

*«Σοφία Τσιάμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*



Τμήμα Ανθρωπιστικών Σπουδών
Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα
Δημιουργική Γραφή

Διπλωματική Εργασία

**« Η διδασκαλία του graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός κριτικός
γραμματισμός, φύλο και πολιτισμική ταυτότητα»**

Σοφία Τσιάμη

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Σωτηρία Καλασαρίδου

Πάτρα, Φεβρουάριος 2025

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

Στη Δέσποινα και στον Βασίλη

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά όλους όσους συνέδραμαν στην ολοκλήρωση της παρούσας εργασίας. Αρχικά, θα ήθελα να ευχαριστήσω την επιβλέπουσα καθηγήτριά μου, κυρία Σωτηρία Καλασαρίδου για την καθοδήγηση, βοήθεια, συνεχή ενθάρρυνση και ατέρμονη υπομονή, στοιχεία πολύτιμα για την υλοποίηση της εργασίας. Επίσης, θα ήθελα να ευχαριστήσω, την κοσμήτορα του ελληνικού τμήματος, την εκπαιδευτικό και τους μαθητές της Β' τάξης γυμνασίου του Odyssey Charter School, Wilmington, Delaware στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής για την υποστήριξη και επιτυχή συνεργασία μας. Τέλος, επιθυμώ να ευχαριστήσω την οικογένειά μου για την αγάπη, κατανόηση και συνεχή υποστήριξη.

Πρόλογος

Η παρούσα εργασία εξετάζει τη διδασκαλία του graphic novel *Περσέπολις* της Μαργιάν Σατραπί στην εκπαίδευση, εστιάζοντας στην ένταξη της πολιτισμικής ταυτότητας, του φύλου και της θρησκείας στη διδασκαλία μέσω σύγχρονων ψηφιακών εργαλείων και στρατηγικών. Η διάσταση της πολιτισμικής και κοινωνικής ένταξης, καθώς και η ενίσχυση του κριτικού γραμματισμού, αποτελεί ένα κρίσιμο στοιχείο στην εκπαιδευτική διαδικασία, ιδιαίτερα σε σχολεία πολυπολιτισμικά και πολύγλωσσα. Στόχος της εργασίας είναι να αναδείξει πώς τα graphic novels, και πιο συγκεκριμένα το έργο *Περσέπολις*, μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εκπαιδευτικά εργαλεία για την καλλιέργεια κριτικής σκέψης και τη βαθύτερη κατανόηση των θεμάτων φύλου και πολιτισμικής ταυτότητας.

Η εργασία επικεντρώνεται στην εφαρμογή αυτών των θεμάτων σε μαθητές Γυμνασίου, με στόχο να ενισχυθούν οι αναγνωστικές και γλωσσικές δεξιότητες, καθώς και η ικανότητα των μαθητών να αναλύουν και να κατανοούν κοινωνικά και πολιτικά ζητήματα μέσω του συνδυασμού εικόνας και κειμένου. Μέσα από τη χρήση ψηφιακών εργαλείων όπως το Padlet, το Canva και το Kahoot, οι μαθητές ενθαρρύνονται να συμμετέχουν σε δραστηριότητες που συνδυάζουν τη διαδραστικότητα με τη δημιουργικότητα, προσφέροντας τους μια πιο ελκυστική και σύγχρονη προσέγγιση της μάθησης.

Η σημαντικότητα της διαπολιτισμικότητας και της ισότητας των φύλων στην εκπαίδευση καθίσταται ιδιαίτερα εμφανής στην ανάλυση του *Περσέπολις*, που προσφέρει στους μαθητές την ευκαιρία να εξερευνήσουν τη ζωή και τις εμπειρίες της Μαργιάν Σατραπί, μια γυναίκα που μεγάλωσε σε έναν κόσμο όπου η ταυτότητα και το φύλο της προσδιόριζαν το ρόλο της στην κοινωνία. Μέσω της συγκεκριμένης διδακτικής παρέμβασης, οι μαθητές καλούνται να

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

αναλύσουν αυτές τις έννοιες και να αναπτύξουν μια πιο διευρυμένη κατανόηση του κόσμου γύρω τους.

Με την ελπίδα ότι αυτή η μελέτη θα συμβάλει στην προώθηση μιας πιο ολοκληρωμένης προσέγγισης της διδασκαλίας στα σχολεία, η εργασία επιδιώκει να προσφέρει χρήσιμα εργαλεία και προτάσεις για εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να ενσωματώσουν τα graphic novels στην τάξη, ενδυναμώνοντας έτσι την κριτική σκέψη και την κοινωνική ευαισθητοποίηση των μαθητών.

Περιεχόμενα

Περιεχόμενα

Περίληψη.....	7
Λέξεις κλειδιά	7
Abstract	8
Key words.....	8
Εισαγωγή.....	9
Θεωρητικό Μέρος: Η Διδασκαλία του Graphic Novel στο Γυμνάσιο: Ψηφιακός Κριτικός Γραμματισμός, Φύλο και Πολιτισμική Ταυτότητα	12
1. Ορισμός και Χαρακτηριστικά των Graphic Novels.....	13
1.1 Ορισμός του Graphic Novel.....	13
1.2 Χαρακτηριστικά των Graphic Novels	14
1.3 Σημασία των Graphic Novels στην Εκπαίδευση.....	16
2. Ψηφιακός Κριτικός Γραμματισμός και Πολιτισμική Ταυτότητα	18
2.1 Ορισμός του Ψηφιακού Κριτικού Γραμματισμού.....	18
2.2 Εφαρμογή του Ψηφιακού Κριτικού Γραμματισμού με τη Χρήση Graphic Novels.....	20
2.3 Προοπτικές και Προκλήσεις του Ψηφιακού Κριτικού Γραμματισμού στη Διδασκαλία	22
3. Φύλο και Πολιτισμική Ταυτότητα στο Graphic Novel και στην Εκπαίδευση.....	25
3.1 Θεωρητικές Προσεγγίσεις για το Φύλο και την Πολιτισμική Ταυτότητα	25

3.2 Η Αντιμετώπιση του Φύλου και της Πολιτισμικής Ταυτότητας στο Περσέπολις.....	28
3.3 Διδασκαλία του Φύλου και της Πολιτισμικής Ταυτότητας μέσω Graphic Novels	30
4. Σύνδεση Θεωρίας και Πρακτικής στην Εκπαίδευση	32
4.1 Συνολική Προσέγγιση του Πρότζεκτ	32
4.2 Ανάλυση των Στρατηγικών Διδασκαλίας	344
4.3 Συμπεράσματα και Προοπτικές.....	377
Δημιουργικό-Ερευνητικό Μέρος: Διδακτική Παρέμβαση-Ανακαλύπτοντας την Πολιτισμική Ταυτότητα και το Φύλο μέσω του Graphic Novel <i>Περσέπολις</i> : Ένα Ταξίδι Μαζί στη Σκέψη και τη Δημιουργία	38
2.1 Μεθοδολογία Έρευνας	40
2.2 Γενικοί Στόχοι της Παρέμβασης	42
2.3 Μεθοδολογία της Διδασκαλίας	43
2.4 Διδακτικές Φάσεις της Παρέμβασης.....	44
2.4.1 ΠΡΙΝ την Ανάγνωση.....	44
2.4.2 ΚΑΤΑ την Ανάγνωση	57
2.4.3 ΜΕΤΑ την Ανάγνωση.....	63
2.5 Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίηση του πρότζεκτ.....	71
2.6 Αποτελέσματα της Διδακτικής Παρέμβασης.....	72
Συζήτηση.....	74
Βιβλιογραφία.....	80
Παράρτημα	86

Περίληψη

Το παρόν ερευνητικό πρότζεκτ εντάσσεται στο ευρύτερο πεδίο του Digital Storytelling και έχει ως στόχο τη διερεύνηση ζητημάτων πολιτισμικής ταυτότητας, φύλου και θρησκείας μέσω της χρήσης του ψηφιακού κριτικού γραμματισμού και της πολυτροπικότητας. Η μελέτη επικεντρώνεται στο πρώτο κεφάλαιο, «Η μαντίλα», του *graphic novel* *Persepolis I* της Ιρανής συγγραφέα Marjan Satrapi. Τα κύρια ερευνητικά ερωτήματα που καθοδηγούν την έρευνα είναι τα εξής: (i) πώς ο ψηφιακός κριτικός γραμματισμός μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές στην κατανόηση της έννοιας της πολιτισμικής ταυτότητας και των παραμέτρων που την διαμορφώνουν, (ii) πώς το φύλο επηρεάζει τη διαμόρφωση της πολιτισμικής ταυτότητας και (iii) ποιος είναι ο ρόλος της θρησκείας στη διαμόρφωση της πολιτισμικής ταυτότητας. Η έρευνα πραγματοποιήθηκε μέσω της μεθόδου project και χρησιμοποιήθηκαν εργαλεία όπως το ημερολόγιο και το ερωτηματολόγιο, κατά τη διάρκεια 6 διδακτικών ωρών, με 12 αλλόγλωσσους μαθητές της Β΄ Γυμνασίου, οι οποίοι διδάσκονται την Ελληνική ως Δεύτερη Ξένη Γλώσσα και έχουν επίπεδο γλωσσομάθειας A2. Η ανάλυση των δεδομένων θα πραγματοποιηθεί σύμφωνα με τους άξονες που προκύπτουν από τα παραπάνω ερευνητικά ερωτήματα, με σκοπό την εξαγωγή συμπερασμάτων σχετικά με την ενίσχυση της κριτικής σκέψης και της κατανόησης των θεμάτων αυτών μέσω του ψηφιακού κριτικού γραμματισμού.

Λέξεις κλειδιά

Graphic novel, Ψηφιακός κριτικός γραμματισμός, πολιτισμική ταυτότητα, φύλο, θρησκεία.

Abstract

This research project is part of the broader field of Digital Storytelling and aims to explore issues of cultural identity, gender and religion through the use of digital critical literacy and multimodality. The study focuses on the first chapter, "The Shawl", of the graphic novel *Persepolis 1* by Iranian author Marjan Satrapi. The main research questions guiding the study are as follows: (i) how digital critical literacy can help students understand the concept of cultural identity and the parameters that shape it; (ii) how gender affects the formation of cultural identity; and (iii) what is the role of religion in the formation of cultural identity. The research was carried out through the project method and tools such as the diary and the questionnaire were used during 6 teaching hours with 12 foreign language students of the 2nd grade, who are taught Greek as a Second Foreign Language and have a language proficiency level A2. The data analysis will be carried out according to the axes arising from the above research questions, in order to draw conclusions about the enhancement of critical thinking and comprehension of these topics through digital critical literacy.

Key words

Graphic novel, Digital critical literacy, cultural identity, gender, religion.

Εισαγωγή

Η σύγχρονη εκπαίδευση στοχεύει στην ανάπτυξη κριτικής σκέψης και στην ενίσχυση της ικανότητας των μαθητών να κατανοούν και να αναλύουν τον κόσμο γύρω τους. Στο πλαίσιο αυτό, ο ψηφιακός κριτικός γραμματισμός αναδύεται ως ένα εργαλείο που επιτρέπει στους μαθητές να εξετάσουν τα πολυδιάστατα κοινωνικά, πολιτισμικά και πολιτικά ζητήματα που επηρεάζουν τη ζωή τους. Η καλλιέργεια αυτών των δεξιοτήτων ενδυναμώνει την ικανότητά τους να αναλύουν όχι μόνο τις πληροφορίες που καταναλώνουν, αλλά και τον τρόπο με τον οποίο αυτές οι πληροφορίες μεταδίδονται, ερμηνεύονται και επηρεάζουν την κοινωνία (Gee, 2017).

Στην παρούσα έρευνα επιδιώκουμε να αναδείξουμε την αξία των *graphic novels* ως εκπαιδευτικά εργαλεία για την καλλιέργεια γλωσσικών και κριτικών δεξιοτήτων. Ειδικότερα, το *graphic novel Persepolis I* της Marjan Satrapi, με το πρώτο του κεφάλαιο «Η μαντίλα», χρησιμοποιείται ως μέσο για την ανάλυση σημαντικών θεμάτων πολιτισμικής ταυτότητας, φύλου και θρησκείας, τα οποία είναι θεμελιώδη για την κατανόηση της σύγχρονης κοινωνίας (Satrapi, 2000; Βενετοπούλου, 2023). Με τη βοήθεια του ψηφιακού κριτικού γραμματισμού και της πολυτροπικότητας (οπτική και γραπτή μορφή), η έρευνα εξετάζει πώς οι μαθητές μπορούν να κατανοήσουν και να αποτυπώσουν τις ποικίλες όψεις αυτών των θεμάτων μέσα από τη δημιουργία και ανάλυση του έργου.

Το έργο αυτό εστιάζει στο πώς τα *graphic novels*, συνδυάζοντας την εικόνα με το κείμενο, προσφέρουν στους μαθητές μια ισχυρή πλατφόρμα για την κατανόηση και διερεύνηση των κοινωνικών και πολιτισμικών θεμάτων (Baetens & De Graef, 2015). Η έρευνα έχει ως στόχο να

εξετάσει πώς η χρήση αυτής της μορφής αφήγησης μπορεί να διευρύνει την κατανόηση των μαθητών για τη διαμόρφωση της πολιτισμικής ταυτότητας, τη σημασία του φύλου και της θρησκείας στον σύγχρονο κόσμο, ενώ ταυτόχρονα ενισχύει τις γλωσσικές τους δεξιότητες (Mikulec, 2018).

Η εργασία είναι δομημένη σε δύο βασικά μέρη, το Θεωρητικό και το Δημιουργικό-Ερευνητικό. Το θεωρητικό μέρος της εργασίας εστιάζει στη διδασκαλία του graphic novel στο γυμνάσιο, με ιδιαίτερη έμφαση στον ψηφιακό κριτικό γραμματισμό, το φύλο και την πολιτισμική ταυτότητα. Ξεκινά με τον ορισμό και την ανάλυση των χαρακτηριστικών των graphic novels, αναδεικνύοντας τη σημασία τους ως εκπαιδευτικά εργαλεία που συνδυάζουν κείμενο και εικόνα για την ενίσχυση της κατανόησης και της κριτικής σκέψης των μαθητών. Στη συνέχεια, το κεφάλαιο 2 εισάγει τον ψηφιακό κριτικό γραμματισμό, τον ορισμό του και την εφαρμογή του στην τάξη μέσω των graphic novels, περιγράφοντας τις δυνατότητες που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες και τα ψηφιακά εργαλεία για την ενίσχυση της μάθησης. Επιπλέον, εξετάζονται οι προοπτικές και οι προκλήσεις του ψηφιακού κριτικού γραμματισμού στην εκπαίδευση, με έμφαση στην ανάγκη για τον εκσυγχρονισμό των εκπαιδευτικών προσεγγίσεων. Το τρίτο κεφάλαιο αναλύει τη σύνδεση φύλου και πολιτισμικής ταυτότητας μέσα από τα graphic novels, με παραδείγματα από το έργο *Περσέπολις*, και προσφέρει θεωρητικές προσεγγίσεις για τη διδασκαλία αυτών των θεμάτων στην τάξη. Τέλος, το τέταρτο κεφάλαιο συνδέει τη θεωρία με την πρακτική, παρουσιάζοντας την εφαρμογή του θεωρητικού πλαισίου σε ένα εκπαιδευτικό πρότζεκτ, αναλύοντας τις στρατηγικές διδασκαλίας που χρησιμοποιήθηκαν, τις δυνατότητες για την ενίσχυση της κριτικής σκέψης μέσω ομαδοσυνεργατικών δραστηριοτήτων και πολυμέσων, και τις προοπτικές για τη μελλοντική εξέλιξη των παιδαγωγικών προσεγγίσεων.

Στο Δημιουργικό-Ερευνητικό Μέρος, παρουσιάζεται η διδακτική παρέμβαση που υλοποιήθηκε με σκοπό την καλλιέργεια των γλωσσικών και κριτικών δεξιοτήτων μέσω της χρήσης του *Persepolis*. Περιγράφονται οι γενικοί στόχοι της παρέμβασης, η μεθοδολογία, και οι διδακτικές φάσεις, οι οποίες χωρίζονται σε τρία στάδια: ΠΙΝ, ΚΑΤΑ και ΜΕΤΑ την ανάγνωση του

βιβλίου. Το πρότζεκτ εστιάζει στη διδασκαλία του *graphic novel* *Περσέπολις* της Μαργιάν Σατραπί στο γυμνάσιο, με στόχο την ανάπτυξη κριτικής σκέψης, την κατανόηση πολιτισμικών ταυτοτήτων και την ενίσχυση του ψηφιακού γραμματισμού των μαθητών. Μέσω διαδραστικών δραστηριοτήτων, όπως η παρατήρηση του εξωφύλλου και η δημιουργία ιστοριογραμμής, οι μαθητές εξερευνούν τα πολιτικά και κοινωνικά θέματα του έργου, αποκτώντας παράλληλα βασικές γνώσεις για την ιστορία του Ιράν και τη ζωή της συγγραφέως. Χρησιμοποιούνται ψηφιακά εργαλεία, όπως το *Padlet*, το *Canva* και το *Kahoot*, για να ενισχυθεί η εμπλοκή των μαθητών και να υποστηριχθεί η κατανόηση του περιεχομένου. Το πρότζεκτ ενθαρρύνει τους μαθητές να αναλύσουν πηγές, να διατυπώσουν τα δικά τους συμπεράσματα και να συζητήσουν την πολιτισμική ταυτότητα, τη θρησκεία και το φύλο, ενώ η χρήση πολυμεσικών μέσων ενισχύει τη μάθηση και το ενδιαφέρον τους για το έργο. Επίσης, αναλύεται η διαδικασία αξιολόγησης των μαθητών, τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν (όπως το *Padlet* και το ημερολόγιο), και τα αναμενόμενα αποτελέσματα της παρέμβασης. Στο τέλος, περιλαμβάνεται η συζήτηση των αποτελεσμάτων και η σύνδεση της θεωρητικής γνώσης με τις πρακτικές εφαρμογές της διδασκαλίας.

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

**Θεωρητικό Μέρος: Η Διδασκαλία του Graphic Novel στο Γυμνάσιο: Ψηφιακός Κριτικός
Γραμματισμός, Φύλο και Πολιτισμική Ταυτότητα**

1.Ορισμός και Χαρακτηριστικά των Graphic Novels

1.1 Ορισμός του Graphic Novel

Το graphic novel (γραφικό μυθιστόρημα) αποτελεί μια μορφή λογοτεχνίας που συνδυάζει κείμενο και εικόνα για να μεταδώσει μια ιστορία. Σε αντίθεση με τα παραδοσιακά βιβλία, τα graphic novels χρησιμοποιούν τη μορφή των κόμικς για να δημιουργήσουν μια πολυδιάστατη εμπειρία ανάγνωσης, όπου οι εικόνες και το κείμενο αλληλεπιδρούν και αλληλοσυμπληρώνονται (Chute, 2008). Αν και η έννοια του "graphic novel" έχει εξελιχθεί κατά τη διάρκεια του χρόνου, γενικά αναφέρεται σε μεγάλες, ολοκληρωμένες ιστορίες που έχουν την αίσθηση ενός μυθιστορήματος, ενώ ταυτόχρονα διατηρούν τα χαρακτηριστικά των κόμικς, όπως οι γραμμές, οι εικόνες, τα μπαλόνια και οι εικόνες κόμικς.

Η διαφορά μεταξύ graphic novel και κόμικς εντοπίζεται στην έκταση και το βάθος της ιστορίας. Ενώ τα κόμικς συνήθως δημοσιεύονται σε περιοδικές εκδόσεις και αποτελούν μικρότερα, συνεχόμενα επεισόδια, το graphic novel είναι μια ολοκληρωμένη και ανεξάρτητη ιστορία, συνήθως μεγαλύτερης έκτασης. Επίσης, τα graphic novels τείνουν να έχουν πιο σύνθετους χαρακτήρες και πιο ώριμα θεματολογικά θέματα, συχνά περιλαμβάνοντας κοινωνικά, πολιτικά ή ψυχολογικά ζητήματα (Beaty, 2007). Από την άλλη, τα κόμικς συνήθως απευθύνονται σε νεότερο κοινό, αν και αυτό δεν αποτελεί απόλυτο κανόνα.

Αναφορικά με τη λειτουργία του ως εκπαιδευτικό εργαλείο, το graphic novel έχει αποδειχθεί ιδιαίτερα χρήσιμο σε εκπαιδευτικά πλαίσια για την ενίσχυση του γραμματισμού και της κριτικής σκέψης. Η πολυτροπικότητα που χαρακτηρίζει τα graphic novels, δηλαδή η συνύπαρξη εικόνας, κειμένου και άλλων στοιχείων (όπως το χρώμα, η σύνθεση και η χρήση της διάταξης των σελίδων), επιτρέπει στους μαθητές να αναπτύξουν διάφορες γλωσσικές και μαθησιακές

δεξιότητες, όπως η κατανόηση του κειμένου, η ερμηνεία των εικόνων και η σύνθεση πληροφοριών από διαφορετικά μέσα (Harris, 2011; Βενετοπούλου, 2023). Επιπλέον, τα graphic novels προάγουν τον ψηφιακό γραμματισμό, αφού συχνά ενσωματώνουν σύγχρονα ψηφιακά εργαλεία και προσεγγίσεις.

Η εκπαιδευτική τους αξία έγκειται και στη δυνατότητα να προσφέρουν στους μαθητές μια προσβάσιμη και ελκυστική μορφή λογοτεχνίας, που συνδυάζει την ψυχαγωγία με τη μάθηση. Για παράδειγμα, έργα όπως το *Περσέπολις* της Μαργιάν Σατραπί χρησιμοποιούν την εικόνα για να απεικονίσουν την ιστορία της Ιρανικής επανάστασης, ενώ ταυτόχρονα εισάγουν και σημαντικά κοινωνικά και πολιτισμικά θέματα, διευκολύνοντας την κατανόηση και την ανάλυση σύνθετων εννοιών (Chute, 2008). Μέσα από τις εικόνες και τις αφηγηματικές δομές τους, τα graphic novels ενισχύουν τη συναισθηματική κατανόηση των μαθητών, προσφέροντας μία πιο ολοκληρωμένη εμπειρία ανάγνωσης που προάγει την κριτική σκέψη και τη διαπολιτισμική κατανόηση.

1.2 Χαρακτηριστικά των Graphic Novels

Τα graphic novels, σε αντίθεση με τα παραδοσιακά λογοτεχνικά έργα, συνδυάζουν την τέχνη της αφήγησης με την εικονογράφηση για να δημιουργήσουν μια μοναδική αναγνωστική εμπειρία. Ο συνδυασμός εικόνας και κειμένου καθιστά το graphic novel ιδιαίτερα διαδραστικό, καθώς οι εικόνες δεν συνοδεύουν απλώς το κείμενο, αλλά το ενισχύουν, το συμπληρώνουν και συχνά το επηρεάζουν σε βαθμό που καθιστά την κατανόηση του έργου αδύνατη χωρίς τη συνύπαρξη και των δύο αυτών στοιχείων (Beaty, 2007). Αυτή η αλληλεπίδραση εικόνας και κειμένου προσφέρει στους αναγνώστες μία πολυδιάστατη αφήγηση που αγγίζει τόσο τη λογική όσο και τα συναισθηματικά τους επίπεδα, καθώς η εικόνα έχει την ικανότητα να επικοινωνεί συναισθήματα, ατμόσφαιρα και ιδέες που το κείμενο μόνο του δεν μπορεί να εκφράσει πλήρως.

Ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά των graphic novels είναι η διαρθρωτική τους οργάνωση. Το κείμενο αναλύεται σε «μπαλόνια» (speech bubbles), τα οποία χρησιμοποιούνται για να

εκφράσουν τις σκέψεις ή τις ομιλίες των χαρακτήρων. Αυτά τα «μπαλόνια» συνήθως εμφανίζονται σε συνδυασμό με εικόνες που απεικονίζουν την έκφραση και τη στάση των χαρακτήρων, προσφέροντας έναν τρόπο άμεσης σύνδεσης των συναισθημάτων τους με τις λέξεις που λέγονται ή σκέφτονται. Ταυτόχρονα, τα γραφικά μπορούν να ενσωματώνουν στοιχεία της διάταξης της σελίδας, της σκιάς και του φωτός, τα οποία προσθέτουν ένταση και βάθος στην αφήγηση, δημιουργώντας μια δυναμική σχέση μεταξύ των εικόνων και των λέξεων (Chute, 2008).

Η χρήση της εικονογραφίας στον κόσμο των graphic novels επεκτείνεται πέρα από την απλή απεικόνιση των χαρακτήρων και των σκηνών. Οι εικόνες είναι γεμάτες νοήματα και χρησιμοποιούνται για να εκφράσουν αφηρημένες έννοιες, να επεξηγήσουν ιστορικά ή πολιτικά ζητήματα, ή να δείξουν τα συναισθήματα και τις ψυχολογικές καταστάσεις των χαρακτήρων. Για παράδειγμα, στο *Περσέπολις* της Μαργιάν Σατραπί, η εικονογραφία χρησιμοποιείται για να αναδείξει τις αντιφάσεις του ιρανικού καθεστώτος, αλλά και τη σύγκρουση που βιώνει η ίδια η συγγραφέας ως παιδί, προσφέροντας έναν ισχυρό, οπτικό σχόλιο που ενισχύει τα γραπτά λόγια (Satrapi, 2008; Ρωμανού, 2018).

Αυτή η χρήση της εικόνας για την ενίσχυση της αφήγησης είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για την κατανόηση του έργου από νεότερους αναγνώστες ή αναγνώστες με περιορισμένες δεξιότητες αναγνωστικού γραμματισμού. Οι εικόνες επιτρέπουν στους αναγνώστες να κατανοήσουν τα συναισθήματα, τις σχέσεις και τις ατμόσφαιρες, ακόμα και όταν οι λέξεις ίσως να είναι δύσκολες ή ασαφείς. Αυτή η πολυδιάστατη παρουσίαση της ιστορίας προσφέρει στους αναγνώστες μια καλύτερη κατανόηση των χαρακτήρων και των γεγονότων, χωρίς την ανάγκη για υπερβολική ανάλυση του κειμένου.

Επιπλέον, η μορφή του graphic novel επιτρέπει στους συγγραφείς να ενσωματώσουν άλλες μορφές τέχνης, όπως τη φωτογραφία, την αφηρημένη τέχνη ή ακόμα και την κινούμενη εικόνα, ενισχύοντας την αλληλεπίδραση της αφήγησης με τη μορφή. Αυτό επιτρέπει την εξερεύνηση θεμάτων όπως η πολιτική καταπίεση, η κοινωνική δικαιοσύνη και η ταυτότητα, και καθιστά τα

graphic novels ένα εξαιρετικό εργαλείο για τη διδασκαλία ιστορίας, κοινωνιολογίας και λογοτεχνίας. Στην ουσία, η εικονογραφία λειτουργεί ως ένα ισχυρό εργαλείο για την ενίσχυση της αφήγησης, κάνοντάς την πιο ελκυστική και προσιτή σε ένα ευρύτερο κοινό (Chute, 2008; Ρωμανού, 2018).

1.3 Σημασία των Graphic Novels στην Εκπαίδευση

Τα graphic novels έχουν αναδειχθεί ως ισχυρά εργαλεία στην εκπαίδευση, κυρίως λόγω της ικανότητάς τους να συνδυάζουν εικόνα και κείμενο για να ενισχύσουν τη μάθηση σε διάφορους τομείς, όπως η κριτική σκέψη, η γλωσσική κατανόηση και οι αναγνωστικές στρατηγικές. Η ενσωμάτωση των graphic novels στο εκπαιδευτικό πλαίσιο προσφέρει μια μοναδική ευκαιρία για την ανάπτυξη πολυδιάστατων μαθησιακών δεξιοτήτων και την καλλιέργεια μιας διαρκούς σχέσης με τη λογοτεχνία και την τέχνη.

Τα graphic novels προσφέρουν στους μαθητές την ευκαιρία να αναπτύξουν κριτική σκέψη, καθώς απαιτούν από αυτούς να ερμηνεύσουν τόσο το γραπτό λόγο όσο και τις εικόνες για να κατανοήσουν την ιστορία. Ο συνδυασμός εικόνων και κειμένου απαιτεί από τους αναγνώστες να εστιάσουν σε διαφορετικά επίπεδα σημασίας και να αναλύσουν πώς η εικόνα ενισχύει ή επηρεάζει την αφηγηματική δομή του έργου. Οι αναγνώστες πρέπει να αναγνωρίσουν και να κατανοήσουν πώς οι εικόνες και οι λέξεις συνεργάζονται για να εκφράσουν την ουσία των γεγονότων, των συναισθημάτων και των χαρακτήρων, κάτι που προάγει την αναλυτική σκέψη και την ικανότητα σύνθεσης (Chute, 2008).

Επιπλέον, τα graphic novels μπορούν να ενισχύσουν την ικανότητα των μαθητών να κατανοούν τις διαφορές στην αντίληψη και τη γλώσσα σε διάφορες πολιτισμικές και κοινωνικές συγκυρίες. Για παράδειγμα, μέσω έργων όπως το *Περσέπολις* της Μαργιάν Σατραπί, οι μαθητές μπορούν να εξετάσουν πολιτικά και κοινωνικά θέματα που σχετίζονται με τη διαφορετικότητα, τη θρησκεία και τη φυλή, προάγοντας τη συζήτηση και την κριτική σκέψη γύρω από αυτά τα θέματα. Οι μαθητές ενθαρρύνονται να αμφισβητήσουν τις παραδοσιακές αντιλήψεις, να συγκρίνουν και να

αναλύσουν διαφορετικές προοπτικές και να αναπτύξουν προσωπικές θέσεις πάνω σε σημαντικά κοινωνικά ζητήματα (Beaty, 2007).

Η γλωσσική κατανόηση είναι ένα από τα κύρια οφέλη της χρήσης graphic novels στην εκπαίδευση, ειδικά όταν πρόκειται για μαθητές με περιορισμένη γλωσσική επάρκεια ή για μαθητές που μαθαίνουν μια δεύτερη γλώσσα. Η διάρθρωση του graphic novel, η οποία συνδυάζει τη γραπτή γλώσσα με τις εικόνες, επιτρέπει στους μαθητές να κατανοήσουν τη σημασία των λέξεων και των φράσεων μέσα από οπτικά ερεθίσματα. Τα graphic novels χρησιμοποιούν γραμματικές δομές και λεξιλόγιο που συνήθως είναι προσιτά σε μαθητές, ενώ ταυτόχρονα προσφέρουν έναν τρόπο για να κατανοήσουν σύνθετες έννοιες ή πολιτισμικά στοιχεία με βάση την οπτική αναπαράσταση (Chute, 2008; Τεντολούρης & Χατζησαββίδης, 2014).

Επιπλέον, τα graphic novels προάγουν την καλλιέργεια αναγνωστικών στρατηγικών, καθώς οι μαθητές είναι αναγκασμένοι να εστιάσουν όχι μόνο στην αλληλουχία των λέξεων αλλά και στην οπτική αφήγηση. Οι εικόνες διευκολύνουν την κατανόηση των κειμένων και βοηθούν στην αποσαφήνιση των λέξεων και των εννοιών που μπορεί να είναι δυσνόητες, ενώ παράλληλα επιτρέπουν στους μαθητές να προβλέψουν την εξέλιξη της ιστορίας μέσω της οπτικής αφήγησης. Για παράδειγμα, η εικονογράφηση μπορεί να προδώσει τα συναισθήματα των χαρακτήρων, τις αντιφάσεις τους ή τις κοινωνικές συνθήκες μέσα από το σκηνικό και την ενδυμασία, προσφέροντας έτσι στους μαθητές εργαλεία για την ενίσχυση της κατανόησης του κειμένου (Beaty, 2007).

Η σύνθεση εικόνας και κειμένου στα graphic novels αναπτύσσει επίσης την αναγνωστική ικανότητα στους μαθητές. Απαιτείται από αυτούς να προσέχουν την αλληλεπίδραση μεταξύ του γραπτού λόγου και των εικόνων για να κατανοήσουν πλήρως την ιστορία. Εδώ οι μαθητές καλούνται να κάνουν συνδέσεις μεταξύ των εικόνων και του κειμένου, να ερμηνεύσουν τα μηνύματα που ενσωματώνονται στην οπτική αναπαράσταση και να κατανοήσουν τις έννοιες που δεν εκφράζονται με λέξεις. Αυτός ο διαπολιτισμικός και πολυτροπικός τρόπος μάθησης

βελτιώνει τις δεξιότητες των μαθητών στον τομέα του αναγνωστικού γραμματισμού (Chute, 2008; Καραπαππά, 2017; Μίσιου & Κουκουλάς, 2021).

Συμπερασματικά, τα graphic novels προσφέρουν στους μαθητές μια πολυδιάστατη μάθηση που συνδυάζει το γραπτό λόγο και την εικόνα για να ενισχύσει τις αναγνωστικές τους στρατηγικές και να καλλιεργήσει κριτική σκέψη γύρω από κοινωνικά, πολιτικά και πολιτισμικά θέματα. Ο συνδυασμός αυτών των δύο μέσων ενισχύει τη γλωσσική κατανόηση και επιτρέπει στους μαθητές να εξετάσουν σε βάθος τις έννοιες που αναλύονται στο έργο. Το graphic novel ως εκπαιδευτικό εργαλείο, λοιπόν, ανοίγει νέους δρόμους για την ανάπτυξη σημαντικών δεξιοτήτων στους μαθητές και την κατανόηση σύνθετων πολιτισμικών και κοινωνικών ζητημάτων.

2. Ψηφιακός Κριτικός Γραμματισμός και Πολιτισμική Ταυτότητα

2.1 Ορισμός του Ψηφιακού Κριτικού Γραμματισμού

Ο ψηφιακός κριτικός γραμματισμός αναφέρεται στη δυνατότητα των μαθητών να κατανοούν, να αναλύουν και να αξιολογούν ψηφιακές πληροφορίες με κριτικό και υπεύθυνο τρόπο. Αντί να περιορίζεται μόνο στην τεχνική ικανότητα χειρισμού των ψηφιακών εργαλείων, επεκτείνεται στην ικανότητα κατανόησης του περιεχομένου, της προέλευσης, και της σκοπιμότητας των πληροφοριών που διακινούνται στο ψηφιακό περιβάλλον. Ο κριτικός γραμματισμός στα ψηφιακά μέσα διδάσκει στους μαθητές πώς να κατανοούν τη φύση των ψηφιακών πληροφοριών και τη συχνά πολωμένη ή υποκειμενική παρουσίασή τους, καθώς και τις επιπτώσεις τους στην προσωπική και κοινωνική ζωή (Fairclough, 2013). Ένα ακόμη στοιχείο που ενσωματώνει ο ψηφιακός κριτικός γραμματισμός είναι η επίγνωση των πολιτιστικών, κοινωνικών και πολιτικών διαστάσεων της ψηφιακής επικοινωνίας (Collins & Blot, 2003; Στάμου, & Χατζηπαναγιωτίδη, 2013).

Ο ψηφιακός κριτικός γραμματισμός σχετίζεται στενά με την ενσωμάτωση νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση. Οι μαθητές, από τη μία, έχουν πρόσβαση σε πληθώρα πληροφοριών μέσω του διαδικτύου και των κοινωνικών δικτύων, αλλά, από την άλλη, είναι εκτεθειμένοι σε κινδύνους, όπως η παραπληροφόρηση και η χειραγώγηση. Η χρήση ψηφιακών μέσων, όπως τα blogs, τα podcasts ή τα κοινωνικά δίκτυα, απαιτεί από τους μαθητές να αναπτύξουν κριτική σκέψη, προκειμένου να αξιολογούν την εγκυρότητα και την αξιοπιστία των πηγών τους (Hobbs, 2017; Χαραλαμπίδης, 2006). Επιπλέον, με την ανάπτυξη και τη χρήση πολυμεσικών εργαλείων, η παιδαγωγική του ψηφιακού γραμματισμού επεκτείνεται και στο να βοηθήσει τους μαθητές να αναγνωρίζουν τη σύνθεση εικόνας και κειμένου, την οποία συναντούν καθημερινά, καθώς επίσης και να τη χρησιμοποιούν για να εκφράσουν τις σκέψεις τους με κριτικό και δημιουργικό τρόπο (Kress, 2009; Χατζησαββίδης, 2007).

Η εφαρμογή του ψηφιακού κριτικού γραμματισμού στην τάξη περιλαμβάνει τη χρήση ψηφιακών εργαλείων για την ενίσχυση των δεξιοτήτων των μαθητών, τόσο στην ανάλυση όσο και στην παραγωγή ψηφιακού περιεχομένου. Εφαρμογές όπως το Padlet, το Kahoot και το Canva προσφέρουν στους μαθητές την ευκαιρία να δημιουργούν και να αναλύουν κείμενα και εικόνες, ενισχύοντας τη δημιουργικότητά τους και αναπτύσσοντας τη δεξιότητά τους να χειρίζονται ψηφιακές πηγές με υπευθυνότητα (Beavis, 2012). Οι δραστηριότητες που συνδυάζουν την κριτική σκέψη με τη δημιουργία ψηφιακών έργων, όπως τα βίντεο ή τα blogs, ενισχύουν την ικανότητα των μαθητών να κατανοούν την πληροφορία και να επικοινωνούν τις ιδέες τους μέσα από μια ποικιλία μέσων (Leu, 2000; Χατζησαββίδης, 2007).

Επιπλέον, το ψηφιακό περιεχόμενο καθίσταται εργαλείο για την ενίσχυση των αναγνωστικών στρατηγικών, της δημιουργικότητας και της συνεργασίας στην τάξη, συμβάλλοντας έτσι στη διαμόρφωση ενεργών και υπεύθυνων πολιτών της ψηφιακής κοινωνίας (Frey, 1998). Με τη χρήση της διαδραστικής τεχνολογίας και της κριτικής ανάλυσης, οι μαθητές αναπτύσσουν σημαντικές δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας, ενώ ταυτόχρονα εξοικειώνονται με τις

τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας που διαμορφώνουν τον σύγχρονο κόσμο (Fairclough, 2013).

