

Leonardo Lapomarda*

Autobiografia e fumetto nella didattica

Una delle sfide della scuola contemporanea è quella di articolare uno spazio-tempo che consenta di coniugare due aspetti importanti della formazione: apprendimento e metabolizzazione delle esperienze individuali per la piena formazione della persona.

Il lavoro scolastico è centrato soprattutto sull'apprendimento di contenuti, competenze e comportamenti, spesso manca però l'attenzione a condurre gli alunni a dare senso alle proprie esperienze e quelle scolastiche rischiano di non trovare un luogo all'interno della loro storia: una storia di appartenenza e di riconoscimento. Gli alunni della scuola secondaria di primo grado attraversano un momento di grandi cambiamenti fisici e mentali, riflettere su se stessi e sul proprio percorso è un'operazione costosa e complessa che la formazione di base dovrebbe curare ed incentivare, per non rischiare che progressi e carenze si collochino all'esterno della propria storia personale come un evento relegato alla scuola che è altro dalla realtà quotidiana e che col tempo perde di senso e di significato.

La scuola è invece luogo di esperienza che si affianca a tutti gli altri luoghi significativi per un adolescente e il suo mandato è soprattutto quello di fornire gli strumenti interpretativi in grado di dare senso alla realtà. Come si può fare in modo che le esperienze di formazione costituiscano quel materiale euristico cui non è possibile accedere in nessun altro luogo di vita? Come si possono conciliare conoscenza ed esperienza? Una via percorribile è quella di praticare, insieme allo studio delle discipline, l'apprendimento di strumenti sociali e riflessivi, favorendo una connessione diretta tra curriculum scolastico ed esperienze di vita. In questo modo la scuola diviene il luogo che i ragazzi vivono, scoprono, esplorano e contemporaneamente l'arena in cui si riconoscono parte di un gruppo. La conoscenza di sé diventa quindi un importante fenomeno sociale e la scuola è l'ambiente ideale per indagarlo.

* Leonardo Lapomarda è un giovane insegnante di lettere, attore e antropologo. Coltiva la passione per tutte le forme di arte che cerca di includere nel suo lavoro.

Riconoscersi e raccontarsi: dall'autobiografia al fumetto

Proprio in questo periodo della vita dei ragazzi è fondamentale lavorare sulla conoscenza di sé e sulla costruzione della propria identità. Sin dall'infanzia infatti il bambino attribuisce significati alla realtà che lo circonda attraverso le sue interpretazioni; anche nelle situazioni di gioco confronta la sua visione della realtà con quelle degli altri negoziandone continuamente i significati. Quello che non è in grado di fare è esserne consapevole. La sfida del docente sarà quella di rendere protagonista irrinunciabile del processo di insegnamento-apprendimento l'esperienza degli alunni in un orizzonte costruttivista della conoscenza, considerando valide, fra tutte, anche le esperienze scolastiche che diventeranno oggetto di indagine e contemporaneamente strumento euristico per conoscere la realtà che li circonda.

Ma, come fare in modo che le queste ultime possano emergere chiaramente dai vissuti e costituire una sorta di narrazione del sé? Come si può chiedere agli alunni di mettere sé stessi nell'interno di quello che fanno a scuola e sapere come raccontarlo?

La narrazione autobiografica è particolarmente adatta a costruire l'identità e ad allenare la riflessione: fare autobiografia "è sempre un 'fare memoria', una narrazione che esplora i ricordi a breve, lungo o lunghissimo termine" e questa memoria è di per sé ricostruttiva e costruttiva allo stesso tempo, è in grado cioè di adeguare e plasmare i ricordi adattandoli alle necessità del presente. In questo senso, quindi, è anche educabile e formativa. Il compito dell'insegnante è quello di fornire strumenti per raccontare gli eventi della propria storia e condividerli con altri. Si tratta di fare della memoria un evento sociale creando occasioni di apprendimento situato e cooperativo costruendo saperi condivisi.

