

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

**SCHEDA**  
**GENITORI**

**TOPOLINOLAB**  
**IL FUMETTO CHE FA SCUOLA**



©Disney



# TOPOLINO LAB, PER CONDIVIDERE CON I NOSTRI FIGLI UN MONDO DI VALORI E DI DIVERTIMENTO

## UNA COINVOLGENTE PROPOSTA EDUCATIVA RICCA DI VALENZE PEDAGOGICHE

L'avventura nel mondo del **fumetto continua** anche a **casa** e in **famiglia**, grazie a "Topolino Lab - Il fumetto che fa scuola", il progetto promosso da Topolino in collaborazione con Scuola Channel per i docenti e i bambini delle scuole primarie e per le loro famiglie.

Il fumetto è uno **strumento educativo** particolarmente efficace per far acquisire competenze comunicative e trasversali.

Ed è proprio questo l'obiettivo principale del progetto: utilizzare questo medium per facilitare lo **sviluppo** delle **capacità di scrittura e lettura** dei bambini, per allenare la **creatività**, alimentare la **curiosità**, lo **spirito critico** e la **capacità di sintesi** e di **scelta**. L'attività di disegno e di scrittura del fumetto, inoltre, è **molto utile per i "nativi digitali"** perché **recupera abilità manuali** che con l'uso dei dispositivi elettronici si stanno sempre di più indebolendo.

Con l'aiuto dei personaggi Disney, portatori di importanti valori e personificazioni di variopinte esperienze di vita quotidiana, e attraverso le loro storie, si diventa protagonisti attivi dell'apprendimento in modo divertente e coinvolgente.

Condividere con i bambini il percorso sviluppato in classe permette a voi **genitori** di partecipare attivamente alla vita scolastica dei vostri figli e diventare i principali **alleati della loro educazione**, oltre che i loro indispensabili **compagni di avventura**. Oppure presentatelo voi stessi agli insegnanti dei vostri figli, nel caso ancora non conoscessero il progetto!

In questa scheda trovate una serie di suggerimenti e spunti di attività - da interpretare e sviluppare a vostro piacimento in famiglia - per continuare o approfondire il progetto iniziato in classe e giocare a "fumettare" insieme.

KREEEENNK

## IL MONDO TOPOLINO: UNA PASSIONE CHE UNISCE E FA SCATTARE LA VOGLIA DI CREARE E COMUNICARE

### UN'OCCASIONE UNICA DI CONDIVISIONE FRA GENERAZIONI

Per noi **adulti stare** al **passo** con la miriade di cartoni animati, libri, fumetti e personaggi dedicati oggi al target bambini è un'impresa difficile, se non quasi impossibile. In questa vasta offerta di divertimento per le **nuove generazioni**, il mondo di **Topolino** - con le sue inconfondibili caratteristiche, i suoi protagonisti e le sue storie - oltre a essere un importante punto di riferimento per i genitori, può rappresentare **un'occasione unica** di **condivisione** profonda con i bambini. Uniti dalla stessa passione, ma da modi diversi di fruirli, sperimentiamo un modo di comunicare e di dialogare animato da emozioni e scoperte, da punti di vista e interpretazioni differenti, che rafforzano la relazione affettiva e favoriscono una vera e propria esperienza ludico-educativa in famiglia.



# IL PROGETTO ESPERIENZIALE A SCUOLA

## L'ENTUSIASMANTE AVVENTURA LUDICO-DIDATTICA TUTTA DA ESPLORARE E SPERIMENTARE

“Topolino Lab - Il fumetto che fa scuola” permette di avviare, in forma ludica, un **laboratorio di classe** in cui scoprire il linguaggio dei fumetti e tutti i segreti per saperlo utilizzare per esprimere la propria creatività.

4 **schede operative** per **l'insegnante** – animate da spunti per le attività e piste di lavoro - e un originale **videotutorial**, articolato in 12 TOPOClip, sono gli strumenti con i quali i bambini vengono accompagnati passo dopo passo nella realizzazione di un fumetto e di un Topo-giornalino.

