


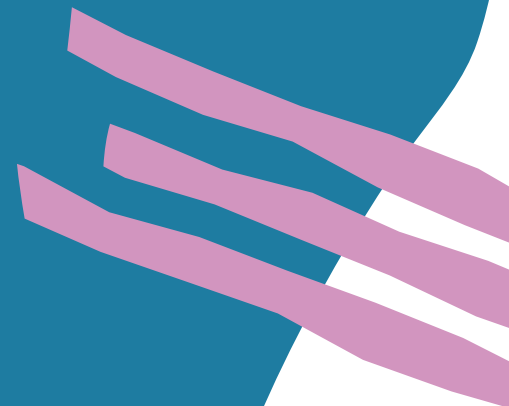


EdComix

Resurse privind realizarea
benzilor desenate pentru
învățarea unei limbi străine

Ghid pedagogic

Folosirea benzilor desenate pentru învățarea limbii engleze din perspectivă incluzivă





CUPRINS

INTRODUCERE	2
CAPITOLUL 1 POTENȚIALUL PEDAGOGIC AL BENZILOR DESENATE: TEORETIZARE	3
1.1 Ce este o bandă desenată?	3
1.2 Istoria și originile benzilor desenate	6
1.3 Benzile desenate ca instrument de învățare	9
1.4 Utilizări diferite ale benzilor desenate la clasă	17
1.5 Benzile desenate în deprinderea unei limbi străine	31
Concluzii	41
CAPITOLUL 1: BIBLIOGRAFIE	43
CHAPTER 2	51
UTILIZĂRI PRACTICE ALE BENZILOR DESENATE ÎN CLASĂ PENTRU ÎNVĂȚAREA LIMBILOR STRĂINE..	51
2.1 Abordarea benzilor desenate în calitate de cititor	52
2.2 Utilizarea benzilor desenate în activități de grup	56
2.3 Din perspective unui realizator	59
2.4 Benzile desenate în sprijinul învățării unei limbi străine	63
CAPITOLUL 2: BIBLIOGRAFIE	67
CAPITOLUL 3	69
O PERSPECTIVĂ INCLUZIVĂ ASUPRA ABORDĂRII DIDACTICE A BENZILOR DESENATE.....	69
3.1 O abordare incluzivă din perspectiva învățării în cazul cerințelor educative speciale	69
3.2. Propuneri pentru o abordare incluzivă în învățare a benzilor desenate, din prisma provocărilor socio-economice, practicilor culturale și diferențelor	84
Concluzii	97
CAPITOLUL 3: BIBLIOGRAFIE	99
ANEXĂ	102



INTRODUCERE

Această publicație a fost creată în cadrul proiectului EdComix prin Programul Erasmus+, cu sprijinul Comisiei Europene.

Obiectivul acestui proiect este de a introduce o nouă metodologie în educație pentru învățarea limbilor străine prin intermediul benzilor desenate, dat fiind faptul că noi le considerăm resurse de învățare importante și inovatoare, însă subestimate. Prin urmare, în paginile următoare ale acestui ghid, vom stabili valoarea pedagogică a utilizării benzilor desenate în educație, în special în predarea limbii engleze din perspectivă incluzivă.

În acest sens, în Capitolul 1 vom defini, mai întâi, ce este o bandă desenată, uitându-ne la istoria cărților de benzi desenate și a romanelor grafice, analizând tipuri diferite de benzi existente. În plus, vom explora teoria referitoare la benzile desenate ca instrument de învățare la clasă, cu accent pe învățarea unei limbi străine.

Ulterior, Capitolul 2 pune accent pe utilizările practice ale benzilor desenate la clasă, cu exemple și sugestii pentru activități pe care profesorii le pot adapta propriilor nevoi.

În final, am dedicat ultima parte a acestui ghid unui subiect care a fost mai rar abordat: folosirea benzilor în educație din perspectivă incluzivă. Așadar, în Capitolul 3 discutăm despre cum pot aceste instrumente să vină în sprijinul predării incluzive și participative pentru învățarea unei limbi străine, având drept grup țintă elevii cu cerințe educative speciale, dar și din perspectiva unor medii culturale diferite.



CAPITOLUL 1

POTENȚIALUL PEDAGOGIC AL BENZILOR DESENATE: TEORETIZARE

1.1 Ce este o bandă desenată?

Vizualizarea, schițarea, desenul sunt mijloace de exprimare la fel de vechi precum omenirea. Oamenii desenau în peșteri cum mult înainte să fie capabili să scrie. Indiferent de rolul acestor picturi rupestre – care încă rămân enigmatice, realizate prin prisma religiei sau ca simbol al dominării –, acestea reprezintă, fără doar și poate, un mod de comunicare (“Art préhistorique”, 2020). Un alt exemplu este oferit de hieroglifă, care sunt considerate unul dintre cele mai vechi sisteme de scriere, alături de cuneiforme (“Writing system”, 2020). Acestea din urmă au trecut printr-o importantă evoluție grafică de-a lungul istoriei. Totuși, atât cuneiformele, cât și hieroglifele de la începuturi împărtășesc aceeași caracteristică: au fost pictografice. Erau folosite desene sau așa-numitele pictograme în locul alfabetului modern sau sisteme logografice în zilele noastre (spre exemplu, caracterele chinezești).

Istoria ne arată mai multe exemple de acest fel prin desenele secvențiale – pe care, în perioada modernă, le numim „benzi desenate”.

Iată câteva exemple:

- Columna lui Traian din Roma, care descrie victoriile militare purtate de Traian asupra dacilor, datând din secolul al II-lea.
- Vitraliile din bisericile catolice.
- Tapiseriile, cu faimoasa tapiserie Bayeux din Franța, reprezentând evenimentele care au condus la cucerirea normandă a Angliei din secolul al XI-lea.



Unii cercetători consideră că Tapiseria de la Bayeux este primul exemplu de bandă desenată, deoarece folosește o succesiune de panouri și texte în latină pentru a reda faptele petrecute, așa cum se întâmplă cu benzile desenate contemporane (Peccatte, 2016). Incluziunea acestora în istoria benzilor desenate a fost făcută de George Perry și Alan Aldrid în 1967, în "Penguin Book of Comics".

Revenind în zilele noastre, definiția modernă a benzilor desenate poate aduce discrepanțe. Pentru unii, benzile desenate sunt un anumit tip de „artă secvențială”, deseori sub forma unei reviste, în timp ce, pentru alții, benzile desenate sunt o umbrelă sub care sunt adunate mai multe forme de „artă secvențială” (Yildirim, 2013). Mai mult decât atât, banda desenată a avut o reputație proastă de-a lungul propriei istorii, prin urmare o nouă denumire și-a făcut recent apariția, și anume „romanul grafic”. Din nou există divergențe de opinie și în definiții, dat fiind că unii consideră această denumire drept o încercare de a șterge din reputația negativă a benzilor desenate, în timp ce alții privesc romanul grafic ca pe o categorie nouă, cu statut aparte.

Pentru acest ghid și în contextul proiectului EdComix derulat prin Programul Erasmus+, vom ține seama de următoarea definiție a benzilor desenate, așa cum a fost formulată de Scott McCloud, care le consideră „desene și pictoriale juxtapuse într-o secvență prealabilă, cu intenția de a transmite informații și/sau pentru a produce un rezultat estetic pentru cititor.” Această definiție include toate genurile de „artă secvențială”, inclusiv hieroglifele (Källvant, 2015). Mai mult decât atât, această definiție are și avantajul de a nu exclude unele tipuri de benzi desenate care sunt utile contextului educațional. Așadar, în următoarele pagini, vom considera benzile desenate drept umbrelă terminologică.

În continuare, să oferim mai multe detalii despre aspectele tehnice ale termenului și să vedem ce tipuri de comics-uri pot exista:



- Un comic strip, așa cum apare de obicei în ziare, este de dimensiuni reduse, de cele mai multe ori cu scop umoristic (Yildirim, 2013).
- Cărțile de benzi desenate sunt mai mari ca lungime și redau părți ale unei povestiri, de obicei împărțite în mai multe albume.
- Romanele grafice sunt mai cuprinzătoare decât cărțile cu benzi desenate, întreaga povestire fiind redată într-o singură publicație (Ásbjörnsson, 2018).
- Manga (în traducere aproximativă „imagini năstrușnice”); acest gen corespunde stilului japonez de benzi desenate, se citește de la dreapta la stânga și au luat amploare la sfârșitul secolului al XIX-lea (Asher and Sola, 2011).
- Benzile desenate digitale, care vor fi analizate mai detaliat în Capitolul 3 al prezentului Ghid, sunt avantajate de posibilitățile oferite de mijloacele digitale, unele fiind chiar dinamice.

Această listă poate fi extinsă cu ușurință: un articol descoperit în pagina web a Bibliotecii Municipale din Louisville identifică peste 50 de tipuri de bandă desenată¹. Totuși, cele cinci tipuri evidențiate mai sus sunt cel mai des folosite. Referindu-ne la genul adoptat, benzile desenate urmează genurile literare cunoscute. Putem vorbi de cărți cu benzi desenate științifico-fantastice, de aventuri sau horror. Comics-urile educative ar putea fi incluse tot aici, numai că acestea se bazează pe o altfel de structură narativă.

În acest cadru, ghidul nostru va acționa ca un rezumat al cercetărilor anterioare asupra benzilor desenate cu caracter educativ. În paginile următoare ale acestui

¹ A se consulta următorul site pentru mai multe informații:
<http://blogs.lfpl.org/readers/comics-and-manga/types-of-comics/>



capitol vom reveni la istoria lor – din perspectivă generală și în calitate de instrumente de învățare –, dar și analizându-le beneficiile educaționale în timp ce ne vom îndrepta către diferitele utilizări în sala de clasă. Ne vom concentra, în special, asupra orelor de limbă străină, dat fiind că proiectul EdComix aduce în centrul atenției utilizarea benzilor desenate în dobândirea cunoștințelor de engleză.

Să începem prin a prezenta, pe scurt, cum au evoluat benzile desenate de-a lungul anilor până în prezent.

1.2 Istoria și originile benzilor desenate

Anii de Aur 1930-1940: Apariția de timpuriu a benzilor desenate în întreaga lume

Benzile desenate, așa cum le vedem astăzi, au apărut în anii '30. Totuși, desene secvențiale și benzi umoristice se publicau deja în ziare înaintea acestei decade. Prima atestare a unei cărți de benzi desenate tipărite datează din anul 1933 (Yildirim, 2013). Epoca de Aur a debutat cu publicarea benzilor de acțiune „Superman” în 1938. În 1944, Sones a evidențiat prima statistică: în Statele Unite, 95% dintre copiii cu vârsta cuprinsă între 8 și 14 ani citesc reviste de benzi desenate, iar 65% sunt cei între 15 și 18 ani.

Cele mai multe dintre benzile desenate americane, publicate în 1940, urmează același fir al povestirii, portretizând supereroi care sunt gata să lupte cu răufăcătorii, al căror scop unic este să distrugă lumea. Acest fir narativ a fost în mare măsură legat de situația din acele vremuri, devenind o tendință perpetuată și de-a lungul deceniului următor. După sfârșitul celui de-al Doilea Razboi Mondial, odată cu întoarcerea soldaților la casele lor din țările de origine, descrierea clasică a „neînfricatului



răzbunător cu pelerină care-i învinge cu nonșalanță pe cei mai de temut dușmani”, a pierdut din popularitate (Johnson, 2017).

Între timp, în alte părți ale lumii – Franța, Belgia și Japonia – au existat alte trei centre active de creare a comics-urilor, în anii 1930 și 1940. Artistul belgian Hergé a publicat primul album european în 1930: “Tintin in the Land of the Soviets”, care a devenit repede o serie numită „Aventurile lui Tintin”. O tendință similară s-a petrecut în Japonia, odată cu popularizarea genului manga.

În Europa, câteva serii au avut un fundament educațional. „Becassine” reprezintă un exemplu relevant. Apărut inițial în 1905 în revista săptămânară „Le Journal de Suzette”, personajul a fost creat mai întâi pentru a educa tinerele fete din clasele sociale înalte și de mijloc pentru a deprinde bunele moravuri. Cu toate acestea, succesul a transformat personajul, care a devenit rapid un aventurier îndrăzneț, îndepărtându-se treptat de activitățile tradiționale destinate femeilor. (Lipani-Vaissade, 2009).

Profesorii de atunci au observat popularitatea crescândă a acestei noi arte în rândul tinerelor generații. Într-un interval relativ mic, au inclus benzile desenate în programa școlară ca instrument de învățare. Studiile din domeniu, cum ar fi cel realizat de W. W. D. Sones în 1944 – “The Comics and Instructional Method” – a fost multiplicat în Statele Unite. Totuși, rolul lor educativ s-a încheiat brusc.

Incursiune în popularitatea benzilor desenate din anii 1950

În 1954, doctorul american Frederic Wertham a publicat “The Seduction of the Innocent”, un studiu care rezuma munca sa în delincvența juvenilă și presupusa legătură cu lectura cărților de benzi desenate. Această lucrare a atras interesul unui senator din SUA. Curând după aceea, Senatul a lansat o investigație pe marginea acestui subiect. Rezultatele au fost neconcludente, dar prejudiciul a fost făcut (Yang, 2016). Acest studiu, împreună cu ridicarea televiziunii, a pus capăt Epocii de Aur a



benzilor desenate. Profesorilor le era teamă de repercusiuni și au sistat aducerea materialelor cu benzi desenate în sala de clasă. În urma anchetei, editorii de comics-uri din SUA au fondat Comics Code Authority (CCA), cu scopul declarat al cenzurii.

Și în Europa, benzile în serie au suferit din cauza imaginii proaste chiar de la început (Groensteen, 1999). Folosirea imaginilor a fost percepută ca mod de a seduce cititorii tineri și de a-i îndepărta de informațiile reale din text. Prin folosirea umorului se considera că tinerii devin îndobitociți. Grupurile religioase au combătut pe scară largă comics-urile, care – potrivit lor –, încurajau un comportament necorespunzător. În Franța, acest lucru a condus la implementarea unei legi privitoare la publicațiile pentru tineri în 1949. Aici erau reglementări privind conținutul materialului destinat tinerilor cititori. Destul de interesant, această lege este și astăzi în vigoare.

Cu toate acestea, acest lucru nu a împiedicat autorii de benzi desenate și o nouă eră debutează – Epoca de Argint, cu artiști rebeli și nonconformiști. Benzile din 1960 au devenit mai orientate spre adulți. Autorii au început să introducă teme puternice (violență, sexualitate, dependența de droguri) pentru care au fost criticați un deceniu mai înainte (Yildirim, 2013).

Anii 1970-1980: Reinventarea genului

Epoca de Argint a fost urmată de cea de Bronz în 1970, an în care a luat sfârșit cenzura din Statele Unite, chiar dacă, în sine, CCA-ul a existat până în 2001. Epoca de Bronz a fost urmată, începând cu anul 1980, de Epoca Întunecată. Această epocă a decompus genul cu supereroi, introducând antieroul, odată cu subiecte psihologice și personaje complexe. ("The Dark Age of Comic Books", n.d.).



Anii 1990-2020: Renașterea benzilor desenate ca instrument educațional

Utilizarea benzilor desenate în educație este o tendință veche, care se află în prezent într-o etapă de revigorare. Cercetătorii au început să sublinieze valoarea lor adăugată în curriculum din nou în 1990. Benzile desenate pot atrage tinerii mai bine decât romanele textuale. Ele sunt mijloace de educație informală, în măsura în care acestea au fost mult timp considerate ca un hobby sau o activitate de timp liber și pot fi, de asemenea, un mijloc de educație non-formală. Mulți oameni pot oferi un exemplu de prieten sau membru al familiei care s-a familiarizat cu literatura sau lectura cărților prin intermediul benzilor desenate. Acest lucru ar putea fi evidențiat drept unul dintre rolurile benzilor desenate.

Cu toate acestea, până în prezent, încă este un mijloc rar utilizat în sălile de clasă la scară europeană. Wallner (2017), analizând documentele politicii suedeze, a concluzionat că benzile desenate au fost, în general, lăsate de izbeliște de către factorii de decizie din domeniul educației. Belgia și Franța fac o excepție: cu o istorie bogată în realizarea benzilor desenate, le văd folosite în clasă. În Franța, autoritățile din domeniul educației recomandă folosirea lor. Totuși, profesorii deplâng, în fața autorităților, lipsa ghidurilor practice de a folosi aceste instrumente (Depaire, 2009).

1.3 Benzile desenate ca instrument de învățare

Și acum ... ce este un comics educațional? S-ar putea spune că benzile desenate educaționale sunt cele create cu scopul de a învăța și pot fi, de asemenea, utilizate în sălile de clasă de către profesori care sunt în căutare de materiale cu informații specifice.

În ultimii ani au fost publicate multe benzi educaționale, printre cele mai populare exemple fiind următoarele:



- Un exemplu în educația științifică: Mark Schultz, Zander Cannon (ilustrator), Kevin Cannon (ilustrator), "The Stuff of Life: A Graphic Guide to Genetics and ADN". Un roman grafic care spune povestea unui om de știință străin, care a fost taxat de oamenii săi pentru că a cercetat fundamentele ADN-ului uman.
- Un exemplu lăudat în economie: Michael Goodwin, Dan E. Burr (ilustrator), "Economix". Cartea de benzi desenate explică istoria teoriilor economice, de la ascensiunea capitalismului la mișcarea Occupy Wall Street din 2011.
- Un exemplu mai recent care se referă la gândirea de calcul și de codificare: Gene Luen Yang și Mike Holmes (ilustrator), "Secret Coders". O serie de cărți mici de benzi desenate care explică într-un mod inteligent și distractiv metodologia și conceptul de calcul și de codificare.

În altă ordine de idei, se poate învăța din benzi desenate fără ca acestea să fie scrise cu unicul scop de a fi educative. Iată două exemple diferite:

- Cel mai citat: Art Spiegelman, „Maus” – cunoscut și ca primul roman grafic care a câștigat un premiu Pulitzer în 1992 – îl înfățișează pe autor intervievându-l pe tatăl său despre timpul petrecut în lagărele de concentrare din timpul Shoah. Povestea se bazează pe două cronologii, prima este plasată în realitatea prezentă a autorului, cea de a doua începe cu trecutul tatălui său, din Polonia anilor '30, până la sfârșitul celui de-al Doilea Război Mondial.
- Al doilea cel mai citat: Marjane Satrapi, „Persepolis”. Este un roman autobiografic, pornind de la copilăria autoarei în timpul Revoluției iraniene din 1979, până la viața adultă în Europa și dificultățile legate de integrarea ei în societatea austriacă. De asemenea, sunt descrise dificultățile autoarei atunci când încearcă să se reintegreze în societatea iraniană, la câțiva ani după plecarea ei.



În plus, într-o oarecare măsură, am putea considera oricare din benzile desenate bazate pe supereroi Marvel drept educative. Ei învață cititorul despre valorile de bază, anxietățile, viziunile și cultura societății americane contemporane. Același lucru se poate spune despre „Aventurile lui Tintin” de Hergé. Hartshell (2017) afirmă că cercetătorii au început să folosească cărțile de benzi desenate ale Bibliotecii Congresului Statelor Unite ale Americii pentru a explora subiecte sociale, cum ar fi perspectivele în evoluție asupra rolului femeii. Într-adevăr, pe acest subiect se pot găsi mai multe articole. Potrivit lui Murphy (2016), în Epoca de Aur a benzilor desenate, majoritatea personajelor feminine vizibile erau însoțitoare sau asociate cu supereroul masculin. Totuși, ultimii ani au cunoscut ascensiunea mai multor supereroine feminine puternice în Universul Marvel - doamna Marvel, She-Hulk și Scarlett Witch, pentru a numi câteva – lucru care denotă o posibilă schimbare în mentalități.

Parametri de selecție pentru benzile desenate educaționale

Analizând toate aceste posibilități, Bucher and Manning (2004) recomandă să fie examinate genul, publicul țintă, calitatea artei, precum și reputația autorilor și ilustratorilor înainte de introducerea romanelor grafice la clasă. De asemenea, este important să rețineți că unele benzi desenate tratează teme controversate și s-ar putea să nu fie potrivite pentru o anumită categorie de vârstă.

Avantajele benzilor desenate ca instrumente educative

Așa cum am specificat anterior, rolul comics-urilor în educație este binecunoscut, deoarece a fost studiat intens începând cu anii '40. Cu toate acestea, cenzura anilor '50 a creat un hiatus de aproape 40 de ani de utilizare a benzii desenate în clasă. Cercetătorii au început să se intereseze din nou de acest subiect în anii '90. Încet-încet, benzile desenate sunt reintroduse în sălile de clasă – cu motive întemeiate. Mulți oameni de știință au evidențiat efectele și punctele lor pozitive cu primul și cel



mai important factor care este stimularea interesului elevilor și rolul în calitatea de instrument de motivare. Acest avantaj a fost deja subliniat de Hutchinson în 1949: 74% dintre profesorii chestionați le-au considerat „**suport în motivație**”. Lectura benzilor desenate s-a dovedit a fi distractivă și sprijin pentru elevii începători și / sau demotivați prin creșterea încrederii în abilitățile lor, cum ar fi deprinderile de lectură, scriere și producerea de mesaje.

În al doilea rând, amplitudinea benzilor desenate în dezvoltarea unor astfel de abilități constă în combinația de text și imagine. Benzile desenate sunt un mediu vizual, care pot susține și furniza elevilor „**un simț și o memorie vizuală puternică**” (Ásbjörnsson, 2018). Deoarece prezintă doar informațiile esențiale, benzile desenate încurajează elevii să „completeze golurile” și să creeze sensuri din cunoștințele reprezentate vizual. În plus, asocierea imaginii și a textului conduc la o înțelegere și memorare mult mai ușoară a informațiilor cheie. Prin urmare, benzile desenate și romanele grafice pot susține foarte mult elevii vizuali care ar putea întâmpina dificultăți în citire și memorare, dar pot îmbogăți și abilitățile elevilor mai dotați.

Mai mult, ele sunt ceea ce Williams (1995) și Yang (2008) descriu drept „permanente”. În acest sens, folosind imagini și text în materiale tipărite sau chiar digitale, acestea le permit cititorilor să își facă timp să observe detalii și să parcurgă panelurile din nou și din nou, pentru a înțelege povestea și informațiile vizuale în ritmul lor. Acest lucru facilitează ancorarea memoriei și, în același timp, simplifică procesul de învățare, făcându-l mai **adaptat individului**. Ca un exemplu contradictoriu: în filme, limbajul și acțiunile sunt „legate de timp” și fiecare acțiune se întâmplă la un anumit minut, fiind urmată de o alta. În benzile desenate, povestea și imaginile (și, prin urmare, timpul și informația) progresează în ritmul, nevoile și interesul cititorilor.

În plus, benzile desenate și romanele grafice sunt instrumente educaționale excelente, deoarece pot **îmbunătăți anumite abilități** – în special analiza imaginii –



necesare generațiilor tinere din zilele noastre, susținând alfabetizarea multimodală.

Burmarck (2002) susține că:

„Alfabetizarea primară a secolului XXI va fi vizuală: imagini, grafică, imagini de orice fel ... cititul și scrisul nu mai sunt suficiente. Elevii noștri trebuie să învețe să proceseze atât cuvinte, cât și imagini. Aceștia trebuie să se poată deplasa grațios și fluent între text și imagini, între lumi literare și figurative" (Burmark, 2002, citat în Yildirim (2013), p. 125).

Imaginile sunt omniprezente în societatea noastră modernă. Ele sunt statice sau animate și apar via televiziune, filme, internet și publicitate – în ziare, pliante, panouri stradale, etc. Majoritatea informațiilor sunt furnizate în manieră vizuală (Källvant, 2015). Din păcate, imaginile și textele pot fi manipulate și capacitatea de a le analiza, precum și validitatea lor sunt esențiale pentru a nu deveni victime ale informațiilor false (Elsner et al., 2013).