2.2 Εφαρμογή του Ψηφιακού Κριτικού Γραμματισμού με τη Χρήση Graphic Novels

Η εφαρμογή του ψηφιακού κριτικού γραμματισμού στην εκπαίδευση, και ιδιαίτερα στη διδασκαλία των graphic novels, συνδυάζει τις παραδοσιακές μορφές ανάγνωσης και γραφής με τη δυναμική του ψηφιακού κόσμου. Στη διδασκαλία των graphic novels, όπως το "Περσέπολις" της Μαργιάν Σατραπί, οι μαθητές καλούνται να αναλύσουν και να ερμηνεύσουν κείμενα και εικόνες μέσω της χρήσης ψηφιακών εργαλείων. Αυτά τα εργαλεία παρέχουν ένα πλαίσιο που ενισχύει τη διαδικασία της κατανόησης και ενθαρρύνει την κριτική σκέψη, δίνοντας στους μαθητές τη δυνατότητα να συνδυάσουν τα παραδοσιακά αναγνωστικά μέσα με τη σύγχρονη τεχνολογία.

Η ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων στην εκπαιδευτική διαδικασία έχει αποδειχθεί ιδιαίτερα αποτελεσματική στην ενίσχυση της κατανόησης και ανάλυσης των γραπτών και εικονογραφημένων κειμένων. Τα ψηφιακά εργαλεία παρέχουν στους μαθητές τα μέσα για να δημιουργήσουν, να διαμοιράσουν και να εξετάσουν ιδέες με πιο διαδραστικό και δημιουργικό τρόπο. Συγκεκριμένα, με τη χρήση εργαλείων όπως το Padlet, το Canva, και το Kahoot, οι μαθητές μπορούν να εμπλακούν ενεργά στη διαδικασία της μάθησης, ενισχύοντας τις αναγνωστικές τους στρατηγικές και αναπτύσσοντας δεξιότητες κριτικής σκέψης.

Padlet: Το Padlet είναι μια εξαιρετικά δημοφιλής εφαρμογή που επιτρέπει στους μαθητές να δημιουργούν και να κοινοποιούν πίνακες με κείμενα, εικόνες, βίντεο και συνδέσμους. Στην περίπτωση των graphic novels, το Padlet μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ανάλυση κεντρικών θεμάτων και χαρακτήρων, ενώ ταυτόχρονα ενθαρρύνει τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών (Καλαούζη, 2022). Στην πλατφόρμα αυτή, οι μαθητές μπορούν να μοιράζονται παρατηρήσεις, ερωτήματα και συμπεράσματα, ενισχύοντας τη διαδικασία της κριτικής ανάλυσης.

Canva: Το Canva είναι ένα εργαλείο δημιουργίας γραφικών που προσφέρει στους μαθητές τη δυνατότητα να σχεδιάζουν και να δημιουργούν ψηφιακά έργα που συνδυάζουν εικόνα και κείμενο. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Canva για να δημιουργήσουν τρέιλερ για το graphic novel, αναλύοντας έτσι τις βασικές του ιδέες, ή να δημιουργήσουν αναφορές για τους χαρακτήρες και τα πολιτικά θέματα που θίγονται στο έργο. Η δημιουργία αυτών των ψηφιακών έργων ενθαρρύνει την ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της εκφραστικότητας, ενώ παράλληλα προσφέρει έναν διαφορετικό τρόπο μάθησης (Γουλή, 2013).

Kahoot: Το Kahoot είναι ένα εργαλείο για τη δημιουργία διαδραστικών κουίζ, το οποίο χρησιμοποιείται για να ενισχύσει τη συμμετοχή των μαθητών στην τάξη. Η χρήση του Kahoot στην ανάλυση graphic novels προσφέρει τη δυνατότητα αξιολόγησης της κατανόησης των μαθητών με διασκεδαστικό και διαδραστικό τρόπο. Οι ερωτήσεις σε ένα κουίζ μπορούν να καλύπτουν θέματα όπως οι κεντρικοί χαρακτήρες, τα πολιτικά ζητήματα ή οι συμβολισμοί της ιστορίας, επιτρέποντας στους μαθητές να επανεξετάσουν και να ενισχύσουν την κατανόησή τους για το έργο (Moss & Petrie, 2019).

Η εφαρμογή αυτών των εργαλείων σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον ενισχύει την ανάπτυξη του ψηφιακού κριτικού γραμματισμού, καθώς προσφέρει στους μαθητές τη δυνατότητα να αναλύσουν κείμενα, να εκφράσουν τις σκέψεις τους και να αξιολογήσουν τις ιδέες των άλλων με βάση τις ψηφιακές πληροφορίες που τους παρέχονται. Με τη χρήση αυτών των εργαλείων, οι μαθητές δεν μαθαίνουν απλά να αναγνωρίζουν και να κατανοούν τις έννοιες, αλλά και να αμφισβητούν και να επεξεργάζονται τις πληροφορίες που παρουσιάζονται. Αυτό ενισχύει την ικανότητά τους να σκέφτονται κριτικά και να κατανοούν την πολυπλοκότητα του κόσμου γύρω τους (Leu, 2000).

Η ενσωμάτωση του ψηφιακού κριτικού γραμματισμού με τη χρήση graphic novels επιτρέπει στους μαθητές να εμβαθύνουν στην κατανόηση της πολιτισμικής ταυτότητας, του φύλου, της ιστορίας και των κοινωνικών ζητημάτων, ενώ ταυτόχρονα εξασκούν τη δημιουργικότητά τους και τις αναγνωστικές τους στρατηγικές. Έτσι, το graphic novel καθίσταται ένα εργαλείο που

συνδυάζει τη λογοτεχνία με την ψηφιακή τεχνολογία, ενισχύοντας τη μάθηση και προωθώντας την κριτική σκέψη (Chute, 2008; Γουγουλάκη, 2018; Καλασαρίδου, 2017).

2.3 Προοπτικές και Προκλήσεις του Ψηφιακού Κριτικού Γραμματισμού στη Διδασκαλία

Ο ψηφιακός κριτικός γραμματισμός (Digital Critical Literacy) αναδεικνύεται ως μία θεμελιώδης δεξιότητα στη σύγχρονη εκπαιδευτική πραγματικότητα. Η ενσωμάτωσή του στη διδασκαλία μπορεί να φέρει σημαντικά οφέλη για τους μαθητές, ωστόσο υπάρχουν και προκλήσεις που σχετίζονται με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων και την ενσωμάτωσή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία. Σε αυτό το κεφάλαιο, αναλύονται τα πλεονεκτήματα και οι περιορισμοί στην εφαρμογή του ψηφιακού κριτικού γραμματισμού στην εκπαίδευση, αξιοποιώντας σχετική βιβλιογραφία.

Η εφαρμογή του ψηφιακού κριτικού γραμματισμού ενισχύει τη ικανότητα των μαθητών να επεξεργάζονται και να αναλύουν πληροφορίες σε διάφορες μορφές και πλαίσια. Οι μαθητές δεν περιορίζονται μόνο στη συμβατική γραφή και ανάγνωση κειμένων, αλλά καλούνται να επεξεργαστούν πληροφορίες από μια πληθώρα ψηφιακών πηγών, συμπεριλαμβανομένων εικόνων, ήχων και διαδραστικών μέσων. Το graphic novel, με την ενσωμάτωση εικόνας και κειμένου, αποτελεί ιδανικό εργαλείο για την ανάπτυξη αυτής της δεξιότητας. Η ανάγκη για αναγνώριση και αξιολόγηση του περιεχομένου των ψηφιακών μέσων ενισχύει την κριτική σκέψη, καθώς οι μαθητές καλούνται να αμφισβητήσουν τις πηγές και να αναλύσουν τα κείμενα και τις εικόνες με διαφορετικούς τρόπους (Fairclough, 2013; Καραϊσκού, 2014).

Η ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων επιτρέπει στους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά στη μάθηση. Εργαλεία όπως το Padlet, το Canva και το Kahoot προσφέρουν νέες δυνατότητες για τη δημιουργία και ανάλυση περιεχομένου, επιτρέποντας στους μαθητές να συνδυάζουν το περιεχόμενο του graphic novel με εικόνες, βίντεο και άλλες πολυμεσικές παραμέτρους. Αυτή η διαδικασία ενισχύει τη συμμετοχή και την προσωπική σύνδεση με το αντικείμενο της μάθησης. Οι μαθητές δεν είναι απλά παραλήπτες της πληροφορίας, αλλά δημιουργοί, με αποτέλεσμα η

μάθηση να είναι πιο αυθεντική και να ενισχύει τις δεξιότητες της συνεργασίας και της κριτικής ανάλυσης (Leu, 2000).

Ο ψηφιακός κριτικός γραμματισμός ενσωματώνει τη πολυτροπικότητα, δηλαδή τη χρήση πολλών τύπων επικοινωνίας, πέρα από τη γραφή και την ανάγνωση. Στα graphic novels, η συνδυασμένη χρήση εικόνας και κειμένου επιτρέπει στους μαθητές να αναπτύξουν μια πιο ολοκληρωμένη κατανόηση των θεμάτων που τίγονται, όπως η πολιτισμική ταυτότητα, το φύλο και η θρησκεία. Η διαδικασία αυτή ενισχύει την κατανόηση για θέματα που είναι δύσκολο να αποδοθούν με λόγια μόνο, παρέχοντας μια πιο βιωματική και πολυδιάστατη προσέγγιση στη μάθηση. Η χρήση των εικονικών εργαλείων επιτρέπει στους μαθητές να κατανοήσουν τη σύνδεση ανάμεσα στις εικόνες και τα κείμενα, εμβαθύνοντας στην κατανόηση των πολιτικών και κοινωνικών θεμάτων (Chute, 2008).

Ένας από τους μεγαλύτερους περιορισμούς στην εφαρμογή του ψηφιακού κριτικού γραμματισμού είναι η έλλειψη ή περιορισμένη πρόσβαση σε ψηφιακούς πόρους και τεχνολογικές υποδομές. Σχολεία που δεν διαθέτουν επαρκή εξοπλισμό ή γρήγορη σύνδεση στο διαδίκτυο μπορεί να αντιμετωπίσουν δυσκολίες στην εφαρμογή αυτών των εργαλείων. Ορισμένα εργαλεία, όπως το Canva ή το Kahoot, απαιτούν σταθερές συνδέσεις και ισχυρούς υπολογιστές ή κινητές συσκευές για να λειτουργήσουν αποτελεσματικά. Η περιορισμένη πρόσβαση σε αυτά τα εργαλεία μπορεί να οδηγήσει σε ανισότητες στην ποιότητα της εκπαίδευσης, με αποτέλεσμα την απογοήτευση των μαθητών και την αποτυχία τους να αξιοποιήσουν πλήρως τα πλεονεκτήματα του ψηφιακού κριτικού γραμματισμού (Kress, 2009; Austin et al, 2022).

Η εφαρμογή του ψηφιακού κριτικού γραμματισμού απαιτεί την ανάπτυξη και την εφαρμογή νέων διδακτικών στρατηγικών που δεν είναι πάντα εύκολο να ενσωματωθούν στις υπάρχουσες εκπαιδευτικές πρακτικές. Οι διδάσκοντες πρέπει να είναι καλά εξοικειωμένοι με τα ψηφιακά εργαλεία και να έχουν επαρκή κατάρτιση στον τρόπο χρήσης τους για να αξιοποιήσουν πλήρως τις δυνατότητες του ψηφιακού γραμματισμού. Ορισμένες φορές, η έλλειψη εκπαιδευτικών που

είναι εκπαιδευμένοι στην ψηφιακή παιδαγωγική μπορεί να περιορίσει την αποτελεσματικότητα της εφαρμογής του ψηφιακού κριτικού γραμματισμού στην τάξη (Frey, 1998; Core, 2000).

Η ψηφιακή διάσταση της μάθησης μπορεί να προκαλέσει ψυχολογική αντίσταση στους μαθητές, οι οποίοι μπορεί να αισθάνονται άβολα με τη χρήση νέων τεχνολογιών. Αν και τα ψηφιακά εργαλεία ενισχύουν την εμπειρία μάθησης, οι μαθητές ενδέχεται να χρειάζονται συνεχής υποστήριξη για να κατανοήσουν και να χρησιμοποιήσουν τα εργαλεία σωστά. Η έλλειψη επαρκούς καθοδήγησης μπορεί να δημιουργήσει ανησυχία και ανασφάλεια στους μαθητές, περιορίζοντας τη συμμετοχή τους και το όφελος από την εφαρμογή των εργαλείων (Kress, 2009).

Ο ψηφιακός κριτικός γραμματισμός παρέχει σημαντικές δυνατότητες για την αναβάθμιση της διδασκαλίας, ενισχύοντας τη συμμετοχή των μαθητών, την ανάπτυξη κριτικής σκέψης και τη βελτίωση των αναγνωστικών στρατηγικών. Παρά τα πλεονεκτήματα, η εφαρμογή του ψηφιακού κριτικού γραμματισμού φέρει μαζί της περιορισμούς και προκλήσεις, οι οποίες σχετίζονται κυρίως με τις τεχνικές υποδομές, τη χρήση των εργαλείων και την ψυχολογική αντίσταση των μαθητών. Οι διδάσκοντες καλούνται να διαχειριστούν αυτούς τους περιορισμούς και να προσαρμόσουν τις στρατηγικές τους για να εξασφαλίσουν ότι όλοι οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να ωφεληθούν από τις δυνατότητες που προσφέρει ο ψηφιακός κριτικός γραμματισμός.

3. Φύλο και Πολιτισμική Ταυτότητα στο Graphic Novel και στην Εκπαίδευση

3.1 Θεωρητικές Προσεγγίσεις για το Φύλο και την Πολιτισμική Ταυτότητα

Η σχέση μεταξύ φύλου, πολιτισμικής ταυτότητας και εκπαίδευσης είναι ένα ζήτημα που έχει κεντρίσει το ενδιαφέρον των ερευνητών και θεωρητικών από διάφορους τομείς, όπως η κοινωνιολογία, η ψυχολογία, η φιλοσοφία και η παιδαγωγική. Η μελέτη αυτών των θεμάτων μέσω της εκπαιδευτικής διαδικασίας μπορεί να βοηθήσει στην κατανόηση της αναπαράστασης του φύλου και της πολιτισμικής ταυτότητας, καθώς και της επίδρασης αυτών στις κοινωνικές σχέσεις, την ανάπτυξη της προσωπικότητας και τη διαδικασία μάθησης. Στην εκπαίδευση, η κατανόηση αυτών των θεωρητικών προσεγγίσεων είναι απαραίτητη για την ανάπτυξη κριτικής σκέψης και την προώθηση της ισότητας και της ένταξης.

Οι θεωρίες του φύλου επικεντρώνονται στην κατανόηση του τρόπου με τον οποίο το φύλο διαμορφώνεται και αναπαράγεται κοινωνικά και πολιτιστικά. Η διάκριση μεταξύ βιολογικού φύλου και κοινωνικά κατασκευασμένου φύλου είναι θεμελιώδης στην κατανόηση αυτών των θεωριών. Ορισμένοι από τους πιο σημαντικούς θεωρητικούς που έχουν συμβάλει σε αυτές τις θεωρίες είναι η Judith Butler, η Simone de Beauvoir και η bell hooks.

Η Judith Butler (1990), στην θεωρία της "performativity" του φύλου, προτείνει ότι το φύλο δεν είναι κάτι που "είναι" κάποιος, αλλά κάτι που "κάνουμε". Σύμφωνα με αυτήν την άποψη, το φύλο κατασκευάζεται μέσω επαναλαμβανόμενων πράξεων και εννοιών που εδραιώνονται στην κοινωνία, αναδεικνύοντας την επίδραση των κοινωνικών ρόλων και προσδοκιών. Στην εκπαίδευση, η θεωρία της Butler μπορεί να εφαρμοστεί για να βοηθήσει τους μαθητές να

αναγνωρίσουν τις κοινωνικές κατασκευές του φύλου και να αμφισβητήσουν τις παραδοσιακές προσδοκίες που σχετίζονται με την ταυτότητα φύλου.

Η Simone de Beauvoir (1949), στο έργο της *Το Δεύτερο Φύλο*, εισάγει την έννοια του "άλλου" και αναφέρεται στην κοινωνική κατασκευή της γυναίκας ως "δευτερεύουσα", σε σχέση με τον άνδρα. Αυτή η θεωρία έχει σημαντικές συνέπειες στην εκπαίδευση, καθώς αναδεικνύει τη συστημική άνιση μεταχείριση των φύλων και την ανάγκη να αποδομηθούν αυτές οι κοινωνικές αντιλήψεις στην εκπαίδευση, προκειμένου να δημιουργηθεί χώρος για την ισότητα των φύλων στην τάξη (Galster, 2004).

Η bell hooks (2000) με την έννοια της "εκπαιδευτικής απελευθέρωσης" τονίζει τη σημασία της αμφισβήτησης των παραδοσιακών ρόλων του φύλου στην εκπαίδευση και την ανάγκη για τη δημιουργία χώρων όπου οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν θετικές και ισότιμες σχέσεις με βάση το φύλο. Η εφαρμογή αυτής της προσέγγισης στην εκπαίδευση απαιτεί την επαναπροσέγγιση των παραδοσιακών μεθόδων διδασκαλίας και τη συμπερίληψη των διαφορετικών φύλων στην εκπαιδευτική διαδικασία (Jackson, 1985).

Η πολιτισμική ταυτότητα σχετίζεται με την αίσθηση του ανήκειν σε μια ομάδα που μοιράζεται κοινές πολιτιστικές αξίες, πρακτικές και παραδόσεις. Οι θεωρίες της πολιτισμικής ταυτότητας εξετάζουν τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι αναγνωρίζουν και αναγνωρίζονται μέσα από την πολιτισμική τους κληρονομιά και το πλαίσιο της κοινωνίας τους. Στην εκπαίδευση, η πολιτισμική ταυτότητα επηρεάζει τη μάθηση, την κοινωνικοποίηση και τη διαχείριση των διαφορών.

Η Stuart Hall (1996) θεωρεί την πολιτισμική ταυτότητα ως μια διαδικασία που είναι δυναμική και συνεχώς μεταβαλλόμενη, διαμορφωμένη από την ιστορία, τις πολιτικές και τις κοινωνικές σχέσεις. Η Hall υποστηρίζει ότι η ταυτότητα δεν είναι στατική, αλλά επαναδιαμορφώνεται καθώς οι άνθρωποι αλληλεπιδρούν με άλλους και με την κοινωνία τους. Η έννοια αυτή της δυναμικής ταυτότητας είναι κρίσιμη για την εκπαίδευση, καθώς υπογραμμίζει την ανάγκη να

κατανοήσουμε τις πολιτισμικές διαφορές και τις διαδικασίες αφομοίωσης, καθώς και την ανάγκη να προσφέρουμε χώρο για τις διαφορετικές πολιτισμικές ταυτότητες στην τάξη (Wykes, 1998).

Η James Paul Gee (2014) συνδέει την έννοια της πολιτισμικής ταυτότητας με την έννοια των "discourses" (λόγων) που διαμορφώνονται μέσα από την κοινωνία και τους θεσμούς. Αυτή η θεωρία προβάλλει την αντίληψη ότι η εκπαίδευση μπορεί να ενισχύσει την πολιτισμική ταυτότητα των μαθητών μέσω της κατανόησης των λόγων που χρησιμοποιούνται στις σχολικές κοινότητες. Για παράδειγμα, τα graphic novels και οι πολυτροπικές προσεγγίσεις μπορούν να ενσωματώσουν τη δυναμική της πολιτισμικής ταυτότητας στο μάθημα και να ενισχύσουν τη συμμετοχή των μαθητών στην εκπαιδευτική διαδικασία, αναγνωρίζοντας τις πολιτισμικές τους ρίζες.

Η σχέση του φύλου και της πολιτισμικής ταυτότητας με την εκπαίδευση είναι βαθιά και αλληλένδετη. Στην τάξη, οι μαθητές βιώνουν τον κόσμο μέσα από την πολιτισμική τους ταυτότητα και τα φύλα τους, και αυτό επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο κατανοούν και αλληλεπιδρούν με τα κείμενα, τα έργα τέχνης και τα γραμματικά μοντέλα που τους προσφέρονται. Η εκπαίδευση, ως θεσμός, έχει την ευθύνη να αναγνωρίζει αυτές τις διαφορές και να ενσωματώνει στρατηγικές που ενισχύουν την ισότητα και την αποδοχή των διαφορών.

Ο συνδυασμός της διδασκαλίας του φύλου και της πολιτισμικής ταυτότητας με τη χρήση graphic novels δημιουργεί έναν ιδανικό χώρο για την εφαρμογή αυτών των θεωριών στην τάξη. Τα graphic novels, με τη συνδυασμένη χρήση εικόνας και κειμένου, επιτρέπουν στους μαθητές να αναγνωρίσουν και να αναλύσουν πολιτισμικά και θέματα σχετικά με το φύλο σε έναν πολυδιάστατο πλαίσιο. Η εφαρμογή αυτών των θεωριών στην εκπαίδευση ενισχύει τη σημασία της ένταξης, της αλληλεπίδρασης και της κριτικής σκέψης, καθιστώντας τη μάθηση πιο βιωματική και ουσιαστική για τους μαθητές (Chute, 2008).

Επομένως, η εφαρμογή των θεωριών του φύλου και της πολιτισμικής ταυτότητας στην εκπαίδευση μέσω της χρήσης graphic novels δεν προάγει μόνο τη γνώση και τη συναισθηματική ανάπτυξη, αλλά συμβάλλει και στην οικοδόμηση μιας πιο συμπεριληπτικής και κριτικά προσανατολισμένης εκπαιδευτικής διαδικασίας.

3.2 Η Αντιμετώπιση του Φύλου και της Πολιτισμικής Ταυτότητας στο Περσέπολις

Η ανάλυση της «Περσέπολις» ως εκπαιδευτικού εργαλείου με βάση τα ζητήματα φύλου και πολιτισμικής ταυτότητας αναδεικνύει τη σύνθετη διάσταση της πολιτισμικής ταυτότητας και της κοινωνικής καταπίεσης, κυρίως μέσω της χρήσης της μαντίλας ως συμβολικού στοιχείου. Στο graphic novel της Μαργιάν Σατραπί, η μαντίλα δεν είναι απλά ένα ρούχο, αλλά ένα σύμβολο, το οποίο συνδέεται με τις αξίες της κοινωνίας, τη θρησκεία και τις πολιτικές επιλογές, επηρεάζοντας τη ζωή των γυναικών, όπως και της κεντρικής ηρωίδας. Η μαντίλα γίνεται ένα εργαλείο για να κατανοήσουμε τον τρόπο που η κοινωνία επηρεάζει τις ατομικές ταυτότητες, ιδίως τις γυναίκες, μέσα από την υπαγόρευση κανόνων και κοινωνικών προσδοκιών.

Στην ιστορία της Σατραπί, η μαντίλα παίζει έναν καταλυτικό ρόλο στην ενίσχυση της καταπίεσης των γυναικών στο Ιράν, ιδίως μετά την Ιρανική Επανάσταση του 1979. Η αναγκαστική επιβολή της μαντίλας δημιουργεί σύγκρουση ανάμεσα στην προσωπική επιθυμία για ελευθερία και την κοινωνική πίεση για συμμόρφωση με τις θρησκευτικές και πολιτικές αντιλήψεις (Barnett, 1957). Η ηρωίδα του *Περσέπολις*, Μαργιάν Σατραπί, προσπαθεί να κατανοήσει τη θέση της στην κοινωνία, την ιδιότητα του φύλου και τον αντίκτυπο των κοινωνικών πιέσεων στην προσωπική της ταυτότητα. Η ίδια η μαντίλα γίνεται σύμβολο αυτής της σύγκρουσης, καθώς οι γυναίκες αναγκάζονται να τη φορούν για να αποδείξουν τη θρησκευτική τους πίστη, ενώ παράλληλα αποτελεί έναν όρο για την κοινωνική τους αποδοχή.

Η χρήση του φύλου και της πολιτισμικής ταυτότητας στο έργο της Σατραπί σχετίζεται άμεσα με τη θεωρία του φύλου, η οποία αναγνωρίζει τις έμφυλες ανισότητες και την κοινωνική κατασκευή του φύλου στην παιδαγωγική διαδικασία. Σύμφωνα με τη θεωρία του φύλου, το

φύλο δεν είναι κάτι φυσικό ή έμφυτο, αλλά κατασκευάζεται μέσω της κοινωνικής αλληλεπίδρασης και της κοινωνικής πίεσης (Martin & Ruble, 2010; Καραντώνα & Τσιλιμένη, 2021). Στο έργο της Σατραπί, βλέπουμε πώς η κοινωνία, μέσω της επιβολής της μαντίλας, δημιουργεί διακρίσεις μεταξύ των φύλων, διαμορφώνοντας τις κοινωνικές σχέσεις και τις προσωπικές επιλογές. Η μαντίλα, επομένως, λειτουργεί ως μέσο κοινωνικής και πολιτισμικής ενσωμάτωσης, καθιστώντας τη γυναίκα υπεύθυνη για τη διατήρηση των πολιτιστικών αξιών που επιβάλλονται από το Ιρανικό καθεστώς. Η Μαργιάν, ως παιδί, αντιστέκεται σε αυτήν την επιβολή και κατανοεί τη δυσκολία που κρύβει η αποδοχή αυτής της παράδοσης.

Η χρήση της μαντίλας ως συμβόλου αποκαλύπτει τις διαρκείς συγκρούσεις ανάμεσα στην ατομική ελευθερία και την κοινωνική υποταγή (Barnett, 1957; Καλασαρίδου, 2020). Η Μαργιάν προβάλλει αυτή τη σύγκρουση, που χαρακτηρίζει την παιδική της ηλικία, και τονίζει τον αντίκτυπο που έχει η επιβολή της μαντίλας στη ζωή των Ιρανών γυναικών. Παρά την κοινωνική πίεση να αποδεχθούν αυτό το σύμβολο, οι γυναίκες δεν παραμένουν αδρανείς· πολλές επιλέγουν να εκφράσουν την αντίστασή τους, όπως κάνει η Μαργιάν, μέσα από τη συνεχιζόμενη αμφισβήτηση αυτής της κοινωνικής πρακτικής.

Στη *Περσέπολις*, η μαντίλα δεν έχει μόνο θρησκευτική ή πολιτική διάσταση, αλλά και ψυχολογική. Η χρήση της μαντίλας, σε συνδυασμό με την ανάγκη για θρησκευτική πίστη, δημιουργεί ένα νέο πλαίσιο για την κοινωνική και προσωπική ταυτότητα των γυναικών. Η ηρωίδα της Σατραπί φαίνεται να παλεύει με το να κατανοήσει τη θέση της ως γυναίκα στην Ιρανική κοινωνία. Η ίδια αναγνωρίζει ότι η μαντίλα αποτελεί μια επιταγή της κοινωνίας και της πολιτικής, η οποία συνδέεται με την πίστη, αλλά αναδεικνύει τις ψυχολογικές συνέπειες αυτής της επιβολής και τις εσωτερικές συγκρούσεις (Barnett, 1957; Καλασαρίδου, 2017).

Επιπλέον, η *Περσέπολις* δείχνει τις πολλαπλές όψεις της πολιτισμικής ταυτότητας, και πώς το φύλο συνδυάζεται με την προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη. Η Μαργιάν αντιλαμβάνεται την κοινωνική της θέση και προσπαθεί να συμφιλιώσει την επιβολή της μαντίλας με τις δικές της επιθυμίες και αξίες. Η ηρωίδα αναγνωρίζει τον αντίκτυπο αυτής της κοινωνικής σύμβασης στη

ζωή της και προσπαθεί να βρει τρόπους να την αμφισβητήσει, κατανοώντας τις συνέπειες για την ταυτότητά της ως γυναίκα και μέλος της Ιρανικής κοινωνίας.

Η Σατραπί, μέσω του έργου της, διαπραγματεύεται την έννοια της πολιτισμικής ταυτότητας και του φύλου, ενσωματώνοντας και τις αντιφάσεις που χαρακτηρίζουν την σύγκρουση μεταξύ της προσωπικής και κοινωνικής ταυτότητας. Στην *Περσέπολις*, οι γυναίκες δεν παρουσιάζονται απλώς ως θύματα της κοινωνικής καταπίεσης, αλλά ως ενεργοί φορείς αντίστασης που προσπαθούν να αναδιαρθρώσουν τη δική τους ταυτότητα και να κατανοήσουν τη θέση τους μέσα σε έναν κοινωνικό και πολιτικό κόσμο γεμάτο περιορισμούς. Η ηρωίδα του έργου εξερευνά την αντίσταση στην κοινωνική καταπίεση με έναν τρόπο που συνδυάζει την παιδική αθωότητα με τις οδυνηρές πραγματικότητες της κοινωνίας της (Barnett, 1957).

Αυτή η πολυδιάστατη αναπαράσταση του φύλου και της πολιτισμικής ταυτότητας στο *Περσέπολις* καθιστά το έργο εξαιρετικά χρήσιμο στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς επιτρέπει στους μαθητές να εξετάσουν την κοινωνική και πολιτική δυναμική, την καταπίεση και την αντίσταση σε μια κοινωνία που προσπαθεί να ελέγξει και να καθορίσει τις προσωπικές ταυτότητες.

3.3 Διδασκαλία του Φύλου και της Πολιτισμικής Ταυτότητας μέσω Graphic Novels

Η διδασκαλία του φύλου και της πολιτισμικής ταυτότητας μέσω των graphic novels είναι μια καινοτόμος προσέγγιση για την ενίσχυση της εκπαιδευτικής διαδικασίας, καθώς συνδυάζει τη δυναμική της εικόνας και του κειμένου για την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης. Η ενσωμάτωση αυτών των θεμάτων στην τάξη ενδυναμώνει τη δυνατότητα των μαθητών να κατανοήσουν τις κοινωνικές και πολιτικές συνθήκες που διαμορφώνουν την ταυτότητα του ατόμου, ιδιαίτερα όταν εξετάζεται η επιβολή κοινωνικών κανόνων, όπως η μαντίλα στο έργο *Περσέπολις* της Μαργιάν Σατραπί. Στο έργο αυτό, η προσωπική ιστορία της Μαργιάν αποκαλύπτει τις έντονες αντιφάσεις της ιρανικής κοινωνίας, προσφέροντας παράλληλα έναν τρόπο να κατανοήσουν οι

μαθητές τις επιπτώσεις της καταπίεσης και των κοινωνικών ρόλων που επιβάλλονται στο φύλο και την πολιτισμική ταυτότητα (Satrapi, 2008; Yildirim, 2013).

Οι στρατηγικές που χρησιμοποιούνται για την ένταξη των θεμάτων φύλου και πολιτισμικής ταυτότητας στην τάξη περιλαμβάνουν τη χρήση διαδραστικών εργαλείων όπως το Padlet και το Kahoot, που ενισχύουν την εμπλοκή των μαθητών και προάγουν την ενεργό μάθηση. Μέσα από τέτοιες εργαλεία, οι μαθητές εξετάζουν κεντρικές έννοιες του έργου, όπως η καταπίεση των φύλων και οι πολιτισμικές διαφορές, και δημιουργούν συνδέσεις με τη δική τους ζωή και εμπειρίες. Τα εργαλεία αυτά συμβάλλουν στην ενίσχυση της συνεργατικής μάθησης, όπου οι μαθητές δουλεύουν σε ομάδες για να συζητήσουν τις έννοιες και να αναλύσουν τις αλληλεπιδράσεις των χαρακτήρων στο πλαίσιο του κοινωνικού και πολιτικού τους περιβάλλοντος (Καλασαρίδου, 2020).

Η ενσωμάτωση αυτών των θεμάτων στην τάξη απαιτεί παιδαγωγικές προσεγγίσεις που προάγουν την κριτική σκέψη και τη συμμετοχική μάθηση. Οι στρατηγικές «σκέψη-ζευγάρι-μοιράσου» και η καθοδήγηση των μαθητών να συζητούν τα κεντρικά ζητήματα του έργου ενισχύουν την κατανόηση των κοινωνικών και πολιτικών πτυχών της πολιτισμικής ταυτότητας και του φύλου, με ιδιαίτερη έμφαση στην ανάγκη για αποδοχή της διαφορετικότητας. Όταν οι μαθητές εξετάζουν τα διάφορα επίπεδα ανάλυσης, όπως οι κοινωνικές συνθήκες που επηρεάζουν την καθημερινότητα των χαρακτήρων στο *Περσέπολις*, ενισχύεται η κατανόηση της πραγματικότητας των πολιτικών και κοινωνικών καταπίεσεων. Αυτή η διαδικασία συμβάλλει στην ανάπτυξη μιας πιο κριτικής στάσης απέναντι σε στερεότυπα και προκαταλήψεις (Chute, 2008; Miller et al, 2024).

Αντιστοίχως, η διαφοροποίηση της διδασκαλίας αποτελεί έναν κρίσιμο παράγοντα για την ενσωμάτωση αυτών των θεμάτων στην τάξη. Χρησιμοποιώντας το *Περσέπολις*, οι μαθητές μπορούν να κατανοήσουν τη σημασία της πολιτισμικής ταυτότητας και του φύλου μέσα από ένα έργο που προσφέρει έναν ασφαλή χώρο για εξερεύνηση και αμφισβήτηση των κοινωνικών κανόνων. Η στρατηγική αυτή προάγει την προσωπική έκφραση των μαθητών και ενισχύει την

αίσθηση της ενσυναίσθησης, καθώς επιτρέπει στους μαθητές να μπουν στη θέση των άλλων και να κατανοήσουν τις συνέπειες των κοινωνικών πιέσεων στην ταυτότητα και την αυτοεκτίμησή τους (Yildirim, 2013; Fairclough, 2013).

Η διαχείριση της διαφορετικότητας και της ένταξης στην τάξη απαιτεί τη συστηματική ενσωμάτωση των αρχών της κοινωνικής δικαιοσύνης και της ισότητας. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να δημιουργήσει έναν ανοιχτό και ασφαλή χώρο για τη συζήτηση θεμάτων που αφορούν τη διαφορετικότητα, το φύλο και την πολιτισμική ταυτότητα, ενώ παράλληλα πρέπει να ενθαρρύνει τους μαθητές να αναγνωρίζουν τις διαφορετικές προοπτικές και να σέβονται τις πολιτισμικές και κοινωνικές διαφορές. Οι στρατηγικές ενίσχυσης της κριτικής σκέψης, σε συνδυασμό με τη χρήση διαδραστικών εργαλείων και ψηφιακών μέσων, καθιστούν την ενσωμάτωση αυτών των θεμάτων πιο προσιτή και κατανοητή στους μαθητές, ενώ τους προετοιμάζουν για την ενεργό συμμετοχή τους στην κοινωνία (Kress, 2009; Yildirim, 2013). Η διαχείριση της διαφορετικότητας και της ένταξης απαιτεί επίσης την ευαισθητοποίηση των μαθητών στις κοινωνικές και πολιτιστικές διαφοροποιήσεις, προκειμένου να δημιουργηθεί μια πιο δίκαιη και ίση εκπαιδευτική κοινότητα.

4. Σύνδεση Θεωρίας και Πρακτικής στην Εκπαίδευση

4.1 Συνολική Προσέγγιση του Πρότζεκτ

Στην παρούσα ενότητα, θα εξετάσουμε τη συνολική προσέγγιση του πρότζεκτ και τη σύνδεση του θεωρητικού πλαισίου με τη διδακτική πρακτική που εφαρμόστηκε κατά την υλοποίησή του. Ο στόχος του πρότζεκτ ήταν να ενισχύσει τις γλωσσικές δεξιότητες των μαθητών μέσω της διδασκαλίας του graphic novel *Περσέπολις* και της ενσωμάτωσης του ψηφιακού κριτικού γραμματισμού, της πολιτισμικής ταυτότητας και του φύλου. Για να επιτευχθεί αυτό,

χρησιμοποιήθηκαν στρατηγικές και εργαλεία που ενσωμάτωσαν τη θεωρία και την πράξη με σκοπό τη δημιουργία μιας δυναμικής, συνεργατικής και διαδραστικής μαθησιακής εμπειρίας.

Αρχικά, η θεωρητική προσέγγιση του πρότζεκτ βασίστηκε στην έννοια του ψηφιακού κριτικού γραμματισμού, όπως αναλύθηκε στη βιβλιογραφία, με ιδιαίτερη έμφαση στη σύνδεση του γραμματισμού με τις νέες τεχνολογίες (Kress, 2009). Αυτό το πλαίσιο δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να επεξεργάζονται το περιεχόμενο μέσω ψηφιακών εργαλείων και να διαμορφώνουν προσωπικές ερμηνείες, εμπλουτίζοντας τη μάθηση μέσω της κριτικής σκέψης και της αναστοχαστικής διαδικασίας. Η ενσωμάτωση των graphic novels στην τάξη δεν περιορίζεται μόνο στην ανάπτυξη γλωσσικών δεξιοτήτων, αλλά ενθαρρύνει τους μαθητές να αναγνωρίσουν τις πολιτισμικές και κοινωνικές διαστάσεις της ταυτότητας, του φύλου και της πολιτικής, συνδέοντας τις έννοιες με τις προσωπικές τους εμπειρίες.

Κατά τη διάρκεια του πρότζεκτ, χρησιμοποιήθηκαν διάφορες στρατηγικές διδασκαλίας και εργαλεία, όπως το Padlet, το Canva, το Kahoot, και το Bubl.us. Το Padlet χρησιμοποιήθηκε για την παρουσίαση και ανάλυση των δραστηριοτήτων, ενώ το Bubl.us ήταν ιδιαίτερα χρήσιμο για την οπτικοποίηση των βασικών εννοιών του έργου, όπως η πολιτισμική ταυτότητα και η μαντίλα, μέσω της δημιουργίας νοητικών χαρτών. Το Canva και το Kahoot ενίσχυσαν τη διαδραστικότητα του πρότζεκτ, δίνοντας στους μαθητές τη δυνατότητα να δημιουργήσουν βίντεο και να συμμετάσχουν σε διαγωνισμούς ερωτήσεων που έθεταν σημαντικά ζητήματα σχετικά με τη θεματολογία του *Περσέπολις* και τη σχέση της με τη σύγχρονη πολιτική και κοινωνική πραγματικότητα (Chute, 2008).

