

Facciamo scuola all'aperto

Esperienze interdisciplinari di didattica ludica alla primaria

Antonio Di Pietro

MATERIALI
DIDATTICA



FACCIAMO SCUOLA ALL'APERTO

Hai mai inviato una cartolina sonora o composto una videopoesia? Cosa succederebbe se con i bambini e le bambine provaste a fare i calcoli o a risolvere i problemi come gli antichi Greci o gli antichi Romani? Ti piacerebbe creare con i tuoi alunni e le tue alunne un atlante delle nuvole? E cosa scriveresti, se dovessi immaginare un albero che si racconta?

Una ricca raccolta di giochi ed esperienze ludiche per affacciarsi a un nuovo modo di vivere la didattica all'aperto.

Proposte, suggerimenti e — perché no? — provocazioni che sono nati dalle domande stesse dei bambini e delle bambine e che ti accompagneranno nella progettazione di attività didattiche originali.

Le esperienze, raggruppate per argomento e con l'indicazione dell'area disciplinare di afferenza, sono personalizzabili e adattabili alle situazioni, alle esigenze e agli interessi dei bambini e delle bambine. Il filo rosso che percorre l'intero volume è la necessità di cogliere l'inatteso (inevitabile e necessario quando si fa didattica all'aperto) come una preziosa occasione per affrontare nuovi argomenti e aprire la porta a nuove curiosità.

Descritte in modo dettagliato, le attività sono semplici da realizzare, perché richiedono l'utilizzo di pochi materiali di facile reperibilità.

Un libro da cui gli insegnanti di ogni disciplina potranno prendere spunto per:

- arricchire il programma didattico, coinvolgendo maggiormente alunni e alunne;
- promuovere un clima cooperativo e un contesto inclusivo;
- valorizzare le relazioni interpersonali;
- sostenere l'attenzione, la cura e il rispetto per l'ambiente.

Le proposte sono in linea con le «Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari» del MIUR e con le «Competenze chiave di cittadinanza» introdotte dall'Unione Europea.

L'AUTORE



ANTONIO DI PIETRO

Pedagogista ludico. Docente della Specializzazione per le attività di sostegno presso l'Università di Firenze. Membro del Centro di Ricerche sulle Didattiche Attive (Università di Bologna). Presidente del Cemea Toscana, collabora con la *Rete di scuole pubbliche che praticano l'educazione all'aperto* e con *LUnGi - Libera Università del gioco*. Svolge formazione esperienziale, affiancamenti a progetti educativi e didattici, incontri con genitori. È autore di diverse pubblicazioni sul gioco, il giocare e la didattica ludica.

La «giocosità» porta ad accogliere l'inaspettato, a ricercare le novità, a saperne di più.



GIOCO DRAMMATICO

Materiali	Ciò che può servire per rappresentare al tema scelto.
Inizio	Si concordano un canovaccio (cioè la traccia della storia) con una chiara conclusione. Si formano due piccoli gruppi: uno che mette in scena il gioco e l'altro che fa da spettatore. Il gruppo che si dedicherà alla drammatizzazione sceglie il luogo dove questo avrà luogo.
Svolgimento	Accordato il ruolo di ciascuno, il gruppo realizza il gioco drammatico avendo come riferimento il canovaccio con un inizio, uno svolgimento e una conclusione.
Conclusione	Si raccolgono le impressioni sulla rappresentazione e le nuove idee da inserire, togliere o variare nel canovaccio. Poi, si inventano i ruoli fra i due gruppi (chi faceva da spettatore sceglie un luogo e mette in scena il gioco, mentre chi ha già drammatizzato fa da spettatore).

Se i bambini non propongono un tema legato a quanto stiamo affrontando a scuola, ad esempio un tema storico, proponiamolo noi, quando ci sembra opportuno, mantenendo quella dimensione ludica vissuta in un gioco drammatico dove la finalità era il gioco stesso. Gioco facendo, ben vengano i dubbi e le curiosità che ci permettono di approfondire alcuni argomenti che possono diventare una scintilla creativa, da sviluppare in un'ambientazione storica che riguarda la vita quotidiana dentro e fuori una capanna, con l'arco in spalla, giocando con astragali e noci, intorno ai giochi pavimentali. Un tema storico da drammatizzare può riguardare anche un personaggio, un erede, un mito.

