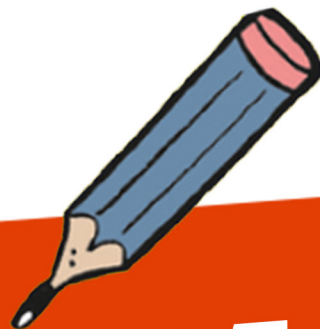


*il* **FUMETTO**  
**CHE FA**  
**SCUOLA**  
**TOPOLINO LAB**

**Schede  
Docenti**

**3 REALIZZIAMO  
UN FUMETTO!**



## LA RICERCA DI UN'IDEA PER UNA STORIA



Per **diventare autori** con carta e penna di una Topostoria o di una Topostrip cosa serve? Dopo aver accompagnato i bambini a conoscere e impadronirsi della grammatica del fumetto, è il momento di mettere in pratica quanto appreso, inventando una **bella storia**.

Si può scegliere di partire da un tema che si sta sviluppando in classe, per esempio l'intercultura, il rispetto dell'ambiente, il corretto stile di vita, oppure da un ambito disciplinare nel quale far attivare le conoscenze di un argomento, per esempio nella storia, nelle scienze o nella matematica: ogni contenuto si presta a "dare il la" alla **creatività dei bambini**. Un bell'allenamento che mette in gioco i loro vissuti e motiva a **elaborare con divertimento contenuti didattici**.



- **L'ispirazione vien... curiosando e condividendo!**

Si gioca al brainstorming - di classe o a gruppi-: sul tema scelto si lancia uno stimolo verbale o visivo e via! Ognuno dice quello che gli viene in mente per associazione, senza timidezza e alla fine l'idea che si troverà sarà frutto del contributo di tutti. Facciamo una storia sul consumo sostenibile dell'acqua? O sull'ultimo capitolo di storia affrontato? Cosa ci viene in mente? Parole, immagini... L'idea può partire da una storia già letta, da un vissuto o... da un personaggio, "topolinesco" naturalmente (Topolino e la banda Bassotti per una storia sulla legalità, Archimede Pitagorico per una storia sull'ultima lezione di scienze o matematica, le Giovani Marmotte per parlare di sostenibilità e rispetto per l'ambiente). Alla fine si decide tutti insieme qual è l'idea più convincente.





## L'ARTE DI FUMETTARE HA Le sue REGOLE

Passo dopo passo, da tanti spunti diversi, si procede per ipotesi, tutte da vagliare per mettere infine a fuoco **una trama che funzioni**.



- **Di cosa è fatta una storia?**

Pensiamo a una storia letta o analizziamo insieme un fumetto: proviamo a individuare le **vignette indispensabili** alla comprensione della storia.

Commentiamo e scopriamo insieme **gli ingredienti** per costruirla: c'è un **inizio**, che introduce i personaggi e l'ambiente in cui si muovono, una **parte centrale** in cui i personaggi sono coinvolti in un problema e il **finale** in cui avviene la soluzione della vicenda.



Una storia per un fumetto non è una storia qualsiasi: all'inizio è un **soggetto**, una sorta di riassunto dove si racconta in breve cosa succede. Allora, sorvoliamo sui dettagli e troviamo i punti chiave della storia!



- **Quante storie!**

Per sviluppare una Topostoria a partire da un'idea, giochiamo agli indovinelli o al gioco dei perché. *Quali sono i personaggi? Qual è il fatto che fa succedere qualcosa da risolvere? Chi lo provoca? Quali sono le conseguenze? Chi lo risolve?... A gruppi si lavora sull'idea condivisa e scopriremo che un'idea è un moltiplicatore di storie. Ma... a una condizione: che abbiano un filo logico, che rispettino le caratteristiche dei Topopersonaggi e sappiano coinvolgere con momenti che scatenano curiosità e voglia di sapere come andrà a finire.* Oppure, ogni gruppo si occupa di sviluppare una parte della storia: inizio, svolgimento e fine. Alla fine, ognuno racconta la sua parte e ci confrontiamo per individuare e mettere a fuoco quella "giusta", che magari sarà un mix di tutte e ben consequenziale in tutti i passaggi.

