



# GHID DE CREARE A BENZILOR DESENATE DIGITALE



Cofinanțat prin  
programul Erasmus+  
al Uniunii Europene



# Cuprins

<b>Motive pertinente pentru a crea benzi desenate pentru lecții</b>	<b>4</b>
<b>1. Motive pertinente pentru crearea benzilor desenate</b>	<b>4</b>
a. Introducere	4
b. Beneficiile realizării benzilor desenate în calitate de profesor	5
c. Provocările realizării benzilor desenate în calitate de profesor	9
d. Concluzii	12
<b>2. Folosirea benzilor desenate deja existente față de cele create personal</b>	<b>13</b>
a. Note introductive	13
b. Profesorii folosesc benzile desenate existente din diverse motive	13
c. Crearea propriilor benzi desenate aduce satisfacții în activitatea de la clasă	20
<b>Cum să planificați crearea benzilor desenate, sfaturi practice și foi de parcurs pentru a menține simplă realizarea acestora</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>1. Crearea</b>	<b>26</b>
a. Pre-concepție și inspirație	27
b. Descrierea procesului de creație (concepție)	30
c. Post-concepție	32
d. Câteva sfaturi pentru a menține lucrurile simple	29
<b>2. Povestirea (storytelling)</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

- a. Respectarea diversității culturale și a mediilor defavorizate \_\_\_\_\_ 42
- b. Adaptarea materialelor bazate pe folosirea benzilor desenate pentru cititorii cu TSI (Tulburări Specifice de Învățare) \_\_\_\_\_ **Error! Bookmark not defined.**
- c. Instrumente și sfaturi pentru a continua realizarea povestirilor cu benzi desenate în manieră incluzivă \_\_\_\_\_ 39

## Diferite scenarii vizuale și inspiraționale în crearea benzilor desenate pentru învățarea limbii engleze

\_\_\_\_\_ **Error! Bookmark not defined.**

### 1. Rezultatele învățării \_\_\_\_\_ **Error! Bookmark not defined.**

- a. Citire și scriere \_\_\_\_\_ **Error! Bookmark not defined.**
- b. Ascultare și vorbire \_\_\_\_\_ **Error! Bookmark not defined.**
- c. Gramatică și vocabular \_\_\_\_\_ 47
- d. Alte rezultate posibile ale învățării: sociale, culturale, emoționale (umorul, sarcasmul, salutul, politețea) \_\_\_\_\_ 48
- e. Exemple de scenarii \_\_\_\_\_ 49

### 2. Modele pentru scenariul vizual (storyboard) și fluxul narațiunii, cu ajutorul exemplurilor \_\_\_\_\_ 65

- a. Introducere \_\_\_\_\_ 65
- b. Ce este un scenariu vizual? \_\_\_\_\_ 65
- c. De ce să folosești un scenariu vizual pentru a crea benzi desenate? \_\_\_\_\_ 66
- d. Scenariile vizuale în educație \_\_\_\_\_ 67
- e. Cum arată un scenariu vizual? \_\_\_\_\_ 68
- f. Care sunt elementele unui scenariu vizual? \_\_\_\_\_ 58
- g. Realizarea unui scenariu vizual \_\_\_\_\_ **Error! Bookmark not defined.**
- h. Rezumat \_\_\_\_\_ **Error! Bookmark not defined.**

**Instrumente online pentru crearea benzilor desenate digitale destinate educației** \_\_\_\_\_ 77

<b>BDNF</b>	<b>78</b>
<b>Canva</b>	<b>80</b>
<b>Makebeliefscomix</b>	<b>81</b>
<b>Pixton</b>	<b>68</b>
<b>StoryboardThat</b>	<b>69</b>
<b>Anexe</b>	<b>85</b>
<b>1. Resurse suplimentare</b>	<b>85</b>
a. ARTICOLE	85
b. VIDEO-URI	86
c. PAGINI WEB ȘI INSTRUMENTE	88
<b>2. Bibliografie</b>	<b>90</b>
a. Capitolul 1.1 – Motive pertinente	90
b. Capitolul 1.2 – Benzi desenate existente	91
c. Capitolul 2.1 – Creare	92
d. Capitolul 2.2 – Povestire	77
e. Capitolul 3.1 – Rezultatele învățării	78
f. Capitolul 3.2 – Modele de scenarii vizibile	78

# MOTIVE PERTINENTE PENTRU A CREA BENZI DESENATE PENTRU LECȚII

## 1. Motive pertinente pentru crearea benzilor desenate

### a. Introducere

*„Nu s-a simțit niciodată ca o sarcină. Mai degrabă ca o aventură.*

*Ca și cum descoperi lucrurile pe măsură ce se derulează”.*

*(Mickey Smith în Blanch și Mulvihill, 2013, p.35)*

Pe măsură ce vremurile se schimbă și educația trebuie să meargă mână în mână cu tehnologia pentru a nu rămâne în urmă, apar noi metodologii inovatoare de predare. Una dintre ele a fost introducerea benzilor desenate în clasă, fie că vorbim de benzi digitale sau non-digitale, mai mulți educatori și cercetători susținând valoarea lor educațională.

Beneficiile benzilor desenate ca instrumente de învățare variază de la crearea motivației (Blanch și Mulvihill, 2013), creșterea imaginației și dezvoltarea abilităților de povestire ale unei persoane (Haines, n.d.), până la ascuțirea memoriei (Short et al., 2013) și dezvoltarea unui vocabular unic, deoarece cărțile de benzi desenate implică 53 de cuvinte rare la 1000 de cuvinte, în comparație cu romanele pentru adulți, în care cuvintele rare apar doar de 52 de ori la 1000 de cuvinte (Hayes și Atena, 1988). În plus, atunci când benzile desenate digitale sunt utilizate în scopuri didactice prin învățare ghidată, ele pot ajuta elevii să dezvolte abilități aparținând secolului al XXI-lea, cum ar fi alfabetizarea multimodală - adică combinând cel puțin două moduri de semantică, cum ar fi textul scris, imaginile, muzica, vorbirea, crearea sensului (Elsner et al. 2013); abilități digitale, gândire critică și abilități de

alfabetizare vizuală printre altele, adică „abilitatea de a recunoaște și a înțelege ideile transmise prin acțiuni sau imagini vizibile” (Merriam-Webster, (n.d.).

Dacă sunteți interesat să aflați mai multe despre beneficiile utilizării benzilor desenate în mediul de învățare, aruncați o privire la [Ghidul pedagogic](#) al acestui proiect EdComix finanțat de Programul Erasmus+. În ansamblu, EdComix intenționează să creeze o metodologie pentru a profita la maxim de benzi desenate ca instrument pedagogic pentru învățarea limbii engleze într-un mod incluziv, prin dezvoltarea unui set de instrumente care vor sprijini profesorii în implementarea unei pedagogii inovatoare prin utilizarea panelurilor secvențiale și a paginilor cu benzi desenate.

În prezentul ghid, vom examina modalitățile de a crea paneluri secvențiale și pagini cu benzi pentru achiziționarea limbii engleze, care sunt incluzive față de cursanții cu tulburări specifice de învățare (TSI) și care respectă diferențele culturale. Mai exact, în prima parte a ghidului, vor fi explorate beneficiile și potențialele provocări pentru profesori atunci când își creează propriile benzi desenate și vor fi dezbătute aspecte privind utilizarea benzilor desenate deja existente. Mai mult, în Capitolul 2 vom analiza cum să planificăm procesul de creare a benzilor desenate și cum să conturăm povestirea incluzivă, înainte de a prezenta modalități de a lega benzile desenate de rezultatele învățării și de a oferi exemple de storyboard-uri pentru inspirație în Capitolul 3. În secțiunea finală a ghidului vom prezenta o varietate de instrumente online pentru crearea de benzi desenate digitale adecvate educației.

## **b. Beneficiile realizării benzilor desenate**

### **În calitate de profesor**



Revenind la capitolul actual, vom puncta avantajele și capcanele plauzibile pentru profesori atunci când își proiectează propriile benzi desenate. În calitate de educator, ați putea să vă întrebați: „De ce trebuie să îmi creez propriile benzi desenate, când există deja o multitudine?” Deși acest argument este incontestabil, merită să luăm în considerare gama

de avantaje care depășesc efortul de a crea propriile benzi desenate. Cu ajutorul tehnologiei, devine din ce în ce mai ușor să-ți concepi propriile benzi desenate de la zero. Deci, de ce să nu încercați?

## i. Flexibilitatea adaptării

Unul dintre cele mai mari avantaje ale benzilor desenate este capacitatea lor de a se adapta la diferite tipuri de subiecte, pentru diferite grupe de vârstă și nivel de cursanți, precum și pentru diverse tipuri de elevi. Profesorul poate selecta orice temă pentru subiectele benzilor desenate, făcându-l astfel ajustabil pentru livrarea oricărei materii, fie una teoretică, cum ar fi matematica și achiziția limbajului, fie una mai practică, cum ar fi artele culinare și sociologia sportului. Barbosa da Silva și colab. (2017) enumeră o serie de exemple de subiecte și seturi educaționale, unde benzile desenate sunt selectate ca instrument didactic. De exemplu, Barbosa da Silva și colab. (2017) folosesc ei înșiși această metodologie pentru a susține un curs de management la nivel universitar, în timp ce Snyder (1997) transmite propriile experiențe despre utilizarea benzilor desenate pentru a preda sociologia sportului la un liceu din Statele Unite. Pe de altă parte, Rossetto și Chiera-Macchia (2011) au folosit benzi desenate pentru dobândirea limbii italiene cu elevii de gimnaziu, în timp ce Rebolho și colab. (2009) au avut drept grup țintă elevii din învățământul primar, astfel încât să verifice dacă și-au reamintit informații despre obiceiurile posturale bune.

**“Unul dintre cele mai mari avantaje ale benzilor desenate este capacitatea lor de a se adapta la diferite tipuri de subiecte”**

După selectarea subiectului, determinarea obiectivelor educaționale poate facilita compunerea și scrierea scenariului. Atunci când educatorii cunosc vârsta, capacitățile de învățare și nivelul de cunoștințe ale elevilor lor, aceștia sunt în poziția principală de a personaliza conținutul de învățare și de a regla nivelul de vocabular în consecință. În acest fel, un storyboard (scenariu vizual) utilizat pentru achiziționarea limbii engleze nivelul A2 pentru copii, ar putea fi utilizat și la adolescenți și adulți, cu doar unele ajustări. Alternativ, exemplul de mai sus ar putea fi, de asemenea, modificat pentru a se potrivi între niveluri, scriind dialogurile pe baza unui vocabular mai avansat pentru nivelul B1 sau superior.



Formatul benzilor desenate, fiind unul care combină imagini și texte este, de asemenea, ideal pentru a atrage diverse tipuri de cursanți. Din 1983, când Howard Gardner și-a formulat teoria inteligențelor multiple și a identificat opt stiluri de învățare distincte, ideea învățării prin diferite modalități (cum ar fi mișcarea, muzica, imaginile, numerele, etc.) și utilizarea instrumentelor care susțin aceste diferite tipuri de cursanți, a fost din ce în ce mai răspândită.

În articolul ei, Haines (n.d.) susține că benzile desenate se adresează tuturor celor opt categorii de cursanți în modurile următoare:

- **Cursanți verbali și lingvistici:** prin textul scris și limbaj
- **Cursanți vizuali și spațiali:** prin elemente vizuale și imagini
- **Cursanți logici și matematici:** prin numere și strategie. În cazul benzilor desenate, formularea sau citirea unei secvențe de paneluri necesită logică și strategie.
- **Cursanți kinestezici:** prin încorporarea mișcării, cum ar fi expresiile feței și pozițiile fizice ale personajelor povestirii
- **Cursanți interpersonal:** lucrând în grup și analizând emoțiile, care pot fi realizate prin atribuirea activităților de grup pe baza unei pagini / unui panel secvențial, sau asistând la interacțiunile personajelor.
- **Cursanți intrapersonali:** învață prin auto-reflectare și aplicarea propriilor emoții în anumite ocazii, astfel încât un educator ar putea oferi exerciții care să încurajeze acest proces.
- **Cursanți naturalistici:** prin asocierea mediului de benzi desenate cu mediul propriu al elevului
- **Cursanți muzicali și ritmici:** identificând tiparele ritmice înnăscute care apar prin repetarea panelurilor, a elementelor dintr-un panel sau a textelor.

Ca atare, atunci când educatorii își creează propriile benzi desenate, le oferă posibilitatea de a consolida competențele unei game întregi de elevi, conducându-i astfel la realizări academice mai avansate și făcând experiența lor de învățare mai plăcută și participativă.



## ii. Cultivarea unui set de abilități utile

Un alt avantaj pentru profesori atunci când proiectează ei înșiși benzi desenate este gama de abilități pe care le pot dezvolta și practica în timpul procesului de creare. Fără îndoială, cele de mai jos nu sunt doar abilități care vor fi utilizate exclusiv în proiectarea unei benzi desenate, ci pot fi ulterior incluse în fiecare etapă a activității didactice.

În primul rând, pentru a crea o bandă desenată digitală, profesorii necesită cunoștințe de bază despre operarea pe calculator și despre lucrul cu internetul. Deoarece majoritatea instrumentelor de creație a benzilor desenate digitale sunt destul de ușor de utilizat și includ instrucțiuni ghidate, explorarea funcțiilor unui instrument poate fi relativ ușoară dar și constructivă pentru practicarea modului de tragere și amplasare, adăugare și eliminare a elementelor, mărire și micșorare, pentru abordarea conținutului digital cu un spirit mai critic și, în general, pentru cultivarea alfabetizării digitale, adică „abilitatea de a utiliza tehnologiile informaționale și ale comunicării pentru a găsi, evalua, crea și comunica informații, necesitând atât abilități cognitive, cât și tehnice” (American Library Association Digital Literacy Task Force, 2020).

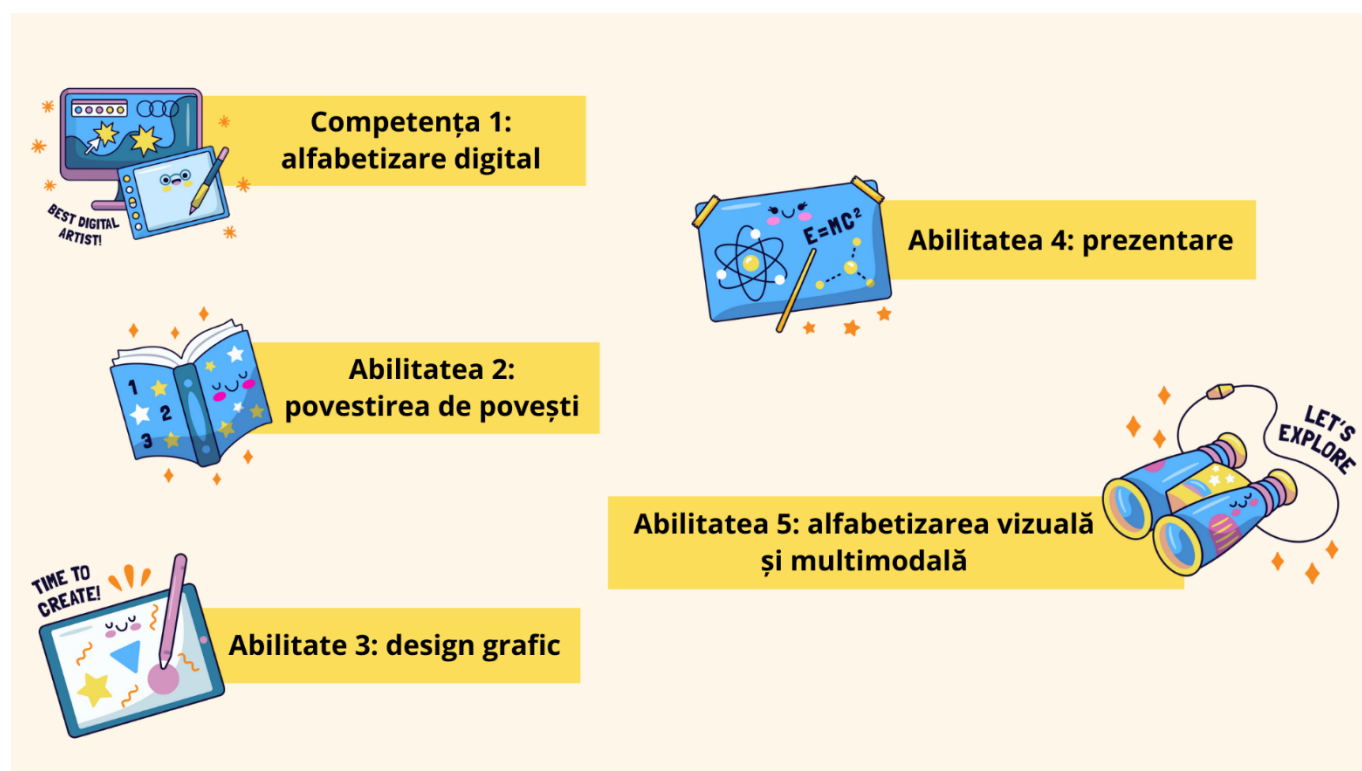
Mai mult, crearea de benzi desenate poate cultiva abilitățile de povestire ale unei persoane și modul de organizare a unei narațiuni într-o secvență logică cu început, mijloc și sfârșit. Acest lucru poate deveni, de asemenea, exemplar pentru elevii cu privire la modul de a-și ordona propriile gânduri, astfel încât să creeze un mesaj convingător.

O altă abilitate care este susținută de crearea de benzi desenate este cea grafică. Ca parte a acestui proces, profesorii se pot familiariza ei înșiși cu elementele de bază ale designului, își pot rafina simțul estetic și creativ, precum își pot îmbunătăți și atenția pentru detalii. În

plus, aceasta este o abilitate care îi poate ajuta pe profesori în munca lor în ansamblu, cu aspirația de a proiecta conținut mai atrăgător pentru elevi în contexte diferite.

Mână în mână cu povestirea și proiectarea merge dezvoltarea abilităților de prezentare a profesorilor, de la selectarea conținutului și a structurii logice a textului până la adăugarea de elemente grafice interesante care le vor îmbogăți prezentarea.

Nu în ultimul rând, elevii au șansa de a-și spori abilitățile de alfabetizare vizuală și multimodală atunci când învață prin intermediul benzilor desenate, dar și profesorii. Pentru a înțelege și, la rândul lor, pentru a proiecta benzi desenate, profesorii nu pot aborda pur și simplu o formă literară textuală. În schimb, trebuie să cerceteze inclusiv „elementele vizuale semiotice, simbolice și iconografice” care se formează prin relația dintre text, paneluri și spațiul lor intermediar (Wallner, 2017, p. 34-35). Ca atare, ei pot învăța treptat cum să detecteze și să încorporeze elemente vizuale subtile cu un sens mai profund al semnificației și să devină cunoscători ai altor forme de alfabetizare.



### iii. Menținerea atenției și a motivației elevilor

Acest mediu este, de asemenea, un mod proeminent de a păstra la un nivel ridicat atenția și motivația elevilor. Așa cum se susține într-un articol de pe blog-ul Pixton (2017), „[...]”

povestirea, arta secvențială și înfrumusețarea sunt în mod firesc atrăgătoare, în special pentru cei care cresc într-o lume rapidă a rețelelor sociale, gadgeturilor și într-un spațiu inevitabil inundat de filme cu super-eroi ". Pe baza acestui lucru, atunci când un profesor prezintă clasei o bandă desenată proprie, cursanții ar putea fi nu numai curioși în mod natural să exploreze rezultatul procesului mental și creativ, ci să fie și interesați de angajarea într-o nouă metodologie de învățare. În timp ce, pe de o parte, acest mediu ar putea deveni o punte de comunicare între profesor și elevi, stabilind astfel o înțelegere și apreciere personală, pe de altă parte, ar putea face ca mediul școlar de învățare să se simtă mai puțin formal și strict. În plus, elevii mai liniștiți și mai retrași ar putea avea ocazia să interacționeze cu un alt format decât manualul, ca o șansă de a se raporta la poveste, de a se deschide în clasă și de a participa cu mai mult entuziasm (Halimun, 2017).

#### **iv. Element de încredere pentru educator**

Un ultim argument în favoarea profesorilor care își creează propriile benzi desenate este că procesul creativ conferă încredere. În ciuda faptului că implică dificultăți tehnice, care pot fi depășite cu ajutorul unui instrument de creație digitală, bazat pe exprimare și aducând la viață un personaj sau o idee care vor deveni modele pentru cursanți, toate acestea pot încuraja profesorii în a-și face treaba cu pasiune și dăruire. După cum arată Williams, atunci când se lucrează la benzi desenate cu elevii, este „o oportunitate de a inspira empatie, curiozitate și acțiune” (2008, p. 18) într-un mod solidar.

### **c. Provocările realizării benzilor desenate în calitate de profesor**

S-ar putea argumenta pe larg despre beneficiile benzilor desenate create individual. Cu toate acestea, atunci când se angajează în procesul de proiectare, anumite provocări controlabile, de care profesorii trebuie să fie conștienți, vin la pachet cu avantajele. În partea următoare le vom examina pe rând, împreună cu modalități de a le evita.

## i. Sensibilitate față de reprezentări și neînțelegeri

Pentru început, primul aspect la care profesorii ar trebui să fie atenți atunci când creează comics-uri este nivelul lor de sensibilitate față de anumite reprezentări și neînțelegeri. Acest lucru ar putea avea în vedere aspecte precum genul, rolurile și identitatea de gen, rasa, contextele culturale, religioase și istorice, precum și dizabilitățile și tulburările (vezi [EdComix Pedagogical Guide](#), Capitolul 3). În timp ce, pe de o parte, benzile desenate sunt un instrument optim pentru introducerea unor teme provocatoare, sensibile și controversate în clasă, pe de altă parte, educatorul trebuie să abordeze acest lucru cu o atenție deosebită. Să luăm, de exemplu, cazul romanului grafic „Persepolis” al lui Marjane Satrapi (2007), în care își povestește viața din copilăria timpurie din timpul Revoluției iraniene din 1979, până la emigrarea ei în Austria din perioada adolescenței și reintegrarea ei în Societatea iraniană ca adult. În romanul graphic, scriitoarea reușește să transmită modul în care fenomenul migrării poate deveni o sabie cu două tăișuri într-un mod care încurajează compasiunea și înțelegerea din partea cititorului, deoarece migranții întâmpină întâi dificultăți de integrare în țara gazdă, urmate de diferite dificultăți de reintegrare la întoarcerea în țara lor natală. În plus, ea abordează aspecte precum transformarea treptată a Iranului către fundamentalism, rolul oscilant al femeilor în societatea iraniană de-a lungul anilor și istoria Iranului începând cu anii 1980, printre altele, într-un mod accesibil și delicat, care permite cititorului să reflecteze critic.

