LIBRO O FUMETTO

Obiettivo di apprendimento:
Questa attività ha come obiettivo quello di coinvolgere l'apprendimento collaborativo e l'espressione creativa degli alunni attraverso la creazione di un libro. Gli alunni, attraverso la pratica, comprenderanno il processo di scrittura del libro, la fase di ispirazione, lo stile di scrittura, la struttura e l'impostazione. Gli studenti metteranno in pratica le loro competenze sociali lavorando insieme in gruppo nel processo di creazione di un libro. Tutti avranno la responsabilità personale di una buona cooperazione all'interno del gruppo e di un buon prodotto finale.

I libri sono disponibili in molti generi, dimensioni e presentazioni. Ci si aspetta che gli studenti abbiano una comprensione comune di cosa sia un libro e una conoscenza generale di diversi generi letterari. Tuttavia, ci possono essere diverse interpretazioni di ciò che si suppone che si debba scrivere nei libri. La storia dimostra che diversi scrittori sono stati esiliati dai loro paesi di origine per aver scritto libri con un messaggio politico o religioso. L'insegnante può scegliere di incoraggiare il dialogo su questo tema nella prima fase.
Ci si aspetta che gli alunni comprendano meglio un genere letterario specifico. Ci si aspetta che lavorino con le loro capacità creative per lo sviluppo di una linea narrativa e la creazione di illustrazioni che completano la storia. Gli studenti dovrebbero sviluppare un atteggiamento ludico nei confronti della lingua scritta, lavorando con la "voce" del narratore e con i diversi personaggi della storia.
Inoltre, gli alunni attiveranno le loro abilità digitali, in quanto editeranno il libro attraverso programmi digitali.

L'attività di creazione di un libro può essere utilizzata sia in relazione ad argomenti in classi di prima lingua come danese, italiano, spagnolo, greco o in classi di seconda e terza lingua (inglese, francese o tedesco).

Preparazione:
In primo luogo, l'insegnante decide se introdurre un genere specifico per gli studenti. L'attività potrebbe essere la continuazione dell'introduzione dell'insegnante ad un genere letterario, cioè fiabe, poesie, romanzi, ecc.
L' attività potrebbe anche concentrarsi sul fumetto come genere, sottolineando la combinazione di immagini e poche frasi. Potrebbe essere più facile per gli alunni bilingue appena arrivati partecipare pienamente alla produzione di fumetti.
L'insegnante decide la lunghezza del libro o del fumetto - quante pagine?

L'insegnante decide se vuole che gli alunni sviluppino il libro/ fumetto online, in programmi come Book Creator (per realizzare un e-book) o Strip Designer. In tal caso, l'insegnante potrebbe aver bisogno di più tempo per presentare i programmi.
L'insegnante ha preparato i gruppi, composti da 3-4 alunni, tenendo conto in particolare di chi dovrebbe lavorare con l'alunno bilingue appena arrivato. Dovrebbe essere in un gruppo in cui uno degli alunni parla la stessa lingua madre? Ha un buon amico che potrebbe essere importante mantenere nel gruppo? Ecc.
L'insegnante considera la possibilità di esporre i libri nella biblioteca della scuola o nella biblioteca

locale della città.
Sarà importante considerare se ci saranno parole nella presentazione dei generi letterari che necessitano di ulteriori spiegazioni. Potrebbero esserci parole di cui nessuno degli studenti conosce il significato? Ci potrebbero essere parole da tradurre in altre lingue? L' insegnante può discutere le parole complicate in classe, lasciando che gli alunni spieghino come le capiscono. Inoltre, in relazione alla lingua, l'insegnante dovrebbe prepararsi a un dialogo sullo stile di scrittura in relazione al genere, quali sono gli indicatori linguistici del genere?
Attrezzature / aspetti pratici:
Computer, iPad, applicazioni per fumetti o carta e penna.