Per il gioco drammatico non serve un palcoscenico. Nel caso in cui ci siano degli spettatori (ad esempio i compagni di classe), ricordiamo che le più antiche testimonianze dell'applauso

▲ Giochi e attività personalizzabili

con suggerimenti pratici per inventare infinite varianti

€ 20,50



9 788885 910292 98

www.ericsson.it

INDICE

7	Prefazione (<i>Michela Schenetti</i>)
9	Introduzione
11	Cap. 1 Scrittura ecologi(o)ca
25	Cap. 2 Parole erranti
39	Cap. 3 Diamo i numeri
55	Cap. 4 Logiche «terra terra»
69	Cap. 5 Con la testa fra le nuvole
85	Cap. 6 Congegni
103	Cap. 7 Connessioni app... arte
117	Cap. 8 Storia ludens
135	Cap. 9 Arti in divenire
151	Cap. 10 Condotte motorie
167	Sitografia

NOTA

Per una maggiore fluidità di lettura, nel testo si fa perlopiù riferimento al genere maschile. Tuttavia le attività proposte sono declinabili a maschi e femmine senza distinzione.



Scrittura ecologi(o)ca

Le discipline che incontreremo

- Italiano
- Arte e immagine
- Educazione civica
- Geografia
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Scienze

Piccole cose

Iniziamo da ciò che solitamente s'intende come un punto d'arrivo per la scrittura creativa: la poesia.

Con Giovanni Pascoli (che conosceva molto bene piante e animali) la natura si distanzia dall'essere considerata un contorno idilliaco ed entra in scena con gli occhi meravigliati dei «fanciullini», offrendoci una poetica delle piccole cose.

LA DOMENICA DELL'ULIVO

Hanno compiuto in questo dì gli uccelli
il nido (oggi è la festa dell'ulivo)
di foglie secche, radici, fuscelli;

quel sul cipresso, questo sull'alloro,
al bosco, lungo il chioccolo d'un rivo,
nell'ombra mossa d'un tremolio d'oro.

E covano sul musco e sul lichene
fissando muti il cielo cristallino,
con improvvisi palpiti, se viene
un ronzio d'ape, un vol di maggiolino.

Giovanni Pascoli (1855-1912)

Ne *La domenica dell'ulivo* possiamo incontrare un susseguirsi di elementi naturali: nella prima strofa si descrive com'è fatto un nido, nella seconda incontriamo i punti esatti di dove sono stati costruiti i nidi, nell'ultima abbiamo i silenzi e i suoni della natura nell'attesa della schiusa delle uova.

Scrivere *en plein air* ci permette di dare voce ai bambini, a partire dal programmare un tempo per osservare i più piccoli particolari, ricercando le parole per nominare e descrivere, per esprimere emozioni. Un'esperienza linguistica e scientifica che nutre la coscienza ecologica (Pascoli considerava la natura un oracolo da interpellare).

Le attività di scrittura creativa che seguono, seppur siano centrate su piante e animali, possono risultare interessanti anche in quei luoghi dove ciò che solitamente chiamiamo «natura» non è proprio la prima cosa che notiamo, cercando di valorizzare il più possibile quei pochissimi elementi naturali in ambienti antropizzati. Anche in luoghi dove domina il cemento c'è biodiversità, si pensi alle tante «erbacce» che spuntano dai tombini, nelle crepe dei marciapiedi, che bucano l'asfalto.

Il termine «erbaccia» non esiste in botanica. Nel linguaggio comune le «erbacce» sono quelle piante che crescono in un ambiente abbandonato o incolto, vengono chiamate anche malerbe e infestanti. Niente di positivo verso ciò che sfugge al controllo dell'uomo. Come afferma Richard Mabey, in *Elogio delle erbacce*, le erbe spontanee sono una «categoria culturale», ovvero viene dato il suffisso peggiorativo («-accio») nel momento in cui non se ne riconoscono le virtù e non si coltivano. In un certo senso, le piante fuori controllo dall'essere umano vengono tendenzialmente screditate. Non a caso, fra le prime cose che si dice prima di risistemare un giardino o di fare un orto è «togliere le erbacce», quando poi non sono così nocive come solitamente si dice. Anzi, moltissime erbacce danno nutrimento al terreno, a favore di quelle più delicate e fragili. Ci sono piante chiamate erbacce fino a qualche decennio fa e che invece oggi consideriamo officinali. «Quando intralciano i nostri piani o le nostre mappe ordinate del mondo, le piante diventano erbacce» (Mabey, 2019, p. 11). In botanica non ci sono erbe migliori o peggiori delle altre. «Erbaccia» è un pregiudizio antropocentrico nei confronti della natura e possiamo contrastarlo anche lasciando crescere piccole oasi di «erbacce» in alcune zone del giardino.

