύγκριση παράλληλων γεγονότων: Ο Τεντέν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να συγκρίνουν οι μαθητές παράλληλα γεγονότα από διαφορετικές περιόδους της ιστορίας. Μπορούν να αναζητήσουν πληροφορίες για διάφορα γεγονότα που συνέβησαν ταυτόχρονα ή σε διαφορετικές εποχές και να τα αναλύσουν, συγκρίνοντας τις αιτίες, τις επιπτώσεις και τις συνέπειές τους. Αυτό μπορεί να ενισχύσει την κατανόηση της ανάπτυξης και της εξέλιξης των γεγονότων της ιστορίας.

6) Ανάλυση χαρακτήρα: Ο χαρακτήρας του Τεντέν είναι πολύπλοκος και πολυδιάστατος. Έτσι μπορούν οι εκπαιδευτικοί να ζητήσουν από τους μαθητές να αναλύσουν τον χαρακτήρα του και να εξετάσουν τα χαρακτηριστικά που τον καθιστούν ήρωα. Αυτό μπορεί να τους βοηθήσει να κατανοήσουν τις αξίες και τις ιδεολογίες που μεταφέρονται μέσω των ιστοριών του Τεντέν καθώς και πως αυτές σχετίζονται με το ιστορικό πλαίσιο της εποχής.

7) Έρευνα και δημιουργία: Μπορούν οι εκπαιδευτικοί να ενθαρρύνουν τους μαθητές να κάνουν έρευνα για το δημιουργό του Τεντέν, τον Hergé, και τον πολιτικό και κοινωνικό πλαίσιο στο οποίο δημιουργήθηκε ο χαρακτήρας του. Μετά, μπορούν να δημιουργήσουν τις δικές τους ιστορίες με βάση τα γεγονότα και το πλαίσιο μιας συγκεκριμένης εποχής της ιστορίας.

8) Ρόλος του Τεντέν σε ιστορικά γεγονότα: Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ο χαρακτήρας Τεντέν ώστε ο εκπαιδευτικός να εισάγει τους μαθητές του σε σημαντικά ιστορικά γεγονότα. Συγκεκριμένα, μπορούν να δημιουργήσουν μια ιστορία ή ένα σενάριο

όπου ο Τεντέν ζει ή επηρεάζει ένα συγκεκριμένο ιστορικό γεγονός και μπορεί να ζητηθεί από τους μαθητές να μελετήσουν το συγκεκριμένο γεγονός και την επίδραση του Τεντέν σε αυτό.

9) Δημιουργία ιστορικών κόμικς: Ο Τεντέν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένας χαρακτήρας σε ιστορικά κόμικς. Οι μαθητές μπορούν να σχεδιάσουν ένα κόμικς σαν τον Τεντέν, που να βιώνει ή να αντιμετωπίζει ιστορικά γεγονότα, ώστε να αναπαραστήσουν διάφορους ιστορικούς χαρακτήρες ή προσωπικότητες. Μπορούν να ψάξουν και να μελετήσουν την ιστορία τους και να δημιουργήσουν σκηνές που αναπαριστούν σημαντικά γεγονότα στην ιστορία. Αυτό μπορεί να ενθαρρύνει την έρευνα, τη δημιουργική έκφραση και την κατανόηση των ιστορικών γεγονότων.

10) Ομαδική εργασία και συνεργατική μάθηση: Οι μαθητές μπορούν να συνεργαστούν σε ομάδες για να δημιουργήσουν συλλογικές αναπαραστάσεις ιστορικών γεγονότων ή να παρουσιάσουν κοινές έρευνες. Αυτό μπορεί να ενισχύσει τη συνεργατική μάθηση και την ικανότητα των μαθητών να εργάζονται αποτελεσματικά ως μέλη μιας ομάδας.

11) Δημιουργία ιστορικών έργων τέχνης: Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το χάρτινο ήρωα Τεντέν για να δημιουργήσουν ιστορικά έργα τέχνης, όπως πίνακες ζωγραφικής ή κολάζ τοποθετώντας τον σε διάφορα ιστορικά σκηνικά. Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να ενθαρρύνει τη δημιουργικότητα και την έκφραση των μαθητών, ενώ ταυτόχρονα τους βοηθά να αναδείξουν ιστορικά γεγονότα και προσωπικότητες μέσα από την τέχνη.

