**Εκπαιδευτικές δυνατότητες των ψηφιακών κόμικς**

Τα ψηφιακά κόμικς αποτελούν ένα πολύτιμο εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού, το οποίο καλλιεργεί τις δεξιότητες και τις γνώσεις των μαθητών με ευχάριστο τρόπο, και παράλληλα τους ψυχαγωγεί. Αξίζει να επισημάνουμε πως ό, τι δυνατότητες προσφέρουν τα έντυπα κόμικς, προσφέρουν και τα ψηφιακά κόμικς με την προσθήκη και κάποιων άλλων χαρακτηριστικών, τα οποία σύμφωνα με τον Yang (2003), παρουσιάζονται ως ακολούθως:

* **Κίνητρα:** Η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή κατά την εκπαιδευτική διαδικασία σε συνδυασμό με την παρουσία κόμικς, με τα οποία είναι εξοικειωμένα τα παιδιά, δημιουργεί κίνητρα στους μαθητές, και ενεργοποιούνται ακόμη κι αυτοί που δεν είναι ιδιαίτερα πρόθυμοι.
* **Διαθεματικότητα:** Η δημιουργία των ψηφιακών κόμικς απαιτεί την συμβολή διαφόρων γνωστικών αντικειμένων, και αποτελεί μια διεπιστημονική διαδικασία.
* **Ανάπτυξη οπτικού και τεχνολογικού αλφαβητισμού:** Τα ψηφιακά κόμικς αναπτύσσουν τον οπτικό αλφαβητισμό των μαθητών και καλλιεργούν την τεχνολογική τους δεξιότητα σε μια εποχή, η οποία απαιτεί τη χρήση των ΤΠΕ σε συγκεκριμένους τομείς για την διαχείριση των οπτικών μηνυμάτων.
* **Ανάπτυξη κρίσης και αναλυτικής σκέψης:** Σύμφωνα με τον Versaci (2001),αποτελεί σημαντική πρόκληση για τους μαθητές η δημιουργία των ψηφιακών κόμικς. Αυτό προκύπτει από την αλληλεπίδραση εικόνας- κειμένου στο συγκεκριμένο κειμενικό είδος.
* **Ενεργοποίηση πολλαπλών ερεθισμάτων:** Σύμφωνα με τον Versaci (2001), τα ψηφιακά κόμικς παρουσιάζουν ευελιξία και διαθέτουν πολυμεσικό χαρακτήρα. Αυτό συνεπάγεται την προσαρμογή τους στα διάφορα στυλ μάθησης.