



ALLEGATO A

PRESENTAZIONE SCHEDA PER PROGETTO "Il Fumetto" PER AZIONI DI PREVENZIONE E CONTRASTO DELLA DISPERSIONE SCOLASTICA

A.S.2024-2025

Nome Associazione o esperto esterno

C.F./P. IVA.....

Con sede legale ino residente in

Referente.....

Mail di riferimento per comunicazioni

Cellulare di riferimento

PROPONE

L'allegato progetto per valutazione e ammissione dello stesso presso il vostro Istituto per l'a.s. 2024-2025:

Nome progetto	<p align="center">IL FUMETTO: "Non nuove terre, ma nuovi occhi"</p> <p align="center"><i>"Il vero viaggio di scoperta non consiste nel cercare nuove terre, ma nell'aver nuovi occhi."</i></p> <p align="center"><i>(Marcel Proust)</i></p>
Obiettivi	<p>La presente proposta ha come obiettivo principale quello di stimolare la creatività degli studenti e la loro curiosità verso il mondo e il quotidiano, fornendo uno sguardo nuovo verso ciò che li circonda e degli strumenti alternativi per raccontare e leggere la propria realtà. In una società sempre più veloce, che processa e consuma contenuti nell'arco di pochi secondi, si ritiene di fondamentale importanza stimolare la concentrazione e l'osservazione, insegnando la differenza tra il <i>vedere</i>, inteso come mera percezione attraverso il senso della vista, e il <i>guardare</i> davvero, cioè la focalizzazione attiva della propria attenzione, aumentando quindi la consapevolezza verso ciò che ci circonda e, per estensione, verso noi stessi. Il fumetto, grazie alla sua capacità di fondere abilmente parole e immagini, concorre a tale scopo: I testi veicolano informazioni, raccontano storie, suggeriscono idee; il disegno, analizzando e rielaborando la realtà, ci restituisce una conoscenza più profonda delle cose. Ma disegnare non è puramente una questione tecnica: tracciare una linea con la propria mano è un gesto profondamente liberatorio, in grado di imprimere sul foglio stati d'animo diversi. Gli studenti saranno quindi incoraggiati a esprimere la propria creatività in un clima empatico, inclusivo e di sospensione del</p>



Finanziato dall'Unione europea
NextGenerationEU

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Ministero dell'Istruzione e del Merito

