

il **FUMETTO**  
CHE FA  
**SCUOLA**

**TOPOLINO** LAB

**SCHEDA  
CONCORSO**

**DA PAPEROPOLI  
ALLA TUA CITTÀ**



©Disney

**Scuola** Channel

**panini** COMICS

# DA PAPEROPOLI ALLA TUA CITTÀ

## PROGETTI PER VIVERE ALLA GRANDE

Paperopoli e i suoi dintorni - dal Deposito di Zio Paperone alla Fattoria di Nonna Paperera, dalla Scuola di Qui Quo Qua al Cucuzzolo del Misanthropo dove vive Dinamite Bla - hanno bisogno di una "rinfrescata" e diventano il modello su cui progettare i **luoghi ideali** per i giovani, dove **vivere bene** e **crescere alla grande**. Immaginate di vivere proprio là, a Paperopoli, e partendo dalla vostra esperienza di classe pensate a **che cosa si potrebbe fare per rendere la città migliore**.

La **vostra classe**, con l'aiuto di Paperino & Co. e gli strumenti della comunicazione a fumetti, è **chiamata in prima linea per progettare i luoghi della città del futuro**, quella in cui vi piacerebbe vivere.

### ★ 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.**





## A CHI È RIVOLTO?

Il concorso è rivolto alle classi della **Scuola Primaria** e **Secondaria di Primo Grado**.

## COME SI PARTECIPA?

La classe partecipante **sceglie un tema** fra i tre proposti nel Regolamento (*Città Tecnologica, Città Interculturale, Città Ecosostenibile*) e **inventa il progetto** di un luogo della città del futuro. Il progetto sarà composto da un **articolo giornalistico**, **due fumetti** e una sezione di **disegni in cui la creatività viene lasciata libera** (qui ogni insegnante può scegliere se far progettare particolari luoghi della città, come per esempio un parco giochi ecologico, oppure se far inventare dei manifesti per una campagna pubblicitaria a sostegno del tipo di città scelto: ecosostenibile, tecnologica o interculturale).

I quattro elementi del progetto verranno impaginati in un maxi giornale e spediti con una scheda di accompagnamento.

*L'insegnante referente del progetto dovrà essere in possesso dell'autorizzazione scritta di un genitore/tutore legale che consente al figlio di partecipare al concorso: questa non dovrà essere spedita con i materiali ma tenuta a disposizione per eventuali controlli.*

## COSA SI VINCE?

In palio, oltre agli **abbonamenti annuali al giornale**, l'opportunità di ricevere la **visita direttamente in classe** 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.

## QUANDO SI PUÒ PARTECIPARE?

Il Concorso è valido **dal 4 ottobre 2017 al 31 gennaio 2018** (data ultima di spedizione delle partecipazioni - fa fede il timbro postale).

*Regolamento consultabile su [www.scuolachannel.it](http://www.scuolachannel.it) e c/o New Promotional Mix Srl, Via G. Frua 22 - Milano. Concorso svolto in applicazione all'art. 6 c.1e) DPR 430 - esclusioni.*

*L'agenzia comunica che l'insegnante referente del progetto dovrà essere in possesso dell'autorizzazione scritta di un genitore/tutore legale che consente al figlio di partecipare al concorso. La dichiarazione di liberatoria è disponibile fra i materiali scaricabili sul sito web del concorso:*

[http://www.scuolachannel.it/pdf/Topolino\\_Lab\\_Materiali\\_Concorso.zip](http://www.scuolachannel.it/pdf/Topolino_Lab_Materiali_Concorso.zip)