Cu toate acestea, mai multe studii au evidențiat deficiențele analizei informațiilor în rândul generațiilor tinere. Elsner și colab. (2013), bazat pe un studiu realizat de Etus (2011) despre alfabetizarea multimodală a profesorilor de engleză, au observat că majoritatea participanților nu au fost capabili să analizeze și să elaboreze în mod critic imagini și combinații de text. Ellsner (2013) a descris alfabetizarea multimodală drept „capacitatea de a obține, sistematiza, extinde și conecta informații din diferite sisteme simbolice”, proces bazat pe alfabetizarea vizuală, care reprezintă „abilitatea de a decoda, utiliza și crea forme de exprimare vizuală” (Elsner et al., 2013, p. 57). Acestea sunt considerate abilități esențiale ale secolului XXI. În consecință, în benzile desenate se sugerează că imaginile și textele ar trebui citite și analizate împreună, în același timp, pentru a înțelege imaginea completă, declanșând, așadar, alfabetizarea multimodală.



Pe lângă acest aspect, analiza imaginii în concordanță cu textul este, după Simmons (2003), citat în Bucher și Manning (2004), un instrument bun pentru predarea expresiilor faciale și corporale, precum și a simbolurilor și metaforelor – așadar, alfabetizare vizuală.

Practici curente prin folosirea benzilor desenate la clasă

Să aruncăm o privire asupra felului în care benzile desenate sunt utilizate în prezent în programele de învățământ europene, luând exemplul sistemului educațional francez. Urmând studiul recent realizat de Depaire (2019), ea a ajuns la concluzia că benzile desenate sunt utilizate în principal pentru a explica codul acestui mijloc, prin urmare, scopul este de a învăța vocabularul și tehnicile pentru a descoperi arta din spatele benzilor desenate. Al doilea exercițiu recurent este crearea de benzi desenate în ora de desen, unde elevilor li se poate încredința sarcina de a crea strip-uri de diferite lungimi sau de a-și proiecta propria imagine în stilul personajelor din animație. Astfel de clase implică studierea în avans a tehnicilor folosite în benzile desenate până la un nivel mai profund. Depaire (2019) evidențiază, de asemenea, utilitatea benzilor desenate pentru analizarea subiecților sensibili. Ea menționează că o treime din proiectele analizate în timpul studiului au folosit benzi desenate pentru a trata subiecte precum discriminarea sau intimidarea.

Aceste exemple acoperă foarte puțin din posibilitățile identificate de cercetători cu privire la utilizarea benzi desenate în medii educaționale. Romanele grafice pot fi utilizate la fiecare subiect academic, cum ar fi în sălile de literatură pentru a introduce sau simplifica o operă literară complexă. După cum remarcă Yildirim (2013), se pot găsi versiunile grafice ale pieselor „Macbeth” și „Romeo și Julieta” de Shakespeare, „Moby Dick” de Melville, etc.

Același proces se aplică și altor materii: benzile desenate pot fi utilizate pentru a explica matematica sau fizica. În istorie, benzile desenate pot oferi un aspect vizual



evenimentelor abstracte și îi pot ajuta pe elevi să-și amintească cele mai importante momente. Mai mult, benzile desenate sunt utile în special pentru orele de limbi străine, de exemplu citirea unui roman grafic într-o limbă străină pentru a înțelege contextul. Ele sunt un instrument excelent pentru a preda vocabularul, deoarece imaginile sunt desenate de obicei în corelație cu ceea ce se spune în bulele de dialog. Mai multe exemple și detalii despre utilizarea benzilor desenate pentru învățarea limbilor străine vor fi oferite mai târziu în acest capitol.

Participarea elevilor la procesul de creare a benzilor desenate

Ca instrument educațional, benzile desenate pot fi utilizate și pentru implicarea elevilor în creația lor. Acest lucru se întâmplă deja în orele de artă franceză. Cu toate acestea, ele ar putea fi utilizate și pentru alte materii, precum STEAM (predarea interdisciplinară a științei, tehnologiei, ingineriei, artelor și matematicii sau cel puțin pentru trei dintre aceste discipline). Realizarea de benzi desenate educative declanșează creativitatea și imaginația, în timp ce le cere elevilor să explice cu ușurință – viitorilor cititori – un subiect predat la curs. Profesorii pot apoi să se asigure că subiectul a fost înțeles. De asemenea, elevii pot fi ajutați să-și amintească subiectul prin adăugarea de elemente vizuale. Nu în ultimul rând, întrucât există acum diferite programe software, acestea permit crearea facilă de benzi desenate online, cu seturi de personaje și modele pre-desenate. Un astfel de software poate fi util pentru dezvoltarea abilităților TIC ale elevilor (Zimmerman, 2010).

Un punct de vedere despre benzile desenate în educația incluzivă

În educația incluzivă, opiniile despre utilizarea benzilor desenate sunt împărțite. Zimmerman (2010) vorbește despre educatorii care folosesc benzi desenate computerizate pentru a ajuta persoanele autiste sau traumatizate să comunice și să înțeleagă concepte dificile. De asemenea, ea vorbește și despre o inițiativă pentru a-i ajuta să capete abilități sociale. Cu toate acestea, Depaire (2019) menționează



problemele care pot apărea: tipografia în benzi desenate este de obicei realizată manual, spațiile dintre cuvinte ar putea fi neregulate, punctuația ar putea să nu respecte reguli obișnuite, toate acestea fiind pasibile de a produce dificultăți suplimentare elevilor cu tulburări specifice de învățare. Acesta este un punct la care vom reveni mai detaliat într-un alt capitol al acestui ghid.

În ciuda tuturor efectelor și atuurilor pozitive menționate mai sus, benzile desenate sunt încă afectate de fosta lor reputație, iar profesorii rămân reticenți în a le integra în predare. De exemplu, se poate spune că diferențele de gen fac ca benzile desenate să fie mai puțin atractive pentru fete decât pentru băieți și, prin urmare, mai puțin eficiente pentru o parte a clasei (Yildirim, 2013), chiar dacă este interesant de observat că un anumit tip de comics, cum ar fi Shojo Manga, are drept cititor țintă genul feminin. În plus, unii susțin că imaginile limitează capacitatea elevilor de a vizualiza povestea (Källvant, 2015).

Totuși, aceste limite nu vin să sfideze argumentele pozitive creionate mai sus, care le pot depăși cu ușurință. Principalul motiv ar fi, probabil, lipsa de informare, tradiția sau orientările privind abordarea benzilor ca instrument de învățare. (Ásbjörnsson, 2018). Proiectul EdComix este o încercare de a combate aceste trăsături negative pentru a integra eficient benzile desenate în sălile de clasă. Prin urmare, în secțiunea următoare, ne-am concentrat atenția în mod special asupra utilizărilor diferite ale benzilor desenate la clasă pentru a-i inspira pe profesori, oferindu-le o metodologie alternativă și o abordare în predarea și învățarea cu ajutorul acestui material.



1.4 Utilizări diferite ale benzilor desenate la clasă

Un alt pas înainte în evidențierea beneficiilor benzilor desenate în cadrul clasei este de a oferi utilizări metodologice pe care profesorii le pot integra în demersurile lor curriculare. Benzile desenate s-au dovedit a fi resurse excelente pentru a preda diferite discipline școlare în conformitate cu argumentul puternic al lui Shirer (2013), bazat pe activitatea de cercetare a profesorului Allan Paivio², a cărui teorie a dovedit că elevii înțeleg mai bine ceea ce citesc dacă cuvintele sunt asociate cu imagini.

Educația se bazează atât pe codurile vizuale, cât și pe cele verbale, iar aceste procese asociative își dovedesc importanța în diferite forme de învățare: fie formale, fie nonformale. În zilele noastre, copiii și adolescenții trăiesc într-o lume media și par să aprecieze benzile desenate într-o mare măsură; deci, de ce nu ați folosi acest instrument și în clasă? Elevii se bucură de citirea benzilor desenate de dragul amuzamentului, iar educatorii pot profita de acest instrument pentru a le stimula învățarea. Prin urmare, vom lucra cu trei perspective care îi ajută pe profesori să-și stabilească obiectivele de învățare pentru materiile școlare: 1) abordarea benzilor desenate în calitate de cititor, 2) utilizarea benzilor desenate ca activitate de lucru în grup și 3) crearea de benzi desenate în clasă.

Abordarea benzilor desenate în calitate de cititor

Ori de câte ori cititorii se apropie de un text, ei sunt predispuși să-l recreeze și, așa cum descrie Beard (2001), se transformă din cititori pasivi în receptori activi și abordează textul în conformitate cu presupunerile, atitudinile sau convingerile lor

² Allan Urho Paivio (29 martie 1925 - 19 iunie 2016) a fost profesor de psihologie la Universitatea Western Ontario. Teoria sa dual-codificată a cunoașterii postulează că ajutoarele vizuale și verbale ajută la amintirea informațiilor.



culturale. Benzile desenate transcend barierele și devin cadre de poveste care încapsulează diferite stiluri socio-culturale și care se asociază strâns cu formele de exprimare artistică pentru a crea un întreg. Cu alte cuvinte, „citorii sunt prinși între actul de a percepe și actul de a citi” (Lardinois et al., p. 241).

Wright and Sherman (1994) vorbesc despre crearea benzilor desenate care permit profesorilor să promoveze alfabetizarea, gândirea la nivel superior și abilitățile de scriere prin abordarea interdisciplinară a combinației limbaj-artă. După cum sugerează cei doi autori, materialele vizuale și, în special, benzile desenate sunt utilizate în mod obișnuit pentru a încuraja și dezvolta interesele și competențele elevilor în lectură. Această artă grafică poate fi colorată, distractivă și antrenantă vizual, în timp ce povestirile sunt în general dinamice, stârnind, astfel, interesul elevilor chiar de la primul cadru.

Principalul proces pe care îl folosesc cititorii este decodarea:

- **Decodarea imaginilor**

O cercetare realizată de Clark și Lyons (2004) a dovedit că impactul vizual al imaginilor este mai mare decât cel al textelor. Din perspectiva cercetătorilor Duncan și Smith (2014), cititorii sunt capabili să-și amintească fluxul narativ al panelurilor datorită înlănțuirii dintre cuvinte și imagini.

Practic, calitatea picturală a benzilor desenate poate fi analizată din mai multe puncte de vedere, precum poziția, dimensiunea, perspectiva, încadrarea, culoarea liniei - elemente care sunt completate de „imaginația cititorului” pentru a crea o „experiență cu totul nouă” (Lardinois, p. 248). Pornind de la imagini, elevii și-ar putea îmbunătăți mai ușor abilitatea de a redacta texte narrative atunci când elementele picturale susțin textul, așa cum afirmă Cary (2004), îmbunătățindu-și, astfel, vocabularul, gramatica și sintaxa.



- **Decodarea textelor**

Comprehensiunea unui text nou este dobândită atunci când cititorul conștientizează interacțiunea dintre text și cunoștințele sale anterioare. Înțelegerea unui text citit se referă la capacitatea de a prelucra textul, de a înțelege sensul său și de a-l integra cu ceea ce cititorul știe deja. O taxonomie exactă a înțelegerii lecturii este oferită de doi cercetători în lingvistică, Day și Park (2005), care au clasificat procesul în consecință:

1. Înțelegere literală: cititorii percep textul și sensul său conotativ.
2. Reorganizarea are loc atunci când cititorii combină diferite texte pentru o înțelegere suplimentară.
3. Inferența solicită cursanților să apeleze la cunoștințele lor personale pentru a găsi informațiile implicite menționate.
4. Predicția combină cunoștințele anterioare cu înțelegerea pentru a prezice acțiunile viitoare în cadrul unui text.
5. Evaluarea se bazează pe percepția generală a materialului lecturat, astfel încât cititorii să ofere o judecată sau opinie finală despre text.
6. Răspunsul personal este o înțelegere deschisă a textului folosit de cititori pentru a-și exprima sentimentele și emoțiile asupra textului.

Semnul verbal folosește tipul de literă, forma și mărimea, poziția, culoarea, iar modul în care acesta este utilizat în benzile desenate poate trezi interes sau poate avea un impact emoțional asupra cititorilor.

Tehnici pentru citirea benzilor desenate

Cum putem aborda o bandă sau o carte de benzi desenate? Răspunsul este că oamenii privesc benzile desenate diferit. În societatea occidentală, benzile desenate sunt citite de obicei în mod tradițional, de la stânga la dreapta. Pe de altă parte, manga din arta japoneză, de exemplu, se citește de la dreapta la stânga, dar tot de sus în jos (vertical), ca în stilul occidental. Unii cititori vor privi imaginile și cuvintele



aproape simultan, de la un cadru la celălalt. Alții ar putea citi toate semnele lingvistice din pagină și apoi să se întoarcă pentru a privi imaginile. Alți cititori se vor uita mai întâi la imagini și apoi se vor întoarce pentru a citi cuvintele.

Elemente ale benzilor desenate ca instrumente de învățare

Deși pot varia în funcție de mediul utilizat, benzile desenate au părți vizuale și textuale a căror terminologie s-a bazat pe pionieri și publicațiile lor: Will Eisner, Scott McCloud, R.C. Harvey și Dylan Horrocks. Aceste elemente de ancoraj ne ajută să înțelegem modul în care funcționează benzile desenate și aproape toți acești termeni sunt în unanimitate comuni printre editori. Mai mult, acest cod lingvistic prezentat mai jos în ordinea alfabetică a termenilor din limba engleză este, de asemenea, necesar ca instrument referențial în activitățile din clasă atunci când benzile desenate devin instrumente de învățare.

Asteriscurile sunt referințe pentru mai multe informații către o trimitere din interiorul paginii sau pur și simplu explică un acronim.

Baloanele reprezintă suporturile de text dintr-un panel, în care se folosesc diferite tipuri (dialog, gândire, șoaptă, strigăt, difuzare) în funcție de contexte specifice. Baloanele de dialog sunt de obicei rotunde și conțin cuvintele personajelor marcate de indicator sau coadă către gură, pentru a arăta sursa de vorbire. Împreună cu baloanele de gândire, care sunt bule în formă de nor și care dezvăluie solilocul unei persoane, acestea sunt cele mai folosite bule. Elevii sunt familiarizați cu bulele de dialog și gândire (Yannicopoulou, 2004) și acestea îi pot ajuta să revizuiască, de exemplu, lecții de vocabular sau de gramatică. Șoapta este transmisă folosind text mic într-un balon mare sau un balon cu linie punctată, care poate fi folosit și pentru a împărtăși un secret.



Baloanele cu țepi și baloanele duble indică țipete sau strigăte. Cele de difuzare sau „baloanele electrice” au o coadă de fulger, care arată și când cineva este la telefon, la televizor sau dedicate roboților. Pentru mai multe informații, un capitol cuprinzător în Forceville și colab. (2010) este dedicat diverselor interpretări ale formelor baloanelor folosite de diferiți autori de benzi desenate.

Becurile incandescente simbolizează idei sau soluții noi la o problemă dată de un personaj și este o pictogramă foarte utilizată în medii diferite în general, de asemenea, cu aceeași conotație.

Titlul benzilor desenate poate fi conținut în interiorul unei bule de splash cu margini zimțate pe pagina splash, un singur panel răspândit pe întreaga pagină, tehnică folosită pe scară largă în SUA și foarte faimoasă și în Manga. Eisner (2001) a fost printre primii caricaturisti care au vorbit despre bulele de splash. Pagina splash este o pagină de artă care se află la început sau pentru a reda punctul culminant, influențând emoțional cititorul și promovând, totodată un sentiment dramatic.

Două sau mai multe paneluri dispuse într-o manieră narativă, previzibilă, constituie un **comic strip (secvență de paneluri)**.

Atunci când un personaj vorbește dintr-un spațiu în afara camerei, editorii preferă să folosească un balon fără coadă și dispozitivul se numește **dialog în afara casetei**.

Elipsele sunt întâlnite, de obicei, în baloane ondulate, cu cozi tremurânde, adesea cu semne de respirație, pentru a manifesta stres fizic sau psihic.

O **expunere** (apropiată, medie, îndepărtată) este indicația regizorală pentru a localiza ochiul cititorului și a aduce (apropiere) sau arunca tensiune (expunere lungă) asupra panelului.

Italicele sunt utilizate pentru monolog, locație și timp, subtitrări editoriale, baloane de gândire, cuvinte străine, text într-un balon de difuzare, șoaptă și limbaj



onomatopeic. Chiar dacă utilizarea cursivelor sau chiar a caracterelor aldine îngroșate sunt foarte frecvente în benzile desenate (pentru a pune accentul pe un cuvânt specific), acest format nu este potrivit pentru cititorii cu dificultăți de învățare, așa cum vom vedea în mai multe detalii în capitolul al 3-lea al acestui ghid.

Tranziția lină între paneluri se realizează printr-un spațiu gol, numit **jgheab**. Acest spațiu îngust din exteriorul panelurilor poate fi uneori invadat de obiecte sau vorbire cu bule pentru un efect dramatic. Jgheaburile transmit trecerea timpului sau a mișcării, anumite idei sau efecte, permițând ochiului cititorului să facă o scurtă pauză înainte de a trece la următorul panel.

Ori de câte ori dialogul este întrerupt, apare o **liniuță dublă**, adesea confundată cu o **elipsă**, element folosit atunci când personajul oprește fluxul de vorbire.

Literele decorative înfrumusețază prima literă dintr-o subtitrare, fiind aleasă stilistic de letterist, folosită cu monologul interior sau cu text despre timp și locație.

Numite cadre sau cutii de Eisner (2001), **panelurile** apar într-o secvență juxtapusă și sunt adesea conținute într-un pătrat, dreptunghi sau triunghi, de asemenea, în forme orizontale puțin adânci sau verticale, înguste. Formele circulare sau chiar neregulate pot fi de asemenea frecvente. Caracteristica secvențială a panelurilor facilitează perioade de timp diferite, panelurile mai mici reprezintă încetinirea timpului, în timp ce un singur panel poate induce un efect dramatic.

Semnele de respirație, cunoscute și sub denumirea de mustăți, licurici sau picioare de pasăre, sunt trei liniuțe mici verticale care însoțesc gâfâielile sau tusea, reprezentate de acolade în scenarii.

Subtitrările sau casetele narrative apar în mod normal la prima sau a treia persoană, setând de obicei ora și locul în panel. Sunt casete care conțin narațiune sau dialog și comunică direct cu cititorul, fără a lua parte la acțiune. Practicienii identifică patru



tipuri de casete: pentru locație și timp, monolog, text și editoriale. Locația și ora pot fi cu caractere italice sau cu litere mici ori decorative. Caseta de monolog redă gândul interior al unui personaj, în timp ce textele rostite transmit discursul unui personaj care este în afara camerei cu ghilimele și nu apare scris cu caractere italice. Vocea editorului sau a scriitorului este, de asemenea, redată cu caractere italice.

Panelurile de conversație folosesc **text**. Cuvintele pot apărea, de asemenea, în baloane de dialog, bule de gândire, titluri narrative sau sunt puse liber în interiorul paginii pentru a sugera un „efect sonor” care este prezent, ca și onomatopeea (de exemplu zbang!, bum!, hopa!). Numai rar desenele sunt reprezentate doar de imagini, având în vedere că textul împrumută caracteristicile vizuale pentru a transmite ceva, de exemplu sunetele puternice sunt redade prin text de dimensiune mare. Elevii se pot dedica analizei textului și pot compara stilul desenat manual și subtitrarea filmului, unde textul păstrează același font. În blogul său, Vlahos (2018) oferă o cronologie amănunțită a stilului de font folosit în scrierea textului din benzi desenate și ghiduri digitale pentru formatul textului și alegerea stilului. În ceea ce privește acest aspect, vă recomandăm să aruncați o privire la capitolul 3 care se referă la tulburări de incluziune și de învățare, pentru a vă asigura că tipul și stilul text pe care îl utilizați sau îl recomandați elevilor dvs. este adaptat.

Aspecte privind lectura benzilor desenate

Există mai multe aspecte care sunt asociate și cu procesul de citire a benzilor desenate, menționate mai jos:

Semnificația este ușor de dedus prin imagini, care reduc nevoia de a cunoaște fiecare cuvânt și prin bulele de vorbire, un sistem de livrare a textului. Ele elimină cuvintele inutile și transmit esența rapid. Pe lângă acestea, idiomurile, structura propoziției și vocabularul sunt ilustrate și prinse în interiorul acțiunii. Ausubel (2000) consideră că, atunci când imaginile sunt prezentate contextual înainte de lectură,



cititorilor li se oferă informații de fundal, acest aspect îmbunătățind înțelegerea poveștii și facilitând procesarea de sus în jos.

Toate strategiile de citire se bazează pe presupunerea că textele implică elevii datorită **subiectelor atrăgătoare**, legate de interesele lor. Profesorii de limbi moderne din întreaga lume ar trebui să ofere elevilor materiale de lectură oferind imagini însoțite de texte. Abordarea clasică a fost aceea de a face elevii să citească cărți sau paragrafe extrase din marii autori, ceea ce este o metodă corectă pentru a-i confrunța cu texte autentice, fără intervenții, cu un „sens fix și permanent” (Beard, 2001, p. 4).

În plus, există benzi desenate care atenuează subiectele care îl fac pe cititor să se gândească la **problemele sociale și culturale** actuale, precum bullying, rasism, toleranță, drepturi civile, imigrație, incluziune sau chiar politică, probleme de mediu și sănătate, ca să numim câteva. Mulți supereroi de benzi desenate, inclusiv personaje iconice din DC Comics și Marvel s-au confruntat cu bullying-ul și stereotipia în adolescență. Faptul că benzile desenate pot acoperi probleme și subiecte contemporane sugerează că acestea nu sunt doar un material didactic în sine, ci întruchipează și un rol moral, în funcție de sensul mesajului pe care îl transmit. Iată un exemplu de activitate de follow-up care va fi folosită în activitățile clasei bazate pe benzi desenate pentru elevii de gimnaziu:

- Care este problema identificată în banda desenată / carte? Creați un supererou cu trei calități fizice și morale care ar putea rezolva această problemă.

Utilizarea benzilor desenate într-o activitate de lucru în grup

După ce am văzut modul în care imaginile și textul sunt decodate din perspectiva cititorului, ne concentrăm acum pe activitățile de lucru în grup. Literatura, limbile străine, știința, tehnologia, ingineria, arta și matematica sunt domenii care sunt



recunoscute cu ușurință în special printre supereroi. Captain America este un produs al științei, Iron Man se bazează pe tehnologie, Thor provine din mitologie, istorie și cultura indo-europeană, originile Văduvei Negre sunt înrădăcinate în epoca Războiului Rece, în timp ce Pantera Neagră este în strânsă legătură cu studiile sociale cu rădăcini în drepturi civile.

Strip-urile de benzi desenate funcționează minunat drept spărgătoare de gheață în clasă sau în activități de învățare, putând fi realizate cu orice grup de vârstă sau cu grupe de vârstă mixte, folosind timpi diferiți, deoarece regulile pot fi schimbate sau adaptate la condiții specifice. De exemplu, în știință, evaluarea celulelor umane pentru un grup sau sistemul digestiv dintr-un alt grup necesită diferite grupări, sincronizare, etc. Astfel, elevii învață să-și reprezinte cunoștințele teoretice, să exploreze noi experiențe și să le provoace în mod critic ideile semenilor. La sfârșitul activității, profesorul poate organiza discuții pentru sistematizarea cunoștințelor sau poate lega alte sarcini de această activitate.

Dahlstrom (2014) afirmă că, în ciuda argumentelor de expunere, un text narativ este mai ușor de reținut și am văzut deja impactul pozitiv asupra cititorilor de text susținut de imagini. Elevii de gimnaziu pot începe cu șabloane de storyboard în care se confruntă cu evenimentele-cadru cheie și scrierea textului contractat înainte de a trece la paginile de benzi desenate. Elevii de liceu pot fi solicitați să creeze bule de dialog și să includă bule de gândire pentru personaje. De asemenea, este momentul în care elevii pasionați de domeniul filmului pot căpăta experiență pentru scenă sau montaj. Pentru elevii mai mici, să lucreze o poveste cu 4 casete este suficient, cu tot cu realizarea desenelor. Sarcinile narrative pot fi extinse în povești biografice, unde elevii învață despre munca și viața unor scriitori celebri, oameni de știință, pictori, actori și actrițe, președinți, politicieni.



