



ARGOMENTO: Fumetti

MATERIA: LETTERATURA

LIVELLO/ETÀ: 11-12 ANNI

PRECONOSCENZA: Non è richiesta alcuna conoscenza preliminare

LUNGHEZZA: 7 PAGINE (DURATA: 80 MINUTI)

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Al termine della lezione gli studenti sapranno:

- La storia dei fumetti
 - Gli elementi che compongono una pagina di fumetto
 - I diversi scatti della "fotocamera".
-



RISORSE

Fumetti, documenti visivi, videoproiettore o schermo,
Video di Youtube

METODI DI INSEGNAMENTO

Documenti visivi
Esercizi di ripetizione
Video esplicativi

ATTIVITÀ

INTRODUZIONE (3 minuti)

I fumetti hanno guadagnato popolarità sin dalla loro nascita all'inizio del 1800, evolvendosi dai tradizionali rotoli e brevi strisce di giornale alle serie di libri completi a partire dagli anni '20 e crescendo in tutto il mondo in varie forme.

Alcuni dei primi e più famosi nomi sono, ad esempio, supereroi americani (da 'comics') come Superman e Batman, personaggi franco-belgi (da 'bande dessinée') come i Puffi e Tintin, e i precursori asiatici (dal giapponese 'manga') con Astro Boy e Doraemon.

Ognuna di queste regioni del mondo ha adottato codici, stili e terminologia diversi, sebbene alcuni siano simili in tutti i tipi di fumetti.

REVISIONE (10 minuti)

Organizza una sessione di brainstorming in cui gli studenti elencano ciò che sanno sui fumetti, i loro componenti e come leggerli (da sinistra a destra, dall'alto in basso; varia con "manga/manhua/manhwa" asiatici, che si leggono da destra a sinistra). Chiedere agli alunni di spiegare il significato di ciascun elemento e il suo scopo.

Se non hanno molta conoscenza di questo argomento, chiedi loro di nominare i personaggi dei fumetti che conoscono (supereroi o adattamenti di anime) e di fornire documenti fisici o visivi come esempi per farli identificare e sviluppare quali elementi hanno in comune e come potrebbe essere nominato.

Annotare ciò che viene suggerito per fornire una chiara base informativa.

Nota: l'avventura dei compiti a casa "Tra le pagine" può essere utilizzata come introduzione, poiché ha un basso livello di difficoltà, non richiede una conoscenza preliminare dell'argomento e fornisce una base teorica e pratica sotto forma di pagine di fumetti bianche che gli studenti possono completare

