

BANDĂ DESENATĂ

GHIDUL PROFESORULUI
PENTRU DEZVOLTAREA
ATELIERULUI INTERACTIV

în cadrul programului național
de lectură CĂRȚILE COPILĂRIEI



BANDĂ DESENATĂ

*Ghidul profesorului
pentru dezvoltarea atelierului interactiv
în cadrul programului național de lectură
CĂRȚILE COPILĂRIEI*

ArtCrowd-Artiști în educație este o organizație culturală care promovează arta în școli cu scopul de a dezvolta gândirea critică, gândirea creativă și abilitățile de colaborare ale elevilor, prin includerea cursurilor interdisciplinare de artă în educația copiilor și adolescenților cu vârste cuprinse între 3 și 18 ani.

Echipa este formată din profesioniști cu diferite specializări artistice care și-au unit expertiza pedagogică pentru a crea concepte educaționale. Delia Popa, Liliana Basarab și Daniela Pălimariu, alături de mulți alții, s-au implicat, de-a lungul timpului, în proiectele dezvoltate de Asociația Curtea Veche pentru promovarea cititului de plăcere în rândul celor mici. Acestea ne-au împărtășit următoarele:

„Din experiența ArtCrowd-Artiști în educație, 5 ani în care am inserat concepte pedagogice și artistice în educația pre-universitară din România, prin programul școala Altfel, prin cursuri extracurriculare anuale sau prin atelierelor NARATIV, am observat că includerea diferitelor forme de artă (arte vizuale, teatru, dans, scriere creativă ș.a.m.d.) în viața copiilor conduce la deschiderea acestora către nou, la întărirea stimei de sine, la sporirea capacității și a dorinței de a fi creativi și, nu în ultimul rând, la capacitatea de a se auto-evalua și auto-motiva. Deoarece activitățile artistice se pot realiza cu ușurință în grup, astfel de atelierelor dezvoltă într-un mod plăcut și distractiv capacitățile copiilor de a lucra în echipă și de a comunica eficient.“

www.artcrowd.ro

Redactor: Paul Bujor

Tehnoredactor: Chirachița Dogaru

contact@asociatiacurteaveche.ro

www.asociatiacurteaveche.ro

© ASOCIAȚIA CURTEA VECHE, 2017

Acest material este destinat distribuirii gratuite,
este interzisă comercializarea lui.

BANDĂ DESENATĂ

*Ghidul profesorului
pentru dezvoltarea atelierului interactiv
în cadrul programului național de lectură*
CĂRȚILE COPILĂRIEI

Material realizat cu sprijinul
ArtCrowd-Artiști în educație



„Modul în care un profesor își înțelege rolul (...) îi va determina stilul și direcția de organizare (...) având o influență extraordinară asupra felului în care predă: propriile concepții îi vor influența modul în care proiectează viitorul elevilor”¹.

1. Gary D. Fenstermacher, Jonas F. Soltis, *Approaches to teaching*, Teachers College Press, New York, 1986, pp. 5-6.

I. Rolul profesorului în educația prin lectură și artă

Conform unui studiu publicat în 2010², pe lângă nevoile convenționale (fiziologice, de siguranță, de stimă) și nevoile ascunse (ce apar în urma unor situații extreme ca abuzul sau violența), există și așa-numitele nevoi „emergente“, reprezentate de provocările și problemele noi cu care se confruntă copiii și tinerii și care au un impact deosebit asupra dezvoltării lor. Astfel de nevoi „ating fiecare dimensiune a vieții: sănătatea (...), viața socială (deteriorarea comunicării interumane/interpersonale și înlocuirea ei cu comunicarea virtuală, timp insuficient petrecut de părinți cu copiii (...), dezvoltarea personală (...), crearea unei realități alternative prin consum de timp la calculator și TV, lipsa abilităților de a face singuri alegeri din cauza volumului de informații și a lipsei discernământului“).

Aceste nevoi emergente ale copiilor trebuie să își găsească răspuns, iar adulții au un rol important în identificarea și satisfacerea lor. Profesorilor, în special, „le revine

2. *Ghid de identificare și adresare a nevoilor emergente ale copiilor din România*, Fundația pentru Dezvoltarea societății civile, București, 2010, sursa: <http://cadredidactice.ub.ro/maresgabriel/files/2012/01/nevoi-emergente-ghid-de-identificare-si-adresare-a-nevoilor-emergente-ale-copiilor-din-romania.pdf>

sarcina de a selecta din întregul bagaj cultural și experiențial al omenirii acele cunoștințe și experiențe care trebuie transmise copilului pentru a-l transforma pe acesta într-o ființă autonomă, într-o personalitate. Provocarea pentru adultul-educator constă în a nu transmite elevilor informația gata prelucrată, ci de a le crea acestora un cadru potrivit pentru propria acțiune, reflecție și descoperire³.

Profesorii își pot sprijini elevii în satisfacerea acestor nevoi emergente prin încurajarea lecturii. Într-adevăr, elevii care citesc vor obține rezultate școlare mai bune, diverse studii arătând că „elevii care citesc de plăcere au rezultate școlare mai bune decât cei care nu citesc”⁴. Aceștia pot forma cititorii în sălile de clasă, prin crearea unui climat care încurajează lectura, prin exemplul personal și, mai ales, prin încurajarea creativității. Pentru a fi un adult de succes, în momentul în care își termină studiile, elevul trebuie să dețină abilitatea de a fi creativ. Numai așa va putea face față unei lumi în care succesul nu mai depinde de cantitatea de cunoștințe deținute (dat fiind că acestea sunt doar la un click distanță), ci de abilitatea de a fi creativ pentru a genera soluții inovatoare și idei noi.