Atelierele de literatură bazate pe seria "The Classics Illustrated"³ sunt un exemplu practic al unor opere literare renumite, redistribuite în benzi desenate. Cu mesajul redus la părți esențiale într-o tehnică secvențială, benzile desenate seamănă cu poezia în termeni de implicare emoțională și comunicativă. Un exemplu relevant sunt benzile *Peanuts* ale lui Charles Schulz⁴, în special datorită modelului format din patru paneluri care dezvăluie identitatea ritmului, comparabilă cu cea a unui poem scurt. În acest sens, haiku-ul japonez tradițional este un poem de 5-7-5 silabe menit să juxtapozeze sentimentele și emoțiile într-o manieră condensată, iar multe benzi aparținând lui Schulz ar putea fi exprimate în poezii haiku. În ciuda conciziei lor, aceste poezii pot descrie coordonate referențiale largi pe care profesorii le pot alege sau pot găsi inspirație pentru proiectarea acestui tip de activitate.

Corespondența dintre text și imagine este o activitate care necesită cunoștințe anterioare și poate fi organizată pentru a consolida informațiile deja predate sau pentru a le evalua. Este aplicabil la diverse materii, de la limbă la știință. Elevii obțin un set de benzi desenate fotocopyate, fără discurs sau text. Trebuie să localizeze diferențele și să explice răspunsurile corespondente.

³ Classics Illustrated (cunoscută inițial sub denumirea de Classics Comics) este o carte de benzi desenate creată de Albert Kanter, care cuprinde lucrări de literatură, povești și basme. Colecția a început publicarea în 1941 și și-a încheiat difuzarea în 1971, publicând 169 de benzi desenate. Pentru mai multe detalii, accesați https://en.wikipedia.org/wiki/Classics_Illustrated

⁴ Charles Monroe Schulz (26 noiembrie 1922 - 12 februarie 2000) a fost un caricaturist american din secolul XX, cel mai cunoscut la nivel mondial pentru benzile desenate *Peanuts*.



Grupurile mici s-ar putea implica în **discuții** sau **activități de vorbire**, care continuă cu **jocuri de rol** în care profesorul oferă situații pentru a fi interpretate de grup. După Harmer (2001, p. 117), munca în grup „sporește cantitatea de exprimare orală pentru elevi, individual”. Panelurile fără cuvinte pot fi provocatoare și, de asemenea, interesante pentru jocul de rol creativ.

În timpul **creării benzilor desenate** pentru **proiecte școlare**, elevilor uniți în grupuri li se pot atribui diferite roluri, începând cu elevul care conduce grupul (editor), continuând cu un scriitor priceput, artiștii care pot desena și colora imaginile, completând bule pentru inscripționare (vezi **Anexa**). Datorită site-urilor și aplicațiilor prietenoase, preșcolarii sau liceenii pot deveni creatori de benzi desenate.

Repovestirea benzilor desenate cu sau fără ajutor vizual, exerciții de predicție bazate pe scriere sau desinare, puzzle, tehnica acvariului, studiul de caz, rezolvarea de probleme, sarcini de scriere în grup și lucru în grup la proiect sunt doar câteva activități de învățare colaborativă în strategii de grup care pot fi realizate prin intermediul benzilor desenate.

Elevii au nevoie de instrucțiuni clare și timp de planificare înainte de a se dedica sarcinilor proiectate pentru ei. Profesorii se asigură că subiectul ales este interesant și plin de resurse, astfel încât elevii să își îndeplinească temeinic sarcina. La sfârșitul activității ar trebui să existe feedback, profesorul către elev și elevul către ceilalți elevi pentru îmbunătățiri viitoare. Interacțiunile în clasă îi ajută pe elevi să-și îmbunătățească competențele de învățare, să dezvolte o mai bună comunicare și stimă de sine prin „schimbul de gânduri, sentimente sau idei între două sau mai multe persoane, ceea ce duce la efecte reciproce unul asupra celuilalt” (Brown, 2001, p. 65).



Crearea și utilizarea benzilor desenate în clasă

Ce anume vă trebuie pentru a crea benzi desenate? „Stilourile și creioanele sunt esențiale”, în cuvintele lui Lee (2010), chiar dacă trăim într-o eră digitală. În calitate de profesori, s-ar putea să nu avem acces complet la computere sau smartphone-uri. Dar când o facem, Microsoft Word sau chiar Text Edit pot fi mai utile pentru elevi decât orice program software pentru realizarea unui scenariu, având în vedere faptul că elevii ar putea să nu fie toți utilizatori instruiți digital. Există, de asemenea, opțiunea online și, în ciuda faptului că sunt ușor de utilizat și atractive din punct de vedere grafic, aceste site-uri nu sunt gratis, cum ar fi Storyboard That (2020).

Crearea de benzi desenate în clasă ar putea fi distractivă, provocatoare și plină de resurse. Mergând pe calea găsită de Coron (2015) în crearea de benzi desenate, a fost elaborat un ghid pentru acest tip de activitate:

- 1) Stabilirea unui scop clar și precis pentru crearea unei benzi desenate.
- 2) Furnizarea de tutoriale și materiale de susținere pentru know-how, inclusiv pentru cursanții cu dificultăți în învățare.
- 3) Alegerea unui subiect interesant în conformitate cu nivelul de învățare.
- 4) Distribuirea sarcinilor și împărțirea elevilor în grupuri de lucru în funcție de rolurile lor, așa cum este prezentat de Larson (2014):

Ilustratorul (penciller) ilustrează banda desenată (de mână sau digital).

Retușorul (inker) poate face acest lucru și ilustratorul, este cel care accentuează conturul și conferă textură schiței desenate de ilustrator.

Coloristul este responsabil să aducă culoare în lumea desenelor.

Letterer-ul adaugă benzilor desenate cuvintele, tipurile de baloane, titlurile și efectele sonore.



Editorul este persoana responsabilă pentru direcția creativă și verifică pentru ultima dată lucrarea.

- 5) Pregătirea pentru sarcina de a face muncă de cercetare, dacă este nevoie.
- 6) Îndeplinirea sarcinilor de lucru în timp ce elevii își respectă contribuția de grup.
- 7) Împărtășirea cu ceilalți colegi a sarcinilor realizate și primirea feedback-ului.
- 8) Alocarea activităților de follow-up pentru transferul achizițiilor de cunoștințe.

Exemple de activități de follow-up pot fi găsite la Oxford University Press ELT (2019)⁵ care promovează proiecte de benzi desenate în care studenții intră în domenii științifice provocatoare ca instrumente de învățare de susținere. În plus, tehnologia Educatorilor (2008)⁶ cuprinde mai multe idei care ajută profesorii să integreze benzi desenate în clasă, cum ar fi:

- Încurajarea elevilor să creeze o poveste narativă și să o illustreze cu o grafică digitală relevantă sau scrisă de mână.
- Folosirea benzilor desenate pentru a exprima vizual o poveste pe care un elev o cunoaște sau a citit-o în clasă.
- Introducerea unui subiect și încurajarea elevilor pentru tehnica „furtună în creiere”.

⁵ A se vedea în sursa de mai jos informații despre webcomics-uri educaționale <https://oupeltglobalblog.com/2019/02/04/eight-ways-to-use-comic-strips-in-the-classroom>

⁶ A se vedea în sursa de mai jos informații despre webcomics-uri educaționale <https://www.educatorstechnology.com/2018/01/teachers-guide-to-use-of-comic-strips.html>



- Folosirea benzilor desenate pre-proiectate cu paneluri lipsă, pe care elevii le pot complete simbolic pentru a întregi povestea.
- Furnizarea de benzi desenate necompletate pe care elevii le pot folosi pentru a-și scrie propria poveste sau pe baza unor personaje ilustrate (activitatea de scriere, promovarea abilităților de predicție).
- Discutarea și sensibilizarea prin teme precum rasismul, intimidarea și cetățenia.
- Promovarea învățării limbilor străine prin predarea vocabularului, gramaticii, comunicării (utilizarea limbajului în situații contextuale), scrierii și citirii.
- Sprijinirea elevilor în a-și îmbunătăți abilitățile de vorbire prin interpretarea benzilor desenate sau implicarea lor în discuții orale despre povestire, personaje și conținutul general al benzii desenate.

În capitolul următor al acestui ghid, vom oferi exemple mai practice de utilizare a benzilor desenate în activitățile din clasă.

Benzile desenate pot fi un instrument instructiv eficient pentru a fi utilizat în clasă cu elevii de diferite niveluri. Acest lucru se datorează faptului că acestea pot angaja elevii în experiențe de învățare semnificative, unde ajung să practice abilități cheie, cum ar fi scrisul, cititul, vorbirea și comunicarea. „Cea de a noua artă” („arte neuvième” din textul inițial) așa cum este numită de Groensteen (2008) este un domeniu plin de resurse pentru orice profesor doritor să aducă comics-uri în clasă. Han (2017) consideră, de asemenea, că benzile desenate sunt o modalitate eficientă de a prezenta instrucțiuni datorită modelului lor secvențial, care facilitează învățarea sistematică.

Concluzionând, benzile desenate ajută la eliminarea decalajului dintre elevi prin stimuli vizuali și vocabular, folosite contextual. Comics-urile pot deveni prieteni de încredere pentru predarea și învățarea într-o manieră care provoacă gândirea,



implicând elevi cu diferite stiluri de învățare. Designul lor vizibil are potențialul de a amuza și educa în același timp oameni de vârste diferite, din medii sociale sau cultural diferite. Elevii devin nu numai cititori și observatori, ci și personaje în propriile producții, creând astfel un spațiu emoțional care îmbunătățește învățarea participativă. De asemenea, cu toate că folosirea benzilor desenate nu necesită o pregătire excesivă, beneficiile pe care le aduc în sistemul educațional sunt mari.

1.5 Benzile desenate în deprinderea unei limbi străine

Un aspect interesant al utilizării benzilor desenate ca instrument educațional este faptul că acestea pot fi o sursă utilă de material autentic și mai puțin autentic pentru învățarea limbilor străine. Utilizarea lor s-a dovedit a fi legată de diferite dimensiuni ale învățării limbilor străine, precum citirea și scrierea, dobândirea vocabularului și înțelegerea limbajului idiomatic vorbit. Pe lângă acestea, benzile s-au dovedit a fi o sursă excelentă de motivație și implicare a elevilor care studiază o limbă străină și pentru elevi, în general.

Analizând rezultatele cercetărilor care explorează utilizarea benzilor desenate în sala de clasă, se pot clasifica rezultatele cheie după numeroase criterii, de exemplu după abilitate (scriere, citire, ascultare, vorbire sau după format (benzi desenate pe hârtie, benzi desenate digitale, romane grafice etc.). Pentru a facilita navigarea în contextul acestui proiect, rezultatele sunt prezentate cu titluri în negru, urmate de o scurtă analiză a cercetării cheie care a dus la aceste constatări. În acest fel, cititorul grăbit poate citi doar titlurile, urmând ca cel interesat de mai multe detalii să poată citi mai multe sau chiar consulta lucrările originale.

Benzile desenate pot fi utilizate ca instrument pentru exerciții tradiționale de învățare a limbilor străine



Pentru început, benzile desenate pot fi utilizate ca o rampă de implicare în exerciții tradiționale și de consolidare privind achizițiile în limbile străine. Astfel de exerciții includ următoarele:

- (1) solicitarea elevilor să identifice chestiuni gramaticale în textul de benzi desenate;
- (2) identificarea sau condensarea aspectelor principale ale unei povești prin tehnici de cartografiere a poveștilor;
- (3) listarea adjectivelor pentru a descrie personaje de benzi desenate;
- (4) folosirea benzilor desenate ca prompt de citire pentru a aborda, ulterior, un subiect relevant;
- (5) folosirea benzilor desenate ca prompt pentru a vorbi despre un subiect;
- (6) alcătuirea unor povestiri bazate pe tematica din benzile desenate;
- (7) finalizarea unei povestiri redată într-o bandă desenată;
- (8) transformarea discursului direct al benzii desenate în vorbire indirectă.

Benzile desenate pot schimba atitudinile elevilor față de lectură în general

Whipple (2007) a cercetat măsura în care cititorii cu o atitudine refractară față de lectură și-au modificat punctul de vedere după ce au citit benzi desenate în contexte extrașcolare și dacă acest lucru ar avea un impact asupra nivelului lor de interes și al performanței generale în lectură. Deși abilitatea elevilor nu s-a schimbat, ei au declarat că benzile desenate i-a determinat să-și crească interesul general pentru lectură, transformându-i, din cititori refractari, în elevi care cer mai multe benzi desenate în clasă.



Benzile desenate pot motiva învățarea limbilor străine

Cel mai des menționat considerent privind folosirea benzilor desenate ca instrument educațional pare a fi capacitatea lor de a motiva. Așa cum afirmă Hutchinson (1949) și Yang (2003), 74% din profesori consideră banda desenată ca fiind un motiv excelent, în timp ce 79% dintre ei cred că benzile desenate sporesc participarea la clasă.

Potrivit lui Ishikura (2013), benzile desenate au un efect pozitiv asupra achiziției și motivației pentru însușirea vocabularului. Ishikura a abordat motivul cursanților de a învăța limba japoneză ca limbă străină și percepțiile lor de a studia benzi desenate ca parte a orei lor japoneze. Rezultatele au arătat că un procent important al studenților au început japoneza pentru a înțelege manga și anime. Mai mult, aceștia au raportat experiența cititului de benzi desenate ca parte a lecției lor de limbă ca o experiență pozitivă, precizând că activitățile de învățare bazate pe benzi desenate i-au motivat și i-au determinat să continue studiile lingvistice.

Kılıçkaya și Krajka (2012) au analizat impactul creării de benzi desenate digitale asupra motivației cursanților și utilizării gramaticii. Studenții au raportat că s-au bucurat de activități, pe care le-au găsit de ajutor atât în materie de gramatică, cât și în lectură și, în general, au considerat totul motivant.

Benzile desenate pot avea un impact pozitiv asupra achiziționării vocabularului

Miranda și colab. (2018) a realizat un studiu al elevilor care învață limba engleză pentru a investiga efectul instrucțiunilor bazate pe benzi desenate asupra construirii vocabularului. Studiul a concluzionat că învățarea vocabularului prin benzi desenate a dus la rezultate mai bune. Basal și colab. (2016) au ajuns la concluzii similare într-un studiu axat pe eficiența utilizării romanelor grafice pentru a preda expresiile idiomatice și vocabularul studenților la nivel universitar.



Benzile desenate pot ajuta în deprinderea caracteristicilor limbii vorbite și ale idiomurilor

După Williams (1995), benzile desenate sunt utile pentru familiarizarea cursanților cu caracteristicile limbajului vorbit și pragmatic. Benzi desenate, fiind „nemișcate”, permit fiecărui cititor să-și ritmeze singur învățarea. Mai mult, prin conținerea atât a imaginilor, cât și a personajelor care comunică între ele, ele oferă o ocazie pentru elevi de a face o pauză și de a încerca să înțeleagă diversele expresii idiomatice și fraze fixe în contextul reprezentat de imagini. Prin urmare, astfel de caracteristici interacționale și comunicative fac din benzile desenate o sursă excelentă de limbaj vorbit „static” și deschis cercetării.

Williams (1995) vorbește, de asemenea, despre un cadru pentru utilizarea benzilor desenate în clasă, astfel încât elevii să înțeleagă caracteristicile limbajului oral. Acest cadru constă din patru etape: observarea, ipoteza, experimentarea și evaluarea. Expunând adesea elevii la comics-uri și folosind întotdeauna acest cadru ca ghid, elevii pot forma obiceiuri care îi pot ajuta să devină cititori / elevi autonomi, învățând cum să întrebe și să găsească răspunsuri pe cont propriu. Rolul profesorului în utilizarea acestui cadru este cel al unui facilitator care îi invită pe cursanți să pună întrebări care să îi ajute să exploreze fenomene lingvistice de interes. De exemplu, profesorul le poate cere să explice de ce a fost folosit un cuvânt prin concentrarea asupra contextului ilustrat de imagine.

Benzile desenate pot ajuta elevii să dezvolte abilități de lectură

O mare parte a literaturii care propune utilizarea benzilor desenate în clasa de limbi străine discută despre efectul benzilor asupra dezvoltării abilităților de lectură, inclusiv formarea abilităților pentru realizarea inferențelor și predicțiilor din context sau ca o îmbunătățire a nivelului lor de înțelegere a lecturii.



Karap (2017) a investigat efectele utilizării benzi desenate în sălile din clasa de EFL de diferite niveluri. Această investigație s-a concentrat pe efectele pe care benzile le produc asupra stării de anxietate a participanților, pe reîmprospătarea vocabularului și pe realizarea de inferențe din context. Deși nu a fost găsită nici o corelație pozitivă sau negativă între benzile desenate și nivelurile de anxietate, abilitatea elevului de a deduce din context și capacitatea de reamintire generală a fost mult mai mare după ce au învățat prin intermediul benzilor desenate. Astfel, în comparație cu textele tradiționale, benzile desenate și genurile conexe pot fi de mai mult ajutor pentru înțelegerea lecturii a elevilor.

Un alt studiu condus de Basol și Sarigul (2013), realizat pe studenții de limbi străine la nivel academic, a arătat că, atunci când a fost vorba despre înțelegerea lecturii, studenții care citesc povestiri într-un format de roman grafic i-au depășit pe colegii lor care citesc aceleași povestiri în alte formate tradiționale. În plus, studenții au raportat un nivel mai mare de satisfacție citind povestirile sub formă de roman grafic. Concluzia lor generală a fost că abilitățile de citire ale elevilor în limbi străine pot fi îmbunătățite prin integrarea benzilor desenate și a altor formate similare, atât timp cât sunt însoțite de activități adecvate și îndrumări clare.

Benzile desenate pot ajuta elevii să dezvolte strategii de lectură

Un alt domeniu în care benzile desenate pot fi un considerent util pentru dezvoltarea înțelegerii lecturii este cel al strategiilor de citire. Un studiu de caz realizat de Cimermanová (2015) a analizat modul în care elevii din clasa de ESL s-au ocupat de vocabularul necunoscut și a constatat că elevii erau mai dispuși să folosească strategii precum deducerea sensului din context în timp ce citesc un comic de care se bucurau, probabil conduși de dorința lor de a continua citirea benzii desenate fără a se opri ca să folosească un material de referință. De asemenea, s-ar putea spune că, deoarece benzile desenate oferă un suport vizual și un context, acestea oferă mai



multe resurse pentru a deduce sensul față de textul simplu, ceea ce poate fi mai descurajant pentru un cititor care se luptă constant cu vocabularul necunoscut.

Benzile desenate pot ajuta la predarea conștientizării culturale

Benzile desenate pot fi un instrument util pentru predarea și învățarea conștientizării culturale. Ele pot ajuta la predarea diferențelor culturale, precum și la dezvoltarea abilităților de comunicare interculturală. Brown (1977), în special, a susținut că un curs complet al culturii franceze ar putea fi predat prin benzi desenate, deoarece benzile desenate simulează situații din viața reală care conțin multe conotații culturale. În plus, folosind un cod vizual și un cod lingvistic, precum și diferențele din cultura studenților, se poate observa cu ușurință conștientizarea studenților străini cu privire la cultura respectivă. Pentru a face acest lucru, este necesar să învățați elevii să distingă și să identifice în mod explicit diferențele culturale dintr-un text.

Un alt studiu (Sakoi, 2015) a revelat expunerea studenților americani la benzile desenate japoneze și a constatat că studenții au acceptat mai mult diferențele culturale prezentate în manga. În mod special, Sakoi a găsit că elevii au răspuns benzilor desenate în patru moduri: analitic, personal, intertextual și cultural. Asta înseamnă că elevii au privit dincolo de cuvântul scris și au analizat imaginile în legătură cu textul, creând astfel conexiuni personale între ele și viața personajelor din text, folosind în același timp cunoștințele și experiența lor culturală pentru a înțelege benzile desenate.

Pe lângă toate cele enunțate mai sus, studiul condus de Vassilikopoulou și colab. (2011) a produs rezultate similare: crearea de benzi desenate digitale i-a ajutat pe studenți în ceea ce privește capacitatea lingvistică, utilizarea imaginației și conștientizarea culturală.



Benzile desenate sunt un instrument care îi ajută pe elevi să pătrundă în esența textelor

Mortimore (2009) a propus o metodă de utilizare a benzilor desenate în clasă: mai întâi demonstrează modul în care un comic poate fi citit de aproape, i.e. lectură cu atenție și în detaliu, așa cum textele literare sunt citite în profunzime de criticii literari și apoi să le permită studenților spațiul de a exersa lectura pe cont propriu.

Cercetătorul a aflat că elevii s-au angajat în lectura textului la un nivel personal și cultural mult mai profund. Cercetătorul a observat, de asemenea, că abilitățile dezvoltate de studenți prin lecturarea în profunzime a benzilor desenate erau transferabile și la alte tipuri de texte.

Crearea de benzi desenate pe suport din hârtie sporește creativitatea și înțelegerea globală

Dedicarea timpului clasei în crearea de benzi desenate are, de asemenea, potențialul de a motiva și de a-i angaja pe cursanți, precum și de a-și îmbunătăți creativitatea, înțelegerea lecturii, utilizarea gramaticii și a vocabularului, dezvoltarea abilităților de cercetare și a celor de scriere.

Morrison și Bryan (2002) sugerează că realizarea de benzi desenate în clasă poate spori creativitatea, implicarea, înțelegerea și abilitățile de cercetare ale elevilor. Fiind invitați să folosească anumite abilități pentru a crea și reprezenta nivelul de înțelegere prin utilizarea atât a textului, cât și a imaginilor, pe deasupra angajării și practicării conținutului, elevii au raportat, de asemenea, niveluri ridicate de satisfacție.

Crearea de benzi desenate digitale ajută elevii fără talent la desen

Cercetând aceeași problemă, dar în contextul comics-urilor digitale, Zimmerman (2008) a ajuns la concluzia că realizarea benzilor digitale poate fi un proces la fel de antrenant care susține citirea, scrierea și învățarea vocabularului. El adaugă, de



asemenea, că benzile digitale pot fi deosebit de relevante pentru elevii vizuali cărora le lipsesc abilitățile de desen sau chiar pentru studenții care au abilități de citire restrânse, deoarece nu li se cere să compună întinderi lungi de text. Această constatare este deosebit de interesantă atunci când se lucrează cu adolescenți sau cu adulți, în general, care tind să se îndepărteze de blocul de desen, în special în contextul unei activități de grup sau ca parte a unui proces de evaluare.

Crearea benzilor desenate este o activitate care promovează colaborarea

Cercetările par să constate că există o diferență scăzută între crearea de benzi desenate digitale și cele pe suport de hârtie. Sri Wilujeng și Yu-Ju (2015) au studiat grupuri de studenți care învață limba chineză ca limbă străină și care au creat benzi desenate digitale și pe hârtie pentru a examina relația dintre crearea de benzi desenate în colaborare și achizițiile lingvistice. Rezultatele au arătat o corelație pozitivă între crearea de benzi desenate digitale în colaborare și performanța lingvistică generală a studenților.

Combinând citirea benzilor desenate și crearea acestora

Deși majoritatea cercetărilor par să se axeze fie pe citirea benzilor desenate, fie pe crearea de benzi desenate, o serie de cercetători s-au uitat și la combinarea celor două procese.

Brown (2013) a examinat efectele lecturii de benzi desenate și crearea de benzi desenate asupra vorbitorilor de limba engleză nativi și non-nativi. Studenților li s-a cerut să citească benzi desenate aproape zilnic timp de 5 săptămâni, apoi a trebuit să creeze benzi desenate în decurs de 4 săptămâni, pe care apoi le-au transformat într-o formă digitală. La sfârșitul experimentului, studenții au raportat experiența ca fiind distractivă, plină de implicare și care a ajutat în reducerea stresului. Profesorii au raportat că nivelul de înțelegere a elevilor a crescut, probabil din cauza factorului de



vizualizare a benzilor desenate. Acest lucru a părut să fie valabil mai ales pentru studenții demotivați de limbile străine.