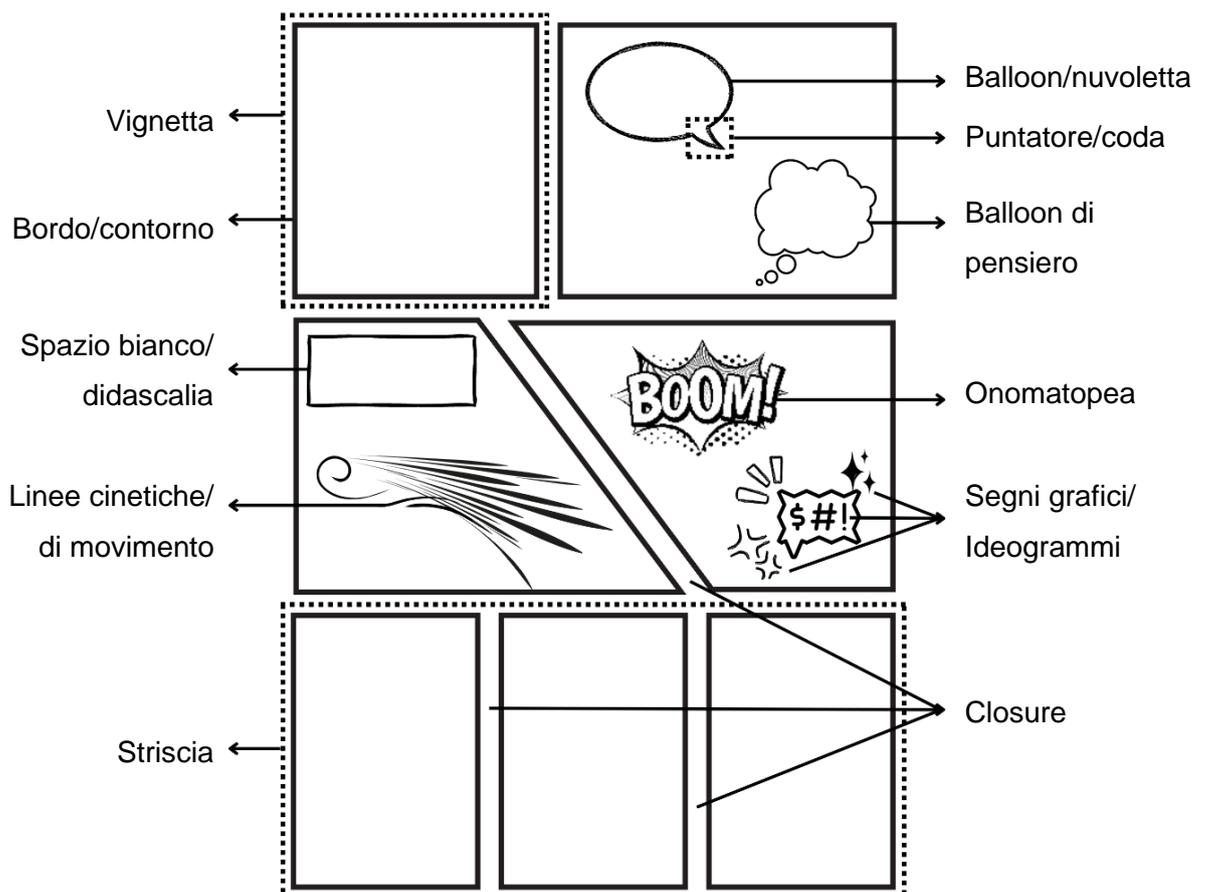
tutta la storia (vedi parte teorica sotto) con la terminologia della composizione delle pagine dei fumetti e i nomi delle diverse inquadrature che imparano durante i compiti.

PARTE TEORICA (10 minuti)

