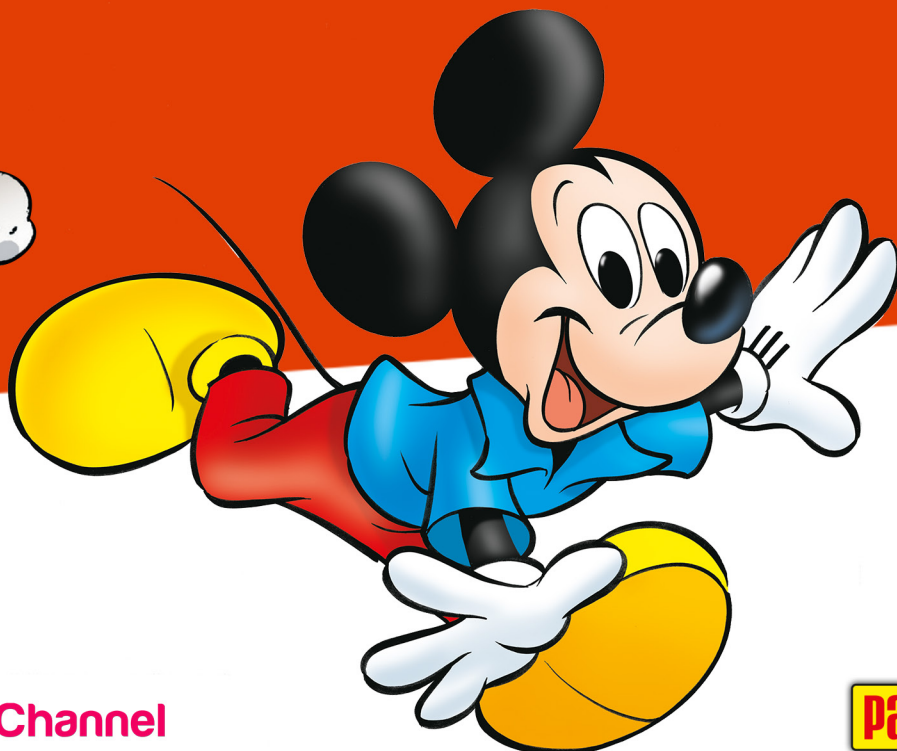


il **FUMETTO**
CHE FA
SCUOLA
TOPOLINO LAB

**SCHEDA
DOCENTI**

1 TOPOLINOLAB



LA PROPOSTA EDUCATIVA

Il **fumetto entra in classe**, ma non si mette in cattedra.

Si siede accanto ai bambini come un compagno di banco e - **alleato dell'insegnante** - lancia una **sfida** che entusiasma la classe: **creare un laboratorio** (di fumetto) con cui **divertirsi a imparare**.

Questo è lo spirito del progetto "Topolino Lab - Il fumetto che fa scuola", promosso da Topolino in collaborazione con Scuola Channel, per studenti e docenti delle Scuole Primarie.

Una proposta che nasce dall'esperienza dei laboratori di fumetto realizzati da Topolino-Panini nelle scuole e dalle competenze multimediali della piattaforma Scuola Channel con un **obiettivo**: offrire gli **strumenti** per creare **esperienze educative ludiche, coinvolgenti, inclusive**, ricche di **stimoli** e **contenuti**.

Per intraprendere e guidare questa avventura, capace di appassionare i bambini quanto gli insegnanti, "Topolino Lab - Il fumetto che fa scuola" mette a vostra disposizione **risorse gratuite** su www.scuolachannel.it: il **video tutorial** in 12 TOPOClip (+ 4 esclusivi Extra), in cui seguire in diretta tutti i passaggi che portano alla realizzazione di un Topofumetto e di un Topogiornalino, dall'idea alla composizione di copertina, strip e articoli; **4 schede operative per i docenti**, in cui trovare una serie ragionata di spunti di attività sull'apprendimento della grammatica del fumetto, la sua realizzazione e la creazione di un Topogiornalino di classe.

Il progetto, per promuovere la collaborazione tra insegnanti e genitori, prevede anche una **scheda** di suggerimenti per giocare a fumettare anche in **famiglia**.



© Disney

Le VALENZE educative e PEDAGOGICHE DEL FUMETTO

Grazie alle sue caratteristiche uniche, il **fumetto** è riconosciuto dalla letteratura pedagogica e didattica come **straordinario facilitatore di apprendimento** e **generatore di esperienze educative** all'insegna della creatività e del protagonismo degli studenti.

Un **linguaggio a più dimensioni** – visiva-verbale-iconica – capace di parlare con immediatezza e nello stesso tempo con ricchezza di contenuti, anche ai più piccoli. “Topolino Lab - Il fumetto che fa scuola” lo propone come strumento privilegiato di cui scoprire tutte le valenze e le potenzialità, partendo da un mondo - quello disneyano - che ha fatto scuola e storia nei fumetti.