Cu toate acestea, așa cum a fost analizat pe larg în [Ghidul pedagogic EdComix](#), nu toate benzile desenate sunt potrivite pentru educație și anumiți parametri, precum calitatea artei, nivelul de violență, vocabularul și grupul țintă trebuie să fie examinați critic înainte ca un comics specific să fie inclus ca material de învățare. Prin urmare, acest aspect ar trebui monitorizat atunci când profesorii își creează propriul conținut și sunt atenți la cele de mai sus. Este esențial ca educatorii să fie conștienți de modul în care prezintă anumite subiecte precum grupurile etnice, rolul genurilor în societate sau povestea unui personaj cu dizabilități sau tulburări de învățare, deoarece comportamentele stereotipe subtile pot fi percepute și repetate inconștient de către elevi, rezultând în mod neașteptat excluderea unei părți din clasă, existența unei povestiri limitate și dezvoltarea comportamentelor extreme. În schimb, așa cum a subliniat Williams mai sus, obiectivul ar trebui să fie

insuflarea unui sentiment de empatie, conștientizare, abilitate critică și implicare în problemele globale.



## ii. Deschidere către nevoile și preferințele elevilor

O a doua fațetă importantă de luat în considerare în timpul creării benzilor desenate o reprezintă nevoile și interesele grupului țintă. Ar fi indicat să alegeți o temă atrăgătoare care să le „vorbească” elevilor, pentru a-i menține implicați și motivați. De exemplu, dacă elevii sunt adolescenți, profesorii ar trebui să încerce să evite poveștile și reprezentările personajelor care sunt prea infantilizante, deoarece acest lucru ar putea duce la rezultatul opus față de cel dorit. Încă un lucru de reținut este că, în ciuda atracției generice a benzilor desenate și a beneficiilor dovedite ale acestora în scopuri de învățare, ar putea exista întotdeauna elevi care nu sunt nici încântați de acest mediu, nici capabili să performeze la nivel superior la fel de bine cum au făcut-o cu alte instrumente ale învățării. Într-un astfel de caz, revine profesorului să fie perceptiv cu privire la aceste probleme și responsabil în a prezenta benzile desenate într-un mod care să susțină elevii, mai degrabă decât să-i stânjenească.

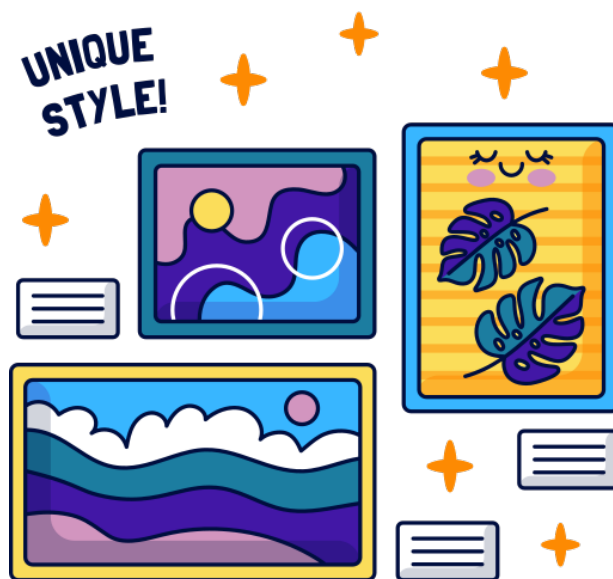
## iii. Timp, cunoștințe de bază și abordarea învățării

O a treia provocare pe care educatorii ar putea să o întâmpine atunci când creează benzi desenate este disponibilitatea timpului. Adesea se afirmă faptul că realizarea unei benzi desenate de la zero poate fi un proces îndelungat și care necesită mult timp, deoarece implică participarea unei serii de experți, precum realizatorul scenariului, ilustratorul, retușorul și coloristul, apoi letterer-ul – realizatorul textului din bulele de dialog și editorul.

Cu toate acestea, progresele tehnologice actuale și instrumentele digitale, ușor de utilizat, au făcut acest proces accesibil și adaptat nevoilor creatorilor de benzi desenate amatori. Oferind scene de fundal, o gamă largă de personaje și articole, precum și bule disponibile online pentru ajustări, crearea de benzi desenate pornind de la zero poate fi acum mai ușoară ca niciodată, așa cum vom vedea în Capitolul 4. În plus, cu practică și în timp, procedura de proiectare va dura din ce în ce mai puțin.

În același timp, faptul că etapele de creare a unei benzi desenate digitale pot fi realizate de către o singură persoană, ceea ce înseamnă că profesorii / proiectanții trebuie să aibă (cel puțin într-o oarecare măsură) abilități de bază de redare a povestirii și un simț al esteticii. Acest lucru poate părea provocator și necesită unele cercetări și explorări online. Cu toate acestea, în cadrul proiectului EdComix, oferim un [curs de învățare electronică](#) pe care profesorii și educatorii îl pot urma, beneficiind de un ghid de 25 de ore și de materiale despre cum să își creeze propriile benzi desenate pentru nevoile specifice ale clasei lor.

Un ultim aspect esențial despre modul în care acest mediu este adresat claselor este că nu poate fi abordat ca un manual obișnuit sau ca un text literar. Acest lucru este subliniat în cadrul mesei rotunde a profesorilor online pe blogul lui Jennifer Gonzalez (2016), unde profesorul universitar Michelle Falter explică: „Dacă te concentrezi doar asupra poveștii și nu asupra modului în care povestea este construită prin cadre, culori, unghiuri, cuvinte din bulele de dialog etc., pierzi ideea.” Profesorul Beth Gillis (ibid.) adaugă: „Cel mai bun lucru pe care îl poate face un profesor este să se informeze despre elementele și componentele benzilor desenate sau ale romanelor grafice, astfel încât să poată folosi aceste cunoștințe în scopul final: învățarea elevilor să recunoască acele elemente și să le dea sens într-un context literar.” Ca atare, ambii îi îndeamnă pe profesori să se dedice cercetării și să sugereze materiale care pot fi de ajutor în procesul de învățare.



## d. Concluzii

Pentru a rezuma, în acest text am analizat de ce este avantajos pentru educatori, elevi și mediul de învățare ca educatorii să își creeze propriile benzi desenate. Mai mult, am luat în considerare principalele provocări cu care s-ar putea confrunta profesorii în timpul acestui proces și am subliniat câteva lucruri pe care trebuie să le avem în vedere pentru a le depăși. În baza celor de mai sus și cu ajutorul instrumentelor de creare a benzilor desenate digitale prezentate în Capitolul 4, sperăm să fi încurajat orice profesor, formator sau educator care ar dori să introducă benzile desenate în lecție, încercând să le creeze singuri. În cazul în care încă mai ezitați, continuați să citiți ghidul, deoarece în partea următoare vom dezbate dacă să folosiți benzile desenate existente deja sau pe cele create de dumneavoastră.



## 2. Folosirea benzilor desenate deja existente față de cele create personal

### a. Note introductive

Ori de câte ori ne uităm la o pagină de benzi desenate pentru a fi folosite în învățare, fie tipărită, fie realizată digital, suntem uimiți de personajele care sunt inteligent concepute și distractiv de vizionat, unde designul plin de viață și colorat atrage privitorul într-o lume magică a personajelor desprinse parcă din desenele animate, cu scenarii pline de dialoguri scilipitoare. Folosirea benzilor desenate pentru a transmite concepte din domenii precum învățarea limbilor străine, literatura, știința, tehnologia sau problemele sociale s-a dovedit a fi extrem de benefică pentru profesorii care transmit informații prin intermediul acestui instrument cu atâtea opțiuni.

Vom vedea împreună cum profesorii se pot transforma în supereroi și pot folosi benzile desenate ca material didactic pentru a îmbunătăți achizițiile lingvistice ale elevilor lor. În acord cu comentariile de mai sus, să nu uităm de sfatul lui McCloud, care afirma: „cuvintele și imaginile pot face minuni” (1993, p. 135). Următoarele rânduri vor arăta care sunt perspectivele diferite cu privire la utilizarea benzilor desenate deja existente sau la crearea lor, pentru a facilita învățarea limbilor străine, astfel încât să ofere profesorilor de limbi moderne un instrument fiabil de utilizat în clasă.

### b. Profesorii folosesc benzile desenate existente din diferite motive

#### i. Avantajele benzilor desenate gata de utilizat

##### **Pentru profesori**

Poate că este mai bine să vorbim aici despre benzi desenate concepute special pentru scopuri educaționale și benzi desenate concepute pentru a amuza sau pentru interes comercial, dar utilizate și pentru învățare. După cum sugerează Kress și van Leeuwen

(2001), aceasta revine capacității profesorilor de a analiza forma structurală și conținutul acestor instrumente textual-vizuale multimodale, astfel încât să ofere elevilor cele mai bune structuri și rezultate ale învățării.

Există beneficii importante pentru profesori dacă se bazează pe benzi desenate deja existente, cum ar fi gestionarea timpului, o bază de benzi desenate și o bibliotecă online, care este disponibilă și gata oricând să fie folosită. Ca ediții tipărite sau digitale obișnuite, benzile desenate sunt produse în principal pentru vorbitori nativi de engleză, nu pentru elevii care învață engleza ca limbă străină sau ca a doua limbă, fiind astfel adevărate exemple de limbă autentică care pot fi exploatate în ora de engleză pentru a dezvolta cele patru abilități de bază: citire, ascultare, vorbire și scriere. Totuși, Barthes (1985, pp. 14-15) scrie că „textul împovărează imaginea, o încarcă cu o cultură, morală, imaginație” și, în consecință, elevii cu o alfabetizare în citire nu foarte dezvoltată pot să nu înțeleagă sensul general sau specific. Prin urmare, se pare că benzile desenate gata pregătite necesită o analiză aprofundată și îndrumare de la profesori înainte de a fi exploatată în clasă.

### **Pentru elevi**

În afară de scopul lor distractiv, benzile desenate sunt folosite pentru a ajunge la elevi și pentru a-i motiva să învețe în timp ce se distrează. Deoarece descriu dialogul și cultura reală, cărțile și paginile de benzi desenate sunt importante pentru elevii care studiază limba engleză sau oricare alt obiect. Pentru ca învățarea să fie eficientă, elevii trebuie să se dedice textelor autentice cât mai mult posibil, cu material semnificativ. (Drolet, 2010). Motivația intrinsecă pentru lectură în achiziționarea limbajului este deosebit de importantă datorită eșantioanelor realiste de vorbire autentică, de zi cu zi, utilizate în benzi desenate. Adolescenții par să înțeleagă într-o mare măsură această formă comunicativă vizuală și lingvistică care se adresează aproape oricărei grupe de vârstă sau nivel de cursanți, deoarece descriu dialogul și cultura existente (Davis, 1997). Cursanții ar trebui să deconstruiască imagini și să culeagă semnificații din diferite tipuri de texte, folosind gândirea critică și competențele cognitive. Benzile desenate oferă atât forme de comunicare verbală, cât și nonverbală, iar elevii nu numai că preferă citirea textelor în

ritmul lor, dar își extind inteligența vizual-spațială datorită interacțiunii vizuale și textuale din interiorul unei benzi desenate pe care o compară și o pun în contrast.

**“benzile desenate gata pregătite necesită o analiză aprofundată și îndrumare de la profesori înainte de a fi exploatată în clasă”**

## **ii. Dezavantaje în utilizarea benzilor desenate preexistente ca instrumente de învățare**

### **Profesorii trebuie să adapteze structurile curriculare în funcție de benzile desenate existente**

În această secțiune, vocabularul, gramatica, sintaxa, tehnicile de învățare și alte structuri lingvistice trebuie selectate pentru a se potrivi cu tema benzii desenate. Benzile desenate sunt instrumente inovatoare, întrucât fac o punte între textul narativ lung și bucăți mici de limbă, păstrând în același timp complexitatea limbajului. Achiziționarea și îmbogățirea vocabularului, așa cum am menționat deja în [Ghidul pedagogic](#) al proiectului EdComix, se realizează incontestabil mai eficient prin intermediul comunicării vizuale. Există multe elemente lexicale și neologisme pe care profesorii le pot explica mai ușor prin benzi desenate și romane grafice, unde paginile lungi de literatură sunt reduse la o operă literară mai condensată. În acest sens, povestea alegorică a lui Art Spiegelman din „Maus” și memoriile lui David Small din „Stitch” sunt exemple autentice. Cu toate acestea, deși elevii beneficiază direct de benzi desenate, trebuie remarcat efortul intens depus de profesori pentru a face față adecvării curriculare la selectarea textului și a imaginilor pentru a preda gramatică și structurile sintactice. Toate regulile-satelit care se învârt în jurul gramaticii trebuie să fie accesibile pentru elevi prin utilizarea benzilor desenate existente ca instrumente, cu o formă deja lingvistică. Acest aspect ar putea împiedica procesul de învățare în ceea ce privește gestionarea timpului, profesorii ocupându-se de materialele adecvate cerințelor curriculare, ținând cont de vârsta, interesele și mediile socio-culturale ale elevilor lor.

## Profesorii trebuie să fie selectivi în utilizarea benzilor desenate pentru lecțiile lor

Indiferent de nivelul elevilor, benzile desenate existente se adresează tuturor elevilor în același timp. Elevii cu un nivel de lectură mai scăzut se pot simți intimidati să citească cu atenție bulele unei cărți de benzi desenate și se pot limita la vizionarea indicilor vizuali pentru a-i ajuta să interpreteze textul. Pentru cititorii avansați, unele benzi desenate reprezintă o provocare destul de mare de a urma o intrigă complexă care uneori se desfășoară prea redundant, în ciuda faptului că este susținută cu imagini pentru o mai bună înțelegere. Pe de altă parte, există multe benzi desenate în format diferit și suporturi pe care profesorii ar trebui să le analizeze înainte de a le folosi ca mijloace didactice. Oricum ar fi, benzile desenate existente ar trebui studiate cu atenție înainte de a le integra în lecțiile de învățare.

### ȘTIAȚI CĂ...?

Dintre mai multe tipuri de benzi desenate, profesorii pot căuta benzi desenate concepute pentru a sprijini toți cititorii, adaptându-și conținutul în ceea ce privește designul, fontul textului, ilustrația și organizarea generală. Găsiți mai multe informații despre conținutul de benzi desenate adaptive în Capitolul 2, partea a 2-a a acestui ghid!

Deși multe benzi desenate non-educative sunt create special pentru vârste diferite, interese sau genuri, înainte de a prezenta benzi desenate elevilor, ar trebui să existe o verificare amănunțită a vocabularului inadecvat, violenței, elementelor dăunătoare sau a altor aspecte nepotrivite (Jenkins, 2008). Prin predarea cu benzi desenate, profesorii îi pregătesc pe elevi să adune informații din mai multe surse, acordând atenție în prealabil datelor false, necercetate sau schimbării delicate de la benzi desenate adaptate copiilor la cele pentru adulți, care ar putea submina valoarea educațională pentru cititorii școlari.

## c. Crearea propriilor benzi desenate aduce satisfacții în activitatea de la clasă

### i. Avantajele creării de noi benzi desenate atât pentru profesori, cât și pentru elevi

În timp ce benzile desenate existente trebuie să se adapteze la un cadru curricular prescris, benzile desenate create se pliază ținând pe învățare, deoarece „importanța stă nu numai în ceea ce s-a întâmplat, ci când s-au produs” (Ramsey, 2013). Cu alte cuvinte, formatorii de limbi străine știu exact ce să folosească și când să folosească un instrument plin de resurse precum benzile desenate și, pentru a economisi timp, energie și bani cumpărând benzi desenate sau înregistrându-se pe tot felul de site-uri cu comics-uri pentru a li se permite să folosească produsele, profesorii simt că este mai avantajos să-și creeze instrumentele proprii. Unele clase pot avea nevoie de pași de învățare remedială, în timp ce altele au nevoie de activități pentru experimentați. Benzile desenate permit derularea ambelor activități în clasă datorită statutului lor flexibil, deoarece profesorii le pot crea pentru a corespunde nevoilor de la clasă: revizuirea verbelor neregulate la timpul trecut, consolidarea întrebărilor de tipul "wh-", predarea vorbirii indirecte, dobândirea unui vocabular nou, învățarea expresiilor idiomatiche și predarea elementelor de cultură, doar pentru a oferi câteva exemple.

Mai mult, benzile desenate contribuie la îmbunătățirea competențelor metodologice și a celor digitale, deoarece profesorii pot alege personaje, recuzită, mișcări, posturi ale corpului, fundaluri, scene pentru a crea povești digitale. Există pagini digitale care oferă deplină libertate în crearea de benzi desenate; alții limitează creația la două, trei sau patru benzi și oferă spre folosire imagini, alții oferă imprimabile și editare gratuite, acces la imagini gata de utilizat sau la biblioteci de personaje online. Adăugarea de benzi desenate la un curriculum existent poate, de asemenea, pune profesorii și elevii laolaltă pentru a coopera la crearea de benzi și povești, pentru a le vizualiza și apoi a le împărtăși cu alți profesori sau elevi. Crearea de benzi desenate este antrenantă din punct de vedere tehnic, iar partajarea lor oferă un sentiment de apreciere de sine și conectivitate între elevi, devenind parte a acestei experiențe comune.

Benzile sunt, de asemenea, o soluție de ancorare pentru copiii cu probleme grave de învățare sau comportament perturbator, așa cum afirmă Wisenthal (2017) pe blogul său. Prin intermediul creării de benzi digitale, profesorii încurajează elevii să-și spună poveștile, să socializeze și să empatizeze cu alți adolescenți. De exemplu, „[Make Beliefs Comix](#)” și [Storyboard That](#) sunt două site-uri care facilitează învățarea interactivă și sunt accesate în mod liber de profesori și elevi. Crearea de sesiuni de benzi desenate ajută la aducerea unui atu minunat în clasă, poate îndeplini nevoia unui elev de a fi auzit și pot fi observați elevii talentați care pot deveni într-o zi artiști de benzi desenate.



## ii. Crearea de benzi desenate înseamnă adaptarea la structurile curriculare

Aplicabilitatea potențială a benzilor desenate în clasă sunt de a angaja treptat elevii, începând cu cunoștințele anterioare, progresând cu activități de învățare productive și apoi de evaluare, în funcție de nivelul lor de competență. Benzile desenate existente trebuie să se adapteze la un cadru curricular prescris, în timp ce benzile desenate care sunt create sunt deja adaptate pentru a se potrivi cerințelor clasei. Utilizarea de imagini secvențiale și text într-o bandă desenată înseamnă conectarea la capacitatea elevilor de a înțelege sensul din imagini, înțelegerea utilizării funcționale a limbajului, precum și posibilitatea de a folosi vocabularul cheie în mod productiv.

În același timp, profesorii ar trebui să se concentreze pe competențele pe care elevii trebuie să le dobândească în timp ce participă la activități lingvistice centrate pe abilități receptivă și productive, cum ar fi citirea, ascultarea, vorbirea și scrierea. Activitățile de

Învățare vor fi compatibile cu nivelurile A2 și B1, lucrând într-o manieră diferențiată și folosind diverse tehnici și metode cu subiecte familiare, cum ar fi: Locuri de vacanță, Sărbători, Profil personal, Activități de timp liber, Oameni, Cărți, Animale de companie, Mâncare și băuturi, Personaje, Știri din întreaga lume, Mituri și mistere, Relații interumane, Viața de zi cu zi, Cumpărături, Lumea naturală, Animale, Sărbători, Social Media, astfel încât toți elevii să fie implicați în procesul de învățare în funcție de mediul lor de învățare. Pentru a da un exemplu, **Dacă aș fi președinte**, este un model perfect de lecție pentru nivelul B1 pentru a crea o bandă desenată în care elevii prezintă o posibilă platformă electorală și folosesc, în același timp, regulile de condițional. Un alt exemplu se poate referi la **Ce se află în spatele civilizațiilor pierdute?** pentru nivelul A2, unde profesorul creează și spune povestea despre Machu Picchu (având ca și alte repere Orașul Interzis, Piramidele, Atlantida etc.) în câteva benzi, în timp ce recapitulează ordinea adjectivelor.

Mai mult, diversificarea sarcinilor se realizează sub următoarele aspecte:

- luând în considerare profilul cognitiv al elevilor, de exemplu, aceștia pot recunoaște o sarcină de lectură explicând, desenând și mimând ceea ce au înțeles din acea sarcină specifică;
- crearea de benzi cu subiecte motivante pentru elevi, care să cuprindă teme din jurul lumii, interese, hobby-uri, pasiuni și activități de agrement;
- dezvoltarea competențelor lingvistice și de TIC în timp ce creează benzi desenate, aici atât profesorii, cât și elevii pot fi implicați în activități comune de creare de benzi desenate;
- evaluarea muncii lor folosind diferite metode și proceduri de evaluare, cum ar fi portofolii digitale cu benzi desenate, observarea nivelului de calitate al activității lor ca muncă individuală, în perechi sau pe grupe de lucru.

În ceea ce privește funcționalitatea limbajului în benzi desenate cu acte de vorbire directă, profesorii pot furniza bule de dialog cu modele de vocabular sau expresii idiomatice pe care elevii trebuie să le transforme în vorbire indirectă, fiind în același timp conștienți de utilizarea acestor expresii informale. Dezvoltarea abilităților de scriere poate fi realizată prin indicii vizuale în interiorul benzilor secvențiale fără text dat și apoi să încerce tehnici de

cartografiere a poveștii, menținând în același timp convențiile de scriere narativă. Scrierea dialogurilor, cu detalii vii și relevante, în timp ce se anticipează și se creează scenariul, reprezintă potențialul benzilor desenate în sălile de clasă și modul în care acestea motivează și implică elevii.

