



Fumettiamo

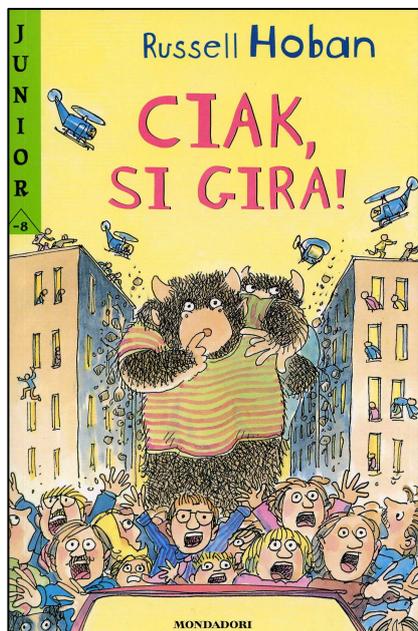
Scuola Primaria “Annika Brandi” di Riccione - Classi II A, B, C, D
Scuola Primaria Marina Centro di Riccione - Classe II

Il laboratorio nasce dall'idea delle maestre di lavorare sui mass media come strumenti che conferiscono opportunità di esprimere se stessi e valorizzare l'apporto di ogni alunno attraverso il lavoro del gruppo-classe. È così che viene individuato il fumetto, tra i diversi media, in particolare per i seguenti aspetti di rilevanza pedagogica:

- alfabetizzare i bambini ai codici di un medium originale e “comune” (si trova in edicola) e che ha accompagnato nella crescita intere generazioni;
- l'utilizzo del mix parola/immagine/onomatopee/linee di movimento;
- la possibilità di tradurre una narrazione in una modalità originale;
- l'inventare storie di gruppo, in questo laboratorio particolare sul valore dell'unione che fa la forza, della differenza come ricchezza;
- usare lo stile di redazione del “testo collettivo” (Don Milani) per favorire l'integrazione sociale e scolastica degli alunni stranieri e in situazione di handicap.

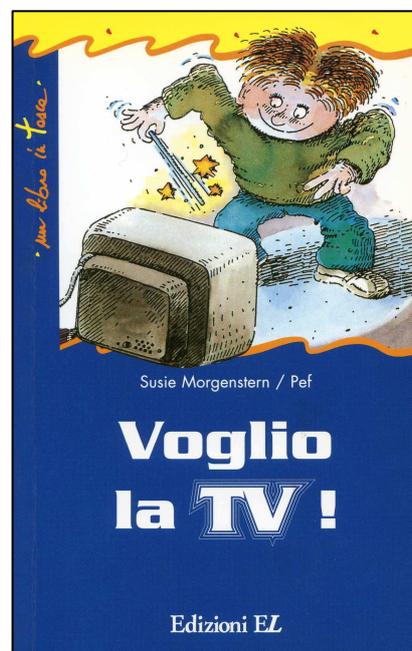
È importante sottolineare, in relazione all'ultimo punto, che proprio perché avevamo davanti classi seconde, quindi bambini del primo biennio del ciclo di primaria, ci è sembrato più funzionale e vincente l'idea che tutti lavorassero insieme in ogni fase e che tutti facessero tutto, in modo da sviluppare un senso di appartenenza non solo al risultato finale (un fumetto gigante composto da vignette disegnate da ciascun bambino) ma al processo di creazione, favorendo il mutuo aiuto e la cooperazione.

Il progetto si è composto delle seguenti fasi:



Fase 1)

Presentazione del lavoro del Centro Zaffiria, intrattenimento con l'animazione di letture di racconti con protagonisti i mass media, in modo da introdurre il progetto che sarebbe stato svolto in classe.





Fase 2)

Incontro con l'esperto fumettista che attraverso la tecnica del disegno e la disponibilità di strumenti ad hoc come lavagna con fogli bianchi grandi, pennarelli, ecc ... ha inventato brevi storie con i bambini, trasmettendo le nozioni di tavola, vignetta, campi e piani, baloon, linee di movimento, onomatopée, ecc ... Nell'ultima parte dell'incontro si è invece lavorato sull'espressività e resa degli stati d'animo dei personaggi, chiedendo direttamente ai bambini come trasformare un viso in rabbia, felicità, tristezza, pianto, indecisione, paura, ecc ... e come differenziarne i gradi (es: arrabbiato, arrabbiatissimo).



