

Ritratti di famiglia

guida
pedagogica



La guida pedagogica **Ritratti di famiglia**
è stata redatta con il contributo
del Coordinamento Pedagogico del Comune di Prato
e della Sezione Ragazzi e Bambini della Biblioteca Lazzerini di Prato
e con FST - Lanterne Magiche.

Il progetto grafico è di Nicola Giorgio

perché una guida pedagogica

Questa guida pedagogica è destinata principalmente alle insegnanti e agli insegnanti della Scuola dell'Infanzia e intende offrire spunti per approfondire, sotto diversi aspetti, la visione del programma **Ritratti di famiglia**. È un dossier che contestualizza i cortometraggi di cui si compone il programma dal punto di vista cinematografico e che propone occasioni di approfondimento in classe con attività didattiche, bibliografie e alcuni suggerimenti filmografici di qualità.

Tra i cortometraggi del programma, ne sono stati scelti due che presentano un particolare interesse dal punto di vista audiovisivo e per i quali è prevista una presentazione specifica che ne mette in luce gli aspetti cinematografici.

Per gli altri cortometraggi, sono previste 3 diverse piste di attività che variano per età e tipologia:

- **PISTA 1**
area cognitiva
- **PISTA 2**
area simbolica
- **PISTA 3**
area corporea

È opportuno che le attività vengano proposte ai bambini e alle bambine in un tempo non troppo lontano rispetto alla visione del programma, in modo che il ricordo dei film sia ancora vivo nella loro memoria. Il dossier non esaurisce la gamma di rilanci possibili, ma intende costituire uno spunto per le insegnanti e gli insegnanti, che sono chiamati a mettere in gioco la propria professionalità prendendo iniziative diverse che andranno ad arricchire questo documento. Il dossier presenta stimoli per attività che attraversano diversi linguaggi. Laddove lo scopo è sollecitare la verbalizzazione, si consiglia che l'insegnante tenga traccia delle parole utilizzando la tecnica **tu detti, io scrivo**, in modo da riportare fedelmente dialoghi e concatenazioni logiche.

Questa guida comprende anche una selezione di letture che ampliano e approfondiscono alcuni temi trattati all'interno dei cortometraggi. Nei suggerimenti di lettura per praticità di consultazione è stato individuato un unico tema per ciascun corto, anche se in effetti ogni film è ricco di spunti e di tematiche diverse: l'insegnante potrà quindi utilizzare i libri proposti in maniera trasversale, collegandoli a più cortometraggi.

cinque storie per un solo programma

Il programma **Ritratti di famiglia** è composto da cinque cortometraggi che differiscono tra di loro per stile e tecnica di animazione. Questa caratteristica formale contribuisce alla ricchezza del programma e può essere considerata anche un'efficace risorsa per aiutare i bambini e le bambine a non confondere i racconti visti in continuità sotto lo stesso titolo generale.

Anche se il titolo del programma è uno solo, ogni cortometraggio ha un titolo proprio ed è separato dagli altri dai titoli di testa e di coda. I titoli di testa introducono un film, indicando i nomi del cast tecnico e artistico. Nei titoli di testa in genere ci sono il titolo del film, il nome del regista e le informazioni sulle persone che hanno lavorato di più alla sua realizzazione. Al contrario, nei titoli di coda, inseriti appunto a fine film, vengono indicati tutti i singoli partecipanti alla produzione, e non più solo i principali autori, i luoghi usati per le riprese, informazioni sulle musiche utilizzate ed eventuali omaggi a persone che hanno collaborato. I cinque cortometraggi sono senza dialoghi, come spesso accade nell'animazione cinematografica.

Un film senza dialoghi è molto diverso da un film muto, che è completamente privo della parte sonora. Il film senza dialoghi è comunque accompagnato da una colonna sonora fatta di rumori e musica. Capiamo le storie grazie alle situazioni create, alle espressioni dei personaggi che muovono questa o quella parte del corpo ma anche attraverso i suoni e i rumori e le musiche che servono per dare ritmo a un'azione o per accentuare un sentimento. I film senza dialoghi si prestano in particolare modo alla visione da parte dei bambini e delle bambine, perché lasciano molto spazio all'immaginazione e fanno riferimento ad una pratica molto diffusa in età prescolare che è quella di comunicare attraverso suoni e parole inventate. Un film senza dialoghi, infine, risulta adatto anche alla comprensione dei bambini e delle bambine non italofoni/e che frequentano le scuole.

Ritratti di famiglia è un **programma tematico** i cui cortometraggi affrontano tutti il tema dei **legami familiari**: protagonisti delle storie sono i nonni e le nonne, le mamme e i papà, i fratelli e le sorelle, gli animali domestici e non.

“Nessun uomo è un’isola, completo in se stesso; ogni uomo è un pezzo del continente, una parte del tutto. Se anche solo una zolla venisse lavata via dal mare, l’Europa ne sarebbe diminuita, come se le mancasse un promontorio, come se venisse a mancare una dimora di amici tuoi, o la tua stessa casa. La morte di qualsiasi uomo mi sminuisce, perché io sono parte dell’umanità. E dunque non chiedere mai per chi suona la campana: suona per te.”

John Donne

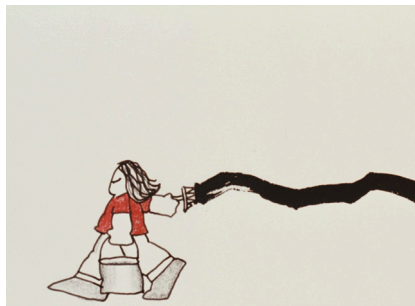
Non siamo entità isolate, fin dalla nascita entriamo in relazione con gli altri, in particolare con le figure di riferimento e di accudimento, nasciamo e costruiamo la nostra identità, il nostro essere all’interno di relazioni, siamo il frutto delle relazioni.

Le relazioni, quindi, sono quel perno intorno a cui prende forma e si struttura il bambino. Secondo John Bowlby, teorico dell’attaccamento (1969), gli esseri umani sono biologicamente predisposti ad instaurare legami di attaccamento: il bambino nasce con un dispositivo innato che gli permette di attaccarsi a quelle figure di riferimento con cui entra in contatto nei primi mesi di vita (madre, padre, nonni, educatori, ecc.) e che a loro volta sono biologicamente predisposte a stabilire un legame con lui.

Non esistono figure di attaccamento “perfette”, ma l’auspicio è che il bambino possa sperimentare un legame che sia *sufficientemente buono* (Winnicott, 1971), dunque accanto ad un adulto che può compiere degli errori ed essere causa di frustrazioni ma che allo stesso tempo è garante di una relazione di affetto, amore e tenerezza.

Modelli di figure di attaccamento sufficientemente buone sono presenti in tutti i cortometraggi del programma **Ritratti di famiglia**: anche se all’inizio l’adulto non riesce a comprendere il bisogno del bambino, è poi in grado di fermarsi ed accoglierne le richieste, “abbassandosi” e standogli “accanto”. Come un dono, le figure di attaccamento presenti nei diversi cortometraggi (la nonna, il padre, la madre, ecc.) si avvicinano alle istanze, peculiarità e diversità dei piccoli e delle piccole, le accettano, le accolgono. La nonna in **L’Atelier** entra nel mondo della nipote giocando assieme a lei, il padre in **Le Réveilleur** accoglie il nuovo metodo di dare la sveglia agli abitanti ideato dal figlio, il tram adulto in **Two Trams** accetta l’inesperienza e gli errori del figlio e lo accompagna all’apprendimento del mestiere.

Sientje



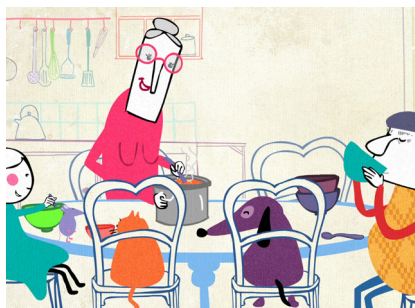
Dopo una discussione con i suoi genitori, una bambina si chiude nella sua cameretta dove, tra realtà e immaginazione, sfogherà la rabbia in tutti i modi possibili: sbattendo i pugni per terra, pestando il suo orsacchiotto, distruggendo il letto, impiastricciando i muri, immaginandosi un gigante che schiaccia gli adulti come formiche... per poi tornare di nuovo calma tra le braccia della mamma.