3. Idem. Alte posibile roluri ale adultului sunt: de model și reper valoric, de specialist și deținător de competență în diferite domenii, de susținere și motivare, de ocrotitor.

4. Potrivit unui studiu din 2004, realizat de profesorul Warwick Ellis, în 13 școli din Noua Zeelandă, unde gradul de alfabetizare era mare: profesorii erau ei înșiși cititori pasionați, sălile de clasă ofereau un mediu propice lecturii (cărți, un colț pentru citit), profesorii citeau cu voce tare în fiecare zi. Michael Rosen, sursa: <https://natlib.govt.nz/schools/reading-engagement/strategies-to-engage-students-as-readers/teachers-creating-readers>.

Aplicând teoria identității⁵, o persoană cu un anumit rol (de ex. profesorul creativ) va încuraja tocmai acele activități menite să întărească rolul pe care l-a asumat (elevii își pot exprima opiniile și ideile, oricât de neconvenționale ar fi). Persoana în cauză va adopta un comportament menit să îi confirme rolul în care vrea să fie văzut/ă și în care vrea să se vadă. În plus, rolul asumat va influența modul în care interpretează situații și/sau interacțiunile cu diverse persoane⁶.



5. McCall & Simmons, 1978.

6. Tai An Girl, *Teachers role in promoting creativity*, în *Teaching and learning*, 19 (2), 42-51, sursa: <https://repository.nie.edu.sg/bitstream/10497/381/1/TL-19-2-42.pdf>

Există, în ultima perioadă, discuții din ce în ce mai ample cu privire la un anumit echilibru pe care sistemul educațional ar trebui să îl asigure între materiile realiste și cele din aria creativ-artistică. Din ce în ce mai multe studii demonstrează că introducerea unei ponderi mai mari de activități artistice în programul zilnic de studiu al copiilor sau adaptarea tehnicilor împrumutate din artă pentru activități de predare dau rezultate deosebite pe termen mediu și lung și eficientizează procesul de învățare al elevilor.

Pornind de la **NARATIV** — *Festivalul de lectură pentru copii* și continuând cu o serie de alte activități desfășurate sub același concept umbrelă, Asociația Curtea Veche a reușit să construiască, cu ajutorul specialiștilor în educație și al psiho-pedagogilor, o serie de ateliere interactive în cadrul cărora cei mici se distrează și învață în același timp. Am descoperit și am testat astfel faptul că învățarea și lectura devin mai facile și mai plăcute atunci când în proces sunt folosite tehnici din diferite arte: muzică, teatru, actorie, desen sau pictură. Reacțiile din partea copiilor și ale părinților au fost de fiecare dată pozitive, ceea ce ne-a încurajat să împărtășim și cu voi câteva dintre motivele care ne fac să integrăm o abordare interdisciplinară în majoritatea proiectelor noastre.

Cum poate modela arta procesele cognitive ale copiilor

Din punct de vedere fiziologic, creierul uman este alcătuit din două părți — emisfera stângă și emisfera dreaptă. Cea stângă este folosită în gândirea logică și în procesele de analiză. Este emisfera antrenată în școală prin subiecte ca

matematica, științele sau studiul gramaticii. Emisfera dreaptă este folosită în percepțiile emoționale, intuiție și creativitate. Pe scurt, arta necesită folosirea emisferei drepte, emisferă pe care programele școlare o neglijează uneori.

Dezvoltarea concomitentă a celor două emisfere cerebrale prin stimularea și antrenarea lor în egală măsură, de la o vârstă fragedă, conduce la o îmbunătățire a performanței academice. Un raport al organizației „*Americans for the Arts*” arată că acei copii care participă în mod regulat, câteva ore pe zi, la diferite activități artistice, dobândesc o mai bună tehnică de învățare, iar creativitatea lor este mult mai dezvoltată decât a celor care își petrec timpul studiind exclusiv subiecte analitice.

Arta îmbunătățește rata de succes profesional

Cercetătorii de la Universitatea de Stat din Michigan au descoperit existența unei foarte strânse corelații între gradul de prezență al artei în viața celor mici și rata lor de succes în viitor. Copiii care au luat parte la o mai mare varietate de activități artistice sunt cei mai predispuși să



creeze invenții unice, să vină cu idei inovatoare sau să publice lucrări valoroase în domenii științifice sau tehnologice. Acești cercetători sunt de părere că micuții care au fost expuși oricărui fel de educație prin artă sunt capabili să gândească mai deschis, și concluzionează că lucrul cu mâinile—specific domeniilor artistice—implică rezolvarea problemelor într-un mod creativ, ceea ce aduce beneficii pe termen în lung în tratarea unor subiecte cu grad sporit de dificultate, indiferent de aria de specialitate.

Prin prisma proiectelor desfășurate de Asociația Curtea Veche până în prezent, am reușit să observăm în mod direct câteva dintre beneficiile imediate ale programelor dezvoltate în jurul conceptului de educație prin artă:

- Cei mici reușesc să se familiarizeze atât cu o serie de concepte noi, cât și cu informații care nu le sunt la îndemână în viața de zi cu zi; spre exemplu, participanții la un atelier de Arhitectură ce pornește de la o reповestire a romanului „Cocoșatul de la Notre Dame“ pot la finalul acestuia să discute despre arhitectura secolului al XIV-lea, cu atât mai mult cu cât în timpul atelierului își construiesc și o machetă a catedralei.
- Copiii se familiarizează cu specificul unor culturi diferite și dezvoltă o capacitate sporită de înțelegere a diversității; spre exemplu, participanții la atelierul de *Teatru de umbre* ce are la bază volumul „Mituri grecești“ intră în contact cu o serie de caracteristici ale culturii grecești care sunt încă de actualitate, dar și cu instrumente noi de lucru precum folosirea unui videoproiector.
- Cei mici descoperă că întotdeauna există mai multe răspunsuri corecte, mai multe puncte de vedere, care pot fi exprimate în mai multe moduri; în cazul

atelierului *Tribunalul Personajelor*, inspirat de volumul „O mie și una de nopți“, participanții intră în pielea unor personaje pentru a explora diferitele perspective de abordare ale unui subiect, urmând ca ulterior să își susțină opiniile în fața colegilor.

