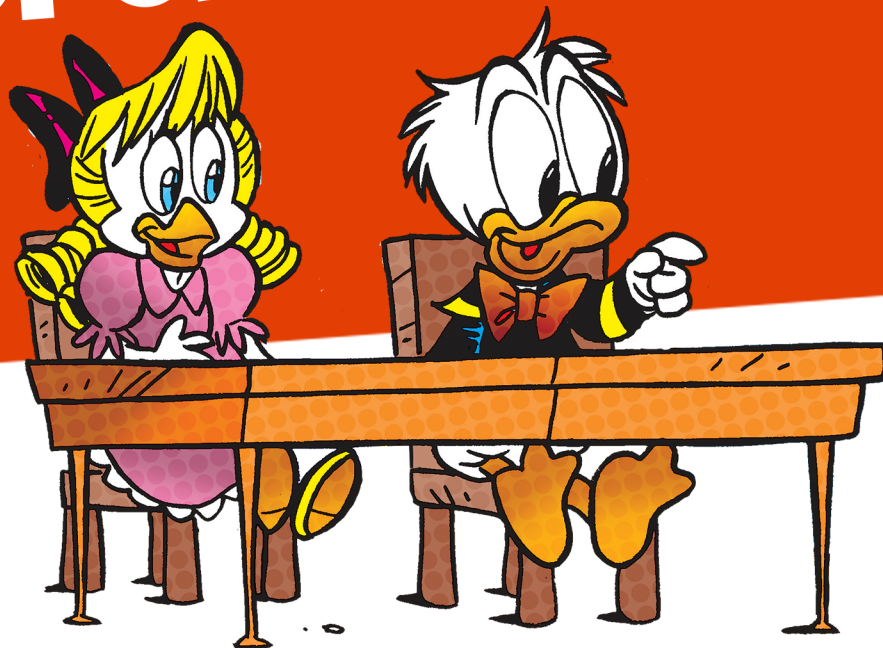


*il* **FUMETTO**  
**CHE FA**  
**SCUOLA**  
**TOPOLINO LAB**

**Schede  
Docenti**

**4 DAL FUMETTO AL  
TOPOLINO DI CLASSE**



## UNA REDAZIONE IN AULA: RUOLI e COMPITI

Creare un Topogiornalino di classe è una **preziosa opportunità educativa** che i bambini vivranno come divertente avventura.

La **simulazione** di una **redazione** consente un'esperienza formativa privilegiata, in cui mettere in pratica i **valori educativi** importanti, sviluppando le capacità relazionali: **cooperazione** per un obiettivo comune, **rispetto** delle **regole** condivise, rispetto e **confronto** su **opinioni diverse**, **impegno**, **autostima**, capacità di **gestire** con **correttezza** i **conflitti** e le **divergenze**.



- In base ai desideri e alle attitudini, ci si può **dividere i ruoli** come una vera redazione:
  - » Chi scrive gli articoli (è il **giornalista**)?
  - » Chi crea le immagini (è l'**illustratore** o il **fotografo**, mentre invece chi cura tutta l'impostazione grafica è l'**art director**)?
  - » Chi si occupa del **titolo**?
  - » Chi realizza le interviste (è l'**inviato**)?
- Ci sarà chi si occuperà della **segreteria di redazione** e chi della **direzione del giornale**: al primo ruolo è affidato il compito di coordinare la redazione, al secondo è legata la responsabilità del giornale, compresa l'"ultima parola" sui suoi contenuti.

- **Nel ruolo!** Dopo aver esaminato quelli che sono i compiti dei vari componenti di una giuria, ci si confronta e ci si candida a interpretare i diversi ruoli: a turno, ognuno segnala chi vorrebbe rappresentare nella redazione, motivando il perché. Una volta che avremo tutti i ruoli ricoperti da più studenti, ci si dividerà a gruppi omogenei ( gruppo giornalisti, gruppo illustratori, ecc.). E, se siamo in troppi in un gruppo, verifichiamo se magari uno di noi è disposto a migrare in un altro... Lavorare in squadra vuol dire anche questo: riuscire a mediare e a saper raggiungere ragionevoli compromessi. Mettendosi in gioco, si possono fare delle belle scoperte su noi stessi!
- **Cosa ci aspetta?** Proviamo a immaginare, dopo aver visionato le TOPOClip n. 10 e 11, il lavoro che dovremo fare come redazione! Ideare un titolo del giornalino, pensare a chi si rivolge, scegliere il formato cartaceo e il numero di pagine, decidere quali argomenti affrontare per attirare l'attenzione dei lettori, scrivere, illustrare o cercare immagini, assemblare e... stampare o trasformare il giornalino in formato digitale.



