

ISTITUTO COMPRENSIVO "G. ADAMOLI" BESOZZO - SCUOLA PRIMARIA

ANNO SCOLASTICO 2019-2020

DIPARTIMENTI - COMPITO DI REALTA'

TITOLO	SFIDIAMOCI CON I FUMETTI
DISCIPLINE	Italiano – arte e immagine – tecnologia – musica – inglese – cittadinanza e costituzione
CLASSE	quarta
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza digitale Competenza in materia di cittadinanza Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
COMPETENZE CONNESSE AI TRAGUARDI	<ul style="list-style-type: none"> • Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. • È in grado di sostenere in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. • Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici. • Ha cura e rispetto di sé e degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna a portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri. • Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. • In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali.
DISCIPLINE COINVOLTE CON RELATIVI TRAGUARDI	<p>Italiano L'alunno scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; elabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso.</p> <p>Inglese L'alunno legge e comprende brevi testi di diverse tipologie.</p> <p>Tecnologia L'alunno produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o</p>

		<p>strumenti multimediali.</p> <p>Cittadinanza e Costituzione L'alunno partecipa in maniera costruttiva al miglioramento della convivenza scolastica e al rafforzamento della coesione del gruppo classe.</p> <p>Arte e immagine L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).</p> <p>L'alunno è in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip).</p>
OBIETTIVI APPRENDIMENTO	DI	<p>Italiano Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura. Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie). Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.</p> <p>Inglese Pronunciare correttamente testi già presentati, comprendere il loro significato cogliendo frasi e strutture note. Scrivere semplici frasi di uso quotidiano</p> <p>Cittadinanza e Costituzione Partecipare a lavori di gruppo apportando il proprio contributo e valorizzando quello degli altri.</p> <p>Arte e immagine Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini. Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo, le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementari e i diversi significati</p>
CONSEGNA OPERATIVA		La scuola ha indetto una gara rivolta alle classi quarte per la miglior storia a fumetti.
PRODOTTO ATTESO		Tavole di fumetto
TEMPI		Secondo quadrimestre
MATERIALI E STRUMENTI		Materiale di facile consumo, computer.
FASI DI ATTUAZIONE		FASE PREPARATORIA

	<ul style="list-style-type: none"> - Presentazione del genere "fumetto": caratteristiche, struttura e lessico (seguire gli esempi allegati). - Lettura di fumetti - Completare vignette già impostate inserendo le frasi nelle nuvolette, anche in lingua inglese. <p>FASE UNO Divisione della classe in gruppi e assegnazione di un testo narrativo breve con dialoghi (favole, miti, favole di Rodari, fatti di cronaca....)</p> <p>FASE DUE Leggere il testo scelto, selezionare le informazioni principali, dividere in INIZIO – SVOLGIMENTO – CONCLUSIONE (suddiviso in sequenze).</p> <p>FASE TRE Stesura sceneggiatura indicando personaggi, luogo, dialogo (in ogni vignetta) con didascalia e onomatopea.</p> <p>FASE QUATTRO Progettazione tavola di fumetto con almeno sei vignette. Realizzazione di disegni seguendo la sceneggiatura (formato cartaceo o digitale).</p> <p>FASE CINQUE Presentazione dei lavori dei vari gruppi e votazione per il miglior fumetto.</p>
RUBRICA PER LA VALUTAZIONE	<p>Allegato 1 – RUBRICA VALUTATIVA N°1: Competenza alfabetica funzionale – Competenza multilinguistica – Competenza imprenditoriale – Competenza in materia di cittadinanza.</p> <p>Allegato 2 – OSSERVAZIONE DEI PROCESSI COGNITIVI</p> <p>Allegato 3 – PROSPETTO delle valutazioni di tutti gli alunni della classe per rubrica</p>
RUBRICA PER L'AUTOVALUTAZIONE	ALLEGATO 4: Scheda predisposta per gli alunni
BILANCIO FINALE	

DOCENTE COORDINATORE DIPARTIMENTO: Iolanda De Berti
DOCENTE COORDINATORE CLASSE:

ALLEGATO 1

RUBRICA VALUTATIVA n° 1 - **Competenza alfabetica funzionale – Competenza multilinguistica - Competenza imprenditoriale – Competenza in materia di cittadinanza.**

