

**Kit didattico
per insegnanti**

POWERED BY

**LUCCA
COMICS
& GAMES**

**SCHEDA
DIDATTICA**

COMPLETA

LA

STORIA

IN COLLABORAZIONE CON



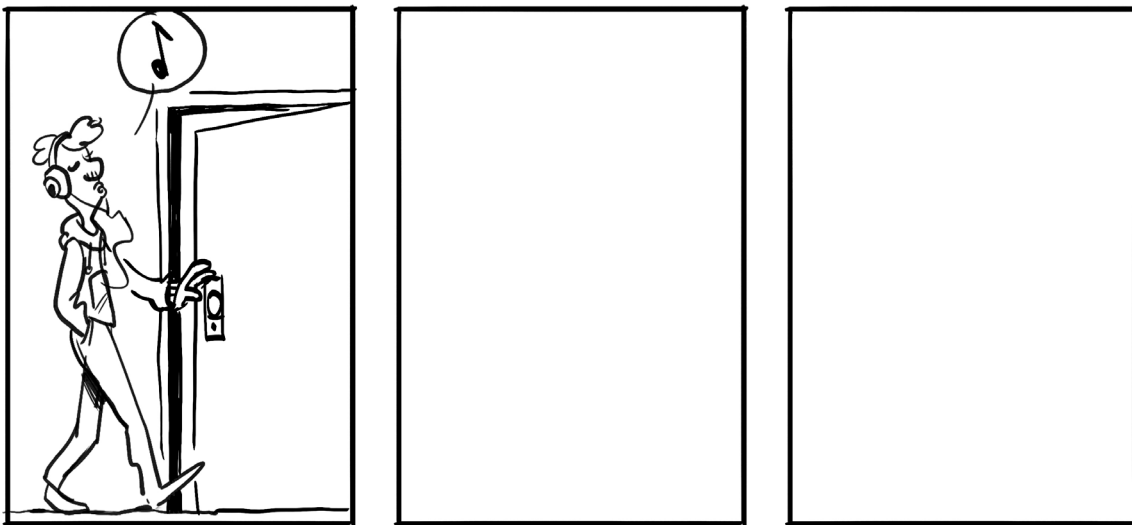
Scuola
Internazionale
di Comics
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA



**LUCCA
MANGA
SCHOOL**

SCHEDA DIDATTICA COMPLETA LA STORIA

L'esercizio a seguire si può utilizzare anche **per capire meglio cos'è una closure** quanto per **sviluppare l'uso del fumetto nell'ideazione e racconto di una storia**. Come funziona: i ragazzi e le ragazze devono riempire le vignette mancanti, inventando la storia.