- În cadrul oricăruia dintre atelierelor propuse de Asociația Curtea Veche, cei mici învață ce presupune lucrul în echipă, își dezvoltă încrederea în propriile aptitudini și pot descoperi că dificultățile pe care le experimentează nu îi afectează doar pe ei și, cel mai important lucru, că necazurile pot fi depășite cu ajutor din partea altor oameni.

În cazul în care simțiți că în mediul școlar copilul nu primește o „porție de artă“ suficientă, vă sugerăm să apelați la următoarele trucuri ușor de folosit în timpul pe care îl petreceți cu cel mic:

- păstrați mereu la îndemână câteva materiale simple (creioane colorate, foi, materiale reciclate etc.) pe care acesta să le poată utiliza oricând;
- mândriți-vă cu operele de artă ale celor mici: puneți lucrările lor la vedere, acolo unde toată lumea poate să le observe. Astfel, copilul va simți că munca sa este apreciată și va continua să exerseze;
- citiți împreună cărți despre diferite arte și despre artiști. În felul acesta, cel mic se va familiariza cu multitudinea de opțiuni existente. Dacă observați un interes sporit pentru o anumită artă, încercați să îl îndrumați înspre acel domeniu și să îl încurajați să își dezvolte talentul respectiv;
- observați împreună formele de artă existente în jurul vostru: mergeți la muzeu, concerte sau teatru, dar

- încercați să fiți atenți și la acele manifestări artistice mai puțin vizibile, la metrou sau în parc;
- inițiați discuții despre ceea ce vă place pentru a îi încuraja să vă împărtășească ce îi atrage și pe ei.

Educația prin artă și metodele alternative de învățare sunt esențiale în dezvoltarea armonioasă a unui copil și, din fericire, din ce în ce mai mulți părinți și educatori înțeleg această abordare și contribuie activ la dezvoltarea de programe în acest sens. Într-adevăr, profesorii care includ educația prin artă printre metodele de predare/învățare folosite la clasă propun și promovează o adevărată strategie a predării, axată pe crearea de conexiuni între diverse discipline. Astfel se face trecerea de la proiecte punctuale, cu impact redus, la practici menite să aducă continuitate și să sporească experiența de învățare a elevilor.



II. Atelier de Bandă Desenată.

Studiu de caz

Creativitatea are un rol dublu: pe de o parte, îi ajută pe elevi să îndrăgească activitățile școlare, să își folosească imaginația și să găsească soluții ingenioase; pe de altă parte, creativitatea ușurează munca profesorilor, ajutându-i să își îndeplinească obiectivele.

Una dintre cele mai la îndemână activități menite să stimuleze creativitatea elevilor, să îi apropie de lectură și să îi ajute să ajungă la o înțelegere profundă a textului este banda desenată.

În cele ce urmează, vom vorbi despre ceea ce ne-a făcut să alegem banda desenată ca propunere de atelier, despre beneficiile acestui atelier, despre planul de lecție, despre materialele necesare și despre cum pregătim spațiul în clasă. La sfârșit vom include recomandări pentru diversele situații care se pot ivi în timpul atelierului.

De ce banda desenată?

Banda desenată este o artă narativă, grafică, secvențială. Cele mai vechi proto-forme de bandă de desenat pot fi întâlnite în picturile rupestre. De-a lungul timpului, elemente de bandă desenată pot fi găsite în Egipt, în China, în Europa, prin tapiserii, dar inventatorul benzii desenate moderne, așa cum o cunoaștem astăzi, este Rodolphe

Topffer, scriitor și pedagog din secolul al XIX-lea, care în 1827 desenează *Amours de Monsieur Vieux Bois*.

Atelierul de bandă desenată este interdisciplinar, fiind o combinație între două medii de exprimare artistică, o îmbinare între două arte: desenul cu literatura. De altfel, povestirea după imagini este un exercițiu des utilizat la orele de limba română la clasele primare. Fie că este vorba de imagini disparate, fie că este vorba de imagini care au o anumită legătură între ele, copiii sunt puși destul de frecvent în ipostaza de a „povesti” ce e reprezentat în imagini. Banda desenată este o modalitate de a inversa această situație, punându-i pe elevi să „povestească” prin imagini.

Beneficiile sunt multiple: îi încurajează să citească pe cei care sunt mai îndărătnici, îi ajută să citească pe elevii care sunt încă la început cu cititul, iar celor mai avansați le oferă noi modalități de înțelegere a simbolurilor, de exprimare a ironiei, a satirei, le permite să folosească umorul și să identifice diferitele puncte de vedere.

Iată câteva beneficii cheie ale folosirii benzilor desenate în procesul educațional⁷:

- Prezintă elementele esențiale dintr-o narațiune
- Informația e mai ușor de reținut
- E perfectă pentru a practica arta dialogului
- Ajută la structurarea textelor și la crearea unui simț organizatoric
- Dezvoltă creativitatea

7. Adaptate după *The benefits of comics in education*. Sursa: <https://plaspq.com/education/the-benefits-of-comics-in-education/>

- Reprezintă un bun instrument de monitorizare și evaluare.

