

Τα comics ως εκπαιδευτικό εργαλείο

Τσενέ Λήδα
Επικοινωνιολόγος, PhD

Περίληψη

Η εκπαίδευση είναι μια ανοικτή διαδικασία η οποία συμβαίνει εντός και εκτός των παραδοσιακών εκπαιδευτικών θεσμών. Τι ρόλο μπορούν να παίξουν τα comics στο πλαίσιο της τυπικής και της άτυπης μάθησης; Ποια είναι τα κύρια χαρακτηριστικά αυτού του ξεχωριστού αφηγηματικού μέσου; Ποιες είναι οι δεξιότητες που μπορεί να αναπτύξει κανείς διαβάζοντας comics; Τα παραπάνω ερωτήματα θα επιχειρήσουμε να προσεγγίσουμε και παράλληλα να μνήσουμε τους αναγνώστες και τις αναγνώστριες στα βασικά συστατικά των comics και να τους καθοδηγήσουμε στο πώς μπορούν αυτά να αξιοποιηθούν ως ένα αποτελεσματικό εργαλείο μάθησης εντός και εκτός της σχολικής αίθουσας.

Η θεωρητική προσέγγιση των comics

Από τη δεκαετία του '60 και έπειτα, θεωρητικοί των κοινωνικών επιστημών έθεσαν τις βάσεις για μια καινούρια και εξελισσόμενη τάση για περαιτέρω μελέτη του μέσου των comics. Ο κριτικός λογοτεχνίας Leslie Fiedler, αλλά και ο Umberto Eco εξέτασαν τα comics σαν παραδείγματα του κοινωνικού μύθου, αντλώντας θεωρητική βάση από την ψυχολογία και την κοινωνιολογία. Για τον Fiedler (1979), ο υπερήρωας ήταν παράδειγμα αστικού φολκλόρ, ενώ ο Eco (1984) πίστευε ότι η διαδοχική φύση των comics, όπου η περιπέτεια συνεχίζεται πάντα την επόμενη ημέρα ή εβδομάδα-αντανακλούσε τους αγχωτικούς ρυθμούς και το εφήμερο τρόπο της σύγχρονης ζωής.

Την τάση αυτή για την ενασχόληση με τα comics ακολούθησε, και όχι αναίτια, και ο θεωρητικός των Μέσων Επικοινωνίας, Marshall McLuhan. Για τον McLuhan, Μέσο Επικοινωνίας ήταν οτιδήποτε μπορούσε να επεκτείνει την αλληλεπίδραση των ατόμων. Από το τηλέφωνο και τη γραφομηχανή, μέχρι τα ρούχα και τα ρολόγια. Πώς λοιπόν θα μπορούσε να έχει παραλείψει τα comics από τη λίστα;

Ήδη στο πρώτο του βιβλίο, *The Mechanical Bride*, ο McLuhan (1951/2001) αφιερώνει χώρο για τα comics, συζητώντας και σχολιάζοντας, όχι και τόσο θετικά, την περσόνα του Superman. Προσεγγίζοντας και πάλι την 9^η τέχνη, αυτήν τη φορά σαν Μέσο Επικοινωνίας στο βιβλίο του *Understanding Media* (1964), εξετάζει το πώς τα comics αντανακλούν, αλλά και επηρεάζουν την κουλτούρα μας. Ο McLuhan είδε τα comics σαν την εξέλιξη της τυπωμένης ξυλογραφίας και των φωτογραφικών μέσων και τα χαρακτήρισε ως ένα κόσμο περιεκτικών χειρονομιών.

Τα σύγχρονα comics, σύμφωνα με τον McLuhan, παρέχουν ελάχιστα δεδομένα σχετικά με μια συγκεκριμένη στιγμή στον χρόνο ή με ένα αντικείμενο στον χώρο. Ο αναγνώστης καλείται να συμμετάσχει συμπληρώνοντας και ερμηνεύοντας τα ελάχιστα στοιχεία που ξεπηδούν από τις γραμμές. Τα παραπάνω αποτελούν χαρακτηριστικά των Μέσων που ο McLuhan όρισε ως ψυχρά,

δημιουργήματα που μας αναγκάζουν να συμπληρώνουμε τα κενά. Έρχονται σε πλήρη αντίθεση με τα θερμά Μέσα, όπως οι ταινίες ή η τηλεόραση που καθιστούν τον δέκτη παθητικό καταναλωτή πράξεων. Σύμφωνα με τα όσα αναφέρει σχετικά με τον ορισμό της βασικής λειτουργίας των Μέσων Επικοινωνίας να αποθηκεύουν και να διοχετεύουν δηλαδή πληροφορίες, και λαμβάνοντας υπόψη τη δυναμική των comics να επιτυγχάνουν τα παραπάνω χρησιμοποιώντας τη συνδυαστική ικανότητα του λόγου και της εικόνας, χαρακτηρίζει τα τελευταία ως μια συμμετοχική μορφή έκφρασης.

Το 1993, ο Scott McCloud, δημιουργός comics, ακολουθώντας τα χνάρια του McLuhan, θέλησε να παρουσιάσει μια θεωρητική προσέγγιση του Μέσου των comics, με αποτέλεσμα την έκδοση του πολυβραβευμένου *Understanding Comics*.

Κύριος άξονας των απόψεων του McCloud είναι η επικοινωνιακή ικανότητα, αλλά και δεινότητα των comics. Ο McCloud τους προσδίδει και μια ιδιαίτερη θέση λόγω συγκεκριμένων χαρακτηριστικών τους. Συμφωνεί με τον McLuhan ότι επιτρέπουν στον αναγνώστη να συμμετάσχει αρκετά στη διαδικασία της ερμηνείας και μάλιστα επεκτείνει και ενισχύει αυτήν τη θέση. Ειδικότερα, αναφέρει ότι όλα τα Μέσα Επικοινωνίας είναι ένα δημιούργημα, ένας μεσολαβητής για την κάλυψη της ανικανότητας των ανθρώπων να επικοινωνήσουν κατευθείαν από μυαλό σε μυαλό. Τα comics, περισσότερο από τα υπόλοιπα Μέσα, σύμφωνα με τον McCloud, επιταχύνουν αυτή τη διαδικασία της άμεσης επικοινωνίας, αφού κινητοποιούν τον αναγνώστη να συμμετάσχει και δεν τον καθιστούν παθητικό δέκτη πληροφοριών. Επίσης, ο McCloud (1993) πιστεύει ότι τα comics είναι από τα πιο πλουραλιστικά και πολυφωνικά Μέσα Επικοινωνίας, καθώς δίνουν τη δυνατότητα στον οποιονδήποτε να πει αυτό που θέλει και σκέφτεται. Χαρακτηριστικά αναφέρει:

σήμερα, τα comics αποτελούν ένα από τα ελάχιστα Μέσα Επικοινωνίας μέσω των οποίων ανεξάρτητες και μεμονωμένες φωνές έχουν μια ευκαιρία να ακουστούν. Όλοι εμείς που καταπιανόμαστε με αυτά έχουμε αρκετά εμπόδια να υπερβούμε, τα οποία όμως ωχριούν σε σύγκριση με το τι έχει να αντιμετωπίσει ένας σκηνοθέτης. Τα comics καλωσορίζουν οποιονδήποτε σεναριογράφο ή σχεδιαστή στον κόσμο τους, έναν κόσμο τόσο κοντινό, όσο ένα χαρτί ή ένα μολύβι (1993:197).

Στο *Understanding Comics*, παρακολουθούμε τη διαδρομή της 9^{ης} τέχνης μέσα στην ιστορία, από τις αιγυπτιακές τοιχογραφίες μέχρι τα strips των εφημερίδων του 19^{ου} αιώνα και μέχρι τα πιο σύγχρονα ρεαλιστικά comics. Σε όλη τη διάρκεια της πορείας τους, χρησιμοποιούν «τόσο τη δύναμη των (φανταστικών) σκίτσων με στόχο την εμπλοκή, αλλά και την ταύτιση του αναγνώστη, όσο και τον ρεαλισμό για να αναπαραστήσουν τη δύναμη και την πολυπλοκότητα του ορατού κόσμου» (McCloud, 1993: 204). Ο αναγνώστης και ο δημιουργός γίνονται συνεργάτες μεταξύ του ορατού και του αόρατου και δημιουργούν μαζί εκ νέου κάτι καινούριο.

Ο McCloud υποστηρίζει ότι τα comics προσφέρουν στους δημιουργούς τους απεριόριστες δυνατότητες να ακουστούν χωρίς συμβιβασμούς. Τους προσφέρουν εμβέλεια και αποτελεσματικότητα στη μετάδοση των μηνυμάτων συνενώνοντας όλη τη δύναμη μιας ταινίας ή μιας ζωγραφιάς με την οικειότητα και την ένταση

που προσφέρει ο γραπτός λόγος. Σύμφωνα με τον McCloud (1993: 213), το μόνο που χρειάζεται για να επιτευχθούν όλα τα παραπάνω είναι «η επιθυμία των δημιουργών και των αποδεκτών να ακουστούν, η θέληση να μάθουν και η ικανότητα να δουν».

Comics και εκπαίδευση

Τα comics, σύμφωνα με πολλούς θεωρητικούς, αλλά και εκπαιδευτικούς, δεν διηγούνται μόνο τις ιστορίες πλασμάτων με υπερφυσικές δυνάμεις, αλλά έχουν και τα ίδια την υπερφυσική δύναμη να μεταφέρουν γνώση. Η σχέση τους με το εκπαιδευτικό περιβάλλον ξεκίνησε από τη δεκαετία του '40. Συγκεκριμένα, σύμφωνα με έρευνα που διεξήχθη το 1944 από τον καθηγητή του Πανεπιστημίου του Pittsburgh, W.W. D. Sones, το 95% των παιδιών ηλικίας 8-14 και το 65% των ηλικίας 15-18 διάβαζαν comics. Το γεγονός αυτό δεν πέρασε απαρατήρητο από την ακαδημαϊκή κοινότητα με αποτέλεσμα να ξεκινήσει ο διάλογος σχετικά με τον εκπαιδευτικό ρόλο των comics. Ο Sones (1944: 205) αναφέρει ότι από το 1935 έως το 1944 «τα comics αποτέλεσαν θέμα σε πάνω από 100 κριτικά άρθρα σε εκπαιδευτικά περιοδικά». Από την περίοδο εκείνη και έπειτα, τα comics εισβάλλουν στις σχολικές και πανεπιστημιακές τάξεις και ο αντίκτυπος είναι τόσο μεγάλος που το περιοδικό *Journal of Educational Sociology* αφιερώνει ολόκληρο τον τόμο εκείνης της χρονιάς στο συγκεκριμένο ζήτημα.

Οι εκπαιδευτικοί χωρίστηκαν σε δύο στρατόπεδα υποστηρίζοντας ή κατηγορώντας τη χρήση των comics σαν εκπαιδευτικό εργαλείο. Για παράδειγμα, η διευθύνουσα της Αμερικάνικης Ένωσης Μελέτης του παιδιού, Sidonie Gruenberg, τάχθηκε υπέρ αυτής της μεθόδου λέγοντας χαρακτηριστικά, «δεν υπάρχει σχεδόν κανένα θέμα το οποίο να μην μπορεί να παρουσιαστεί μέσα από το συγκεκριμένο μέσο» (Sones, 1994: 205). Από την άλλη πλευρά, ο Fredric Wertham (1955) αποτέλεσε τον ισχυρότερο πολέμιο και με το βιβλίο του *The Seduction of Innocent* κατάφερε να πείσει το αμερικάνικο εκπαιδευτικό σύστημα ότι τα comics είναι επιζήμια για τα παιδιά.

Τα comics δεν εμφανίστηκαν ξανά στα χέρια των καθηγητών μέχρι και το 1970 και από τότε ξεκίνησε μια περίοδος ευρείας αποδοχής του ρόλου των comics ως εκπαιδευτικών εργαλείων με αποκορύφωμα την έκδοση του Maus από τον Art Spiegelman, του πρώτου βιβλίου comic που κέρδισε βραβείο Pulitzer το 1992. Από τότε μέχρι και σήμερα όλο και περισσότεροι δάσκαλοι και ακαδημαϊκοί χρησιμοποιούν τα comics στις σχολικές και πανεπιστημιακές αίθουσες, ενώ παράλληλα πληθαίνουν και τα εγχειρίδια για τον διδακτικό ρόλο τους.

