

# SCHEDA PROGETTO/ATTIVITÀ A.S. 2021 / 2022

## 1 – DESCRIZIONE DEL PROGETTO/ATTIVITÀ

### 1.1 Denominazione progetto

(Indicare Codice, denominazione del progetto, ambito di progettualità del POFT e la tipologia )

## *Mi racconto attraverso il fumetto e l'E-book*

P ____		
POFT		
TIPOLOGIA	<input type="radio"/>	X Curricolare
	<input type="radio"/>	X Ampliamento dell'offerta formativa;
	<input type="radio"/>	Formazione docenti;

### 1.2 Responsabile progetto

(Indicare il responsabile del progetto)

Prof. Cristiana Garofalo

### 1.3 Obiettivi

(Descrivere gli obiettivi che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate. Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni)

I fumetti fanno ormai parte del bagaglio culturale collettivo e al tempo stesso riflettono la cultura in cui nascono, contribuendo alla diffusione di valori e messaggi educativi. Il fumetto inoltre è stato riconosciuto come importante strumento didattico che si presta all'insegnamento di molteplici discipline e che rende l'apprendimento più divertente e coinvolgente. Oltre a ciò, esso presenta numerosi punti di forza poiché facilita la comprensione, promuove lo sviluppo di capacità cognitive e comunicative, rafforza i rapporti interpersonali tra studenti e tra studenti e docenti.

Il progetto si propone, dunque, di far vivere il fumetto ai partecipanti attraverso un punto di vista inconsueto: non da fruitori, ma nelle vesti di "apprendisti fumettisti", da lettori ad autori, e di coinvolgere tutti i corsisti in un percorso interdisciplinare che promuova la loro creatività nell'ottica di una didattica inclusiva, ricorrendo a metodologie didattiche innovative e a strumenti sia grafici sia digitali che possano essere utilizzati per progettare e creare fumetti didattici e non solo, stimolando la motricità fine, l'attività grafica, di lettura e scrittura, oltre che la mera attività creativa.

Attraverso la progettazione e la realizzazione di storie a fumetti incentrate sulla propria storia personale, quale mezzo alternativo e ludico di autopresentazione e auto narrazione, ai discenti verrà insegnato a utilizzare un linguaggio multimediale, composto di testi e immagini, dotato di codici e convenzioni specifici (come ad es. la forma delle varie nuvolette o delle vignette), nonché a lavorare in maniera collaborativa alle varie fasi del fumetto: idea, soggetto, sceneggiatura, storyboard etc.

Il progetto intende, al contempo, stimolare la scrittura di brevi testi narrativi incentrati sulla presentazione di sé stessi, anche divertenti e autoironici: l'**auto narrazione** rappresenta uno strumento assai utile per l'interpretazione della realtà, sollecita il recupero del senso esistenziale, spirituale, relazionale, cognitivo e affettivo della propria storia di vita. Tali testi verranno tradotti in *short stories* nel linguaggio iconico e verbale del fumetto, con la ricerca e l'approfondimento di alcuni aspetti grammaticali (interiezioni, avverbi, suoni onomatopeici etc.), assai utili anche per il potenziamento linguistico degli studenti stranieri, che saranno facilitati nella comprensione del testo tramite l'utilizzo di un linguaggio più semplice e immediato.

Si imparerà, altresì, a identificare gli elementi costitutivi del fumetto (vignetta, striscia, didascalia, parole onomatopeiche, balloons), a ricollegare il disegno e la didascalia alla descrizione e alla narrazione, la nuvoletta al dialogo, a utilizzare gli strumenti grafici di base, le risorse tecnologiche e alcuni siti online fruibili gratuitamente, come *Book creator* (nato per realizzare e-book, semplice da utilizzare e con la possibilità di inserire varie risorse multimediali e il layout per creare un fumetto, con griglie, didascalie, balloon, stickers, emoji da poter inserire nell'e-book), *Write Comics*, *Powtoon*, *Storyboard that* (che

permettono ugualmente di creare fumetti utilizzando sfondi e personaggi già pronti, da poter poi personalizzare e arricchire con nuvolette e dialoghi), tutti strumenti digitali che possono essere utilizzati anche senza grandi doti nel disegno.