Η σύνδεση αυτών των εργαλείων με το θεωρητικό πλαίσιο της διδασκαλίας ήταν ουσιαστική, καθώς τα ψηφιακά εργαλεία επιτρέπουν στους μαθητές να εκφράσουν τις απόψεις τους, να συνεργαστούν και να αναλύσουν τις έννοιες μέσα από μια πολυτροπική προσέγγιση. Χρησιμοποιώντας το Canva για τη δημιουργία βίντεο και το Kahoot για τη συμμετοχή σε διαδραστικά κουίζ, οι μαθητές όχι μόνο ανέπτυξαν την κριτική τους σκέψη αλλά εξοικειώθηκαν και με νέες τεχνολογίες, οι οποίες ενισχύουν τη διαδικασία μάθησης και διευρύνουν τις

δυνατότητες έκφρασης. Η χρήση αυτών των εργαλείων στην τάξη ενθάρρυνε την αλληλεπίδραση και την ενεργό συμμετοχή των μαθητών, οι οποίοι, μέσω της συνεργασίας και της συζήτησης, κατέληξαν σε πιο εμπειριστατωμένες αναλύσεις του έργου και της σημασίας του για την κατανόηση της πολιτισμικής ταυτότητας και των θεμάτων φύλου (Fairclough, 2013; Παρβέρη, 2019).

Η διδακτική πρακτική βασίστηκε σε τρεις φάσεις: πριν, κατά και μετά την ανάγνωση. Στην πρώτη φάση, οι μαθητές χρησιμοποιούσαν εργαλεία όπως το Padlet για να καταγράψουν τις υποθέσεις τους και να διαμορφώσουν τις πρώτες εντυπώσεις τους για το βιβλίο. Στην δεύτερη φάση, κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης, οι μαθητές συμμετείχαν σε δραστηριότητες που ενθάρρυναν τη συνεργασία και τη συζήτηση γύρω από τα κεντρικά θέματα του έργου, ενώ στην τρίτη φάση εστίασαμε στην ανάλυση και αξιολόγηση της συνολικής κατανόησης με τη χρήση του Kahoot και της δημιουργίας βίντεο για τη διδασκαλία της πολιτισμικής ταυτότητας και των κοινωνικών ζητημάτων που εγείρει το *Περσέπολις* (Satrapi, 2008).

Η σύνδεση της θεωρίας με την πρακτική είναι θεμελιώδης για τη διδασκαλία του *graphic novel* στο σχολείο, καθώς επιτρέπει στους μαθητές να εφαρμόσουν τις θεωρητικές έννοιες σε πραγματικές καταστάσεις, όπως η ανάλυση του φύλου και της πολιτισμικής ταυτότητας. Αυτή η προσέγγιση ενισχύει τη μάθηση και προσφέρει στους μαθητές τις δεξιότητες και τις γνώσεις για να κατανοήσουν τις πολιτικές, κοινωνικές και πολιτισμικές συνθήκες που διαμορφώνουν τη ζωή τους και τις εμπειρίες τους. Συνεπώς, η συνολική προσέγγιση του πρότζεκτ όχι μόνο συμβάλλει στην ανάπτυξη των γλωσσικών δεξιοτήτων, αλλά προάγει και την κριτική σκέψη, την ενσυναίσθηση και την κοινωνική ευαισθησία των μαθητών απέναντι στις προκλήσεις της σύγχρονης κοινωνίας.

4.2 Ανάλυση των Στρατηγικών Διδασκαλίας

Η ανάλυση των στρατηγικών διδασκαλίας που χρησιμοποιήθηκαν στο πρότζεκτ επικεντρώθηκε στην ενίσχυση της κριτικής σκέψης των μαθητών, καθώς και στη χρήση ομαδοσυνεργατικών

δραστηριοτήτων και πολυμέσων για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους (Ματσαγγούρας, 2008; Στυλιαράς & Δήμου, 2016). Η εφαρμογή αυτών των στρατηγικών βασίστηκε σε εκπαιδευτικά μοντέλα που ενσωματώνουν τη συνεργασία, την κριτική ανάλυση και τη δημιουργική έκφραση, προκειμένου να διασφαλιστεί η ενεργός συμμετοχή των μαθητών και η κατανόηση των θεμάτων που τίγονται στο *graphic novel* *Περσέπολις*.

Μια από τις βασικές στρατηγικές διδασκαλίας που εφαρμόστηκαν ήταν η ενίσχυση της κριτικής σκέψης μέσω διαρθρωμένων δραστηριοτήτων που ενθάρρυναν τους μαθητές να αναλύσουν το περιεχόμενο του έργου και να το συσχετίσουν με την πραγματικότητα. Στην αρχή της παρέμβασης, χρησιμοποιήθηκε η τεχνική *Think-Pair-Share*, η οποία προσφέρει στους μαθητές την ευκαιρία να σκεφτούν ατομικά, να συνεργαστούν με έναν συμμαθητή και να μοιραστούν τις ιδέες τους με την ομάδα. Αυτή η στρατηγική προώθησε τη σκέψη και την ανάλυση, δίνοντας στους μαθητές τη δυνατότητα να διαμορφώσουν προσωπικές ερμηνείες και να συζητήσουν τα πολιτισμικά και κοινωνικά ζητήματα που διαπραγματεύεται το *Περσέπολις*. Η μέθοδος αυτή είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική για την καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, καθώς επιτρέπει στους μαθητές να κατανοήσουν τις διάφορες πτυχές του έργου και να θέσουν ερωτήματα για τα πολιτικά και κοινωνικά ζητήματα που τίγονται (Καλασαρίδου, 2017; Freire, 2005).

Επιπλέον, οι ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες αποτέλεσαν βασικό εργαλείο για την ενίσχυση της μάθησης, καθώς προσέφεραν στους μαθητές τη δυνατότητα να συνεργαστούν και να ανταλλάξουν απόψεις, γεγονός που ενίσχυσε την κατανόηση του περιεχομένου του έργου (Ματσαγγούρας, 2008). Μέσω της ομαδικής δουλειάς, οι μαθητές μπορούσαν να συνθέσουν τις γνώσεις τους και να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους στην ανάλυση των θεμάτων που σχετίζονται με τη φύση της πολιτισμικής ταυτότητας, το φύλο και την πολιτική καταπίεση. Η εφαρμογή αυτών των στρατηγικών με τη χρήση πολυμέσων (όπως το Padlet, το Canva και το Kahoot) ενίσχυσε τη διαδραστικότητα του πρότζεκτ και βοήθησε τους μαθητές να συνδυάσουν την οπτική και λεκτική ανάλυση των κειμένων, ενισχύοντας τη βαθύτερη κατανόηση των θεμάτων του έργου (Chute, 2008; Kress, 2009).

Η χρήση πολυμέσων έπαιξε επίσης καθοριστικό ρόλο στην ενίσχυση των στρατηγικών διδασκαλίας, καθώς τα εργαλεία αυτά επέτρεψαν στους μαθητές να εκφράσουν τις απόψεις τους με τρόπους που δεν ήταν δυνατοί με παραδοσιακά μέσα διδασκαλίας. Ειδικότερα, μέσω της δημιουργίας βίντεο στο Canva και της χρήσης του Kahoot για τη διεξαγωγή διαδραστικών κουίζ, οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να αλληλεπιδράσουν με το υλικό με πιο δημιουργικούς και προσωπικούς τρόπους. Τα βίντεο επέτρεψαν στους μαθητές να συνδυάσουν εικόνα και κείμενο, δίνοντας έμφαση στα προσωπικά τους συναισθήματα και σκέψεις για τα θέματα του έργου, ενώ τα κουίζ προσέφεραν μια διασκεδαστική και ταυτόχρονα εκπαιδευτική εμπειρία, ενισχύοντας τη μάθηση μέσω της ανταγωνιστικής συμμετοχής (Παρβέρη, 2019).

Η χρήση πολυμέσων και η ομαδοσυνεργατική μάθηση συνδυάζονται ιδανικά για να υποστηρίξουν την ενίσχυση της κριτικής σκέψης και τη συστηματική ανάλυση του περιεχομένου του *Περσέπολις*. Η ανάλυση του έργου μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας προσφέρει στους μαθητές τη δυνατότητα να επεξεργαστούν και να κατανοήσουν τις έννοιες με τρόπο που συνδυάζει τη θεωρητική μάθηση με τη δημιουργική έκφραση, προωθώντας τη βαθύτερη ενσυναίσθηση και κατανόηση των θεμάτων του έργου (Μιχάλη, 2020).

Κατά τη διάρκεια του πρότζεκτ, οι στρατηγικές διδασκαλίας δεν περιορίστηκαν μόνο στη μετάδοση γνώσεων, αλλά επικεντρώθηκαν επίσης στην ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η συνεργασία, η δημιουργικότητα και η κριτική σκέψη, καθιστώντας τη μάθηση περισσότερο βιωματική και ενδιαφέρουσα για τους μαθητές. Η ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών στην τάξη ενίσχυσε την εμπλοκή τους και τους έδωσε την ευκαιρία να αλληλεπιδράσουν με το υλικό με νέους τρόπους, ενώ οι ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες ενθάρρυναν την ενδυνάμωση της κοινότητας μάθησης, κάτι που αποτελεί έναν από τους κεντρικούς στόχους της σύγχρονης εκπαιδευτικής πρακτικής (Cope & Kalantzis, 2008; Fairclough, 2013).

Συμπερασματικά, οι στρατηγικές διδασκαλίας που χρησιμοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια του πρότζεκτ συνδύασαν την κριτική σκέψη, τη συνεργασία και τη χρήση πολυμέσων, επιτυγχάνοντας μια ολοκληρωμένη και ενισχυμένη εκπαιδευτική εμπειρία που ενσωματώνει την

ανάλυση της πολιτισμικής ταυτότητας, του φύλου και της πολιτικής, σύμφωνα με τις σύγχρονες παιδαγωγικές προσεγγίσεις.

4.3 Συμπεράσματα και Προοπτικές

Συνοψίζοντας τα βασικά ευρήματα του θεωρητικού μέρους, η διδασκαλία του graphic novel *Περσέπολις* στο πλαίσιο του γυμνασιακού εκπαιδευτικού συστήματος προσφέρει μια πολύτιμη προσέγγιση για την καλλιέργεια κριτικής σκέψης, την ενίσχυση του ψηφιακού κριτικού γραμματισμού και τη διερεύνηση σημαντικών θεμάτων, όπως η πολιτισμική ταυτότητα, το φύλο και η πολιτική καταπίεση. Η χρήση του graphic novel ως εκπαιδευτικού εργαλείου επιτρέπει στους μαθητές να προσεγγίσουν δύσκολα και σύνθετα κοινωνικά ζητήματα με έναν προσιτό και ελκυστικό τρόπο. Η συνδυαστική χρήση εικόνας και κειμένου διευκολύνει την κατανόηση εννοιών που συνδέονται με την ταυτότητα, τις κοινωνικές και πολιτικές διαστάσεις, καθώς και την ατομική και συλλογική εμπειρία των χαρακτήρων (Johanes, 2018).

Επιπλέον, η ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων στην εκπαιδευτική διαδικασία ενισχύει τη συμμετοχή των μαθητών και προάγει την ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η συνεργασία, η δημιουργικότητα και η κριτική ανάλυση. Εργαλεία όπως το Padlet, το Canva και το Kahoot επιτρέπουν στους μαθητές να αλληλεπιδρούν με το υλικό του έργου και να δημιουργούν το δικό τους περιεχόμενο, ενισχύοντας την προσωπική τους εμπλοκή και κατανόηση. Οι στρατηγικές διδασκαλίας που επικεντρώνονται στη συνεργασία, τη δημιουργική έκφραση και την ψηφιακή τεχνολογία προάγουν την ενεργητική μάθηση και ενδυναμώνουν τις δεξιότητες του 21ου αιώνα, όπως ο ψηφιακός αλφαριθμητισμός και η πολυτροπικότητα.

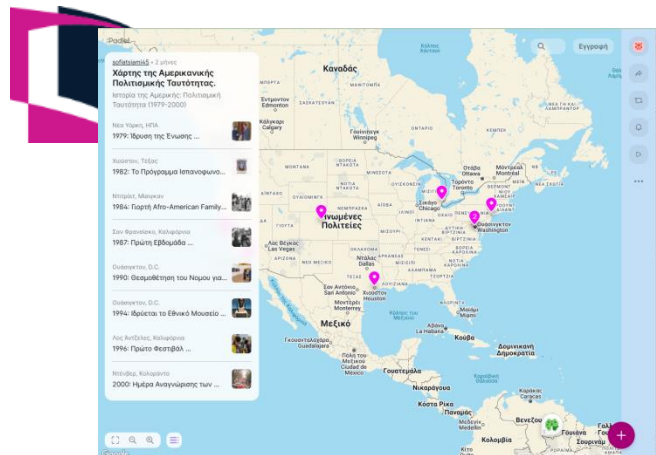
Οι προοπτικές για τη χρήση graphic novels στη διδασκαλία είναι πολλές και υπογραμμίζουν τη δυνατότητα ενσωμάτωσης αυτών των εργαλείων σε διάφορους τομείς της εκπαίδευσης. Τα graphic novels μπορούν να αποτελέσουν χρήσιμο μέσο για την ανάλυση πολιτικών, κοινωνικών και πολιτισμικών θεμάτων, ενώ παράλληλα ενισχύουν τη γλωσσική ανάπτυξη και την αναγνωστική ικανότητα των μαθητών. Η χρήση τους μπορεί να προάγει την αναστοχαστική

σκέψη, διευρύνοντας τις δυνατότητες διδασκαλίας και μάθησης. Η ανάγκη για νέες μεθόδους στην εκπαίδευση είναι προφανής, καθώς η σύγχρονη εκπαιδευτική πραγματικότητα απαιτεί τον συνδυασμό παραδοσιακών και ψηφιακών μέσων για να ανταποκριθούν στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών του 21ου αιώνα.

Αναφορικά με τις διδακτικές προτάσεις, είναι σημαντικό να ενισχυθεί η χρήση του graphic novel ως εργαλείο για την προσέγγιση θεμάτων όπως η πολιτισμική ταυτότητα και το φύλο, εστιάζοντας στην ενσωμάτωση της δημιουργικότητας, της συνεργασίας και της κριτικής σκέψης στην τάξη. Η ενσωμάτωση πολυτροπικών εργαλείων και η δημιουργία δραστηριοτήτων που ενθαρρύνουν τη συμμετοχή και τη δημιουργία περιεχομένου από τους μαθητές είναι καθοριστικά για τη βελτίωση της διδασκαλίας και την ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους. Συνολικά, το graphic novel προσφέρει μια σύγχρονη και πολυδιάστατη προσέγγιση στην εκπαίδευση που μπορεί να αναδείξει σημαντικά εκπαιδευτικά οφέλη για τους μαθητές και να προετοιμάσει τους μελλοντικούς πολίτες για την παγκοσμιοποιημένη και πολυπολιτισμική κοινωνία του αύριο (Τσιούγκου, 2016).

Δημιουργικό-Ερευνητικό Μέρος: Διδακτική Παρέμβαση

Ανακαλύπτοντας την Πολιτισμική Ταυτότητα και το Φύλο μέσω του Graphic Novel *Περσέπολις*: Ένα Ταξίδι Μαζί στη Σκέψη και τη Δημιουργία



«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός κριτικός γραμματισμός, φύλο και πολιτισμική ταυτότητα»

Η υλοποίηση του πρότζεκτ πραγματοποιήθηκε στο Odyssey Charter School στο Wilmington του Delaware, στις Ηνωμένες Πολιτείες, με τη συμμετοχή 12 μαθητών και μαθητριών της 8ης τάξης (Β' Γυμνασίου). Η ομάδα αποτελούνταν από 5 κορίτσια και 7 αγόρια, ενώ όλοι οι μαθητές διδάσκονται την Ελληνική ως Δεύτερη ξένη γλώσσα, με επίπεδο γλωσσομάθειας Α2. Ένα ή δύο από τα παιδιά ήταν ελληνικής καταγωγής, κάτι που δεν ήταν γνωστό εξ αρχής και δημιούργησε κάποιες προκλήσεις, καθώς το επίπεδο γλωσσομάθειας ήταν χαμηλό, κάτι το οποίο επηρέασε τη διαδικασία της διδασκαλίας και τις αναμενόμενες προσδοκίες. Ωστόσο, το τμήμα αυτό αποτέλεσε το καλύτερο από άποψη γλωσσικής επάρκειας, και δεδομένων των συνθηκών, δεν υπήρχε άλλη εναλλακτική.

Το πρότζεκτ οργανώθηκε και παρουσιάστηκε με τη μέθοδο του project-based learning και διήρκεσε 6 συναντήσεις, η κάθε μία για 40 έως 45 λεπτά. Στην πράξη, οι διδακτικές ώρες ήταν λίγο μικρότερες, γύρω στα 35-40 λεπτά. Όλο το υλικό και οι δραστηριότητες ανέβηκαν σε πλατφόρμα Padlet, η οποία στη συνέχεια ενσωματώθηκε στην πλατφόρμα Schoology του σχολείου για να εξασφαλιστεί η εύκολη πρόσβαση των μαθητών στις πληροφορίες.

Η διδασκαλία βασίστηκε στην ομαδοσυνεργατική μάθηση, η οποία προήγαγε την αλληλεπίδραση και τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών (Clanfield & Sivell, 1990). Οι δραστηριότητες περιλάμβαναν συζητήσεις σε ζευγάρια, συζητήσεις ολόκληρης της ομάδας και εκπόνηση εργασιών σε μικρές ομάδες. Η προσαρμογή αυτή είχε ως στόχο την ενίσχυση των επικοινωνιακών δεξιοτήτων των μαθητών, ενισχύοντας τη συμμετοχή τους και επιτρέποντάς τους να αλληλεπιδράσουν και να εκφράσουν τις σκέψεις τους στην ελληνική γλώσσα, παρά τις γλωσσικές προκλήσεις. Το Padlet χρησιμοποιήθηκε επίσης για τη συλλογή και παρουσίαση των εργασιών των μαθητών, ενώ ενσωματώθηκαν και δραστηριότητες που υποστήριζαν την κατανόηση και την αφομοίωση της ύλης με ευχάριστο και διαδραστικό τρόπο.

2.1 Μεθοδολογία Έρευνας

Η παρούσα εργασία βασίζεται σε ποιοτική μελέτη περίπτωσης, η οποία αποσκοπεί στην εις βάθος κατανόηση της εφαρμογής του graphic novel *Περσέπολις* στη διδασκαλία του φύλου και της πολιτισμικής ταυτότητας στο Γυμνάσιο. Η μελέτη περίπτωσης επιλέχθηκε λόγω της ανάγκης να εξεταστούν οι επιδράσεις του graphic novel σε ένα συγκεκριμένο μαθητικό πληθυσμό, παρέχοντας πλήρη και εμπειριστατωμένη ανάλυση της εφαρμογής του στην τάξη.

Η διάρκεια της έρευνας εκτεινόταν από τον Οκτώβριο έως τον Δεκέμβριο του 2024, καλύπτοντας συνολικά έξι εκπαιδευτικές ώρες. Οι ώρες αυτές κατανέμονταν σε διάφορες συναντήσεις και οργανώθηκαν σε τρεις βασικές φάσεις: πριν, κατά τη διάρκεια και μετά την ανάγνωση του πρώτου κεφαλαίου του *Περσέπολις*, το οποίο αποτέλεσε το κεντρικό σημείο της διδακτικής παρέμβασης.

Το δείγμα της έρευνας αποτελείται από 12 μαθητές της Β' Γυμνασίου, οι οποίοι παρακολούθησαν μαθήματα Ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας με επίπεδο γλωσσικής κατανόησης Α2. Οι μαθητές αποτελούνταν από 7 αγόρια και 5 κορίτσια. Ο μαθητικός πληθυσμός ήταν ετερογενής και προερχόταν από διαφορετικά πολιτισμικά υπόβαθρα, κυρίως Ινδικής καταγωγής. Το γεγονός αυτό κατέστησε την ανάλυση των πολιτισμικών ζητημάτων, όπως η αποδοχή του "ξένου" και η ισότητα των φύλων, ιδιαίτερα σημαντική στην παρούσα έρευνα.

Η μεθοδολογία περιλάμβανε ποιοτική ανάλυση δεδομένων που συλλέχθηκαν μέσω παρατηρήσεων στην τάξη, ανατροφοδοτήσεων από τους μαθητές και αναλύσεων των συμμετοχών τους σε δραστηριότητες ομαδικής συζήτησης και δημιουργίας έργων. Η ανάλυση των δεδομένων ακολούθησε τη μεθοδολογία της θεματικής ανάλυσης, με στόχο την αναγνώριση θεμάτων που σχετίζονται με την πολιτισμική ταυτότητα, το φύλο και τη χρήση του graphic novel ως εργαλείου διδασκαλίας.

Η ανάλυση των δεδομένων πραγματοποιήθηκε με τη μέθοδο της θεματικής ανάλυσης και

επικεντρώθηκε στην αναγνώριση κατηγοριών που σχετίζονται με τα εξής θέματα:

- **Πολιτισμική Ταυτότητα:** Ποιες πολιτισμικές διαφορές εντοπίστηκαν ανάμεσα στους μαθητές, ιδιαίτερα σε σχέση με τις εμπειρίες τους στην Αμερική και το Ιράν; Πώς αντέδρασαν στην παρουσίαση των πολιτισμικών αντιθέσεων και των ζητημάτων φύλου στο *Περσέπολις*;
- **Φύλο:** Πώς αντιλαμβάνονται οι μαθητές τα ζητήματα φύλου που τίθενται στο graphic novel, και πώς αυτά σχετίζονται με τις δικές τους εμπειρίες και αντιλήψεις για το φύλο;
- **Αναγνωστικές Στρατηγικές:** Ποιες στρατηγικές χρησιμοποιήθηκαν για να αναλύσουν και να κατανοήσουν οι μαθητές το έργο, και ποιοι παράγοντες ενίσχυσαν την κριτική σκέψη τους;
- **Διαδραστική Εμπλοκή:** Πώς ανταποκρίθηκαν οι μαθητές σε διαδραστικές δραστηριότητες και σε ψηφιακά εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν, και ποια ήταν η συνεισφορά τους στην εκπαιδευτική διαδικασία;

Η ποιότητα της μελέτης περίπτωσης βασίζεται στη συγκέντρωση και ανάλυση των εμπειριών των μαθητών κατά τη διάρκεια των διαδραστικών δραστηριοτήτων. Επιπλέον, εξετάστηκε η εμπλοκή των μαθητών στις δραστηριότητες μέσω ψηφιακών εργαλείων (π.χ., Padlet, Kahoot, Canva), οι οποίες χρησιμοποιήθηκαν για την ενίσχυση της κατανόησης του κειμένου και της εικόνας, καθώς και για την εφαρμογή στρατηγικών ανάγνωσης και κριτικής σκέψης.

Το σχέδιο της έρευνας απαιτούσε τη συνεχιζόμενη ανατροφοδότηση από την εκπαιδευτικό, καθώς και τη συνεργασία με τους μαθητές για την επίτευξη μιας εμπλουτισμένης διδακτικής εμπειρίας, με έμφαση στην ανάλυση της διαφορετικότητας και της ένταξης στην κοινωνία μέσω της λογοτεχνίας και της τέχνης.

2.2 Γενικοί Στόχοι της Παρέμβασης

Οι γενικοί στόχοι της διδακτικής παρέμβασης επικεντρώνονται στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της πολιτισμικής κατανόησης και της ψηφιακής δεξιοτεχνίας των μαθητών μέσω της ανάλυσης του graphic novel *Περσέπολις* της Marjane Satrapi (Johanes, 2018). Ο πρώτος στόχος αφορά την κατανόηση των θεμάτων του έργου, όπως η πολιτισμική ταυτότητα, το φύλο και η θρησκεία, σε σχέση με την προσωπική και συλλογική ταυτότητα των μαθητών. Οι μαθητές θα αναγνωρίσουν τη σημασία των κοινωνικών, πολιτικών και πολιτισμικών παραμέτρων στην καθημερινή ζωή και θα αναπτύξουν τη δυνατότητα να εντοπίζουν τις αντιφάσεις και τις προκλήσεις που παρουσιάζονται στην ιστορία της Satrapi.

Ο δεύτερος στόχος είναι η ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητών μέσω της χρήσης ψηφιακών εργαλείων για τη δημιουργία περιεχομένου, όπως το Padlet, το Canva, και το Kahoot. Με τη χρήση αυτών των εργαλείων, οι μαθητές αναπτύσσουν τη δυνατότητα να συνεργάζονται, να δημιουργούν και να παρουσιάζουν τις σκέψεις τους με δημιουργικούς και καινοτόμους τρόπους.

Ο τρίτος στόχος είναι η ενίσχυση της ενσυναίσθησης και της κατανόησης των μαθητών σχετικά με τις συνέπειες των κοινωνικών καταπιέσεων και των πολιτικών καταστάσεων, με ιδιαίτερη έμφαση στο Ιράν της εποχής της Σατραπί. Μέσω της συζήτησης και της ανάλυσης του έργου, οι μαθητές ενθαρρύνονται να αναπτύξουν μια κριτική στάση απέναντι στις κοινωνικές και πολιτικές συνθήκες που επηρεάζουν τη ζωή των ανθρώπων και να εκφράσουν τις σκέψεις τους με βάση τα βιώματά τους και τις προσωπικές τους αξίες.

Τέλος, ο στόχος της παρέμβασης είναι να ενισχυθεί η συνεργατικότητα και η αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών, ενισχύοντας τις ομαδικές δραστηριότητες και την ανταλλαγή απόψεων, κάτι που ενδυναμώνει τη μάθηση και τη διαρκή ανάπτυξη κριτικών και δημιουργικών ικανοτήτων.

2.3 Μεθοδολογία της Διδασκαλίας

Η διδακτική παρέμβαση είναι δομημένη σε τρεις διακριτές φάσεις: PPIN, KATA, και META την ανάγνωση του πρώτου κεφαλαίου "Η Μαντίλα" του graphic novel *Περσέπολις* της Marjane Satrapi. Κάθε φάση εξυπηρετεί διαφορετικούς εκπαιδευτικούς στόχους και βοηθά τους μαθητές να εμβαθύνουν στην κατανόηση των κεντρικών θεμάτων του έργου, όπως η πολιτισμική ταυτότητα, το φύλο, και η θρησκεία, καθώς και την κατανόηση της ιστορικής και κοινωνικής πραγματικότητας του Ιράν (Johanes, 2018).

PPIN την Ανάγνωση: Σε αυτή τη φάση, οι μαθητές προετοιμάζονται για την ανάγνωση του έργου και την ανάλυσή του, με σκοπό να δημιουργήσουν τις κατάλληλες συνθήκες για την κατανόηση των θεμάτων που θα συναντήσουν. Δραστηριότητες όπως η ανάλυση του εξωφύλλου του βιβλίου, η εισαγωγή στο ιστορικό και πολιτισμικό πλαίσιο του Ιράν, καθώς και η παρουσίαση της συγγραφέως Marjane Satrapi, προετοιμάζουν τους μαθητές να κατανοήσουν τις βασικές έννοιες του έργου. Χρησιμοποιήθηκαν ψηφιακά εργαλεία, όπως το Padlet, για τη δημιουργία συνεργατικών σημειώσεων και την καταγραφή των πρώτων εντυπώσεων των μαθητών, ώστε να συνδεθούν με τα ζητήματα του βιβλίου.

KATA την Ανάγνωση: Κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης, οι μαθητές εμβαθύνουν στο κείμενο και εστιάζουν σε κεντρικές έννοιες, όπως η επιβολή της μαντίλας, το φύλο και η πολιτισμική ταυτότητα. Η ανάλυση του πρώτου κεφαλαίου είναι εντατική και επικεντρώνεται στην αναγνώριση λέξεων-κλειδιών και στη σύνδεση των θεμάτων του έργου με την πραγματικότητα των μαθητών. Συζητήσεις, όπως η σημασία του φύλου στο έργο και η κοινωνική καταπίεση, ενισχύουν την κριτική σκέψη των μαθητών και τη συμμετοχή τους στην ανάπτυξη των θεμάτων. Εργαλεία όπως το Google Docs χρησιμοποιήθηκαν για την καταγραφή των εντυπώσεων και την απάντηση σε ερωτήσεις κατανόησης, προκειμένου να ενισχυθεί η κατανόηση του κειμένου.

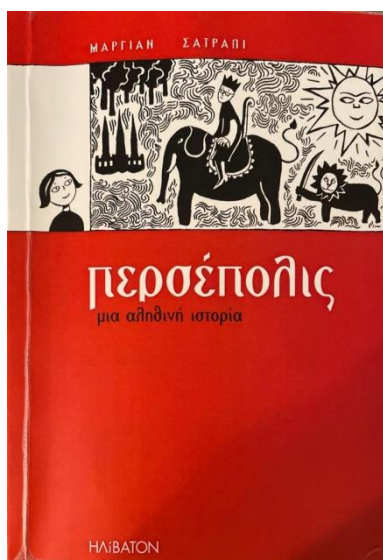
META την Ανάγνωση: Μετά την ολοκλήρωση της ανάγνωσης, οι μαθητές συμμετείχαν σε δραστηριότητες που βοηθούν στην κατανόηση των επιπτώσεων των θεμάτων του έργου στη ζωή

τους. Δημιουργία ψηφιακών αφισών, βίντεο ή άλλων έργων τέχνης για την απεικόνιση των θεμάτων που συζητήθηκαν, επιτρέπει στους μαθητές να εκφράσουν τις σκέψεις τους δημιουργικά. Στο τέλος αυτής της φάσης, η αξιολόγηση του έργου πραγματοποιήθηκε με τη χρήση Kahoot και άλλων εργαλείων για την κατανόηση του περιεχομένου και την αποτίμηση της μαθησιακής διαδικασίας. Οι μαθητές ενθαρρύνονται να αναστοχαστούν τις έννοιες της δικαιοσύνης, της συγχώρεσης και της πολιτισμικής ταυτότητας μέσω της συζήτησης και της παραγωγής έργων.

2.4 Διδακτικές Φάσεις της Παρέμβασης

2.4.1 ΠΡΙΝ την Ανάγνωση

Δραστηριότητα 1: Παρατηρώ το εξώφυλλο του βιβλίου και κάνω υποθέσεις σχετικά με τον τίτλο και την υπόθεσή του. Τεχνική: Τι βλέπω- Τι πιστεύω/σκέφτομαι- Τι αναρωτιέμαι.



Πριν την ανάγνωση του graphic novel, η πρώτη δραστηριότητα είχε ως στόχο να προετοιμάσει τους μαθητές για το περιεχόμενο του βιβλίου, να ενεργοποιήσει τις γνώσεις τους και να ενισχύσει τις δεξιότητές τους στην παραγωγή και κατανόηση λόγου, χρησιμοποιώντας την τεχνική "Think-Pair-Share". Στην αρχή, τους έδειξα το εξώφυλλο του βιβλίου, το οποίο περιείχε στοιχεία οπτικής και συμβολικής σημασίας, και τους ζήτησα να κάνουν υποθέσεις για το περιεχόμενο της ιστορίας με βάση τον τίτλο και τις εικόνες που παρατηρούσαν.

Για να ενισχύσουμε τη συμμετοχή και την αλληλεπίδραση, τους χώρισα σε ζευγάρια (think-pair). Κάθε μαθητής εξέφρασε τη γνώμη του και τις υποθέσεις του σχετικά με το βιβλίο και την υπόθεσή του. Αυτή η διαδικασία

είχε σκοπό να ενθαρρύνει τη συνεργασία και την ανταλλαγή απόψεων, επιτρέποντας σε κάθε μαθητή να σκεφτεί και να μοιραστεί τις ιδέες του με τον συμμαθητή του. Μετά την ανταλλαγή των απόψεών τους, κάθε ζευγάρι κατέγραψε τις σκέψεις και τις υποθέσεις τους απευθείας στο αρχείο του Padlet, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα να αποτυπωθούν και να μοιραστούν με την υπόλοιπη τάξη (share). Το Padlet λειτούργησε ως εργαλείο για να οργανώσουμε τις σκέψεις των μαθητών και να διασφαλίσουμε ότι όλοι είχαν πρόσβαση στις απόψεις των άλλων.

Η τεχνική "Think-Pair-Share" ενίσχυσε τις δεξιότητες κριτικής σκέψης των μαθητών, καθώς τους έδωσε την ευκαιρία να συλλογιστούν μεμονωμένα, να αναπτύξουν και να επεξεργαστούν τις υποθέσεις τους, και στη συνέχεια να μοιραστούν τις ιδέες τους με τους άλλους, ενισχύοντας τη συνεργασία και τον διάλογο στην τάξη. Επιπλέον, η δραστηριότητα αυτή τους προετοίμασε για την ανάγνωση του βιβλίου, καθώς η καταγραφή των υποθέσεων δημιούργησε ένα πλαίσιο αναφοράς για να συγκρίνουν τις πρώτες τους σκέψεις με το περιεχόμενο του βιβλίου αργότερα.

Η δραστηριότητα πριν την ανάγνωση της *Περσέπολις* επικεντρώνεται στην ανάλυση του εξωφύλλου του βιβλίου και στην ανάπτυξη υποθέσεων σχετικά με τον τίτλο και την υπόθεση του έργου. Αυτή η δραστηριότητα επιτρέπει στους μαθητές να κάνουν παρατηρήσεις για τις εικόνες και τα σύμβολα που εμφανίζονται στο εξώφυλλο, και να κατανοήσουν τις πρώτες ενδείξεις για τα θέματα του έργου, όπως είναι το φύλο, η πολιτισμική ταυτότητα, και η κοινωνική δυναμική. Η δραστηριότητα βασίζεται στην τεχνική *Τι βλέπω - Τι πιστεύω/σκέφτομαι - Τι αναρωτιέμαι* και ενθαρρύνει τους μαθητές να διατυπώσουν τις σκέψεις τους και να αναρωτηθούν για τα σύμβολα και τις εικόνες του βιβλίου, αναπτύσσοντας έτσι τη δυνατότητα κριτικής σκέψης και την ικανότητα ανάλυσης των γραφικών.

Η δραστηριότητα χωρίζεται σε τρεις κύριες ενότητες:

1. **Τι βλέπω:** Οι μαθητές παρατηρούν προσεκτικά το εξώφυλλο του βιβλίου και καταγράφουν τις πρώτες εντυπώσεις τους. Παρατηρούν την παρουσία ενός ήλιου, ενός ελέφαντα, ενός λιονταριού με σπαθί, και ενός κοριτσιού. Επίσης, καταγράφουν τις

συνθήκες γύρω από τις κεντρικές φιγούρες, όπως το κάστρο και το δάσος.

2. **Τι πιστεύω/σκέφτομαι:** Οι μαθητές διατυπώνουν τις υποθέσεις τους σχετικά με το περιεχόμενο του βιβλίου, χρησιμοποιώντας τις εικόνες του εξώφυλλου ως εφαλτήριο για τη σκέψη τους. Παραδείγματα υποθέσεων περιλαμβάνουν τη σκέψη ότι το βιβλίο αφορά παιδιά ή τη σκέψη για την ύπαρξη ενός βασιλιά ή πρίγκιπα, με βάση την παρουσία του ελέφαντα και του λιονταριού.
3. **Τι αναρωτιέμαι:** Οι μαθητές διατυπώνουν ερωτήματα που προκύπτουν από την παρατήρηση του εξωφύλλου. Αυτά τα ερωτήματα συχνά αφορούν τα σύμβολα που εμφανίζονται, όπως η θέση του λιονταριού, το σπαθί, και το κεντρικό θέμα της μαντίλας. Παραδείγματα ερωτημάτων περιλαμβάνουν το γιατί το κορίτσι κοιτάζει έναν ελέφαντα, και αν το αγόρι πάνω στον ελέφαντα είναι βασιλιάς ή πρίγκιπας.

Οι μαθητές ενθαρρύνονται να δημοσιεύσουν τις παρατηρήσεις τους στο Padlet και να συμμετέχουν σε συζήτηση στην τάξη, όπου μπορούν να συγκρίνουν τις υποθέσεις τους και να αναπτύξουν μια πρώτη κατανόηση του έργου και των θεμάτων του.

Αυτή η δραστηριότητα έχει ως στόχο να δημιουργήσει μια αίσθηση προσμονής και ενδιαφέροντος για την ανάγνωση του βιβλίου, ενώ ταυτόχρονα ενθαρρύνει τους μαθητές να σκέφτονται κριτικά για τις εικόνες και τα κείμενα που σχετίζονται με την πολιτισμική και κοινωνική δυναμική. Επιπλέον, μέσω της χρήσης του Padlet, οι μαθητές μαθαίνουν να οργανώνουν τις σκέψεις τους και να αλληλεπιδρούν με τους άλλους στην τάξη, ενισχύοντας την ικανότητά τους στη συνεργασία και την ψηφιακή έκφραση.

