Giovanni Ghidinelli

Individuare alcuni linguaggi figurativi

La notevole esperienza narrativa e pittorica di san Luca ci ha permesso di accostarci al racconto evangelico della nascita di Gesù, di riscoprire il significato dell'attesa e di rivestire i panni dei grandi artisti del sacro.

Ora la nostra attenzione si sposta sulla realtà del **viaggio**, sul **cammino fisico e interiore** intrapreso da coloro che sono stati raggiunti dalla Buona Notizia di un Dio che si è fatto uomo per la salvezza degli uomini, sul viaggio iniziato dalle persone che si sono lasciate meravigliare dal mondo che le circonda, guardandolo con occhi diversi e pieni di amorevolezza.

In questa Unità, dunque, cercheremo di focalizzare l'attenzione sui **linguaggi figurativi** che rappresentano la realtà nei suoi aspetti concreti, con la forma che le persone e gli oggetti hanno in natura. Si tratterà di aiutare i bambini a **cogliere la rappresentazione del reale**, la sua traduzione in figura e i possibili significati simbolici attribuiti alle immagini, accostando anche la figura di san Rocco e analizzando il significato del pellegrinaggio.

Questa Unità di Lavoro tiene conto di alcune suggestioni sul tema dei linguaggi simbolici e figurativi emerse durante il convegno dell'ISSR di Brescia su «L'IRC per competenze: una nuova didattica per l'insegnamento».

MAKING OF
Linee guida per l'insegnante

DOMANDA ESISTENZIALE
Il bambino è abituato a esprimere pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività; ora vuole utilizzare i diversi linguaggi a sua disposizione per sperimentare e guardare con occhi diversi la realtà che lo circonda.

DIRITTI DEI BAMBINI
Diritto alla strada.

EMOZIONI E SENTIMENTI
Stupore, attenzione e piacere.

CAMPI D'ESPERIENZA
Immagini, suoni e colori.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
- **Generale**: il bambino utilizza diversi materiali e strumenti, e sperimenta con curiosità e piacere tecniche espressive e creative di vario tipo (teatrali, musicali, visive, di animazione, ecc.).
- **IRC**: il bambino riconosce alcuni linguaggi figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E DI CITTADINANZA
- Imparare a imparare.
- Progettare.

MONITORAGGIO, VERIFICA E VALUTAZIONE
L'insegnante monitora **la partecipazione dei bambini** alle varie esperienze proposte e l'entusiasmo con cui si mettono in gioco nel corso dei laboratori manuali e del gioco, tenendo conto di come si rapportano con gli altri. Osserva, inoltre, il loro **coinvolgimento** durante la visione del cortometraggio e durante la lettura del racconto. Oltre al compito di realtà, anche le diverse **attività laboratoriali** e ludiche previste contribuiscono alla creazione di un *lapbook*, che si offre come prezioso, innovativo e pratico strumento di sintesi e di verifica del percorso.
I bambini giungono così a un livello di valutazione **base** se si accostano con curiosità allo studio della figura storica del pellegrino; **intermedio** se iniziano a comprendere il valore del pellegrinaggio nella tradizione cristiana; **avanzato** se individuano vari elementi simbolici e figurativi connessi all'esperienza di alcuni santi.

SCREENPLAY
Contributo metodologico

Il *lapbook*

Il *lapbook* è un raggruppamento di **materiali e contenuti organizzati con creatività** che si costruisce *in itinere* man mano che si realizzano le diverse attività educative in sezione o che si può usare come strumento di sintesi al termine dello sviluppo di un argomento. Non si tratta, dunque, di una semplice attività, ma di uno strumento versatile, coinvolgente ed efficace, integrato nella progettazione didattica e utilizzato anche per raccogliere le informazioni essenziali. Così, attraverso l'uso di varie sagome (*flip flap*, fisarmonica, bustina, *minibook*, *pop-up*, ecc.) e la realizzazione di mappe concettuali tridimensionali, si dà forma all'apprendimento e si contribuisce allo sviluppo delle competenze dei bambini.
Nella realizzazione di un *lapbook*, che è formato da **una serie di cartellette** di cartoncino di diverse dimensioni che servono per contenere tutti gli elementi realizzati (disegni, foto, collage, *papercraft*, origami, ecc.), i bambini sono posti al centro del loro apprendimento. I materiali ottenuti, realizzati anche dai più piccoli con l'aiuto dell'insegnante, saranno utili per rileggere il cammino svolto, per motivare all'apprendimento, per aiutare la comprensione e per personalizzare i percorsi.
Per approfondire l'utilizzo del *lapbook* nella didattica è consigliabile consultare il testo GIUDITTA GOTTARDI - GINEVRA GOTTARDI, *Il mio primo lapbook. Modelli e materiali da costruire per imparare a studiare meglio*, Erickson, Trento 2016.