Two Trams



Un tram e suo figlio lasciano il loro deposito ogni giorno per accompagnare gli abitanti del villaggio nei loro spostamenti. Curioso ma ancora inesperto, il piccolo si mette spesso nei guai. Tocca al genitore tirarlo fuori dai pasticci e aiutarlo ad imparare il mestiere. Una volta cresciuto, il figlio svolgerà con grande capacità il suo servizio trasporti occupandosi del genitore che nel frattempo è invecchiato.

La carotte géante



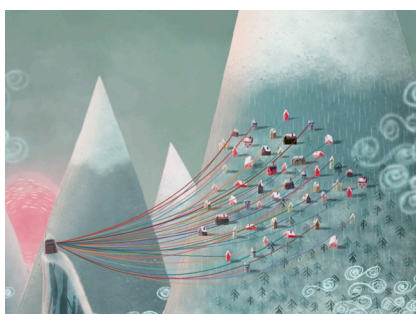
Mentre la nonna prepara una zuppa di verdura, si rende conto che le manca una la carota. Ma nell'orto di casa ce n'è solo una gigante e il nonno da solo non ce la fa a tirarla fuori. Tutti i componenti della famiglia proveranno ad unire le forze per sradicare la carota, ma senza successo. E allora dovranno chiedere aiuto al cane che sarà costretto a collaborare con il gatto, che sarà costretto a collaborare con il topo e tutti insieme mangeranno poi alla stessa tavola la zuppa della nonna.

L'Atelier



Mentre la nonna è occupata nel lavoro di sartoria, la nipotina si annoia. Concentrata sui suoi modelli, la nonna non ha tempo per intrattenere la piccola e trova qualche scampolo di stoffa per occuparla e impedirle di farsi male. La bambina approfitterà dei vari materiali presenti per costruire una bellissima capanna. Intenerita dalla costruzione, la nonna lascerà i suoi doveri per assistere la piccola nell'utilizzo degli strumenti del mestiere ed aiutarla a terminare l'opera.

Le Réveilleur



Un uomo parte ogni mattina scalando montagne innevate per svegliare gli abitanti del villaggio. Ma un giorno uno dei suoi clienti gli propone uno scambio: un campanellino al posto del denaro. L'oggetto inaspettato rende talmente felice il figlioletto del « risvegliatore », che il padre comincia a chiedere di essere pagato in sonagli. Il tempo passa, l'uomo invecchia e il suo lavoro diventa sempre più duro. Ma anche il figlio cresce e sarà lui a trovare una soluzione per rendere il lavoro del padre più sopportabile.

attività da
proporre
trasversalmente

rielaborazione emotiva dell'esperienza

CAMPI DI ESPERIENZA

Il sé e l'altro
immagini, suoni e colori
I discorsi e le parole

DESTINATARI

3/4/5 anni

OBIETTIVI

- riconoscere ed esprimere emozioni e sentimenti
- ascoltare le emozioni e i sentimenti altrui
- rispettare i sentimenti altrui mettendoli in relazione ai propri senza giudizio

L'opera d'arte in generale, quindi anche quella cinematografica, innesca nella persona che la fruisce una prima reazione emotiva, immediata, d'impatto e successivamente, anche sulla base delle emozioni esperite, si ha una rielaborazione cognitiva.

Per questo proponiamo in primis una forma di rielaborazione emotiva dei cortometraggi, volta alla verbalizzazione ed all'espressione dei vissuti emotivi dei bambini e delle bambine, in modo da permettere loro di contestualizzare ciò che hanno provato e solo successivamente avviare una rielaborazione cognitiva volta ad approfondire la comprensione delle diverse trame narrative.

Nei giorni appena seguenti la visione del film, meglio se prima possibile, approfittate delle reazioni spontanee dei bambini e delle bambine per tornare per la prima volta sull'intero programma dei cortometraggi visti al cinema. Lasciate che verbalizzino tutte le emozioni provate durante la visione, assicurandovi che le parole di tutti e tutte siano rispettate. Se necessario, riprendete l'esercizio di verbalizzazione con l'una o l'altra domanda:

Quante storie abbiamo visto al cinema?
Quale vi è piaciuta di più?
Quale/i personaggio/i vi è piaciuto di più?
Quale/i personaggi avete apprezzato meno?
Come mai?
Ci sono momenti che vi hanno fatto ridere?
Che vi hanno fatto paura?
Che vi hanno sorpreso? Annoiato?
O che vi hanno fatto arrabbiare?

Qual è la scena che vorresti di più raccontare ai tuoi genitori? Prova a chiudere gli occhi ed a rivedere la scena:

chi sei tu in quella scena?
Dove ti trovi?
Come ti senti?
Che emozioni provi?
Sei contento o contenta?
Arrabbiato o arrabbiata?

Invitate i bambini e le bambine a riaprire gli occhi e a conservare nella mente la scena preferita. Avrete preparato prima, e metterete a disposizione, fogli di diverse dimensioni, colori e texture e materiali per colorare: lapis, matite, gessi, pastelli a cera, acquerelli. Una varietà di mezzi permette di individuare quello più adatto a rappresentare la scena che si ha in mente e le emozioni che i bambini e le bambine hanno trattenuto, la scelta della consistenza del foglio e l'orientamento dello stesso, sono elementi che possono aiutare a contestualizzare meglio il disegno da un punto di vista formale.

Invitate i bambini e le bambine a disegnare la scena che hanno scelto di rappresentare; chiedete di identificare il disegno con un titolo e aiutateli a scriverlo sul foglio. Con l'obiettivo di condividere con le famiglie una prima rielaborazione dell'esperienza, si inviteranno i bambini e le bambine a conservare il disegno per portarlo a casa, dove lo potranno spiegare ai genitori. Da parte vostra invitate i genitori a dare importanza al racconto che i bambini faranno a casa e a sostenerli con domande che favoriscano la narrazione dell'esperienza. Questo obiettivo può essere reso esplicito con un vostro biglietto ai genitori che accompagnerà il disegno che transita da scuola a casa.

Le attività del **focus cinematografico** fanno riferimento ad alcuni fotogrammi tratti da **Sientje** e **Two Trams**, i due cortometraggi del programma ritenuti i più interessanti dal punto di vista audiovisivo.

I fotogrammi scelti, cinque per ogni film, vengono usati a turno a seconda delle attività e li trovate a fianco di ognuna di esse a titolo esemplificativo.

Troverete un documento allegato alla guida pedagogica che vi permette di stampare i fotogrammi ad una grandezza consona per lavorare in gruppo. Prima di cominciare le attività, stampate, ritagliate ed eventualmente incollate su un cartoncino le immagini per ognuno dei due cortometraggi, senza dimenticare di spiegare ai bambini e alle bambine che i fotogrammi sono le immagini di cui si compongono i film.

Sientje

di Christa Moesker

PAESE

Olanda

ANNO DI PRODUZIONE

1997

DURATA

4' 30"

© Netherlands Institute for Animation



Sientje è il nome della bambina protagonista dell'omonimo cortometraggio. Si tratta di un **disegno animato** dal tratto grafico semplice, nero e spesso, poco preciso e tremante. Semplice è anche la scelta cromatica: il contorno delle figure è nero, lo sfondo bianco e l'unico colore presente è il rosso della maglietta della bambina. La scelta della regista è quella di mostrare un momento privato che si svolge tra le quattro mura di una cameretta. In un prologo **fuori campo** (cioé fuori dall'inquadratura), ascoltiamo il rumore indistinto di un'accesa discussione, ma le cause non ci vengono spiegate. Non sappiamo chi ha torto o chi ha ragione. Non abbiamo visto niente, siamo dietro la porta, già in camera. Abbiamo solo accesso al risultato della tensione tra genitori e figlia: la rabbia della bambina, che si rivela chiaramente attraverso la sua mutazione quasi mostruosa. Il corto gioca con tutte le possibilità di inquadrature e scale di ripresa, dal **primitivo piano** al **campo totale** per sottolineare le molte forme con cui si può sfogare la rabbia e la frustrazione dopo una lite. Servendosi spesso dei primi e dei **primitivi piani** (cioè di quelle inquadrature che comprendono solo il volto del personaggio) e talvolta dei **dettagli** (quelle inquadrature che si concentrano su una parte del volto del personaggio), le espressioni facciali diventano quasi mostruose e più il volto della bimba occupa il quadro, più i suoi lineamenti diventano confusi e quasi astratti. Quando invece Sientje si immagina un gigante in grado di schiacciare gli adulti che sono diventati minuscoli, l'inquadratura è larghissima come se fossimo in *King Kong* o *Jurassic Park*. Così come il campo è largo quando viene mostrato l'enorme murales che la piccola disegna sul muro. La regia gioca anche con le **diverse angolazioni** possibili **della macchina da presa** (dal basso, dall'alto, obliqua), raffigurando spesso dal basso Sientje per accentuarne la dimensione dominante. Tra gli effetti cinematografici non manca un uso sapiente del **suono**, elemento essenziale del racconto cinematografico. Abbiamo già accennato ai rumori della litigata fuori campo dell'inizio ma potremmo citare tutti quei suoni che contribuiscono a disumanizzare la bambina, dal rumore pesante dei passi prima della sua entrata in scena al grido cavernoso che

