



Progetto AudioFumetto

I fumetti educativi

Premessa

Premessa:

Il mondo digitale ci inonda quotidianamente di informazioni a volte utili e provenienti da fonti autorevoli, altre volte ambigui e fuorvianti. Il messaggio che arriva ai più giovani può risultare inopportuno o addirittura nocivo.

Metodo

Oltre alla vita sociale, alla Scuola e ai mass media tradizionali, da qualche decennio si è aggiunta la possibilità di rivolgere l'attenzione a una moltitudine di informazioni, facilmente accessibili con i comuni Smartphone.

Attuazione

Da una parte ciò è di grande beneficio per tutti, dall'altra l'enorme quantità di dati disponibili si presenta foriero di insidie.

Tempistica

Cyberbullismo, Ludopatia, Nomofobia, Sindrome da hand Phone, sono alcune delle patologie comportamentali che oggi si è costretti ad affrontare. La comprensione dei danni causati da queste insidie è difficile per i ragazzi, non in grado di percepire le reali conseguenze di alcuni comportamenti e delle false informazioni in circolazione sulla rete. Inoltre affrontare questi argomenti in modo diretto può risultare noioso per i ragazzi.

Coinvolgere i giovani nella realizzazione di un audiovisivo, nello specifico un audio fumetto, in cui i racconti mettono in risalto comportamenti più o meno virtuosi dei personaggi, può catturare maggiore attenzione sull'argomento da trattare.

I gruppi di lavoro, creati in base alle attitudini degli studenti, si occuperanno della stesura della storia, della scenografia, della sceneggiatura, della registrazione delle voci da associare ai personaggi, fino alla scelta di effetti sonori e della colonna sonora dell'opera multimediale che sarà prodotta e diffusa attraverso il portale del progetto e sui Social più diffusi. Questa iniziativa può risultare più incisiva di altre strategie dal momento che gli stessi studenti possono riconoscersi nei vari personaggi della storia, con l'obiettivo di **simulare esperienze positive da replicare o negative da evitare nella vita reale.**

I ragazzi delle scuole superiori, coordinati da docenti, tutor tecnici informatici del progetto, grazie agli strumenti web di condivisione e organizzazione del materiale, hanno la possibilità di trattare tematiche a loro vicine, al fine di promuovere buone prassi ed evitare disagi e problematiche oggi troppo diffuse. **L'intento è di realizzare nuove attrazioni culturali e dare impulso ad una crescita sociale tesa al rispetto della persona, fondamento indiscutibile di rapporti sociali reali e costruttivi.**

Progetto AudioFumetto

I fumetti educativi

Metodo

I soggetti coinvolti nel progetto sono: **studenti, docenti, tutor e tecnici** del Campus virtuale Magistera. Essi cooperano alla diffusione di Audiofumetti educativi, nonché lezioni asincrone da erogare ai discenti e ai docenti delle scuole aderenti all'iniziativa attraverso la piattaforma L.C.M.S. dedicata al progetto.

Oltre alla produzione di Audio fumetti, l'iniziativa prevede anche un **corso FAD** in modalità asincrona dedicata al corpo docente, per la diffusione delle principali nozioni al fine dell'**interpretazione comportamentale dei ragazzi vittime delle patologie prima indicate**.

Attivazione dei gruppi di lavoro

Le attività da organizzare sono divise per gruppi di lavoro:

Audiofumetto (dedicato a studenti)

Gruppo	Mansioni	Componenti
Sceneggiatura	Scrive i testi dell'audio fumetto, personaggi e voce narrante se prevista	Studenti, Docenti, Tutor
Scenografia	Descrive lo sfondo ambientale - interno o esterno - nel quale si svolge l'azione dell'Audio fumetto	Studenti, Docenti, Tutor
Disegno	Realizza le tavole dei disegni da acquisire digitalmente	Studenti, Docenti, Tutor
Voci/sonoro	Registra le voci dei personaggi, della voce narrante, colonna sonora e rumori di fondo se previsti.	Studenti, Docenti, Tutor
Tecnico	Sincronizzazione immagini voci e suoni per la produzione di un filmato da condividere sul portale del progetto e su i principali Social.	Tecnici del Campus Magistera

Progetto AudioFumetto

I fumetti educativi

Attuazione

La partecipazione al progetto è aperta a tutte le Scuole superiori e Scuole medie che intendono offrire il loro supporto per la realizzazione delle opere multimediali e in un secondo tempo per la promozione delle stesse.

