

6.3 Fare fumetti con Power Point di Antonella Pulvirenti

– Progettazione risorsa/attività didattica

Ordine di scuola: primaria

Crediti: 4

Il corsista sperimenta il percorso operativo e le tecniche descritte nel tutorial, producendo un fumetto animato con PowerPoint (o con un software equivalente opensource).

Introduzione

Il fumetto a scuola

Il linguaggio del fumetto ha grandi potenzialità espressive e legami ed analogie con altre forme di comunicazione come arte, letteratura e cinema. L'uso didattico del fumetto non è nuovo per la scuola primaria: consigliato nei Programmi dell'85, è vigente anche oggi nelle Indicazioni Nazionali: negli obiettivi specifici di apprendimento per il primo biennio, ambito disciplinare "Arte ed Immagine", si dice: "Leggere e/o produrre una storia a fumetti, riconoscendo e facendo interagire personaggi e azioni del racconto" e fra i contenuti si fa esplicito riferimento alla "grammatica del fumetto".



Obiettivi dell'attività

L'immagine in movimento, l'immagine che racconta, è uno dei mezzi più potenti ed radicati in cui la nostra società comunica se stessa. Occorre quindi alfabetizzare gli alunni alla codifica/produzione di linguaggi iconici e media audiovisivi, tramite esperienze e conoscenze sia estetiche che critiche, permettendo così l'espressione immaginativa e la comprensione di dinamiche complesse.

La produzione di fumetti animati in PowerPoint consente di realizzare attività trasversali ed ha il valore aggiunto di favorire lo sviluppo delle abilità di progettazione e di lavoro cooperativo.

Strategie didattiche

Lettura o produzione di brevi storie, suddivisione in sequenze e riedizione con discorsi diretti; produzione di fumetti su carta; discussioni collettive e scelta delle soluzioni più efficaci; realizzazione di disegni stilizzati con l'uso dello strumento Forme di PowerPoint, uso di forme geometriche, sperimentazione di simmetrie e rotazioni, primi piani, secondi piani e sfondi; apprendimento di particolari tecniche d'uso del programma; suddivisione dei compiti per raggiungere un obiettivo comune.



1. Banchi di nuvole e dintorni

Sul fumetto è stato presentato il progetto ministeriale ["Banchi di Nuvole" Ricerca-azione e percorsi formativi per una didattica del fumetto](#), in quanto "...strumento didattico e metodologico per facilitare l'apprendimento... () ... linguaggio particolarmente efficace, affine ai modelli comunicativi dei giovani e codice da essi padroneggiato...." La realizzazione di fumetti in PowerPoint permette inoltre di esercitarsi su concetti di spazio e tempo.

2. Scegliamo una storia

Partendo da una breve storia letta o prodotta, si condurranno i bambini alla sua suddivisione in sequenze con l'uso del discorso diretto. Esistono esempi cartacei e on line di testi anche storici e scientifici che sono stati tradotti in fumetto, ma qualsiasi argomento può essere sviluppato con questo linguaggio, a partire da contenuti afferenti alle abilità e conoscenze della "convivenza civile" quali educazione alla salute, ambientale, alimentare, stradale....

3. Sperimentiamo il fumetto con carta e matita

Dopo che la storia sarà stata scelta e suddivisa in sequenze, trasformando i discorsi indiretti in discorsi diretti, i bambini procederanno individualmente e su carta alla sua riedizione in fumetto. Potrà emergere la necessità di aggiungere *ballon* per rendere palesi alcune cose non presenti nel

testo, come stati d'animo o elementi di causa -effetto. Si aggiungeranno didascalie per esplicitare i tempi in cui si svolgono i fatti ed altri aspetti difficili da rendere iconicamente o con i *ballon*.

4. Discutiamo insieme: le strategie comunicative

Si appenderanno le produzioni degli alunni e si confronteranno insieme le soluzioni adottate. Non ci si soffermerà sulla qualità dei disegni, ma sulle strategie usate per rendere comprensibile la storia; si valuteranno le parole scritte e l'uso dei *ballon*, il numero e la sequenza delle vignette, la fluidità generale, per scoprire che cosa rende chiaro e leggibile un fumetto. Dalle osservazioni emerse nascerà il desiderio di migliorare e la traccia concreta (il fumetto più efficace) su cui basarsi.

5. Progettare insieme

Dopo la critica costruttiva, il lavoro collettivo di progettazione:

si scriveranno le sequenze necessarie su un foglio, indicando per ogni vignetta:

- Cosa si deve vedere (cosa disegnare) indicando le particolari posizioni ed espressioni del viso
- Cosa si scrive nel/nei *ballon*
- Eventuali suoni onomatopeici e didascalie
- Lo sfondo che precisa l'ambientazione

Può essere utile usare una griglia, in modo da facilitare le operazioni e dare una traccia ai gruppi per il lavoro successivo.

[Trasferisci sul tuo PC la griglia in formato per Word](#)

6. Realizziamo il fumetto con Power Point

Utilizzando esclusivamente le forme e i *ballon* di Power Point si preparerà una diapositiva, che verrà poi duplicata, modificata e completata con sfondo ed animazione dei *ballon*. Si potranno aggiungere suoni onomatopeici e dare transizioni particolari alle diapositive. Infine si sincronizzerà l'avanzamento automatico delle slide. Troverete tutte le istruzioni passo - passo nel tutorial.