si oppone a quello acuto degli adulti rimpiccioliti, fino al suono dell'elettricità statica che risuona dopo che la piccola si è arruffata i capelli. Da notare la scelta di introdurre un'**unica parola comprensibile** nel film che è **mamma**. Perfettamente raccontato dal punto di vista cinematografico è il finale: una musica decrescente in sottofondo accompagna una carrellata all'indietro della macchina da presa dal volto di Sientje, in primissimo piano, al campo totale della bimba accovacciata per terra nella stanza. Con un movimento di macchina all'indietro ed un effetto sonoro, si ripristinano le dimensioni e la fragilità della piccola, si contribuisce a rafforzare il senso di ritorno dall'immaginazione alla realtà e dalla rabbia alla calma. Una menzione particolare per la **rappresentazione minimalista dello spazio**. Su uno sfondo bianco, gli oggetti appaiono via via e poi non ci sono più: la porta, unico tramite tra la bambina e gli adulti, una volta sbattuta, scompare, lo stesso vale per il letto smembrato e il resto, di cui non vedremo traccia in seguito. Gli oggetti sono apparizioni, la cui sparizione ci fa dubitare della loro reale esistenza (sembra impossibile infatti che la piccola possa distruggere il suo letto o trovare un barattolo di vernice di quelle dimensioni nella sua stanza). Questo minimalismo suggerisce che siamo nel campo dell'immaginazione, in particolare tra le fantasie di una bambina assetata di vendetta che, dopo essersi sfogata, torna alla realtà calma tra le braccia della mamma, che la accoglie senza bisogno di spiegazioni.



leggere un fotogramma

CAMPO DI ESPERIENZA

Il sé e l'altro
i discorsi e le parole
la conoscenza del mondo

DESTINATARI

3/4/5 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- riconoscere la storia a cui appartiene il fotogramma
- rievocare suoni e rumori a partire dall'immagine
- riconoscere i colori
- ricondurre i colori a stati d'animo ed emozioni
- riconoscere e analizzare le emozioni provate dal personaggio
- localizzare gli oggetti all'interno dell'immagine
- formulare ipotesi sugli eventi seguendo un'argomentazione logica

Mostrate il fotogramma ad un piccolo gruppo di bambini e bambine, chiedete al gruppo di quale storia si tratta. È la storia di...

Stimolate poi la riflessione intorno al fotogramma andando ad approfondire gli aspetti audiovisivi.

L'inquadratura

Dove si trova la bambina?

È vicina o lontana?

Da dove la stiamo guardando? Dall'alto?

Dal basso? Frontali o di lato?

Fuori dal fotogramma, che non si vede, cosa ci potrebbe essere? C'è qualcuno? Cosa fa? Cosa sta succedendo, secondo te?

Il colore

Quali colori vedi nell'immagine?

Perché secondo te è stato utilizzato il colore rosso?

A cosa ti fa pensare il rosso? Quale emozione ti ricorda?

Ci sono altri colori nell'immagine? Se sì, quali?

Il bianco e nero sono colori?

Quali emozioni invece ti ricordano il bianco ed il nero?

Oppure a questi colori non si abbinano emozioni?

Il tempo

Perché la bambina è arrabbiata?

Che cosa è accaduto?

Quando torna ad essere felice?

Per quanto tempo rimane arrabbiata?

E tu quando sei arrabbiato o arrabbiata, dura poco o a lungo?

Il suono

Guardando le immagini, che rumori immagini di sentire? Ricordi i suoni e i rumori che hai sentito mentre guardavi il cortometraggio?

Che cosa esprime questo suono (ad esempio bambina che urla)? Che emozione esprime?

Ricordi anche altri rumori?

Nel cortometraggio ci sono parole?

Che cosa si dicono secondo te la mamma e la bambina per fare pace?



Two Trams

(Due tram)

di Svetlana Andrianova

PAESE

Russia

ANNO DI PRODUZIONE

2016

DURATA

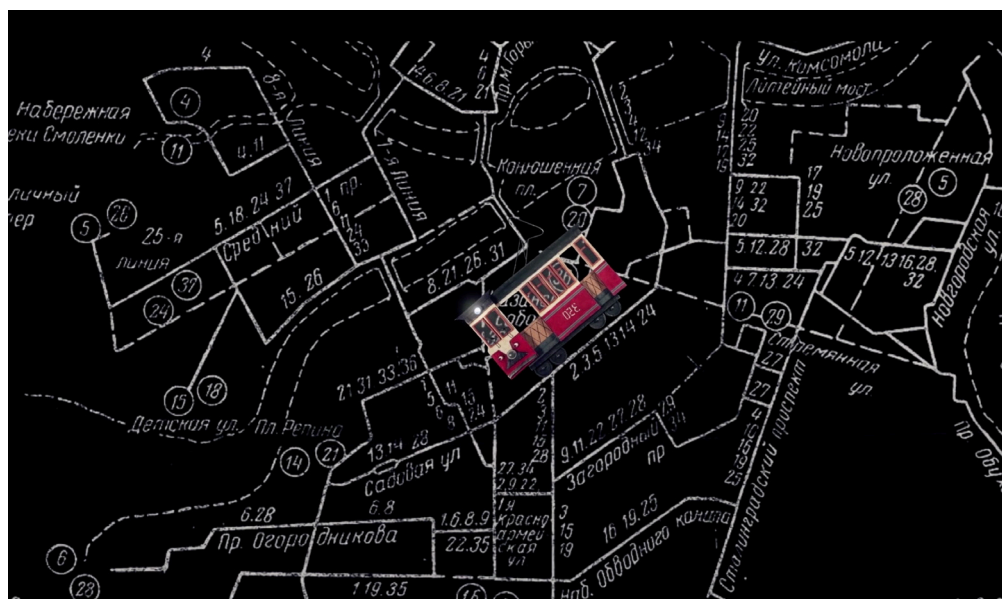
10'

© Soyuzmultfilm Film Studio



Two Trams è ispirato ad un poema russo di Osip Emilyevich Mandelstam pubblicato per la prima volta nel 1925 che esplora il tema dell'amicizia e dell'invecchiamento con toni adatti anche ai più giovani. Ispirandosi al poema sovietico, la regista ha riscritto la storia raccontando con tenerezza di un genitore che aiuta il figlioletto a crescere e poi dello stesso figlio che, una volta diventato uomo, aiuterà il genitore ad invecchiare. Il cortometraggio è raccontato con la tecnica dello **stop motion** attraverso la quale si animano degli oggetti scattando una fotografia dopo l'altra e riproponendo poi le foto in sequenza a grande velocità. Le figure del cortometraggio sono realizzate con materiali diversi: i due tram sono realizzati con plastilina e altri materiali che conferiscono volume mentre tutte le figure umane e animali, ed altri elementi del paesaggio, sono realizzati con pezzi di carta bianca ritagliati su cui sono disegnati i contorni dei personaggi. Il corto mescola quindi due tecniche diverse: l'animazione di pupazzi (*puppet animation*) e l'animazione di ritagli di materiali piatti (*cut out* o *découpage*). La storia familiare dei due tram presenta una certa **complessità temporale** in quanto attraversa un periodo di tempo molto lungo che è quello del passaggio dall'infanzia all'età adulta. Attraverso **due ellissi temporali** di molti anni ritroviamo nello stesso ambiente i due protagonisti cresciuti. Il passaggio del tempo è rappresentato attraverso un espediente cinematografico classico che è la **dissolvenza in nero e la dissolvenza dal nero** all'immagine. Il primo salto temporale, per esempio, avviene quando la sera il tram adulto, prima di addormentarsi accanto al figlioletto, spegne la luce. Una breve pausa temporale sul nero permette di aprire in dissolvenza su una nuova scena dove troviamo gli stessi protagonisti notevolmente cresciuti: il piccolo tram non è più un bambino ed è ormai abbastanza grande per avere la sua linea metropolitana. Dal punto di vista della rappresentazione dello spazio, il corto presenta una **scenografia piuttosto realistica**, le case, le strade, il garage sono infatti rappresentati con molti dettagli e sfumature di colori. Al contrario di quanto succede in *Siente-tje*, lo spazio è quindi complesso come quello delle vere strade di città. Dal punto di vista delle inquadrature, la regia è al servizio del racconto in maniera piut-

tosto classica e tradizionale senza gli eccessi del corto precedente. I **colori** del film sono **tenui** e le **tonalità delicate** (così come il tratto delle figure disegnate o la conformazione dei due tram), perfettamente in linea con la tenerezza che contraddistingue il racconto e la relazione di benevolenza e affetto tra i due personaggi principali. La scelta però di raffigurare gli umani e gli animali su pezzi di carta bianca ritagliati e senza colori, conferisce al film un aspetto molto originale donandogli una dimensione poetica, onirica e autoriale. L'universo **sonoro** del film è anch'esso **ricco di suoni e rumori** che rappresentano la strada e la sua vivacità, fra tutti la gamma di suoni legati ai tram: i campanelli, il rumore delle rotaie, quello dei tergicristalli ecc. Non manca la **musica con un tema principale e ricorrente**, che nella prima parte tende ad essere allegro e ritmato per sottolineare la spensieratezza dell'infanzia e della giovinezza, per poi farsi più lento e malinconico nell'ultima parte, quella dedicata alla vecchiaia del genitore.