Obiettivo: diventare abili disegnatori, brillanti sceneggiatori e veri e propri Topo-reporter a caccia di scoop per affrontare ogni attività scolastica a loro proposta come un'esperienza creativa ed entusiasmante. Continuare il divertimento a casa si può, grazie ai materiali presenti su Scuola Channel!

### L'alleanza educativa scuola-famiglia

La **scuola** e la **famiglia** diventano **compagne** di **avventura** con il progetto “Topolino Lab - Il fumetto che fa scuola”! Infatti, come suggerito anche dal **patto di Corresponsabilità Scuola-famiglia** del **MIUR**, nello sviluppo di un progetto educativo è importante che ci sia una solida alleanza tra genitori e docenti, in grado di assicurare una costante e coerente continuità di formazione attraverso una virtuosa collaborazione.

Partecipare attivamente alla vita scolastica dei figli, **condividere anche a casa le esperienze fatte in classe** e viceversa, mettersi in gioco insieme ai bambini nelle più svariate attività ludico-didattiche sono i presupposti fondamentali per rendere l'esperienza educativa costruttiva ed efficace. Una buona pratica che aiuterà il bambino a migliorarsi e lo renderà un soggetto attivo e consapevole, protagonista dell'apprendimento.

Uck!

# TOPOCLIP IL FUMETTO CHE FA SCUOLA... ANCHE A CASA

**CON L'ESCLUSIVO VIDEO TUTORIAL DI  
TOPOLINO LAB, IL LABORATORIO DI FUMETTO  
ENTRA IN CLASSE e IN FAMIGLIA**

“Topolino Lab. Il fumetto che fa scuola” mette a disposizione di insegnanti, bambini e delle loro famiglie **12 videopillole** (più divertenti Extra) - tutte facilmente **fruibili** e **disponibili gratuitamente** sulla piattaforma multimediale **www.scuolachannel.it** - in cui il team di esperti di Topolino spiega in diretta tutti i trucchi e i passaggi fondamentali per la realizzazione di un Topo-fumetto e di un Topo-giornalino.

Come nasce un'idea per una storia a fumetti? Come si crea un **soggetto** e una **sceneggiatura**?

E, **i personaggi**, come si disegnano? Pillola dopo pillola, si entra nel vivo di questo magico mondo e, guardando insieme, s'impara “divertendosi” a impossessarsi del linguaggio dei fumetti, a capire quali sono i fondamentali per inventare una storia che funziona, per poi, finalmente, realizzare una strip o un giornalino a fumetti.



## GIOCHIAMO A FUMETTARE?

### PICCOLI SPUNTI DI ATTIVITÀ PER ESPERIENZE LUDICHE QUOTIDIANE

- **Ogni occasione è buona per... inventare una storia. Ma come?**

Le storie sono sempre pronte ad accendere l'interesse dei bambini, e non solo... Costruirle insieme è una entusiasmante avventura!

Prendendo spunto dal fumetto di Topolino che abbiamo letto, lanciamo la sfida a **inventare una storia ambientata a Topolinia o Paperopoli**.

Partiamo dal nostro **personaggio** preferito? Oppure ci cimentiamo in un **racconto** di avventura con "Topo-supereroi" pronti a combattere il crimine?

Si può partire da una **situazione** che il bambino ha vissuto di persona, a casa, a scuola, al parco con gli amici, ma anche da un **sogno** o da una storia già conosciuta, da un **film** visto alla televisione o da un **videogioco**, sostituendo i personaggi con quelli di Topolino.

Un'alternativa stimolante può essere quella di **continuare l'incipit** di una storia, facendola progredire a turno con la propria creatività, in un vivace brainstorming: il risultato ci sorprenderà! E poi per trasformare insieme la storia inventata in un fumetto, basterà aggiungere le battute nei balloon e scegliere le onomatopee più efficaci. Infine, a lavoro finito, sarà bello appendere la storia alle pareti o farla diventare il primo numero del nostro personalissimo "libro di storie a fumetti"!



