

Carta dopo carta, verso incroci e sviluppi narrativi



*A cura di Claudia Morganti
Docente primaria, Lend Firenze
Firenze 8 settembre 2015*

ESPERIENZE ESTETICHE E IMMAGINARIO

Percorso di classe V prende l'avvio dai piccoli misteri quotidiani ai racconti di mistero

MISTERO PER

Assumere atteggiamenti aperti al dubbio, al pensiero ipotetico e deduttivo distanziandosi dal sé

IMMAGINARIO PER

Ricerca nuovi universi attraverso linguaggi simbolici ed estetici che individuano punti di vista di realtà

Motivare alla lettura e alla scrittura inducendo a

- assumere atteggiamenti aperti al diverso, alla creatività
- avviare lo sviluppo di capacità narrative/argomentative

UTILIZZO DI QUADRI D'AUTORE

René Magritte



TESTUALITÀ E FORME DEL DISCORSO RICORSIVITÀ E PROGRESSIONE

Dal narrativo- regolativo (classe 4) all'argomentativo.

Ricorsività delle varie testualità affrontate nel corso degli anni con la classe.

Negoziare dei significati dinamica

Valore dei materiali portati dai bambini

Dalle regole del gioco alle

CARTE DA GIOCO che diventano medium per la narrazione



MOTIVAZIONE perché si utilizza una modalità di gioco narrativo dei bambini

DECIFRARE QUADRI D'AUTORE

INTERPRETARE POSSIBILI SVILUPPI NARRATIVI

Ai bambini viene proposta una serie di quadri di René Magritte che l'insegnante proietta sulla LIM avendo predisposto una presentazione PPT.

Si crea subito un clima surreale di sorpresa , curiosità e osservazioni spontanee sugli strani soggetti

Successivamente si chiede ai bambini di compilare una scheda e di esporne il contenuto ai compagni nella discussione collettiva.

Nella PPT hai potuto osservare dei quadri animati di Renè Magritte.

Quale opera ti ha colpito ?

Spiega perché



L'insegnante propone alla classe di dividersi in coppie in base ad un possibile abbinamento dei quadri scelti per elaborare una storia

Elaborazione grafica del protagonista.

Produzione di un testo narrativo-descrittivo in 3° persona



Sostituzione
=spada

Rosy è una piratessa fantasma che si finge contessa per rubare i gioielli alla regina d'Inghilterra. Ama indossare il suo inseparabile cappello a bombetta, un completo di raso nero e le scarpe col tacco. Il suo cibo preferito sono uova crude da bere nel bicchiere di cristallo che custodisce nella sua borsetta sempre a tracolla, insieme a una candela e dei fiammiferi per allontanare gli altri fantasmi e farsi luce durante gli assalti ai velieri nemici. Partecipa ai tornei di scherma anche se non sa quale premio c'è in palio. Rosy è una piratessa spietata e vendicativa a capo di una ciurma di donne.



Insieme al tuo compagno scegli l'ambiente più adatto, tra quelli proposti, alla storia del vostro personaggio.



..Un indimenticabile arrembaggio fu quello del veliero di Barbanera, il pirata più conosciuto dei Sette Mari..



UNA CORNICE DELLE STORIE...IL CASTELLO DI CALVINO

L'incipit di I.Calvino -opportunamente semplificato e letto dall'insegnante-

Il castello dei destini incrociati

In mezzo a un fitto bosco un castello dava rifugio a quanti la notte aveva sorpreso in viaggio: cavalieri, cortei reali e semplici viandanti...da quando ero entrato nel bosco tante erano state le prove , gli incontri, le apparizioni, i duelli..



per formare un **mazzo di carte..**

Si chiede ai bambini di sintetizzare quanto ascoltato.

...La scalinata di un castello lo portò ad una grande stanza alta e spaziosa con una luce fioca. Vide dei commensali intorno a un tavolo .Nessuno sembrava dire una parola e se qualcuno aveva bisogno di qualcosa lo chiedeva gesticolando.

Si avvicinò e quando cercò di parlare si accorse che dalla sua bocca non usciva nessuna parola così capì che il fitto bosco lo aveva fatto passare a scapito della voce. Ad un tratto entrò nella sala un castellano che posò sul tavolo delle carte illustrate. Uno dei commensali ne pescò una , la appoggiò davanti a sé e sembrò dire: «Questo sono io» .

DA OSPITI DEL CASTELLO A FIGURE SULLA FACCIA DELLE CARTE

Si invita ciascuna coppia a mettersi nei panni del proprio personaggio /commensale fornendo ai bambini la motivazione a narrare la propria storia alla classe disposta in cerchio come attorno ad un desco.