CRITERI	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Capacità di pianificare e progettare le attività	Ha contribuito con proposte interessanti alla progettazione delle fasi di lavoro.	Ha individuato le fasi di lavoro e ha contribuito alla progettazione delle attività.	Ha accettato le proposte dei compagni e ha dato qualche suggerimento per la progettazione delle attività.	Ha partecipato passivamente alla progettazione delle attività.
Capacità di restituire e organizzare le informazioni	Ha elaborato i contenuti fondamentali ed è stato in grado di sintetizzarli.	Ha rintracciato ed elaborato da solo i contenuti fondamentali, in modo essenziale, individuando gli elementi più importanti.	Ha rielaborato le informazioni e individuato i temi fondamentali nella condivisione con i compagni, accettando passivamente le considerazioni del gruppo.	Ha rielaborato le informazioni e sintetizzato i contenuti fondamentali con l'aiuto dell'insegnante.
Capacità di realizzare quanto progettato	In ogni fase della realizzazione del progetto ha verificato la fattibilità di quanto proposto, basandosi sull'utilizzo maggiormente efficace degli	Prima di realizzare il progetto ha considerato la fattibilità di quanto proposto, apportando opportuni miglioramenti. Ha tenuto conto degli spazi,	Solo a seguito di sollecitazioni ha espresso considerazioni superficiali sulla coerenza di quanto proposto nel progetto. Ha formulato	Solo a seguito di esplicite e ripetute richieste ha espresso considerazioni poco incisive in merito a quanto proposto. Ha formulato ipotesi

	spazi, delle risorse e dei materiali a disposizione.	delle risorse e dei materiali a disposizione senza, tuttavia, utilizzarli nel modo proficuo.	ipotesi per l'uso degli spazi, di risorse e di materiali senza, tuttavia, considerare la loro effettiva disponibilità.	inadeguate per l'uso degli spazi, materiali e risorse.
Capacità di utilizzare linguaggi per esprimere e comunicare efficacemente.	Negli scambi comunicativi partecipa in modo attivo e costruttivo, formulando messaggi ricchi, chiari e pertinenti.	Negli scambi comunicativi partecipa in modo attivo, formulando messaggi sempre chiari e pertinenti.	Negli scambi comunicativi formula messaggi abbastanza chiari e pertinenti.	Negli scambi comunicativi formula, con qualche difficoltà, messaggi chiari e pertinenti.
Capacità di collaborare nel gruppo	Ha collaborato attivamente con tutti, offrendo il proprio contributo e infondendo fiducia tra i compagni.	Ha collaborato con tutti offrendo il proprio contributo.	Ha collaborato con tutti in modo positivo.	Ha collaborato solo con alcuni compagni, aspettando l'aiuto degli altri.





ALLEGATO 2

RUBRICA n° 2 – Osservazione dei processi cognitivi

CRITERI	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Impegno	Si impegna con costanza, continuità e concentrazione durante tutte le fasi del proprio lavoro.	Si impegna con concentrazione durante le fasi del proprio lavoro.	Si impegna nel portare a termine il proprio lavoro; a volte ha bisogno di essere incoraggiato dall'insegnante.	Si impegna in modo discontinuo nel portare a termine il suo compito, deve essere frequentemente sollecitato dall'insegnante.
Partecipazione	Partecipa spontaneamente con pertinenza e creatività intervenendo ripetutamente in modo adeguato. Rispetta costantemente le regole della turnazione di parola.	Partecipa spontaneamente con contributi frequenti e adeguati. Rispetta le regole della turnazione di parola.	Partecipa con brevi e adeguati interventi. Non sempre rispetta le regole di turnazione di parola.	Partecipa su sollecitazione dell'insegnante con brevi interventi non sempre pertinenti.
Autonomia	Organizza con efficacia le fasi del proprio lavoro e la gestione del materiale assegnato. Rispetta i compiti previsti per il compito richiesto.	Organizza le fasi del proprio lavoro e il materiale assegnato. Rispetta i tempi previsti per il compito richiesto.	È in grado di gestire il proprio materiale ma risulta caotico nell'organizzazione del proprio lavoro. Rispetta con difficoltà i limiti di tempo assegnati.	Necessita delle indicazioni dell'insegnante per organizzare le fasi del proprio lavoro, che risulta incompleto al termine del tempo stabilito.

ALLEGATO 4

Rubrica di autovalutazione: SFIDIAMOCI CON I FUMETTI

	 molto	 sì	 abbastanza	 poco
Ho capito la consegna				
Ho proposto idee utili al lavoro				
Ho saputo organizzare le informazioni e organizzare il lavoro				
Ho saputo realizzare un fumetto				
Sono soddisfatto del lavoro				
Ho collaborato con i miei compagni				

MATERIALI ALLEGATI (da utilizzare come esempio nella fase preparatoria)

I FUMETTI



OSSERVO IL FUMETTO, LEGGO LE PAROLE NELLE NUVOLETTE E
RICAVO INFORMAZIONI.

- 1) CHI SONO I PERSONAGGI?
- 2) CHE COSA FANNO?
- 3) CHE COSA PROVANO? (ESPRESSIVITA' DEL VISO – GESTUALITA')

ORA IPOTIZZO LA STORIA.