Το 2001, ο καθηγητής φυσικής του Πανεπιστημίου της Μινεσότα, James Kakalios, έλαβε υποστηρικτικές κριτικές για το εκπαιδευτικό εργαλείο που ανέπτυξε με τίτλο *Η Επιστήμη στα Comics*, ενώ αντίστοιχα το 1995 ο Neil Williams αντικατέστησε το παραδοσιακό διδακτικό εγχειρίδιο λογοτεχνίας με το comic *Calvin and Hobbes*. Σταδιακά, άρχισαν να αναπτύσσονται ξεχωριστά μαθήματα σε σχολεία και Πανεπιστημιακές σχολές με αντικείμενο τα comics, ενώ οι υπεύθυνοι των βιβλιοθηκών διαπίστωσαν μια αύξηση της αναγνωσιμότητας, κυρίως από εφήβους, συγκριτικά με την ενασχόληση με άλλα Μέσα, όπως η τηλεόραση ή τα βιντεοπαιχνίδια.

Σήμερα, οι εκπαιδευτικοί όλων των βαθμίδων σχεδιάζουν και υλοποιούν

νέους τρόπους διδασκαλίας μέσα από τα comics αντιλαμβανόμενοι τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά αυτού του αφηγηματικού Μέσου.

Comics και φιλαναγνωσία

Και καθώς η ‘εκπαιδευτική’ διάσταση των comics, ειδικά από το τέλος της δεκαετίας του ’90 μέχρι και σήμερα, φαίνεται να εγκαθιδρύεται σταδιακά στις συνειδήσεις των εκπαιδευτικών (Hutchinson, 1949), η αξιοποίησή τους στις βιβλιοθήκες εξελίσσεται και αυτή παράλληλα. Η Robin Brenner, βιβλιοθηκονόμος στη δημόσια βιβλιοθήκη Brookline στη Μασαχουσέτη, έτρεξε μια ανεπίσημη έρευνα στο τέλος του 2011 με στόχο να εξετάσει την διείσδυση των graphic novels στις βιβλιοθήκες. Από τις βιβλιοθήκες που συμμετείχαν στην έρευνα, το 86.9% είχε στη συλλογή τους comics και graphic novels για παιδιά, το 83.3% για εφήβους και το 64.2% για ενήλικες (McDonald, 2013).

Αντίστοιχα, παρόμοιες αναφορές αποδεικνύουν ότι παρά τη μικρή αναλογία comics στις συλλογές των βιβλιοθηκών σε σχέση με τα υπόλοιπα βιβλία, το ποσοστό δανεισμού τους είναι πολλές φορές μεγαλύτερο. Ο Mike Pawuk, υπεύθυνος της δημόσιας βιβλιοθήκης της Cuyahoga Country στο Ohio, δηλώνει ότι το 2011 τα graphic novels ήταν το 10% της συνολικής συλλογής της βιβλιοθήκης αλλά το ποσοστό δανεισμού έφτανε το 35% (McDonald, 2013). Το ίδιο φαίνεται να ισχύει και για τις σχολικές βιβλιοθήκες, όπως υπογραμμίζει η Esther Keller (2013), αφού «στη βιβλιοθήκη μας τα comics αποτελούν μόνο το 3% της συλλογής, αλλά το 30% του συνολικού δανεισμού βιβλίων» (McDonald, 2013).

Στην Ελλάδα η κατάσταση είναι κάπως διαφορετική. Οι βιβλιοθήκες έχουν ελάχιστα comics, ενώ υπάρχει έντονη η ανάγκη για ‘εκπαίδευση’ των βιβλιοθηκονόμων και των εκπαιδευτικών στην ευρεία γκάμα ιστοριών και αφηγήσεων μέσα από την 9η Τέχνη. Όπως αναφέρει η Δρ. Μαριάννα Μίσσιου (2013), Επιστημονική Συνεργάτης του Τμήματος Επιστημών της Προσχολικής Αγωγής και του Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού του Πανεπιστημίου Αιγαίου, σε παρέμβασή της στο πάνελ «Κόμικς και Βιβλιοθήκες» που φιλοξενήθηκε στο πλαίσιο του ετήσιου φεστιβάλ Comicdom Con Athens:

για να υλοποιήσουμε μια δράση φιλαναγνωσίας με comics, θα πρέπει να απαντήσουμε σε μερικά ερωτήματα και ενδεχομένως να ξεπεράσουμε μερικούς δισταγμούς όπως: Πώς να διαλέξω comics; Πολλοί από μας τους εκπαιδευτικούς που προσπαθούμε να δουλέψουμε με τα comics νιώθουμε αμηχανία όταν είναι να ψάξουμε για comics. Και αυτό γιατί γενικά δεν υπάρχει διαμορφωμένη κουλτούρα comics στην Ελλάδα, άρα δεν είναι εύκολο να βρούμε comics στα βιβλιοπωλεία (εκτός των μεγάλων πόλεων), δεν διαφημίζονται οι νέοι τίτλοι με το εύρος που διαφημίζονται τα μυθιστορήματα, δεν υπάρχει αρκετή παραγωγή ελληνικών comics που να απευθύνονται σε παιδικό/εφηβικό κοινό. Συνήθως αναφερόμαστε στα παλαιότερα, κλασικά comics, αυτά που ενδεχομένως γνωρίζαμε από την παιδική μας ηλικία, όπως για παράδειγμα τα Αστερίξ, Λούκυ Λουκ, και ενδεχομένως τις διασκευές των αρχαίων κλασικών, κυρίως αυτές του Τάσου Αποστολίδη. Όμως, είναι πιθανό ούτε οι μαθητές και οι μαθήτρές μας να ξέρουν από comics. Είναι λοιπόν δυο κουλτούρες, η παλιά και η νέα, που θα πρέπει να ενωθούν. Είναι επίσης και μια καλή ευκαιρία εκπαιδευτικοί και μαθητές να ανακαλύψουμε μαζί τις καινούργιες

παραγωγές της Ένατης Τέχνης. Σε αξιολογικό επίπεδο, τα καλύτερα comics είναι αυτά που χρησιμοποιούν αποτελεσματικά την τέχνη της αφήγησης. Και σ' αυτά είναι που θα βρούμε υλικό για ανάγνωση, ανάλυση, μελέτη, παραγωγή (Μίσσιου, 2013) (1).