Fase 3)

Creazione dei testi collettivi di classe, realizzati con le maestre dell'area di lingua. Segue la produzione:

NEMICI AMICI

C'era una volta un coniglio di nome Federico che decise di andare a fare una bella camminata nel bosco con i suoi 6 fratellini. Papà coniglio gli disse di stare attento perché ci sono molti pericoli: le volpi, i lupi, i cacciatori e da qualche tempo (giorno) si sentono strani rumori nella

grotta vicino al laghetto dove loro coniglietti sono soliti andare a giocare a "1 - 2 - 3 carota".

Federico rispose al papà di non preoccuparsi, che starà attento e con i suoi fratellini si diresse verso il bosco.

Era una bella giornata autunnale e mentre camminavano sopra le foglie cadute si sentiva il loro scricchiolio; Federico pensava che era una bella sensazione, gli sembrava una canzone.

Ad un tratto Federico, con le sue lunghe orecchie, si accorse di uno strano rumore e disse ai suoi fratellini di stare fermi lì che lui sarebbe andato a vedere cos'era.

Si avvicinò con prudenza e dietro un sasso ai piedi di un grande albero vide muoversi la codina di una piccola volpe. Federico le chiese che cosa stesse facendo lì. Lei piangendo rispose che si era persa e non sapeva più che strada fare per tornare a casa, per giunta le faceva male una zampetta.

Il coniglio le disse di non preoccuparsi e le chiese dove abitava.

La piccola volpe rispose di abitare in una piccola grotta, vicino al laghetto.

Federico fece un salto di gioia e le disse di sapere dove si trovava la sua casa. Allora chiamò i suoi fratelli e decisero di costruire una barella di foglie e legnetti per trasportare la piccola volpe.

Sulla strada che porta al laghetto improvvisamente ecco arrivare di corsa papà volpe. Appena vide la sua piccola pensò fosse in pericolo e stava per assalire Federico e i suoi fratelli, che si erano fermati dalla paura. Ma la piccola volpe gridò al padre di fermarsi e gli spiegò che Federico e i suoi fratellini la stavano riportando a casa.

Allora papà volpe per ringraziarli promise che da quel giorno le volpi del bosco non avrebbero più cacciato conigli.

Successivamente Federico e il suo papà invitarono a cena la famiglia delle volpi per festeggiare questo patto di amicizia.

Testo collettivo della Classe II C

Scuola Primaria AnniKa Brandi -Riccione



AMSATNAF

È la notte di halloween.

Grande festa da ballo a Fantasmopoli.

Amsatnaf, è un piccolo fantasma, e i suoi genitori decidono di parteciparvi.

Il piccolo si diverte molto con tutti i suoi amici, balla, ride, canta e non si ferma un istante.

Ma, ahimé, si è fatto tardi ed è l'ora di tornare a casa.

Il fantasmino saluta tutti gli amici e raggiunge i suoi genitori.

È una notte molto buia e si sta alzando una nebbia fittissima, tanto da non vedersi un palmo dal naso.

Li attende una lunga passeggiata e Amasatnaf preso ancora dall'euforia della festa, corre di qua e di là.

I genitori lo chiamano più volte ma lui non ascolta.

Ad un certo punto, la nebbia diventa sempre più fitta, e Amsatnaf non vede più nulla e si perde nel bosco.

AIUTO SONO RIMASTO SOLO!!!!!!

Urla a squarciagola ma nessuno lo sente.

È talmente spaventato da sentire rumori di ogni genere che anche il più piccolo lo atterrisce.

Comincia a correre fino a quando trova rifugio dentro la tana di uno scoiattolo.

