

Codice progetto 10.2.2A-FSEPON-MA-2017-47

Modulo formativo - E

Titolo	Tipologia formatore	Ore
Enjoy Comix	Esperto	20
	Tutor	30

Target

I destinatari naturali del modulo sono alunni che, sulla base dei dati delle rilevazioni integrative condotte dall'INVALSI in terza media, hanno mostrato un livello di disagio negli apprendimenti, e uno status socio-economico delle famiglie di origine medio-basso o basso. Qualora non possano essere reperiti i dati INVALSI, ci si baserà sui risultati delle prove di ingresso.

Descrizione

Il fumetto è uno strumento a favore della DIDATTICA perché gli alunni possono apprendere una Lingua Straniera attraverso un approccio ludico in quanto esso viene associato al divertimento e l'alunno divertendosi fa anche altre cose interessanti, o comunque, si incuriosisce.

Il fumetto predispone gli studenti ad una maggiore partecipazione, interattività mediante esercitazioni e lavori che l'alunno stesso può preparare con la tecnica del fumetto.

Creare un comix aiuta il discente a sviluppare sia l'immaginazione sia l'abilità utili nella scrittura e nella comprensione dei testi. per quei studenti che non amano la lettura in generale, il fumetto presenta una valida alternativa per dedicarsi ad una piacevole attività ma che permette di memorizzare tante parole nuove ed espressioni in Lingua Inglese.

La creazione di dialoghi, immagini stimola la fantasia e cattura l'attenzione del ragazzo.

Inventare storie e disegnarle aiuta la concentrazione, la memoria e la manualità.

Le loro abilità nel padroneggiare i nuovi linguaggi è scontata e ciò che può fare il fumetto è rendere lo studente spettatore meno passivo, meno videogiocato e più attivo, più consapevole di ciò che sta facendo e del perché.

Il fumetto è uno strumento accattivante per la facilitazione dell'apprendimento della Lingua Inglese, un apprendimento più vicino ai modelli comunicativi dei giovani. L'influenza dei fumetti sulle emozioni è indubbia, crea buon umore e curiosità e pertanto crearne uno è un'esperienza appagante..

Obiettivi

- Rimozione degli ostacoli che gli alunni incontrano nell'impatto con lo studio della Lingua Inglese anche attraverso l'utilizzazione di devices informatici per la didattica di ultima generazione per un'impostazione di studio corretta ed efficace
- Innalzamento dei livelli di lettura, comprensione ed uso della Lingua Inglese
- Recupero delle competenze di base, potenziamento delle proprie capacità e dell'autostima necessarie a proseguire con efficacia lo studio della lingua straniera Inglese.

Finalità

Produzione di elaborati, storie complete di fumetti da esporre in una mostra all'interno dell'Istituto che, sia altri alunni, sia i docenti e genitori, potranno vedere e che sarà il frutto dell'impegno e della fantasia degli studenti

Modalità didattica

UD (Unità didattica) 1: Warm up (2 ore)

Il docente introduce il progetto e procede con domande personali perché tutti possano esporre le proprie opinioni e/o idee su ciò che conoscono dei fumetti. Gli alunni poi sono divisi in gruppi di quattro ed iniziano ad immaginare una storia reale che riproduca le loro situazioni o problematiche adolescenziali, perché solo ciò che essi sanno e vivono può rendere educativo il fumetto (questa fase è importantissima per l'integrazione sociale, per l'interattività e per la crescita personale).

UD (Unità didattica) 2: Creazione di una storia, una trama. (2ore)

In questa fase si delinea la scelta del genere narrativo (es. avventura ,storico, fantastico), del climax della narrazione (umoristico.....)

UD (Unità didattica) 3: Ambientazione della storia (2ore)

Si prosegue con la scelta dell'ambientazione che è una parte importantissima della narrazione .Con la scelta dei personaggi, indispensabili per la formulazione dei dialoghi ,con la scelta del conflitto :ogni storia si basa su un evento conflittuale.

UD (Unità didattica) 4: Visita alla Scuola di Comix di Jesi . (2ore)

Gli alunni possono così prendere visione di tutto ciò che è necessario per la progettazione e stesura dei Fumetti.

UD (Unità didattica) 5: Storyboard (18 ore)

UD 5.1 Realizzazione dello storyboard anche alla presenza di un Docente della Scuola visitata **(ore 4)**.

UD 5.2 Scrittura dei testi. All'interno dello storyboard si disegnano le vignette ed il loro contenuto .

In questa unità didattica l'utilizzo della LIM è importantissimo in quanto rappresenta il mezzo interattivo per la griglia di progettazione e poi per il disegno delle vignette, in modo da salvare poi tutto in ppt e pdf **(ore 14)**.

UD (Unità didattica) 6. Stesura fumetto (4ore)

Alla presenza dell'Esperto della Scuola di Comix stesura finale dei fumetti prodotti.