

“Il grande caldo”: una proposta di applicazione del racconto a fumetti in didattica della geografia



DIPARTIMENTO DI LETTERE
E CULTURE MODERNE
SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA



CON IL CONTRIBUTO DI



IN COLLABORAZIONE CON



1. Premesse metodologiche

“Alla scoperta della Geografia. Viaggio tra scienza e arte” è un progetto dell’Associazione Italiana Insegnanti di Geografia finanziato da Roma Capitale nell’ambito della selezione prevista dall’Avviso pubblico “Eureka! - Roma2019” per la promozione della “Scienza quale fattore di crescita del patrimonio culturale della comunità” <www.comune.roma.it/web/it/bando-concorso.page?contentId=BECE226194>.

Dal 4 al 25 maggio circa duecento persone hanno partecipato a laboratori didattici, visite guidate, mostre, spettacoli e seminari <www.ai-ig.it/attivita/progetti/eureka2019/> con la comune finalità di evidenziare l’importanza della formazione geografica, che è anche alla base dei percorsi di costruzione della cittadinanza attiva, percorsi essenziali per una corretta e diffusa educazione ambientale. Il fumetto “Il grande caldo” si è inserito tra le tante proposte, concentrandosi sul tema specifico del cambiamento climatico e avvalendosi delle potenzialità insite in tale strumento di comunicazione per sensibilizzare i più piccoli a problematiche di grande attualità.

L’utilizzo dei racconti a fumetti nella didattica della geografia rappresenta un valido supporto per sviluppare negli studenti competenze specifiche (Dittimer, 2014; Peterle, 2015). Il fumetto, ricorrendo a un linguaggio a doppia codifica, verbale e visiva, facilita il coinvolgimento dei ragazzi e la componente visuale aiuta a mantene-

re viva l’attenzione del lettore: il linguaggio visivo è più accessibile e facilmente decodificabile rispetto a quello verbale (Töpffer, 2001) quindi anche più inclusivo (Lazarotto, Pioletti, 2017). Inventare, descrivere e veicolare storie per bambini è una pratica che può avvenire in modi diversi, trasformandole in fumetto in questo caso, per incoraggiare l’esplorazione e il pensiero creativo e divergente (Ceresa, 2018). Del resto, per dirla come Rodari, «occorre una grande fantasia, una forte immaginazione per essere un grande scienziato, per immaginare cose che non esistono ancora, per immaginare un mondo migliore di quello in cui viviamo e mettersi a lavorare per costruirlo»¹. Proprio alla creatività si è scelto di affidarsi per sensibilizzare i bambini all’impatto che i propri comportamenti possono avere sull’ambiente (Pasquinelli d’Allegra, 2010).

2. La sperimentazione didattica

Il fumetto si apre con una situazione di fatto in cui “il grande caldo” ha già invaso la città e la quotidianità della protagonista. La scelta di iniziare *in medias res* da un contesto in cui gli equilibri climatici sono già compromessi, senza trattare le cause del cambiamento climatico globale, è stata dettata da una duplice esigenza progettuale. Da un lato, la necessità di dover svolgere tutta l’attività nel tempo complessivo di un’ora, che non concedeva la possibilità di partire dall’esame delle cause del cambiamento climatico globale di cui il riscaldamento è solo una parte; dall’altro,

l’esigenza di favorire un’ampia partecipazione da cui è discesa la scelta di rivolgersi a tutte le bambine e i bambini in età di scuola primaria (6-11 anni), cioè a soggetti eterogenei per conoscenze pregresse sull’argomento, capacità cognitive e competenze socio-relazionali.

Il fumetto è stato però concepito anche per l’utilizzo in classi singole o parallele come applicazione didattica nell’affrontare il tema del cambiamento climatico globale². In questo caso si può assegnare agli alunni, divisi in piccoli gruppi, il compito di sceneggiare e disegnare le vignette che idealmente precedono quelle del fumetto “Il grande caldo”, con l’obiettivo di illustrare il complesso delle cause del cambiamento climatico globale. Questo esercizio, per le competenze che richiede e le implicazioni didattiche che comporta, costituisce un vero e proprio compito di realtà³.