©Disney

- **Da una storia Topolino a una storia di famiglia: scambio di ruoli**

Topolino "educa" anche all'**ironia**. E, in famiglia, il gioco diventa molto divertente: quante volte si **sorride** di qualche atteggiamento o caratteristica di uno di noi? Pensiamo a turno a "**chi somiglia a chi**", ovvero a quale componente della nostra famiglia potrebbe incarnare un personaggio del mondo di Topolino: il nonno brontolone può diventare Zio Paperone, la nonna amorevole Nonna Papera, il papà Paperino e il cugino Paperoga, e così via, con un pizzico di osservazione e di affettuosa malizia.

Leggendo insieme una storia di Topolino, si possono quindi **sostituire i personaggi** Disney con i membri della propria famiglia, o viceversa raccontare un aneddoto familiare utilizzando Topolino&C.

Se il gioco ci prende la mano, invitiamo il bambino a **ritagliare i volti** dei propri familiari dalle fotografie e a incollarle al posto di quelli dei personaggi di una storia oppure a disegnare una simpatica "carta d'identità Disney" per ognuno di loro.



- **Topoquiz: chi sono i nostri personaggi preferiti?**

Topolino e i suoi amici hanno popolato l'infanzia di tutti i bambini, di ieri e di oggi. Condividiamo questa passione insieme con una bella chiacchierata sui **personaggi** di Topolino **preferiti**, confrontandoci e chiedendoci a vicenda di motivare le proprie scelte.

Non li ricordiamo tutti?

Li possiamo trovare tutti qui, collegandoci al sito di Topolino

<http://www.topolino.it/archivi/paperi/>

Prendendo come spunto, per esempio, il gioco dell' "Indovina chi?", si può proporre al bambino una sfida a colpi di **domande sui Topo-personaggi**: a turno, si pensa a uno dei tanti protagonisti dei fumetti e se ne descrivono le caratteristiche: "è vestito alla marinara" ... "è sempre sfortunato" ... "ha sempre il fiocco in testa", etc. Oppure, per rendere la sfida un po' più difficile, si cerca di indovinare il personaggio facendo delle domande esclusivamente con risposta sì o no.

Si possono proporre anche delle **varianti grafiche**: disegnando solo qualche dettaglio del personaggio, riusciamo a riconoscerlo? Ovviamente, il vincitore del **Topo-quiz** è quello che indovina più personaggi nel minor tempo possibile!





- **Reinventiamo una Topo-storia che ci piace?**

Una delle storie di Topolino che ci è piaciuta di più può “dare il la” a un gioco per “**allenare la fantasia**”.

Dai, **reinventiamo** la **storia**? Per esempio: tu, cosa avresti fatto tu al posto di Paperino? E se la storia fosse andata in modo diverso, come sarebbero usciti dai guai i nostri amici?

Cominciando a leggere l'incipit, inoltre, si può chiedere al bambino di suggerire **come potrebbe continuare** la storia o di inventare un **finale alternativo**, oppure di **invertire i personaggi**, cambiando il protagonista della storia con un altro. E se le idee tardano ad arrivare? Nessun problema, l'importante è giocare insieme e confrontarsi, perché con la condivisione e il lavoro di squadra alla fine il risultato sarà garantito e sorprendente.



- **Il test delle onomatopee**

Armati di carta e penna oppure oralmente, ci sfidiamo nel test delle onomatopee: vediamo chi ne conosce di più?

Sfruttando le sue conoscenze da **nativo digitale** e degli **emoticon** tanto usati nei messaggi, si può cominciare insieme al bambino una **ricerca sul web** di tutte le onomatopee del mondo dei fumetti Disney, esortandolo a trovare il significato di quelle più difficili o meno conosciute.