Disposizione delle carte su un cartellone
Ipotesi narrative dei compagni
Il personaggio si presenta

«QUESTO SONO IO»



MODALITÀ DI LAVORO , COMPETENZE e NEGOZIAZIONE DEI SIGNIFICATI

1.Lavoro di coppia

Ogni coppia stabilirà cosa dire e come (tono della voce, gesti)

2.La presentazione dei personaggi

A turno ciascun giocatore

- ✓ Scoprirà in silenzio la sequenza di carte predisposta
- ✓ Ascolterà le ipotesi sul protagonista dei compagni
- ✓ Si metterà nei panni del suo personaggio presentandosi in 1^ persona iniziando con «QUESTO SONO IO»

3.Al termine dell'esposizione i compagni avranno modo di fare le loro osservazioni su:

- ✓ coerenza/coesione della storia
 - ✓ lessico
- ✓ tempo della narrazione

La narrazione con vincoli: verso intrecci e sviluppi narrativi

Insieme al tuo compagno inventa l'avventura del vostro personaggio dove dovranno essere presenti:

- ❖ Una prova da affrontare
- ❖ Un'apparizione
- ❖ Un incontro
- ❖ Potete inserire un'altra carta scoperta

Scrivete il testo in prima persona poi attribuite il **titolo**.

Leggete la storia alla classe.



MISSIONE 00pirata

*Quando tutti i commensali furono usciti dal castello per me ebbe inizio la **missione «ruba-gioielli»**. Il conte stava aspettando il suo trattamento di bellezza così una mia complice, fingendosi l'estetista, andò dal conte facendo una maschera del suo viso senza che lui se ne accorgesse. Un'altra mia complice si travestì, si mise la maschera del conte e andò dalla regina con la scusa di controllare i gioielli. A quel punto entrai in scena io sostituendo i gioielli con un falso e facendomi passare dalla mia complice i veri gioielli.*

*Tornando al mio veliero incontrammo **il fantasma Barbanera** che voleva sottrarmi il bottino ma io lo sfidai a duello. Quando mi levò di mano la spada, mi ricordai che i fantasmi odiano la luce così accesi la mia candela e mi coprii gli occhi perché anch'io sono un fantasma.*

Salpammo subito, senza meta, fuori dal porto mi tornò la voce.

*Durante la navigazione, tutto il mio equipaggio sentiva dei rumori strani: infatti nella stiva di poppa trovai **una ciurma di pirati** che ci stava derubando così urlai:*

«All'arrembaggio!!»

La battaglia fu dura ma vincemmo noi.

*Il giorno seguente ci trovammo arenati davanti a un'isoletta deserta. Esplorandola ci pareva che qualcuno ci fosse stato, ma perché era andato via? Si capì appena **il vulcano** dell'isola iniziò a eruttare.*

Ritornammo velocemente al veliero e salpammo in due secondi rischiando di rompere lo scafo.

Quando ritornammo all'Accademia dei pirati-fantasmi il nostro maestro si licenziò e ci fece insegnare a noi.

LA LEZIONE DI ITALO CALVINO

tratta dalla Nota finale del 1973 utilizzata come Presentazione dell'opera dall'editore Einaudi

..Il significato di ogni singola carta dipende dal posto che essa ha nella successione di carte che la precedono e la seguono..
Mi sono applicato soprattutto a guardare i tarocchi con attenzione, con l'occhio di chi non sa cosa siano, e a trarne suggestioni e associazioni, a interpretarli seguendo un'iconologia immaginaria.
Ho cominciato con i tarocchi di Marsiglia cercando di disporli in modo che si presentassero come scene successive d'un racconto pittografico. Quando le carte affiancate a caso mi davano una storia in cui riconoscevo un senso, mi mettevo a scriverla..

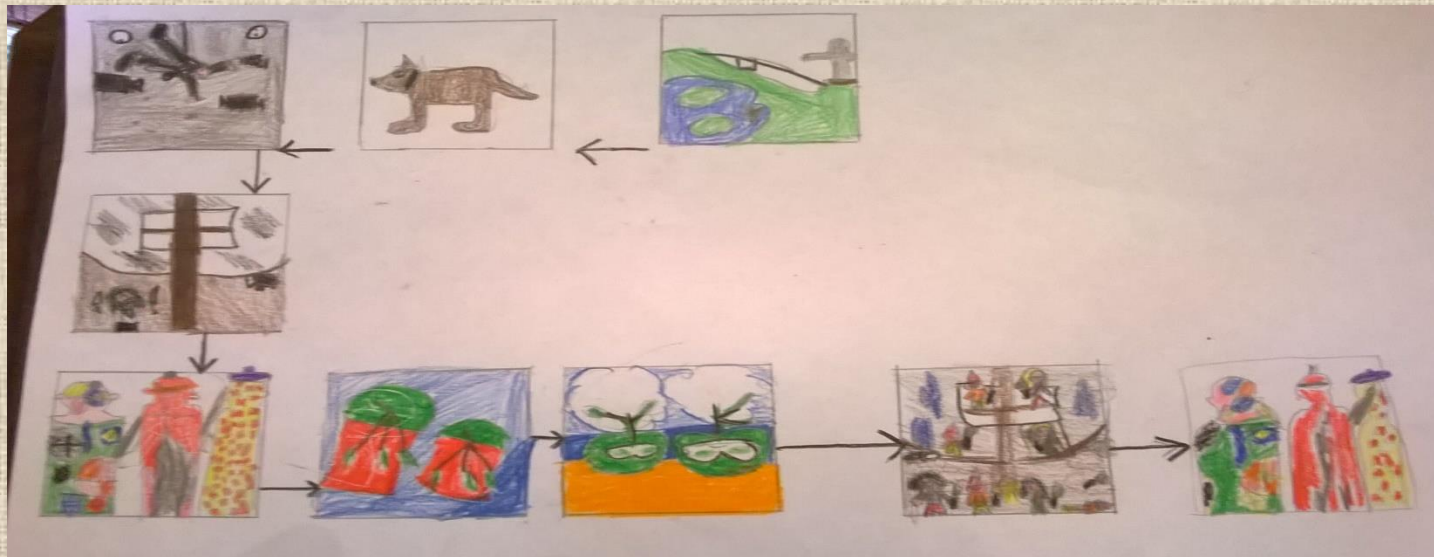
GIOCO A COMBINAZIONE...

