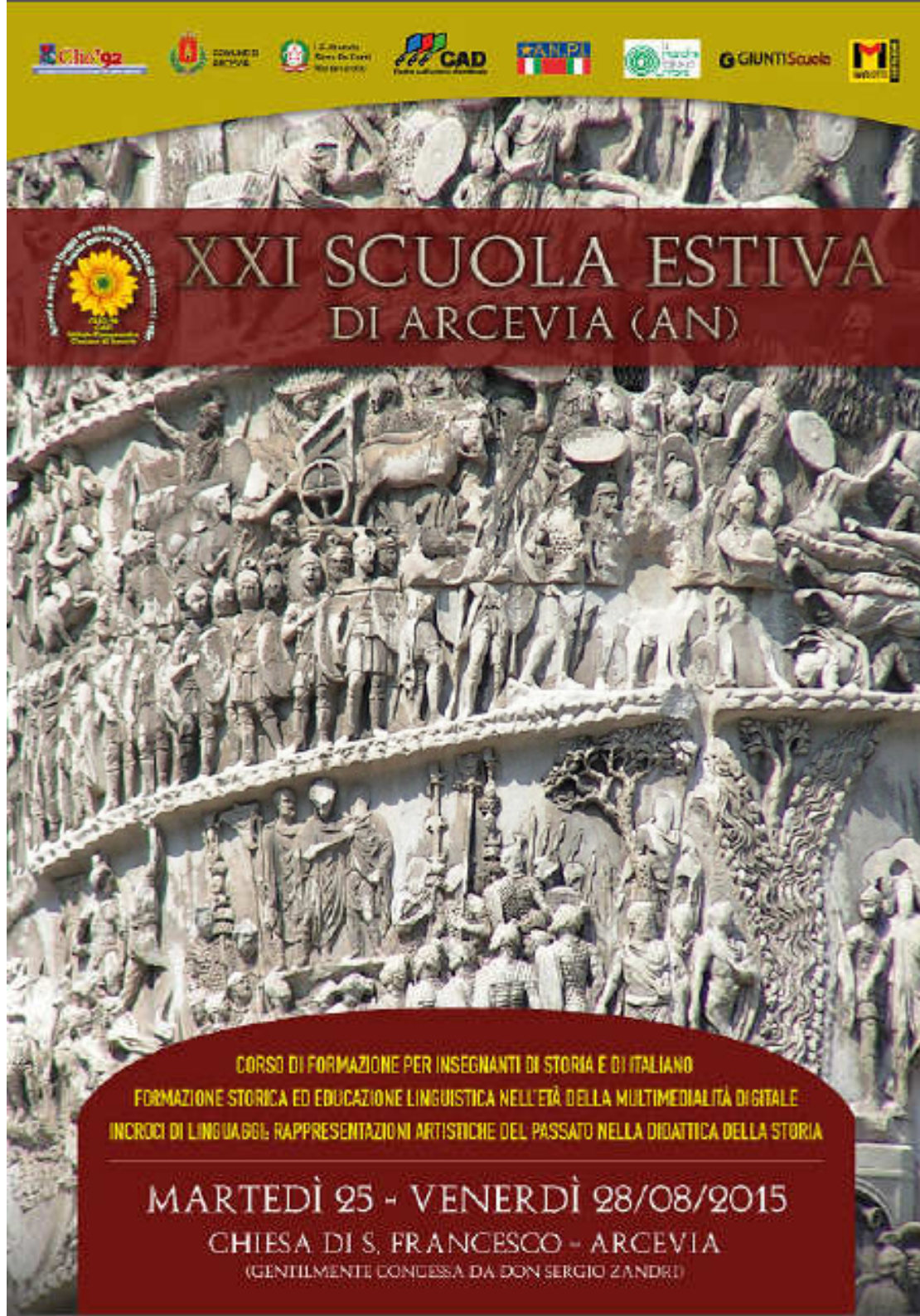




METTERE IN RACCONTO TRACCE MUSEALI E NON SOLO

Seconda parte

Come lo uso

di Gabriella Bosmin



Con la lettura iniziale si avvia il progetto di ricerca sul tema stabilito. Il racconto di finzione può essere presentato come un racconto e basta dapprincipio, per creare curiosità e aspettativa o come il punto di partenza per una nuova attività una volta sintetizzato o ripercorso il lavoro già svolto.

A seguire si potranno condurre delle attività di comprensione del testo. Ogni insegnante potrà preparare apposite schede, condurrà conversazioni in modo tale da cominciare a mettere a fuoco vari elementi.

STRALCIO DA UNA PROGETTAZIONE di classe II

Scuola primaria "A. Mantegna" IC Spinea 1 (VE)

Ins. T. Barbui Classe II, a. s. 2010/11

La ricerca prende l'avvio con **la lettura, svolta dall'insegnante**, del racconto "Sulla Torre, vicino al cielo" di G. Bosmin, il contenuto del quale è stato curato nelle informazioni di carattere storico, allo scopo di dare ai bambini un "quadro" di un ambiente, in un tempo definito (XIX sec.).

Attraverso la compilazione di **schede di comprensione e di approfondimento, opportunamente predisposte** dalle insegnanti, si sono intesi focalizzare alcune figure e alcuni aspetti in una scena di antico mercato.

Metodo di lavoro:

- 1.Lettura dell'insegnante;
- 2.Conversazione;
- 3.Riassunto per punti dei contenuti discussi;
- 4.Compilazione collettiva della scheda, attraverso attività diverse, secondo i tempi di acquisizione della letto-scrittura da parte dei bambini (copiatura, dettato, autodettato)

(Segue la presentazione di stralci selezionati dal racconto)

AL POLLO NON PARVE VERO DI ESSERE LIBERO.

SFRECCIÒ IN MEZZO ALLE GAMBE DEL VENDITORE DI CANDELE,
SVOLAZZÒ SULLA SCATOLA DI BOTTONI E NASTRI DEL MERCIAIO.
«FERMATI» SUPPLICÒ IL BAMBINO SFIORANDOGLI UN'ALA.

«AGGIUSTO QUELLE VECCHIE E REGALO QUELLE NUOVE!»
STAVA GRIDANDO LO STAGNINO E MENTRE MOSTRAVA UN BEL TEGAME DI RAME,
IL POLLO VI ATTERRÒ DENTRO STARNAZZANDO.

«L'HO PRESO!» ESCLAMÒ L'UOMO, MA NON RIUSCÌ A DIRLO DUE VOLTE CHE, IL
VOLATILE SBATTENDO LE ALI SI LIBERÒ.

TERRORIZZATO ATTRAVERSÒ DI CORSA LA PIAZZA,
SBATTÉ SULLE CESTE PIENE DI PESCI APPENA PESCATI,
SI DIRESSE COME UNA FRECCIA VERSO IL FIUME,
SPICCÒ IL VOLO, O MEGLIO UN TENTATIVO DI VOLO,
SORVOLÒ LA BARCA DEI PESCATORI ATTRACCATA ALLA RIVA E ... SI TUFFÒ.

E VOI SAPETE BENE CHE IL NUOTO NON È LA SPECIALITÀ DEI POLLI.

...

ERANO GIUNTI ANCHE I VENDITORI DI ACCIARINI
CON LE PIETRE E LE ESCHE PER ACCENDERE,
I CAREGHETA CHE IMPAGLIAVANO SEDIE E I CESTAI.

1) IL POLLO CHE SCAPPA FINISCE ADDOSSO AD:

- UN FORNAIO ☐
- UN VENDITORE DI BOTTONI E NASTRI ☒
- UN MACELLAIO ☐
- UN VENDITORE DI VESTITI E SCARPE ☐
- UN PESCIVENDOLO ☒
- UN VENDITORE DI LAMPADARI ☐
- UN VENDITORE DI PENTOLE ☒
- UN VENDITORE DI CANDELE ☒

2) CHE LAVORO FA LO STAGNINO?

- VENDE PENTOLE, PADELLE E TEGAMI ☐
- AGGIUSTA PENTOLE, PADELLE E TEGAMI ☒
- CUOCE IN PENTOLE, PADELLE E TEGAMI ☐

3) CHE LAVORO FA IL MERCIAIO?

- CUCE VESTITI CON NASTRI, BOTTONI, FILI, AGHI... ☐
- VENDE NASTRI, BOTTONI, FILI, AGHI... ☒

IO LEGGO E CAPISCO

4) CHE LAVORO FA IL "CAREGHETA"?

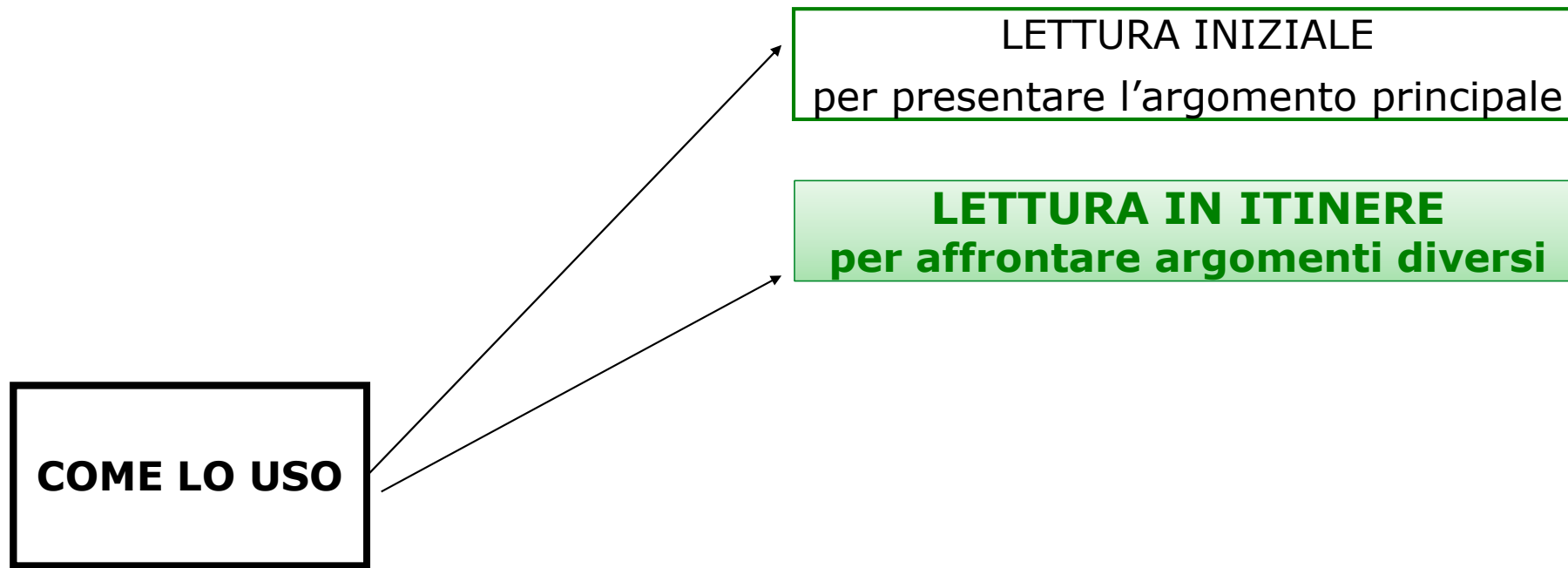
- INTRECCIA LA PAGLIA PER FARE I SEDILI DELLE SEDIE ☒
- VENDE SEDIE E POLTRONE ☐

5) DOVE TIENE I PESCI IL PESCIVENDOLO?