## QUANTI TEMI DA ESPLORARE!

Se la classe ha già realizzato o iniziato a realizzare il Topofumetto, avremo già un tema sul quale lavorare: qualsiasi esso sia, ora si tratta di esplorare tutte le **potenzialità** che offre per **scrivere articoli, fare interviste, creare immagini**.

Un'attività in cui ci si allena, come nella costruzione delle mappe, a **individuare** la **correlazione** fra diversi argomenti, a **ragionare** e **categorizzare**. A partire da un tema, disciplinare o no, si può così cogliere l'occasione di far emergere, attraverso un brainstorming, i contenuti a esso associati, rafforzando **capacità logiche** e **concettuali**.

Fra tutti i sotto-argomenti che avremo trovato, quali potremmo scegliere per il nostro giornalino? Ricordiamo **l'obiettivo: divertire e incuriosire** chi legge con notizie e contenuti che lo riguardano da vicino, che comunicano qualcosa di nuovo che si basa sull'attualità o anche su informazioni che si collegano alla storia o alla geografia o alle scienze, e così via.

- **Quali ingredienti?** Guardiamo un Topogiornalino e ispiriamoci: a gruppi, si sfogliano diverse edizioni di Topolino e si osserva la loro struttura: oltre alle storie, cosa troviamo? Il sommario, l'articolo introduttivo (editoriale), articoli tematici, interviste, notizie di cronaca, rubriche, giochi...
- **Connessioni!** A gruppi, proviamo a fare un esercizio di associazione sul tema scelto: ciascun gruppo elenca su un foglio, come se fossero parole in libertà, gli argomenti che vengono in mente in relazione al tema. Confrontiamo poi tutte le proposte e concordiamo insieme gli argomenti che pensiamo possano essere più interessanti per il giornalino. Ci serviranno quando facciamo la riunione di redazione!





## PROGETTARE LA COPERTINA e Le PAGINE

L'attività di **progettazione** e **organizzazione** degli **spazi** coinvolge gli studenti su più piani, sollecitando le loro capacità cognitive. Dopo aver deciso il formato del giornalino, valutando tempi e risorse, ci si mette al lavoro:



- **Al timone!** Prepariamo un grande foglio A3 e dividiamolo in diversi riquadri uguali, tanti quante sono le pagine. Oppure, stampiamo dal web un modello di pagina e replichimolo per quante sono le pagine.  
Per progettare un giornalino, occorre avere una guida per organizzare le pagine e gli spazi: è il timone, una simulazione cartacea delle pagine in sequenza indispensabile a organizzare i contenuti. C'è una pagina di copertina, e poi altre pagine ad ognuna delle quali assegnare un ruolo e degli argomenti: per esempio, 1 pagina di notizie nuove nuove, 1 pagina con un'intervista, 1 pagina con dei giochi, 1 pagina con un articolo di approfondimento.
- **Redazione al lavoro!** Riuniamoci come una vera redazione e, guardando la lista di argomenti che abbiamo già stilato, concordiamo quali assegnare a quali pagine: questo potrebbe essere un'intervista (magari al nonno o a una persona del quartiere?), quest'altro un approfondimento con un bel disegno a fianco e la didascalia? Cosa potrebbe essere una news e cosa si presta a essere trasformato in un quiz? Facciamo proposte, concentrandoci sui nostri lettori: vogliamo divertirli e stupirli!

- **Focus copertina.** Guardiamo la copertina dei numeri di Topolino che abbiamo in classe o anche di altri giornalini: ognuna ha la capacità di scatenare l'appetito di leggere e la voglia di entrare fra le pagine come in un'avventura. Come dovrebbe essere la nostra copertina per avere lo stesso magico potere? Osserviamo gli elementi che la compongono: oltre al titolo, una grande immagine che sa incuriosire senza dire troppo. Un'immagine sintetica. A piccoli gruppi proviamo a immaginare la nostra, tenendo ben presente il tema del giornalino e del fumetto e l'obiettivo da raggiungere, e rappresentiamola con uno schizzo a matita. Chi ha fatto la più bella? Votiamo e... non ci rimarrà che disegnarla mettendoci tutta la nostra abilità.