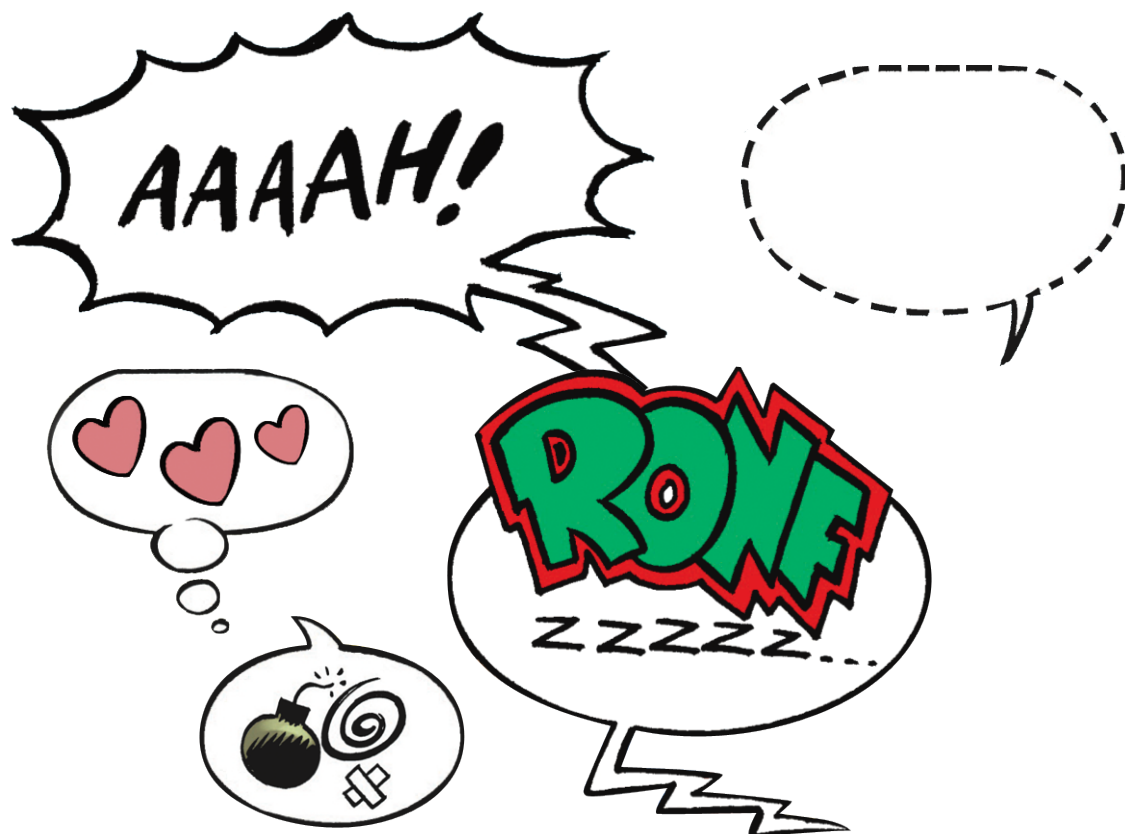
Oppure, **leggendo** e guardando un **fumetto** di Topolino **si dà la caccia** a tutte le **onomatopee** presenti nella storia, sottolineandole o cerchiandole, magari compiendo la ricerca alternando una pagina per ciascuno in una gara a chi ne trova di più.

Una volta scovate tutte, si può proporre al bambino di preparare dei cartellini per ognuna di esse, affiancando la traduzione, il **disegno** o il **segno grafico** che le rappresenti al meglio, come le goccioline per SIGH SIGH o una bomba per BOOM. Perché poi non sfidarsi a trovare **oggetti** o **luoghi della casa** collegabili a un'onomatopea su cui attaccare i nostri cartelli? Per esempio MUMBLE MUMBLE per la scrivania in cui si fanno i compiti o si lavora, RONF RONF per il letto o il divano, SPLASH per la vasca da bagno o la doccia, e così via.



