



## Proposta didattica per le scuole

**a.s. 2018/2019**

Il Museo del Fumetto, unico in Italia, ha sede nel complesso monastico di Santa Chiara, situato nel cuore dell'antica città di Cosenza. Nella sala espositiva principale resta visibile la cupola di copertura dell'antica chiesa di Santa Chiara che ben si fonde con la importante collezione permanente frutto delle Dodici edizioni del *Festival del Fumetto Le Strade del Paesaggio*.

La galleria offre al pubblico la possibilità di visitare il percorso museale liberamente o con l'ausilio di guide specializzate.

La proposta formativa del MUSEO DEL FUMETTO si colloca nell'area dell'**educazione al patrimonio culturale**, anello di congiunzione tra tutela e valorizzazione, con l'obiettivo di favorire la conoscenza del patrimonio culturale e contribuire alla formazione di cittadini consapevoli della sua importanza quale bene comune del Paese, strumento di crescita e integrazione sociale.

La sezione didattica propone una serie di attività rivolte alle scuole per vivere il museo come luogo di apprendimento e di ricerca, attraverso percorsi esplorativi degli spazi, delle opere e delle mostre. Obiettivo principale è quello di far conoscere i linguaggi dell'arte del fumetto con un approccio stimolante per intraprendere un'esperienza creativa e performativa.

Grazie alle sue caratteristiche peculiari il fumetto offre un campo in cui mettere in gioco ed accrescere le proprie capacità comunicative attraverso le parole e il disegno e può facilitare e intensificare l'espressione personale

**Area tematica :** Arte / Fumetto

**Sito realizzazione attività:** Museo del Fumetto, Via Salita Liceo, N.1, 87100 Cosenza

**Tipologia attività:** Visita didattica tematica / Visita didattica + laboratorio tematico

**Tariffe:**

3€ ingresso unico + Visita didattica

5€ Visita didattica + Laboratori tematici

**Destinatari:** Scuole di ogni ordine e grado

**Durata percorso guidato:** 1h

**Durata laboratorio didattico :**1h

**Accessibilità:** Accessibile a persone con disabilità motoria previa comunicazione

**Sito web:** [www.museofumetto.it](http://www.museofumetto.it) / [www.lestradedelpaesaggio.com](http://www.lestradedelpaesaggio.com)

**MODALITA' DI PRENOTAZIONE** richiedere il modulo di prenotazione all'indirizzo di posta elettronica [info@museofumetto.it](mailto:info@museofumetto.it) o chiamare al numero **333.5057534**

**Per informazioni :** 333.5057534

**Apertura alle scuole:** Dal Lunedì a sabato previa prenotazione

## DESCRIZIONE ATTIVITA'

### VISITA DIDATTICA

Le visite didattiche sono legate alle mostre temporanee e collezioni permanenti del Museo del Fumetto di Cosenza. Mirano alla conoscenza del museo e delle opere, un'introduzione alla nona arte dal punto di vista storico e tecnico. Sono destinate alle classi di tutti gli ordini e gradi scolastici, incoraggiano alla creazione artistica

### LABORATORI DIDATTICI

Il nostro programma formativo comprende una serie di laboratori volti a stimolare e incoraggiare la creatività degli studenti. Il museo diventa luogo di sperimentazione del fare artistico. I workshop sono programmati da personale esperto tenendo conto della fascia di età degli utenti, i livelli di abilità e competenze pregresse. La visita dello spazio museale offrirà loro spunti di riflessione utili alla realizzazione di un prodotto.

**I laboratori necessitano di un numero minimo di 20 studenti**

## **VISITE DIDATTICHE**

### **Mostre Temporanee e Collezione Permanente**

### **COLLEZIONE PERMANENTE**

La collezione permanente del Museo del Fumetto di Cosenza vanta firme prestigiose come **Enrique Breccia, Tanino Liberatore, Ivo Milazzo e Angelo Stano**. Le opere sono state realizzate durante le prime dieci edizioni del Festival Le Strade del Paesaggio, un evento che ha voluto, da sempre, raccontare il territorio e le sue storie, attraverso l'utilizzo del fumetto. In tanti, **Marina Comandini Paziienza, Alfredo Castelli, Gianluca Cestaro**, tanto per citarne qualcuno, si sono cimentati in questo arduo compito e, grazie alla maestria dell'arte e della parola, hanno rispolverato storie antiche facendole rivivere nella fantasia del pubblico. Storie che ci parlano di **Alarico, di Alessandro il Molosso e di Annibale** che attraversò i monti della Sila con il suo esercito di uomini e di elefanti. Storie, verità e leggende che raccontano la cultura del territorio in cui il Museo è collocato.

Ogni artista si è cimentato con un pezzo di storia ed ha realizzato delle opere originali che oggi fanno parte di questa importante collezione.

Tra le opere più apprezzate le tavole originali **dell'albo speciale di Dylan Dog** ambientato a Cosenza. Un progetto nato con la collaborazione preziosa della Sergio Bonelli Editore che ha portato la pubblicazione di un numero fuoriserie che è diventato immediatamente un vero e proprio oggetto di culto per i collezionisti di tutto il mondo.

Durante l'anno, il Museo si arricchisce di mostre temporanee di grande prestigio ed interesse, dedicate ai più grandi autori e personaggi del fumetto nazionale ed internazionale.

La descrizione dettagliata, delle mostre temporanee in esposizione, sarà fornita ai Dirigenti non appena individuato il periodo di riferimento della visita.

