

il **FUMETTO**
CHE FA
SCUOLA
TOPOLINO LAB

**SCHEDE
DOCENTI**

**2 ALLA SCOPERTA
DI UN LINGUAGGIO**



panini comics

PROVE DI LETTURA, ANALISI e INTERPRETAZIONE



Come nell'apprendimento di tutte le lingue, incominciamo dalla **grammatica** che nel fumetto è molto articolata e "speciale"!

Molti bambini sono già grandi lettori di fumetti e abituati al **linguaggio audiovisivo**: accompagnarli a decodificare un linguaggio di cui sono già fruitori e individuandone tutte le **componenti e regole segrete** è un apprendistato utilissimo a renderli **lettori critici e consapevoli** e a dar loro la possibilità di utilizzare i fumetti come divertente pratica di apprendimento a scuola.



- Prendiamo un fumetto di Topolino e **chiediamo ai bambini da dove partirebbero a leggere**: guardi prima le immagini o il testo? Passi velocemente alla prossima vignetta o, per esempio, ti piace guardare tutti i dettagli? Cosa ti ha colpito di più in questa vignetta, il disegno o i testi? Poi, alla fine, confrontiamoci: qual è il modo preferito della classe di leggere un fumetto?

- **Dentro la storia.**

Leggiamo insieme un fumetto di Topolino (una copia identica per tutti o per ogni gruppo, che avremo fatto acquistare dai genitori) e a turno si legge una vignetta. Alla fine della lettura, commentiamo e facciamo una divertente analisi: qual è la storia? Chi è il protagonista? E chi l'antagonista? E l'"impresa" o problema da risolvere? Guardiamo poi 1) i personaggi, identificando le caratteristiche fisiche, il ruolo e le espressioni 2) gli ambienti che fanno da sfondo alla storia 3) gli oggetti presenti. Possiamo creare a gruppi su fogli A4 delle carte d'identità dei personaggi, assegnando a ciascuno le caratteristiche particolari, creare un identikit dell'ambiente in cui si muovono, descrivendolo anche in base alla tipologia di oggetti utilizzati.



- **Questa non la conosco!**

Il lessico dei fumetti del mondo Disney è molto fruibile ma non scontato. Andiamo alla ricerca dei vocaboli che non conosciamo, di cui sicuramente abbiamo afferrato il significato dalla vignetta. Elenchiamoli su un foglio, alla lavagna e sulla LIM e quindi facciamo un'ipotesi: è importante riuscire ad avvicinarsi il più possibile al significato di quella parola. Fra tante intuizioni che emergono, ci sarà quello che ha la giusta sfumatura! Verifichiamo con il vocabolario.

- **Trasformazione!**

Notiamo come nel fumetto il testo è rappresentato in massima parte da... battute dei personaggi, cioè dal discorso diretto. E se dovessimo raccontare questa storia senza dialoghi, come la racconteremmo: ognuno "traduce" una pagina del fumetto in discorso indiretto su un foglio piccolo e poi insieme ricostruiamo, incollandoli su un cartellone, la storia senza vignette.

- **Prove d'attore!**

Adottiamo un fumetto come copione di recitazione: dopo aver assegnato i ruoli dei personaggi, a turno, i bambini interpretano i dialoghi, con il compito di rispettare il tono di voce e l'intenzione corretti, le caratteristiche di chi parla e mimando i gesti.



©Disney

SMONTIAMO e RIMONTIAMO un FUMETTO?

Un'attività fondamentale per allenare alla **grammatica del fumetto** è "farlo a pezzi" e rimontarlo. Si familiarizza così con il narrare **"per scene"**, con la logica delle sequenze, con i concetti di tempo e spazio.



- **Tutta un'altra storia!**

Prendiamo un fumetto breve, cancellando il testo dei balloon e didascalie: dopo aver fatto le fotocopie per ogni alunno, lanciamo la sfida. A partire dalle immagini, bisogna inventare una storia, riempiendo gli spazi vuoti con dialoghi e testi in modo congruente e conseguente.

Possiamo proseguire così: facciamo ritagliare le vignette del fumetto.. siamo capaci di rimetterle nella giusta sequenza? Poi, armati di colla, le incolliamo su un grande cartellone, numerando le vignette.

- **In sequenza!**

Ritagliamo le vignette di un fumetto breve (da dosare la quantità di pagine in base al tempo) e distribuiamole a diversi gruppi di alunni (ogni gruppo deve avere le vignette di una pagina). Osservando bene i contenuti delle vignette, ogni gruppo cerca di indovinarne il corretto ordine, numerandole. Quando ogni gruppo avrà trovato “la sequenza corretta”, si cercherà di ricomporre tutti insieme la storia intera come un puzzle. Non è importante riuscirci al primo colpo, anche perché leggere con i bambini “la nuova storia” che verrà fuori dalla sequenza sbagliata sarà divertente, ma soprattutto utile a discutere sulla logica della narrazione.

