Quiz 2.2

1. Nell'ambito del progetto COMIX & DIGITAL, studenti italiani e francesi si esercitano nell'intercomprensione per:

a. Condurre interviste.

b. Collaborare alla produzione reciproca del making-of del fumetto dell'altro gruppo.

c. Scrivere insieme una graphic novel.

d. Lavorare insieme per produrre una mostra di fumetti franco-italiani.

2. Per raggiungere i loro obiettivi, gli studenti:

a. Parlano in inglese.

b. Parlano nella loro lingua madre.

c. Si fanno domande sull'identificazione delle idee per il fumetto e sulla durata del progetto.

d. Si pongono domande sulle difficoltà incontrate e su come le hanno risolte.

3. Gli studenti dell'ESDAC affrontano i seguenti temi nel loro fumetto:

a. Sessualità

b. Salute

c. Alimentazione

d. Lutto

e. Identità

f. Ambizione

g. Causa animale

4. Gli studenti della Scuola italiana di comix:

a. Hanno lavorato sulla posizione spaziale dei personaggi del fumetto in base alla sceneggiatura.

b. Si sono ispirati ai fumetti Marvel per creare i personaggi.

c. Si sono ispirati alla serie *Sex Education* perché tratta argomenti tabù.

d. Si sono ispirati alla serie *Sex Education* perché il tema centrale del loro fumetto è la sessualità.

RISPOSTE

1.a, b

2.b, c, d

3.a, b, d, f

4.a, c