COME UTILIZZARE I FUMETTI IN CLASSE/LABORATORIO

Obiettivo Generale

Questa scheda pratica mira a scoprire il mondo del fumetto. Questa forma d'arte può essere un modo per le persone con disabilità di scoprire un altro modo di esprimersi, di imparare, di divertirsi o semplicemente di capire il mondo che le circonda in modo più giocoso.

In questa scheda pratica, potrete:

- ✓ Imparare di più su cosa sono i fumetti,
- ✓ Imparare di più su come affrontare i fumetti con le persone con disabilità di apprendimento,
- ✓ Imparare come adattare le attività pratiche di un laboratorio di fumetti alle persone con disabilità.

Cosa vi serve:

Oggetti legati al fumetto: fumetto, tavola bianca (con disegni e bolle).

Cancelleria: matite colorate, pennarelli, penne.

Computer: fotocopiatrice, computer con connessione a Internet.

Erasmus+

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Sfide e problematiche

Affinché la nostra società sia più inclusiva, le differenze devono essere evidenziate e devono diventare parte della norma sociale. Inoltre, è importante distinguere tra l'accessibilità degli edifici e quella dei libri di testo, dei percorsi didattici e delle opere d'arte. Una società inclusiva richiede un ripensamento del nostro modo di lavorare e di pensare.

Questa è una sfida che si ripropone ancora oggi in molti ambiti educativi. Per rendere la società più inclusiva è necessario pensare in modo nuovo e fuori dagli schemi.

L'uso dei fumetti in classe e/o in un workshop può stimolare la creatività, l'immaginazione e nuovi modi di pensare, ma può anche essere un metodo per creare uno spazio sicuro in cui i partecipanti possano aprirsi alle loro emozioni e ai loro pensieri. Ci sono molti modi per stimolare la creatività dei partecipanti. In questa scheda pratica discutiamo l'uso dei fumetti in un'aula/laboratorio adatto alle persone con disabilità.

Contestualizzazione:

Il fumetto è una narrazione sequenziale (fumetto o comic strip in breve) considerata come la "nona arte". La storia (comica o realistica) è raccontata attraverso una successione di immagini e testo in riquadri. I fumetti sono chiamati "manga" in Giappone e "comics" negli Stati Uniti. In Europa, i fumetti sono stati conosciuti per la prima volta in Belgio e in Francia. Oggi gli autori di fumetti si trovano in tutta Europa.

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Date chiave

- XX secolo

Lo svizzero Rodolphe Töpffer creò i primi testi associati alle immagini. Ma è negli Stati Uniti d'America che avviene la prima pubblicazione ufficiale sui giornali. In Francia si verifica l'apparizione del primo fumetto su giornali per bambini. Un esempio di fumetto francese: Bécassine (nome della sua eroina); Les pieds nickelés (inizio del XX secolo).

In seguito, il fumetto si è diffuso in tutto il mondo. Va notato che i primi fumetti erano destinati piuttosto a un pubblico giovane. Con il passare degli anni, il mercato dei fumetti si è arricchito di un pubblico più adulto intorno agli anni Trenta. Il contenuto dei fumetti variava da un Paese all'altro. Negli Stati Uniti, i fumetti raccontano avventure di supereroi. In Belgio, Hergé (disegnatore delle Avventure di Tintin) inventa un nuovo stile "la linea chiara". Ovvero uno stile grafico, caratterizzato da una linea di inchiostro nero sul contorno dei disegni.

Negli anni '60 si assiste alla comparsa dei manga, i fumetti giapponesi, e intorno al 1974 si assiste al lancio del più importante festival del fumetto in Europa, il Festival Internazionale del Fumetto di Angoulême, in Francia. Il fumetto viene finalmente riconosciuto come nona arte.

Oggi il mercato europeo del fumetto deve affrontare alcune barriere come le lingue, la diversità dei supporti (cartonati, piccoli formati, numeri brevi) e le specificità culturali. Attualmente, inoltre, questo tipo di arte è inclusivo anche per le persone con disabilità, in quanto le aziende stanno producendo, ad esempio, fumetti per ipovedenti e non vedenti.

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

L'anatomia del fumetto

La tavola: Rappresenta una pagina del fumetto su cui sono presenti diversi riquadri, spesso disposti su più strisce. Un fumetto è composto da più tavole.

La striscia: Rappresenta una o più righe di immagini. Queste immagini sono chiamate vignette o riquadri.

Il riquadro o le vignette : Rappresenta un riquadro in cui si trovano le immagini. Esistono riquadri di larghezza diversa a seconda dell'immagine e del testo.

La bolla del discorso: Contiene i pensieri o le parole dei personaggi.