Πώς ξεκίνησε όμως η σχέση comics και βιβλιοθηκών; Το 2002, σε ένα από τα πάνελ συζητήσεων στο πλαίσιο του American Library Association, οι δημοφιλείς δημιουργοί, Neil Gaiman, Art Spiegelman, Jeff Smith και Colleen Doran, συνέστησαν σε ένα πλήθος βιβλιοθηκονόμων το Μέσο των comics, εγκαινιάζοντας μια συζήτηση που εξελίχθηκε δυναμικά τα επόμενα χρόνια. Το 2007, έκανε την εμφάνισή του ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο που διευκόλυνε εκπαιδευτικούς και βιβλιοθηκονόμους στην επιλογή graphic novels για παιδιά και εφήβους (12-18 ετών). Η λίστα Great Graphic Novels for Teens, από το Young Adult Library Services Association, αποτέλεσε έναν νέο τρόπο μοιράσματος πληροφορίας σχετικά με την κυκλοφορία και διανομή comics και graphic novels.

Από τότε μέχρι σήμερα, ο διάλογος για την ένταξη των comics στις βιβλιοθήκες γίνεται όλο και πιο έντονος με εργαστήρια, συνέδρια και συζητήσεις, newsletters, fora και δημοσιεύσεις που στόχο έχουν να βοηθήσουν τους ανθρώπους των βιβλιοθηκών αφενός να καταλάβουν τη δυναμική της γλώσσας των comics και αφετέρου να επιλέγουν πιο εύκολα comics και graphic novels που να ανταποκρίνονται στις ανάγκες των νέων αναγνωστών. Επιπλέον, όλο και περισσότεροι εκδοτικοί οίκοι συνεισφέρουν προς αυτή την κατεύθυνση. Χαρακτηριστικό παράδειγμα, η αμερικανική First Second, η οποία επενδύει συνεχώς στην παραγωγή graphic novels που απευθύνονται σε νέους αναγνώστες. Ο Mark Siegel, εκδοτικός διευθυντής της εταιρείας περιγράφει με πολύ ενδιαφέρον τρόπο την πορεία της First Second με αναφορές στη σχέση της με την προώθηση της φιλαναγνωσίας σε μια ομιλία του το 2011 στο Minneapolis College of Art & Design.

Τι μπορούν να προσφέρουν λοιπόν τα comics στις βιβλιοθήκες και στη φιλαναγνωσία; «Έμαθα ανάγνωση πριν πάω σχολείο, γιατί ήθελα να διαβάσω μόνος μου τα comic strips στις εφημερίδες και να μαθαίνω τι γίνεται παρακάτω, χωρίς να χρειάζεται να περιμένω τον πατέρα μου να μου διαβάσει τη συνέχεια», δηλώνει ο Jeff Smith (Groth, 1994: 66), δημιουργός του δημοφιλούς comic, *Bone*.(2)

Σύμφωνα με το diamondbookshelf.com, ένα πολύ δημοφιλές newsletter για comics και graphic novels, τα πλεονεκτήματα της ένταξης τους στις βιβλιοθήκες και στην προώθηση της φιλαναγνωσίας μπορούν να συνοψιστούν ως εξής (3): μπορούν να προσελκύσουν καινούριους αναγνώστες στις βιβλιοθήκες, συμβάλουν στην ανάπτυξη του λεξιλογίου, εκπαιδεύουν στην αξιοποίηση των νέων μορφών πολυμεσικής επικοινωνίας, ενισχύουν τον οπτικό γραμματισμό, κινητοποιούν τη φαντασία, προσφέρουν ερεθίσματα για τη μελέτη και άλλων πηγών (ιστορία, γεωγραφία, λογοτεχνία κλπ).

Τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των comics

Ποια είναι όμως τα στοιχεία εκείνα που καταστούν τα comics αποτελεσματικά εκπαιδευτικά εργαλεία; Σε έρευνα που διεξήχθη από τον Hutchinson, μόλις το 1949, το 79% των καθηγητών υποστήριξαν ότι τα comics

αποτελούν ισχυρό κίνητρο για μάθηση, ενώ επίσης το 79% είπαν ότι αύξησαν την ατομική συμμετοχή.

Παράλληλα, τα comics ενδεχομένως να παρουσιάζουν ένα πλεονέκτημα συγκριτικά με άλλες διδακτικές μεθόδους, αφού βασίζονται κυρίως στη δύναμη της εικόνας. Σύμφωνα με τον Versaci (2001: 62) «δημιουργούν ένα ανθρώπινο πρόσωπο για κάθε θέμα», με αποτέλεσμα να το καθιστούν πιο προσιτό. Επιπλέον, το γεγονός ότι η ανάγνωση ενός comic είναι μια σύνθετη διαδικασία ταυτόχρονης ανάγνωσης εικόνων και λέξεων, εκπαιδεύει τα παιδιά στην αποκωδικοποίηση και επανα-κωδικοποίηση οπτικών μηνυμάτων, καθώς και στην ικανότητα να σκέφτονται συνθετικά.

Ένα επιπλέον στοιχείο που θα πρέπει να αναφέρουμε είναι η δυνατότητα συμμετοχής του αναγνώστη κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης ενός comic. Το gutter, το κενό δηλαδή ανάμεσα στα καρέ, επιτρέπει στον καθένα από εμάς να πλάσει μια ιστορία, μέσα στην ίδια την ιστορία.

Και στο σημείο αυτό φυσικά, δεν θα πρέπει να ξεχνάμε τη σημασία της αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία. Σύμφωνα με έρευνες (Abrahamson, 1998, Freeman, H.C. & Schiller, N.A., 2013, Collins, 1999), αλλά και εμπειρικές παρατηρήσεις, η πληροφορία που τοποθετείται μέσα σε ένα ευρύτερο πλαίσιο αφήγησης απορροφάται και μένει πολύ πιο εύκολα στη μνήμη κάποιου, πόσο μάλλον όταν τοποθετείται στο πλαίσιο μιας εικονογραφημένης αφήγησης. Πιο συγκεκριμένα, τα παραπάνω χαρακτηριστικά μπορούν να αναπτυχθούν ως εξής (Τσενέ, 2016):