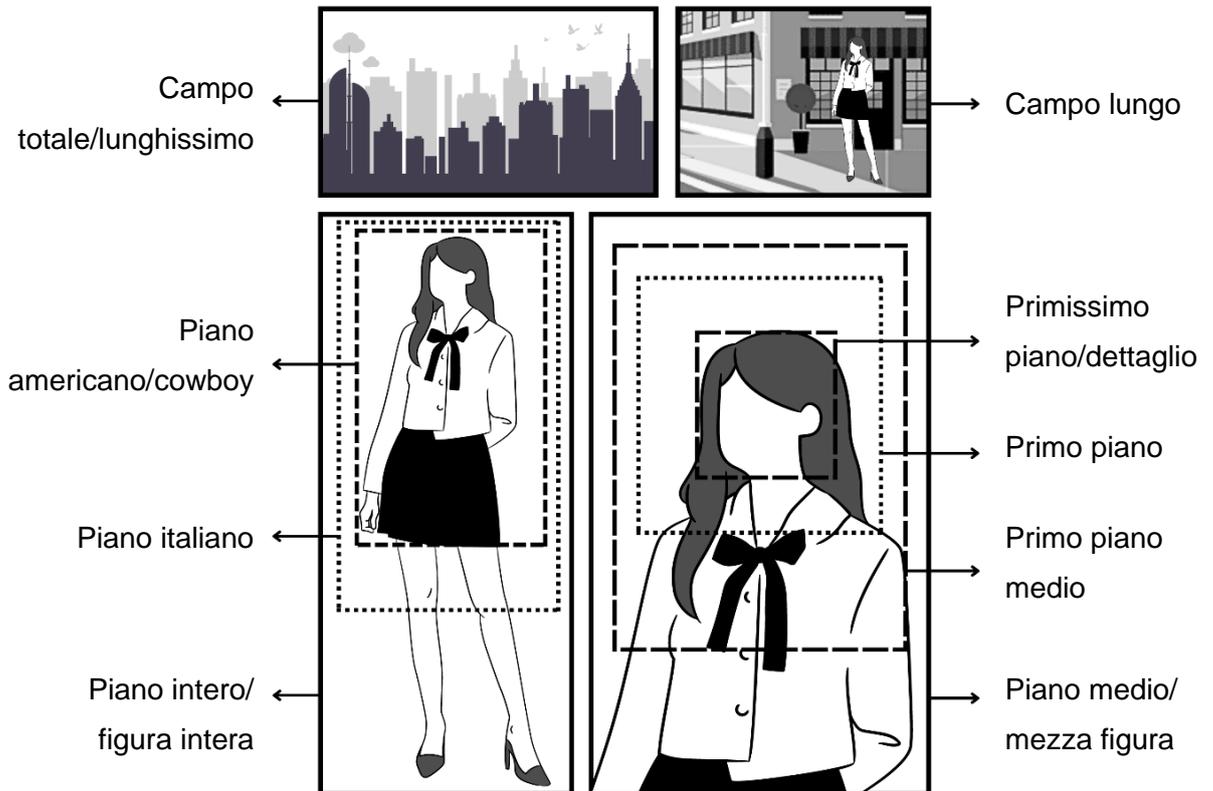
Fornire documenti raffiguranti pagine di fumetti, curate per questo scopo o provenienti da media esistenti, identificando ogni componente e il tipo di ripresa utilizzata. Puoi fornire la terminologia e chiedere agli studenti di analizzarla e dedurre lo scopo di ciascun elemento oppure fornire un elenco completo del vocabolario e del suo significato e scopo con una rappresentazione visiva.

Esempi (versioni vergini fornite con l'avventura "Tra le pagine"):

La composizione di una pagina di fumetto



I tipi di piani/campi (inquadratura)



Nota: Se hai utilizzato l'avventura "Tra le pagine" come introduzione, gli studenti dovrebbero aver già completato questi documenti. Questa parte potrebbe consistere nel condividere ciò che hanno scritto e nel mettere insieme le loro risposte per assicurarsi che abbiano le informazioni corrette.

Per svilupparlo, puoi anche riprodurre un video che spiega i componenti di un fumetto, con più terminologia e spiegazioni su come leggere una pagina di fumetto o come farla sembrare dinamica.

Esempi (Scuola Channel): "[#TOPOCLIP 6. IL LINGUAGGIO DEI FUMETTI](#)"

"[#TOPOCLIP 7. IL FUMETTO: LA SCENEGGIATURA](#)"