Sarà significativa come momento di sintesi, oltre alla pubblicazione in un e-Book di tutti i contributi e la successiva stampa in pdf, la realizzazione di una tavola di fumetto, frutto di un lavoro personale e di gruppo, cui potrà seguire una storia inventata dagli stessi alunni.

### **OBIETTIVI GENERALI**

- Divulgare la cultura e in particolare quella letteraria e grafico-pittorica.
- Sviluppare la capacità di comprensione e le abilità di ascolto.
- Potenziare le abilità espressive e comunicative.
- Potenziare l'autoconoscenza e l'autoconsapevolezza.
- Acquisire autonomia personale e di giudizio.
- Riconoscere le proprie emozioni e imparare a gestirle.
- Educare gli studenti al rispetto di sé e del vivere in collettività.
- Stimolare gli alunni al confronto con il diverso da sé.
- Recuperare e integrare situazioni di disagio culturale.
- Potenziare la collaborazione e l'esperienza individuale.
- Potenziare l'autostima, la capacità di autocontrollo e il senso di responsabilità.
- Trasformare i limiti in opportunità.
- Aumentare la motivazione allo studio.
- Favorire le esperienze di studio in gruppo.
- Rafforzare e migliorare la metodologia del *cooperative learning*.
- Promuovere una didattica inclusiva.

### **OBIETTIVI DIDATTICI SPECIFICI**

✓ Imparare a scrivere una storia a fumetti, dopo aver inventato il racconto. ✓ Approfondire la tecnica del racconto. ✓ Scrivere un soggetto e una sceneggiatura. ✓ Cercare, attraverso le forme geometriche, la giusta proporzione di tutti gli oggetti e le forme che si disegnano. ✓ Approfondire la conoscenza della tridimensionalità degli ambienti e degli spazi. ✓ Creare l'impostazione grafica di una tavola a fumetti: tipologia e impaginazione delle vignette (la tavola, le strisce etc.). ✓ Conoscere la teoria dell'inquadratura: cosa sono Piano e Campo e come usarli espressivamente. ✓ Scoprire gli elementi strutturali tipici del fumetto (segni, simboli, immagini, colore, piani, nuvolette, contorno, profondità di campo, didascalie, grafemi di movimento, onomatopee). ✓ Utilizzare didascalie, balloons, onomatopee e linee dinamiche. ✓ Stimolare l'interesse e la curiosità dei corsisti verso la lettura. ✓ Facilitare la comprensione del testo per gli studenti in difficoltà, utilizzando un linguaggio più semplice e immediato. ✓ Saper produrre immagini ✓ Saper utilizzare colore e segni in modo appropriato maturando un proprio gusto estetico. ✓ Saper collaborare e aiutare chi è in difficoltà ✓ Saper riflettere sugli usi della lingua italiana (elementi di grammatica esplicita). ✓ Favorire l'acquisizione della tecnica per realizzare il fumetto. ✓ Stimolare la capacità di progettazione. ✓ Accrescere le abilità narrative, creative e linguistiche attraverso la "traduzione" di un racconto inventato in immagini. ✓ Promuovere e sviluppare la creatività in un incontro armonioso tra arte e scrittura. ✓ Amare la lettura e la scrittura. ✓ Sviluppare il pensiero divergente. ✓ Combinare pensiero divergente e pensiero convergente. ✓ Potenziare la capacità di visualizzazione. ✓ Acquisire capacità comunicative creative. ✓ Acquisire consapevolezza degli strumenti linguistici attraverso attività ludiche e piacevoli. ✓ Utilizzare capacità immaginifiche e di osservazione. ✓ Comporre un E-book che adunerà gli elaborati di ogni corsista.