Pe scurt, în calitate de creatori de benzi desenate, profesorii pot deschide noi perspective și căi pentru a introduce noi practici în cadrul orelor de limbă, mai degrabă decât să folosească benzi desenate existente care să le „spună” ce să facă.



### iii. Abordarea comunicativă este un aspect important în crearea benzilor desenate

**Tipul de discurs** ales pentru benzi desenate este un text non-ficțional care poate fi definit mai corect prin scopurile sale comunicative și realizarea lingvistică ca un gen popular de divertisment, termenul fiind în mod potențial desemnat prin intermediul coordonatelor culturii și ale timpului (Eggins, 1994, pp. 26-36). Semnul lingvistic care trebuie utilizat în benzi desenate oferă momente favorabile de comunicare în viața reală într-un context social și poate reprezenta în mod eficient activități comunicative autentice în timpul orelor de predare a limbii engleze în care pot fi aplicate atât abilități productive, cât și receptive. Ținând seama de o analiză textuală aprofundată, interpretată în termeni privind **forma** (pronunție și ortografie), **utilizarea cuvântului** (colocare, idiom și metaforă), **aspecte ale sensului** (denotație, conotație, adecvare, registru), **relații între sensul (sensurile)** unui item lexical și sensul (sensurile) altor cuvinte (sinonimie, antonimie, hiponimie etc.),



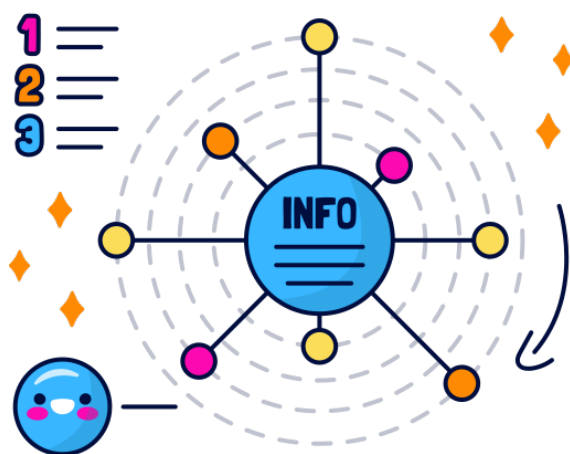
**formarea cuvintelor** (prefixe, sufixe) va permite elevilor descifrarea și înțelegerea lingvistică ulterioară la nivel comunicativ.

**Umorul** poate fi un alt ingredient care nu trebuie omis, deoarece este o componentă importantă în achiziția limbilor străine, având în vedere că poate fi scris, vorbit sau înregistrat. Margie S. Berns (1983), așa cum este citat în Office of Educational Research and Improvement (OERI, 10 iunie 1987, p. 20), expert în domeniul predării limbilor comunicative, explică faptul că „limba este interacțiune” și ajută la dezvoltarea „competenței comunicative a unui elev”. În această lumină, studiul modului în care funcționează limba în contextul său lingvistic și a fundalului său social și situațional reprezintă un atu puternic pentru clasele de limbi. Actele de vorbire ale fiecărui discurs pot implica satira socială, jocul de cuvinte, sugestii ingenioase și în același timp ironice, răspunsuri ironice la declarații serioase, glume culturale, exagerarea. Dincolo de abordarea textuală, comicul de situație și de nume merită, de asemenea, folosit și studiat. De exemplu, profesorul le cere elevilor să completeze bulele de dialog într-o bandă desenată legată de tema **Mâncăruri și metode de gătit**. O sarcină de lucru poate fi „Batman vine la cină. Ce alegeți pentru meniu?” unde elevii dobândesc un vocabular specific cu privire la mâncarea sănătoasă versus cea nesănătoasă și metodele de gătit, precum și îmbunătățirea pronunției în limba engleză.

**Elementul cultural** este un aspect delicat de luat în considerare la construirea unei benzi desenate pentru un anumit scop. Profesorul de engleză poate exploata atât imagini, cât și text pentru a preda despre multiculturalism, în același timp furnizând elevilor elemente de vocabular, gramatică, sintaxă. Astfel, elevii pot beneficia de imersiunea textuală și vizuală într-o altă cultură în timp ce dobândesc tipare lingvistice. În consecință, ei dezvoltă abilitatea de a înțelege problemele culturii, normelor și valorilor prin idiolecte și fundalul social pe care profesorii l-ar putea folosi în producțiile lor.

**Crearea de benzi desenate poate promova interacțiunea** dintre profesori și elevi. Atât elevii, cât și educatorii pot deveni creatori, producători, scriitori sau actori în propriile benzi desenate. Observând experiențele cotidiene școlare, practicile și comportamentul elevilor in situ, profesorii obțin materiale tematice la care elevii aduc propria lor contribuție. Potrivit

lui Stivers și Sidnell (2005), nu numai că ar trebui să folosească cunoștințele lor lingvistice, ci să se și agațe de cunoștințele generale și de diferitele forme de comunicare și interacțiune socială. Mai mult, pentru a clarifica sarcinile, profesorii pot folosi semne iconice convenționale pentru citit, vorbit, ascultat, scris, în perechi sau în grup, activități de joc de rol, etc. În practicile de interacțiune în clasă, elevii și profesorii se angajează în lectură, compunere, analiză și discuții de grup conduse de profesori despre benzi desenate, în care elevii cercetează idei care să genereze răspunsuri.



# CUM SĂ PLANIFICAȚI CREAREA BENZILOR DESENATE, SFATURI PRACTICE ȘI FOI DE PARCURS PENTRU A MENȚINE SIMPLĂ REALIZAREA

După ce ați citit despre avantajele de a crea benzi desenate pentru elevii dvs., s-ar putea să vă simțiți inspirați să creați propriile benzi sau pagini sau, dacă ați creat deja unele, să le împărtășiți și elevilor. Cu toate acestea, la fel ca în cazul oricărui demers creativ, s-ar putea să vă simțiți intimidat deoarece nu știți cum să organizați procesul de creație, s-ar putea să vă fie frică să nu greșiți sau s-ar putea să vă descurajați pentru că simțiți că ceea ce ați creat nu este suficient de bun.

Acestea sunt motivele pentru care acest capitol abordează pașii diferiți ai procesului de creație, inclusiv câteva sfaturi despre cum să păstrați lucrurile simple pentru dvs., urmate de o parte care să țină cont de principiile generale ale incluziunii pentru a vă asigura că nu înstrăinați o parte din cititorii dvs. care sunt, de fapt, elevii.

## 1. Crearea

Dacă începeți să vă documentați despre cum să creați benzi desenate pe internet, este probabil să găsiți o multitudine de resurse care:

- vă vor relata despre crearea unei povești complete sau a unui roman grafic complet care se întinde pe mai multe pagini;
- vă vor oferi sfaturi cu privire la crearea de comics-uri digitale simple care vizează captarea unui public larg și care vor deveni virale pe social media;

- vă vor instrui să utilizați un instrument specific de creare a benzilor desenate ca profesor.

Deși există o mulțime de lucruri interesante de învățat din astfel de resurse, varietatea lor le poate face să pară intimidante pentru un nou venit și copleșitoare pentru un profesor care caută o soluție eficientă în timp.

Prin urmare, această secțiune va acoperi principiile și pașii importanți de urmat de profesori pentru a-și crea propriile benzi desenate pentru clasă. Cu alte cuvinte, acest capitol își propune să vă introducă în mentalitatea și organizarea corespunzătoare pentru a începe să creați fără nicio pregătire îndelungată. Pentru a afla mai multe despre instrumentele și procesul detaliat de creare a propriilor benzi desenate, vă invităm să aruncați o privire la modulul nostru de e-learning, care va adopta o abordare pas cu pas în privința creării de benzi desenate pentru profesorii de limba engleză. [Modulul de e-learning](#) al proiectului EdComix este planificat să fie lansat în ianuarie 2021.

Pașii principali necesari pentru crearea benzilor desenate sunt: mai întâi să te inspiri, apoi să planifici concepția sau crearea operei tale și, în cele din urmă, să știi ce se poate face în faza post-concepție. Deoarece este ușor să vă pierdeți atunci când creați ceva de la zero, vom finaliza această parte cu câteva sfaturi despre cum să simplificați procesul de creație.

## a. Pre-concepție și inspirație

Scopul principal pe care benzile desenate vă permit să îl atingeți în calitate de creator este să spuneți o poveste. O poveste poate include explicații despre un subiect, cum ar fi o noțiune într-o lecție, dar explicația legată de lecție sau aplicarea a ceea ce a fost, este sau va fi studiat într-o lecție poate fi contextualizată ca parte a unei povești atunci când este prezentată într-un comics. Prin urmare, primul pas pentru a crea o bandă desenată este să te gândești la povestea pe care vrei să o spui. Această poveste va relata despre un subiect, personaj sau eveniment și va implica personaje într-o situație inițială, elemente care vor pune capăt poveștii într-o situație schimbată.

Dacă nu sunteți obișnuiți să scrieți sau să creați povești, s-ar putea să vă simțiți blocați în această etapă. Sunt șanse să știți subiectul despre care doriți să vorbiți sau să cunoașteți

unul sau câteva elemente ale poveștii pe care doriți să le spuneți, dar nu sunteți sigur cum să le asamblați.

Iată câteva sugestii pentru a vă determina să creați o poveste completă din ideile pe care le aveți.

## **i. Adunați benzi desenate care vă plac ca modele**

Unul dintre primele lucruri pe care ar trebui să le faceți este să adunați un set de benzi desenate care vă plac sau pe care ați dori să le scrieți în acest sens. Acest lucru vă va permite să creați propriul set de referințe și să înțelegeți în ce fel de structură sau stil doriți să creați benzile desenate.

Când creați benzi desenate pentru lecțiile dvs., vă sfătuim să adunați benzi și povestiri scurte sau scurte extrase de lucrări mai lungi, deoarece este puțin probabil să aveți timpul sau energia necesare pentru a crea albume de mare întindere.

De asemenea, nu este nevoie să adunați pagină după pagină pentru inspirație, mai ales că s-ar putea să ajungeți să vă pierdeți în proces sau în volum. Prin urmare, nu ezitați să vă autoprovocați să găsiți un număr rezonabil de benzi desenate - 10 lucrări v-ar oferi deja o bază bună pe care să lucrați - sau chiar să setați un cronometru pentru a limita timpul și energia pe care o cheltuiți pentru cercetarea ideilor. Limitarea timpului pe care îl alocați pentru cercetare este deosebit de interesant atunci când vă ocupați de benzi desenate, deoarece ați putea fi atras să le citiți dacă vă plac și să uitați de obiectivului propus.

## **ii. Înțelegerea structurii unei povestiri**

După adunarea acestor resurse, este timpul să vă gândiți critic la ele sau la motivele pentru care credeți că ar putea fi modele bune pentru dvs. Există situații care vi se par deosebit de utile? Cum trec poveștile de la o situație inițială la o finalitate anume? Există diferențe majore între lucrările pe care le-ați selectat? Vă inspirați mai ușor din unele exemple decât din altele?

Aici, ideea nu este de a evalua valoarea pedagogică a diferitelor tipuri de benzi desenate sau de a defini forma perfectă de benzi desenate pentru dvs., ci de a vă construi propria cutie cu povești.

Dacă sunteți profesor de limbi moderne, probabil că ați studiat despre analiza literară în timpul pregătirii de specialitate. Încercați să aplicați principiile analizei literare asupra benzilor desenate, pentru a înțelege mai mult modul în care funcționează, precum și ceea ce credeți că s-ar aplica cel mai mult elevilor dvs.

Dacă luați unele dintre elementele poveștii la care v-ați gândit inițial și adăugați elementele pe care le-ați găsit în benzile desenate deja existente, s-ar putea să puteți crea una sau mai multe povești complete. Povestirile dvs. nu trebuie să fie lungi, dar ar trebui să se înțeleagă din ele cum situația A s-a transformat în situația B.

### **iii. Folosirea prompterelor de text pentru a iniția creativitatea**

Prompterele de scriere creativă vin în toate formele și genurile. Acestea constau în etape ale povestirii care urmăresc să vă inițieze în scrierea propriei creații. Fie vă oferă un incipit de la care porniți, fie un sfârșit pentru a ajunge la povestea dvs., sau vă pot oferi doar elemente mici de povestire pentru a vă imagina subiectul. Un lucru bun de urmat este să combinați o idee de la un prompter de text cu structura sau elementele dintr-un comic care vă place și să încercați să creați o poveste în jurul lor.

Deoarece există nenumărate resurse cu promptere de scriere creativă, ar fi dificil să le numim pe toate, dar în anexele noastre am enumerat un articol din New York Times intitulat „Peste 1.000 de promptere de scriere pentru elevi” (2018), care poate fi un prim punct de plecare viabil pe care îl puteți explora. În plus, puteți naviga pe platforma English Profile ([www.englishprofile.org](http://www.englishprofile.org)) pentru a găsi vocabular și subiecte adaptate diferitelor niveluri de limbă engleză.

Deoarece există promptere de scriere creativă despre toate subiectele posibile, nu ezitați să le căutați după subiecte specifice (cum ar fi „natură”, „călătorii”, „profesii”, etc.).



## b. Descrierea procesului de creație (concepție)

Odată ce ați scris povestea, iată alți pași diferiți pe care va trebui să-i urmați pentru a crea o bandă sau o pagină de benzi desenate.

### i. Decideți asupra instrumentelor pe care doriți să le utilizați

Încercați să verificați ce instrumente vă stau la dispoziție și dacă doriți să alegeți o bandă desenată realizată manual, digital sau doriți să folosiți ambele metode. Chiar și atunci când creați digital o bandă, este posibil să trebuiască să utilizați mai multe instrumente, deci asigurați-vă că începeți prin a enumera ce doriți să utilizați și în ce ordine. Profitați de această ocazie pentru a concepe un plan de creație, dacă credeți că vă ajută să vă urmăriți munca.

### ii. Alegeți-vă stilul grafic

Dacă nu desenați, alegeți setul de resurse grafice pe care doriți să-l utilizați. După cum vom vedea în Capitolul 4, cu unele instrumente pentru crearea benzilor desenate digitale aveți posibilitatea să alegeți stiluri diferite sau vă permit să importați imagini din alte surse în banda dvs. desenată. Prin urmare, alegeți dacă doriți să creați un comic care să arate ca un desen animat, clasic european, artistic, complicat, simplificat, etc.

Dacă alegeți să desenați și o faceți în mod regulat, probabil v-ați stabilit deja un stil grafic și atunci ați putea sări peste acest pas. Cu toate acestea, dacă de obicei desenați imagini detaliate, poate vă doriți să realizați ceva într-un stil mai accesibil, care să vă ia mai puțin

timp. Pentru a face acest lucru, luați în considerare parcurgerea corpusului de benzi desenate pe care le-ați adunat pentru inspirație în faza de pre-concepție!

### **iii. Creați sau alegeți personajele și decorul**

După ce ați decis ce poveste să spuneți, cu ce instrumente și în ce stil, puteți începe să strângeți resurse pentru a vă reprezenta personajele și decorul - asta dacă acest cadru trebuie să fie explicit pentru povestea dvs., dat fiind că nu există nimic care să vă împiedice să lăsați un fundal liber.

### **iv. Scrieți scenariul și / sau un scenariu visual (storyboard)**

În timp ce în pre-concepție am discutat despre cum să vă impulsionați să vă creați propria poveste, scenariul este acțiunea detaliată a modului în care se dezvoltă povestea dvs. În funcție de modul în care îl creați, poate fi realizat totul în format text, apoi să transferați ideile într-un scenario visual (storyboard), fie să creați mai întâi un storyboard și apoi să adăugați textul de care aveți nevoie direct în bandă. Deși acest lucru ar putea fi riscant pentru benzi desenate mai lungi, nu ar trebui să fie o problemă prea mare să începeți direct cu un storyboard pentru o bandă scurtă.

Pe scurt, vă puteți gândi la un storyboard ca la o schiță a panelurilor, în care ați putea pune silueta personajelor și așeza baloanele de dialog și orice alte elemente grafice.

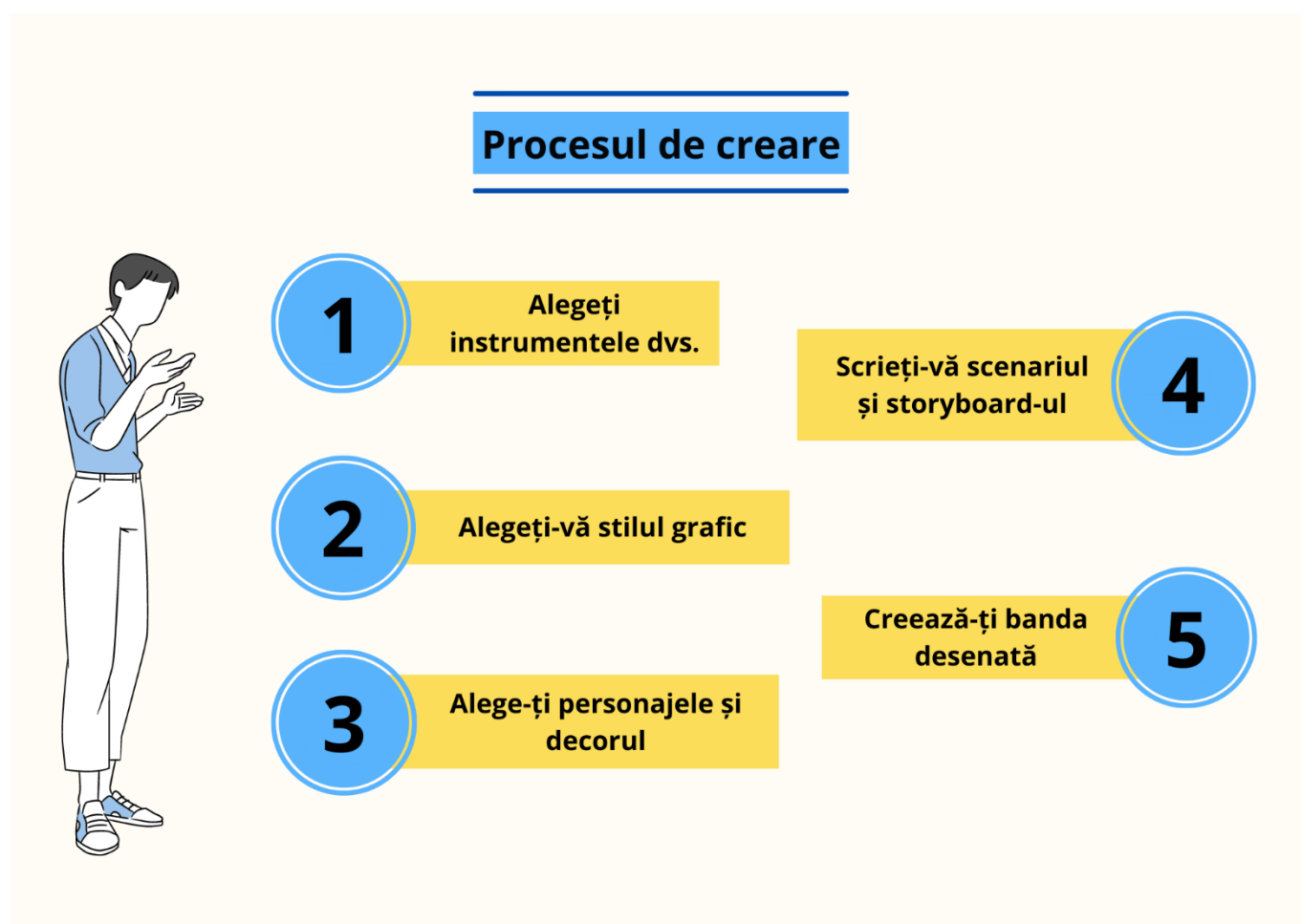
Șabloanele pentru storyboard vor fi explorate în Capitolul 3.

### **v. Crearea benzilor desenate**

Cu toate elementele pe care le aveți acum la îndemână, ar trebui să vă puteți lansa în crearea de benzi desenate! Dacă o veți crea digital, prima dvs. încercare ar putea fi aproape de rezultatul final pe care vi-l doriți. O modalitate bună de urmat este să puneți mai întâi toate elementele în paneluri și, atunci când totul a fost pus la locul lui, puteți face modificări finale (de exemplu, ajustați dimensiunea bulelor, dimensiunea caracterelor, unele culori, etc.). Pe de altă parte, dacă vă creați benzile desenate manual, s-ar putea să vă dați seama că lucrurile pe care vi le-ați imaginat în storyboard nu se potrivesc sau nu funcționează așa cum v-ați propus: ați putea petrece ceva mai mult timp pentru a pune



totul împreună și pentru a vă curăța desenul. Când veți termina cu versiunea de pe hârtie, o scanați și reglați contrastul pentru a vă retușa desenul. Lecția 17 a modulului nostru de [e-learning](#) vă va oferi îndrumări mai detaliate cu privire la modul în care să faceți acest lucru.



## c. Post-concepție

Acum că banda dvs. desenată este creată, retușată și finalizată, ați putea crede că ați ajuns la sfârșitul procesului de creație. Totuși, avem câteva sfaturi suplimentare pentru a ne asigura că sunteți mulțumit de creațiile dvs.

### i. Solicitați altor persoane să vă revizuiască munca

V-ați gândit la o poveste, ați transformat-o într-o bandă desenată, iar legătura ei cu materialul de curs vă este clară. Cu toate acestea, este posibil ca alte persoane, fie că sunt colegi, elevi sau prieteni, să nu vă priceapă ideea sau să nu vă înțeleagă povestea. Dacă se întâmplă acest lucru, este perfect normal: atunci când autorii creează o poveste, își petrec mult timp gândindu-se la felul în care își pot traduce ideile în moduri prin care alți oameni

vor înțelege ce înseamnă și, cu toate acestea, uneori cititorii nu-i înțeleg. Prin urmare, este întotdeauna interesant ca alții să vă citească rapid opera pentru a vă asigura că vă înțeleg punctul de vedere. Atâta timp cât majoritatea oamenilor înțeleg ceea ce vreți să spuneți fără prea mult efort, înseamnă că puteți trece la elevii dvs. În plus, dacă le cereți elevilor să vă evalueze creația, puteți chiar să transformați acest lucru într-un exercițiu cerându-le să răspundă la o serie de întrebări sau să scrie un scurt raport despre cât de clare sau interesante sunt benzile create de dvs.