12) Συζήτηση για αξίες και ηθική: Μπορεί να αξιοποιηθεί ο Τεντέν ως χαρακτήρας για να συζητηθούν θέματα αξιών και ηθικής που σχετίζονται με την ιστορία, γιατί ο Τεντέν αντιμετωπίζει διλήμματα και διάφορες καταστάσεις στο πλαίσιο των ιστορικών γεγονότων. Έτσι μπορεί να ζητηθεί από τους μαθητές να αναλύσουν τις επιλογές και τις δράσεις του Τεντέν και να προβούν σε αναλύσεις στο πώς αυτές οι επιλογές αντανakλώνται ή συνδέονται με τις αξίες και την ηθική της εποχής.

13) Έρευνα και ανακάλυψη: Ο Τεντέν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένας πρωταγωνιστής που ερευνά και ανακαλύπτει την ιστορία. Οι μαθητές μπορούν να τον ακολουθήσουν σε μια εικονική περιπέτεια, να ανακαλύψουν νέα γεγονότα, προσωπικότητες και κουλτούρες και να συγκεντρώσουν πληροφορίες για το μάθημα. Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να ενθαρρύνει την έρευνα, την κριτική σκέψη και τη δημιουργική έκφραση αυτών.

14) Κατανόηση των πολιτικών και κοινωνικών θεμάτων: Οι περιπέτειες του Τεντέν συχνά αναφέρονται σε πολιτικά και κοινωνικά θέματα της εποχής τους. Μπορούν λοιπόν οι εκπαιδευτικοί να αναλύσουν αυτά τα θέματα με τους μαθητές τους, να συζητήσουν τις πρακτικές, τις προκλήσεις και τις επιπτώσεις αυτών των θεμάτων στην ιστορία και τη σημερινή κοινωνία.

15) Μελέτη περιοχών και πολιτισμών: Κάθε περιπέτεια του Τεντέν λαμβάνει χώρα σε μια διαφορετική περιοχή του κόσμου, παρουσιάζοντας διάφορους πολιτισμούς και ιστορίες. Μπορούν οι μαθητές να επιλέξουν μια ή περισσότερες περιπέτειες και να εξερευνήσουν την ιστορία, τη γεωγραφία, τα έθιμα και τους πολιτισμούς των περιοχών που παρουσιάζονται.

16) Κατανόηση ιστορικών προσώπων: Στα κόμικς του Τεντέν περιλαμβάνονται

διάφοροι χαρακτήρες, ορισμένοι εκ των οποίων είναι βασισμένοι σε πραγματικά ιστορικά πρόσωπα. Μπορούν οι μαθητές να ερευνήσουν αυτά τα πρόσωπα και να μάθουν περισσότερα για τον ρόλο τους στην ιστορία.

17) Ανάπτυξη κριτικής σκέψης: Στα κόμικς του Τεντέν περιλαμβάνονται συχνά θέματα όπως η διεθνής πολιτική, η δικαιοσύνη κ.ά. Μπορούν οι εκπαιδευτικοί να προωθήσουν την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και των δεξιοτήτων ανάλυσης των μαθητών, ζητώντας να σκέφτονται περίπλοκα ζητήματα, να αναζητήσουν ενδείξεις και να αναλύσουν τα γεγονότα που έχουν πραγματοποιηθεί

18) Ιστορικά γεγονότα και περίοδοι: Στις περιπέτειες του Τεντέν εμπλέκονται πολλά ιστορικά γεγονότα σε διαφορετικές ιστορικές περιόδους. Μπορεί ο κάθε μαθητής να επιλέξει μια περιπέτεια που αναφέρεται σε ένα συγκεκριμένο ιστορικό γεγονός ή περίοδο και να εξερευνήσει περαιτέρω τα γεγονότα ή το πλαίσιο της εποχής αυτής. Και καθώς οι ιστορίες του Τεντέν λαμβάνουν χώρα σε διάφορες περιόδους του 20ού αιώνα, μπορεί να εξετάσει τις περιόδους αυτές (όπως τον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, τη δεκαετία του '30, τον Ψυχρό Πόλεμο κ.ά.) και να μελετήσει τα γεγονότα που περιγράφονται στα κόμικς συνδέοντάς τα, με τις πραγματικές ιστορικές περιόδους και γεγονότα.