Lo scoiattolo lo accoglie cerca di calmarlo e lo tranquillizza dicendogli di non aver paura perché tutti quei rumori che ha sentito, altro non erano che il lavoro dei folletti del bosco.

Intanto è già mattina e la nebbia si è diradata, il piccolo guarda fuori dalla tana e vede un bellissimo albero pieno di addobbi natalizi, preparati dai folletti durante tutta la notte.

Amsatnaf sorride e saluta i folletti che lo invitano a raggiungerli e che gli spiegano che stanno preparando i doni che Babbo Natale porterà ai bambini di tutto il mondo la notte della Vigilia.

Ma cosa succede? Cosa vedono i suoi occhi? Nel bosco è arrivato Babbo Natale.

Il piccolo Amsatnaf si avvicina e gli chiede un dono speciale: "Tornare a casa per riabbracciare i suoi genitori". Babbo natale lo accontenta e il piccolo torna a casa felice e contento.

Classe IIB Scuola Primaria Annika Brandi - Riccione



--	--

L'avventura di Giorgio e Giuggiola

Giorgio e Giuggiola erano un pesciolino magro e una medusa ciccietta. Erano molto amici si divertivano a giocare a palla conchiglia, a rincorrersi, a saltare sulle spugne, a nascondi-pesciolino, a cozza comanda colori.

Un giorno chiesero ai loro genitori di andare a Pescilandia, un bellissimo parco divertimenti che si trovava nella grotta dell'acqua brillante. Volevano andare sugli Scogli russi, sugli Scivoli di sabbia, fare surf con i cavallucci marini, giocare a freccette con i ricci di mare e scivolare sulle Sogliole Tappeto.

Giuggiola voleva anche vedere le nuove attrazioni del parco: la Balena Pirata, una nuova giostra con mostri spaventosissimi!

I loro genitori avrebbero voluto farli restare a casa ma poi viste le insistenze e le lagne, acconsentirono a lasciarli andare raccomandandosi però di tornare a casa entro le sette, perché dopo quell'ora sarebbe stato troppo pericoloso andare per strada da soli. Infatti dopo le sette cominciarono a vedersi i pescecani che andavano a caccia di teneri pesciolini magri e meduse cicciette.

Giorgio e Giuggiola si divertirono tantissimo per tutto il giorno e non si accorsero che si era fatto tardi. Improvvisamente il parco divertimenti chiuse i portoni e i due piccoli amici si ritrovarono soli, al buio, in mezzo alla strada. Al buio non sapevano più trovare la direzione giusta da prendere e cos' cominciarono a piagnucolare e a darsi la colpa l'un l'altro per il ritardo.

Intanto a casa i loro genitori erano molto preoccupati e avevano già telefonato al comando dei delfini poliziotto perché mandassero una pattuglia a controllare che lungo la strada non fosse successo niente.

Ma invece qualcosa di brutto stava succedendo: quattro pescecani avevano adocchiato i due piccoli ritardatari e li stavano portando nella loro caverna segreta per farli prigionieri.

Giorgio e Giuggiola, non sapendo come erano fatti i pescecani, inizialmente avevano creduto che quei grossi pesci fossero buoni e gentili e che davvero li volessero riaccompagnare a casa. Quando però videro la grotta castello con dei pesci intrappolati nelle gabbie di anemoni si resero conto di essere caduti in trappola, anche perché i pesci prigionieri li supplicavano di scappare finché erano in tempo. Ma non c'era più tempo, un anemone aveva intrappolato anche loro.

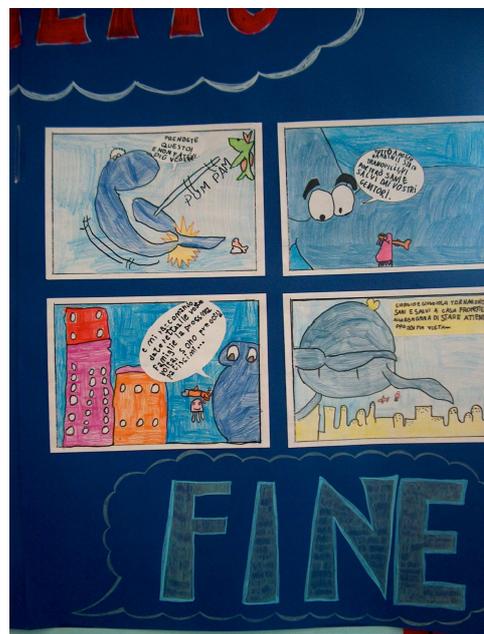
Per fortuna un delfino poliziotto in pensione che stava portando a spasso il suo pescegatto, vide tutta la scena e con voce squillante, ma in codice delfinico, chiamò i colleghi e li informò di quanto stava accadendo.

