

اثر بخشی رمان گرافیکی در آموزش

تهیه و تنظیم: ژیلار فیعی

ویراستار: فهیمه تسلی بخش

گرافیک: میلاد موسوی

مناسب برای ابتدایی (دوره اول و دوم) و متوسطه اول

حوزه های درسی: فارسی، هنر، نگارش خلاق

مقدمه

یکی از هنرجویان کوچکم در کلاس قصه پردازی خلاق، به هر فعالیتی که رنگ و بوی تکرار داشته باشد، به شیوه خودش اعتراض می کند! هر جلسه هیجان تازه ای طلب می کند و همین تنوع خواهی او باعث شده من هم یک جا ننشینم و مدام فعالیت های گوناگون و جالبی به کلاس اضافه کنم. برای همین سعی می کنم به جای به کار بردن تئوری های خسته کننده، از ابزارهای به روز آموزشی استفاده کنم. به واسطه برگزار کردن همین کلاس ها و کار کردن با دبستانی ها و نوجوان ها، دوستانی از مدرسه بازتاب از من خواستند موضوع «رمان گرافیکی» را مورد مطالعه قرار دهم، با این هدف که بتوانیم از رمان گرافیکی به عنوان یک ابزار آموزشی خلاقانه استفاده کنیم.

در اولین مقاله ای که این دوستان در اختیارم قرار دادند، با تجربیات یک دانش آموز نوجوان درون گرا روبه رو شدم که با استفاده از رمان گرافیکی، توانسته بود سکوتش را به شکلی تازه بشکند و با دیگران ارتباط برقرار کند. یکی از هنرجویان خودم هم که دچار اختلال اضطراب است، با استفاده از کتاب کمیک ترس هایش را ترسیم می کند. دیگری که علاقه به کتاب های کمیک دارد، هر بار یک کمیک استریپ به دست می گیرد تا با هم تصویرها را دنبال کنیم و بخندیم و قصه اش را تحلیل کنیم. همه این مشاهدات مرا به این سمت وسو کشاند که بدانم «رمان گرافیکی» چیست و مهم تر از آن، ببینم در دنیا چه استفاده ای از این ابزار آموزشی می شود و آیا در سبب معلمان دیگر کشورها هم جایی دارد یا نه. در ادامه می خواهم به سؤالاتی پاسخ دهم که حین مطالعه این موضوع، ذهنم را به خود مشغول کرده بود.



ساده‌ترین و سراسرترین تعریف این است که بگوییم رمان گرافیکی، از طریق تصویرگری، داستانی کامل را روایت می‌کند. رمان گرافیکی می‌تواند ژانرهای مختلفی داشته باشد و انواع داستانی، غیرداستانی و حتی گلچین‌های ادبی را هم شامل شود. رمان گرافیکی، دقیقاً مانند رمان نوشتاری، دارای آغاز، میانه و پایان است؛ اما در مقایسه با کتاب مصور دنباله‌دار (Comic Strip)، که معمولاً گزیده‌ای از داستانی بزرگ‌تر یا سریالی است، روایتی طولانی‌تر و ماهرانه‌تر دارد. بد نیست بدانیم یک منتقد ادبی به نام «ریچارد کایل» نخستین کسی بود که اصطلاح رمان گرافیکی (Graphic Novel) را در مقاله «آینده کمیک»^۱ در سال ۱۹۶۴، به کار برد. اما ویل آیزنر بود که با نوشتن کتاب «قراردادی با خدا» در سال ۱۹۷۸ به عنوان پدر رمان گرافیکی شناخته شد.



سمت راست:
ویل آیزنر
سمت چپ:
جایزه آیزنر که هر ساله
به هنرمندان کمیک و
رمان گرافیکی اعطا می‌شود.



رمان‌های گرافیکی تمام ویژگی‌های اصلی رمان‌های نوشتاری را دارند:

- آغاز، میانه و پایان مشخص
- روایت اصلی و خرده‌روایت‌ها
- سفر شخصیت‌ها و رشد آن‌ها در مسیر داستان
- پیام‌رسانی موضوعی
- گفتگوی دقیق
- ...و...

رمان‌های گرافیکی با تصاویرشان داستان را پیش می‌برند و با حباب‌های گفتگو و جعبه‌های روایت، قصه را شرح و بسط می‌دهند. در واقع، در این کتاب‌ها استفاده از متن بسیار محدود است و تصویر ابزار بهتری برای روایتگری شناخته می‌شود. استفاده از تصویر برای روایتگری سابقه‌ای دور و دراز دارد. پیش از اختراع خط نیز انسان‌ها از تصاویر برای ثبت وقایع و انتقال مفاهیم استفاده می‌کردند؛ همین تصاویر بودند که در نبود خط و نوشتار، ماجراها را روایت می‌کردند و ابزار قصه‌گویی بودند.