19) Κριτική σκέψη και πηγές πληροφόρησης: Καθώς διδάσκεται η Ιστορία με τη χρήση των κόμικς του Τεντέν, μπορούν οι εκπαιδευτικοί να προωθήσουν την κριτική σκέψη και να προβούν στην ανάλυση των πηγών πληροφόρησης. Επιπλέον μπορούν να συζητήσουν με τους μαθητές τους την αξιοπιστία των γεγονότων που αναφέρονται στα κόμικς, την ανάγκη επιβεβαίωσης από άλλες πηγές και τη σημασία της αξιολόγησης των πληροφοριών.

## ➤ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ

Μία από τις μαθησιακές στρατηγικές στο μάθημα της Ιστορίας αποτελεί η χρήση των πηγών. Με αυτόν τον τρόπο ο μαθητής οδηγείται στην κατανόηση των ιστορικών θεμάτων, αναπτύσσει την κριτική του σκέψη και χρησιμοποιεί μεθόδους και τεχνικές των ιστορικών ως προς τη συλλογή και την ερμηνεία αποδεικτικών στοιχείων. Επομένως, ο εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει τα κόμικς ως πηγή στο μάθημά του, που πρέπει να ερμηνευτούν από τους μαθητές, αφού πρώτα μελετηθούν.

Ένα κόμικ, που έχει ιστορικές αναφορές, λαμβάνεται πάντα υπόψη μας, ότι η απόδοση της ιστορίας αποτελεί τη σχέση ανάμεσα στο παρελθόν και το παρόν. Επίσης ο τρόπος που βλέπουμε τα πράγματα εξαρτάται απόλυτα από το τι γνωρίζουμε ή το τι πιστεύουμε γι αυτά και οι ερμηνείες που δίνουμε, φιλτράρονται μέσα από την προσωπική μας κρίση. Αρχικά, επιβάλλεται να δοθούν κατευθύνσεις για τη διαδικασία ερμηνείας των κόμικς ως ιστορική πηγή. Η διαδικασία αυτή μπορεί να αποτελείται από τα ακόλουθα βήματα, εφόσον υποθέτουμε για παράδειγμα ότι θέλουμε να διδάξουμε ό,τι αφορά την Αρχαία Αίγυπτο (θεσμοί, Πυραμίδες Βασιλιάς, τέχνη) με τη χρησιμοποίηση ως ιστορικής πηγής από το κόμικς «Τα πούρα του Φαραώ» με πρωταγωνιστή τον Τεντέν.

- Αρχικά εξετάζουμε τον τίτλο. Τι μας λέει για τη δράση, την ένταξη στον χώρο και το χρόνο, το μήνυμα και τον σκοπό του κόμικ.

- Απαριθμούμε τα στοιχεία που αποτελούν τα εικονογραφημένα σχέδια. Αυτά είναι τα διάφορα συστατικά του μέρη, δηλαδή ποιος/ τι παρουσιάζεται. Συχνά χρησιμοποιούνται σύμβολα ή απλές εικόνες, που μεταφέρουν ιδέες που πρέπει ο νεαρός αναγνώστης να γνωρίζει (για παράδειγμα η μαύρη γάτα αποτελεί την κακή τύχη) ή προφανείς μεταφορές «μεγάλης εικόνας» (για παράδειγμα το παλιό αυτοκίνητο αποτελεί τις απαρχαιωμένες ιδέες).

- Εξετάζουμε τις λεζάντες.
- Αναζητούμε το πλαίσιο/ περιστάσεις που περιβάλλουν τα εικονογραφημένα σχέδια (άνθρωποι, θέσεις, ενέργειες και γεγονότα, εποχή, δηλαδή τα συμφραζόμενα).
- Εξετάζουμε την έκφραση στα πρόσωπα ή τη γλώσσα του σώματος.
- Προσπαθούμε να ανακαλύψουμε, τι θέλει να πετύχει ο δημιουργός.
- Μελετάμε το σκοπό του κόμικς, θέτοντας ερωτήματα, πώς επέλεξε ο δημιουργός αυτό το ιδιαίτερο συμβάν, το γεγονός, το θέμα; Γιατί μεταβίβασε το μήνυμα με αυτόν τον ιδιαίτερο τρόπο; Τι τον οδήγησε να σχεδιάσει το κόμικς (δηλαδή το κίνητρο).