- IN UNA CASSETTA PIENA DI GHIACCIO ☐
- IN UNA CESTA ☒
- IN UN FRIGORIFERO ☐

6) CHE LAVORO FA IL CESTAIO?

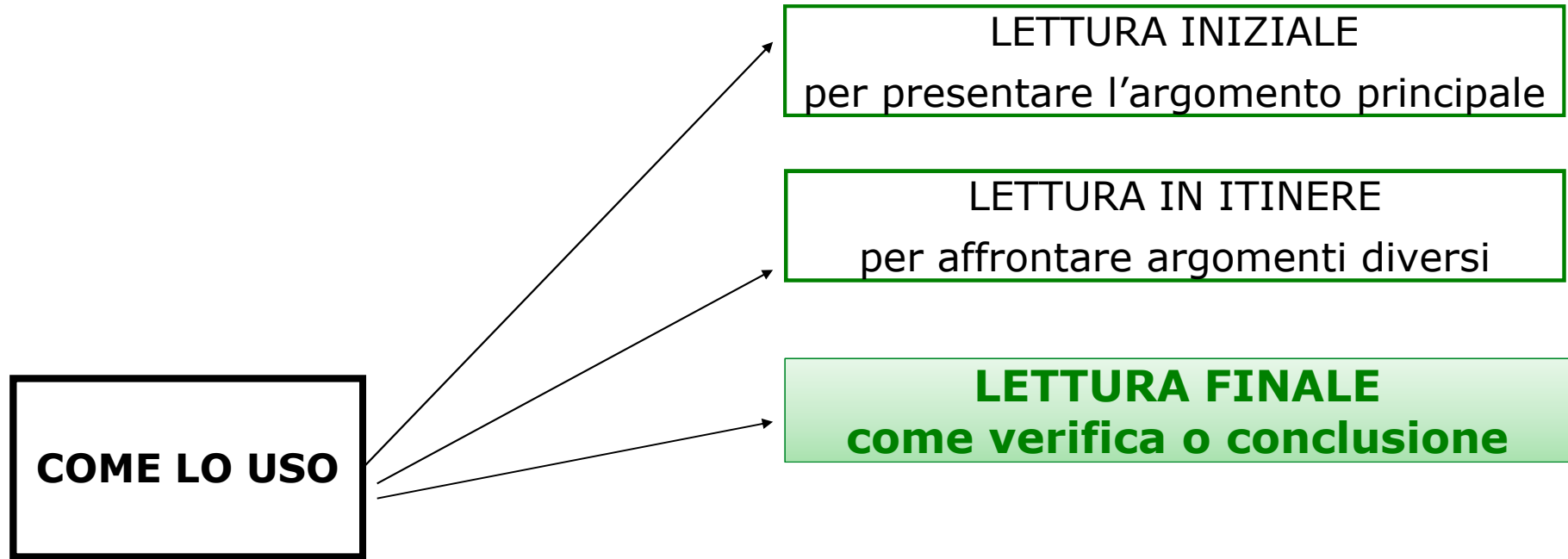
- INTRECCIA RAMETTI FLESSIBILI PER FARE CESTI ☒
- VENDE CESTI E CESTINI ☒
- REGALA CESTI A TUTTI ☐



È bene dividere il racconto in vari capitoletti con un titolo che ne anticipi il contenuto.

In questo modo, dopo l'iniziale lettura introduttiva e l'avvio delle attività sul tema, è più facile soffermarsi sulla parte che interessa in quel momento proponendo discussioni collettive o a piccoli gruppi.

Poi un disegno, una drammatizzazione ...



Può essere utile per

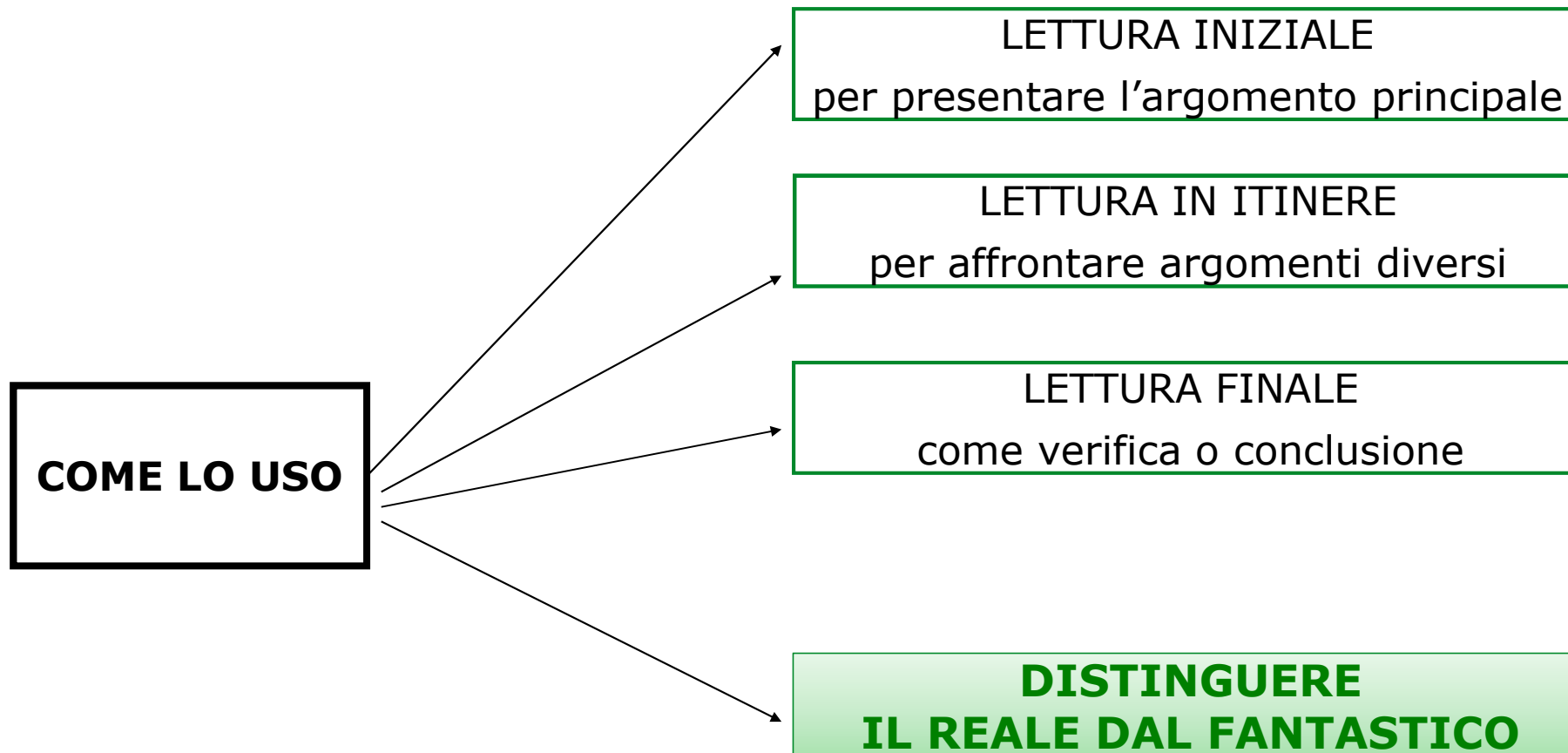
1- Riconoscere nel museo i reperti raccontati

2- Fare da modello per l'invenzione di un racconto a piccoli gruppi con individuazione e scelta dei reperti da usare.



IC Spinea 1 VE, classe V

I bambini al museo
scelgono i reperti che
ritengono più accattivanti
e, divisi in piccoli gruppi,
scrivono un testo storico
ad imitazione del racconto
di finzione ascoltato.



Questa fase dell'attività si può condurre in qualunque classe della scuola primaria, a diversi livelli.

Si dovranno anzitutto definire i concetti di realtà e di fantasia.

Nelle prime classi si giocherà fra gli elementi magici (personaggi inesistenti come draghi, folletti) e gli elementi familiari della loro vita, i ricordi dei genitori e dei nonni.

Dal racconto di G. Bosmin *SULLA TORRE, VICINO AL CIELO*



Dall'attività della classe 1[^], a. s. 2010/11, ins. A. Della Mea,
Scuola Primaria "C. Goldoni", Circolo Didattico Spinea 1 (VE)

Trascrizione dell'attività

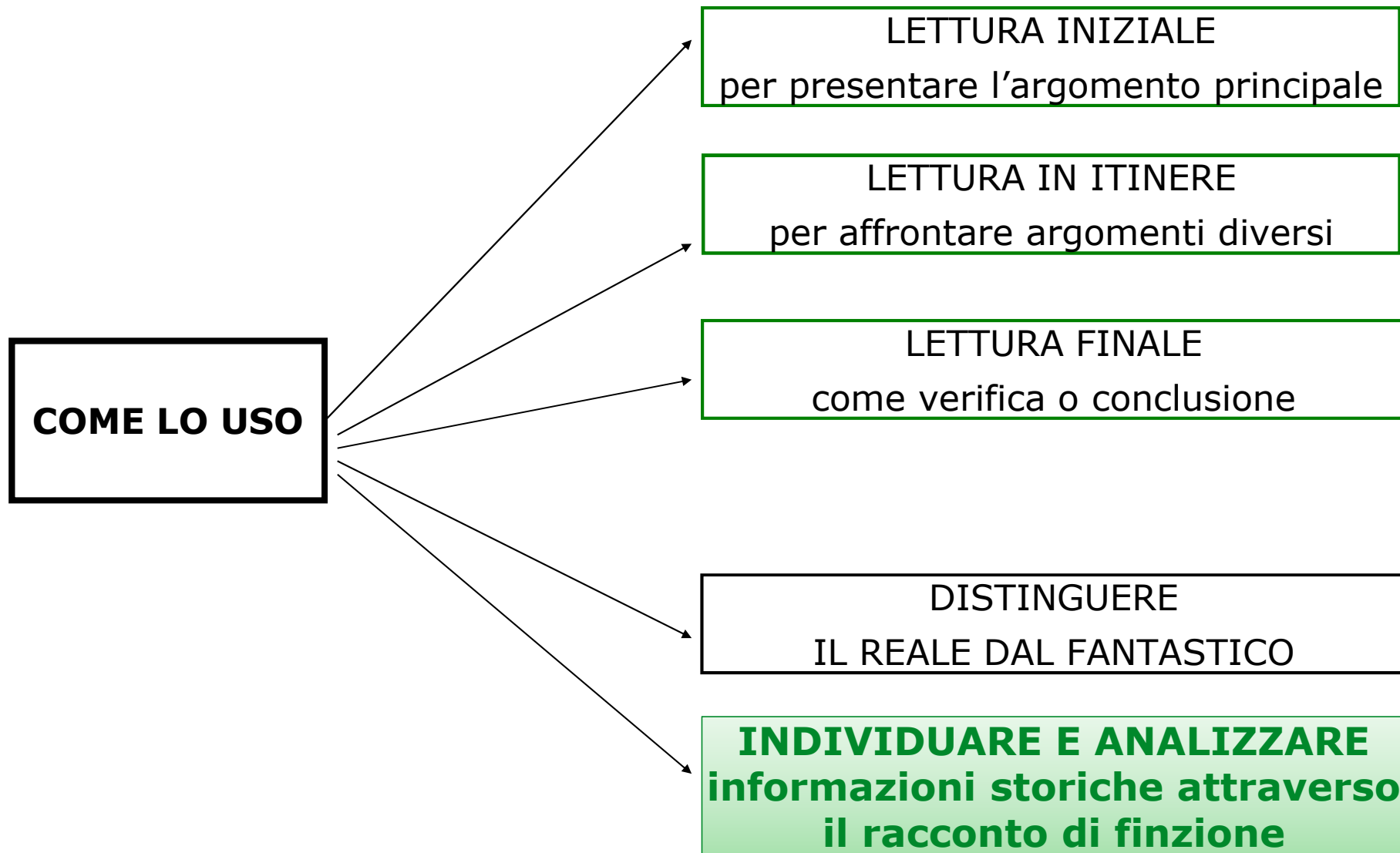
NELLA REALTÀ E NELLA FANTASIA

IL CASTELLO DI MESTRE E LA TORRE ERANO PROTETTI DA SOLDATI
NELLA FANTASIA AL POSTO DEI SOLDATI C'ERANO LE 11 MAGHE

NELLA REALTÀ LE TORRI SONO CROLLATE PER PIOGGIA, VENTO, TERREMOTI
NELLA FANTASIA LE 11 TORRI SONO CROLLATE PER COLPA DELLA STREGA
STREGHIGNA