leggere un fotogramma

CAMPO DI ESPERIENZA

i discorsi e le parole
la conoscenza del mondo
il sé e l'altro

DESTINATARI

3/4/5 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- attribuire ai personaggi della storia stati ed intenzioni
- addurre una spiegazione logica agli eventi
- ricostruire e riordinare eventi in sequenza cronologica
- riconoscere la storia a cui appartiene il fotogramma
- rievocare suoni e rumori a partire dall'immagine
- riconoscere i colori
- ricondurre i colori a stati d'animo ed emozioni
- riconoscere e analizzare le emozioni provate dal personaggio
- localizzare gli oggetti nello spazio dell'immagine
- formulare ipotesi sugli eventi seguendo un'argomentazione logica

Mostrate il fotogramma ad un piccolo gruppo di bambini e bambine, chiedete al gruppo di quale storia si tratta.

È la storia di... due tram, un piccolo tram e la sua mamma, un piccolo tram e il suo papà...

Stimolate poi la riflessione intorno al fotogramma andando ad approfondire gli aspetti audiovisivi.

L'inquadratura

Descrivi la scena. Cosa vedi vicino?

Cosa vedi lontano?

Ci sono più cose davanti o dietro?

Perché secondo te i tram si vedono meglio di tutti?

I colori

Di che colore è il tram adulto?

E figlio tram?

Che colori ci sono in questa immagine?

Sono colori forti o tenui?

A cosa ti fanno pensare questi colori?

Secondo te, il genitore è una mamma o un papà?

Il tempo

Ripensando a cosa succede nel cortometraggio, quanto tempo passa tra un evento e l'altro?

I personaggi hanno la stessa età all'inizio della storia e alla fine?

Che età ha piccolo tram all'inizio della storia?

E alla fine?

E il genitore?

Il suono

Guardando le immagini, che rumori immagini di sentire? Sono rumori lontani o vicini? Sono rumori forti o tranquilli?

Il tram produce dei suoni?

Quali suoni ti vengono in mente o ricordi di aver sentito mentre guardavi il film?

A cosa servono i rumori prodotti dal tram?

Che altri mezzi di locomozione conosci?

Che rumori producono gli altri mezzi?

In strada che rumori senti di solito? Chi li fa?



attività
trasversali
a Sientje
e Two trams

scomporre e ricomporre le sequenze

CAMPO DI ESPERIENZA

I discorsi e le parole
la conoscenza del mondo
Il sé e l'altro

DESTINATARI

4/5 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- formulare ipotesi sugli eventi
- attribuire ai personaggi della storia stati ed intenzioni
- addurre una spiegazione logica agli eventi
- ricostruire e riordinare eventi in sequenza <<prima-dopo>>

Tornate con i bambini e le bambine sulla trama del cortometraggio invitandoli a classificare i 3 fotogrammi n° 1, 2 e 3 dando un ordine cronologico alle tre funzioni narrative: inizio, svolgimento, fine (come inizia, poi che succede, come va a finire).

Potete capovolgere le immagini su un grande tavolo e raccogliere intorno a loro i bambini e le bambine.

Spiegherete le regole del gioco: a turno, ogni bambino e bambina pescherà una carta e la mostrerà ai compagni e alle compagne di classe, poi descriverà l'immagine:

quale/i personaggio/i?

Dove si trova (o si trovano)?

Cosa sta (o stanno) facendo?

Perché?

Se un bambino o una bambina non riuscisse a contestualizzare la situazione, potrà rivolgersi ai compagni e alle compagne, secondo un turno di parola gestito dall'insegnante.

Mostrando nuovamente i fotogrammi alla classe, chiederete:

quale viene prima?

Quale viene dopo?

Quale per ultimo?

1



2



3



cantastorie

CAMPO DI ESPERIENZA

I discorsi e le parole
la conoscenza del mondo
Il sé e l'altro

DESTINATARI

a partire dai 4 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- ricostruire e riordinare eventi in sequenza
- Individuare le diverse funzioni narrative
- addurre una spiegazione logica agli eventi
- ascoltare le opinioni altrui
- alternare ascolto e narrazione
- riconoscere gli elementi fondamentali e gli elementi secondari di una storia

Una volta che i bambini e le bambine avranno disposto le diverse sequenze in ordine cronologico e avranno compreso l'andamento della storia (inizio, svolgimento e fine), si potrà andare ad approfondire la trama di uno o di tutti e due i cortometraggi del focus cinematografico giocando al Cantastorie.

Si sceglie innanzitutto su quale dei due cortometraggi giocare, si mettono sul tavolo i cinque fotogrammi tratti dal cortometraggio, disposti secondo la sequenza cronologicamente corretta e si chiede a cinque bambini e bambine di mettersi vicino al tavolo in corrispondenza delle immagini. Il primo bambino o la prima bambina dovrà descrivere qual è l'inizio della storia, il secondo o la seconda continuerà la storia descrivendo il fotogramma successivo e così via fino alla fine, in modo che ciascun bambino e ciascuna bambina narrerà in ordine cronologico la storia raccontata dal film d'animazione come fosse un o una cantastorie. Ogni volta che un giocatore o una giocatrice è in difficoltà, i compagni e le compagne possono intervenire e aiutarli ad andare avanti nel racconto della storia.

Per esempio: una bambina entra in camera sua molto arrabbiata, si getta per terra e sbatte i pugni gridando, salta sul suo orsacchiotto, disegna un grande scarabocchio sul muro della camera e infine torna tranquilla tra le braccia della mamma.

Oppure: un piccolo tram gioca a palla sulle rotaie, il genitore lo sgrida, la sera lo aiuta a studiare per diventare un tram passeggeri, il tram è cresciuto e segue il genitore nel suo lavoro, il genitore è invecchiato e il figlio lo aiuta a tornare al garage.

L'attività può essere accompagnata o rilanciata con la drammatizzazione della storia.