Conoscere la **grammatica** dei **fumetti** rappresenta un'**alfabetizzazione ai media**, indispensabile a diventare **lettori critici** della nostra società multimediale, decodificatori e **fruitori** più **consapevoli** dei messaggi.

Realizzare laboratori di fumetti in classe costituisce una giocosa - ma non per questo non impegnativa o banale - **palestra di allenamento** alla **crescita cognitiva, sociale e affettiva** dei bambini: costruire un fumetto è un'attività coinvolgente che mette in gioco capacità e abilità indispensabili per i traguardi dello sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria e alla piena realizzazione personale.

TWOOOT

Dal **comprendere, analizzare, progettare, organizzare in sequenze spazio-temporali**, produrre **comunicazioni di senso** rispetto a un obiettivo stabilito, al saper utilizzare diversi **codici e convenzioni**, il lavoro “sul” e “con” il Topofumetto si presta a diventare un vero e proprio “animatore” delle competenze in classe: un'esperienza che suscita **entusiasmo** nei **bambini** e li accompagna ludicamente a **collaborare**, a **esprimersi creativamente**, ad acquisire **consapevolezza e padronanza** di tecniche, ma anche di **valori e comportamenti** e, infine, a sviluppare il senso dell'**ironia, l'autonomia, lo spirito critico**.

GLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Sono molteplici gli obiettivi che l'esperienza "Topolino Lab - Il fumetto che fa scuola" come pratica didattica si propone di perseguire nell'apprendimento e nella maturazione globale dei bambini:



- conoscere e padroneggiare la **grammatica** del **fumetto** come **linguaggio trasversale**
- promuovere la **creatività**, la **capacità narrativa**, **espressiva** e **comunicativa**
- sviluppare le abilità della **scrittura**, della **lettura**, dell'**ascolto**, della **sintesi**
- facilitare l'interiorizzazione di **concetti** e **comportamenti**
- accrescere le competenze **socio-affettive**
- stimolare la capacità di lavorare in **gruppo**
- incoraggiare un **apprendimento dinamico** delle **discipline**

Oltre a intrecciarsi con **Indicazioni Nazionali** del primo ciclo, questi obiettivi si allineano anche alle **Competenze chiave europee**, quali La Comunicazione nella madrelingua, la Comunicazione nelle lingue straniere, la Consapevolezza ed espressione culturale.

I VALORI IN GIOCO

Quanti modi esistono per ragionare sui valori a scuola? Fra i diversi approcci e metodologie utilizzate, i Topofumetti si pongono come prezioso strumento di lavoro: leggendo le storie di topi e paperi, analizzandole, reinventandole a piacere, si crea un vero e proprio **laboratorio** alla **riscoperta** dei **valori**.

Amicizia, onestà, rispetto delle **regole** e dell'altro, **giustizia, libertà, responsabilità**: in ogni storia, evocativa della realtà che i bambini vivono, è facile trovare un esempio concreto dei valori e da lì partire per un viaggio di esplorazione attiva in cui ritrovare il loro autentico significato e ruolo.

Il mondo disneyano è ricco di buoni e cattivi esempi: dalla buona condotta da bravo cittadino di Topolino, alla fedeltà di Pluto, ai tanti difetti ma anche virtù di Paperino, alla furbizia e illegalità della banda Bassotti, e così via.

Attraverso l'**osservazione** dei **personaggi** e l'**analisi** delle **storie**, si impara a **cogliere** i **valori in azione** nelle loro diverse sfumature per provare poi a collocarli in un'altra storia tutta da costruire, a partire dal proprio vissuto e scatenando l'immaginazione.