^۱ <http://www.thecomickbooks.com/misc/Richard%20Kyle%20The%20Future%20of%20Comics.pdf>



رمان گرافیکی چیست؟



آیا رمان گرافیکی همان کتاب کمیک است؟

دو اصطلاح «رمان گرافیکی» و «کتاب کمیک» غالباً به جای یکدیگر استفاده می‌شوند. با اینکه هر دو قالب با کمک تصاویر داستان‌پردازی می‌کنند، اما تفاوت‌هایی هم با یکدیگر دارند. کتاب کمیک، در واقع، گزیده‌ای از یک روایت سریالی بزرگ‌تر است. اگرچه هر دو قالب می‌توانند شخصیت‌های پیچیده با طرح‌های مفصل داشته باشند و مخاطب را درگیر داستان کنند، اما کتاب‌های کمیک، نسبت به رمان‌های گرافیکی، تولید انبوه‌تری دارند و خواندن‌شان هم آسان‌تر است.

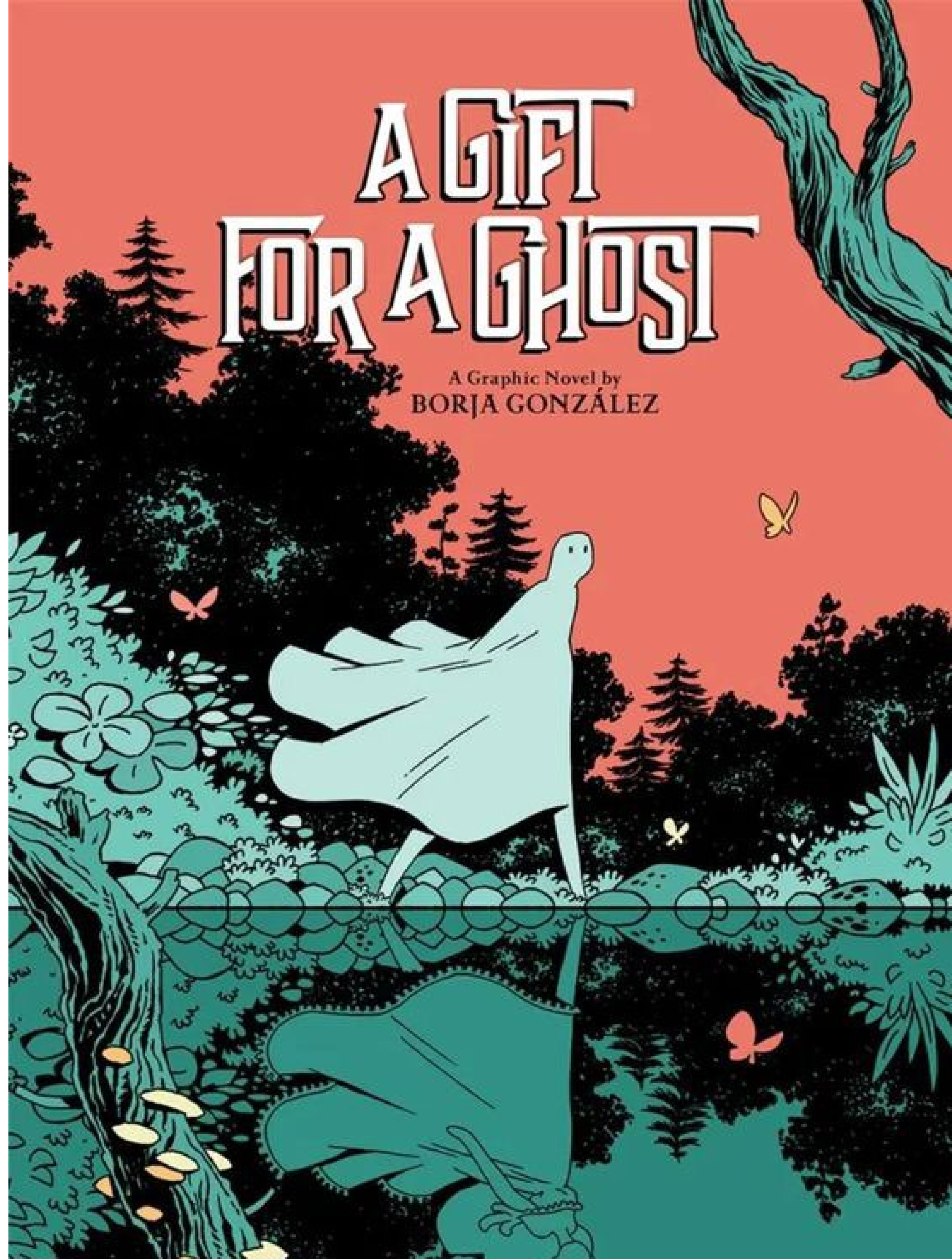
شاید اسم ناشران مشهور کتاب‌های کمیک به گوش شما هم خورده باشد: Archie Comics, Marvel Comics و DC Comics. از اواسط قرن بیستم تا امروز، این ناشران و سایر شرکت‌های مشابه، کمیک‌هایی را به صورت هفتگی یا ماهانه، در قالب کتاب یا به عنوان قطعه‌ای از تصاویر دنباله‌دار (Comic Strip) در مجلات یا روزنامه‌ها، منتشر کرده‌اند. مشتری‌های پروپاقرص کمیک‌ها هم سال‌ها یا حتی دهه‌ها دنبال‌کننده این روایت‌های طولانی بوده‌اند.