	<p>giudizio, che favorisca la riconnessione con le proprie emozioni attraverso l'arte. D'altronde, la narrazione attraverso le figure è un retaggio ancestrale, innato nell'uomo; pertanto, indagando il mondo attraverso un linguaggio pop e immediato come quello del fumetto, si punterà a recuperare una connessione più profonda con i luoghi che si abitano.</p>																											
Destinatari	<input type="checkbox"/> Alunni Scuola secondaria di secondo grado																											
Descrizione di massima del progetto	<p>(allegare max due facciate A4)</p> <table border="1" data-bbox="478 739 1420 2116"> <thead> <tr> <th data-bbox="478 739 654 828">Modulo 1 (8 ore)</th> <th data-bbox="654 739 909 828">Conoscenze</th> <th data-bbox="909 739 1149 828">Abilità</th> <th data-bbox="1149 739 1420 828">Competenze</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="478 828 654 1120">"La nona arte"</td> <td data-bbox="654 828 909 1120">Il Fumetto e la sua narrazione</td> <td data-bbox="909 828 1149 1120">Comprendere la terminologia e il funzionamento del linguaggio fumettistico.</td> <td data-bbox="1149 828 1420 1120">Utilizzare il fumetto come mezzo di comunicazione per trasmettere idee, concetti e informazioni.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="478 1120 654 1344"></td> <td data-bbox="654 1120 909 1344">Inquadrature e story telling</td> <td data-bbox="909 1120 1149 1344">Analizzare i tipi di inquadratura e il loro montaggio.</td> <td data-bbox="1149 1120 1420 1344">Utilizzare il corretto story telling in base a ciò che si vuol raccontare.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="478 1344 654 1635"></td> <td data-bbox="654 1344 909 1635">La Prospettiva</td> <td data-bbox="909 1344 1149 1635">Disegnare correttamente una prospettiva a 1, 2 o 3 punti di fuga.</td> <td data-bbox="1149 1344 1420 1635">Saper utilizzare la prospettiva come strumento di indagine, reinterpretazione e narrazione della realtà.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="478 1635 654 1926"></td> <td data-bbox="654 1635 909 1926">La composizione di un'immagine</td> <td data-bbox="909 1635 1149 1926">Saper smontare i meccanismi con cui si costruiscono le immagini.</td> <td data-bbox="1149 1635 1420 1926">Impostare il layout di una tavola di fumetto, tenendo conto del senso di lettura, dei bilanciamenti tra pieni e vuoti e degli spazi destinati al lettering.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="478 1926 654 2116"></td> <td data-bbox="654 1926 909 2116">"Disegnare con la parte destra del cervello"</td> <td data-bbox="909 1926 1149 2116">Svolgere esercizi di disegno utilizzando le funzioni specifiche</td> <td data-bbox="1149 1926 1420 2116">Elaborare le informazioni</td> </tr> </tbody> </table>				Modulo 1 (8 ore)	Conoscenze	Abilità	Competenze	"La nona arte"	Il Fumetto e la sua narrazione	Comprendere la terminologia e il funzionamento del linguaggio fumettistico.	Utilizzare il fumetto come mezzo di comunicazione per trasmettere idee, concetti e informazioni.		Inquadrature e story telling	Analizzare i tipi di inquadratura e il loro montaggio.	Utilizzare il corretto story telling in base a ciò che si vuol raccontare.		La Prospettiva	Disegnare correttamente una prospettiva a 1, 2 o 3 punti di fuga.	Saper utilizzare la prospettiva come strumento di indagine, reinterpretazione e narrazione della realtà.		La composizione di un'immagine	Saper smontare i meccanismi con cui si costruiscono le immagini.	Impostare il layout di una tavola di fumetto, tenendo conto del senso di lettura, dei bilanciamenti tra pieni e vuoti e degli spazi destinati al lettering.		"Disegnare con la parte destra del cervello"	Svolgere esercizi di disegno utilizzando le funzioni specifiche	Elaborare le informazioni
Modulo 1 (8 ore)	Conoscenze	Abilità	Competenze																									
"La nona arte"	Il Fumetto e la sua narrazione	Comprendere la terminologia e il funzionamento del linguaggio fumettistico.	Utilizzare il fumetto come mezzo di comunicazione per trasmettere idee, concetti e informazioni.																									
	Inquadrature e story telling	Analizzare i tipi di inquadratura e il loro montaggio.	Utilizzare il corretto story telling in base a ciò che si vuol raccontare.																									
	La Prospettiva	Disegnare correttamente una prospettiva a 1, 2 o 3 punti di fuga.	Saper utilizzare la prospettiva come strumento di indagine, reinterpretazione e narrazione della realtà.																									
	La composizione di un'immagine	Saper smontare i meccanismi con cui si costruiscono le immagini.	Impostare il layout di una tavola di fumetto, tenendo conto del senso di lettura, dei bilanciamenti tra pieni e vuoti e degli spazi destinati al lettering.																									
	"Disegnare con la parte destra del cervello"	Svolgere esercizi di disegno utilizzando le funzioni specifiche	Elaborare le informazioni																									



FUTURA

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

			dell'emisfero cerebrale destro (prevalente nella cognizione dello spazio e nella regolazione dell'emotività), secondo le tecniche di Betty Edwards.	visive in modo alternativo; sviluppare il pensiero creativo, affinare l'intuizione e aumentare la percezione.
	Modulo 2 (12 ore)	Conoscenze	Abilità	Competenze
	"Il racconto creativo"	La Città nei fumetti	Comprendere come, attraverso le ambientazioni fumettistiche, si possano offrire punti di vista alternativi sulla realtà.	Rileggere con uno sguardo nuovo il concetto di città nel fumetto.
		Gli "Archi fumetti"	Raccontare creativamente un progetto.	Aumentare la propria cognizione della città reale, imparando a guardarla più attivamente con l'ausilio di foto, schizzi, ecc.
		Il collage	Sviluppare le proprie abilità di composizione e teoria del colore.	Produrre un elaborato creativo attraverso la tecnica del collage.
		La realtà a fumetti	Sviluppare il pensiero laterale e rileggere con creatività il proprio contesto urbano.	Produrre un breve fumetto che racconti la propria città attraverso le tecniche e i concetti appresi durante il corso.



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE STATALE
"GALILEI-SANI"



Via Ponchielli - 04100 LATINA - 0773/663325 - C.F. 80003040591

Ente accreditato dalla Regione Lazio per la formazione e l'orientamento ~Determinazione 10 Febbraio 2015 n.G0108s

www.isgalileisani.it - ltis018006@istruzione.it - isgalileisani@isgalileisani.it - PEC ltis018006@pec.istruzione.it



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

FUTURA

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Durata prevista e numero di incontri/ore	Laboratorio di 20 ore
Operatori coinvolti
Materiale

Latina,li

Il Rappresentante Legale/Presidente dell'Associazione _____

(firma digitale o autografa del titolare o legale rappresentante)