

CRONOPROGRAMMA PROGETTO GRAPHIC NOVEL DI SPORT E SALUTE

**FEBBRAIO
MARZO
2025**

• IDEAZIONE PROGETTO
• VERIFICA FATTIBILITÀ
• PRESENTAZIONE DOCUMENTAZIONE
A SPORT E SALUTE

**APRILE
SETTEMBRE
2025**

• ATTESA FINANZIAMENTO
• SVILUPPO INTEGRALE PROGETTO
• PIANO DI DIFFUSIONE ALLE SCUOLE
• INSERIMENTO SU SITI E SOCIAL

**OTTOBRE
DICEMBRE
2025**

• VERIFICA E UTILIZZO DEI MATERIALI
• CONSEGNA DEL PROGETTO E DELLA
RENDICONTAZIONE ECONOMICA
A SPORT E SALUTE

I GRAPHIC NOVEL DI SPORT E SALUTE

Dedicato ai ragazzi delle scuole primarie



1. INTRODUZIONE E OBIETTIVI

PROGETTO GRAPHIC NOVEL DI “SPORT E SALUTE”

Possono i fumetti, l'arte sequenziale, o la letteratura disegnata che dir si voglia, diventare metodo e materia di insegnamento nelle scuole? A questa domanda, tutt'altro che scontata, qualcuno risponderebbe no, perché il fumetto viene considerato ancora una forma d'arte, o di letteratura, minore. Roba d'evasione, da leggere magari nei ritagli di tempo, adatta per lo più ai bambini. Eppure, soffermandosi proprio su quest'ultimo pregiudizio, si può ricavare uno spunto di riflessione decisamente interessante. Data la facilità di lettura da parte di bambini e ragazzi, dato l'alto coinvolgimento che la coesistenza di immagini e parole crea subito nel lettore, il fumetto può essere uno strumento estremamente utile per l'insegnamento nelle scuole.

Il nostro Progetto di “**Graphic Novel**” è un lavoro narrativo simile al fumetto dove le storie sono più complesse e più vicine ad un romanzo. La differenza rispetto ai fumetti consiste nel fatto che ha un inizio e una fine, cioè è un'opera completa. Dal punto di vista della sceneggiatura e del disegno, ha un approccio più sperimentale, e una maggiore attenzione all'aspetto comunicativo di precisi messaggi.

Quali sono le potenzialità di un Graphic Novel:

Stimola l'intuito, sviluppa la capacità di individuare la logica sequenziale che lega i fatti che costituiscono la storia, di riconoscere i nessi tra le scene e il loro susseguirsi.

Sviluppa il pensiero critico, insegna che si può leggere solo attraverso le immagini o solo con le parole.

Migliora la creatività, grazie all'uso di vignette varie per forma e sequenza, di inquadrature molteplici, di scene e nuvolette che escono dai bordi. Il Graphic Novel è come un vastissimo dizionario dei sinonimi narrativi.

Coinvolge emotivamente, attraverso una storia che sa appassionare ed emozionare e con il sentirsi un possibile protagonista

Lascia un ricordo indelebile, grazie all'associazione di immagini e parole è molto probabile che un fumetto, e con esso i messaggi proposti, rimangano impressi nella memoria.

L'Accademia Olimpica Nazionale Italiana (AONI), in collaborazione con l'Accademia Maestri dello Sport, per la parte tecnico-sportiva, ritenendo l'argomento sopra descritto un ottimo strumento didattico che mira al miglioramento delle conoscenze delle giovani generazioni utili ad un miglior stile di vita, propone l'ideazione e lo sviluppo del Progetto “I GRAPHIC NOVEL di Sport e Salute”

Attraverso un *fumetto* coinvolgente e divertente, possiamo veicolare concetti come il ***fair play***, ***l'importanza del gruppo (squadra)***, ***il rispetto delle regole***, ***la corretta alimentazione e la lotta al bullismo*** in modo accessibile e stimolante.

L'obiettivo principale è **creare una collana** di storie a fumetti che:

1. **Intrattenga** i bambini con trame divertenti e personaggi empatici.
 2. **Insegni** i valori dello sport e dello stare insieme.
 3. **Promuova** uno stile di vita sano e responsabile.
-

2. STRUTTURA DEL PROGETTO

2.1 Formato e Pubblico

- **Target:** Bambini delle scuole primarie (6–10 anni).
- **Formato:** 5 Albi a fumetti di circa **16 pagine** ciascuno (facilmente fruibili in ambito scolastico).
- **Stile grafico:** Colorato, dinamico, con personaggi riconoscibili e vicini all'immaginario dei bambini.