NELLA REALTÀ PRIMA CI VIVEVANO I SOLDATI PER GUARDARE I NEMICI POI È
DIVENTATA UNA BOTTEGA DEL CAFFÈ, ORA È SEDE PER MOSTRE
NELLA FANTASIA NELLA TORRE VIVEVA LULA (apprendista maghetta)

NELLA REALTÀ SI È SALVATA GRAZIE AI RESTAURI
NELLA FANTASIA SI È SALVATA GRAZIE ALLO SCUDO MAGICO



Per condurre questa analisi con i più grandi invece è bene avere a disposizione una documentazione che possa comprovare l'elemento storico.

Attività di una cl. V: La romanizzazione di Altino (Veneto) II sec. d. C.

I ragazzi sono stati abituati a lavorare con i racconti di finzione dalla classe II.

Questo è l'ultima serie di racconti della loro "carriera" nella primaria.

Accantonando la trama narrativa, vanno subito alla ricerca degli elementi storici presenti nei racconti.



Erica Schweizer

da Gabriella Bosmin, *Ehi ragazzo, ho qualcosa per te – Le pietre di Altino raccontano*

CI DEV'ESSERE UN MODO

[...] Dopo l'ennesima volta che quella strada veniva rimessa a posto, i soldati non ne potevano più di perdere il tempo in faticosi tentativi. Le lastre pesavano e la disposizione non andava mai bene. "No, non è questa che va qui, vedi? È storta. Proviamo l'altra". Gli uomini sbuffavano, soffiavano, imprecavano.

"Non ci sta, non è neanche questa qui".

"In nome di tutti gli dei, ci dev'essere un modo per venirne a capo" esclamò esasperato un soldato.

"Aspetta, aspetta, io so dove va questa, ho visto un segno uguale prima" disse un altro osservando un solchetto dritto che terminava sul bordo. Lo cercò su una lastra già a posto e ...

"qua, mettiamola qua".

Ecco fatto, i lati combaciavano e il segno continuava sull'altra lastra.

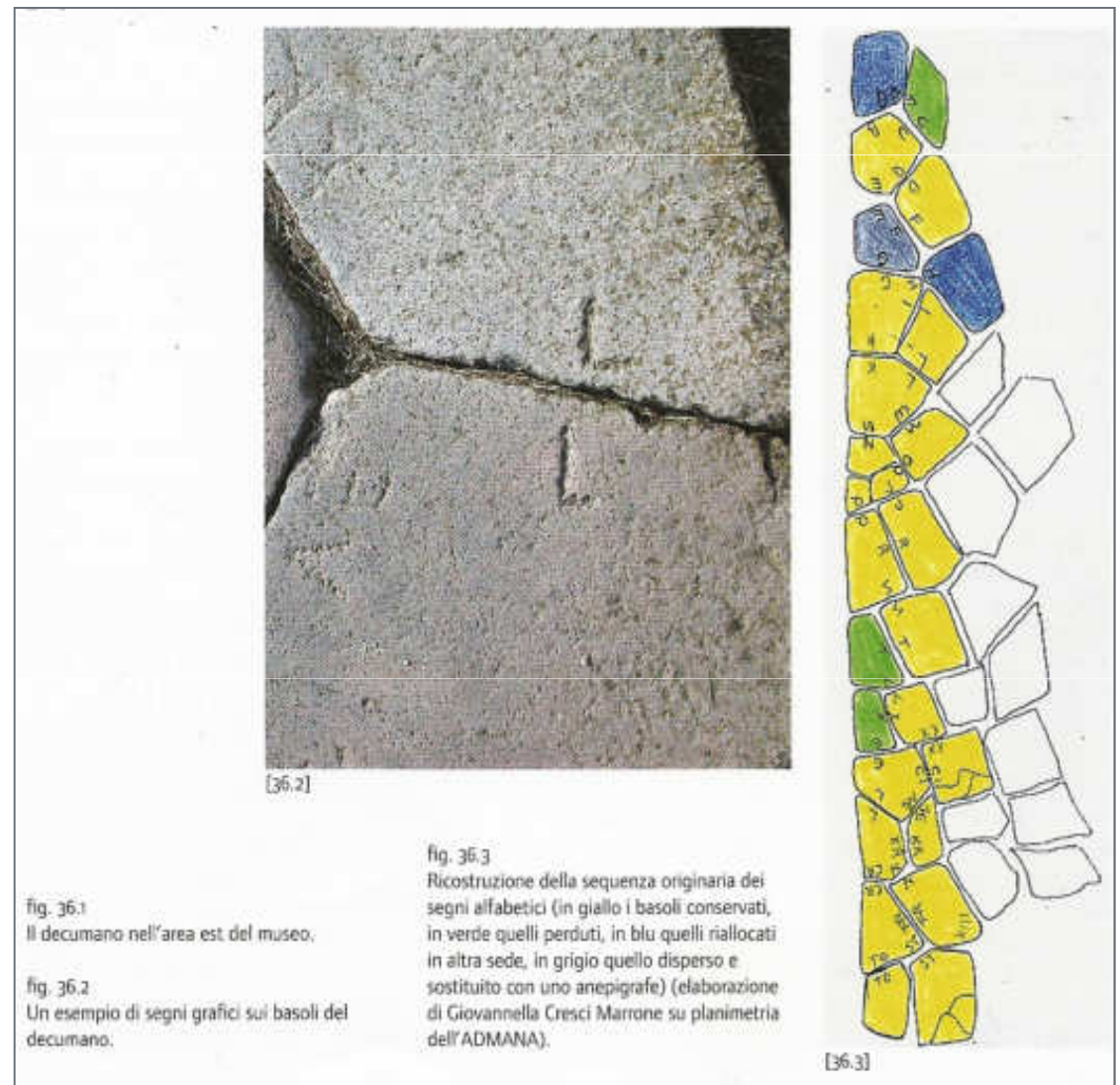
"Eh, sì, pura fortuna, ma non ci sono segni su tutte le altre".

"Adesso no, ma fra un po' sì" disse il capo prendendo uno scalpello.

Fu così che cominciarono a incidere gli stessi simboli sui lati che dovevano stare adiacenti, via via che sistemavano i basoli.

Una cosa li lasciò perplessi i ragazzi: i segni incisi sui basoli per posizionarli nel modo adeguato erano un'invenzione o era vero? bisognava controllare, informarsi.

La prova storica fu rinvenuta nel catalogo dei Veneti antichi che io stessa ho usato e che riporta le fotografie dei basoli con segni e lettere incise.



COME LO USO

LETTURA INIZIALE
per presentare l'argomento principale

LETTURA IN ITINERE
per affrontare argomenti diversi

LETTURA FINALE
come verifica o conclusione

DISTINGUERE
IL REALE DAL FANTASTICO

INDIVIDUARE E ANALIZZARE
informazioni storiche attraverso il
racconto di finzione

**COLLEGARE la storia LOCALE a
quella GENERALE**

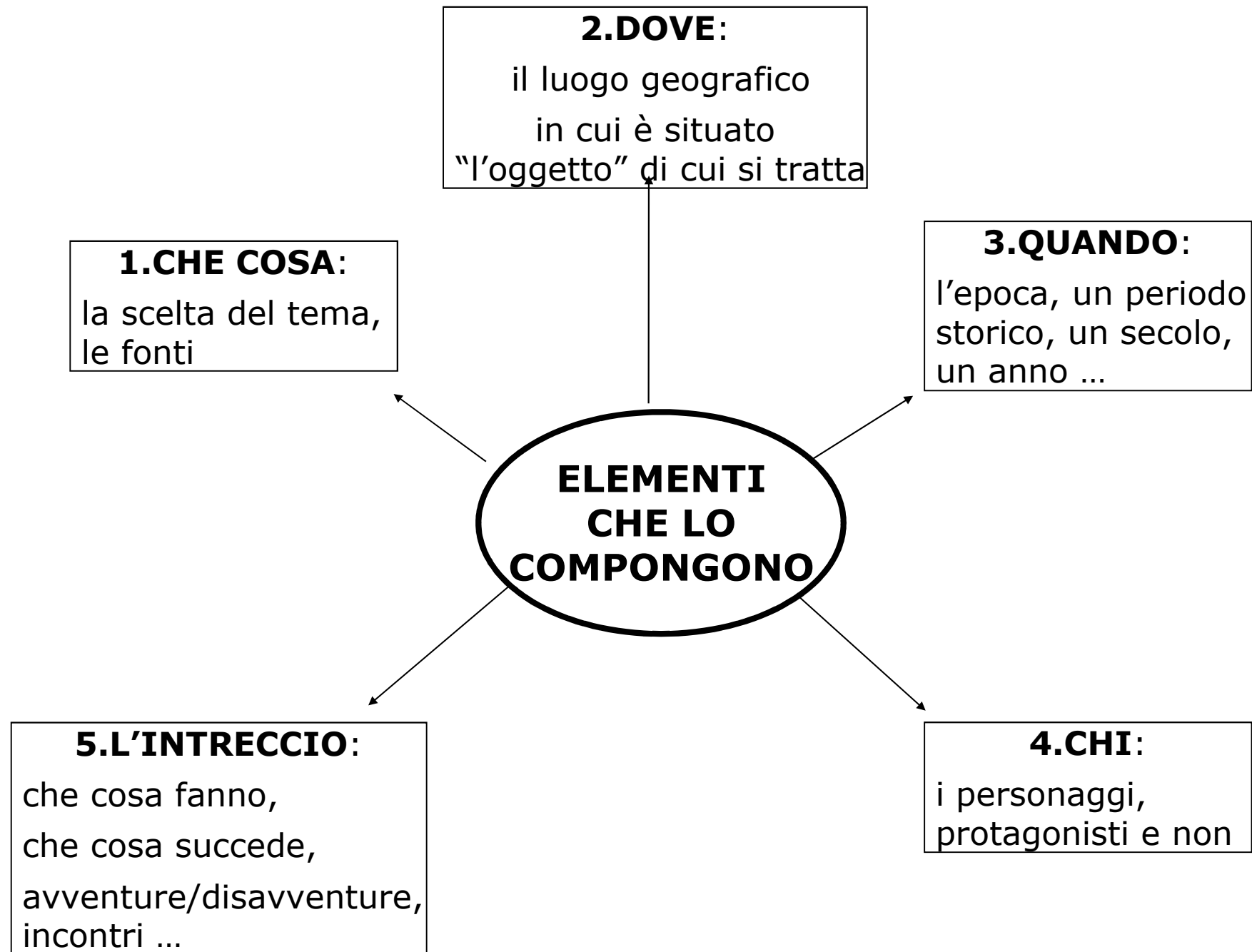
Qualunque aspetto della storia
locale può e deve trovare gli
agganci alla storia generale.