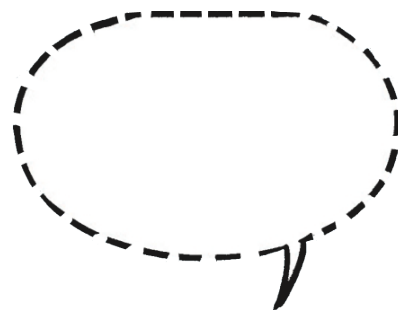
- **Inventiamo!**

Mostriamo - su carta, su tablet o pc o sulla LIM - una o più vignette di un fumetto: come potrebbe continuare la storia? Si può svilupparla insieme con il meccanismo a catena: ogni bambino prosegue con un passaggio, dando poi la parola al compagno e così via sino al finale. Oppure, a gruppi, si scrive lo sviluppo della storia e poi ci si confronta, soffermandosi sulle possibili incongruenze o sui passaggi poco comunicativi. Infine si elegge la storia più bella e divertente.



DENTRO AL FUMETTO: VIGNETTE, BALLOON e DIDASCALIE

La **vignetta** è l'**unità di misura** del fumetto: è composta da un rettangolo, dalla nuvoletta e a volte dalla didascalia. I **balloon** possono avere tante forme, ognuna delle quali obbedisce a regole da seguire per riuscire a esprimere meglio il contenuto e il tono del parlato. In generale un balloon è costituito da una forma tondeggiante, più o meno semplice, nel quale sono inseriti i testi, e da una **pipetta**, ovvero dal segno che punta in direzione della fonte di provenienza del suono.



- **Sulle nuvolette!**

Sulla stessa copia del fumetto utilizzata prima, guardiamo i balloon o nuvolette! Quanti tipi ce ne sono? Osserviamo i contorni, la forma della nuvoletta e della pipetta. Si costruisce, disegnandolo, un inventario delle diverse tipologie di balloon in cui assegnare a ciascuno la sua funzione: continua se è pronunciata realmente dal personaggio, tratteggiata se è sussurrata, a forma di nuvola (e con le pipette fatte a tondini) se è pensata o sognata, con il contorno frastagliato se proviene da un mezzo di comunicazione (telefono, radio...) oppure se chi la pronuncia è arrabbiato o urla...

- **A caccia di onomatopee!**

Cerchiamo tutti i “suoni grafici” presenti nel fumetto: cosa significano e come li traduciamo? Azzardiamo una definizione di onomatopea: parole o suoni disegnati che evocano un rumore prodotto da azioni, cose, animali... Indoviniamo quelle che derivano da verbi inglesi e facciamo una lista con la traduzione. Divertiamoci a trovare tutte quelle che conosciamo: onomatopee dei versi degli animali, onomatopee del linguaggio dei personaggi, onomatopee dei rumori di fondo... e a inventarne di nuove. E poi perché non farne un manifesto-vocabolario da appendere in classe?

Quali sono le onomatopee più utilizzate dai protagonisti di Topolino (per esempio, le esclamazioni tipiche di Paperino, come *supersquaraquak!*)?

- **Didascalie&C.**

Troviamo le vignette che hanno sul margine un riquadro con il testo: sono le didascalie. Leggiamole, collegandole alle vignette precedenti. Che funzione hanno? Segnalano un cambio di tempo o di spazio? Fanno “la parte del narratore?” Potrebbero essere sostituite da dialoghi nei balloon? Alcune sono a forma di cartiglio: servono come introduzione o finale della storia.



DECODIFICARE IL LINGUAGGIO VISIVO: CODICI VERBALI e CODICI GRAFICI

WOMP

Immagini e parole giocano tutte insieme a produrre un messaggio: questo è il bello del fumetto e la sua specialità! Ognuno di essi ha la sua funzione: oltre alle parole nelle **nuvolette**, alle **didascalie** e alle **onomatopie**, ci sono **altri elementi da scoprire...**



- **Occhio alle battute!**

Le battute dei personaggi dentro la nuvoletta non sono scritte tutte uguali: proviamo a distinguere perché alcune sono in neretto o in maiuscolo oppure tremolanti... Quante sfumature può assumere il testo!

- **Segni d'emozione.**

Con il fumetto a disposizione della classe, cerchiamo simboli grafici all'interno delle vignette. Per esempio, una lampadina per indicare "Idea!", le goccioline intorno alla testa per indicare imbarazzo o paura: quanti ne abbiamo trovati? Naturalmente corrispondono all'espressione del personaggio disegnato. Divertiamoci a pensare a diverse situazioni e stati d'animo e a rappresentarle con un simbolo come questi... una specie di alfabeto disegnato delle emozioni. Per ispirarci, possiamo anche pensare alle emoticon che usiamo sul cellulare... e poi sbizzarriamoci!