• Αφήγηση

«Το σύμπαν είναι φτιαγμένο από ιστορίες, όχι άτομα», αναφέρει η ποιήτρια Muriel Rukeyser, υπογραμμίζοντας τη δύναμη της αφήγησης ιστοριών στις ανθρώπινες ζωές. Από τη δική του μεριά ο Walter Fisher (1987), υποστηρίζει πως όλοι οι άνθρωποι διαθέτουν από τη φύση τους την ικανότητα να διηγούνται ιστορίες και πως όλοι μας «βιώνουμε και κατανοούμε τη ζωή ως μια σειρά διηγήσεων που συνεχίζονται, ως διαμάχες, χαρακτήρες, αρχές, μέσες και τέλη». Είναι γεγονός πως οι ιστορίες αποτελούν ένα πολύ ισχυρό εργαλείο, έναν δούρειο ίππο (Guber, 2011), ο οποίος μπορεί να τρυπήσει οποιοδήποτε μήνυμα μέσα στο ανθρώπινο μυαλό. Σύμφωνα με τους επιστήμονες, «μια ιστορία είναι ο μόνος τρόπος να ενεργοποιηθούν μέρη του εγκεφάλου ώστε ο ακροατής να μετατρέψει την ιστορία σε δική του ιδέα και βίωμα» (Widrich, 2012). Οι ιστορίες δεν είναι μόνο ένας αποτελεσματικός μηχανισμός έμπνευσης, εκπαίδευσης ή πειθούς, αλλά και ένας τρόπος να κατανοήσουν οι άνθρωποι τον κόσμο και να κατασκευάσουν ή να ανακατασκευάσουν κοινωνική πραγματικότητα (Didion, 1979, Berger, 1979, Zipes, 2011). Για άλλους μελετητές, οι ιστορίες και η αφήγηση ιστοριών έχουν ευρύτερη επίδραση. Σύμφωνα με την Hannah Arendt (1968), «η αφήγηση ιστοριών είναι μια στρατηγική μετατροπής του ιδιωτικού/προσωπικού νοήματος σε δημόσιο» (Jackson, 2002), τοποθετώντας τις ιστορίες στην καρδιά του δημόσιου διαλόγου και του δημόσιου χώρου. Μπορεί η αφήγηση ιστοριών να λειτουργήσει ως καταλύτης σε μια πιο συνεκτική και συμμετοχική κοινωνία; Ο Jonathan Gottschall (2013), στο βιβλίο του, *The Storytelling Animal*, υποστηρίζει πως οι ιστορίες ενθαρρύνουν την κοινωνική

συμπεριφορά, καθώς είμαστε πρόθυμοι να παράξουμε και να καταναλώσουμε ηθικοπλαστικές ιστορίες. Και συνεχίζει, υπογραμμίζοντας πως «οι ιστορίες επιτυγχάνουν την ίδια εξελικτική λειτουργία με τη θρησκεία: καθορίζουν ομάδες, συντονίζουν συμπεριφορές και καταπιέζουν τον εγωισμό προς όφελος της συνεργασίας» (Eagelman, 2012). Σήμερα η αφήγηση ιστοριών είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο για οργανισμούς και ηγέτες καθώς, σύμφωνα με τον Schawbel (2012).

Η αφήγηση ιστοριών είναι χρήσιμη σε πολύ περισσότερες καταστάσεις από αυτές που συνειδητοποιούν οι περισσότεροι ηγέτες. Οι πέντε ιστορίες που χρησιμοποιούνται συχνότερα είναι πιθανότατα οι εξής: ιστορίες για να δώσουν έμπνευση, να θέσουν ένα όραμα, να διδάξουν σημαντικά μαθήματα, να καθορίσουν κουλτούρα και αξίες, και να εξηγήσουν το όραμά μας.

Τα comics είναι ιστορίες και μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως αποτελεσματικό εργαλείο αφήγησης, καθώς οι περισσότεροι δημιουργοί εφαρμόζουν τεχνικές αφήγησης, οι οποίες μπορούν να μελετηθούν. Ο καθένας μπορεί να αποδομήσει και να δομήσει εξ αρχής την πλοκή ενός κόμικ, και να δει σε βάθος τα υπέρ και τα κατά μιας καλής ιστορίας.

• Οπτικός γραμματισμός

Τα comics είναι ένα οπτικό μέσο και οι άνθρωποι τείνουν να αντιδρούν στην οπτική επικοινωνία κάποιες φορές καλύτερα από την λεκτική. Σε μια μελέτη που συνέκρινε comics με κείμενα, ο Sones (1944) βρήκε πως η οπτική ποιότητα των comics αυξάνει τη μάθηση, ενώ οι Duncan και Smith (2013) ανέφεραν πως η αύξηση της χρήσης comics στα ακαδημαϊκά πράγματα ανταποκρίνεται στην ανάγκη εξοικείωσης με διαφορετικούς γραμματισμούς που συνδέονται με τον πολυμεσικό πολιτισμό του σημερινού κόσμου, έναν πολιτισμό που χρησιμοποιεί «κειμενικά, οπτικά και ακουστικά ερεθίσματα ταυτόχρονα για να επικοινωνήσει το μήνυμά του» (Krusemark, 2014: 31).

• Συνεργασία

Τα comics σύμφωνα με τον McCloud (1993) είναι ένα μέσο που επιτρέπει στο κοινό να γίνει ένας 'πρόθυμος συνεργάτης', καθώς ο αναγνώστης καλείται να καλύψει τα κενά ανάμεσα στα καρέ, να συν-δημιουργήσει την ιστορία με τον συγγραφέα. Επιπρόσθετα, κανείς θα πρέπει να φανταστεί ήχους ή άλλες ενέργειες που δεν μπορούν να μεταφερθούν, προκειμένου να ανακατασκευάσει το νόημα της ιστορίας, η οποία, στην πραγματικότητα, είναι μια ιστορία γεμάτη κενά (Groensteen, 1999/2007). Από την άλλη πλευρά, η δημιουργία comics είναι επίσης μια συνεργατική διαδικασία κατά τη διάρκεια της οποίας, μπορεί κανείς να δουλεύει μόνος, ή με άλλους ως ομάδα (σεναριογράφος και σκιτσογράφος, ειδικός στο μελάνι, στα γράμματα κλπ). Όμως, παρόλα αυτά πρόκειται για μια συνδημιουργική διαδικασία. Είτε δουλεύει κανείς μόνος του, είτε μέσα σε ομάδα, πάντα αλληλεπιδρά με το κοινό και το εξωτερικό περιβάλλον.

• Κριτική σκέψη και δημιουργικότητα

Ως προς τη συνεργατική σχέση ανάμεσα στον δημιουργό του κόμικ και τον αναγνώστη, υπεισέρχεται επίσης η κριτική σκέψη και η δημιουργικότητα, καθώς ο αναγνώστης «επενδύει την ίδια του/της την ευφυΐα, τη φαντασία και το συναίσθημα» (Krusemark, 2014: 43) κατά τη διάρκεια της συμμετοχής του/της στην αναγνωστική διαδικασία.

