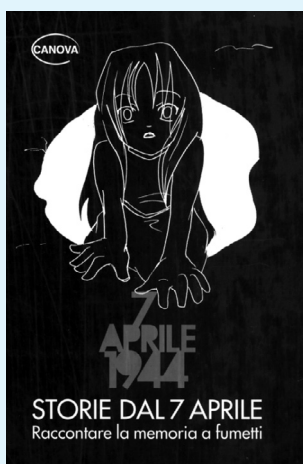


La parola alle scuole

Una esperienza emblematica, tra le tante realizzate dalle scuole, è costituita dalla pubblicazione del fumetto *Quattro passi nella Repubblica italiana... Costituzione alla mano* realizzata dagli alunni delle classi quinte della Scuola Primaria "Giuseppe Fanciulli" di Acireale (CT).



Storie dal 7 aprile racconta la memoria a fumetti, realizzata da gruppi di alunni del Liceo Scientifico "L. da Vinci", del Liceo Classico "A. Canova" e dell'ITG "A. Palladio" di Treviso. Questa iniziativa dà il senso di come il progetto "Banchi di nuvole" sia riuscito a fare emergere tutte le potenzialità creative di più soggetti presenti sul territorio, dando vita ad una sinergica rete che ha coinvolto scuole, Uffici scolastici provinciali, enti locali ed esperti del mondo del fumetto. Il laboratorio didattico, nato per scrivere la storia del bombardamento di Treviso nel 1944, ha avuto il merito di accostare i giovani al linguaggio complesso ed affascinante del fumetto, ma soprattutto ha creato l'occasione per un incontro che ha permesso loro di conoscere le vicende drammatiche della città e di riuscire a raccontarle con il codice linguistico della "letteratura disegnata" che sa toccare le corde della sensibilità.

IL CD-rom "Banchi di nuvole"

DI FABRIZIO EMER

Il progetto è iniziato con una serie di seminari durante i quali sono stati presentati ai docenti interventi di esperti provenienti dal mondo della scuola, dell'università, del fumetto e di associazioni del settore. È nata quindi una rete sinergica di soggetti dotati di competenze diversificate, con un potenziale creativo da non disperdere. Raccogliere le testimonianze ed offrirle come suggestione didattica al più ampio numero di docenti, ha rappresentato per tutti i soggetti coinvolti una sfida da raccogliere ed un impegno da perseguire.

Ecco, almeno in parte, il senso e la forza di questo supporto didattico. Il CD offre materiali e spunti, presenta alcune esperienze realizzate dalle scuole che hanno partecipato al progetto e contiene strumenti per leggere correttamente questo linguaggio alla luce della sua evoluzione e delle potenzialità a cui la scuola può attingere.

La struttura ipertestuale del prodotto, suddivisa in sette sezioni, consente la fruizione dei contenuti e la personalizzazione del percorso secondo diverse modalità di navigazione (vedi figura a destra).

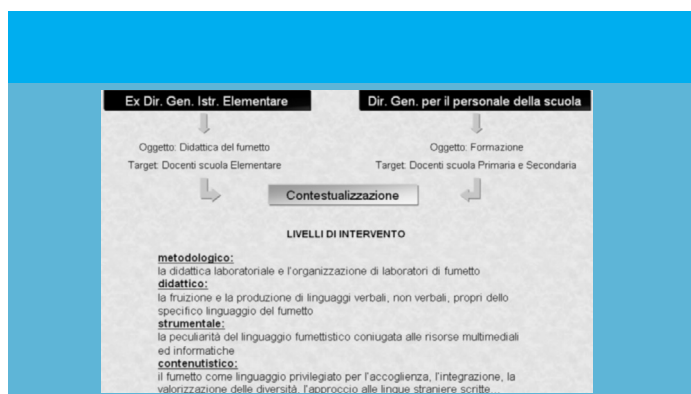


La sezione **Il progetto** contiene riflessioni, indicazioni, spunti per contribuire ad arricchire il *carpet* degli strumenti didattici dei docenti, al fine di andare oltre i consueti registri linguistici: dalle motivazioni della ricerca-azione agli elementi pedagogico-didattici caratteristici del linguaggio del fumetto.

La sezione **Fumetto a scuola** contiene una selezione degli elaborati delle scuole. La varietà e la fresca incisività comunicativa degli elaborati delle scuole costituisce uno spunto per percorsi didattici in cui l'attività laboratoriale offre spazi inimmaginabili alla creatività degli alunni opportunamente guidati. Le scuole presenti sono: Scuola Primaria di Filadelfia (VV); Scuola Primaria "G. Stancati", Rende (CS); Scuola Primaria "Musestre" (TV); Scuola Primaria "S. Biagio", Codogno (LO); Scuola Primaria "S. G. Bosco", Treviso; Scuola Primaria "M. Montessori", S. Mauro Pascoli (FC); Circolo "S. Caterina", Reggio Calabria; Secondo Circolo di Arzano (NA); Secondo Circolo di Cisterna (LT); Secondo Circolo di Frosinone; Terzo Circolo di Lodi; I.C. di Corigliano Schiavonea (CS); I.C. di Norma (LT); I.C. "Fanelli Marini", Ostia Antica (RM); I.C. "S. G. Bosco", Portico di Caserta.

La sottosezione *Con la testa fra le nuvole, tendenze e valenze dei risultati della ricerca-azione* descrive in 56 slides l'esperienza del fumetto a scuola, vissuta dai bambini come una modalità comunicativa tipica della loro cultura e come una occasione per realizzare il potenziamento dell'espressione, della creatività e della immaginazione.

La sezione **Un po' di storia** inizia con i precursori di fine Ottocento e la nascita, il 27 dicembre 1908, del "Corriere dei Piccoli" con le avventure di Bilbobul, di Attilio Mussino, il primo fumetto di autore italiano, e prosegue fino al dopoguerra con le edizioni Mondadori dei personaggi disneyani. La sezione **Fumettologia** contiene la traccia per seguire il percorso del progetto: dalla genesi agli attori coinvolti, dai seminari alle risorse territoriali impiegate, presentando la grammatica del fumetto come un'utile opportunità didattica per la scuola dell'autonomia.



È un percorso guidato da regole che costituiscono il tessuto vitale di quella forza comunicativa propria del fumetto, che sa parlare a bambini e adulti e suscitare fantasie ed emozioni. La sezione **Strumenti** è dedicata al *software* per realizzare fumetti: è possibile installare "The Gimp", celebre programma *open source* di elaborazione grafica e l'*utility* "Irfan View", un comodo visualizzatore e convertitore per i principali formati grafici. Completano la sezione il manuale ipertestuale *on line* in italiano di "The Gimp" e una pratica guida all'uso delle principali funzioni del programma.



La sezione **Click on Clip** contiene un catalogo di oltre 5000 *clipart* suddivise in categorie:

Animal Cartoons, Beautiful Landscapes, Cartoon Characters, Cartoon Landscapes, Cartoon Objects, Cartoon Technology, Cartoons 1, Cartoons 2, Cartoons of food, Comic, European Cartoons, Exterior, Fantasy 1, Fantasy 2, Flower Cartoons, Gothic, Interior, Landscapes, Little-Guys, Misc, Nature, People, Sci-Fi, Sports Cartoons.

Un aiutino per realizzare con semplicità avvincenti storie a fumetti: il confine con il cinema di animazione è sempre più vicino. È sufficiente importare le immagini nel pro-