

DENOMINAZIONE ASSOCIAZIONE/ENTE – DESCRIZIONE

BIBLIOTECA CIVICA “A. MERINI” - RIVOLI

TITOLO DELLA PROPOSTA DIDATTICA:

GRAPHIC NOVEL. LEGGI, SCRIVI, DISEGNA.

AREA DI INTERVENTO in cui si colloca la proposta

- ☐ **(AMB): AMBIENTE e CONSUMO CONSAPEVOLE**
- ☐ **(CITT): CITTADINANZA – SENSO CIVICO e SOLIDARIETA'**
- ☒ **(CULT): ARTE – CULTURA e TURISMO**
- ☐ **(MUS): EDUCAZIONE MUSICALE**
- ☐ **(PS): PROMOZIONE DELLA SALUTE**
- ☐ **(SP): EDUCAZIONE MOTORIA e SPORT**
- ☐ **(COM): EDUCAZIONE ALLA COMUNICAZIONE**
- ☐ **(FA): FORMAZIONE DEGLI ADULTI (insegnanti ed educatori)**

BREVE DESCRIZIONE DELLA PROPOSTA:

Uno scrittore come Neil Gaiman ha ricordato che se i fumetti erano, una volta, falsamente accusati di favorire l'analfabetismo, oggi sappiamo che in realtà il matrimonio di parole e immagini, all'interno di un rapporto dinamico e interconnesso, è in grado di costituire un solido aiuto nel processo di alfabetizzazione e di apprendimento.

Quanto è fondamentale descrivere per immagini quello che vediamo e le fantasie? Il laboratorio parte proprio da queste domande, che riguardano la riscoperta in ognuno di noi della presenza del desiderio di raccontare il mondo attraverso il disegno. E in particolare il desiderio di farlo con un fumetto.

Per parlare del valore didattico delle graphic urge fare una premessa: il termine “graphic novel” vuol dire romanzo grafico (o novella grafica) e graphic in inglese non indica solo il ‘visivo’, ma anche un contenuto forte e impegnativo. Si usa per definire delle storie a fumetti che iniziano e si concludono nello spazio di un'unica pubblicazione, a differenza delle pubblicazioni serializzate nei comic books o su settimanali e quotidiani.

Le graphic novels, i “romanzi per immagini”, sono ormai una forma narrativa complessa che coinvolge un pubblico ampio, in maniera trasversale e trans-generazionale.

OBIETTIVI:

La graphic novel è qualcosa di diverso dal fumetto e possiede dei caratteri che permettono di avvicinarlo al genere del romanzo, in particolare la lunghezza e la compiutezza narrativa e di concetti. Questo laboratorio desidera introdurre gli studenti a questo affascinante universo, fornendo loro gli

strumenti per analizzarlo e presentarlo come parte di un tutto che riguarda la letteratura, la pittura, la musica e le arti narrative in generale.

ATTIVITA' PROPOSTE:

Il laboratorio seguirà i seguenti passi:

- 1) una breve introduzione a storia, generi e caratteristiche delle produzioni internazionali;
- 2) da dove vengono le idee per fumetti e graphic novel: come e dove andarle a prendere (e come dar loro forma)
- 3) qualche rudimento di sceneggiatura;
- 4) come gestire gli strumenti del disegno e come scoprire quello più adatto a noi;
- 5) tecniche e pratica del disegno – dai personaggi all'ambiente;

Il tutto per arrivare alla realizzazione di un proprio progetto o semplicemente di qualche pagina autoconclusiva.

ELEMENTI INNOVATIVI ed ORIGINALI della PROPOSTA:

In che modo è possibile impiegare fumetti e graphic novel come strumento didattico?

Le possibilità sono tantissime, in questo laboratorio quella che verrà proposta consiste nell'utilizzare i romanzi a fumetti per una lezione interdisciplinare di storia contemporanea e storia dell'arte, in modo che la mescolanza di immagini e linguaggio verbale arricchisca la narrazione. Per poi passare ad esaminare il segno grafico dei disegnatori, cercando di capire in che modo questo contribuisca a dare significato alla storia.

RIVOLTA A: (è possibile contrassegnare più caselle. Se non si rivolge a tutte le classi indicare quelle a cui la proposta si rivolge)

- ☐ SCUOLE DELL'INFANZIA _____
- ☐ SCUOLE PRIMARIE – CLASSI _____
- ☒ SCUOLE SECONDARIE di 1° grado – CLASSI I, II, III
- ☐ SCUOLE SECONDARIE di 2° grado – CLASSI _____
- ☐ ADULTI: n° _____

NUMERO INDICATIVO degli INCONTRI PREVISTI e DURATA del SINGOLO INCONTRO:

n° 1 incontri da n° 1,5 ore ciascuno

ORE DI DURATA COMPLESSIVA degli INCONTRI: n° 1,5 ore a classe

PERIODO DI SVOLGIMENTO:

dal gennaio 2025 al maggio 2025

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

- ☒ LABORATORIO
- ☐ IN CLASSE - PALESTRA
- ☐ VIDEOLEZIONI
- ☐ USCITA SUL TERRITORIO
- ☐ ALL'APERTO
- ☐ VISITA

NUMERO COMPLESSIVO di CLASSI O ADULTI CHE SI INTENDONO COINVOLGERE:

n° 1

☒ ATTIVITA' GRATUITA

☐ CON CONTRIBUTO PER SINGOLO UTENTE € _____ riferito al complessivo degli incontri proposti

REFERENTE DELL'ATTIVITA' per contatti e informazioni (da inserire nell'opuscolo)

NOME e COGNOME Fabio Magaldi

MAIL: cultura.biblioteca@comune.rivoli.to.it

TELEFONO: 011/9563208

ALTRE EVENTUALI INDICAZIONI o INFORMAZIONI UTILI

Privacy

☒ Autorizzo il trattamento dei dati personali inseriti nel presente modulo in base all'art. 13 del D. Lgs. 196/2003 e all'art. 13 del Regolamento UE 2016/679 relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali.

☒ letta l'informativa della privacy ai links:

<https://www.comune.rivoli.to.it/privacy/>

<https://www.comune.rivoli.to.it/privacy-policy/>

Data e Firma del Presidente/Legale Rappresentante
timbro Associazione/Ente Proponente

La dichiarazione deve essere obbligatoriamente corredata da fotocopia perfettamente leggibile e in corso di validità del documento di identità del sottoscrittore, ai sensi dell'art. 38 del D.P.R. 445/2000.