### **FASI OPERATIVE:**

- Produzione di *short stories*;
- Trascrizione delle storie utilizzando il computer e salvando il proprio lavoro in chiavetta USB;
- Traduzione delle storie in una prima bozza di fumetto (lavoro di gruppo);
- Visione di alcuni fumetti utilizzando la LIM;
- Ricerca e lettura di alcuni fumetti in cartaceo e in digitale;
- Scelta dei fumetti da trascrivere al PC, sulla LIM e sul quaderno (lavoro di gruppo);
- Approfondimenti sugli elementi strutturali del fumetto;
- Riconoscimento da parte dei discenti di alcuni elementi grammaticali (interiezioni, onomatopee etc.);

- Produzione di un primo abbozzo delle varie scene mediante gli strumenti grafici di base;
- Utilizzo delle risorse tecnologiche (PC, LIM) e di alcuni siti online per la creazione di fumetti;
- Inizio della trasposizione delle bozze del prodotto finale;
- Trasposizione di tutte le bozze ed esposizione finale;
- Pubblicazione in un e-Book e stampa in pdf.

### **METODOLOGIE**

Le metodologie cui si ricorrerà spaziano dalle lezioni frontali tradizionali alla lezione partecipata per le parti meramente teoriche con ricorso alle tecniche del *brainstorming*, del *problemsolving*, del *cooperative learning*.

### **VALUTAZIONE E MONITORAGGIO**

Il percorso sarà monitorato attraverso lo scambio diretto con i partecipanti, la registrazione dei punti critici, il grado di interesse e partecipazione, la produzione scritta, le produzioni grafico-pittoriche.

### **1.4 Durata**

*(Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario separatamente da quelle da svolgere in un altro)*

Le attività, articolate in 5-6 incontri, saranno svolte in orario curricolare nel corso del secondo quadrimestre del corrente a.s. 2021-2022.

### **1.5 - Destinatari**

*(Indicare il numero di alunni o il numero di classi coinvolte)*

Studenti iscritti ai corsi del II periodo didattico e al Laboratorio di Scrittura Creativa, sede di Quartu Sant'Elena, del CPIA 1 CAGLIARI.

### **1.6 - Risorse umane**

*(Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario)*

Docente curricolare di Italiano e Studi sociali (Cristiana Garofalo); docente di Arte e immagine (Patrizia Lai).

Il progetto non prevede costi aggiuntivi.

### **1.7 - Materiali**

*(Indicare i materiali necessari per lo svolgimento del progetto)*

Fumetti della biblioteca scolastica o forniti dalle docenti.

Schede, testi di approfondimento e fotocopie forniti dalle docenti.

Matite, pennarelli, fogli da disegno, PC, risorse in rete, tecnologie informatiche a disposizione della scuola per la progettazione e la creazione di testi e immagini, presentazioni Power Point.

Cagliari, 27/11/2021  
\_\_\_\_\_

Il Responsabile del Progetto

*Cristiana Garofalo*  
\_\_\_\_\_

NB: Compilare obbligatoriamente anche la parte finanziaria.



**2.7 Costi per acquisto di materiale didattico e/o beni di consumo**

TIPO DI MATERIALE/BENE (specificare es. fotocopie, libri, ecc.)	COSTO €
	0
TOTALE	0

**2.8 Costo complessivo del progetto/attività**

<i>Nome Progetto/Attività</i>	Costo totale escluso oneri €	<b>RISERVATO ALL'UFFICIO</b> Costo totale incluso oneri €
<b><i>Mi racconto attraverso il fumetto e l'E-book</i></b>		
	0	

Cagliari, 27/11/2021  
.....

Il Responsabile del Progetto

*Cristiana Garofalo*

-----

Cagliari, .....

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

-----

<p>1) UFFICIO PROTOCOLLO</p> <p>Prot. .... /C .....</p> <p>del .....</p>	<p>2) Approvato dal Consiglio d'Istituto</p> <p>con delibera n° .....</p> <p>del .....</p>
--------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------