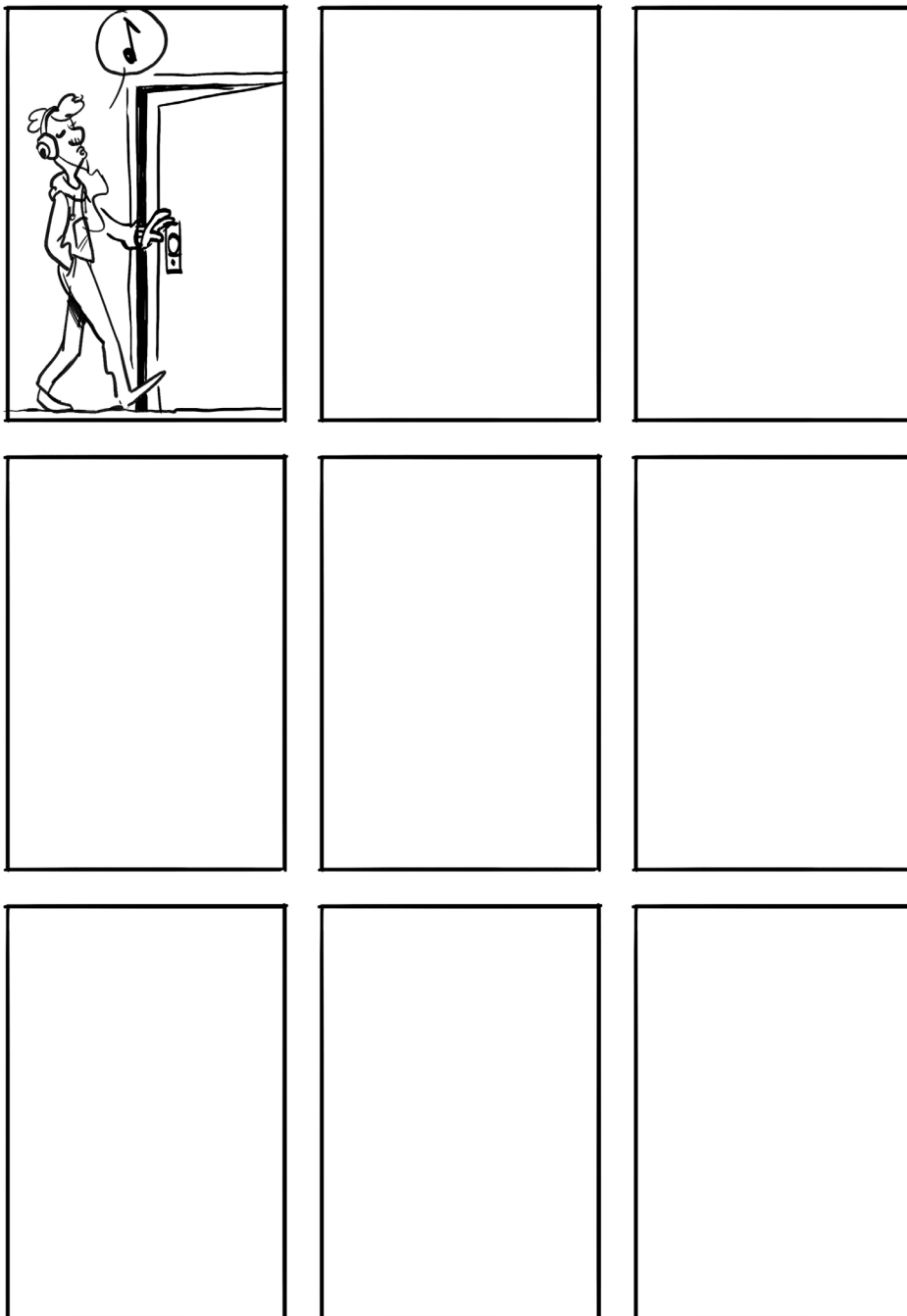
Possibile anche utilizzare una variante in cui è disegnata anche l'ultima vignetta. Potrebbe andare bene per classi di più piccoli, oppure se si ha poco tempo a disposizione:



SCHEDA DIDATTICA

COMPLETA LA STORIA

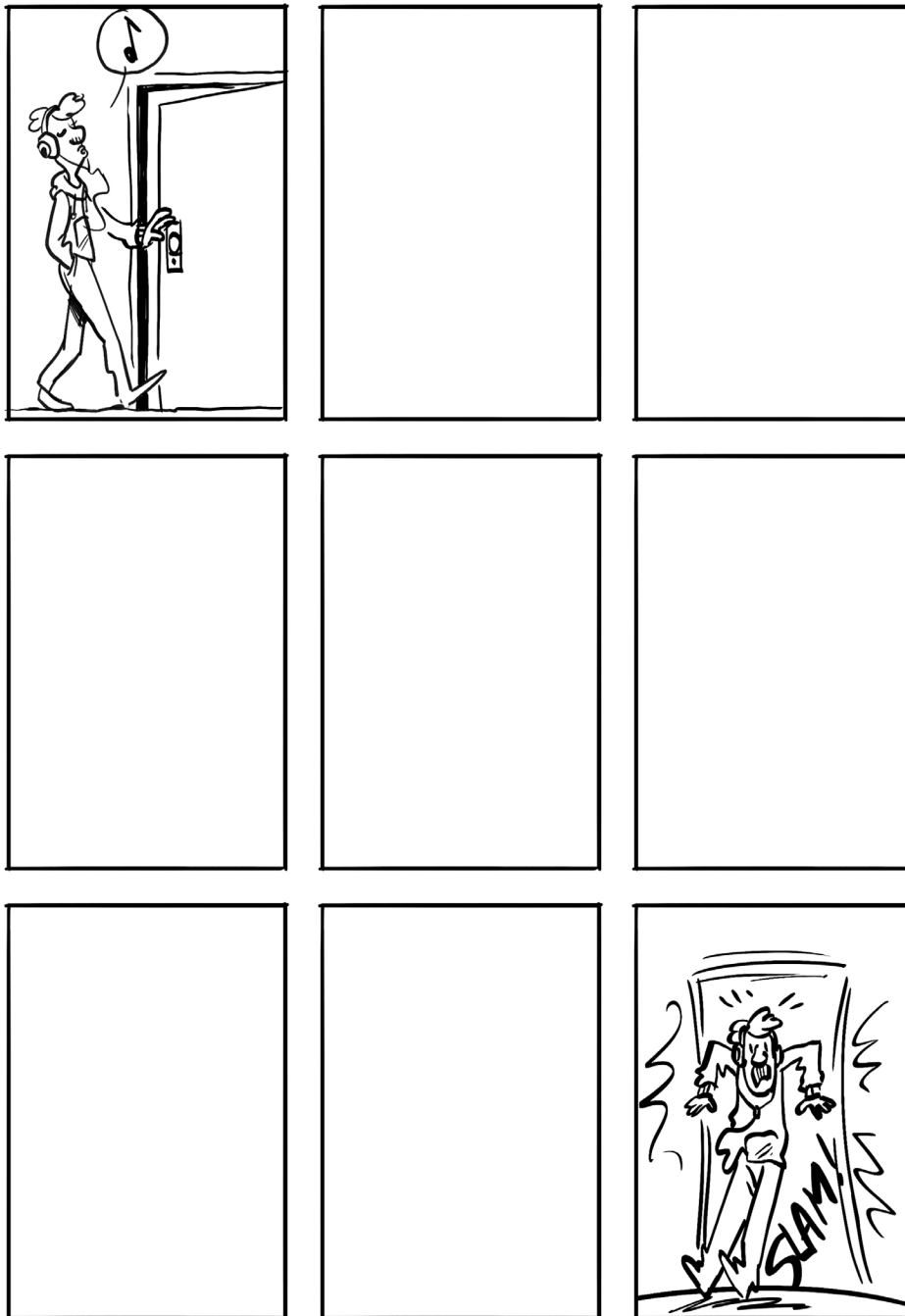
Lo stesso esercizio può essere proposto anche utilizzando una tavola intera. Ovviamente più sono le vignette da riempire, più il tempo necessario per realizzare l'esercizio aumenta. In questo esempio utilizziamo una griglia a 9 vignette:



SCHEDA DIDATTICA

COMPLETA LA STORIA

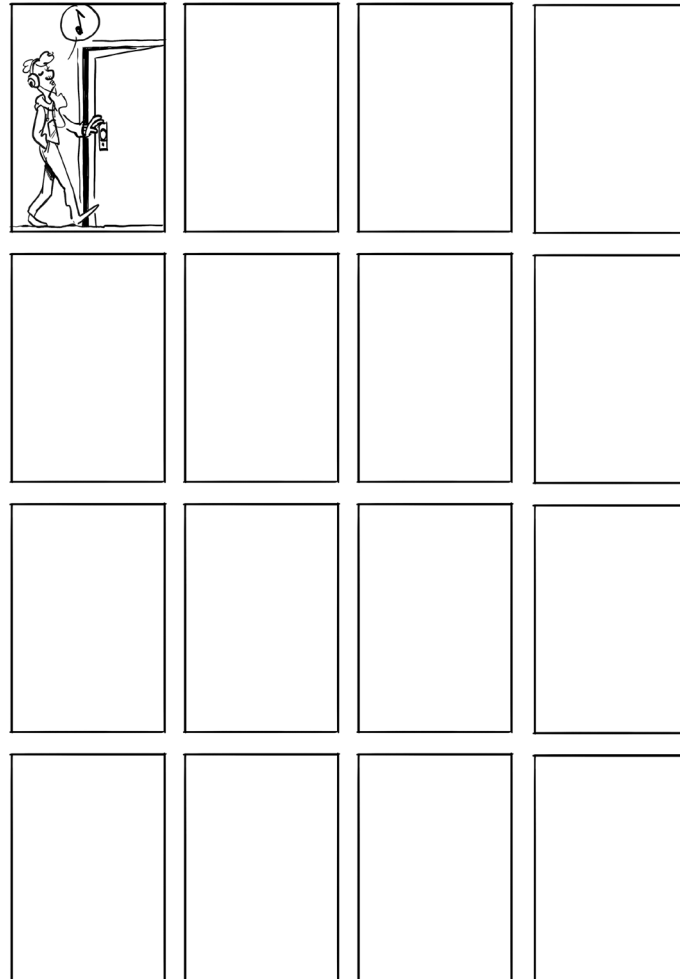
Anche in questo caso, come nella variante precedente, si può dare la tavola con anche l'ultima vignetta disegnata.