- Εξετάζουμε το ύφος και τη διάθεση που μάς δημιουργούν (ευτυχία, δυστυχία, λύπη, σαρκασμό, ειρωνεία, σάτιρα κ.λπ.)

- Ελέγχουμε τα στοιχεία που μας δίνει η σχεδίαση, αν υπάρχει ή όχι υπερβολή στην απόδοση (για παράδειγμα των χαρακτηριστικών των ανθρώπων και των αντικειμένων).

Στη συνέχεια, οδηγούμαστε στις παρακάτω προτάσεις που αποτελούν κατευθυντήριες γραμμές για να διδάξουμε και για να ερμηνεύσουμε το κόμικς «Τα πούρα του Φαραώ» ως ιστορική πηγή για την Αρχαία Αίγυπτο, προσαρμόζοντας τη διδακτική διαδικασία στις ανάγκες και τις δυνατότητες των μαθητών.

Εισαγωγή για την στην Αρχαία Αίγυπτο: Ξεκινούμε, εξηγώντας την ιστορική και πολιτιστική σημασία της αρχαίας Αιγύπτου (αναφερόμαστε στον ρόλο των θεσμών, της τέχνης και των πυραμίδων των βασιλέων).

Εισαγωγή στον χαρακτήρα Τεντέν: Παρουσιάζουμε τον κεντρικό χαρακτήρα, τον Τεν-τέν και εξηγούμε την ιστορία και τον ρόλο του στο κόμικς. Επισημαίνουμε ότι είναι ένας νεαρός αρχαιολόγος που προσπαθεί να λύσει τα μυστήρια και αποκαλύπτει την ιστορία της Αρχαίας Αιγύπτου.

Ανάγνωση του κόμικς: Αφήνουμε τους μαθητές να διαβάσουν το κόμικ «Τα πούρα του Φαραώ». Μπορούμε να τους δώσουμε χρόνο για να το μελετήσουν ατομικά ή να το διαβάσουν μαζί ως τάξη.

Συζήτηση και ανάλυση: Μετά την ανάγνωση, προχωράμε σε μια συζήτηση για το κόμικς και το περιεχόμενό του. Εστιάζουμε στα ιστορικά γεγονότα και τις πτυχές της αρχαίας Αιγύπτου που αναπαριστάται στο κόμικς. Εξηγούμε τις έννοιες, τις λέξεις και τους όρους που μπορεί να είναι άγνωστοι για τους μαθητές.

Έρευνα: Ενθαρρύνουμε τους μαθητές να επεκτείνουν τις γνώσεις τους για την αρχαία Αίγυπτο μέσω πρόσθετης έρευνας. Μπορούν να ψάξουν για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τους αιγυπτιακούς θεσμούς, τις πυραμίδες των βασιλέων, την τέχνη και άλλες σχετικές πτυχές.

Ερμηνεία και κριτική σκέψη: Ενθαρρύνουμε τους μαθητές να σκεφτούν κριτικά τον τρόπο με τον οποίο η αρχαία Αίγυπτος αναπαρίσταται στο κόμικς. Συζητάμε το



πώς μπορούν τα κόμικς να προσεγγίσουν τα ιστορικά γεγονότα και ποιες πτυχές μπορεί να μην αναδεικνύονται με τον ίδιο τρόπο.

**Δημιουργία:** Ζητούμε από τους μαθητές να δημιουργήσουν τα δικά τους κόμικς με θέμα την αρχαία Αίγυπτο. Αυτό μπορεί να γίνει συλλέγοντας περαιτέρω πληροφορίες από την ιστορία και την τέχνη της εποχής.