CONCLUDO

IL FUMETTO ILLUSTRRA E RACCONTA UN FATTO UTILIZZANDO PIU'
TECNICHE:

- IL DISEGNO
- L'ESPRESSIVITA' DEL VISO
- IL LINGUAGGIO GESTUALE
- IL LINGUAGGIO VERBALE

DA DOVE DERIVA IL NOME "FUMETTO"?

FUMETTO E' LA NUVOLETTA CHE ESCE DALLA BOCCA DEI PERSONAGGI.

NELLA NUVOLETTA SONO STAMPATE PAROLE E PENSIERI.

ECCO VARI TIPI DI NUVOLETTE:



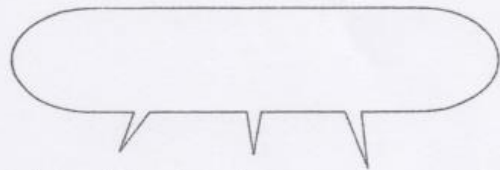
Nuvoletta del parlato:
indica un discorso o un dialogo normali.



Nuvoletta del pensiero:
la coda a circoletti indica un pensiero.



Nuvoletta del sottovoce:
il tratteggio indica parole sussurate.



Nuvoletta del parlato in coro:
più code sotto una nuvola indicano parole espresse in coro.



Nuvoletta dell'arrabbiato:
la forma particolare indica l'esplosione di rabbia.

LA DIDASCALIA



PER RENDERE PIU' COMPRESIBILE LA STORIA, DI SOLITO SI
INSERISCE UN RETTANGOLO GIALLO IN CUI VIENE SCRITTA LA
DIDASCALIA.

LA DIDASCALIA RAPPRESENTA IL NARRATORE E SPIEGA CHE COSA
SUCCEDA NELL'ILLUSTRAZIONE.

LA FUNZIONE DEL GRASSETTO

IL GRASSETTO SERVE PER ATTIRARE L'ATTENZIONE SIA SULLE
PAROLE SIA SUL MODO IN CUI SONO ESPRESSE:
I PERSONAGGI URLANO.



LA FUNZIONE DEL PRIMO PIANO

LE VIGNETTE CHE SEGUONO PRESENTANO PERSONAGGI IN PRIMO PIANO



L'espressione di Paperino indica *dubbio*.



L'espressione di Paperone indica *sorpresa*.



L'espressione di Paperino indica *rabbia*.

SCOPO DEL PRIMO PIANO:

ATTIRARE L'ATTENZIONE DEL LETTORE SU UN PARTICOLARE DELLA SCENA, IN QUESTO CASO L'ESPRESSIONE DEL PERSONAGGIO.

LE ONOMATOPEE

LE ONOMATOPEE SONO TERMINI PARTICOLARI CHE SOSTITUISCONO
SUONI E RUMORI.



Nella prima vignetta le onomatopee sono due:
Bonk indica il rumore del colpo dato in testa a Paperino;

Ugh! indica il male, il dolore che sente Paperino;

Plash indica il rumore dell'acqua che si solleva e sbatte.

Click indica il rumore dell'interruttore della luce.

Da «Super Almanacco Paperino», Mondadori

Altre parole onomatopeiche:

Ulp! indica un soprassalto;

Smack indica il rumore di un pugno;

Bang indica il rumore di uno sparo;

Scrach indica il rumore di oggetti che si rompono;

Boong indica il rumore di un boato ...

VERIFICA



- 1) CHE COSA RACCONTA IL DISEGNO?
- 2) QUALE EMOZIONE ESPRIME IL VOLTO DEI PERSONAGGI?
- 3) CHE COSA INDICANO LE NUVOLETTE?
- 4) SONO PRESENTI ONOMATOPEE? CHE SIGNIFICATO HANNO?
- 5) LA VIGNETTA PRESENTA PERSONAGGI IN PRIMO PIANO?
- 6) CI SONO PAROLE IN GRASSETTO? SPIEGA...
- 7) IMMAGINA DI ESSERE IL NARRATORE E SCRIVI UNA DIDASCALIA

Il linguaggio dei fumetti

1 La **linea** che delimita la **nuvoletta** dei fumetti non è sempre uguale. Osserva i disegni e spiega a che cosa corrisponde ogni tipo di nuvoletta.



La nuvoletta termina **con le bollicine**, perché il coniglio sta.....

.....

.....



La nuvoletta ha la **linea tratteggiata**, perché due topolini parlano a

.....

.....



La nuvoletta ha la **linea continua**, perché.....

.....

.....



La nuvoletta è una **linea spezzata**, perché la voce proviene da.....

.....

.....