## ii. Fiți gata să primiți feedback

Indiferent dacă cereți sau nu opinia altora, într-un fel sau altul tot veți auzi părerile celorlalți privind creația dvs. Prin urmare, ar trebui să fiți gata să primiți feedback, fie pozitiv, fie negativ. Indiferent dacă persoanele care oferă feedback sau își exprimă opinia știu că ați creat sau nu comics-ul pe care îl văd, nu ar trebui să luați personal aceste păreri. Poate fi dificil să luați critici negative pentru ceva la care ați lucrat, la fel cum poate fi ciudat ca alții să vă felicite pentru ceva pentru care nu ați depus vreun efort. Nu lăsați primul feedback să vă descurajeze în privința benzilor desenate, doar pentru că publicul dvs. nu a reacționat așa cum ați scontat: de exemplu, când nu găsesc amuzant ceea ce ați creat. În plus, nu vă lăsați dorința de perfecționare să transforme toate sfaturile pe care le primiți într-o listă imensă de sarcini pentru următoarele creații. Luați ceea ce simțiți că vă este la îndemână și ceea ce vă face plăcere să lucrați dacă doriți să vă îmbunătățiți lucrul cu benzile desenate și amintiți-vă că, în cele din urmă, nu vă propuneți să creați opere de artă, ci noi materiale de sprijin pentru lecțiile dvs.

Acest lucru este chiar mai concludent dacă ați fi desenat chiar dvs. sau dacă ați fi depus efortul de a fi creativ cu ajutorul instrumentelor de creare a benzilor desenate digitale: alții v-ar putea indica alte alegeri grafice pe care le-ați fi putut face sau alte povești pe care le-ați fi putut concepe. Dacă simțiți că au dreptate, să nu vă simțiți stingheriți: trebuia să începeți de undeva. Dacă nu vedeți cum sugestiile lor ar face ca banda dvs. desenată să fie mai bună pentru a-și îndeplini scopul de a-i sprijini pe elevi în învățare, nu ezitați să le ignorați de această dată.

Vă începeți doar călătoria în crearea de benzi desenate, așa că este normal să nu creați opere de artă perfecte imediat! Când te uiți la mai mulți artiști, lucrările lor timpurii pot părea puțin dezordonate și imprecise în comparație cu lucrările lor ulterioare: toată lumea are nevoie de timp și de practică pentru a-și îmbunătăți abilitățile.

### iii. Cum să te menții motivat în timp

În general, motivația cuiva este mare atunci când începeți să învățați și când faceți ceva nou, dar de îndată ce se complică sau pe măsură ce emoția unei noi activități se diminuează, este ușor să renunțați. Prin urmare, dacă vă place să creați benzi desenate pentru elevii dvs., urmăriți beneficiile pe care le au aceștia și dacă doriți să devină un obicei, iată câteva sfaturi pentru a vă ajuta să vă mențineți motivați în timp și să vă susțineți eforturile:

- Notați-vă ideile undeva: poate fi într-o agendă, într-o aplicație de notare în smartphone sau într-un fișier text de pe computer. Când simțiți că nu mai aveți inspirație, acestea vor fi o resursă prețioasă.
- În același loc, nu ezitați să vă jurnalizați propriul feedback atunci când creați. Vă va motiva să creați în zilele în care vă simțiți demotivați.
- Nu stabiliți ținte inaccesibile în crearea de benzi desenate pentru elevii dvs.: deoarece este nevoie de puțin timp și energie pentru a le crea și având în vedere toate celelalte sarcini de care vă ocupați ca profesor, este puțin probabil să puteți realiza mai mult de una până la două benzi desenate sau pagini pe lună. Stabiliți-vă o țintă rezonabilă și nu vă fie teamă să reglați acest lucru, pentru a vă asigura că nu vă presăți prea mult.

- Dacă vă place să folosiți benzi desenate cu elevii, utilizați-le pe cele existente împreună cu cele create personal. Puteți chiar să enumerați temele pentru care vi se pare greu să găsiți benzi desenate existente și să vă concentrați pe crearea de materiale pentru acestea.
- Dacă ceilalți colegi apreciază creațiile dvs., nu ezitați să le faceți cunoscute! Acest lucru vă va permite să obțineți feedback mai calitativ dacă acestea sunt de fapt utilizate cu proprii lor elevi, decât dacă doar vor să arunce o privire rapidă asupra benzilor dvs. desenate.
- Țineți întotdeauna minte obiectivul: s-ar putea să te simți dezamăgit dacă nu creezi opere de artă, dacă elevii tăi nu sunt interesați de benzi desenate sau dacă colegii tăi cred că îți pierzi timpul. Pentru a preveni astfel de sentimente negative care vă demotivează, spuneți-vă clar obiectivul pentru care creați benzile desenate și faceți referire la el oricând aveți îndoieli. Ar trebui să vă remotiveze!
- Bucurați-vă de crearea de benzi desenate: scopul de a crea materiale noi nu este ca dvs. să deveniți un profesor perfect demn de Instagram, ci să variați ceea ce creați și să vă faceți lecțiile mai plăcute. Prin urmare, nu vă forțați să creați benzi desenate dacă vă simțiți presat sau enervat. Deși unele aspecte în procesul de creație a benzilor desenate ar putea fi mai puțin plăcute, în general ar trebui să vă concentrați pe ceea ce vă place.



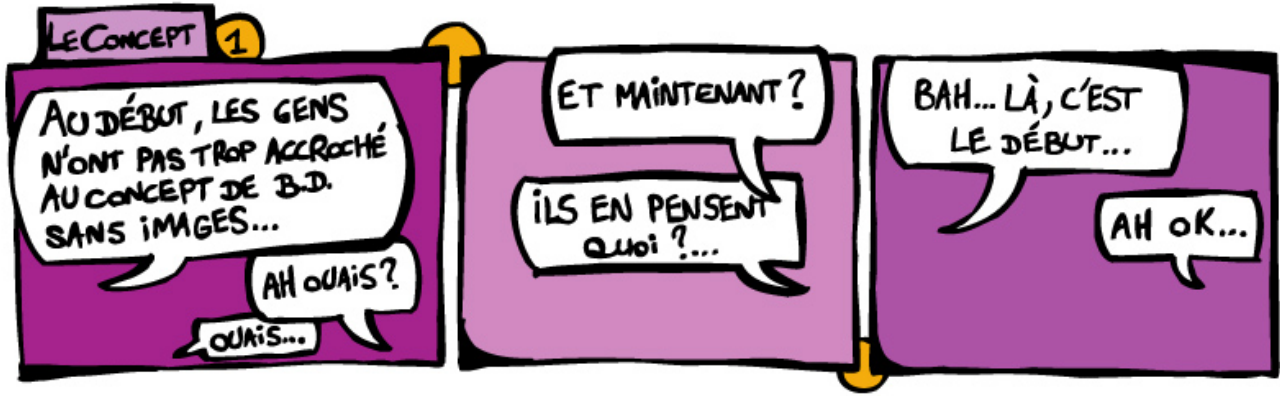
## d. Câteva sfaturi pentru a menține lucrurile simple

Unul dintre principalele motive care vă pot împiedica să începeți o călătorie creativă este că acest drum poate fi dificil. Orice proces creativ poate fi sinuos: timiditatea vă poate împiedica să prezentați ceva ce considerați că nu este suficient de bun sau poate fi descurajant să nu puteți crea toate benzile desenate dorite atunci când există multe idei, dar există puțin timp pentru a le face să prindă viață. Pentru că am menționat mai sus cum să primim feedback și să nu ne gândim prea critic la lucrările cuiva, în această parte dorim să introducem câteva tipuri de benzi desenate care nu par prea complicate în încercarea de a le crea ca profesor. Dorim doar să începem cu o scurtă declinare a responsabilității despre modul în care prezentăm acest subiect: nu vrem să spunem că benzile desenate pe care le prezentăm aici au o valoare artistică scăzută, dorim doar să arătăm că aceste modele ar fi mai accesibile pentru ca profesorii să înceapă să le creeze, arătându-le că nu sunt necesare machete sau desene complicate pentru a crea o bandă desenată.

Iată câteva exemple:

- „La Bande Pas Dessinée” (Navo), lucrare care ar putea fi tradusă prin „**Benzi desenate neilustrate**”, este o serie de benzi desenate care prezintă doar text și bule de dialog, fără desene cu personaje sau vreu fundal. Deși le-am găsit doar în franceză, acestea sunt un bun exemplu de utilizare a benzilor desenate pentru a ne concentra pe dialoguri și situații, mai degrabă decât să petrecem prea mult timp pentru proiectarea unui personaj sau a hainelor, accesoriilor și a altor elemente legate de aspectul acestuia.

**Exemplu din “La Bande Pas Dessinée” de Navo:**



**Titlul:** Conceptul

**Panelul 1:**

Bula 1: La început, oamenii nu au prins conceptul de bandă desenată fără imagini...

Bula 2: Ah, da?

Bula 3: Da...

**Panelul 2:**

Bula 1: Dar acum?

Bula 2: Ce părere au?

**Panelul 3:**

Bula 1: Ei bine... Tocmai a început.

Bula 2: Oh, corect...

- Spațiile libere pot avea o mare putere narativă și în alte contexte: pot fi paneluri libere sau chiar pagini pline umplute cu o singură culoare (inclusiv alb) sau pagini aproape goale care pot evidenția sentimentele copleșitoare sau pot da cititorului timp să lase ideile să zburde. Zeina Abirached este o creatoare de benzi desenate libaneze și grafician profesionist, care alternează paginile alb-negru cu o mulțime de detalii cu cele aproape goale pentru a schimba ritmul narațiunii. Puteți arunca o privire, de exemplu, asupra romanului ei grafic „I Remember Beirut” (2008).

**Coperta cărții „I Remember Beirut”, de Zeina Abirached:**



- Comparând lucrările anterioare și actuale de webcomics, autori precum Chris Grady (Lunar Baboon) și Sarah Andersen (Sarah's Scribbles) arată cum poate evolua stilul cuiva în timp, chiar și în cazul desenelor grafice care arată simplu și rapid cum poți să desenezi. Nu ezitați să vă uitați la blogurile lor listate în bibliografie și să comparați stilul lucrărilor lor anterioare cu cele mai recente publicații. Vă pot arăta cum stilul propriu se poate maturiza și evolua în timp și vă pot încuraja să începeți să creați chiar dacă nu vă simțiți sigur pe abilitățile dvs.

**Exemplu cu prima și cea mai recentă dintre lucrările pentru bandă desenată ale autoarei Sarah Andersen:**



Aceasta este prima bandă desenată din arhivele autoarei Sarah Andersen care datează din decembrie 2011. Aici arată prima experiență în domeniu pe când era studentă la „Arte”.



În cea mai recentă bandă (preluată din 7 octombrie 2020), se observă cum stilul autoarei s-a maturizat, fiind mai stabil în lucrările create mai recent decât în primele sale încercări.

- În cele din urmă, rețineți că personajele pe care le creați pentru benzile dvs. desenate nu trebuie să fie complicate. Pot fi chiar redacte, de exemplu, prin forme geometrice, lucruri, legume sau fructe și puteți crea în continuare o poveste despre ele. Mai multe dintre șabloanele pe care le găsim pe site-ul Canva oferă astfel de exemple cu benzi desenate simple.



# Sunny in Timplton Town

By Jean Laguardia

Time to rise and  
shine on this  
wonderful day!



Good morning  
down there,  
Planet Earth!



Let me send you  
my warmest  
regards!

## 2. Povestirea (storytelling)

Povestirea (storytelling) este o modalitate de comunicare și învățare prin intermediul poveștilor pentru a atrage elevii, pentru a transmite informațiile mai ușor și / sau adesea pentru a clarifica ceva. „Storying-ul” este procesul de construire a poveștilor în mintea cursantului, care este una dintre modalitățile fundamentale pentru a căpăta sens (Hamilton și Weiss, 2005).

Indiferent de vârstă, oamenii învață și își amintesc informațiile mult mai ușor atunci când sunt date ca parte a unei povești. Acest lucru se datorează faptului că poveștile sunt plăcute și încurajează atenția cursantului și curiozitatea instinctivă de a derula povestea și de a afla cum se rezolvă o problemă sau despre pașii parcurși pentru a finaliza cu succes o sarcină. Povestea **crează interes, anticipare și așteptare** care declanșează implicarea și participarea la procesul de învățare. Acest lucru poate duce la o învățare semnificativă, ajută la păstrarea și evocarea imediată a informațiilor.

Povestirea poate fi atât orală, cât și vizuală. În același timp, poate folosi vocea, imaginile și ilustrațiile, ceea ce îi ajută cu adevărat pe elevii să înțeleagă informațiile și detaliile poveștii. În benzile desenate suntem interesați de **povestirile vizuale** și, în cadrul proiectului EdComix, am dori să vă prezentăm modul în care povestirea prin benzi desenate poate fi **incluzivă** și poate impulsiona elevii să se bucure de învățare și să stocheze informațiile mai ușor.

Dar mai întâi, ce înțelegem prin povestiri incluzive și de ce este important acest aspect?

Pentru o educație incluzivă de succes, profesorii ar trebui să urmărească acceptarea, înțelegerea și să fie atenți la diferențele și diversitatea elevilor, care pot include diferențe fizice, cognitive, academice, sociale și emoționale. Incluzivitatea îi invită pe toți utilizatorii diferiți să participe la conversație și, pentru ca acest lucru să se întâmple, trebuie să existe adaptări. În consecință, povestirea incluzivă se referă la adaptările care au loc pentru a implica și integra toți elevii cu diferențele de mai sus în procesul de învățare.

Datorită impactului și angajamentului său mare, povestirea este adesea una dintre principalele tehnici utilizate pentru includerea în sala de clasă. A auzi, a citi sau a spune o poveste este un proces cognitiv care creează imagini în mintea cursantului, iar acest lucru stimulează imaginația și creativitatea. De asemenea, poveștile stimulează emoțiile elevilor și îi ajută în introspecție și în exprimare.

Cursanții pot beneficia de o varietate de forme ale povestirii, în special de cele care prezintă conținut vizual și auditiv. Benzile desenate sunt medii vizuale de storytelling care transmit informațiile și detaliile poveștii prin puterea imaginii. Acest lucru oferă multe oportunități de integrare a tuturor cursanților în discuții și în procesul de învățare. Stimularea vizuală îi ajută, de asemenea, să-și păstreze concentrarea și să-și sporească atenția. De asemenea, ajută la adăugarea de claritate, mai ales în cazul unui subiect mai dificil.

Din aceste motive, în această parte a ghidului ne propunem să oferim sugestii și instrumente pentru a crea conținut adaptiv pentru povestiri incluzive folosind benzi desenate. Dar înainte de a face acest lucru, chiar mai jos vom descrie cele două categorii principale pentru care există o cerere de conținut comic adaptiv în ceea ce privește povestirea incluzivă.

## a. Respectarea diversității culturale și a mediilor defavorizate

Pentru început, poveștile sunt legate de un context cultural care are un cadru specific, timp, cu idei preconceptionale sau referințe cu care publicul trebuie să fie echipat pentru a le înțelege. Prin urmare, ele nu pot fi neutre. Având în vedere acest aspect, povestirea poate oferi provocări și oportunități în ceea ce privește incluziunea. Astfel, educatorii trebuie să fie atenți cu privire la diversitatea și incluziunea culturală și să evite reproducerea unor clișee și opinii părtinitoare.

În special în povestirea vizuală, **reprezentarea contează**, deoarece cuvintele și imaginile utilizate pot include sau exclude publicul, uneori chiar neintenționat. La fel se întâmplă și

cu benzile desenate care, ca operă sau produs al culturii sau mass-media, transmit idei despre ce sau cine poate fi reprezentat și cum. A fi incluziv se referă la recunoașterea reprezentărilor legate de gen, rasă, dizabilități, culturi, religii, alte identități sau grupuri de oameni, în general (de exemplu, oameni deștepți, oameni puternici etc.). În consecință, este esențial ca profesorii să țină cont de acești factori și complexități atunci când folosesc benzile desenate cu elevii lor, pentru a evita răspândirea reprezentărilor părtinitoare și a concepțiilor greșite despre cultură și diversitate.

Diferențele culturale în comics-uri ar putea fi ușor detectate din tipul sau genul de bandă desenată, care are coduri și structuri specifice, precum și referințe culturale, cum ar fi glumele sau ritmul narațiunii. Un exemplu îl reprezintă diferitele coduri ale benzilor desenate europene versus benzile desenate japoneze (manga). În ceea ce privește acest aspect, sfătuim profesorii să utilizeze diferite genuri, de ex. benzi desenate americane alături de benzi europene clasice și manga, precum și benzi desenate online și permiteți elevilor să observe și să exploreze diferențele și elementele comune.

Mai mult, povestirea din benzile desenate incluzive nu se limitează la tipul benzilor pe care profesorii le prezintă elevilor lor. De asemenea, este esențial să aveți o diversitate a personajelor la nivel cultural, social, de gen și abilități (mentale și fizice). De exemplu, o fată cu probleme de auz sau un băiat într-un scaun cu rotile ar putea fi exemple bune de personaje diverse și incluzive ca eroi ai unei povești.

În plus, pentru a face față unor denaturări sau percepții greșite asupra **stereotipurilor și prejudecăților rasiale și culturale** care pot fi transmise prin intermediul benzilor desenate, profesorii ar trebui încurajați să valideze contextul cultural al benzilor desenate utilizate în clasă, la fel ca în cazul oricărei alte discipline școlare. Ar fi foarte benefic pentru toate părțile (profesori și elevii) să efectueze cercetări despre fundalul și semnificațiile culturale ale unei povești pentru a înțelege, clarifica și oferi explicații justificate despre context și pentru a asigura că acesta va fi înțeles într-un mod adecvat de către cititor. În special, în ceea ce privește aspectul legat de problemele de **gen**, am sfătui profesorii să se asigure că includ mai multe roluri și tipuri de femei și bărbați în benzile desenate.



## b. Adaptarea materialelor bazate pe folosirea benzilor desenate pentru cititorii cu TSI (Tulburări Specifice de Învățare)

Un alt aspect fundamental al povestirii în manieră incluzivă este tratarea adaptărilor privind benzile desenate pentru elevii cu tulburări specifice de învățare - denumite și TSI - care folosesc afixul „dis” pentru a semnifica capacitatea parțial lipsită, cum ar fi dislexia, dispraxia și discalculia, de exemplu<sup>1</sup>. Profesorii ar trebui să adapteze materialul didactic și de învățare, precum și organizarea clasei, pentru a include acești elevi în activitățile de învățare.



Storrytelling-ul incluziv în benzile desenate folosește acomodări care se bazează pe capacitatea vizuală a elevilor de a prelucra informațiile. În acest context, adaptarea la materialele din comics-uri pentru a sprijini cursanții cu TSI poate fi făcută în secțiunea de mai jos:

În ceea ce privește **panelurile**, acestea ar trebui să fie suficient de mari și cu un contur clar, pentru a ajuta cititorul „dis” să facă distincția între diferitele acțiuni și scene. De asemenea,

---

<sup>1</sup> Pentru o descriere detaliată și informații despre TSI, cititorii pot consulta Ghidul nostru pedagogic EdComix: Utilizarea benzilor desenate pentru învățarea limbii engleze în manieră incluzivă.

fiți conștienți de ordinea panelurilor care ar trebui să fie de la stânga la dreapta (pentru țările occidentale), aliniate, nu într-o ordine aleatorie și în prea multe forme și dimensiuni diferite în pagină. Acest lucru îi va ajuta pe elevii cu TSI să navigheze cu ușurință printre paneluri și să poată urmări povestea.

**Bula sau baloanele de dialog** pot varia în forme și stiluri, atâta timp cât rămân consecvente în toată banda desenată; dar este important să aveți suficient spațiu în interiorul bulelor pentru ca textul să se potrivească în interior, evitând utilizarea cratimei pentru a separa cuvintele. De asemenea, baloanele nu trebuie să se suprapună între ele sau să apară peste rama panelului.

Textul din interiorul unui balon se citește, de asemenea, de la stânga la dreapta și de sus în jos în țările occidentale și în raport cu poziția vorbitorului, iar pentru elevii cu TSI este important să se utilizeze **cozile bulelor de dialog** pentru a indica care personaj vorbește, indicând spre gura personajului.

Mai mult, **textul** din benzile desenate digitale ar trebui să fie utilizat în font Sans Serif, cum ar fi Arial și Comic Sans. Alte opțiuni de font ar putea fi Verdana, Tahoma, Open Sans, Century Gothic și Trebuchet. De asemenea, profesorii ca designeri ar trebui să evite întotdeauna să scrie în italice și / sau italice îngroșate. Pentru accentuare, cuvântul ar putea fi îngroșat sau evidențiat în culori diferite. Mai mult decât atât, este recomandat să folosiți litere mari (ALL CAPS), ceea ce vă permite să încadrați mai multe dialoguri într-un spațiu mai mic și să îl păstrați clar. Cel mai important este **să existe consecvență** în stilul de scriere. Dacă, de exemplu, textul dintr-un balon este scris atât cu litere mari, cât și cu litere mici, ar putea fi dificil pentru cititorul „dis”. În plus, numerele ar trebui, în general, să fie întotdeauna scrise în litere, cu excepția cazului în care reprezintă o dată, o desemnare, parte a unui nume sau un număr mai mare. În ceea ce privește textul narativ din casetele de subtitrare utilizate pentru a indica locația și ora, monologul intern sau vocile „din afara camerei” ar trebui să aibă același font ca dialogul sau puțin mai mare.

Adaptări pentru cursanții cu TSI care se referă la **desenul grafic și ilustrații**: este preferabil să folosiți culori în contrast (alb-negru) și alte culori contrastante sau necomplementare, mai degrabă decât nuanțe apropiate de griuri și contururi vagi. De

asemenea, un aspect critic este modul în care este afișată imaginea, unde profesorii ar trebui să aibă grijă să folosească o **calitate bună a imaginii**, în versiunea digitală sau pentru hârtie tipărită.