همان‌طور که گفتم، رمان‌های گرافیکی طولانی‌تر و حجیم‌تر از کتاب‌های کمیک هستند، روایت کامل‌تری دارند و طیف گسترده‌تری از ژانرها را پوشش می‌دهند، در حالی که اغلب کتاب‌های کمیک به موضوعات محدودتری مثل ابرقهرمان‌ها یا اتفاق‌های برجسته می‌پردازند؛ ماجراهای پرترفدار TinTin X-Men، یا Batman و Superman از این جمله‌اند.

نکته جالب دیگری که طی مطالعه فهمیدم این بود که تصویرگری به سبک طنز در بسیاری کشورها محبوب است. به عنوان مثال، مانگای ژاپنی در سراسر جهان محبوب هستند. ایتالیا نیز کتاب‌های کمیک معروفی به نام fumetti تولید می‌کند.



از کتاب «قراردادی با خدا» اثر ویل آیزنر





آیا رمان گرافیکی در فرایند یادگیری اثربخش است؟

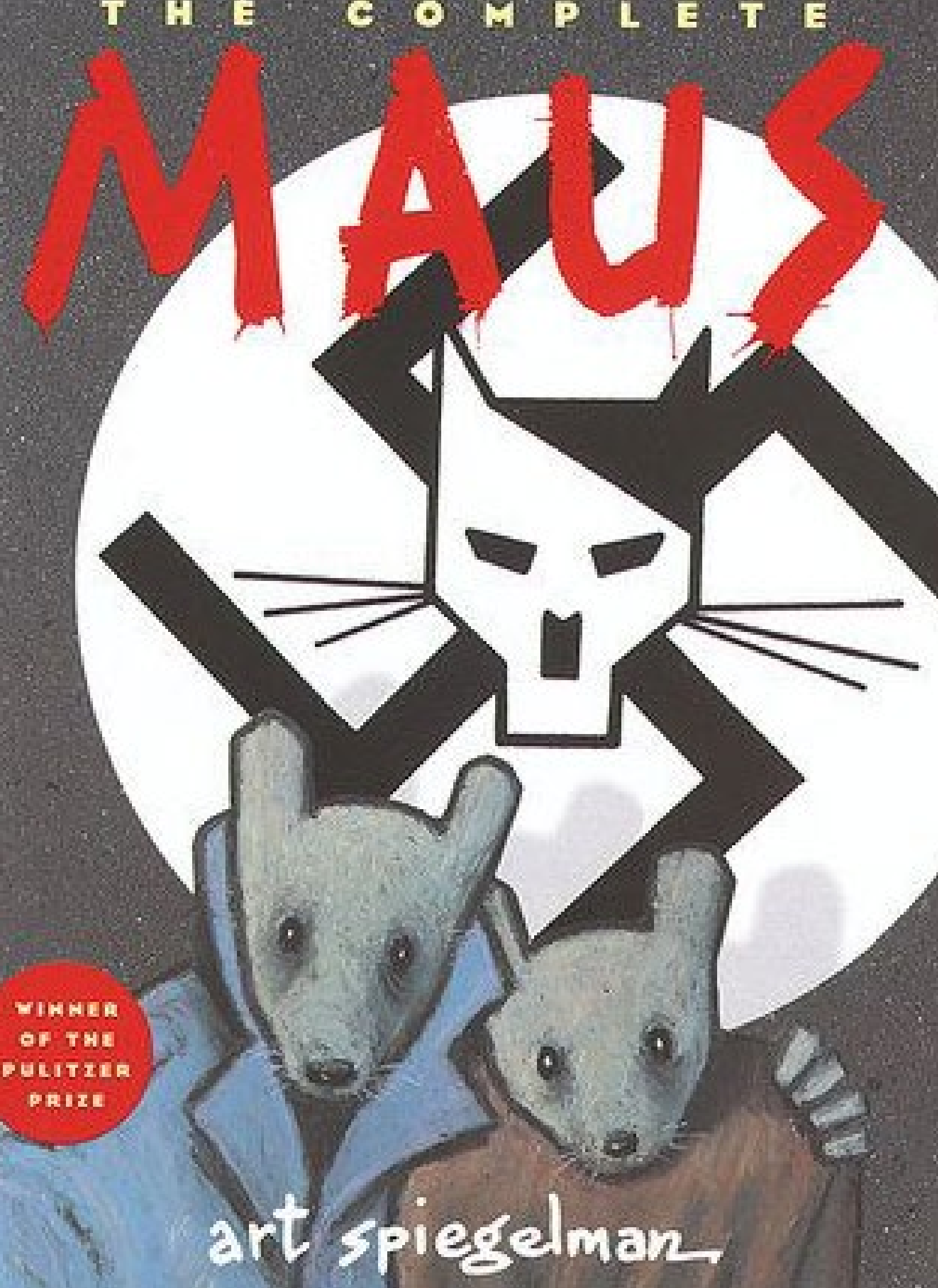
جواب این سؤال یک بله بلند است! باید بگویم که رمان‌های گرافیکی، هم تجربه لذت بصری را نصیب خواننده می‌کنند و هم به کودکان کمک می‌کنند تا درک بهتری از داستان پیدا کنند و بتوانند آن را تحلیل و رمزگشایی کنند. با اینکه خوانندگان در هر سنی می‌توانند مخاطب این گونه کتاب‌ها باشند، اما کسانی که دچار اختلال خوانش‌پریشی (Dyslexia) هستند، می‌توانند بیشترین بهره را از آنها ببرند. علاوه بر این، بنا بر تجربه شخصی‌ام، هنرجویان کم‌سال‌تر بیشتر به کتاب‌های مصور علاقه نشان می‌دهند تا به کتاب‌های متنی، چون دنیای ذهنی آن‌ها هنوز مکتوب نشده و بیشتر شفاهی است. به عنوان مثال، اگر از یک بچه هفت‌ساله بخواهم داستانی بسازد، در نحوه ارائه آن ترجیح می‌دهد داستان را برایم تعریف کند یا از طریق نقاشی، صحنه‌ها را به تصویر بکشد.