Seguendo il pensiero di Formenti la scrittura autobiografica si situa all'interno di un nuovo orizzonte partecipativo allargando i limiti dello sguardo del singolo. Quando racconto di me lo faccio prendendo come riferimento il mio punto di vista. Quando quello che scrivo viene letto da altri, i limiti del mio sguardo vengono in qualche modo rimessi in gioco, creando una connessione tra il mio vissuto e la realtà, il mio sapere e la mia identità. L'attività del raccontarsi si inserisce dunque all'interno del paradigma costruttivista più radicale secondo cui la consapevolezza del proprio irrinunciabile punto di vista di osservazione del mondo e la capacità di distanziarsene dipende proprio dall'incontro con altri punti di vista, riconosciuti e legittimati come tali. Ecco che scrivere crea un punto di vista e leggere ne crea un altro. Questa pluralità di sguardi e "il gioco tra scrittura, lettura e conversazioni" fa del laboratorio autobiografico il luogo dove costruire "oggetti tridimensionali altrimenti inconoscibili" dall'efficace effetto generativo di nuova conoscenza².

¹ FORMENTI L., *La voce nel testo: autobiografia e autobiografismo nella scuola*, in NIGRIS E. (a cura di), *Esperienza e didattica*, Carocci, Roma, 2007, p. 309.

² FORMENTI L. (a cura di), *Attraversare la cura. Relazioni, contesti e pratiche della cura di sé*, Erickson, Gardolo, 2009, p. 27.

Tuttavia i ragazzi trovano spesso l'attività di scrittura difficile e noiosa: la sfida è il progettare un lavoro che parta dalla conoscenza di sé, utilizzando l'approccio autobiografico, con preadolescenti che ancora non hanno consapevolezza della propria identità. Si tratta di trovare metodi e strumenti adatti, che sollevino dal lavoro faticoso ed individuale e tuttavia potenzino la capacità riflessiva. La soluzione che si è scelta di adottare fa ricorso al fumetto³, un prodotto culturale molto apprezzato dagli adolescenti e contemporaneamente un modo di raccontare, un vero e proprio linguaggio che per le sue caratteristiche di immediatezza visiva e semplicità espressiva può diventare strumento malleabile anche in un orizzonte psicopedagogico.

Prendendo come spunto le esperienze vissute assieme durante l'anno scolastico gli alunni lavorano sulla narrazione del sé in un viaggio che li vedrà protagonisti della loro storia di vita nell'intreccio con quelle dei compagni.

Lo strumento con il quale i ragazzi lavoreranno sullo *storytelling* è il *software Pixton*⁴: all'interno di questa applicazione è possibile creare un ambiente riservato dove i ragazzi possono scrivere, raccontare e personalizzare il prodotto polifonicamente condividendone tutti i passaggi, gestiti e monitorati interamente dal docente. Una caratteristica molto importante è la possibilità di inserire forme acustiche più dirette rispetto al generico *balloon* (nuvoletta) e questo lo rende uno strumento altamente inclusivo.

All'interno del lavoro disciplinare sui testi vengono dunque potenziate la consapevolezza di sé le abilità cognitive e metacognitive.

Un inizio motivante

Dopo aver fornito ai ragazzi una copia di alcune strisce del fumetto *Peanuts* di Shultz, la prima fase del lavoro prevede la visione del film animato sullo stesso fumetto seguito dalla successiva rilettura delle strisce proposte dal docente. Questa modalità di presentare i contenuti in modo diretto e senza spiegazioni stimola gli alunni a selezionare, riconoscere e identificare i personaggi e le relazioni passando attraverso due canali: quello visuale e quello emozionale avviando così un processo di apprendimento significativo. Leggere lo stesso personaggio prima su vignette e poi vederlo muoversi e parlare permette ai ragazzi di cogliere meglio le sfumature del suo carattere. Dopo la visione del video gli alunni torneranno sulle strisce per estrapolare, identificare e definire le peculiarità dei vari personaggi scoprendo come, per comunicare un messaggio,

³ Si tratta di un percorso didattico pensato per una classe seconda di una scuola secondaria di I grado per la durata dell'intero primo quadrimestre; i prerequisiti sono la conoscenza dei generi letterari del fumetto e della *Graphic Novel* e delle modalità base di accesso a internet. Si considera acquisita l'abilità di riconoscimento dei protagonisti, delle loro caratteristiche e del loro ruolo.