În ceea ce privește **procesul** de storytelling cu benzi desenate, profesorii ar trebui să încurajeze elevii să citească povestea (banda desenată) de mai multe ori, mai întâi din plăcere și apoi concentrându-se pe obținerea informațiilor. De asemenea, este recomandat să mențineți povestea scurtă și simplă.

Toate adaptările de mai sus la materialul de benzi desenate nu sunt făcute numai pentru a îndeplini cerințele unei povestiri incluzive pentru elevii cu TSI, dar pot fi, de asemenea, benefice și pentru elevii obișnuiți.



## c. Instrumente și sfaturi pentru a continua realizarea povestirilor cu benzi desenate în manieră incluzivă

Ținând cont de toate cele de mai sus, am dori să închidem această parte a ghidului privind crearea de benzi desenate, evidențiind câteva puncte cheie și sugestii pentru un storytelling de succes și incluziv:

- **Planificare:** A lua timp pentru a planifica înainte de a intra în etapa de producere va ajuta la crearea unei povești coerente care să integreze toate elementele care vor face / reda conținutul adecvat și incluziv. Între timp, educatorii ar trebui să determine **nivelul de citire / limbă** al elevilor. Apoi este esențial să vă gândiți la cunoștințele și competențele pe care vă doriți ca elevii să le dobândească și să stabiliți **obiectivele învățării**.
- **Cercetare:** După cum s-a menționat mai devreme, este esențial să acordați atenție contextului unei povești pentru a evita prejudecățile și stereotipurile culturale. Profesorii, de exemplu, ar trebui să aibă grijă de diversitatea personajelor și să nu propună întotdeauna figuri masculine și aventuriere, de exemplu. Din aceste motive, este esențial să cercetăm și să găsim diferite modele și, de asemenea, să putem oferi explicații despre noțiunile culturale ale poveștii și ale background-ului. De asemenea, cunoașterea contextului îl va ajuta pe cursant să rămână concentrat și să adune informațiile și cunoștințele necesare pentru realizarea obiectivului învățării.
- **Creați povestea:** Fiecare poveste trebuie să prezinte o **intrigă** care să servească drept forță de ghidare și să asigure că există un început, o parte de mijloc și un sfârșit. Acest lucru îi va face pe elevii / cititorii poveștii să se simtă confortabil și să se concentreze asupra informațiilor. **Mențineți creația scurtă și simplă** – în special pentru copiii mai mici sau pentru cursanții cu TSI. De asemenea, povestea ar trebui să fie **interesantă și relevantă** pentru viața și experiențele cursanților. De exemplu, poate fi vorba despre evenimente recente care se petrec în jurul lor (cum ar fi importanța protecției mediului) pentru a declanșa angajamente și discuții.

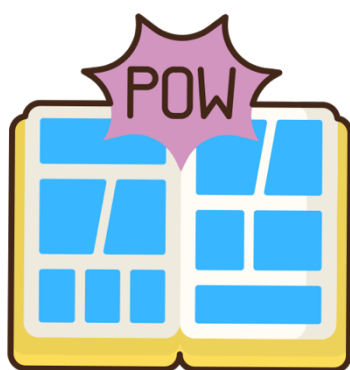
În metoda tradițională a redării povestirilor, poveștile încep cu o expozițiune care stabilește scena și introduce personajele și un conflict (problemă), urmate de o serie de evenimente care duc la rezolvare (deznodământ) și, în final, rezultatul.

Pentru a îmbunătăți înțelegerea poveștii și a o face mai memorabilă, profesorii pot oferi schița poveștii în câteva bule la sfârșitul activității de lectură, astfel încât să fie mai ușor de urmărit pentru elevii care nu stăpânesc această abilitate.

- **Conturați personajele:** După cum s-a menționat mai sus, personajele poveștii sunt esențiale pentru povestire în general și pentru cititorii incluzivi, în special, deoarece au multe forme de reprezentare. Profesorii ar trebui să acorde atenție problemelor legate de gen, naționalitate sau religie și să evite utilizarea stereotipurilor. Astfel, pot integra personaje cu dizabilități sau alte dificultăți ori bariere cu care elevii se pot identifica (de exemplu, pot avea părinți divorțați sau pot face față unei depresii). Desigur, subiectele și materialul ar trebui să depindă și de vârsta elevului-cursantului. În plus, personajele nu trebuie să fie simpatice sau perfecte, deoarece elevii nu s-ar putea identifica cu un personaj perfect. În schimb, personajele ar putea avea neajunsuri și-și pot arăta punctele slabe, deoarece acest lucru le face mai realiste. Poate fi interesant să vezi cum evoluează un personaj și cum trece printr-o serie de emoții.
- **Fiți atenți la limbajul folosit:** Deoarece tinerii ne pot absorbi prejudecățile și stereotipurile, chiar și inconștient, profesorii ar trebui să fie atenți la limbajul pe care îl folosesc, mai ales atunci când au de-a face cu elevi cu dificultăți de învățare, dizabilități fizice și provocări sau provin din medii defavorizate. De exemplu, este mai bine să creați fraze scurte cu vocabular simplu și să evitați utilizarea cuvintelor cu concepte ambigue și limbaj argotic pe care nu toți ar putea să le înțeleagă.
- **Utilizați imagini adecvate:** Benzile desenate sunt medii vizuale în care imaginile joacă un rol important în povestirea incluzivă. Educatorii ar trebui să țină cont de adaptările pentru cursanții cu TSI care au fost descrise mai sus, în ceea ce privește fontul adaptat, ilustrarea și designul unei benzi desenate. De asemenea, vă sugerăm să vă concentrați pe **un element cheie din panel și / sau pe un panel cheie pe o**

**pagină.** Acest lucru îi va ajuta pe cursanți să înțeleagă informațiile și să urmărească povestea mai ușor. În plus, profesorii pot controla obiectul pe care să se concentreze cititorii într-un panel sau pe o pagină, obținând cantitatea de activitate vizuală pe care o cere imaginea. De exemplu, puteți pune accentul pe unele elemente pentru a crea „bullseye vizuale” sau repere pe care se va concentra ochiul cititorului. Pentru a face acest lucru, puteți utiliza culori contrastante, puteți adăuga luminozitate sau puteți direcționa privirea personajelor către un punct din panel.

Crearea de benzi desenate care încurajează povestirea incluzivă poate fi o modalitate excelentă de a-i face pe elevi entuziasmați privind învățarea. Cunoștințele asimilate pe care le pot demonstra, în special prin intermediul povestirilor comice digitale, sunt aproape nelimitate. Principiul de ghidare este de a-i face pe toți să se simtă primiți, integrați, provocați în mod corespunzător și susținuți în eforturile lor.



# DIFERITE SCENARII VIZUALE ȘI INSPIRAȚIONALE ÎN CREAREA BENZILOR DESENATE PENTRU ÎNVĂȚAREA LIMBII ENGLEZE

## 1. Rezultatele învățării

Rezultatele învățării reprezintă o parte importantă a procesului de predare și învățare datorită faptului că influențează calitatea educației sau formării și relevanța acesteia (CEDEFOP, 2017). Profesorii și formatorii folosesc rezultatele învățării definite ca parte a planurilor de lecție pentru a exprima ceea ce se așteaptă să demonstreze un cursant în termeni de cunoștințe, abilități și valori până la sfârșitul unui proces de învățare.

Rezultatele învățării, cum ar fi „posibilitatea de a înțelege narațiuni scurte” sau „posibilitatea de a descrie un eveniment trecut în timp ce utilizați corect o varietate de timpuri trecute” pot fi obținute prin utilizarea benzilor desenate în clasă. În multe cazuri, elevii nu doresc să citească într-o a doua limbă sau să studieze gramatică, dar benzile desenate oferă ocazia de implicare activă. „Cititorii își implică mintea atât în conținutul vizual, cât și în cel narativ, în speranța obținerii unei mai bune înțelegeri și interes” (Winer și Sima, 2013, p. 5).

Rezultatele învățării (RÎ) pot varia în funcție de nivelul clasei. Profesorii pot alege mai mult de un RÎ pentru clasa lor pe baza nevoilor elevilor lor. Acestea pot include una dintre cele patru abilități de bază: citirea, scrierea, ascultarea sau vorbirea și un punct de gramatică sau vocabular.

lată câteva exemple de posibile RÎ pentru elevii A2 ESL sau EFL, care au fost create ținând cont de descriptorii CECRL de la nivelul menționat mai sus:

1. Abilitatea de a scrie propoziții simple folosind o ordine adecvată a cuvintelor.
2. Abilitatea de a înțelege și a aplica regulile generale de ortografie și de punctuație în limba țintă.
3. Abilitatea de a utiliza corect diferite timpuri verbale din trecut și prezent ale verbelor de bază precum: „be” (a fi), „have” (a avea), „there is” (există, se află sg.) și „there are” (există, se află pl.).
4. Abilitatea de a identifica diferența dintre aspectele simple și progresive ale timpurilor prezente și trecute.
5. Abilitatea de a identifica și utiliza corect o serie de substantive comune, adjective și adverbe.
6. Abilitatea de a identifica și utiliza funcțiile lingvistice de bază, cum ar fi felicitări formale și informale, exprimarea aprecierii și oferirea de scuze.

Când nivelul clasei se schimbă, de exemplu de la A2 la B1, majoritatea RÎ continuă să fie valabile cu modificări ușoare. De exemplu, se așteaptă ca elevii să folosească corect timpurile verbale trecute și prezente ale verbelor de bază cum ar fi „be”, „have” și așa mai departe, dar, pe lângă acestea, se așteaptă adăugarea unei serii de verbe noi și elemente lexicale mai potrivite pentru noul lor nivel.

lată o listă cu câteva rezultate posibile ale învățării pentru elevii de nivel B1 într-o limbă străină:

1. Abilitatea de a vorbi limba țintă mai fluent în timp ce exprimă ideile cu acuratețe și în mod adecvat.
2. Abilitatea de a înțelege și a răspunde în mod adecvat la engleza vorbită.
3. Abilitatea de a redacta propoziții și paragrafe bine organizate, bine dezvoltate și logice.
4. Abilitatea de a face și de a răspunde la oferte și promisiuni, de a cere clarificări și permisiuni și de a răspunde la întrebări despre activitățile zilnice, evenimentele, planurile și obiectivele.

5. Abilitatea de a înțelege și a utiliza în mod corespunzător auxiliarele modale comune.
6. Abilitatea de a înțelege și a folosi formele adjectivale de comparativ și superlativ.

Profesorii pot seta RÎ pe termen lung, care sunt mai generice și reflectă ceea ce se așteaptă ca elevii să știe până la sfârșitul cursului sau pot stabili RÎ pe termen scurt, care sunt mai practice, specifice și se concentrează pe ceea ce elevii ar trebui să poată realiza până la sfârșitul lecției. În partea următoare vom analiza RÎ mai specifice, care se bazează pe dezvoltarea abilităților de bază de citire, scriere, ascultare și vorbire, precum și de gramatică și vocabular.

**“Rezultatele învățării reprezintă o parte importantă a  
procesului de predare și învățare”**

## **a. Citire și scriere**

Thomas Farrell (2009), profesor de lingvistică aplicată, spune că „lectura ne ajută în multe feluri: ne distrează, educă, comunică și ne informează despre trecut, prezent și chiar viitor”. A învăța să citești într-o altă limbă poate fi o etapă confuză, dificilă sau chiar plictisitoare pentru unii elevi. Ei tind să înceapă să citească un text cu încredere, dar imediat ce întâlnesc un cuvânt, o frază sau o propoziție mai greu de înțeles se simt descurajați. Dacă acest lucru se întâmplă deseori, motivația elevilor pentru lectură scade treptat până când se oprește definitiv. Cum putem preveni acest lucru?

Benzile desenate s-au dovedit eficiente în a-i învăța pe elevi să citească și chiar să-i motiveze să citească mai mult. Roozafzai (2012) afirmă că benzile desenate stârnesc imaginația elevilor și le atrag atenția în mod substanțial, ceea ce face citirea mai plăcută și mai interesantă. Cercetătorul Csabay (2006) compară utilizarea benzilor desenate în clasă cu utilizarea jocurilor video și afirmă că acestea sunt „de obicei amuzante” și „aduc o

atmosferă plăcută în lecție”. Csabay sugerează utilizarea unei serii de activități pentru a implica elevii în lectură:

1. Profesorul tăie panelurile unei benzi desenate și le pune în plicuri separate, apoi elevilor li se cere să deschidă fiecare plic și să aranjeze piesele într-o poveste inteligibilă. Elevii ar trebui să analizeze timpurile verbale utilizate pentru a înțelege ordinea corectă a evenimentelor.
2. Profesorul elimină bulele de dialog și le cere elevilor să-și dea seama de ordinea corectă. Aceștia ar trebui să acorde o atenție deosebită vocabularului folosit pentru a indica conexiunile dintre bulele de dialog diferite (pronume, conectori, etc.).
3. Elevii completează informația lipsă dintr-o povestire bazată pe o bandă desenată pe care au primit-o ulterior.

Într-o manieră similară, benzile desenate contribuie la îmbunătățirea abilităților de scriere ale elevilor, așa cum susțin Rengur și Sugirin (2019), care au menționat în lucrarea lor că „există o diferență semnificativă între elevii cărora li s-au predat abilitățile de citire și scriere folosind benzi desenate din ziare și elevii care nu au fost învățați în acest mod.” Mai mult, benzile desenate pot fi folosite pentru a ajuta elevii să facă față structurilor dificile sau complexe (Cary, 2004), deoarece este un domeniu provocator în învățarea unei limbi străine.

Elevii se confruntă cu numeroase probleme în timpul procesului de învățare, iar scrierea ar putea fi una dintre ele. Scrierea este definită ca „un proces cognitiv care testează memoria, capacitatea de gândire și vorbire pentru a exprima cu succes ideile, deoarece structura viabilă a unui text indică învățarea cu succes a unei a doua limbi”, așa cum menționează Fareed, Ashraf și Bilal (2016). În plus, ei susțin că unii dintre factorii care afectează abilitățile de scriere ale elevilor sunt asociați cu motivația elevilor „care, în general, nu sunt clari cu privire la scopul și semnificația textului lor în învățarea L2” (ibid.).

Se așteaptă ca scriitorii ESL / EFL să atingă un nivel în limba lor a doua / străină în care să poată scrie texte consolidate și coerente folosind o gamă lexicală și structuri gramaticale. O bandă desenată este o narațiune dramatică deschisă care include un set de personaje prezentate în diferite situații într-o serie de desene. Cel mai comun mod de a folosi benzile

desenate pentru îmbunătățirea scrierii este prin crearea unei benzi desenate de la zero. Pentru această activitate, elevii lucrează individual sau în grupuri mici pentru a crea un text narativ, utilizând în același timp vocabular adecvat și elemente de gramatică, iar ulterior îl pot ilustra cu o grafică relevantă. Profesorul poate oferi un șablon care să ajute elevii și un subiect pe care elevul îl cunoaște, cum ar fi descrierea unei amintiri din copilărie sau cum au petrecut vacanța de vară.

O altă activitate interesantă de scriere ar putea fi să li se ofere elevilor benzi desenate necompletate pe care trebuie să le completeze bazându-și povestea pe personajele ilustrate date. Pentru a face această activitate mai accesibilă, profesorii notează o listă de cuvinte posibile pentru bulele necompletate. Dacă este prima dată când elevii folosesc o bandă desenată, ați putea începe prin a le arăta o bandă desenată existentă și să le cereți să o termine. Acest lucru îi încurajează pe elevi să scrie și să își folosească imaginația. O altă abordare a acestei activități este de a oferi elevilor o bandă desenată secvențială cu un panel lipsă din mijloc și apoi cerându-li-se să furnizeze text pentru acesta în grupuri sau individual.



## b. Ascultare și vorbire

Dezvoltând capacitatea elevilor de a asculta eficient și de a vorbi corect, aceștia devin cursanți independenți prin expunerea la pronunția corectă și, înțelegând mesajului, elevii sunt predispuși să-l reproducă corect pe măsură ce învață reguli gramaticale și un vocabular util.

Vorbirea vine în mod firesc elevilor vorbitori de limbă a doua (L2) atunci când sunt expuși la o varietate de situații care îi determină să folosească atât limbajul formal, cât și cel informal



în context. Limbajul formal este mai frecvent întâlnit în formă scrisă, care ar putea fi folosit de elevi cu o frecvență mai mică decât limbajul informal care poate fi găsit în benzi desenate. Acest aspect îi împiedică pe elevi să pară „cărturari” (Csabay, 2006) și îi pregătește să se ocupe de limba vorbită mai natural. Benzile desenate promovează negocierea și comunicarea în L2, creativitatea și vocabularul variat, gândirea critică și diversitatea de opinii, oferind în același timp posibilitatea de a aduce un limbaj autentic și experiențe personale în clasă.

Materialele creative, cum ar fi benzile desenate, îi apropie pe elevi de contextele conversaționale reale, fie ascultând o poveste citită cu voce tare, fie interpretând-o între ei, identificându-se cu personajele fictive și experiențele lor. Elevii învață cum să înceapă sau să termine o conversație într-un mod mai natural, cum să folosească umorul și sarcasmul, cum să înceapă o conversație și cum să folosească stilul adecvat. De asemenea, abilități precum negocierea, descrierea, raționamentul, cererea și oferirea de informații pot fi predate și îmbunătățite prin utilizarea benzilor desenate.

Rî menționate anterior: posibilitatea de a vorbi despre subiecte de zi cu zi, cum ar fi prietenii, familia sau hobby-urile prin adresarea și răspunsul la întrebări ar putea fi realizate prin următoarea activitate. Profesorii aleg tema pentru benzile desenate pe care urmează să le creeze, în acest caz „hobby-uri” și fac brainstorming pentru vocabular util cu clasa. În primul rând, elevii sunt împărțiți în grupuri și li se cere să interpreteze situațiile posibile în care ar discuta topicul ales. Profesorul scrie pe tablă întrebările folosite de elevi în timp ce vorbesc și oferă răspunsuri alternative. Procedând astfel, profesorul creează un spațiu sigur pentru elevi, în care se simt în largul lor cu vocabularul pe care urmează să îl folosească.

În timpul procesului de realizare a benzii desenate, elevii trebuie să fie de acord sau nu cu povestea pe care o creează, așa că sunt deja încurajați să folosească vocabular și expresii specifice în limba țintă, cu sprijinul profesorului. În același timp, vor face sugestii / vor deduce și vor lua decizii cu privire la personajele lor și la desen. Ar trebui să folosească întrebări precum „Unde are loc povestea? Cine este personajul principal? Cine este personajul negativ? Cum se termină?” și răspundeți-le în consecință. Profesorul trebuie să

se asigure că elevii folosesc limba țintă / engleza pe parcursul întregului proces, în timp ce oferă sprijin constant. Când benzile desenate sunt gata, profesorul ar trebui să le ofere elevilor posibilitatea de a le prezenta în fața clasei și chiar de a le interpreta. Procedând astfel, ei vor exersa intonația, ritmul și pronunția.

O abordare diferită: dacă elevii nu și-au prezentat creațiile colegilor de clasă, acestea ar putea fi folosite ca material pentru o activitate diferită în care profesorii înregistrează un material audio al benzilor desenate create de elevi și le folosesc ca un exercițiu de ascultare. Prin utilizarea aceleiași benzi desenate pe care elevii au creat-o anterior, profesorii prezintă un context familiar în care elevii se simt mai încrezători și mai apreciați. Profesorul poate înregistra cu ușurință materialul printr-un dispozitiv mobil și poate pregăti un set de întrebări pentru a verifica înțelegerea poveștii. Este important să aveți trei sau mai multe benzi desenate generate de diferite grupuri pentru a crea elementul surpriză în rândul elevilor care face ca exercițiul de ascultare să fie relevant.

### **c. Gramatică și vocabular**

Prin intermediul benzilor desenate, profesorii pot evidenția elemente gramaticale și de vocabular specifice în context, folosind un limbaj formal sau informal, vocabular bazat pe o temă specifică și o varietate de structuri gramaticale predate. Se sugerează ca atât elementele gramaticale, cât și cele de vocabular să fie predate anterior, astfel încât elevii să aibă o înțelegere de bază a ceea ce trebuie să utilizeze în activitate.

Profesorii pot oferi elevilor benzi desenate existente sau pre-create (de către profesor) și le pot cere să identifice structuri gramaticale precum propoziții compuse, limbaj figurativ sau tipare verbale. De exemplu, unul dintre rezultatele învățării lecției este: „elevii vor putea identifica și utiliza corect propozițiile compuse”.

Ca parte a lecției, profesorul va explica semnificația „propozițiilor compuse” și cum să le folosească și va da exemple pentru a ajuta elevii precum: „Anei îi place să danseze și ia cursuri de dans în fiecare luni”, „Anei îi place să danseze” este o propoziție independentă în care „Anna ”este subiectul, „îi place ”este acțiunea și exprimă o atitudine completă. Apoi, profesorul le oferă elevilor o listă de propoziții independente și conjuncții coordonatoare

pentru a le potrivi între ele. După ce practică și analizează exemplele date, elevii pot trece la realizarea propriei lor povești. Ei pot lucra în grupuri mici sau individual și pot scrie povestea pe care o vor folosi în banda desenată. Profesorul trebuie să se asigure că toată lumea folosește corect gramatica și, de îndată ce toată lumea a terminat, poate continua să lucreze la designul și personajele noii lor benzi desenate.

Când predai vocabularul, există multe modalități diferite de a folosi benzile desenate, deoarece oferă texte scurte, care de obicei sunt ușor de înțeles. Profesorii ar trebui să aleagă o bandă cunoscută, cu care poate elevii lor sunt familiarizați sau despre care au auzit deja, deoarece acest lucru îi motivează pe elevi. Dacă vocabularul studiat se referă la adjective pentru a descrie sentimente și emoții, profesorul poate elimina adjectivele din unele sau din toate panelurile, iar elevii trebuie să completeze spațiile libere cu cuvintele corespunzătoare. În acest caz, profesorul ar trebui să aleagă o bandă desenată care să ofere elevilor o înțelegere clară a sentimentelor personajelor; ar trebui să fie foarte expresive și ușor de ghicit de către elevi. Pentru niveluri mai puțin avansate, profesorii ar putea oferi o alegere a potențialelor adjective într-o bancă de cuvinte. Această activitate de completare a informației lipsă poate fi adaptată punctului de vocabular pe care profesorul decide să îl folosească în lecție și poate fi folosit și cu benzi desenate create de elevi, cu condiția ca profesorul să-i ajute și să-i îndrume în mod constant.