• Ισχυρές ηγετικές φιγούρες και εξαιρετικά παραδείγματα ομαδικότητας

Στα comics συχνά συναντάμε ηγετικές φιγούρες και ομάδες υπερηρώων. Για παράδειγμα, ο Batman και ο Iron Man είναι δύο από τους πιο δημοφιλείς χαρακτήρες κόμικ. Πίσω από τις μάσκες τους, βρίσκονται 2 ισχυροί επιχειρηματίες, ο Bruce Wayne και ο Tony Stark, οι οποίοι συχνά έρχονται αντιμέτωποι με ζητήματα και προκλήσεις ηγεσίας. Αν τους μελετήσουμε, θα εντοπίσουμε σε αυτούς όλα τα χαρακτηριστικά ενός σύγχρονου καινοτόμου επιχειρηματία (Kilroy, 2012). Από την άλλη μεριά, οι Fantastic Four, οι Avengers ή οι X-Men είναι από τις πιο δημοφιλείς ομάδες υπερηρώων. Τι είναι όμως αυτό που τους κάνει τόσο επιτυχημένους; Και πώς μπορούμε να εμπνευστούμε από τις ομάδες υπερηρώων στην πραγματική ζωή; Αν πάρουμε για παράδειγμα τους Avengers ή τους X-Men, μπορούμε να διακρίνουμε τα βασικά χαρακτηριστικά μιας επιτυχημένης ομάδας, όπως και τα στάδια της εξέλιξής τους σε ομάδα. Σύμφωνα με τον McGhee (2012):

Ένα σύνολο ατόμων, δεν αποτελεί απαραίτητως ομάδα. Οι ομάδες συνήθως έχουν μέλη με συμπληρωματικές δεξιότητες και δημιουργούν συνέργειες μέσα από συντονισμένη προσπάθεια, η οποία επιτρέπει σε κάθε μέλος να μεγιστοποιήσει την δύναμή του/της και να ελαχιστοποιήσει τις αδυναμίες του/της. Στους Avengers, τα μέλη της ομάδας πρέπει να μάθουν πώς να συνεργάζονται. Βοηθούν ο ένας τον άλλο, αντιλαμβάνονται τις αληθινές τους δυνατότητες και δημιουργούν ένα περιβάλλον που επιτρέπει σε όλους να ξεπεράσουν τα όριά τους.

Τα comics μας επιτρέπουν όχι μόνο να μελετήσουμε μια περίπτωση, αλλά ταυτόχρονα να «απολαύσουμε την εμπειρία της μελέτης της περίπτωσης, πράγμα το οποίο θα επιτρέψει μια ερμηνεία που αναζητά όχι απλώς την απάντηση, αλλά και την ικανότητα να αμφισβητήσει κανείς τις ηθικές και δεοντολογικές διαστάσεις της ιστορίας» (Krusemark, 2014: 25). Επιπλέον, κάποιος μπορεί να μελετήσει καλύτερα τα χαρακτηριστικά και τις ηγετικές αποφάσεις, αποκαλύπτοντας κρυφά μηνύματα στα comics, ή συγκρίνοντας τις ιστορίες με την αληθινή τους ζωή και εμπειρίες, καθώς, σύμφωνα με τον Badaracco (2006), «η λογοτεχνία, σε αντίθεση με την πραγματικότητα, δίνει στον αναγνώστη την ευκαιρία να δει τον ηγέτη/πρωταγωνιστή ενός μυθιστορήματος 'από μέσα'».

Εφαρμογές και παραδείγματα

Σε αυτό το σημείο, εύλογα θα προκύψει το ερώτημα, πώς ακριβώς μπορούν να ενταχθούν τα comics στην εκπαιδευτική διαδικασία; Πώς μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν οι δάσκαλοι προκειμένου να εμπνεύσουν στους μαθητές τους αίσθημα περιέργειας και εξερεύνησης; Τα comics μπορούν να αποτελέσουν ένα

είδος υπερσυνδέσμου (link) που αφενός θα συνδέσει τη γνώση με πιο άμεσα ενδιαφέροντα των μαθητών χρησιμοποιώντας έναν πιο οικείο τρόπο για αυτούς (εικόνες και λέξεις), αφετέρου θα τους στρέψει το βλέμμα προς θέματα που οι ίδιοι θα θέλουν πλέον να αναζητήσουν, ενώ παράλληλα θα τους καλλιεργήσει δεξιότητες συναισθηματικής νοημοσύνης, όπως η ενσυναίσθηση.

Ας πάρουμε για παράδειγμα το Maus του Art Spiegelman. Ο Spiegelman χρησιμοποιώντας την αλληγορία (οι Εβραίοι ποντίκια, οι Γερμανοί γάτες) αφηγείται με απόλυτη νηφαλιότητα μια προσωπική ιστορία- την ιστορία του πατέρα του, διασωθέντα από στρατόπεδο συγκέντρωσης- η οποία κλείνει μέσα της όλα τα ιστορικά γεγονότα, αλλά και την περιρρέουσα ατμόσφαιρα της εποχής. Πόσο πιο εύκολο είναι για μια τάξη να κατανοήσει το μέγεθος και τις συνέπειες αυτού του ιστορικού γεγονότος και παράλληλα να δημιουργηθούν τα ερεθίσματα για επιπλέον διερεύνηση ιστορικών και άλλων στοιχείων; Το ίδιο και με το Logicomix των Α. Δοξιάδη και Α. Παπαδάτου. Πόσο πιο εύκολο είναι για μια τάξη να μάθει και στη συνέχεια να αναζητήσει πληροφορίες για μεγάλους μαθηματικούς; Το ίδιο και με το Photographer του Emmanuel Guibert. Πόσο πιο εύκολο είναι για μια τάξη να μάθει και να αντιληφθεί την αξία των ανθρώπινων δικαιωμάτων, διαβάζοντας ένα comic που περιγράφει μια αποστολή των Γιατρών Χωρίς Σύνορα στο Αφγανιστάν το 1986;

Αντίστοιχα, μέσα από τη δημιουργία comics, την απελευθέρωση δηλαδή του φαντασιακού, αλλά και του συγκληνισιακού κόσμου του παιδιού προκύπτει και μια αντίστροφη διαδικασία μάθησης. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δουν πιο καθαρά ποια είναι τα θέματα που απασχολούν τα ίδια τα παιδιά. Χαρακτηριστικό παράδειγμα, το comic που έφτιαξε ένας μαθητής δημοτικού στο πλαίσιο του προγράμματος Βιβλιοπαιχνίδια που υλοποιήθηκε από την Comidom Press και το ΕΚΕΒΙ, στο οποίο εξέφραζε την αγωνία του για το αν θα τον αποδεχτούν οι συμμαθητές του, μιας και ήταν αλλοδαπός, όπως επίσης το comic άλλου μικρού μαθήτη με τίτλο. *Η χασάπης ή μπακάλης*, με θέμα την οικονομική κρίση, που παράχθηκε στο πλαίσιο των εργαστηρίων *Γράφοντας με Εικόνες* της Comidom Press στο Μουσείο Ηρακλειδών.