IDEA 1.1 Chioccolo d'un rivo

Lasciandoci ispirare dalla poesia *La domenica dell'ulivo*, formiamo gruppi di tre bambini (se possibile, altrimenti un piccolissimo gruppo) e diamo a ciascuno tre biglietti di diversi colori. Chiediamo loro di muoversi nello spazio a disposizione e, a partire da ciò che osservano, proponiamo loro di scrivere una tipologia diversa di parola su ogni foglietto (ad esempio su quelli rossi i suoni, su quelli verdi le piante, su quelli gialli gli animali). Per proporre delle varianti, possiamo pensare di cambiare ambiente (il giardino della scuola, il parco) oppure chiedere di scrivere diverse tipologie di parole.

Durante quest'esperienza ludica potrebbe emergere l'occasione di scoprire **nuove parole** relative agli elementi naturali. Ad esempio, il **galbulo** (il frutto sferico e squamato del cipresso che prima è verde e poi, dopo due anni, si lignifica diventando marrone aprendo le fenditure per far cadere i semi) in alcune regioni viene chiamato «gazzozzola». Molti nomi non scientifici vengono utilizzati a contatto con la natura, come avviene per il tarassaco, più comunemente detto dente di leone, dente di cane, soffione, nonnino, cicoria selvatica, cicoria asinina, ingrassa porci. Interessante è ricercare i nomi delle piante sia utilizzati in botanica sia quelli «tipici» delle proprie zone. Il tarassaco viene anche chiamato **piscialletto** e il motivo sta nelle sue proprietà diuretiche.

Ci sono poi nomi che si utilizzano solamente in una specifica scuola, come il «baolino» (per chiamare la così detta «cimice carabinieri» che è, a sua volta, la cimice rosso nera). Parole che inventano e si tramandano i bambini.



Se siamo fortunati a incontrare qualche uccello, ecco che arriva l'occasione per dirci come si chiamano, compresi i loro versi. Quello del merlo si chiama chioccolo (come scrive Pascoli nella poesia precedentemente menzionata) ed esiste anche uno strumento in ottone che lo riproduce. Vedere un uccello, sapere come si chiama, cercare il nome del suo verso e scoprire che esiste un richiamo è un'avventura sonora affascinante da intraprendere. Così possiamo scoprire che esiste un oggetto in camera d'aria (come quelle delle biciclette) che riproduce il cinguettio dei passeri, un pezzo di legno con una vite che zirla (riproducendo il verso del tordo). Con i bambini notiamo come i nomi dei versi degli animali siano onomatopeici ma, attenzione, questa regola vale solo rispetto alla lingua madre. Anche se l'animale è lo stesso, paese che vai, verso che trovi: in Francia il gallo fa «cocoricò», in Giappone la zanzara fa «buuu», in Spagna il maiale fa «kurrin kurrin».

Un uccello che i bambini conoscono (ma non è detto che sappiano riconoscerlo) è il cuculo. Al di là del fatto che ci sia la possibilità di sentirlo, a proposito di pennuti volatili, possiamo mostrare una sua foto e raccontare il suo particolare modo di vivere il nido. La mamma cuculo depone un uovo e lo abbandona in un nido di altri uccelli che fanno un uovo simile al proprio. Grazie a questa mimetizzazione l'uovo del cuculo viene covato.

Ma come se non bastasse, il pulcino del cuculo, crescendo molto rapidamente ha la forza di far cadere gli altri pulcini dal nido e garantirsi il tanto cibo di cui ha bisogno. La piccola implume del cuculo apprende il canto dei genitori forzatamente adottivi, così quando sarà il suo momento saprà riconoscere a chi affidare le proprie uova. Allo stesso tempo impara il canto della propria specie, che sente arrivare anche da molto lontano. Questa storia suscita molti pensieri ed emozioni da esprimere e ascoltare intorno a un albero dove sappiamo che c'è un nido o in un punto dove si sente il verso del cuculo. Poi, insieme ricerchiamo perché accade ciò, dato che in natura c'è sempre un perché.