## d. Alte rezultate ale învățării posibile: sociale, culturale, emoționale (umorul, sarcasmul, salutul, politețea)

Benzile desenate sunt adesea contextualizate cultural și oferă oportunități de a crește gradul de conștientizare cu privire la subiecte precum rasismul sau agresiunea sau doar îi ajută pe elevi să înțeleagă mai bine alte aspecte culturale, cum ar fi umorul, sarcasmul, salutul sau politețea.

De exemplu, umorul nu este întotdeauna ușor de înțeles în a doua limbă (L2), dar benzile desenate oferă aspectele vizuale necesare care le fac mai ușor de depistat. Benzile din ziare ar putea fi o sursă bună de comedie familiară sau farsă și tind să folosească un set de personaje semifixate într-o succesiune de trei sau patru paneluri. Pentru narațiuni mai lungi, profesorii ar putea folosi unele benzi desenate populare, cum ar fi Asterix și Obelix, sau, în funcție de vârsta elevilor, orice poveste de la Disney, Marvel sau DC Comics.

Predarea salutarilor și a politeții poate fi dificilă la o vârstă fragedă și într-o altă limbă, dar prin utilizarea benzilor desenate elevii vor învăța prin imagini și acțiuni. Profesorul poate lucra cu o abilitate pe rând și îi poate ajuta pe elevi să înțeleagă formele diferite pentru fiecare cultură și țară. Elevii își pot crea propriul avatar care va fi folosit în diverse situații, care arată clar ceea ce este considerat politicos și ce nu. Benzile desenate pot include o serie de saluturi comune în funcție de țara pe care o analizează. Apoi, elevii pot folosi aceleași avatare pe care le-au creat anterior pentru a explora lumea emoțiilor și a sentimentelor.

## e. Exemple de scenarii

### i. Scenariul 1

**Obiectivele învățării:** Elevii vor fi capabili să identifice adjectivele și să înțeleagă ordinea lor corectă în propoziție.

**Rezultatele învățării:** citire, scriere, vocabular – adjective care descriu sentimente

**Instrucțiuni:** Elevii citesc panelurile, subliniază adjectivele și finalizează banda desenată folosind adjective pentru a descrie cum se simte pisica Katie.

### **JEOPARDY cu broasca Philip și pisica Katie**

Broasca Philip este prezentatorul clasicului spectacol de jocuri „Jeopardy”. În emisiunea din această seară, pisica Katie și cei doi prieteni ai ei încearcă să câștige marele premiu.

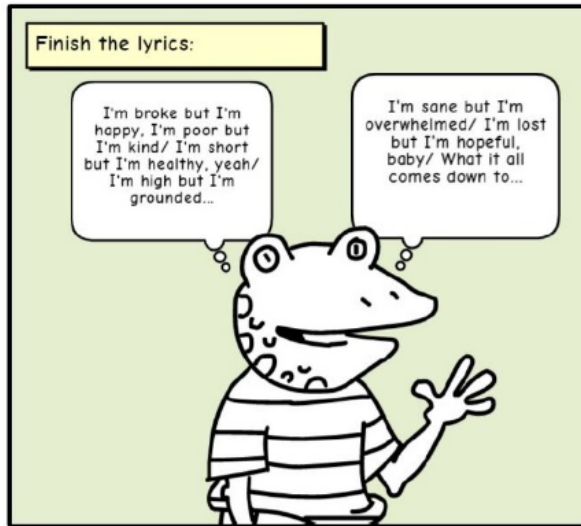
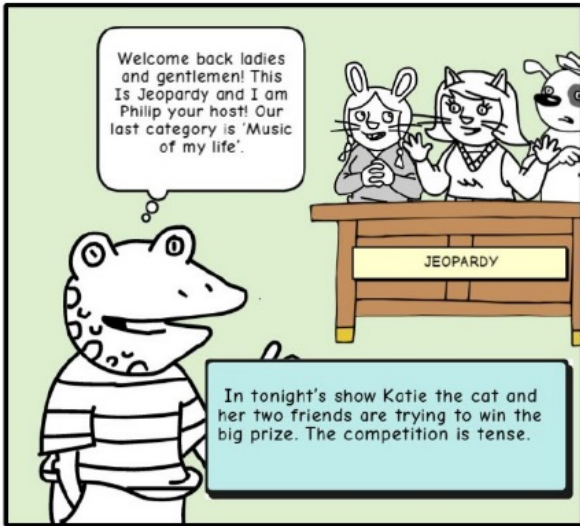
Competiția este tensionată. Concurenții au ajuns în runda finală și categoria este: muzică.

Dacă răspunsul lor este corect, Katie pisica poate câștiga jocul.

Broasca Philip spune: „Bine ați revenit, doamnelor și domnilor! Acesta este Jeopardy și eu sunt Philip, gazda dumneavoastră! Ultima noastră categorie este Muzica vieții mele”.

Termină versurile: sunt falit, dar sunt fericit, sunt sărac, dar sunt amabil / sunt scund, dar sunt sănătos, daaa / sunt înalt, dar sunt cu picioarele pe pământ, sunt sănătos dar sunt copleșit / sunt pierdut, dar sunt plin de speranță, iubito / Totul înseamnă că...

Pisica Katie este prima care apasă pe buton și are ocazia să răspundă: „... va fi bine, bine, bine?” Broasca Philip: „Așa este!! Felicitări!” Broasca Philip: „Cum te simți, Katie?”



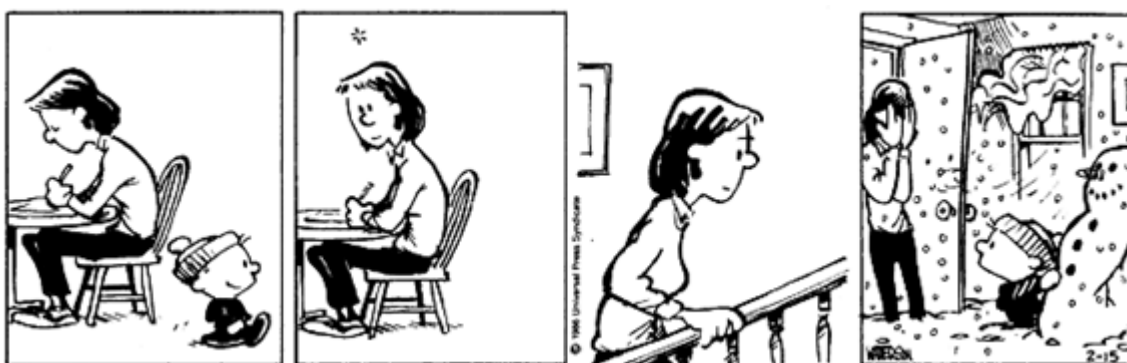
## ii. Scenariul 2

**Obiectivele învățării:** Elevii vor fi capabili să identifice și să utilizeze corect timpul narativ: trecut simplu, trecut perfect. Elevii vor putea folosi conectori și expresii de timp într-o poveste narativă: în timp ce, când, încă, dar, deja, etc.

**Rezultatele învățării:** Exersarea vorbirii și a scrierii folosind timpurile narrative, conectori și expresii de timp

**Instrucțiuni:** Profesorul recapitulează timpurile narrative și introduce conectori și expresii temporale utilizate de obicei într-un text narativ. Sunt scrise șase propoziții pe tablă, iar elevii sunt rugați să le conecteze folosind conectorii corespunzători. Apoi, li se spune că își vor realiza propriile benzi desenate. Profesorul le oferă diverse paneluri care prezintă evenimentele unei povești. Elevii trebuie să pună povestea în ordine și să adauge conectori și expresii temporale, apoi să scrie partea narativă. Pe urmă, folosesc povestea pentru a scrie textul pe care îl vor folosi în bulele de dialog.

**Răspuns posibil:** Annie era la biroul ei scriind noul ei roman când Bobbie a intrat în cameră. Arăta suspect, așa că Annie s-a arătat intrigată. Apoi, s-a ridicat și l-a urmat pe scări. Când a deschis ușa, a fost surprinsă să vadă că Bobbie construise un om de zăpadă în camera lui. Imagine preluată de pe [IsIcollective.com](http://IsIcollective.com) (2015).



### iii. Scenariul 3

**Obiectivele învățării:** Elevii vor putea identifica și utiliza în mod adecvat vorbirea indirectă.

**Rezultatele învățării:** exersarea vorbirii și a scrierii, folosirea corectă a vorbiri indirecte

**Instrucțiuni:** Profesorul împarte clasa în grupuri de 3 sau 4 elevi. Fiecare grup scrie o poveste care începe cu propoziția: „Când am privit pe stradă, nu mi-a venit să cred ceea ce am văzut”. Elevii transformă apoi povestea într-o bandă desenată. Când termină, fac schimb de benzile desenate create în așa fel încât fiecare grup să primească o bandă desenată nouă. Elevii trebuie să citească noile benzi desenate și să le prezinte în fața clasei folosind discursul raportat.

#### Exemplu:

Grupul 1: Când m-am uitat pe stradă, nu mi-a venit să cred ce am văzut. Era un dinozaur, dar nu orice dinozaur... unul mare, un T-Rex!

Alex: „Incredibil! Cum este posibil acest lucru?”

Javi: „Ce este în neregulă, Alex?”

Alex: „Cred că acesta este un T-Rex! Uite! E acolo, în clădirea aceea! ”

Javi: „Serios? Să mergem și să privim mai de aproape! ”

Băieții au fugit să vadă incredibilul dinozaur, dar au fost foarte dezamăgiți când au ajuns acolo. Alex: „Nu este real! Oh, este doar un dinozaur într-un muzeu. Dar arată atât de real! ”

Acum Grupul 2 ar trebui să repete povestea utilizând corect vorbirea indirectă.



#### iv. Scenariul 4

**Obiectivele învățării:** Elevii vor fi capabili să folosească prima regulă a propoziției condiționale

**Rezultatele învățării:** exersarea vorbirii, citirii și a scrierii, folosind corect primul condițional

**Instrucțiuni:** După citirea primei benzi desenate, elevii analizează structura primului condițional și subliniază verbele din propoziția principală și din cea condițională. Apoi, individual sau în grup, se gândesc la diferite moduri de a termina propoziția prin completarea celei de-a doua benzi desenate. De exemplu, „Ellen, dacă îmi închizi, nu mă voi opri niciodată din plâns / mă vei întrista / voi adopta un câine”. Apoi, elevilor li se oferă a treia bandă desenată și trebuie să-și imagineze ce s-a întâmplat în continuare în poveste. Ei trebuie să completeze bulele de dialog și să utilizeze prima regulă de condițional.



(Bart, 2013)





## 2. Modele pentru scenariul vizual (storyboard) și fluxul narațiunii, cu ajutorul exemplurilor

### a. Introducere

Scopul acestui capitol este de a vă introduce în crearea unui scenariu vizual sau storyboarding. Pentru a face acest lucru, vom începe de la definirea a ceea ce este un storyboard și modul în care acesta poate fi folosit în clasă. Apoi, vom continua cu analiza părților sale și a modului în care este construit.

### b. Ce este un scenariu vizual?

Un scenariu vizual (storyboard) pentru un artist plastic sau un muncitor este ceea ce este un plan de idei pentru un scriitor și un plan de afaceri pentru un om de afaceri, adică un plan despre ceea ce se așteaptă să urmeze. În timp ce scriitorii își organizează gândurile prin elaborarea unui plan cu idei cheie pe o bucată de hârtie, artiștii plastici aleg adesea să-și organizeze munca desenând o suită de imagini care prezintă principalele evenimente ale povestirii și secvența narațiunii lor.

Deși se crede că scenariile au fost utilizate pe scară largă chiar și în filmele mute, se consideră că Walt Disney le-a susținut utilizarea, folosind chiar artiști specializați în scenariile vizuale a căror sarcină a fost să creeze fluxul narațiunii în filmele lor animate (Finch, 1995). Pentru a oferi un exemplu, „Gone with the Wind” este unul dintre primele filme care a fost complet realizat prin storyboarding.

## c. De ce să folosești un scenariu vizual pentru a crea benzi desenate?

Scenariile vizuale sunt folosite în prezent de o varietate de profesioniști. Pe lângă domeniile tradiționale de film, teatru, animație și benzi desenate, scenariile sunt puse în practică pe scară largă în afaceri, arhitectură, scriere de romane, e-learning, educație și în multe alte domenii.

Mai exact, scenariile vizuale pot fi utilizate pentru:

- **organizarea propriilor gânduri:** la fel cum notițele pot ajuta pe cineva să redacteze o poveste pe care se gândește să o scrie, tot așa schița – făcută de mână sau digital - și câteva imagini pot ajuta pe cineva să vizualizeze și să organizeze povestea pe care dorește să o arate.
- **planificarea etapelor unei povești:** a avea părțile unei povești în fața ochilor poate ajuta oamenii să plaseze evenimentele în ordinea optimă, precum și să experimenteze schimbări secvențiale, să încerce diferite începuturi și finaluri etc.
- **comunicarea planurilor altor persoane:** încercarea de a reda o poveste vizuală în cuvinte este un lucru complet diferit față de încercarea de a comunica cu imagini. Prezentarea unei povestiri vizuale în cuvinte îi ajută pe ceilalți să înțeleagă mult mai bine estetica, stilul, etc., precum și să le ofere feedback mai precis.

“Un scenariu vizual (storyboard) pentru un artist plastic

sau un muncitor este ceea ce este un plan de idei

pentru un scriitor și un plan de afaceri pentru un om de afaceri”

Mai mult, mulți profesioniști - inclusiv profesori - aleg adesea să comunice vizual în loc să scrie, în scopul de a-și păstra atenția publicului sau pur și simplu pentru a face prezentările lor mai ușor de înțeles.

- **economisirea timpului:** planificarea timpului înseamnă că probabil veți ajunge să schimbați mai puține lucruri în etapa de producție, economisind astfel timp prețios.

## d. Scenariile vizuale în educație







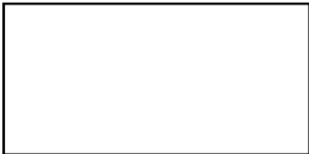
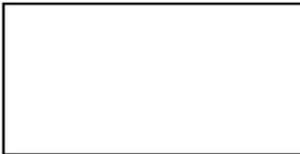
În mod tradițional, scenariile vizuale au fost folosite în educație, în special ca exercițiu pentru elevi. De exemplu, profesorul poate distribui elevilor un șablon cu un scenariu vizual necompletat și le poate cere să deseneze povestea pe care acesta o citește, indicând câteva elemente referențiale sau pe care le citesc pentru ei înșiși. Apoi, elevii schimbă între ei scenariile și discută diferențele.

Profesorii pot folosi, de asemenea, scenarii vizuale pentru a face elementele dificile ale lecției mai ușoare vizualizându-le, în timp ce unii elevi mai predispuși stilului vizual le folosesc în loc să scrie pentru a lua notițe.



## e. Cum arată un scenariu vizual?

Un scenariu vizual (storyboard) arată ca o bandă desenată. Unora le place să deseneze manual, unii folosesc șabloane gata făcute, iar alții preferă să utilizeze un software specializat. De exemplu, așa poate arăta un șablon de scenariu cu opt paneluri necompletate:

PRODUCTION	STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85	PAGE#
 Scene #                  Shot # _____ _____	 Scene #                  Shot # _____ _____	
 Scene #                  Shot # _____ _____	 Scene #                  Shot # _____ _____	
 Scene #                  Shot # _____ _____	 Scene #                  Shot # _____ _____	
 Scene #                  Shot # _____ _____	 Scene #                  Shot # _____ _____	

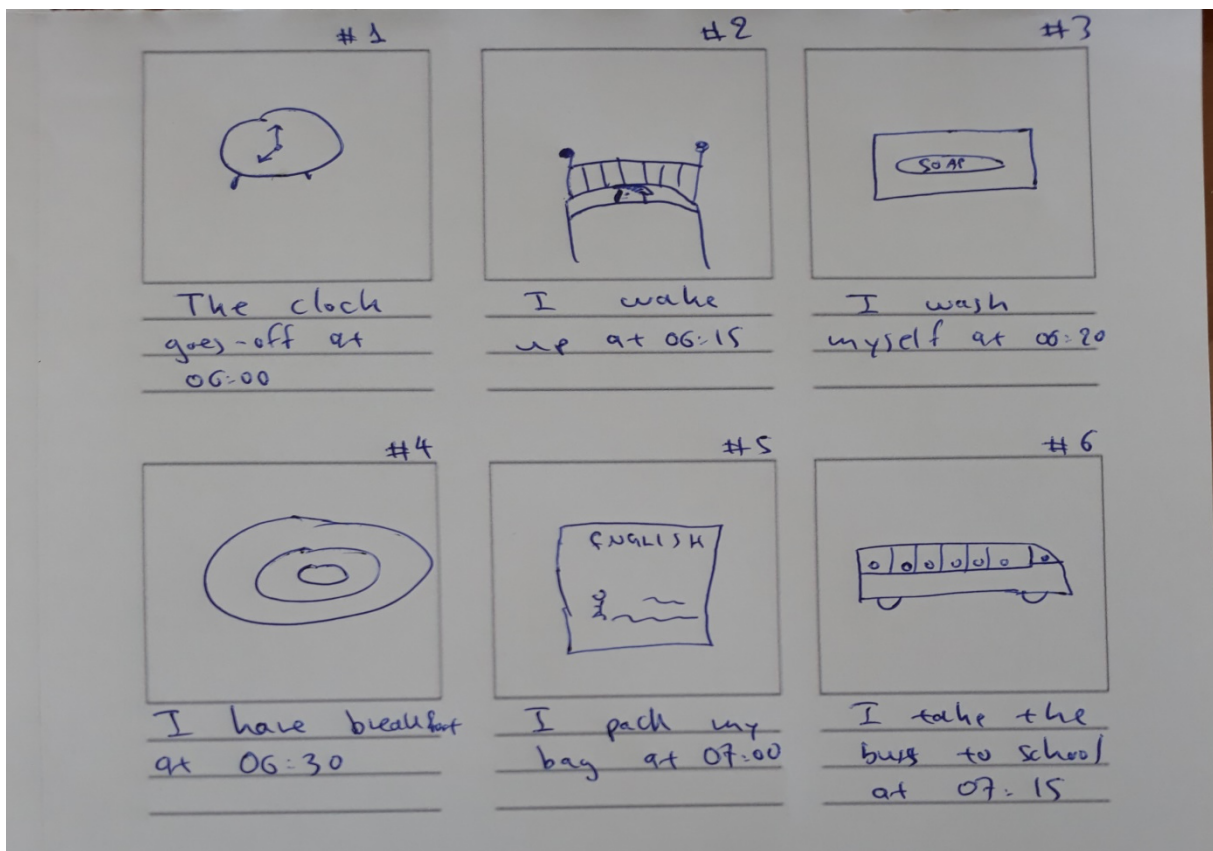
Sursa: <https://gr.pinterest.com/pin/41658365286615829/>

O simplă căutare pe internet pentru „șabloane de storyboard necompletate” vă va permite să găsiți sute de șabloane diferite pentru scenariile vizuale, gratuite și gata de utilizare.

