***ΣΧΕΔΙΟ ΥΠΟΒΟΛΗΣ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ***

Σχ. Έτος: 2014- 2015

**ΣΧΟΛΙΚΗ ΜΟΝΑΔΑ** Β΄ ΑΡΣΑΚΕΙΟ ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΨΥΧΙΚΟΥ

**Tάξη:** Α΄Λυκείου

**Ο ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**:

« Ερευνώ και μαθαίνω μέσα από τα κόμικ. Ανακαλύπτω την τεχνική animation»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΥΠΕΥΘΥΝΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ** | **ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (ΠΕ)** | **ΔΙΑΤΙΘΕΜΕΝΕΣ ΩΡΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ** | **ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΩΝ ΕΡΓΑΣΙΩΝ ΣΕ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΑ ΕΤΗ (ΝΑΙ/ΟΧΙ)** | **ΣΧΕΤΙΚΗ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ (ΦΟΡΕΑΣ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ)** |
|  |  |
| Βαβέτση Χρυσάνθη | ΠΕ01 | 2 | ΝΑΙ | Φ.Ε, |

**ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ**

A. ΣΚΟΠΟΣ ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Βασικός σκοπός της έρευνας είναι η ενασχόληση των μαθητών και μαθητριών με τα κόμικς και η ανάδειξή τους σε σύγχρονο εκπαιδευτικό εργαλείο, όπου μέσω αυτών θα μάθουν να εργάζονται ομαδικά και να δημιουργούν. Απώτερος σκοπός η δημιουργία των μαθητών ενός δικού τους κόμικ και η εισαγωγή σε βασικές έννοιες της τεχνικής animation.Ενδεικτικά ερευνητικά ερωτήματα:  Α)Ποιες είναι οι βάσεις της καλλιτεχνικής αυτής δημιουργίας  Β)Ποια η αφετηρία και ποιος ο σκοπός έκφρασης μέσω της συγκεκριμένης τεχνικής;  Γ) Ποια μπορεί να είναι η διαχρονική αξία αυτής της τεχνικής;;  Δ) Ποια θέση μπορεί να διεκδικήσει το κόμικ στην σύγχρονη εποχή | | |
| **Β. ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΑΙΤΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΘΕΜΑΤΟΣ**  Κύριο Επιστημονικό Πεδίο : Ανθρωπιστικές επιστήμες, καλλιτεχνική παιδεία  Εμπλεκόμενα Μαθήματα: Θρησκευτικά, Ιστορία, Φυσική, Πληροφορική, Γλώσσα, Αισθητική αγωγή.  Οι μαθητές ερευνώντας την ιστορία των κόμικς και προσπαθώντας να κατανοήσουν τον αρχικό λόγο ύπαρξής τους, θα συνεργαστούν με πυρήνα ένα ευχάριστο θέμα του ενδιαφέροντος τους και θα μπορέσουν να εκφραστούν και οι ίδιοι καλλιτεχνικά με την δικιά τους δημιουργία.  Οι μαθητές μέσω των δραστηριοτήτων της ερευνητικής εργασίας αναμένεται να:  Α. Παιδαγωγικοί στόχοι   Συνεργάζονται με τους συμμαθητές τους και να μπορούν να λειτουργήσουν αρμονικά ως ισότιμα μέλη μιας ομάδας.   Αναπτύξουν τις ικανότητες οργάνωσης, διαχείρισης χρόνου, επικοινωνίας, αυτοελέγχου και αυτοδιαχείρισης.   Να μπορούν να οργανώνουν την έρευνά τους για ένα θέμα και να αναζητούν πληροφορίες για αυτό με σοβαρό και επιστημονικό τρόπο.   Να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη, αναζητώντας συγκλίσεις και αποκλίσεις.   Να παρουσιάζουν μια εργασία μπροστά σε. κοινό με άρτιο και επιστημονικό τρόπο.  Να γίνουν και οι ίδιοι δημιουργοί και να εμπνευστούν ομαδικά συνεργαζόμενοι  Β. Γενικοί διδακτικοί – μαθησιακοί στόχοι  Γενικός Διδακτικός Στόχος  Να πληροφορηθούν για τις πηγές της ένατης αυτής τέχνης και να ερευνήσουν τα είδη κατηγοριοποιώντας τα. Μέσω των κόμικ να δημιουργήσουν και οι ίδιοι και να μπορέσουν να εκφραστούν. | | |
