

## Εκφραζόμαστε με Κόμικς

Μαρία Αϊβαζόγλου<sup>1</sup>, Στυλιανή Αναχωρλή<sup>2</sup>, Βασιλική Βλαχοδήμου<sup>3</sup>, Βασίλης Βουτουρλής<sup>4</sup>, Κωνσταντίνος Γιάντσιος<sup>5</sup>, Χρυσούλα Γκάντζου<sup>6</sup>, Αλεξάνδρα Γκόρο<sup>7</sup>, Χρήστος Γραμμένος<sup>8</sup>, Γεώργιος Δόσιος<sup>9</sup>, Μιχαήλ Ευθυμίου-Καλαϊτζής<sup>10</sup>, Μαρία Ζαρικάκη<sup>11</sup>, Σπυρίδων Κακάλης<sup>12</sup>, Ελένη Καραμανώλη<sup>13</sup>, Ευγενία Κυπραίου<sup>14</sup>, Μάρκος Λιάπης<sup>15</sup>, Διαμαντής Μανασίδης<sup>16</sup>, Βερενίκη Πασλαμούσκα<sup>17</sup>, Νικόλαος Πλαστήρας<sup>18</sup>, Μαρία Σαββίδου<sup>19</sup>, Δημήτριος Τζαβίδας<sup>20</sup>, Νικόλαος Τζιαρός<sup>21</sup>, Αθανάσιος Τσίμπρης<sup>22</sup>, Ατούκα Τσοχαταρίδης<sup>23</sup>, Βασίλειος Ψηφίδης<sup>24</sup>

<sup>1</sup> Μαθήτρια Β' τάξης, 2ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[roxanni32@hotmail.com](mailto:roxanni32@hotmail.com)

<sup>2</sup> Μαθήτρια Β' τάξης, 2ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[stella\\_anac@hotmail.com](mailto:stella_anac@hotmail.com)

<sup>3</sup> Μαθήτρια Β' τάξης, 2ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[kimvy.sellzz@hotmail.com](mailto:kimvy.sellzz@hotmail.com)

<sup>4</sup> Μαθητής Β' τάξης, 1ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[vasilis\\_97@hotmail.com](mailto:vasilis_97@hotmail.com)

<sup>5</sup> Μαθητής Β' τάξης, 1ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[tsitsos\\_97@hotmail.com](mailto:tsitsos_97@hotmail.com)

<sup>6</sup> Μαθήτρια Β' τάξης, 2ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[chrisoulag97@gmail.com](mailto:chrisoulag97@gmail.com)

<sup>7</sup> Μαθήτρια Β' τάξης, 2ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[alexia97@windowslive.com](mailto:alexia97@windowslive.com)

<sup>8</sup> Μαθητής Β' τάξης, 1ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[chrisgram1997@gmail.com](mailto:chrisgram1997@gmail.com)

<sup>9</sup> Μαθητής Β' τάξης, 1ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[dosgogos@yahoo.gr](mailto:dosgogos@yahoo.gr)

<sup>10</sup> Μαθητής Β' τάξης, 1ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[mikeeythimiou@yahoo.gr](mailto:mikeeythimiou@yahoo.gr)

<sup>11</sup> Μαθήτρια Β' τάξης, 1ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[m.zariko@hotmail.com](mailto:m.zariko@hotmail.com)

<sup>12</sup> Μαθητής Β' τάξης, 1ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[kakalaras@gmail.com](mailto:kakalaras@gmail.com)

<sup>13</sup> Μαθήτρια Β' τάξης, 2ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[eleni\\_thess@windowslive.com](mailto:eleni_thess@windowslive.com)

<sup>14</sup> Μαθήτρια Β' τάξης, 1ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[jenny\\_paok\\_@hotmail.com](mailto:jenny_paok_@hotmail.com)

<sup>15</sup> Μαθητής Β' τάξης, 1ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[liappisn@otenet.gr](mailto:liappisn@otenet.gr)