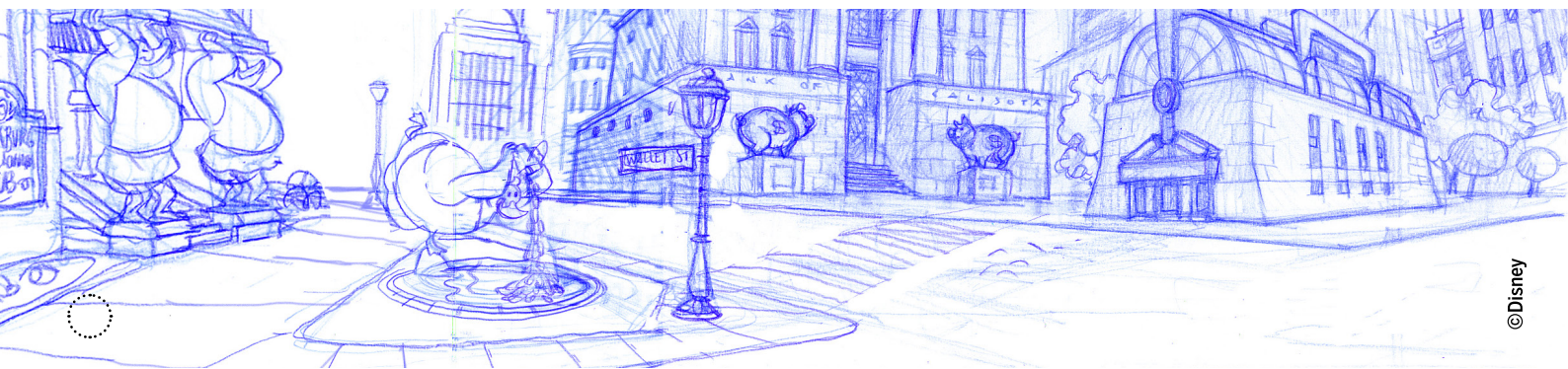
## GLI OBIETTIVI DIDATTICI DEL PROGETTO TOPOLINO LAB

Un' appassionante avventura educativa porta in classe il **piacere di imparare** e tutte le **valenze didattiche del fumetto**: il progetto "Topolino Lab - Il fumetto che fa scuola", promosso da Topolino in collaborazione con Scuola Channel, offre alle scuole primarie un vero e proprio laboratorio di fumetto che diventa un'esperienza coinvolgente e aperta alla didattica attiva.

Il progetto valorizza la funzione educativa trasversale del **fumetto** come **linguaggio** dalle **molteplici potenzialità formative** e strumento pedagogico ideale per far acquisire importanti competenze e abilità: imparando ad analizzare le **storie** degli intramontabili personaggi di Topolino, a impadronirsi della tecnica narrativa ed espressiva, a costruire nuove storie attraverso **vignette, balloon e onomatopée**, si diventa protagonisti dell'apprendimento, pronti ad affrontare qualsiasi disciplina con divertimento, curiosità e spirito critico.

Grazie all'approccio ludico e inclusivo e alla modalità laboratoriale - sollecitata nelle buone pratiche d'insegnamento - "Topolino Lab - Il fumetto che fa scuola" nasce per affiancare insegnanti e genitori in una sfida motivante che carica le batterie e l'entusiasmo dei bambini.

Con tutta l'**autorevolezza** di un **mondo valoriale** in cui ricchezza semantica e tematica, unita alla **trasmissione di comportamenti e ruoli vicini alla realtà**, ispirano **modelli e dinamiche relazionali** da interiorizzare, attraverso empatia e simpatia. Il fumetto tanto amato dai bambini è un **medium privilegiato**, in grado di sviluppare le **capacità cognitive e affettive** e di fornire quella grammatica di base con cui saper leggere la realtà e saper comunicare nella società contemporanea.



# METTIAMOCI AL LAVORO!

## 1 - SCEGLI UN TEMA

Il primo passo per partecipare al concorso consiste nello **scegliere uno dei tre temi** da approfondire nello sviluppo del progetto.

I tre temi sono i seguenti:

- 1) CITTÀ TECNOLOGICA
- 2) CITTÀ INTERCULTURALE
- 3) CITTÀ ECOSOSTENIBILE

### Qualche idea da prendere in considerazione?

Mezzi di trasporto, rete Wi-Fi e fibre ottiche, biblioteche multimediali, luoghi di aggregazione e scambio culturale, eventi, manifestazioni sportive, parco divertimenti, raccolta differenziata, inquinamento luminoso, spazi verdi, gemellaggi città- campagna e viceversa...



©Disney

## 2 - COLLEGATI A SCUOLA CHANNEL

Collegandosi alla piattaforma **Scuola Channel** si potranno vedere i **video tutorial** del progetto e capire come impostare il lavoro.

(progetto: "Topolino Lab - Il fumetto che fa scuola", sezione "TOPOClip")

<http://www.scuolachannel.it/projects/home/topolino/topoclip>





### 3 - PREPARA I MATERIALI

Una volta scelto il tema e visionato le TOPOClip on line, occorre preparare i materiali da utilizzare durante il laboratorio:

- **foglio del maxi giornale** (o “tabellone”).

Il “tabellone” è la base fisica sulla quale verranno incollati i lavori svolti.

Sul sito Scuola Channel, progetto “Topolino Lab – Il fumetto che fa scuola”, sezione “Concorso”

[http://www.scuolachannel.it/topolino/concorso/materiali\\_concorso.zip](http://www.scuolachannel.it/topolino/concorso/materiali_concorso.zip)

sono scaricabili due file guida (‘Tabellone Struttura’ e ‘Tabellone Contenuti’) che riportano rispettivamente la struttura che dovrà avere il maxi giornale e la distribuzione dei contenuti prodotti dei gruppi di lavoro all’interno di questa struttura. Nella pagina successiva li rappresentiamo in piccolo, come esempio. Il tabellone può essere realizzato semplicemente, disegnando a mano la struttura su un foglio delle dimensioni 120X85. Le dimensioni degli spazi interni dovranno essere: parte sinistra larghezza 41 cm, parte centrale larghezza 27 cm, parte destra larghezza 41 cm, fascia in basso altezza 14,5 cm.