**Επέκταση της γνώσης:** Ενθαρρύνουμε τους μαθητές να εξερευνήσουν περισσότερες πηγές και βιβλία για την αρχαία Αίγυπτο, να γράψουν εργασίες χρησιμοποιώντας τις πληροφορίες που συγκέντρωσαν από το κόμικς και τις άλλες πηγές τους. Αναθέτουμε επίσης να δημιουργήσουν καλλιτεχνικά έργα αφίσες, οπτικοακουστικό υλικό σχετικά με την αρχαία Αίγυπτο, παρουσιάζοντας την ιστορική πληροφορία που έχουν μάθει.

**Συμπεράσματα:** Κλείνουμε το μάθημα με μια συζήτηση σχετικά με την αξία των κόμικς ως ιστορικών πηγών και τις προκλήσεις που μπορεί να παρουσιάσουν. Συζητάμε τον τρόπο με τον οποίο τα κόμικς αναφέρονται στα ιστορικά γεγονότα και πρόσωπα και επισημαίνουμε τον έλεγχο των πληροφοριών που παρουσιάζονται.

Αποτέλεσμα της παραπάνω διαδικασίας είναι να αντλήσει ο μαθητής περισσότερα στοιχεία για την ιστορική περίοδο στην οποία εντάσσεται το, υπό ερμηνεία κόμικ, να προσθέσει επιπλέον στοιχεία στις ήδη υπάρχουσες γνώσεις του, που θα τον βοηθήσουν τόσο να κατανοήσει και να κρίνει το ιστορικό ζήτημα, όσο και να ερμηνεύσει ή να αξιολογήσει τη στάση, τα κίνητρα, την προσωπικότητα των δρώντων προσώπων και τέλος την υποκειμενική θεώρηση του δημιουργού. Τα παραπάνω βήματα για την ερμηνεία ενός κόμικ μπορούν να πραγματοποιηθούν είτε ατομικά είτε μέσα από συνεργατικές δράσεις και παιχνίδι ρόλων.

## ➤ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Υπάρχει η εντύπωση ότι τα κόμικς αποτελούν μια εύκολη διασκέδαση και εμπόδιο στην εκπαίδευση, αφού αδιαφορούν για τον προβληματισμό του μαθητή. Υπάρχει όμως και η άποψη ότι η λειτουργία τους έχει πολλές αντιστοιχίες με τον τρόπο λειτουργίας των εικαστικών τεχνών, ενώ τροφοδοτούν τη φαντασία του μαθητή, αισθητοποιώντας τις ιδέες και το περιεχόμενό τους, καλλιεργώντας την κριτική του σκέψη δίνοντας διέξοδο στη δημιουργικότητά του, ειδικά αν ο μαθητής κληθεί, στη συνέχεια, να δημιουργήσει και ο ίδιος εικόνες. Οι πολλαπλές δυνατότητες που προσφέρουν τα κόμικς καθιστούν ένα ελκυστικό και αποτελεσματικό εργαλείο διδασκαλίας για την εκμάθηση και την κατανόηση της ιστορίας που δεν πρέπει να αγνοεί την ύπαρξή τους ο εκπαιδευτικός ή τουλάχιστον, να είναι σχετικά εξοικειωμένος με τα κόμικς, επειδή η εικονογραφημένη μορφή των κόμικς μπορεί να ενισχύει το ενδιαφέρον και τη συμμετοχή αυτών. Η χρήση των κόμικς στη διδασκαλία μπορεί να ενισχύσει την αφηγηματική ικανότητα, την ανάπτυξη της εικόνας και την κριτική σκέψη των μαθητών. Οι μαθητές μπορούν να αναλύουν και να ερμηνεύουν τα γεγονότα της ιστορίας μέσω των εικόνων και του κειμένου των κόμικς.

Η διδασκαλία με τη χρήση των κόμικς πρέπει να συνοδεύεται από κατάλληλη επιμέλεια και επιλογή των υλικών. Είναι σημαντικό να επιλέγονται κόμικς με ποιοτικό περιεχόμενο και ιστορική ακρίβεια, που να προσφέρουν σωστή αναπαράσταση των γεγονότων. Η εκπαιδευτική μεθοδολογία πρέπει να ενσωματώνει δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τη συνεργασία, την αλληλεπίδραση και τη δημιουργικότητα των μαθητών μέσω των κόμικς.