- **Battute, pensieri, sussurri e grida tra le nuvolette**

Il **linguaggio** dei **fumetti** è come un vero e proprio codice da decifrare: attraverso una semplice nuvoletta le parole dei personaggi possono essere espresse in tantissimi modi diversi. Per diventare degli esperti sceneggiatori e disegnatori di fumetti occorre scoprire tutti i trucchi di questo linguaggio così affascinante: guardando insieme la #Topoclip 6. IL LINGUAGGIO DEI FUMETTI, giochiamo a declamare a piacere una frase o una parola in battuta o pensiero o sussurro o grido a seconda del tipo di balloon disegnato, sfidandoci a chi la intona meglio o divertendoci a darle un altro tono di voce (in questo caso, allora, come diventerà il balloon?). Oppure si possono ritagliare o cercare sul web alcune figure da un fumetto di Topolino, possibilmente quelle più espressive, come Zio Paperone arrabbiato, Paperino spaventato o Pippo confuso, e incollarle su un foglio, per poi abbinarci i balloon più azzeccati, magari inventandone anche di nuovi. Se poi mischiamo sul tavolo immagini di **personaggi**, **balloon**, **onomatopee** e **segni grafici**, siamo in grado di ricomporre il **puzzle** con gli **abbinamenti corretti**?

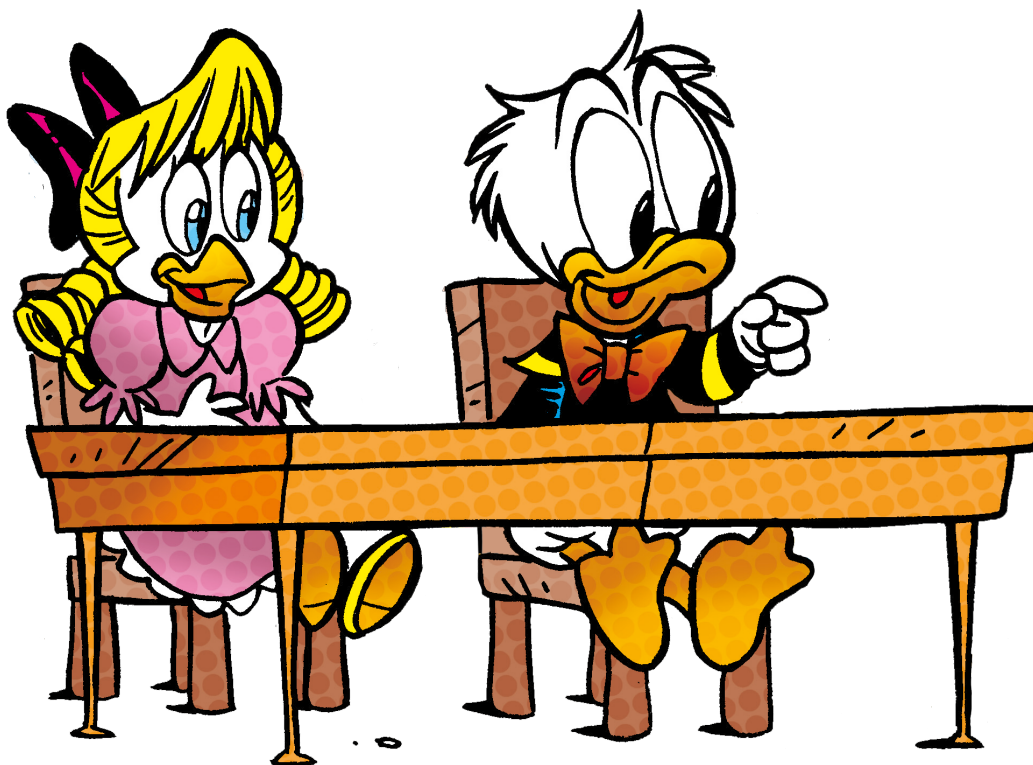


- **Una vignetta attira l'altra: fumettare a più mani**

Diventare disegnatori di fumetti... ma come?