<sup>16</sup> Μαθητής Β' τάξης, 1ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[diamantisgrr@windowslive.com](mailto:diamantisgrr@windowslive.com)

<sup>17</sup> Μαθήτρια Β' τάξης, 1ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[bebebaslam@gmail.com](mailto:bebebaslam@gmail.com)

<sup>18</sup> Μαθητής Β' τάξης, 2ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[plastirasn1@gmail.com](mailto:plastirasn1@gmail.com)

<sup>19</sup> Μαθήτρια Β' τάξης, 1ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[paokakil@windowslive.com](mailto:paokakil@windowslive.com)

<sup>20</sup> Μαθητής Β' τάξης, 2ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[dtzavidas@gmail.com](mailto:dtzavidas@gmail.com)

<sup>21</sup> Μαθητής Β' τάξης, 2ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[ntziaros@gmail.com](mailto:ntziaros@gmail.com)

<sup>22</sup> Μαθητής Β' τάξης, 2ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[sakis996@hotmail.com](mailto:sakis996@hotmail.com)

<sup>23</sup> Μαθητής Β' τάξης, 1ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[atoukas2009@hotmail.com](mailto:atoukas2009@hotmail.com)

<sup>24</sup> Μαθητής Β' τάξης, 1ο Γυμνάσιο Χαριλάου  
[psifidisv@hotmail.com](mailto:psifidisv@hotmail.com)

**Μαρία Φιλιππούλου – ΠΕ19**  
[mafil@sch.gr](mailto:mafil@sch.gr)

### **Περίληψη**

Τα κόμικς, γνωστά και ως ένατη τέχνη, είναι μια μορφή οπτικής τέχνης που αποτελείται από εικόνες που συνήθως συνδυάζονται με κείμενο, το οποίο βρίσκεται σε μπαλόνια διαλόγου ή λεζάντες. Για τη δημιουργία των κόμικς χρησιμοποιήσαμε το Pixton for Schools, ένα δικτυακό τόπο με τα εργαλεία του οποίου δημιουργήσαμε χαρακτήρες της αρεσκείας μας και τοποθετώντας τους στο κατάλληλο περιβάλλον προσπαθήσαμε να τους δώσουμε ζωή, εκφράζοντας μέσα από αυτούς την καθημερινή μας ζωή στο σχολείο (παράπονα, συναισθήματα κλπ). Αποτέλεσμα όλης αυτής της προσπάθειας δεν ήταν απλώς η δημιουργία μίας σειράς από κόμικς, αλλά πολλά περισσότερα: η γνωριμία και η συνεργασία με νέα παιδιά από άλλο σχολείο, η οποία απέφερε καρπούς για νέες φιλίες. Συνοψίζοντας, με αυτό το πρόγραμμα κερδίσαμε πολλά. Γνωρίσαμε νέα παιδιά και συνεργαστήκαμε μαζί τους με έναν κοινό σκοπό: να διασκεδάσουμε φτιάχνοντας κόμικς!  
**Λέξεις Κλειδιά:** *κόμικς, συνεργασία, σχολική ζωή.*

### **1. Εισαγωγή**

Στα πλαίσια του μαθήματος της πληροφορικής γνωρίσαμε τον διαδικτυακό τόπο [www.pixton.com](http://www.pixton.com) με τον οποίο μπορούμε να δημιουργούμε δικά μας κόμικς. Αυτό ήταν και η αφορμή για να συμμετέχουμε στο 3<sup>ο</sup> Μαθητικό Συνέδριο Πληροφορικής με θέμα «Εκφραζόμαστε με κόμικς». Η θεματολογία την οποία επιλέξαμε για τα σενάρια των κόμικς προέρχεται από τη σχολική ζωή, διότι είναι κάτι το οποίο γνωρίζουμε καλά και μας απασχολεί πολύ. Εκτός από την εμπειρία της συμμετοχής σε ένα συνέδριο, πρωταρχικός μας στόχος ήταν να εκφραστήσουμε και να διασκεδάσουμε φτιάχνοντας κόμικς.