Unele programe pentru realizarea de benzi desenate au propria lor funcție încorporată pentru crearea scenariilor vizuale sau oferă o varietate de șabloane, în timp ce există și software specializat pentru realizarea acestor scenarii. Acestea sunt printre cele mai populare:

- Storyboard Lite <http://storyboard-lite.software.informer.com>
- Frameforge 3D Studio [www.frameforge3d.com/Products](http://www.frameforge3d.com/Products)
- Storyboard Artist [www.powerproduction.com/storyboard-artist.html](http://www.powerproduction.com/storyboard-artist.html)
- Storyboard Quick [www.powerproduction.com/storyboard-quick-software.html](http://www.powerproduction.com/storyboard-quick-software.html)
- Toonboom [www.toonboom.com](http://www.toonboom.com)
- Comic Life <http://plasq.com/products/comiclife2/win>
- Media Stage [www.immersiveeducation.eu/index.php/mediastagepg](http://www.immersiveeducation.eu/index.php/mediastagepg)

Un storyboard finalizat desenat manual poate arăta astfel:

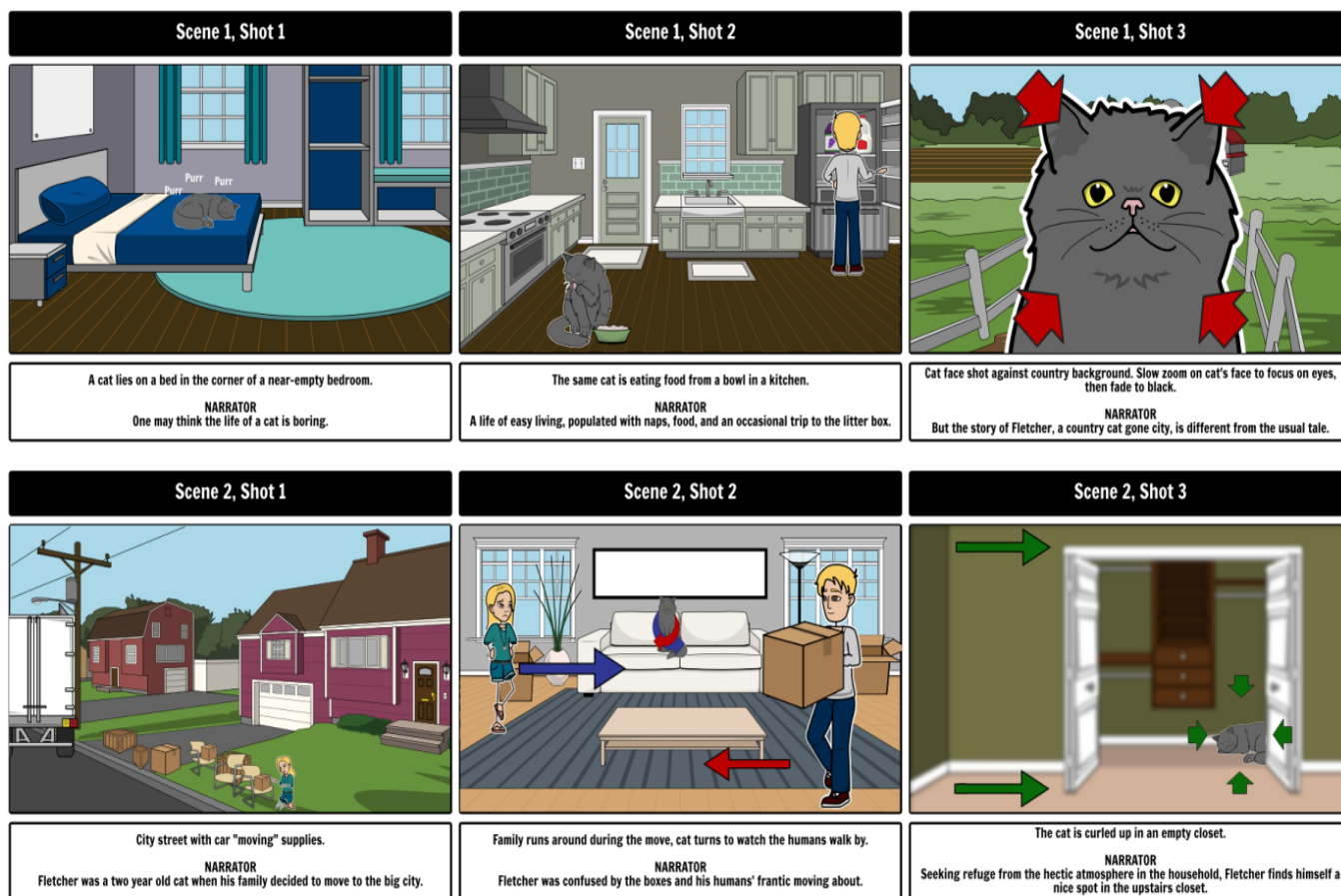


### ȘTIAȚI CĂ...?

Materialul scris de mână poate fi, de asemenea, adaptat pentru cursanții cu dificultăți de învățare și TSI! Încercați să păstrați o structură clară și utilizați hârtie de culoare alb murdar sau pastelată ori de câte ori este posibil. De asemenea, puteți folosi hârtie reciclabilă de calitate pentru a asigura vizibilitate și opacitate.



Sau așa, folosind „Storyboard That”:



Create your own at Storyboard That

## ȘTIAȚI CĂ...?

Panelurile unei benzi desenate nu trebuie neapărat să fie pătrate. Utilizarea unor paneluri triunghiulare sau cu efect vălurit, de exemplu, poate conferi cititorului un sentiment diferit. Cu toate acestea, creatorii ar trebui să aibă în vedere realizarea unor benzi desenate care să ajute vizual toți cursanții, inclusiv pe cei cu dificultăți de învățare și / sau TSI. Amintiți-vă ce ați parcurs în Capitolul 2 pentru conținutul adaptiv!

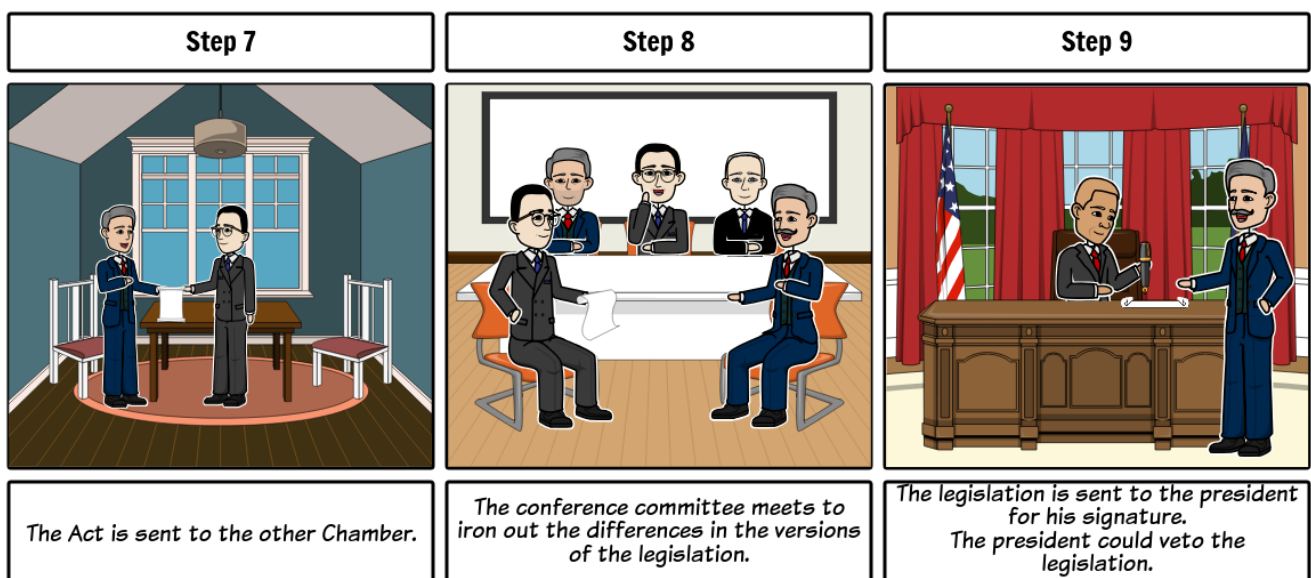
## f. Care sunt elementele unui scenariu vizual?

După cum puteți vedea în exemplele de mai sus, un storyboard este format din cadre care conțin cuvinte și imagini sau desene. Deși oamenii care lucrează pe diferite teme în scopuri diferite pot folosi o varietate de șabloane pentru realizarea scenariilor vizuale, elementele de bază ale unui storyboard sunt următoarele:



- **Titlul.** Oricât de banal ar părea, includerea unui titlu în storyboard poate fi foarte importantă pentru a ajuta alte persoane să înțeleagă ceea ce încercați să faceți. De exemplu, verificați cele două exemple de scenarii vizuale de mai sus. Despre ce este storyboard-ul? Imaginați-vă acum că exista un titlu, de ex. „Mergând la școală” sau „Sâmbătă dimineată” pentru primul storyboard și „Mutarea într-o casă nouă” sau „Părăsirea vechii mele case” pentru a doua. Nu vă ajută să vă concentrați mai bine pe succesiunea evenimentelor? Desigur, pentru unii, este mai ușor să decidă asupra unui titlu după ce își dezvoltă povestea mai clar.
- **Panelurile.** Panelurile sunt principalele - și de obicei cele mai mari - cadre în care desenați.
- **Pașii.** Un pas (step) este un desen într-un panel însoțit de o scurtă descriere.
- **Titlul pașilor.** Adesea, este doar un număr care indică succesiunea pașilor.
- **Descrierile sau rândurile rezumative.** Un rând rezumativ însoțește un pas și oferă informațiile de bază pentru ca privitorul să înțeleagă / să-și amintească semnificația a ceea ce este descris.
- **Descrierile detaliate sau note.** Orice alte informații pe care le considerați a fi relevante.

Exemple:



Create your own at Storyboard That

## g. Realizarea unui scenariu vizual

Pentru a realiza un scenariu vizual, aceasta ar fi o abordare pe care o puteți urma:

1. **Gândiți-vă la obiectivele de predare-învățare.** Doriți să predați prezentul simplu? Ați prefera să vă concentrați asupra dezvoltării unor competențe precum scrierea sau rezumarea?
2. **Stabiliți-vă scopul.** Alegeți un scop clar și obiectivele de învățare pe care doriți să le atingă elevii.
3. **Gândiți-vă la o poveste pentru a vă atinge scopul.** O persoană care își organizează programul săptămânal sau un profesor de geografie care discută despre repere în diferite țări poate fi o poveste potrivită pentru predarea prezentului simplu, în timp ce o poveste SF poate fi mai potrivită pentru predarea unui timp viitor sau a vocabularului hi-tech.
4. **Decideți parametrii poveștii dvs.** Unde se va petrece acțiunea din povestire? Când? Personajele au nevoie de vestimentație specifică? De exemplu, dacă îți plasezi povestea în viitor, cât de departe vei merge în viitor? Cum se vor îmbrăca oamenii atunci?

### NU UITAȚI:

Îmbunătățiți strategia incluzivă de povestire pentru a vă ajuta și mai mult elevii să înțeleagă și să aprecieze diversitatea, prin încorporarea unor personaje diverse provenind din medii diferite și povestind din puncte de vedere diferite.

5. **Hotărâți-vă asupra evenimentelor principale.** Povestea ta va consta probabil din multe informații, dar nu toate sunt necesare. Trebuie să includeți doar principalele evenimente, în special cele care permit ca povestea să fie reconstruită fără a pierde informații vitale. Asigurați-vă că includeți punctele de cotitură - în care lucrurile iau o altă turnură - dacă povestea dvs. are așa ceva.

6. **Aspectul-cheie de reținut: un scenariu vizual nu arată o poveste cadru cu cadru, ci scenă cu scenă. Deci, gândiți-vă la un eveniment ca la evenimentul principal al unei scene.**
7. **Puneți în ordine principalele evenimente.** Ce ar trebui să se întâmple mai întâi? Ce urmează? Cum se termină povestea?
8. **Decideți cât de detaliat veți lucra.** Scopul scenariului nu este acela de a crea o capodoperă romană vizuală, ci o activitate eficientă pentru elevii dvs. Încercați să nu-i obosiți sau să-i derutați. Rămâneți concentrat asupra obiectivului dvs. de învățare.
9. **Scriveți descrieri rezumative ale panelurilor.** Aici nu trebuie să vă concentrați asupra a ceea ce este afișat, de ex. „o pisică”, ci asupra a ceea ce vă așteptați să înțeleagă cititorul. De exemplu, „Pisica preferată a lui Jim devine înfometată și tristă”.
10. **Hotărâți-vă asupra modului de proiectare folosit.** Veți desena manual? Veți folosi un program software?
11. **Creați șablonul corespunzător.** Aveți nevoie de 6 sau 30 de paneluri? Încercați să folosiți un număr minim de paneluri.
12. **Desenați!**

### **NU UITAȚI:**

Există mai multe sfaturi și sugestii pentru a vă putea adapta design-ului și pentru a sprijini și mai mulți cursanți, inclusiv cursanții cu TSI! De exemplu, sfaturi privind ordinea panelurilor, textul și încadrarea dialogului. Cel mai important, încercați să aveți o idee generală clară și să mențineți consecvența în realizarea benzilor desenate!

13. **Adăugați orice informații suplimentare pe care le considerați importante.**
14. Dacă beneficiați de timp suficient, lăsați povestea în repaus câteva zile. Apoi, reveniți asupra ei. Este clară? Mai credeți că este eficientă? Ați schimba ceva?
15. **Finalizați scenariul vizual**, adăugând modificările – dacă există – prezentate mai sus.
16. Dacă aveți și mai mult timp, căutați să **primiți feedback**. Alte persoane au aceeași părere ca dvs.?

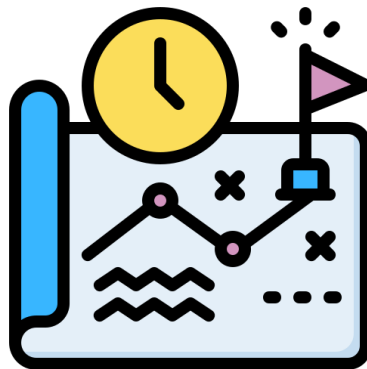
17. Dacă nu, faceți ultimele modificări și apoi **este gata** să fie produs.

## h. Rezumat

Storyboard-urile sunt un instrument de planificare pentru produsele vizuale. Ele pot fi complet desenate manual, digital sau o combinație între cele două metode.

Acestea prezintă scenele cheie ale unei povești. Fiecare scenă este numită în mod normal un pas. Fiecare pas constă dintr-un panel cu o imagine sau un desen și o scurtă descriere cu ceea ce arată pasul.

În timp ce creai un storyboard, lucrurile cheie de reținut sunt obiectivele de învățare-predare propuse și că fiecare pas ar trebui să fie clar și specific.



# INSTRUMENTE ONLINE PENTRU CREAREA BENZILOR DESENATE DIGITALE DESTINATE EDUCAȚIEI

În faza de cercetare pregătitoare a acestui ghid, partenerii proiectului au încercat câteva instrumente de creare a benzilor desenate. Din gama de instrumente pentru crearea benzilor desenate digitale, aceștia au selectat 5 instrumente care oferă cele mai multe mijloace de realizare și sunt cele mai recente.

Partenerii au analizat aceste instrumente ținând cont de următoarele criterii:

## Informații generale:

- Când a fost creat acest instrument?
- Există o comunitate activă care folosește acest instrument?
- Care este prețul?
- Cum respectă politica lor de confidențialitate politica europeană de protecție a datelor (GDPR)?

## Facilitate în utilizare și experiență

- Ce părere aveți despre aspectul general al paginii web pentru acest instrument?
- Cum este personalizarea personajului și / sau a fundalurilor?
- A fost ușor să creați o bandă desenată formată din 4 casete?
- Ați putut descărca ușor banda desenată creată?

## Concluzii personale privind aprecierea instrumentului

Secțiunea de mai jos oferă un rezumat al acestor analize, evidențiind avantajele și dezavantajele utilizării fiecărui instrument în calitate de profesor.

# BDNF

<https://bdnf.bnf.fr/EN/index.html>

Creat în ianuarie 2020

**Preț:** Aplicația este disponibilă gratuit pe computer, tabletă și telefon mobil, în limbile franceză și engleză.

**GDPR:** Atât site-ul web, cât și aplicația au o pagină pentru politica de confidențialitate care include un anunț GDPR.

## Avantaje

- Cea mai bună caracteristică a acestei aplicații o reprezintă resursele educaționale pe care le oferă ([https://bdnf.bnf.fr/EN/educational\\_resources.html](https://bdnf.bnf.fr/EN/educational_resources.html)), care se referă la ghidurile profesorului pentru a ajuta utilizatorii să creeze benzi desenate pe această platformă, oferind idei pentru organizarea unui plan de lecție cu ajutorul benzilor desenate pentru clasă.
- Puteți obține propria dvs. selecție de elemente grafice din aplicația BDNF pentru care au fost create mai multe personaje și elemente din benzi desenate.
- În plus, puteți accesa elemente din arhivele naționale franceze (baza de date Gallica), deoarece aplicația a fost creată de BNF (Biblioteca Națională a Franței).
- Are funcționalități de bază și un format ușor de utilizat pentru a edita și crea benzi desenate, dar și ghiduri (blog, întrebări frecvente, videoclipuri Youtube) pentru profesorii care doresc să introducă benzi desenate în sălile lor de clasă. Este foarte util pentru că oferă opțiuni pentru tipuri diferite de benzi desenate și stiluri, astfel încât chiar și un începător poate încerca să creeze ceva. Utilizatorii mai avansați își pot îmbogăți creațiile, dar, în general, aplicația nu ar trebui considerată un instrument profesionist în crearea de benzi desenate.
- Editarea și formatarea textului este ușoară, iar aplicația include mai multe fonturi prietenoase pentru afecțiunile „dis”.
- Puteți încărca propriile imagini și elemente grafice.
- De asemenea, puteți desena direct în aplicație.

- Puteți utiliza aplicația ca program pe calculator sau ca aplicație pentru dispozitivul mobil pe tabletă.

### Dezavantaje

- Există un grad de flexibilitate, dar, din experiența noastră, unele funcții nu sunt clare și ușor de reglat (de exemplu, dacă modificați dimensiunea imaginilor în mod proporțional sau amestecați culoarea fundalului). Poate necesita ceva timp și exersare pentru a vă putea ajusta lucrul.
- Până în acest moment, nu există funcția de copiere și lipire a elementelor de la un panel la altul.



# Canva

<https://www.canva.com/>

Creat în 2012

**Preț:** Canva deține un plan gratuit care permite navigarea și utilizarea multor șabloane și elemente grafice pentru grupuri mici și proiecte rapide. Alte planuri sunt mai mult concepute pentru companiile care doresc să își creeze material de design și de promovare.

**GDPR:** Există o pagină pentru politica de confidențialitate care include informații GDPR specifice.

## Avantaje

- Puteți încărca propriile imagini.
- Există 11 șabloane de benzi desenate de bază ușor de schimbat.
- Este un instrument de proiectare puternic, cu o multitudine de resurse.
- Puteți să vă organizați creațiile în dosare și să partajați dosarele cu membrii echipei.

## Dezavantaje

- Este foarte important să rețineți că acest instrument nu este un instrument de creare de benzi desenate, ci un instrument de proiectare pe care îl puteți utiliza pentru a crea benzi desenate. Acest fapt are atât avantaje, cât și dezavantaje pentru profesorii care doresc să creeze benzi desenate online, deoarece cantitatea de resurse poate face navigarea mai dificilă.
- Deoarece nu este în primul rând un instrument de creare de benzi desenate, există o cantitate limitată de șabloane pentru personaje și nu pot fi modificate (expresia feței, postura, etc.).

S-ar putea să nu fie cel mai bun instrument pentru a crea benzi desenate mai lungi sau mai complexe.

# Makebeliefscomix

<https://www.makebeliefscomix.com/>

Creat în 2006

**Preț:** Utilizarea elementelor din site este gratuită, dar aplicația mobilă trebuie plătită. Site-ul web permite crearea și salvarea a maxim 18 paneluri.

**GDPR:** Există o politică de confidențialitate, dar nu sunt menționate măsurile specifice GDPR.

## Avantaje

- Makebeliefscomix este oferit în 13 limbi (arabă, chineză, croată, olandeză, engleză, finlandeză, franceză, germană, ebraică, italiană, portugheză, rusă, spaniolă).
- Site-ul web oferă, de asemenea, o mulțime de conținut pentru anumite grupuri țintă care sunt utilizatori de bază, cum ar fi profesorii, părinții și persoanele cu nevoi speciale.
- În general, această resursă este ușor de citit și de survolat.

## Dezavantaje

- Utilizatorul poate adăuga funcții doar pe un panel și nu poate muta, copia și lipi elemente de la un panel la altul, așa că, dacă se greșește, trebuie să șteargă articolele din primul panel și să le adauge din nou în al doilea.
- Este posibil să lucrați doar la un singur desen pe rând.
- Nu puteți schimba expresia facială a personajelor.
- Nu puteți încărca propriile desene sau imagini și nici să desenați direct.
- Interfața pare puțin depășită.

# Pixton

<https://edu.pixton.com/educators>

Creat în 2008

**Preț:** Aveți dreptul la o încercare gratuită, dar nu există un plan gratuit. Există mai multe oferte cu utilizări diferite în ceea ce privește accesul la resurse. Se oferă, de asemenea, un plan al educatorilor.

**GDPR:** Site-ul web prezintă o politică de confidențialitate pentru profesori. Cu toate acestea, compania are sediul în SUA și nu menționează măsurile specifice GDPR.

## Avantaje

- Nu trebuie să vă concepeți personaje. Doar alegeți și folosiți.
- Nu aveți nevoie de abilități de proiectare, tehnice sau de gândire artistică.
- Puteți utiliza aceleași personaje din nou și din nou, creând astfel continuitate.
- Vă puteți transforma elevii și chiar pe dvs. în personaje comice - într-o măsură rezonabilă - personalizându-vă, prin urmare, învățarea.
- Elevii dvs. pot folosi acest instrument.
- Este util și amuzant de folosit.
- Puteți să vă printati banda desenată imediat.
- Vine cu 3 pachete lingvistice: engleză, franceză și spaniolă.
- În calitate de profesor, puteți crea sarcini și le puteți trimite unor grupuri de elevi. Cu toate acestea, trebuie să alegeți unul dintre planurile de tarifare menționate mai sus pentru a avea acces la mai multe pachete de conținut sau la toate.

## Dezavantaje

- Software-ul nu oferă nicio funcționalitate de desen, deci nu puteți aduce o notă mai personală lucrării dvs.
- Nu puteți încărca propriile elemente grafice.
- Încercarea gratuită oferă doar o abordare limitată asupra posibilităților oferite de instrumente.



# StoryboardThat

<https://www.inc.com/profile/Storyboard-That>

Creat în 2012

**Preț:** Este oferit un plan gratuit limitat, care permite descărcarea a 2 benzi de câte 3 până la 6 paneluri pe săptămână cu un filigran. Există prețuri specifice pentru profesori și instituții de învățământ, alte profiluri sau utilizatori.

**GDPR:** Site-ul web menționează mai multe politici de confidențialitate, dintre care numai planul și utilizarea de către cadrele didactice și elevi par a fi conforme cu GDPR.

## Avantaje

- Ușor și rapid de învățat și de utilizat.
- Aplicația oferă o gamă de personaje personalizate (față și postură) și aspect general, inclusiv costumele istorice.
- Nu există posibilitatea să încărcați propriile imagini.
- Profiluri active de social media prin care compania împărtășește sfaturi despre modul de utilizare a aplicației în școală, precum și un chatbot de asistență.

## Dezavantaje

- Benzile desenate produse par oarecum depășite, cu excepția cazului în care doriți să vă concentrați asupra setărilor istorice, deoarece vine cu pachete de vestimentație pentru personaje din trecut.
- Instrumentul este mai concentrat pe crearea de storyboard-uri pentru a prezenta texte decât pentru a crea benzi desenate.
- Toate benzile desenate create cu planul gratuit vin cu un filigran.
- Există mai puține linii directoare decât alte instrumente de creare a benzilor desenate.

## 1. Resurse suplimentare

În secțiunea următoare, partenerii au adunat o listă de resurse utile pentru profesorii care doresc să creeze benzi desenate pentru lecțiile lor.