O bandă desenată reprezintă un mijloc de comunicare pe cale grafică, alcătuit cu ajutorul imaginilor și a cuvintelor, cu scopul de a ilustra un fir narativ.

Romanul grafic este o lucrare de ficțiune în format de bandă desenată și prezentată sub forma unei cărți. Deși termenul „roman“ se referă de regulă la lucrări de ficțiune (povestiri) lungi, termenul „roman grafic“ este aplicat în sens mai larg și include ficțiune, non-ficțiune și lucrări antologice. „Romanul grafic“ se diferențiază de “banda desenată”, ultima referindu-se la formatul publicat în episoade. Tot în categoria „roman grafic“ sunt incluse și colecțiile de benzi desenate care nu formează o poveste continuă, antologiile tematice, și chiar lucrări de non-ficțiune.



Atelierul de bandă desenată

În cele ce urmează, vom prezenta informații practice despre cum poate fi conceput și pregătit un atelier de bandă desenată.

Idee/concept

Fiecare bandă desenată începe cu prezentarea ideii și a conceptului pe care aceasta le are la bază. În acest moment decidem în ce categorie va intra banda desenată — dacă e SF, acțiune, comedie etc. și vom alege cartea pe care vom lucra în cadrul atelierului. Tot acum vom hotărî care este personajul principal și unde se petrece acțiunea.

Pentru a oferi sfaturi concrete în privința desfășurării atelierului de bandă desenată, vom folosi ca studiu de caz „Miturile grecești“, volum apărut în colecția „Cărțile Copilăriei“ la Curtea Veche Publishing.

De ce mitologia greacă?

Miturile grecești reprezintă o colecție de narațiuni despre zei și eroi, despre natura și originea lumii. Prin studiul acestora, elevii intră în contact cu elemente de istorie și civilizație, lărgindu-și astfel cultura generală, vocabularul și orizontul de cunoaștere. Spre exemplu, “a deschide cutia Pandorei” este o expresie des folosită atunci când se ajunge la un subiect tabu sau la o problemă care declanșează reacții negative; termenul de „narcisism” provine de la Narcis, un personaj mitologic îndrăgostit de propria sa imagine; Ahile a fost unul dintre cei mai aprigi luptători din mitologia greacă, el fiind ucis de o săgeată care i-a stăpuns călcâiul, singurul său punct nevralgic. Așa a

apărut expresia “călcâiul lui Ahile” care se referă la cea mai mare vulnerabilitate pe care o are o persoană.

Atelierul de bandă desenată. Informații practice

Atelierul va avea o durată de 2 ore (cu pauză). Înainte de atelier, însă, este nevoie de o etapă pregătitoare, iar desfășurarea propriu-zisă a atelierului va fi urmată de o etapă finală.

I. Etapa pregătitoare (durată aprox. 1-2 zile)

Este etapa în care profesorul face planul atelierului: alege povestea care va fi ilustrată, stabilește structura atelierului. De asemenea, în această etapă va cumpăra materialele necesare și va pregăti spațiul de lucru.

Materialele necesare în cadrul atelierului sunt următoarele:

- foi de desen A4
- creioane
- radiere
- ascuțitoare
- carioci
- rigle
- aproximativ 20 de printuri A4 color și alb negru cu exemple de bandă desenată, bule de vorbire, onomatopee, imagini din Grecia Antică etc.
- cartea pe baza căreia se va face ilustrația. Fiecare copil va primi câte un exemplar din cartea pe care se va lucra în cadrul acestui atelier sau, în cazul în care nu este posibil, pedagogul le va citi fragmentele respective. De exemplu: „Miturile Greciei Antice“, „Odiseea“ sau



„Călătoriile lui Gulliver“ din colecția „Cărțile Copilăriei“ apărută la Curtea Veche Publishing.

Este indicat ca fiecare copil să aibă cel puțin o coală de hârtie, urmând ca celelalte materiale (ca radiere, ascuțitoare, rigle) să se împartă câte una la doi copii. În privința creioanelor și cariocilor, este indicat să existe câte un set la patru copii.

Pregătirea spațiului

Cel mai indicat pentru atelierul de bandă desenată este ca elevii să fie împărțiți în grupe de câte patru, în jurul unei mese. În cazul în care nu aveți mese/scaune, puteți lipi două bănci, astfel încât cei patru elevi să stea împreună. Masa/banca vor fi pregătite cu materialele necesare: coli, creioane, printuri etc.

După ce v-ați asigurat că materialele necesare sunt pregătite, că se află la îndemâna copiilor și că spațiul este pregătit corespunzător, puteți trece la etapa desfășurării efective a atelierelor.

II. Desfășurarea atelierului:

Timp de lucru: 2 ore (cu pauză)

Planul lecției:

Dat fiind că profesorul s-a decis asupra poveștii pe care se va lucra, că spațiul este pregătit și că elevii s-au așezat, se poate trece la desfășurarea propriu-zisă a atelierului.

1. Stârnirea interesului

Propunem ca primele minute ale atelierului să fie dedicate unor întrebări menite să arate cunoștințele elevilor în legătură cu tema dată, dar și să le stârnească interesul.

Recomandări. Pentru a afla cunoștințele copiilor în legătură cu tema propusă puteți pune întrebări de genul:

- Sunteți amatori de bandă desenată?
- Dacă da, ce anume citiți?
- Care sunt eroii voștri preferați?
- Ați mai desenat cu altă ocazie benzi desenate?