2.2 Tematiche (Driver)

Proponiamo **5 storie**, ciascuna incentrata su un valore fondamentale:

1. **Fair Play**
 - Rispetto di sé stessi, dell'avversario, comportamento corretto in campo e fuori.
 2. **Importanza del Gruppo (Squadra)**
 - Collaborazione, sostegno reciproco, scambio di esperienze, conoscenza e confronto di sé con gli altri, costruzione di legami positivi.
 3. **Rispetto delle Regole e dei soggetti protagonisti**
 - Comprendere l'importanza di regole condivise per un gioco pulito e per la convivenza, il rispetto dei giudici/arbitri, degli avversari, del pubblico (genitori)
 4. **Corretta Alimentazione**
 - Buone abitudini alimentari, importanza di una dieta equilibrata per la performance sportiva e la crescita sana ed equilibrata:.
 5. **Lotta al Bullismo**
 - Conoscenza e prevenzione di atteggiamenti violenti e discriminatori, promozione dell'inclusione e della solidarietà.
-

3. STRUTTURA DI OGNI STORIA

Ogni storia sarà composta indicativamente da:

- **Copertina:** Design accattivante che anticipa il tema.
- **Indice e introduzione** (1 pagina).

- **Storia principale** (16 pagine di fumetto):
 - **Personaggi ricorrenti:** un gruppo di bambini con diverse personalità, un allenatore/maestro di sport, insegnanti e figure adulte di riferimento.
 - **Nodi narrativi:** la trama si sviluppa attorno al valore chiave (es. Fair Play), con momenti di sfida e di crescita collettiva.
- **Sezione educativa** (2–3 pagine extra):
 - Approfondimento semplice e accessibile sul tema (es. brevi consigli, esempi pratici, curiosità sul valore sportivo).
- **Chiusura:** Una pagina di ringraziamenti, contatti e anteprima del prossimo volume.

Totale: **16-20 pagine** circa per albo.

DI SEGUITO ALCUNE PAGINE DI ESEMPIO DELLA GRAFICA DEL FUMETTO



...L'ALLENATORE E' ENTUSIASMA!

...BRAVO LEO, IL TUO
FAIRPLAY E IL TUO GIOCO
SONO FANTASTICI!



...IL RISPETTO PER L'AVVERSARIO!



FINE!

CI VEDIAMO ALLA PROSSIMA PARTITA...EHM...
AL PROSSIMO FUMETTO.

4. ESEMPI DI PLOT

Di seguito una breve sinossi per ciascun tema:

1. Fair Play

- *Titolo:* “La Partita Sospesa”
- *Trama:* Durante un torneo scolastico, la squadra di protagonisti si trova in svantaggio. Un avversario si fa male e il gioco si blocca. I protagonisti dimostrano la loro sportività aiutando e sostenendo l'avversario. Il messaggio: vincere non è tutto, contano l'etica, il valore umano, e il rispetto dell'infortunato, seppur avversario ... Ma di gioco...

2. Importanza del Gruppo (Squadra)

- *Titolo:* “Uniti si Vince”
- *Trama:* La squadra affronta una gara di staffetta, ma un compagno è preso dall'ansia di sbagliare. Grazie al supporto dei compagni, supera la sua paura e contribuisce alla vittoria. Messaggio: ognuno conta, la forza del gruppo è nella condivisione e nell'aiuto reciproco.

3. Rispetto delle Regole e dei soggetti protagonisti

- *Titolo:* “Regole di Gioco, Regole di Vita”
- *Trama:* Durante una partita, un bambino cerca di barare per vincere. Rischia di rovinare il divertimento di tutti finché non capisce che le regole aiutano a giocare in armonia perché valgono per tutti. Altro es.: l'arbitro fischia un fallo che non c'è, in tribuna si scatenano i genitori contro di lui per l'errore mentre un bambino, rivolgendosi alla tribuna, fa capire che ci può stare l'errore umano e quindi cerca di placare gli animi. Messaggio: le regole e il rispetto di tutti sono fondamentali per il fair play e la convivenza civile.

4. Corretta Alimentazione

- *Titolo:* “Energia per la Vittoria”
- *Trama:* Uno dei personaggi eccede in cibi poco sani, e non riesce a rendere bene in allenamento. Il coach spiega l'importanza di una dieta equilibrata e sana e si vede il miglioramento sportivo e di benessere. Messaggio: l'alimentazione fornisce la giusta e necessaria energia al corpo.