Nel frattempo arrivò anche la balena Bibì, la bisnonna di Giuggiola, e arrabbiatissima distrusse la grotta castello con due codate. Non fu necessario arrestare gli squali perché uno, spaventato, scappò a pinne levate in un lago d'alta montagna e gli altri tre, con le botte ricevute dalla bisnonna Bibì, rimasero talmente intontiti da crederci stelle marine e da allora trascorsero i loro giorni a cantare al Festival di San Nettuno e a fare shopping a Montevongola!

Testo Collettivo

Classe II - Maestra Ilaria

Scuola Primaria Annida Brandi – Riccione



La storia del papero Gino

Era una bella giornata di sole e papero Gino, che abitava nello stagno vicino al bosco, decise di fare una passeggiata.

Questa volta non andò verso il bosco, come faceva di solito, ma si avviò verso il paese degli animali. Era un luogo molto più pericoloso del bosco, ma assai più divertente e invitante. Camminando lungo la strada dei negozi che portava al centro, si imbatté in una strana stradina; Gino si fermò di scatto e stupito vide alcuni suoi amici chiusi nelle gabbie, lì in bella mostra, come fossero dei peluche.

Gli animali erano tristi e impauriti. Decise così di liberarli, ma come fare? Entrò nel negozio fingendo di essere un cliente e si trovò di fronte il signor Cigno, il veterinario.

Il cigno era famoso allo stagno. Tutti dicevano che faceva esperimenti scientifici, ma nessuno sapeva che aveva catturato le povere bestie per usarle come cavie.

Gino rimase senza parole, era sbalordito, corse verso il bosco per chiedere aiuto alla sua amica Angelica, la puzzola.

Insieme tornarono al negozio, avevano un piano. Il Cigno stordito dalla puzza che Angelica emanava, aprì tutte le finestre e le porte ma non scappò. Gino e la sua amica rimasero delusi, tornarono allo stagno e spiegarono tutto a Toby che viveva in una bella casetta lì vicino.

Il cane, molto furbo, studiò una nuova strategia. Si avviarono tutti e tre di buon passo e in men che non si dica arrivarono al negozio. Il cane entrò zoppicando e spiegò al signor Cigno che era stato investito da una macchina. Mentre il veterinario si apprestava a controllare se la zampa era rotta, Gino e Angelica liberarono i malcapitati.

Improvvisamente Toby, con un balzo, saltò su dal lettino e spinse l'incredulo signor Cigno in una gabbia.

Lo lasciarono lì per alcuni giorni perché avesse il tempo di riflettere. Il cigno capì che aveva sbagliato perché gli animali sono felici solo in libertà.

La lezione era servita.

Da quel giorno infatti il signor Cigno diventò il veterinario del paese, tutti andavano da lui quando stavano male. Gli animali accettavano di buon grado le sue cure, ringraziavano contenti e il signor Cigno non voleva nemmeno essere pagato!

Classe II A Scuola Primaria Annika Brandi – Riccione

Il cavaliere coraggioso

C'era una volta un re che viveva in un castello con la regina e la figlia di nome Alice.

La vita della famiglia reale proseguiva bene, ma, un brutto giorno arrivò un drago che s'innamorò della figlia del Re, la rapì e la portò nel suo covo per tenerla sempre con sé. Il re e la regina erano molto tristi e preoccupati ed allora decisero di mandare delle guardie alla ricerca della loro figlia, ma non la trovarono.

