

#LEPAROLECHESIAMO, LE EMOZIONI CHE PROVIAMO

SOLLIEVO



CONFUSIONE



GIOIA



SORPRESA



TRISTEZZA



DISGUSTO



RABBIA



PAURA



KIT PER LA

**SCUOLA SECONDARIA
DI PRIMO GRADO**

IL CONCORSO

AL CENTRO LE EMOZIONI E LE PAROLE PER VIVERE E RACCONTARSI:
ECCO LA NUOVA INIZIATIVA DEDICATA ALLE SCUOLE PRIMARIE E SECONDARIE
DI PRIMO E SECONDO GRADO

COME RICONOSCERE E GESTIRE LE EMOZIONI? IN CHE MODO SCEGLIERE LE PAROLE PIÙ GIUSTE PER ESPRIMERLE?

CONOSCERSI, RACCONTARSI, VIVERSI: la capacità di **autoregolamentazione emotiva** è un elemento cruciale nell'**età dello sviluppo**. Non si può decidere che emozioni sperimentare, ma è possibile insegnare a bambini e ragazzi come gestirle; in modo tale che queste non vengano percepite come pericolose e al di fuori della sfera di controllo. **#Leparolechesiamo, le emozioni che proviamo** non è solo la realizzazione di un **progetto narrativo**, è una **sfida concreta** in cui ragazze e ragazzi, accompagnati dai loro insegnanti, sono chiamati ad accendere i riflettori sul loro mondo interiore. Un'iniziativa che non si limita alla produzione di un contenuto di fantasia, ma che vuole portare gli studenti a una maggiore consapevolezza di se stessi tramite la modalità del **learning by-doing**. Obiettivo del progetto è insegnare a ragazze e ragazzi a sviluppare un linguaggio emotivo e affettivo congruo al loro vissuto, riconoscere e capire le emozioni per non farsi sopraffare dalle stesse.

TUTTI I CONTENUTI REALIZZATI VERRANNO ESAMINATI DA UNA GIURIA DI ESPERTI

IN PALIO PER IL VINCITORE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO:



LA REALIZZAZIONE
CONCRETA E LA
PUBBLICAZIONE ONLINE
DEL CONTENUTO
PRODOTTO



BUONI DEL VALORE
DI 500 EURO PER
L'ACQUISTO DI LIBRI E
MATERIALI DIDATTICI



5 COPIE DEL NUOVO
DEVOTO-OLI 2023
+ 1 LICENZA PER LA
VERSIONE DIGITALE
PER OGNI CLASSE
DELL'ISTITUTO

PERCHÉ UN CONCORSO TEMA EMOZIONI:

PER TRE BUONE RAGIONI:

1

Per aiutare ragazzi e ragazze a **ENTRARE IN CONTATTO CON LE EMOZIONI**, riconoscerle, comprenderle e manifestarle in modo adeguato, utilizzando il giusto linguaggio emotivo.

2

Per **SUPPORTARE INSEGNANTI E GENITORI** in una fase storica difficile (il post pandemia) per il vissuto dei bambini.

3

Per offrire strumenti e percorsi ingaggianti, in grado di favorire la **CRESCITA ARMONICA** a partire da un uso corretto del lessico.

PERCHÉ È IMPORTANTE PARTECIPARE:



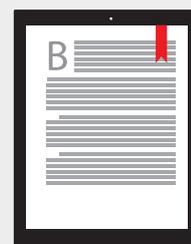
PER GLI STRUMENTI CHE VENGONO MESSI A DISPOSIZIONE:

un approccio ludico che aiuta ragazze e ragazzi a riconoscere, nominare, e quindi interiorizzare le emozioni provate.



PER LA TEMATICA ATTUALE E RILEVANTE:

l'importanza delle emozioni e della possibilità di accompagnare studentesse e studenti lungo un percorso di riconoscimento e accettazione.



PERCHÉ VIENE MESSA IN PALIO LA POSSIBILITÀ DI VEDERE LA PUBBLICAZIONE CONCRETA DEL PROPRIO PROGETTO.