Η ιδιαιτερότητα της ομάδας μας είναι ότι αποτελείται από μαθητές και μαθήτριες της Β' τάξης γυμνασίου δύο διαφορετικών σχολείων, του 1<sup>ου</sup> και 2<sup>ου</sup> Γυμνασίου Χαριλάου. Η υλοποίηση της εργασίας έγινε με την συνεργασία των μελών της ομάδας είτε εναλλάξ στα δύο σχολικά εργαστήρια πληροφορικής, είτε ατομικά στα σπίτια μας. Αρχικά σχεδιάσαμε τους ήρωες: κάθε μέλος της ομάδας πρότεινε έναν ή περισσότερους ήρωες, τους οποίους και παρουσίασε στους υπόλοιπους περιγράφοντας τα στοιχεία του χαρακτήρα. Παρά το αρχικό πλάνο για 4 κεντρικούς ήρωες, τελικά αποφασίσαμε να μην απορρίψουμε κανέναν. Αυτό έκανε δυσκολότερη τη συγγραφή των επεισοδίων, γιατί έπρεπε να τους συμπεριλαμβάνουμε στα σενάρια μας, ώστε να δημιουργείται στον αναγνώστη η αίσθηση ότι τα κόμικς ανήκουν σε μία σειρά (βιβλίο).

Επόμενο στάδιο ήταν το στάδιο της συνεργασίας και της δημιουργίας κόμικς. Προσπαθήσαμε να τηρήσουμε τα βήματα δημιουργίας ενός κόμικ, δηλαδή τη συγγραφή της σύννοψης (περίληψης), του σεναρίου και του ντεκουπάζ (αναλυτική περιγραφή κάθε καρέ). Δεν έγινε από όλους μας, ειδικά το ντεκουπάζ, αφού η διόρθωση ενός ηλεκτρονικού κόμικ δεν είναι δύσκολη υπόθεση, σε αντίθεση με την αδυναμία διόρθωσης ενός λάθους στο χαρτί. Η αρχή ήταν δύσκολη, αλλά σιγά-σιγά φάνηκε να δημιουργούνται κάποιοι καλοί συνδυασμοί ηρώων, τους οποίους υποστήριξαν και άλλα μέλη της ομάδας μας εκτός από τους ίδιους τους δημιουργούς τους. Έτσι προέκυψαν τα ζευγάρια Έκτορα - Λυδίας και Ηλία (Ελέους) – Άννας, οι παρέες των Φόβους, Τρόμους, Μήτσου και των Πηνελόπης, Κώστα, Βιολέτας, Οδυσσέα, Βαγγέλα, Τέντυ. Έτσι καθιερώθηκαν ο αμφίθυμος διευθυντής, η υστερική φιλόλογος, ο αυστηρός επιστάτης, η καυστική φιλόλογος. Δεν έλειψαν και οι σούπερ ήρωες (Super Nick, Super Sakis), τους οποίους προσπαθήσαμε, όχι πάντα επιτυχημένα, να εντάξουμε στο βιβλίο των κόμικς.

Παράλληλα με τα επεισόδια, κάποιοι μαθητές ασχολήθηκαν με τη συγγραφή της περίληψης, της εισήγησης και της παρουσιάσης, καθώς και τη δημιουργία βίντεο. Για την καταγραφή των εντυπώσεών μας από τη χρήση του προγράμματος Pixton, συντάξαμε ένα ερωτηματολόγιο, το οποίο και απαντήθηκε από τα μέλη της ομάδας.