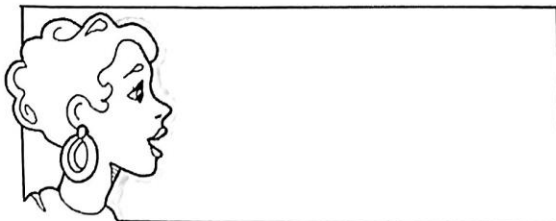
2 Ora prova a disegnare delle **nuvolette** per esprimere ciò che ti viene indicato. Metti anche le parole.



Una bambina sta pensando.



Un bimbo sta sussurrando.



Una signora sta parlando normalmente.



Un uomo sta ascoltando la televisione.

Inventare una storia a fumetti

1 - Inventare una storia a fumetti, aiutandoti con lo schema di lavoro proposto. Completa lo schema e poi realizza le vignette su un altro foglio.

a. Decidi quali saranno i **personaggi** della tua storia e anche quali sono le loro **caratteristiche fisiche**, il **carattere** e il **comportamento** di ognuno.

● **Personaggio:**

● **Personaggio:**

● **Personaggio:**

b. Scegli in quale **luogo** vuoi ambientare la vicenda.

● **Luogo:**

c. Scrivi brevemente la **trama** della tua storia.

● **Trama:**



d. Decidi il contenuto delle **singole vignette**.

● **Prima vignetta:**

● **Seconda vignetta:**

● **Terza vignetta:**

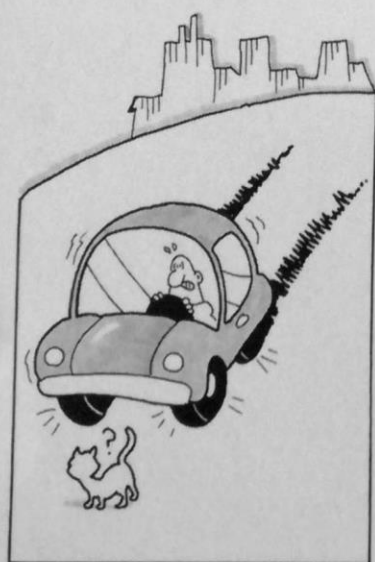
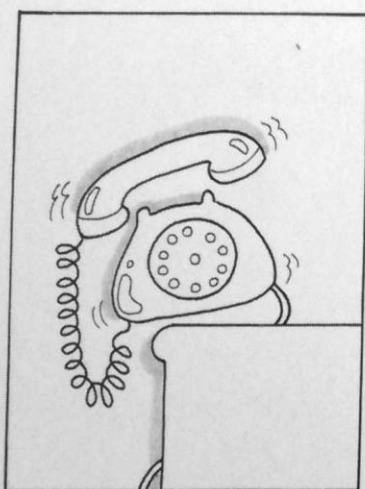
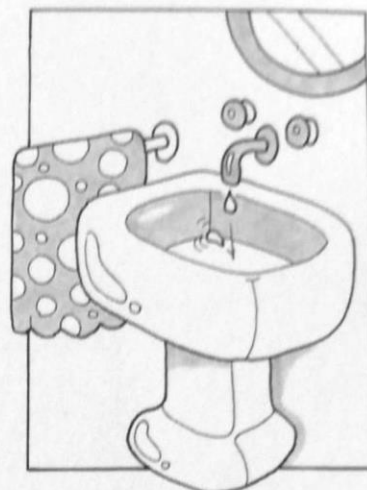
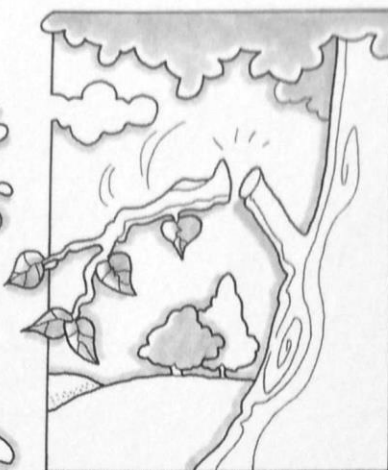
● **Quarta vignetta:**

● **Quinta vignetta:**

● **Sesta vignetta:**

Suoni e rumori nei fumetti

1 - Osserva le vignette e scrivi in ognuna i suoni onomatopeici che meglio esprimono i diversi rumori.