CHE COSA PUOI REALIZZARE

PERCHÉ LIMITARSI A LEGGERE MANGA E FUMETTI, QUANDO SI PUÒ PROVARE A SCRIVERNE UNO INNOVATIVO E ORIGINALE? I RAGAZZI DELLE SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO SONO **CHIAMATI A REALIZZARE UN FUMETTO O UN MANGA A TEMA EMOZIONI**. DOVRANNO QUINDI REALIZZARE UN UN LAVORO COMPOSTO DA:



UN TESTO SOTTOFORMA DI DIALOGHI



ILLUSTRAZIONI CHE RAPPRESENTINO LA STORIA



UN'EVENTUALE COPERTINA PER IL MANGA/FUMETTO

Il fumetto o manga può essere realizzato seguendo una tecnica più “tradizionale”, ossia in formato cartaceo con illustrazioni fatte a mano, per poi essere inviato tramite scannerizzazione; oppure può essere prodotto tramite software digitali. La storia deve avere come **tema centrale una o più emozioni primarie** (gioia, tristezza, rabbia, paura, disgusto, sorpresa) **e/o una o più emozioni secondarie** (es. confusione, gratitudine, soddisfazione, imbarazzo, fiducia, vergogna, etc). I ragazzi potranno identificare 5-10 parole capaci di descrivere e raccontare la/le emozione/i scelta/e. Le emozioni possono essere inserite come elementi caratterizzanti dei personaggi, e/o diventare esse stesse le “protagoniste” del contenuto tramite una strategia di “personificazione”.

Per sviluppare il lavoro, puoi suggerire ai tuoi studenti di **guardarsi intorno** e **lasciarsi ispirare dalla quotidianità**: situazioni di tutti i giorni, eventi particolari vissuti a scuola, episodi in cui hanno provato emozioni speciali. Consigliamo inoltre, prima di iniziare il progetto, la lettura di almeno un manga/fumetto per comprendere le diverse tipologie di struttura e impostazione. Di seguito vi segnaliamo le **tre categorie principali**:

1

Striscia a fumetti (comic strip): quattro vignette autoconclusive, affiancate l'una all'altra, che terminano con una battuta finale o un cliffhanger per mantenere alta l'attenzione del lettore.
Esempio: Peanuts (Charles M. Schulz)

2

Graphic Novel: racconti a fumetti che hanno la struttura tipica del romanzo, di carattere autoconclusivo e con una storia approfondita con riferimenti a situazioni reali.
Esempio: ZeroCalcare

3

Manga: il termine manga indica tutti i fumetti di origine giapponese. Presenta un tratto grafico definito e storie incentrate prevalentemente sulle emozioni dei personaggi; nella maggior parte dei casi si ha una serialità molto lunga.
Esempio: Sailor Moon (Go Nagai), **Naruto** (Urasawa), **Dragon Ball** (Akira Toriyama)

LE EMOZIONI DI BAMBINI E RAGAZZI

POST PANDEMIA

In seguito alla Pandemia COVID-19 per ragazze e ragazzi gestire, elaborare, confrontare e accettare le emozioni è diventato ancora più importante. Dopo due anni di semi isolamento sociale si è registrato infatti un aumento di stress e di fattori che possono portare a una disregolazione emotiva. Di seguito alcuni dati che dimostrano quanto tale disagio stia crescendo in Italia.

DOPO IL COVID-19 IN ITALIA:



MANGA E FUMETTO: ALCUNI CONSIGLI UTILI

PERCHÉ UN FUMETTO?

I fumetti sono sicuramente uno dei generi letterari più in voga degli ultimi anni.

Secondo i dati condivisi dall'**Associazione Italiana Editori**, nel **2021 le vendite di fumetti sono aumentate del 95%** rispetto all'anno precedente nei canali trade e del 44% nelle librerie di fumetti. Anche nei primi mesi del 2022 si è registrato un trend positivo con una **crescita percentuale sull'anno precedente del 23,7%**. Nei primi sei mesi del 2022 il numero di **copie vendute** ha raggiunto la quota di **5,35 milioni**, contro gli 1,28 milioni del 2019.

Tra i **generi più acquistati** figurano i **manga (58,1%)** e i **fumetti per bambini e ragazzi (12,2%)**.

QUALI SON LE DIFFERENZE TRA MANGA E FUMETTI?



L'ORDINE DI LETTURA: i manga si leggono "all'orientale", ovvero si inizia a leggere dalla nostra ultima pagina seguendo le vignette da destra verso sinistra.



IL CANONE ARTISTICO: le tavole manga presentano alcuni tratti precisi, come per esempio i grandi occhi, le acconciature fantasiose e la corporatura stilizzata dei personaggi.