TRAILER
Spunto introduttivo

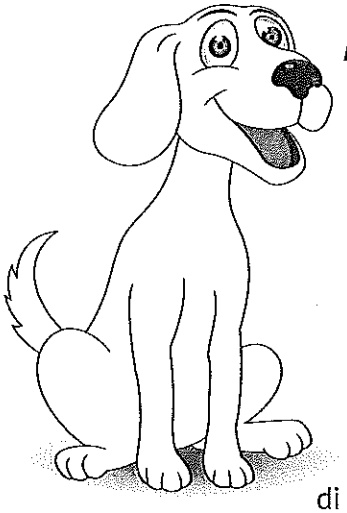
Animazione

PER TUTTI

Apprezziamo «The present - il dono»

Questo emozionante cortometraggio (prodotto da Shift Workship - diretto da J. Frey), animato in lingua inglese, ci fa conoscere un cagnolino a tre zampe, la cui disabilità non frena il suo entusiasmo e la sua voglia di giocare... La tenacia di questo cucciolo, che prova in tutti i modi ad attirare l'attenzione del suo padroncino, sarà ricompensata dal fatto che il ragazzo deciderà di dirigersi in giardino con il nuovo amico ricevuto in dono. Il video è disponibile su YouTube (https://youtu.be/XfmrFU6eTQo) (vedi anche la «Pagina dei link*»).*

Narriamo la storia di Oreste, un cane premuroso



La narrazione, in stretto rapporto con l'agiografia frammentaria e leggendaria del santo, presenta la vicenda di san Rocco, originario di Montpellier (in Francia), e cerca di tracciarne a grandi linee un semplice profilo per comprenderne la singolare personalità, ma anche per porre in evidenza l'esperienza e i simboli del pellegrino.

Cari bambini e bambine, questa è la storia di Oreste, il **cane** del nobile Gottardo Pallastrelli, signore del castello di Sarmato, una località che oggi si trova nell'Emilia Romagna. Oreste era un bastardino di color bianco, un animale fedele e intelligente. Il suo compito era fare la guardia al castello. Ma non solo! Ogni volta che il suo padron Gottardo lo portava con sé a caccia, Oreste era in grado di individuare anche la più astuta fra le lepri o il più silenzioso fra i cervi. Insomma, Oreste era il più fedele amico di Gottardo.

Un giorno, mentre al castello la vita si svolgeva nella normalità, giunse alle porte un uomo povero e malato. Quell'uomo si chiamava **Rocco**. Era originario della Francia, ma aveva deciso di recarsi in Italia qualche anno prima, per andare a curare i malati di peste. La peste era una malattia contagiosa che dipendeva dalla sporcizia e dalla povertà in cui molte persone vivevano a quei tempi. Rocco, sorretto dal suo **bastone** e avvolto in un **mantello**, stava tornando in Francia per la via chiamata «Francigena», perché lui stesso si era ammalato di peste e non voleva contagiare nessun altro. Giunto al castello, il primo ad accoglierlo fu proprio Oreste, che gli andò incontro scodinzolando felice. Oreste era incuriosito da una **conchiglia** che pendeva dalla **cintura** di Rocco. Quella conchiglia serviva a Rocco per bere, ma Oreste pensava fosse un giocattolo con cui divertirsi. Rocco accarezzò Oreste, e fra i due nacque subito un'amicizia.

Dopo aver tolto per un attimo il **cappello** ed essersi abbeverato a una fontana posta nel cortile del castello, Rocco riprese il suo cammino e andò a ripararsi in una grotta, in solitudine. Giunse l'ora del pranzo. Mentre Gottardo e la sua famiglia erano a tavola, Oreste prese un **pezzo di pane** e poi uscì veloce dalla cucina, scappando via come un fulmine. Questa scena si ripeté per alcuni giorni.

Allora, Gottardo, incuriosito dal comportamento di Oreste, decise di seguirlo di nascosto. Con sua grande sorpresa, Gottardo scoprì che il suo fedele amico a quattro zampe stava portando il pane a Rocco, nella grotta in cui si era rifugiato. Oreste, infatti, come ogni cane, era dotato di un olfatto potentissimo: aveva seguito la scia odorosa lasciata da Rocco nel suo cammino verso la grotta. Gottardo vide che Rocco era **molto malato** e così decise di condurlo al suo castello per prendersene cura.

Grazie all'affetto e alle premure di Gottardo e Oreste, Rocco guarì dopo qualche giorno. Mentre era nel letto in via di guarigione, Rocco raccontò a Gottardo la sua storia. Gli disse che era venuto in Italia per prendersi cura dei malati di peste e dei moribondi. Gottardo gli domandò: «**Perché fai questo**, visto che rischi la vita?».