- **Recitiamo a soggetto!**

Mimiamo la storia che abbiamo inventato in classe: chi fa cosa? Proviamo e interpretarla e a immaginarci nei diversi ruoli. La drammatizzazione aiuta a entrare nel cuore dei personaggi, a capire se la storia funziona e come correggerla: ogni interpretazione, discussa fra attori e spettatori, servirà a capire emozioni ed espressioni, a comprendere se le azioni sono logiche ed efficaci. Assolverà inoltre alla funzione di visualizzare le scene, che serviranno nella fase successiva.

E, se vogliamo prepararci bene al momento in cui disegneremo il nostro fumetto, perché non scattare un po' di foto delle scene interpretate? Quella posa, quell'espressione... proiettate sulla LIM saranno utilissime a guidare la nostra mano.

Scriviamo ora il **soggetto** che sarà al tempo presente e della lunghezza massima di una pagina. Cosa manca? Il **titolo**! Ognuno fa le sue proposte: qual è il più efficace?



# DALLA STORIA SCRITTA ALLA STORIA DISEGNATA: SCRIVERE LE IMMAGINI

Una volta che il **soggetto** è pronto, è arrivato il momento di scrivere la **sceneggiatura**, ovvero trasformare il soggetto in un racconto visivo, un testo pronto per essere illustrato. Come?

La sceneggiatura è divisa in pagine e una pagina di fumetto si chiama **tavola**. A ogni tavola corrisponde una pagina di sceneggiatura, vignetta per vignetta (di solito una tavola ne contiene 5 o 6). A seconda del tempo e dell'età degli studenti, si deciderà in quante vignette svilupparla.



## PER RISCALDARSI...

- **A ritroso.**

Prendendo come esempio un fumetto, meglio se breve o una strip, si cerca di immaginare e di scriverne la sceneggiatura su un foglio A3 che riproduce tanti riquadri o vignette numerate. Immaginiamo di doverla dare a un disegnatore per farne un fumetto... dobbiamo dargli tutte le indicazioni necessarie: cosa si vede (è l'inquadratura), cosa si dice (dialoghi)?, che rumori ci sono (onomatopee), quali didascalie sono necessarie per segnalare stacchi di ambiente o di tempo?