⁴ *Pixton* è un servizio web che consente di realizzare fumetti; uno strumento divertente e intuitivo che si può trovare *on line* in varie versioni sia gratuito che a pagamento; in questo caso è stata scelta la versione scolastica che prevede un utilizzo di 30 giorni per 50 utenti e con la possibilità di impaginare e stampare il prodotto <<http://www.pixton.com/it/sign-up?redirect=%2Fit%2Ffor-fun>>.

il linguaggio sia capace di adattarsi a vincoli tecnici come le vignette e i *balloons* utilizzando strumenti come i simboli, le onomatopee, i modi di dire, i luoghi comuni e le metafore. In questa prima fase di lavoro prevale il ragionamento collaborativo, attraverso le osservazioni degli studenti, le loro domande e la mediazione del docente si costruisce, passaggio dopo passaggio, la conoscenza comune. Una scheda di analisi (fig. 1) condivisa sulla LIM aiuta gli alunni a inserire, attraverso una attività di *decision making*, le caratteristiche di ogni personaggio e il ruolo che lo stesso ha nel gruppo di amici.

PERSONAGGIO	DESCRIZIONE DEL CARATTERE	RUOLO NEL GRUPPO
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Testardo ✓ Determinato ✓ Ansioso ✓ Ama il baseball 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fa il lanciatore nella squadra di baseball ✓ Non vince mai
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bisbetica ✓ cinica 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Non ama essere baciata dal cane ✓ Le stanno antipatici Linus e Charlie ✓ Esasperata dall'attacco di Linus alla sua coperta ✓ Ha una cotta per <u>Shroeder</u>
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Decisa ✓ Atletica ✓ Prende decisioni 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fa la corte a <u>Charlie Brown</u> ✓ Migliore amica di Marcie ✓ Si fa chiamare "capo" da Marcie ✓ Capitano della squadra baseball ✓ Chiama <u>Charlie Brown</u> "Ciccio"

Figura 1 - Tabella proiettata alla LIM con le caratteristiche dei personaggi dei Peanuts

La discussione non prevede soluzioni predefinite ma è aperta, sempre rivedibile e coinvolge interamente gli studenti. Lo scopo è infatti quello di affinare le capacità di osservazione, analisi, condivisione e negoziazione. Questo piccolo esperimento, se vogliamo anche ludico, permette di avvicinare alcuni dei nuclei che saranno la base del lavoro successivo: all'inizio sarà semplice definire i personaggi, il loro carattere e le loro caratteristiche salienti, ma ad una lettura più approfondita emergeranno più chiare le relazioni che intercorrono fra loro, che sono poi parte della loro identità. A poco a poco i ragazzi identificano quelli che chiameremo "oggetti-ponte", quegli oggetti, cioè, che sintetizzano i tratti rappresentativi dei diversi personaggi rendendoli riconoscibili al lettore⁵. L'importanza degli oggetti è fondamentale per lo sviluppo sia cognitivo che affettivo; essi permettono di relazionarsi con la realtà e di conseguenza di individuarsi e costruire l'immagine di sé. I processi cognitivi attivati esercitano la competenza di lettura analitica e la capacità di arrivare ad una sintesi condivisa delle relazioni di gruppo che sarà fondamentale per la fase successiva di lettura approfondita della propria realtà quotidiana: una volta acquisita questa abilità sarà più semplice trasporla verso una lettura dei propri compagni che passa attraverso manie, caratteristiche fisiche, continuità e cambiamenti, ecc.

⁵ La coperta di *Linus*, metafora della sua timidezza, il pianoforte di *Shroeder* che definisce il suo nascondersi dagli altri, l'aquilone di *Charlie Brown* che finisce sempre sull'albero "mangia aquiloni", che identifica il suo essere sempre un perdente.

Leggere le relazioni di classe

L'analisi dei personaggi conduce naturalmente ad esplorare le relazioni che li legano, un passaggio fondamentale per introdurre la riflessione anche sulle le relazioni e le dinamiche interne al gruppo classe. Obiettivo di questo lavoro è quello di creare una mappa delle relazioni partendo dal proprio punto di vista per giungere a uno condiviso da tutti. I ragazzi lavorano in coppia e costruiscono una prima fotografia dei rapporti tra i *Peanuts*: utilizzando cartellini con le immagini dei vari personaggi pongono al centro di un cerchio il loro preferito e dispongono sulla circonferenza gli altri, operando poi i collegamenti relazionali tramite frecce.

Il risultato di questa attività è una circonferenza al cui centro c'è un solo personaggio da cui partono le relazioni verso gli altri, emerge così l'analisi da un unico punto di vista.

