**IC 4 Modena**

**Scuola Secondaria di 1° Grado GALILEO FERRARIS**

**PERCORSO DIDATTICO**

**alunni delle classi 1G e 1H (nelle ore di attività alternativa all’insegnamento della religione cattolica)**

**Il fumetto**

**“*BULLI senza FUTURO*”**

**Prof.ssa Viviana Villa**

Anno Scolastico 2018/2019

© 2018 Prof.ssa Viviana Villa

**RELAZIONE INIZIALE**

**PERCORSO DIDATTICO**

La Prof.ssa Viviana Villa, docente di “Arte e Immagine” ha pianificato una situazione di *compito di realtà* che consentirà agli alunni di concorrere al raggiungimento di una meta comune, mediante la realizzazione e la condivisione di un unico prodotto finale. La docente è partita dal presupposto che la progettazione degli interventi didattici su un gruppo classe si fonda sulla condivisione di valori e di competenze da far acquisire agli alunni. Con gli alunni si svilupperà un percorso didattico finalizzato alla riflessione inerente ai temi del bullismo e cyberbullismo che avrà, come prodotto finale, la creazione di un fumetto sul tema del bullismo e cyberbullismo, basato su un racconto e una sceneggiatura ideati dalla Prof.ssa Viviana Villa.

Il percorso didattico, così ideato, permetterà un intervento coordinato e intenzionale. L’insegnante porterà avanti il progetto nelle ore di alternativa alla religione cattolica, seguendo una precisa programmazione iniziale degli interventi, e ne verificherà lo sviluppo in itinere.  
In questo modo:  
- Si offrirà agli alunni l’occasione di un lavoro significativo e motivante;  
- Gli alunni potranno realizzare un prodotto finale più complesso che favorirà il reale sviluppo di competenze trasversali.

Al centro dell’attività laboratoriale c’è l’operatività degli alunni: la docente illustrerà le modalità di svolgimento delle attività, i passaggi operativi che i discenti dovranno compiere, le azioni degli stessi. Il percorso didattico ha al centro “cosa l’alunno deve fare” e “come”, in gruppo e rispetto alla classe intera, ed è finalizzato alla scoperta di conoscenze significative e all’acquisizione di abilità e competenze. Tenendo presente che in una “classe reale” sono presenti anche alunni in difficoltà, attraverso la ricerca di metodi efficaci e diversificati, saranno promosse azioni di diverso tipo per gli alunni con problemi di attenzione o livelli di partenza e prerequisiti molto bassi.

**Lo sviluppo del percorso didattico**

Il fumetto è stato individuato didatticamente come gioco cooperativo, dove i membri del gruppo uniranno le loro specifiche abilità al fine di ottenere un risultato che, lavorando per la collettività, supererà la soddisfazione individuale.

**I dati del progetto: tema e contenuti disciplinari**

Titolo: “BULLI senza FUTURO”

Tema: Il laboratorio riprodurrà, attraverso l'arte visiva, un fumetto sul tema del bullismo e cyberbullismo, basato su un racconto e una sceneggiatura ideati dalla Prof.ssa Viviana Villa. Insegnante ideatore e organizzatore: Prof.ssa Viviana Villa.  
Target di riferimento: Alunni delle classi 1G e 1H (nelle ore di attività alternativa all’insegnamento della religione cattolica).

Compito unitario: Realizzazione di un fumetto di cinque tavole e di una copertina, sul tema del bullismo e cyberbullismo. Il lavoro sarà suddiviso nelle classi tra diversi gruppi eterogenei, che svilupperanno venti vignette e alcuni cartelloni finali. Gli alunni saranno chiamati a svolgere le seguenti **operazioni chiave**:

1. Leggere e comprendere il testo e la sceneggiatura;
2. Utilizzare il materiale (fotografie, vignette e personaggi) ideati e forniti dalla Prof.ssa Viviana Villa.
3. Capire come riprodurre le vignette su cartoncino bianco utilizzando le squadre da disegno; successivamente, ricalcheranno il disegno prodotto con un pennarello nero e colori o con i pennini a china (rapidograf);
4. Cooperare in un clima il più possibile disteso e collaborativo;
5. Realizzare il prodotto nei tempi richiesti;
6. Al termine della realizzazione del prodotto finale, mediante la somministrazione di un questionario, all’autovalutazione del percorso didattico svolto.

Tempi di attuazione: Il progetto sarà realizzato nelle ore annuali di lezione in aula.

Collocazione: Aula di alternativa.

Collegamenti con le altre discipline:

- Tecnologia nella scuola media;

- Italiano;

- Matematica e geometria.