Οι απαντήσεις των μαθητών στην πρώτη δραστηριότητα σχετικά με το εξώφυλλο του βιβλίου *Περσέπολις* προσφέρουν ενδιαφέρουσες και ποικιλόμορφες ερμηνείες. Η Τζανια αναγνωρίζει τον τίτλο και τον ήλιο, ενώ αναρωτιέται γιατί ο βασιλιάς βρίσκεται πάνω από τον ελέφαντα, δείχνοντας έτσι μια πρώτη εικασία σχετικά με τη σύνθεση της εικόνας και την πιθανή σημασία του. Η *Cheerful Chipmunk* δίνει έμφαση στον ήλιο με πρόσωπο και στον ελέφαντα, θεωρώντας

το βιβλίο ενδεχομένως να αφορά έναν ελέφαντα, ενώ αναρωτιέται για τη σημασία του ήλιου με πρόσωπο. Ο *Trustworthy Cricket* παρατηρεί το ίδιο σκηνικό, προσθέτοντας το λιοντάρι με το σπαθί, και εκφράζει την απορία του για τη σχέση του με την ιστορία. Η *Groovy Hummingbird* αναγνωρίζει όλα τα κεντρικά στοιχεία του εξώφυλλου (κορίτσι, αγόρι, ελέφαντας, λιοντάρι, ήλιος) και υποθέτει ότι πρόκειται για ένα παιδικό βιβλίο, αναρωτώμενος όμως για το ρόλο του λιονταριού. Η *Hannah* παρατηρεί τον ελέφαντα και το κορίτσι, θεωρώντας την ιστορία να σχετίζεται με παιδικές φιλοδοξίες, ενώ αναρωτιέται αν το αγόρι πάνω στον ελέφαντα είναι βασιλιάς. Ο *Milan* αναφέρει τα ίδια στοιχεία αλλά προσθέτει τη σκέψη ότι το βιβλίο μπορεί να είναι παραμύθι και αναρωτιέται αν το αγόρι είναι καλό ή κακό. Η *Άμπι Α* παρατηρεί τα χρώματα, το κάστρο και το λιοντάρι με το σπαθί, συνδέοντας τα με βασιλικούς συμβολισμούς και εκφράζοντας απορίες για την πρόθεση του λιονταριού. Ο *Biggie Cheese* δίνει μια πιο απλή ερμηνεία, αναγνωρίζοντας το βιβλίο ως παλιό και προσπαθώντας να καταλάβει τον ρόλο του λιονταριού στην εικόνα. Η *Helpful Quokka* σημειώνει όλα τα κεντρικά στοιχεία του εξώφυλλου και αναρωτιέται για το νόημα του τίτλου και τη σύνθεση της εικόνας, ενώ εκφράζει την υπόθεση ότι το βιβλίο ίσως απευθύνεται σε παιδιά. Τέλος, ο *Mysterious Chipmunk* εκφράζει εντυπωσιασμό για την εξαιρετική εμφάνιση του εξώφυλλου και αναρωτιέται για τον συγγραφέα του βιβλίου, καθώς και για το ποιοι είναι οι χαρακτήρες στο Περσέπολις. Κοινό χαρακτηριστικό στις περισσότερες απαντήσεις είναι η εστίαση στο λιοντάρι με το σπαθί, το οποίο προκαλεί έντονη περιέργεια στους μαθητές, όπως και τα ζώα που φαίνεται να αποτελούν σύμβολα ή βασικούς χαρακτήρες στην ιστορία.

Αξιολόγηση δραστηριότητας: Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της αποτίμησης από τους μαθητές, οι περισσότεροι συμμετέχοντες βρήκαν την δραστηριότητα ενδιαφέρουσα και χρήσιμη για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους στην κριτική σκέψη και την ανάλυση. Οι μαθητές ανέφεραν επίσης την πρόθεση να διαβάσουν το βιβλίο και να μάθουν περισσότερα για τα κοινωνικά και πολιτισμικά θέματα που θίγονται. Οι απαντήσεις τους δείχνουν ότι η χρήση εικόνας και κειμένου στο graphic novel τους επέτρεψε να αναπτύξουν έναν ισχυρό συναισθηματικό και διανοητικό δεσμό με το έργο.

Δραστηριότητα 2: Παρακολουθώ το βίντεο, συμβουλευόμαι τη Βικιπαίδεια και φτιάχνω την ιστοριογραμμή της Περσέπολης.

Η δεύτερη δραστηριότητα είχε ως στόχο να εμβαθύνουμε στην ιστορική και πολιτισμική διάσταση του graphic novel "Περσέπολις" της Marjane Satrapi. Η δραστηριότητα αυτή βασίστηκε στη συνδυασμένη χρήση του βίντεο και της Βικιπαίδειας, ώστε οι μαθητές να αποκτήσουν μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα για την αρχαία πόλη Περσέπολη και τη σημασία της στην ιστορία, καθώς και για το πώς αυτή συνδέεται με το περιεχόμενο και τον τίτλο του graphic novel.

Αρχικά, χωρίσαμε την τάξη σε δύο ομάδες (think-pair), ώστε να διευκολύνω τη διαδικασία και να κερδίσω χρόνο, διασφαλίζοντας παράλληλα ότι οι μαθητές θα έχουν τη δυνατότητα να αλληλεπιδρούν με διαφορετικό τρόπο και να συνεργάζονται. Κάθε ομάδα είχε διαφορετικό ρόλο: η μία ομάδα παρακολούθησε το βίντεο που παρουσίαζε την ιστορία της Περσέπολης, ενώ η άλλη μελετούσε τη Βικιπαίδεια για να εξασφαλίσει την κατανόηση των ιστορικών και πολιτιστικών στοιχείων της πόλης. Το βίντεο πρόσφερε μια οπτική αναπαράσταση των σημαντικών γεγονότων και της πολιτιστικής κληρονομιάς της Περσέπολης, ενώ η Βικιπαίδεια παρείχε μια λεπτομερή γραπτή αναφορά στις κυριότερες πληροφορίες.

Αφού οι μαθητές παρακολούθησαν το υλικό, τους ζητήθηκε να φτιάξουν μια ιστοριογραμμή (timeline) της Περσέπολης, καταγράφοντας τα σημαντικότερα γεγονότα και σταθμούς στην ιστορία της πόλης, όπως την ίδρυσή της, την ακμή της, την καταστροφή της και την ανακάλυψή της από αρχαιολόγους. Αυτό τους βοήθησε να κατανοήσουν καλύτερα την ιστορική σημασία της Περσέπολης και να δημιουργήσουν μια αναλυτική εικόνα των ιστορικών εξελίξεων.

Η δραστηριότητα αυτή είχε πολλαπλά οφέλη: πρώτον, ενίσχυσε τις γλωσσικές δεξιότητες των μαθητών μέσω της ενεργητικής συμμετοχής τους στη διαδικασία της μάθησης, ενώ παράλληλα τους παρότρυνε να σκεφτούν κριτικά σχετικά με το γιατί η συγγραφέας διάλεξε τον τίτλο "Περσέπολις" για το βιβλίο της. Η ιστοριογραμμή που δημιούργησαν οι μαθητές συνέβαλε στην

καλύτερη κατανόηση των σχέσεων μεταξύ των ιστορικών γεγονότων και του προσωπικού βίου της συγγραφέως, ενισχύοντας τη σύνδεση μεταξύ της λογοτεχνίας και της ιστορίας.

Στο πλαίσιο αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές:

1. **Παρακολουθούν ένα βίντεο** σχετικά με το "Περσέπολις", το οποίο εξηγεί τα βασικά χαρακτηριστικά της τεχνικής του graphic novel και τη σύνδεση του έργου με την ιστορία και την πολιτιστική ταυτότητα του Ιράν.
2. **Συμβουλευούνται τη Βικιπαίδεια**, για να συγκεντρώσουν πληροφορίες σχετικά με την ιστορία του "Περσέπολις", την Ιρανική Επανάσταση και την πολιτική κατάσταση εκείνης της εποχής. Αυτή η έρευνα βοηθά τους μαθητές να κατανοήσουν το πολιτισμικό και ιστορικό υπόβαθρο του έργου.
3. **Φτιάχνουν την ιστοριογραμμή της Περσέπολις**, καταγράφοντας τα σημαντικά γεγονότα της Ιρανικής Επανάστασης και την προσωπική πορεία της συγγραφέως, Μαργιάν Σατραπί. Στην ιστοριογραμμή, οι μαθητές καταγράφουν κρίσιμα σημεία της πολιτικής και κοινωνικής αλλαγής, όπως η αλλαγή καθεστώτος στο Ιράν, και τα προσωπικά βιώματα της Σατραπί από την παιδική της ηλικία.

Η δραστηριότητα αυτή ενσωματώνει ψηφιακά εργαλεία, όπως το Padlet και το Canva, για τη δημιουργία της ιστοριογραμμής και τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών, ενώ ταυτόχρονα ενισχύει την κατανόηση της αφήγησης μέσω του graphic novel.



Περσέπολις και Ιράν- Ιστορική αναδρομή

Padlet • sofatsiami45

 **Ανοιγμα**

Από τις απαντήσεις των μαθητών, προκύπτει ότι οι μαθητές εντοπίζουν και συνδέουν διάφορες κρίσιμες στιγμές στην ιστορία της Περσέπολης. Η αναδρομή τους ξεκινά από την ίδρυση της πόλης και την καθιέρωσή της ως σημαντικό πολιτικό και πολιτιστικό κέντρο της

Αχαιμενιδικής αυτοκρατορίας, με την αναφορά του 550–330 π.Χ. από τον "Grateful Badger". Στη συνέχεια, οι μαθητές προσδιόρισαν την εκστρατεία του Μέγα Αλεξάνδρου το 331 π.Χ., που οδήγησε στην κατάληψη της πόλης. Οι απαντήσεις τους αναφέρονται επίσης σε ανασκαφές που συνδέουν την Περσέπολη με την αρχαιολογία και τη μελέτη των ερειπίων της, όπως σημειώνεται από τον μαθητή "Unusual Narwhal", που παραθέτει ευρήματα που χρονολογούνται στο 518 π.Χ. Επίσης, αναφέρθηκε η σημασία της Περσέπολης στην πολιτική ζωή της αρχαίας Περσίας, καθώς και η στρατηγική της θέση κατά τη διάρκεια της αρχαίας Ιρανικής αυτοκρατορίας.

Αξιολόγηση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα αυτή ενίσχυσε τη συνειδητοποίηση των μαθητών για την πολιτική, πολιτιστική και στρατηγική σημασία της Περσέπολης κατά την αρχαιότητα, ενώ παράλληλα τους ώθησε να διαβάσουν για τα πιο σημαντικά γεγονότα της ιστορίας της και να τα καταγράψουν με τη βοήθεια ψηφιακών εργαλείων.

Δραστηριότητα 3: Γνωρίζω την Μαργιάν Σατραπί

Η συγγραφέας



Padlet • sofiaiams45

Γνωρίζω την Μαργιάν Σατραπί
https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%B1%CF%81%CE%B3%CE%B9%CE%AC%CE%BD_%CE%A3%CE%B1%CF%84%CF%81%CE%B1%CF%80%CE%AF

Η τρίτη δραστηριότητα είχε ως στόχο την παρουσίαση και ανάλυση της προσωπικής και επαγγελματικής πορείας της συγγραφέως Marjane Satrapi, ώστε οι μαθητές να κατανοήσουν τις συνθήκες και τα βιώματα που διαμόρφωσαν το έργο της. Για την υλοποίησή της, οι μαθητές που δεν συμμετείχαν στη δραστηριότητα με την ιστοριογραφική, αναζήτησαν πληροφορίες για την ίδια τη συγγραφέα, διαβάζοντας το βιογραφικό της και στοιχεία από τη ζωή της μέσω του διαθέσιμου υλικού (συνήθως από τη Βικιπαίδεια ή άλλες αξιόπιστες πηγές).

Μετά την ανάγνωση, οι μαθητές κλήθηκαν να φτιάξουν έναν χάρτη (ή πίνακα) με τα πιο σημαντικά σημεία από τη ζωή της Σατραπί, σύμφωνα με την αντίληψή τους για το τι είναι

σημαντικό. Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας ήταν να κατανοήσουν οι μαθητές πώς η προσωπική ιστορία της Σατραπί επηρεάζει το έργο της και την απόφασή της να δημιουργήσει το graphic novel "Περσέπολις". Ενθαρρύνθηκαν να εστιάσουν σε γεγονότα από την παιδική και εφηβική ηλικία της Σατραπί, τα οποία επηρέασαν το έργο της, καθώς και τις πολιτικές, κοινωνικές και πολιτισμικές συνθήκες που βίωσε στη διάρκεια των πρώτων χρόνων της ζωής της, ιδίως στην Ιρανική Επανάσταση και τις συνέπειές της.

Η χρήση ενός χάρτη για την παρουσίαση των πληροφοριών είχε στόχο να ενισχύσει τη διαδικασία της ενεργητικής μάθησης, δίνοντας στους μαθητές την ευχέρεια να οργανώσουν τις πληροφορίες με τρόπο που τους βοηθά να κατανοήσουν τις σύνθετες σχέσεις μεταξύ της συγγραφέα και του έργου της. Μέσω αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να παρουσιάσουν το αποτέλεσμα της δουλειάς τους στην τάξη, με στόχο τη συλλογική ανακάλυψη της ταυτότητας και του έργου της Σατραπί, αναπτύσσοντας ταυτόχρονα τη συνεργατική τους ικανότητα και τις γλωσσικές τους δεξιότητες.

Αναλυτικά:

1. Παρακολούθηση Βίντεο και Συμβουλευτική Βικιπαίδειας

Αρχικά, οι μαθητές παρακολούθησαν ένα βίντεο για την Μαργιάν Σατραπί, το οποίο αναφέρονταν στην προσωπική της ζωή, την πολιτική κατάσταση στο Ιράν, καθώς και την πορεία της ως καλλιτέχνιδα. Παράλληλα, τους ζητήθηκε να διαβάσουν την ενότητα της Βικιπαίδειας για την συγγραφέα. Ο στόχος ήταν οι μαθητές να κατανοήσουν την πορεία της Σατραπί, τις προσωπικές της εμπειρίες και πώς αυτές ενσωματώνονται στο έργο της.

2. Δημιουργία Ιστοριογραμμής

Μετά την προβολή του βίντεο και τη μελέτη της Βικιπαίδειας, οι μαθητές κλήθηκαν να δημιουργήσουν μια ιστοριογραμμή με τα πιο σημαντικά γεγονότα από τη ζωή της Σατραπί. Το εργαλείο *Padlet* χρησιμοποιήθηκε για την ανάρτηση φωτογραφιών και κειμένων που

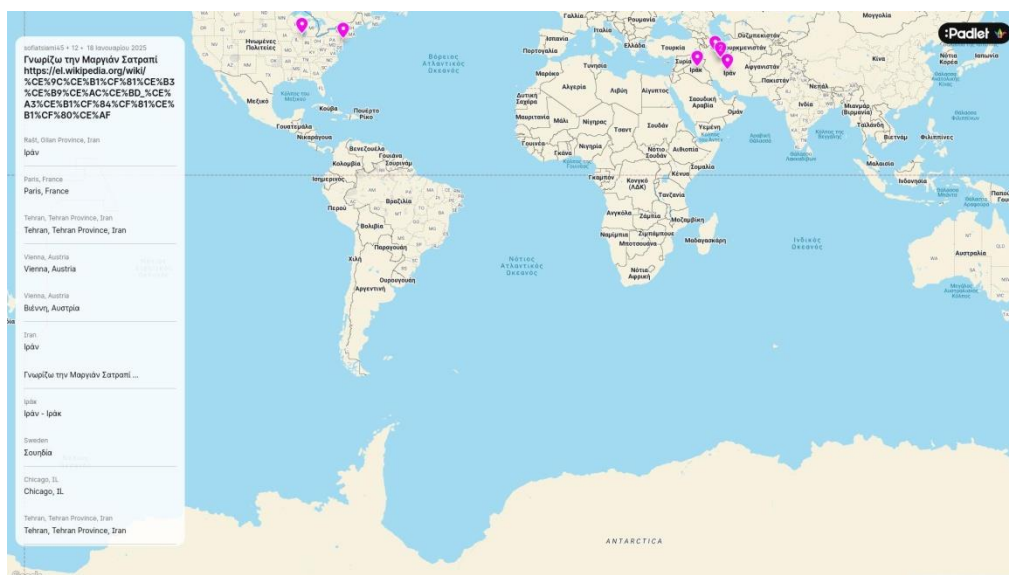
αποτύπωναν τα σταθμούς της ζωής της συγγραφέως, όπως η παιδική της ηλικία στο Ιράν, η μετάβασή της στη Γαλλία και οι εμπειρίες της με την Ιρανική Επανάσταση.

3. Συζήτηση και Ανάλυση της Ζωής της Σατραπί

Στη συνέχεια, οι μαθητές συμμετείχαν σε μια συζήτηση για τις επιρροές της Μαργιάν Σατραπί από τις κοινωνικοπολιτικές συνθήκες του Ιράν και πώς αυτές οι συνθήκες διαμορφώνουν τα έργα της. Η συζήτηση εστιάστηκε στην ανάλυση της σχέσης της συγγραφέως με τις κοινωνικές και πολιτικές αλλαγές στην πατρίδα της, και πώς αυτές οι αντιφάσεις επηρεάζουν τη ζωή της και την καλλιτεχνική της έκφραση.

4. Αναρτήσεις Μαθητών στο Padlet

Οι μαθητές ανάρτησαν τις δικές τους σκέψεις και παρατηρήσεις πάνω στην προσωπικότητα της



Σατραπί, αναφέροντας τα εξής:

- **Σχόλια για την Ιρανική Επανάσταση:** Οι μαθητές εξήγησαν πώς η Ιρανική Επανάσταση επηρέασε τη ζωή της Μαργιάν Σατραπί και τις εμπειρίες της στη διάρκεια της παιδικής της ηλικίας.
- **Μετανάστευση και Αντιφάσεις:** Συζητήθηκε η μετάβαση της Σατραπί από το Ιράν στη Γαλλία και οι πολιτισμικές αντιφάσεις που ένιωσε.
- **Αναφορά στο Περσέπολις:** Σημειώθηκε η σύνδεση του graphic novel με την προσωπική της ιστορία και πώς η ίδια η Σατραπί χρησιμοποίησε το έργο της για να μεταφέρει τις εμπειρίες της.

5. Ενδεικτικές Αναρτήσεις Μαθητών:

Tehran, Tehran Province, Iran-Απάντηση μαθητή: "Μεγάλωσε στην Τεχεράνη σε μεσοαστική ιρανική οικογένεια μεσαίας τάξης."

Vienna, Austria-Απάντηση μαθητή: "Το 1983 βρέθηκε στη Βιέννη και σπούδασε στο Γαλλικό Λύκειο της Βιέννης. Σπούδασε οπτική επικοινωνία και απέκτησε μεταπτυχιακό διπλώμα από το Ισλαμικό Πανεπιστήμιο Αζάντ στην Τεχεράνη."

Sweden-Απάντηση μαθητή: "Ο σύζυγος της Μαριάν Σατράπι είναι από τη Σουηδία."

Tehran, Tehran Province, Iran-Απάντηση μαθητή: "Σπούδασε οπτική επικοινωνία και

απέκτησε μεταπτυχιακό δίπλωμα από το Ισλαμικό Πανεπιστήμιο Αζάντ στην Τεχεράνη."

Chicago, IL-Απάντηση μαθητή: "Το 2013, οι σχολές στο Σικάγο των ΗΠΑ διατάχθηκαν να αφαιρέσουν το *Περσέπολις* από το σχολικό πρόγραμμα εξαιτίας βίας, γλώσσας και υπέρμετρης βίας. Το γεγονός προκάλεσε διαμαρτυρίες και διαμάχες."

Αξιολόγηση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα της ανακάλυψης της Μαργιάν Σατραπί αποτέλεσε μια σημαντική ευκαιρία για τους μαθητές να εμβαθύνουν στην κατανόηση του *Περσέπολις* και της συγγραφέα της. Μέσα από τις αναρτήσεις τους στο Padlet και τις συζητήσεις, οι μαθητές ανέπτυξαν μια κριτική σκέψη για την πολιτική και κοινωνική δυναμική που διαπνέει το έργο της. Το υλικό και οι εργασίες των μαθητών δείχνουν ότι απέκτησαν μια καλύτερη κατανόηση της πολιτισμικής ταυτότητας και των διαπολιτισμικών εμπειριών που αποτυπώνονται στο *Περσέπολις*.

Δραστηριότητα 4η: Μελετώ την εισαγωγή του βιβλίου και σημειώνω τα σημαντικότερα γεγονότα της ιστορικής εξέλιξης του σημερινού Ιράν

Η τέταρτη δραστηριότητα είχε στόχο την ενδελεχή κατανόηση του ιστορικού και πολιτισμικού πλαισίου στο οποίο αναπτύχθηκε η συγγραφέας Marjane Satrapi και δημιουργήθηκε το graphic novel "Περσέπολις". Για αυτήν τη δραστηριότητα, οι μαθητές μελέτησαν την εισαγωγή του βιβλίου, η οποία προσφέρει μια επισκόπηση των σημαντικών ιστορικών γεγονότων που καθόρισαν την πορεία του Ιράν και την πολιτισμική του ταυτότητα, από την εποχή της Περσικής Αυτοκρατορίας μέχρι τις μεταρρυθμίσεις του 20ού αιώνα και την Ιρανική Επανάσταση του 1979.

Μελετώ την εισαγωγή του βιβλίου και σημειώνω τα σημαντικότερα γεγονότα της ιστορικής εξέλιξης του σημερινού Ιράν



Εισαγωγή βιβλίου- Από την Περσία στο σύγχρονο Ιράν- Γεγονότα σταθμοί
file:///C:/Users/Sofia.Tsiami/OneDrive%20-
%20Delaware%20Education/Desktop/%
CE%94%CE%99%CE%A0%CE%9B%CE%
A9%CE%9C%CE%91%CE%A4%CE%99%
CE%9A%CE%97/%CE%95%CE%B9%CF%
83%CE%B1%CE%B3%CF%89%CE%B3%
CE%AE%20%CE%B2%CE%B9%CE%B2%
CE%BB%CE%AF%CE%BF%CF%85%2020
24-12-02%2001.24.pdf

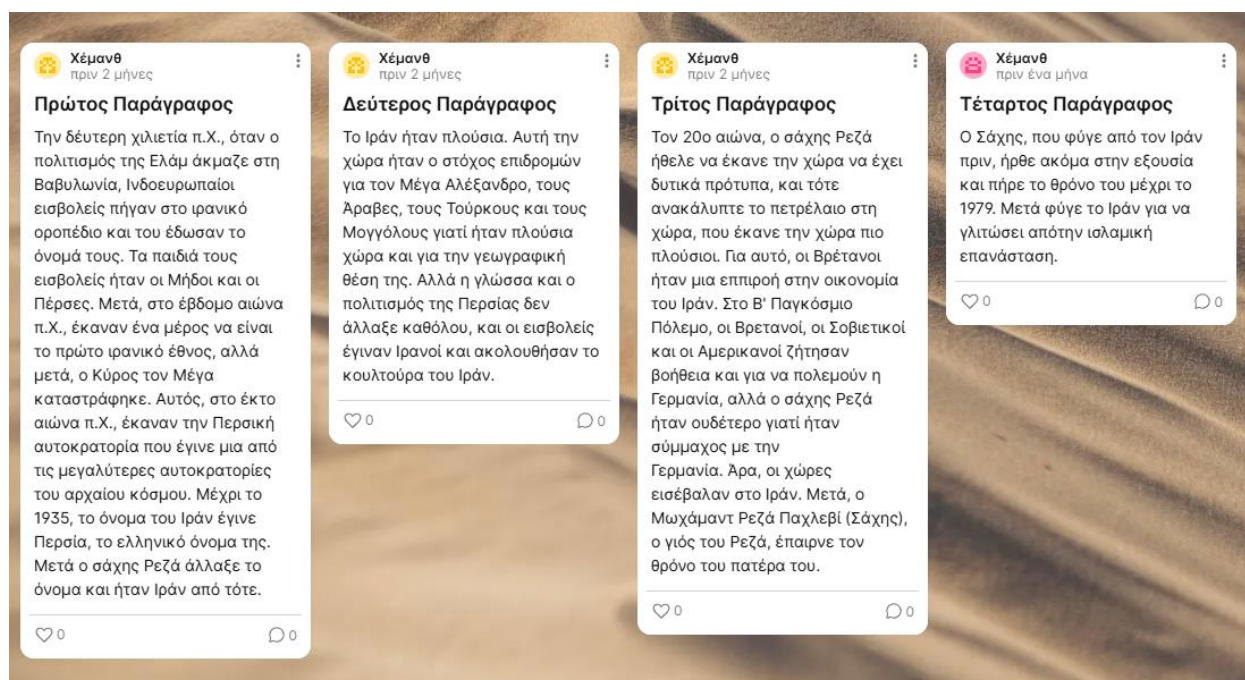
Οι μαθητές εργάστηκαν ομαδικά, και ένας από αυτούς ανέλαβε τον ρόλο του συγγραφέα, γράφοντας τα γεγονότα-σταθμούς στην ιστορία του Ιράν υπό την καθοδήγηση των υπόλοιπων μαθητών.

Το αποτέλεσμα καταγράφηκε στο Padlet, μια πλατφόρμα που επέτρεψε την εύκολη αποθήκευση και αναφορά των γεγονότων, ενώ παράλληλα ενίσχυσε τη συνεργατική διάσταση της δραστηριότητας. Μέσω αυτής της διαδικασίας, οι μαθητές ανέπτυξαν τις ικανότητές τους στον ψηφιακό γραμματισμό, μάθαιναν να οργανώνουν τις πληροφορίες και να τις παρουσιάζουν με σαφήνεια και ακρίβεια.

Η δραστηριότητα αυτή βοήθησε τους μαθητές να κατανοήσουν όχι μόνο το πολιτισμικό περιβάλλον στο οποίο η Σατραπί μεγάλωσε, αλλά και τις ιστορικές αλλαγές που διαμόρφωσαν το σημερινό Ιράν. Με αυτόν τον τρόπο, ενσωματώθηκαν στη διδασκαλία ιστορικά δεδομένα που συνέβαλαν στην ενίσχυση της κατανόησης των πολιτισμικών και κοινωνικών θεμάτων που συναντούν οι μαθητές στο βιβλίο, ενδυναμώνοντας την προοπτική του ψηφιακού και κριτικού γραμματισμού.

Ο μαθητής Χέμανθ παρέθεσε τις τέσσερις παραγράφους που αναφέρονται στην ιστορική εξέλιξη του Ιράν, αρχίζοντας από τη δημιουργία των πρώτων ιρανικών εθνών, όπως οι Μήδοι και οι Πέρσες. Στη συνέχεια, περιέγραψε τη διάσημη Περσική Αυτοκρατορία και τη συνέχιση του πολιτισμού του Ιράν, παρά τις συνεχείς κατακτήσεις από άλλες αυτοκρατορίες, όπως οι Άραβες και οι Μογγόλοι. Στο τέλος, αναφέρθηκε στη σύγχρονη ιστορία, με την αλλαγή του ονόματος της χώρας από Περσία σε Ιράν το 1935 και την πολιτική πορεία του Σάχη Ρεζά και του γιου του, Μωχάμαντ Ρεζά Παχλεβί, καθώς και την ισλαμική επανάσταση του 1979.

«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

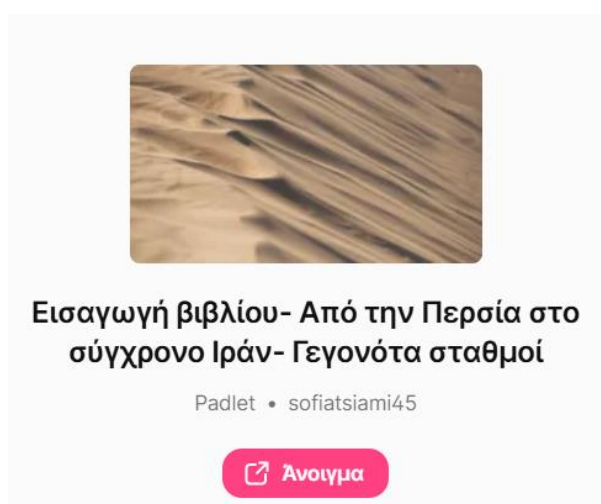


Αξιολόγηση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα αυτή προσφέρει μια εξαιρετική ευκαιρία

στους μαθητές να εμβαθύνουν στην ιστορία του Ιράν και να αναγνωρίσουν τη σχέση του παρελθόντος με τα σύγχρονα πολιτικά και κοινωνικά γεγονότα. Μέσα από την ανάλυση του βιβλίου και της εισαγωγής του, οι μαθητές αποκτούν μια σαφή κατανόηση της ιστορικής εξέλιξης του Ιράν από την αρχαιότητα μέχρι την ισλαμική επανάσταση του 1979.

Αξιολόγηση δραστηριότητα: Παρατηρούμε ότι οι μαθητές είναι σε θέση να αναγνωρίσουν τις σημαντικές ιστορικές περιόδους και τα

γεγονότα που διαμόρφωσαν το Ιράν. Η αναφορά στους Μήδους και Πέρσες, η περιγραφή της Περσικής Αυτοκρατορίας, η ανατροπή των κατακτητών και η διατήρηση του πολιτισμού και της



γλώσσας του Ιράν δείχνουν μια ικανότητα αναγνώρισης της πολιτισμικής συνέχειας παρά τις εξωτερικές επιρροές. Η δραστηριότητα ενισχύει τη σύνδεση των μαθητών με την ιστορία μέσω της προσωπικής τους συμμετοχής και της δυνατότητας να συνδέσουν το παρελθόν με το σύγχρονο Ιράν. Η σωστή κατανόηση και περιγραφή των σημαντικών σταθμών στην ιστορία του Ιράν, καθώς και η κριτική σκέψη που αναπτύσσουν οι μαθητές για τις πολιτικές εξελίξεις, ενισχύουν τη διδακτική αξία της άσκησης. Ωστόσο, μπορεί να χρειάζεται μεγαλύτερη καθοδήγηση στη διαδικασία αναφοράς ιστορικών γεγονότων και στην ανάπτυξη της γραπτής έκφρασης, έτσι ώστε να παραχθούν πιο δομημένες και αναλυτικές απαντήσεις. Επίσης, είναι σημαντικό να συνεχιστεί η ενθάρρυνση της συνεργασίας και της ανταλλαγής ιδεών μεταξύ των μαθητών, προκειμένου να ενισχυθεί η κριτική σκέψη και η κατανόηση των διαφόρων ιστορικών, κοινωνικών και πολιτικών παραμέτρων του Ιράν.

2.4.2 ΚΑΤΑ την Ανάγνωση

Οι μαθητές εμβαθύνουν στην κεντρική θεματολογία του graphic novel με ιδιαίτερη έμφαση στο φύλο και την πολιτισμική ταυτότητα, καταγράφοντας τις βασικές λέξεις και ιδέες του κειμένου.

Δραστηριότητα 1: Η μαντίλα (κείμενο)



Η δραστηριότητα «Η μαντίλα» αναφέρεται στο πρώτο κεφάλαιο του graphic novel *Persepolis* της Marjane Satrapi, και αποτελεί μία από τις βασικές δραστηριότητες του θεωρητικού μέρους της διδακτικής παρέμβασης. Κατά την ανάγνωση, οι μαθητές εξετάζουν τον ρόλο της μαντίλας ως σύμβολο πολιτισμικής ταυτότητας και φύλου, ειδικά στο πλαίσιο του Ιράν. Η δραστηριότητα έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να προσφέρει στους μαθητές μια ολοκληρωμένη κατανόηση του πώς η κοινωνία και οι

θρησκευτικοί νόμοι επηρεάζουν τις προσωπικές ελευθερίες, με έμφαση στο φύλο και τις

παραδοσιακές αξίες.

Η συγκεκριμένη δραστηριότητα πραγματοποιείται κατά την ανάγνωση του κειμένου, όπου οι μαθητές διαβάζουν τη σελίδα που αναφέρεται στην επιβολή της μαντίλας στις γυναίκες, ειδικά στα παιδιά, και τις αντιδράσεις που αυτή προκαλεί. Οι μαθητές καλούνται να καταγράψουν τις βασικές λέξεις και τις ιδέες που συνδέονται με τη θεματολογία του φύλου και της πολιτισμικής ταυτότητας, ενώ ταυτόχρονα ενθαρρύνονται να σκεφτούν τον κοινωνικό και πολιτικό αντίκτυπο της μαντίλας στον χαρακτήρα του βιβλίου.

Η δραστηριότητα ενισχύεται από την ανάρτηση της ιστορίας και στα αγγλικά στο Padlet, προκειμένου να υπερκεραστούν ενδεχόμενα γλωσσικά εμπόδια και να εξασφαλιστεί ότι όλοι οι μαθητές μπορούν να κατανοήσουν πλήρως την έννοια και τα θέματα που αναπτύσσονται στο graphic novel. Με τον τρόπο αυτό, διασφαλίζεται η προώθηση της πολυτροπικότητας και η καλλιέργεια ψηφιακού κριτικού γραμματισμού, καθώς οι μαθητές καλούνται να αναλύσουν τη σημασία των πολιτισμικών συμβόλων και να κατανοήσουν τις διάφορες πτυχές της κοινωνίας μέσω των γραπτών και εικαστικών στοιχείων του έργου.

Αξιολόγηση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα «Η μαντίλα» αξιοποιεί αποτελεσματικά το graphic novel *Persepolis* για να εξετάσει θέματα φύλου και πολιτισμικής ταυτότητας. Μέσω της ανάγνωσης του κειμένου και της καταγραφής βασικών λέξεων και ιδεών, οι μαθητές εμβαθύνουν στην κεντρική θεματολογία της ιστορίας, ενισχύοντας ταυτόχρονα τις γλωσσικές τους δεξιότητες. Η χρήση του Padlet για την ανάρτηση του κειμένου στα αγγλικά είναι εξαιρετική, καθώς επιτρέπει στους μαθητές να ξεπεράσουν γλωσσικά εμπόδια και να προσεγγίσουν το περιεχόμενο με κριτική σκέψη. Η δραστηριότητα προάγει τον ψηφιακό κριτικό γραμματισμό και ενισχύει τη σύνδεση των μαθητών με τα κοινωνικά και πολιτικά ζητήματα του βιβλίου, ενώ προσφέρει μια δυναμική μάθηση μέσω της πολυτροπικότητας. Ωστόσο, θα μπορούσε να ενσωματωθεί περισσότερη αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών για να ενισχυθεί η κατανόηση και η σύνδεση του περιεχομένου με τις προσωπικές τους εμπειρίες.

Δραστηριότητα 2: Παρατηρώ- εντοπίζω και αναλύω τα βασικά χαρακτηριστικά του Graphic Novel

Η δεύτερη δραστηριότητα είχε ως στόχο την ενδελεχή ανάλυση και κατανόηση των βασικών χαρακτηριστικών του graphic novel, χρησιμοποιώντας το "Περσέπολις" ως παράδειγμα. Στους μαθητές ζητήθηκε να παρατηρήσουν προσεκτικά το βιβλίο και να εντοπίσουν τα χαρακτηριστικά του, όπως η χρήση της εικόνας και του λόγου, η σχέση μεταξύ εικόνας και κειμένου, οι αισθητικές επιλογές, και οι διαφορετικές τεχνικές αφήγησης. Ομάδες των μαθητών εργάστηκαν μαζί για να αναλύσουν αυτά τα χαρακτηριστικά και να τα καταγράψουν με οργανωμένο τρόπο.

Αναφορικά με την εφαρμογή, χρησιμοποιήθηκε το εργαλείο Bubbl.us για τη δημιουργία ενός ιδεογράμματος, στο οποίο καταγράφηκαν και ομαδοποιήθηκαν τα χαρακτηριστικά του graphic novel. Αυτός ο τρόπος παρουσίασης βοήθησε τους μαθητές να κατανοήσουν καλύτερα τις διάφορες πτυχές του μέσου και τον ρόλο που παίζουν στη δημιουργία ενός ολοκληρωμένου και συναρπαστικού έργου.

Δυστυχώς, λόγω περιορισμών στην εφαρμογή, το ιδεόγραμμα δεν αποθηκεύτηκε, γεγονός που στέρησε την τελική καταγραφή της δραστηριότητας. Ωστόσο, παρόλο που η εφαρμογή δεν επέτρεψε τη λήψη του ιδεογράμματος λόγω περιορισμών συνδρομής, έγινε αποδεκτό ότι η

δραστηριότητα πραγματοποιήθηκε με επιτυχία, και η φώτο που παρατίθεται αποδεικνύει τη διαδικασία της δημιουργίας του. Στη φωτογραφία αποτυπώνεται το ιδεόγραμμα με τα χαρακτηριστικά του έργου:



➤ Εικόνες μέσα σε πλαίσιο (πάνω αριστερά).

➤ Υπάρχουν λευκές περιοχές (πάνω

αριστερά).

- Υπάρχουν μπαλόνια ομιλίας (κάτω αριστερά).
- Υπάρχουν λέξεις (κάτω αριστερά).
- Τα γράμματα είναι κεφαλαία (κάτω δεξιά).
- Οι εικόνες δεν είναι φωτογραφίες (πάνω δεξιά).
- Υπάρχουν κενά ανάμεσα στα (πάνω δεξιά).
- Δεν υπάρχει καμία εικόνα (κάτω δεξιά).

Αν και το εργαλείο Bubbl.us δε μπόρεσε να αποθηκεύσει το τελικό ιδεόγραμμα, η φωτογραφία αποδεικνύει ότι οι μαθητές ασχολήθηκαν με τη δημιουργία του και έμαθαν να εντοπίζουν τα βασικά χαρακτηριστικά του graphic novel. Μέσα από αυτή τη δραστηριότητα, επιτεύχθηκε η κατανόηση των στοιχείων που κάνουν το *Περσέπολις* ένα μοναδικό έργο τέχνης και λογοτεχνίας.

Παρόλα αυτά, η διαδικασία ενίσχυσε την αναλυτική σκέψη των μαθητών και τους βοήθησε να συνδέσουν τη θεωρία με την πράξη, κατανοώντας πώς τα χαρακτηριστικά του graphic novel ενσωματώνονται στο έργο της Σατραπί, ενδυναμώνοντας την ικανότητά τους για ανάλυση και κριτική σκέψη.

Αξιολόγηση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα της παρατήρησης και ανάλυσης των βασικών χαρακτηριστικών του graphic novel ήταν ιδιαίτερα αποτελεσματική στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης των μαθητών, καθώς τους έδωσε την ευκαιρία να εξετάσουν τις τεχνικές και τις δομές που συνθέτουν αυτό το είδος αφήγησης. Η ομαδική εργασία ενίσχυσε τη συνεργασία και τη συζήτηση μεταξύ τους, ενώ το εργαλείο Bubbl.us βοήθησε στην οργάνωση των ιδεών και στην οπτικοποίηση των πληροφοριών. Παρά την απώλεια του τελικού ιδεογράμματος λόγω τεχνικών προβλημάτων, η δραστηριότητα ενίσχυσε την κατανόηση των μαθητών σχετικά με την πολυτροπικότητα του graphic novel και τη σημασία της αλληλεπίδρασης κειμένου και εικόνας στην αφήγηση. Η συμμετοχή τους ήταν ενεργή, και αν και υπήρχαν μικρές δυσκολίες με την αποθήκευση του υλικού, το γενικό επίπεδο εμπλοκής και μάθησης ήταν πολύ θετικό.