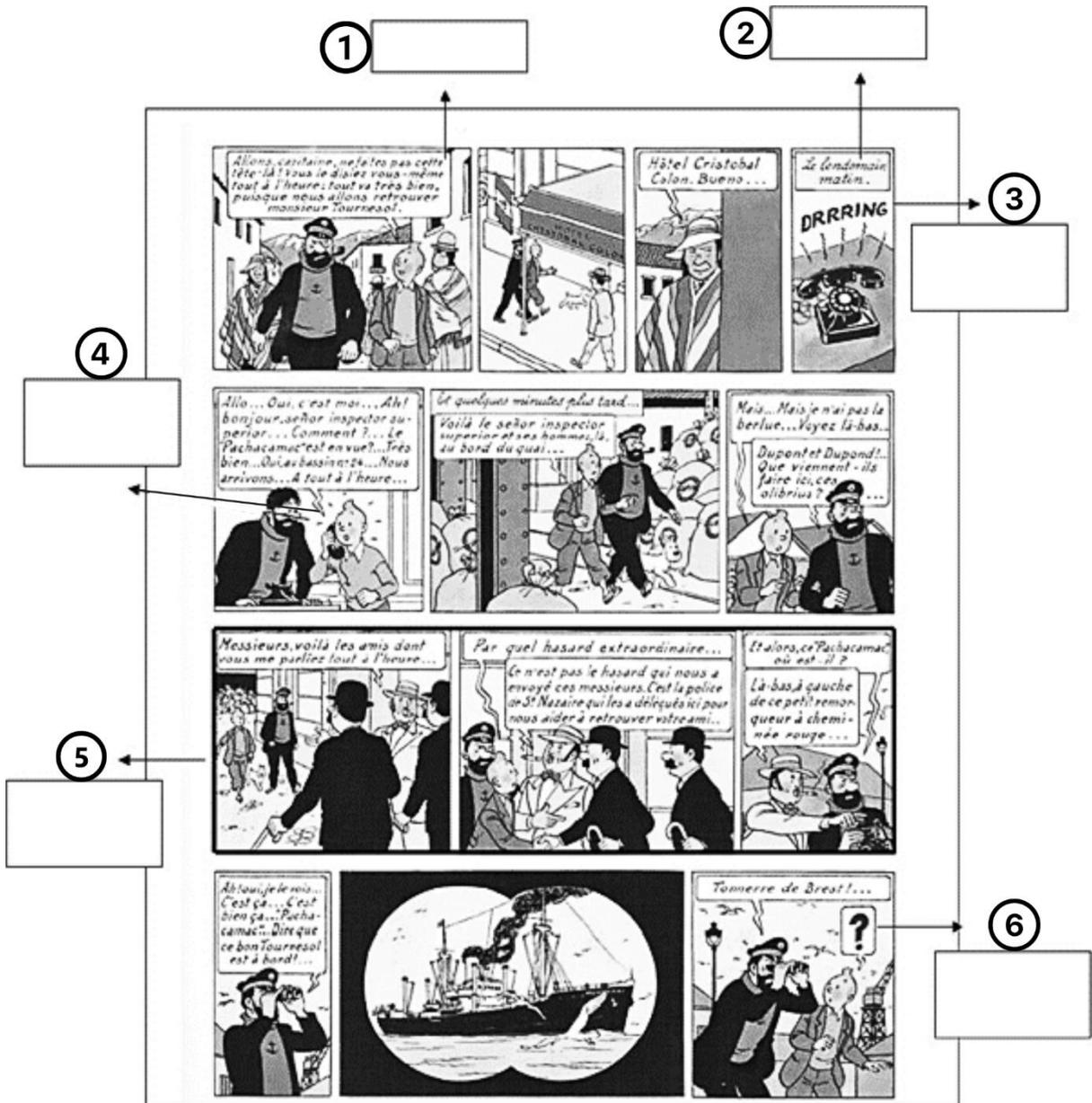
"[#TOPOCLIP 8. DALLA SCENEGGIATURA ALLA PAGINA](#)"

Per aggiungere un aspetto culturale alla lezione, puoi anche riprodurre un video esplicativo sulla storia e l'evoluzione dei fumetti nel mondo o fornire esempi più diversificati di fumetti famosi.

Esempio: "[La nascita del fumetto in breve](#)" di Il play della vita

PARTE PRATICA (15 MINUTI)