## Come si SCRIVE un ARTICOLO?

Affrontare la redazione di un articolo è una potente e divertente esperienza attraverso la quale **sviluppare le potenzialità linguistiche** dei bambini, esercitare il **senso critico**, sollecitare l'**autostima** e la capacità di **esprimersi rispettando** alcuni **vincoli**.

KreeeenNK

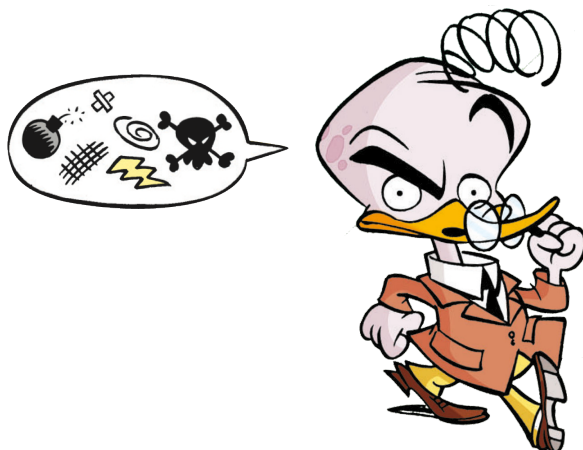
- **Giornalisti in regola!** Prima di avviare l'attività di scrittura, si possono leggere alcuni articoli di un numero di Topolino e cercare di commentarli criticamente. Come sono strutturati? Com'è il linguaggio?  
Insieme si cerca di individuarne gli elementi e le caratteristiche: c'è un titolo, sotto un testo brevissimo che annuncia in due righe di cosa si parla e ancora sotto il testo più lungo dell'articolo.  
Sono tutti scritti in un linguaggio semplice, diretto e, naturalmente, brillante e accattivante. Leggerlo deve essere un piacere!  
Ma - se aguzziamo la vista e leggiamo più attentamente - scopriamo che il testo si sviluppa secondo alcune regole che rispondono a queste domande: chi? cioè il personaggio di cui si parla; cosa? cioè l'azione o il fatto che è accaduto; quando?; dove? cioè il luogo; perché?... è successo il fatto?  
Un articolo è fatto per informare i lettori e - al contrario di una storia che ci tiene con il fiato sospeso - deve raccontare subito i punti essenziali della notizia.



- **Caccia al tesoro!** La missione di un giornalista è andare a caccia di notizie e valutare quelle che sono più attendibili e interessanti. Proviamo? Per ognuno dei diversi argomenti del tema scelto che abbiamo individuato nella riunione di redazione pensiamo a come possono trasformarsi in notizia: per esempio qualcosa che è successo nella nostra scuola o nel nostro comune recentemente, un evento o un tema importante che coinvolge tutti e sul quale si vuole portare l'attenzione.

Con l'aiuto del web e a casa dei genitori, diventiamo dei piccoli segugi alla ricerca di spunti per trovare notizie, sulla pista tematica del nostro giornalino. Una volta raccolti ed esaminati, scegliamo i più convincenti, quelli che ci piacerebbero di più se fossimo i lettori - e non gli autori - e via... partiamo con carta e penna!

- **Intervistiamo!** Per creare l'articolo di un'intervista, occorre prepararsi: pensiamo a chi potremmo intervistare facilmente (il Dirigente Scolastico, persone o commercianti del quartiere, familiari, ecc.) e riflettiamo su cosa potremmo chieder loro. Ognuno - da solo o assegnato a un piccolo gruppo - può scrivere su un foglio il nome della persona da intervistare e le domande che potranno essere poste. Per capire come funziona una buona intervista, possiamo fare una simulazione in classe o a scuola su un argomento a piacere: com'è meglio cominciare per mettere a proprio agio l'intervistato? È più efficace fare prima domande generali o andare subito al punto? Cosa rende l'intervista più attraente? Un piccolo aneddoto, un ricordo: non dimentichiamoci di preparare una domanda in grado di stimolare questo tipo di risposta. Quindi, armati di un taccuino (e - perché no - di uno smartphone o di un piccolo registratore - con la traccia delle domande, andiamo a intervistare! Ma ricordiamoci che possiamo farlo anche per telefono o via mail. Per fare un'attività di riscaldamento, giochiamo a fare interviste immaginari - magari proprio a topi e paperi presenti nelle storie di Topolino! - cercando di immedesimarci nelle loro caratteristiche. Perché poi non scrivere queste *fantainterviste* nel nostro giornalino?