Programmi utili per la produzione di libri online:
Book Creator (per e-book), vedi videotutorial su: https://bookcreator.com/
Strip Designer (per i fumetti), vedere il filmato tutorial su: https://www.youtube.com/watch?v=3CH269jvAyw

Maggiori informazioni:
https://www.emu.dk/modul/brug-tegneserier-i-din-undervisning

Sessione:

Fase 1: INTRODUZIONE
Indicazione di tempo: 2x45 minuti

L'insegnante introduce l'attività; che gli alunni lavoreranno con il libro come media. Se l'insegnante ha deciso di lavorare con i fumetti, invece dovrebbe essere introdotto, e la seguente discussione dovrebbe prendere come punto di partenza i fumetti. L'insegnante può incoraggiare una discussione sull'importanza dei libri, partendo da ciò che gli alunni hanno letto, perché e se sono rimasti colpiti, fino a una discussione più ampia sulle possibilità e i limiti del libro come mezzo di comunicazione per influenzare o avere voce in dibattiti nazionali e internazionali. La discussione può concentrarsi su importanti libri attuali e/o storici.
Poi, l'insegnante introduce il genere con cui gli alunni lavoreranno. L'insegnante ripeterà la struttura narrativa del genere letterario e presenterà come può riflettersi nello stile di scrittura. (Per esempio, le fiabe iniziano con le fiabe: "C'era una volta....", i numeri comuni sono 3, 7, 9, 12 o 13, i personaggi della storia sono abbastanza semplici, alcuni sono buoni e altri cattivi, con cui spesso finisce: ".....e vissero felici e contenti", ecc.).

Gli alunni saranno divisi in squadre di 3-4 partecipanti e faranno un brainstorming su una story line. Gli alunni devono scegliere un tema e sviluppare un filo conduttore prima della fine della sessione.

Nelle squadre, agli alunni sarà chiesto di fare una propria riflessione su:
Qual è una buona storia e quali caratteristiche contiene?
Che tipo di personaggi sono importanti per la storia e perché?
Il luogo e l'ambiente sono importanti per la storia?

Fase 2: IL PROCESSO DI SCRITTURA
Indicazione di tempo: 2 x 45 minuti x 2 (forse più o parte della produzione è un compito per casa).

Se l'insegnante ha deciso di lavorare con Book Creator o Strip Designer, gli studenti saranno introdotti a questi programmi, se non li conoscono già.
Nelle squadre, gli alunni finiscono la bozza della trama, decidono chi scrive la storia in un testo completo e chi scatta foto o disegna immagini a supporto della storia. Il team decide quale parte del testo verrà illustrata.

Mentre gli alunni, che stanno scrivendo la storia, iniziano questo processo, gli alunni che scatteranno foto o disegneranno immagini su cui riflettere:
Come si fa a scattare una buona foto/dipingere una buona immagine - come si decide che una foto è buona?
Come fate apparire così le persone "cattive" o una situazione pericolosa?
Come fai apparire le persone buone e una situazione tranquilla? (avete bisogno di colori specifici, ambientazioni, ecc).
Dopo le riflessioni, gli alunni iniziano a scattare foto/ disegnare immagini da aggiungere al libro. Se l'insegnante ha scelto di concentrarsi sui fumetti, il team deve essere in costante dialogo sul testo e sulle immagini per garantire la coerenza tra i due elementi.

Fase 3: IMPOSTAZIONE
Indicazione di tempo: 3 x 45 minuti

Gli alunni sviluppano l'impostazione del libro. Se stanno scrivendo un libro, si suggerisce che gli studenti lo facciano in Book Creator.
In alternativa, il libro è scritto in Word e le immagini sono aggiunte in questo documento. Se gli alunni creano un fumetto, si suggerisce che lo impostino e lavorino direttamente in Strip Designer.
Nelle squadre, gli alunni esamineranno la storia e verificheranno che sia pronta per il lancio del libro.

Fase 4: **LANCIO DEL LIBRO**
Indicazione di tempo: 2 x 45 minuti

Gli alunni presentano le loro storie leggendole ad alta voce ai compagni di classe, mostrando immagini, ecc. Gli alunni discuteranno il risultato finale; cosa ha funzionato bene, in che modo la storia corrisponde al genere con cui hanno lavorato e come le immagini completano la storia? I libri saranno esposti nella biblioteca scolastica o nella biblioteca locale della città per un breve periodo, dopodiché, gli alunni possono portare a casa il libro e presentarlo alle loro famiglie.