Il cartellone-desco presenta le diverse carte scoperte e assemblate linearmente per ogni personaggio..

QUALI SONO GLI INTRECCI POSSIBILI?

Discussione collettiva e negoziazione di significati: si invitano i bambini a prendere la parola e a ragionare sui possibili legami girando le carte che non servono sul dorso per creare nuove sequenze

Infine si sollecitano ad abbinarsi alla coppia il cui personaggio/ luogo/storia/avventura si avvicina al proprio precisando che è possibile introdurre nuove carte che aiutano a fissare gli snodi del racconto (in prima persona)



MISSIONE FILM

Appena arrivati a Rio de Janeiro non perdemmo un minuto per rubare il tesoro custodito all'interno della statua del Cristo Redentore. A guardia del veliero avevamo lasciato Russ, il cane fantasma.

La mia ciurma cominciò ad afferrare ogni cosa che scintillava. Nel frattempo io mi calavo con un a fune dall'alto oscillando piano piano per disattivare tutte le telecamere e allarmi di sicurezza.

Mentre uscivamo dalla statua con la refurtiva vedemmo in lontananza una figura familiare che si aggirava sul veliero. Ci avvicinammo di soppiatto con le spade sguainate e capimmo che l'ombra sopra il nostro veliero era ..Barbanera!!! Infatti avvistammo il suo veliero su cui scorgemmo un ostaggio. Così andammo a liberare il prigioniero che disse di chiamarsi Fiod. Ci raccontò di essere un cavaliere e di non sapere il motivo della sua prigionia.

Saltammo sul nostro veliero e facemmo allontanare Barbanera. Trasportati dalla corrente dopo giorni e giorni sentimmo un rumore fortissimo, salii a prua e vidi che il nostro rostro aveva colpito un iceberg e che per fortuna lo scafo non si era rotto.

All'improvviso, sollevammo la testa in alto perché erano state avvistate due creature volanti verdi che scendevano in picchiata verso di noi e ci liberarono grazie ai loro super -poteri: infatti grazie ai loro raggi laser divisero l'iceberg a metà. Dopo i presentarono e e dissero di chiamarsi Joe e Jack. Diventammo grandi amici. Ci portarono nella loro casa alle Hawaii dove purtroppo il vulcano esplose. Ma dal suo cratere non usciva lava ma creature infuocate. Combattemmo duramente e vincemmo.

Ad un certo punto si sentì urlare:

«STOOP!»

Il regista Daniel e il suo assistente Roman avevano annunciato che il film era stato terminato.

Protagonisti :Rosy la piratessa ,Fiod l'ostaggio,Joe e Jack le Super Apples

Comparse:Russ il cane fantasma,Barbanera nemico di Rosy, la Banda Fiamma

Regia:Daniel

Assistente alla regia:Roman



ALCUNE CONSIDERAZIONI

(M.Piscitelli, *Lavorare per ambiti: come? Alcune considerazioni sul concetto di ambito*)

La **didattica** deve problematizzarsi «farsi non tecnica di esposizione, ma **tecnica di ricerca**, tenendo aperti i due ambiti della ricerca: quella dei saperi (epistemico - metodologica oltre che tematica) e quella pedagogico - formativa, come ricerca di **competenze e di identità insieme**»

*..l'opzione per una **visione non statica dell'attività cognitiva**, permette di mettere in risalto la complessità del mondo reale e la necessità di far apprendere in una varietà di modi possibili e per una diversità di scopi, favorendo così **il prodursi di rappresentazioni multiple della conoscenza***

..abbracciare l'idea di laboratorio, inteso quale spazio fisico e mentale, che consente l'adozione di un orientamento flessibile e plurale, attento al processo nella sua complessità e alle molte variabili in gioco. Un **orientamento di tipo ermeneutico**, dove la conoscenza, ancorata al contesto concreto, si svolge attraverso particolari forme di **collaborazione e negoziazione sociale**