A questo punto l'insegnante mette *Charlie Brown* al centro di una mappa proiettata alla LIM (fig. 2) e aiuta i ragazzi a mettere insieme i diversi punti di vista a partire dal protagonista: attraverso la discussione si prendono in considerazione le relazioni emerse nel lavoro precedente (innamorato/a di; amico/a di; migliore amico/a di; compagno di squadra di; ruba la coperta di; non gli piacciono le labbra di; è il cane di; ama ballare insieme a, è in classe insieme a; sorella di; ecc.) per creare una sorta di sociogramma⁶ di tutte le relazioni tra i personaggi.

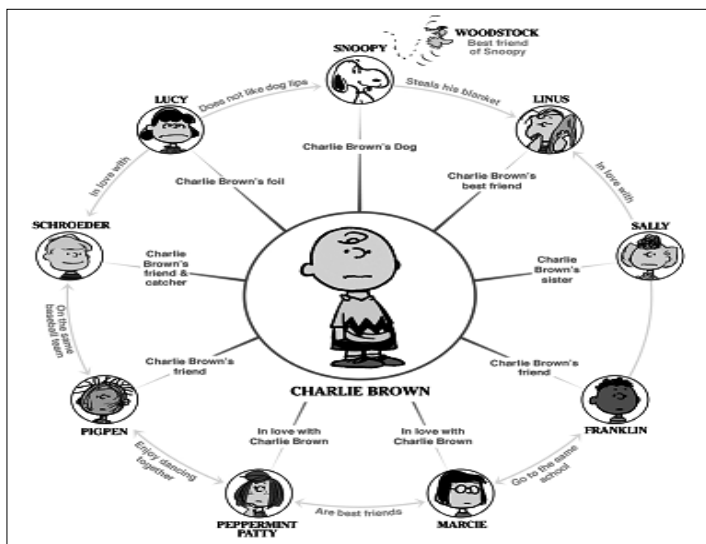


Figura 2 - Il cerchio delle relazioni dei Peanuts (tratto da <www.peanuts.com>)

⁶ MORENO J., *Principi di sociometria, di psicoterapia di gruppo e sociogramma*, Etas Kompass, Milano, 1963, in CARLETTI A. e VARANI A. *Didattica Costruttivista. Dalle teorie alla pratica in classe*, Erickson, Trento, 2005, p. 74. Il sociogramma di Moreno è un metodo di osservazione indiretta sviluppato nell'ambito della psicologia sociale. Esso viene utilizzato in didattica per analizzare le dinamiche relazionali della classe e per la

Il percorso conduce in modo naturale verso la rappresentazione delle relazioni tra studenti con l'elaborazione di un sociogramma di classe, abbandonando momentaneamente la metafora ponte dei fumetti, i ragazzi sono pronti a considerare una situazione reale e personale.

La rappresentazione grafica degli alunni e dei loro legami all'interno di una serie di cerchi concentrici che sintetizzano i rapporti in essere nella classe è estremamente efficace per portare alla luce problemi e incomprensioni non sempre dichiarate, il vederle rappresentate sulla carta aiuta a prenderne coscienza e conduce a un processo di corresponsabilizzazione. Il lavoro di analisi delle relazioni è però un momento delicato che necessita di una guida del docente che dovrà far emergere i significati attraverso domande.

A parziale conclusione e ricapitolazione del lavoro il docente propone ai ragazzi di partire dalla propria immagine e di collegarla alle immagini di tutti i compagni. Fare questo dopo aver affrontato insieme la lettura del sociogramma e aver discusso sulle relazioni dei personaggi dei fumetti acquisisce particolare efficacia in termini di conoscenza di sé suggerendo di tenere in considerazione più punti di vista oltre al proprio per offrire una prospettiva differente della lettura di sé all'interno del gruppo, una lettura che i ragazzi ancora non avevano pensato.

Questa operazione cognitiva rende possibile uno degli effetti dell'autobiografia: la consapevolezza del proprio pensare e pensarsi in relazione agli altri. Riguardo a questo Von Foerster⁷ affermava che “per conoscere il tuo punto di vista devi cambiare il punto di vista” sottolineando il potenziale cognitivo attribuibile alla pratica autobiografica dello scrivere di sé.

Raccontarsi...

I ragazzi sono invitati a portare a scuola fotografie personali e immagini di personaggi dei fumetti in cui si immedesimano.