Benzile desenate pot ajuta elevii care se confruntă cu probleme de scriere

Bledsoe (2010) a investigat motivele pentru care mulți elevi care citesc fluent au dificultăți de scriere. Motivul principal, potrivit elevilor, este acela că nu știu ce să scrie. Aceștia ar putea avea idei, dar nu au abilități pentru a urma o secvență și a ajunge la o concluzie valabilă. În plus, mulți elevi deseori încearcă să deseneze imagini pentru a-și construi și susține ideile. Prin urmare, Bledsoe a cercetat utilizarea anumitor programe de creare de benzi desenate, ale căror creații ar putea fi, de asemenea, tipărite, trimise via e-mail sau încărcate cu ușurință pe un site web. Bledsoe a subliniat că, în cazul în care elevii dețin abilitățile potrivite, ar putea crea filme, podcast-uri, povești digitale și alt conținut scris care este înregistrat în alte suporturi decât text. Abilitățile învățate în timpul acestui proces au fost esențiale pentru a ajuta elevii să scrie corect și să-și organizeze gândurile în paragrafe, potrivit cercetătorului.

Lucrul cu benzi desenate poate schimba atitudinea elevilor față de scris

Potrivit lui Faulkner (2009), utilizarea benzilor desenate digitale poate stimula interesul elevilor pentru cuvântul scris. În mod similar, Zimmerman (2010) a subliniat că, deși învățarea unei limbi noi poate fi un proces descurajant, prin încurajarea elevilor să lucreze în mod colaborativ, așa cum se face în mod obișnuit cu benzile desenate, acest proces poate fi îmbunătățit în mod semnificativ. De exemplu, pentru practicarea unui vocabular nou sau a unei structuri gramaticale, un profesor poate cere elevilor să creeze o bandă desenate folosind cuvintele sau construcțiile în cauză, ceea ce este un mod mai antrenant și mai eficient de a exersa abilități lingvistice și de creare în comparație cu exercițiile tradiționale și cele de drilling. (Zimmerman, 2010).



Benzile desenate pot ușura și grăbi procesul de învățare a limbilor străine

Potrivit lui Thacker (2007), de îndată ce un cursant de limbă este gata să conecteze cuvinte cu imagini, benzile desenate pot fi utilizate atât ca instrument de predare, cât și ca instrument de învățare, în ciuda abilității globale a elevului. El a sugerat, de asemenea, că instrucțiunile bazate pe benzi desenate pot ajuta elevii cu probleme de achiziție a limbajului să progreseze mai rapid, pur și simplu oferind un context vizual pentru text. Astfel, utilizarea benzilor desenate în sala de clasă poate servi drept piatră de temelie pentru a produce structuri continue mai complexe și pentru a face față elementelor foarte codificate, cum ar fi metafore, simboluri, aliterații, narațiune complexă, jocuri de cuvinte, etc.

Limitări ale utilizării benzilor desenate în clasă

În primul rând, utilizarea benzilor desenate poate dura mult timp. Profesorii ar putea avea nevoie să-și petreacă timpul în avans pentru a se pregăti, iar elevii să-și petreacă timpul citind sau creând benzi desenate în clasă, reducând astfel timpul disponibil pentru alte activități de învățare a limbilor străine, sau trebuie să se pregătească acasă, furând astfel din timpul dedicat familiei sau din timpul liber. Pentru a reduce acest aspect, profesorii trebuie să dețină abilități de management al clasei bine conturate, iar elevii să fie bine pregătiți pentru a lucra colaborativ.

Mai mult, mai ales când vine vorba de crearea de benzi desenate, este posibil ca atât profesorii, cât și elevii să aibă nevoie de anumite abilități preexistente. De exemplu, este posibil să fie nevoie să aibă anumite competențe de bază pentru a face fotografii sau pentru a desena, sau abilități de bază de cercetare pe internet și cunoștințe de copyright.

Mai mult, vor avea nevoie de acces la benzi desenate autentice în limba țintă, abonamente la anumite site-uri și colecții sau să cumpere software special. De asemenea, ar putea avea nevoie de acces la computere și conexiune web, lucru care



poate nu este ușor în toate contextele geografice și socio-economice. Chiar și în zonele care nu sunt nici defavorizate și nici la distanță, având mai multe calculatoare disponibile și capabile să funcționeze simultan timp de câteva ore și la o viteză rezonabilă, poate fi problematic în școlile cu resurse limitate.

O altă limitare poate fi aceea că, deși folosirea benzilor desenate poate fi foarte potrivită pentru studenții vizuali și probabil kinaestezici, acestea pot fi mai puțin utile pentru auditori sau pentru alte tipuri de cursanți. Aceasta ar fi o problemă la care profesorii ar fi de dorit să se gândească pentru a o rezolva.

Concluzii

Ca o primă concluzie, utilizarea benzilor desenate ca instrument de învățare și predare oferă multe beneficii, atât pentru profesorii de limbă, cât și pentru elevii acestora, precum și într-o varietate de contexte de învățare. Acest lucru pare să se datoreze faptului că benzile desenate atrag cititori de toate vârstele, deoarece prezintă text care tinde să fie scris într-un limbaj mai accesibil decât romanele, folosind scurte descrieri și dialoguri între personaje.

Conținutul unui comics este atractiv și deseori colorat, în timp ce stilul de scriere poate fi mai relaxat, direct și accesibil, în comparație cu cel al cărților literare, al revistelor academice sau al articolelor media. Astfel, prin introducerea benzilor desenate în predare, profesorii pot reuși să predea conceptele în mod indirect, prin faptul că elevii se concentrează pe imagini și narațiuni, nu doar pe fenomenul predat, mai ales când elevii lucrează în grupuri. Acest lucru dezvăluie faptul că benzile desenate oferă oportunități de valorificare a diverselor abilități ale elevilor și, prin urmare, permit experiențe de învățare mai cuprinzătoare.



Mai mult, utilizarea benzilor desenate în învățarea limbilor străine pare a fi o modalitate foarte eficientă de a preda citirea și scrierea pentru elevii cu achiziții de limbă scăzute. De asemenea, pare să permită acestui tip de cursanți să învețe mai rapid pe termen lung. Benzile desenate sunt un mediu fundamental vizual, acest aspect constituind avantajul său primar față de alte forme literare și, prin urmare, putând ajuta la îmbunătățirea unor niveluri scăzute de învățare.

În plus, utilizarea benzilor desenate în clasă poate reduce și anxietatea elevilor, probabil pentru că le permite elevilor să își controleze ritmul individual de lectură și învățare. Din același motiv, benzile desenate pot servi ca o etapă de mediere pentru învățarea conceptelor dificile și complexe. De asemenea, ei pot atrage elevii către lectură în general, în special pe cei mai reticenți. Benzile desenate au fost, de asemenea, utile în contexte de citire remedială. Mai mult, utilizarea benzilor desenate permite elevilor să se exprime și să își demonstreze valorile estetice individuale. De exemplu, elevii pot crea personaje, decoruri și contexte bazate pe lucrurile care le plac cel mai mult, implicându-se, astfel, în acest proces.

În plus, cercetările arată că benzile desenate online, cum ar fi webcomics-urile, cărțile de benzi desenate și desenele animate conceptuale reprezintă o resursă utilă pentru motivare și le permite elevilor să lucreze în colaborare prin implicare.

Nu în ultimul rând, realizarea unui comic implică o serie de abilități și procese cognitive. Crearea unui comic poate solicita elevilor să vizualizeze, să compună și să facă fotografii, să deseneze, să illustreze, să formuleze serii de evenimente și să scrie și / sau să tehnoredacteze dialoguri. De asemenea, elevii pot continua singuri lectura sau crearea de benzi desenate. Adăugând un alt exemplu, mai pot alege să redacteze un text și să înregistreze sau să fotografieze evenimente, activând-și, în acest fel, abilități creative complexe.



CAPITOLUL 1: BIBLIOGRAFIE

- Art préhistorique (2020, February 10th), In *Wikipedia*, Retrieved 27.02.2020 from: https://fr.wikipedia.org/wiki/Art_préhistorique
- Ásbjörnsson J. M. (2018), *On the Use of Comic Books and Graphic Novels in the Classroom* (B.A. Thesis, University of Iceland). Retrieved from: <https://skemman.is/bitstream/1946/30300/7/Jo%CC%81n%20Ma%CC%81r%20BA%20final%20skil%20revised%201%20final%201.pdf>
- Asher J. and Sola Y. (2011), The Manga phenomenon, *WIPO Magazine*, 5, Retrieved from: https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2011/05/article_0003.html
- Ausubel, D. P. (2000). *The Acquisition and retention of knowledge: A cognitive view*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Basol, H. C. & Sarigul, E. (2013). Replacing traditional texts with graphic novels at EFL classrooms. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 70, 1621–1629. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.01.231>
- Beard, A. (2001). *Texts and contexts: Introducing literature and language study*. London: Routledge.
- Bledsoe, G. (2010). *Comic Life*. Computer software. Comiclif.com. Retrieved 26th January 2020 from: <http://www.comiclif.com/education>.
- Brown, J. W. (1977). Comics in the foreign language classroom: Pedagogical perspectives. *Foreign Language Annals*, 10(1), 18–25. <https://doi.org/10.1111/j.1944-9720.1977.tb03072.x>
- Brown, H. D. 2001. *Teaching by principles: An Interactive approach to language pedagogy*. New York: Pearson Education.
- Brown, S. (2013). A blended approach to reading and writing graphic stories. *The Reading Teacher*, 67(3), 208–219.
- Bucher K. T. and Manning M. L. (2004), Bringing Graphic Novels into a School's Curriculum, *The Clearing House*, Vol. 78 (2), pp. 67-72. Retrieved from:



<https://www.jstor.org/stable/pdf/30197687.pdf?refreqid=excelsior%3A6560d01525cadcd12bf6c062e035c604>

- Cary, S. (2004). *Going graphic: Comics at work in the multilingual classroom*. Portsmouth: Heinemann.
- Clark, R.C., Lyons, C. (2004). *Graphics for learning: Proven guidelines for planning, designing, and evaluation visuals in training materials*, CA: Pfeiffer.
- Cimermanová, I. (2015). Using comics with novice EFL readers to develop reading literacy. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 2452–2459.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.916>
- Coron, T. (2015, July 28). The 8-step guide to creating and publishing your own comic strip [Creative Bloq]. Retrieved from: <https://www.creativebloq.com/comics/guide-create-publish-comic-book-71515975>
- Dahlstrom, M. F. (2014). Using narratives and storytelling to communicate science with nonexpert audiences. *Proceedings of the National Academy of Sciences* 111 (Supplement 4), pp. 13614–13620. Retrieved from: <https://doi.org/10.1073/pnas.1320645111>
- Day, R. R., Park, J. S. (2005). Developing reading comprehension questions. *Reading in a Foreign Language*, 17(1), 60-73.
- Dettinger C. (2013), Using Visual Supports with Students Accessing an Adapted Curriculum, *Education 589 Projects*. 11, Retrieved from: https://scholar.umw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1007&context=education_589
- Depaire C. (2019), État des lieux : La place de la Bande dessinée dans l'enseignement, Paris : Syndicat National de l'Édition, Retrieved from: <https://www.sne.fr/actu/etude-la-place-de-la-bande-dessinee-dans-lenseignement/>
- Derrick, Justine. (2008). Using comics with ESL/EFL students. *The Internet TESL Journal*, Vol. XIV, No. 7, July 2008. Retrieved from: <http://iteslj.org/Techniques/Derrick-UsingComics.html>



- Digital Storytelling (2020).[StoryboardThat]. Retrieved from:
<https://www.storyboardthat.com/storyboards/a97dc1da/romeo-and-juliet-comic-strip>
- Duncan, D. et. al. (2014). *The Power of comics: History, form and culture (2nd ed)*. Bloomsbury Academic.
- Elsner D., Helff S. & Viebrock B., *Films, Graphic Novels & Visuals: Developing Multiliteracies in Foreign Language Education - An Interdisciplinary Approach*, Berlin: LIT Verlag, Retrieved from:
https://books.google.com.cy/books?id=bBdnqY19cUC&dq=%2Bmultiliteracies%2Bcomics&lr=&source=gbs_navlinks_s
- Educatorstechnology (2008, January 24). Teachers guide to the use of comic strips in class. Some helpful tools and resources [Educational Technology and Mobile Learning]. Retrieved from: <https://www.educatorstechnology.com/2018/01/teachers-guide-to-use-of-comic-strips.html>
- Eisner, W. E. (2001). *Comics and sequential art*. Poorhouse Press. First published 1985. (Expanded ed.)
- Faulkner, G., 2009. Digital comics spur students' interest in writing. National Writing Project. Retrieved from: <http://www.nwp.org/cs/public/print/resource/2811>.
- Forceville, C. et al. (2010). *Balloonics: The visuals of balloons in comics*. In Goggin, J., Hassler-Forest, D. (Eds.) *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*. London: McFarland & Company, Inc., pp. 56-73. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/237142460_Balloonics_The_visuals_of_balloons_in_comics
- Groensteen, T. (2008). *La Bande dessinée, mode d'emploi*. Brussels: Les Impressions Nouvelles.
- Groesteen T. (1999), *C'était le temps où la bande dessinée corrompait l'âme enfantine...*, Neuvième Art. Retrieved from :<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article79>



- Han, Yu (2017). *The Other kind of funnies: Comics in technical communication*. New York: Routledge.
- Harmer, J. (2001). *The Practice of English language teaching*. (3rd ed.) Essex: Pearson Education Limited.
- Hartshell M. (2017, November 3), *The American Way: How Comic Books Reflect Our Culture*, Retrieved from <https://medium.com/@librarycongress/the-american-way-how-comic-books-reflect-our-culture-47620e71f599>
- Hill, C. (Ed.) (2016). *Teaching comics through multiple lenses: Critical perspectives*. New York: Routledge.
- Hutchinson K. (1949), *An Experiment in the use of Comics as Instructional Material*, *The Journal of Educational Sociology*, 23 (4), pp.2396-245
- Ishikura, N. (2013). *The impact of Japanese popular culture and motivation on language learning: Exploring the use of manga for teaching Japanese culture and reading* (M.A.). Purdue University, Indiana, United States. Retrieved from <https://search-proquest-com.libproxy.aucegypt.edu/docview/1436228543/abstract/F0016E48F1A04B6DPQ/56>
- Johnson J. (2017), *The amazing stylistic history of comic books*. Retrieved from: <https://99designs.com/blog/design-history-movements/history-of-comic-book-styles/>
- Källvant L. (2015), *Reading comics in the language classroom. A literature review*, *Göteborgs universitets publikationer*. Retrieved from: <https://core.ac.uk/download/pdf/43561051.pdf>
- Karap, Z. (2017). *The possible benefits of using comic books in foreign language education: A classroom study*. *Képzés És Gyakorlat*, 15(1–2), 243–260. Retrieved from: <https://doi.org/10.17165/TP.2017.1-2.14>
- Kılıçkaya, F., & Krajka, J. (2012). *Can the use of web-based comic strip creation tool facilitate EFL learners' grammar and sentence writing?* *British Journal of*



Educational Technology, 43(6), E161–E165. Retrieved from:

<https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2012.01298.x>

- Lardinois, A. et al. (2015), eds. *Texts, transmissions, receptions: Modern approaches to narratives*. Leiden, NL: Brill.
- Larson, D. (2014, January 16). Overview of the comic creation process [Making Comix.com]. Retrieved from:
 - <https://www.makingcomics.com/2014/01/16/overview-comic-creation-process/>
- Lipani-Vaissade, M. (2009). La révolte des personnages féminins de la bande dessinée francophone: Cartographie d'une émancipation de fraîche date. *Le Temps des médias*, 12(1), 152-162. Retrieved from:
 - <https://www.cairn.info/revue-le-temps-des-medias-2009-1-page-152.htm?contenu=article>
- McCloud, S. (2006). *Making comics: Storytelling secrets of comics, Manga and graphic novels*. New York: HarperCollins Publishers.
- Miranda, S. A. C., Salazar, G. M. U., & Larenas, C. H. D. (2018). Comic-based instruction and vocabulary learning among 11th and 12th graders in two Chilean schools. *InterSedes*, 19(39). Retrieved from: <https://doi.org/10.15517/isucr.v19i39.34071>
- Morrison, Ti. G., Bryan, G., & Chilcoat, G. W. (2002). Using student-generated comic books in the classroom. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 45(8), 758–767.
- Mortimore, S. R. (2009). *From picture to word to the world: A multimodal, cultural studies approach to teaching graphic novels in the English classroom* (Ph.D.). Western Michigan University, Michigan, United States. Retrieved from: <https://searchproquestcom.libproxy.aucegypt.edu/docview/305032758/abstract/F0016E48F1A04B6DPQ/21>
- Murphy K. J. (2016), Analyzing Female Gender Roles in Marvel Comics from the Silver Age (1960) to the Present, *Discussions*, 12(2). Retrieved from: <http://www.inquiriesjournal.com/a?id=1449>



- Oxford University Press ELT (2019, February 4). Eight Ways to Use Comic Strips in the Classroom [English Language Teaching Global]. Retrieved from: <https://oupeltglobalblog.com/2019/02/04/eight-ways-to-use-comic-strips-in-the-classroom>
- Peccatte P. (2016, December 1st), La bande dessinée et la Tapisserie de Bayeux [1/2] – Pour une épistémologie de la comparaison, Retrieved from <https://dejavu.hypotheses.org/2908>
- Sakoi, J. (2015). *The responses of fifth graders to Japanese pictorial texts* (Ph.D.). The University of Arizona, Arizona, United States. Retrieved from: <https://searchproquestcom.libproxy.aucegypt.edu/docview/1679438544/abstract/6DD99B61FE6D4E6EPQ/58>
- Sarlitto M. (n.d.), The Benefits of Comics in Education. Retrieved from: <https://plasq.com/education/the-benefits-of-comics-in-education/>
- Shirer, R. G. (Monday, September 16, 2013). Comics & Literacy. Retrieved from: https://grshirer.blogspot.com/2013/09/comics-literacy_16.html
- Sones, W. W. D. (1944), The comics and Instructional Method, *Journal of Educational sociology*, 18(4), pp. 232-240
- Sri Wilujeng, N. C., & Yu-JuLan. (2015). Online comic in Mandarin Chinese's vocabulary learning: A Case study of Budi Utama multilingual school in Yogyakarta, Indonesia. *IAFOR Journal of Education*, 3(2), 31–52.
- Stan, L. (2010). *Stan Lee's How to Write Comics*. New York: Watson-Guption Publications (excerpt). Retrieved from: https://books.google.ro/books?id=OB3coAfXoWoC&pg=PA38&lpg=PA38&dq=how+to+write+title+in+comics&source=bl&ots=U2q9uz_f-v&sig=ACfU3U0e0n9gnHw7ATYu8Gq1Nlml7vdktg&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewj13tCk3NnoAhWSrIsKHRfADBMQ6AEwGnoECA4QMg#v=onepage&q=how%20to%20write%20title%20in%20comics&f=false



- Thacker, C., 2007. How to Use Comic Life in the Classroom. Retrieved from: <http://www.macinstruct.com/node/69>.
- The Dark Age of Comic Books (n.d.), In Tvtrapes, Retrieved on 27.02.2020, from: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/UsefulNotes/TheDarkAgeOfComicBooks>
- Themelis C. (2019, July 12), Informal or Non-formal learning with comics – the CIELL project. Retrieved from: <https://www.ace.org/review/informal-or-non-formal-learning-with-comics-the-ciell-project/>
- Vassilikopoulou, M., Retalis, S., Nezi, M., & Boloudakis, M. (2011). Pilot use of digital educational comics in language teaching. *Educational Media International*, 48(2), 115–126. Retrieved from: <https://doi.org/10.1080/09523987.2011.576522>
- Vlahos, J. (2018, September 27). The Ultimate guide to comic book font [Printi]. Retrieved from: <https://www.printi.com/blog/comic-book-font>
- Wallner L. (2017), *Framing education: Doing comics literacy in the Classroom*, Linköping: LiU-Tryck, Retrieved from: https://books.google.com.cy/books?id=2po7DwAAQBAJ&dq=comics+education&lr=&source=gbs_navlinks_s
- Whipple, B. D. (2007). *Comic books: They're good for you*. (M.A.E.). Pacific Lutheran University, Washington, United States. Retrieved from: <https://search-proquestcom.libproxy.aucegypt.edu/docview/304711797/abstract/6DD99B61FE6D4E6EPQ/141>
- Williams, N. (1995). The comic book as course book: Why and how, presented at the 29th Annual TESOL Convention. Convention Long Beach, CA.
- Writing System (2020, February 8th), In *Wikipedia*, Retrieved 27.02.2020 from: https://en.wikipedia.org/wiki/Writing_system#History
- Wright, G., Sherman, R. (1999). Let's Create a Comic Strip. *Reading Improvement; Summer 1999, Vol. 36 Issue 2*, 66-72. Retrieved from: <https://rhondaaltonen.files.wordpress.com/2012/02/wright-g-sherman-r-1999-lets-create-a-comic-strip-reading-improvement-362-66-7>



- Yang, G. (2003). Comics in education. Retrieved from: <http://www.humblecomics.com/comicsedu/index.html>
- Yang G. (2008), Graphic Novels in the Classroom, *Language Arts*, 85, pp.185-192. Retrieved from: <https://secure.ncte.org/library/NCTEFiles/Resources/Journals/LA/0853-jan08/LA0853Graphic.pdf>
- Yang G. L. (2016), Comics belong in the classroom [Video File], TEDx Manhattan Beach. Retrieved from: https://www.ted.com/talks/gene_luen_yang_comics_belong_in_the_classroom#t-624661
- Yannicopoulou, A. (2004). "Visual Aspects of Written Texts: Preschoolers View Comics." *L1 - Educational Studies in Language and Literature* 4:169-181.
- Yildirim A. H. (2013), Using Graphic Novels in the Classroom, *Journal of Language and Literature Education*, 8, 118-131. Retrieved from: <http://oaji.net/articles/2014/1069-1406114482.pdf>
- Zimmerman, B. (2008). Creating comics fosters reading, writing, and creativity. *Education Digest*, 74(4), 55–57.
- Zimmerman B. (2010), Using Digital Comics for Language Learning. Retrieved from: <https://elearnmag.acm.org/archive.cfm?aid=1710033>



CHAPTER 2

UTILIZĂRI PRACTICE ALE BENZILOR DESENATE ÎN CLASĂ PENTRU ÎNVĂȚAREA LIMBILOR STRĂINE

Introducerea benzilor desenate în clasă ar putea fi complicat pentru profesorii care nu au prea multă experiență în domeniu, dar doresc totuși să încerce noi modalități și abordări inovatoare pentru predare și învățare. Întrucât în capitolul precedent al acestui ghid **am stabilit clar care sunt avantajele folosirii benzilor desenate în clasă** și de ce profesorii ar trebui să introducă acest material pentru a sprijini învățarea elevilor lor, întrebarea în acest moment este modul în care profesorii pot introduce activități care să includă material comics în sala de clasă.

În consecință, acest capitol se va concentra pe utilizarea practică a comics-urilor în clasă, cu exemple și sugestii de activități care urmăresc să inspire profesorii, astfel încât să poată încerca să introducă aceste aspecte / recomandări în sala de clasă. În plus, ne vom concentra pe învățarea limbilor străine, deoarece proiectul EdComix se adresează profesorilor și cursanților de limbă engleză.

În orice caz, considerăm că există numeroase posibilități ca profesorii să opteze pentru introducerea materialelor comice pentru elevii lor și ar fi imposibil să le includem pe toate în paginile următoare ale acestui capitol. Astfel, vă sugerăm să luați următoarele exemple ca hrană pentru gândire privind potențialul benzilor desenate ca instrument de predare și pentru a vă stimula motivația de a vă baza pe aceste idei în conceperea propriilor activități, adaptate nevoilor specifice clasei.