2. Familiarizarea cu tema propusă

Pentru că studiul nostru de caz are ca punct de plecare cartea despre miturile Greciei Antice, propunem următoarele întrebări de familiarizare:

- Ce cunoștințe aveți despre Grecia Antică?
- Ce zei cunoașteți?
- Ce expresii inspirate din mitologie știți?

În această etapă, puteți să le oferiți copiilor câteva date despre miturile grecești, așa cum sunt prezentate mai sus.

3. Lectura poveștii

În această etapă, profesorul va citi povestea ce urmează să fie ilustrată sau va citi fragmente și va face un rezumat, dacă povestea e prea mare.

4. Scrierea/povestea

În această etapă, se construiesc povestea și dialogul din banda desenată. Se va realiza structura de bază, ritmul poveștii, scenografia, personajele și, evident, acțiunea.

Narațiunea implică 2 etape majore, construite pe firul a două tipuri de întrebări:

- Cine este personajul principal și ce simte el/ea?
- Ce anume trebuie să știe privitorul, ce anume ar trebui să simtă privitorul?

Recomandări:

Alte întrebări care îi pot ajuta pe elevi să construiască conceptul benzii desenate:

- E un desen comic? Sau tragic?
- Unde se desfășoară acțiunea? Afară? În interior?
- În ce anotimp? Țară? Continent?

5. Crearea benzii desenate

În această etapă, se desenează:

- a. Mai întâi personajul principal (pe o pagină A4 sau chiar A3- mare în pagina cu cât mai multe detalii);
- b. Se face o schiță în format mic
- c. Se desenează banda desenată finală

Schița

Odată ce povestea și acțiunea au fost spuse/stabilite, începe procesul de schițare. Se schițează povestea, creându-se imaginile care se potrivesc cu acțiunea. Desenele inițiale se vor face cu creionul, astfel încât să se poată retușa ușor și modifica eventualele greșeli.

Personajele trebuie să exprime emoții, care să reiasă din desen: furie, bucurie, mirare etc.

expresii:



Chiar dacă desenele sunt schițate într-o manieră simplă, de tip „stick man“ se pot adăuga expresii și atitudini ale personajelor, precum și detalii de îmbrăcăminte: stick man are pălărie, rochie etc.



Pot fi inserate diverse elemente comice: de exemplu, Ulise poate să vorbească ca un băiat de cartier.

În papucii cititorului!

Recomandări:

- Elevii trebuie să știe că benzile lor desenate vor fi privite și de alte persoane; de aceea, atât desenele cât și textul trebuie să fie clare și ușor de înțeles.
- Prim plan sau plan larg? Dacă se optează pentru plan îndepărtat, trebuie arătat locul unde se desfășoară acțiunea.
- Unele scene vor fi mai ,plicticoase', mai simple și cu mai puțină acțiune, aceste scene sunt ,punți' care unesc scenele dinamice. Prim-planurile vor fi folosite atunci când este nevoie, pentru a fi mai ușor de arătat ce anume simt personajele. Atenție la desenul ochilor personajelor, de obicei acestea sunt detaliile care vor fi remarcate prima dată de privitori.
- Trebuie luat în calcul încadrarea în pagină, nu doar a unui cadru în parte. Fiecare cadru este o compoziție grafică în sine și trebuie tratată ca atare.

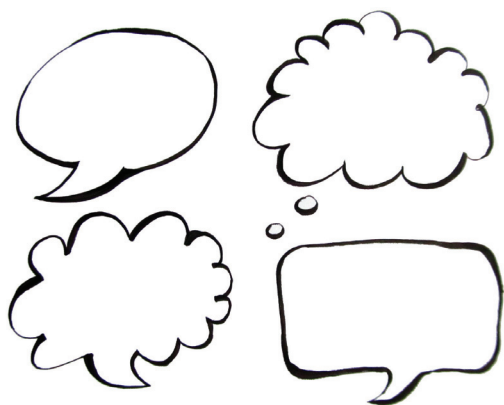
Textul

Modul în care se plasează textul în banda desenată va fi realizat prin bule de vorbire (speech bubbles). Bulele de vorbire trebuie să fie direcționate spre gura personajului, dar nu sunt obiecte fizice, nu trebuie să fie lipite de personaj, ci așezate lângă acesta.

Bulele de vorbire fac parte din compoziția cadrului și trebuie gândite în așa fel încât să nu acopere elementele importante din cadru.

Textul naratorului va fi plasat în dreptunghi; tot în dreptunghi vor fi plasate textul de introducere în poveste

„a fost odată ca niciodată“, sau „odată, demult“, data și locul unde se desfășoară acțiunea etc.



Recomandări:

- Textul scris trebuie să fie lizibil, de aceea este recomandat să fie scris cu litere de tipar.
- Pe cât posibil sa fie cât mai concis, direct și clar.
- O posibilă recomandare: să fie scris mai întâi textul și abia apoi desenat conturul bulei de vorbire.
- Pe cât posibil, de desenat gura personajelor deschisă.

Introducerea unor elemente dinamice se face prin folosirea onomatopeelor, cuvinte care, prin elementele lor sonore, imită sunete, zgomote etc. din natură — onomatopeele fiind cuvinte imitative. În gramatica limbii române, onomatopeele sunt considerate o grupă distinctă în cadrul interjecțiilor.

Onomatopeele pot imita:

- sunete scoase de animale: *bee, cotcodac, cucu, cucurigu, ga-ga, ham, mac-mac, miau, mor-mor, muu, pitpalac, piu;*

- manifestări sonore omenești nearticulate: *ha-ha-ha*, *hapciu*, *ptiu*;
- zgomote: *bâldâbâc*, *bang*, *boc*, *buf*, *ding-dang*, *pleosc*, *placi-placi*, *poc*, *tic-tac*, *vâj*, *zbâr*, *zdrang*, *zdup*.