### **2. Λίγα λόγια για τα κόμικς**

Τα κόμικς, γνωστά και ως ένατη τέχνη, είναι μια μορφή οπτικής τέχνης που αποτελείται από εικόνες που συνήθως συνδυάζονται με κείμενο, το οποίο συχνά βρίσκεται σε μπαλόνια διαλόγου ή λεζάντες. Η λέξη κόμικς προέρχεται ετυμολογικά από την λέξη “κωμικός” κι αυτό γιατί οι πρώτες ιστορίες ήταν κωμικού περιεχομένου. Σύμφωνα με τον ορισμό, κόμικς είναι η τέχνη της αφήγησης ιστοριών με διαδοχή σχεδιασμένων εικόνων στην τυπογραφημένη επιφάνεια και αφηγούνται πάντα ιστορίες οποιουδήποτε περιεχομένου. Για να υπάρξει κόμικς πρέπει να υπάρχουν τουλάχιστον δύο διαδοχικές εικόνες, όπου η μία συνεχίζει το νόημα της άλλης. Στην περίπτωση που υπάρχει κείμενο, αυτό δεν λειτουργεί ποτέ εις βάρος των εικόνων. Ο μεγάλος θεωρητικός και δημιουργός κόμικς Σκότ Μακ Λάουντ στο βιβλίο του *Understanding Comics*, δίνει πλήρη ορισμό της τέχνης σαν “σχήματα και εικόνες ευρισκόμενα εσκεμμένα σε σειρά με σκοπό να μεταδώσουν πληροφορίες ή να προκαλέσουν μια αισθητική αντίδραση από τον χρήστη”. Ο ορισμός αυτός αφήνει έξω τις γελοιογραφίες που είναι μεμονωμένες εικόνες, αφού στα κόμικς υπάρχει σαφώς μια αφηγηματική αλληλουχία μεταξύ των εικόνων.

Τα κόμικς αποτελούν τέχνη, και συγκεκριμένα την ένατη τέχνη. Είναι μια τέχνη που έχει προοπτικές να αναπτυχθεί στο μέλλον, αλλά δυστυχώς έχει κατηγορηθεί από πολλούς. Προγόνους των εικονογραφημάτων, θα μπορούσαμε να θεωρήσουμε παραστάσεις σε πρωτόγονα σπήλαια, σε αρχαιοελληνικούς αμφορείς, ή και τα Αιγυπτιακά ιερογλυφικά, όπως επίσης και αναπαραστάσεις της ζωής του Χριστού και των αγίων σε χειρόγραφα ή εκκλησίες, καθώς από πολύ παλιά ο άνθρωπος προσπάθησε να αναπαραστήσει την κίνηση.



**Σχήμα 1:** Το Κίτρινο Παιδί – The Yellow Kid

Η σημερινή μορφή τους (με καρέ και κείμενο σε συνεφέκια ή λεζάντες) εμφανίστηκε στα τέλη του 19ου αιώνα. Πρωτοπόροι του είδους θεωρούνται για την μεν Ευρώπη το περιοδικό *Ally Sloper's Half Holiday*, που κυκλοφόρησε στην Αγγλία το 1884, για τις δε ΗΠΑ το *Hogan's Alley* του Ρίτσαρντ Άουτκολτ, του οποίου κύριος χαρακτήρας ήταν το 'Κίτρινο Παιδί'. Το τελευταίο ξεκίνησε να δημοσιεύεται σαν ένθετο στριπ σε εφημερίδες το 1895 και γνώρισε μεγάλη επιτυχία, ενώ η θεματολογία των ιστοριών του απευθυνόταν κατά κύριο λόγο στο παιδικό κοινό. Η πρώτη ιστορία κόμικς ήταν ελβετικής καταγωγής ο δημιουργός της οποίας ήταν ο Ροδόλφος Τόπφερ. Την δεκαετία του '30 στη Αμερική έκαναν την εμφάνισή τους ο Σούπερμαν και ο Μίκυ Μάους. Τα πιο συνηθισμένα είδη κόμικς είναι τα κόμικς στριπ σε εφημερίδες και περιοδικά (και όχι μόνο), όπου μια μικρή ιστορία ξετυλίγεται μέσα σε τρία ή τέσσερα καρέ και οι μεγαλύτερες ιστορίες σε ειδικά