در چند دهه گذشته، محققان با بررسی ماهیت مطالعه به این نتیجه رسیده‌اند که تجسم، یکی از راهکارهای



مؤثر در درک مطالب آموزشی است. یکی از بهترین نظریه‌هایی که به این موضوع پرداخته، نظریه کدگذاری دوگانه (Dual Coding Theory) است. بنا بر این نظریه شناختی، تشکیل تصاویر ذهنی به فرایند یادگیری کمک می‌کند. در واقع، این نظریه اطلاعات را به دو بخش کلامی و تصویری تقسیم می‌کند. هنگامی که اطلاعات، دو کد متفاوت به ذهن مخابره کنند، گیرنده‌های مغز جزئیات بیشتری را دریافت می‌کنند و به این ترتیب، دریافت‌های ذهنی در حافظه ماندگارتر و به یادسپاری آن‌ها آسان‌تر خواهد بود.

برای بررسی تأثیر این شیوه بر میزان درک مطلب، سه گروه آزمایشی مورد مطالعه قرار گرفتند؛ محتوایی شامل متن و تصویر در اختیار گروه اول قرار گرفت و به دو گروه دیگر، همان محتوا داده شد، اما یکی به صورت مصور و دیگری تنها به صورت متن. آزمایش نشان داد که گروه اول، با دریافت محتوایی که به صورت دوگانه کدگذاری شده بود، از دو گروه دیگر بهتر عمل کرد؛ بنا بر این مطالعه، زمانی که اطلاعات، ترکیبی از متن و تصویر باشند، فراموش نشدن‌تری می‌شوند و به روش‌های مختلف، پردازش ذهنی را فعال می‌کنند. چنین شیوه‌ای می‌تواند به دانش‌آموزان کمک کند معانی کلمات کلیدی را در خواندن متن، بهتر درک کنند و به درک عمیق‌تری از متن‌ها برسند.



مدرسه
پارتاب

برای معلمان این یک حقیقت آشکار است که «همه به یک روش یاد نمی‌گیرند!» و سبک‌های مختلفی برای یادگیری وجود دارد. ما به عنوان معلم باید تفاوت سبک‌های یادگیری دانش‌آموزان را در نظر بگیریم. آشنایی با این تفاوت‌ها به ما کمک می‌کند تا نیازهای دانش‌آموزان را به بهترین نحو برطرف کنیم.

