**Ψηφιακά κόμικς και μαθητής**

 Αποτελεί κοινή διαπίστωση το γεγονός ότι η χρήση των νέων τεχνολογιών στη διαδικασία μάθησης τροποποιεί τον ρόλο του μαθητή. Το ίδιο συμβαίνει κατά την επεξεργασία και δημιουργία ψηφιακών κόμικς στη σχολική τάξη από τους μαθητές σε συνεργασία με τους διδάσκοντες. Σύμφωνα με την Βασιλακοπόύλου κ.ά. (2007), ο μαθητής απαρνιέται τον ρόλο του παθητικού δέκτη, μετατρέπεται σε δημιουργό, εμπλέκεται ενεργά στην εκπαιδευτική διαδικασία, μοιράζεται τις σκέψεις του και ανταλλάσει απόψεις. Επιπροσθέτως, τους δίνεται η δυνατότητα να δημιουργήσουν το δικό τους ψηφιακό κόμικς με βάση τις προσωπικές τους προτιμήσεις και γούστα και να οικοδομήσουν μόνοι τους τη γνώση. Τέλος, είναι δική τους η επιλογή των χαρακτήρων , των εικόνων, των διαλόγων και της πλοκής της ιστορίας.