Le scuole coinvolte

Gli Istituti scolastici da coinvolgere nell'iniziativa possono orientativamente essere divisi in due categorie **Istituti Autori** e **Istituti Auditori**. I primi impegnati nella produzione degli Audiofumetti i secondi per la diffusione degli stessi.

I gruppi di produzione, come descritto nella pagina precedente, saranno formati quindi all'interno di licei classici e scientifici oltre ad istituti tecnici ed artistici e scuole medie che a seconda delle proprie attitudini potranno ricoprire ruoli a loro più congeniali tra: Sceneggiatura - Scenografia - Disegno – Foto - Voci - Colonna sonora/effetti sonori.

Di seguito sono riassunte le **fasi del progetto**, dove i gruppi di lavoro formati da studenti, docenti e tecnici informatici del Campus Magistera, curati da un coordinatore e con l'ausilio di supporti web condivisi, potranno collaborare per produrre gli audio fumetti.

	FASI realizzazione Audio Fumetto	Competenza
1	Adesione per l'attivazione di uno o più gruppi di lavoro nel proprio Istituto scolastico	Scuole
2	Adesione per la promozione e divulgazione dei prodotti Audiofumetto – Corso per Docenti FAD	Scuole
3	Attivazione gruppi di lavoro	Studenti, Docenti, Tutor
4	Produzione sceneggiatura	Studenti, Docenti, Tutor
5	Produzione scenografia	Studenti, Docenti, Tutor
6	Produzione tavole disegni/scene audiofumetto	Studenti, Docenti, Tutor
7	Produzione audio testi personaggi/voce narrante/colonna sonora/effetti sonori	Studenti, Docenti, Tutor
8	Sincronizzazione elementi per produzione filmato AudioFumetto	Tecnici Campus
9	Pubblicazione sui portali Audiofumetti.it , Facebook, youtube, twitter e APP gratuite su store Android-Iphone + codice QR	Tecnici Campus

Tempistica

Tempistica delle fasi di produzione, organizzazione e promozione di interventi

AUDIO - FUMETTO

Prima fase : 30 gg

- Presentazione del progetto e degli obiettivi ai docenti/famiglie, studenti
- Individuazione studenti motivati per formare gruppi di lavoro
- Attribuzione contenuti da trattare e definizione delle modalità attraverso le quali il gruppo intende trattare l'argomento (scenografia, sceneggiatura, disegno, recitazione, voci dei personaggi del fumetto, effetti sonori, colonna sonora.)

Seconda fase : 60 gg

- I gruppi di lavoro organizzeranno autonomamente i tempi e lavoreranno sui contenuti sotto la guida di un docente referente o di un operatore e comunque sempre in stretto contatto con gli operatori impegnati nel progetto

Terza fase: 60 GG

- Raccolta dei lavori svolti e verifica dei contenuti
- impaginazione audio fumetto (**20/30 scene**), sincronizzazione elementi multimediali, produzione del filmato da trasmettere sul portale www.audiofumetti.it, Facebook, youtube, twitter e APP gratuite su store Android-Iphone + codice QR da inserire su locandine e brochure.

*Le azioni sopra elencate si basano sull'approccio educativo della Peer Education - o educazione tra pari - **una strategia educativa flessibile e "rivoluzionaria"** che punta a fare dei ragazzi i soggetti attivi della propria formazione, coinvolgendoli in un modo di operare completamente diverso rispetto ai tradizionali metodi di formazione.*

(i termini e le condizioni saranno indicate in seguito alla prenotazione attraverso la [FORM](#) dedicata)



[Collegamento alla pagina web del progetto](#)

[Collegamento alla FORM di prenotazione Istituto/Associazione](#)

Propria e-mail *	<input type="text"/>
Denominazione *	<input type="text"/>
Forma giuridica	<input type="text"/>
Referente/Consulente *	<input type="text"/>

[Collegamento al KMS per la gestione del progetto](#)

Richiede le credenziali di accesso in seguito alla convenzione con l'Istituto



Coordinatore

Gianfranco Labonia 328/1428710

www.magistera.it