Si possono stampare e consegnare direttamente alla classe!

SCHEDA DIDATTICA COMPLETA LA STORIA

L'ultima variante che proponiamo si realizza coinvolgendo tutta la classe.



Si può fare alla lavagna o su fogli sul cavalletto. **Come funziona:** l'intera classe è chiamata a turno a contribuire alla realizzazione di una vignetta (compreso l'insegnante, che potrebbe partecipare disegnando il finale).



SCHEDA DIDATTICA COMPLETA LA STORIA



Materiali richiesti

Fotocopie, oppure fogli usomano o cartoncini tipo Fabriano A4. Matite, penne o pennarelli, oppure una lavagna o un cavalletto.

Tempo di realizzazione

Per realizzare l'esercizio senza curare molto la parte del disegno può bastare un tempo da mezz'ora a un'ora, altrimenti, dedicandosi di più al disegno, fino a due ore.

Può essere interessante, per i ragazzi che tendono a risolvere il disegno in maniera molto sintetica, stimolare la creatività proponendo storie diverse (con un inizio, una fine o entrambe differenti dalla prima versione).

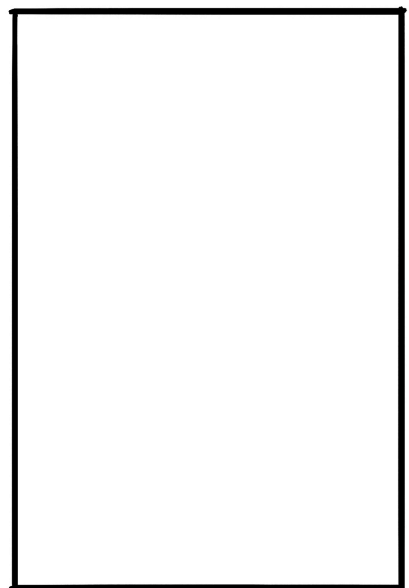
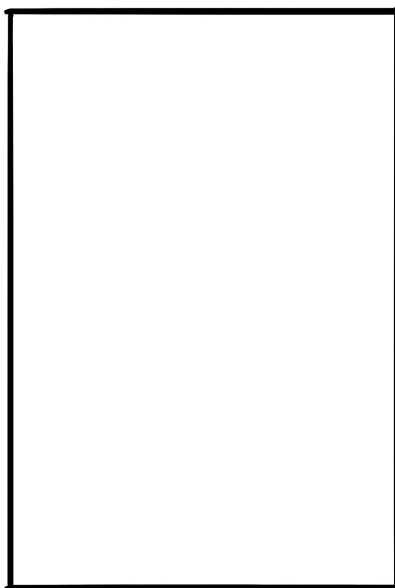
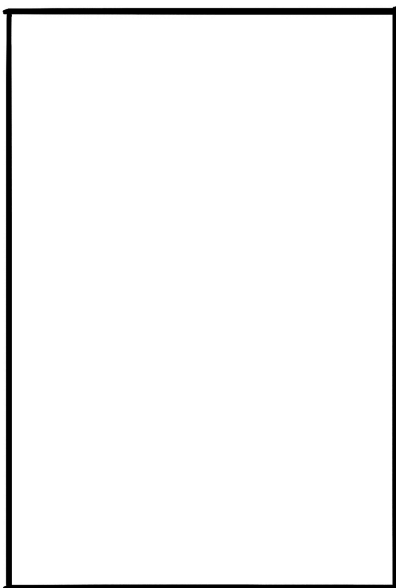
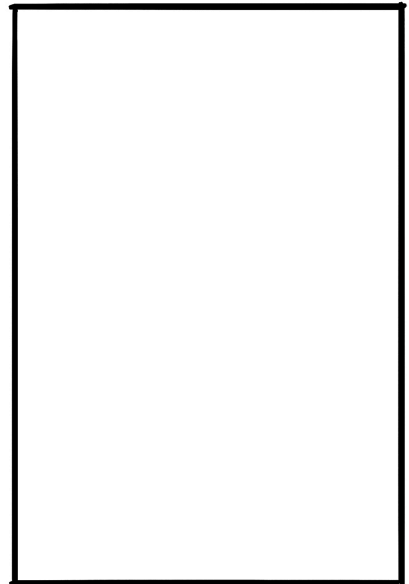
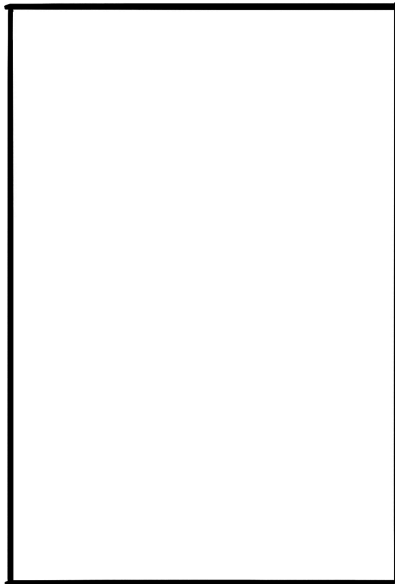
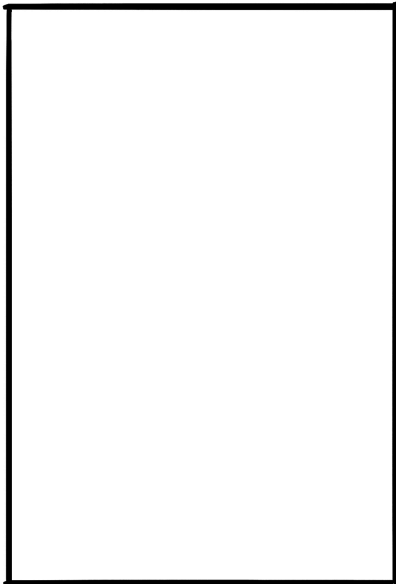
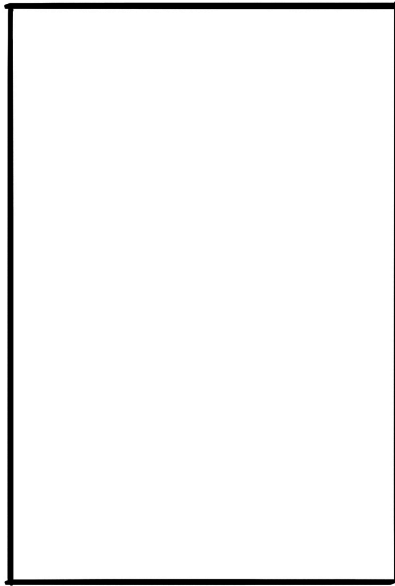
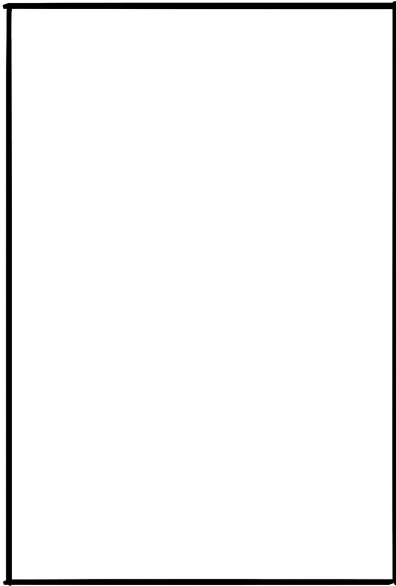
Focus dell'esercizio