Ritorniamo al gioco iniziale. Organizziamoci con tre cestini in modo tale che si possano mettere in ognuno i biglietti dello stesso colore. Mescoliamo ben bene e facciamo pescare a ciascuno un foglietto da un cestino a scelta.

Invitiamo i piccoli gruppi a scrivere un componimento utilizzando tutte o alcune parole pescate dal cestino. Se vogliamo, possiamo chiedere di scrivere versi seguendo una metrica.

Diamo un foglio ad ogni piccolo gruppo e invitiamolo a scrivere solamente un verso (soltanto uno).

Poi, proponiamo un colpo di scena: invitiamo ogni piccolo gruppo a passare il proprio foglio a quello di sinistra e chiediamo di scrivere un secondo verso in rima baciata.

Ricordiamo di lasciarsi ispirare dalle parole pescate, utilizzandole.

Di nuovo invitiamo ogni piccolo gruppo a passare il proprio foglio a quello di sinistra e chiediamo di scrivere un terzo verso, questa volta senza rima.

Invitiamo ancora ogni piccolo gruppo a passare il proprio foglio a quello di sinistra e chiediamo di scrivere un quarto verso in rima baciata.

Procediamo in questo modo fino ad arrivare a un numero pari di versi (AA BB CC DD...).

Proponiamo un ulteriore passaggio del foglio in modo che ogni piccolissimo gruppo possa dare un titolo alla poesia, fare alcuni ritocchi e prepararsi a leggere il componimento in rima.

Divertente è fare in modo che il titolo venga scritto dal gruppo che ha scritto il primo verso. Quindi, occorre fare un po' di calcoli in base al numero dei versi che richiediamo in rima baciata e il numero di gruppi.

CHIOCCOLO D'UN RIVO

- Materiali** Tre cestini, biglietti di tre diversi colori, penne e supporti per scrivere.
- Inizio** Si formano piccolissimi gruppi.
In gruppo si scrive su tre biglietti di diverso colore una parola che riguarda un aspetto dell'ambiente esterno, ad esempio su quelli rossi una caratteristica sensoriale dell'ambiente circostante (colori, suoni, odori, ecc.), su quelli verdi una caratteristica di una pianta (vistosa o molto piccola), su quelli gialli un animale (che potrebbe essere nei paraggi).
Dopo averlo piegato in quattro parti, si ripone ogni biglietto del medesimo colore nello stesso cestino.
- Svolgimento** Ogni membro del gruppo pesca un biglietto da ogni cestino. Le parole estratte dovranno essere utilizzate (tutte o alcune) per scrivere una poesia in rima (AA, BB, ecc.), eventualmente seguendo una metrica concordata:
- ogni gruppo scrive un primo verso, poi passa il proprio foglio al gruppo di sinistra;
 - ogni gruppo scrive un secondo verso in rima con il primo, poi passa il proprio foglio al gruppo di sinistra;
 - ogni gruppo scrive un terzo verso non in rima, poi passa il proprio foglio al gruppo di sinistra;
 - ogni gruppo scrive un quarto verso in rima con il terzo, poi passa il proprio foglio al gruppo di sinistra.
- Si procede con questa alternanza per il numero di versi che si vuole scrivere.
- Conclusione** Chi ha scritto il primo verso scrive il titolo alla poesia collettiva, fa alcuni ritocchi e legge agli altri il componimento in rima baciata.

IDEA 1.2 Haiku squisito

L'haiku è una forma poetica intimamente connessa alla natura. È un componimento, nato nel XVII secolo in Giappone, basato sul principio di utilizzare il minor numero di parole possibili (e nessuna rima). La regola è quella di scrivere tre versi, il primo di cinque *more* (una *mora* è un'unità di suono), il secondo di sette e il terzo di cinque. Anche se le sillabe non sono la stessa cosa delle *more*, possiamo scrivere un haiku con versi da cinque, sette e cinque sillabe. Oppure svincolarsi da questi numeri pur rimanendo essenziali nella scrittura.

Proponiamo una **lettura itinerante** di haiku precedentemente scelti da noi. Individuiamo alcuni punti (del giardino, nei dintorni della scuola, durante un'escursione, in città) dove leggere una poesia, camminando insieme fra l'una e l'altra perla di saggezza poetica. Prendiamoci un tempo lungo, fra componimenti brevi. A titolo esemplificativo, ecco un antico haiku di Matsuo Bashō (tratto dalla raccolta: *Haiku. Il fiore della poesia giapponese da Bashō all'Ottocento*):

allungo gli occhi:
sotto la staccionata fiorisce
la borsacchina.