Questo passaggio facilita la
comprensione della storia
ufficiale, quella che si deve studiare.

TERZA PARTE

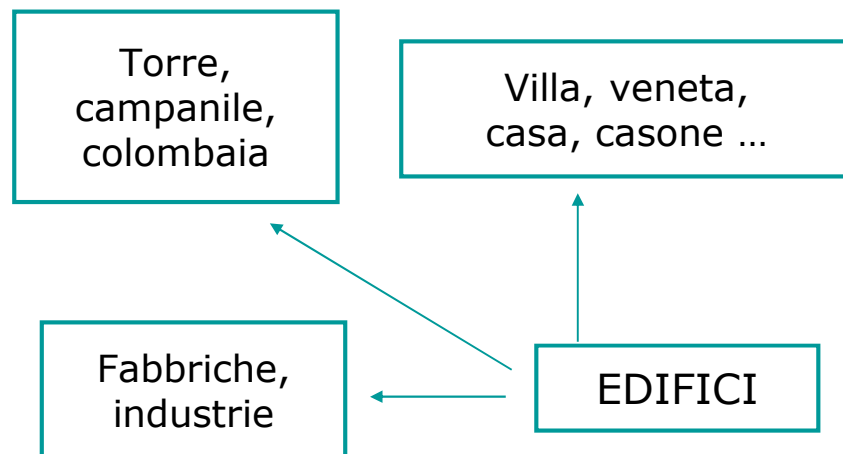
A QUESTO PUNTO
COMINCIAMO A COSTRUIRE
IL RACCONTO DI FINZIONE

**ELEMENTI
CHE
LO COMPONGONO**



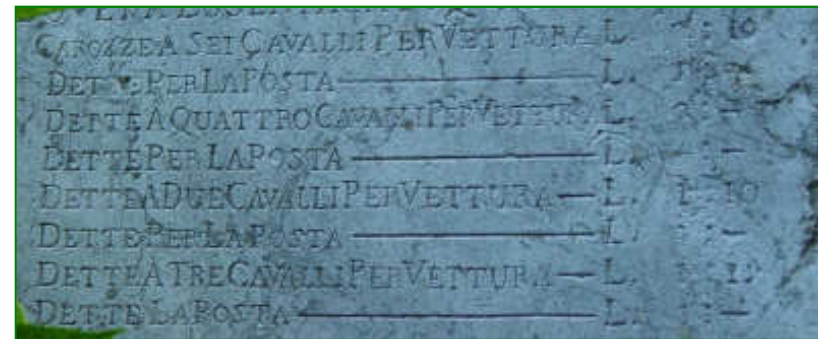
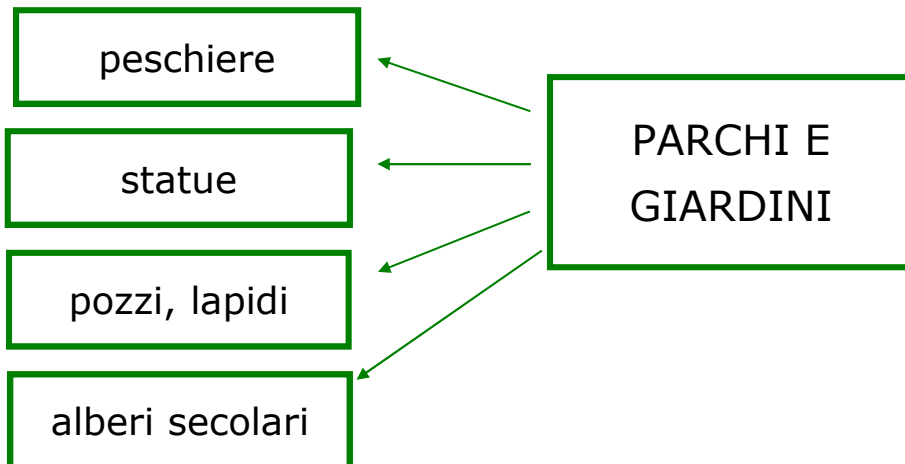
1. CHE COSA:

**La scelta del tema,
le fonti**



Gli EDIFICI rappresentano:

- una cultura
- uno stile architettonico
- un tipo di economia
- sono stati e sono i contenitori di più storie



Villa Pisani-Scalabrin, Vescovana (PD)



Un argomento che piace molto ai bambini

Pubblici e privati,
di che periodo,
di che forma,
la topologia all'inglese, all'italiana,
le ghiacciaie,
le fontane,
chi li ha disegnati,
le essenze botaniche,
gli alberi secolari autoctoni o
introdotti di paesi lontani.



Uno dei paesaggi del graticolato romano in comune di Mirano

Graticolato romano,
vie principali

Piazza del
borgo/paese/città

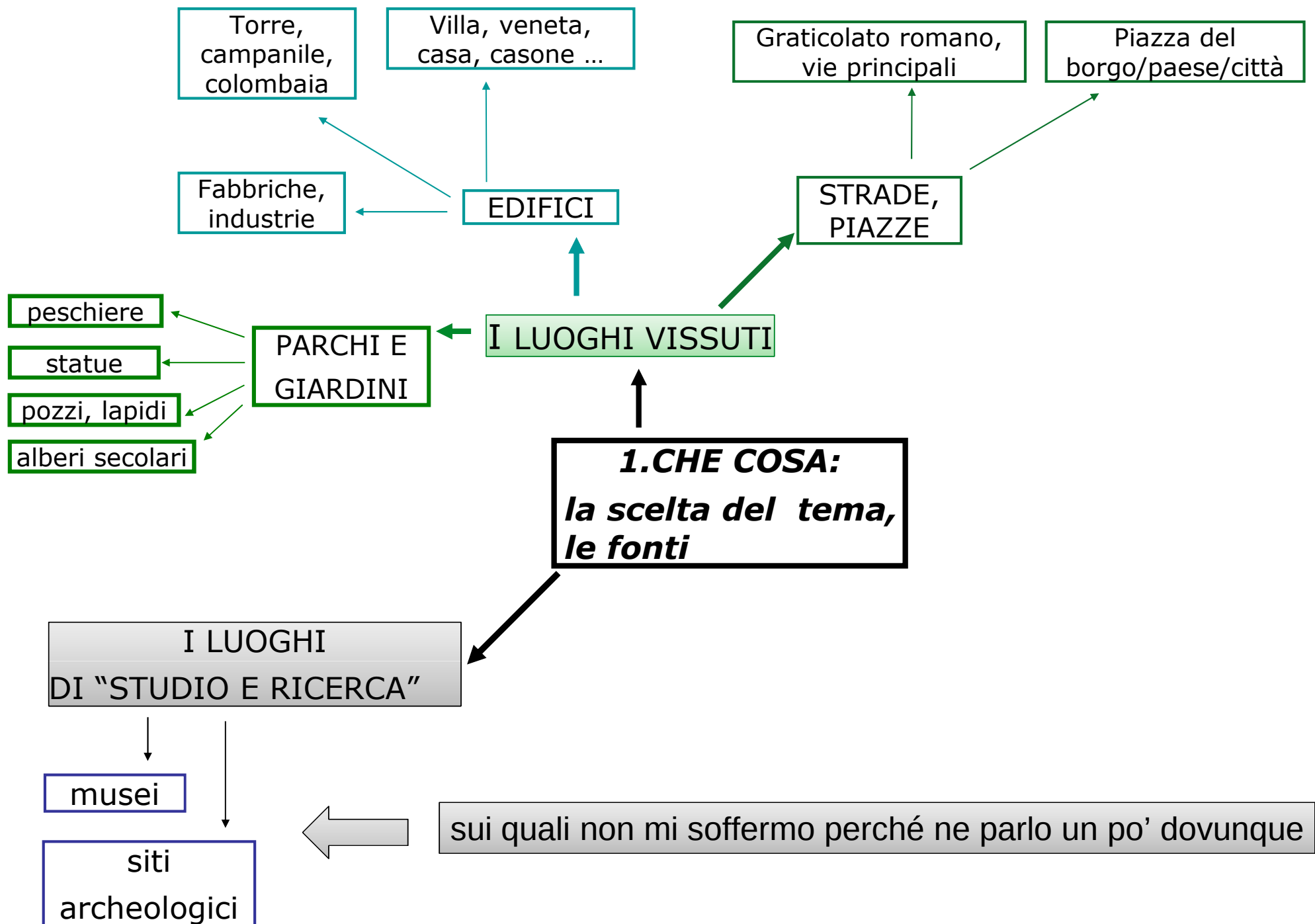
STRADE,
PIAZZE

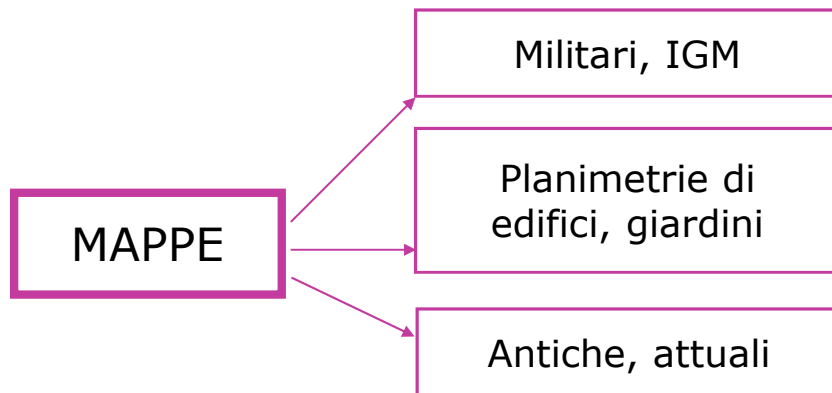


Piazza di Mestre, N. Gavagnin – 1875 ca

Le strade: la costruzione, l'importanza, la direzione, la loro funzione, la permanenza nel tempo.

Le piazze: la forma, la disposizione, la struttura, quelle antiche e quelle odierne, "contenitori" di mercati, parcheggi, sagre





Le mappe sono affascinanti.