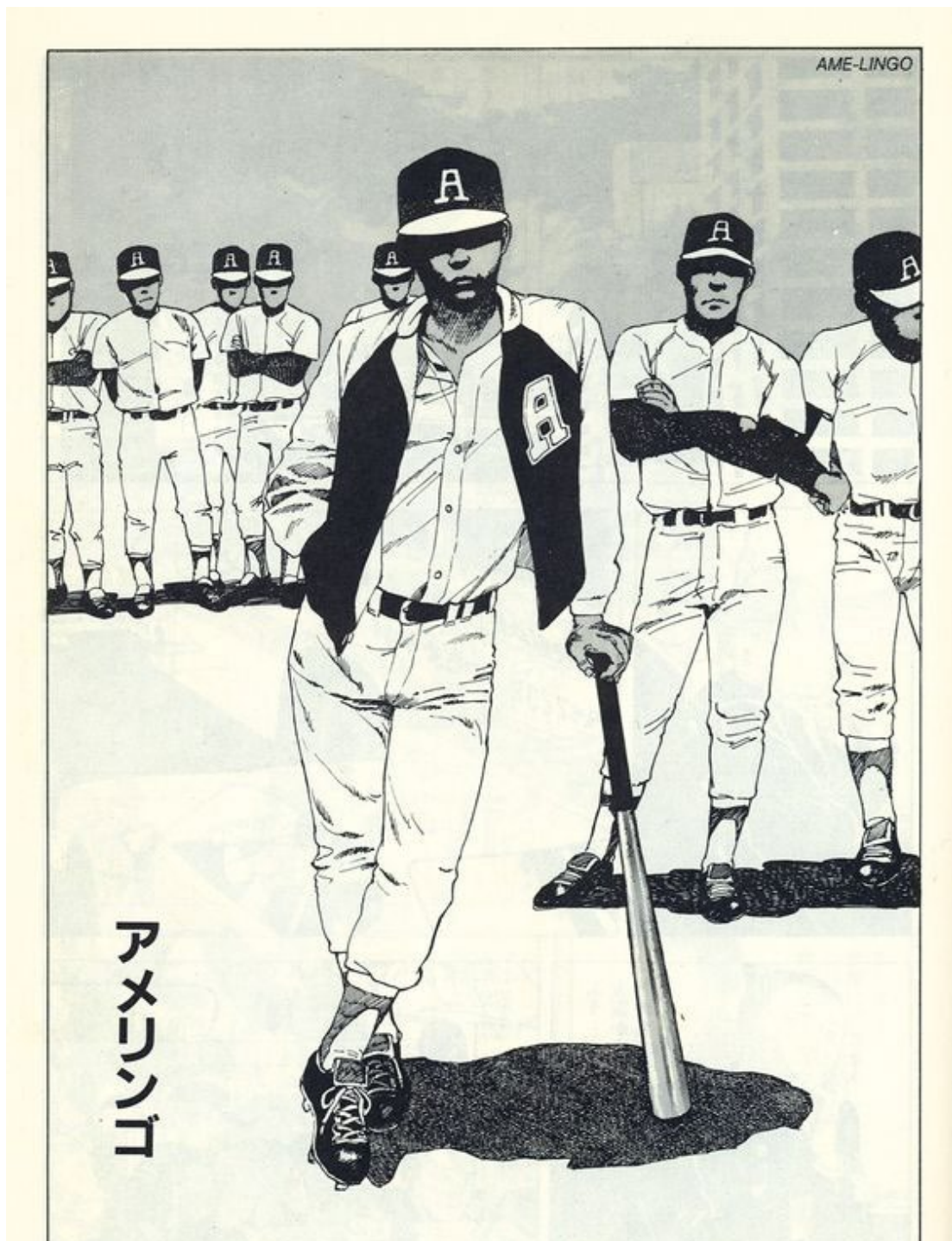
بیشتر دانش‌آموزان پایهٔ ابتدایی، به دلیل نداشتن دانش کافی درخصوص واژگان و دستور زبان، در درک معنای کلی متون دچار مشکل می‌شوند؛ به عبارت دیگر، مشکل اصلی آن‌ها در خواندن، «درک» آن است. به گمانم در این شرایط، یک رمان گرافیکی مؤثرتر از یک رمان نوشتاری عمل می‌کند، زیرا تصاویر استفاده‌شده در رمان‌های گرافیکی باعث می‌شوند کودکان کلمات را بهتر رمزگشایی کنند. خلق رمان‌های گرافیکی توسط خود دانش‌آموزان هم روشی خلاقانه است که می‌تواند آن‌ها را به قصه‌گویی ترغیب کند.





نویسندگان رمان گرافیکی شمایل و نمادهای ساده‌ای به کار می‌گیرند، چون این آیکون‌ها کمک می‌کنند تا خوانندگان همدلی بیشتری با تجربیات خالق داستان داشته باشند. رمان‌های گرافیکی این توانایی را دارند که رویدادهای تروماتیک و احساسات پیچیده نویسنده را با خوانندگان به اشتراک بگذارند.»

رمان‌های نوشتاری مطرح، اغلب دارای گره‌ها و ابهام‌هایی هستند که خواننده باید حین ورق زدن صفحات، با تخیلات و تصورات خودش آن‌ها را شکل دهد. در قالب روایتگری تصویری هم، دانش‌آموزان برای مشارکت خواننده فضا ایجاد می‌کنند. در واقع، استفاده از آیکون‌های ساده و فضای خالی برای دانش‌آموزان یک امکان است تا انتخاب کنند که چه چیزی را بگویند و چه بخشی را به خواننده واگذارند. به نظر می‌رسد لوئیس هم یک ابزار مفید و کافی برای حرف زدن پیدا کرده بود، بی‌آنکه نیاز داشته باشد چیزی را بیشتر از آنکه باید، توضیح دهد. او می‌دانست که می‌تواند روایت بخشی از داستان را به خواننده واگذار کند.



در جعبه‌ابزار آموزشی معلمان جایی برای رمان گرافیکی هست؟

پژوهشگران در دانشگاه آیوا (University of Northern Iowa)، طی تحقیقات میدانی از معلمان گروه سنی دبستان، به این نتیجه رسیدند که اگرچه بیشتر معلمان معتقدند رمان گرافیکی قالب آموزشی مفیدی است و موجب انگیزه دادن به دانش‌آموزان می‌شود، اما ممکن است در طول یک سال، تنها یکبار از این قالب استفاده کنند. اکثر معلمان برای استفاده از رمان‌های گرافیکی آموزش ندیده‌اند، اما تحقیقات نشان می‌دهد که اگر دانش بیشتری درباره آن‌ها داشته باشند، احتمالاً این نوع از محتوای آموزشی را بیشتر مورد استفاده قرار می‌دهند. دلیل دیگر برای بی‌توجهی اکثر معلمان به قالب رمان گرافیکی این است که کتابخانه‌های مدارس عمدتاً به این گونه کتاب‌ها مجهز نیستند و به عنوان منابع آموزشی، در سبد مدارس و در ذهن کتابداران جایی ندارند.