περιοδικά, εικονογραφημένες νουβέλες και άλμπουμ, γνωστές απλά σαν κόμικς ή βιβλία κόμικς. Τα κόμικς στριπ στις εφημερίδες και τα περιοδικά είναι συνήθως δευτερεύουσας σημασίας, προορισμένα να κάνουν ένα γρήγορο κοινωνικό ή πολιτικό σχόλιο και οι σκηνοθετικές - αφηγηματικές τους δυνατότητες είναι βέβαια περιορισμένες αφού πρόκειται για μια απλή λωρίδα (στριπ) με μερικά καρέ στη σειρά. Αντίθετα, στα περιοδικά κόμικς αποτελούν το κύριο υλικό, εκτείνονται σε ολόκληρες σελίδες κι εκεί οι ιστορίες παρουσιάζονται είτε σε συνέχειες από τεύχος σε τεύχος είτε αυτοτελώς. Τα κόμικς γνώρισαν μεγάλη ανάπτυξη στις πρώτες δεκαετίες του εικοστού αιώνα στην Αμερική, κυρίως από τις ιστορίες με υπερήρωες εταιριών όπως η DC Comics και η Marvel Comics. Στην Ευρώπη υπήρχε μια μικρή σκηνή, που ξεκίνησε με πρωτοπόρους τους Βέλγους και εκδόσεις όπως ο Τεντέν και το περιοδικό Spirou.



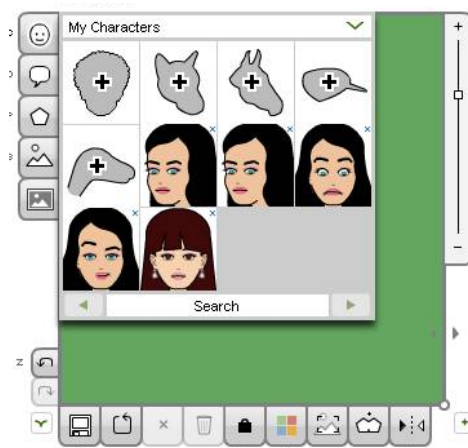
Σχήμα 2: Ο Μίκυ Μάους



Σχήμα 3: Ο Σούπερμαν

### 3. Το λογισμικό των κόμικς Pixton

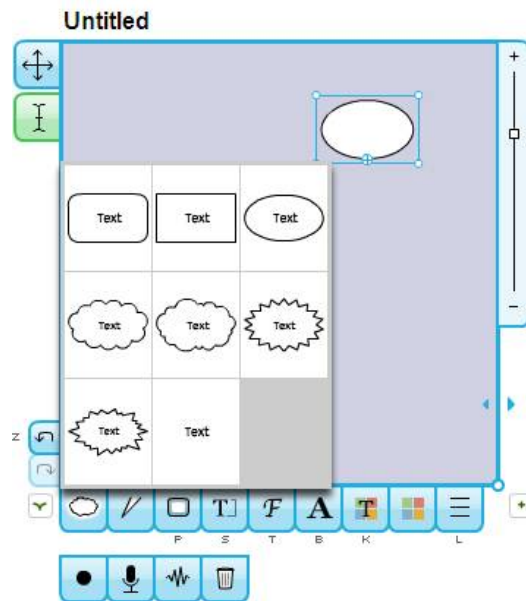
Το [www.pixton.com](http://www.pixton.com) είναι ένας δικτυακός τόπος μέσα από τον οποίο μπορεί κάποιος να δημιουργήσει κόμικς σχεδιάζοντας κάθε ένα από τα καρέ του ξεχωριστά. Μπορεί να επιλέξει το σκηνικό το οποίο θέλει από ένα σύνολο προσχεδιασμένων σκηνικών ή να σχεδιάσει κάτι από την αρχή. Μπορεί να εισάγει χαρακτήρες της αρεσκείας του, να προσθέσει σε αυτούς τα κατάλληλα εξωτερικά χαρακτηριστικά (ρούχα, μαλλιά, χαρακτηριστικά προσώπου και αξεσουάρ), να τους δώσει την κατάλληλη κίνηση και έκφραση προσώπου.