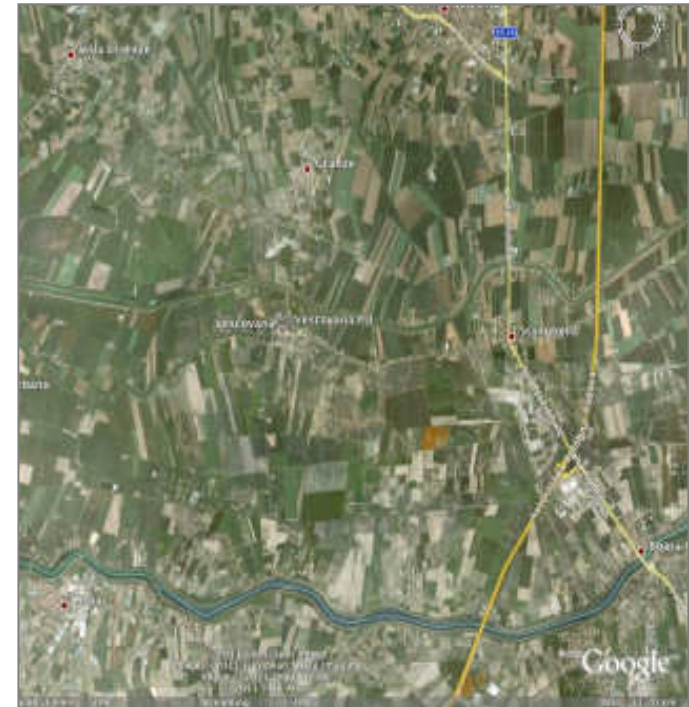
Per i bambini soprattutto quelle del 1300/1500 perché sono disegnate nello stesso modo in cui loro riproducono i percorsi noti: gli edifici sono prospettici sulle vie piatte.

Le mappe antiche permettono a noi adulti di muoverci a nostro agio se vogliamo ambientare il racconto in quel luogo perché ci esplicitano la posizione di tutto ciò che compone una città, un paese ... e possiamo descrivere con cognizione di causa i percorsi dei personaggi.

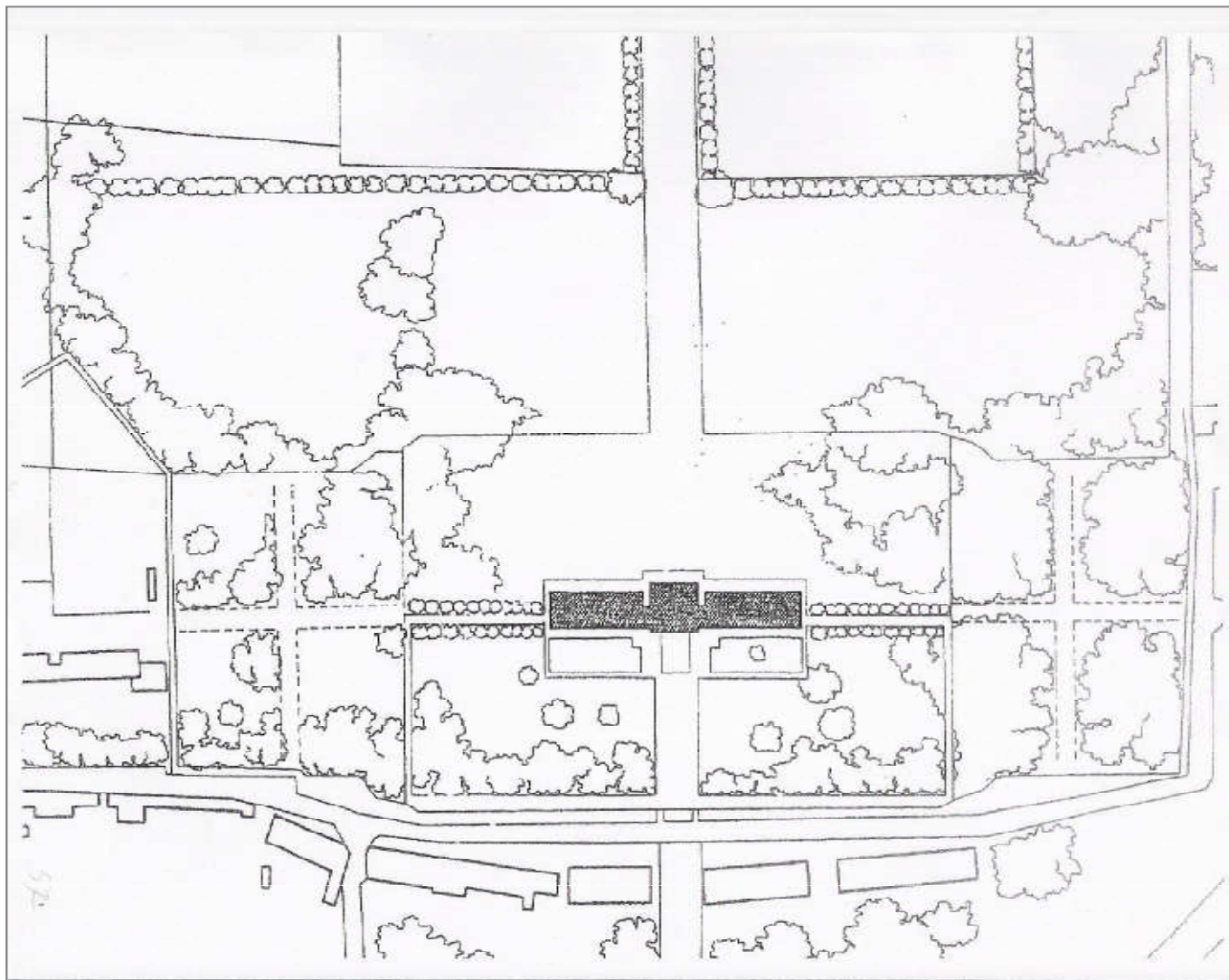


KRIEGSKARTE, von zach **1798/1805**

Carta del ducato di venezia, descrizioni militari. Tavole X.18/x.19/xi.19
FONDAZIONE BENETTON studi e ricerche grafiche, via buonarroti treviso, 2005

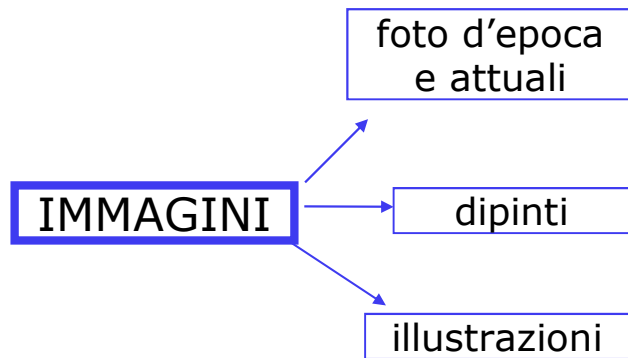


Google map, Vescovana (PD) 2013



Questa mappa è stata consegnata ai bambini appena entrati nel giardino di villa Emo, Roncade (TV)

Consegna : Guardati intorno, segna i punti cardinali e tutto quello che sei in grado di riconoscere, da l tuo punto di vista, che riguardi la villa e le piante .



Arcevia 2015, Porta Sant'Agostino

Sono fonti ideali per fornire un colpo d'occhio d'insieme. Ci permettono d'immergerci nel periodo storico che rappresentano. L'abbigliamento, gli atteggiamenti delle persone, gli oggetti, i luoghi, perfino gli animali e le solennità.



Spinea (VE) 1921, Locanda Bella Venezia

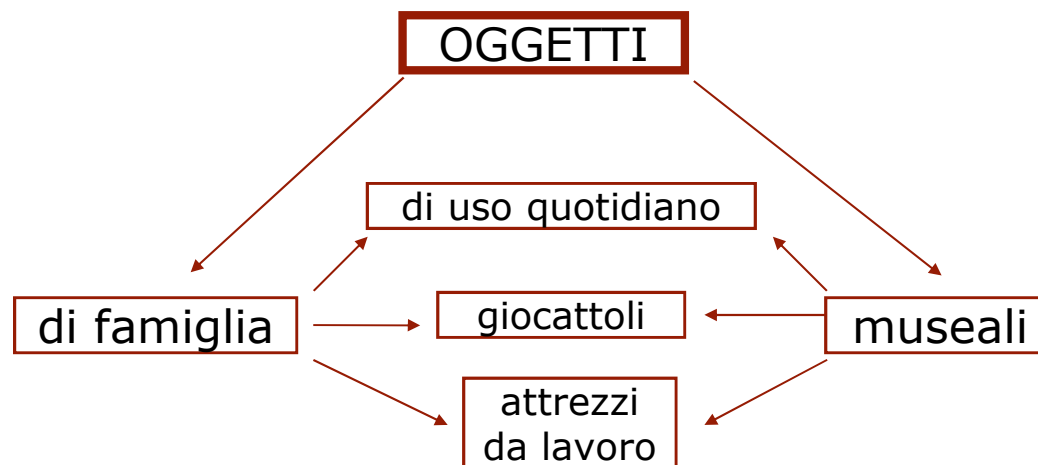


Lorenzetti, *Il buon governo*, particolare





Vecchi oggetti di famiglia



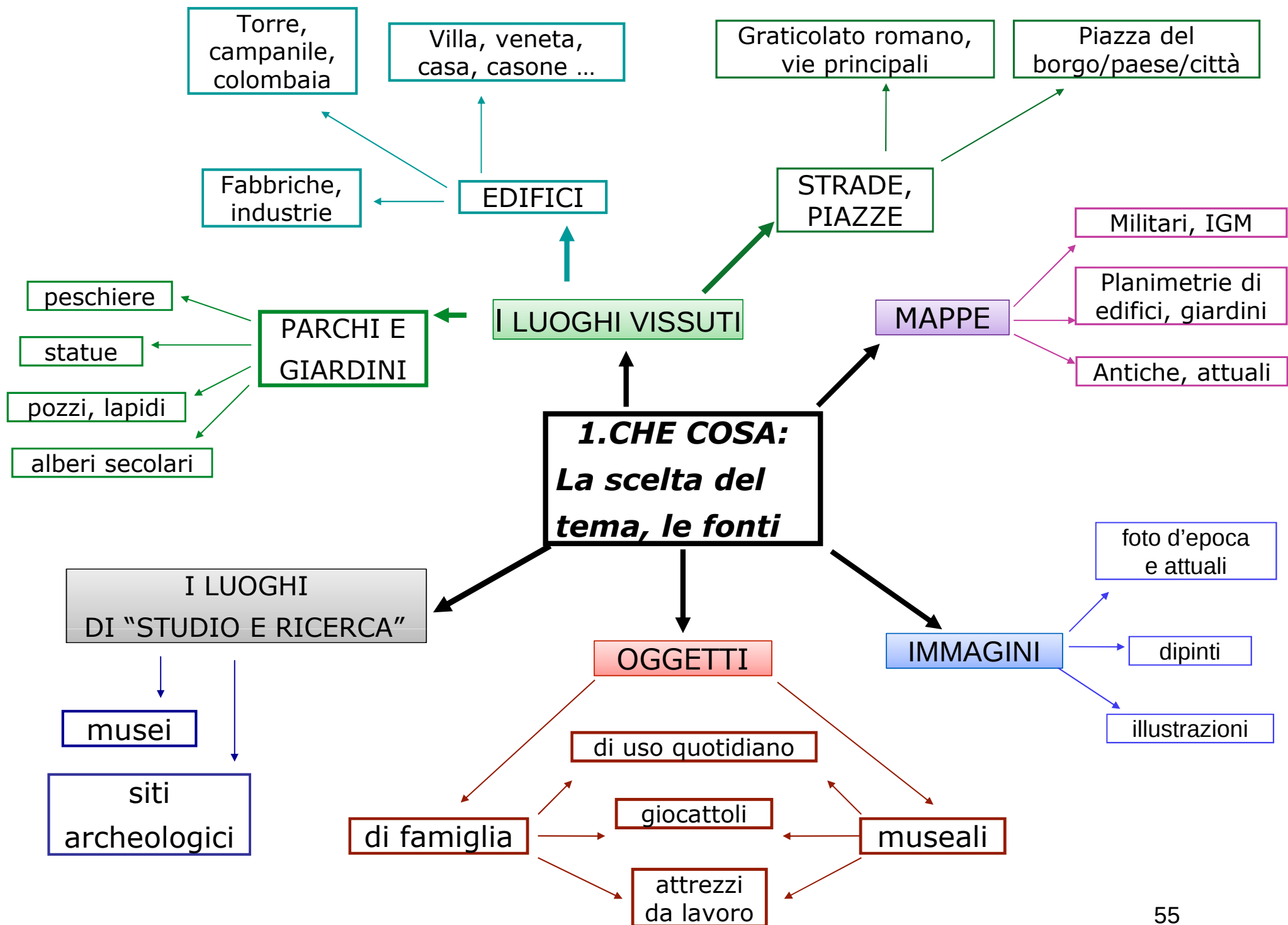
Museo Nazionale Atestino Este-PD, Veneti Antichi