I protagonisti della storia sono *Gea*, bambina appassionata di geografia (come suggerisce il nome) con cui sarà facile immedesimarsi, e *Gismondo*, supereroe dal nome chiaramente evocativo (*Gismondo*, dove *Gis* è il *Geographic information system*) intrappolato in una bussola dall’antagonista *Alito Torrido*, personificazione del riscaldamento climatico globale. Finalmente libero grazie a *Gea*, *Gismondo* potrà combattere contro *Alito Torrido* e liberare la Terra dalla sua “morsa infuocata”.

Attraverso un intreccio narrativo molto lineare, in poche vignette, chi legge è immerso/a nella vicenda e nella sua drammaticità, par-

tecipando all’urgenza della soluzione salvifica che però non si realizzerà nel modo previsto dai protagonisti. Infatti i poteri di *Gismondo*, che richiamano i quattro elementi della Terra, si riveleranno inefficaci contro *Alito Torrido* e i protagonisti dovranno chiedere aiuto alla bussola magica, che li catapulterà in luoghi fantastici aprendo così la narrazione a quattro diversi finali.

L’inefficacia dei poteri di *Gismondo* ha la funzione di indurre negli alunni, che vanno sollecitati a formulare ipotesi in merito, una riflessione da riprendere alla fine della storia, quando sarà ormai chiaro che la Terra “da sola” non può salvarsi, a meno che i suoi abitanti, responsabili della degenerazione del rapporto tra umanità e ambiente, modifichino i propri comportamenti.

I quattro diversi finali possono essere utilizzati in maniera differente in relazione all’età dei bambini. Con gli alunni delle prime classi, si potrà “giocare” con la scelta di un finale preferito chiedendo ai vari gruppi, in cui sarà stata divisa la classe, di motivare la scelta. Nel corso della sperimentazione condotta, i finali più scelti sono risultati il 2 e il 3, rispettivamente quello basato sul riciclo e quello relativo al ritorno a un’economia preindustriale, un orizzonte di decrescita felice in versione semplificata a uso di bambino. Entrambi questi finali hanno una connotazione positiva in termini di sconfitta del “cattivo” *Alito Torrido*, ma il terzo lascia intravedere insoddisfazione e delusione da parte dei protagonisti per la loro nuova con-

¹ Dal discorso di ringraziamento di Gianni Rodari al premio Hans Christian Andersen. Conferitogli in occasione del XII Congresso dell’International Board on Books for Young People svoltosi a Bologna nell’aprile 1970 <www.ibby.org/awards-activities/awards/hans-christian-andersen-awards/>.

² D.M. 254/16.11.2012 (Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione); Linee guida per l’educazione ambientale redatte dal Ministero dell’Ambiente in collaborazione con il MIUR <https://www.minambiente.it/sites/default/files/archivio/allegati/LINEE_GUIDA.pdf>.

³ Circolare MIUR 13.02.2015 - n.3 (Linee guida per la certificazione delle competenze nel primo ciclo di istruzione).

° Il presente lavoro è frutto della collaborazione delle due autrici; tuttavia va attribuito a Monica De Filipo il paragrafo 1 e a Epifania Grippo il paragrafo 2.



Fig. 1. Tra le varie attività realizzate nell'ambito del progetto "Eureka! - Roma2019", si segnala anche la visita guidata alla mostra "Gli strumenti del geografo" allestita nella Biblioteca dell'ex Istituto di Geografia della Sapienza. In tale occasione i bambini e le bambine partecipanti hanno potuto "toccare con mano" alcuni strumenti geografici e sussidi didattici.



Fig. 2. Un gruppo di bambine e bambini mentre sta decidendo quali tavole scegliere per comporre il finale del racconto a fumetti "Il grande caldo" sul riscaldamento globale.