LA QUANTITÀ DI SCRITTE E DISEGNI: nei manga le emozioni dei personaggi vengono catturate anche da un punto di vista grafico, riempiendo le vignette con stelle o cuori a seconda dell'atmosfera che si vuole creare. Nei fumetti invece le vignette sono ricche di scritte, dando più importanza alla componente testuale.



LO STILE DELLA NARRAZIONE: nei manga il lettore si immedesima nel soggetto, vive in prima persona la storia, si concentra sul lato emozionale dei protagonisti, interpretando la realtà sulla base di tali sentimenti. Lo stile dei manga è molto attento all'espressività e ai dialoghi interiori dei personaggi, proprio per questo motivo il tempo della lettura e il tempo delle azioni devono coincidere. I fumetti invece si snodano secondo il susseguirsi di eventi improntati all'azione, con una rappresentazione fortemente dinamica.



I RIFERIMENTI CULTURALI: i manga hanno riferimenti precisi al ruolo intellettuale e culturale del popolo giapponese, assenti dai fumetti occidentali.

COSA È LA TAVOLA A FUMETTI?



Si chiama “tavola a fumetti” la facciata di una pagina. Nei fumetti italiani tendenzialmente le tavole sono composte da tre strisce e da un massimo di sei vignette. Nella lettura delle vignette si comincia dalla prima in alto a sinistra e si procede così su ogni striscia; l'unica eccezione sono i manga che si leggono da destra verso sinistra!

Anche all'interno di ogni vignetta il personaggio che parla per primo viene posto sempre a sinistra!

COME SI INSERISCONO I TESTI?



I testi possono essere riportati all'interno di:

BALLOON: per le parole dei personaggi

NUVOLETTE: per i pensieri dei personaggi

RIQUADRI: per didascalie e parti narrative o descrittive

INQUADRATURE



Scegli la giusta inquadratura per ogni vignetta, le più comuni sono:

CAMPO LUNGO: i personaggi sono visti da lontano e all'interno di uno spazio definito

CAMPO MEDIO: una visione più ravvicinata per cogliere le interazioni con l'ambiente

FIGURA INTERA: il personaggio occupa la vignetta dalla testa ai piedi

PIANO MEDIO: il personaggio è rappresentato dalla vita in su

PRIMO PIANO: si concentra sulla mimica dei personaggi

DETTAGLIO: l'inquadratura si focalizza su una parte di una figura o un oggetto importante

RICORDA



Le onomatopее sono molto importanti nei fumetti, hanno il compito di **rappresentare i suoni!**

Queste possono anche uscire dalle vignette cercando di **riprodurre visivamente il suono rappresentato.**

DALLA TEORIA ALLA PRATICA



Potete realizzare il vostro fumetto **IN DUE MODI:**

A mano, creando un contenuto originale e totalmente di vostro pugno. In questo caso il prodotto dovrà essere scannerizzato per l'invio

Utilizzando un'applicazione o un software dedicato.

Di seguito alcuni esempi, ma ce ne sono molti altri anche totalmente gratuiti:

Comics Head, ComicBook!, MediBang Paint!, Canva, Kitra, Pixton

SPUNTI PER IL LAVORO IN CLASSE

Hai bisogno di una mano per organizzare il lavoro?

Puoi seguire questi step:



FASE 1: ANALIZZARE

RIFLESSIONE e ANALISI sono le basi per la realizzazione di un buon lavoro. Cosa volete raccontare? Che tipo di messaggio volete trasmettere? Su quali emozioni volete incentrare il vostro lavoro? Vi sono delle vicende di attualità che possono ispirare una narrazione particolare?



FASE 2: IDEARE

Spazio **ALLA CREATIVITÀ e ALL'IMMAGINAZIONE**. Sugeriamo di cominciare con una riunione creativa da cui sviluppare il vostro racconto. **Focus sulle emozioni:** cosa vi viene in mente quando pensate all'emozione da voi scelta? Quali parole, vicende o situazioni collegate? Come volete rappresentare in modo concreto le vostre idee?



FASE 3: PROGETTARE

Dopo **LA RIUNIONE CREATIVA**, è il momento **DELL'ELABORAZIONE**. **Titolo, inizio, svolgimento, conclusione e messaggio:** realizzate una scaletta del vostro manga/fumetto. In che ordine volete sviluppare le vostre idee? Che tono di voce volete dare ai vostri personaggi? Che stile di illustrazioni volete inserire?