Museo Archeologico Statale Arcevia-AN, Galli Senoni



I musei sono pieni di oggetti che interrogati nel modo giusto forniscono una moltitudine di informazioni.



2. DOVE:

Il luogo geografico

in cui è situato

“l’oggetto” di cui vogliamo trattare

Da considerare seriamente è il potere che ogni luogo esercita su chi lo frequenta.

Nel caso dei bambini un luogo è interessante perché ambiente di gioco, di ricordi piacevoli, di attrazione e di fascino, ma anche di desiderio, di scoperta, di pericolo, di ignoto.

In tutti i casi, sono in gioco l'emotività e il desiderio di misurarsi con le proprie capacità nello spazio/luogo.

Un luogo loro noto, familiare, in cui determinate caratteristiche rievocano divertimenti o emozioni particolari, scelto per l'ambientazione del racconto, li coinvolgerà in modo significativo.

2.DOVE:
Il luogo geografico in cui è situato
"l'oggetto" di cui si tratta



**nucleo abitativo,
villaggio, città, porto**



**strade,
ferrovia**

La scoperta e lo scavo di necropoli potrebbero suggerire il luogo in cui si svolgerà il racconto, lì vicino ,nel passato, si trovava un nucleo abitativo.

I popoli fondarono le loro città nel luogo che conveniva loro.

Inoltre ogni popolo in ogni epoca è abile in particolari attività determinate non solo dalla necessità, ma dai luoghi in cui stanziavano.

2.DOVE:

Il luogo geografico in cui è situato
"l'oggetto" di cui si tratta

**ambiente
naturale/geografico**

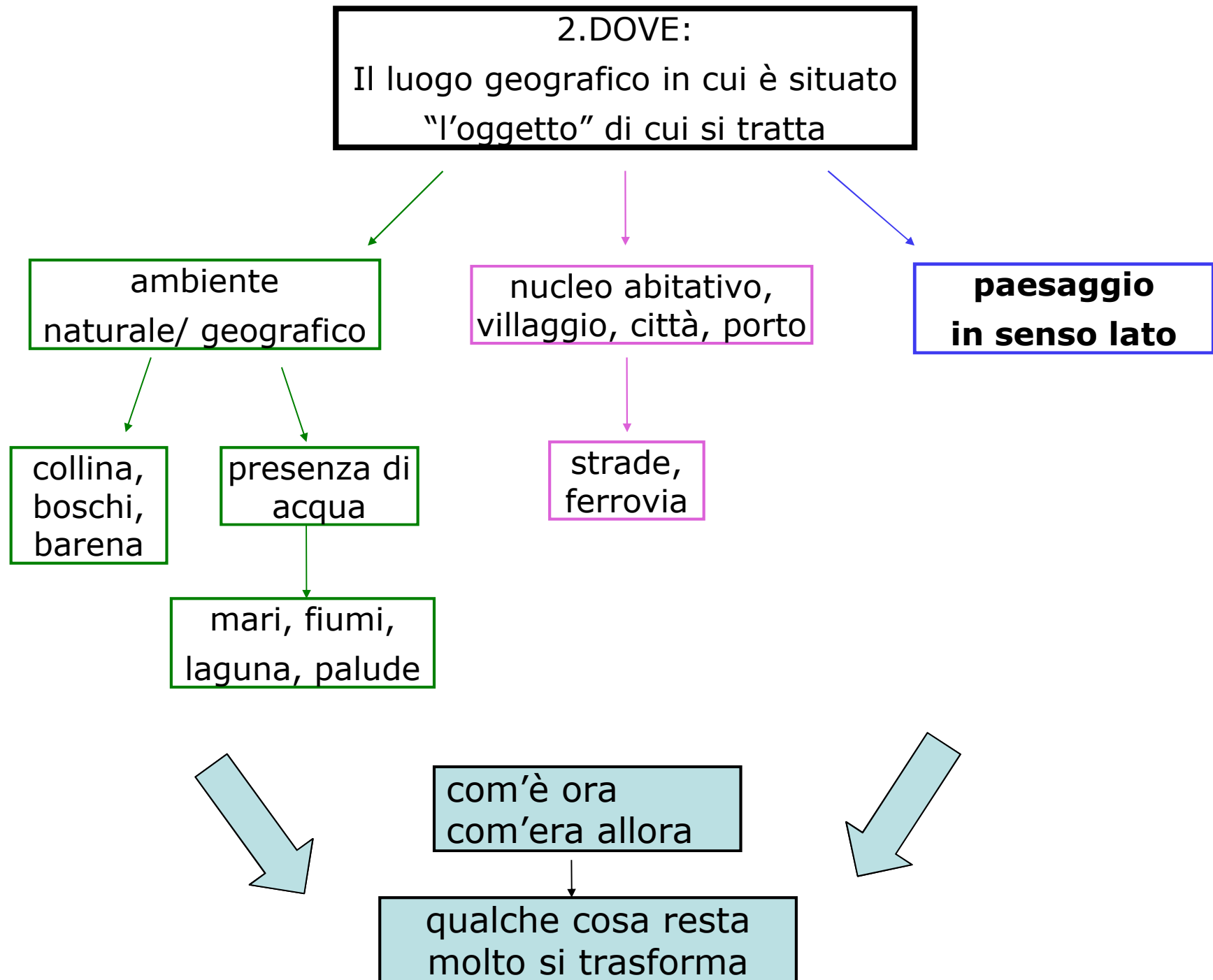
nucleo abitativo,
villaggio, città, porto

**collina,
boschi,
barena**

**presenza
di acqua**

strade,
ferrovia

**mari, fiumi,
laguna, palude**



Da una relazione di **Benedetta Castiglioni**,
Università di Padova, Dipartimento di geografia

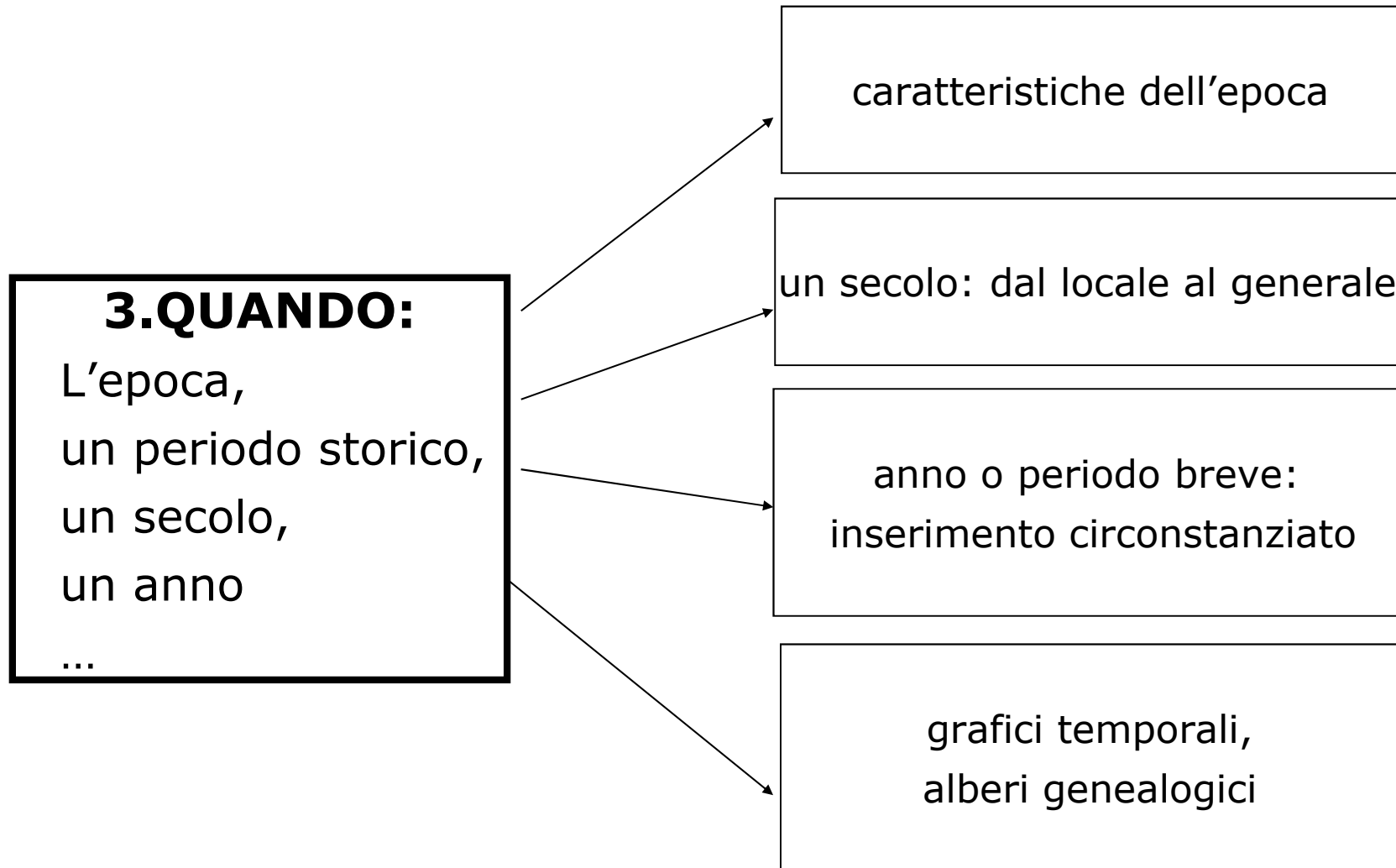
*Nel paesaggio riconosco elementi di origine **naturale** (le forme del rilievo, la vegetazione, ecc.) ed elementi di origine **antropica** (le abitazioni, le strade, le diverse categorie di uso del suolo)*

