

PROJECTE DIDÀCTIC DE CÒMIC

PLAF, GLUPS, BANG!

PRIMÀRIA I ESO

- GUIA DEL DOCENT -



DESCRIPCIÓ DEL PROJECTE DIDÀCTIC

PLAF, GLUPS, BANG! és un projecte plantejat segons la metodologia de l'aprenentatge basat en projectes (ABP) amb l'objectiu de presentar el gènere del còmic als alumnes i acostar-los-hi mitjançant la recerca, l'experimentació i la creativitat.

El producte final del projecte és un còmic creat pels alumnes. Es faciliten recursos perquè el procés sigui gradual i enriquidor, tant per a l'alumnat com per al docent. A mesura que avanceu en el projecte, els alumnes aniran treballant la seva història i completant l'obra. La realització del còmic contempla tots els processos des de l'inici fins al final del projecte: la invenció de la història partint de zero (o l'adaptació d'una que ja coneguin), la creació dels personatges, el disseny de les vinyetes i les pàgines, el guió, les il·lustracions, la creació de la coberta i l'enquadernació.

METODOLOGIA

El projecte consta d'un seguit de recursos escrits i en vídeo (d'uns cinc minuts) fets per alguns autors i editors dels còmics del nostre catàleg. Tots els recursos estan dirigits a l'alumnat.

Aquestes són algunes de les característiques metodològiques del projecte:



Itinerari flexible

Els recursos estan plantejats perquè puguis marcar el teu propi itinerari segons els teus interessos, el temps de què disposis i el nivell dels alumnes. Cada apartat és un punt de partida perquè puguis aprofundir en aquell tema tant com vulguis. Així, doncs, pots prescindir dels apartats que consideris que són menys rellevants per a la teva aula.



Activitats complementàries opcionals

Incloem algunes activitats per treballar a l'aula de manera individual o cooperativa, sempre des de la creativitat i el joc. Les pots adaptar fàcilment al format i a la metodologia que t'estimis més.



Contingut adaptat

Tots els recursos escrits, i també les activitats per a l'aula, estan adaptats al nivell dels alumnes. D'altra banda, els recursos en vídeo tenen una edat recomanada segons el còmic de referència, però són perfectament adequats per a tots els nivells.



1 ABANS DE COMENÇAR

Escalfem motors i introduïm l'alumnat al projecte didàctic.

2 UNA MICA D'HISTÒRIA

Què és, exactament, un còmic? D'on surt aquest format? Detallem l'essència i els orígens d'aquest gènere tan ric i en repassem les principals escoles que es van anar creant de manera natural: el còmic americà, l'europèu i el manga.

3 QUI ÉS QUI

Plantegem una activitat per descobrir les principals feines relacionades amb el còmic: el guionista, el dibuixant, el colorista, el retolista i l'entintador.

4 ADAPTACIÓ DES D'ALTRES LLENGÜES

Què passa quan un editor descobreix un còmic estranger que li encanta i el vol adaptar al seu idioma? Aquest és el cas d'*Els diaris de la Cirera*. La Laia Zamarrón, directora literària d'Alfaguara I&J, ens resumeix com es va dur a terme aquesta magnífica adaptació i ens explica la feina del retolista, una figura clau en aquest procés.

5 PERSONATGES FEMENINS EN EL CÒMIC

Totes les arts són un reflex de la seva època, i també ho és el còmic. Molts títols de referència estan protagonitzats per nens, nois i homes. Afortunadament, això va començar a canviar fa uns quants anys i actualment hi ha molts còmics extraordinaris que estan protagonitzats per nenes, noies, dones i, fins i tot, unicòrnies. Ens ho explica amb exemples l'Isabel Sbert, directora literària dels segells B de Blok i Bruguera.

6 INVENTA'T UNA HISTÒRIA

Arriba el moment de la pàgina en blanc... Per on comencem? En aquest apartat parlem del procés de creació des de zero i donem alguns consells bàsics per inventar-se una història: decidir la trama, crear els personatges, situar-los als escenaris, plantejar-los un repte, etc.