Si chiede loro ragione della preferenza per un personaggio attraverso uno stimolo, ad esempio: “immagina di spiegare a qualcuno le ragioni della scelta di questo personaggio”. La motivazione portata dai ragazzi fa emergere persistenze e cambiamenti relativamente alle loro caratteristiche e passioni: da un lato facilita la consapevolezza di sé e la costruzione della propria identità, dall'altro fa emergere come i personaggi dei fumetti rimangono sempre uguali e sé stessi mentre noi cambiamo e così anche le nostre passioni restituendoci la profondità della nostra storia.

Le fotografie personali costituiscono invece il materiale utile alla costruzione di un vero e proprio *storyboard* sulla storia della propria vita: le immagini

formazione dei gruppi. Per questo motivo può trasformarsi in uno strumento efficace per rendere responsabili gli alunni autogestendo eventuali problematiche e conflitti già esistenti ed emersi dopo la sua applicazione. Per il suo utilizzo in didattica si veda il lavoro di ROSSI F., *Per un uso didattico del sociogramma*, Lisciani e Giunti, Prato, 1994.

⁷ Citato in FORMENTI L. (a cura di), *Attraversare la cura, Relazioni, contesti e pratiche della scrittura di sé*, Erickson, Trento, 2009, p. 23.

più evocative vengono inserite in sequenza accompagnate da opportune didascalie in cui emergono emozioni, considerazioni sul tempo trascorso, malinconia e anche ironia.

La fase successiva vede gli studenti lavorare da soli: gli alunni scelgono una propria fotografia del passato e individuano una continuità tra quello erano e quello che sono ora e una discontinuità con quello che pensavano di essere o di diventare e quello che invece sono ora. Le fotografie personali sono strumenti per facilitare il ricordo e, oltre al contenuto immediato, possiedono un portato emotivo importante legato a una circostanza che non si ripeterà. Il poter ricostruire una cronologia permette agli alunni di riempire di significato un contesto che si era svuotato con il tempo.

Le nostre caricature

La caricatura costituisce una modalità di rappresentazione che deforma intenzionalmente alcune caratteristiche del soggetto per far apparire più evidenti determinati aspetti a discapito di altri. Nei personaggi dei fumetti esse comunicano in modo immediato le linee essenziali o tipiche di un personaggio, deformandone o esasperandone gli aspetti fisici, del comportamento e della personalità, per creare un effetto umoristico o grottesco. In questa fase gli alunni costruiranno la caricatura di sé stessi e dei propri compagni. Questo lavoro potrebbe spaventare per il pericolo di incorrere in rappresentazioni esasperate e poco delicate, tutto dipende da come il docente propone e monitora il lavoro. Decidiamo di partire dall'utilizzo della similitudine e della metafora, già studiate durante il primo anno, che vengono riprese per far emergere un determinato aspetto del carattere di un compagno in modo riconoscibile e condivisibile da tutti. Questa fase è la più delicata e necessita della mediazione del professore per evitare che alcune caratterizzazioni possano scivolare nella facile ironia.

Il docente dispone una selezione di immagini da analizzare: immagini satiriche prese dai giornali, riproduzioni di opere pittoriche come le caricature di Annibale Carracci, o immagini di fumetti manga più conosciuti come Rubber e Sanji del manga "*OnePiece*", Arale e dott. Slump del manga "*Arale*", o Gigi del manga "*Gigi la trottola*"; immagini dei fumetti classici disegnati da Walt Disney come Gambadilegno, il commissario Basettoni, Archimede pitagorico. Dopo una prima osservazione, in cui si evidenziano i tratti caricaturali dei personaggi, si propone alla classe di disegnare le caricature dei propri compagni, partendo da alcune domande: cosa vogliamo mettere in evidenza nella caricatura dei nostri compagni? Quali sono le peculiarità che emergono ai nostri occhi? Come si può far sì che queste ultime siano comprese e poi condivise dagli altri?

Si passa poi a un vero e proprio esercizio sulle metafore, strumento con il quale il pensiero interpretativo elabora i significati di esperienze vissute, offrendo anche spunti insoliti alla produzione di nuove definizioni quando queste ultime sono limitate da competenze lessicali ancora povere. Esse aiutano anche