1



2



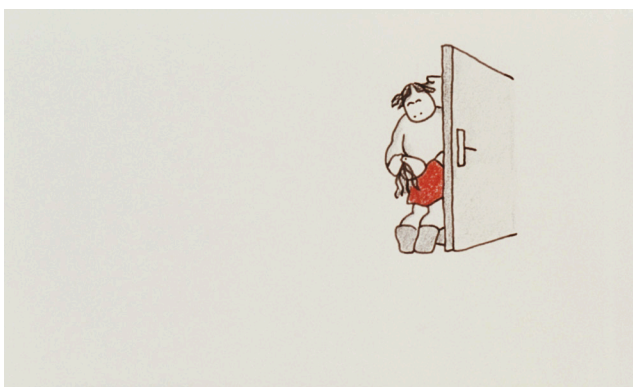
3



4



5



attività
trasversali
a Sientje
e Two trams

adesso crea tu un finale

CAMPO DI ESPERIENZA

I discorsi e le parole
la conoscenza del mondo
Il sé e l'altro

DESTINATARI

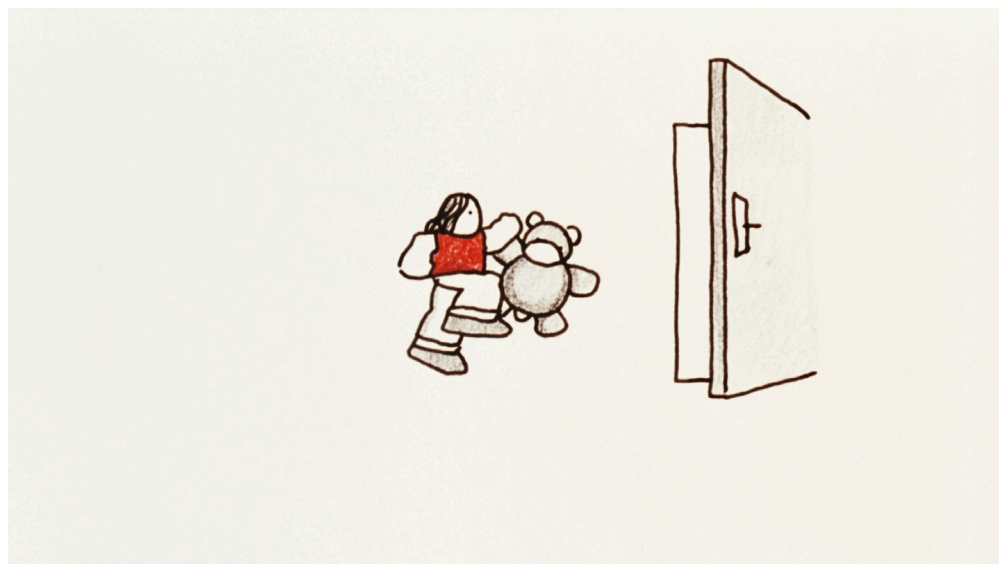
4/5 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- utilizzare in modo corretto tempi e modi verbali
- sviluppare un finale che sia coerente con lo schema della favola
- narrare una storia coerente e coesa
- riflettere in maniera critica e creativa sulla risoluzione di un problema
- ascoltare le opinioni altrui, pur diverse dalle proprie

Scrivi Gianni Rodari nella **Grammatica della fantasia**:
“le storie aperte, incompiute o con più finali a scelta hanno la forma del problema fantastico: si dispone di certi dati, bisogna decidere sulla loro combinazione risolutiva. In questa decisione entrano calcoli di varia provenienza: fantastici, morali, ideologici...”

Partendo dalla storia di uno dei due cortometraggi, invitate i bambini e le bambine a inventare un finale alternativo allo scopo di renderli attivi nella narrazione e favorire una riflessione su come sia possibile creare narrazioni diverse per uno stesso racconto. Questa attività permetterà anche di rendersi conto che la realtà non è univoca, ma plurale e che può essere vista da prospettive differenti. Si può proseguire l'attività proponendo ai bambini e alle bambine di immaginare finali diversi per alcune fiabe classiche scelte, così come suggerito anche da Gianni Rodari in **Tante storie per giocare**.



come in un film

Albi illustrati per affrontare con i bambini vari aspetti dell'esperienza cinematografica

suggerimenti di lettura

Manuel Marsol,
Duello al sole,
Orecchio Acerbo

Il sole come una palla di fuoco, un teschio di bisonte, una palla di rami spinosi che rotola con il vento, un indiano e un cowboy che si fronteggiano in un duello: un albo illustrato con immagini che sembrano inquadrature di un film western e un finale a sorpresa.

Lizi Boyd,
Giochi di luce,
Terre di mezzo

Un bambino si aggira di notte nel bosco con la sua torcia elettrica tra le meraviglie che lo circondano: piante, insetti, animali...Un albo senza parole in cui, proprio come nei film, si vede solo lo spicchio di realtà inquadrato dal fascio di luce.

Cristina Petit, Manuel Baglieri,
Nel buio a volte,
Pulce

Il cinema è un grande buio con un buchino, da cui esce una piccola luce che fa una scia che sembra polvere di luna. Il buio del cinema è un buio che non fa paura per niente, perché è un buio pieno di storie. Un albo in bianco e nero per parlare della magia del cinema con i bambini.

I libri suggeriti favoriscono l'esplorazione dell'emozione della rabbia, sia quando il protagonista è il bambino o la bambina, sia quando il bambino assiste alla rabbia del genitore.

Mireille d'Allancé,
Che rabbia,
Babalibri.

Il protagonista è un bambino e il libro ha una struttura narrativa molto simile a Sientje, con la crescita progressiva della rabbia e lo scioglimento finale. In biblioteca è presente anche nella versione in CAA, nella quale accanto al testo ci sono i simboli della Comunicazione Aumentativa Alternativa, creati per i bambini con difficoltà di lettura ma interessanti da scoprire per tutti.

Jutta Bauer,
Urlo di mamma,
Salani

Un piccolo libro sulla rabbia della mamma e le emozioni che suscita nei bambini. L'urlo di mamma è talmente forte che il bambino si rompe in mille pezzi, ma alla fine sarà proprio la mamma a cercare tutti i pezzi sparsi in giro per il mondo, ricostruire il piccolo e chiedere scusa per aver urlato così forte.

Emmanuel Trédez,
Color collera,
Gallucci

Una storia in rima con una bambina protagonista e grandi illustrazioni per esplorare tutte le trasformazioni del corpo quando si prova la rabbia.

Tre libri che affrontano il tema della crescita, la fatica di diventare grandi ma anche l'invecchiamento e il passaggio di testimone tra generazioni.

Jo Weaver,
Piccola balena,
Orecchio acerbo

Il racconto del lungo e pericoloso viaggio che Piccola Balena e Balena Grigia fanno per raggiungere la loro famiglia nelle acque del Nord, attraversando oceani che possiamo ammirare attraverso le grandi illustrazioni realistiche dell'ambiente marino.

Chris Haughton,
Non aver paura piccolo granchio,
Lapis

Oggi è un giorno importante per Piccolo Granchio: vedrà per la prima volta il mare. Ma quando arriva davanti alla scogliera insieme a Grande Granchio le onde sempre più grandi e sempre più alte fanno paura. Serve molto coraggio per tuffarsi in un mare così e Grande Granchio lo sa; cosa farà Piccolo Granchio?

Marianne Dubuc,
Il sentiero,
Orecchio acerbo

La signora Tasso tutte le domeniche fa una passeggiata fino alla cima della montagna. Il piccolo Lulù una mattina decide di andare con lei, e seguendola, impara un mucchio di cose: i nomi delle piante e degli animali, ma anche a dare ascolto agli altri e al proprio cuore.

Lulù e la signora Tasso si arrampicano tutte le settimane, ma il tempo passa e la signora Tasso è sempre meno in forze...

La carotte géante

(La carota gigante)

di Pascale Hequet

PAESE

Francia/Belgio

ANNO DI PRODUZIONE

2014

DURATA

5' 50"

© Les Films du Nord



In con-tatto

CAMPO DI ESPERIENZA

Il corpo e il movimento
Il sé e l'altro

DESTINATARI

a partire dai 3 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- riconoscere le parti del corpo
- coordinare i movimenti
- rispettare le regole di gioco e di movimento
- cooperare con i compagni

In una stanza libera l'insegnante sollecita i bambini e le bambine a muoversi nello spazio al ritmo del battito delle sue mani. Spiega che quando il ritmo delle mani si interromperà dovranno cercare un compagno o una compagna e si uniranno tramite una parte del corpo secondo il comando (ad esempio mano con mano, naso con naso, pancia con pancia, ma anche piede con mano ecc.). Il comando viene ripetuto più volte; il ritmo del battito di mani non riprende finché ciascun bambino e ciascuna bambina non si siano uniti ad un altro amico o amica. Se i bambini e le bambine sono in numero dispari giocherà anche l'insegnante.

Il tema del riconoscimento delle parti del corpo può essere ripreso in successive attività dove si prova ad esaminare (osservare, fare ipotesi, realizzare un disegno del corpo umano...) come è fatta una mano e da quali parti è composta, il naso, la pancia, il piede e come siamo fatti fuori e dentro. Si possono utilizzare diversi materiali per provare a riprodurre il proprio corpo fuori (scegliendo strumenti come le matite che permettono le sfumature, e materiali diversi per le parti morbide e quelle dure, i capelli...) e il corpo dentro (le ossa, che si possono realizzare con stecchini, cotton-fioc, e gli organi da riprodurre con materiali di diversa consistenza).



Sbarbaciopolla, i giochi di una volta

CAMPO DI ESPERIENZA

Il corpo e il movimento
Il sé e l'altro

DESTINATARI

a partire dai 3 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- cooperare con i compagni per il raggiungimento di un obiettivo
- conoscere e modulare la propria forza
- coordinare e modulare uno schema posturale
- imparare giochi nuovi

Se non conoscete “sbarbaciopolla” ecco come si gioca: un bambino o una bambina si mette a sedere su una sedia, tenendo in collo e abbracciando forte un compagno o una compagna, che a sua volta prende in collo una terza persona stringendola più forte possibile e così via, fino a comporre una fila di diversi bambini e bambine. L'ultima persona della fila tenderà le braccia e un bambino o una bambina tra quelli rimasti in piedi cercherà, afferrando le sue mani e tirando, di farlo staccare dal resto della fila. L'obiettivo è “sbarbare” più bambini e bambine possibile.