Allora, mentre tornavano indietro, videro delle impronte di drago, le seguirono ed arrivarono così ad una caverna; si nascosero ed aspettarono di vedere il drago.

Dopo alcuni giorni, finalmente, lui uscì, loro entrarono ma furono scoperti perché lui ritornò subito. Ci fu un combattimento e vinse il drago che, sputando fuoco, incendiò la caverna e le guardie morirono tutte tranne una che si salvò, nascondendosi dietro un grosso sasso.

Aspettò l'arrivo della notte per vedere il drago addormentarsi e quando lo sentì russare cominciò a cercare il nascondiglio dove era imprigionata la principessa e la trovò. Era triste ed incatenata ai piedi, quando riconobbe la guardia di suo padre un sorriso di grande gioia illuminò il suo viso, si fece liberare e portare via da quell'orribile e spaventoso posto.

Passarono vicino al drago facendo piano per non svegliarlo e s'incamminarono verso il castello. Arrivarono tutti e due sani e salvi, ma non si erano accorti che il drago, che nel frattempo si era svegliato, li stava seguendo per poter rapire una seconda volta la principessa.

A questo punto, però, i soldati del re non si fecero più prendere in giro e lo affrontarono con lance, spade e frecce e il povero drago morì e la principessa poté vivere serenamente per il resto della sua vita.

Testo Collettivo Scuola Primaria Marina Centro – Riccione

Classe II - Maestra Silvia Cecchini



Fase 4)

Studio del personaggio: individuazione, analisi ed ipotesi di disegno dei personaggi principali. L'esperto fumettista ha realizzato dei prototipi di disegno dei protagonisti ed ogni bambino ha realizzato il suo book con i personaggi/modelli della storia. È stato importante lavorare sul personaggio a livello individuale per facilitarne la riproduzione nelle vignette e perché ogni bambino avesse la sua parte di lavoro come in un vero studio di fumettisti.



Fase 5)

Strutturazione dello story-board. Numero vignette e tavole in base al numero di bambini per classe.

Fase 6)

Produzione delle vignette nelle seguenti fasi:

- ogni bambino una vignetta (formato foglio A4) che deve contenere gli elementi ed i personaggi presenti nello story-board;
- disegno a matita;
- stesura del colore (personaggi come da studio del personaggio e sfondi pieni);
- ripasso dei contorni con tratto-pen nero;

- Inserimento dei dialoghi dopo aver ritagliato, scritto ed incollato delle vignette;
- Inserimento onomatopee e/o linee di movimento.

Fase 7)

Allattamento del fumetto di classe su cartelloni bristol colorati (o come si preferisce!) divisi per tavole (un cartellone una tavola) contenenti rispettivamente 6 vignette in fila per due secondo lo stile italiano o bonelliano.

Materiali e strumenti

- Pc e videoproiettore con casse audio;
- Cancelleria (fogli A4, colori a matita, tratto-pen, ecc ...);
- Bristol colorati;
- Carta da pacchi bianca per story-board;

Bilancio dell'esperienza

Il progetto voluto fortemente dalle insegnanti ha trasferito grande entusiasmo anche ai bambini che sono stati orgogliosi del lavoro finale prodotto, frutto dell'impegno del singolo/gruppo, inoltre la possibilità di pubblicare le storie su Popotus (il mensile de Il Ponte) ha dato modo anche alle famiglie di incuriosirsi verso il lavoro svolto a scuola e la ricaduta è stata più che positiva.

Il fumetto è sicuramente un mezzo di non semplice comprensione nel biennio della scuola primaria, ma l'averlo introdotto attraverso modalità ludiche, esempi pratici proposti da un fumettista, e collocato sulla dimensione del gruppo classe e non individuale ha permesso l'innescarsi di un processo di acquisizione del mezzo da parte di ciascun bambino almeno nell'individuazione degli elementi base più familiari e ricorrenti.

Fondamentale per la buona riuscita del laboratorio la collaborazione e partecipazione delle insegnanti fin dai primi incontri di ideazione e stesura del progetto.