7 ADAPTACIÓ D'UNA HISTÒRIA EXISTENT

Presentem una alternativa per als alumnes que no es vulguin inventar una història i prefereixin basar-se en un relat que coneguin: una pel·lícula, una biografia, una anècdota familiar... El que sigui! La Rosa Samper, directora literària de Montena i Random Comics, ens dona tres claus bàsiques que cal tenir en compte a l'hora de transformar un relat existent en un còmic.

8 CREACIÓ DE PERSONATGES

L'autor Artur Laperla ens explica quins aspectes hem de tenir en compte a l'hora de projectar un personatge (aspecte físic, rostre, personalitat...) i comparteix amb nosaltres la seva experiència creant la Calcita, una trol molt simpàtica de la seva col·lecció El Fèlix i la Calcita.

9 DISSENY DE PÀGINA I SEQÜENCIACIÓ EN VINYETES

Abans de començar a crear el còmic, repassem alguns aspectes formals essencials d'aquest format. L'Álex Fernández, director literari de Beascoa i Cliper+, amb una gran experiència en l'edició de còmics, ens explica els diferents tipus de vinyetes, globus, onomatopeies i pàgines que hi pot haver als còmics i ens dona algunes pautes per seqüenciar la història. Tot perfectament il·lustrat amb diversos exemples del nostre catàleg de còmics.

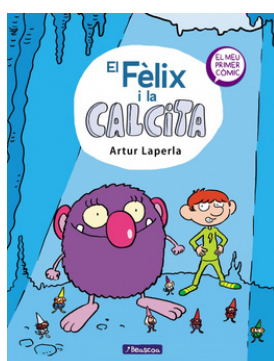
10 POSEM FIL A L'AGULLA!

Arribats a aquest punt, els teus alumnes ja tenen el cap ple d'informació i d'idees fantàstiques per dur a terme el seu projecte final. En aquest apartat donem totes les indicacions pas a pas per crear el còmic (nombre de pàgines, ordenació, enquadernació...). També suggerim algunes activitats finals per a quan hagin acabat el projecte. Posem fil a l'agulla!

LLIBRES VINCULATS AL PROJECTE



El secret del professor
(sèrie Aventura Total)
9788448853129 | 96 pàg.



El Fèlix i la Calcita
(col·lecció)
9788448854379 | 48 pàg.



Mags a l'escola
(sèrie Sayonara Màgic)
9788418057731 | 128 pàg.



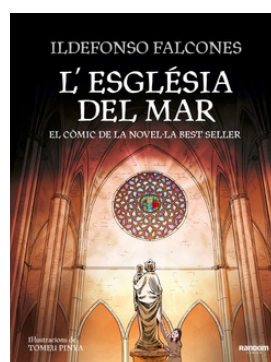
El zoo petrificat
(sèrie els diaris de la Cirera)
9788420487793 | 72 pàg.



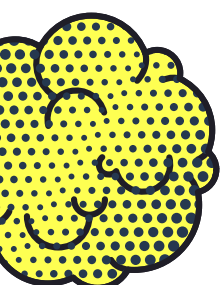
Els diaris de la Cirera
i en Valentí
9788420452456 | 64 pàg.

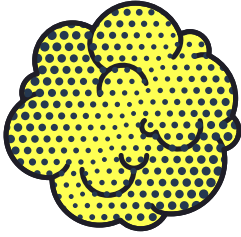


Matar un rossinyol
(novel·la gràfica)
9788417247218 | 288 pàg.



L'església del mar
(novel·la gràfica)
9788417247065 | 192 pàg.





AL ACABAR EL PROJECTE DIDÀCTIC...

Quan hàgiu completat el projecte didàctic, us animem a compartir amb nosaltres les vostres experiències i creacions. Ens podeu enviar fotografies, suggeriments o comentaris al nostre correu electrònic:
penguin.aula@penguinrandomhouse.com.

Esperem amb il·lusió els vostres comentaris i desitgem que tingueu una bona experiència amb aquest projecte.

Fins aviat!