



SERGIO VASTARELLA
Esperto di didattica e nuove tecnologie

COME CAMBIA LA SCUOLA

Fumetti digitali

Esiste una vasta gamma di tipologie espressive che l'uso del digitale aiuta a promuovere, come quella del racconto a fumetti che oggi, grazie ai programmi disponibili su internet, è davvero semplice da usare a scuola. Tutti gli insegnanti sanno che la tipologia espressiva del fumetto è una di quelle che generalmente coinvolgono in maniera molto forte gli alunni che, motivati dalla possibilità di realizzare "strisce" come quelle che amano leggere, si dedicano a questo tipo di attività con molta passione.

Il primo passo è quello di analizzare alcuni fumetti a scuola. Esistono diverse tipologie di nuvoletta da accostare ai personaggi per esprimere in modo chiaro se si tratta di un pensiero, di un'affermazione, di un qualcosa di urlato o semplicemente sussurrato. Si può far notare ai bambini che esistono le appoggiature e i cartigli, che sono i riquadri per le spiegazioni dentro o a fianco della vignetta, e le linee cinetiche che si tracciano vicino a personaggi o cose per evidenziarne il movimento. Dopo aver introdotto l'argomento, invitiamo i bambini a realizzare un fumetto libero, interamente fatto a mano con carta, matite e gomma. La cosa importante è che ogni allievo prepari un breve racconto da trasformare in fumetto prima di cominciare. Non serve che siano racconti lunghi e complessi, una storia semplice andrà benissimo. Dopo avere realizzato e confrontato i primi fumetti creati, possiamo mostrare attraverso la LIM alcuni software gratuiti (generalmente in inglese) per realizzare i *comics* (i fumetti). Uno dei più semplici da usare, e che non richiede alcuna registrazione, è Make Beliefs Comix



(www.makebeliefscomix.com) che offre un'interfaccia semplice per creare molti e diversi tipi di fumetto di buona qualità con vari sfondi, personaggi in diverse pose o con diversi abiti, funzioni per la modifica della dimensione e dell'orientamento delle immagini, nuvolette per il parlato e il pensato. Il programma consente di esportare tre vignette per volta nel formato d'immagine; sarà quindi sufficiente chiedere ai bambini di realizzare più volte i gruppi di tre vignette e, unendo le varie strisce su un foglio di Word, si potrà ottenere una storia a fumetti anche lunga.

Lavorare con un software come

quello presentato significa creare una storia a fumetti di buona qualità in un tempo ridotto, dato che non è più necessario disegnare a mano le vignette. Gli sfondi e i personaggi sono presenti in buon numero ma essendo preimpostati non possono dar sfogo a tutta la fantasia dei bambini. Lasciateli giocare liberamente con il software e, quando avranno preso sufficiente confidenza con i disegni e le funzioni, chiedete loro di scrivere una storia da trasformare in fumetto con i personaggi e gli sfondi che hanno a disposizione. Questo gioco, divertente e intelligente, diventerà certamente una loro passione.

LEGO CITY COMICS

Tra tutti i programmi online che esistono per creare fumetti ce ne sono due della Lego che generalmente piacciono molto ai bambini. Possono essere usati senza registrazione e, seppur con qualche limitazione, consentono di creare splendidi prodotti con i personaggi del mondo dei mattoncini. Il primo è dedicato a Lego City (<http://biomediaproject.com/bmp/files/LEGO/gms/online/City/ComicBuilder/comicbuilder/intro.html>); dalla stessa pagina si può accedere anche alla versione Hero Factory.