Non importa assolutamente essere bravi a disegnare, con i trucchetti suggeriti dalla Topoclip n. 9 E ORA DISEGNIAMO!

Paperino, Topolino e i loro amici possono prendere vita anche da una mano inesperta. Partendo da una storia inventata o da una situazione vissuta che ci ha colpiti particolarmente, divertiamoci insieme a disegnare una paginetta di fumetto, con i personaggi, i vari tipi di balloon, le didascalie, le onomatopée e i segni grafici, da appendere in cameretta e da condividere con il resto della famiglia. Improvvisando un **piccolo laboratorio familiare di fumetto**, scegliamo i ruoli da impersonare (chi scrive e chi, invece, disegna?) e dividiamoci i compiti!

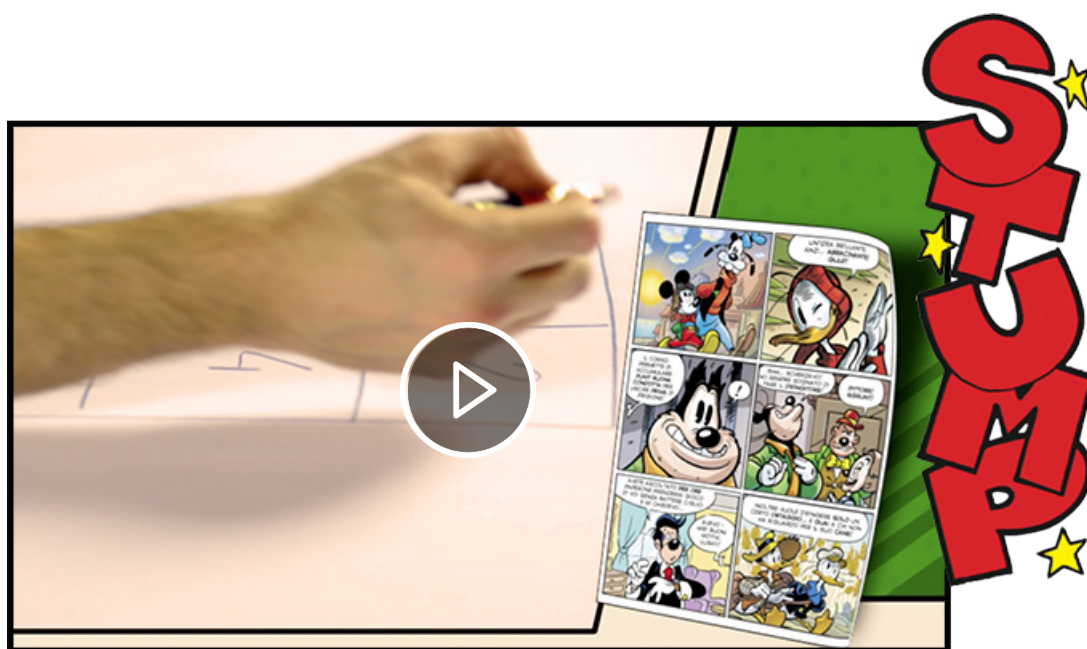


- **Scenette di vita quotidiana: realizziamo una striscia!**

Attraverso i video tutorial, il progetto mette a disposizione tutto il necessario per fumettare insieme.

Anche la semplice **vita quotidiana** si può **trasformare** in un **gioco!**

Ispiriamoci alle **situazioni familiari** di ogni giorno, anche a quelle che ci strappano sempre un sorriso o che ci irritano e vogliamo sdrammatizzare: il papà che la mattina si dimentica sempre di... prima di andare al lavoro, la mamma che per svegliarci deve sudare sette camicie, la cugina innamorata del suo cantante preferito o il fratello (o la sorella!) che si ricopre di fango giocando a calcetto... Proviamo a **trasformare** ognuno di loro in un **personaggio** dei **fumetti**, impegnato nelle sue mirabolanti avventure quotidiane! Alcune possono diventare delle piccole gag in cui fare pratica di caricature e comics. Se attacchiamo poi le strip realizzate sulle pareti o dove sono facilmente visibili a tutti, ci sarà da ridere, mettendosi allegramente in gioco!