Δραστηριότητα 3: 1979 Η Ιρανική επανάσταση που μετονομάστηκε σε ισλαμική

Η δραστηριότητα σχετικά με την Ιρανική Επανάσταση του 1979 είχε σκοπό να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν την πολιτισμική διάσταση της Ιρανής συγγραφέα Marjane Satrapi και το ιστορικό πλαίσιο που διαμόρφωσε την προσωπική και κοινωνική της ταυτότητα. Με τη χρήση του συνδέσμου από τη Wikipedia για την Ιρανική Επανάσταση, οι μαθητές διαβάσανε για τα γεγονότα που οδήγησαν στην ισλαμική επανάσταση και την επιβολή της μαντίλας. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα είχε ως στόχο να ενισχύσει την κατανόηση των μαθητών σχετικά με το ρόλο της πολιτικής και θρησκευτικής αλλαγής στη διαμόρφωση της ταυτότητας των Ιρανών, αλλά και της Σατραπί, και τονίζει την αλληλεξάρτηση των ζητημάτων φύλου και θρησκείας. Παρά την αποφυγή εμβάθυνσης στη θρησκεία, δεδομένων των ιδιαίτερων ευαισθησιών του μαθητικού πληθυσμού, η δραστηριότητα έθεσε τα θεμέλια για μια πιο ευρύτερη συζήτηση για την κοινωνική και πολιτική συνθήκη του Ιράν και τη διαμόρφωση του ατομικού και συλλογικού πολιτισμικού τοπίου.

Αξιολόγηση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα για την Ιρανική Επανάσταση του 1979 αποδείχθηκε αποτελεσματική για την κατανόηση του ιστορικού πλαισίου του έργου, καθώς οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να ανακαλύψουν τα πολιτικά και κοινωνικά γεγονότα που επηρέασαν τη ζωή της συγγραφέως. Μέσα από την ανάγνωση του άρθρου στη Wikipedia και τη συζήτηση, οι μαθητές ενίσχυσαν τη γνώση τους για το ιστορικό υπόβαθρο της Ιρανικής Επανάστασης και τη σύνδεσή της με τη θρησκεία, το φύλο και την πολιτισμική ταυτότητα. Η αποφυγή εμβάθυνσης σε θρησκευτικά θέματα ήταν μια προσεκτική και αποτελεσματική επιλογή, προκειμένου να διατηρηθεί η αρμονία στην τάξη και να αποφευχθούν πιθανές εντάσεις. Ωστόσο, η δραστηριότητα ανέδειξε την επιρροή των πολιτικών και κοινωνικών αλλαγών στην ατομική ταυτότητα και δημιούργησε το κατάλληλο υπόβαθρο για περαιτέρω ανάλυση των θεμάτων φύλου και πολιτισμικής ταυτότητας στο έργο της Σατραπί.

Δραστηριότητα 4: Κατά την Ανάγνωση

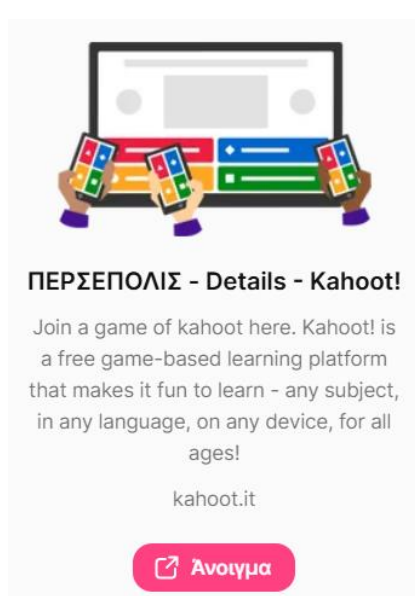
Κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης, η δραστηριότητα εστίασε στην κατανόηση των βασικών θεμάτων του *graphic novel Persepolis*, με ιδιαίτερη έμφαση στη σημασία της μαντίλας και τις κοινωνικοπολιτικές συνθήκες που επηρεάζουν την προσωπική και πολιτισμική ταυτότητα. Στη δραστηριότητα αυτή, οι μαθητές διάβασαν το κείμενο και εντόπισαν λέξεις-κλειδιά που συνδέονται με τα κεντρικά θέματα του έργου. Η δραστηριότητα πραγματοποιήθηκε μέσω ενός δίγλωσσου (Ελληνικά-Αγγλικά) Google Doc, προκειμένου να διευκολυνθούν οι μαθητές που δυσκολεύονταν με τη γλώσσα και να εξοικονομηθεί χρόνος. Κάθε μαθητής είχε την ευκαιρία να απαντήσει σε ατομικές ερωτήσεις που είχαν διατυπωθεί, και η προσέγγιση της διδασκαλίας ήταν καθοδηγητική, δίνοντας χώρο στους μαθητές να εκφραστούν ελεύθερα και να σκεφτούν κριτικά. Η συζήτηση επικεντρώθηκε στις έννοιες της μαντίλας, της θρησκείας και του φύλου, καθώς και στις σχέσεις εξουσίας που διαμορφώνουν την πολιτισμική ταυτότητα. Ωστόσο, παρατηρήθηκε ότι η συμμετοχή δεν ήταν ομοιόμορφη, με κάποιους μαθητές να μένουν αμέτοχοι ή να αποχωρούν από τις δραστηριότητες. Αυτό μπορεί να οφείλεται σε διάφορους παράγοντες, όπως η έλλειψη ενδιαφέροντος ή η δυσκολία στην κατανόηση του κειμένου. Εντούτοις, η δραστηριότητα κατάφερε να ενισχύσει την κατανόηση των μαθητών για τα θεματικά στοιχεία του έργου και να τους φέρει σε επαφή με κρίσιμα πολιτιστικά και κοινωνικά ζητήματα.

Η δραστηριότητα αυτή αποτέλεσε έναν αποτελεσματικό τρόπο να ενισχυθεί η κατανόηση των μαθητών γύρω από τα βασικά θέματα του *graphic novel Persepolis*, όπως η μαντίλα, το φύλο και η πολιτισμική ταυτότητα. Η χρήση του δίγλωσσου Google Doc για τις ερωτήσεις βοήθησε στην υπέρβαση γλωσσικών εμποδίων, ωστόσο, η συμμετοχή των μαθητών ήταν άνιση, με κάποιους να δείχνουν αδιαφορία ή να δυσκολεύονται στην κατανόηση των κειμένων. Παρόλα αυτά, η δραστηριότητα προσέφερε ευκαιρίες για κριτική σκέψη, ενώ ταυτόχρονα επέτρεψε στους μαθητές να εκφραστούν και να αναστοχαστούν τα θέματα του έργου. Η καθοδηγητική, αλλά όχι παρεμβατική, παρουσία της δασκάλας βοήθησε στη διαχείριση της τάξης και στην ενθάρρυνση της ατομικής συμμετοχής. Ωστόσο, ορισμένοι μαθητές χρειάστηκαν περισσότερο υποστηρικτικό πλαίσιο για να ολοκληρώσουν την άσκηση, κάτι που αναδεικνύει την ανάγκη για περαιτέρω διαφοροποιημένες στρατηγικές διδασκαλίας.

2.3.3 ΜΕΤΑ την Ανάγνωση

Ολοκληρώνεται με μια δραστηριότητα ανατροφοδότησης, όπως η δημιουργία ενός ψηφιακού βίντεο από τους μαθητές για την αποτίμηση της κατανόησης και των συναισθημάτων τους σχετικά με τη θεματολογία του βιβλίου.

Δραστηριότητα 1: (Μετά την ανάγνωση)



Μετά την ανάγνωση, η πρώτη δραστηριότητα περιλάμβανε ένα παιχνίδι Kahoot, το οποίο χρησιμοποιήθηκε για να αξιολογήσει το επίπεδο κατανόησης του κειμένου από τους μαθητές. Οι ερωτήσεις στο παιχνίδι κυμάνθηκαν από πολύ απλές έως αρκετά σύνθετες, καλύπτοντας τα βασικά σημεία και τις θεματικές του βιβλίου. Σκοπός ήταν να διερευνηθεί το πόσο καλά οι μαθητές είχαν κατανοήσει το περιεχόμενο και να τους ενθαρρύνουμε να συνδέσουν τα βασικά νοήματα του βιβλίου με την πολιτισμική και κοινωνική πραγματικότητα που παρουσιάζεται. Οι μαθητές βρήκαν τη δραστηριότητα εξαιρετικά διασκεδαστική και την απόλαυσαν, κάτι που ενίσχυσε την αλληλεπίδραση και τη συμμετοχή τους στην

εκπαιδευτική διαδικασία. Το Kahoot! λειτούργησε ως εργαλείο για την ανακεφαλαίωση της ύλης, προσφέροντας μια ευχάριστη και διαδραστική μέθοδο αξιολόγησης της κατανόησης του κειμένου.

Αποτελούνταν από 8 ερωτήσεις με ποικιλία τύπων, όπως πολλαπλή επιλογή και αληθές/ψευδές, καλύπτοντας βασικά σημεία του βιβλίου. Οι ερωτήσεις αφορούσαν κυρίως τα γεγονότα που συνδέονται με την Ιρανική Επανάσταση του 1979, την επιβολή της μαντίλας, καθώς και την προσωπική ιστορία της Μαργιάν Σατραπί. Ο στόχος ήταν να ελέγξουμε την κατανόηση των μαθητών για το πλαίσιο της Ιρανικής κοινωνίας και τη σημασία των πολιτισμικών και

θησκευτικών στοιχείων στην ανάπτυξη της προσωπικότητας της Σατραπί. Η δομή του κουίζ περιλάμβανε ερωτήσεις όπως "Ποιες ήταν οι αντιδράσεις της Σατραπί και της οικογένειάς της στο καθεστώς του Ιράν;", "Γιατί η Σατραπί ήθελε να γίνει προφήτης;", και "Ποιες ήταν οι συνέπειες της Ιρανικής Επανάστασης στο σχολείο και την κοινωνία;". Η χρήση εικόνας και χρονομέτρου έκανε το παιχνίδι πιο διαδραστικό και διασκεδαστικό για τους μαθητές, ενισχύοντας την ενεργό συμμετοχή τους.

Αξιολόγηση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα του Kahoot προσέφερε μια ευχάριστη και διαδραστική εμπειρία μάθησης για τους μαθητές, επιτρέποντάς τους να αξιολογήσουν την κατανόησή τους για το κείμενο με έναν τρόπο που προάγει τη συμμετοχή και την αλληλεπίδραση. Η ποικιλία στις ερωτήσεις, από απλές έως πιο σύνθετες, βοήθησε να καλυφθούν διαφορετικά επίπεδα κατανόησης και να αναδειχθούν οι δυνατότητες του κάθε μαθητή. Ενθαρρύνοντας τη συνεργασία και τη συμμετοχή μέσω ενός παιχνιδιού, η δραστηριότητα ενίσχυσε το κλίμα ευχάριστης μάθησης και κινητοποίησε τους μαθητές να ασχοληθούν ενεργά με το περιεχόμενο. Παράλληλα, η ανατροφοδότηση που παρείχε το Kahoot επέτρεψε να εντοπιστούν πιθανά σημεία δυσκολίας και να γίνουν διορθώσεις σε πραγματικό χρόνο. Συνολικά, η δραστηριότητα ήταν επιτυχής και ενίσχυσε τη μαθησιακή διαδικασία με έναν καινοτόμο και διασκεδαστικό τρόπο.

Δραστηριότητα 2: Μελετώ τον χάρτη πολιτισμικής ταυτότητας των ΗΠΑ. Εντοπίζω ομοιότητες και διαφορές ανάμεσα στους δύο πολιτισμούς, ιδιαίτερα σε σχέση με την αποδοχή ή μη "του ξένου" και "του διαφορετικού".

Η δραστηριότητα επικεντρώνεται στη μελέτη του χάρτη της Αμερικανικής Πολιτισμικής Ταυτότητας και την κατανόηση της διαφορετικότητας των πολιτισμών που συνυπάρχουν στην Αμερική, με έμφαση στην αποδοχή ή μη του "ξένου" και του "διαφορετικού". Οι μαθητές καλούνται να εντοπίσουν και να συζητήσουν τις βασικές ημερομηνίες και γεγονότα που σχετίζονται με την αμερικανική πολιτισμική ταυτότητα από το 1979 έως το 2000, όπως η ίδρυση της Ένωσης Καλλιτεχνών της Ασίας Αμερικής στη Νέα Υόρκη το 1979 και η θεσμοθέτηση του

Εθνικού Μουσείου Αφρικανικής Αμερικανικής Ιστορίας και Πολιτισμού το 1994 στην Ουάσιγκτον. Στη συνέχεια, πραγματοποιείται ομαδική συζήτηση, όπου οι μαθητές εντοπίζουν τις διαφορές και τις ομοιότητες στα πολιτισμικά και κοινωνικά στοιχεία μεταξύ των διαφορετικών ομάδων στην Αμερική, αναλύοντας πώς αυτές οι εξελίξεις αντανακλούν την πολιτισμική και θρησκευτική ποικιλομορφία της χώρας. Η δραστηριότητα αυτή ενισχύει την κατανόηση των μαθητών για τις κοινωνικές δομές και τις πολιτισμικές αντιφάσεις στην αμερικανική κοινωνία και τους βοηθά να συνειδητοποιήσουν πώς αυτές οι παράμετροι διαμορφώνουν την ταυτότητα του σύγχρονου κόσμου.

Η σύνδεση αυτής της δραστηριότητας με το θέμα του *Περσέπολις* ήταν ιδιαίτερα σημαντική, καθώς στο κεφάλαιο "Η Μαντίλα" αναφέρονται κοινωνικά και πολιτισμικά ζητήματα που σχετίζονται με την αποδοχή της διαφορετικότητας και την ισότητα των φύλων, τα οποία εξετάστηκαν σε σχέση με την αμερικανική κοινωνία. Οι μαθητές κλήθηκαν να συγκρίνουν την αμερικανική πολυπολιτισμικότητα, την ισότητα των φύλων και τη στάση απέναντι στον «ξένο» με τις καταστάσεις που περιγράφονται στο έργο, το οποίο αναφέρεται σε ένα Ιράν με έντονη πολιτισμική πίεση και περιορισμούς στην ελευθερία της έκφρασης.

Η συζήτηση για τα δίγλωσσα σχολεία ήταν επίσης κεντρικό σημείο της δραστηριότητας. Οι μαθητές, οι οποίοι φοιτούν σε δίγλωσσα σχολεία, ανακάλυψαν μέσα από την ανάλυση του *Περσέπολις* ότι οι αλλαγές στην εκπαίδευση και η απαγόρευση των δυτικότροπων, δίγλωσσων σχολείων ήταν ενδεικτικές της ευρύτερης πολιτισμικής πολιτικής του Ιράν και των περιορισμών που επιβάλλονταν στην κοινωνία. Η δραστηριότητα αυτή τους έδωσε τη δυνατότητα να εμβαθύνουν στο πώς η πολιτισμική ταυτότητα και οι κοινωνικοί περιορισμοί μπορούν να επηρεάσουν τη διδασκαλία και τις σχολικές κοινότητες.

Μέσω αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές δεν μόνο αποκόμισαν γνώσεις για την πολιτισμική ταυτότητα των ΗΠΑ και του Ιράν, αλλά επίσης ανέπτυξαν κριτική σκέψη γύρω από τα ζητήματα της αποδοχής και της διαφοροποίησης, συνδέοντας τα προσωπικά τους βιώματα με τα θέματα που αναδύονται από το έργο.

Αξιολόγηση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα που αναφέρεται στη μελέτη του χάρτη πολιτισμικής ταυτότητας των ΗΠΑ αποτελεί μια ενδιαφέρουσα και διδακτική προσέγγιση για την κατανόηση των κοινωνικών και πολιτισμικών διαφορών. Μέσω της χρήσης ενός γεωγραφικού εργαλείου, οι μαθητές μπορούν να συνδέσουν γεγονότα με τοποθεσίες, επισημαίνοντας πώς η διαφορετικότητα και η αποδοχή του "ξένου" εκδηλώνονται σε συγκεκριμένες περιοχές της Αμερικής. Η επιλογή να αναλυθούν περιοχές που έχουν συνδεθεί με πολιτισμικά και κοινωνικά κινήματα, όπως η αναγνώριση των Ιθαγενών Αμερικανών ή η εβδομάδα υπερηφάνειας ΛΟΑΤ, επιτρέπει στους μαθητές να κατανοήσουν τη σημασία αυτών των γεγονότων όχι μόνο από ιστορική, αλλά και από κοινωνιολογική σκοπιά. Παράλληλα, η ομαδική συζήτηση ενισχύει την κριτική σκέψη των μαθητών, καθώς τους καλεί να αναγνωρίσουν και να συγκρίνουν τις διαφορές και τις ομοιότητες στους πολιτισμούς των ΗΠΑ, καθώς και την κοινωνική τους ένταξη. Ωστόσο, μια πιθανή πρόκληση της δραστηριότητας είναι ότι, παρά την αναφορά σε σημαντικά γεγονότα, ίσως να απαιτείται περισσότερη καθοδήγηση για να κατανοήσουν οι μαθητές τις πολιτισμικές διαστάσεις αυτών των γεγονότων και πώς ακριβώς συνδέονται με την έννοια της "πολιτισμικής ταυτότητας". Συνολικά, η δραστηριότητα ενισχύει την κατανόηση της αμερικανικής κοινωνίας και βοηθά τους μαθητές να προσεγγίσουν ευαίσθητα κοινωνικά ζητήματα, δίνοντάς τους παράλληλα εργαλεία για την ανάπτυξη των κριτικών και αναλυτικών τους ικανοτήτων.

Δραστηριότητα 3: Τρέιλερ ταινίας

Η δραστηριότητα αφορά την παρακολούθηση του τρέιλερ της ταινίας "Περσέπολις" και την κατόπιν συζήτηση της προτίμησης των μαθητών σχετικά με το αν προτιμούν το βιβλίο ή την ταινία. Το τρέιλερ αναδεικνύει τις φρικαλεότητες της πολιτικής καταπίεσης, τις συνέπειες των βασανιστηρίων και την ανθρώπινη προσπάθεια να κατανοήσει την αδικία και να βρει τη συγχώρεση παρά τις οικογενειακές τραγωδίες. Στη συζήτηση, οι μαθητές κλήθηκαν να σκεφτούν τα ερωτήματα που προκύπτουν από την ταινία, όπως οι επιπτώσεις των βασανιστηρίων στην ψυχολογία, ο ρόλος της πολιτικής καταπίεσης στην οικογένεια, και πώς η

συγχώρεση μπορεί να επηρεάσει τις δύσκολες καταστάσεις.

Οι μαθητές εξέφρασαν διχασμένες απόψεις για το ποιο μέσο προτιμούν, με κάποιους να αναφέρουν ότι το graphic novel είναι εξίσου ενδιαφέρον με την ταινία, καθώς συνδυάζει εικόνες και σύντομους, περιεκτικούς διαλόγους που διευκολύνουν την κατανόηση της ιστορίας. Αυτή η δραστηριότητα συνδύασε την κριτική σκέψη με την προσωπική εμπειρία των μαθητών, ενισχύοντας την ικανότητά τους να αναλύουν την πολιτική και ηθική διάσταση της ιστορίας μέσα από το βιβλίο και την ταινία.



Bing Videos

bing.com

 **Ανοιγμα**

Αξιολόγηση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα της παρακολούθησης του τρέιλερ της ταινίας "Περσέπολις" και της συζήτησης σχετικά με την προτίμηση των μαθητών μεταξύ του βιβλίου και της ταινίας φαίνεται να προσφέρει πλούσιες ευκαιρίες για κριτική σκέψη και ανάλυση. Η χρήση του τρέιλερ, το οποίο ενσωματώνει έντονα πολιτικά και ανθρώπινα ζητήματα, βοηθά τους μαθητές να κατανοήσουν τις συνέπειες της πολιτικής καταπίεσης και των

βασανιστηρίων, ενώ παράλληλα προάγει την ανάπτυξη συναισθηματικής νοημοσύνης, καθώς οι μαθητές καλούνται να επεξεργαστούν τις ηθικές διαστάσεις της συγχώρεσης και της δικαιοσύνης. Η διχογνωμία σχετικά με το αν προτιμούν το βιβλίο ή την ταινία αναδεικνύει την ποικιλία των αντιλήψεων και εμπειριών των μαθητών, δίνοντας την ευκαιρία να αναδειχθεί η σημασία των διαφορετικών μορφών αφήγησης. Οι μαθητές που επέλεξαν το graphic novel ως εξίσου ενδιαφέρον μέσο, το έκαναν λόγω των εικόνων και των περιεκτικών διαλόγων, πράγμα που αποδεικνύει τη δύναμη του μέσου στην ενίσχυση της κατανόησης του θέματος. Από την άλλη, η δραστηριότητα μπορεί να εξελιχθεί σε μια πιο διευρυμένη συζήτηση για τις πολιτικές και κοινωνικές πτυχές του έργου, ενώ θα μπορούσε να ενσωματωθεί περαιτέρω κριτική σκέψη

αναφορικά με το ρόλο των μέσων (γραφικό μυθιστόρημα vs ταινία) στην επικοινωνία των σημαντικών μηνυμάτων του έργου. Στο σύνολό της, η δραστηριότητα ενισχύει την αλληλεπίδραση των μαθητών με το περιεχόμενο του έργου και συμβάλλει στη διαμόρφωση της κριτικής τους σκέψης.

Δραστηριότητα 4: Η πολιτισμική μου ταυτότητα - Βίντεο μαθητών

Η δραστηριότητα αφορά την παραγωγή ενός βίντεο από τους μαθητές, το οποίο θα παρουσίαζε τη δική τους πολιτισμική ταυτότητα. Κάθε μαθητής κλήθηκε να χρησιμοποιήσει από 5 έως 10 δικές του φωτογραφίες, προσθέτοντας εικόνες, ήχο και κείμενο με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων που ήταν εξοικειωμένοι, όπως το Canva ή το Google Slides. Στόχος ήταν να αναδείξουν τα χαρακτηριστικά που καθορίζουν την πολιτισμική τους ταυτότητα. Η καθοδήγηση περιλάμβανε τη δημιουργία ενός συνόλου εικόνας και ήχου για να προβάλλουν τη δική τους αντίληψη της πολιτισμικής τους ταυτότητας.

Παρόλο που η δραστηριότητα είχε καλές προθέσεις, μόνο 7 από τους 12 μαθητές κατάφεραν να ολοκληρώσουν το βίντεο, και κάποιοι μαθητές δεν έβαλαν ήχο ή δεν χρησιμοποίησαν όλες τις φωτογραφίες που τους ζητήθηκαν. Η συμμετοχή τελικά ενθαρρύνθηκε μέσω της υπόσχεσης για επιπλέον βαθμούς για όσους συμμετείχαν.

Ο μαθητής Hemanth Sasikumar δημιούργησε το βίντεο το οποίο αποτυπώνει την πολιτισμική του ταυτότητα μέσα από προσωπικές φωτογραφίες και κείμενο. Στο βίντεο, ο Hemanth παρουσιάζει τη ζωή του στο Ντέλαγουερ, ΗΠΑ, εστιάζοντας στην καθημερινότητά του σε ένα πολυπολιτισμικό περιβάλλον. Η εργασία του περιλαμβάνει στιγμιότυπα από τη σχέση του με τη θρησκεία, τις οικογενειακές του παραδόσεις και τη ζωή στο σχολείο, όπου μαθαίνει αγγλικά και ελληνικά. Ο μαθητής χρησιμοποίησε την εφαρμογή Canva για να συνδυάσει ήχο, εικόνες και λόγια, αποτυπώνοντας την πολιτισμική του ταυτότητα με ένα δημιουργικό και εκφραστικό τρόπο.

Ο Σον Κόριγκαν δημιούργησε ένα βίντεο που αναδεικνύει τα χαρακτηριστικά της δικής του

πολιτισμικής ταυτότητας, συνδυάζοντας εικόνες, λέξεις και ήχο. Στο βίντεο, αναφέρει τη σημασία του Χριστιανισμού στη ζωή του, την αθλητική του δραστηριότητα και τη συμμετοχή του σε διάφορα αθλήματα, την πολιτισμική κληρονομιά του από την Ινδία και την Ιρλανδία, καθώς και τη σημασία του σχολείου και της στολής του. Επίσης, περιγράφει τις παραδοσιακές διατροφικές του συνήθειες, αναφέροντας φαγητά όπως μακαρόνια και ψάρι, που συνδέονται με την πολιτισμική του κληρονομιά. Το βίντεο συνθέτει έναν πλήρη και προσωπικό πίνακα της πολιτισμικής ταυτότητας του Σον, συνδυάζοντας παραδόσεις, οικογενειακές αξίες και προσωπικές προτιμήσεις.

Το βίντεο της Bridget Manley παρουσιάζει την πολυπολιτισμική της ταυτότητα, αναδεικνύοντας τις διαφορετικές καταγωγές και πολιτισμικές επιρροές που τη διαμορφώνουν. Ξεκινά με τον τίτλο "Η Πολιτισμική Ταυτότητα Μου", ενώ στη συνέχεια αναφέρεται στις ιρλανδικές ρίζες της, δείχνοντας ένα χάρτη της Ιρλανδίας στο σπίτι της. Στη συνέχεια, μιλά για την αμερικανική της ταυτότητα, παρουσιάζοντας το σύμβολο του αετού, ενώ αναφέρει και τη θρησκευτική της πίστη με την εικόνα ενός αγγέλου. Επίσης, εκφράζει την αγάπη της για τη μουσική, δείχνοντας αφίσες αγαπημένων τραγουδιστριών στον τοίχο της, ενώ ολοκληρώνει το βίντεο αναφέροντας τον αθλητισμό και το χόκεϊ, με τη στολή της. Το βίντεο αποτυπώνει τη σύνθεση των πολιτιστικών στοιχείων που συνθέτουν την προσωπική της ταυτότητα.

Το βίντεο της Janya Valagurusamy Sivakumar, με τίτλο «Η Πολιτισμική Ταυτότητα Μου», αναδεικνύει την προσωπική της πολιτισμική ταυτότητα, συνδυάζοντας στοιχεία από διάφορους πολιτισμούς. Ξεκινά με την αναφορά στη ρίζα της, την Ινδία, και την αγάπη της για την Ινδική κουλτούρα, αναφέροντας την ομορφιά των μηνών Νοεμβρίου και Δεκεμβρίου στη χώρα της. Στη συνέχεια, μιλάει για τη σύνδεσή της με την Ιρλανδία, εξηγώντας ότι οι παππούδες της κατάγονταν από εκεί. Στην επόμενη ενότητα, παρουσιάζει το σχολείο της στις ΗΠΑ, στο οποίο πηγαίνει καθημερινά για να μάθει την ελληνική γλώσσα. Επίσης, εκφράζει την αγάπη της για τη φύση και τα φυτά, και περιγράφει τα αγαπημένα της φαγητά, όπως τα μακαρόνια, το ψάρι και τα καινούρια πιάτα. Η ταυτότητά της, όπως φαίνεται στο βίντεο, συνδυάζει τα στοιχεία των

καταγωγών της από την Ινδία και την Ιρλανδία με την καθημερινή ζωή στις ΗΠΑ, δημιουργώντας ένα πολυδιάστατο πολιτισμικό προφίλ.

Το βίντεο που δημιουργήθηκε από τον Nirmal Praveen αναδεικνύει την πολιτισμική του ταυτότητα, ξεκινώντας με την παρουσίαση της καταγωγής του από την Κεράλα, μια περιοχή στη Νότια Ινδία. Ο ίδιος αναφέρεται στην πολιτιστική σημασία του Κεράλα, περιγράφοντας τη γλώσσα του, το Malayalam, και την ιδιαίτερη σύνδεση που έχει με την περιοχή. Στη συνέχεια, παρουσιάζει το φαγητό της περιοχής, το οποίο συνήθως σερβίρεται σε φύλλα μπανανιάς, και το συνδυάζει με παραδοσιακές γεύσεις, όπως ρύζι και τηγανητά λαχανικά. Επίσης, μιλά για τα μουσικά όργανα που χρησιμοποιούνται στην Κεράλα, όπως το τσέντα, και τη σχέση του με την παράδοση της περιοχής. Αναφέρει επίσης τη σημασία του αθλητισμού στη ζωή του, επισημαίνοντας το ποδόσφαιρο ως αγαπημένο του άθλημα, και την ενασχόλησή του με τον αθλητισμό με τους φίλους του μετά το σχολείο. Όσον αφορά το σχολείο του, αναφέρει ότι παρακολουθεί το Odyssey Charter, στην Αμερική, και συμμετέχει σε διάφορες δραστηριότητες, όπως το ποδόσφαιρο και τα βιντεοπαιχνίδια με τους φίλους του, αποδεικνύοντας τη σύνδεση του με την αμερικανική κουλτούρα παρά τη βαθιά σχέση του με την Ινδία.

Η παρουσίαση για την πολιτισμική ταυτότητα της Abigail Adeyanju αναδεικνύει την αγάπη της για τον γερμανικό πολιτισμό, ο οποίος εκφράζεται μέσα από το αγαπημένο της φαγητό, το "Σνίτσελ", το αγαπημένο της άθλημα, το τρέξιμο, και την εβραϊκή κληρονομιά της οικογένειάς της. Επιπλέον, η ίδια μοιράζεται την αγάπη της για το πιάνο και πώς αυτό έχει επηρεάσει τις πολιτισμικές της πρακτικές. Οι διαφάνειες αναλύουν περαιτέρω το πολιτισμικό της υπόβαθρο, συνδυάζοντας στοιχεία από τις εβραϊκές της ρίζες και την ενασχόλησή της με τον γερμανικό πολιτισμό, δημιουργώντας μια ποικιλόμορφη και πλούσια ταυτότητα.

Ο Milan Brown παρουσιάζει την πολιτισμική του ταυτότητα μέσω μιας σειράς εικόνων και κειμένων, εστιάζοντας σε διάφορα στοιχεία που αντικατοπτρίζουν την προσωπική του κληρονομιά και τις αξίες του. Αρχικά, αναφέρεται στο χριστουγεννιάτικο δέντρο που αντιπροσωπεύει την παράδοση της οικογένειάς του. Στη συνέχεια, επισημαίνει την σημασία του

Μενορά, το οποίο εκφράζει τη σύνδεση με την εβραϊκή του θρησκεία και την πολιτιστική του ταυτότητα. Προχωράει με την αναφορά στην αγαπημένη του τροφή, το "καρύκευμα" από την Τζαμάικα, το οποίο αντικατοπτρίζει τις πολιτισμικές του ρίζες. Επιπλέον, σημειώνει τη συμμετοχή του σε φεστιβάλ και την αγάπη του για τη μουσική και το πιάνο, ενώ κλείνει την παρουσίασή του με την εικόνα της σημαίας του σχολείου του, το Odyssey Charter School, όπου πέρασε αρκετό χρόνο και δημιούργησε αναμνήσεις, ενισχύοντας τις αξίες του πολιτισμού του.

2.5 Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίηση του πρότζεκτ

Για την υλοποίηση του πρότζεκτ χρησιμοποιήθηκαν διάφορα ψηφιακά εργαλεία που συνέβαλαν στην αποτελεσματική παρουσίαση και ανάλυση των δραστηριοτήτων, καθώς και στην ενίσχυση της συμμετοχής των μαθητών.

Τα εργαλεία περιλαμβάνουν:

- *Padlet* για την παρουσίαση και ανάλυση των δραστηριοτήτων.
- *Bubbl.us* για τη χαρτογράφηση των βασικών εννοιών του *Περσέπολις*.
- *Canva* για τη δημιουργία των βίντεο που συνόδευσαν τη δραστηριότητα.
- *Kahoot* για διαδραστικά κουίζ σχετικά με το περιεχόμενο του graphic novel.

Το Padlet αποτέλεσε τον κύριο χώρο για την ανάρτηση του υλικού και την παρουσίαση των δραστηριοτήτων, επιτρέποντας στους μαθητές να αλληλεπιδρούν με το περιεχόμενο και να συμμετέχουν ενεργά. Το εργαλείο Bubbl.us χρησιμοποιήθηκε για τη χαρτογράφηση των βασικών εννοιών του graphic novel "Περσέπολις", βοηθώντας τους μαθητές να κατανοήσουν τις σχέσεις μεταξύ των εννοιών και να οργανώσουν τις σκέψεις τους. Με τη χρήση του Canva, δημιουργήθηκαν βίντεο που συνόδευσαν τις δραστηριότητες, ενισχύοντας τη δημιουργικότητα

και τη διαδικασία μάθησης μέσω οπτικών μέσων. Τέλος, το Kahoot αξιοποιήθηκε για τη δημιουργία διαδραστικών κουίζ, επιτρέποντας στους μαθητές να επανεξετάσουν το περιεχόμενο με έναν διασκεδαστικό και εκπαιδευτικό τρόπο, ενώ παράλληλα ενίσχυε την αλληλεπίδραση και την ανταγωνιστικότητα στην τάξη. Αυτά τα εργαλεία συνέβαλαν στην ομαλή υλοποίηση του πρότζεκτ και στην αποτελεσματική κατανόηση του περιεχομένου από τους μαθητές.

2.6 Αποτελέσματα της Διδακτικής Παρέμβασης

Η διδακτική παρέμβαση που πραγματοποιήθηκε μέσω του graphic novel *Περσέπολις* είχε ως στόχο την ενίσχυση της κριτικής σκέψης των μαθητών και την ανάπτυξη της κατανόησης γύρω από τα θέματα του φύλου και της πολιτισμικής ταυτότητας. Στο πλαίσιο αυτής της έρευνας, η αξιολόγηση των αποτελεσμάτων αποκαλύπτει αρκετές σημαντικές ενδείξεις για τις μαθησιακές διεργασίες και τις αντιδράσεις των μαθητών.

Η ανάλυση των δεδομένων έγινε βάσει της παρατήρησης της συμμετοχής των μαθητών στις δραστηριότητες και της ανάλυσης των εργασιών τους. Από τη συνολική αξιολόγηση, διαπιστώθηκαν τα εξής αποτελέσματα:

1. **Ανάπτυξη Κριτικής Σκέψης:** Οι μαθητές παρουσίασαν αυξημένη ικανότητα κριτικής σκέψης κατά τη διάρκεια της συζήτησης για τις κοινωνικές και πολιτισμικές διαφορές, ιδιαίτερα μεταξύ των ΗΠΑ και του Ιράν. Αξιοποιώντας τα δεδομένα από την παρατήρηση του χάρτη πολιτισμικής ταυτότητας των ΗΠΑ, οι μαθητές εντόπισαν ομοιότητες και διαφορές στις κοινωνικές προσεγγίσεις προς τον ξένο και τον διαφορετικό, συγκρίνοντας τις δυο κοινωνίες. Η συμμετοχή τους στην ανάλυση ήταν εποικοδομητική, με ιδιαίτερη έμφαση στη διάκριση της αποδοχής της διαφορετικότητας και στην αναγνώριση των κοινωνικών επιπτώσεων.
2. **Εμπλοκή με Θέματα Φύλου και Πολιτισμικής Ταυτότητας:** Ένα άλλο κρίσιμο αποτέλεσμα ήταν η βαθύτερη κατανόηση των θεμάτων φύλου και πολιτισμικής ταυτότητας μέσω του έργου *Περσέπολις*. Οι μαθητές συζητούσαν τις επιπτώσεις της

επιβολής της μαντίλας στην πολιτισμική ταυτότητα της ηρωίδας και, ευρύτερα, της γυναίκας στο Ιράν. Αν και οι μαθητές είχαν προϋπάρχουσες γνώσεις για τα θέματα φύλου, η ανάγνωση και ανάλυση του graphic novel προκάλεσε μια πιο ενδελεχή και ανοιχτή συζήτηση σχετικά με τις διαφορές μεταξύ των δυτικών και μη δυτικών κοινωνιών.

3. **Συμμετοχή και Ενεργή Μαθησιακή Διεργασία:** Καθ' όλη τη διάρκεια της παρέμβασης, υπήρξε μία μέση συμμετοχή των μαθητών στις δραστηριότητες. Η χρήση πολυμέσων, όπως το Padlet για την καταγραφή των εντυπώσεων και το Kahoot για τη διαδραστική αξιολόγηση της κατανόησης του περιεχομένου, έφερε θετικά αποτελέσματα όσον αφορά την αλληλεπίδραση και την επανεξέταση του διδακτικού υλικού. Οι μαθητές προτίμησαν τη χρήση τεχνολογικών εργαλείων για την ανάλυση των ερωτήσεων και την εκπόνηση των εργασιών τους, κάτι που ενίσχυσε τη συνολική τους εμπλοκή.
4. **Αξιολόγηση Συμπεριφοράς και Γλωσσικών Δεξιοτήτων:** Η παρατήρηση της εξέλιξης των γλωσσικών δεξιοτήτων των μαθητών έδειξε ότι το graphic novel βοήθησε στην καλλιέργεια στρατηγικών ανάγνωσης και στην ενίσχυση των ικανοτήτων τους να διαβάζουν και να κατανοούν σύνθετες πολιτισμικές έννοιες. Το έργο προκάλεσε στους μαθητές μία πιο σφαιρική αντίληψη για τη σχέση του λόγου και της εικόνας και τη σημασία της ερμηνείας του πολιτισμικού περιεχομένου. Ωστόσο, η γλωσσική δυσκολία των μαθητών, λόγω του επιπέδου γλωσσομάθειας (A2), περιορίζει τη βαθύτερη κατανόηση των πιο περίπλοκων σημείων του έργου.
5. **Περιορισμοί της Παρέμβασης:** Παρά τα θετικά αποτελέσματα, υπάρχουν περιορισμοί που πρέπει να ληφθούν υπόψη. Η έλλειψη πλήρους συντονισμού και η δυσκολία στο συνδυασμό διαφορετικών τύπων διδακτικών εργαλείων επηρέασαν την απόδοση του πρότζεκτ. Ειδικότερα, η ανυπαρξία διαρκούς και σταθερού χρόνου για τη διδασκαλία οδήγησε σε σπασμένες διδακτικές ώρες, κάτι που δημιούργησε κενά στην ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων.