Η πρακτική εφαρμογή επιβεβαιώνει τα παραπάνω. Το Comic Book Project (4) αποτελεί ένα από τα καλύτερα παραδείγματα. Το Center for Educational Pathways (5) σε συνεργασία με την εκδοτική εταιρεία Dark Horse Comics (6) δημιούργησαν μια μαθησιακή πλατφόρμα βασισμένη στα comics καλώντας τα παιδιά να γράψουν, να ζωγραφίσουν ακόμα και να εκδώσουν τις δικές τους ιστορίες. Όπως αναφέρουν οι υπεύθυνοι της πρωτοβουλίας:

Το Comic Book Project βάζει τα παιδιά στο ρόλο του δημιουργού, από το να αντιμετωπίζει ως απλούς αποδέκτες της πληροφορίας. Τα παιδιά γράφουν και ζωγραφίζουν για τις δικές τους εμπειρίες και ενδιαφέροντα και με αυτό τον τρόπο έρχονται πιο κοντά στη μαθησιακή διαδικασία, ενώ παράλληλα βρίσκουν κίνητρο για να επιτύχουν στο σχολείο, μετά το σχολείο, στη ζωή (7).

Και στην Ελλάδα η εμπειρία των εκπαιδευτικών προγραμμάτων που διοργανώνει η Comidom Press από το 2006 αποδεικνύει ότι υπάρχουν εκπαιδευτικοί που αναζητούν να κάνουν τη διδασκαλία πιο ουσιαστική και να την

προσαρμόσουν στις ανάγκες του κάθε παιδιού. Από τότε μέχρι και σήμερα τα προγράμματα αυτά έχουν παρουσιαστεί σε περισσότερα από 1000 σχολεία, εκπαιδευτικούς και άλλους πολιτιστικούς οργανισμούς με κορυφαίες στιγμές την επιμέλεια της Μουσειοσκευής του Μουσείου Κυκλαδικής Τέχνης με θέμα, *Καθημερινή ζωή στην αρχαιότητα*, καθώς και τα μεικτά εργαστήρια με παιδιά πρόσφυγες και ντόπιους πληθυσμούς. Η ανάπτυξη ιστοριών βοηθά στο να αντιληφθούμε τις ανάγκες και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι άλλοι, να μπούμε στη θέση τους και με αυτό τον τρόπο να αποκτήσουμε περισσότερες κοινωνικές δεξιότητες, αλλά κυρίως να αποκτήσουμε μια πιο σφαιρική εικόνα της κοινωνικής πραγματικότητας.

Η δυναμική της γλώσσας των comics μπορεί να αποτελέσει ένα ουσιαστικό κίνητρο και ταυτόχρονα ένα ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό εργαλείο που θα αντικαταστήσει το 'πρέπει να διαβάσω, να ψάξω, να μάθω' των μαθητών με το 'θέλω να διαβάσω, να ψάξω, να μάθω'. Η αποκωδικοποίηση των μηχανισμών του μέσου, η δυνατότητα συμμετοχής και παρέμβασης κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης, το σπάσιμο των όποιων πολιτιστικών και γλωσσικών διαφορών (μέσα από τη δύναμη της εικόνας), η προσέγγιση δύσκολων θεμάτων (ρατσισμός, πόλεμος, μετανάστευση κλπ), η ανάπτυξη της κριτικής και συνθετικής σκέψης, η εισαγωγή της δημιουργικότητας στις σχολικές τάξεις, η άντληση πλούτου πληροφοριών και κυρίως η παρακίνηση για εμπλουτισμό αυτών των πληροφοριών αποτελούν μερικά από τα στοιχεία που μπορούν να προφέρουν τα comics στο σύγχρονο εκπαιδευτικό σύστημα. Άλλωστε, όπως υποστηρίζει ο Sugata Mitra (2007), εμπνευστής του πειράματος, *Hole in the Wall*, «Αν τα παιδιά ενδιαφερθούν, η εκπαίδευση προκύπτει αυθόρμητα».

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

Σημειώσεις

1: Παρέμβαση της Μ. Μίσιου στο πάνελ «Κόμικς και Βιβλιοθήκες» που φιλοξενήθηκε στο πλαίσιο του Comicdom Con Athens 2013.

2: Η σειρά comics, *Bone*, είναι μια από τις δημοφιλέστερες παγκοσμίως. Το συγκεκριμένο comic εκδίδεται πλέον από την Scholastic, εταιρεία κολοσσό στην έκδοση εκπαιδευτικών βιβλίων και βρίσκεται σε πολλές σχολικές βιβλιοθήκες σε όλον τον κόσμο. Στην Ελλάδα κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Jemma Press.

3: Δες περισσότερα στο <http://www.diamondbookshelf.com/lessons/BookShelf13-Top10.pdf>.