- **Ricordi a confronto: comporre un diario di famiglia a fumetti**

Ti ricordi il tuo **primo giorno di scuola**? E quella bellissima **gita al parco** divertimenti? A ognuno è rimasta impressa in modo particolare situazione, più o meno importante, di vita familiare che è piacevole raccontare e raccontarsi.

Utilizzando i personaggi di Topolino, mettiamoci all'opera e realizziamo il nostro diario di famiglia a fumetti: si comincia a disegnare, visualizzando i ricordi più emozionanti o buffi del bambino e man mano aggiungendo anche i propri e, per dare il **senso del tempo**, si potrebbero alternare vignette a colori a vignette in bianco e nero per i ricordi meno recenti.

Sarà un interessante scambio di memorie, in cui ricostruire con diversi punti di vista eventi vissuti insieme ma "ricordati" in modo diverso.

Un'esperienza per salvare il **patrimonio "memorabile"** del proprio **vissuto familiare**, da coltivare e condividere come un album di fotografie... ma fatto con le nostre mani e la nostra creatività.



- **Una ricetta a forma di... Topofumetto!**

Portiamo Topolino e i suoi amici anche in cucina per arricchire e animare i menù familiari.

Sul **web** o sui **ricettari** possiamo trovare tantissime idee per cucinare e preparare **spuntini deliziosi** per tutta la famiglia.

Costruiamo il nostro **personalissimo ricettario a forma di Topo-fumetto?**

Dotiamoci di carta, penna e forchetta e cominciamo! Si può scrivere l'elenco degli ingredienti che ci servono e disegnare o ritagliare dai fumetti le raffigurazioni per ognuno di essi...

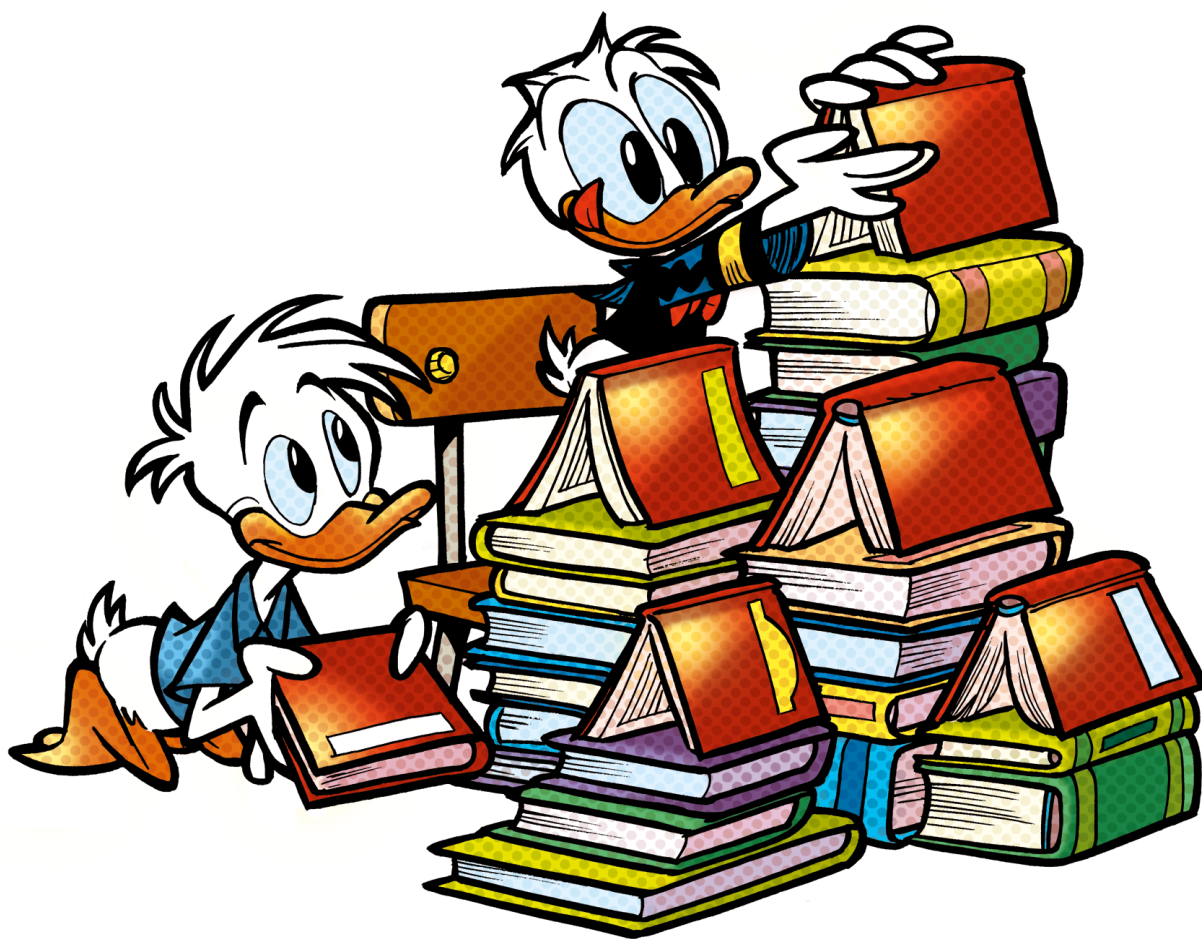
Le istruzioni e i procedimenti possiamo affidarli a Nonna Paperera o a qualche altro Topo-personaggio, scrivendoli nei balloon e utilizzando tutte le onomatopee che ci vengono in mente per descrivere ogni passaggio e per indicare l'"appetitosità" del piatto.

