**APPRENDIMENTO AUTO-DIRETTO PER IL WORKSHOP NR 3**

**SONO IN GRADO DI CREARE LE MIE STRISCE FUMETTI E AUDIOLIBRI**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ATTIVITÀ 1 | | |
| ARGOMENTO: Creazione di un fumetto - Sceneggiatura per fumetti. | | |
| **ATTIVITÀ DI APPRENDIMENTO AUTODIRETTO** | | |
| **Scopo principale dell'attività: Preparazione di sceneggiature utilizzate successivamente per creare fumetti.**  I fumetti sono indirizzati al pubblico più giovane in questo progetto. Non solo richiedono un messaggio completamente diverso rispetto agli adulti, ma il fumetto stesso come forma d'arte cambia le regole.  Il fumetto deve avere una trama in cui, tra le altre cose, deve esserci un elemento di conflitto e risoluzione.  Sarebbe bene se lo spettatore potesse identificarsi con il personaggio principale - quindi sarebbe meglio se i personaggi fossero abbastanza ovvi e senza troppi abbellimenti.  Il linguaggio deve essere semplice e i messaggi non troppo lunghi - un fumetto è una forma abbastanza inadatta per lunghi monologhi.  Immagina i problemi che i bambini possono affrontare.  Includi specificamente:   * Violenza da parte dei genitori * Violenza da parte dei fratelli/sorelle * Violenza da parte di parenti allargati * Negligenza dei bisogni di base   Non cadere in un tono troppo serio - può essere noioso e ricordare lo stile di parlare degli adulti che fanno del male. Concentrati sulle soluzioni per far capire ai bambini che hanno anche dei diritti.  Oltre ai problemi, immagina concetti di personaggi e dialoghi tra di loro.  Cerca di delineare i problemi in modo sottile in modo che raggiungano le vittime, ma non traumatizzino i bambini per i quali il problema non esiste - si suppone che tu promuova soluzioni positive, non spaventare i partecipanti più giovani.  Salva gli scenari per l'esercizio successivo. | RISULTATI DELL’APPRENDIMENTO   * Idee per sceneggiature per i più giovani * Sbozzare personaggi e dialoghi * Trovare soluzioni positive ai problemi dei più piccoli | DURATA  4 ore |
| **Materiale & Preparazione**: Quaderno, penna, computer. | | |
| **Debriefing e autovalutazione:** I bambini sono un pubblico specifico; quindi, la forma del messaggio per loro sarà radicalmente diversa rispetto agli altri. La forma del fumetto richiede ulteriori semplificazioni. | | |
| **RIFERIMENTI: IRENE Workshop nr 3** | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ATTIVITÀ 2 | | |
| ARGOMENTO: Creazione di un fumetto - Adattamento della sceneggiatura. | | |
| **ATTIVITÀ DI APPRENDIMENTO AUTODIRETTO** | | |
| **Obiettivo principale dell'attività: Creare un fumetto per i più piccoli.**  Sulla base degli scenari creati nel compito precedente, in questo si mira a creare un fumetto.  Il cartone animato dovrebbe essere accattivante. Ma evita l'esagerazione che porterebbe il caos alla scena. Non dimenticare le emozioni dei personaggi - dovrebbero essere visibili nelle immagini, soprattutto perché nel fumetto i dialoghi sono troncati. Cerca di scegliere una scenografia adeguata. Ricorda anche che troppi cambiamenti di personaggi (abiti troppo diversi, acconciature diverse) possono far perdere al lettore il filo della storia e non ricordare chi è chi. | RISULTATI DELL’APPRENDIMENTO   * Trasformare la sceneggiatura in formato fumetto. * Prodotto finale del fumetto. | DURATA  4 ore |
| **Materiale & Preparazione: Quaderno, penna, computer, microfono o dispositivo di registrazione.** | | |
| **Debriefing e autovalutazione:** Il fumetto dovrebbe essere visivamente interessante - anche se sappiamo che in questo progetto la cosa più importante è il contenuto - deve attrarre il pubblico più giovane. | | |
| **RIFERIMENTI: IRENE Workshop nr 3** | | |