Via via che condividiamo la lettura di un haiku ascoltiamo il silenzio che ne consegue. Poi, invitiamo i bambini a esprimere pensieri ed emozioni. A termine della camminata, rileggiamo le poesie cercando di scoprire alcune **proprietà stilistiche**.



Logiche «terra terra»

Le discipline che incontreremo

- Matematica
- Arte e immagine
- Educazione civica
- Italiano
- Scienze
- Storia
- Tecnologia

Basta poco

La terra, la pavimentazione, la sabbia sono da sempre superfici dove giocare in modo essenziale, estemporaneo, all'aperto. Possono bastare alcune linee da tracciare e la ricerca di qualche elemento nell'ambiente immediatamente circostante.

Nel deserto del Sahara moltissimi sono i giochi di strategia che si possono fare con quel «poco» che c'è: sabbia, bastoncini, cacche di ovini. Si possono fare buchette, linee e cumuli modellando gli sfuggenti granelli. I legnetti infilati nella sabbia possono delimitare e connotare lo spazio. Lo sterco (secco) può essere utilizzato come pedine, vista la conformazione (sferica e ovoidale) facile da maneggiare e da posizionare senza pregiudicare i segni nella sabbia. Esperienze come quelle di giochi nel deserto ci permettono di prendere atto che l'ingegno umano, pur di giocare, porta a valorizzare anche le più piccole cose. Ovviamente, non significa mettere a disposizione escrementi in giardino! Anche se, poi, la visita di una capra a scuola potrebbe lasciare qualche «segno» che potrebbe attirare molta attenzione. Sappiamo quanto una caccia sia affascinante per i bambini, curiosi di capire quello da cui gli adulti chiedono di tenersi alla larga. Non a caso, per l'infanzia esiste molta letteratura dedicata agli escrementi anche in termini scientifici.

Ritornando al deserto, può essere interessante attingere alla cultura ludica del Sahara per scoprire giochi che attivano il pensiero logico-matematico. Giochi di strategia, che possono essere svolti nel giardino di una scuola, ad esempio dove i bambini hanno giocato così tanto con la terra al punto di aver creato una «sabbiolina», oppure dove non cresce l'erba. Con la medesima voglia di giocare si possono tracciare schemi di gioco sulla terra oppure disegnare sul fango e aspettare che si secchi.

Se ricerchiamo i giochi astratti che si facevano nell'antichità possiamo trovare moltissimi spunti che possono essere praticati «con niente». Giochi che richiedono un pensiero logico-matematico divertito e divertente, alla ricerca di possibili soluzioni.

Ci sono diversi tipi di giochi da fare all'aperto che richiedono un'attività mentale di *problem solving*. D'altronde, «la prima lavagna del mondo è la spiaggia sabbiosa o il terreno assodato [...]. A Roma il matematico si chiama *arenarius* («calcolatore sulla sabbia»), giacché disegna le proprie figure su una tavola cosparsa di sabbia, ma la traccia altrettanto volentieri sul pavimento dell'arena. In India, la più alta arte matematica si chiama *dhuli-karma* (lavoro sulla sabbia)» (Riemschneider M., 1991, p. 37-38). Ripercorrere la storia dell'umanità ci permette di offrire esperienze interessanti ai bambini e, allo stesso tempo, di trovare spunti da vivere a scuola. Esperienze «minimali», con pochi elementi, anche aspettando la pioggia per incontrare una pozza.

IDEA 4.1 Jraibaga

Jraibaga è un gioco di pedine diffuso nel Sahara occidentale che può essere associato alla Dama. In effetti *Jraibaga* si gioca come l'antenato della *Dama*, che si chiama *Alquerque*, un tavoliere in voga nel Medioevo dopo essere stato introdotto dagli arabi in Spagna. Molte sono le differenze fra *Jraibaga* e *Dama*, mentre la somiglianza riguarda sostanzialmente la presa della pedina avversaria. È interessante per noi adulti trovare la differenza tra i giochi, perché ci permette di abituarci ad analizzare un'attività ludica da molteplici punti di vista e di offrire un ventaglio d'esperienze profondamente diverse. *Jraibaga* si gioca sulle linee, mentre con la *Dama* le pedine si muovono negli spazi.

