

il FUMETTO CHE FA SCUOLA

TOPOLINO LAB

SCHEDA
CONCORSO

SCOPRI L'ARTE e RACCONTALA A FUMETTI!



©Disney

SCOPRI L'ARTE e RACCONTALA A FUMETTI!

L'arte ci circonda e accompagna ovunque siamo – dal centro storico della città dove abitate, al museo che avete avuto occasione di visitare con la vostra classe, alla via che percorrete ogni giorno per andare a scuola – ma non sempre tutti conoscono **le bellezze dei luoghi che abitano**.

La vostra classe, con l'aiuto di Paperino & Co. e gli strumenti della comunicazione a fumetti, è **chiamata in prima linea per realizzare una guida a fumetti legata all'arte** presente nella propria città o nei dintorni.

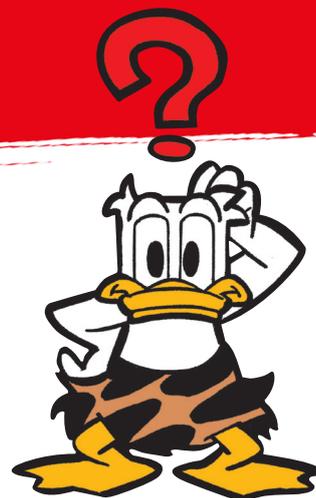
★ I PREMI IN PALIO

Primo premio per la **Scuola Primaria** 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. Più 1 abbonamento annuale a Topolino.

Primo premio per la **Scuola Secondaria di Primo Grado** l'opportunità di **vedere il proprio lavoro trasformato dagli artisti Disney in un fumetto** che verrà poi pubblicato sulle pagine del settimanale. Più 1 abbonamento annuale a Topolino.

8 Abbonamenti annuali a Topolino per le altre classi classificate.





A CHI È RIVOLTO?

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

COME SI PARTECIPA?

Con la vostra classe **scegliete un'opera d'arte** (monumenti, statue, quadri di un museo, edifici, palazzi, fontane, castelli...) presente nella vostra città o nei dintorni, poi **inventate e disegnatte una breve storia a fumetti di una pagina** (nel linguaggio dei fumetti questa tipologia di storia viene definita **autoconclusiva**), dove con l'aiuto di Topolino e Paperino ne descriverete la storia e il motivo per cui vale la pena di conoscerla.

Ogni insegnante può scegliere quanti disegni far realizzare (minimo 4 di una pagina ciascuna) che costituiranno così la **vostra guida artistica a fumetti**. Il lavoro ultimato verrà poi spedito insieme a 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 10 ottobre 2018 al 15 marzo 2019** (data ultima di spedizione delle partecipazioni - fa fede il timbro postale).

Regolamento consultabile su www.scuolachannel.it e c/o New Promotional Mix Srl, Via G. Frua 22 - Milano. Concorso svolto in applicazione all'art. 6 comma 1e) D.P.R. 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

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 LE OPERE D'ARTE

Il primo passo per partecipare al concorso consiste nello scegliere l'opera o le opere d'arte che saranno l'oggetto del vostro lavoro.

Qualche idea da prendere in considerazione?

Monumenti, palazzi storici, castelli, opere di un museo, fontane, edifici importanti, installazioni d'arte moderna...



2 - PRENDI CONFIDENZA CON LE OPERE D'ARTE

L'insegnante illustra in classe le opere scelte; l'ideale sarebbe poter organizzare un'uscita didattica per vederle dal vivo.



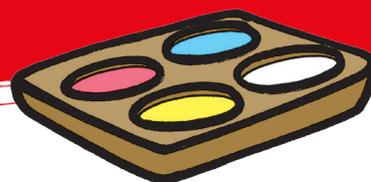
3 - COLLEGATI A SCUOLA CHANNEL

Collegandosi alla piattaforma **Scuola Channel** si potranno vedere i **video tutorial** del progetto e capire come impostare il lavoro, concentrandosi sulla realizzazione delle pagine di fumetto.

(progetto: "Topolino Lab - Il fumetto che fa scuola", sezione "TOPOClip", in particolare dalla 4 alla 8)

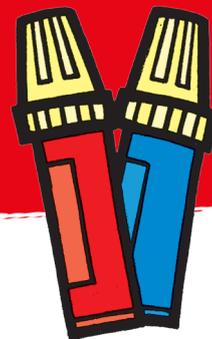
<http://www.scuolachannel.it/projects/home/topolino/topoclip>





4 - DIVIDI LA CLASSE IN GRUPPI DI LAVORO

Ciascun gruppo, prendendo ispirazione dall'opera o dalle opere scelte, dovrà inventare una breve storia a fumetti che dovrà stare nello spazio di una pagina (nel linguaggio dei fumetti questa tipologia di storia viene definita **autoconclusiva**). Una volta inventata la storia andrà disegnata nello spazio di **6 vignette** (vedi schema). Per completare il lavoro dovrete **disegnare anche una bella copertina!** Ciascun progetto dovrà essere composto da **minimo 4 storie più la copertina**.



5 - SI INVENTA, SI DISEGNA E SI COLORA

Ed ora, largo alle parole e alla fantasia con **matite**, **pennarelli** e **balloon**! Per creare alcune brevi storie a fumetti con protagonisti i personaggi dei fumetti Disney (Paperino, Topolino & company) e le opere d'arte! Qui sotto un esempio realizzato da un gruppo di Toporeporter che hanno scelto il Castello Sforzesco di Milano come oggetto del loro fumetto.

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: scopritele tutte! <http://www.topolino.it/archivi/paperi/>

Foto Roberto Mascaroni





TESTO & DISEGNI DI: CAROLINA, CAROLINA, PAOLO, LORENZO, MICHELE E FRANCESCO!!!

6 - COMPILA LA SCHEDA E INVIA IL LAVORO!

Ci siamo, siamo arrivati all'ultimo passaggio: **raccogliete tutte le autoconclusive e la copertina** realizzate dalla classe componendo così la **vostra guida artistica a fumetti**, compilate 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



il **FUMETTO**
CHE FA
SCUOLA
TOPOLINO LAB



www.scuolachannel.it