| Α. Στόχοι ως προς τις ανθρωπιστικές επιστήμες:  -Να παρακολουθήσουν την σύγχρονη ανθρώπινη ιστορία και τα σημαντικότερα ζητήματα που απασχόλησαν τον άνθρωπο μέσω των κόμικς.  Στόχοι ως προς τη Γλώσσα   Να δημιουργήσουν λεξιλόγιο βασισμένο στην καινούργια ορολογία των δύο πεδίων.   Να μπορούν να συνθέτουν ενιαίο κείμενο βασισμένο σε επιμέρους κομμάτια, αλλά και να απομονώνουν το σημαντικό από εκτενείς πληροφορίες.   Να διακρίνουν τις σχέσεις ανάμεσα στο αίτιο και στο αποτέλεσμα και να συνθέτουν κείμενα, τα οποία θα υπακούν στις αρχές της συνοχής και της συνεκτικότητας.   Να επιχειρηματολογούν επικαλούμενοι τη λογική και τα τεκμήρια και να εξάγουν κατόπιν τα συμπεράσματά τους.  Β Στόχοι ως προς την Αισθητική αγωγή   Να δημιουργήσουν δικά τους σκίτσα και διαλόγους με σκοπό να γίνουν κόμικ.  Γ.. Στόχοι ως προς την Πληροφορική   Να καταφέρουν να δημιουργήσουν μια παρουσίαση βασισμένη στα θέματα που θα ασχοληθούν.   Να δημιουργήσουν το δικό τους animation δίνοντας ζωή στα σκίτσα τους.  **Γ. ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΜΕΘΟΔΟΥ ΠΟΥ ΘΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΘΕΙ**  Ο σχηματισμός των ομάδων θα γίνει βάσει του Πρώτου Σχήματος Κατανομής Θεμάτων και Οργάνωσης Ομάδων, όπου το θέμα προσεγγίζεται σε όλες του τις διαστάσεις αυτοτελώς από όλες τις ομάδες, οι οποίες κάνουν εσωτερικό καταμερισμό των υπο-θεμάτων του και έχουν τακτές συναντήσεις Ολομέλειας με τη συμμετοχή όλων των ομάδων.(Ματσαγγούρας,2011). Στην συνέχεια θα δημιουργηθεί μια κοινή παρουσίαση και τελικό τέχνημα θα είναι η δημιουργία ενός μικρού ντοκιμαντέρ το οποίο θα παρουσιάζει τα συμπεράσματα των μαθητών. |
| **Δ. ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**  Μέσω της διαδικασίας της ερευνητικής εργασίας οι μαθητές:  1)Θα μάθουν πώς να μαθαίνουν.  2)Θα ενεργοποιηθεί η αυτενέργεια.  3)Θα τονωθεί το συνεργατικό πνεύμα και η ανάληψη ευθυνών και πρωτοβουλιών.  4)Θα αναπτυχθούν ικανότητες χρήσης νέων τεχνολογιών.  5) Θα ενισχυθεί η αυτοπεποίθηση και η αίσθηση του «ανήκειν» σε μια ομάδα  6) Θα προβληματιστούν.  7)Θα συζητήσουν  8) Θα συγκρίνουν.  9)Θα διαφωνήσουν δημιουργικά και με δημοκρατικό πνεύμα | |
| **Ε. ΠΟΡΟΙ – ΥΛΙΚΑ – ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ**  Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή για την υποστήριξη της Διδακτικής Πρακτικής:   Υπολογιστής για κάθε ομάδα, διαδραστικός πίνακας, φωτογραφική μηχανή ή κάμερα, μαρκαδόροι, χαρτόνια, κόλλες Α4 | |

**Στ. Ενδεικτική Βιβλιογραφία- Διαδικτυακές πηγές**

Μίσιου Μ. (2011). Τα comics από το περίπτερο στη σχολική τάξη. ΚΨΜ

Μουλά Ε. – Κοσεγιάν Χ., “Η αξιοποίηση των comics στην εκπαίδευση”, εκδόσεις Κριτική

-Κάουα Α., Σαμπανίκου Ε., Κρητικός Π., Τσελέντη Μ. (επιμέλεια), (2010). Θέα από Ψηλά: Φαντασία και Αφήγηση στα Comics. Ηλίβατον

Satrapi M., “Persepolis”, εκδόσεις Ηλίβατον

Σιάκας Σπ., Animation με κούκλες, Από την ιδέα στο τελικό μοντάζ, Νεανικό πλάνο, Αθήνα , 2008

<http://www.andyrunton.com/teaching/>

<http://www.educomics.org/>

<http://www.educartoon.gr/>

<http://www.comicbookproject.org/>