علاوه بر همه این‌ها، ممکن است به عنوان معلم، این رمان‌ها را در زمره ادبیات باکیفیت به حساب نیاوریم. باید اعتراف کنم که من هم از همین دسته بودم، اما با جست‌وجوی بیشتر، نتایج جالبی کشف کردم؛ مثلاً دریافتم که کتاب غیرداستانی «موش: دل پدرم از تاریخ خون است» (Maus: My Father Bleeds History) نوشته «Art Spiegelman» اولین رمان گرافیکی است که توانسته جایزه ارزشمند پولیتزر را دریافت کند. یا متوجه شدم که به دلیل استقبال از این قالب ادبی، بسیاری از رمان‌های نوشتاری محبوب و برتر به صورت رمان گرافیکی نیز ارائه شده‌اند. دیدن این عناوین حیرت‌زده‌ام کرد: مسخ (فرانتس کافکا)، جنایت و مکافات (فئودور داستایوفسکی)، کشتن مرغ مقلد (هارپر لی)، موبی دیک (هرمان ملویل)، فرانکشتاین (مری شلی) و بسیاری دیگر.

شما چه طور؟ آیا هرگز در کلاس درستان از رمان گرافیکی استفاده کرده‌اید؟ من پس از مطالعه در این خصوص دست‌به‌کار شدم و این شیوه را با بعضی از هنرجویانم در پایه دبستان امتحان کردم. در پایان این گزارش، یک دستورالعمل ساده برای این کار ارائه می‌کنم.

دانش‌آموز چگونه با خودش در آینه رمان گرافیکی مواجه می‌شود؟

به گمانم همه ما در نقش معلم با این مسئله مواجه شده‌ایم که بعضی از بچه‌ها به راحتی حرف نمی‌زنند، چرا که از عواقب حرف زدن واهمه دارند. شویتا میلر (Shveta Miller)، متخصص حوزه آموزش، معتقد است که دانش‌آموزان با استفاده از رمان گرافیکی می‌توانند تجربیات عمیق درونی خود را که اغلب به آسیب‌های روحی (تروما) در گذشته مربوط‌اند، شرح و بسط دهند. میلر که قبلاً درگیر روایت‌های شخصی دانش‌آموزان بوده، می‌گوید بعضی از آن‌ها از این قالب برای بیان بخشی از هویت مخفی شده خود استفاده می‌کردند و برخی دیگر، از این طریق، توجیهی برای رفتارهای چالش‌برانگیزشان ارائه می‌دادند. روایت برای آن‌ها به مثابه نوعی درمان بود.

یکی از دانش‌آموزان مورد توجه میلر پسر ساکت و گوشه‌گیری بود که تقریباً در هیچ یک از فعالیت‌های گروهی شرکت نمی‌کرد: «یکی از دانش‌آموزانم (که او را در اینجا لوئیس می‌نامم) در تمام دوران دبیرستان عامدانه ساکت بود. همیشه عقب کلاس می‌نشست، تکالیفش را انجام می‌داد ولی هیچ‌گاه دستش را بالا نمی‌برد. با هم‌کلاسی‌هایش هم هیچ تعاملی نداشت. ۳۶ دانش‌آموز در آن کلاس بودند و من هیچ راهی برای بیرون کشیدن او از انزوا پیدا نکردم. راحت‌ترین کار این بود که در کار گروهی جای او را به دیگری بدهم.»

اما سؤال مهم این است که چرا انسان‌ها در جمع سکوت می‌کنند؟ میلر می‌گوید نگرانی از قضاوت دیگران یکی از مهم‌ترین دلایلی است که باعث می‌شود با حرف نزدن، بخشی از هویت خود را مخفی کنیم. لوئیس همین مسئله را تبدیل به موضوع روایت خود کرد. «برای لوئیس، خلق روایت تصویری به کوششی برای حرف زدن تبدیل شد». از طرف دیگر، با توجه به بصری بودن این شیوه بیان، ناشناس بودن هویت خالق اثر توانست در مواجهه با معلم‌ها و هم‌کلاسی‌هایش، برای او احساس امنیت کافی به وجود بیاورد.

نکته قابل توجه در این شیوه روایت، استفاده از نمادهای تصویری (Icon) برای خلق شخصیت‌ها و اشیاست. «بسیاری از



فعالیت اول:

از هر دانش‌آموز بخواهید داستان زیر را به تصویر بکشد:

یک مرد/زن برای رسیدن به قطار عجله دارد. او می‌دود. او سریع‌تر می‌دود. او یا سوار قطار می‌شود یا آن را از دست می‌دهد. او در برابر موفقیت یا شکست خود واکنش نشان می‌دهد.

دانش‌آموزان باید داستان را در شش پنل به تصویر بکشند. آن‌ها می‌توانند از زبان بدن، حالات چهره، رنگ و نمادهایی مانند خطوط سرعت بهره بگیرند، اما در این مرحله نباید از کلمات استفاده کنند. در پایان، روش‌های مختلف تکمیل داستان، شخصیت‌های خلق‌شده و واکنش‌های نهایی را با هم مقایسه کنید.

فعالیت دوم:

از هر دانش‌آموز بخواهید پنج تصویر متفاوت از یک حس (مانند «غم») ترسیم کند. آن‌ها می‌توانند از حالات چهره، زبان بدن، کلمات، رنگ یا استعاره (مثلاً یک گل پژمرده) استفاده کنند، اما هر تصویر باید محدود به یک صفحه باشد.