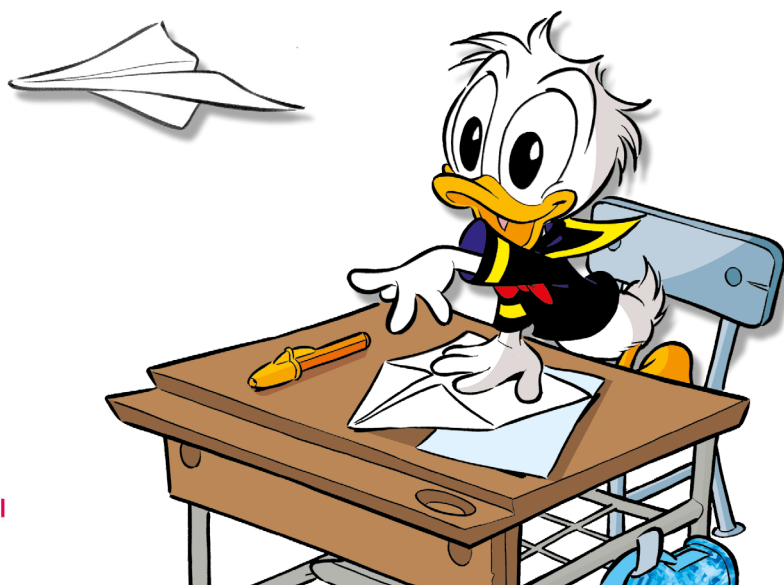
COME CREARE IN CLASSE UN LABORATORIO DI FUMETTO INTERDISCIPLINARE

Nato come attività didattica all'interno di arte e immagine e di italiano, il fumetto sconfina da questa disciplina per coinvolgere, arricchendoli, tutti gli altri insegnamenti.

Nella sua lunga storia, la produzione disneyana ha dimostrato come il fumetto può affrontare **qualsiasi argomento umanistico o scientifico**, anche complesso, rendendolo un'avventura sempre istruttiva e divertente.

Si può partire da un **periodo storico** che si sta affrontando per trasformarlo in una storia a fumetti dove ci si diventerà a inserire, oltre a riferimenti di **arte** e **letteratura**, ingredienti di **geografia**, di **scienze**, di **aritmetica**. Oppure si potranno creare strips in parallelo, piccole strisce, di più facile realizzazione, ognuna dedicata al tema di una disciplina: quando le si esporranno in aula, una di fianco all'altra, si potranno confrontare, cercarne dei collegamenti e magari avere un'idea per riproporle in una nuova storia che abbracci tutte le conoscenze apprese.

La pratica di fare laboratorio di fumetto come attività continuativa e abituale richiede uno sforzo iniziale di organizzazione e di tempo ma - una volta avviata - trasforma la **didattica quotidiana** in una **esperienza motivante**: i bambini, incoraggiati dal sentirsi autori di storie e di fumetti, diventano man mano più abili nel rielaborare i saperi e nel riuscire a metterli in connessione.



Esempi:

In **Cittadinanza e Costituzione**, oltre a poter realizzare fumetti su soggetti legati alla legalità, all'ambiente, alla cura responsabile e sicura dei luoghi e contesti di vita, perché non avviare un'elaborazione a vignette di alcuni articoli della Costituzione?

Nell'educazione allo **Sviluppo Sostenibile**, le buone pratiche da comunicare ai propri pari o i messaggi da diffondere alla comunità possono essere comunicate in una forma convincente e argomentata attraverso un fumetto, realizzato dopo un attento e documentato lavoro di gruppo.

In **Intercultura**, dalla cooperazione fra compagni di diversa cultura alla creazione di fumetti che parlano di tradizioni, storie e vissuti di differenti Paesi.

In **Scienze**, le piccole sperimentazioni condotte in laboratorio o le uscite didattiche in aree naturali possono essere trasformate in fumetti in cui si rielaborano le osservazioni effettuate, anche formulando ipotesi e ponendo problemi.

In **Matematica** una strip sulla soluzione di un problema aiuta a organizzare in pensiero e a esprimere le procedure seguite per risolverlo.

In **Inglese**, decodificare le onomatopée collegate ai verbi inglesi e cimentarsi nella creazione di semplici frasi in lingua in un Topofumetto con personaggi di diversa provenienza.



CONCORSO IL FUMETTO CHE FA SCUOLA - TOPOLINOLAB

SCOPRI L'ARTE E RACCONTALA A FUMETTI

L'arte ci circonda e accompagna ovunque siamo – dal centro storico della città dove vivete, al museo che avete avuto occasione di visitare con la vostra classe, alla via che percorrete ogni giorno per andare a scuola – ma non sempre tutti conoscono **le bellezze dei luoghi che abitano**.

La **vostra classe**, con l'aiuto di Paperino & Co. e gli strumenti della comunicazione a fumetti, è **chiamata** in prima linea per realizzare **una guida a fumetti legata all'arte**.

★ I PREMI IN PALIO

La possibilità di trascorrere **una giornata nella vostra classe con gli artisti e i giornalisti del settimanale Topolino** per creare con il loro aiuto un giornale a fumetti.

L'opportunità di **vedere il proprio lavoro trasformato dagli artisti Disney in un fumetto** che verrà poi pubblicato sulle pagine del settimanale.

Abbonamenti annuali a *Topolino*.

Scopri come partecipare al Concorso e quali sono i premi in palio, sul sito Scuola Channel, progetto: "Topolino Lab - Il fumetto che fa scuola", sezione "Concorso": <http://www.scuolachannel.it/topolino/concorso>

il **FUMETTO**
CHE FA
SCUOLA
TOPOLINO LAB



[*www.scuolachannel.it*](http://www.scuolachannel.it)