I suoni dei fumetti

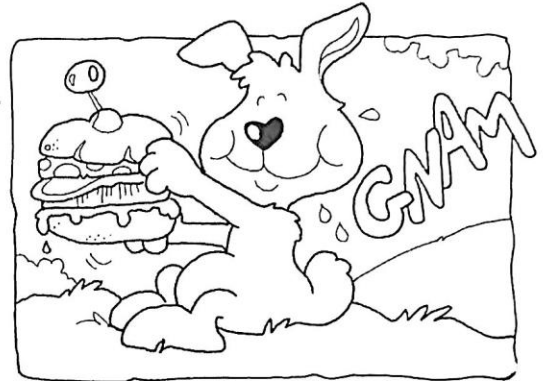
- 1 Nei fumetti i **suoni** e i **rumori** sono espressi con parole o insiemi di lettere. Metti in relazione il suono con il significato corrispondente, colorando con lo stesso colore.

schiocco di un bacio

spruzzare



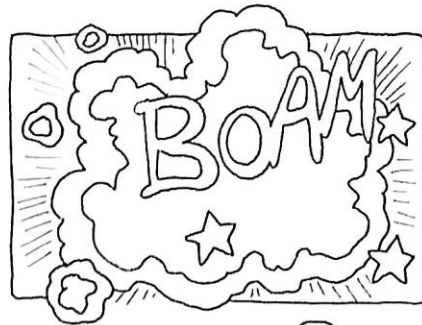
scrosciare



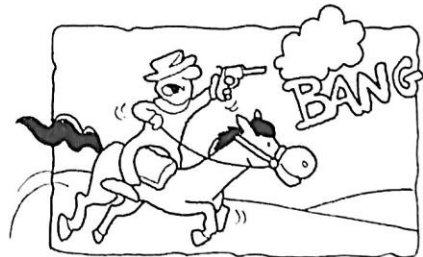
rompere, fracassare



mangiare



colpire



sparare



esplodere



Il topo di città va in campagna

- ① - Leggi questa favola.

Il topo di città ebbe un invito a pranzo dal topo dei campi, che era suo amico, e subito lieto partì per la campagna. Ma il pranzo era erba e grano.

- Vedi, - gli disse, - che vita da formica conduci mio caro! E io ho la casa piena di ogni ben di Dio, vieni con me, che ti darò tutto.

Subito gli amici si incamminarono verso la città.

L'ospite mostra legumi e fichi secchi e formaggio e pane, datteri, miele e frutta. L'altro, stupito, lo ringrazia di cuore, maledicendo il suo triste destino.

Ma quando si apprestano a gustare il pranzo, capita un uomo che spalanca l'uscio. I poverini, al rumore, con un sussulto corrono a nascondersi in un buco del pavimento. Poi ne escono per gustare i fichi secchi, ma ecco, per non so quale faccenda, arrivare un'altra persona. Scorgendola, gli sventurati balzano via di nuovo in cerca di salvezza. Il topo di campagna, allora, sospira e dice all'altro:

- Amico, addio! Sàziati pur ben bene, goditi il pranzo con tutte le sue gioie, con tutti i rischi e tutte quante le paure! Io poverello, voglio continuare a vivere a grano ed erbe, ma senza timore! -

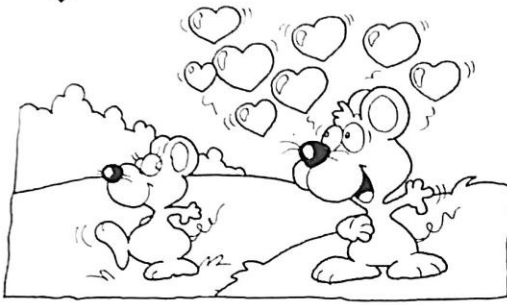
Le favole di Esopo, Rizzoli

- ② - Trasforma la favola proposta in una **storia a fumetti**. Prima di disegnarla, decidi il numero delle vignette e il contenuto di ciascuna. Ricordati di sintetizzare i discorsi pronunciati dai due topi, per poterli scrivere dentro le nuvolette!

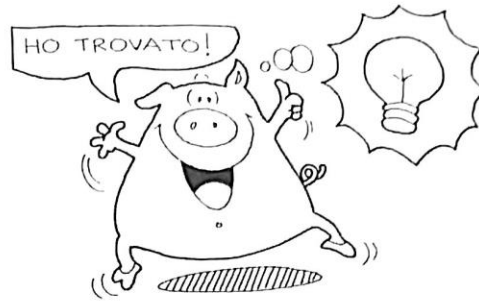
- Vignetta n. 1
- Vignetta n. 2
- Vignetta n. 3
- Vignetta n. 4
- Vignetta n. 5
- Vignetta n. 6
- Vignetta n. 7
- Vignetta n. 8

Strani segni per dire...

— ▾ — Osserva con attenzione i segni grafici convenzionali e scrivi il significato di ognuno di essi.