Fig. 3. Le tavole del fumetto, relative ai finali scelti dai singoli gruppi, vengono mostrate a tutti i partecipanti con l'intento di sollecitare un confronto guidato sulle scelte effettuate.

dizione di "cavernicoli" in un mondo naturale, ma anacronistico. Il secondo, invece, chiama in causa direttamente la responsabilità e la partecipazione della collettività impegnata in azioni concrete, come quella del riciclo dei rifiuti. Il fine in questo caso è sollecitare un dibattito, da modulare in base all'età dei bambini, sulle possibili azioni ulteriori da mettere in campo per mitigare il cambiamento climatico. Dopo aver supportato i bambini nell'enunciarne un certo numero (ad esempio: riduzione del consumo di acqua, abbattimento delle emissioni di CO₂ incentivando l'uso dei mezzi pubblici di trasporto, orientando all'acquisto di prodotti con imballaggi a basso impatto ambientale ecc.), si può chiedere ai vari gruppi di alunni di sceneggiare e illustrare le nuove proposte narrative realizzando un compito di realtà. Ai bambini più grandi, per i quali la scelta del finale preferito potrebbe essere scontata – anche se da motivare comunque – si può suggerire una riflessione su tutti i finali, ad esempio usando l'espedito di una assegnazione anonima a sorte dei vari finali ai singoli gruppi. Ogni gruppo dovrà quindi decidere se il finale assegnato sia ritenuto più o meno plausibile, argomentando opportunamente. Nel caso del finale 1 e 4 si dovrà anche spiegare perché i personaggi si alleano con *Alito Torrido*. Rispetto al finale 2 invece, si possono invitare gli alunni a verificare se nella loro scuola (e nelle loro case) sono presenti i contenitori per la raccolta differenziata e se tale buona pratica viene correttamente eseguita (e quindi promuovere, anche a livello di plesso scolastico e con un approccio interdisciplinare, iniziative in tal senso). Un'ulteriore possibilità nell'utilizzo didattico del fumetto può essere data dalla scomposizione dei vari finali in singole vignette da sottoporre tutte insieme ai bambini, invitandoli a ricostruirne almeno uno. Questo esercizio è particolarmente adatto ai più piccoli, che si prestano a essere maggiormente coin-

volti dallo sviluppo dell'intreccio narrativo e dalle vicende dei personaggi. Per loro il cambiamento climatico globale potrebbe essere un concetto arduo e conseguentemente anche i nessi di causa-effetto che animano i vari finali potrebbero non essere espliciti. Tuttavia, approssicare l'argomento, seppure con i dovuti adattamenti, è quanto mai opportuno al fine di sviluppare sensibilità ai temi ambientali ed educare alla cittadinanza.

BIBLIOGRAFIA

- CERESA G. C., "Children's Geographies: un settore sempre più importante della geografia umana", *Ambiente Società e Territorio. Geografia nelle scuole*, 63, 2018, n.4, pp. 34-40.
- DITTIMER J., *Comic Book Geographies*, Mainz, Franz Steiner Verlag, 2014.
- LAZZAROTTO C., PIOLLETTI A.M., "La geografia attraverso I fumetti: il Mediorientale raccontato da Zerocalcare", in PASQUINELLI D'ALLEGRA D., PAVIA D., PESARESI C. (a cura di), *Geografia per l'inclusione*, Milano, Franco Angeli open access, 2017, pp. 141-159.
- PASQUINELLI D'ALLEGRA D., *Una geografia... da favola. Miti e fiabe per l'apprendimento*, Roma, Carocci, 2010.
- PETERLE G., "Teaching Cartography with Comics: Some Examples from BeccoGiallo's Graphic Novel Series", *J-Reading*, 4, 2015, n.1, pp. 69-78.
- RODARI G., *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Torino, Einaudi Ragazzi, 1973.
- TÖPFFER R., "Saggio di fisiognomica. Appendice", in GIUFFREDI M. (a cura di), *Fisiognomica, Arte e Psicologia tra Ottocento e Novecento*, Bologna, CLUEB, 2001.

Ufficio Sociale dell'AIIG;
Sezione Lazio