Più ricette aggiungiamo, più verrà l'acquolina in bocca e si scatenerà il gusto di inventare qualche nuova prelibatezza, anche ispirata al mondo Disney!



- **Laboratorio di fumetto a scuola: collaboriamo!**

Leggere insieme delle storie di Topolino, **commentare** le **notizie** presenti nel giornalino, **condividere** tutto quello che il bambino ha imparato in classe sul mondo del fumetto, lasciargli il ruolo di **esperto** che ci rivela come si fa un fumetto... ma anche approfittare degli spunti di attività da sviluppare a casa offerti da questa scheda: così si vive insieme un'esperienza coinvolgente e si dà un efficace sostegno al percorso educativo "Topolino Lab - Il fumetto che fa scuola" che il bambino sperimenterà in classe con la guida dell'insegnante.





- **Realizzazione del Topo-giornalino di classe: pronti a dare il proprio contributo?**

Per svolgere al meglio i tanti compiti della redazione del Topo-giornalino è importante anche "il lavoro a casa".

Ci sono mille modi per collaborare: aiutare il bambino a ricercare **notizie su internet** o a **ritagliare** altri **articoli di giornale** sull'argomento scelto; accompagnarlo a **visitare** la **biblioteca** comunale e a fare le **interviste**, dare **consigli** e **suggerimenti** per le **fotografie** e le **immagini** delle notizie; cercare di **inventare** insieme **giochi** e **quiz** per il giornalino e così via!

Insomma: **diventare "assistenti"** di lavoro dei nostri bambini nella realizzazione del Topo-giornalino di classe è facile e, soprattutto, regala il piacere di allearsi per raggiungere insieme un traguardo concreto.



# CONCORSO IL FUMETTO CHE FA SCUOLA - TOPOLINOLAB

## DA PAPEROPOLI ALLA TUA CITTA' PROGETTI PER VIVERE ALLA GRANDE

Paperopoli e i suoi dintorni - dal Deposito di Zio Paperone alla Fattoria di Nonna Papera, dalla Scuola di Qui Quo Qua al Cucuzzolo del Misantropo 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 & C. 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*.

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)