A. Dai un nome agli elementi che compongono questa pagina



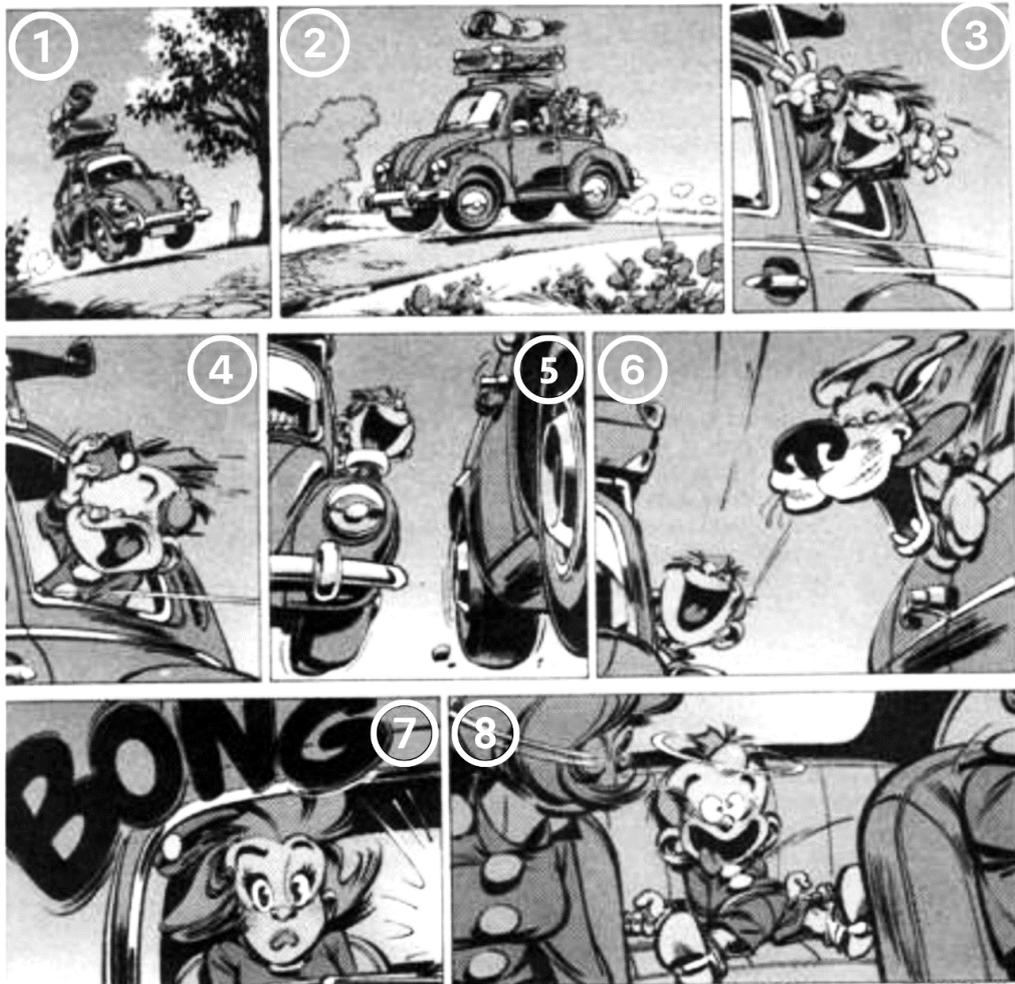
Dal fumetto belga *Les Aventures du Tintin*, "Le Temple du Soleil" di Hergé, Casterman, 1949

Risposte attese

- | | |
|----------------------|-----------------------------|
| 1. Balloon/nuvoletta | 4. Puntatore/coda |
| 2. Didascalia | 5. Striscia |
| 3. Onomatopea | 6. Segno grafico/ideogramma |

Per svilupparlo, chiedi la definizione e lo scopo di ciascun elemento.

B. Assegna un nome a ciascun tipo di campo o piano utilizzato in questa pagina e specifica lo scopo principale



Dal fumetto belga *Le Petit Spirou*, "C'est pas de ton âge" di Tome & Janry, Dupuis, 2000

Risposte attese

1. **Campo totale/lunghissimo:** mostra l'arredamento, stabilisce il tempo, la posizione e il contesto
2. **Campo lungo:** mostra il personaggio nel contesto
3. **Piano italiano:** dal ginocchio in su, concentra l'attenzione su un'azione, un'emozione o un atteggiamento
4. **Piano italiano:** dal ginocchio in su, concentra l'attenzione su un'azione, un'emozione o un atteggiamento
5. **Piano intero/figura intera:** dalla testa ai piedi, mostra un'azione o un atteggiamento insieme al relativo contesto

6. **Primo piano medio:** dalla metà del busto, concentra l'attenzione sulle emozioni e sulle espressioni
7. **Primo piano medio:** dalla metà del busto, concentra l'attenzione sulle emozioni e sulle espressioni
8. **Piano intero/figura intera:** dalla testa ai piedi, mostra un'azione o un atteggiamento insieme al relativo contesto