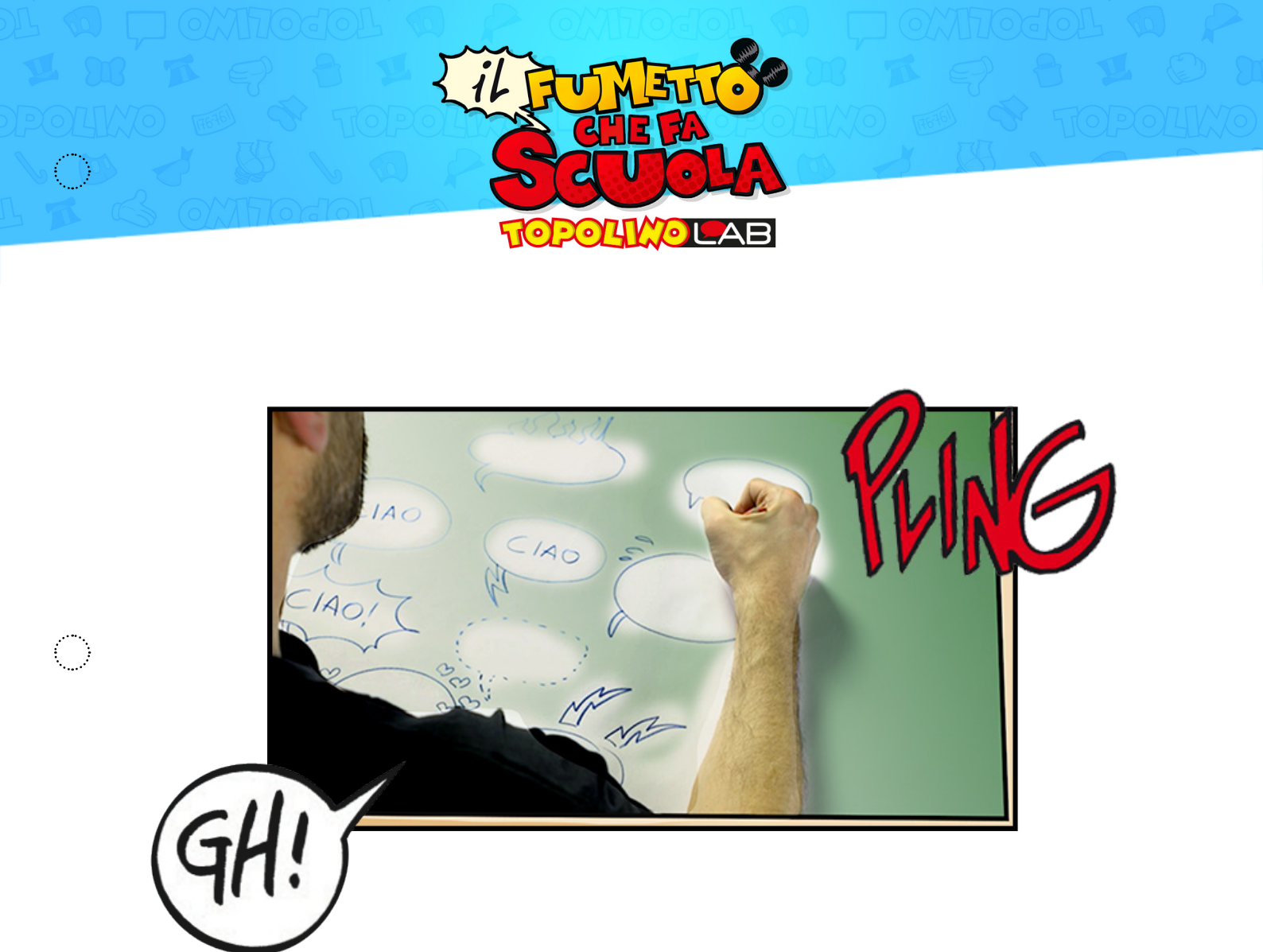


- **Alleniamoci su campi e piani**


L'inquadratura è il mattoncino di base del racconto a fumetti: è il nostro occhio di lettore o il modo in cui vogliamo far vedere questo punto del racconto. A seconda che inquadrino uno spazio o una persona, si chiama campo o piano.


Per analizzare insieme "campi" e "piani" del fumetto, presentiamo sulla LIM alcune vignette sulle quali lanciare la sfida a indovinare il tipo di inquadratura. Una volta indovinato, si riflette sul perché c'è quel tipo di inquadratura: un primissimo piano perché è importante vedere l'espressione del protagonista, un campo totale all'inizio per introdurre la storia, ecc.





- 
- Comporre balloon, dialoghi, onomatopее e segni di espressione.





- Comporre balloon, dialoghi, onomatopее e segni di espressione.**  
 Esercitemoci, pensando al nostro soggetto, a immaginare cosa potrebbero dire i personaggi in ogni vignetta. A gruppi proviamo a disegnare diversi tipi di balloon in cui inserire le battute che abbiamo creato per loro: contorni continui (per una battuta normale), tratteggiati (se sono sottovoce), a nuvoletta (se sono pensieri)... seghettati (se è un urlo)...  
 Immaginiamoci la scena... quali Toponomatopee la rendono più viva? Splash, sgrunt, gulp... non c'è che l'imbarazzo della scelta e magari se ne possono inventare di nuove! Senza dimenticare che vanno scritte in modo da rendere il più possibile l'effetto dell'onomatopea.