Să intrăm în exemple de utilizare ale benzilor în clasă, prezentate dinn patru puncte de vedere diferite: 1) abordarea benzilor desenate în calitate de cititor; 2) utilizarea benzilor desenate în activități de grup; 3) din perspective unui realizator și 4) benzile desenate în sprijinul învățării unei limbi străine.



2.1 Abordarea benzilor desenate în calitate de cititor

Introducerea benzilor desenate în clasă

Pentru început, secvențele comice, cărțile de benzi desenate, romanele grafice, precum și benzile desenate digitale servesc ca material alternativ de lectură. În clasă, benzile desenate ar trebui introduse ca material de lectură pe care elevii îl vor observa, examina, citi, vor încerca să-l înțeleagă și să învețe cu ajutorul lui. Unul dintre cele mai importante elemente în acest proces este de a găsi instrumentele adecvate și motivația potrivită pentru a introduce comics-uri în clasă; iar acest lucru necesită unele încercări.

În general, unii elevi s-ar putea familiariza cu acest tip de material, alții nu. Mai ales în mediile școlare, în care elevilor li se solicită frecvent să citească texte lungi scrise în limbaj academic, fără suport vizual. La prima vedere, s-ar putea ivi ideea că benzile desenate s-ar încadra cu greu într-un cadru de educație formală. În plus, elevii familiarizați și obișnuiți cu lectura benzilor ar putea favoriza un stil de benzi desenate față de celelalte. Același lucru este valabil și pentru profesori: poate unii profesori au un interes personal pentru benzi desenate, dar nu sunt suficient de încrezători pentru a-l introduce în sala de clasă, în timp ce alții ar putea să nu aibă experiență anterioară în acest domeniu, dar și-ar dori să încerce.

Din aceste motive, cei care sunt interesați să exploreze și să folosească benzi desenate pentru predare ar trebui să le ofere elevilor o varietate de benzi desenate, astfel încât să poată explora și găsi propriul stil preferat. Elevii vor încerca să aleagă stilul care le place, iar acest lucru este deja un pas care poate duce la un subiect de discuție în interiorul clasei. De exemplu, discuțiile pot fi purtate în jurul diferitelor aspecte ale fiecărui material desenat și pot include conținut, culoarea folosită la paneluri, poziția personajelor, ilustrațiile și utilizarea limbajului. În plus, este un



moment prielnic pentru ca profesorii să audă nevoile, experiențele, preferințele și gustul elevilor în materie de lectură și stil de învățare.

Promovarea imaginației și a comunicării

Așa cum se explică în partea teoretică din capitolul 1, stilul desenelor desenate care combină imagini (suport vizual) și text este, în orice caz, un material atractiv de lectură care poate schimba atitudinile elevilor față de lectură și scriere și îi poate ajuta să descopere plăcerea prin care acest tip de lectură capătă sens. Analizând și interpretând informațiile vizuale, cititorii pot urmări cu ușurință povestirea și crearea de sensuri folosindu-și imaginația. Întrucât unul dintre primele elemente pe care elevii le înțeleg sunt ilustrațiile, iată o idee de exercițiu: în perechi sau grupuri mici, profesorii pot cere elevilor să ghicească mai multe sentimente exprimate de personajele de pe o pagină comică, de exemplu fericire, tristețe, bucurie, iubire, furie, spaimă, etc. Elevii mai mari pot interpreta subtexte picturale de vorbire și pot crea imagini pentru a însoți textul. Ilustrațiile pot susține, de asemenea, povestiri sau experimente științifice. Mai mult, elevii pot folosi benzile desenate pentru a repovesti vizual o narațiune pe care au citit-o recent, o pot modifica sau chiar crea una nouă.

Implicarea în abilități de citire și de captare a încrederii

Lectura materialelor desenate necesită familiarizarea cu scrierea și simbolurile pentru redarea desenelor sau, cum spunem noi, „limbajul benzilor desenate”. O activitate interesantă pentru tinerii cititori de benzi desenate este aceea de a discuta aceste simboluri și personaje utilizate în text, de exemplu, sunt folosite pentru a exprima concepte diferite precum surpriză, iubire, gândire, strigăt, etc. Profesorii pot cere elevilor să încerce să schimbe simboluri și să observe cum se transmit semnificația sau mesajul.

Mai mult, benzile desenate pot fi utilizate în activități pentru a atrage elevii către lectură, în special cei care nu se simt atrași de acest aspect. Exemple simple de



activități care să ajute motivația elevului pentru lectură sunt să-i implice în discuții despre subiectul în care este prezentată povestea din bandă și să creeze idei noi, permițând răspunsul personal al elevilor în exprimarea propriilor sentimente și emoții. În continuare, profesorii pot cere elevilor să realizeze benzi desenate pentru a-și îmbunătăți abilitățile de vorbire și prezentare. Atunci când interacționează, elevii trebuie să identifice și să acționeze asupra semnelor de exprimare lingvistică și a altor elemente de expresie din pagină.

Dezvoltarea strategiilor de lectură

Așa cum am explicat în capitolul precedent, cititorii abordează benzile desenate diferit: unii se vor concentra pe imagini, alții pe text sau pe ambele aproape simultan, alții vor citi toate semnele lingvistice din pagină și apoi vor reveni pentru a privi imaginile, etc. În toate cazurile, elementele picturale care susțin textul pot permite elevilor să dezvolte strategii esențiale de citire, cum ar fi predicțiile și deducerea sensului din context, permițându-le să-și organizeze gândurile în paragrafe care dezvoltă câte un subiect aparte.

Pot fi dezvoltate o varietate de activități pentru a încuraja abilitățile de lectură ale elevilor folosind benzi desenate, indiferent de vârsta, nivelul sau subiectul propus. De exemplu, un panel la matematică ar putea fi un mod prietenos pentru elevi de a ajunge la o insulă de comori prin rezolvarea exercițiilor de algebră și geometrie. Derrick (2008) sugerează un puzzle comic destinat lucrului în perechi și care include paneluri în care textul a fost îndepărtat. Elevii trebuie să coreleze și să atașeze panelurile și textul dat.

Ca activitate scrisă, elevii ar putea completa textul lipsă al unei benzi desenate cu paneluri lipsă. Scopul ar fi completarea poveștii prin generarea de text pentru bulele de goale de dialog. Această activitate îi poate ajuta pe elevi să revizuiască lecțiile de vocabular sau de gramatică. De asemenea, profesorii pot oferi elevilor paneluri de



benzi desenate care au fost decupate și le pot cere să le compună pentru a crea o poveste, folosindu-și cunoștințele, împreună cu pattern-uri comice și conversaționale. În cele din urmă, benzile desenate pot fi utilizate și cu elevii de nivel inferior în timpul sesiunilor de lectură cu voce tare pentru înțelegerea textului, timp în care elevii sunt rugați să respecte codurile de scriere ale benzilor desenate în timpul jocului de rol, de exemplu.

Promovați discuții despre subiecte complexe

Întrucât stilul de scriere în comics-uri este relaxat, direct, interactiv și accesibil, pot fi abordate discuții deschise despre concepte mai importante sau teme serioase care se adresează elevilor, datorită modului de prezentare în aceste cărți. Elevii se concentrează pe imagini și narațiune și mai puțin pe actul predării în sine, iar aceasta este o oportunitate excelentă de a introduce, preda și învăța despre momente istorice dificile, de exemplu, sau despre termeni și concepte complexe din matematică sau știință. Un bun exemplu este opera alegorică Maus I și II a lui Art Spiegelman, care redă povestea unui supraviețuitor al Holocaustului (tatăl autorului), folosind o metaforă extinsă a regnului animal prin care naționalitățile sau grupurile de care aparțin personajele sunt reprezentate de animale diverse (de exemplu, germanii arată ca porcii, evreii ca șoarecii și SS-ul ca pisicile) și care transmite un mesaj vizual subtil, dar clar.



2.2 Utilizarea benzilor desenate în activități de grup

Așa cum am văzut anterior, utilizarea diferitelor tipuri de benzi desenate poate oferi modalități interesante de a dezvolta abilitățile și încrederea elevilor într-o varietate de subiecte. Am descris mai multe utilizări ale benzilor desenate și am atins deja diferite tipuri de activități sau sarcini de grup care pot fi adaptate pentru grupuri de elevi. Prin urmare, în această parte, ne concentrăm pe două exemple de subiecte care pot deveni mai raportabile la realitățile elevilor prin intermediul benzilor desenate.

Elevii sunt încurajați să-și creeze propria poveste legată de ceea ce studiază

Una dintre principalele puteri ale benzilor desenate atunci când vine vorba de exprimarea ideilor sau transferul de cunoaștere are loc prin intermediul povestirii. Comics-urile educative profită la maxim de povestiri prin concentrarea pe o poveste pentru a împrumuta un context particular noțiunilor care sunt fie complexe, fie elevii întâmpină probleme de raportare/relaționare. Prin urmare, o activitate de grup interesantă ar fi să ceri elevilor să-și creeze propria povestire sau să își găsească propriul context în legătură cu modul în care un subiect de lecție studiat în clasă s-ar putea conecta la realitatea lor.

Studiu de caz cu povestiri matematice

Matematica este adesea percepută de elevi ca fiind un obiect dificil și pot fi descurajați pentru a-l studia în profunzime, atunci când văd aplicabilitatea practică limitată a algebrei sau geometriei în viața lor de zi cu zi sau când nu înțeleg de ce să studieze o anumită noțiune sau concept care pare atât de important. Iată exemple de benzi desenate educaționale care utilizează abordări diferite pentru „povestirea” noțiunilor matematice:

- “Cartoon Guide To Calculus” (Gonick, 2012): în această carte de benzi desenate, autorul și naratorul se reprezintă / se personifică în poveste pentru a ghida cititorul



pe tărâmul descoperirilor matematice, al scopului și al aplicațiilor lor în viața reală. Acesta își alocă suficient timp pentru a începe cu contextul istoric și cu aplicații practice din viața de zi cu zi, înainte de a se afunda în formule. O astfel de carte ar putea fi utilă elevilor în ceea ce privește studiul unei noțiuni specifice, apoi pentru a discuta despre ce au înțeles sau nu au dobândit.

- „Manga Guide to Statistics” (Takahashi, 2004): povestea acestei cărți se învârtă în jurul unei fete de liceu care începe să ia lecții private despre statistici pentru a-și impresiona prietenul. Profesorul ei începe prin prezentarea unui element teoretic privind statisticile (cum ar fi date categorice vs. date numerice, frecvență, medie, mediană etc.), apoi se aruncă într-un exemplu practic din viața de zi cu zi a elevei (de exemplu: „care este prețul mediu al unui castron de tăiței?”) și susține raționamentul ei pas cu pas. După fiecare capitol, există un rezumat al conceptului studiat, precum și exerciții și corecții formulate în termeni accesibili. Anexa cărții chiar demistifică utilizarea programelor de foi de calcul, cum ar fi Excel, pentru a calcula statisticile oferind un exemplu de rezolvare a unuia dintre exerciții dintr-un capitol prin introducerea de date și folosirea formulelor din Excel. Este o combinație interesantă dintre teorie și exemple practice care îl determină pe cititor să încerce și să calculeze statistici în ritmul propriu. Cu o astfel de carte, elevii ar putea avea timp să pătrundă în fiecare etapă de soluționare a problemelor și să ceară în mod constant explicații.

- “Cartoon Introduction to Calculus” (Klein & Bauman, 2019): această carte se concentrează pe contextul în care au fost dezvoltate mai multe concepte matematice și le prezintă într-un scenariu. Aici, contextul istoric este pliat pe detaliile de calcul. Prin urmare, ar putea fi o bază pentru elevi de a include concepte matematice într-o poveste pentru a exista o legătură între ceea ce este descris în benzile desenate, lecțiile lor și folosirea conceptului studiat.



Discutarea unei teme din benzile desenate cu reprezentare în literatură

Majoritatea elevilor s-ar putea să nu se simtă în largul lor lângă literatură clasică și istorie: ei ar putea simți că modul în care sunt prezentate povestea sau evenimentele nu sunt legate sau nu se aplică realității pe care o trăiesc.

În capitolul 1, am atras atenția că benzile desenate, chiar și desenele desenate cu supereroi, ar putea fi o bază bună pentru a introduce un concept complex. Un mod practic de a face acest lucru este propus de Sellars (2017), care descrie cu ce scop și în ce fel folosește secvențe din X-Men (Lee și Kirby, 1963) ca un exercițiu introductiv pentru a studia „Împăratul muștelor” de Golding. Rezumăm aici ideea principală a acestui articol, dar întrucât acesta este un articol de blog scurt și practic, vă recomandăm să-l citiți dacă sunteți interesat să desfășurați activități similare în sala de curs.

Sellars pornește de la afirmația că, atunci când elevii citesc rezumatul cărții „Împăratul muștelor”, ei găsesc acțiunea depășită și fără legătură cu viața lor. Dacă elevii nu sunt echipați cu instrumente pentru a înțelege simbolismul, alegoriile și critica socială, Sellars constată că aceștia rămân la suprafața textului și își pierd interesul pentru analiza cărții.

Prin urmare, a ales să înceapă cu materiale despre care majoritatea elevilor săi au auzit sau cu care au fost familiarizați, și anume secvențe povestite din seria X-Men, pentru a-i determina pe elevii săi să discute despre alegorii, symbolism, figuri de stil și modul în care literatura poate trimite cu gândul la propriile vieți și la societate.

Ca o scurtă prezentare: în benzile desenate Marvel, X-Men sunt mutați, cu alte cuvinte oameni născuți cu o genă diferită care le conferă puteri supranaturale.

Adesea sunt ținta bigotismului, deoarece sunt percepuți ca o amenințare de către unele grupuri de dreapta și adesea suferă de discriminare, mai ales atunci când au diferențe fizice (cum ar fi pielea albastră, aripi, blană, ochii negri și roșii etc.).



Dat fiind că echipa a fost creată în 1963, povestea tratează adesea discriminarea, rasismul și segregarea, întruchipând confruntarea ideologiilor lui Martin Luther King Jr. și Malcom X cu liderii X-Men și liderul principalului lor inamic folosind deseori discursuri similare cu cele ale acestor figuri istorice (Di Minico, 2019). Pentru Sellars, îndemnarea studenților să discute ce au studiat în ora de istorie și modul în care sunt prezentate alegoriile în X-Men este o pregătire bună pentru ei să înțeleagă sensul simbolismului în literatură, prin povești mai puțin formale și mai familiare. După ce a discutat simbolismul cu elevii, se aruncă apoi în analiza literară „grea” a „Împăratului muștelor” și continuă să-i determine pe elevi să se gândească la modul în care povestea ar putea relaționa cu ei într-un sens larg pentru a-i ajuta să-și extindă experiența de lectură.

2.3 Din perspective unui realizator

Valoarea adăugată a exercițiilor de desen sau de creație este stabilită pentru copii și elevii de la arte. Activitățile de auto-exprimare tind să fie limitate la redactare sau la prezentarea pur și simplu a lecțiilor din învățământul secundar. Cu toate acestea, activitățile artistice și de exprimare personală pot valoriza contribuția elevilor, le pot consolida încrederea în sine și îi pot încuraja să exploreze munca legată de școală în moduri mai deschise și mai profunde. Iată o listă de 5 puncte forte în crearea de benzi desenate în numele contextului educațional care nu au fost încă discutate pe deplin în acest ghid. Există, desigur, multe alte aspecte și sperăm că această primă listă vă va încuraja să identificați alte beneficii ale susținerii creativității și exprimării de sine a elevilor, grație benzi desenate din învățământul secundar!



Valorificarea abilităților extrașcolare și crearea unor lecții mai puțin formale

Oamenii care desenează sau creează pot fi foarte timizi să-și prezinte și să-și împărtășească creațiile. Acest lucru este chiar mai adevărat într-un context educațional, în care elevii care nu au performanțe bune la teste sau evaluări, ar putea simți că spiritul creativ nu are nicio legătură cu abilitățile demonstrative relevante pentru școală. În timp ce lucrările create în timpul liber pot fi prea personale pentru ca un elev să le arate colegilor de clasă sau profesorului lor, oferirea elevilor dumneavoastră șansa de a crea benzi desenate pentru a finaliza o parte sau o întreagă sarcină poate fi o oportunitate care le permite să aducă alte abilități, cu care s-ar simți mai încrezători. Ai putea fi surprins de munca pe care elevii tăi ar putea să o arate unei teme sau unei sarcini - atunci când ai avut impresia că nu au fost atenți!

Învățând să oferi și să primești feedback

A oferi și a primi feedback este o abilitate importantă în viața profesională și poate îmbunătăți mult experiența școlară dacă este predată mai devreme. După cum am menționat mai sus, crearea unei benzi desenate, a unei pagini sau poate chiar a unei cărți este un proces imersiv și personal, iar elevii dvs. nu s-ar simți bine să își expună creațiile. S-ar putea simți expuși dacă li se va cere să își arate desenele sau poveștile. Deși acest lucru nu ar trebui să vă împiedice în mod necesar să solicitați elevilor să creeze benzi desenate, ar trebui să rețineți că dezvoltarea capacității studenților de a oferi și primi feedback este unul dintre primele aspecte de care să te ocupi dacă doriți să faceți orice fel de muncă creativă cu ei. În caz contrar, s-ar putea simți ridiculizați dacă sunt aduse critici la adresa creațiilor lor. Comunică cu elevii despre empatie și despre faptul că ar trebui să facă comentarii constructive despre realizările unui elev, nu despre elevul însuși.

Întrucât ar fi dificil să acoperiți domeniul de aplicare limitat al acestei pagini, dacă sunteți interesat să știți mai multe despre predare și despre cum să oferiți și să primiți



feedback și chiar despre modul în care acest lucru poate sprijini și integra activ elevii cu dificultăți și tulburări de învățare în clasă, vă propunem să citiți lecția pe acest subiect creată într-un alt proiect Erasmus+ numit MOOCDys (2019).

Restituirea informațiilor

Crearea unei benzi desenate sau a unei pagini despre un subiect tehnic sau complex este un lucru bun - dar nu neapărat o modalitate ușoară pentru elevii dvs. de a intra mai adânc în înțelegerea acesteia, deoarece îi încurajează să exploreze și să verifice orice aspect, dar nu s-ar simți siguri pe acest tărâm.

De exemplu, Association Stimuli este o asociație din Franța care promovează comunicarea științifică și didactică datorate benzilor desenate. Una dintre activitățile lor constă în invitarea unui om de știință sau doctorand să prezinte subiectul cercetării lor elevilor de liceu, care la rândul lor creează un comic pentru a explica ce au înțeles. Scopul activității lor nu este neapărat să le ceară elevilor să fie mari ilustratori sau povestitori, ci să îi sprijine în găsirea propriei voci pentru a descrie un subiect tehnic. Participanții au raportat o încredere mai mare în capacitatea lor de a se exprima pe teme științifice, de a pune întrebări și de a reflecta în mod critic asupra lucrărilor (De Hosson et al., 2018).

Reflectarea asupra procesului de creare

Expresia de sine atunci când creați un comic nu se limitează la desen, la crearea poveștii sau la scrierea textului. La începutul introducerii elevilor în creația de benzi desenate, ar putea fi foarte benefic pentru ei să își ia timp să reflecteze asupra experienței lor creative. Profesorii le-ar putea cere să scrie câteva cuvinte despre aceasta sau să discute acest subiect cu alți colegi. De exemplu, profesorii le-ar putea cere să discute astfel de întrebări:

- Ce v-a plăcut?



- Ce nu v-a plăcut?
- Alți elevi se simt la fel în privința benzilor desenate sau a altor lucruri pe care le-au creat?
- Ce sfaturi ai putea oferi altor elevi care ar întâmina aceleași dificultăți?

O activitate de auto-reflecție nu trebuie să fie lungă, dar este mai bine dacă este regulată. Pe termen lung, acest lucru poate antrena învățarea elevilor în dobândirea acestei competențe și îi poate susține pe parcursul educației și nu numai.

Îmbunătățirea abilităților de prezentare ale elevilor

În cele din urmă, toate avantajele enumerate mai sus ar putea conduce la îmbunătățirea abilităților generale de comunicare ale elevilor, precum și la încrederea lor în această abilitate. În timp ce unii pot fi timizi când vorbesc în fața unei clase întregi, redactează o lucrare sau prezintă în clasă orice altceva, utilizarea unei benzi desenate sau a unei pagini de comics poate oferi un mod interesant de a-i încuraja să se exprime. În combinație cu o bună capacitate de a oferi și de a primi feedback, de a reflecta asupra activității cuiva și cu experiența cercetării unui subiect și de a-l face prezentabil pentru alții, indiferent de rezultatul sau calitatea comics-ului creat, este oferit un suport captivant pentru discuții cu colegii și profesorii. Aducând aceste abilități informale în clasă, elevii care s-ar putea simți sub presiune la școală sau care nu au cele mai bune note se pot simți susținuți și valorizați în explorarea altor căi de realizare personală.



2.4 Benzile desenate în sprijinul învățării unei limbi străine

Întrucât proiectul nostru își propune să sprijine profesorii de limbă engleză din învățământul secundar, este esențial să oferim câteva exemple practice și sugestii despre cum să folosiți benzi desenate în clasă pentru învățarea limbilor străine.

Benzile desenate sunt resurse accesibile, utile pentru elevii care își doresc să învețe limbi străine, de toate vârstele și toate nivelurile (de la începători la avansați) și pentru o varietate de activități de învățare. De fapt, orice activitate care folosește benzi desenate poate facilita competențele elevilor în învățarea limbilor străine, de la vocabular, la citire, scriere și vorbire; astfel, utilizarea benzilor desenate în clasă devine din ce în ce mai mult o practică educațională comună, în special pentru învățarea limbilor străine. Mai jos, am enumerat câteva activități care sunt utile în special pentru învățarea limbilor străine, rezumând unele dintre utilizările de mai sus ale benzilor desenate în clasă în calitate de cititor, producător și ca activitate de grup:

Activitatea 1: *ivités* Completează spațiile libere

Poate cea mai frecventă activitate menționată deja în acest ghid este de a oferi elevilor benzi desenate necompletate și de a le cere să completeze bulele de dialog. Elevii ar trebui să privească cu atenție panelurile secvențiale fără cuvinte ale unei benzi desenate și să completeze baloanele cu ideile principale și vocabularul furnizate de profesor sau cu vocabularul pe care și l-au pregătit ca parte a lecției. Profesorii trebuie să țină cont de faptul că imaginile sunt suficient de expresive pentru elevii lor pentru a produce rezultate lingvistice.

Activitatea 2: Continuă povestirea

O altă activitate este de a elimina propozițiile explicative de sub panouri și de a cere elevilor să le potrivească fiecărui cadru sau să scrie propriile propoziții care vor „spune” povestea. Astfel, elevii vor redacta o narațiune bazată pe imagini, urmând un



flux narativ logic și folosind și vocabularul nou. Elevii mai puțin avansați ar putea avea nevoie de elementele de vocabular notate pe tablă.

Activitatea 3: Finalizează povestirea

Profesorii pot elimina varianta finală dintr-o povestire cu benzi desenate și le pot cere elevilor să se gândească la un final adecvat. Elevii se pot simți liberi să inventeze și să își scrie propriul final folosind cuvintele date sau proprii, iar în funcție de vârstă, nevoi și abilitățile clasei, profesorii ar putea, de asemenea, să ceară elevilor să deseneze sau chiar să realizeze un joc de rol pentru scena finală a povestirii, oferind și un dialog.

Activitatea 4: Rezolvă un puzzle

O simplă activitate de puzzle este de a cere elevilor să pună cadre ale benzilor desenate în ordinea logică corectă, urmărind imaginile și textul din baloanele de dialog (dacă acestea există). În plus, profesorii ar putea cere elevilor să spună povestea așa cum au înțeles-o, folosind propriile lor cuvinte, în fața colegilor de clasă. Din aceste activități, profesorii ar putea crea exerciții gramaticale cu utilizări diferite ale timpurilor verbale (de exemplu ce acțiune s-a petrecut mai întâi, ce a urmat, etc).