FASE 4: ALL'OPERA – SCRIVERE E DISEGNARE

È il momento di mettere **NERO SU BIANCO** quanto **PROGETTATO!** **Realizzate il vostro fumetto:** scrivete i dialoghi, formate i personaggi, disegnatte le vostre illustrazioni. Avete dubbi sulle parole scelte? Ricordate che il Nuovo Devoto-Oli è un compagno su cui potete fare sempre affidamento.



FASE 5: REVISIONARE E INVIARE

Siamo quasi giunti alla fine: dopo aver effettuato un **CHECK** del vostro lavoro e **completato tutti i PUNTI DELLA LISTA**, potete inviare il vostro progetto. Tutti i contenuti realizzati verranno esaminati da una giuria di esperti e i più meritevoli verranno realizzati concretamente e pubblicati online.

COME PARTECIPARE CON LA TUA CLASSE

Per partecipare al concorso **SEGUI QUESTI STEP:**

1

Vai sul sito del **NUOVO DEVOTO-OLI**: www.devoto-oli.it



2

Leggi il **REGOLAMENTO COMPLETO** e **CANDIDA** la tua classe **ENTRO IL 19/03**

3

Scarica **LE LIBERATORIE** e **L'AUTORIZZAZIONE** del dirigente scolastico

4

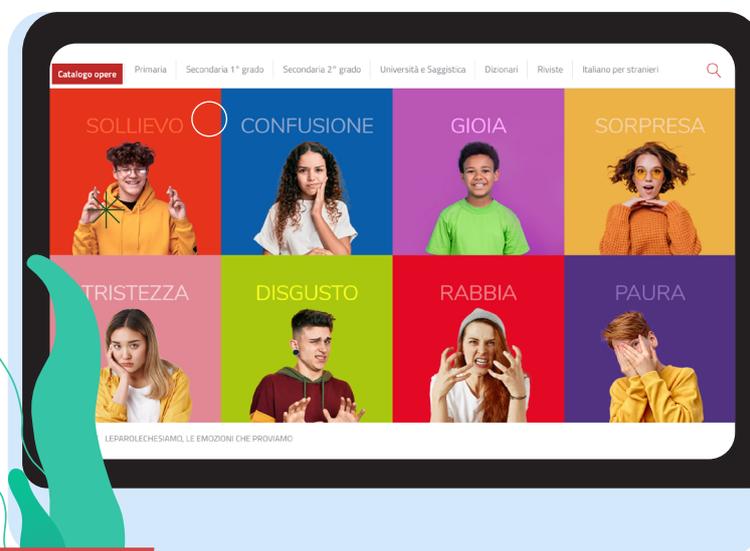
Sviluppa il **PROGETTO** con i tuoi **STUDENTI**

5

CARICA I MATERIALI completi nella tua area riservata **ENTRO IL 30/04**

Per tutte le informazioni relative al concorso
CONSULTA IL REGOLAMENTO

www.mondadorieducation.it/regolamento



SPUNTI DI LAVORO:

LE PAROLE CHE DANNO VOCE ALLE TUE EMOZIONI

GIOIA
(giò-ia) n.f. (pl.gioie)

1. Stato di completa soddisfazione: grida, lacrime di gioia; era pazzo di gioia; ho provato una grande gioia per la tua visita

SIN. Felicità, allegria

CON. Tristezza, dolore

2. Motivo di felicità o di soddisfazione: quel bambino è la gioia dei nonni

ESP. Darsi alla pazza gioia; dedicarsi ai divertimenti e alla vita spensierata

TRISTEZZA
(tri-stéz-za) n.f.

1. Stato d'animo malinconico o addolorato: la tristezza dello sguardo

SIN. Sconforto, malinconia

CON. Allegria, gioia

2. Evento o situazione che provoca dolore o amarezza: il paesaggio autunnale è una vera tristezza; che tristezza il suo discorso

SIN. Pena

RABBIA
(ràb-bia) n.f.
(pl. -bie)

1. Irritazione violenta e spesso incontrollata: essere fuori di sé dalla rabbia; rodersi dalla rabbia

SIN. Collera, ira

ALT. DIM. Rabbiétta, rabbiuccia; PEGG. Rabbiàccia

PAURA
(pa-ù-ra) n.lf.