Το κύριο αποτέλεσμα της παρέμβασης είναι ότι οι μαθητές απέκτησαν μια πιο σφαιρική εικόνα για τα θέματα πολιτισμικής ταυτότητας και φύλου, αναπτύσσοντας την κριτική τους σκέψη μέσω της ανάλυσης του *Περσέπολις*. Η χρήση ψηφιακών εργαλείων βοήθησε στην καλύτερη οργάνωση και κατανόηση του περιεχομένου, αν και η δυσκολία στη γλωσσική κατανόηση για κάποιους μαθητές αποτέλεσε σημαντικό περιοριστικό παράγοντα. Τέλος, η ανάγκη για βελτιωμένη μέθοδο διδασκαλίας και την εφαρμογή διαρκούς αξιολόγησης γίνεται εμφανής για μελλοντικές εφαρμογές τέτοιων προγραμμάτων.

Συζήτηση

Η διδασκαλία του *Περσέπολις* ως *graphic novel* στο πλαίσιο της γυμνασιακής εκπαίδευσης προσέφερε πολύτιμα αποτελέσματα σε αρκετούς τομείς της μαθησιακής διαδικασίας. Ο συνδυασμός εικόνας και κειμένου καθιστά τα *graphic novels* ιδανικό εργαλείο για την ανάπτυξη κριτικής σκέψης, την ενίσχυση του ψηφιακού κριτικού γραμματισμού και την προσέγγιση κοινωνικών ζητημάτων που αφορούν το φύλο και την πολιτισμική ταυτότητα. Μέσα από την εμπειρία της διδασκαλίας του έργου, οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να εξερευνήσουν δύσκολα θέματα, όπως η πολιτισμική καταπίεση, η ανισότητα των φύλων και η αντίσταση στην κοινωνική αδικία, με έναν τρόπο που συνδύαζε τη θεωρία με τη πράξη.

Αρχικά, το *Περσέπολις* απέδειξε την αξία του ως εργαλείο για την ενίσχυση της γλωσσικής κατανόησης. Το έργο της Μαργιάν Σατραπί, με τη χρήση εικόνας και κειμένου, πρόσφερε στους μαθητές μία μοναδική δυνατότητα να ερμηνεύσουν κείμενα μέσω οπτικών αναπαραστάσεων, γεγονός που διευκόλυνε την κατανόηση σύνθετων εννοιών, ακόμα και για μαθητές με περιορισμένο γλωσσικό επίπεδο. Η εικονογραφία του *Περσέπολις* λειτουργεί ως ένα ισχυρό

εργαλείο ενίσχυσης του γραμματισμού, καθώς ενσωματώνει αφηρημένες έννοιες και συναισθηματικά φορτισμένα στοιχεία που προάγουν την κατανόηση πέρα από το γραπτό λόγο. Η αλληλεπίδραση εικόνας και κειμένου καθιστά τη μάθηση πιο προσβάσιμη, επιτρέποντας στους μαθητές να αναπτύξουν τόσο τις αναγνωστικές τους δεξιότητες όσο και την ικανότητα να ερμηνεύουν κοινωνικά ζητήματα μέσα από το λογοτεχνικό πλαίσιο.

Η ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων, όπως το Padlet, το Canva και το Kahoot, υπήρξε επίσης καθοριστική στην επιτυχία της παρέμβασης. Οι μαθητές χρησιμοποιώντας το Padlet μπόρεσαν να καταγράψουν τις εντυπώσεις τους, να μοιραστούν ιδέες και να συμμετέχουν σε συλλογικές δραστηριότητες που ενίσχυσαν τη συνεργασία και τη διαδραστικότητα. Μέσα από τη χρήση του Canva, οι μαθητές ενθαρρύνθηκαν να δημιουργήσουν ψηφιακά έργα που σχετίζονται με τα θέματα του έργου, όπως βίντεο, παρουσιάσεις και γραφικά, ενισχύοντας τη δημιουργικότητά τους και την ικανότητά τους να εκφράζουν τις ιδέες τους με τρόπο πολυδιάστατο. Το Kahoot, με τη μορφή διαδραστικών κουίζ, προώθησε τη συμμετοχή και τη διασκέδαση στην ανασκόπηση του περιεχομένου, κάνοντάς το πιο προσιτό και ενδιαφέρον. Όλα αυτά τα εργαλεία συνέβαλαν στην ενεργό συμμετοχή των μαθητών και στη δημιουργία ενός δυναμικού μαθησιακού περιβάλλοντος.

Ένα άλλο βασικό αποτέλεσμα της διδασκαλίας του *Περσέπολις* ήταν η ενίσχυση της κριτικής σκέψης. Οι μαθητές κλήθηκαν να αναλύσουν και να ερμηνεύσουν την πολιτική και κοινωνική διάσταση του έργου, εστιάζοντας σε ζητήματα όπως η καταπίεση των γυναικών, οι κοινωνικές ανισότητες και η πολιτική αντίσταση. Ο συνδυασμός των εικονογραφικών στοιχείων με το κείμενο βοήθησε τους μαθητές να κατανοήσουν τις αντιφάσεις που υπάρχουν στις κοινωνικές και πολιτικές συνθήκες που αποτυπώνονται στην Ιρανική κοινωνία. Στην τάξη, αναπτύχθηκαν συζητήσεις και προβληματισμοί σχετικά με την επιβολή κοινωνικών και θρησκευτικών κανόνων, με αποτέλεσμα οι μαθητές να συνδέσουν τις έννοιες που εξετάζονταν με τη σύγχρονη πραγματικότητα και να αναπτύξουν την ικανότητά τους να αναλύουν κοινωνικά φαινόμενα από διαφορετικές οπτικές γωνίες.

Αξιοσημείωτο είναι ότι μέσω αυτής της προσέγγισης, οι μαθητές απέκτησαν την ικανότητα να σκέφτονται κριτικά και να εκφράζουν τις απόψεις τους για θέματα όπως το φύλο και η πολιτισμική ταυτότητα, τα οποία συχνά θεωρούνται ακανθώδη και δύσκολα για συζήτηση σε μία σχολική αίθουσα. Το έργο της Σατραπί προσέφερε ένα πλαίσιο για την εμβάθυνση στην έννοια της αντίστασης, ενώ ταυτόχρονα ενθάρρυνε τη συμμετοχή των μαθητών στις συζητήσεις, με τη χρήση εργαλείων που προωθούσαν την αλληλεπίδραση και την συνεργασία.

Ωστόσο, όπως κάθε εκπαιδευτική παρέμβαση, η διδασκαλία του *Περσέπολις* παρουσίασε και περιορισμούς και προκλήσεις. Ο πρώτος μεγάλος περιορισμός ήταν οι γλωσσικές δυσκολίες των μαθητών, οι οποίοι με επίπεδο Α2 αγωνίζονταν να αφομοιώσουν πλήρως το υλικό, ιδιαίτερα όταν αυτό περιλάμβανε σύνθετες πολιτισμικές και κοινωνικές αναφορές. Επιπλέον, η διαφοροποιημένη γλωσσική ικανότητα και η έλλειψη εξοικείωσης με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων στους μαθητές επηρέασαν την ενεργό συμμετοχή όλων, κάτι που υποδεικνύει την ανάγκη για περισσότερη καθοδήγηση και υποστήριξη από τους δασκάλους.

Ένας ακόμη περιορισμός ήταν η συναισθηματική απόσταση που υπήρχε μεταξύ των μαθητών και των πολιτισμικών θεμάτων που εξετάζονταν στο έργο. Ειδικά οι μαθητές που προέρχονται από διαφορετικά πολιτισμικά υπόβαθρα, ενδέχεται να μην είχαν άμεση σύνδεση με τις ιστορίες που περιγράφονται στο *Περσέπολις*. Παρ' όλα αυτά, αυτή η απόσταση έγινε αφετηρία για τη συζήτηση και την ανταλλαγή απόψεων, ενισχύοντας την αναγνώριση της πολυπολιτισμικότητας και της πολιτισμικής διαφορετικότητας. Οι μαθητές κλήθηκαν να αναγνωρίσουν τις κοινωνικές και πολιτισμικές τους διαφορές και να αναλύσουν πώς αυτές αντανακλώνται στο έργο.

Η ενσωμάτωση της πολιτισμικής ταυτότητας και του φύλου στο πλαίσιο ενός *graphic novel* όπως το *Περσέπολις* αποδείχθηκε πολύτιμο εκπαιδευτικό εργαλείο για την προώθηση της ισότητας και της κοινωνικής ευαισθητοποίησης. Οι μαθητές, μέσω της κριτικής ανάλυσης του έργου, κατανόησαν καλύτερα τις έννοιες του φύλου και της πολιτισμικής ταυτότητας, καθώς και τον τρόπο που αυτά τα ζητήματα επηρεάζουν την κοινωνία και τις προσωπικές επιλογές. Το *Περσέπολις* παρέχει μια πλατφόρμα για την κατανόηση της αντίστασης, της αμφισβήτησης των

κοινωνικών κανόνων και της προσωπικής ελευθερίας, δίνοντας στους μαθητές τη δυνατότητα να αναπτύξουν μια κριτική στάση απέναντι σε κοινωνικά στερεότυπα και προκαταλήψεις.

Η συνδυασμένη χρήση του graphic novel και των ψηφιακών εργαλείων καθιστά τη διδασκαλία πιο ελκυστική και αποτελεσματική, ενώ παράλληλα αναδεικνύει τη σημασία της δημιουργικότητας και της ενεργητικής συμμετοχής στην εκπαιδευτική διαδικασία. Συνολικά, το έργο αυτό ενίσχυσε τις ικανότητες των μαθητών στην κριτική σκέψη, την ανάλυση κοινωνικών και πολιτικών ζητημάτων, και την ανάπτυξη της γλωσσικής κατανόησης.

Τα αποτελέσματα της διδακτικής παρέμβασης βασισμένης στο graphic novel *Περσέπολις* της Marjane Satrapi καταδεικνύουν την αποτελεσματικότητα αυτής της προσέγγισης στη διδασκαλία θεμάτων πολιτισμικής ταυτότητας και φύλου σε μαθητές Β' Γυμνασίου με επίπεδο γλωσσικής κατανόησης Α2. Οι μαθητές κατόρθωσαν να αναπτύξουν την κριτική σκέψη τους και να εμβαθύνουν σε ζητήματα που αφορούν την κοινωνία και τις πολιτισμικές διαφορές, χρησιμοποιώντας την τέχνη του graphic novel ως εργαλείο για να εξετάσουν ζητήματα πολιτισμικής ταυτότητας, φύλου και ιστορίας.

Ένα από τα πιο σημαντικά αποτελέσματα ήταν η ανάπτυξη κριτικής σκέψης των μαθητών σχετικά με τις κοινωνικές και πολιτισμικές αντιφάσεις. Μέσα από την ανάλυση του *Περσέπολις*, οι μαθητές αναγνώρισαν τις αντιφάσεις μεταξύ διαφορετικών πολιτισμικών αξιών, ιδιαίτερα συγκρίνοντας τις συνθήκες στο Ιράν και στην αμερικανική κοινωνία. Η ενασχόληση με τις έννοιες της ισότητας των φύλων, της κοινωνικής καταπίεσης και της πολιτισμικής αποδοχής μέσω του έργου της Satrapi ενίσχυσε την κατανόησή τους για την ανάγκη σεβασμού της διαφορετικότητας. Οι μαθητές εντόπισαν ομοιότητες και διαφορές στις κοινωνικές προσεγγίσεις για τον "ξένο" και τον "διαφορετικό", κάτι που ενίσχυσε την κατανόησή τους για τις κοινωνικές αντιφάσεις και τα ζητήματα ένταξης.

Η ανάγνωση και ανάλυση του *Περσέπολις* βοήθησαν τους μαθητές να εμβαθύνουν στη σχέση του φύλου με την πολιτισμική ταυτότητα, καθώς και στην επίδραση της κοινωνίας και των

θρησκευτικών νόμων στην καθημερινή ζωή. Οι δραστηριότητες γύρω από τη μαντίλα, ως σύμβολο πολιτισμικής ταυτότητας και κοινωνικής καταπίεσης, ενθάρρυναν τους μαθητές να αναστοχαστούν τις επιπτώσεις αυτών των συμβόλων στην προσωπική τους ταυτότητα, αναγνωρίζοντας παράλληλα τις διαφορές στη στάση της κοινωνίας απέναντι στα θέματα φύλου και ελευθερίας. Οι μαθητές κατάφεραν να συζητήσουν τις πολιτισμικές τους εμπειρίες και να αναγνωρίσουν ταυτόχρονα τα κοινά σημεία και τις διαφορές που ανακύπτουν στο έργο της Σατραπί και στην αμερικανική κοινωνία.

Η χρήση ψηφιακών εργαλείων, όπως το Padlet, το Kahoot, και το Canva, συνέβαλε καθοριστικά στην ενίσχυση της συμμετοχής των μαθητών και στην ενεργή μαθησιακή τους διαδικασία. Τα εργαλεία αυτά επιτρέπουν στους μαθητές να αλληλεπιδρούν με το περιεχόμενο, να συνεργάζονται μεταξύ τους και να εκφράζουν τις σκέψεις τους με δημιουργικούς τρόπους. Η χρήση του Padlet για τη συγκέντρωση εντυπώσεων και της ιστοριογραμμής βοήθησε τους μαθητές να κατανοήσουν τη σύνδεση μεταξύ ιστορίας και προσωπικής εμπειρίας, ενισχύοντας ταυτόχρονα την ψηφιακή τους γραμματισμό.

Η διαδραστικότητα του Kahoot για την αξιολόγηση της κατανόησης του έργου προσέφερε μια ευχάριστη και συμμετοχική μέθοδο αξιολόγησης, ενθαρρύνοντας την ενεργό συμμετοχή των μαθητών, ενώ παράλληλα ενίσχυσε την ανακεφαλαίωση των βασικών θεμάτων της ιστορίας. Τα εργαλεία αυτά έπαιξαν καθοριστικό ρόλο στην ενίσχυση της μαθησιακής διαδικασίας, καθώς επέτρεψαν στους μαθητές να επανεξετάσουν και να κατανοήσουν πιο βαθιά τα πολιτισμικά και κοινωνικά θέματα που παρουσιάζονται στο έργο.

Όσον αφορά τις γλωσσικές δεξιότητες, η διδακτική παρέμβαση είχε σημαντικά αποτελέσματα στην ανάπτυξη στρατηγικών ανάγνωσης. Παρά τις γλωσσικές προκλήσεις που προέκυψαν λόγω του επιπέδου γλωσσικής κατανόησης A2, οι μαθητές κατάφεραν να κατανοήσουν και να αναλύσουν τις βασικές έννοιες του έργου, χρησιμοποιώντας στρατηγικές αναγνώρισης λέξεων-κλειδιών και ανάλυσης των βασικών θεμάτων. Η παρουσία του δίγλωσσου υλικού και η καθοδήγηση στην κατανόηση βοήθησαν τους μαθητές να υπερκεράσουν τα γλωσσικά εμπόδια,

αν και η πλήρης κατανόηση των πιο περίπλοκων σημείων του έργου παρέμεινε μια πρόκληση.

Αναγνωρίζοντας τα θετικά αποτελέσματα, πρέπει να σημειώσουμε και μερικούς περιορισμούς που προέκυψαν κατά την υλοποίηση της παρέμβασης. Ο ανεπαρκής συντονισμός και οι περιορισμοί του χρόνου διδασκαλίας συνέβαλαν σε κάποιες καθυστερήσεις και ατέλειες στην ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων. Επιπλέον, η δυσκολία στην ένταξη όλων των μαθητών στις δραστηριότητες και η ατομική συμμετοχή μερικών από αυτούς αποτέλεσαν παράγοντες που επηρέασαν την ένταση της μαθησιακής εμπειρίας. Για να βελτιωθεί η διαδικασία στο μέλλον, προτείνεται η αύξηση του χρόνου συνεργασίας, η ενίσχυση της διαφοροποιημένης διδασκαλίας, και η περαιτέρω αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων που υποστηρίζουν τη συνεργασία και τη συμμετοχή όλων των μαθητών.

Η διδακτική παρέμβαση με το *Περσέπολις* απέδειξε την αξία της χρήσης του graphic novel για τη διδασκαλία θεμάτων όπως η πολιτισμική ταυτότητα και το φύλο, ειδικά σε μαθητές που διδάσκονται την ελληνική ως δεύτερη γλώσσα. Η ανάλυση των θεμάτων του έργου προσέφερε στους μαθητές την ευκαιρία να αναστοχαστούν τις κοινωνικές και πολιτισμικές διαφορές, να ενισχύσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες, και να αναπτύξουν κριτική σκέψη. Οι ψηφιακές πλατφόρμες και τα εργαλεία ενίσχυσαν την ενεργή συμμετοχή τους και έφεραν στην επιφάνεια την ανάγκη για μια πιο διαδραστική και συνεργατική διδασκαλία. Παρά τους περιορισμούς, το πρότζεκτ απέφερε θετικά αποτελέσματα και πρόσφερε πολύτιμα διδάγματα για μελλοντικές εκπαιδευτικές παρεμβάσεις.

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση

Βενετοπούλου, Σ. (2023). *Η συμβολή του graphic novel στη βελτίωση των γλωσσικών δεξιοτήτων και στην καλλιέργεια των στρατηγικών ανάγνωσης*. (Μεταπτυχιακή διατριβή-Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο). <https://apothesis.eap.gr/archive/item/176931?lang=el>

Γουλής, Δ. (2013). Από τη στατικότητα στη δημιουργικότητα: επαναπροσδιορίζοντας τη διδασκαλία των κατευθυντικών κειμένων με αφετηρία τη δημιουργική γραφή και την ανάπτυξη της φαντασίας. Πρακτικά 1ου Διεθνούς Συνεδρίου *Δημιουργική Γραφή*, 4-6. https://cwconf.uowm.gr/archives/1st_conference/goulis_article.pdf

Γουγουλάκη, Α. (2018). Η ψηφιοποίηση του *graphic novel* "Ερωτόκριτος" και η αξιοποίησή του στο μάθημα της λογοτεχνίας. (Μεταπτυχιακή διατριβή- Πανεπιστήμιο Αιγαίου). <http://hdl.handle.net/11610/19152>

Γρόσδος, Σ. (2017). *Εικόνα και δημιουργική γραφή*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας.

Θωμά, Ρ., Καραφωτιά, Μ., & Τζοβλά, Ε. (2018). Σχολείο και καλλιέργεια δεξιοτήτων του 21ου αιώνα. Εκπαιδευτικός Κύκλος, 6(3). https://educircle.gr/wp-content/uploads/2018/06/teyxos_6_3_6.pdf

Καλασαρίδου, Σ. (2017). Λογοτεχνία και διαδίκτυο: Εμπειρική έρευνα και παιδαγωγική αξιοποίηση. *Παιδαγωγική επιθεώρηση*, 64, 30-46. <https://doi.org/10.26266/jpevol64pp30-46>

Καλασαρίδου, Σ. (2020). 'Η διδασκαλία του Ολοκαυτώματος στο μάθημα της Λογοτεχνίας στο πλαίσιο της Κριτικής Παιδαγωγικής: Από τον μαγικό ρεαλισμό στον ιστορικό ρεαλισμό/ Teaching the Holocaust in Literature class under the framework of Critical Pedagogy: From the

Magic Realism to the Historical Realism’. 258–74. Στο G. Katsiampoura, T. Liampas & P. Pavlides (ed). Critical Education for the school of social needs. Proceedings of the first Greek National Conference of Critical Education. / Γ. Κατσιαμπούρα, Τ. Λιάμπας, Π. Παυλίδης (επιμ.), *Η Κριτική Εκπαίδευση για το Σχολείο των Κοινωνικών Αναγκών* – Πρακτικά 1ου Πανελλήνιου Συνεδρίου Κριτικής Εκπαίδευσης 20-22 Απριλίου 2018 Publisher: Department of Primary Education – Aristotle University of Thessalonik / Paidagogiko Tmima Dimotikis Ekpaidefsis – A.P.Th.

Καλαούζη, Κ. (2022). *Η διδασκαλία της λογοτεχνίας ως μέσο δημιουργικής έκφρασης στο Γυμνάσιο μέσα από την παιδαγωγική των πολυγραμματισμών και του κριτικού γραμματισμού στο Γλωσσική διδασκαλία και μάθηση στο σύγχρονο εκπαιδευτικό περιβάλλον*, τόμος Α΄, ΠΔΜ. 302-318.

Καραϊσκού, Β. (2014). Διδακτική αξιοποίηση του graphic novel «Persepolis» για την ανάπτυξη κριτικού γραμματισμού σε μαθητές της Α΄Λυκείου στο μάθημα της Αγγλικής γλώσσας. *KEIMENA για την έρευνα, τη θεωρία, την κριτική και τη διδακτική της Παιδικής και Εφηβικής Λογοτεχνίας*. (Μεταπτυχιακή διατριβή-Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας).
<http://dx.doi.org/10.26253/heal.uth.6085>

Καραντώνα, Γ., & Τσιλιμένη, Τ. (2021). Διασκεύαζοντας κλασική αμερικανική λογοτεχνία σε graphic novel: ρατσισμός, φυλετική ισότητα και δικαιοσύνη στο έργο της Harper Lee Όταν σκοτώνουν τα κοτσύφια. *KEIMENA για την έρευνα, τη θεωρία, την κριτική και τη διδακτική της Παιδικής και Εφηβικής Λογοτεχνίας*, 33, 1-22. <https://doi.org/10.26253/heal.uth.ojs.kei.2021.706>

Καραπαππά, Ι. (2017). Κοινωνική παιδαγωγική & διαπολιτισμική εκπαίδευση. Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης, 2016(1), 374-381. <https://doi.org/10.12681/edusc.961>

Ματσαγγούρας, Η. (2008). *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση*. Αθήνα: Γρηγόρη

Μιχάλη, Μ. (2020). ‘Η Ευαισθητοποίηση Των Μαθητών/Τριών Απέναντι Στο Προσφυγικό Μέσα Από Την Προσέγγιση Του Λογοτεχνικού Βιβλίου “Φτου Ξελύπη”. *Περιοδικό i Teacher*, σσ. 388-396. Μίσιου, Μ., & Κουκουλάς, Γ. (2021). Σύγχρονα graphic novels με θέμα εμπόλεμες

συρράξεις. Εκπαιδευτική πρόταση για την καλλιέργεια της διαπολιτισμικής κουλτούρας.
Hellenic Journal of Music, Education and Culture, 10(1).
<http://hejmec.eu/journal/index.php/HeJMEC/article/view/101>

Παπακώστα, Α. (2022). Δημιουργική Γραφή: μια λανθάνουσα προϋπόθεση κριτικής και αισθητικής αποτίμησης της Λογοτεχνίας στο Λύκειο στο Γλωσσική διδασκαλία και μάθηση στο σύγχρονο εκπαιδευτικό περιβάλλον, τόμος Α', ΠΔΜ. 319-333.

Στάμου, Α.Γ. & Χατζηπαναγιωτίδη, Α. (2013). Επιμ.: Χατζησαββίδης, Πρακτικά Πανελληνίου Συνεδρίου: Ο κριτικός γραμματισμός στη σχολική πράξη, Δράμα.

Στυλιαράς, Γ., & Δήμου, Β. (2016). *Σύγχρονες θεωρίες μάθησης και συνεισφορά στον σχεδιασμό εκπαιδευτικών υπολογιστικών περιβαλλόντων*. Διδακτική της πληροφορικής. Κάλλιπος.

<http://83.212.175.100/jspui/handle/11419/723>

Τεντολούρης, Φ., & Χατζησαββίδης, Σ. (2014). Λόγοι του κριτικού γραμματισμού και η «τοποθέτηση» τους στη σχολική πράξη: προς μια γλωσσοδιδακτική αναστοχαστικότητα. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Παιδαγωγική Σχολή, Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαίδευσης.

https://ikee.lib.auth.gr/record/265102/files/MEG_34_411_421.pdf

Τσιούγκου, Ε. Β. (2016). *Αντιλήψεις δασκάλων αναφορικά με την εκπαίδευση για την ιδιότητα του πολίτη και τη λειτουργικότητά της ως εκπαιδευτικό εργαλείο στη σχολική τάξη*. (Διδακτορική διατριβή, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης).

<https://ikee.lib.auth.gr/record/286799/files/GRI-2017-18154.pdf>

Παρβέρη, Σ. Ε. (2019). *Νεοελληνική λογοτεχνία και graphic novel*. (Μεταπτυχιακή διατριβή-Πανεπιστήμιο Αιγαίου). <http://hdl.handle.net/11610/18865>

Ρωμανού, Α. (2018). Η επίδραση του ψηφιακού graphic novel σε μαθητές/μαθήτριες με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες: μια μελέτη περίπτωσης στο ειδικό δημοτικό σχολείο Λάρισας. (Μεταπτυχιακή διατριβή- Πανεπιστήμιο Αιγαίου). <http://hdl.handle.net/11610/20912>

Frey, K. (1998). *Η μέθοδος Project*. Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη.

Χαραλαμπίδης, Α. Α. (2006). Γραμματισμός, κοινωνία και εκπαίδευση: (πέντε μελέτες). Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. Ιδρυμα Νεοελληνικών Σπουδών [Ιδρυμα Μανόλη Τριανταφυλλίδη].

Χατζησαββίδης, Σ. (2007). *Ο γλωσσικός γραμματισμός και η παιδαγωγική του γραμματισμού: Θεωρητικές συνιστώσες και δεδομένα από τη διδακτική πράξη* (No. IKEECONF-2014-1284). Aristotle University of Thessaloniki. Στα Πρακτικά (ηλεκτρονική μορφή) του 6ου Πανελληνίου Συνεδρίου της OMEP. https://ikee.lib.auth.gr/record/265328/files/OMEP_doc.pdf

Ξενογλώσση

Acker, V. (2007). *The French educator Celestin Freinet (1896-1966): an inquiry into how his ideas shaped education*. Lexington Books.

Austin JL, Jeffries EF, Winston W 3rd, Brady SS. (2022). Race-related Stressors and Resources for Resilience: Associations With Emotional Health, Conduct Problems, and Academic Investment Among African American Early Adolescents. *J Am Acad Child Adolesc Psychiatry*. 61(4):544-553. doi: 10.1016/j.jaac.2021.05.020. Epub 2021 Jun 13. PMID: 34133964; PMCID: PMC10276546.

Barnett, R. D. (1957). Persepolis. *Iraq*, 19(1), 55-77. <https://www.jstor.org/stable/4199617>

Butler, J. (1990). Feminism and the Subversion of Identity. *Gender trouble*, 3(1), 3-17.

Chute, H. (2008a). Comics as literature? Reading graphic narrative. *Pmla*, 123(2), 452-465.

DOI:10.1632/pmla.2008.123.2.452

[https://www.researchgate.net/publication/250062617 Comics as Literature Reading Graphic Narrative](https://www.researchgate.net/publication/250062617_Comics_as_Literature_Reading_Graphic_Narrative)

Chute, H. (2008b). The Texture of Retracing in Marjane Satrapi's "Persepolis". *Women's Studies Quarterly*, 36(1/2), 92-110. <https://www.jstor.org/stable/27649737>

Clanfield, D. & J Sivell. (1990). *Cooperative Learning & Social Change: Selected Writings of Cestin Freinet*. James Lorimer & Company.

https://documents.asso-amis-de-freinet.org/docs_adf/cooperative-learning.pdf

Collins, J., & Blot, R. K. (2003). *Literacy and literacies: Texts, power, and identity*. Cambridge University Press.
https://books.google.gr/books?id=V20ZCQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=el&source=gb_s_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Fairclough, N. (2013). Critical discourse analysis. In *The Routledge handbook of discourse analysis* (pp. 9-20). Routledge.

<https://www.taylorfrancis.com/books/edit/10.4324/9780203809068/routledge-handbook-discourse-analysis-james-paul-gee-michael-handford?refId=4de7e485-b2cb-4eb8-ba65-963d88852589&context=ubx>

Galster, I. (Ed.). (2004). *Le deuxième sexe de Simone de Beauvoir*. Presses Paris Sorbonne.

Gee, J. P. (2014). *An introduction to discourse analysis: Theory and method*. routledge.

Jackson, S. (1985). Feminist Theory: From Margin to Center. *Ufahamu: A Journal of African Studies*, 14(3).

Johanes, P. (2018). The graphic novel: A promising medium for learning research. In *2018 ASEE*

Annual Conference & Exposition.

Cope, B. (2000). Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures.
<https://doi.org/10.58680/ccc20011439>

Kalantzis, M., & Cope, B. (2008). Language education and multiliteracies. *Encyclopedia of language and education*, 1, 195-211.

https://www.researchgate.net/publication/227149621_Language_Education_and_Multiliteracies

Kane, S. (2017). *Literacy and learning in the content areas*. Routledge.

Kress, G. (2009) *Multimodality*. Oxfordshire: Routledge

Satrapi, M. (2008). *Persepolis I & II*. Random House.

Martin, C. L., & Ruble, D. N. (2010). Patterns of gender development. *Annual review of psychology*, 61(1), 353-381. DOI: 10.1146/annurev.psych.093008.100511

Miller DI, Lauer JE, Tanenbaum C, Burr L. (2024). The development of children's gender stereotypes about STEM and verbal abilities: A preregistered meta-analytic review of 98 studies. *Psychol Bull.* 150(12):1363-1396. doi: 10.1037/bul0000456. PMID: 39652445.

Moss, P., & Petrie, P. (2019). Education and social pedagogy: What relationship?. London

Skutnabb-Kangas, T. (2017). Language rights and bilingual education. *Bilingual and multilingual education*, 51-63. DOI: 10.1007/978-3-319-02258-1_6.

https://www.researchgate.net/publication/312053002_Language_Rights_and_Bilingual_Education

Roberts, P. (2017). Learning to live with doubt: Kierkegaard, Freire, and critical pedagogy. *Policy Futures in Education*, 15(7-8), 834-848.

<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1478210317736225>

Yildirim, A. H. (2013). Using graphic novels in the classroom. *Dil ve Edebiyat Egitimi Dergisi*, 2(8), 118.

Wykes, M. (1998). Representation: Cultural representations and signifying practices.

Παράρτημα

2.3.1 ΠΡΙΝ την Ανάγνωση

Δραστηριότητα 1: Παρατηρώ το εξώφυλλο του βιβλίου και κάνω υποθέσεις σχετικά με τον τίτλο και την υπόθεσή του. Τεχνική: Τι βλέπω- Τι πιστεύω/σκέφτομαι- Τι αναρωτιέμαι.

Αυτή η ανάρτηση έχει 12 σχόλια

Τζανια

πριν 3 μήνες

Βλεπω ενα τιτλο και ηλιο. Σκεφτομαι το σελιδα ειναι διαφορετικα απο αλλο σελιδα. Αναρωτιεμαι γιατι ο βασιλος ειναι πανω απο το ελαφαντας.

Cheerful Chipmunk

πριν 3 μήνες

Βλεπω μεγαλο ηλιο στην δεξια. Σκεφτομαι το βιβλιο για ενας ελεφαντας. Αωαρωτιεμαι γιατι το ηλιο εχει ενα προσοπω.

Trustworthy Cricket

πριν 3 μήνες

Βλεπω ενα μεγαλο ηλιο, μια ελεφαντα, και μια κοριτσι. Σκεφτομαι ειναι ενα βιβλιο. Αναρωτιεμαι γιατι ενα λιονταρι εχει σπαθι.

Groovy Hummingbird

πριν 3 μήνες

Βλέπω ένα κορίτσι, ένα αγόρι, ένας ελέφαντας, ένα λιοντάρι και ένας μεγάλος ήλιος. Σκέφτομαι αυτό το βιβλίο είναι για παιδιά. Αναρωτιέμαι γιατί το λιοντάρι κρατάει ένα σπαθί.

hannah

πριν 3 μήνες

βλεπω ενα κορειση, ηλιο και ενα ελεφαωες. σκεφτομαι Η θελαν ελεφςνες πεδωναν. αναρωστειμαι το αγορι πανω στο ελεφανες ειναι βασιλιας.

Μιλαν

πριν 3 μήνες

Βλεπω ο ηλιος, μια κοριτσι, δεντρα, ενα βασιλειο, ενα αγορι πανω ελεφαντας και ενα λιονταρι με σπαθι. Σκεφτομαι το βιβλιο ειναι ενα παραμυθι. Αναρωτιεμαι αν ο αγορι ειναι καλος η κακος. Αναρωτωτιεμα αν η κοριτσι ειναι στην το παρμυθι.

Άμπι Α

πριν 3 μήνες

Βλέπω κόκκινο χρώμα και βλέπω μια άτομα που είναι πάνω απο τον εναν ελέφαντος. Βλέπω έναν ήλιο που έχει ένα πρόσωπα. Και βλέπω ένα λιοντάρι πίσω απο το ελέφανωτος που κρατάει μια μαχαίρι. Σκέφτομαι το άτομα απο το ελέφαντος είναι ένα βασίλιος. Και σκέφτομαι το πράγματα μπρόστα απο το δάσος είναι ένα κάστρο. Αναρωτιέμαι γιατί το λιοντάρι θέλει το ελέφαντα και το άτομα πέθεναν.

Biggie cheese

πριν 3 μήνες

Βλέπω ήλιος στην εικόνα. Το Βιβλίο είναι κοκκινό. Το Κορίτσι βλέπει εικόνα. Αναρωτιέμαι τι το λιοντάρι κάνει. Σκεφτομαι το βιβλίο είναι παλιό.

Helpful Quokka

πριν 3 μήνες

Βλέπω ένα κορίτσι, ένα ήλιο, ένα ελέφαντα, ένα λιοντάρι, και ένα αγόρι. Αναρωτιέμαι τι σημαίνει το τίτλο του βιβλίου, και γιατί υπάρχουν πολλά ζώα στο σελίδα. Τό βιβλίο μπορεί να είναι μόνο για παιδιά.

Mysterious Chipmunk

πριν 3 μήνες

Βλέπω μια βιβλίου που έχει μια πολύ ωραία εξώφυλλο. Στην εικόνα βλέπω ένας ήλιος, και έχει πολλά κοκκίνα χρώμα. Βλέπω ένα αγόρι, ένα κορίτσι, και ένα λιοντάρι. Σκεφτομαι είναι πολύ ωραία βιβλίο και δεν είναι βαρετός. Σκεφτομαι πολύ ωραία βιβλίου γιατί έχει πολύ ωραία εξώφυλλο. Αναρωτιέμαι πον εγρεψε το βιβλίο. Πον είναι περσεπολις.

Χέμανθ

πριν 3 μήνες

Στο εξώφυλλο του βιβλίου, βλέπω ένα κορίτσι. Στα δεξιά από το κορίτσι, υπάρχει ένα φωτογραφία με ένα αγόρι πάνω στον ελέφαντα, ένα λιοντάρι με σπαθί, μία ήλιος, το κάστρο, το δάσος, κτλ. Πιστεύω ότι είναι για μία ιστορία από τον παρελθόν γιατί λέει ότι η ιστορία είναι αλήθεια. Πιστεύω ότι το κορίτσι βλέπει μια ζωγραφιά. Αναρωτιέμαι αν το αγόρι είναι ένας πρίγκιπας γιατί υπάρχει ένα κάστρο και το αγόρι είναι πάνω στο ελέφαντα.

Ridhun Gujja

πριν 3 μήνες







«Σοφία Τσιάμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

Στην εικόνα, μπορεί να είναι μια βιβλίου που έγραψε η Μαριαν Σατραπί. Το εξωφύλλο είναι κοκκίνο και έχει μια όμορφη ζωγραφία. Η ζωγραφία είναι για την μια κορίτσια που βλέπει από την ένα πριγκίπα από την ελεφαντας. Δεξιά από την ελεφαντας είναι ένα λιοντάρι που έχει σπαθί. Αναρωτιέμαι πότε είναι περσέπολις.

Δραστηριότητα 2: Παρακολουθώ το βίντεο, συμβουλευόμαι τη Βικιπαίδεια και φτιάχνω την ιστοριογραμμή της Περσέπολις.

[Bing Videos](#)

[Περσέπολη - Βικιπαίδεια](#)

<p> Grateful Badger πριν 2 μήνες</p> <p>550-330 π.Χ.</p> <p>Η Αυτοκρατορία του Achaemenid υπήρχε.</p> <p>♡ 1 □ 0</p>	<p> Xanva πριν 2 μήνες</p> <p>330 π.Χ</p> <p>Περσέπολη: έκαψαν την πόλη</p> <p>♡ 1 □ 0</p>	<p> Awesome Parrot πριν 2 μήνες</p> <p>515 π.Χ.</p> <p>Περσέπολις έγινε την προτεγουσα το Περσι.</p> <p>♡ 0 □ 0</p>	<p> Μιλαν πριν 2 μήνες</p> <p>331 π.Χ</p> <p>Ο Μέγας Αλέξανδρος εισέβαλε στο περσικό κράτος κι έστειλε στρατό στην πρωτεύουσα, Περσέπολη.</p> <p>♡ 0 □ 0</p>	<p> Unusual Narwhal πριν 2 μήνες</p> <p>518 π.Χ.</p> <p>Σύμφωνα με αρχαιολογικές μαρτυρίες, τα παλαιότερα ευρήματα της Περσέπολης χρονολογούνται 518 π.Χ..</p> <p>♡ 0 □ 0</p>	<p> Friendly Ray πριν 2 μήνες</p> <p>518 π.Χ.</p> <p>Η Πύλη των Εθνών, που αναφέρεται στους υποτέλεις της Περσικής Αυτοκρατορίας, είχε έκταση περίπου 25 τετραγωνικών μέτρων, με τέσσερις κολόνες και την είσοδο στο Δυτικό Τείχος.</p> <p>♡ 0 □ 0</p>
---	---	--	---	--	---

Δραστηριότητα 3: Γνωρίζω την Μαργιάν Σατραπί

https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%B1%CF%81%CE%B3%CE%B9%CE%AC%CE%BD_%CE%A3%CE%B1%CF%84%CF%81%CE%B1%CF%80%CE%AF

Rašt, Gilan Province, Iran

Ιράν

Paris, France

Paris, France

Tehran, Tehran Province, Iran

Tehran, Tehran Province, Iran

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

Vienna, Austria

Vienna, Austria

Vienna, Austria

Βιέννη, Αυστρία

Iran

Ιράν

Γνωρίζω την Μαργιάν Σατραπί

https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%B1%CF%81%CE%B3%CE%B9%CE%AC%CE%BD_%CE%A3%CE%B1%CF%84%CF%81%CE%B1%CF%80%CE%AF

Ιράκ

Ιράν - Ιράκ

Sweden

Σουηδία

Chicago, IL

Chicago, IL

Tehran, Tehran Province, Iran

Tehran, Tehran Province, Iran

«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

Strasbourg, France

Strasbourg, France

Νέα Υόρκη, NY

Νέα Υόρκη

Strasbourg, France

Strasbourg, France



«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

Χέμανθ

Ιράν

Η Μαργιάν Σατραπί γεννήθηκε στις 22 Νοεμβρίου 1969.