- 4: Για περισσότερα, δες το <http://www.comicbookproject.org>.
- 5: Η συγκεκριμένη πρωτοβουλία στόχο έχει να προωθήσει τη δημιουργικότητα ως έναν σημαντικό παράγοντα στη μόρφωση και κοινωνική ανάπτυξη κάθε παιδιού. Για περισσότερες πληροφορίες, δες το <http://www.edpath.org>.
- 6: Η *Dark Horse* είναι μία από τις μεγαλύτερες εκδοτικές εταιρείες comics διεθνώς.
- 7: <http://www.comicbookproject.org/>

Βιβλιογραφία

- Abrahamson, C.E. (1998). Storytelling as a pedagogical tool in higher education. *Education* , 118(3), 440 – 452.
- Badaracco, J. L. (2006). *Questions of character: Illuminating the heart of leadership through literature*. Boston, MA: Harvard Business Review Press.
- Collins, F. (1999). The use of traditional storytelling in education to the learning of literacy skills. *Early Child Development and Care*. 152(1), 77-108.
- Gavigan, K. (2010). Examining struggling male adolescent readers' responses to graphic novels: A multiple case study of four, eighth- grade males in a graphic novel book club (Unpublished doctoral dissertation). The University of North Carolina at Greensboro.
- Dallacqua, A. K. (2012). Exploring literary devices in graphic novels. *Language Arts*. 89(6), 365–378.
- Eco, U. (1984). *The Role of the Reader*. Bloomington: Indiana University Press.
- Eagelman, D. (2012). The Moral of the Story. Προσβάσιμο στο: http://www.nytimes.com/2012/08/05/books/review/the-storytelling-animal-by-jonathan-gottschall.html?pagewanted=all&_r=0
- Fiedler, L. (1979). *Freaks: Myths and images of the secret self*. New York: Touchstone.
- Fisher, W.R. (1987). *Human communication as a narration: Toward a philosophy of reason, value, and action*. Columbia: University of South Carolina Press.
- Gottschall J. (2013). *The Storytelling Animal: How Stories Make Us Human*. New York: Mariner Books.
- Groensteen, T. (2007). *The system of comics* (B. Beaty & N. Nguyen, Trans.). Jackson, Mississippi: University Press of Mississippi.

- Groth, G. (1994). The Jeff Smith Interview. *The Comics Journal*. 173, 66-70.
- Gruenberg, S. (1944). The Comics as a Social Force. *Journal of Educational Sociology*, 18(4), 204-213.
- Guber, P. (2011). *Tell to Win: Connect, Persuade, and Triumph with the Hidden Power of Story*. New York: Crown Business.
- Freeman, H.C. & Schiller, N.A. (2013). Case studies and the flipped classroom. *Journal of College Science Teaching*. 42(5), 62-66.
- Hoff, G.R. (1982). The visual narrative. Kids, Comic Books and Creativity. *Art Education*. 35(2), 20-23.
- Hutchinson, K. (1949). An experiment in the use of comics as instructional material. *Journal of Educational Sociology*. 23(4), 236-245.
- Jackson, M. (2002). *The Politics of Storytelling*. Denmark: Museum Tusulanum Press.
- Jenkins, H. (2006). Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century in The John D. & Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. Cambridge: MIT Press.
- Krusemark, R. (2014). The Role of Critical Thinking in Reader Perceptions of Leadership in *Comic Books*. Dissertation submitted to Graduate School of the Creighton University. Προσβάσιμο στο: <https://dspace.creighton.edu/xmlui/handle/10504/49898>
- Lacey, N. (1998). *Image and Representation, Key Concepts in Media Studies*. New York: St. Martin's Press.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. New York: Harper Collins.
- McCloud, S. (2005). The Visual Magic of Comics, *TED Talks*. Προσβάσιμο στο: http://www.ted.com/talks/scott_mccloud_on_comics.html
- MacDonald H. (2013). How Graphic Novels Became the Hottest Section in the Library. Προβάσιμο στο: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/libraries/article/57093-how-graphic-novels-became-the-hottest-section-in-the-library.html>
- McGhee, J. (2012). The building of a Superhero Team. Προσβάσιμο στο: <http://www.venturestreet.com/articles/The-Building-of-a-Super-Hero-Team-1444>

- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The extension of man*. New York: McGraw-Hill.
- McLuhan, M. (1951). *The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Men*. New York: Vanguard Press.
- Mitra, S. (2007). Kids can teach themselves. TED. Προσβάσιμο στο: https://www.ted.com/talks/sugata_mitra_shows_how_kids_teach_themselves
- Schawbel, D. (2012). How to Use Storytelling as a Leadership tool. Προσβάσιμο στο: <http://www.forbes.com/sites/danschawbel/2012/08/13/how-to-use-storytelling-as-a-leadership-tool/>
- Short, J. C., Randolph-Seng, B., & Mckenny, A. F. (2013). Graphic presentation: An empirical examination of the graphic novel approach to communicate business concepts. *Business Communication Quarterly*, 76(3), 273–303.
- Sones, W. (1944). The comics and instructional method. *Journal of Educational Sociology*. 18(4), 204-213.
- Siegel, M. (2011). Mark Siegel promotes comics in Minneapolis. Προσβάσιμο στο: <http://thedailycrosshatch.com/2011/03/06/mark-siegel-promotes-comics-in-minneapolis/>
- Tabachnick, S.E. (2009). *Teaching the Graphic Novel*. New York: Modern Language Association.
- Tsene, L., Saridaki, M., Roinioti, E., Tsakarestou, B. (2014). Playful Transmedia Storytelling: The case of Petite Poucette. *Presentation paper at the International Digital Storytelling Conference*, organized by National and Kapodistrian University of Athens.
- Versaci, R. (2001). How comic books can change the way our students see literature: One teacher's perspective. *English Journal*. 91(2), 61-67.
- Wertham, F. (1955). *The seduction of the innocent*. London: Museum Press.
- Widrich, L. (2012). The Science of Storytelling: Why Telling a Story is the Most powerful Way to Activate Our Brains. Προσβάσιμο στο: <http://lifehacker.com/5965703/the-science-of-storytelling-why-telling-a-story-is-the-most-powerful-way-to-activate-our-brains>
- Ιορδάνογλου, Δ., Τσακαρέστου, Μ., Τσενέ, Λ., Λεάνδρος, Ν., Ιωαννίδης, Κ. (2016). *Ηγέτες του Μέλλοντος*. Αθήνα: Πεδίο.
- Κάουα Α., Σαμπανίκου Ε., Κρητικός Π., Τσελέντη Μ. (επιμ.), (2010). *Θέα από*

Ψηλά: *Φαντασία και Αφήγηση στα Comics*. Αθήνα: Ηλίβατον.

Μίσιου, Μ. (2011). *Τα comics από το περίπτερο στη σχολική τάξη*. Αθήνα: ΚΨΜ

Μίσιου, Μ. (2013). Comics και φιλιαναγνωσία, ομιλία στο *Comicdom Con Athens 2013* (αρχείο της συγγραφέως).

Ιστοσελίδες

ala.org

athenscomicslibrary.gr

diamondbookshelf.com

<http://www.futurelab.org.uk/>

<http://geneyang.com>