# PREPARARE L'EDIZIONE FINALE DEL TOPO-GIORNALINO DI CLASSE

L'assemblaggio del giornalino è la prova e **verifica finale** delle **capacità organizzative** sviluppate dai bambini. Ma è anche il momento in cui esercitare le **abilità manuali** e di **coordinazione**.

Si può realizzare un prodotto cartaceo o digitale, o tutti e due per essere sicuri di dare la massima visibilità all'esperienza e una grande gratificazione alla Toporedazione.



- **Colla, forbici&C!** Dopo aver predisposto i fogli che compongono il giornalino, procediamo a gruppi alla versione finale: l'obiettivo è misurare gli spazi in cui andranno inserite immagini e articoli. Si ritagliano la copertina, la strip o la storia a fumetti realizzata, i testi degli articoli, le immagini di commento disegnate e se mancano le didascalie, subito si provvede! Nella fase di incollaggio, procediamo con attenzione, pronti anche a fare qualche piccolo cambiamento se qualcosa non quadra. Alla fine, guardiamolo tutti insieme? È come ce lo aspettavamo? Ci sorprende? I risultati di un lavoro di gruppo sono spesso più entusiasmanti di quanto ci si possa aspettare. Cosa abbiamo imparato da questa esperienza di squadra giornalistica?

- **Tutto da vedere... anche sul web!**

Il nostro Topogiornalino può diventare un Topo-web-giornalino di classe da mettere sul sito della scuola.

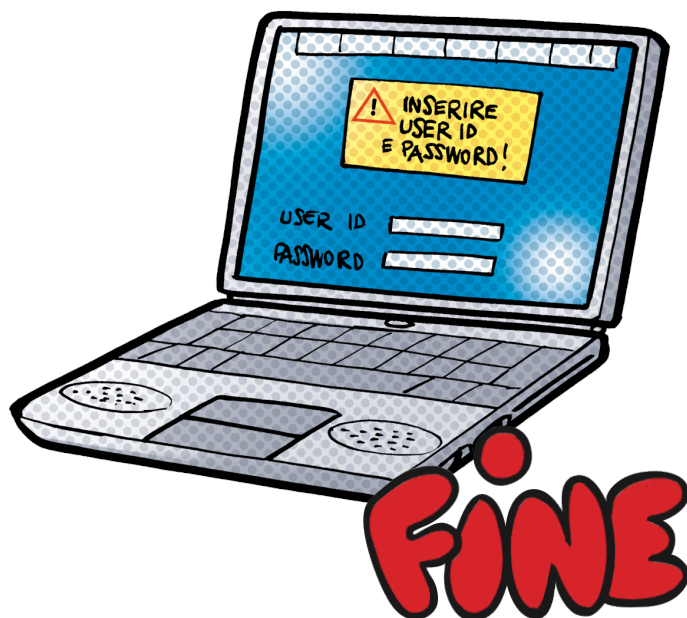
Possiamo infatti provare a realizzarlo al computer, utilizzando ad esempio uno dei programmi gratuiti disponibili sul web: sempre a gruppi, c'è chi fotografa la strip o la storia a fumetti e le immagini disegnate a commento degli articoli, oppure li scansiona, e chi scrive gli articoli nel giusto ingombro (magari, ogni giornalista può anche farlo a casa, anche con l'aiuto e il coinvolgimento dei genitori).

Tutti insieme, davanti al template sulla LIM o al PC, si procede poi ad assemblare i vari pezzi: sceglieremo insieme i caratteri con cui scrivere i titoli e i testi, la grandezza con la quale inserire le immagini, apporteremo modifiche condivise. Una volta raggiunta la versione definitiva, si trasforma in formato pdf e il nostro Topogiornalino è pronto a essere lanciato... in rete.

Non dimentichiamoci di farlo mettere in bella mostra su [www.scuolachannel.it](http://www.scuolachannel.it), dopo averlo firmato!

Altrimenti, cosa c'è di meglio che creare un giornalino-fumetto a tema e partecipare a un grande Concorso?

Troverete qui tutte le indicazioni, <http://www.scuolachannel.it/topolino/concorso> con consigli utili e una guida che passo passo vi aiuterà a completare il vostro elaborato! In palio, oltre agli abbonamenti annuali a "Topolino", l'opportunità di ricevere direttamente in classe la visita degli artisti Disney e dei giornalisti del settimanale Topolino per trascorrere una giornata insieme e diventare protagonisti di una storia a fumetti o di un reportage sul magazine.



# 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)