فعالیت سوم:

از هر دانش‌آموز بخواهید سه تصویر مختلف از پریدن یک شخصیت ترسیم کند. پرش‌ها می‌توانند کوچک یا بزرگ، از بالا، از پایین، یا از یک سطح به سطح دیگر باشند. دانش‌آموزان می‌توانند از کلمات، رنگ‌ها، نمادها و... استفاده کنند، اما هر تصویر باید به دو صفحه محدود شود (به عنوان مثال، ابتدای پرش و انتهای آن).

فعالیت چهارم:

بخشی از یک کتاب را که برای دانش‌آموزان آشناست انتخاب کنید. صحنه نباید بیش از چند پاراگراف باشد و باید تعداد محدودی از اقدامات خاص را به تصویر بکشد؛ حتی ممکن است شامل یک مکالمه کوتاه باشد (اما نباید محدود به آن شود).

از دانش‌آموزان بخواهید با استفاده از کلمات و سایر امکانات ذکرشده، داستان را از متن به تصویر تبدیل کنند، اما این بار، از آن‌ها بخواهید که از حاشیه‌ها برای جداسازی پنل‌ها استفاده کنند. از آن‌ها بخواهید بخش‌هایی از صحنه را به صورت تصویری ارائه کنند و به انتخاب خود، بخش‌هایی را به تخیل خواننده واگذار کنند. سپس در کلاس، داستان‌های تکمیل‌شده را از نظر دیدگاه، ظاهر گرافیکی و احساس شخصیت‌ها و همچنین بخش‌های حذف‌شده با هم مقایسه کنید.



چگونه از رمان گرافیکی در فرایند آموزش استفاده کنیم؟

پیش از هر چیز، به عنوان معلم، باید بدانیم هدف ما از ابزاری که برای آموزش انتخاب می‌کنیم چیست؟ و آیا این ابزار را برای همه دانش‌آموزان به کار می‌گیریم یا انتخابی عمل می‌کنیم؟ همان‌طور که در بالا به تفصیل بیان کردم، برای گروه سنی دبستان، (به دلیل محدودیت دانش زبانی) و نیز برای کسانی که دچار خوانش‌پریشی هستند، رمان گرافیکی می‌تواند ابزار آموزشی مناسبی باشد. از سوی دیگر، نوجوانی که نیاز به بیان درونیاتش دارد ولی نمی‌تواند از زبان نوشتاری برای این کار استفاده کند، می‌تواند با خلق رمان گرافیکی، تا حدی مسئله‌اش را حل کند.

در ادامه جست‌وجوهایم، به اجزای رمان گرافیکی رسیدم. شاید بد نباشد برخی از این اجزا را با هم بشناسیم:

حباب‌های فکر: افکار یک شخصیت را در خود دارند و انگیزه‌های او را بیان می‌کنند.

حباب‌های گفتگو: حاوی گفتگوی شخصیت‌ها هستند.

جلوه‌های صوتی: معمولاً شامل آواها و اصوات‌اند، مثل صدای شلیک گلوله به صورت «بنگ‌بنگ» یا آه کشیدن شخصیتی در داستان و...

پنل‌ها: قاب‌ها یا پنجره‌هایی هستند که در هر صفحه، داستان در آن‌ها به صورت مصور روایت می‌شود.

حاشیه‌ها: فضاهایی خالی بین پنل‌ها هستند که صحنه‌ها را از یکدیگر جدا می‌کنند و گاه گذشت زمان را نشان می‌دهند.

جعبه‌های کپشن یا روایت: شامل متن‌هایی هستند که در کادرهای مستطیلی نوشته می‌شوند و از زبان راوی یا نویسنده، اطلاعات اضافه‌تری به خواننده می‌دهند.

من برای شروع، یک رمان گرافیکی انتخاب کردم و همراه دانش‌آموزان به تحلیل جزئیات آن پرداختم. از دانش‌آموزان خواستم نحوه استفاده نویسندگان و تصویرگران از رنگ‌ها، بافت‌ها، کلمات، جعبه‌های متن، قاب‌ها و زوایای دوربین را بررسی کنند و سپس بین این عناصر ارتباط برقرار کنند. فعالیت‌ها و دستورالعمل‌های دیگری را هم با بچه‌ها تمرین کردم که به گمانم می‌توانند به معلمان دیگر نیز کمک کنند تا گام به گام، دانش‌آموزان را برای ترسیم یک رمان گرافیکی آماده سازند. فعالیت‌هایی که در ادامه به آن‌ها اشاره می‌کنم، مراحل ساخت یک روایت را نشان می‌دهند.

