



I.I.S. - "MONTESSORI- REPETTI"- M. di Carrara
Prot. 0003380 del 22/02/2025
IV-5 (Uscita)

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE STATALE "M. MONTESSORI - E. REPETTI"
www.montessori-repetti.edu.it

LICEO LINGUISTICO E LICEO DELLE SCIENZE UMANE "M. MONTESSORI"
Via Lunense 39/b – 54033 Marina di Carrara (MS) Tel 0585 786366 – Fax 0585 630939

LICEO CLASSICO "E. REPETTI"
Viale XX Settembre, 120 - 54033 Carrara - Tel 0585 846348 – Fax 0585 847309

FUTURA

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI

Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Circolare n.310

Marina di Carrara, 22-02-2025

Agli alunni
Ai Docenti
Al Personale ATA - Al DSGA
Al sito WEB

OGGETTO: LABORATORIO SUL FUMETTO E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE PNRR DM170/22

Si informa che, nell'ambito del PNRR "Impariamo Libera-Mente" - Azioni di prevenzione e contrasto della dispersione scolastica (D.M. 170/2022), sarà realizzato, all'interno del modulo EDU-DIGITAL, un laboratorio dal titolo: **"Dall'idea alla tavola: corso pratico di fumetto, illustrazione e narrazione"** destinato agli alunni dei Licei Linguistico, Classico e Delle Scienze Umane. Obiettivo del corso sarà fornire agli studenti le basi per creare una storia illustrata, passando dalla scrittura alla realizzazione visiva con tecniche tradizionali e digitali.

Durata del corso 20 ore.

CALENDARIO	
"Dall'idea alla tavola: corso pratico di fumetto, illustrazione e narrazione"	
SEDE LICEO LINGUISTICO	
DOCENTE PROF. GALEOTTI F.	
TUTOR PROF. CARRANI N.	
Data	Orario
Lunedì 3 marzo	14.00-17.00
Giovedì 6 marzo	14.00-17.00
Lunedì 10 marzo	14.00-17.00
Giovedì 13 marzo	14.00-17.00
Lunedì 17 marzo	14.00-17.00
Martedì 18 marzo	14.00-17.00
Martedì 25 marzo	14.00-16.00

Per iscriversi ai corsi è necessario compilare il seguente FORM entro MERCOLEDÌ 26 FEBBRAIO:
<https://forms.office.com/e/PSuKEVg7ix>

Di seguito descrizione dettagliata del programma:

1° Incontro – Introduzione alla Narrazione Visiva

Obiettivi:

- Capire cos'è il fumetto e quali sono i suoi elementi fondamentali.
- Imparare il linguaggio del fumetto: vignette, balloon, onomatopée, sequenzialità.
- Breve storia del fumetto (occidentale e giapponese).

Attività pratica:

- Creazione di una striscia di 3 vignette partendo da un tema semplice.



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE STATALE “M. MONTESSORI - E. REPETTI”

www.montessori-repetti.edu.it

LICEO LINGUISTICO E LICEO DELLE SCIENZE UMANE “M. MONTESSORI”
Via Lunense 39/b – 54033 Marina di Carrara (MS) Tel 0585 786366 – Fax 0585 630939

LICEO CLASSICO “E. REPETTI”
Viale XX Settembre, 120 - 54033 Carrara - Tel 0585 846348 – Fax 0585 847309

FUTURA

**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**

Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

2° Incontro – Scrittura Creativa e Sceneggiatura

Obiettivi:

- Capire la differenza tra scrittura narrativa e sceneggiatura.
- Strutturare una storia breve con inizio, sviluppo e fine.
- Scrivere una sceneggiatura per il fumetto (formato base: descrizione + dialoghi).

Attività pratica:

- Scrivere una breve sceneggiatura di 4-6 vignette partendo da un prompt assegnato.

3° Incontro – Illustrazione, Character Design

Obiettivi:

- Studiare le basi del character design: forme, silhouette, espressioni.
- Creare personaggi coerenti con la storia.
- Capire il rapporto tra anatomia e stile (realistico, cartoonesco, manga).

Attività pratica:

- Disegnare il personaggio protagonista della propria storia con almeno due pose/espressioni diverse.

4° Incontro - Intelligenza Artificiale

Obiettivi:

- Differenza fra tipi di Ai e come sfruttarli.

5° Incontro – Tecniche Digitali e Tradizionali

Obiettivi:

- Introduzione ai software di disegno digitale (Procreate, Photoshop, Clip Studio Paint).
- Differenze tra tecniche digitali e tradizionali.
- Pulizia e colorazione delle tavole.

6° Incontro – Tecniche Tradizionali

Obiettivi:

Attività pratica:

- Inchiostrazione di una vignetta (a mano o in digitale).
- Colorazione di un disegno con tecniche digitali (se disponibile, con tablet/grafica digitale).

7° Incontro – Composizione Tavola e Finalizzazione

Obiettivi:

- Impaginare una tavola a fumetti bilanciando vignette, testi e immagini.
- Aggiungere lettering e balloon.
- Rifinitura e presentazione finale.

Attività pratica:

- Realizzazione di una tavola completa con almeno 3-4 vignette, un dialogo e un'illustrazione a colori o in bianco e nero.

Materiali e strumenti necessari

- Carta, matite, gomme, inchiostro per il disegno tradizionale.
- Materiale di riferimento: fumetti, esempi di character design, tavole sceneggiate.

Il Dirigente Scolastico
(f.to digitalmente)
Prof.ssa Carmela Palmieri