**Χρήση των ψηφιακών κόμικς στην εκπαίδευση**

Αποτέλεσμα της τεχνολογικής έκρηξης στον τομέα της εκπαίδευσης, αποτελούν τα ψηφιακά κόμικς. Με την είσοδο του ηλεκτρονικού υπολογιστή στην εκπαιδευτική διαδικασία, την αξιοποίηση του διαδικτύου, των πολυμέσων και των υπερμέσων, επιδιώχθηκε η σταδιακή σύνδεση της παραδοσιακής κουλτούρας των νέων με την σύγχρονη τεχνολογική κουλτούρα. Όλο και περισσότεροι εκπαιδευτικοί προσπαθούν να ψηφιοποιήσουν κόμικς και καρτούν. Σύμφωνα με τον Yang (2003), τα ψηφιακά κόμικς είναι υπερμεσικά μέσα, που αξιοποιούν το διαδίκτυο, τα πολυμέσα και τα υπερμέσα. Τα ψηφιακά κόμικς μπορούν να αξιοποιηθούν τόσο από τους εκπαιδευτικούς, όσο και από τους μαθητές σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα. Αξίζει να τονιστεί ότι το συγκεκριμένο εργαλείο προσφέρει ποικιλία δυνατοτήτων στο άτομο γενικά και ειδικότερα στο σχολικό πλαίσιο και η παιδαγωγική αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς, αποτελεί ακόμη αντικείμενο μελέτης για τους ερευνητές. Σύμφωνα με την Βασιλακοπούλου κ.ά. (2007), τα ψηφιακά κόμικς προσελκύουν το ενδιαφέρον των μαθητών, καλλιεργούν τη δημιουργικότητά τους, κινητοποιούν τη δημιουργική τους σκέψη, και ευνοούν την άριστη συνεργασία μεταξύ τους.