Activitatea 5: Descrie personajele

Profesorii pot cere elevilor să descrie un personaj într-o limbă străină, fie ca activitate scrisă, fie ca discuție de grup sau chiar sub formă de secvențe scurte pentru schițe și improvizații. Aceasta ar putea servi ca o activitate de extensie a lecturii și ar ajuta, de asemenea, la dezvoltarea vocabularului elevilor.

Activitatea 6: Transferă propoziția

Pentru o lecție de limbă care este mai concentrată pe structură, profesorii ar putea cere elevilor să rescrie un dialog al benzilor desenate în formă raportată sau să rezume povestea într-un paragraf scurt. Aceasta ar putea implica utilizarea de noi



verbe pentru raportarea și exprimarea reacțiilor și emoțiilor personajelor, cum ar fi exclamarea, protestul, intuiția, mirarea, ș.a.

Activitatea 7: Tradu secvența comică preferată

De asemenea, profesorii ar putea propune elevilor să aducă în clasă exemple de benzi desenate preferate în limba lor maternă și să le solicite să traducă o secțiune scurtă în engleză (sau o altă limbă străină studiată de clasă). Acest lucru ar putea fi realizat individual pentru cursanți avansați și în perechi sau grupuri mici pentru începători. În plus, după ce toți elevii au terminat, traducerile ar putea fi comparate și discutate cu profesorul de la clasă.

Activitatea 8: Înlocuiește cuvântul cu un sinonim

O activitate interesantă pentru achiziționarea vocabularului este găsirea unor sinonime sau înlocuirea frazelor cu alte elemente lexice, păstrând același sens al poveștii din interiorul benzii desenate. Profesorii pot explica și discuta cu elevii diferitele semnificații ale cuvintelor pentru care optează și pot oferi o analiză pertinentă a utilizării lor în viața de zi cu zi. Această activitate poate furniza multe oportunități de a înțelege limba vorbită. Profesorul poate solicita elevilor să explice de ce a fost folosit un cuvânt prin focalizarea pe contextul reprezentat de imagine.

Activitatea 9: Realizează un portofoliu cu benzi desenate

Dacă elevii și-au creat propriile benzi desenate într-o limbă străină, profesorii le pot printa și încuraja elevii să le citească cu voce tare, astfel încât să poată exersa pronunția. De asemenea, se recomandă să păstrați benzile desenate create în portofoliile lor pentru a le revizui și a monitoriza progresul de învățare, dar și pentru a se simți mândri de munca lor, pentru a-și recunoaște eforturile și a se inspira pentru a crea ceva nou.



Activitatea 10 : Activități de comunicare orală pentru elevii avansați

Interpretarea pe roluri a unei benzi desenate reprezintă o activitate captivantă pentru elevii de toate vârstele, ajutând la exersarea vorbirii într-o limbă străină folosind un vocabular specific simplu din comunicarea orală. Elevii avansați care stăpânesc un nivel mai ridicat al limbii pot cerceta elementele culturale în realizarea benzilor desenate - de exemplu, folosirea umorului - dintr-o perspectivă interculturală, pe care elevii o pot discuta ulterior în grupuri mici.



CAPITOLUL 2: BIBLIOGRAFIE

- de Hosson, C., Bordenave, L., Daures, P.-L., Décamp, N., Hache, C., Horoks, J., Guediri, N. and Matalliotaki-Fouchaux, E. (2018). 'Communicating science through the Comics & Science Workshops: the Sarabandes research project'. JCOM 17 (02), A03. Available at https://jcom.sissa.it/archive/17/02/JCOM_1702_2018_A03
- Di Minico, E. (2019) Chapter Ten — X-Men Saga and the Dystopian "Otherness": Race, Identity, Repression and Inclusiveness in the Mutant World. In Broadman, B. and Doan, J.E. (Ed.) Utopia and Dystopia in the Age of Trump (University Press Copublishing Division / Fairleigh Dickinson University Press). USA: Rowman & Littlefield.
- Educatorstechnology, (2018, January 24). Teachers Guide to The Use of Comic Strips in Class: Some Helpful Tools and Resources. Retrieved from: <https://www.educatorstechnology.com/2018/01/teachers-guide-to-use-of-comic-strips.html>
- Gonick, L. (2012). The Cartoon Guide To Calculus. Harper & Collins, USA.
- Klein, G., Bauman, Y. (2019). Cartoon Introduction to Calculus. MacMillian, USA.
- Koch, S. (2017, September 27). Comic strips and language learners. Retrieved from: <https://exclusive.multibriefs.com/content/comic-strips-and-language-learners/education>
- Lee, S., Kirby, J. (1963). X-Men Vol 1 #1-14. Marvel, USA.
- Mcvicker, C. (2018, August). Visual Literacy And Learning To Read: Using Comic Strips for Reading Instruction. Article in Journal of Visual Languages & Computing · Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/327043053_Visual_Literacy_And_Learning_To_Read_Using_Comic_Strips_for_Reading_Instruction



- MOOCDys (2019, September 18th). 'Model Lesson 8 : Giving & Receiving Feedback'. MOOCDys. Retrieved from: <https://www.moocdys.eu/en/download/model-lesson-8-giving-receiving-feedback/>
- Sellars, J. (2017, December 5th). 'Comics in the classroom: building reading comprehension and literary analysis – with help from the X-Men', Harvard Graduate School of Education. Retrieved from: <https://www.gse.harvard.edu/news/uk/17/12/comics-classroom>
- Stillwell, T. (2011, February 14). Reading With Pictures- Supporting Comics in the Classroom. *The wired*. Retrieved from: <https://www.wired.com/2011/02/reading-with-pictures-supporting-comics-in-the-classroom/>
- Suwastomo, B. (2016), Teaching Using Comic as a Media to Improve Student's Vocabulary Mastery at Tenth Grade of SMAN 1 Muntok. *STUDIA*, Vol. 1 No. 1
- Takahashi, S. (2004). *The Manga Guide To Statistics*. No Startch Press, Inc., USA.
- Teaching English (British Council). (n.d.). Using cartoons and comic strips. Retrieved May 20, 2020, from: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/using-cartoons-comic-strips>
- Yondrizal, M. and Fitrawati, F. (n.d.). Teaching reading by using comic strips to improve junior high school comprehension. *Journal of English Language Teaching* Volume 6 No. 1 Serie B.State University of Padangavailable at <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt>
- Zimmerman, B.(2010, January). Using Digital Comics for Language Learning. Retrieved from: <https://elearnmag.acm.org/archive.cfm?aid=1710033>



CAPITOLUL 3

O PERSPECTIVĂ INCLUZIVĂ ASUPRA ABORDĂRII DIDACTICE A BENZILOR DESENATE

3.1 O abordare incluzivă din perspectiva învățării în cazul cerințelor educative speciale

Proiectul EdComix își propune să acorde atenție creării unei metodologii pentru folosirea benzilor desenate ca instrument pedagogic în învățarea limbii engleze într-un mod incluziv. Acest aspect se referă la materiale accesibile pentru cursanți cu privire la diversitatea lor culturală, dar și la un conținut pedagogic adaptat și o abordare specifică a predării și a învățării pentru persoanele cu tulburări specifice de învățare. În această secțiune a ghidului pedagogic, ne vom concentra asupra dificultăților de citire și procesare de texte în legătură cu modificările care pot avea loc într-un material cu benzi desenate.

Tulburările specifice de învățare (de acum încolo denumite TSI) desemnează un grup de deficiențe cum ar fi, de exemplu, dislexia. Familia acestor tulburări de învățare este definită de specialiști ca o problemă neurologică care apare independent de inteligență. Acestea sunt dificultăți specifice, constituționale, care pot afecta oricare sau toate domeniile de dezvoltare - fizică, intelectuală, emoțională, socială, lingvistică și senzorială - și pot afecta procesul normal de învățare. Totuși, ele nu sunt tulburări unitare și afectează fiecare persoană în mod diferit, la vârste diferite și în stadii de dezvoltare și grade diferite. În sfârșit, acestea nu trebuie confundate cu retardul, deși uneori sunt percepute drept un „handicap ascuns”: în condiții normale, copiii cu TSI pot părea diferiți de ceilalți, până când nu sunt încercate abilități noi sau cele cunoscute scoase din context, ca apoi dificultățile să devină evidente.

În raport cu benzile desenate, există o concepție comună greșită, conform căreia benzile desenate sunt în general bune pentru toți oamenii care întâmpină probleme

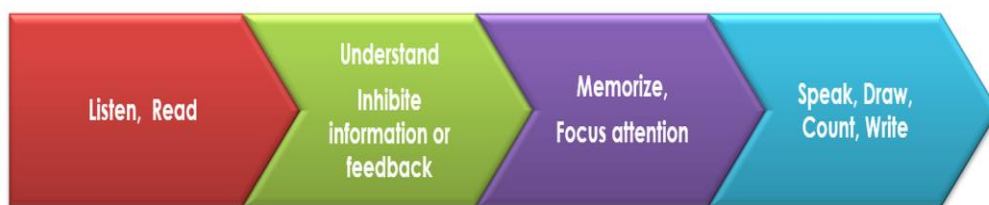


cu lectura sau pentru „elevii vizuali”, deoarece oferă imagini pentru a susține textul. Acest lucru nu este neapărat valabil în ceea ce privește elevii cu TSI, care se luptă cu supraîncărcarea informațiilor prezentate pe o singură pagină.

Pentru a analiza în profunzime cazul persoanelor cu TSI și utilizarea benzilor desenate ca instrument pedagogic, în paginile următoare vom oferi mai întâi o imagine de ansamblu asupra diferitelor tulburări de învățare și a impactului acestora asupra mediului școlar și apoi ne vom concentra pe modalități de adaptare a materialelor educaționale legate de benzi desenate pentru elevii cu TSI.

Ce sunt TSI?

TSI este un acronim care se referă la Tulburări Specifice de Învățare. Aceasta se referă la o cauză neurobiologică care afectează modul în care creierul procesează informațiile, cu alte cuvinte modul în care creierul poate primi, integra, reține și exprima informații. Drept urmare, deoarece diferitele faze ale procesării informațiilor ale creierului sunt conectate și inseparabile, există consecințe în dezvoltarea cognitivă și în abilitățile primare, după cum se arată mai jos:



Imaginea 1 - MOOC Dys⁷

⁷ Pentru mai multe informații privind Tulburările Specifice de Învățare, vizitați proiectul nostru Erasmus+ MOOCDys aici: <https://www.moocdys.eu/>



Prin urmare, persoanele cu TSI au dificultăți în citire, scriere, vorbire, calcul și soluționare a problemelor, planificare și coordonarea sarcinilor motorii.

Cercetătorii pun pe seama geneticii și a multor alte motive ca fiind posibilele cauze ale fiecărei diferențe sau acumulare de diferențe. De fapt, TSI ar putea fi cauzate de o combinație de dificultăți în dezvoltarea cognitivă a abilităților, precum procesarea fonologică, memoria de lucru, denumirea rapidă, secvențierea și automatismul abilităților de bază. Pe de altă parte, este important de menționat că TSI nu provin dintr-o deficiență fizică, cum ar fi o deficiență vizuală sau auditivă, nici dintr-o dizabilitate motorie sau retard mintal. De asemenea, nu există nicio relație între nivelul de inteligență al unei persoane, efortul individual, tulburările emoționale sau un dezavantaj de natură economică, de mediu sau culturală.

Nu există o estimare pe deplin fiabilă a numărului de persoane cu tulburări în Europa, dar împreună se crede că ar afecta în jur de 10% (după Federația Franceză de Dys - FFDYS) sau 12% (conform Asociației Europene pentru Dislexie - AED) dintre persoane, într-o măsură mai mică sau mai mare. Conform estimărilor științifice fundamentate, între 5 și 12% din populația europeană au dislexie și deficiențe specifice de învățare și se luptă cu respectarea unei abordări care nu este chiar pliată pe aceste cerințe specific, atât în mediul de învățare școlar, cât și în viața obișnuită. Prin urmare, proporția de elevi care ar putea avea probleme în urma materialelor de citire dacă nu sunt corect adaptați la nevoile lor este mai mare decât s-ar aștepta majoritatea oamenilor. În plus, adaptarea conținutului pedagogic la elevii cu nevoi educaționale specific este benefică pentru toți elevii, deoarece solicită educatorului să se gândească clar la conceperea și realizarea unei lecții sau activități.

Diferitele tipuri de TSI includ dislexia, disgrafia, discalculia, disfazia și dispraxia. Iată mai jos caracteristicile pentru fiecare tip, așa cum sunt enumerate de obicei:



Dislexia este o tulburare cognitivă care provoacă dificultăți în înțelegerea citirii și în abilitățile de procesare bazate pe limbaj. Creierul dislexic durează mai mult decât de obicei pentru a identifica și conecta literele și cuvintele cu un alt tip de cunoștințe, de exemplu traducerea acestora în sunete. Aceasta este o tulburare foarte frecventă, menționată și ca o tulburare bazată pe limbaj și poate fi suprapusă cu o altă tulburare.

Disgrafia afectează capacitatea unei persoane de a scrie de mână și abilitățile motrice fine. Mai exact, o persoană disgrafică poate întâmpina probleme precum scrisul de mână ilizibil, distanțarea inconsistentă, planificarea spațială deficitară pe hârtie, ortografia slabă și dificultățile de a compune scrierea, precum și gândirea și scrierea în același timp. Această tulburare este adesea confundată cu dislexia, deoarece ambele tulburări afectează capacitatea de scriere.

Discalculia afectează capacitatea unei persoane de a înțelege numerele și de a învăța operații matematice. Persoanele cu acest tip de disfuncție pot avea o înțelegere slabă a simbolurilor matematice și se pot lupta cu memorarea și organizarea numerelor. Acest lucru se observă, de exemplu, atunci când se confruntă cu dificultăți în a spune timpul sau în numărare.

Disfazia implică de obicei dificultăți în vorbirea și înțelegerea cuvintelor rostite. Simptomele nu pot fi atribuite senzorio-motric, deficiențelor intelectuale, spectrului de autism sau altor tulburări de dezvoltare. De asemenea, nu se produce în urma unei leziuni cerebrale evidente sau ca urmare a istoricului familial al copilului.

Dispraxia se referă la dificultăți motrice și de coordonare, limbaj și vorbire. Se caracterizează prin dificultate în controlul muscular (inclusiv controlul ochilor), care provoacă probleme de mișcare și coordonare și poate afecta învățarea. Cu toate acestea, această tulburare este clasificată de obicei ca o disfuncție de coordonare a dezvoltării și nu ca o tulburare de învățare specifică, dar o vom aborda, totuși,



deoarece are impact și asupra procesului de învățare și educație, asociată adesea cu dislexia, discalculia sau hiperactivitatea deficitului de atenție (ADHD).

De obicei, există mai multe dintre tulburările menționate mai sus și această aglomerare are unele provocări. Conform publicației din 2014 a Institutului Național Francez de Sănătate și Cercetări Medicale, 40% dintre copiii cu o deficiență au cel puțin o altă deficiență asociată.

Pentru a arăta câteva cifre, Asociația Europeană pentru Dislexie consideră că:

- 50% dintre persoanele cu dislexie sunt, de asemenea, dispraxice.
- 40% dintre persoanele cu dispraxie sunt dislexice sau au dificultăți de atenție.
- 85% dintre persoanele cu disfazie sunt, de asemenea, dislexice.
- 20% dintre persoanele cu dislexie prezintă dificultăți de atenție cu sau fără hiperactivitate.
- 50% dintre copiii hiperactivi sunt dislexici, etc.

Care este impactul TSI în mediul școlar??

Mediul școlar poate fi provocator pentru elevii cu TSI, deoarece aceștia trebuie să depună eforturi suplimentare pentru a face față diferențelor. De asemenea, necesită lucrul într-un ritm diferit, deoarece învățarea survine mai lent. Acesta este motivul pentru care este esențial să predați în moduri care sunt adaptate abilităților și stilurilor lor de învățare.

În clasă, se poate observa o tulburare de învățare specifică atunci când există o incapacitate de automatizare a unui tip de sarcini pe care majoritatea copiilor și oamenilor le-au deprins rapid sau mai devreme. De exemplu, un elev dispraxic care își leagă șireturile în timp ce profesorul face un anunț, cel mai probabil nu va înregistra informațiile date, întrucât se va concentra pe deplin la activitatea de



coordonare a legării șireturilor. Mai târziu, în acest capitol al ghidului, vom vedea ajustări rezonabile care pot fi puse în aplicare pentru a limita acele situații de sarcini duble pentru elevii cu deficiențe.

Când vine vorba de educație, fiecare tulburare de învățare specifică poate genera propriul său set de dificultăți:

În **dislexie**, de exemplu, acțiunea de a citi și a scrie se dovedește a fi o sarcină foarte complicată și provocatoare pentru a fi dobândită. Acest lucru se datorează faptului că elevii nu au procesul cognitiv de descifrare a unui text și, prin urmare, creierului îi trebuie mai mult decât de obicei pentru a identifica și a conecta litere și cuvinte. Descifrarea pentru un elev dislexic pare ca o nevoie de a citi un text în care jumătate din litere sunt fie cu susul în jos, fie schimbate cu litere similare, sau cuvintele nu sunt despărțite corect, ci sunt atașate sau separate în cuvinte diferite. Fiind o tulburare cognitivă care afectează zonele de citire și scriere, este o adevărată provocare în domeniul școlar și poate încetini considerabil procesul de deprindere a altor abilități dacă este nesupravegheată.

În ceea ce privește **disgrafia**, provocarea ar afecta în principal capacitatea de scriere de mână a elevului și abilitățile motrice fine, care pot include dificultăți precum: pierderea unor combinații ortografice specifice care s-ar traduce în ortografie defectuoasă, planificare spațială deficitară pe hârtie, suprapunere de litere sau cuvinte, dificultate de a secvenționa propozițiile în cuvinte, distanțare inconsistentă, dificultate în compoziții pentru redactări sau gândire și scriere în același timp.

Un alt aspect în care elevii ar putea avea noi provocări este cazul **discalculiei**. Aceasta se traduce printr-o înțelegere slabă a simbolurilor matematice și lupta cu memorarea și organizarea numerelor. Astfel, elevii se împiedică în calcul sau în operații matematice abstracte, fapt care are un impact real asupra mediului școlar.



Acești elevi pot avea, de asemenea, dificultăți în a spune și a estima timpul, sau pur și simplu au probleme cu numărarea.

În cazul **disfaziei**, elevii prezintă de obicei dificultăți în a vorbi și a construi propoziții și / sau povestiri, dar și în a înțelege ce spune o persoană. Acest lucru provoacă neplăceri atunci când faceți exerciții și prezentări orale care sunt deseori necesare în clasă. Răspunsul la o întrebare simplă poate fi o provocare, chiar dacă elevii știu răspunsul. De asemenea, disfazia - ca majoritatea tulburărilor - duce la dificultăți în abilitățile productive, receptive și sociale ale copiilor.

Nu în ultimul rând, copiii cu **dispraxie** vor avea de obicei probleme cu mișcarea, coordonarea, limbajul și vorbirea, ceea ce le poate afecta integrarea în mediul școlar și întreaga experiență de învățare.

În ciuda dificultăților în învățare, persoanele cu TSI tind să fie sârguincioase și își găsesc propriul mod preferat de a atinge nivelul semenilor lor în mediul de învățare.

De exemplu, un student dislexic, în loc să scrie o poveste ca sarcină pentru temă, ar putea aborda sarcina dintr-un unghi care i se potrivește și poate să prezinte tema oral profesorului, sau chiar să realizeze un desen sugestiv. Părinții, profesorii și întregul mediu școlar ar trebui să ofere oportunități acestor elevi ca să se implice în învățare, având grijă de pedagogia lor pentru a se adapta materialului și mediului lor didactic. Astfel, putem ajunge la un grup mai larg de competențe și la o viziune diversificată a societății noastre.



Cum să adaptăm materialul educațional?

Mai multe tehnici și mici adaptări rezonabile există, care pot fi luate și de care pot beneficia toți elevii dintr-o clasă, în special elevii cu TSI.

Mai întâi, trebuie acordată o atenție specială organizării spațiului „psihic” al **mediului de învățare**. Un mediu liniștit, dar cu suficientă stimulare multisenzorială pentru a permite o învățare aprofundată, este esențial pentru elevii cu TSI. De asemenea, un loc liniștit și nu prea aglomerat îi va ajuta pe elevi să aibă mai puține distrageri și să îi mențină concentrați asupra sarcinilor și activităților. Mai mult, un spațiu bine organizat și spațios, care permite elevilor să asculte și să participe la oră (de exemplu, stând în prima bancă, cu fața la profesor), ajută în orientarea, gestionarea spațiului și în stimularea atenției.

Adaptările pot fi realizate în **structura, activitățile și sarcinile lecției**. De exemplu, începerea lecției cu o explicație a activităților și trasarea unor pași de urmat și a unor obiective clare vor fi de mare ajutor pentru toți elevii, mai ales pentru cei cu TSI. De asemenea, metodele multisenzoriale precum cele vizuale, auditive și kinestezice pot facilita integrarea cursanților în lecție. Este esențial să insistați asupra elementelor importante și să evitați informații și distrageri inutile sau să oferiți prea multe sarcini în același timp. Utilizarea, de exemplu, a elementelor vizuale pentru a ilustra conceptele și a evidenția informațiile importante sau prezentarea noțiunilor esențiale folosind punctele-simbol ajută la dezvoltarea deprinderilor și a capacității de memorare a elevilor.

O altă adaptare în beneficiul elevilor cu TSI poate fi defalcarea sarcinilor în pași mici și alocarea unui timp suficient pentru a realiza fiecare pas. În plus, profesorii trebuie să ofere explicații și să se asigure că toți elevii au înțeles ce trebuie să facă înainte de a continua. Mai mult decât atât, exercițiile ar trebui să se concentreze pe logică și nu



pe termeni memorați și ar fi mai bine să existe mai multe tipuri de exerciții pentru a instrui elevii să proceseze diferite tipuri de situații.

Mai mult, se poate opta pentru reducerea cantității de sarcini de scriere. În special pentru toate activitățile care implică abilități motrice fine, evitarea activităților dificile poate ajuta la concentrarea mai mult asupra conținutului lecțiilor decât la executarea unei sarcini de sprijin. În plus, utilizarea de activități creative și constructive poate sprijini incluziunea și învățarea, atât timp cât nu există prea mult efort în jurul abilităților motorii precise.

În plus, întrucât lucrul în grup nu este întotdeauna un proces ușor pentru elevii cu TSI, profesorii pot facilita munca cu câteva ajustări. Un aspect ar putea fi favorizarea grupurilor mici, diverse, dar și învățarea unor reguli sociale care să fie respectate de toți. De asemenea, profesorii pot recurge la un semn (de exemplu, o atingere pe umăr) pentru a pregăti elevii pentru o activitate de grup și pentru a verifica cu aceștia dacă doresc să participe sau dacă preferă să urmărească munca în grup din afară. Cu toate acestea și prin toate mijloacele profesorii ar trebui să consolideze colaborarea dintre elevi.

În ceea ce privește **scrierea**, o adaptare generală se referă la fontul, dimensiunea și spațierea textului. Acest lucru este esențial pentru toți elevii, dar mai ales pentru cei cu TSI, deoarece cititul poate fi o mare provocare. Se recomandă utilizarea tipurilor de fonturi Arial, Century Gothic sau OpenDys. De asemenea, o spațiere între rânduri de 1,5 și cu o dimensiune a fontului care ar trebui să se încadreze între 12 și 14.

Textul ar trebui să fie aliniat la stânga, fără alineat dreapta, astfel încât elevii să poată naviga și să nu sară peste rânduri. Din același motiv, textul trebuie defalcat în paragrafe mai mici, cu propoziții scurte și clare. Ideal ar fi să structurați textul în titluri, subtitluri, etc.