L'appendice: Permette di identificare la persona che sta parlando.

I cartigli: Rappresentano un rettangolo all'interno di una vignetta che fornisce informazioni aggiuntive sulla storia o sui personaggi.

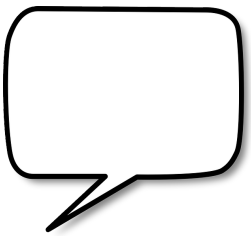
Onomatopee: Rappresentano parole che imitano i suoni. Esempio: Boom, poof, bing, ecc.

Erasmus+
Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Suggerimenti :

- I fumetti si leggono da sinistra a destra, tranne i manga. La storia viene raccontata con le parole ma anche con le immagini. Esistono anche fumetti muti, in cui la storia è raccontata solo attraverso i disegni.
- La dimensione del rettangolo permette di distinguere tra vignetta e cartiglio. Il rettangolo del cartiglio è generalmente più grande.
- Per sapere se un personaggio sta parlando o pensando, è utile osservare la forma della bolla vocale. Quando il personaggio sta parlando, la bolla è appuntita, quando sta pensando, appaiono dei piccoli cerchi.

VS



Adattamento

Le difficoltà di apprendimento fanno parte delle cosiddette disabilità "invisibili", per cui le persone con disabilità di apprendimento sono spesso emarginate e incomprese. L'arte può essere la pietra angolare tra questi "due mondi" (i soggetti in pieno possesso di abilità e le persone diversamente abili). Le attività artistiche hanno molte virtù, come la rottura dell'isolamento, il coinvolgimento sociale, lo sviluppo della creatività, della fiducia in se stessi e delle abilità motorie.

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

L'arte diventa un vettore di coesione sociale, uno stimolatore del senso critico, un attivatore della creatività, una terapia, un trasmettitore di conoscenza, uno strumento di comunicazione e di scoperta.

Il fumetto come strumento pedagogico

Nel campo dell'arte, non esiste una risposta giusta o sbagliata. L'arte, in generale, può essere un modo per trasmettere un messaggio, per far vivere un'emozione o per trasmettere un saper fare o un saper essere. L'uso del fumetto come supporto didattico può essere il punto di partenza per l'apprendimento di varie discipline. La trasposizione può avvenire, ad esempio, nell'apprendimento della lettura, delle arti visive o di una lingua straniera. Inoltre, per gli studenti con difficoltà di lettura, è una buona alternativa per esercitarsi nella lettura in modo più coinvolgente.

- Arti visive

L'arte visiva comprende le arti plastiche tradizionali, l'arte applicata, l'arte decorativa, la fotografia, il fumetto, il disegno, il cinema, l'arte digitale e il video, ecc. Sono arti che producono oggetti percepiti essenzialmente dall'occhio. L'apprendimento classico si basa spesso sul nostro senso uditivo a scapito degli altri sensi. Includere l'uso di disegni, immagini, diagrammi nel processo di apprendimento ci permette di fare appello agli stimoli visivi. Il disegno può essere un buon modo per divulgare argomenti complessi o semplicemente per aiutare le persone con disabilità di apprendimento a capire meglio.

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

- Approccio terapeutico del disegno spontaneo

Disegno: "Rappresentazione di oggetti su una superficie utilizzando strumenti grafici (matita, pennello...)".

Il disegno può raccontare una storia, simboleggiare un sentimento, tradurre una percezione o delle emozioni. Disegnare dà un senso di calma, aiuta la concentrazione, sviluppa la creatività e acuisce l'immaginazione. L'atto della creazione è liberatorio e contribuisce all'accettazione di sé.

Esempi pratici e spunti di riflessione

Di seguito sono riportati alcuni esempi di semplici attività che potete realizzare in classe o durante un workshop con studenti con difficoltà di apprendimento. È consigliabile svolgere tutte queste attività in piccoli gruppi di 3-5 persone.