Il paesaggio stimola in noi emozioni e sensazioni

Al paesaggio e ai suoi elementi attribuiamo significati e valori

Nel paesaggio riconosco degli elementi visibili, ma riconosco anche dei fattori non direttamente visibili che agiscono per costruire questa "forma" del paesaggio

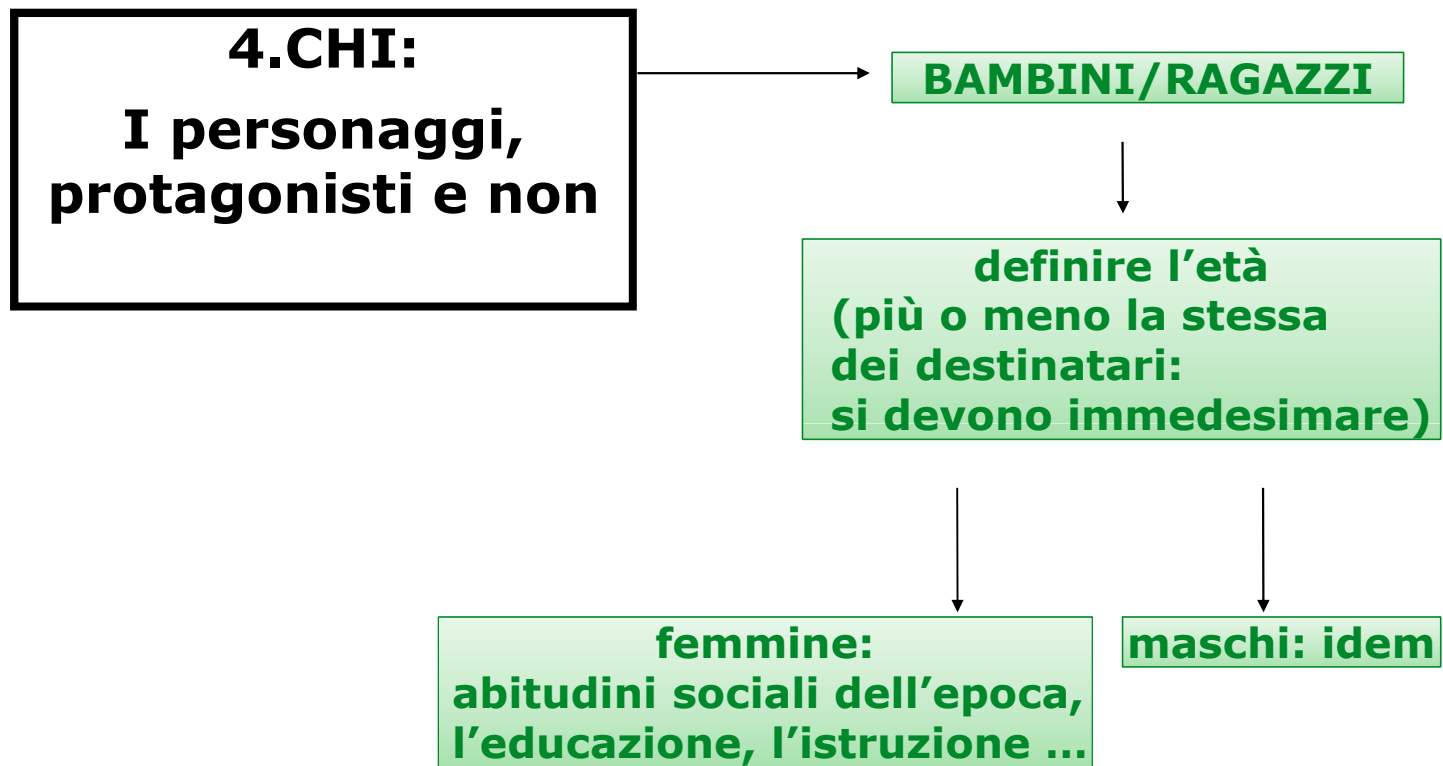
Il paesaggio non è sempre uguale, ma si modifica nel tempo. La Valbrenta di ieri è diversa da quella di oggi, che a sua volta è diversa da quella di domani



Il quando mi determina il ritmo di vita, la tecnica, la tecnologia, i tempi delle azioni.

Una cosa è spostarsi in carrozza e cavalli, un'altra in treno o in aereo.

Nel racconto di finzione bisogna tenerne conto.



I BAMBINI

Sono loro nostri protagonisti.

Avranno più o meno l'età di chi leggerà il racconto, è indispensabile conoscerla perché oltre alle azioni condizionerà anche il linguaggio da usare.

Noi siamo conoscitori di bambini e ragazzi, dobbiamo solo decidere a quale dei nostri alunni ispirarci.

È facile se prima ho stabilito che tipo cerco: l'intraprendente, il mite, il piantagrane, l'aggressivo, il ragionevole ...

Sarebbe meglio se i bambini fossero due o tre, maschi o femmine, magari con caratteristiche contrapposte, coetanei o con poca differenza di età. Questo è un modo per risolvere situazioni complicate o pericolose.

Ciò a cui bisogna fare attenzione è il tipo di educazione/istruzione che il bambino o la bambina ricevono in quel determinato periodo, civiltà.

Quando scrissi *Il bicchiere di Lucilla* per il Museo di Montebelluna, avevo il dubbio che una femmina potesse diventare vasaia e avevo dato per scontato che Lucilla potesse liberamente andarsene a giocare con gli amici maschi come succede ai giorni nostri.

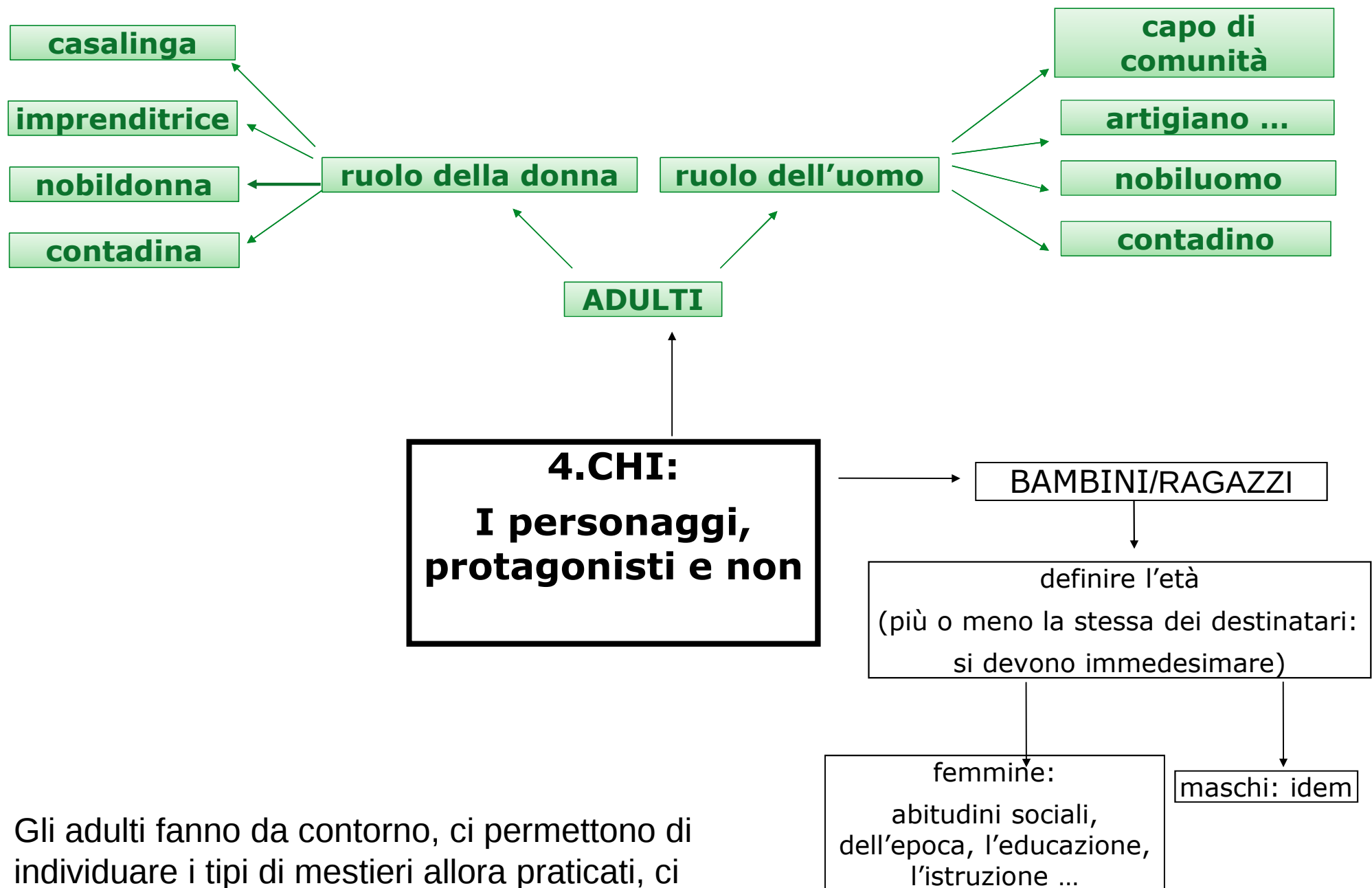
Ecco che cosa mi scrisse la dott.ssa Patrizia Manessi esperta di storia romana ed ex direttrice del Museo.

... Non penso che sia un'eresia far seguire alla figlia femmina le orme del padre; nel libro sotto citato* è riportata una donna di Aquileia che marchia con il suo nome vasi in vetro soffiato ... quindi "donne produttrici" sono attestate anche se non così diffusamente come gli uomini. Potevano essere anche proprietarie di negozi.