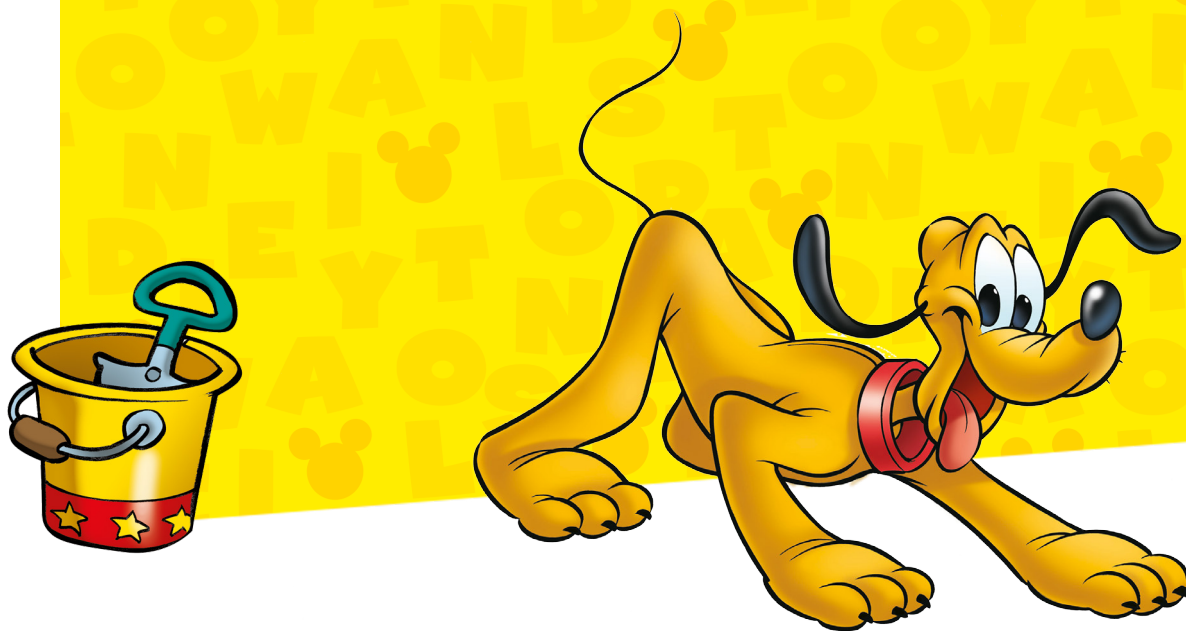
- **Grafica in movimento!**

Le immagini nelle vignette sono fisse, eppure noi percepiamo il movimento. Si vede Paperino che sbatte la porta... c'è l'onomatopea SLAM a comunicarci con più forza questo gesto! Ma ci sono anche altri segni che lo rendono ancora più chiaro: le linee dinamiche. Proviamo a disegnare un'azione (un oggetto che cade, un pallone che rotola...) e a sottolinearla con un segno appropriato.



ESERCIZI SU TEMPI e SPAZI DEL FUMETTO

Oltre alle **sequenze** delle **vignette** e alla loro **forma**, il tempo nel fumetto viene suggerito da alcuni importantissimi **dettagli**:



- **Indizi sul... tempo.**

Analizziamo una pagina di un fumetto in cui sono presenti molte vignette e, come veri investigatori, cerchiamo di scovare tutti gli indizi sul tempo e sul movimento della narrazione. Cosa ci rivela un cambio nel tempo? Una didascalia, oppure un cartiglio... E una vignetta dai contorni arrotondati... È un salto nel passato o un salto nel futuro? Ma anche lo spazio bianco fra una vignetta e l'altra indica il passaggio del tempo!

Proviamo a rilevare come la durata di certe vignette o azioni... dipenda da noi lettori: in una vignetta dove vediamo Topolino che riflette "MUMBLE, MUMBLE", questa azione può durare anche 5' se non passiamo subito alla vignetta dopo e si soffermiamo ad osservare il tratto del disegno e a immaginare a cosa succederà dopo. In una sequenza di due vignette dove da Paperino che esce da casa si passa a Paperino che è arrivato a casa di Gastone siamo noi ad immaginare il tempo che ci ha messo. Magia del fumetto! Ricordiamocene quando creeremo il nostro: non è necessario raccontare tutto tutto: alcuni passaggi non importanti si lasciano all'immaginazione di chi legge.

- **Segnali di...?**

Osserviamo bene le diverse vignette di uno o più fumetti e sfidiamoci a scovare gli elementi che indicano un cambiamento del tempo: dal giorno alla notte, cambiamenti climatici (sole, pioggia...), i vestiti dei protagonisti... Quanti dettagli concorrono a comunicare lo scorrere del tempo.



©Disney

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)