Documentazione

Scheda di approfondimento

Il fumetto è una forma narrativa composta da una successione logica e sequenziale di disegni integrati da parole che vengono racchiuse in spazi definiti, le "nuvolette" o "*ballon*". Le parole possono anche essere onomatopeiche. La forma dei *ballon* cambia a seconda del messaggio in esso racchiuso. Le sequenze sono delimitate da riquadri, detti "vignette". Una serie di vignette forma una "tavola". Seguendo queste semplici regole è possibile creare storie e racconti avvincenti, trattando gli argomenti più disparati. La trasposizione del fumetto in PowerPoint può essere produttivamente svolta dai bambini divisi in piccoli gruppi o a coppie: ogni gruppo avrà una copia della griglia in cui si sono schematizzate le sequenze e sarà incaricato di realizzare una delle slide, modificando opportunamente quella di partenza realizzata insieme. La diapositiva iniziale verrà salvata su diversi floppy e distribuita, in modo che i bambini possano rielaborarla. In caso di cambio di personaggio si darà loro la diapositiva corrispondente, sempre da riadattare secondo lo schema predefinito. Altri alunni potrebbero occuparsi della ricerca di suoni adatti da inserire. Quando le slide saranno pronte si inseriranno in successione per ottenere la storia completa (Inserisci/Diapositive/Da file).

Di solito una tavola corrisponde ad una pagina; in PowerPoint potremo creare tavole con una sola grande vignetta, oppure tavole composte da 2 o da 4 vignette. Naturalmente è molto più facile lavorare sulla diapositiva intera che non su piccoli riquadri. Avendo già una certa pratica con le procedure indicate nel tutorial allegato, è possibile cimentarsi nella realizzazione di slide con più vignette: nella parte finale ci sono istruzioni anche per questa modalità. Se il lavoro verrà così impostato, sarà bene far apparire i *ballon* in successione, per una maggior leggibilità e un migliore impatto visivo (da Presentazione/animazione personalizzata, scegliere l'effetto dissolvenza/dopo precedente, per tutti i personaggi della seconda vignetta; ripetere il passaggio con la terza e la quarta vignetta; sarà anche possibile impostare i tempi di attesa tra un elemento e l'altro). Potrebbe anche essere interessante realizzare due versioni della storia a partire dallo stesso schema, dividendo i bambini in squadre. In questo caso gli alunni dovranno già avere una buona dimestichezza con il programma.

Materiale a supporto

Tutorial e allegati

Qui trovate le indicazioni tecniche che vi consentiranno di realizzare l'attività didattica proposta.

- [Tutorial dettagliato](#)
- [Inserire i suoni](#)
- [Esempio di realizzazione: la colomba e la formica](#)
- [Esempio di realizzazione con 4 vignette per slide](#)
- [Usare le funzioni di stampa](#)
- [Una raccolta di texture per riempire le forme](#)
- [Griglia per la progettazione di un fumetto animato](#)

Sitografia

Di seguito proponiamo alcuni collegamenti a progetti, indicazioni pratiche, percorsi didattici, utili all'attività:

1. Il comunicato ministeriale sul progetto “Banchi di nuvole”
<http://www.istruzione.it/news/banchidinuvole/index.shtml>
2. Il sito su cui reperire il progetto, materiali e strumenti
http://www.banchidinuvole.org/index_cont.php
3. La grammatica del fumetto all'interno di un bellissimo percorso didattico tra i tipi di testo per la scuola primaria
<http://digilander.libero.it/impariamoascrivere/fumetto.htm>
4. Disegno e fumetti
http://www.midisegni.it/scuola/fumetti_intro.shtml
5. Soggetto e sceneggiatura
<http://www.fumettiestorie.com/comesifa/articoli/comesirealizza1.html>
6. Lettura, produzione di testi e fumetti: alcuni dati e riflessioni
http://www.pedagogiasperimentale.it/articolo_ps.asp?art=57
7. Scrittura e multimedia
<http://www.iwn.it/vecchiosito/a99n03/Vigo.htm>
8. Grammatica del fumetto
http://corsi.garamond.it/utenti/kairos_area_corsi/giusi001//fumetto.htm
9. Un esempio di fumetto in PowerPoint usando disegni su carta del III Circolo di Sanremo
http://www.direzionendidattica3circolosanremo.it/segnali/ottavo5/bussmediafumettando_file/frame.htm
10. Immagini semplici da cui prendere spunto e texture per riempire le forme
<http://www.warner-criv.com/patterns.aspx>
http://www.warner-criv.com/search/glass_search.aspx

Bibliografia

Volpi Domenico, *Didattica dei fumetti*, Editore La Scuola, Collana Tecniche per una scuola nuova
D. Barbieri, *I linguaggi del fumetto*, Ed Bompiani
Wil Eisner, *Il fumetto, arte sequenziale*, Ed Studio 901
Kate Brookkes e Tim Benton, *FUMETTI* - collana free time, Editoriale Scienza
E. Biagi, *Storia d'Italia a fumetti*. Dall'impero romano all'anno 2000, Mondadori

Proposta di attività

Il corsista sperimenti il percorso operativo e le tecniche descritte nel tutorial, producendo un fumetto animato con PowerPoint.

Invii poi l'elaborato sulla piattaforma, mediante l'apposita funzione.