Σχήμα 4: Επιλογή χαρακτήρα στο Pixton

Τέλος έχει την δυνατότητα να εισάγει λεζάντες και μπαλονάκια διαλόγου, ζωντανεύοντας με αυτόν τον τρόπο

την πλοκή της ιστορίας. Οι βασικές του λειτουργίες, τις οποίες και περιγράψαμε, διατίθενται δωρεάν με μια απλή εγγραφή.



*Σχήμα 5: Λεζάντες και μπαλονάκια στο Pixton*



*Σχήμα 6: Προσαρμογή κίνησης στο Pixton*

Το Pixton For Schools αποτελεί ένα ολοκληρωμένο περιβάλλον για την δημιουργία κόμικς, τη συνεργασία και την επίβλεψη μιας ομάδας – τάξης από έναν υπεύθυνο καθηγητή. Τα μέλη της ομάδας – τάξης αποκτούν ένα λογαριασμό με τον οποίο συνδέονται. Μέσα από το λογαριασμό τους μπορούν να δουν τα κόμικς των άλλων, να τα σχολιάσουν, να διαβάσουν ή να συντάξουν μηνύματα, να δημιουργήσουν και να υποβάλλουν τα κόμικς τους στον καθηγητή. Ο καθηγητής με τη σειρά του μπορεί να εγκρίνει ή να απορρίψει ένα κόμικ, δίνοντας τις απαραίτητες οδηγίες. Τα μηνύματα του καθηγητή στέλνονται αυτόματα και ως emails στα μέλη της ομάδας. Το Pixton For Schools διατίθεται με συνδρομή για επιλεγμένο αριθμό χρηστών και επιλεγμένο χρονικό διάστημα.

#### **4. Ο συντονισμός των συναντήσεων**

Για να οργανωθούμε και να δουλέψουμε σαν ομάδα, έπρεπε να συντονίσουμε κάποιες συναντήσεις. Σ' αυτές λύναμε προβλήματα των συμμαθητών μας και ταυτόχρονα δημιουργούσαμε κόμικς. Στην αρχή συνεννοούμασταν στα διαλείμματα του σχολείου. Ύστερα ανακαλύψαμε το δικτυακό εργαλείο Doodle, με το οποίο ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει δημοσκοπήσεις, να ενημερώσει για συναντήσεις κ.α. Εμείς το χρησιμοποιήσαμε για να καταγράψουμε τις βολικές μέρες και ώρες για τις συναντήσεις μας. Δυστυχώς δε

βρήκαμε άκρη, διότι λίγοι ήταν αυτοί που συμμετείχαν στην ψηφοφορία. Ωστόσο εντοπίσαμε δύο μέρες και ώρες στις οποίες και πραγματοποιούσαμε τις συναντήσεις μας. Κυρίως, όμως, καταλήξαμε να συντονιζόμαστε με μηνύματα - ανακοινώσεις στο Pixton ή με συνεννοήσεις στα διαλείμματα.

Δυστυχώς στις συναντήσεις δε συμμετείχαν όλοι, με αποτέλεσμα από τριάντα άτομα που είχαμε αρχικά δηλώσει, να παραβρισκόμαστε περίπου δεκαπέντε.