Τοποθεσία

Rašt, Gilan Province, Iran

Creative Meerkat

Paris, France

Η Μαργιαν Σατραπι είναι παντρεμένη. Ζουν στο Παρίσι.

Τοποθεσία

Paris, France

Βεργιο

Tehran, Tehran Province, Iran

Μεγάλωσε στην Τεχεράνη σε μεσοαστική ιρανική οικογένεια μεσαίας τάξης.

Τοποθεσία

Tehran, Tehran Province, Iran

Wise Waffleton

Vienna, Austria

Το 1983 βρέθηκε στη Βιεννη και σπούδασε στο Γαλλικό Λύκειο της Βιεννης. Σπούδασε οπτική επικοινωνία και απέκτησε μεταπτυχιακό από το Ισλαμικό Αζαντ Πανεπιστήμιο της Τεχεράνης.

Τοποθεσία

Vienna, Austria

«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

👤 Ταρούν

Βιέννη, Αυστρία

Η Μαργιάν Σατραπί έμενε με τους φίλους της. Μετά είχε πνευμονία και πήγε στο Ιράν.

Τοποθεσία

Vienna, Austria

👤 Χέμανθ

Ιράν

Η Ιρανική Επανάσταση έγινε το 1979.

Τοποθεσία

Iran

«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

Ανώνυμος

Γνωρίζω την Μαργιάν Σατραπί

https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%B1%CF%81%CE%B3%CE%B9%CE%AC%CE%BD_%CE%A3%CE%B1%CF%84%CF%81%CE%B1%CF%80%CE%AF

Χέμανθ

Ιράν - Ιράκ

Η Μαργιάν Σατραπί είδε τον Ρέζα στο πόλεμο Ιράν-Ιράκ.

Τοποθεσία

Ιράκ

«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

Ταρούν

Σουηδία

Ο σύζηγος της Μαργιάν Σατράπι είναι από την Σουηδία.

Τοποθεσία

Sweden

Biggie Cheese Jr.

Chicago, IL

Το 2013, οι σχολές στο Σικάγο των ΗΠΑ διατάχθηκαν να αφαιρέσουν το *Περσέπολις* από το σχολικό πρόγραμμα εξαιτίας βίαιας γλώσσας και υπέρμετρης βίας. Το γεγονός προκάλεσε διαμαρτυρίες και διαμάχες.

Τοποθεσία

Chicago, IL

Ουμπέρτο

Tehran, Tehran Province, Iran

Σπούδασε οπτική επικοινωνία και απέκτησε μεταπτυχιακό δίπλωμα από το Ισλαμικό Πανεπιστήμιο Αζάντ στην Τεχεράνη.

Τοποθεσία

Tehran, Tehran Province, Iran

Ουμπέρτο

Tehran, Tehran Province, Iran

Σπούδασε οπτική επικοινωνία και απέκτησε μεταπτυχιακό δίπλωμα από το Ισλαμικό Πανεπιστήμιο Αζάντ στην Τεχεράνη.

Τοποθεσία

Tehran, Tehran Province, Iran

«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»



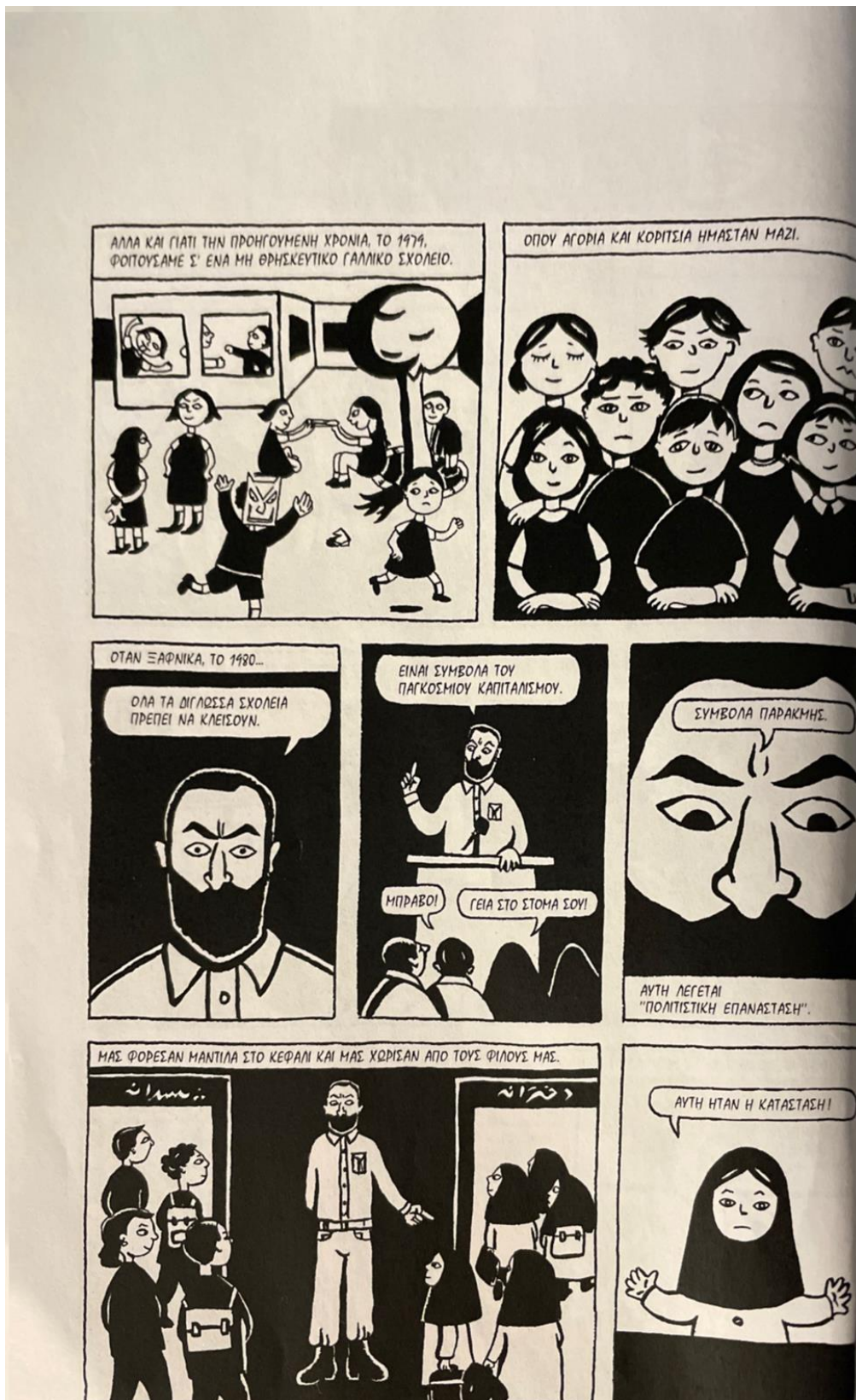
2.3.2 ΚΑΤΑ την Ανάγνωση

Δραστηριότητα 1: Η μαντίλα (κείμενο)

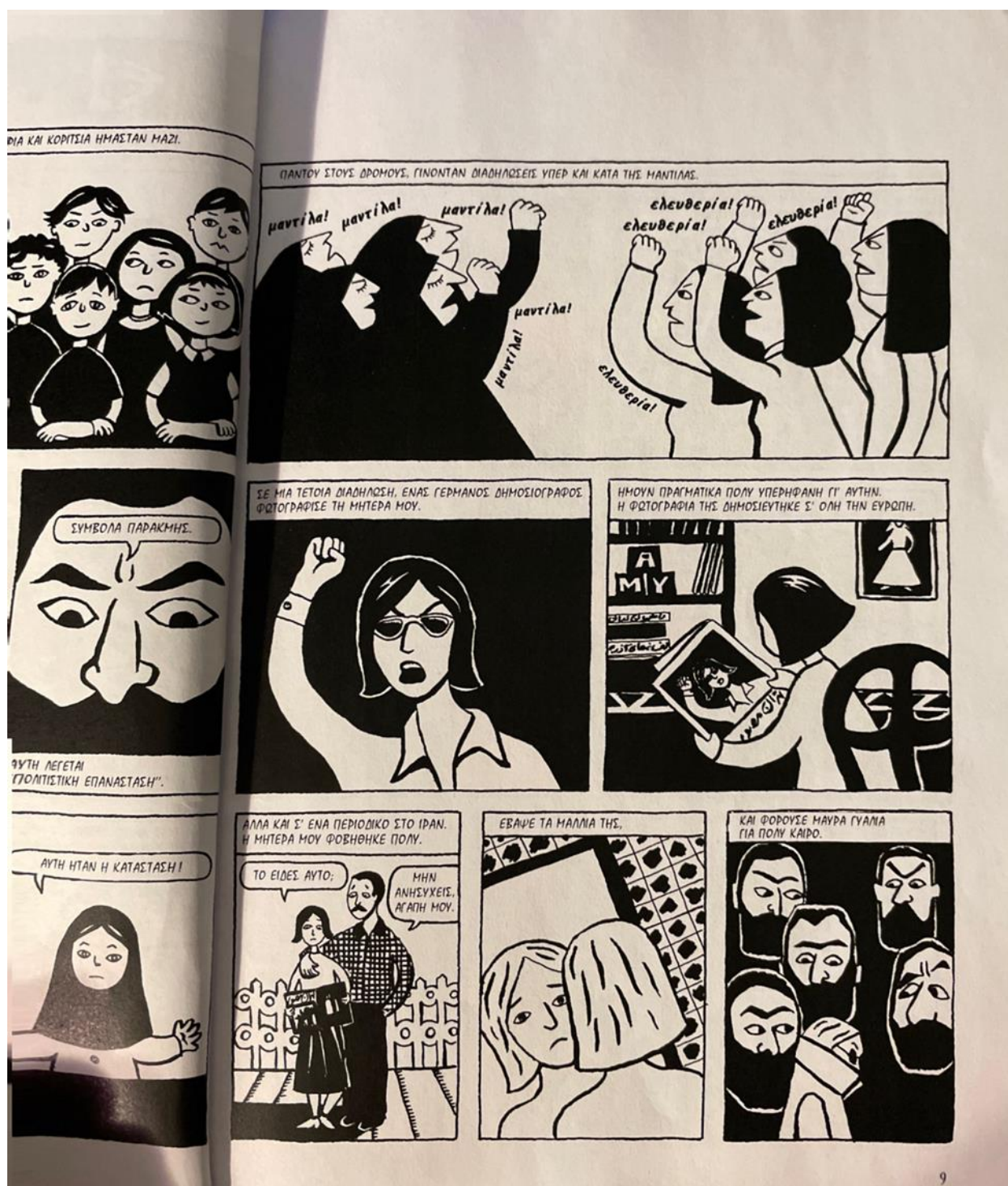
«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»



«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»



«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»



*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»



«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»



«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

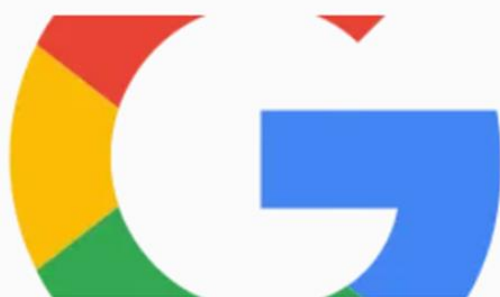


«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»



*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

Δραστηριότητα 2: Παρατηρώ- εντοπίζω και αναλύω τα βασικά χαρακτηριστικά του Graphic Novel



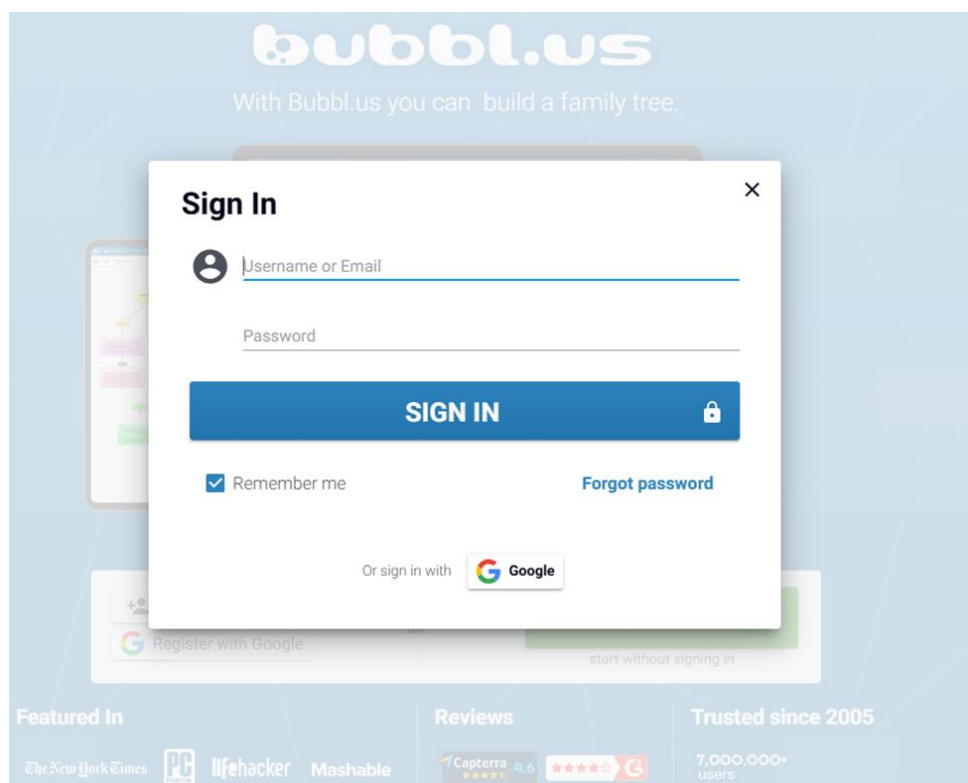
Bubbl.us - Create Mind Maps | Collaborate and Present ideas

Mind map and brainstorm online with Bubbl.us! Create colorful mind maps to print or share with others. Millions of people are using Bubbl.us worldwide to generate ideas, map out processes and create presentations.

bubbl.us

 **Άνοιγμα**

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*



Δραστηριότητα 3: 1979 Η Ιρανική επανάσταση που μετονομάστηκε σε ισλαμική

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*



Ιρανική Επανάσταση - Βικιπαίδεια

Από τη Βικιπαίδεια, την ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια

Wikimedia Foundation, Inc.

 **Ανοιγμα**

https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%99%CF%81%CE%B1%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE_%CE%95%CF%80%CE%B1%CE%BD%CE%AC%CF%83%CF%84%CE%B1%CF%83%CE%B7

Δραστηριότητα 4: Κατά την Ανάγνωση

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*



edit

Google Docs

 Άνοιγμα

<https://docs.google.com/document/d/1P6gfgViOS6DB3Skdr0GEkl4nTNMwDKQ69wZLIERRI/XI/edit?tab=t.0>

Περσέπολις

Μια αληθινή ιστορία

ΜΑΡΓΙΑΝ ΣΑΤΡΑΠΙ

(ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΑΝΑΓΝΩΣΗ)

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι σελίδες αναφέρονται στην Ελληνική έκδοση/ATTENTION: Pages refer to the Greek version

- **Σημειώνω λέξεις κλειδιά. Αναζητώ τη σημασία /I note down the key words. I search for and find their meaning.**

Χέμανθ:

Η μαντίλα - αυτό που φοράνε τα κορίτσια και οι γυναίκες στο κεφάλι τις.

Η θρησκεία - αυτό που έχει θεοί και πιστεύουμε σε.

Ο/Η προφήτης - αυτός/-ή που είναι πολύ θρήσκος/-η και αγαπάει ο θεός πάρα πολύ.

John: Επανάσταση- αλλάζτε της βασιλιάς.

Νιρμαλ Πραβην-

Ταρουν- Η μαντίλα - The cloth muslim women wear to cover their hair

Η θρησκεία - Religion/what gods you believe in

Σόν- Επανάσταση- Για να αλλάξεται της κανόνες.

Μαντίλα- Τα κορίτσια και οι γυναίκες φοράνε αυτή στο κεφάλια τις.

Ουμπερτο: Μαντίλα- Τα κορίτσια και οι γυναίκες αυτο στο κεφαλια τις.

- **Σχολιάζω τα δύο πρώτα πάνελ της σελ. 7. Τι παρατηρώ; Τι θέλει να μας δείξει η συγγραφέας /I comment on the first two panels of p. 7. What do I notice? What is the author trying to show us?**

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

Χέμανθ: Βλέπω η Σατραπί και οι φίλες της και αυτές φοράνε μαντίλα και δεν είναι όλες χαρούμενες. Είναι λυπημένες. Η συγγραφέας θέλει να μας δείξει ότι ήταν υποχρεωτική για να φοράνε μαντίλα και ότι δεν αγαπάνε καθόλου.

Σόν- Βλέπω η Σατραπί, και οι φίλες της. Τα κορίτσια φοράνε μαντίλα, και κάθονται σε μια σειρά. Δεν είναι χαρούμενα, και είναι σοβαρά. Η συγγραφέας θέλει να μας δείξει ότι η Σατραπί και οι φίλες της δεν της άρεσε να φοράνε μαντίλες.

Ταρουν- I see Marian and her friends wearing μαντηλια and they look like they dont want to. The author is trying to show us that women didn't have a choice in whether they could wear it or not.

John: The first 2 panels talk about how she wants to become a prophet but she tells her parents she wants to become a doctor. She does this to make her parents not worry about her. I think the author is trying to show us that her parents will be mad if she became a prophet.

Ουμπερτο: In the first 2 panels I see Marian and her friends wearing μαντηλια. She also wants to become a prophet but her parents want her to become a doctor. She acts like she will become a doctor but deep down she really is going to be a prophet. I think the author is trying to tell us that women/girls down have a choice in what they want to do/wear.

- **Πρέπει τα παιδιά να υπακούν στις εντολές των μεγάλων; / Should children obey to the grown ups' orders?**

Χέμανθ: Ναι, πρέπει τα παιδιά να υπακούν στις εντολές των μεγάλων. Αν δεν κάνουν ότι πουν οι μεγάλοι, θα γίνουν κακά και δεν θα κάνουν καλά πράγματα. Αλλά, αν οι εντολές είναι όπως <<Βάζω μαντίλα>>, τότε τα παιδιά δεν πρέπει να υπακούν για να δείξουν ότι τα αγόρια και τα κορίτσια είναι ίσα.

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

Σόν- Ναι, τα παιδιά πρέπει να υπακούν στις εντολές των μεγάλων. Μερικές φορές τα παιδιά δεν θέλουν να κάνουν άλλα τα πράγματα που πρέπει να κάνουν, και όταν δεν υπακούν στις εντολές των μεγάλων τα παιδιά δεν κάνουν τα πράγματα καθόλου.

Ταρουν- Yes, children should obey the orders of adults and parents. This is because the adults probably know what's best for them

John: Children should obey orders of adults because adults are more experienced and have good advice.

Ουμπερτο: Yes, children should obey the orders of adults because adults know what to do as they are experienced in life and have done many things. But at the same time kids shouldn't follow ALL the orders of adults.

- **Πώς θα ένιωθα αν ήμουν στη θέση της Σατραπί; / How would I feel if I were in Satrapi's shoes?**

Ουμπερτο: If I were in Satrapi's shoes I would be scared and nervous to do anything that my parents don't like (like wanting to be a doctor) because they expect me to follow all the orders they have.

Χέμανθ: Αν ήμουν στη θέση της Σατραπί, θα ένιωθα πολύ λυπημένος και θυμωμένος γιατί οι άλλοι δεν νομίζουν ότι τα αγόρια και τα κορίτσια είναι ίσα και ξεχωρίζουν τα φύλα. Δεν μου αρέσει αυτό και θα ρώτησα αυτό στους ανθρώπους που νόμιζαν αυτό.

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

John: I would feel scared because my parents don't know what I truly want.

Σόν- Αν ήμουν στη θέση της Σατραπί, θα ένιωθα θυμωμένος γιατί δεν μπορεί να λέω αυτό που θέλω να κάνω. Η Σατραπί θέλει να γίνει προφήτης, αλλά πρέπει να λεί το γονείς της ότι θέλει να γίνει ένα γιατρό.

Ταρουν- If I lived in Marians house I would feel really uncomfortable because I would have to obey my parents even if I don't want to.

- **Πώς θα ήταν τα πράγματα εάν η Σατραπί ήταν αγόρι; / How would things have been if Satrapi had been a boy?**

Ουμπερτο: If I were a boy then my parents would let me do more stuff that I want and I would be treated the equally as other men would.

Χέμανθ: Η Σατραπί θα ήταν ελεύθερη και δεν έπρεπε να φορέσει μαντίλα. Θα ήταν πιο πολύ χαρούμενη και δεν θα φοβήθηκε καθόλου.

John: If satrapi was a boy, I think that she would get treated more fairly by her parents and other people.

Σόν- Η Σατραπί μπορεί να γίνει προφήτης πολύ εύκολο, και δεν θα έχει καθόλου προβλήματα.

Ταρουν- If Marian was a boy, she would have got more freedom and she could make choices for herself.

«Σοφία Τσιάμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

- Μπορείς να αναφέρεις μία ακόμη περίπτωση που το φύλο παίζει καθοριστικό ρόλο στην διαμόρφωση πολιτισμικής ταυτότητας;/ Can you mention another case where gender plays a crucial role in shaping cultural identity?

Χέμανθ: Μία ακόμη περίπτωση είναι ότι παλιά, οι γυναίκες δεν πήγαν στη δουλειά. Μόνο οι άντρες πήγαν στη δουλειά.

Ουμπερτο: Women can't go outside/ to most of their friends' houses without wearing a hijab to keep their hair covered.

John: Women can't go to certain places in a holy place such as an altar.

Ταρουν- Women can't go outside/in public without their hair covered.

Σόν- Οι γυναίκες και τα κορίτσια στο βιβλίο πρέπει να φοράνε μαντίλες πάντα, και είναι σημαντικό για να βρίσκουν κομμάτια απο το πολιτισμικής ταυτότητας της.

- **“ΟΛΑ ΤΑ ΔΙΓΛΩΣΣΑ ΣΧΟΛΕΙΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΛΕΙΣΟΥΝ. ΕΙΝΑΙ ΣΥΜΒΟΛΑ ΤΟΥ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΥ ΚΑΠΙΤΑΛΙΣΜΟΥ. ΣΥΜΒΟΛΑ ΠΑΡΑΚΜΗΣ”** Σχολιάστε την αντίληψη. Συμφωνείτε ή διαφωνείτε και γιατί;/**"ALL BILINGUAL SCHOOLS SHOULD BE CLOSED. THEY ARE SYMBOLS OF GLOBAL CAPITALISM. Symbols of DECADENCE"** Comment on the perception. Do you agree or disagree and why?

Ουμπερτο: I disagree because all they are trying to do is help us learn more languages and be able to speak them fluently.

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

Χέμανθ: Διαφωνώ στη αντίληψη γιατί δεν συμπολεύουν παρακμή. Τα δίγλωσσα σχολεία προσφέρουν στα παιδιά μία άλλη γλώσσα και μία κουλτούρα να μάθουν. Αυτό δεν είναι σύμβολα παρακμής.

John: I disagree because bilingual schools just want to help us learn languages around the world.

Ταρουν- I disagree, because bilingual schools are just giving us more skills and they just want to help us learn.

Σόν- Διαφωνώ στη αντίληψη γιατί τα δίγλωσσα σχολεία δεν είναι το πρόβλημα, τα δίγλωσσα σχολεία βοηθούν οι μαθητές για να γνώσουν άλλα γλώσσες. Είναι καλό αυτά τα σχολεία, και δεν είναι το πρόβλημα.

- Η Σατραπί αφιερώνει δύο σελίδες (7-8) για να περιγράψει την κατάσταση μετά την πολιτιστική επανάσταση του 1979, μία σελίδα (9) για να περιγράψει την κατάσταση μετά την επιβολή της μαντίλας και τέσσερις σελίδες (10-13) για να περιγράψει τη σχέση της με το Θεό και το όνειρό της να γίνει προφήτης. Θεωρείται πως το κάνει τυχαία ή σκόπιμα και γιατί; Τι καταλαβαίνουμε για τη σχέση της με το Θεό;/Satrapi devotes two pages (7-8) to describe the situation after the cultural revolution of 1979, one page (9) to describe the situation after the imposition of the headscarf and four pages (10-13) to describe her relationship with God and her dream of becoming a prophet. Is it assumed that she does this accidentally or deliberately and why? What do we understand about her relationship with God?

Χέμανθ: Το κάνει σκόπιμα για να καταλαβαίνουμε την περίοδο που έγινε αυτήν την ιστορία, πως ήταν οι άνθρωποι τότε και πως ένιωθε και ονειρεύε να γίνει στην περίοδο της επανάστασης. Καταλαβαίνουμε ότι η Σατραπί είναι πολύ θρήσκα και αγαπάει τον Θεό.

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

John: We know that satrapi was very devoted to god because she wants to be a prophet when she is older.

Ταρουν- We know that Marian is very religious and devoted because on page 10 it says she wanted to be a prophet when she gets older and shows how she was acting like one.

- **Διαπιστώσαμε πως στη σελ. 7 στο 1ο πάνελ η Σατραπί είναι μόνη της ενώ στο 2ο πάνελ ίσα που φαίνεται η άκρη της μαντίλας της. Τι θέλει να δείξει με αυτό η Σατραπί;** / We found that on p. 7 in the 1st panel Satrapi is alone while in the 2nd panel you can barely see the edge of her headscarf. What is Satrapi trying to show with this?

Χέμανθ: Θέλει να δείξει ότι είναι μόνη της, δεν έχει φίλοι/-ες, ή/και η φωνή της δεν ακούγεται καθόλου. Οι άλλοι δεν ακούνε ότι λέει η Σατράπι.

χαννα: It shows that

John: Satrapi wants to show that she feels left out of her friend group.

Ταρουν- I think the author wants to show that back then she didn't feel so bad about wearing a headscarf as her friends, who look sad.

- **Στη σελ. 9 στο 1ο πάνελ γυναίκες διαδηλώνουν υπέρ και κατά της μαντίλας. Τι είναι αυτό που καθορίζει τη διαφορετική τους στάση; Εσείς θα ήσασταν υπέρ ή κατά και γιατί;** / On p. 9 in panel 1 women protest for and against the veil. What is it that determines their different stance? Would you be for or against and why?

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

Χέμανθ: Η αγάπη θρησκείας, η αγάπη μαντίλας, ή/και ο φόβος καθορίζει τη διαφορετική τους στάση. Αν αγαπάνε πολύ τη θρησκεία τους, αν αγαπάνε πολύ τη μαντίλα, και αν φοβάται τους άντρες και τους άλλους ανθρώπους, ήθελαν τη μαντίλα. Αλλά, αν είναι το αντίθετο, δεν ήθελαν την μαντίλα και διαδήλωσαν κατά της μαντίλας. Εγώ θα ήμασταν κατά γιατί οι γυναίκες και οι άντρες δεν θα νιώθουν ότι το θηλυκό έχουν ελευθερία και δεν θα βλέπουν τα δύο φύλα ίσα.

John: I think that their religion determines their attitude because more religious people are for Μαντηλια. I would be for it because I believe that people should be able to do whatever they want.

Ταρουν- I think that the amount of devotion determines their opinion because more serious devotees might want a choice and casual devotees might not care.

Μπρίτζετ- Μερικές γυναίκες μπορούν να είναι πιο

- **Γιατί φόρεσαν μαντίλα στα κορίτσια και όχι και στα αγόρια; Τι δείχνει αυτό για τις σχέσεις των δύο φύλων;/Why did they put a headscarf on the girls and not on the boys? What does this show about gender relations?**

John: I think girls wore head scarves because that is what god said and they follow his order. This shows that not all genders are treated the same but this is not in a negative way.

Χέμανθ: Φόρεσαν μαντίλα στα κορίτσια και όχι στα αγόρια γιατί πίστευαν ότι τα κορίτσια έπρεπε να ήταν κάτω από τα αγόρια. Δείχνει ότι οι άνθρωποι πίστευαν ότι τα δύο φύλα δεν ήταν ίσα.

Ταρουν- I think they put the headscarves on girls because that is what their religion says. This shows that different genders aren't always treated the same, but this isn't an example of it. This is just what their religion says. I just think they should have a choice.

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

- Στη σελίδα 10 στο πρώτο πάνελ η Σατραπί είναι μισή χωρίς μαντίλα και μισή με μαντίλα. Τι θέλει να μας δείξει με αυτό η Σατραπί; Το πετυχαίνει;/On page 10 in the first panel Satrapi is half without a veil and half with a veil. What is Satrapi trying to show us with this? Is she succeeding?

John: It shows that she has 2 different sides. 1 of the modern world and 1 of her religious view. This succeeds in telling us about her life.

Χέμανθ: Θέλει να μας δείξει ότι η Σατραπί ήθελε να φοράει τη μαντίλα γιατί ήταν ένα κομμάτι της θρησκείας της και ήταν πολύ θρήσκα. Αλλά, αυτή και η οικογένειά της ήταν και μοντέρνα και δεν ήθελε να βάλει μαντίλα. Όχι, δεν το πετυχαίνει. Στο επόμενο πάνελ, η Σατραπί λέει ότι θα ακολουθεί την θρησκεία.

Ταρουν- I think it shows that she has 2 different personalities, one for her religion and one for the modern world/general day to day life. She succeeds in telling us how her life was.

- Η Σατραπί ήθελε να γίνει προφήτης. Πιστεύετε ότι ως Ιρανή γυναίκα θα μπορούσε να το καταφέρει; Αιτιολογήστε την άποψή σας./Satrapi wanted to become a prophet. Do you think that as an Iranian woman she could do it? Give reasons for your opinion.

John: I think that she could pull it off because I believe that if there's a will, there is a way.

Χέμανθ: Ως Ιρανή γυναίκα, θα μπορούσε να γίνει προφήτης γιατί είναι σίγουρη για αυτό, και πιστεύω ότι αν προσπαθήσει, θα γίνει προφήτης παρόλο που είναι Ιρανή γυναίκα.

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

- **Καταγράψτε τους τρεις λόγους που η Σατραπί ήθελα να γίνει προφήτης. Τι συμπεραίνετε για τον χαρακτήρα της;/List the three reasons why Satrapi wanted to become a prophet. What do you conclude about her character?**

John: I think she wanted to become a prophet because she was very religious, she wanted justice, and she wanted to follow God's plan. I infer that she wants the best for the world.

Χέμανθ: Οι τρεις λόγοι που η Σατραπί ήθελε να γίνει προφήτης είναι ότι ήθελε να γίνει η δικαιοσύνη, η αγάπη και η οργή του θεού. Συμπεραίνω ότι ήθελε τους ανθρώπους να έχουν τα ίδια δικαιώματα και να είναι όλοι ίσοι. Επίσης συμπεραίνω ότι αγαπάει όλους τους ανθρώπους και θέλει να διδάσκει τους κακούς ανθρώπους να είναι καλοί.

- **Πως αντιδρούν οι συμμαθητές και η δασκάλα της Σατραπί, όταν αυτή τους λέει πως θέλει να γίνει προφήτης; Θα αντιδρούσαν το ίδιο αν το έλεγε ένα αγόρι;/How do Satrapi's classmates and teacher react when she tells them she wants to be a prophet? Would they react the same way if a boy said it?**

John: Satrapi's teacher and classmates laughed at her and called her disturbed. If she was a boy I think they would have encouraged and supported her choice.

Χέμανθ: Οι συμμαθητές και η δασκάλα της Σατραπί γέλασαν και έλεγαν ότι η Σατραπί έχει πρόβλημα. Αν το έλεγε ένα αγόρι, δεν θα γέλασαν και θα υποστήριζαν την Σατραπί. Θα έλεγαν ότι είναι καλή επιλογή.

- **Πως αντιδρούν η γιαγιά και οι γονείς της Σατραπί όταν μαθαίνουν πως θέλει να γίνει προφήτης; Τι δείχνει αυτό για την οικογένεια της Σατραπί;/How do Satrapi's grandmother and parents react when they learn that she wants to become a prophet? What does this show about Satrapi's family?**

John: Her parents are not worried. This shows that her parents support her decisions.

Χέμανθ: Η γιαγιά και οι γονείς της Σατραπί δεν έχουν καθόλου πρόβλημα στην επιλογή της. Αυτό δείχνει ότι η οικογένεια της Σατραπί υποστηρίζει αυτή και την επιλογή της. Δεν πιστεύουν ότι η επιλογή της είναι λάθος ή κακή.

- Παρατηρούμε πως όταν η Σατραπί μιλάει με τον Θεό χρησιμοποιεί μαύρο φόντο. Για ποιο λόγο νομίζετε πως το κάνει; Σύμφωνα με το τελευταίο πάνελ (σελ.13) τι είναι ο Θεός για τη Σατραπί; / We notice that when Satrapi talks to God she uses a black background. Why do you think she does this? According to the last panel (p.13), what is God to Satrapi?

John: I think satrapi uses a black background to show that it is just her and god and nobody can get in her way. She respects God very much.

Χέμανθ: Νομίζω ότι η Σατραπί χρησιμοποιεί μαύρο φόντο για να δείξει ότι η ζωή της με την μαντίλα είναι πολύ λυπημένη, αλλά ο Θεός δίνει χαρά στην Σατραπί. Για την Σατραπί, ο Θεός είναι όλες οι τρεις (η δικαιοσύνη, η αγάπη και η οργή) και θέλει να γίνει όλες αυτές.

- Τι είναι ο Θεός για εσάς; Πόσο καθορίζει την καθημερινότητα και την ταυτότητά σας; / What is God to you? How much does it define your daily life and identity?

John: To me, God is very helpful in my everyday life. I always feel safe when I think of him and he protects me from evil.

Χέμανθ: Για μένα, ο Θεός δίνει χαρά και βοηθάει εμένα οπότε θέλω. Στην καθημερινότητα, αν πιστεύω ότι ο Θεός είναι κοντά μου, αισθάνομαι χαρά και νομίζω ότι είμαι με ασφάλεια. Επίσης, δεν είμαι καθόλου λυπημένος και δεν φοβάμαι καθόλου.

- Εάν οι γονείς της δεν είχαν μοντέρνες αντιλήψεις ποια θα ήταν η στάση της Σατραπί απέναντι στη μαντίλα; Πως θα εξελισσόταν η ζωή της; Θα ήταν διαφορετική; / If her parents had not had modern concepts, what would have been Satrapi's attitude towards the veil? How would her life have evolved? Would she be different?

John: I think her parents would not approve of the headscarves. She would have to become one in secret and her relationship with her parents would fail.

Χέμανθ: Η Σατραπί θα αγάπησε τη μαντίλα και δεν θα έβγαλε τη μαντίλα καθόλου. Θα ακολούθησε την θρησκεία της. Οι γονείς μπορεί να μην ήταν χαρούμενοι όταν άκουσαν ότι η Σατραπί ήθελε να γίνει προφήτης Η Σατραπί μπορεί να ήταν λυπημένη όλη την ώρα γιατί φοράει μαντίλα.

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

- Στο σχολείο σας υπάρχει dress code. Πώς νιώθετε για αυτό; Θα θέλατε να υπάρχει ή να μην υπάρχει και γιατί;/Your school has a dress code. How do you feel about it? Would you like it to exist or not and why?

John: I like our school's dress code because it makes us a community and shows we are all part of the same school. I would like it to keep existing in the future.

Χέμανθ: Νιώθω καλό και ως μια μεγάλη ομάδα. Δεν είμαστε χωρισμένοι και μόνοι μας. Μου αρέσει αυτό πολύ και θέλω αυτό να υπάρχει γιατί συμβολίζει το σχολείο μας.

2.3.3 ΜΕΤΑ την Ανάγνωση

Δραστηριότητα 1: (Μετά την ανάγνωση)

«Σοφία Τσιάμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»




ΠΕΡΣΕΠΟΛΙΣ - Details - Kahoot!

Join a game of kahoot here. Kahoot! is a free game-based learning platform that makes it fun to learn - any subject, in any language, on any device, for all ages!

kahoot.it

 **Ανοιγμα**

Kahoot!



ΠΕΡΣΕΠΟΛΙΣ

Play solo Host live Assign

2 players 10 minutes

A public kahoot

Updated 1 month ago

Log in to host

Play this kahoot and discover millions more.

[Log in](#)

[Sign up](#)

Questions (8)

1 - Quiz

To 1980 είναι η χρονιά που

☐ έχει η ελκυστική επανάσταση

☒ η Μαργκίτ Σατραπί πήγε εκτός για πρώτη φορά

☐ έχει υποβληθεί η μενίλα στο σχολείο

☒ που η Μαργκίτ Σατραπί έχει περάσει

2 - True or False

To 1980 στο Ιράν άνοιξαν πολλά νέα δημόσια σχολεία

☒ True

☐ False

3 - True or False

Η Σατραπί και οι φίλοι της χάρησαν πολύ που φορέσαν μενίλε

☒ True

☐ False

4 - Quiz

Η Σατραπί ήθελε να γίνει


☐ δασκάλα


☒ γαμπράς


☐ συγγραφέας


☒ πορτρέτις

Show answers









*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

3 - Quiz
Η Μαργιάν της Σατραπί έδωσε τα χρώματά της

☐ ναι! τον έδωσε όλους

☐ ναι! τον έδωσε

☒ ναι! φορέσανε μένους τη συνάδελφον

☐ ναι! στον της μάδας

6 - True or False
Το 1980 στο ΙΡΑΝ γινόταν διαδηλώσεις υπέρ και κατά της μαντίλας

☐ True

☐ False

7 - True or False
Η Σατραπί έκανε διαγραμμένη ανάμεσα στη θρησκεία και στις μαντίλες επιλογή της οικογένειάς της

☐ True

☐ False

8 - Quiz
Η Σατραπί θέλει να γίνει προφήτης

☐ ναι να κερδίσει πολλά χρήματα

☐ να να παύεται σε όλο τον κόσμο

☐ να να βοηθάει τους αδύναμους

☐ ναι! στον και η γαμή της προφήτης

Resource credits ^

1 - Quiz

Το 1980 είναι η χρονιά που



έγινε η ισλαμική επανάσταση



η Μαργιάν Σατραπί πήγε σχολείο για πρώτη φορά



έγινε υποχρεωτική η μαντίλα στο σχολείο



που η Μαργιάν Σατραπί έγινε προφήτης



«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

2 - True or false

Το 1980 στο Ιράν άνοιξαν πολλά νέα
δύγλωσσα σχολεία



True



False



3 - True or false

Η Σατραπί και οι φίλες της χαίρονταν
πολύ που φορούσαν μαντίλα



True



False



4 - Quiz

Η Σατραπί ήθελε να γίνει



δασκάλα



γιατρός



συγγραφέας



προφήτης



«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

5 - Quiz

Η μητέρα της Σατραπί έβαψε τα μαλλιά της



20 sec



γιατί δεν της άρεσε άλλο το χρώμα τους



γιατί έγινε διάσημη



γιατί φοβόταν μήπως τη συλλάβουν



γιατί ήταν της μόδας



6 - True or false

Το 1980 στο IPAN γινόταν διαδηλώσεις υπέρ και κατά της μαντίλας.