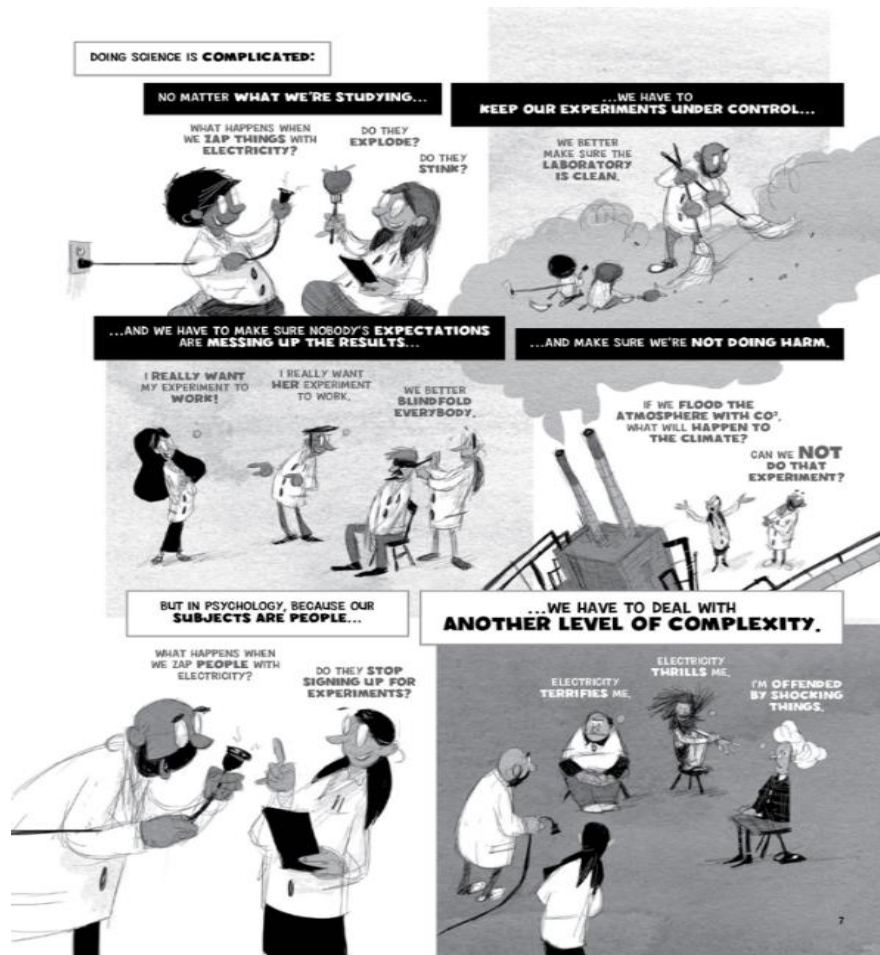
Apoi, în ceea ce privește materialul tipărit, este recomandabil să imprimați pe o singură parte, deoarece îi ajută pe elevi să evite manipularea paginilor. În plus, utilizarea culorilor pentru a separa informațiile, cu consecvență în alegerea codurilor de culori, este de asemenea deosebit de importantă. În special pentru elevii TSI, este recomandat să se folosească hârtie de culoare alb-murdar sau pastelată ori de câte ori este posibil.

Toate adaptările menționate mai sus sunt de bază și pot fi aplicate pentru a ajuta toți cursanții - nu numai cei cu TSI. În ceea ce privește materialul scris, pentru formatul tipărit sau digital, devine evident că adaptările sunt necesare și pentru materialele desenate. Prin urmare, în secțiunea următoare a acestui capitol, există adaptări specifice cu privire la benzile desenate, care se concentrează pe modalități de adaptare a materialelor educaționale legate de benzi desenate pentru elevii cu TSI.

Benzile desenate și tulburările de învățare

O mare parte din creierul nostru este dedicat manipulării informațiilor vizuale și, prin urmare, utilizarea instrumentelor cu suport vizual, cum ar fi benzile desenate, este o componentă eficientă și de succes pentru toți elevii, în special pentru cei cu TSI sau cu alte dizabilități cognitive și comportamentale.

Mai exact, când vine vorba de elevii cu TSI, acomodarea pentru învățare folosește deseori această capacitate vizuală a creierului nostru pentru o prelucrare mai ușoară a informațiilor. Cu toate acestea, acești elevi pot găsi unele benzi desenate (importante) dificil de citit din cauza textului scris de mână sau aspectului paginii. De asemenea, în materialele desenate digital, în unele cazuri, autorii schimbă constant fonturile sau pot folosi nuanțe de gri foarte apropiate în locul culorilor opuse. Un astfel de exemplu este banda de mai jos:



Imagina 2 – Klein, G. & Oppenheimer, D. (2017). Psychology: The Comic Book
Introduction. W. W. Norton & Company, Inc



Astfel, benzile desenate pentru elevii cu TSI ar trebui concepute în moduri specifice pentru a oferi o structură clară și a ajuta acești cursanți să reprezinte noțiuni cheie ale unei lecții în moduri mai vizuale. În acest context, adaptarea la materialele desenate se poate realiza pentru elementele de mai jos:

- **Text**

Forma vizuală a benzilor desenate le face accesibile într-un mod în care textul poate fi o provocare pentru cititori și elevii cu TSI. Fontul scris manual poate fi dificil de citit, în special pentru acești elevi și de aceea este preferabil să fie folosit unul automat (digital). Cu toate acestea, în zilele noastre există din ce în ce mai multe instrumente automate de scriere. Benzile desenate tind să folosească fonturi care imită scrisul de mână - deoarece aceasta este tradiția artei comice - de exemplu, fonturi precum Comic Sans, considerate a fi „preferate de dislexici” (conform British Dyslexia Association), dar trebuie să subliniem faptul că cercetătorii nu au ajuns la o concluzie în acest sens. Ceea ce pare a fi benefic este că unele tipuri de font Sans Serif (cum ar fi Arial, Verdana, Tahoma, Open Sans, Century Gothic și Trebuchet) sunt mai ușor de citit de către unii dislexici.

Un alt punct referitor la textul din benzi desenate se referă la formatul textului. Pentru cititorii cu TSI, cel mai bine este să fie consecvent fie în utilizarea tuturor literelor (TOATE MAJUSCULE) care este foarte comună în benzile desenate, de mână sau tehnoredactate. Aceasta înseamnă să nu ai un text în care cuvintele sunt folosite atât cu majuscule cât și cu litere mici, deoarece adaugă un nivel suplimentar de dificultate pentru cititorul cu deficiențe. În plus, utilizarea ALL CAPS permite

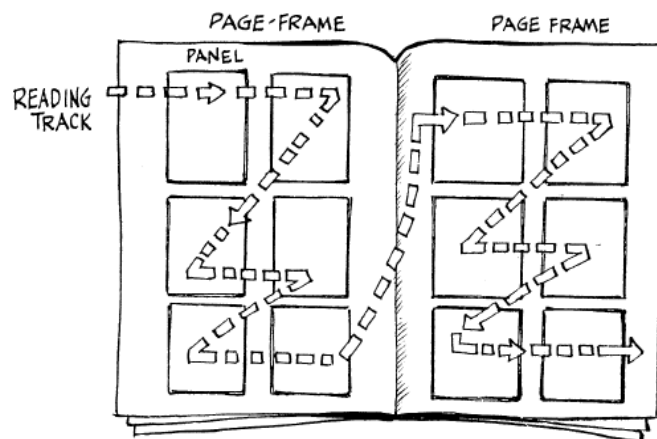


adaptarea mai multor dialoguri într-un spațiu mai mic și păstrarea lor clară, deci este mai bine pentru cititorii vizuali sau elevii cu TSI.

În același timp, este foarte recomandat să evitați utilizarea cursivelor pentru cititorii cu TSI. Aceasta este o adaptare importantă, întrucât literele cursive sunt folosite destul de mult în benzi desenate, în dialoguri, monologuri interne, subtitrări, baloane de transmise etc. O practică comună este folosirea cursivelor îngroșate (Bold Italics) pentru sublinierea unui cuvânt sau ca practică opusă îngroșării obișnuite (în cazul benzilor clasice). Acesta nu ar trebui să se aplice și cititorilor cu TSI. În schimb, cuvântul ar putea fi evidențiat sau colorat diferit. În sfârșit, numerele ar trebui să fie întotdeauna scrise în litere, cu excepția cazului în care acestea sunt o dată, o desemnare, o parte a unui nume sau un număr mai mare.

- **Panelurile**

Panelul este de fapt rama ferestrei care arată că acțiunea are loc „într-un cadru”. Un panel adaptat ar trebui să fie suficient de mare și cu un contur clar, pentru a ajuta cititorul cu TSI să facă distincția între diferitele acțiuni și scene. Pentru un material desenat adaptat, panelurile din secțiuni sunt esențiale pentru a face elevul conștient de organizarea paginii. Prin urmare, ordinea panelurilor ar trebui adaptată pentru a ajuta elevii cu TSI să poată naviga ușor prin diferite paneluri și să poată urmări povestea. De exemplu, pentru cititorii mai tineri, ar putea avea săgeți cu indicații pentru a arăta unde se va duce povestea. În consecință, panelurile ar trebui să urmeze o ordine de la stânga la dreapta (pentru țările occidentale), aliniat și nu într-o ordine aleatorie sau cu forme și dimensiuni diferite în pagină.



Imaginea 3 - Eisner, W. (1985). Comics and Sequential Art, p.41

Un exemplu controversat ar fi cazul benzilor desenate japoneze (manga), care au o orientare opusă și, astfel, pot fi provocatoare pentru cititorii occidentali cu TSI.

- **Baloanele de text**

Bulele comice (sau baloanele) încearcă să surprindă și să facă vizibil cititorului elementul sunetului. Textul din interiorul unui balon se citește de la stânga la dreapta și de sus în jos în țările occidentale și în raport cu poziția vorbitorului, ceea ce pentru elevii cu TSI este important să folosiți **cozi de baloane** către gura personajului pentru a indica ce personaj vorbește.

Forma balonului poate varia: rotund sau ondulat pentru a semnifica un personaj în suferință, balon dublu conturat pentru accentuare, un balon de gândire pentru monologul intern. Nu există nicio problemă în utilizarea diferitelor forme ale bulelor de benzi desenate pentru studenții cu TSI, atât timp cât acestea rămân consecvente în toate benzile desenate; dar este important să aveți suficient spațiu în interiorul bulelor pentru ca textul să se potrivească, evitând folosirea cratimei pentru a rupe cuvântul. De asemenea, baloanele nu trebuie să se suprapună între ele sau cu cadrul panelului.



Pe de altă parte, folosirea baloanelor lipite (imaginea 4), nu reprezintă o problemă

Imaginea 4 – Baloane lipite

Mai mult, încadrarea vorbirii include, de asemenea, **casete de text** pentru a indica locația și timpul, monologul intern, personajele care sunt în afara camerei și vocea autorului. Aceste casete de text sunt de obicei în același font ca dialogul sau puțin mai mari, dar întotdeauna ar trebui să evite să fie scrise cu caractere italice sau cu caractere aldine, așa cum am menționat anterior.

- **Design grafic și ilustrații**

Un aspect critic care trebuie luat în considerare pentru materialele desenate adaptive se referă la modul în care este afișată imaginea, adică ilustrația și desenul grafic. Pentru a facilita citirea elevilor cu TSI, trebuie asigurată o bună calitate a imaginii, precum și imprimarea în versiune pe hârtie. Graficele intense și utilizarea multor culori luminoase ar trebui evitate, însă contrastul culorilor (alb-negru) și un contur clar este întotdeauna un design sigur. În plus, trebuie acordată atenție distanței dintre imagine și text, care nu trebuie să fie prea îndepărtate, astfel încât cititorul să poată face legătura cu ușurință.

În concluzie, se pot face adaptări simple la materialele desenate privind aspectele menționate mai sus, pentru a facilita lectura cititorilor cu TSI și a face benzile desenate mai accesibile pentru toți.



3.2. Propuneri pentru o abordare incluzivă în învățare a benzilor desenate, din prisma provocărilor socio-economice, practicilor culturale și diferențelor

La urma urmei, benzile desenate sunt create pentru a crea povești, iar poveștile sunt personale. Autorul fiecărei forme de poveste creează într-un cadru specific, într-un anumit timp, cu idei sau referințe preconceptionale pentru care cititorul sau publicul trebuie să fie echipat înainte pentru a le înțelege. În plus, fiecare tip de bandă desenată are propriile coduri și structuri care le permit să fie înțelese.

De-a lungul acestui ghid, am explorat modul în care benzile desenate pot susține procesul de învățare și am evidențiat faptul că această formă de artă secvențială implică activ cititorul pentru a înțelege ceea ce se întâmplă în fiecare panel. În consecință, am demitizat ideea că benzile desenate ar face mai ușoară învățarea doar pentru calitatea lor de decor al textului și că acesta ar fi adevăratul focus al procesului de învățare. Am explorat, de asemenea, ideea că utilizarea benzilor desenate în educație nu este neapărat atât de ușoară precum folosirea imaginilor într-o lecție ca să fie mai atractivă. Reprezentări pentru gen, rasă, dizabilități, culturi, religii sau alte identități și grupuri de oameni în general (e.g. persoane inteligente, oameni puternici, etc.) oferă provocări și oportunități în ceea ce privește incluziunea. Deși acesta ar putea face obiectul unui întreg ghid, în această secțiune vă oferim să vă echipați, ca educator, cu exemple și abordări pentru a vă asigura că nu transmiteți vreo prejudecată de care nu veți fi conștienți atunci când veți aduce benzi desenate în clasa dvs.

Vă propunem să discutați două aspecte ale relației cu benzile desenate care s-ar putea traduce în prejudecăți raportate la modul în care le-ați putea folosi în clasă:

- Mai întâi, să explorăm ideea că unele tipuri de benzi desenate ar fi mai bune de utilizat decât altele într-un cadru educațional și să vedem cum putem depăși acest mod de gândire.



- În al doilea rând, să aruncăm o privire la modul în care mai multe tipuri de identități ar putea fi reprezentate – sau reprezentate greșit - în diferite tipuri de benzi desenate și cum să fii conștient de materialul pe care îl oferi elevilor tăi.

Importanța nediscriminării între diferitele tipuri de benzi desenate

Dacă ați face acest lucru în citirea acestui ghid, am presupune că ați citit benzi desenate la un moment dat în viața voastră. Prin urmare, ai ști că preferi unele tipuri de benzi desenate față de altele, care nu-ți plac foarte mult. Acest lucru este perfect în regulă, este doar o chestiune de gust, deoarece cu toții preferăm anumite tipuri de cărți, filme sau muzică. Scopul acestei părți nu este de a te convinge să îți placă, să zicem, benzile desenate americane pline de acțiune sau benzile manga contemplative despre viața de zi cu zi din Japonia. Am dori doar să împărtășim câteva gânduri pentru a vă arăta cum puteți gândi critic despre abordarea dvs. a benzilor desenate în general, în special pentru educație și pentru a înțelege dacă puteți - probabil neintenționat - să transmiteți prejudecăți care i-ar putea face pe unii dintre elevii dumneavoastră să se simtă dezinteresați sau exclus din clasă.

Am ales să explorăm trei presupuneri despre modul în care benzile desenate pot fi discriminate între ele și modul în care aceste criterii pot transmite o judecată de valoare și, în final, să fie relevante dintr-o anumită perspectivă într-un context educațional: diferențierea după origine sau cultură, în funcție de în scopul lor (de ex. artistice vs. comerciale), la care s-ar opune benzile desenate publicate în paginile digitale.

Comics-uri după origine sau cultură

Reducerea varietății de benzi desenate moderne la doar trei grupuri - europene, americane și manga / manhwa (întrucât manga nu este produsă doar în Japonia) - este cu siguranță limitantă. Întrucât scopul acestui capitol nu este să vă oferim



îndrumări teoretice sau o meta-analiză a ceea ce sunt sau nu benzile desenate, ne vom folosi de această taxonomie pentru a ne expune ideile.

Deși există o mare varietate de lucrări în toate cele 3 categorii, vă propunem să le folosiți, deoarece benzile desenate pot fi în general identificate prin faptul că folosesc codurile unui singur tip cultural de benzi desenate. De exemplu, acum există un val destul de matur de manga făcut în Franța, precum „Lastman” (BastienVives, Balak, Michael Sanlaville) sau „Radiant” (Tony Valente). În timp ce unele referințe culturale, cum ar fi glumele sau ritmul narațiunii, pot purta similitudini cu codurile benzilor desenate europene, aceste lucrări pot fi considerate manga, deoarece folosesc mai ales codurile acestui gen. În plus, astfel de lucrări încep să fie recunoscute ca manga de către autori celebri japonezi, precum Hiro Mishima („One Piece”) sau Yusuke Murata („One Punch Man”). Există, desigur, multe alte exemple de benzi desenate legate de mai multe genuri sau produse în afara culturii lor originale.

Fie din cauza prejudecății culturale, fie din cauza gusturilor personale, fiecare dintre noi va prefera un anumit tip de bandă desenată. Deși preferință personală cu greu poate constitui o problemă, aceasta ar putea veni cu o judecată de valoare: de exemplu, s-ar putea crede că benzile desenate europene sunt mai nobile (întrucât ne adresăm unui public european), în timp ce benzile americane ar fi produse comerciale de calitate scăzută, în timp ce manga ar fi considerate ca fiind prost desenate. Acest tip de judecată poate deveni o problemă pentru profesori atunci când selectează tipul de bandă desenată pentru propriile clase.

În cercetările sale despre importanța adăugării de benzi desenate în cataloagele bibliotecilor, bibliotecara Agnès Deyzieux (2007) observă că benzile desenate în general și manga în special sunt deosebit de atrăgătoare pentru adolescenți, deoarece sunt genuri care nu aparțin școlii și permit adolescenților să aparțină unui grup de colegi care împărtășesc o pasiune care nu aparține lumii adulților. Această



analiză este fundamentată de un studiu realizat de Asociația Națională a Editorilor din Franța (Depaire, 2019), în care autorii au intervievat profesori și bibliotecari școlari despre utilizarea benzilor desenate. Una dintre concluziile acestui studiu este că, în zonele defavorizate, elevii vorbesc despre benzi desenate în general, benzi desenate americane și manga, ceea ce îi încurajează să meargă la biblioteca școlii pentru a le citi. În acest sens, benzile desenate pot fi atrăgătoare pentru persoanele care nu au neapărat obiceiul de a citi: în loc să citească cu familiile lor, mai degrabă ar citi cu prietenii lor. Benzile desenate nu ar aduce la benzile din bibliotecă doar acest tip de cititori, ci și la celelalte resurse ale bibliotecii. Un studiu american a constatat că includerea benzilor desenate în catalogul unei biblioteci poate crește circulația întregii colecții a bibliotecii de două până la patru ori.

Pe scurt, cel mai bine este ca profesorii să nu se limiteze la utilizarea unui singur tip de bandă desenată în clasă, în primul rând pentru că definirea unui singur tip de ar fi uneori o sarcină dificilă, ci să folosească o varietate de benzi desenate, astfel ar avea mai multe șanse de a se potrivi cu interesele elevilor și de a-i include în activitățile din clasă.

Comics-uri în funcție de scop

Benzile comerciale au un loc în clasă? Sunt benzi desenate care se concentrează pe aspectul artistic bune de utilizat în clasă sau ar fi prea complicate pentru elevi? Sunt bune comics-urile finanțate de grupurile de oameni? Ar trebui să ne limităm la folosirea benzilor desenate comercializate drept „educaționale” sau a celor „documentare”?

Pentru un educator care folosește deja benzile desenate în sala de clasă, aceste întrebări ar fi ușor de răspuns. Cu toate acestea, pentru un nou venit sau chiar în timp ce am scris acest ghid, a trebuit să ne gândim dacă scopul sau procesul de creare a unui comics specific ar avea un impact asupra valorii sale educative.



Pe scurt, răspunsul simplu este „nu”. Nu ar exista niciun argument de valabilitate în favoarea unui tip de bandă desenată. Prin urmare, am recomanda să le amestecați. Puteți utiliza benzi desenate americane alături de clasicele benzi europene, precum și câteva webcomics-uri sau forme inovatoare. Editorul francez „Editions Rutabaga”, de exemplu, creează forme inovatoare de benzi desenate care necesită mai mult de la cititor decât doar întoarcerea paginilor: cititorul este obligat să plieze, să desfășoare, să coasă sau să întoarcă cartea. În timp ce aceste lucrări sunt disponibile doar în limba franceză, puteți oferi o experiență de manipulare a benzilor desenate în alte moduri. De exemplu, puteți imprima cadre desenate separate și le puteți solicita elevilor să găsească mai multe modalități de a realiza o secvență de benzi desenate sau o pagină cu acestea. Aceasta ar putea fi o activitate interesantă pentru includerea elevilor cu TSI, pentru care poate fi deosebit de benefic să existe activități care nu se bazează numai pe lectură.

În ceea ce privește benzile desenate care sunt marcate ca educative, este important să vă asigurați că redau povestiri interesante. Dacă utilizați benzi desenate pentru a include metode non-formale de predare și ajungeți să utilizați benzi desenate care să livreze o lecție așa cum erau obișnuiți elevii, valoarea adăugată va fi limitată. În cazul benzilor desenate descriptive, cum sunt unele benzi desenate comandate de instituții, asociații sau companii pentru a explica un subiect, este important să le citiți înainte și să verificați dacă încearcă să aglomereze cititorul cu informații. Dacă elevii simt că folosii benzile desenate la fel ca oricare altă carte sau manual, s-ar putea simți mai frustrați de această experiență.

În plus, unii s-ar putea gândi că benzile desenate sunt informative. Cu toate acestea, sunt părtinitoare deoarece sunt făcute pentru a exprima punctul de vedere al autorului lor și sunt făcute pentru a fi citite într-un context. Prin urmare, când folosiți benzi desenate în sala de clasă, asigurați-vă că oferiți suficiente contexte pentru elevii



dvs. pentru a putea înțelege orice referință subliniată (de exemplu, utilizarea simbolurilor) și că aceasta este făcută pentru a exprima un anumit punct de vedere.

Ideea aici este că varietatea este cheia nu numai pentru a vă menține elevii motivați, ci și pentru a evita o poziție de sus în jos față de elevii dvs.

Benzile desenate digitale

După ultimul punct, întrucât nu toți cititorii acestui ghid ar putea fi conștienți de benzi desenate digitale, am dorit să oferim o scurtă introducere a acestor noi abordări în arta secvențială. Benzile desenate digitale pot fi împărțite în două tipuri: webcomics-uri și benzi desenate digitale dinamice.

Mai întâi, să vedem ce se întâmplă cu webcomics-urile. Deși revistele de benzi desenate ale amatorilor există de mult timp, s-ar putea spune că internetul a oferit o modalitate mai largă și mai ușoară noilor creatori de bandă de a ajunge la audiență, datorită blogurilor și social media. Autori precum artistul Simpson Liz Climo, Sarah Andersen („Scribble-urile lui Sarah”) sau Nick Seluk („The Awkward Yeti”) creează periodic benzi desenate care sunt realizate pentru a fi distribuite prin intermediul rețelelor de socializare. Acest format încurajează autorii să creeze benzi scurte, în jurul a patru paneluri care pot fi afișate în întregime atunci când cineva intră în pagin web. În acest sens, sunt menite să fie captivante și să fie citite rapid. Întrucât un număr bun de autori se ocupă în viața de zi cu zi cu astfel de benzi desenate, ar putea să atragă interesul elevilor dvs., deoarece ar putea să interacționeze.

O altă formă de webcomic a apărut în ultima perioadă, care profită de posibilitatea de a se infiltra printre imaginile de pe Facebook sau Instagram, de exemplu. Aici, cititorul vede doar primul panel și alunecă pe orizontală pentru a vedea panelurile următoare, pe rând. Autori precum Pascal Champion creează benzi desenate care sunt menite a fi citite în primul rând în acest fel.



