

Spis treści

Wstęp	7
Rozdział 1. Komiks dla młodzieży w czasach PRL.....	19
Rozdział 2. Od Kosmicznych Podróży do Cyfrowych Światów, czyli komiksy o Tytusie de Zoo.....	27
Rozdział 3. Analiza kodów kulturowych w kontekście atrakcyjności przygód Tytusa, Romka i A'Tomka dla współczesnej młodzieży.....	45
Rozdział 4. Kody kulturowe w przestrzeni biblioteki publicznej a promocja komiksu w Polsce na przykładzie Wydawnictwa EGDMONT (2020-) oraz Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej w Łodzi (2023-).....	69
Rozdział 5. Kreatywna biblioteka. Warsztaty z bohaterami Papcia Chmiela	101
Zakończenie	120
ANEKS. Scenariusze zajęć z <i>Tytusem, Romkiem i A'Tomkiem</i>	125
Scenariusz 1. Temat: Stop Hejtowi! Edukacja w duchu szacunku.....	129
Scenariusz 2. Temat: Kibicowanie z klasą – etyka i emocje na stadionie	137
Scenariusz 3. Temat: Świat Komiksu – kreatywne opowieści i ich znaczenie	142
Scenariusz 4. Temat: Kosmiczne przygody – odkrywanie tajemnic Wszechświata	148
Scenariusz 5. Temat: Sztuczna Inteligencja – technologia przyszłości i jej wpływ.....	153
Scenariusz 6. Temat: Strażnicy natury – ochrona środowiska w praktyce	163
Scenariusz 7. Temat: Patriotyzm w XXI wieku – wartości, historia i tożsamość	167
Scenariusz 8. Temat: Bezpieczny świat – budowanie poczucia bezpieczeństwa.....	172
Scenariusz 9. Temat: Sport jako pasja – zdrowie, rywalizacja, fair play.....	179
Scenariusz 10. Temat: Cyberświat – jak unikać zagrożeń w przestrzeni cyfrowej	185
Wykaz fotografii, rycin i tabel	199
Bibliografia.....	203
Indeks osobowy	211
Indeks przedmiotowy	215
Abstrakt.....	235