20 sec



True



False



7 - True or false

Η Σατραπί ένιωθε διχασμένη ανάμεσα στη θρησκεία και στις μοντέρνες...



20 sec



True




False







*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

8 - Quiz

Η Σατραπί ήθελε να γίνει προφήτης



20 sec

	για να κερδίσει πολλά χρήματα	✗
	για να ταξιδέψει σε όλο τον κόσμο	✗
	για να βοηθήσει τους αδύναμους	✓
	γιατί ήταν και η γιαγιά της προφήτης	✗

Δραστηριότητα 2: Μελετώ τον χάρτη πολιτισμικής ταυτότητας των ΗΠΑ. Εντοπίζω ομοιότητες και διαφορές ανάμεσα στους δύο πολιτισμούς, ιδιαίτερα σε σχέση με την αποδοχή ή μη "του ξένου" και "του διαφορετικού".

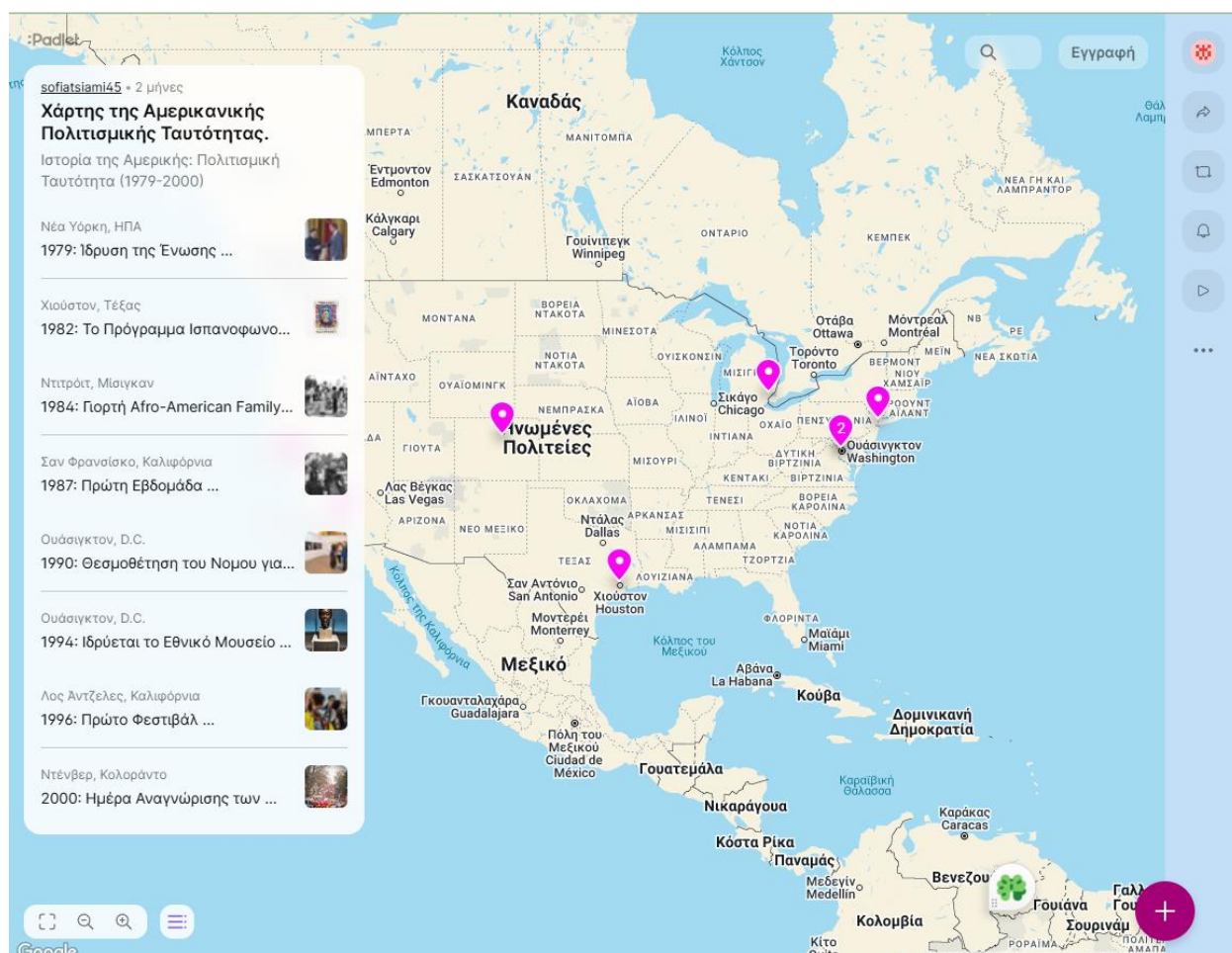


Χάρτης της Αμερικανικής Πολιτισμικής Ταυτότητας.

Padlet • sofatsiami45

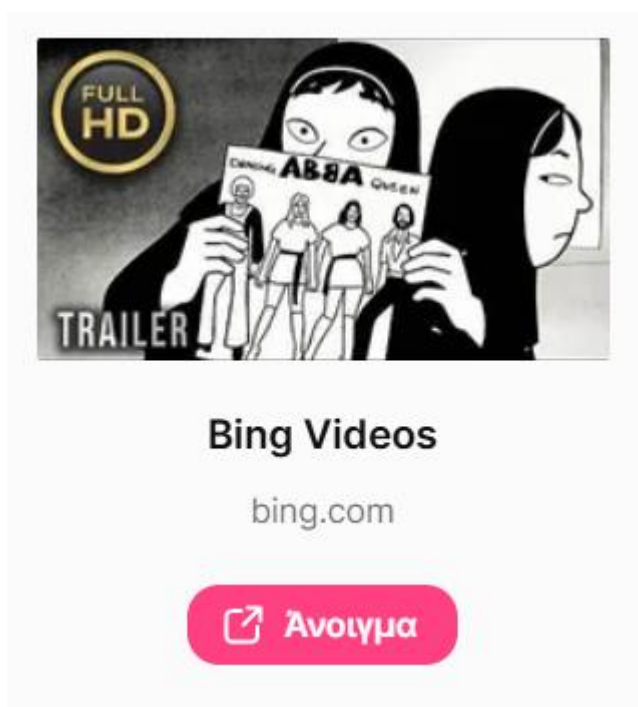
 **Άνοιγμα**

«Σοφία Τσιάμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»



Δραστηριότητα 3: Τρέιλερ ταινίας

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*



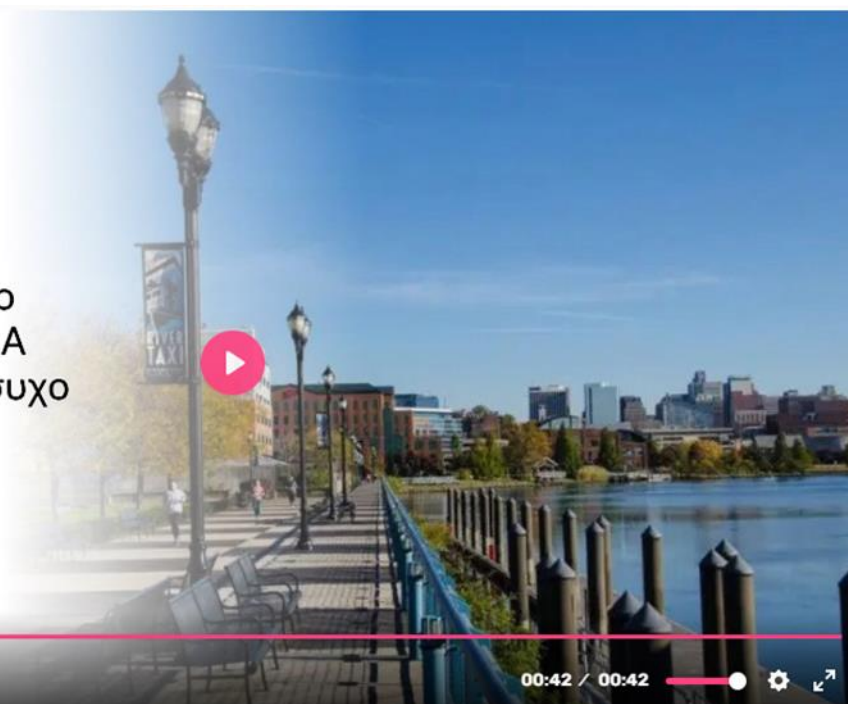
<https://www.bing.com/videos/riverview/relatedvideo?q=%CF%80%CE%B5%CF%81%CF%83%CE%B5%CF%80%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%83%20%CE%B7%20%CF%84%CE%B1%CE%B9%CE%BD%CE%AF%CE%B1&mid=521AB35C3F6872ADE94D521AB35C3F6872ADE94D&ajaxhist=0>

Δραστηριότητα 4: Η πολιτισμική μου ταυτότητα - Βίντεο μαθητών

Μετά την ανάγνωση (βίντεο Hemanth Sasikumar)

«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

Μένω σε
πολυκατοικία στο
Ντέλαγουερ, ΗΠΑ
και είναι πολύ ήσυχο
και ήρεμο.



To exit full screen, press **Esc**




Η Πολιτισμική Ταυτότητα Μου



*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

Φοράω σκούρο
μπλε μπλούζα
και χακί
παντελόνι για το
στολή του
σχολείου μας.






00:04 / 00:42   



Πιστεύω την θρησκεία
ινδουισμού και πηγαίνω σε
αυτόν τον ινδουιστικό ναό
κάθε Σάββατο.



00:11 / 00:42   

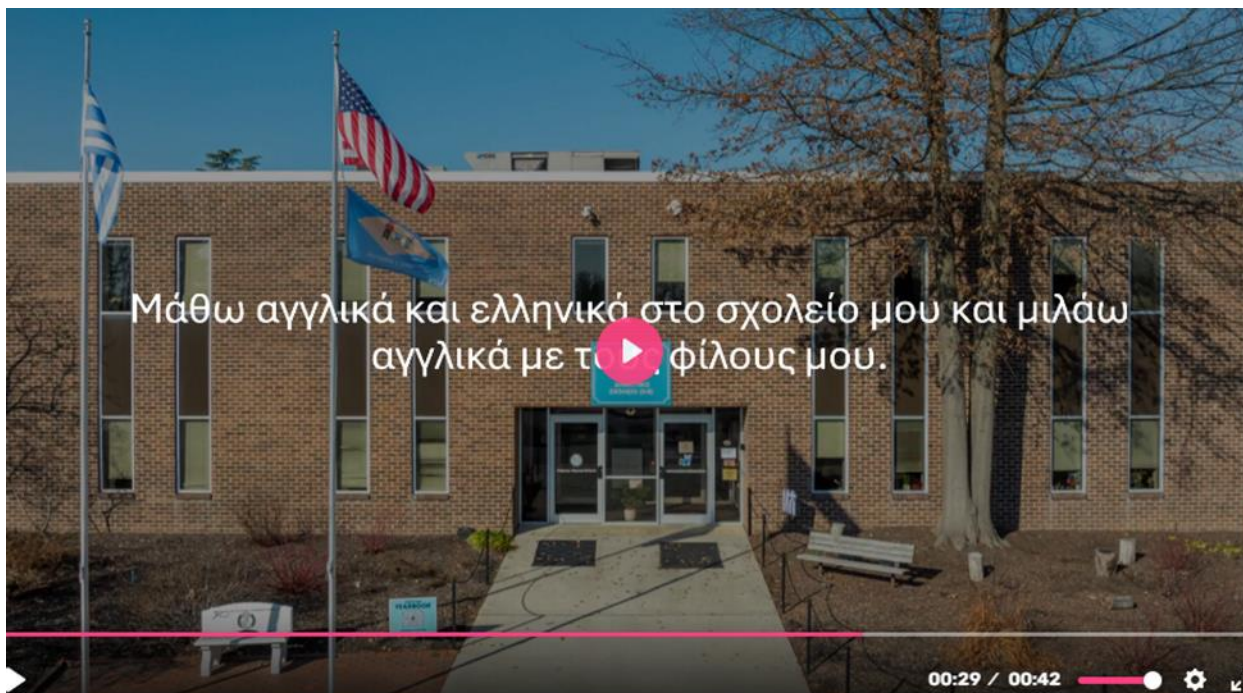
«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

Τρώω
παραδοσιακό
ινδικό φαγητό
στο πιάτο ή στο
φύλλο του
δέντρο
μπανάνας.



00:20 / 00:42

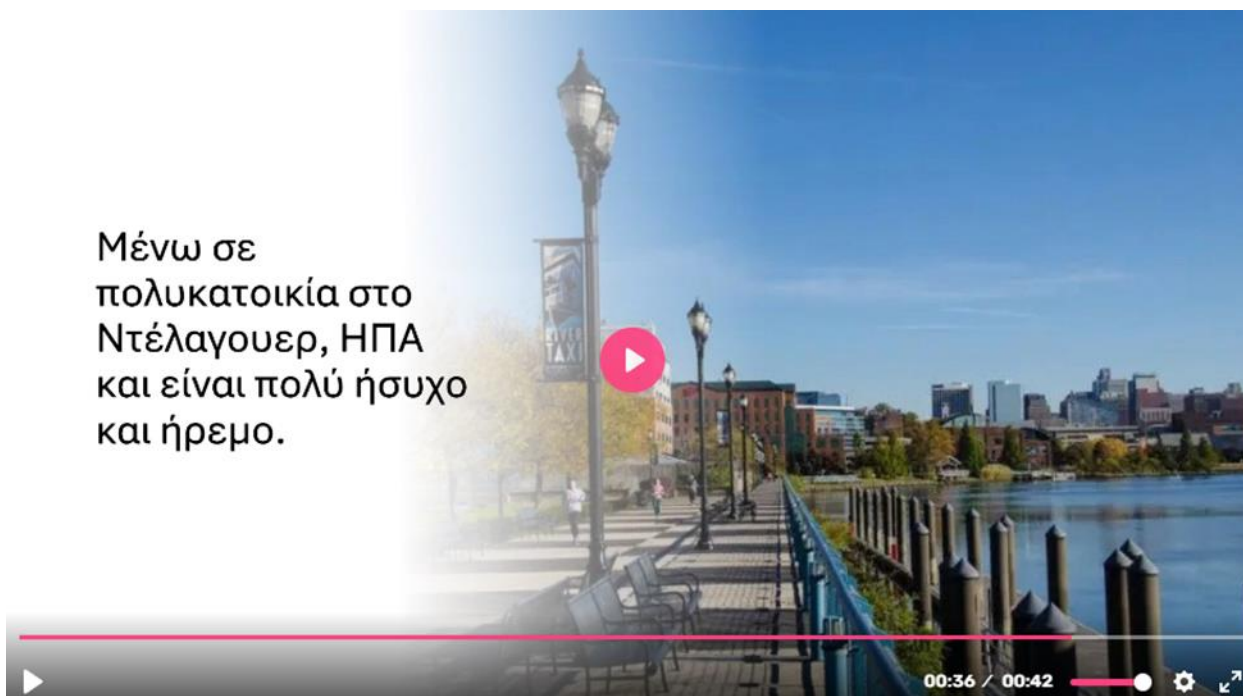
Μάθω αγγλικά και ελληνικά στο σχολείο μου και μιλάω
αγγλικά με τους φίλους μου.



00:29 / 00:42

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

Μένω σε
πολυκατοικία στο
Ντέλαγουερ, ΗΠΑ
και είναι πολύ ήσυχο
και ήρεμο.



Η πολιτισμική μου ταυτότητα (βίντεο Σον Κόριγκαν)

https://www.canva.com/design/DAGZB0WFh90/Q_W06DW9IVRH9XetMRSsQQ/edit

«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

Το πολιτισμική ταυτότητα μου

Σόν κόριγκαν

S

Χριστιανισμός

Είμαι χριστιανός, και είναι
ένα σημαντικό πράγμα για
την ζωή μου. Πάω στο
εκλεισία κάθε Κυριακή με
την οικογένεια μου, και
αγαπώ πολύ ο Χριστός.



S

«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

Άθλημες

Είμαι αθλητής. Παίζω
μπάσκετ, και τρέχω. Έπαιζα
άθλημες όταν ήμουν 5
χρωνών μέχρι απο τώρα.
Παίζω άθλημες μετά το
σχολείο, στις
σαββατοκύριακα, και
μερικές φορές παίζουμε
άθλημες με τούς φίλους
μου.



S



Είμαι απο την Ινδία,
και απο την Ιρλανδία.
Η μητέρα της μαμα
μου είναι απο την
Ινδία, και η μαμά τους
μπαμπάς μου είναι
απο την Ιρλανδία και
Γαλλία. Φαίνομαι
μόνο Ιρλανδικός η
Αμερικανός, αλλά
είμαι και Ινδινός.




S


«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

Το σχολείο μου είναι μια κομμάτι απο το πολιτισμική ταυτότητα μου. Έχω πολλούς φίλους πού βρήκα στο Odyssey, και πρέπει να φοράω μια στολή κάθε μέρα, σαν Σατραπί και οι μαντίλες. Φοράω μπλέ πουκάμισες, και χάκι παντελόνια. Πρέπει να πάω στο σχολείο 5 μέρες κάθε εβδομάδα, και χρησιμοποιώ πολύ χρόνο στο σχολείο.

Το φαγητό που τρώω είναι άλλη μια κομμάτι απο το πολιτισμική ταυτότητα μου. Τρώω διαφορετικό φαγητό. Μερικές φορές τρώω μακαρόνια, άλλες φορές τρώω ψάρι, και συχνά τρώω καινούργια φαγητά. Μου αρέσει πολύ το φαγητό, και είναι μια μεγάλα κομμάτι απο το πολιτισμική ταυτότητα μου.





«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

Η πολιτισμική μου ταυτότητα (βίντεο Bridget Manley)

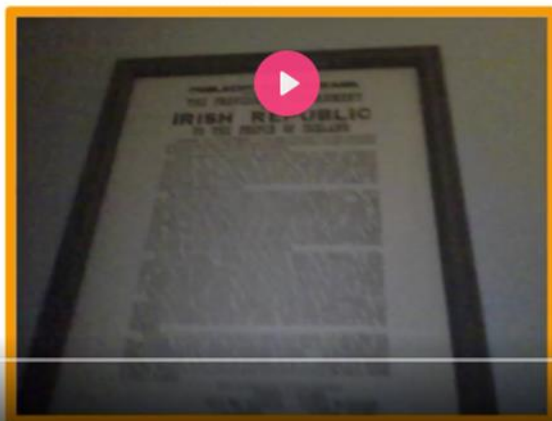
<https://padlet.com/sofiatsiami45/padlet-xj3mfcibpqsqwohn/wish/lkROZP526rYMWjMg>



«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

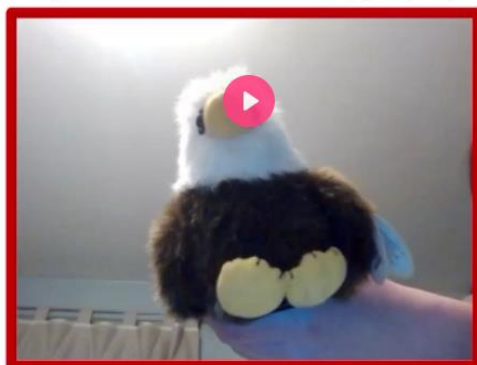
Είμαι Ιρλανδική.

Οι παππούδες τους παππούδες μου ζούσαν στην Ιρλανδία. Είμαι 70% Ιρλανδική. Αυτό είναι ένα χαρτί από Ιρλανδία στο σπίτι μου.



Είμαι Αμερικάνικη.

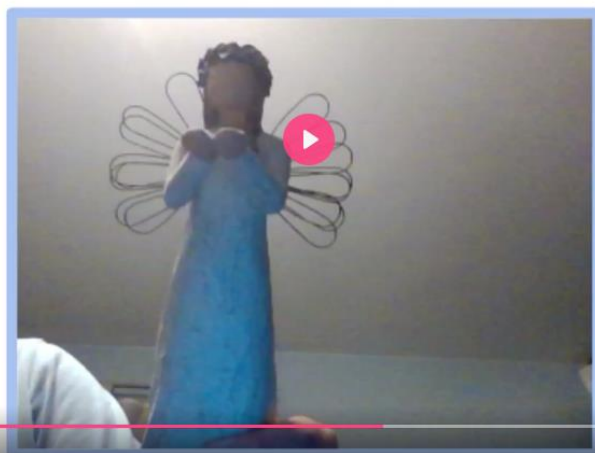
Ζω στην Γουίλμινγκτον, Ντέλαγουερ, ΗΠΑ. Αυτός είναι ένας αετός. Ο αετός είναι το πουλί της Αμερική.



*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

Πιστεύω τον Θεό.

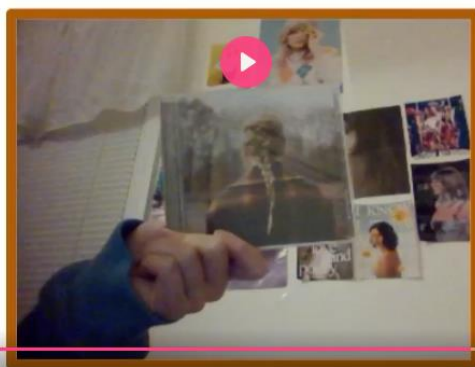
Αυτό είναι ένα σύμβολο της θρησκείας μου.



00:29 / 00:52

Μου αρέσει μουσική πάρα πολύ.

Επίσης, υπάρχουν αφίσες τις αγαπημένες
τραγουδίστριες στον τοίχο.

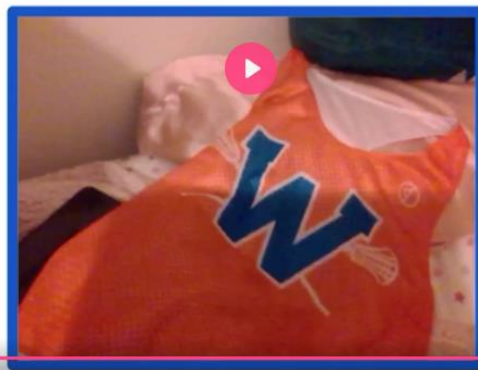


00:36 / 00:52

«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

Παίζω χόκεϊ.

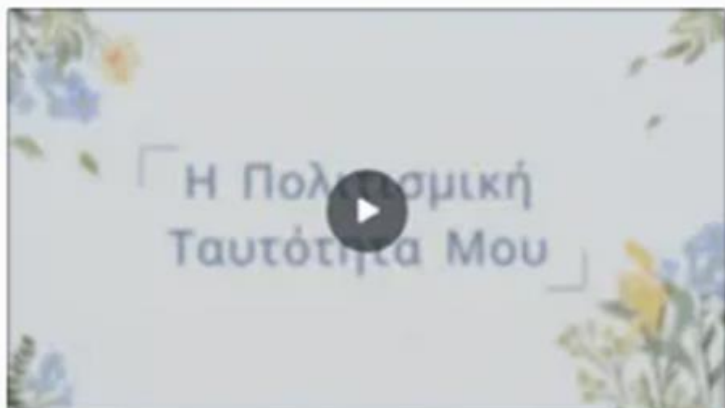
Αυτή είναι μια παλιά στολή μου που την φορέσα.



Η πολιτισμική μου ταυτότητα (βίντεο Janya Valagurusamy Sivakumar)

<https://padlet.com/sofiatsiami45/padlet-xj3mfcibpqsqwohn/wish/YBl3Z2zXV1e7Zv16>

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*



Blue Green Watercolor Flower Creative Portfolio Presentation

Check out this Presentation designed
by Janya Valagurusamy Sivakumar.

Canva

 **Άνοιγμα**

«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

Η Πολιτισμική Ταυτότητα Μου

Είμαι από την
Ινδία και αγαπώ ο
πολιτισμός μου.
Ινδία είναι πολύ
όμορφη τον
Νοέμβριο και τον
Δεκέμβριο.



«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

Αυτο είναι η
φωτογραφία το
Ελληνικό μου σχολείο.
Πηγαίνω στο σχολείο
Δευτέρα-Παρασκευή
καθε εβδομάδα άλλα
όχι στο διακοπές.



Μου αρέζει η φύση,
όπως τα φυτά και τα
λουλούδια.



«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

Διαβάζω πολλά βιβλία
στο ελεύθερο χρόνο μου
γιατί μου αρέσει να
διαβάζω. Τα βιβλία
βοήθησαν στα μαθήματα
στο σχολείο.



Ζω στην
Γουίλμινγκτον,
Ντελαγουερ, ΗΠΑ.



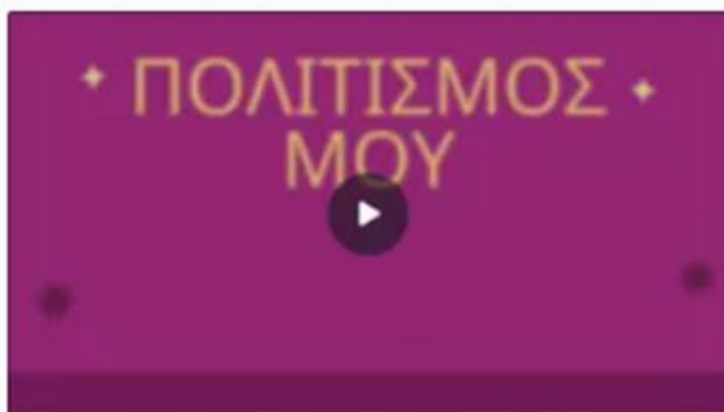
«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»



Η πολιτισμική μου ταυτότητα (βίντεο Nirmal Praveen)

https://www.canva.com/design/DAGZFEMu9Yw/m8G12FfPK1BOKbxjlf3gw/view?utm_content=DAGZFEMu9Yw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*



Πολιτισμος μου

Check out this Presentation designed
by Nirmal Praveen.

Canva



Άνοιγμα

«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

✧ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ ✧ ΜΟΥ



✧ ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΚΕΡΑΛΑ? ✧

Είμαι από την Κεράλα. Είναι μια
πολίτεια στην νοτιο ινδια και
μιλώ Malayalam με οι οικογενεια
μου.



«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»



ΦΑΓΥΤΟ ΣΤΗΝ ΚΕΡΑΛΑ

Εγώ τρώω φαγητό με το φύλλο μπανάνας. Πάνω
στο φύλλο μπανάνας, έχει ρυζί, κοτοπουλό,
μπανάνα τηγανητές και διαφορετικά λαχανικά.

ΜΟΥΣΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΣΤΗΝ ΚΕΡΑΛΑ



Εμαθα πως να παίζω πιάνο μόνο μου
και είμαι πολύ καλά με το πιάνο. Ξέρω
να πως να παίζω 40 τραγουδιά.



*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*



ΑΘΛΙΜΑΤΑ

Το ποδόσφαιρο είναι το
αγαπημένο μου άθλημα και
παίζω με τους φίλους μου μετά
το σχολείο.

Travel India

ΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΜΟΥ

Το σχολείο μου είναι odyssey charter και
πηγαίνω στην odyssey από όταν ήμουν στην
5η τάξη. Στην odyssey παίζω ποδόσφαιρο, και
βιντεοπαιχνίδια με οι φίλοι μου.



*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

Η πολιτισμική μου ταυτότητα (power point Abigail Adeyanju)

https://k12de-my.sharepoint.com/:p:/g/personal/abigail_adeyanju_students_odyssey_k12_de_us/EbGdMbiH_c5NpOaN1Spr9FkB7ZbuwMYwsGOQZQlzAuIflQ?rtime=fgH8aWoe3Ug



Η ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΉ ΤΑΥΤΌΤΗΤΑ ΜΟΥ

«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

SCHNITZEL

ΤΟ "SCHNITZEL"
ΕΊΝΑΙ ΤΟ
ΑΓΑΠΗΜΈΝΟ
ΜΟΥ ΦΑΓΗΤΌ.
ΤΡΏΩ ΑΎΤΟ
ΣΗΧΝΆ ΓΙΑΤΊ
ΕΊΜΑΙ
ΓΕΡΜΑΝΙΚΆ.



«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»



Κ'ΑΘΕ
ΚΑΛΟΚΑΪΡΙ Η
ΑΝΟΙΞΗ,
ΤΑΞΙΔΕΥΩ ΣΤΗ
ΓΕΡΜΑΝΙΚΑ.
Κ'ΑΝΩ ΑΥΤΟ
ΓΙΑΤΙ'Η
ΓΙΑΓΙΑ ΜΟΥ ΚΑΙ
Η ΞΑΔ'ΕΛΦΙΑ
ΜΟΥ Μ'ΕΝΟΥΝ
ΕΔΩ.

////



ΓΙΑ 10
ΧΡΟΝΙΑ
ΕΠΑΙΞΑ ΤΟ
ΠΙΑΝΟ.
ΠΑΪΖΩ ΤΟ
ΠΙΑΝΟ Κ'ΑΘΕ
ΜΕΡΑ ΓΙΑΤΙ
ΘΕΛΩ ΝΑ
ΠΑΪΖΩ ΠΟΛΗ
ΚΑΛΑ.



*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*



Η πολιτισμική μου ταυτότητα (power point Milan Brown)

https://k12de-my.sharepoint.com/:p/g/personal/milan_brown_students_odyssey_k12_de_us/EdWIOWB-YdFNhDZ3VvHYCCwBJk3LfIcOLvfGZVXploxHHQ?rttime=uRJ3-rMp3Ug

Το έργο μου για την πολιτιστική ταυτότητα!

Απο Μιλαν Μπραουν

Δεκεμβρίου, 20, 2024

Χριστουγεννιάτικο Δέντρο

Αυτό το χριστουγεννιάτικο δέντρο
αντιπροσωπεύει μέρος της πολιτιστικής
μου ταυτότητας επειδή η οικογένεια μου
το χριστουγεννιάτικο και μας αρέσει να
το μοιραζόμαστε δώρα.



Απο: Μιλαν Πραουν

Page 2

«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

Μενορά

Αυτο το μενορά αντιπροσωπεύει την
πολιτιστικής μου ταυτότητας, επειδή
η μητριά μου μού εισήγαγε στην
εβραϊκή θρησκεία.



Απο: Μιλαν Μπραουν

Page 3

Καρύκευμα

Αυτο το Καρύκευμα Αντιπροσωπεύει
την πολιτιστικής μου ταυτότητας,
επειδή είμαι Τζαμαϊκανή και αυτό
είναι κάτι με το οποίο οι Τζαμαϊκανοί
καρύκευουν το φαγητό τους.



Απο Μιλαν Μπραουν

Δεκεμβρίου, 20, 2024

«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

Σύμβολο Καπέλου Φεστιβάλ

Αυτο το Σύμβολο Καπέλου
Φεστιβάλ
αντιπροσωπεύει μέρος της
πολιτιστικής μου ταυτότητας,
επειδή ήταν ένα δώρο που πήρα
για να πάω σε ένα φεστιβάλ
πολιτιστικής ταυτότητας για τους
Αφροαμερικανούς.



Από: Μίλαν Πραουν

Page 5

OCS Σημαία

Αυτο το OCS Σημαία
αντιπροσωπεύει μέρος της
πολιτιστικής μου ταυτότητας,
διότι εκεί περνάω τον
περισσότερο χρόνο μου και
επηρεάζομαι περισσότερο.



Από: Μίλαν Μπραουν

Page 6

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

2.4 Αποτίμηση του προτζεκτ

Ερωτηματολόγιο

«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

ΠΕΡΣΕΠΟΛΙΣ - ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

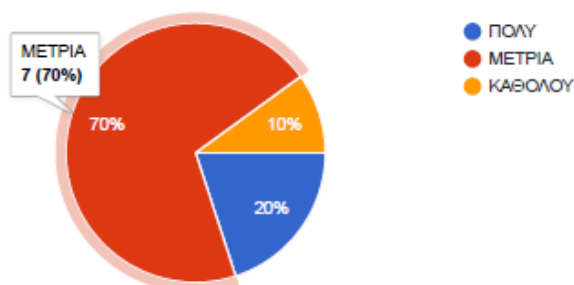
10 responses

[Publish analytics](#)

Το project σου άρεσε

 Copy

10 responses



Τι σου άρεσε περισσότερο;

10 responses

Η πιο αγαπημένη μου πραγματτα με το project είναι η δουλειά και βίντεο

I liked recording myself talking about it.

I liked talking in class about the material the most.

finding pictures for the presentation

Μου άρεσε να κάνω το PowerPoint και να κάνω το βίντεο.

I really like making the project look nice and adding information to it.

I liked finding out new things about my personality through the creation of my project.

μου αρεσε να γραφω

Μου άρεσε να κάνω την παρουσίαση.

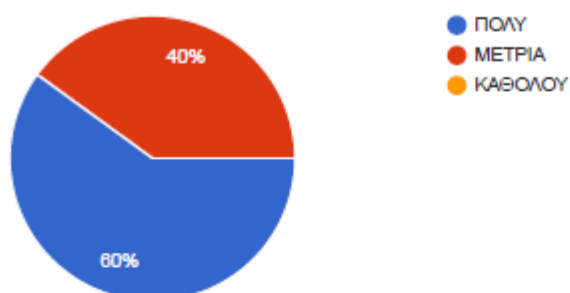
I liked doing the recording but the actual project was pretty boring.

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*


Το graphic novel ως λογοτεχνικό είδος βοήθησε τη συγγραφέα να σου μεταδώσει καλύτερα τα μηνύματά της σχετικά με το φύλο και την πολιτισμική ταυτότητα;

 Copy

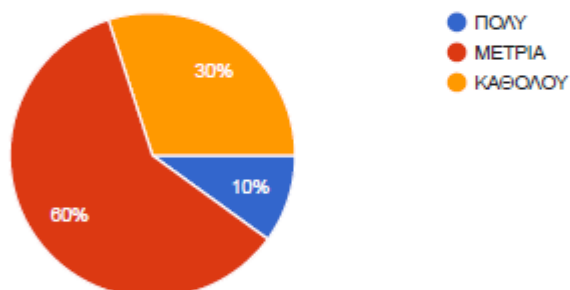
10 responses



Πόσο εξοικειωμένος,-η ήσουν με το graphic novel ως λογοτεχνικό είδος πριν την υλοποίηση του project;

 Copy

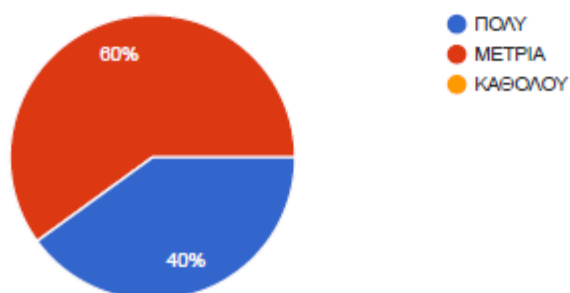
10 responses



Πόσο εξοικειωμένος,-η ήσουν με την ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling) ως μέσο μάθησης πριν την υλοποίηση του project;

 Copy

10 responses

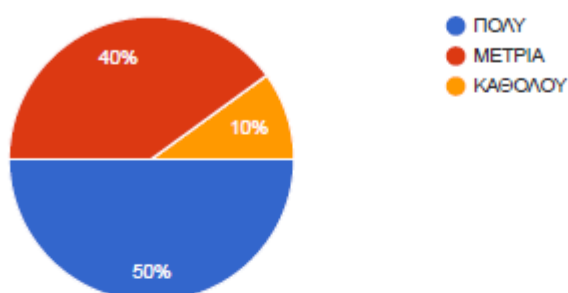


«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»

Σου άρεσε η χρήση ψηφιακών εργαλείων (padlet, bubbleus, video, map
etch.) κατά τη μαθησιακή διαδικασία;

 Copy

10 responses



Ποια δραστηριότητα σου άρεσε περισσότερο στο project;

10 responses

Μου αρεσει kahoot και ερωτηματολογιο

I liked looking for pictures to put on my slides.

I liked the kahoot the most

pictures

Μου άρεσε περισσότερο να φτιάχνω το βίντεο.

I liked doing the project.

Recording myself talk about my project.

μου αρεσε να διαβαζω το βιβλιο

Μου άρεσε να κάνω την παρουσίαση.

Recording.

*«Σοφία Τσιόμη», «Η διδασκαλία του
graphic novel στο γυμνάσιο: ψηφιακός
κριτικός γραμματισμός, φύλο και
πολιτισμική ταυτότητα»*

Ποια δραστηριότητα σε δυσκόλεψε περισσότερο στο project;

10 responses

Το βίντεο ήταν πολύ δυσκολο

It was hard to come up with the right words in greek.

The questions on the google doc was the most challenging.

making it a video

Με δυσκόλεψε περισσότερο να σκεφτώ τι να βάλω στο πρότζεκτ.

The challenging part were those questions on the paper.

Finding objects to represent my cultural identity that I had in my house.

διαβάζω το βιβλίο

Με δυσκόλεψε να παίρνω το βίντεο.

Getting all the pictures in.

Θα ήθελες να συμμετάσχεις σε παρόμοιο project στο μέλλον;

10 responses

 Copy