## AL LAVORO...



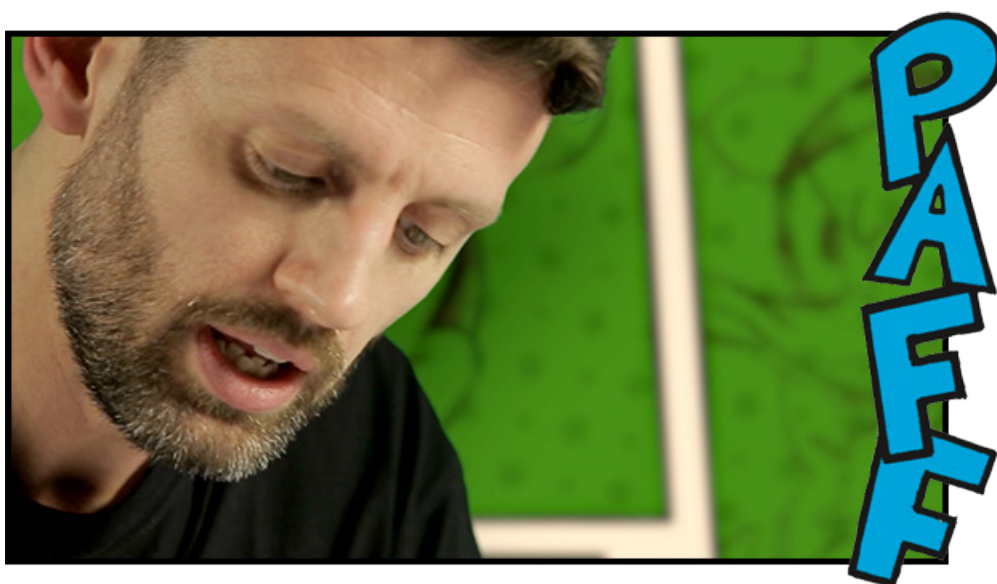
- **Sceneggiamo?**

Organizziamoci in 3 gruppi per sceneggiare questa volta il nostro soggetto: ciascuno prova a descrivere le scene iniziali, le scene centrali e quelle finali, concentrandosi su personaggi, ambiente dove si svolge l'azione, emozioni, gesti. Ogni gruppo racconta poi agli altri il frutto del proprio lavoro e ci si confronta: fila tutto? È una Topoavventura a tema che funziona?





## IN AZIONE! SPERIMENTARE CON LO STORYBOARD



Ecco il momento di passare all'azione e realizzare con **carta, matite, pennarelli** il nostro fumetto. Che emozione!