In alternativa si può scaricare il file guida “Tabellone Struttura” e portarlo a stampare in copisteria.

- **immagini-spunto** di ispirazione, coerenti al tema scelto.

È molto importante che l’insegnante prepari delle immagini a tema, preparatorie, procurandosele da riviste, cataloghi, fotocopie di libri, opere d’arte, siti: queste immagini saranno importanti spunti e serviranno da ispirazione da spunto per i lavori dei singoli gruppi


- **schede personaggio “Topi e Paperi”**.

Per scegliere al meglio i protagonisti da usare nel disegno dei fumetti può essere molto utile visualizzare le schede personaggio presenti sul sito di Topolino: scoprirete tutte! <http://www.topolino.it/archivi/paperi/>


- **disegni,**
- **cancelleria:** matite, pennarelli, forbici, colla, gomme, temperini.



## TABELLA STRUTTURA

• IL GIORNALE DEL TOPOREPORTER •					• IL GIORNALE DEL TOPOREPORTER •	

## TABELLA CONTENUTI

• IL GIORNALE DEL TOPOREPORTER •					• IL GIORNALE DEL TOPOREPORTER •	
ATTUALITÀ			FUMETTO 1 AUTOCONCLUSIVA		DISEGNO LIBERO	
FUMETTO 2 STRIP						



## 4 - DIVIDI LA CLASSE IN GRUPPI DI LAVORO

A questo punto la classe va divisa in 4 gruppi di lavoro (confronta tabella contenuti per capire dove andrà poi collocato il lavoro di ogni singolo gruppo):

**Attualità** per sviluppare la parte giornalistica

**Fumetto 1** per la storia a fumetti autoconclusiva

**Fumetto 2** per la strip a fumetti

**Disegno libero** per la parte creatività e di fantasia (slogan, striscioni, cartelli)

Il tutto coerente con il tema scelto.



## 5 - BRAINSTORMING DI GRUPPO

Insieme si decide che **cosa scrivere** e **disegnare**, facendo un brainstorming di gruppo e utilizzando alcune delle immagini-spunto di ispirazione scelte dall'Insegnante.



## 6 - SI SCRIVE, SI DISEGNA, SI LAVORA

Ed ora, **largo alle parole e alla fantasia** con pennarelli, matite, balloon!

Ecco un esempio pratico realizzato dai ragazzi della Biblioteca di Rozzano che hanno scelto il tema della città sostenibile.

### GRUPPO ATTUALITÀ

Partendo da un'immagine di spunto, i ragazzi hanno pensato a un emisfero verde per conservare le piante protette. Su questo tema scriveranno un articolo giornalistico in cui sono protagonisti i personaggi Disney.



### GRUPPO DISEGNO LIBERO

Prendendo ispirazione da alcune immagini di parco gioco, i ragazzi hanno ideato i loro parchi acquatici da realizzare con materiali di riciclo e disegnano i progetti. In questa parte è possibile inserire un unico disegno a tema o un collage di più disegni e spunti creativi.



### GRUPPO FUMETTO 1

Partendo dall'immagine data i ragazzi hanno inventato e disegnato una storia a fumetti che racconta un'invasione ecosostenibile a Paperopoli!



### GRUPPO FUMETTO 2

Dall'immagine di spunto, i ragazzi hanno inventato e disegnato una striscia di fumetto dedicata all'importanza dell'energia solare.



## 7 - SI IMPAGINA

È il momento di “impaginare” il maxi giornale, cioè **incollare** le varie parti sul **tabellone** e dar forma così al proprio Topolino Express dedicato alla città ideale.



## 8 - COMPILA LA SCHEDA E INVIA IL LAVORO!

Ci siamo, siamo arrivati all'ultimo passaggio: per completare il lavoro occorre compilare la **Scheda di Presentazione Progetto** (scaricabile dal portale Scuola Channel, progetto “Topolino Lab – Il fumetto che fa scuola”, sezione “Concorso”) e inviare tutto all'indirizzo indicato nel Regolamento.

**SCARICA QUI IL REGOLAMENTO**

[http://www.scuolachannel.it/pdf/Regolamento\\_Topolino.pdf](http://www.scuolachannel.it/pdf/Regolamento_Topolino.pdf)



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



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