Possiamo lasciar scoprire questa caratteristica ai bambini proponendo entrambi i giochi, ancora meglio se qualcuno già conosce la *Dama*. Possiamo invitare esplicitamente i bambini a cercare le differenze: il numero delle pedine, il movimento (nel *Jraibaga* le pedine si muovono sin dall'inizio in tutte le direzioni, cosa che avviene nella *Dama* solamente quando una pedina raggiunge il lato opposto e diventa dama), le geometrie che determinano lo spazio di gioco. Un'analisi da ricercatori ludici (cosa che, del resto, i bambini sono) che attiva **ragionamenti per categorie**.

Formiamo coppie di bambini e chiediamo loro di procurarsi un bastoncino con cui tracciare le linee del *Jraibaga*. Proponiamo di tracciare un quadrato suddiviso in quattro quadrati identici fra loro e, quindi, di tracciare gli assi di simmetria a tutti i quadrati.



Il bello di disegnare forme geometriche sulla «sabbiolina» è che si possono cancellare subito se c'è qualcosa che non torna. Tra l'altro, le imprecisioni sono inevitabili vista la caratteristica del materiale. In un certo senso, tracciare sulla sabbia permette di fare e rifare, protetti dal fatto che è quasi impossibile fare un disegno geometrico come su un foglio a quadretti. Allo stesso tempo, questa caratteristica aperta a quanto può essere considerato «errore» può diventare un incentivo a provare e riprovare a disegnare quadrati nel quadrato, a pensare come poter fare in modo che ogni piccolo quadrilatero sia il più simile agli altri. Conviene disegnare un quadrato alla volta? Oppure farne uno grande e dividerlo in quattro parti, per poi dividere di nuovo ogni parte in quattro parti? Non resta che provare questo gioco nel gioco. E se provassimo a bagnare la sabbia con uno spruzzino?

Una volta tracciata la base sulla quale giocare, servono le pedine. Invitiamo ognuno a procurarsi 12 piccoli elementi che possono essere poggiati sulla sabbia: dovranno essere piccoli e leggeri? Possono andare bene anche dei bastoncini da infilare nella sabbia? Ancora altri problemi da risolvere, che permettono di ragionare su ciò che offre l'ambiente e sugli obiettivi che vogliamo raggiungere.

Come in tutti i giochi di questo tipo, è necessario che ognuno abbia pedine il più possibile uguali fra loro e, allo stesso tempo, molto diverse da quelle dell'avversario.