**Competenze**

In riferimento alle le otto competenze chiave proposte dal Parlamento europeo e dal Consiglio europeo del 18 dicembre 2006, nella specificità si sono prese in considerazione:

* Comunicazione nella madrelingua;
* Imparare ad imparare;
* Competenze sociali e civiche;
* Senso di iniziativa e di imprenditorialità;
* Consapevolezza ed espressione culturali.

**Gli obiettivi didattici specifici formativi: conoscenze, abilità, finalità, competenze trasversali**

Conoscenze:

- L’alunno sviluppa delle abilità di progettazione e del lavoro di gruppo;

Abilità:

- L’alunno sa riutilizzare le strategie comunicative del fumetto inerenti l’argomento scelto.

Finalità:

- Far divertire gli alunni e renderli orgogliosi di un loro prodotto.

Competenze trasversali:

- L’alunno impara metodologie appropriate, per saper leggere, capire e interpretare le immagini;

- L’alunno acquisisce l’uso del linguaggio verbale, per rielaborare quanto ha visto e prodotto;

- L’alunno sviluppa la coordinazione oculo-manuale, attraverso l’uso della mano;

- L’alunno migliora la qualità del segno grafico.

**Metodologia**

Il percorso prevede una introduzione all’argomento mediante delle lezioni dialogate sul tema dell’inclusione (o esclusione) in un gruppo sociale; saranno forniti video e materiale di spunto e assegnate delle ricerche da svolgere a casa.

Successivamente l’approccio metodologico partirà dalla spiegazione del lavoro da affrontare, attraverso l’analisi di alcuni fumetti forniti realizzati dalla Prof.ssa Viviana Villa.

L'attività sarà svolta dagli alunni delle due classi citate, al fine di creare un unico elaborato prima individuale e poi collettivo, unendo insieme i "pezzi".

La metodologia usata si prefissa l’obiettivo di:

- Integrare/discutere/valorizzare le idee del gruppo attraverso il “brainstorming”;

- Favorire le espressioni creative individuali dell’alunno;

- Stimolare l’alunno all’osservazione della realtà, per trarne spunto e ispirazione.

**Strategie didattiche e comunicative**

- Discussioni collettive finalizzate alla scelta delle soluzioni più efficaci;

- Suddivisione dei compiti per raggiungere un obiettivo comune;

- Disegno del fumetto con la matita su foglio bianco;

**Piano delle attività**

La descrizione delle attività sarà articolata in fasi, con indicazione dei tempi e dei materiali necessari; si monitorerà in itinere il lavoro, allo scopo di intervenire nei momenti problematici o di suggerire strategie opportune. Tutte le fasi del progetto saranno documentate attraverso l'utilizzo della macchina fotografica (previo consenso delle famiglie). Le prime due fasi saranno svolte interamente dall’insegnante.

**Fase 1**

Ideazione del racconto, sceneggiatura e suddivisione del testo in vignette.

**Fase 2**

Preparazione del layout delle tavole: il testo è stato suddiviso in 6 tavole contenenti 20 vignette e una copertina. Il formato delle tavole è di tipo bonelliano (organizzazione delle vignette su 3 strisce per un massimo di 6 per tavola).

**Fase 3**

Elaborazione del materiale fornito dall’insegnante e suddivisione del lavoro tra gli alunni.

**Fase 4**

Riproduzione della vignetta sul foglio da disegno, mediante l'utilizzo delle squadre tecniche.

**Fase 5**

Stesura delle bozze delle vignette, disegno a matita.

**Fase 6**

Uso del pennarello nero per evidenziare il disegno a matita.

**Fase 7**

Colorazione delle tavole.

**Fase 8**

Montaggio delle fotografie delle varie fasi di svolgimento del laboratorio didattico.

**Fase 9**

Montaggio delle vignette su cartelloni neri, mediante la tecnica del passepartout.

**Fase 10**

Elaborazione del disegno a china.

**Valutazione**

Saranno valutate la qualità dei lavori, ma soprattutto la capacità di riportare le riflessioni emerse sul tema del bullismo.

**Condizioni di trasferibilità**

È possibile ipotizzare una futura replicabilità dell’esperienza fatta, quale progetto generale che possa coinvolgere la classe utilizzando altre tematiche sociali.

Il progetto si propone di creare prototipi innovativi di azioni educative per fronteggiare i problemi sociali di vario genere, attraverso la creazione di un ambiente di apprendimento piacevole, di una scuola più vicina alla vita reale e alla dimensione dell’esperienza.

Modena, Lì 23/11/2018 Prof.ssa Viviana Villa