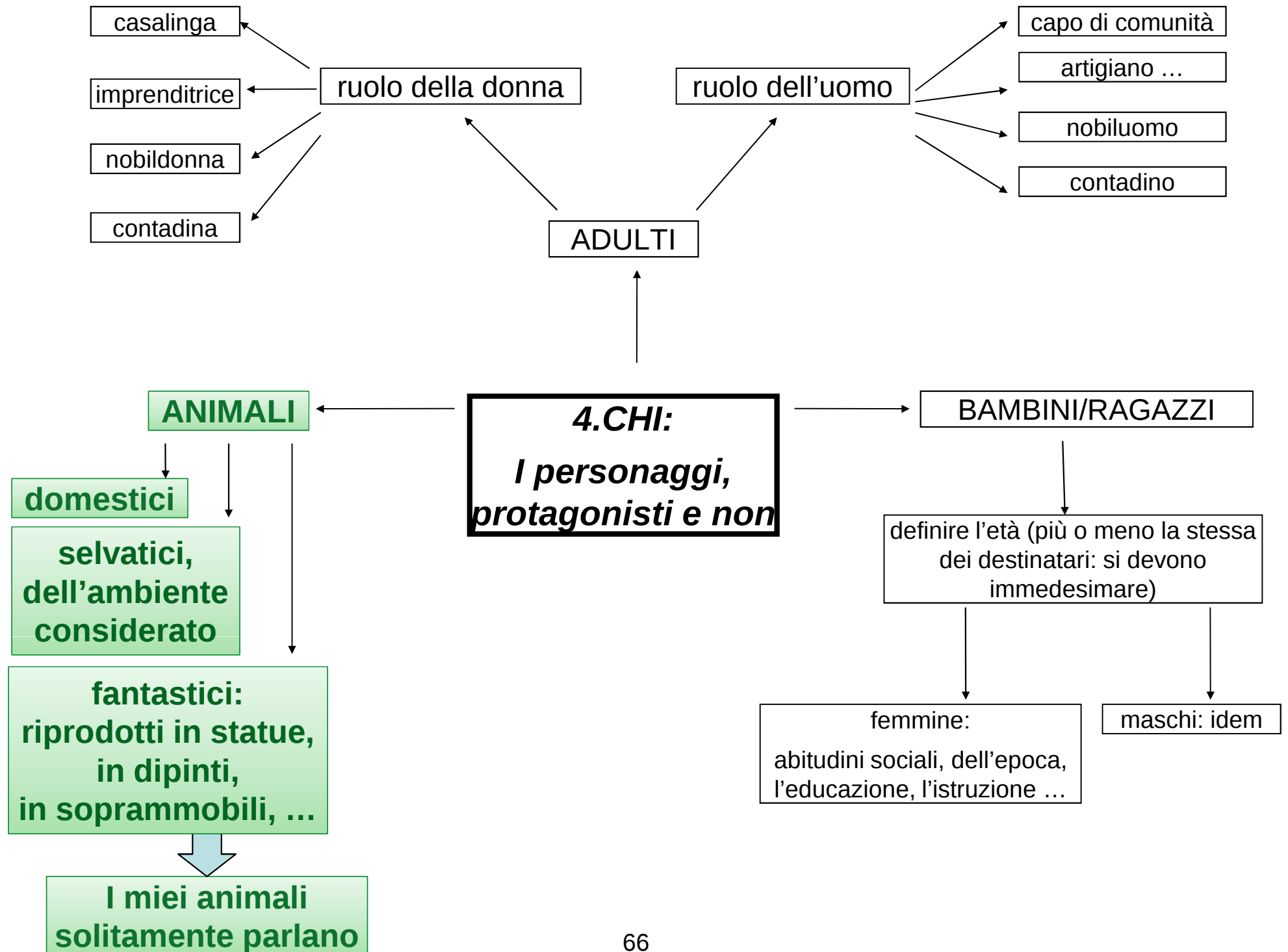
[...] a mio parere questa bimba gode di un po' troppa libertà per essere una bimba romana perciò sottolineerei che la passeggiata nel bosco è stata una fuga di nascosto dai genitori che altrimenti l'avrebbero potuta punire anche più severamente.

E a pagina 9 non direi che era libera di andare a fare le passeggiate con gli amici.

*(A.Buonopane,F.Cenerini (a cura di), *Donna e lavoro nella documentazione epigrafica*, Atti del I seminario sulla condizione femminile nella documentazione epigrafica, in Epigrafia e antichità, 19. CD del Museo di Storia Naturale ed archeologia Montebelluna-TV)



Gli adulti fanno da contorno, ci permettono di individuare i tipi di mestieri allora praticati, ci introducono nel ceto sociale e via così, ma a mio avviso agiscono ai margini del racconto.





Gli animali, si sa, sono accattivanti, affascinanti, intriganti per i bambini, reali o magici o pupazzi che siano rappresentano un'attrazione irresistibile. Compagni di gioco, consolazione, amici immaginari, diventano una strategia nel racconto per fornire un punto di vista diverso (vedi il Grillo Saggio di Pinocchio), per accennare ai fatti evitando così neutre narrazioni esplicative.



E infine possiamo prendere spunto dai bestiari medioevali. Agli animali, in quel preciso periodo storico, vengono assegnate attributi del bene e del male, del divino e del diabolico, oltre al fatto che le conoscenze scientifiche di allora, dal nostro punto di vista erano molto fantasiose.

Michel Pastoreau, *Bestiari del Medioevo*,
Einaudi Torino 20012, pagg 84 e 193



Il pardo, amante della leonessa (1250)
Spesso presentato come il maschio della pantera, il pardo è un animale furbo e crudele che si accoppia con la leonessa per mettere al mondo un animale ancora più furbo e più crudele: il leopardo. Come il leone, il pardo possiede una criniera ma, contrariamente a quest'ultimo, talvolta è provvisto di corna.

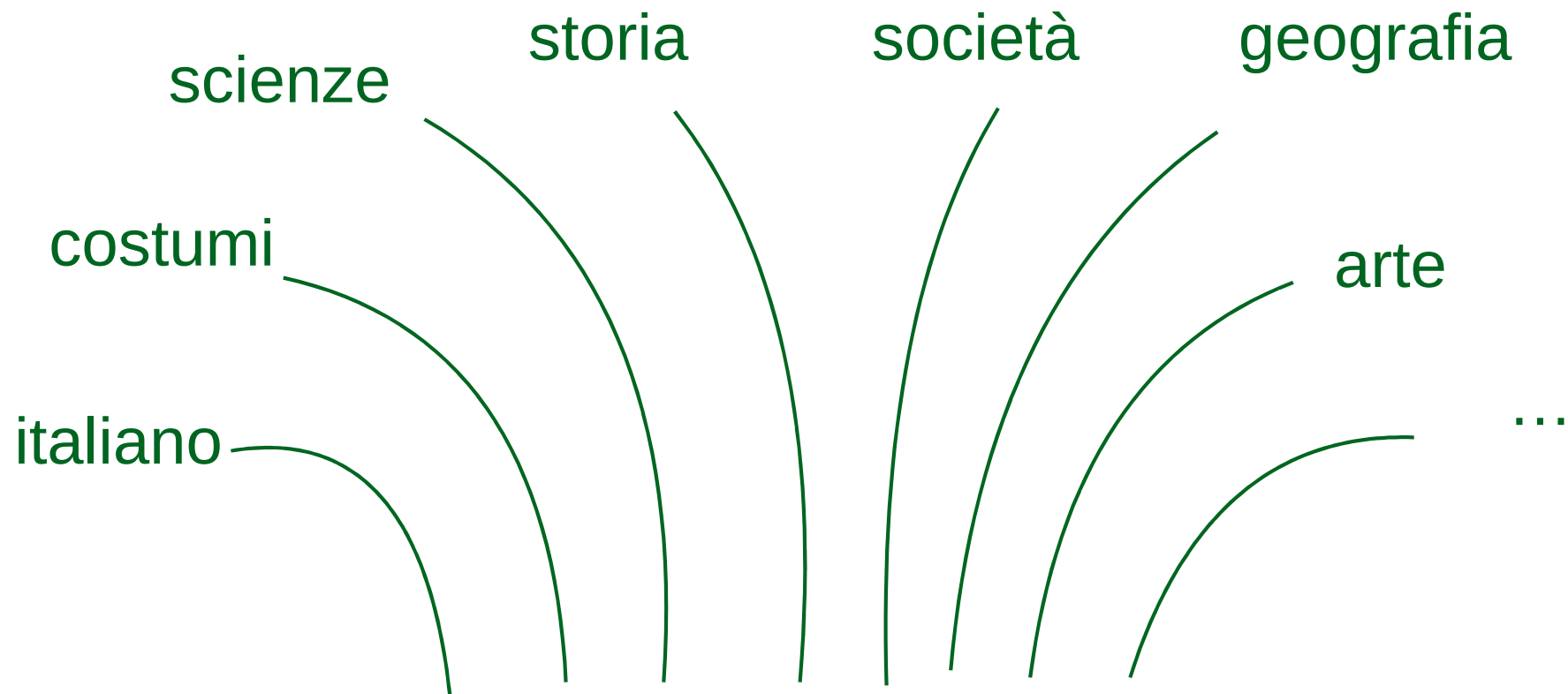


Basilisco (1400-20 ca)
Quando è vecchio il gallo a volte comincia a deporre le uova. Se uno di essi viene covato da una bestia velenosa, come il rospo, l'aspide o il drago, ne esce un essere spaventoso: il basilisco. Ha la testa, le ali e le zampe come il gallo, ma il corpo finisce a forma di serpente. Può uccidere anche solo con lo sguardo. Tutti gli animali ne hanno paura tranne la donola, che lo attacca coraggiosamente.



DUE SUGGERIMENTI SULL'ESPOSIZIONE

1. **L'incipit del racconto** sia subito un'azione e non una descrizione o un'introduzione
2. I **dialoghi** che i bambini gradiscono molto e attraverso i quali si può comunicare qualunque informazione ed emozione siano frequenti
3. **Le descrizioni**, necessarie e importanti, è bene che conducano a immagini, a sensazioni e a percezioni vive, che i bambini riescano a riprodurre mentalmente e che arrivino alla loro emotività
4. **Nomi** dei personaggi e **titolo** devono essere una scelta accurata
5. I **periodi** siano brevi ed incisivi, utili alla cattura dell'attenzione e della concentrazione
6. **La forma espositiva, il lessico** appena superiori alle capacità di base dell'alunno così da stimolare la sua crescita linguistica



RACCONTO DI FINZIONE



strumento davvero utile all'insegnamento

Bibliografia

- J. S. Bruner, *La costruzione narrativa della realtà, in Rappresentazioni e narrazioni*, a cura di M. Ammaniti e D. N. Stern, Laterza, Bari, 1991.
- L. Cisotto e Gruppo RDL Infanzia, *Prime competenze di letto-scrittura. Proposte per il curricolo di scuola dell'infanzia e primaria*, Erickson, Trento, 2009
- S. Pitruzzella , G. Errico, *Manuale di narrazione creativa*. Con 50 schede e un giocherello per inventare storie ed esplorare l'immaginario fiabesco, Franco Angeli, Milano, 2012
- G. Rodari, *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino, 1974
- L. Lumbelli, M. Salvadori, *Capire le storie. Un modo di usare i racconti illustrati nella scuola dell'infanzia*, Milano, Emme Edizioni, 1977.
- R. Riccini, a c. di, *Imparare dalle cose. La cultura materiale nei musei*, Clueb, Bologna, 2003.
- E. Nardi, *Leggere il museo. Proposte didattiche*, SEAM, Roma, 2001.
- E. Nardi, *Pensare, valutare, ri-pensare. La mediazione culturale nei musei*, Franco Angeli, Milano, 2007
- B. Castiglioni, *Educare al Paesaggio*, Comune di Montebelluna, Museo di Storia Naturale e archeologia di Montebelluna Treviso 2010

e inoltre

- M. Pastoreau, *Bestiario del Medioevo*, Einaudi, Torino 2012
- M. Dicks, *L'amico immaginario*, Giunti Editore 2012 [un romanzo interessante non tanto per la trama che può o meno piacere, quanto per la descrizione di molti "amici immaginari" dei bambini: il loro aspetto, la consistenza, il comportamento, il ruolo].
- Tutte le fiabe classiche, in versione originale, di Grimm, Andersen, Perrault, Afanasjev, Calvino