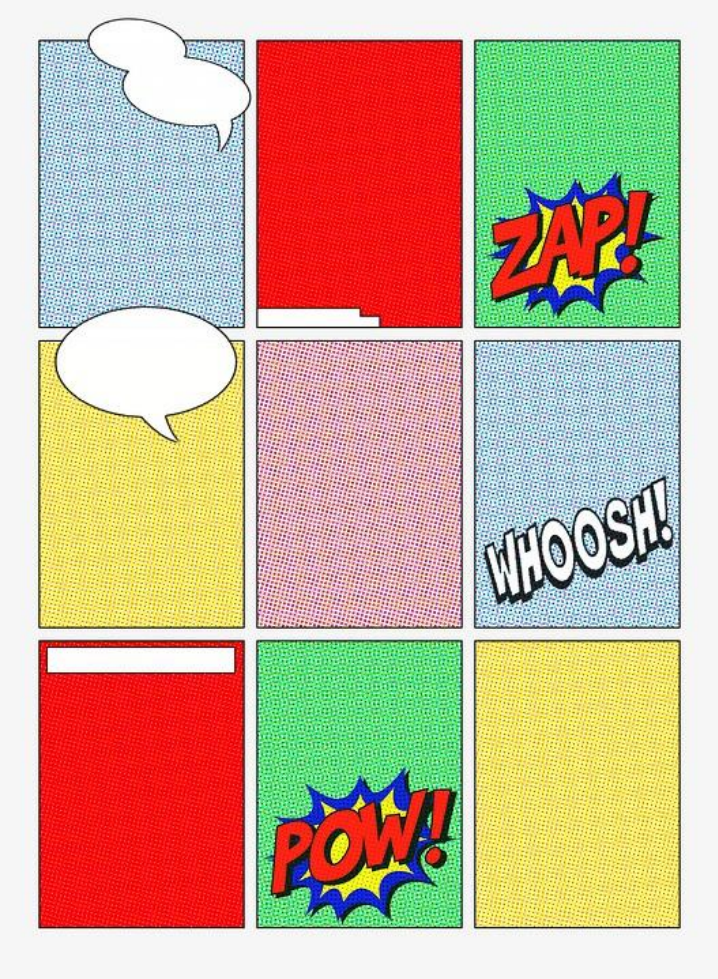
Attività 1 - Ricostruzione di un fumetto

Questa attività permette di sviluppare competenze sullo spirito di squadra e sull'aiuto reciproco. Può anche aiutare le persone socialmente riservate a partecipare agli scambi con gli altri in modo giocoso.

Fornite agli studenti i testi e le immagini. Questa attività consiste nell'associare il testo giusto all'immagine giusta e ricostruire così un fumetto. Per le persone con difficoltà di apprendimento, è importante scrivere le istruzioni e ricordarle

Erasmus+
Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

in forma orale. Questa attività può essere svolta collettivamente in piccoli gruppi di 3 persone.



Attività 2 - Attività di lettura a tema sul fumetto.

L'inserimento dei media nel processo di apprendimento può consentire agli studenti di identificarsi con i personaggi e quindi di interagire meglio con il loro ambiente.

Organizzate un laboratorio di lettura intorno a un tema. Durante questa attività, il fumetto viene letto ad alta voce dal facilitatore. Gli studenti si trovano in

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

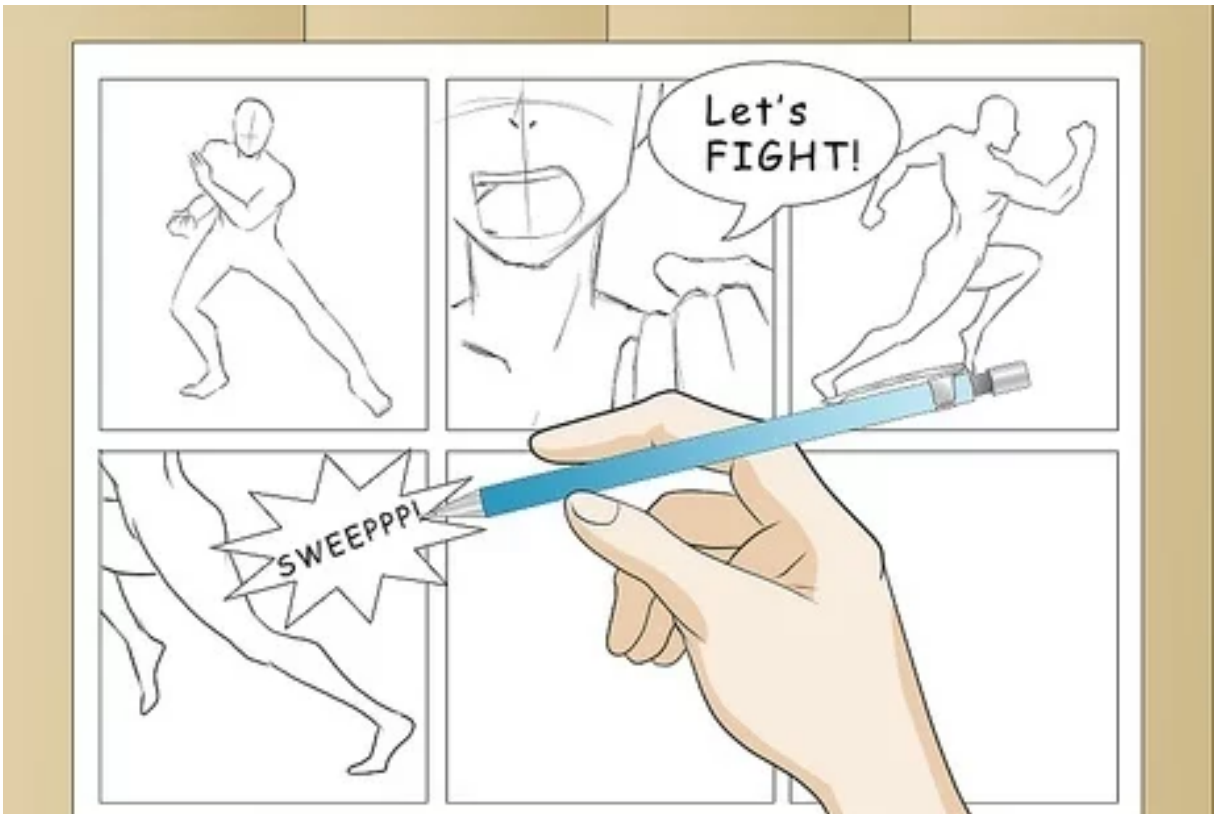
modalità di ascolto attivo e sono aperti all'interazione. È importante che le immagini del fumetto siano visibili agli studenti.