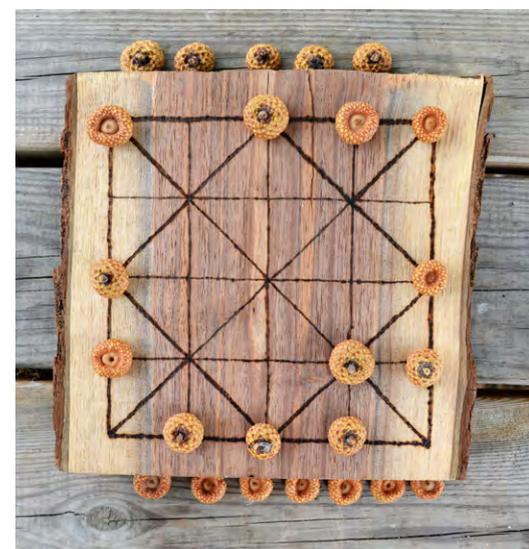
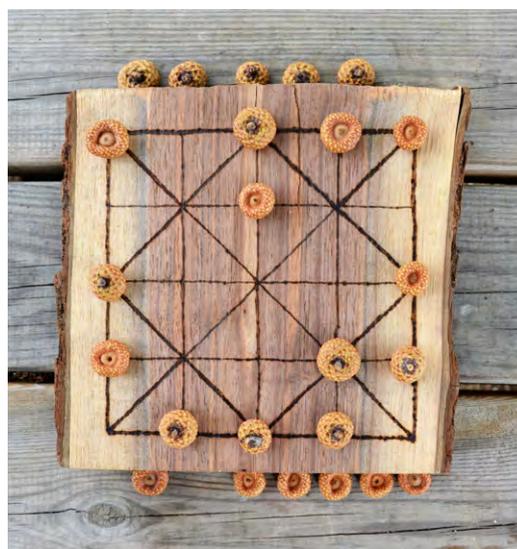
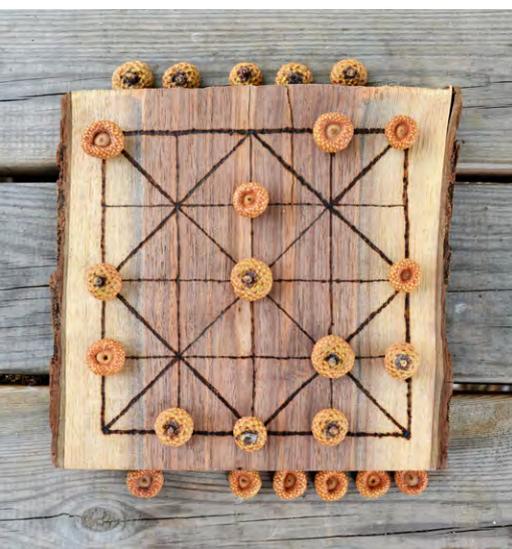
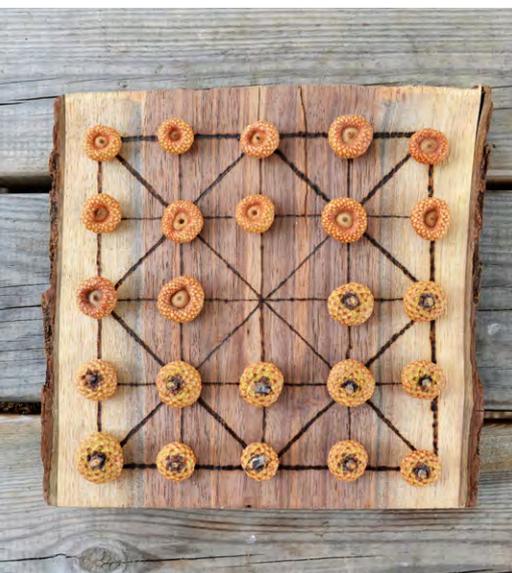
Spieghiamo come si gioca a *Jraibaga*, più conosciuto come *Alquerque*. L'obiettivo del gioco è mangiare le pedine avversarie.

Ogni pedina può muoversi da un'intersezione all'altra, in qualsiasi direzione.

Facciamo qualche esempio di movimento in avanti, all'indietro, a destra, a sinistra, in diagonale in avanti, in diagonale all'indietro.

Per mangiare una pedina occorre saltarla «atterrando» sull'adiacente intersezione libera e in linea.

Una volta che le regole sono chiare, invitiamo due bambini alla volta a posizionare le pedine sulle intersezioni dei due lati opposti del quadrato, in modo che ognuno possa occupare le prime due linee e mezzo del proprio lato di gioco (vedi foto a lato). Resterà libera solamente l'intersezione al centro dello spazio di gioco. Decidiamo chi sarà a fare la prima mossa «obbligata».



JRAIBAGA (ALQUERQUE)

- Materiali** Materiale per tracciare lo schema di gioco.
12 pedine di un tipo e 12 pedine di un altro tipo.
- Inizio** Si gioca in due, ognuno con dodici pedine.
Si traccia lo schema di gioco: 4 quadrati uniti fra loro, ciascuno con due diagonali e due segmenti che uniscono i punti medi dei lati opposti.
Ci si posiziona uno di fronte all'altro, in prossimità di un lato dello schema di gioco.
Ognuno dispone le proprie pedine sulle intersezioni delle prime due linee e mezzo vicino a sé. Solamente l'intersezione centrale rimane libera.
- Svolgimento** Ognuno muove a turno una pedina alla volta.
Ogni pedina si può spostare da una intersezione all'altra in tutte le direzioni.
La pedina che si sposta può saltare una pedina avversaria, atterrando sull'intersezione libera adiacente.
La pedina saltata viene «mangiata» (e quindi eliminata dal gioco).
È possibile «mangiare» più pedine avversarie nello stesso turno.
- Conclusione** Vince chi elimina o immobilizza tutte le pedine avversarie.

Volendo, condividiamo il significato d'**intersezione**, ascoltando prima le definizioni dei bambini, ad esempio: «righe che si scontrano».

IDEA 4.2 Bagh Bandi

Giochi di strategia, immediati nelle regole e nel tracciare le linee sono i così detti «giochi di caccia» (definizione di Murray, autorevole studioso del settore).

