



DEASCUOLA

LUNEDÌ DIGITALI: SCEGLIERE, RACCONTARSI, CRESCERE

GRAPHIC NOVEL E FUMETTO: elaborare, raccontare, raccontarsi

Relatrici:

Claudia De Napoli

Laura De Biaggi

Di cosa parleremo?

Tutto sullo sfondo del [D.M. 328 del 22 dicembre 2022 e relative Linee guida per l'orientamento](#)

- Il potenziale didattico del **graphic novel** e del **fumetto**
- Lo storytelling (in gruppo o in coppia) strategia per favorire l'orientamento degli studenti
- Strumenti digitali (anche con AI) per progettare e realizzare testi, immagini, grafiche:

Canva e **Book Creator**

- Idee operative da sperimentare in classe



Orientamento nelle Linee guida

«Un processo volto a facilitare la **conoscenza di sé, del contesto** formativo, occupazionale, sociale, culturale ed economico al fine di **definire o ridefinire** autonomamente **obiettivi** personali e professionali».

Inoltre:

«**L'attività didattica in ottica orientativa** è organizzata a partire dalle **esperienze degli studenti**, con [...] la valorizzazione della **didattica laboratoriale**, di **tempi e spazi flessibili**, e delle opportunità offerte dall'esercizio dell'autonomia».

L'**orientamento inizia** «**sin dalla scuola dell'infanzia** e primaria [...] quale sostegno alla fiducia, all'autostima, all'impegno, alle motivazioni, al riconoscimento delle attitudini».

Altri spunti interessanti: [qui](#)



Le storie come bussole per l'orientamento



Leggere le storia degli altri per imparare a raccontare la propria.

Lo storytelling come strategia che permette di:

- percorrere e ripercorrere esperienze

Il graphic novel e il fumetto come strumenti per:

- riflettere sul proprio percorso e sulle proprie scelte
- promuovere creatività
- esercitare metacognizione
- sviluppare consapevolezza di sé



Linguaggio ibrido (testo + immagine) consente di modulare complessità, stimolare coinvolgimento, favorire la partecipazione.

Il lavoro di gruppo/coppia favorisce collaborazione, confronto, riflessione condivisa.

Graphic novel e fumetto

- Leggere quelli degli altri può essere lo spunto di partenza di una attività di orientamento.
- Crearli può rappresentare la rielaborazione intermedia o finale dell'attività



Un esempio semplice ma concreto

Partiamo da un racconto d'autore

Il Colombre di Dino Buzzati

Leggere, analizzare comprendere anche in modalità collaborativa grazie a Google Documenti

Nel cuore di Stefano Roi: un'attività di coppia in chiave orientativa

Mettere a fuoco le altrui emozioni e rappresentarle

Una rielaborazione personale della storia che diviene capolavoro

Riflettere sul proprio percorso e sulle proprie scelte, promuovere creatività, esercitare metacognizione, sviluppare consapevolezza di sé



Lo strumento: Canva



Una **piattaforma web**, disponibile anche nella versione app, per la **progettazione grafica on line**.

Utile per realizzare presentazioni, poster, video, animazioni e infografiche da **condividere** e su cui **collaborare**.

- Ideale per creare e far creare **fumetti e graphic novel**.
- Ampio **database** di immagini, fotografie e grafiche vettoriali.
- Strumenti di **IA integrati**
- Canva for Education completamente gratuito.



Mettiamoci alla prova



Clicca sull griglia

	INSERISCI IL TESTO QUI.	
INSERISCI IL SOTTOTITOLO.	INSERISCI IL TESTO QUI.	

3 idee per creare fumetti STEM

Spiegazione scientifica

“Le avventure di Newton e la mela ribelle” → per introdurre i principi della dinamica.

“Missione: Scoprire l’atomo” → viaggio nel tempo per incontrare Dalton, Thomson, Rutherford e Bohr.

Diario di laboratorio

“Abbiamo costruito il razzo ad acqua...” → ogni vignetta mostra una fase dell’esperimento.



Storia interdisciplinare

“Energia per un pianeta in crisi” → un gruppo di ragazzi viaggia nel tempo per vedere gli effetti futuri delle scelte energetiche di oggi

“Leonardo 2.0: Il codice del futuro” → Leonardo viene trasportato nel futuro e scopre droni, robot e stampa 3D.

Lo strumento: Book Creator



Una **piattaforma web** che permette di creare **libri digitali** interattivi.

Utile per realizzare racconti, guide, tesine, presentazioni, fumetti da **condividere**.

Offre un modello specifico per la creazione di fumetti (modalità **comic**) che facilita l'inserimento di pannelli, fumetti e adesivi.

Attenzione all'**inclusione** con lettura automatica e inserimento di video.

Nella versione docente **fino a 40 libri condivisibili** con un numero illimitato di studenti.

Idee per i più piccoli

Lo strumento in più: [Digistrip](#) o Storybook di Gemini

- Diamo un volto alle emozioni con i libri muti
- Scopriamo i colori delle stagioni con gli albi illustrati
- Routine quotidiane a fumetti
- Impariamo le sane abitudini alimentari attraverso una graphic novel



Condividiamo idee ed esempi

[Clicca qui e accedi al Padlet condiviso](#)





DEASCUOLA

LUNEDÌ DIGITALI: SCEGLIERE, RACCONTARSI, CRESCERE

Spazio alle domande!

I prossimi appuntamenti

<https://formazione.deascuola.it/lunedì-digitali/>

Webinar

LUNEDÌ DIGITALI

Podcasting: dal testo alla voce

01 Dicembre 2025, 17:00

con: Claudia De Napoli



Webinar

LUNEDÌ DIGITALI

Didattica in 3D

26 Gennaio 2026, 17:00

con: Claudia De Napoli



Webinar

LUNEDÌ DIGITALI

Video, avatar e creatività

13 Aprile 2026, 17:00

con: Claudia De Napoli



DEASCUOLA