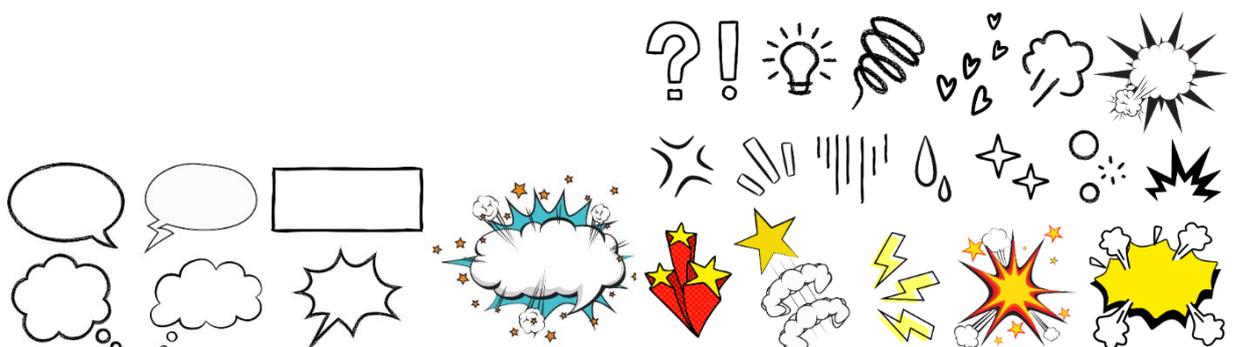
ESERCIZI (40+ MINUTI)

Attività creativa: Per utilizzare in modo più pratico quanto appreso, gli studenti possono creare il proprio fumetto tagliando e assemblando diversi elementi e aggiungendo disegni, parole e simboli per raccontare una breve storia.

Fornisci temi e stereotipi insieme a materiali visivi o chiedi loro di raccogliere riviste, fumetti o libri da colorare da utilizzare come fonte di ispirazione. Possono ricreare o ricalcare i disegni che desiderano oppure utilizzare documenti, modelli o riviste di riserva per tagliare e incollare i componenti del loro fumetto.

Una volta terminato, dovranno presentare il risultato ai compagni di classe, spiegare la storia e specificare quali elementi hanno utilizzato, con i nomi propri e gli scopi e il motivo di tali scelte.

Esempi di elementi da fornire (adattarsi alle dimensioni del fumetto):



Scarica [qui](#) tutti i materiali delle lezioni visive.

SINTESI/SOMMARIO (2 MINUTI)

Fornire documenti che descrivano le pagine del fumetto e che identifichino ogni componente e tipo di ripresa con il nome, il significato e lo scopo di ciascun elemento (vedi parte teorica), insieme a spiegazioni su come leggere o creare un fumetto o una pagina.

RISORSE

- EduGraal project. (2023). *EduGraal Comics lesson Materials.pdf*. Google Drive. <https://drive.google.com/file/d/1asg08UtQu1lmMPg6NZoxOS5fg0o8JR9n/view>
- Scuola Channel. (2017). #TOPOCLIP 6. IL LINGUAGGIO DEI FUMETTI. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=48LWWalf144>
- Scuola Channel. (2017b, September 1). #TOPOCLIP 7. IL FUMETTO: LA SCENEGGIATURA [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=06SpS3_8y1A
- Scuola Channel. (2017c, September 1). #TOPOCLIP 8. DALLA SCENEGGIATURA ALLA PAGINA [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Kj0_mgO6vMs
- Il play della vita. (2022). *La nascita del fumetto in breve* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=T7VYKgOmYXE>
- Next, N. M. O. P. (n.d.). *Il linguaggio del fumetto*. prezi.com. <https://prezi.com/p/hcgnlggg66nj/il-linguaggio-del-fumetto/>
- Menghini, F. (2021). *L'INQUADRATURA: i CAMPI e i PIANI*. Francesco Menghini. <https://francescomenghini.net/linquadratura-i-campi-e-i-piani/>