



## **Storie, diritti, società. Il fumetto racconta la realtà**

*Il linguaggio del fumetto per l'educazione civica e la cittadinanza attiva*

### **Descrizione**

Attraverso la lettura di graphic novel e tavole illustrate, gli studenti scopriranno come immagini e parole possano affrontare temi di educazione civica quali l'attualità, i diritti umani, la legalità, la memoria, l'ambiente, l'inclusione e cittadinanza digitale. Gli incontri alterneranno momenti di confronto, lettura guidata e attività laboratoriali, per sperimentare in prima persona il fumetto come strumento di comunicazione e partecipazione. Il laboratorio si apre con una serie di domande pensate per stimolare il confronto e mettere in discussione alcuni luoghi comuni sul fumetto: Un fumetto può cambiare il modo in cui vediamo la società? Può essere uno strumento politico o civile? Può raccontare i diritti, la politica o i grandi temi della contemporaneità? E, soprattutto, usereste un fumetto per spiegare qualcosa di importante a qualcuno? Attraverso esempi tratti da graphic novel e opere di autori contemporanei, gli studenti saranno guidati a scoprire come la risposta a queste domande sia positiva e come il fumetto rappresenti oggi uno dei linguaggi più efficaci per raccontare la realtà e favorire una riflessione critica. Il secondo incontro prevede un'attività di lettura guidata che permetterà di comprendere in che modo il fumetto costruisce un messaggio civile. Analizzando alcune tavole, gli studenti saranno invitati a interrogarsi sul punto di vista adottato dall'autore, su ciò che viene mostrato e su ciò che rimane fuori dall'inquadratura, riflettendo sul ruolo delle immagini nella costruzione del significato. Il confronto tra una notizia di giornale o un breve testo saggistico e la sua trasposizione a fumetti consentirà di mettere in evidenza le potenzialità narrative del linguaggio sequenziale e il suo impatto emotivo e comunicativo. L'ultimo appuntamento sarà dedicato ai principali temi dell'educazione civica raccontati attraverso il fumetto. Dai diritti e dall'uguaglianza alla memoria, dalla legalità all'impegno civile, fino alle grandi questioni dell'attualità e della cittadinanza globale, gli studenti scopriranno come i graphic novel affrontino argomenti complessi con profondità e accessibilità. Particolare attenzione sarà riservata al giornalismo a fumetti e alle opere che raccontano migrazioni, guerre, diritti umani, ambiente e cambiamento climatico, mostrando come il fumetto possa diventare uno strumento di informazione, consapevolezza e partecipazione civica.



## **Obiettivi**

Offrire agli studenti strumenti per leggere il mondo con occhi più consapevoli, comprendendo che ogni storia può diventare un'occasione di riflessione sui diritti, sulle responsabilità individuali e sul ruolo che ciascuno può assumere nella costruzione di una società più giusta, inclusiva e democratica.

Sviluppare competenze critiche, interpretative e partecipative attraverso un linguaggio (il fumetto) che va oltre il semplice supporto didattico.

## **Destinatari**

Scuole secondarie di secondo grado.

## **Durata**

Tre incontri di due ore ciascuno (con la possibilità di concordare un quarto appuntamento per gli approfondimenti), da ottobre 2026 a marzo 2027.

## **Partners**

Scuola di Fumetto Gulliver, Festival del Nerd.