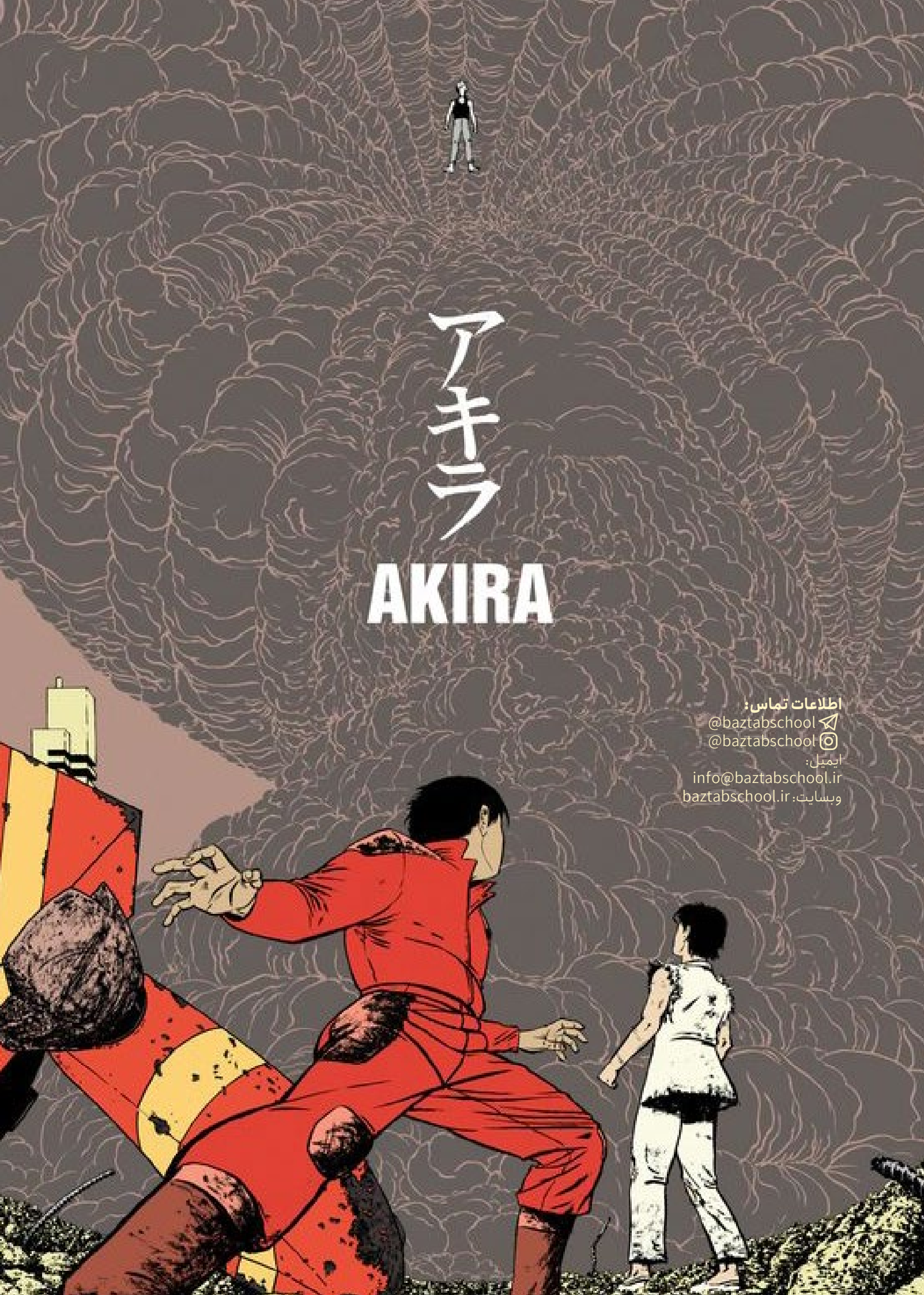


434



435

از کتاب blankets
اثر کریگ تامپسون



اطلاعات تماس:
@bazabschool
@bazabschool
ایمیل:
info@bazabschool.ir
وبسایت: bazabschool.ir



مدرسه
بازتاب

منابع:

The Surprising Benefits of Student-Created Graphic Novels, Jul ۲۰۱۹
(www.cultofpedagogy.com)

۲. Teacher perceptions of graphic novels, ۲۰۱۳ (www.scholarworks.uni.edu)

۳. The Use of Graphic Novels to Support Struggling Fifth Grade Student Story Writing, Dec ۲۰۱۶
(www.fisherpub.sjfc.edu)

۴. Effects of graphic novels on reading comprehension in Malaysian year ۵ students, Jan ۲۰۱۳
(www.tandfonline.com/loi/rcom۲۰)

۵. Learn the Difference Between Graphic Novels and Comics, May ۲۰۲۱
(www.masterclass.com)

۶. Using Graphic Novels and Comics in the Classroom, Jan ۲۰۱۲
(www.edutopia.org)

۷. What Can Students Learn from Graphic Novels?, Jul ۲۰۱۸
(www.freespiritpublishingblog.com)

۸. Three Ways Graphic Novels Benefit Reading Skills, Oct ۲۰۲۰
(www.scholastic.com)

۹. Graphic novels in the Language Classroom by Anthony Pavlik, ۲۰۱۰
(<https://www.ltu.se>)

منابع برای مطالعه بیشتر:

۱. مک کلود، اسکات (۱۴۰۰). هنر کمیک ۱ ساختن کمیک، ترجمه رامین رحیمی، تهران: کتاب آبان.
۲. مک کلود، اسکات (۱۴۰۰). هنر کمیک ۲ مفهوم کمیک، ترجمه فرناز خوشبخت، تهران: کتاب آبان.
۳. Graphic Novels: Stories to Change Your Life, Aurum Press Ltd. (۲۰۰۵) Gravett, Paul.
۴. Comics and Sequential Art, Florida: Poorhouse Press. (۱۹۸۵) Eisner, Will.