

Scuola elementare di PORTILE

2° CICLO

OBIETTIVI DIDATTICI GENERALI

- 1) Favorire la socializzazione e quindi la comunicazione tra gli alunni attraverso il lavoro di gruppo
- 2) Realizzare un "prodotto" collettivo, attraverso attività varie finalizzate
- 3) Acquisire metodologia operativa attraverso la padronanza di tecniche diverse
- 4) Offrire al bambino l'opportunità di approfondire e consolidare conoscenze di base al fine di strutturarle in modo più completo
- 5) Abituare i bambini ad usare un metodo di lavoro scandito in ideazione, progettazione e verifica

METODOLOGIA ORGANIZZATIVA

Considerata la disponibilità degli ambienti presenti nella scuola, si è ritenuto opportuno attivare i seguenti laboratori, negli spazi sottoindicati:

- 1) EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE ————— condotto da Baraldi Paola, Lucchi Loretta, Lucchi Luisa (aula di 5° e due spazi al piano superiore)
- 2) EDUCAZIONE MUSICALE ————— condotto da Piccolo Giuseppina, Saguatti Anna Maria (aula A del prefabbricato)
- 3) SCIENZA DELL'ALIMENTAZIONE ————— condotto da Giusti Luisa, Gramigna Graziella (aula di 4°)

TEMPI E MODALITA'

I laboratori funzioneranno ogni martedì dalle ore 11 alle ore 12,30 partendo dal 18 Novembre per tre turni di sei incontri ciascuno, presumibilmente fino a metà maggio.

Gli alunni del 2° ciclo saranno suddivisi in tre gruppi di circa 14 alunni ciascuno. Ogni gruppo parteciperà, nel corso dell'anno scolastico, alle attività di ogni laboratorio, ruotando in turni di sei incontri l'uno.

## LABORATORIO DI EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE

O.D.G. - Conoscere le opportunità specifiche di alcuni codici e utilizzarli per esprimersi (il linguaggio del fumetto)

O.D.S. - Analizza un fumetto e ne scopre gli elementi compositivi propri

- Realizza fumetti, collegando l'immagine e la parola
- Realizza storie, utilizzando la tecnica del fumetto

### METODOLOGIA

- Analisi e decodificazione di fumetti
- Prima rielaborazione individuale e/o collettiva
- Risignificazione e produzione per piccoli gruppi

L'attività prevede diverse modalità di lavoro:

- 1) momenti collettivi per proiezioni con l'episodio, per discussioni, per decodifica e sintesi finale;
- 2) momenti individuali per attività su schede (completamento di vignette mancanti delle immagini o del testo dei balloon);
- 3) momenti di piccolo gruppo per la produzione di semplici storie a fumetti.

Si è ritenuto opportuno attivare il laboratorio in oggetto con la presenza di 3 insegnanti in quanto:

- a) l'attività prevista richiede diversi momenti operativi;
- b) sia i momenti individuali che di piccolo gruppo necessitano di una presenza assidua e costante per seguire individualmente gli alunni e per guidarli nel momento della progettazione.

### CONTENUTI

Prima di attivare il laboratorio si procederà, all'interno di ogni classe interessata, ad un'indagine statistica al fine di individuare:

- a) il numero degli alunni che leggono abitualmente fumetti;
- b) i diversi tipi di fumetti conosciuti.

I dati emersi consentiranno alle insegnanti di strutturare l'attività anche in base alle conoscenze già possedute dagli alunni e di formare gruppi più equilibrati.

## Ipotesi di scansione del lavoro

### 1° incontro

Proiezione mediante l'episcopio, di brevi sequenze tratte dai fumetti più significativi portati dagli alunni.

Momento di osservazione e discussione per fare cogliere i due linguaggi costitutivi del fumetto e la sequenzialità temporale delle vignette.

Momento operativo individuale attraverso il completamento, su schede, di vignette mancanti di uno dei due elementi costitutivi.

### 2° incontro

Attività di ricerca per piccoli gruppi per la scoperta di:

- a) diversi tipi di balloon (parlato normale, urlato, sussurrato, pensiero, ecc...)
- b) diverse caratterizzazioni grafiche delle parole (lettering)
- c) rappresentazioni grafiche di suoni e rumori (onomatopee)
- d) rappresentazioni grafiche di suoni che indicano stati d'animo (sob, sigh, eh eh, ah, gulp, grrr, ecc...)
- e) segni convenzionali che indicano movimento, sforzo, ecc...
- f) segni convenzionali che indicano i diversi stati d'animo, attraverso le linee del volto (linea della bocca, linea delle sopracciglia)

### 3° incontro

Momento di comunicazione fra i gruppi sugli elementi costitutivi del linguaggio del fumetto evidenziati nel corso dell'incontro precedente. Codificazione e stesura di un'unica legenda in relazione soprattutto ai punti a, c, d, f.

Momento di verifica collettiva mediante la proiezione di un ulteriore fumetto per riscontrare il riconoscimento degli elementi in precedenza evidenziati.

### 4° e 5° incontro

Realizzazione per piccoli gruppi di una semplice storia a fumetti attraverso le seguenti tappe:

- a) individuazione e caratterizzazione del personaggio;
- b) invenzione della storia (ambiente, altri personaggi, accaduto, risoluzione e conclusione);
- c) sceneggiatura della storia (scansione in sequenze, individuazione del disegno e del dialogo di ciascuna vignetta);

d) esecuzione pratica delle vignette (suddivisione dei compiti: chi disegna il protagonista, chi l'ambiente, chi altri personaggi, chi scrive le parole interne ai balloon).

#### 6° incontro

Ultimazione delle storie a fumetti.

Proiezione collettiva dei fumetti prodotti.

Commento e discussione critica.

P.S. - Gli elaborati prodotti dai gruppi nel corso dell'attività di laboratorio potranno, in un momento successivo, essere riprodotti e raccolti in un giornalino.

#### MEZZI

Giornali a fumetti

Schede

Episcopio

Cartelloni di sintesi

Il presente documento è tratto dal sito web "Documentaria" del Comune di Modena: <https://documentaria.comune.modena.it>

Titolo: Programmazione dei laboratori per l'anno scolastico 1986/87

Sottotitolo:

Collocazione: El 4



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: [memo@comune.modena.it](mailto:memo@comune.modena.it)