### a. ARTICOLE

**Crearea de benzi desenate pentru limbă și alfabetizare:** [In acest articol](#), Jabari Sellars, care este actual masterand în programul de limbă și alfabetizare la HGSE, discută despre beneficiile utilizării benzilor desenate în clasă și construirii înțelegerii citirii și analizei literare - cu ajutorul X-Men.

**Crearea unui storyboard folosind Adobe Photoshop:** [un ghid pas-cu-pas](#) despre cum să creați scenarii vizuale folosind Photoshop. Unele dintre aceste sfaturi pot fi utilizate în contextele mai generale ale dezvoltării storyboard-urilor folosind IT.

**Proiectare în scopul instruirii:** [acest articol](#) conține atât sfaturi teoretice, cât și practice despre o varietate de subiecte, de la definirea conceptelor și a teoriilor până la bibliografia contemporană.

**„Romane grafice în clasă: o masă rotundă pentru profesori”:** [in acest articol](#), Jennifer Gonzalez reunește patru profesori la o masă rotundă online, unde schimbă opinii cu privire la întrebări, cum ar fi importanța benzilor desenate ca instrument de învățare, concepții greșite comune despre romanele grafice, exemplele lor preferate de benzi desenate și modul în care un profesor poate livra cu succes acest mediu în clasă.

**„Peste 1.000 de suporturi de scriere pentru elevi” compilat de Michael Gonchar, The New York Times.** [Această listă](#) de solicitări de scriere creativă din Rețeaua de învățare are

scopul de a-i determina pe elevi să scrie, dar multitudinea de subiecte pe care le oferă pot fi utile profesorilor pentru a începe să scrie și scenarii de benzi desenate. Acestea sunt clasificate în mai multe teme precum tehnologie, arte și divertisment, școală și carieră, identitate și familie, viață socială și petrecere a timpului liber, știință și sănătate, civică și istorie.

**Schițarea unui scenariu vizual:** [această resursă](#) vă va ajuta să vă concentrați asupra desenului manual, oferind sfaturi și recomandări pentru cei care doresc să-și încerce talentul în desenarea scenariilor vizuale.

**Șabloane Storyboard:** [acest link](#) vă va oferi accesul la seturi de șabloane pentru storyboarding, scriere, povestire vizuală și multe altele.

**Studiați efectele posibile ale utilizării benzilor desenate autentice cu elevii EFL.** Sunt examinate strategiile aplicate de cititorii începători în citirea benzilor desenate, cu accent special pe deducere lexicală folosind contextul ([link](#)).

**Strategii didactice atunci când se utilizează romane grafice:** [articol](#) de Jonathan Hunt.

**Tutorial despre crearea de scenarii pentru copii:** [această resursă](#) vă va permite să creați scenarii pentru copii, arătându-vă modul în care abordarea dvs. ar putea fi diferită.

**Folosirea benzilor desenate pentru a construi empatie, conștientizare de sine și pentru a promova creativitatea:** [articol](#) de Ryan Chapman.

## b. VIDEOS

**„4 sfaturi pentru economisirea timpului (de la un tip care a petrecut 13 ANI desenând un comic)”:** Lars Martinson se descrie ca un desenator. [În acest video](#), el împărtășește experiența sa în crearea romanului său grafic „Tonoharu” timp de peste 13 ani, explicând de ce a căzut în capcane creative și dând sfaturi altor creatori despre cum să le evite.

**Canalul Youtube „BaM animation” de Brent Noll și Maximus Pauson:** [acest canal](#) oferă îndrumare, exerciții despre desen și sfaturi pentru ilustratori. Deși s-ar putea să nu fie util pentru toți profesorii, cei care desenează deja ar putea găsi sfaturi utile despre cum să-și îmbunătățească stilul sau cel puțin să nu se simtă jenați cu privire la producerea de desene imperfecte.

**Webinarul lui Brian Boyd despre utilizarea benzilor desenate pentru a preda gramatică:** [acest webinar](#) include sfaturi practice, potențiale capcane (și cum să le eviți) și face sugestii privind exploatarea procesului pentru valoarea educațională maximă.

**Sfaturi despre cum să utilizați romane grafice și benzi desenate pentru a vă ajuta să vă îmbunătățiți limba engleză:** [video](#) preluat de pe Engvid.com.

**„Cum să realizezi benzi desenate scurte”:** [in acest video](#), autorul american de benzi desenate Jake Parker oferă sfaturi despre crearea de scurte povestiri: acest material este destinat poveștilor care se întind pe mai multe pagini, iar acest videoclip poate fi interesant de văzut pe măsură ce autorul abordează miriade de întrebări și capcane în care poate cădea orice creator și cum să le depășească.

**„Importanța diversității în universul benzilor desenate”:** [în acest videoclip](#), Directorul Marvel Comics pentru Dezvoltarea Personajelor și a Conținutului explică crearea super-eroinei Ms Marvel (Kamala Khan), care diferă foarte mult de tiparele cu supereroi ai bărbaților albi. În discuția sa, printre altele, ea subliniază modul în care originea și identitatea noastră culturală creează ipoteze și așteptări că pot construi un standard de sine lipsit de încredere și o identitate și o expresie adevărate, libere.

**„Lunarbaboon – Cum îmi fac propriile comics-uri!”:** în [acest videoclip de 3 minute](#), artistul de webcomics Chris Grady se filmează pe sine însuși creând una dintre benzile sale comice de la început până la sfârșit. Este interesant să vedeți întregul ciclu de creare a unei benzi, de la schița de pe hârtie, la versiunea digitală colorată.

**Pencils & Stories** este [un canal pe YouTube](#) menit să ajute oamenii să-și creeze propriile benzi desenate de la zero. Henrike Dijkstra, proprietarul canalului, face ea însăși benzi desenate și îi învață acest lucru și pe alții. În videoclipurile ei săptămânale, ea dezvoltă



procesul de creație a benzilor desenate pornind de la elementele de bază într-un mod accesibil și ușor de înțeles.

## C. SITE-URI WEB ȘI INSTRUMENTE

**Elementari** este [o platformă online](#) pe care utilizatorii o pot accesa pentru a citi, scrie, codifica, partaja și remixa povestiri interactive folosind ilustrații și sunete profesionale. Profesorii pot naviga prin întreaga bibliotecă de povești; pot folosi, de asemenea, planurile de lecții și îndrumările din secțiunea „curriculum”.

**Sala de grafică** este [o resursă](#) pentru profesori și bibliotecari, care îi ajută să stocheze romane și benzi desenate de înaltă calitate pentru educație, în biblioteca lor din clasă sau din școală și explică cum să le folosească.

**MakingComics.com** este [un proiect](#) care vizează promovarea artelor comice și a povestirilor grafice către un public mai larg, oferind materiale educaționale relevante despre cum să creai benzi desenate de la zero. Site-ul include ateliere și resurse pentru educatori și un podcast, printre altele.

**Reading with Pictures** este o organizație non-profit care sprijină utilizarea benzilor desenate în educație și în alte domenii, cu scopul de a încuraja alfabetizarea și de a îmbunătăți performanțele academice ale elevilor. [Pagina lor](#) conține o bază de date extinsă cu materiale educaționale pentru elevi cu vârsta cuprinsă între 6 și 18 ani, precum și recenzii despre benzi desenate.

**Scratch** (<https://scratch.mit.edu/>) este un proiect al Lifelong Kindergarten Group de la MIT Media Lab, furnizat gratuit în peste 60 de limbi. Programul este conceput special pentru vârste între 8 și 16 ani. Oferă utilizatorului o bibliotecă de coduri, costume și sunete care ajută la crearea unor povești animate complexe și bine structurate, susținute de tutoriale de încredere.

**Storybird** (<https://storybird.com/>) este un instrument pentru a crea și a partaja povești online. Oferă o varietate de imagini organizate pe categorii, având posibilitatea de a

construi povești în colaborare. Este un instrument foarte potrivit pentru scriere, citire și ajută în dezvoltarea creativității celor mai mici elevi.

**Toontastic 3D:** [un instrument gratuit de la Google](#) care oferă structuri de diferite niveluri de complexitate pentru povești, personaje, setări, posibilitatea de a înregistra dialoguri și efecte muzicale de fundal. Personajele includ genuri, rase și abilități, ale căror caracteristici modificabile permit crearea poveștilor.

**Transformarea benzilor desenate în cărți:** o altă opțiune pentru a îmbunătăți povestirea digitală este ca elevii dvs. să încerce să creeze o carte cu benzi desenate. [StoryJumper](#) permite conversia poveștilor într-un format digital de tip bliț. Oferă șansa profesorilor să creeze și proiecte de colaborare pentru clasele lor.

**WeVideo** (<https://www.wevideo.com/>): pentru crearea digitală de benzi desenate, profesorii pot dori să facă un pas mai departe în redarea povestirilor și să experimenteze transformarea unei benzi desenate într-un film, ca o extensie a proiectului de creație de benzi desenate.

**Writecomics** (<http://writecomics.com/>) este un site bilingv spaniol-englez care oferă posibilitatea de a crea benzi desenate. Articolul lor „10 sfaturi pentru realizarea unei benzi desenate bune” oferă îndrumări cu privire la crearea personajelor, temei, tonului narațiunii, decorului, organizării ideilor, construirii unui plan general, definirii dialogurilor și dirijării scenariului.

## 2. Bibliografie

### a. Capitolul 1.1 – Motive pertinente

- American Library Association Digital Literacy Task Force. (2020). *Digital Literacy*. American Library Association Literacy Clearinghouse. Retrieved 18 June 2020, from <https://literacy.ala.org/digital-literacy/>.
- Barbosa da Silva A., Tavares dos Santos G., Kruta de Araujo Bispo A.C. (2017). The comics as teaching strategy in learning of students in an undergraduate management program. *Mackenzie Management Review*, 18(1), 40-65.
- Blanch, C.L. and Mulvihill, T.M., "The attitudes of some students in the use of comics in higher education" in Suma, K. C. and Weiner, R. ed., 2013. *Graphic Novels And Comics In The Classroom: Essays On The Educational Power Of Sequential Art*. 1st ed. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc. Publishers.
- Elsner, D., Helff, S. & Viebrock, B. (2013), *Films, Graphic Novels & Visuals: Developing Multiliteracies in Foreign Language Education - An Interdisciplinary Approach*, Berlin: LIT Verlag. Retrieved 15 June 2020 from [https://books.google.com.cy/books?id=\\_bBdnqY19cUC&dq=%2Bmultiliteracies%2Bcomics&lr=&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.com.cy/books?id=_bBdnqY19cUC&dq=%2Bmultiliteracies%2Bcomics&lr=&source=gbs_navlinks_s)
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. NYC: Basic Books.
- Gonzalez, J. (2016). *Graphic Novels in the Classroom: A Teacher Roundtable*. Cult of Pedagogy. Retrieved 10 June 2020, from <https://www.cultofpedagogy.com/teaching-graphic-novels/>.
- Haines, J. (n.d.). *Why Teach with Comics?*. Reading With Pictures. Retrieved 16 June 2020, from <https://www.readingwithpictures.org/2012/04/why-teach-with-comics/>.
- Halimun, J. M. (2011). "A Qualitative Study of the Use of Content-Related Comics to Promote Student Participation in Mathematical Discourse in a Math I Support Class". Dissertations, Theses and Capstone Projects. 471: <https://digitalcommons.kennesaw.edu/etd/471>.
- Hayes, D., & Athens, M. (1988). Vocabulary simplification for children: A special case of "motherese"? *Journal of Child Language*, 15, 395-410.
- Merriam-Webster. (n.d.). Visual literacy. In *Merriam-Webster.com dictionary*. Retrieved June 16, 2020, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/visual%20literacy>.
- Rebolho, M. C. T., Casarotto, R. A., & João, S. M. A. (2009). Estratégias para ensino de hábitos posturais em crianças: história em quadrinhos versus experiência prática. *Fisioterapia e Pesquisa*, 16(1), 46-51.
- Rossetto, M., & Chiera-Macchia, A. (2011). Visual learning is the best learning-it lets you be creative while learning: exploring ways to begin guided writing in second language learning through the use of comics. *Babel*, 45(2-3), 35-40.
- Satrapi, M. (2007). *The complete Persepolis / Marjane Satrapi*. First edition. New York: Pantheon Books.
- Short, J. C., Randolph-Seng, B., & McKenny, A. F. (2013). Graphic Presentation: An Empirical Examination of the Graphic Novel Approach to Communicate Business Concepts. *Business Communication Quarterly*, 76(3), 273-303. <https://doi.org/10.1177/1080569913482574>

- Snyder, E. (1997). Teaching the sociology of sport: using a comic strip in the classroom. *Teaching Sociology*, 25(3), 239-243.
- Wallner, L. (2017). *Framing Education: Doing Comics Literacy in the Classroom*. Linköping: Department of Social and Welfare Studies- Linköping University Tryck.
- Williams, R. M.-C. (2008). Image, Text, and Story: Comics and Graphic Novels in the Classroom. *Art Education*, 61(6), 13-19.
- "10 Reasons You'll Want to Use Comics in Your Classroom". (2011). Pixton blog. Retrieved 10 June 2020, from <https://blog.pixton.com/articles/2017/04/11/10-reasons-to-use-comics-in-your-classroom/>.

## b. Capitolul 1.2 – Benzi desenate existente

- Barthes, R. (1985). *The Responsibility of Forms: Critical Essays on Music, Art, and Representation* (R. Howard, Trans.). Oxford: Basil Blackwell.
- Berns, M. S. (1983). Functional approaches to language and language teaching: Another look. Cited in *Studies in Language Learning*, OERI (1987), 4, 4-22. Retrieved from: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED278227.pdf>
- Davis, R. S. (1997). Comics: A multi-dimensional teaching aid in integrated-skills classes. Retrieved from: <http://www.esl-lab.com/research/comics.html>
- Drolet, C. A. (2010). Using Comics in the Development of EFL Reading and Writing. Sungkyul University, 123-140. Retrieved from: [https://www.academia.edu/1004908/Using\\_Comics\\_in\\_the\\_Development\\_of\\_EFL\\_Reading\\_and\\_Writing](https://www.academia.edu/1004908/Using_Comics_in_the_Development_of_EFL_Reading_and_Writing)
- Eggins, S. *An Introduction to Systemic Functional Linguistics*. London: Pinter, 1994.
- Hadley, A. O. (2000). *Teaching language in context* (3<sup>rd</sup>ed.). Boston: Thompson. Cited in Claude Andre Drolet, *Using Comics in the Development of EFL Reading and Writing*. Retrieved from: [https://www.academia.edu/1004908/Using\\_Comics\\_in\\_the\\_Development\\_of\\_EFL\\_Reading\\_and\\_Writing](https://www.academia.edu/1004908/Using_Comics_in_the_Development_of_EFL_Reading_and_Writing)
- Jenkins, R., Detamore, D. (2008). *Comics in Your Curriculum: Teacher-Friendly Activities for Making and Integrating Comics with Reading, Math, Science and Other Subjects in Your Classroom*. Pieces of Learning: Marion IL.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. Oxford: Oxford University Press.
- McCloud, Scott. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Perennial. Retrieved from: [http://mm12.johncaserta.info/wp-content/uploads/2012/10/Understanding%20Comics%20\(The%20Invisible%20Art\)%20By%20Scott%20McCloud.pdf](http://mm12.johncaserta.info/wp-content/uploads/2012/10/Understanding%20Comics%20(The%20Invisible%20Art)%20By%20Scott%20McCloud.pdf), cited in Miller, A. (January 12, 2012), *Using Graphic Novels and Comics in the Classroom* [Edutopia]. Retrieved from: <https://www.edutopia.org/blog/graphic-novels-comics-andrew-miller>
- Ramsey, Taylor (2013). *The History of Comics: Decade by decade*. [The Artifice]. Retrieved from: <https://the-artifice.com/history-of-comics/>
- Stivers, T., Sidnell, J (2005). Introduction: Multimodal interaction. *Semiotica*, 156 (1/4), 1-20. Retrieved from: <https://doi.org/10.1515/semi.2005.2005.156.1>

- Wisenthal, P. (2017). The Power of Digital-Comic Therapy in Schools. [The Atlantic]. Retrieved from: <https://www.theatlantic.com/education/archive/2017/05/the-power-of-digital-comic-therapy/526911/>

## c. Chapter 2.1 - Creare

- Abirached, Z. (2008) Je me souviens Beyrouth. Cambourakis, Paris. Cover retrieved from publisher's website: <https://www.cambourakis.com/tout/bd/je-me-souviens-beyrouth/>
- Andersen, S. (2011, December) "The Art Critique", Sarah's Scribbles. Retrieved September, 19th 2020 from <https://sarahcandersen.com/archive/2011/12>
- Andersen, S. (2020, October 7th) "Witch with a white cat", Sarah's Scribbles. Retrieved October, 7th 2020 from <https://sarahcandersen.com/page/2>
- Laguardia, J. "Sunny in Timplon Town". Retrieved July, 1st 2020 from [https://www.canva.com/design/DAEBE7HFORU/5KNPHo5MZqae2LIKwiee\\_w/edit?category=tACZCigycaA&layoutQuery=comic+strip](https://www.canva.com/design/DAEBE7HFORU/5KNPHo5MZqae2LIKwiee_w/edit?category=tACZCigycaA&layoutQuery=comic+strip)
- Navo (2007, March 4th) La Bande Pas Dessinée. Retrieved July, 1st 2020 from <http://www.labandepasdessinee.com/bpd/test>

## d. Chapter 2.2 - Povestire

- Blambot.com Comic Book Grammar & Tradition [Blog post]. Retrieved from <https://blambot.com/pages/comic-book-grammar-tradition>
- Byrne R. (2014, January 13). Free Ebook - Digital Storytelling With Comics. Free technology for teachers. <https://www.freetech4teachers.com/2014/01/free-ebook-digital-storytelling-with.html>
- 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](https://scholar.umw.edu/education_589/11)
- Does Comic Sans help dyslexic learners? (2018, January 21). The Times Educational Supplement. Retrieved July 1, 2020, from <https://www.tes.com/news/does-comic-sans-help-dyslexic-learners>
- Greenfield, D. (2018, June 20). 13 Visual Storytelling Tips For Comics. 13th Dimension. <https://13thdimension.com/13-visual-storytelling-tips-for-comics/>
- Hamilton, M., & Weiss, M. (2005). The Power of Storytelling in the Classroom, Excerpt from Children Tell Stories: Teaching and Using Storytelling in the Classroom 2/e.
- McManis, L.D. (n.d.). TIPS FOR TEACHERS AND CLASSROOM RESOURCES. Inclusive Education: What It Means, Proven Strategies, and a Case Study. <https://resilienteducator.com/classroom-resources/inclusive-education/>
- McWilliams, B. (n.d.). Effective Storytelling A manual for beginners. <https://www.eldrbarry.net/roos/eest.htm>
- 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

- Vlahos, J. (2018, September 27). The Ultimate Guide to Comic Book Font. Retrieved from <https://www.printi.com/blog/comic-book-font/>

## e. Chapter 3.1 – Rezultatele învățării

- Bart (2013). Conditionals. [online] Slideplayer.com. Retrieved from: <https://slideplayer.com/slide/15383803/>
- Cary, S. (2004). Going graphic: comics at work in the multilingual classroom. Portsmouth, Nh: Heinemann.
- Cedefop (2017) Defining, Writing And Applying Learning Outcomes - A European Handbook. [online]. Retrieved 1st June 2020 from: [https://www.cedefop.europa.eu/files/4156\\_en.pdf](https://www.cedefop.europa.eu/files/4156_en.pdf).
- Csabay, N. (2006). Using comic strips in language classes. English Teaching Forum Magazine, 24-26.
- Fareed, M., Ashraf, A. and Bilal, M., 2016. ESL Learners' Writing Skills: Problems, Factors and Suggestions. Journal of Education & Social Sciences, 4(2), pp.83-94.
- Harter, S., Whitesell, N. R., & Kowalski, P. (1992) Individual differences in the effects of educational transitions on young adolescents' perceptions of competence and motivational orientation. American Educational Research Journal, 29, 777-807
- Islcollective.com. (2015). Narrative Comic Strips. [online] Retrieved from: <https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/grammar/verb-patterns/narrative-comic-strips/77815>
- Rengur, Z. and Sugirin, S. (2019). The Effectiveness of using Comic Strips to Increase Students' Reading Comprehension for the Eighth Grade Students of SMPN 1 Pundong. 10.2991/iceri-18.2019.49.
- Roozafzai, Z.S. (2012). The role of comic reading materials in enhancing the ability to read in EFL. I-manager's Journal on English Language Teaching, 2 (3), 7-15.
- Weiner, R. and Sima, C. (2013) Graphic Novels And Comics In The Classroom. [online] Retrieved 2nd June 2020 from: [https://books.google.es/books?id=0v\\_AD2yW5cUC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?id=0v_AD2yW5cUC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false).

## f. Chapter 3.2 – Modele de scenarii vizibile

- Finch, C. (1995). The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms. New York: Harry N. Abrams Incorporated.
- Indigo Studio. "What Are Storyboards Good For?" Retrieved 10th July 2020 from: <http://help.indigodesigned.com/designing-with-storyboards/what-are-storyboards-good-for>.
- Ontario Provincial and Demonstration Schools (2015). Intro to Storyboarding. Retrieved 10th July 2020 from: [http://ecdshsm.ca/newsite/Video\\_Production/Unit\\_2\\_%2830%29\\_files/Intro%20to%20Storyboarding.pdf](http://ecdshsm.ca/newsite/Video_Production/Unit_2_%2830%29_files/Intro%20to%20Storyboarding.pdf).

- Pinantoan, A. (2013) Using Storyboards In Education. . Retrived 10th July 2020 from: <https://www.opencolleges.edu.au/informed/teacher-resources/using-storyboards-in-education/>
- Sherman, A. What is a Storyboard. . Retrived 10th July 2020 from: <https://www.storyboardthat.com/>.

**Imaginile de pe coperte:** fotografii de [Jess Bailey](#) și [Leone Venter](#) prin intermediul [Unsplash](#).

Acest ghid a fost conceput folosind resurse de pe Flaticon.com



Erasmus+

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

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

Această lucrare se află sub licența Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Aflați mai multe despre EdComix la:

<http://edcomix.eu/>

[f https://www.facebook.com/EdComix](https://www.facebook.com/EdComix)