• I **cuoricini** vogliono dire che il topolino



• La **lampadina** indica che Maialik ha avuto



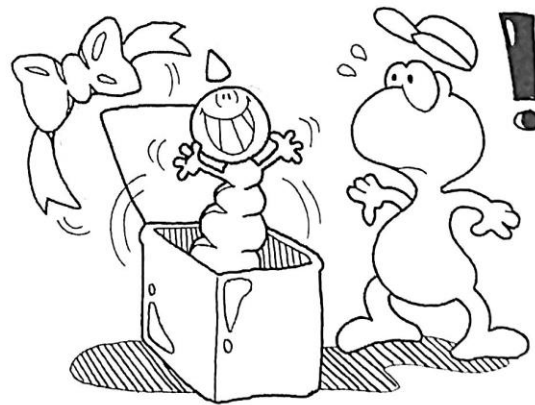
• Le **stelline** vogliono dire che



• Il **punto interrogativo** vuol dire



• Le **note** indicano che



• Il **punto esclamativo** indica

Inventare e realizzare testi a disegni utilizzando la tecnica del fumetto

I piselli non li voglio

1 Leggi questo breve racconto.

Ogni volta che la mamma cucina i piselli per pranzo c'è tensione in famiglia. Marco detesta i piselli, non li può sopportare. Ieri, poi, ha fatto così tanti capricci che la mamma, non potendone più, gli ha portato via il piatto.

– Odio i piselli! – grida Marco. – Sembrano uova di bruco.

Oggi il bambino ha accompagnato la mamma a far la spesa; sul balcone del fruttivendolo vede dei baccelli verdi e lunghi.

– Che cosa sono? – chiede incuriosito.

– Sono piselli. – risponde la mamma.

– Non è vero! I piselli sono piccoli e tondi, come le uova di bruco! – ribatte Marco.

Allora la mamma ne compra mezzo chilo, gli fa vedere come si aprono i baccelli e che, al loro interno, c'è una bella fila di lucidi piselli verdi.

– Non sono uova di bruco, ma verdi perle preziose! – esclama Marco. – Stasera voglio mangiarne un piatto intero!