Este interesant de observat că unii autori, precum Chris Grady („Lunar Baboon”) sau „Shen” („Owlturd / Shen Comix”) schimbă formatul lucrărilor lor în funcție de platforma pe care o folosesc, ceea ce arată versatilitatea privind publicarea benzilor desenate în social media.

În concluzie, deoarece benzile desenate bazate pe web sunt concepute pentru a fi partajate cu ușurință prin intermediul rețelelor de socializare, probabil unii dintre elevii dvs. au intrat în contact cu ele. Nu ezitați să-i întrebați despre paginile și autorii lor preferați!

Notă :

Mulți autori de webcomics-uri permit altor persoane să își folosească lucrările dacă sunt creditate, iar scopul utilizării nu este comercial. În acest sens, acestea ar putea fi resurse interesante pentru profesori. Puteți verifica întotdeauna condițiile de utilizare a activității unui autor de webcomics în FAQ sau în secțiunea „Despre mine”.

În plus, citirea benzilor desenate de pe un ecran a deschis forme noi sau moduri noi de citire a benzilor desenate, așa cum a prevăzut Scott Mc Cloud atunci când a declarat că realizarea benzilor desenate digitale ar oferi o „pânză infinită” (2000, 2009). Potrivit acestuia, realizarea de benzi desenate digitale permite un spațiu potențial nelimitat pentru a dezvolta povești și moduri multidirecționale de explorare a acestora. În timp ce unii autori au dezvoltat experiențe în jurul acestei idei, precum Daniel Merlin Goodbrey, astfel de experimente nu sunt neapărat accesibile tuturor și nu au fost menite să fie răspândite pe scară largă.

Unul dintre primele exemple la scară largă de utilizare a formelor digitale de benzi desenate ar putea fi atunci când Marvel Comics a început colecția „Infinit” în 2013, o colecție de benzi desenate exclusiv digitale în care swiping-ul va muta cititorul către o altă parte a imaginii, va schimba imaginea sau va adăuga bule de text,



onomatopee, imagini sau alte paneluri pe lângă ceea ce are deja pe ecran cititorul. Astfel de benzi desenate pot arăta uneori aproape de animație, dar ritmul este apropiat de cel al benzilor desenate, fiind destinate să fie citite ca benzi desenate, în măsura în care puteți naviga înainte și înapoi și puteți alege să citiți panel după panel sau pagină cu pagină. În timp ce colecția Marvel Infinite este disponibilă doar în aplicații cu abonamente, altele au dezvoltat benzi desenate dinamice (sau romane grafice derulante) pe care le puteți citi online gratuit: „Phallaina” de Marietta Ren și thrillerul lui Simon Kansara și Emilie Tarascou „Media Entity” sunt disponibile online în franceză și engleză.

Datorită versatilității benzilor desenate digitale, indiferent dacă sunt forme mai simple de benzi digitale sau romane grafice dinamice, vă recomandăm să explorați utilizarea lor în sălile de clasă. Webcomics-urile spun povești cu care elevii ar putea avea legătură, iar benzile desenate dinamice îi determină pe elevi să citească și să experimenteze povestea în moduri diferite: în ambele cazuri, le oferă o mulțime de topicuri pentru discuții.

Reprezentări corecte și greșite ale benzilor desenate

Un cadru incluziv nu ar trebui să vă limiteze la tipul de benzi desenate pe care le prezentați elevilor, ci și la reprezentările pe care le oferă aceste benzi desenate. Deși poate fi tentant să credeți că benzile desenate sunt nevinovate sau neutre, ele transmit idei despre ce sau cine poate fi reprezentat și cum, așa cum ar face orice alt articol din cultură sau din media.

S-a scris mult pe subiectul reprezentărilor corecte sau greșite ale identităților în diferite tipuri de benzi desenate - în această privință, de exemplu, ceea ce s-ar putea aplica la manga nu s-ar aplica neapărat la benzile desenate europene - și nu pretindem să acoperim toate dezbaterile în aceste pagini. Ceea ce ne propunem este să introducem trei dimensiuni ale acestui subiect pentru a vă permite să fiți conștienți



de posibilele reprezentări ale grupurilor de oameni și tropi din corpusul dvs. și cum să evitați excluderea unor elevi fără voia dvs.

Având calitatea de lucrare sau produs cultural, benzile desenate transmit idei legate de contextul lor cultural. În acest sens, acestea nu ar trebui să fie diabolizate deoarece transmit o imagine simplificată sau negativă a unui grup de oameni: este puțin probabil ca acestea să fie singurele mijloace din timpul lor în acest sens.

Această afirmație nu este făcută pentru a fi o scuză pentru nicio prezentare greșită, fie ea voluntară sau nu, dar este esențial să țineți cont de astfel de factori și complexități pentru a utiliza comics-urile cu elevii dvs. într-un mod mai inteligent.

În primul rând, vom explora benzile desenate și genul, rolurile de gen și identitatea; apoi vom trece la reprezentări ale rasei, culturilor și istoriei; vom încheia gândindu-ne la diferite reprezentări ale dizabilităților și tulburărilor.

Gen, roluri de gen și identitate

Reprezentările de gen în benzile desenate sunt încă un subiect important în rândul analiștilor diferitelor forme de comics-uri. De exemplu, există două tendințe principale în reprezentarea femeilor în benzi desenate. În primul rând, există mai puține personaje feminine semnificative atunci când nu lipsesc cu totul. În al doilea rând, personajele feminine au fost retrogradate istoric pentru a fi apoi reprezentate prin stereotipul de îngrijitoare sau personaje cu o sexualitate exacerbată. Deși există numeroase studii pe această temă, nu ar părea posibil să le rezumăm în aceste pagini fără a risca să simplificăm concluziile acestora, făcând astfel sarcina prea ușoară doar pe baza unei lecturi personale. De exemplu, seria Sailor Moon a lui Naoko Takeuchi, publicată între 1991 și 1997, este un subiect de dezbatere pentru a putea fi considerată feministă sau nu (Newsom, 2004). Pe de o parte, acest manga povestește despre o echipă de fete adolescente cu caracter diferit, care salvează lumea de mai multe ori; pe de altă parte, fac acest lucru în ținute colorate inspirate din uniforme



școlare. În ceea ce privește benzile desenate americane, în timp ce supereroii de sex feminin au căpătat vizibilitate, ar exista în continuare limite la felul în care sunt reprezentate în ceea ce privește relația cu puterea și puterea în comparație cu omologii lor masculini (Murphy, 2016; Shendruk, 2017). O astfel de analiză nu scutește benzile desenate franceze și belgiene: în timp ce Becassine, unul dintre primele personaje feminine apărute în ziare, a fost creată în primul rând pentru a educa fetele pentru a deveni soții bune, s-ar putea argumenta că a luat o întorsătură patriotică în timpul războaielor (LipaniVaissade, 2009).

Cu toate acestea, așa cum sugerează titlul nostru, reprezentările negative ale genului nu se aplică numai femeilor. Deși există un panou mai bogat de tropi masculini din care să se aleagă în benzile desenate, pare să existe o pondere corectă a bărbaților atletici. Se poate susține că acest lucru stabilește standarde dificile și uneori imposibile pentru băieți. Sau, pur și simplu, astfel de modele ar putea fi dificil de identificat. Pe de altă parte, în cultura populară, bărbații efeminați și personajele homosexuale tind să fie caracteristici care aparțin mai ales „băieților răi” - sau personaje create inițial ca dușmani ai eroului, dar care au devenit atât de populari încât au devenit eroi în felul lor propriu (cum ar fi DC's Joker și Harley Quinn sau Marvel's Loki).

Într-o dezbatere atât de caldă, bogată și interesantă, vă sfătuim să vă asigurați că mai multe roluri și tipuri de femei și bărbați sunt reprezentate în benzile desenate pe care le alegeți.



Rasă, culturi și istorie

Odată cu contextul cultural și istoric vin reprezentări greșite ale altor culturi, popoare și date istorice. Am ales să evidențiem astfel de percepții deoarece acestea ar putea avea nevoie de un context mai mare decât de reprezentarea greșită a genului, care poate fi oarecum similar în timp.

Reprezentările rasiale, etnice sau culturale, percepțiile greșite și prejudecățile evoluează de-a lungul timpului și traversează hotarele: prin urmare, un produs cultural poate părea normal într-un anumit moment, dar poate părea șocant pentru un public ulterior. Poate fi același proces în diferite culturi. Așa cum am menționat mai sus, aceasta nu înseamnă că aceste reprezentări trebuie să fie scuzate, dar este important să se țină cont de acești factori pentru a detecta reprezentări părtinitoare și pentru a evita răspândirea lor fără explicații.

Să pornim de la un exemplu. Să spunem că doriți să utilizați benzi desenate clasice în lecție și alegeți să lucrați cu „Tintin” al lui Herge, deoarece seria poate părea atemporală: nu puteți alege doar o carte din colecție. „Tintin în Congo” (1931), al doilea volum din serie, oferă o viziune stereotipică a africanilor și a Africii. Congolezii sunt înfățișați ca având un comportament copilăresc, ca fiind naivi și leneși și vorbesc într-un limbaj caricatural. Acest lucru ar rezulta în principal din faptul că acest comics a fost comandat de editorul lui Tintin pentru a încuraja tinerii belgieni să se stabilească în Congo, însă Herge însuși nu a pus niciodată piciorul acolo și nu s-a putut documenta decât din ziarele pe un ton colonialist. Deși s-au făcut unele modificări la albumul original după cel de-al Doilea Război Mondial, acest album aparține încă unui context foarte particular care trebuie explicat cititorilor pentru a nu lua ceea ce este descris la prima vedere (Bichler, 2019).

Pentru a oferi un exemplu mai contemporan, în „American Born Chinese”, Gene Luen Yang spune povestea unui băiat American de origine chineză care se chinuie să se



integreze în noul său liceu. Acest roman grafic îl prezintă, de asemenea, pe Chin-Kee („Chinky”), un personaj care întruchipează toate clișeele și prejudecățile pe care americanii le pot avea despre chinezi și asiatici în general. Cu toate acestea, în acest exemplu, acest personaj stereotip este exagerat pentru a fi jignitor pentru cititor și pentru a-i face să înțeleagă că nu se simte bine să fie asimilat cu stereotipurile. Apoi, din nou, din context, acest personaj ar putea fi interpretat greșit: autorul menționează într-un interviu că unii cititori au considerat surprinzător faptul că personajul era „drăguț” (Barajas, 2016).

Am putea, desigur, să răspândim lista de reprezentări greșite sau percepții negative ale stereotipurilor și prejudecăților rasiale și culturale care pot fi transmise prin benzi desenate. Ideea noastră, aici, este să vă încurajăm să verificați contextul cultural al benzilor desenate pe care le folosiți la clasă, ca în orice alt material și însoțindu-le de explicații de susținere despre context pentru a vă asigura că va fi înțeles corect, în cazul în care personaje sau situații ar putea fi interpretate greșit.

Dizabilități și tulburări

În timp ce reprezentările de gen și rasă vin repede în minte atunci când ne gândim la reprezentări incluzive în benzi desenate, s-ar putea să nu ne gândim la reprezentarea dizabilităților și a tulburărilor. Chiar și așa, una dintre primele categorii de dizabilități care mi-ar veni în minte ar putea fi reprezentarea utilizatorilor de scaune cu rotile. Iată o introducere în subiect, cu câteva titluri sugerate pentru a desemna dizabilități și tulburări specifice.

Printre primele exemple de personaje cu un handicap în cultura pop ar fi Daredevil de Marvel și profesorul Xavier sau Barbara Gordon de la DC. Iată o scurtă prezentare a acestor personaje: Daredevil este un avocat care a fost orbit de o substanță chimică în timpul unui accident de circulație, când era copil și a dezvoltat un auz ieșit din comun care îi permite să perceapă mai mult decât vederea; Profesorul Xavier este un



geniu al științei cu puteri telepatice care a devenit paraplegic în timpul unei întâlniri cu un extraterestru; Barbara Gordon a fost inițial introdusă ca o super eroină clasică în lupta împotriva criminalității, dar a pierdut controlul picioarelor prin faptul că a fost împușcată; și-a schimbat personalitatea pentru a deveni expert în calculator și pentru a ajuta alți supereroi în misiunile lor. Acestea sunt exemple interesante, dar mai multe exemple pot fi găsite și în opere europene sau japoneze. De exemplu, unele dintre lucrările lui Alejandro Jodorowsky prezintă personaje cu un handicap: personajul principal din „Bouncer” este condamnat, iar personajul principal din „Face Moon” este mut. Ceea ce este interesant la aceste opere este genul de poveste despre cum unele personaje depășesc ceea ce ei sau alții ar putea percepe drept provocare. Cu toate acestea, aceste personaje evoluează toate în lumile fanteziste.

Pentru mai multe exemple mai puțin fanteziste, următoarea listă de lucrări ar putea oferi un început interesant. Sunt disponibile în engleză. Am ales să oferim câteva exemple de opere care s-au concentrat mai mult pe a spune o poveste, decât pe caracterul educațional:

- „A Silent Voice” (2011-2014) de Yoshitoki Oima este un manga care spune povestea unui adolescent care și-a pierdut prietenii pentru că a hărțuit o fată surdă. Ulterior se întâlnesc din nou, iar el decide să îndrepte situația.
- „REAL” (început în 1999) de Takehiko Inoue este un manga care povestește despre dizabilitatea fizică, sport și dorința de a se integra.
- „Perfect World” de Rie Aruga spune o poveste de dragoste între o femeie de 26 de ani și prietenul din liceu pe care îl întâlnește din nou la o petrecere, care acum se află într-un scaun cu rotile.
- „Invisible Differences” de Julie Dachez și Mademoiselle Caroline, este un roman grafic care spune povestea unui adult care descoperă că are sindromul Asperger. Este oferită o perspectivă interesantă din punctul de vedere al cuiva



cu o tulburare a spectrului autismului, în timp ce multe lucrări tratează copiii cu autism din perspectiva părinților lor.

- Sănătate mintală: webcomics-urile „Lunar Baboon” de Chris Grady vorbește despre depresie, iar seria „Sarah's Scribbles” a lui Sarah Andersen vorbește deseori despre anxietate.

Dacă unul dintre elevii dumneavoastră are un handicap sau o tulburare de care știți, asigurați-vă că introduceți subiectul cu atenție în clasă. Deși este întotdeauna o idee bună să vizăm diversitatea personajelor înfățișate în materialul pe care îl folosim, insistând întotdeauna pe resurse care explorează un handicap sau o tulburare deoarece se aplică pentru unul dintre elevi, ar putea avea efectul opus: în loc să-i facem să se integreze, s-ar putea să-i facem să se simtă expuși.

Concluzii

Acest capitol a servit ca o introducere a numeroaselor fațete ale utilizării benzilor desenate în clasă în moduri incluzive. Scopul nostru a fost să aducem barierele invizibile la lumină. Concentrarea pe un tip de benzi desenate, de exemplu, sau excluderea altuia din sursele selectate, s-ar putea să nu ajungă la elevii dvs. la fel de eficient, așa cum v-ați fi gândit dacă utilizați doar materiale despre care nu au auzit niciodată. Acesta este motivul pentru care v-am sfătuit să încercați și să alternați resursele pe care le utilizați: sperăm că v-am oferit suficiente cunoștințe de bază despre diferite genuri, forme și subiecte pentru a vă ajuta să încercați să explorați noi lumi ale benzilor desenate.

În plus, într-un cadru educațional, este important să se acorde atenție modului în care benzile desenate arată - sau nu - categoriile de oameni. De exemplu, dacă utilizați benzi sau pagini în care personajele feminine sunt întotdeauna casnice, acest lucru poate înstrăina elevii care nu se identifică cu această postură și oferă o imagine



neconformă a rolurilor de gen. Dacă arătați elevilor oameni din alte culturi în port tradițional în povestiri care pun în valoare și alte trăsături ale lor, poate fi la fel de stânjenitor. V-am sugerat modalități de a analiza conținutul materialelor pe care le utilizați, precum și câteva titluri care tratează subiecte care nu sunt întotdeauna printre cele mai abordate.

În timp ce această privire de ansamblu rapidă a modalităților diferite de utilizare a benzilor desenate în clasă poate părea copleșitoare dacă sunteți nou în lumea comics-urilor, indiferent de forma lor, rețineți că exemplele obișnuite pot oferi o bază utilă pentru abordarea incluziunii. Seria X-Men de la Marvel, de exemplu, este adesea percepută ca un bun punct de plecare pentru a discuta despre diferențe și incluziune, dat fiind că portretizează o varietate de personaje (Di Minico, 2019).

Sperăm că toate acestea vor constitui suficient material de gândire pentru a vă sprijini în selectarea benzilor desenate optime pentru elevii dumneavoastră!



CAPITOLUL 3: BIBLIOGRAFIE

- Andersen, S. *Sarah's Scribbles*. Retrieved March, 1st 2020 from <https://sarahcandersen.com/>
- Aruga, R. (2016) *Perfect World*. Rancon, France: Editions Akata.
- Barajas, J. (2016, September 30th) This Chinese-American cartoonist forces us to face racist stereotypes. *PBS*. Retrieved from <https://www.pbs.org/newshour/arts/chinese-american-cartoonist-forces-us-to-face-racist-stereotypes>
- Bichler, C. (2019, January 23rd) Pourquoi « Tintin au Congo » fait-il encore polémique aujourd'hui ? (Why is "Tintin in the Congo" still controversial today?).
- British Dyslexia Association (BDA) (2018), *Dyslexia Style Guide*
- Blambot.com Comic Book Grammar & Tradition [Blog post]. Retrieved from <https://blambot.com/pages/comic-book-grammar-tradition>
- Cohen, M.J. & Sloan, D.L. (2007). *Visual supports for people with autism: A guide for parents and professionals*. Bethesda, MD: Woodbine House, Inc.
- Dettinger C. (2013) "Using Visual Supports with Students Accessing an Adapted Curriculum". *Education 589 Projects*. 11. https://scholar.umw.edu/education_589/11
- France Culture. Retrieved from <https://www.franceculture.fr/bd-bande-dessinee/pourquoi-tintin-au-congo-fait-il-encore-polemique-aujourd'hui>
- Campion, P. *Pascal Campion*. Retrieved from URL <http://pascalcampion.blogspot.com/>
- Climo, L. *The Little World of Liz*. Retrieved March, 1st 2020 from <https://thelittleworldofliz.com/>
- Dachez, J., Mademoiselle Caroline (2016) *Différence invisible (Invisible Differences)*. Paris, France: Delcourt.



- Depaire, C. (2019) *Etat des lieux : La place de la Bande dessinée dans l'enseignement (State of play: comics in education)*. Retrieved from <https://www.sne.fr/actu/etude-la-place-de-la-bande-dessinee-dans-lenseignement/>
- Deyzieux, A. (2007) Ado et manga : la passion de la lecture (Teenagers and manga: a passion for reading). *Inter CDI*, 07/2007, 208, 122-128.
- Di Minico, E. (2019) Chapter Ten — X-Men Saga and the Dystopian “Otherness”: Race, Identity, Repression and Inclusiveness in the Mutant World. In Broadman, B. and Doan, J.E. (Ed.) *Utopia and Dystopia in the Age of Trump* (University Press Copublishing Division / Fairleigh Dickinson University Press). USA: Rowman & Littlefield.
- Goodbrey, D. M. *E-Merl.com*. Retrieved March, 1st 2020 from <http://e-merl.com/>
- Grady, C. *Lunar Baboon*. Retrieved March, 1st 2020 from <http://www.lunarbaboon.com/>
- Herge (2006). *Tintin au Congo* (23rd ed.). Brussels, Belgium: Casterman.
- Inoue, T. (2005) *Real*. Paris, France: Dargaud Benelux-Kana.
- Jodorowsky, A., Boucq, F. (2001) *Bouncer #1*, Paris, France: Les Humanoïdes Associés.
- Jodorowsky, A., Boucq, F. (1992) *Face de Lune (Moon Face) #1*. Paris, France: Casterman.
- LipaniVaissade, M. (2009). La révolte des personnages féminins de la bande dessinée francophone: Cartographie d'une émancipation de fraîche date (The revolt of the female characters of the French-speaking comicstrip: Cartography of a recent emancipation). *Le Temps des médias*, 12(1), 152-162. Retrieved from <https://www.cairn.info/revue-le-temps-des-medias-2009-1-page-152.htm>
- *Marvel Infinite Comics*. Retrieved March, 1st 2020 from <https://www.marvel.com/comics/discover/451/infinite-comics>
- McCloud, S. (2000). *Reinventing Comics: The Evolution Of An Art Form*, New York, USA: Harper Collins.



- McCloud, S. (2009) The 'Infinite Canvas'. Retrieved from <http://scottmcccloud.com/4-inventions/canvas/>
- *Media Entity*. Retrieved March, 1st 2020 from <http://www.mediaentity.net/fr/>
- Moody, A.K. (2012). Family Connections: Visual supports for promoting social skills in young children: A family perspective. *Childhood Education*, 88(3), 191-194. doi: 10.1080/00094056.2012.682554
- Murata, Y. (2016) *One-punch man*. Paris, France: Kurokawa.
- Murphy, K. J. (2016). "Analyzing Female Gender Roles in Marvel Comics from the Silver Age (1960) to the Present." *Discussions*, 12(2). Retrieved from <http://www.inquiriesjournal.com/a?id=1449>
- Oda, E. (2000) *One Piece*. Grenoble, France: Glenat.
- Oima, Y. (2015) *A Silent Voice #1*. Paris, France: Ki-oon.
- *Phallaina*. Retrieved March, 1st 2020 from https://phallaina.nouvelles-ecritures.francetv.fr/phallaina_en.php
- Pyles, C. (2013, February 25th) It's No Joke: Comics and Collection Development. *Public Libraries Online*. Retrieved from <http://publiclibrariesonline.org/2013/02/its-no-joke-comics-and-collection-development/>
- Sanlaville, M., Balak, Vives, B. (2013) *Lastman #1*. Brussels, Belgium: Editions Casterman.
- Seluk, N. *The Awkward Yeti*. Retrieved March, 1st 2020 from <http://theawkwardyeti.com/about/>
- *Shen Comix*. Retrieved March, 1st 2020 from <https://www.instagram.com/shencomix/>
- Shendruk, A. (2017, June) Analyzing the Gender Representation of 34,476 Comic Book Characters. *ThePudding*. Retrieved from <https://pudding.cool/2017/07/comics/>
- Smith, A. *Comics*. University of Lethbridge, Spring 2006
- Valente, T. (2013) *Radiant #1*. Roubaix, France: Ankama Editions.
- Vlahos, J. (2018, September 27). The Ultimate Guide to Comic Book Font. Retrieved from <https://www.printi.com/blog/comic-book-font/>

ANEXĂ



Proiect școlar: Bandă desenată hand-made de Anca CONSTANTIN, elevă în clasa a IX-a C la Colegiul Tehnic „Mihai Băcescu” din Falticeni, Romania



Aceste ghid pedagogic este publicat sub egida Creative Commons License CC
[BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Poți să:

Distribui — copiază și redistribuie această operă în orice mediu sau format

Adaptezi — remixează, transform și construiește pe baza materialului

Licențiatorul nu poate revoca aceste libertăți, atâ timp cât respectați termenii licenței.

Sub următorii termeni:

Atribuire — Trebuie să acorzi creditul potrivit, să faci un link spre licență și să indici dacă s-au făcut modificări. Poți face aceste lucruri în orice manieră rezonabilă, dar nu în vreun mod care să sugereze că licențiatorul te sprijină pe tine sau modul tău de folosire a operei.

Necomercial — Nu poți folosi această operă în scopuri comerciale.

Partajare în Condiții Identice — Dacă remixezi, transformi sau construiești pe baza originalului, trebuie să distribui contribuțiile tale sub aceeași licență precum originalul.

Fără restricții suplimentare — Nu poți impune termeni juridici sau măsuri tehnologice care restricționează din punct de vedere legal acțiunile altor utilizatori care sunt premise de către licență.



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflectă doar opiniile autorului, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare care ar putea fi făcută informațiilor conținute în aceasta.

Codul proiectului: 2019-1-FR01-KA201-062855