Migliorare il disegno, ma soprattutto fare pratica con la parte narrativa. Di solito si utilizza questo esercizio per sbloccarsi, per creare un clima di scoperta e gioco nella classe.

Qui sotto puoi trovare una tavola "vuota" da stampare.

POWERED BY

LUCCA
COMICS
& GAMES



IN COLLABORAZIONE CON



Scuola
Internazionale
di Comics

ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA



LUCCA
MANGA
SCHOOL

SCHEDA DIDATTICA COMPLETA LA STORIA

Fondamentale è il coordinamento da parte del docente:

seguire la parte creativa e produttiva, dando a tutti informazioni univoche;

archiviare il materiale e se necessario digitalizzarlo;

assicurarsi che vengano rispettate delle consegne intermedie.



CLASSE DI RIFERIMENTO

Scheda per docenti della scuola primaria, secondaria di primo grado e secondaria di secondo grado.



MATERIA DI RIFERIMENTO

Italiano, Arte e immagine, Storia, Asse dei Linguaggi.



COMPETENZE INTERESSATE (OBIETTIVO DIDATTICO)

Competenza alfabetica funzionale, improvvisazione, creatività, capacità di condividere il proprio lavoro con gli altri.

Testi e disegni: Filippo Rossi

Impaginazione: Filippo Rossi

Immagini inserite ai sensi dell'art. 70 della Legge sulla tutela del diritto d'autore (L. 633/1941)