Sublinierea — conturul cu negru

Această etapă de subliniere și reliefare este extrem de importantă, întrucât pe baza acesteia se face mult mai ușor și intuitiv colorarea propriu-zisă a benzilor.

Colorarea — cromatică

Se adaugă ulterior culoare, luminozitate, umbre, pe baza creionărilor și a conturilor precedente. Este importantă atenția la detalii deoarece, dacă culorile nu se potrivesc sau nu sunt consecvente, oamenii își vor da seama (de exemplu — personajul va avea aceeași culoare de păr în toate cadrele, aceeași nuanță pentru haine etc)

Împărțirea în cadre:

Pentru o primă încercare se recomandă împărțirea în 6 cadre. Cadrele pot fi egale ca dimensiuni—compoziție clasică, sau pot fi de dimensiuni diferite, pot fi dreptunghiulare sau cu una dintre laturi oblice, pentru a crea astfel o compoziție dinamică.

Reguli de compoziție și de citire a benzii desenate:

În cultura europeană se citește de la stânga la dreapta, de sus în jos (la fel ca în cazul citirii unui text).

Alte indicații:

- Fiecare bandă desenată va conține: titlul și autorul (autorii) benzii desenate—în partea de sus a foii de hârtie, iar jos în dreapta se va menționa: „sfârșit“ (final) sau „va urma“.
- Este important să fie introduse elemente de fundal/context cu scopul de a plasa personajul/personajele în poveste

Recomandări:

- Copiii vor fi încurajați să își dezvolte simțul observației
- Se vor face comentarii pe baza observațiilor făcute de cei mici: nu este o competiție, ci observarea a ceea ce au desenat ceilalți. Ex: Raportul dintre personaje (ciclopul este mare, oamenii sunt mici), îmbrăcămintea personajului, atitudinea lui—ciclopul este furios etc.)
- Elevii (sau echipele) vor fi încurajați să își prezinte lucrările realizate
- De realizat o expoziție cu toate benzile desenate făcute de copii

III. Testimoniale

Asociațiile Curtea Veche și ArtCrowd-Artiști în educație au organizat până acum mai multe ateliere de bandă desenată atât în București, cât și în alte zone din țară. Elevii au fost absolut încântați, iar profesorii au considerat atelierul un adevărat instrument pe care îl pot aplica în cadrul orelor de predare/învățare.

Iată câteva impresii de la atelierele noastre:

„Mi-a plăcut foarte mult acest atelier! Înainte nici nu știam cum se face banda desenată, dar acum știu. Cel mai mult mi-a plăcut când a trebuit să ne imaginăm și să creăm personajele pe care le-am desenat.“

Matei, 9 ani

„Această activitate mi-a plăcut foarte mult pentru că ne-a dezvoltat abilitatea de a desena și de a colora, nu am mai făcut până acum o bandă desenată și mi s-a părut interesant. Mi-a plăcut și fiindcă am putut lucra în echipă și am reușit să colaborăm cu toții.“

Oana, 9 ani

„Lucrul la banda desenată mi-a plăcut foarte mult pentru că ne-a apropiat mai mult între noi, am lucrat în echipă și ne-am distrat foarte mult. Nu mi-am dat seama când a trecut timpul! Cred că această activitate, pe lângă faptul că îți dezvoltă cultura generală, te învață și să

desenezi. Eu nu sunt foarte talentat, dar am rămas cu o poveste frumoasă în minte în urma citirii miturilor grecești“.

Vlad, 11 ani

„Sunt profesor de Limba și literatura română al unei clase a V-a de la o școală din mediul rural din județul Mureș și semestrul acesta am avut bucuria să realizăm ateliere de lectură în colaborare cu Asociația Curtea Veche din București. La activitate au participat 16 elevi ai clasei noastre care lucrat pornind de la volumul „Mituri grecești“ apărut la Curtea Veche Publishig. Activitatea le-a plăcut foarte mult elevilor și de aceea am decis să continuăm. Elevii s-au implicat cu dedicare în derularea activităților, au muncit în echipă, s-au susținut și s-au ajutat reciproc. Recomand cu căldură și altor elevi să participe la activități similare.“

Doamna Adela Hădărean,
Profesor din localitatea Cristești din județul Mureș

„În urma aplicării atelierului, atât copiii, cât și eu vă putem spune următoarele:

- **a fost distractiv**—copiii au făcut conexiuni între eroii Greciei Antice și cunoștințele lor anterioare și au început chiar să fredoneze „Something just like this“ de la Coldplay în care sunt pomeniți câțiva dintre acești eroi;
- **elevii și-au dezvoltat încrederea în ei înșiși**—pentru că și-au prezentat desenele în fața clasei, în fața unor colegi de diferite vârste deși la început le-a fost greu să se exprime oral și să prezinte ceea ce au desenat;
- **atelierele au fost provocatoare**—copiii prindeau esența capitolului ales, însă reprezentarea grafică în

câteva secvențe a reprezentat un punct de cotitură, unde a trebuit să intervin, să le ascult din nou ideile—pe care le-au pus pe foaie, în scris, ca mai apoi să le contureze efectiv, în banda desenată.

- **elevii au descoperit lucruri noi**—majoritatea nu au auzit de eroii prezentați, nici măcar de Narcis sau de Orfeu. Câțiva dintre ei știau că Heracle este Hercule, dar când au auzit de „Pandora” s-au dus cu gândul la brătară și nu la cutia Pandorei. Din acest motiv au și savurat noile informații și au fost atât de încântați:
- **atelierul i-a inspirat**—copiii au decis să facem o piesă de teatru pe baza Miturilor Greciei Antice, să aprofundăm legendele și să facem noi înșine o coloană sonoră sau teatru de umbre cu figurine.