L'insegnante a fine gioco chiederà chi conoscesse già questo gioco; potrebbe nascere una conversazione su chi ci ha giocato e chi no, verrà raccontato che questo gioco veniva giocato nel passato, si chiederà ai bambini di chiedere ai propri familiari che giochi facevano da piccoli e se conoscono “sbarbaciopolla”.

Questo gioco può permettere di indagare, in continuità con le famiglie, le consuetudini ludiche, sia con riferimento all'infanzia dei genitori, dei nonni e di altri familiari, sia con riferimento ai giochi transculturali, ovvero giocati in paesi diversi, magari conosciuti con nomi differenti anche in zone diverse d'Italia, com'è il caso del “gioco della campana”. L'insegnante raccoglierà le informazioni sui giochi condivisi dalle famiglie con la scuola, anche allo scopo di riproporli ai bambini e alle bambine e documenterà la ricerca condotta con le famiglie.



prendiamo le misure

CAMPO DI ESPERIENZA

la conoscenza del mondo

DESTINATARI

a partire dai 3 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- formulare ipotesi
- effettuare semplici misurazioni
- ordinare le misurazioni in ordine di grandezza
- rappresentare graficamente gli eventi collocandoli in un arco temporale
- descrivere le successioni temporali
- cogliere relazioni causa-effetto

L'insegnante invita i bambini e le bambine a piantare semi di carota nelle fioriere della scuola oppure nelle zone del giardino adibite ad orto, provvedendo ad annaffiare periodicamente. Seguirà l'osservazione della crescita della pianta: una volta spuntato il germoglio si infilerà nella terra un regolo di legno, dove segnare periodicamente l'altezza raggiunta. Potranno essere anche contati i giorni che occorrono prima che spunti un germoglio e quanti prima che l'ortaggio, che cresce sottoterra, sia pronto per essere raccolto.

In classe si stimolerà una conversazione guidata: cosa serve ad un seme per germogliare? Cosa abbiamo fatto e in che sequenza? Disegniamo...

Come abbiamo misurato la crescita della pianta di carota?

Si misurano solo le altezze o... cos'altro si può misurare? A cosa serve misurare?

Questa attività introduce ai principali concetti aritmetici e alla riflessione coi bambini e le bambine sulle misurazioni e le unità di misura.

L'ambiente classe e le persone possono essere misurate mettendosi d'accordo su una unità di misura, anche non convenzionale: quanti pennarelli è alto/a l'insegnante? Quanti pennarelli è alto un bambino o è alta una bambina? Quanti pennarelli sono lunghi il banco, la stanza, il corridoio? La crescita di un bambino o di una bambina in un determinato arco di tempo può essere misurata con un filo di lana; al termine del periodo si può verificare con i bambini e le bambine qual è la differenza, cioè quanto siamo cresciuti.

Riportare su grafici (istogrammi) le misure delle diverse esperienze condotte apre ad ulteriori approfondimenti in campo logico-matematico.

La carotte géante

I libri proposti ruotano attorno al tema della cooperazione, della condivisione, del fatto che nel gruppo tutti i partecipanti sono importanti.

suggerimenti di lettura

Aleksei Tolstoy e Niamh Sharkey,
La rapa gigante,
Fabbri editori.

La storia de La carota gigante è molto simile alla fiaba tradizionale russa La rapa gigante, che vi proponiamo in una versione con grandissime e belle illustrazioni.

Anaïs Vaugelade,
Una zuppa di sasso,
Babalibri

Un lupo con sacco sulle spalle bussa alla porta di casa di una gallina, ma il finale è molto diverso da quello che ci possiamo immaginare. Una storia sulla condivisione, sull'accoglienza e sull'importanza di superare stereotipi e pregiudizi in un libro che è tra quelli selezionati dal progetto Nati per Leggere.

Attilio Cassinelli,
I musicanti di Brema,
Lapis, collana Le minifiabe di Attilio

La fiaba classica in edizione cartonata, con poco testo in stampatello maiuscolo e illustrazioni sintetiche ed efficaci, che con pochi tratti descrivono i personaggi e raccontano la storia.

L'Atelier

di Bianca Mansani

PAESE

Francia

ANNO DI PRODUZIONE

2016

DURATA

6'

© La Poudrière



i pericoli e le probabilità

CAMPO DI ESPERIENZA

la conoscenza del mondo
i discorsi e le parole

DESTINATARI

5 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- formulare ipotesi
- familiarizzare con il concetto di probabilità
- utilizzare semplici simboli per registrare
- cogliere le relazioni causa-effetto
- compiere valutazioni critiche

L'insegnante chiede ai bambini e alle bambine come mai la nonna de L'Atelier vietasse l'utilizzo alla nipote di forbici e ferro da stiro. Cosa può accadere? Si procede chiedendo ai bambini e alle bambine di fare un elenco di azioni che secondo loro possono essere rischiose per poi riflettere insieme se sono tutte rischiose allo stesso modo. Per esempio, è più probabile farsi male correndo per le scale che correndo al parco sull'erba.

L'insegnante predispone tre dischi di cartoncino al cui centro è posto un perno ruotante. Il primo disco sarà di un colore unico (es. giallo), il secondo sarà per metà giallo e per metà di un altro colore, il terzo avrà i precedenti due colori più un terzo, in proporzioni diverse. Quante probabilità ci sono che, ruotando il primo, il secondo o il terzo disco esca il colore giallo? Si raccolgono le ipotesi, poi i bambini e le bambine gireranno ciascuna la ruota 10 volte e registreranno il risultato, colorando un talloncino di carta corrispondente alle giocate di ciascun disco. Al termine delle giocate, i bambini e le bambine osserveranno i tre talloncini e dedurranno che: per quanto riguarda la prima ruota è certo che uscirà il colore giallo ed è impossibile che esca un altro colore, per la terza ruota sarà più probabile che esca il colore maggiormente rappresentato all'interno della ruota, e per quanto riguarda la seconda ruota? Cosa ci si aspettava e cosa è accaduto? Questo gioco apre ad altre possibilità ludiche che hanno come scopo l'avvicinamento al concetto di probabilità e l'acquisizione di abilità logico matematiche. Ad esempio, si può proporre un gioco per due squadre il cui scopo è colorare una figura divisa in diverse sezioni, fornendo un dado con cinque facce colorate e una faccia bianca e una moneta con due facce colorate. Ciascuna squadra deve scegliere con cosa giocare, facendo ipotesi su quale "dado" sia più favorevole scegliere. Vince la squadra che finisce per prima di colorare. La squadra che ha scelto il dado con la faccia bianca corre il rischio di rimanere ferma.

Un telo per una tana

CAMPO DI ESPERIENZA

conoscenza del mondo,
i discorsi e le parole, immagini,
suoni, colori

DESTINATARI

a partire dai 3 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- utilizzare l'interazione verbale durante il gioco simbolico
- mimare e drammatizzare situazioni ed esperienze quotidiane
- utilizzare materiali e i tessuti in maniera creativa
- utilizzare la presa a pinza
- collaborare con i compagni a un progetto di gioco

L'insegnante mostra ai bambini e alle bambine un grande telo e spiega in cosa consiste il gioco: un piccolo gruppo in seguito è invitato a costruire una tana all'interno della sezione con l'ausilio di grosse mollette e il supporto di teli più piccoli e cuscini morbidi. La tana sarà un luogo raccolto, un vero e proprio nascondiglio al cui interno sarà possibile portare giochi e materiali. Al termine del gioco il telo sarà poi ripiegato e riposto in una scatola assieme alle grosse mollette e ai teli più piccoli a disposizione per essere utilizzato altre volte dai bambini e dalle bambine. Un gioco che così non ingombra, se non quando serve!

È consigliabile annotare le verbalizzazioni dei bambini e delle bambine, gli atteggiamenti, le posture e la tipologia di gioco simbolico che potrà scaturirne per eventuali e successive attività di rilancio.

Questo gioco apre ad altre possibilità esplorative sia in termini simbolici che corporeo-cinestetici, nonché a giochi psicomotori con tessuti di varie tipologie e dimensioni.