### **5. Δυσκολίες και εντυπώσεις**

Για όσο διάστημα χρησιμοποιήσαμε το Pixton for Schools αντιμετωπίσαμε κάποιες δυσκολίες, αλλά ταυτόχρονα μας δόθηκαν και πολλές δυνατότητες δημιουργίας. Η σημαντικότερη δυσκολία που αντιμετωπίσαμε ήταν η προσαρμογή της κίνησης - πόζας. Αντιθέτως η επιλογή των χαρακτηριστικών του προσώπου (πχ μύτη, μάτια, φρύδια) και των αξεσουάρ του ντυσίματος δε μας προβλημάτισε καθόλου. Αρνητικό στοιχείο θεωρήθηκε η αδυναμία να στέλνουμε μηνύματα στα υπόλοιπα μέλη της ομάδας μέσα από το περιβάλλον του Pixton For Schools, με εξαίρεση τον επιβλέποντα καθηγητή. Παρ' όλα αυτά, όλα τα μέλη της ομάδας βοηθώντας ο ένας τον άλλον καταφέραμε να μάθουμε εύκολα το πρόγραμμα και να 'πιάσουμε' γρήγορα δουλειά. Όλοι συμφωνίσαμε πως το κυριότερο στοιχείο του προγράμματος είναι η ελευθερία της δημιουργίας.

Φτάνοντας στο τέλος αυτής της ευχάριστης διαδικασίας και ενασχόλησης μας έμεινε μια γλυκιά ανάμνηση από τη συμμετοχή μας στο πρόγραμμα. Όλοι μας αφιερώσαμε αρκετό από το χρόνο μας, ίσως και να θυσιάσαμε αρκετά πράγματα, αλλά μας άρεσε αυτό που κάναμε παρά τις δυσκολίες που παρουσίαζε το πρόγραμμα κατά καιρούς. Πολλοί από εμάς θα χρησιμοποιούσαμε το [www.pixton.com](http://www.pixton.com) ανεξάρτητα από το συνέδριο. Κάποια παιδιά εξέφρασαν την επιθυμία τους να ασχοληθούν επαγγελματικά με τα κόμικς, ενώ άλλα είπαν 'ίσως αυτό το σχολικό συνέδριο να γίνει ένας ακόμη διαφορετικός λόγος για να ανοίγω τον υπολογιστή μου και να συνδέομαι στο Διαδίκτυο!

### **Ευχαριστίες**

Θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε θερμά τους διευθυντές των δύο σχολείων για την ηθική υποστήριξη και την παραχώρηση των εργαστηρίων πληροφορικής εκτός σχολικού ωραρίου. Ακόμα θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τους συλλόγους γονέων και κηδεμόνων για την οικονομική τους υποστήριξη στην αγορά συνδρομής στο πρόγραμμα Pixton For Schools για ένα εξάμηνο. Ευχαριστούμε την καθηγήτρια μας την κυρία Φιλιππούλου Μαρία για την πολύτιμη βοήθεια και τις πολύ καλές συμβουλές που μας έδωσε. Ευχαριστίες απευθύνουμε και στους γονείς μας για την εμπιστοσύνη που μας έδειξαν ώστε να συμμετάσχουμε σε αυτό το μαθητικό συνέδριο πληροφορικής. Τέλος θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τους διοργανωτές του 3ου Μαθητικού Συνεδρίου Πληροφορικής για την ευκαιρία που μας έδωσαν και την πολύτιμη εμπειρία που αποκομίσαμε από αυτή μας τη συμμετοχή.

### **Βιβλιογραφία**

1. Αλιβίζος Σ. (2009). *Παιδαγωγικές διαστάσεις των νέων μέσων*. (σελ 177–199) ΑΘΗΝΑ. Εκδόσεις Γρηγόρη.
2. <http://ebvomadiaio-rantevou.pblogs.gr/2010/00/564896.html> Η ιστορία των κόμικς
3. <http://el.wikipedia.org/wiki/Κόμικς> Κόμικς – Βικιπαίδεια
4. <http://www.tovima.gr/books-ideas/article/?aid=174592> ΤΟ ΒΗΜΑ – Από τον Ηρακλή ως το Κίτρινο Παιδί – βιβλία + ιδέες