Con grande serenità Rocco rispose: «Lo faccio **per essere fedele a Gesù**, il quale ci ha insegnato a prenderci cura amorevolmente gli uni degli altri, soprattutto di chi è piccolo, povero e moribondo; proprio come ha fatto il tuo cane Oreste con me».

A queste parole, qualcosa nel cuore di Gottardo si mosse con entusiasmo: anche lui voleva seguire Gesù come Rocco. Decise di **donare** tutte le sue ricchezze ai poveri e di seguire l'esempio del santo.

Così, dopo che Rocco riprese il viaggio con la sua **bisaccia**, Gottardo e Oreste andarono a vivere in povertà nella grotta in cui avevano trovato Rocco ammalato. Seguirono il suo esempio, continuando a prendersi cura dei poveri e dei moribondi.

Prima di morire, Gottardo scrisse la storia di Rocco e ne dipinse il ritratto. Questo ritratto è ancora visibile nella chiesa di sant'Anna a Piacenza. Purtroppo, non si vede più il cane Oreste, perché l'affresco è rovinato. Ma in ogni altro dipinto di san Rocco il cane Oreste è sempre lì **al suo fianco**, a ricordare a ciascuno di noi che anche i cani possono essere segno dell'amore e della premura di Gesù verso ogni uomo e donna in difficoltà.

(Racconto ideato e scritto in esclusiva da L. Pace, Brescia 2018)

Attività

Il ritratto del pellegrino...

San Rocco ci introduce alla scoperta della figura del pellegrino, dello ***straniero in viaggio alla ricerca di sé, degli altri e di Dio****, un uomo che non si sente a casa in nessun luogo, ma trova sempre ospiti pronti a riceverlo.*

In realtà possiamo forse ritenerci un po' tutti pellegrini, ovvero ***persone in cammino****, che vivono la propria vita come una* ***scoperta continua****. Infatti, vivere è scoprire ogni giorno le bellezze che ci circondano, anche quelle più ovvie e quindi più nascoste nelle pieghe dell'ordinarietà o nei lineamenti di chi ci sta accanto.*

Il nostro lapbook, *dunque, non può che avere in copertina un ritratto 3D dei bambini stessi che si mettono in cammino; perciò, forniamo loro un cartoncino colorato su cui è incollato un foglio rosa leggermente inarcato verso l'alto, che potranno poi decorare con fantasia aggiungendo il naso, le orecchie, gli occhi, i capelli e gli accessori. Un bel video tutorial, tra i tanti disponibili, è reperibile su YouTube all'indirizzo https://youtu.be/etdrI8FXmD0 (vedi anche la «Pagina dei* link*»).*

ACTION
Attività laboratoriali e ludiche

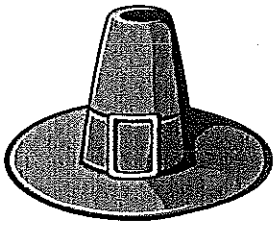
Attività

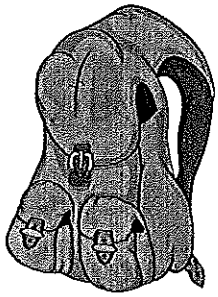
Gli abiti e gli oggetti dei pellegrini

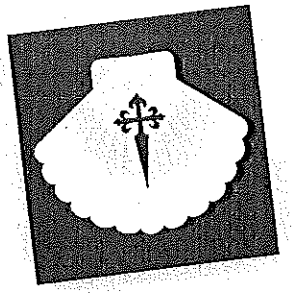
BES TUTTI

Le raffigurazioni di san Rocco ricordano la sua storia: il lungo e faticoso cammino di un semplice pellegrino, che ha affrontato il viaggio soltanto con cappello, mantello, bastone, cintura, conchiglia e bisaccia.

- cartoncini colorati;
- conchiglie e bastoncini;
- forbici dalla punta arrotondata;
- scampoli di vari tessuti;
- colla;
- immagine di un pellegrino (disponibile nei CR).







Mettiamoci al lavoro!