5. Lotta al Bullismo

- *Titolo:* “Vincere con il Cuore”
- *Trama:* Un nuovo compagno di scuola viene preso di mira da un bullo. Il resto del gruppo interviene, coinvolge gli insegnanti e il coach, dimostrando unione e coraggio. Messaggio: non bisogna mai restare in silenzio di fronte a un'ingiustizia.

5. PIANO DI REALIZZAZIONE

| Fase | Durata | Attività Principali |
|---------------------------|---------------|---|
| 1. Sviluppo Concept | 2 settimane | Definizione personaggi, stile grafico e storyline |
| 2. Sceneggiatura | 4-6 settimane | Stesura soggetti e script dettagliati per ogni albo |
| 3. Illustrazione e Layout | 6-8 settimane | Realizzazione tavole a fumetti, colorazione e lettering |

| Fase | Durata | Attività Principali |
|------------------------------|---------------|--|
| 4. Revisione e Stampa | 2 settimane | Controllo qualità, impaginazione finale, stampa e diffusione |

Totale: Circa 8-9 mesi per completare la produzione delle 5 storie (in parallelo, se il team è adeguato).

6. DIFFUSIONE

La diffusione sarà principalmente via digitale / telematica rivolta ad almeno 1000 scuole scelte randomicamente in tutta Italia. È previsto un tour di presentazioni dal vivo del progetto presso alcuni complessi scolastici di particolare rilievo. La divulgazione in via digitale non richiede costi aggiuntivi perché consiste nella messa a disposizione delle scuole, dei genitori degli alunni e a tutti coloro che ne faranno richiesta. L'accesso ai files delle storie sarà possibile anche attraverso un QR Code, per scaricare e stampare autonomamente manifesti ed albi.

7. RISORSE

- **Personale coinvolto:**
 - *Sceneggiatore e Storyboard Artist*
 - *Illustratore/Colorista*
 - *Editor/Project Manager*
 - *Consulenti tecnici (sport, nutrizione, psicologia)*
 - **Voci di costo principali:**
 1. **Art Direction**
 2. **Progettazione e sceneggiatura**
 3. **Illustrazione e colorazione**
 4. **Impaginazione, realizzazione controllo dei PDF da mandare on air nei siti che partecipano all'iniziativa**
 5. **Segreteria organizzativa**
-

SCARICATE GRATIS I NOSTRI FUMETTI ALL'INDIRIZZO IN BASSO OPPURE INQUADRANDO IL QR CODE

1. La Partita Sospesa

(IL FAIRPLAY)

2. Uniti si Vince!

(L'IMPORTANZA DEL GRUPPO)

3. Regole di Gioco, Regole di Vita

(RISPETTO DELLE REGOLE)

4. Energia per la Vittoria

(LA CORRETTA ALIMENTAZIONE)

5. Vincere con il Cuore

(LOTTA AL BULLISMO)

CIAO, IO SONO LEO!
LEGGI I NOSTRI FUMETTI...
IMPARERAI MOLTISSIMO
E TI DIVERTIRAI DA PAZZI!



www.aonimds.it



SPORT
E SALUTE

8. VANTAGGI E BENEFICI

1. **Educazione e Formazione:** I bambini apprendono valori fondamentali dello sport applicabili anche nella vita quotidiana attraverso uno strumento pratico, divertente e familiare.
 2. **Piacevolezza didattica:** Con il linguaggio del fumetto, l'apprendimento divertente è più efficace.
 3. **Impatto Sociale:** Diffondere messaggi positivi di inclusione, rispetto e salute nelle scuole primarie crea basi solide per la crescita futura dei cittadini.
 4. **Visibilità e Credibilità:** L'ente finanziatore (SPORT E SALUTE) sarà percepito come promotore di un'iniziativa culturale e sociale di grande valore.
-

9. CONCLUSIONE

Il progetto “**Graphic Novel di Sport e Salute**” è un'iniziativa che mira a *conquistare* i più piccoli con storie coinvolgenti, personaggi carismatici e un profondo valore educativo. Il sostegno al progetto consentirà di produrre e distribuire albi capaci di lasciare un'impronta duratura, formando giovani atleti e cittadini più consapevoli e responsabili.

Richiesta di finanziamento: Sosteniamo insieme questa collana di fumetti per promuovere i valori dello sport e accompagnare migliaia di bambini in un viaggio di crescita sana, leale e solidale.

“È con l'educazione che si costruisce il futuro: lo sport è uno dei migliori maestri.”