# LABORATORI DIDATTICI

## SCUOLA PRIMARIA

### OBIETTIVI:

- Sviluppo dell'immaginazione e libertà di espressione**
- Sviluppo della sensibilità e spirito di osservazione**
- Sviluppo delle abilità manuali e sperimentazione dei materiali**
- Comprensione della narrazione sequenziale**
- Comprensione della struttura del fumetto**

### C'ERA UNA VOLTA ... RICICLANDO!

#### *Contenuti e finalità didattiche:*

In un'epoca dove l'eco---sostenibilità e la tematica del riciclaggio sono temi cruciali per la salvaguardia del pianeta, il nostro obiettivo è quello di avvicinare i bambini alla questione. Lo faremo cercando di sviluppare la fantasia dei protagonisti attraverso un la realizzazione con materiali di riciclo di uso comune (bottiglie di plastica, alluminio, piatti) di personaggi popolari dei fumetti quali Topolino, Paperino etc.

**Destinatari:** L'attività si rivolge ad alunni delle scuole primarie

**Durata:** 1h

### MA CHE FACCIA FAI?

#### *Contenuti e finalità didattiche*

La caratterizzazione di un personaggio è una fase molto importante nella realizzazione di un fumetto. Gli studenti saranno invitati a inventare il protagonista di una storia e riprodurre più volte la figura concentrandosi soprattutto sulle rese delle diverse espressioni. Giocando con le smorfie apprenderanno il valore di ogni dettaglio di una striscia a fumetti e la serie di semplificazioni convenzionali che i disegnatori adottano per mettere in risalto i sentimenti e gli atteggiamenti dei personaggi.

**Destinatari:** L'attività si rivolge ad alunni delle scuole primarie

**Durata:** 1h

### GASPI, BANG!, SPLASH!, GULP!

#### **I SUONI DEL FUMETTO – laboratorio sensoriale**

#### *Contenuti e finalità didattiche*

Perché nel mondo dei fumetti ci sono tutte quelle parole strane? Mumble! Mumble... Non sono strane, sono le onomatopee! elemento imprescindibile in una storia a fumetti.

Nel fumetto le parole onomatopoeiche non "rappresentano" semplicemente un suono ma lo rendono anche in maniera visiva, attraverso quello che in gergo si chiama lettering I caratteri della parola sono infatti disegnati in modo tale da suggerire la velocità e la forza con le quali la parola va pronunciata. Non solo la forma e il carattere ma anche la grandezza e il colore delle lettere svolgono un ruolo importante

Le onomatopee risaltano graficamente: sono infatti scritte con caratteri maggiori di quelli usati nei dialoghi e a volte invadono la vignetta per evidenziare come il suono o il rumore si sparga nello spazio e crei

disturbo. Agli studenti sarà proposta una striscia muta e carrellata di suoni che dovranno “disegnare a parole” cercando le soluzioni grafiche per visualizzarli meglio.

**Destinatari:** L'attività si rivolge ad alunni delle scuole primarie

**Durata:** 1h

# LABORATORI DIDATTICI

## SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Dopo un primo momento introduttivo dedicato all'esposizione essenziale delle nozioni di base, si proporrà agli studenti la realizzazione di brevi sequenze di fumetti per sperimentare le fasi di progettazione e realizzazione di una tavola a fumetti e acquisire familiarità con gli strumenti e materiali.

### OBIETTIVI:

- Promuovere lo svolgimento di attività capaci di coinvolgere tutte le discipline e che valorizzano l'utilizzazione di un linguaggio universale (l'immagine)**
- Stimolare i processi riflessivi, creativi e manuali**
- Fornire gli strumenti per un approccio consapevole all'arte sequenziale**
- Guidare al problem – solving e alla sintesi**
- Promuovere il lavoro di gruppo e le relazioni alla pari**
- Valorizzare l'unicità e la singolarità dell'identità culturale di ogni studente**

### COME SI REALIZZA UN FUMETTO?

#### *Contenuti e finalità didattiche:*

Il fumetto richiede di saper raccontare un fatto, un episodio, una storia, attraverso un lavoro di sintesi che porta a scegliere le battute e le didascalie fondamentali, le parole più significative per esprimerne i contenuti, e una serie di disegni che vanno selezionati accuratamente per ordine di importanza. Tramite la ricerca--- azione si faciliterà l'acquisizione di contenuti quali: Story---Telling, caratterizzazione dei personaggi e delle ambientazioni, analisi della vignetta e sintesi. Il laboratorio si propone di avvicinare gli alunni al mondo del fumetto, dando loro strumenti per comprenderne ed apprezzarne gli aspetti tecnici, artistici ed espressivi. Inoltre, attraverso l'esperienza diretta di produzione di una storia a fumetti ci si propone di incoraggiare l'espressione artistica e la creatività.

In considerazione delle recenti problematiche emerse a livello di integrazione culturale, il laboratorio può rappresentare anche una preziosa occasione per migliorare le competenze linguistiche individuali.

**Destinatari** L'attività si rivolge ad alunni delle scuole secondarie di primo grado

**Durata** 1h

### VITA DA SUPEREROE

#### *Contenuti e finalità didattiche:*

Gli studenti saranno guidati nella progettazione e realizzazione di una tavola a fumetti nella quale avranno l'opportunità di immedesimarsi, sulla carta, in un supereroe e risolvere una problematica che sta loro a cuore. Il laboratorio, offrirà uno spunto di riflessione su problematiche di cronaca, sociali e ambientali. Lo scopo del laboratorio è infatti, stimolare la creatività e far comprendere come attraverso il fumetto si possano raccontare storie fantastiche ma anche un po' di se stessi.

**Destinatari** L'attività si rivolge ad alunni delle scuole secondarie di primo grado

**Durata** 1h