- Dopo aver identificato nel racconto i vari elementi simbolici che contraddistinguono il pellegrino, l'insegnante presenta ai bambini **il significato** dei vari oggetti;
- consegna loro l'**immagine di un pellegrino** da colorare (vedi nei CR) e da inserire nel *lapbook* come frontespizio di una nuova sezione;
- all'interno di questa ulteriore cartelletta colorata, ogni bambino predispone un ***flip flap*** a tre spazi con il disegno degli indumenti del pellegrino e vi incolla un pezzetto di tessuto o di altro materiale, che permetta di riconoscere in maniera sensoriale i diversi abiti;
- poi, in una bustina, i bambini inseriscono alcune **conchiglie** e, mediante un *pop-up*, collocano un pezzetto di legno che possa rappresentare il bastone del pellegrino;
- infine, incollando **un ritaglio di stoffa** come fosse un sacchetto, preparano una piccola bisaccia nella quale sistemare eventuali immagini o fotografie realizzate;
- alcuni **esempi di *templates***, pronti per essere stampati, ritagliati, piegati e completati, sono disponibili su: *http://www.laboratorio-interattivomanuale.com/aprendo-apprendo-template-minibook/*

Nei CR sono a disposizione **tre schede** da scaricare:
- **Un cane fedele e intelligente** (attività per i 5 anni);
- **Impedimenti sulla Via Francigena** (gioco per tutti);
- **In viaggio come san Rocco** (compito di realtà per tutti).

MIDQUEL
Esperienze inclusive (BES)

Sviluppiamo l'immaginazione

I bambini sono caratterizzati dalla curiosità di conoscere, dal piacere di capire e dalla voglia di comunicare.

Alla scuola spetta il compito di **ripartire da questo desiderio**, cercando di fornirgli un senso e di aiutare il bambi-

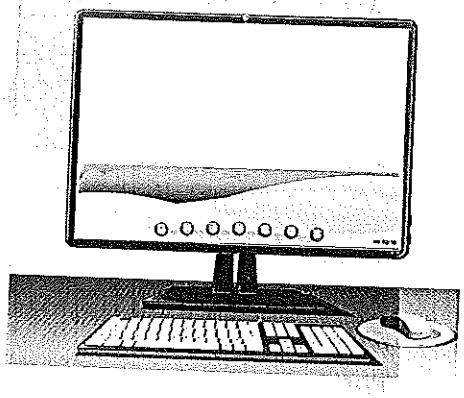
no a sviluppare la capacità d'immaginare mondi nuovi in cui sentirsi accettato e a proprio agio.

Sviluppare ed educare l'immaginazione, dunque, è fondamentale per **favorire la libera espressione del bambino**: il gioco creativo, la produzione artistica libera, la narrazione che traduca i pensieri e i sentimenti, la didattica laboratoriale, sono tutte metodologie interessanti e adatte per stimolare la fantasia e l'invenzione.

Lo sviluppo di un pensiero creativo e la possibilità di esprimere se stessi attraverso strade nuove e singolari consentono anche **ai bambini con bisogni educativi speciali** di manifestare la propria interiorità, di mostrare il loro vissuto, di far emergere gli eventuali disagi relazionali e di confrontarsi, a un livello accessibile, con i loro compagni; spetta poi a noi insegnanti svolgere il ruolo di mediatori e scegliere tutte le strategie che riteniamo più utili per proporre attività in grado di essere realmente coinvolgenti per tutti i bambini della nostra sezione. Non serve predisporre cose straordinarie: un cortometraggio che catturi l'attenzione e possa divertire, un racconto che riesca a essere interattivo e che interessi in prima persona, un gioco che ponga in movimento e aiuti a conoscere meglio chi ci sta accanto, un'attività che fornisca mezzi diversi per narrare se stessi... Modalità che impieghiamo nell'ordinario, ma che devono essere valorizzate e rilette in un'ottica più inclusiva.

CLOSING CREDITS
Strumenti tecnologici

Elaboriamo un video animato



Inserendoci nel percorso d'innovazione didattica tracciato dal recente *Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)*, è possibile, attraverso l'uso di alcuni *tools on line*, presentare in modo digitale i racconti legati alla tradizione, come quello agiografico relativo a san Rocco, oppure le esperienze storiche, come gli itinerari percorsi nell'antichità durante i pellegrinaggi più conosciuti, e i riferimenti iconografici, come le attribuzioni dei santi o i simboli dei pellegrini.

L'applicazione *web* ***Powtoon*** (www.powtoon.com) ci permette di elaborare semplici video animati con l'attrattività dell'effetto *cartoon*, combinando una serie di elementi già disponibili.

Una volta creato l'*account*, si può scegliere di costruire la propria storia scena per scena, optando tra vari stili (chiave moderna, lavagna bianca, infografica o cartone animato) oppure personalizzare dei modelli.

Completando un'intuitiva *storyboard structure*, si possono selezionare le scene da inserire nel video animato e in seguito modificare sfondi, cornici, font, effetti di testo e forme, prelevandoli direttamente dallo strumento *cloud-based* o importando immagini e suoni. Al termine si può salvare il tutto ed esportare il proprio lavoro.

Nei CC ci sono **tre schede** per l'approfondimento dell'insegnante:
- «L'iconografia di san Rocco»;
- «La memoria di san Rocco»;
- «I santi e la peste: san Rocco».