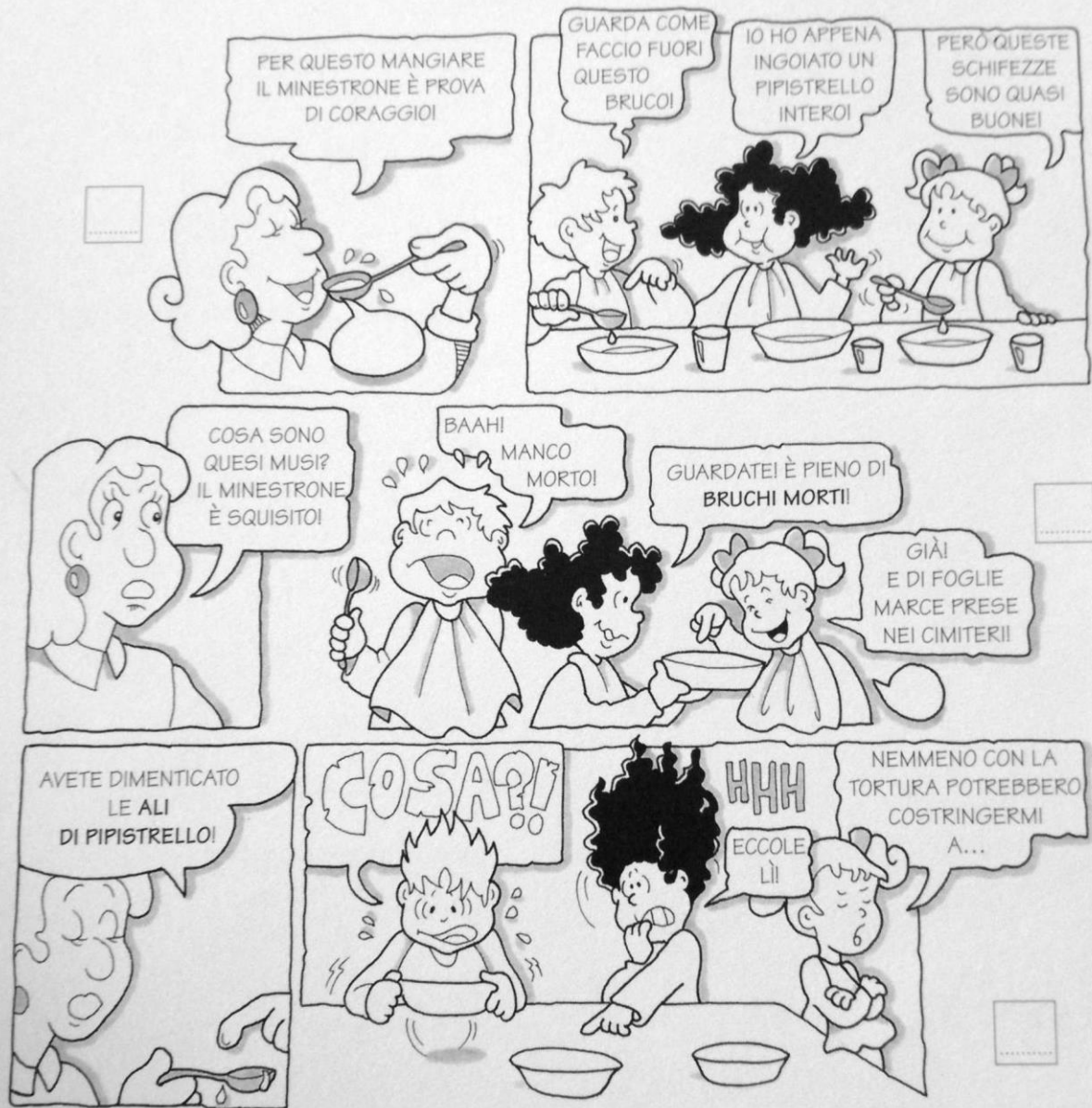


S. Sheringham-I. Stimson. *Cento storie da 5 minuti*, I libri dello scricciolo

2 Trasforma il racconto proposto in una **storia a fumetti**. Prima di disegnarla, decidi il numero delle vignette e il contenuto di ciascuna.

- **Vignetta n. 1**
- **Vignetta n. 2**
- **Vignetta n. 3**
- **Vignetta n. 4**
- **Vignetta n. 5**
- **Vignetta n. 6**
- **Vignetta n. 7**
- **Vignetta n. 8**

- 1 - Questo fumetto è diviso in tre sequenze che ti vengono proposte in disordine. Riordinale mettendo i numeri e poi trova un titolo adatto. Rispondi alle domande.



Buon appetito, ragazzi!, Carthusia

- Chi sono i **personaggi** di questa storia?
- In quale **luogo** si svolge?
- Sai raccontare brevemente la **trama**?

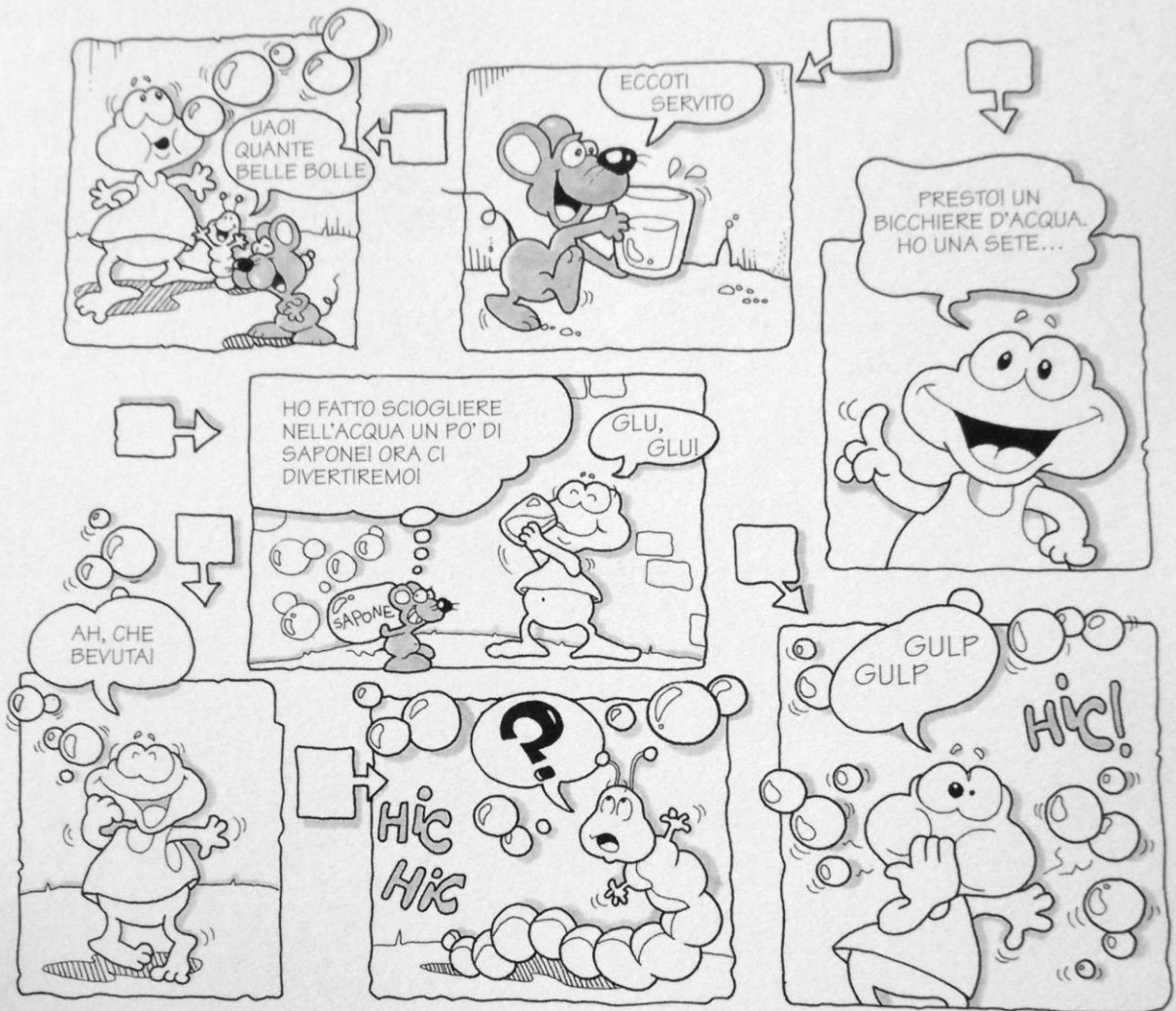
.....