În ceea ce privește competențele de limba și literatura română, un astfel de atelier vizează receptarea textului scris și identificarea ideilor principale și secundare ale poveștii, precum și diferitele moduri de expunere: narațiunea ca mod dominant de expunere, îmbinată cu descrierea—în caracterizarea personajelor și a dialogului. Exprimarea orală este un punct esențial, întrucât este necesar ca participanții să-și ordoneze ideile, să descopere esența textului, să o transmită în mod coerent și să aibă și priză la public—ceea ce se educă prin practică, desigur. Aici s-au folosit și de propria facilitare grafică a celor relatate.

Ei citesc, identifică elementele narațiunii (timp, spațiu, personaje, acțiune pe momentele subiectului, rezumat), le reprezintă grafic în urma prezentării conceptului de bandă desenată, fiecare bazându-se pe propriile ideile și pe propria imaginație. Copiii primesc feedback și de aici se nasc idei de șlefuire, dar și de colaborare în vederea unui proiect comun, dus deja către reprezentarea scenică—așadar competențe superioare, în care dezvoltă un proiect comun, folosind inter-disciplinaritatea—muzică, desen, limba română, istorie, geografie, dans—incluzând ulterior o morală a mesajului transmis de pe aceste mituri. Cei mici au ajuns la concluzia că acești zei și zeițe, eroii și eroinele, nu au existat, și că textul are încriptată o morală transmisă de-a lungul anilor pentru ca oamenii să trăiască mai inteligent.

Din povestea lui Heracle, au dedus mesajul „Nu renunța niciodată!”—rezistență, forță, putere și răbdare. Din povestea Pandorei, au înțeles că, deși trăim într-o lume plină de defecte, speranța, împreună cu celelalte calități, ne poate ajuta să câștigăm lupta cu răul—pe care o ducem zilnic. Din povestea lui Midas, au înțeles că

anumite lucruri, deși par bune, se pot întoarce împotriva ta; pe de altă parte, o nenorocire, se poate transforma în timp în cel mai bun lucru care ți se putea întâmpla; de asemenea, copiii au atras atenția asupra lăcomiei. Din povestea lui Orfeu, au înțeles că, într-o relație de iubire, trecutul poate afecta prezentul și viitorul, dacă nu este lăsat în urmă. Au reținut că și cele mai mari bestii pot fi îmblânzite prin intermediul emoțiilor și al muzicii. Au făcut conexiunea și cu cerberul infernului, întâlnit de ei în Harry Potter.

Descoperind povestea lui Narcis, au reflectat asupra iubirii de sine, a vanității și a obsesiilor legate de propria persoană, a egoismului și a îndeplinirii în primul rând a nevoilor personale.

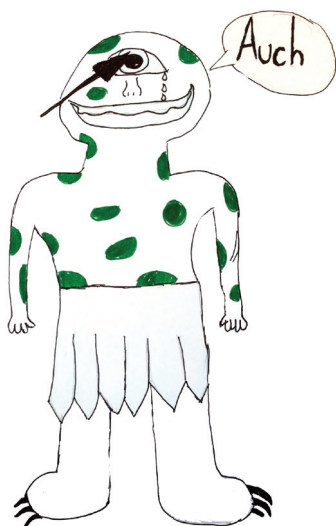
Din „Războirea zeilor“, au reținut analogia cu Timpul—Cronos care mănâncă tot—și faptul că frica și invidia te pot consuma.

În concluzie, acest atelier a reprezentat pentru ei, dincolo de competențele dezvoltate, o reîntoarcere în sânul valorilor, a virtuților exprimate de mesajul acestor mituri, și i-a ajutat să reflecteze la propria viață, la propriile greșeli, dar și la puterile care zac/sălășluiesc în fiecare.



Vă îmbrățișez și vă mulțumesc în numele copiilor pentru experiența creată!“

Doamna Iulia Zecheru, profesor,
localitatea Fundeni din județul Călărași





IV. Concluzii

Un studiu⁸ realizat de John M. Baer, de la Universitatea Rutgers, din Statele Unite ale Americii, a arătat că introducerea creativității în actul educațional are efecte pe termen lung, atât la nivel individual, cât și la nivelul societății: elevii se vor descurca mai bine la rezolvarea diferitelor probleme și exerciții, vor asimila cunoștințe cu mai multă ușurință și vor fi mai implicați în procesul de învățare. În plus, este mult mai probabil ca acești copii creativi să absolve o facultate, iar țările în care creativitatea este încurajată se dovedesc a fi mai inovatoare la nivel de tehnologii.

Formarea și încurajarea creativității este un proces de durată, iar atelierul de bandă desenată nu poate fi decât un început, care poate fi continuat prin aplicarea tehnicii de bandă desenată la alte povești sau prin identificarea altor modalități de a fi creativ.

8. John M. Baer, *Long-term effects of creativity training with middle school students*, Journal of Early Adolescence, 1988, Vol. 8, no. 2, pp. 183-193.