a problematizzare differenti punti di vista e a promuovere un confronto utile a creare conoscenze nuove. È necessario indirizzare il lavoro verso la definizione di una specifica metafora per ogni compagno cercando di evocare anche una certa tensione affettiva ed emotiva, in modo che il suo utilizzo possa costituire un veicolo di comprensione del sistema di significato del soggetto che crea la metafora: una sorta di lavoro sulle identità partendo dai sistemi interpretativi di chi le crea. Decidiamo quindi di lavorare sul concetto di amicizia: gli alunni vengono divisi in coppie e dovranno produrre alcune metafore su questo sentimento. Le prime immagini che emergono sono molto generiche come, ad esempio: un amico è come un cane fedele, perché un amico non ti tradisce mai, ecc; di seguito viene chiesto di immaginare delle metafore sull'amicizia tenendo presente un compagno in particolare. Ecco che allora emergono nuove immagini come il dottore, il gemello, ecc. Ciascuna di queste affermazioni lascia intendere come il sentimento sia declinato diversamente dai vari alunni i quali hanno messo in evidenza tratti particolari come la fedeltà, la generosità, la disponibilità all'aiuto. A questo punto viene fornita dal docente una scheda utile a sintetizzare le produzioni⁸.

Si chiede poi agli alunni di elaborare alcune metafore su sé stessi, questa operazione esplicita il sistema di aspettative e valutazioni di sé che li sottende. In questo caso il docente fornirà alcuni stimoli per fare lavorare i ragazzi sulla consapevolezza che hanno di loro stessi, come, ad esempio: "realizza una metafora di come ti sentivi quando hai provato una enorme delusione", oppure "descrivi una metafora di come sei quando subisci una ingiustizia", o ancora, "realizza una metafora di come ti senti quando devi comunicare una cosa spiacevole". Il materiale raccolto sarà poi integrato in un colloquio individuale in cui il docente definisce con l'alunno quali sono le particolarità del sé e del proprio sviluppo che si vuole condividere e in che forma.

Finalmente si assegna a ogni alunno un compagno da descrivere. Per facilitare il lavoro si utilizzeranno nuovamente le fotografie e gli eroi dei fumetti preferiti da ogni alunno. Alla fine di ogni descrizione viene letta e condivisa in classe e la discussione porta a comprendere come alcuni elementi peculiari rievocano facilmente alla memoria un compagno offrendosi anche come lente di ingrandimento sulle piccole sfumature del suo carattere.

Da ultimo il docente fornisce materiale fotografico, immagini del personaggio preferito e la fotocopia di una fotografia che precedentemente ha chiesto ai ragazzi di portare a scuola. Ogni alunno avrà un'ora e mezza per modificare la fotografia di un compagno in modo da esasperare una caratteristica del

⁸ La tabella presenta tre colonne: la prima per il contenuto, la seconda per la motivazione e l'attribuzione di senso e la terza per le teorie implicite ossia il motivo per cui una certa immagine si può allineare al concetto di amicizia. In questo caso la metafora di un sentimento si traduce in immagini che riescono a superare i limiti linguistici esprimendo teorie implicite come, ad esempio: Cuore d'oro, perché un amico è capace di provare sentimenti preziosi e il cuore di un amico è prezioso come l'oro; il dottore, perché un amico ti guarisce sempre quando ti fai male; il gemello, perché un amico è uguale a te e tu a lui.

soggetto rappresentato; possono anche essere rappresentate brevi scenette in cui si esasperano posture, atteggiamenti o modi di parlare. Durante il confronto in plenaria verranno proiettate le produzioni dei ragazzi e si cercherà di condividere o modificare i personaggi in modo collaborativo creando caricature collettive (fig. 3).

Storie di classe a fumetti

La classe viene divisa in 5 gruppi composti da 4 elementi con ruoli diversi come: copywriter, creativo, grafico e art director per realizzare una antologia di racconti che raccolga le narrazioni di episodi salienti vissuti durante l'anno scolastico realizzando un breve fumetto utilizzando il software *Pixton*. È bene definire in plenaria i comuni criteri di base: veste grafica (titoli corpo del testo, simboli, spazi, ecc.), lunghezza testi (per manoscritto), quantità di vignette e scegliere gli episodi da narrare, ad esempio: il primo giorno di scuola, un litigio in classe, un episodio tutto da ridere, una divertente lezione di educazione fisica, "esplosivi" esperimenti di scienze, visita al museo, la mitica gita scolastica. Ad ogni gruppo l'insegnante assegnerà un capitolo (quindi un racconto da realizzare).

Per cominciare una storia a fumetti è necessario avere dei protagonisti riconoscibili, con una propria identità per cui in questa fase è importante mettere a frutto tutto quello che si è appreso precedentemente, soprattutto nella fase della costruzione delle caricature.