.....

.....

Che scherzo!

- 1 - Osserva le vignette e cerca di ricostruire l'esatta **successione temporale** delle sequenze, numerandole progressivamente. Poi rispondi alle domande.



- Chi sono i **personaggi** di questo fumetto?
- In quale **luogo** si svolge la vicenda?
- Qual è la **trama**?

Esempio (dalla fase 3 del compito)

- 3** Passate adesso alla stesura della **sceneggiatura**.
- Per ogni vignetta bisogna indicare: i **personaggi** che compaiono, il luogo in cui si trovano, che cosa fanno, dicono o pensano.
 - Nella sceneggiatura devono essere presenti anche le **didascalie** ed eventuali **rumori**.
 - Provate a completare la sceneggiatura della prima vignetta della favola.

VIGNETTA 1

In un angolo di un campo di grano si vede

.....

.....

.....

.....

Didascalia: In estate le cicale

.....

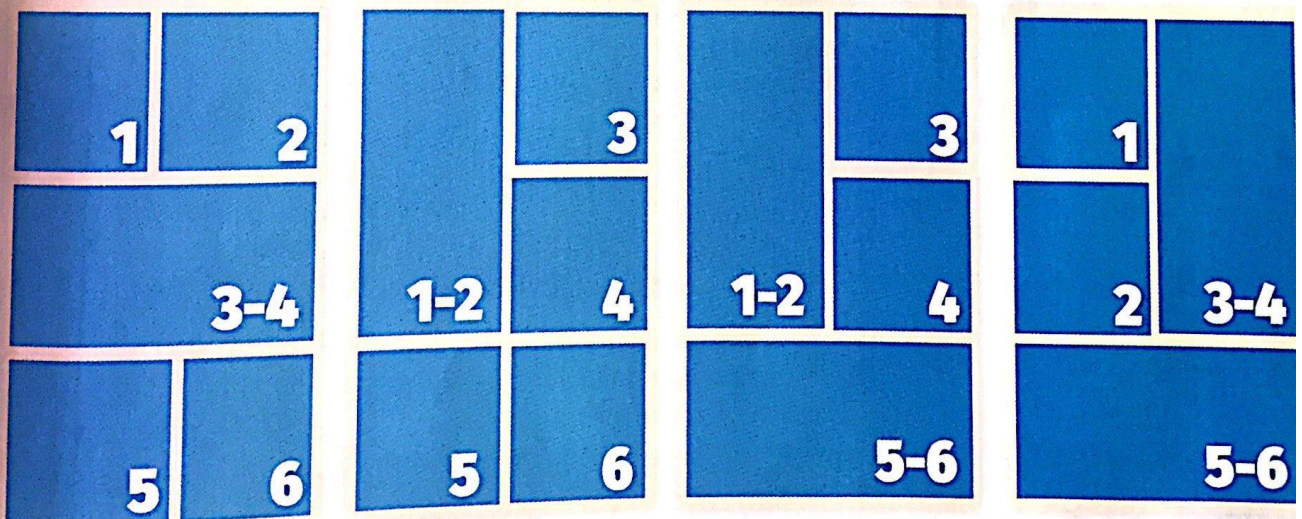
Cicala (cantando): O

.....

Rumori: note musicali



- 4** Progettate la **tavola del fumetto** definendo le dimensioni delle sei vignette e la loro disposizione. Prestate attenzione al fatto che la successione degli eventi deve risultare chiara e comprensibile.



- 5** Realizzate i **disegni** di ogni vignetta seguendo le indicazioni date nella sceneggiatura. Riportateli nella tavola e inserite tutte le didascalie, le parole dei personaggi e i rumori.

- 6** Inviate la **tavola definitiva** alla direzione della rivista e... buona fortuna!