1. Stato di ansia e turbamento causato da un pericolo reale o immaginario: non avere paura; aver paura dei tuoni; è magro da far paura, molto magro

SIN. Spavento, terrore

CON. Audacia, coraggio

2. Timore, preoccupazione: mangia poco per paura di ingrassare

ESP. Da paura: terribile, un temporale da paura

ALT. DIM. Paurétta, pauriccia, paurina PEGG. Pauràccia

DISGUSTO
(di-sgù-sto) n.m.

Intenso senso di avversione per certi cibi o bevande o per certi comportamenti: prova disgusto per l'alcol, il suo cinismo mi ispira disgusto

SIN. Nausea

SORPRESA

(sor-pré-sa) n.f.

1. **Evento inatteso, che suscita stupore:** *che sorpresa rivederti dopo tanto tempo!*
2. **Reazione di meraviglia di fronte a un fatto inaspettato:** *per la sorpresa saltò su dalla sedia*

CONFUSIONE

(con-fu-sio-ne) s.f.

1. **Incapacità di ordinare le idee, disordine mentale:** *non posso andare avanti con questo lavoro, ho troppa confusione in testa*
- SIN. Turbamento, imbarazzo**

GRATITUDINE

(gra-ti-tu-di-ne) s.f.

Sentimento di affettuosa riconoscenza per un beneficio o un favore ricevuto e di sincera disponibilità a contraccambiarlo: *dimostrare la propria gratitudine a qualcuno*

IMBARAZZO

(im-ba-ràz-zo) s.m.

1. **Situazione di temporanea perplessità o di disagio nella scelta di un atteggiamento o di un comportamento; soggezione, difficoltà:** *la tua richiesta mi mette in imbarazzo*

VERGOGNA

(ver-go-gna) s.f.

1. **Sentimento di turbamento e di mortificazione che si prova per un atto o un comportamento, proprio o altrui, ritenuto riprovevole o disonorevole:** *sentire, avere, provare vergogna di (o per) qualcosa*
2. **Senso di soggezione o di imbarazzo dettato da discrezione o timidezza:** *ho vergogna di chiedergli anche questo piacere*

FIDUCIA

(fi-dù-cia) s.f.

1. **Convincimento che qualcosa o qualcuno corrisponda alle proprie aspettative, motivato da una vera o presunta affinità elettiva o da uno sperimentato margine di garanzia:** *avere, nutrire, riporre fiducia in una persona*

I TERMINI TIPICI

DEL LINGUAGGIO DEI FUMETTI

1

BANG

voce imitativa di un colpo secco e improvviso, usata spec. nei fumetti, per imitare lo sparo di un'arma da fuoco

2

GULP

voce imitativa del rumore che si fa deglutendo a vuoto per sorpresa o spavento; comunissima nei fumetti

3

SPLASH

voce imitativa di una caduta in acqua di qualcuno o di qualcosa, usata spec. nei fumetti

4

BEEP

segnale acustico utilizzato nei programmi radiotelevisivi per censurare termini triviali o espressioni sconvenienti

5

BLA - BLA

chiacchiericcio continuo

6

ZZZ

1. voce imitativa del ronzio di insetti
2. voce imitativa del suono prodotto da chi russa leggermente
3. voce imitativa del del rumore di una sega

7

TOC

voce che imita il rumore di chi bussa alla porta; per lo più ripetuta

8

GNAM GNAM

voce che riproduce il rumore di chi mangia con avidità

9

BUM

voce imitativa di uno sparo o un'esplosione; spesso usata come commento ironico, di rimando a qualche grossa fandonia

NUOVO DEVOTO-OLI 2023

**ACCESSIBILE, CHIARO, INCLUSIVO, MA ANCHE AGGIORNATO,
POTENZIATO E COMPLETO.**

Il **NUOVO DEVOTO-OLI 2023** propone oltre 400 neologismi e nuovi significati, oltre alla riscrittura di molte voci per raccontare la società che cambia. Arrivato alla sua sesta edizione, il Nuovo Devoto-Oli continua a essere il vocabolario dell'italiano contemporaneo e uno **STRUMENTO FONDAMENTALE** per scoprire le parole migliori per **VIVERE, CONOSCERSI E RACCONTARSI.**



NELLE MIGLIORI LIBRERIE O NEGLI STORE ONLINE

SCOPRI ANCHE LA VERSIONE DIGITALE

