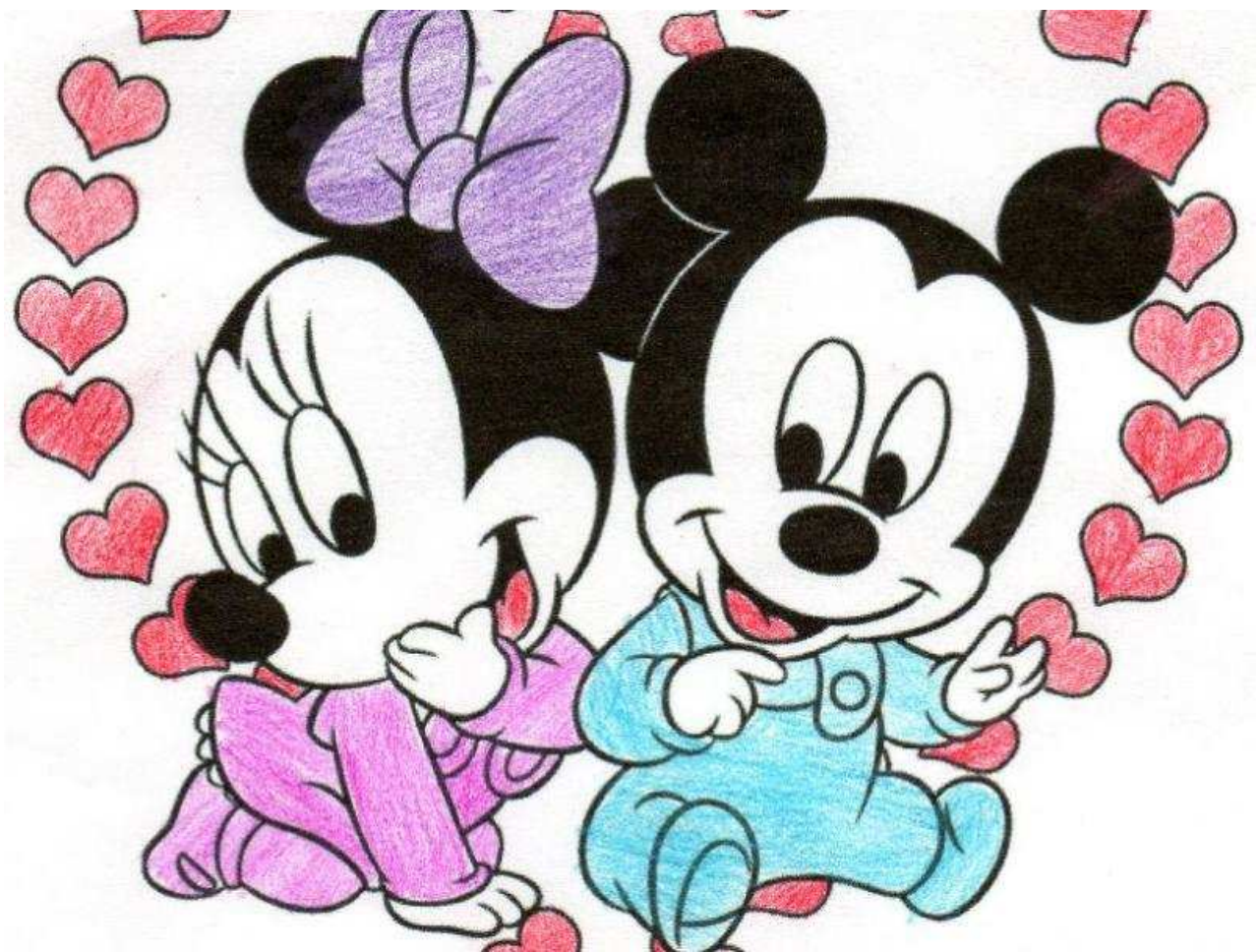


# Circolo Didattico di Casalbordino

## Progetto

### "Laboratorio di scrittura creativa: il fumetto"

Anno Scolastico 2009/2010





# PROGETTO

## “LABORATORIO DI SCRITTURA CREATIVA : IL FUMETTO”

**DESTINATARI: Tutti gli alunni delle classi terze del Circolo**

**Tutti i docenti delle classi sopracitate del Circolo**

**TEMPI: gennaio-maggio**

**Partners di Progetto:**

**Prof. Franco Sacchetti**

# **Premessa**

**Il fumetto è senza dubbio un mezzo di comunicazione capace di coinvolgere fantasia, bisogni di identificazione e curiosità dei bambini; è quindi opportuno che trovi uno spazio nelle attività scolastiche. La promozione della didattica del linguaggio iconico nella scuola è, inoltre, un obiettivo indispensabile tra quelli previsti per il rinnovamento della scuola.**

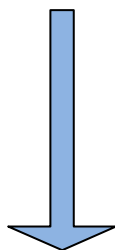
## **MOTIVAZIONE**

**Porsi davanti alla comunicazione iconica in modo attivo e consapevole, in grado di conoscere di operare scelte e giudicare.**

## **FINALITA'**

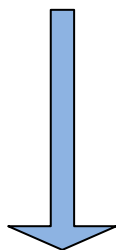
**Rendere la scuola luogo accattivante ed accogliente per tutti.  
Educare gli alunni alla comunicazione iconica accrescendo la loro sensibilità estetica e la loro capacità critica.**

# **IPOTESI DI LAVORO**



## **OBIETTIVI FORMATIVI**

- **Utilizzare il linguaggio iconico per analizzare, comprendere ed interpretare la realtà naturale e sociale.**
- **Leggere fumetti diversi comprendendone i contenuti, la struttura e il genere.**
- **Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge da un punto di vista sia informativo sia emotivo.**



### **OBIETTIVI SPECIFICI di APPRENDIMENTO**

- ✓ Riconoscere ed usare gli elementi del linguaggio visivo: il segno, la linea, il colore, lo spazio.
- ✓ Usare gli elementi del linguaggio visivo per stabilire relazioni tra i personaggi fra loro e con l'ambiente che li circonda.
- ✓ Conoscere il linguaggio del fumetto: segni, simboli e immagini.
- ✓ Conoscere onomatopee, nuvolette e grafemi.
- ✓ Conoscere caratteristiche dei personaggi e degli ambienti.
- ✓ Conoscere la sequenza logica delle vignette.
- ✓ Leggere e/o produrre una storia a fumetti, riconoscendo e facendo interagire personaggi e azioni del racconto.
- ✓ Creare fumetti con l'ausilio del software per il disegno.
- ✓ Utilizzare immagini del fumetto ed accompagnarle con suoni al computer.

## **METODOLOGIA**

Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale, le attività saranno svolte per piccoli gruppi di alunni all'interno del gruppo classe. Si partirà dall'esperienza vissuta, dando spazio ai reali interessi degli alunni e rendendoli protagonisti del processo educativo. In tal modo il sapere si costruisce insieme in una "comunità di apprendimento".

## **MEZZI e STRUMENTI**

Materiale di facile consumo, computer, libri, giornalini a fumetti, riviste, acquario

## **VERIFICA**

Valutazione in itinere e finale: osservazione delle produzioni verbali e grafiche e dei comportamenti assunti dagli alunni.