Attività 3 - Inventare una storia a partire da immagini di fumetti.

Questa attività incoraggerà la creatività e l'immaginazione.

Date agli studenti un fumetto contenente solo disegni. Lo scopo di questa attività è inventare una storia a fumetti partendo dalle immagini. In questa attività, gli studenti daranno sfogo alla loro immaginazione. Sarebbe interessante mostrare i lavori degli studenti per scoprire l'universo creativo di ciascuno.

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

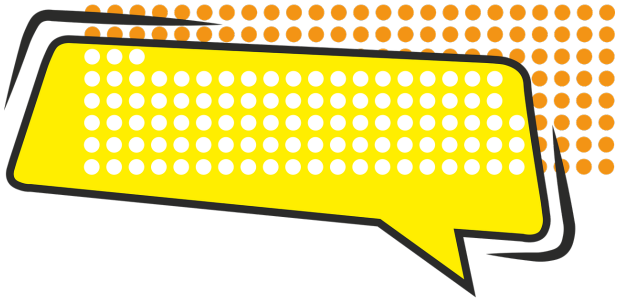


Attività 4 - Creazione di un fumetto

Questa attività può essere un buon esercizio per lavorare sull'autostima, sull'immagine di sé, sull'accettazione della differenza e anche sulla percezione che abbiamo dell'altro. Concludere l'attività con una breve presentazione orale al gruppo può aiutare a migliorare il parlare in pubblico (per le persone con ansia sociale, ad esempio).

Fornite agli studenti delle strisce di fumetto vuote e penne, matite colorate e pennarelli. Lo scopo di questa attività è creare il proprio fumetto. Chiedete agli studenti di disegnare se stessi come si vedono, con o senza testo, riempiendo le diverse caselle del fumetto. Sarebbe interessante anche fare una presentazione orale al gruppo a turno.

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Attività 5 - Creazione di vignette

Il fumetto come strumento di sensibilizzazione, prevenzione, trasmissione di informazioni, apprendimento e "piacere della lettura".

Questo esercizio può aiutare a sviluppare le capacità di disegno, ad associare una parola o una frase a un'immagine e a migliorare le capacità di ascolto attivo (ad esempio per le persone con disturbi da deficit di attenzione).

Fornite agli studenti fumetti bianchi, penne, pennarelli e matite colorate.

Prima di iniziare questa attività, spiegate il lessico (proponendo ad esempio delle illustrazioni) specifico del fumetto. Per questa attività, la parola da spiegare è il termine: Vignetta, che significa un'area di disegno delimitata da una cornice.

L'obiettivo di questo esercizio è quello di ritrascrivere una storia (letta ad alta voce dal facilitatore) sotto forma di vignetta. Si noti che la lettura deve essere fatta lentamente e ripetutamente, se necessario.

Risorse aggiuntive

- Cosa possono fare i fumetti per l'educazione del vostro bambino. Questa risorsa vi aiuterà a saperne di più sull'importanza dei fumetti nell'educazione dei bambini.

  https://medium.com/publiclibrarysg/what-comics-can-do-for-your-childs-education-3aea597bd93

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

- Guida per gli insegnanti all'uso dei fumetti in classe: alcuni strumenti e risorse utili.
  Questa risorsa vi aiuterà a saperne di più sull'uso dei fumetti in classe con studenti di diversi livelli.

  https://www.educatorstechnology.com/2018/01/teachers-guide-to-use-of-comic-strips.html