Η συνεχής εκπαίδευση και ενημέρωση των εκπαιδευτικών σχετικά με τη χρήση των κόμικς στη διδασκαλία είναι απαραίτητη. Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με το περιεχόμενο των κόμικς και να μπορούν να το ενσωματώνουν στην εκπαιδευτική διαδικασία με σκοπό την επίτευξη των εκπαιδευτικών στόχων. Αξίζει λοιπόν διερεύνηση, η παιδαγωγική αξιοποίησή τους μέσα από συστηματικές πιλοτικές εφαρμογές στο μάθημα της ιστορίας αλλά και σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα.

### Βιβλιογραφικές αναφορές

- Bongco, M. (2000). *Reading comics: language culture and the concept of the superhero in comic books*. New York: Garland Pub.
- Cunningham, P. (2007). Teaching History with Comics. *Social Education*, 71(4), 220-223.
- Decker, A., & Castro, M. (2012). Teaching History with Comic Books: A Case Study of Violence War and the Graphic Novel. *The History Teacher*, 45(2), 169-188.
- Douglas, W. (2008). *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*. Kindle Edition.
- Duncan, R., & Smith, M. (2012). *The Power of Comics: History, Form and Culture*. Boomsbury Publishing Group.
- Eisne, W. (2008). *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. W.W. Norton Company Edition.

- Gunning, T. (2018). *Comics and the Teaching of History: Constructing Historical Understandings through the Sequential Art Form*. Oxford Research Encyclopedia of Communication.
- Jones, T. (2004). In the Classroom: Using Comics in History Class. *The History Teacher*, 37(4), 469-474.
- Lange, M. J. (2018). *Teaching History with Comics: A Place for Comics in the Classroom*. London: Routledge.
- McCloud, S. (1994). *Understanding comics: The invisible art*. Harper Perennial.
- Paivio, A., (1991). Dual coding theory: Retrospect and current status. *Canadian Journal of Psychology* 45(3), 255-287.
- Stewart, D. R. (2017). Teaching History with Comic Books: A Case Study of Marvel's Civil War. *The History Teacher*, 50(2), 269-295.
- Witek, J. (1989). *Comic books as history: The narrative art of Jack Jackson Art Spiegelman and Harvey Pekar*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Αντωνιάδης, Λ. (1995). *Διδακτική Ιστορίας*. Αθήνα: Πατάκη.
- Βλαχογιάννη, Α. (2006). *Διδακτικές προσεγγίσεις στα φιλολογικά μαθήματα Θεωρία και πράξη*. Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Βοσνιάδου, Σ. (χ.χ.). *Παιδιά σχολεία και υπολογιστές*. Αθήνα: Gutenberg.
- Μαρτινίδης, Π. (1982). *Συνηγορία της Παραλογοτεχνίας*. Αθήνα: Πολύτυπο.
- Μαρτινίδης, Π. (1990). *Κόμικς: Τέχνη και τεχνικές της εικονογράφησης*. Θεσσαλονίκη: Έκδοση ΑΣΕ.
- Ματσαγγούρας, Η. (1998). *Θεωρία της διδασκαλίας. Η προσωπική θεωρία ως πλαίσιο στοχαστικό – κριτικής ανάλυσης*. Αθήνα: Gutenberg.
- Μουλά, Ε., & Κοσεγιάν, Χ. (2010). *Η αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση*. Αθήνα: Κριτική.
- Νικολόπουλος, Α. (2012). *Τα Ελληνικά κόμικς*. Αθήνα: Τύπος.
- Πασχάλης, Β. (2006). *Η γελοιογραφία και το δαιμονικό*. Αθήνα: Αυτοέκδοση.
- Ράπτης, Α., & Ράπτη, Α., (2006). *Μάθηση και Διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας. Παιδαγωγικές Δραστηριότητες. Τόμος Β'*. Αθήνα: Έκδοση Συγγραφέων.
- Σκαρπέλος, Γ. (2000). *Ιστορική μνήμη και Ελληνικότητα στα κόμικς*. Αθήνα: Κριτική.
- Σολδάτος, Γ. (1982). *Τα κόμικς*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Σολωμίδου, Χ. (2006). *Νέες τάσεις στην εκπαιδευτική Τεχνολογία, Εποικοδομητισμός και Σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: Μεταίχμιο.