Tramite l'utilizzo della LIM il docente avvia una fase di raccolta di idee in cui gli studenti evidenzieranno gli elementi salienti di ogni episodio da raccontare: i punti di vista sono diversi, molte volte anche discordanti e il docente propone una scelta dettata dal racconto che si vuole fare dell'evento, così per ogni storia comincia a delinearsi un insieme di micro eventi.

Per arricchire le conoscenze sulle strutture del racconto il docente ripropone una riflessione sul modello creato dallo studioso di fiabe Vladimir Propp studiato l'anno precedente, secondo cui in tutte le fiabe verrebbe riproposta la medesima struttura composta da funzioni e tipi: le funzioni sono situazioni particolari che si presentano nella trama mentre i tipi sono i personaggi fissi che agiscono nella storia. Viene proposto ai ragazzi di partire dall'analisi di un fumetto dato dove il docente ha selezionato alcune vignette nelle quali si riconoscono le funzioni del modello di Propp: situazione iniziale, danneggiamento o mancanza, partenza dell'eroe, incontro con il donatore, prova, doni magici, divieto, vittoria e riparazione del danno. Al termine della lettura condivisa del fumetto selezionato gli studenti dovranno individuare le stesse funzioni del racconto cercando le vignette più significative di alcuni fumetti che il docente ha



Figura 3 - La caricatura di Bianca fatta sul modello di Arale, il suo personaggio preferito

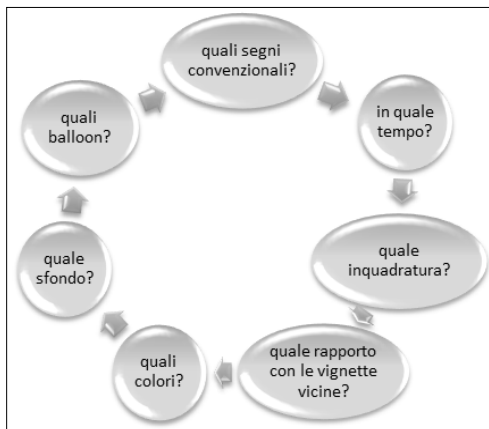


Figura 4 - Schema delle decisioni elaborata cooperative

predisposto. Al termine del lavoro, in plenaria il docente confronta le opinioni dei vari gruppi trascrivendo sulla LIM le vignette condivise e nello stesso tempo evidenziando tramite domande euristiche quali siano le componenti del racconto che si ritiene più importanti per la comprensione di una storia a fumetti. Ne emerge così uno schema delle decisioni che sarà utile alla sintassi del fumetto nella costruzione delle storie (fig. 4).

Al termine di questa attività ogni gruppo costruirà il racconto assegnato cercando di dividerlo in sequenze, evidenziando i personaggi, i luoghi, i tempi, le azioni nella loro successione, gli eventi più importanti e infine i momenti cruciali.

Finalmente la storia è pronta per diventare fumetto con il *software Pixton* che offre una procedura guidata molto intuitiva: dopo la scelta del formato (come vengono proposte le vignette) propone tre modalità di impaginazione, una semplice griglia di pannelli quadrati più o meno lunghi, lo “*storyboard*”, in cui ogni pannello ha un titolo o una descrizione e infine “romanzo grafico” dove il *layout* è più complesso e le dimensioni dei pannelli sono varie. Per ogni pannello vengono poi individuate le dimensioni, da tre vignette per fila (fumetto classico) fino al formato widescreen 16:9 che fornisce più spazio per raccontare la storia all’interno di una unica tavola, e il *layout* del pannello (con o senza descrizione sottostante e titolo). Una volta definito lo user come “avanzato” si apre una vera e propria piattaforma di lavoro dove gli studenti possono costruire la propria tavola scegliendo lo sfondo tra i predefiniti e costruendo i personaggi. Una delle opzioni interessanti sono le *community*: i ragazzi possono costruire il proprio sfondo o utilizzare uno costruito da altri *users* che hanno voluto renderlo disponibile a chi utilizza il *software* dando la possibilità di scoprire come siano, ad esempio, le aule scolastiche disegnate dai propri colleghi in Giappone piuttosto che in America. Terminata la costruzione dello sfondo, si passa poi a costruire i veri e propri personaggi e, anche in questo caso, viene fornita una scelta molto varia di espressioni, forme, tipologie (anche in questo caso possono essere utilizzati i tipi già creati nella *community*) e, di seguito possono essere fatti muovere e possono essere inquadrati in piano americano o primissimo piano.