Recomandări de încheiere⁹

- Așezați în clasă un panou pentru benzi desenate și caricaturi având ca tematică școala.
- Decupați poze din revistele de benzi desenate și alcătuiți dumneavoastră textele. Aceasta poate fi o activitate desfășurată în familie sau la școală.
- Pentru evenimentele curente, decupați poze sub care puteți scrie propriile dvs. citate.
- Organizați un colț umoristic la școală. Folosiți pauze, cărți sau orice alt lucru amuzant.
- Faceți o pauză de râs. Aceasta poate fi de mare folos atunci când copiii se luptă din greu cu temele. Benzi desenate scurte, segmente de benzi audio sau video, paragrafe din cărți sau reviste umoristice — toate acestea pot aduce o schimbare imensă. Este greu, frustrant și ineficient să stai acolo și să „te străduiești” atunci când nu merge.
- Umorul deschide noi perspective. Nu este o pierdere de timp!

9. Adaptate din Maurice J. Elias, Steven E. Tobias, Brian S. Friedlander, *Inteligența emoțională în educația copiilor*, Curtea Veche Publishing, 2012.

Resurse utile pentru imagini cu eroi și povești ce pot fi tipărite ca inspirație

• Pentru copii cu vârsta peste 7 ani:

„Aventurile lui Asterix“ de scriitorul Rene Goscinny și ilustratorul Albert Uderzo

- * <http://www.dozadebine.ro/aventurile-lui-asterix-banda-desenata-cu-cele-mai-multe-traduceri>
- * <https://www.okazii.ro/asterix-si-obelix-benzi-desenate-vol-1-2-3-4-die-digedags-a44179673>
- * <https://ro.wikipedia.org/wiki/Asterix>
- * „Mickey Mouse“ de Walt Disney
- * <https://www.okazii.ro/benzi-desenate-mickey-mouse-walt-disney-text-in-limba-romana-a176713059>

• Pentru adolescenți cu vârsta de peste 14 ani:

Spider-Man de Stan Lee și Steve Ditko

- * <http://supererou.ro>

Revista Harap Alb Continuă (HAP), de Mihai Ionașcu, Ion Creangă

- * <http://www.harapalbcontinua.ro>
- * „Maus“, roman grafic de Art Spiegelman
- * <http://supererou.ro/p/maus-roman-grafic>
- * „Rahan“ de Roger Lecureux
- * <http://www.bestmusic.ro/stiri/rahan-127167.html>
- * <http://www.cartile-adevarul.com/revista-rahan-carti-12.html>

– în limba engleză sau franceză:

• **Pentru copii de peste 7 ani:**

„Aventurile lui Tintin“, de Hergé

- * <http://en.tintin.com>
- * sprijin/inspirație pentru personaje:
- * desene cu personajele din Tintin
- * <http://en.tintin.com/personnages>

Mickey Mouse, Donald Duck și personajele lui Walt Disney

- * http://disney.wikia.com/wiki/Mickey_Mouse
- * „Garfield“ de Jim Davis
- * <https://garfield.com>
- * <http://www.gocomics.com/garfield>

Bibliografie

Baer, John M., *Long-term effects of creativity training with middle school students*, Journal of Early Adolescence, 1988, Vol. 8, no. 2, pp. 183-193.

Elias, Maurice J. Tobias, Steven, Friedlander, Brian S., *Inteligența emoțională în educația copiilor*, Curtea Veche Publishing, 2012.

Fenstermacher, Gary D., Soltis, Jonas S., *Approaches to teaching, Teachers College Press*, New York, 1986, pp.5-6.

Fundația pentru Dezvoltarea societății civile, *Ghid de identificare și adresare a nevoilor emergente ale copiilor din România*, București, 2010

McCall, George J., Simmons, Jerry Laid, *Identities and interactions: an examination of human associations in everyday life*, Free Press, 1978.

Shakespeare, William, *Visul unei nopți de vară*, *Repovestire de Helen Street*, Curtea Veche Publishing, 2017.

Tai An Girl, *Teachers role in promoting creativity*, în Teaching and learning, 19 (2), 42-51, <https://repository.nie.edu.sg/bitstream/10497/381/1/TL-19-2-42.pdf>.

The benefits of comics in education. <https://plasq.com/education/the-benefits-of-comics-in-education>.

<http://cadredidactice.ub.ro/maresgabriel/files/2012/01/nevoi-emergente-ghid-de-identificare-si-adresare-a-nevoilor-emergente-ale-copiilor-din-romania.pdf>

<https://natlib.govt.nz/schools/reading-engagement/strategies-to-engage-students-as-readers/teachers-creating-readers>.



Cuprins

- I. Rolul profesorului în educația
prin lectură și artă / 7
- II. Atelier de Bandă Desenată.
Studiu de caz / 15
- III. Testimoniale / 28
- IV. Concluzii / 33

Asociația Curtea Veche a fost înființată în martie 2014, pentru a dezvolta într-un mod independent și susținut activitatea de responsabilitate socială începută de Curtea Veche Publishing, și anume promovarea lecturii de plăcere în rândul copiilor. Studiile arată că, începând cu clasa a treia, copiii care nu citesc cu ușurință au din ce în ce mai puține șanse să-i ajungă din urmă pe colegii lor care citesc fără probleme. Acest risc este mult mai crescut în rândul copiilor proveniți din medii socio-economice vulnerabile, unde accesul la carte este aproape imposibil. Prin programele noastre ne propunem ca toți copiii, indiferent de situația lor socială și financiară, să aibă acces la cărți pe care să le citească din plăcere.

Considerăm că suntem cu toții responsabili de ceea ce se va întâmpla cu generațiile viitoare dacă astăzi copiii încetează să mai citească. Oferim resurse gratuite pentru profesorii din mediul rural, organizăm evenimente speciale în mediul urban și facilităm accesul la carte pentru copiii din zonele defavorizate prin donații și organizarea de cluburi de lectură.



SPONSOR OFICIAL



PROIECT CO-FINANȚAT DE:



 asociatiacurteaveche.ro

 AsociatiaCurteaVeche