Tessitura con il telaio

CAMPO DI ESPERIENZA

il corpo e il movimento
immagini, suoni e colori

DESTINATARI

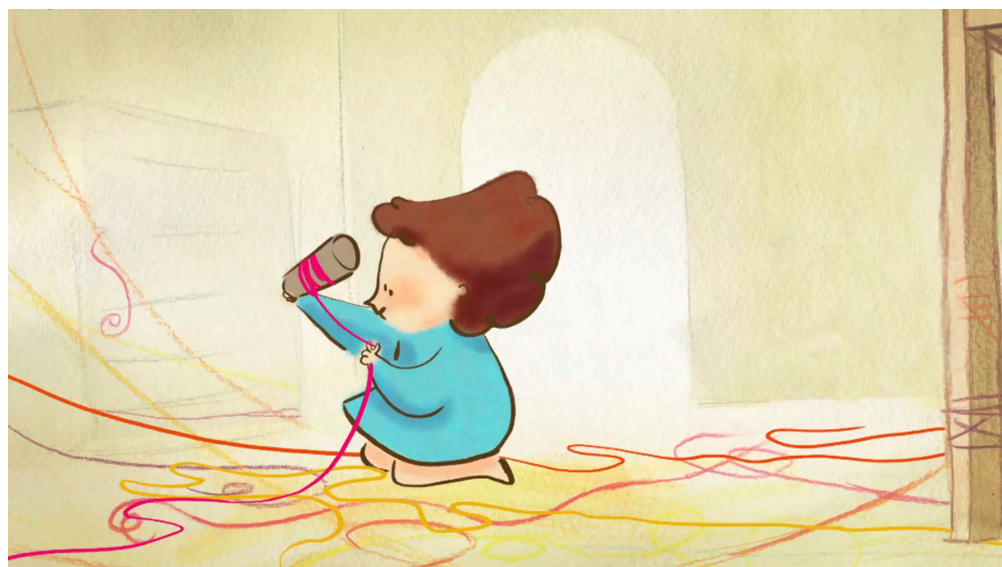
a partire dai 4 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- conoscere le proprietà dei diversi tessuti
- verbalizzare le proprietà dei diversi tessuti
- esercitare la motricità fine
- assemblare materiali seguendo uno schema-progetto

L'insegnante mostra un pezzo di tessuto tipo raso o un tessuto di lana ai bambini e alle bambine e chiede come sia fatto. Poi comincia a sfilacciarlo e ne mostra la composizione ricavandone tanti fili. Anche i bambini e le bambine possono provare a fare lo stesso. Successivamente propone ai bambini e alle bambine un'attività di intreccio di fili con un telaio rettangolare costruito con un cartone robusto nei cui lati opposti siano state realizzate delle incisioni o con una cornice di legno nei cui lati opposti siano stati piantati dei chiodini.

Questo gioco apre a numerose attività manuali che hanno l'obiettivo di affinare la motricità fine e al contempo ottenere un prodotto concreto svolgendo una serie di passaggi proceduralizzabili: giochi di infilo per la creazione di collane, attività di intreccio di fili per realizzare braccialetti, treccine ecc.



Tre libri per parlare del gioco a partire dagli oggetti quotidiani, della creatività e delle capacità inventive.

Antoinette Portis,
Non è una scatola,
Kalandraka

“Perché sei seduto in una scatola?” “Non è una scatola”, risponde il coniglio: dove l’adulto vede solo una scatola il coniglio/bambino vede una macchina, una montagna, un’astronave, un palazzo in fiamme, e tanto altro; un invito a considerare le cose non per quello che sono ma per quello che possono essere se guardate con gli occhi della fantasia.

Marta Azcona e Rosa Asuna,
Un regalo diverso,
Kalandraka

Il giorno del suo compleanno Marcel riceve in regalo un ritaglio di stoffa. “Preferivo una trottola” – dice, ma durante il pomeriggio scoprirà insieme al suo amico Tristan in quanti giochi e avventure possa essere utile un pezzo di stoffa.

Alice Montagnini, Rebecca Serchi,
L’ invenzione che ho inventato,
Storie cucite

Tommaso è molto orgoglioso della sua invenzione ma la mamma, la nonna, la maestra persino il postino non gli danno il tempo di spiegare e giungono subito a conclusioni sbagliate. Per fortuna c’è la piccola Clara, sua compagna di banco, a spronarlo.

Le Réveilleur

(Il risvegliatore)

di Filip Diviak

PAESE

Repubblica Ceca

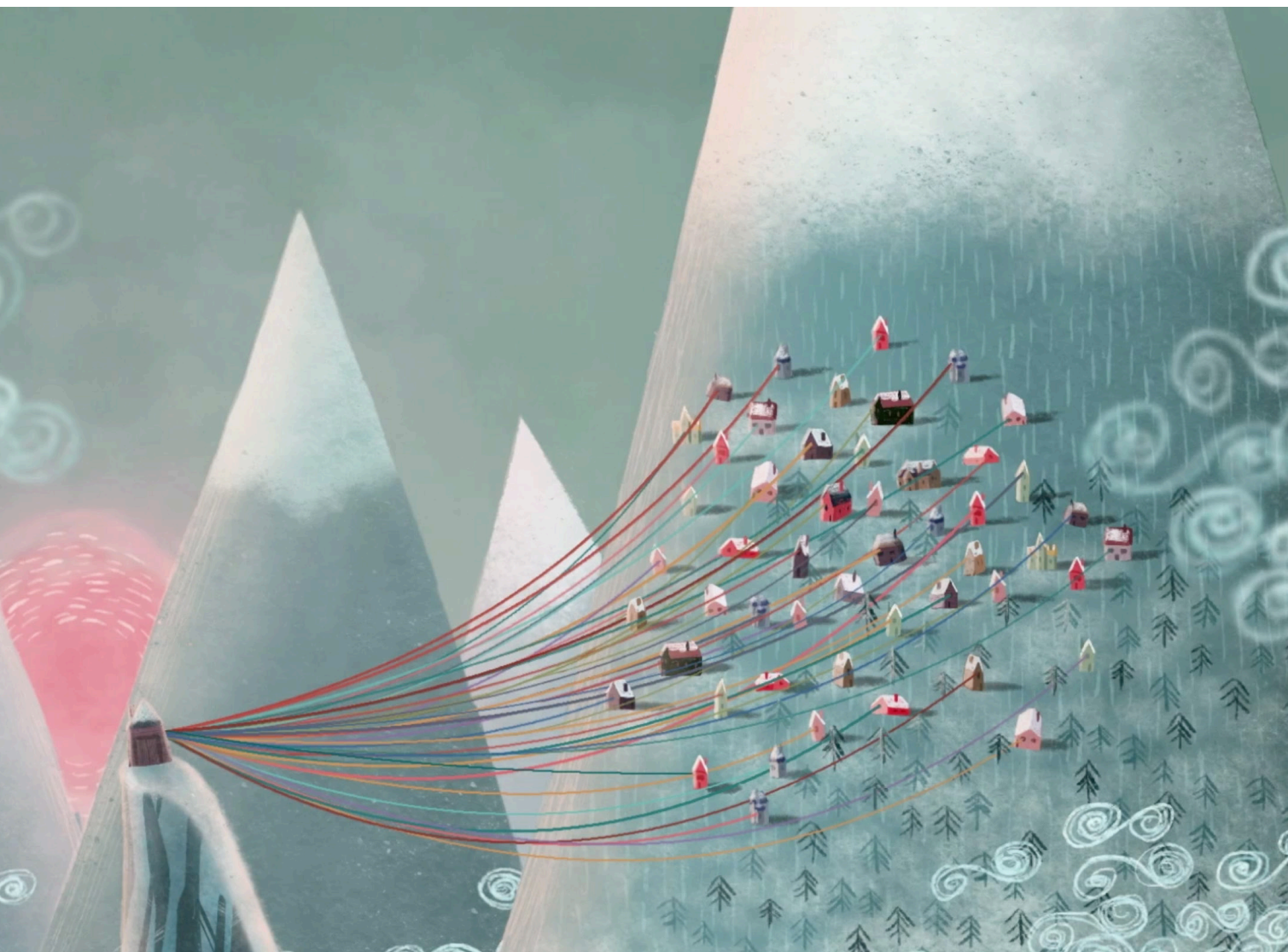
ANNO DI PRODUZIONE

2017

DURATA

9' 31"

© Folimage



Cosa faresti se...