Di seguito vengono indicate due tipologie di fumetti creati dagli studenti, nella prima è stata scelta l’opzione *storyboard* con la descrizione della scena

sul fondo della vignetta mentre nella seconda opzione è stata scelta l'opzione fumetto, senza la descrizione, ma con la presenza dei *balloons*. Nella prima vignetta è rappresentata la funzione di Propp danneggiamento o mancanza, il momento che ha lo scopo di turbare l'equilibrio iniziale. Qui gli studenti hanno scelto di mettere in primissimo piano le espressioni del personaggio cambiando



Figura 5 - Storyboard con la funzione di Propp 'danneggiamento'

l'inquadratura da figura intera a primo piano (fig. 5). Nel secondo esempio invece viene evidenziata la caricatura del professore, rappresentato come un vampiro per il soprannome che gli studenti gli hanno dato. La storia è raccontata solo tramite l'utilizzo dei *balloon* (fig. 7), accanto è inserito un estratto del formato word della sceneggiatura (fig. 6).

In classe	
Durante l'ora di storia Sandra è stata presa alla sprovvista dal prof. Vampiro per una interrogazione	Prof: "Stai attenta! Devi conoscere bene la risposta altrimenti rischi di...."
A Sandra è venuta in mente una battuta sul vampiro... ma lui non sa che lo chiamiamo così!!	Sandra: "... Venire dissanguata!!! Aiuto!!!"

Figura 6 - Estratto dello schema-sceneggiatura della vignetta

Durante l'ora di storia Sandra è stata presa alla sprovvista dal prof. Vampiro per una interrogazione. A Sandra è venuta in mente una battuta sul vampiro..., ma lui non sa che lo chiamiamo così! Prof: "Stai attenta! Devi conoscere bene la risposta altrimenti rischi di...". Sandra: "... Venire dissanguata! Aiuto!"

Al termine della costruzione dei fumetti il docente costruisce una antologia delle varie storie che poi verrà data alla



Figura 7 - Una delle vignette riprodotte dai ragazzi con la caricatura del professore

stampa. Chiude il percorso un momento metacognitivo che prevede la compilazione di griglie in cui valutare il proprio lavoro, le difficoltà incontrate, le criticità e i punti di forza emersi durante il lavoro di gruppo.

Durante la presentazione del lavoro di gruppo, ciascun alunno viene valutato individualmente, in base a: completezza dei contenuti, capacità espositiva e proprietà di linguaggio dimostrate nell'esposizione orale del fumetto. La realizzazione grafica realizzata da ogni gruppo viene valutata in base alla capacità di utilizzare gli strumenti proposti dal *software* in modo originale e creativo, la correttezza della forma, la pertinenza alla consegna, l'aspetto grafico delle vignette, la scelta delle immagini, e degli elementi del fumetto (*balloon, onomatopoe, lettering*).

Viene infine proposta una fase di riflessione della durata di un'ora in cui ciascun alunno dimostra di saper analizzare le interrelazioni esistenti tra l'immagine che ha di sé e quella che i compagni hanno creato per il suo personaggio.

Un esempio efficace di questa fase è l'intervista a Lorenzo, identificato dai compagni con il personaggio di *Lupin*, al quale è stato chiesto se si fosse in qualche modo ritrovato con questa analisi. Lorenzo risponde: "non sono convinto di essere abile come *Lupin*, poi io non sono un ladro di professione.....però mi è piaciuto essere paragonato a lui perché c'è *Fujico*, la sua ragazza [...]". Cosa cambieresti? "essere un ladro! Non mi piacerebbe ma i miei amici hanno detto che non era per quello che assomigliavo a *Lupin*." Cosa invece rivedi in te? "Mi piace perché è un *figo*, cioè riesce a fregare sempre il commissario *Zenigata*... io, cioè, qualche volta ho detto una bugia ai miei e loro ci hanno creduto... ma non pensavo che i miei compagni mi vedessero così, mi piace!" Ti sei divertito a parlare di te? "Non è stato sempre facile dire certe cose o far vedere la foto di quando giocavo a calcio con i capelli a banana.. non sono molto espansivo e certe cose non mi piace dirle e c'è voluto un po' di tempo... avevo paura che poi mi prendessero in giro...ma come facevo a portare i capelli così!"



Figura 8 - Lorenzo pensato dai compagni come *Lupin III*