## DISEGNARE TOPOPERSONAGGI

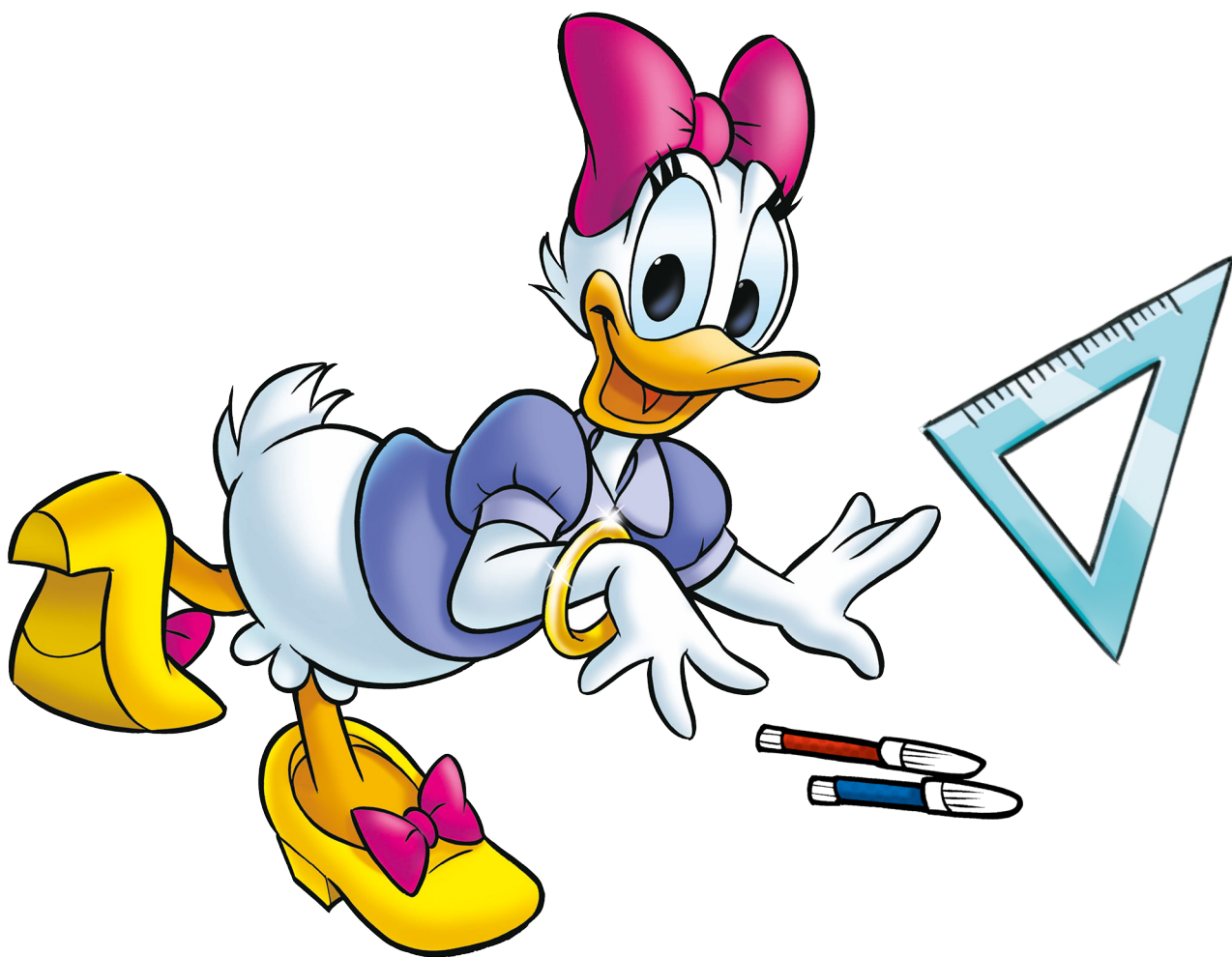


- Seguendo le istruzioni della Topo pillola, ognuno si cimenta nel **disegno** di un personaggio, partendo dai **piccoli trucchi** illustrati per costruirlo. Topolino, Paperino, il commissario Basettoni... Si può anche fotocopiare da un fumetto il personaggio che ci interessa (magari nelle pose ed espressioni che ci interessano) e poi allenarsi a riprodurlo. Abbiamo scattato **foto** delle scene interpretate? Allora sarà più facile riuscire a riprodurre una posa o un gesto. Oppure possiamo scattarle ora: un compagno si mette in posa e.. CLICK! abbiamo la traccia a cui ispirarci.



## Fumettiamo!

- Prepariamo poi dei fogli A4, in ognuno dei quali è già stata disegnata una vignetta... oppure con squadra e matita la disegniamo noi. Divisi a gruppi di 3 o 4, ciascuno lavora a una vignetta: uno disegna a matita l'**immagine** con l'**inquadratura indicata**, uno disegna il **balloon** con la battuta, le **didascalie** e le **onomatopee**, un altro si occupa del **titolo**, un altro ancora **colora** la vignetta. Si ritagliano le vignette e si incollano in un grande foglio che rappresenta la tavola/pagina del nostro fumetto. Lo si appende in aula e si ammira il risultato! Si può procedere poi a realizzare il Topogiornalino (vedi SCHEDA 4).





## SCHEDA: PIANI E CAMPI DEL FUMETTO



### **Primissimo piano (PPP):**

è inquadrato solo il volto del personaggio.

### **Primo piano (PP):**

il soggetto è inquadrato in modo che si veda tutta la testa e un pochino di spalle. Oppure oggetti di medie dimensioni, per intero.

### **Mezzo busto (MB):**

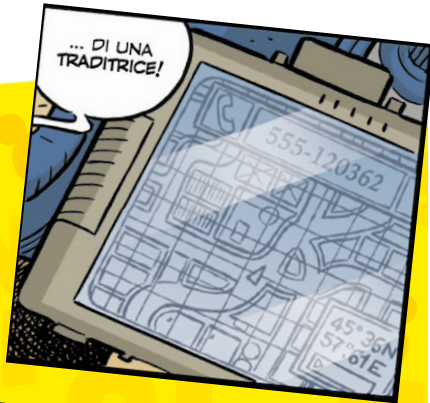
il soggetto è inquadrato dalla cintola in su.

### **Piano americano (PA):**

il soggetto è inquadrato dal ginocchio o da metà coscia in su.

### **Figura intera (FI):**

il soggetto è inquadrato dalla testa ai piedi.



#### **Dettaglio:**

è uno zoom che permette di mostrare una parte di qualcosa di più grande. Serve per dare rilevanza a ciò che viene inquadrato: una parte del volto o del corpo o anche il particolare di un oggetto.



#### **Campo lunghissimo (CLL):**

è un campo lungo che serve per introdurre la storia e descrivere gli ambienti esterni. Le figure umane, se presenti, sono molto piccole.



#### **Campo lungo o totale (CL):**

è l'inquadratura che privilegia la descrizione dell'ambiente.



#### **Campo totale (CT):**

è un'inquadratura che permette di distinguere bene sia l'ambiente che i personaggi.

# 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)