CAMPO DI ESPERIENZA

Il sé e l'altro,
i discorsi e le parole
la conoscenza del mondo

DESTINATARI

a partire dai 3 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- cooperare alla risoluzione di un problema
- accogliere le opinioni altrui
- alternare ascolto e narrazione

Seduti in cerchio l'insegnante chiede ai bambini e alle bambine di immaginare di trovarsi su un autobus assieme ai compagni e alle compagne per recarsi ad un museo, in una fattoria o in un bosco. La gita scolastica subisce un imprevisto, a causa di un guasto dell'autobus che improvvisamente si ferma. A turno si invitano i bambini e le bambine a esprimersi sulle possibili soluzioni (raggiungere la meta? Tornare a scuola in tempo per il pranzo?), di cui può essere fatto un elenco e, da parte di ciascun bambino e ciascuna bambina, un disegno. Tutte le soluzioni vengono accolte.

I problemi di tutti i giorni sono motivanti, coinvolgenti, significativi e impegnano con gusto alla ricerca di una strategia risolutiva. Durante il percorso di ricerca si valorizzano la discussione e l'interazione e lo scambio nel gruppo e l'individualità di ognuno, garantita dal fatto che tutti i bambini e le bambine possono esprimere e difendere il proprio punto di vista.

Il problem solving non richiede conoscenze di tipo matematico, invece insegna a risolvere i problemi usando la logica e si utilizza quando si deve trovare la soluzione a problemi come: non funziona il bancomat, perdo la mamma, si è guastata l'auto ecc. E' una tecnica che si può proporre ai bambini e alle bambine nella risoluzione dei problemi di tutti i giorni a scuola, ad esempio per una lite per un giocattolo o per la scelta del posto a tavola, se uno stesso posto è conteso.



Il dono inaspettato

CAMPO DI ESPERIENZA

il sé e l'altro,
i discorsi e le parole
immagini, suoni, colori

DESTINATARI

3/4/5 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- comprendere la reciprocità nel donare
- comprendere come si sente l'altro nel ricevere
- comprendere come si sente l'altro nel donare
- comprendere come mi sento io nel dare e nel ricevere

Tutta la classe è invitata a riprodurre con un disegno (può essere fatto con le cere o con le matite, che permettono di ricercare e realizzare diverse sfumature) la scena che ritiene essere stata la più bella del cortometraggio, quella a cui tiene di più. Una volta realizzati i disegni ciascun bambino e ciascuna bambina li potrà confezionare ad esempio arrotolandoli e legandoli con un nastro e li regalerà ad un compagno o ad una compagna a scelta; chi avrà già ricevuto un regalo non potrà riceverne altri.

Una volta finito lo scambio dei doni, in cerchio il gruppo sarà invitato a riflettere su quello che è successo; verrà quindi chiesto:

come ci si sente a fare un regalo?

Vi piace fare i regali?

E a ricevere un regalo, come ci si sente?

Perché si fanno i regali? A chi si è scelto di fare un regalo e perché?

È consigliabile annotare le verbalizzazioni dei bambini e delle bambine.

Questo gioco apre alla possibilità di stabilire all'interno della scuola un'abitudine al dono che sia mirata al consolidamento di relazioni caratterizzate da reciprocità.



Il tempo che scorre

CAMPO DI ESPERIENZA

la conoscenza del mondo

DESTINATARI

5 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- discutere sul concetto di tempo
- provare a misurarlo
- discutere su come si fa a misurare il tempo

Proponete ai bambini e alle bambine delle domande stimolo: che cos'è il tempo? Come si misura il trascorrere del tempo? Con quali strumenti? Ce ne sono in classe? L'insegnante tiene traccia delle verbalizzazioni dei bambini e delle bambine.

Una clessidra posta su un tavolo al centro del cerchio dei bambini e delle bambine permetterà di compiere una prima osservazione sullo scorrere del tempo; cosa è possibile fare nel tempo in cui la sabbia di una clessidra passa dall'ampolla superiore a quella inferiore? Se dobbiamo stare in silenzio per il tempo di una clessidra il tempo è tanto o poco? Se dobbiamo andare a prendere un oggetto in corridoio il tempo di una clessidra è tanto o poco?

Si dispongono sul pavimento due contenitori, uno che contiene dei materiali tutti uguali (ad esempio mattoncini di lego) e uno vuoto. Un bambino o una bambina si siede tra i due contenitori e, al ritmo costante del battito delle mani dei compagni e delle compagne, sposta uno ad uno i mattoncini da un contenitore ad un altro. Quanti mattoncini vengono spostati nel tempo in cui l'insegnante si alza per prendere un oggetto che è sul tavolo e torna a sedersi al suo posto? Quanti mattoncini vengono spostati nel tempo in cui l'insegnante va a prendere un oggetto posizionato fuori dalla porta? Contiamo.

E se gli stessi gesti li compie un bambino o una bambina quanti mattoncini saranno stati spostati da un contenitore ad un altro? Chi è stato più veloce, o più lento? Contiamo e stabiliamo che è stato più veloce chi ha fatto spostare da un contenitore ad un altro il numero minore (il più piccolo tra due) di mattoncini.

E ancora: quanto dura uno sbadiglio? Quanto tempo ci vuole a riordinare la stanza?

Con questo gioco si misura lo scorrere del tempo in azioni che possiamo considerare di breve durata; si possono però misurare, sempre in maniera empirica, anche fenomeni di maggiore durata, come la crescita di una pianta segnando su un calendario in quanti giorni un seme germoglia, oppure dando il compito di osservare da una finestra di casa, in tempo di luna crescente, quanto cresce la luna ogni sera e realizzandone ogni sera un disegno, fino a comporre, ponendo i disegni uno accanto all'altro, un lunario da esporre a scuola.

I libri proposti ruotano intorno al tema del tempo, dell'attesa, della differenza tra tempo bambino e tempo adulto.

Luigina Del Gobbo e Sophie Fatus,
Vorrei un tempo lento lento,
Lapis

È un tempo lento quello che scorre tra le pagine di quest'albo illustrato in rima, un tempo a misura di bambino. Un tempo per passeggiare e guardarsi intorno, un tempo per giocare e fantasticare.

Somin Ahn,
Un minuto,
Corraini

Un minuto dura sessanta secondi: ma è molto o poco tempo? Dipende! In un minuto possono succedere tante cose, o può non succedere proprio nulla. Un minuto può volare o si può trascinare come una lumaca. Un albo illustrato che racconta quanto possa essere relativo il tempo, attraverso tutto ciò che può accadere mentre la lancetta dei secondi fa il giro dell'orologio.

Alice Horn, Joelle Turlonias,
Pronto, mamma?
Il Castoro

“Pronto, mamma? Quando torni a casa?” “Presto, tesoro!” Per fare più in fretta a cavallo di una nuvola, o dentro un sottomarino, scivolando su una slitta o alla guida di un camion dei pompieri. Con la fantasia il tempo vola e alla fine arriva... la sorpresa più bella.

per insegnanti suggerimenti di lettura

I libri suggeriti hanno lo scopo di approfondire da un punto di vista teorico le metodologie educative sottese alle proposte di attività presenti in questo dossier e di arricchire il panorama delle possibili proposte ludico-didattiche.

Vladimir Propp,
Morfologia della fiaba,
Einaudi

Gianni Rodari,
Grammatica della fantasia,
Einaudi

Gianni Rodari,
Tante storie per giocare,
Einaudi

Gianni Rodari,
Scuola di Fantasia,
Einaudi

A cura di Antonio Di Pietro, *Giochi e giocattoli di una volta*,
Carocci Faber

Antonio Di Pietro,
Giochi e giocattoli di una volta,
Carocci

A cura di Gianni Paxia,
*La cooperativa dei ragazzi, Quaderni dell'ambiente, 1,10,1000...
un quaderno di giochi ed esperienze per capire la crescita*,
Promeco

Marcella Terrusi,
*Leggere il visibile: il mondo figurato nelle pagine.
Forma e poetica dei libri per la prima infanzia*,
in *La letteratura invisibile*, Carocci

John Bowlby,
Attaccamento e perdita,
Boringhieri

Donald Winnicott,
Sviluppo affettivo ed ambiente,
Armando

A cura di Alessandro Bortolotti, Antonio Di Pietro, Enrico Ferretti, Gianfranco Staccioli,
Relazioni in gioco, trentatré giochi della tradizione internazionale,
Kaleidos

Munari,
Fantasia,
Laterza

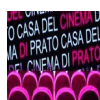
Cinefilante • la scuola dell'Infanzia al cinema

è un'iniziativa realizzata nell'ambito
del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola
promosso da MiC e MiM

Ente capofila del progetto:

Casa del Cinema di Prato Società Cooperativa - Impresa sociale

Responsabile scientifico: Pamela Maddaleno



Regione Toscana



fondazione
sistema toscana