Giochi come questi si possono incontrare in diverse epoche e zone del mondo (sono stati rinvenuti molti reperti archeologici, poiché venivano scolpiti nella pietra e chissà quanti sono stati estemporaneamente tracciati per terra). Ciò che li caratterizza è che, in qualche modo, ancor prima d'iniziare una sfida possiamo già sapere chi perde! Non servono molti calcoli (come spesso fanno i matematici per molti altri giochi di pedine) per capire chi ha più probabilità di vincere quando si gioca uno contro sette oppure ventiquattro contro due.

Oltre alla dimensione logico-matematica, particolarmente interessante nei giochi di caccia è la relazione dissimmetrica fra i giocatori. Ai tempi nostri quasi risulta inimmaginabile proporre una sfida caratterizzata da forti disparità, addirittura potrebbe sembrare diseducativo. Eppure sappiamo bene che nei giochi si apprende ciò che possiamo fare e ciò che non conviene fare. Avere l'occasione di giocare in una situazione fortemente dissimmetrica rappresenta una metafora di alcuni aspetti della vita, permette di sperimentare forme relazionali basate sulla disparità di potere. Ci porta a definire il concetto di **equità** che mira a creare le condizioni — anche impari — per offrire pari opportunità. E, in un secondo momento, permette di sostenere una riflessione con i bambini sulle disuguaglianze, andando in profondità, chiedendosi come può agire chi ha meno possibilità.



Connessioni app... arte

Le discipline che incontreremo	Tecnologia	Matematica
	Arte e immagine	Musica
	Educazione civica	Scienze
	Geografia	Storia
	Italiano	

Click!

La tecnologia digitale è innovativa a seconda di come la adottiamo. Si può essere più innovativi con un sasso che con una LIM, se quest'ultima viene utilizzata come una lavagna dei primi del Novecento oppure come una grande televisione per imbonire i bambini. Le tecnologie di massa (come il «telefonino» e la maggior parte delle App) sono create per essere il più possibile accessibili e immediate. Talvolta si sente definire «geni» quei bambini che sanno utilizzare i *device*, ma occorre vedere davvero cosa fanno. Da diversi punti di vista è molto più difficile allacciarsi le scarpe che scaricare un'App sullo smartphone e disinstallarla poco dopo. Il punto non è conoscere le tecniche (da eseguire), ma saperle utilizzare senza essere utilizzati.

Dobbiamo stare in guardia dalle illusioni del marketing, da come il mercato sta aggredendo la scuola. E quello tecnologico si insinua sempre più in ambienti educativi. Ciò non significa tenercene lontani, anzi. Possiamo utilizzare le tecnologie promuovendo il pensiero critico e indipendente anche rispetto alle tecnologie stesse. Ci sono tante cose interessanti e innovative, mentre di molte altre possiamo fare a meno.

Se le tecnologie digitali favoriscono la sedentarietà, utilizziamole in modo da attivare il corpo. Se tendono a farci stare in spazi chiusi, facciamo in modo che ci portino all'aperto. Se ci permettono di conoscere la realtà virtuale (che è comunque realtà), facciamo in modo che ci mettano in profondo contatto con il mondo fuori dallo schermo. Se puntano a offrirci la gratificazione immediata, coltiviamo il desiderio anche quando è a portata di touch. Se stimolano la velocizzazione, antagonista della riflessività, utilizziamole per rallentare. Se non ci fanno sentire attivi, utilizziamole per progettare e realizzare idee in «modalità aereo».

Per mettere in pratica una «didattica dei se» a noi adulti serve un setaccio a maglie strette, in modo da separare la farina dalla crusca (come dicevano i saggi) per non rischiare di diventare inconsapevolmente complici di un sistema al quale non interessa formare una «testa ben fatta» (Morin, 2000).

Le tecnologie si possono considerare innovative nel momento in cui la nostra mente fa click, ovvero se ci aiutano a riflettere e ci fanno avvicinare a conoscenze inaspettate. Ormai è noto, ad esempio, che nel web, dove si dice che ci sia tutto, è difficile trovare informazioni fuori dalla propria cerchia d'interesse, perché i motori di ricerca e gli algoritmi tendono a confermare le convinzioni.

Se utilizziamo le App, mettiamo il device in «modalità aereo», perché nel frattempo potrebbe arrivare qualche messaggio e, in media, ogni volta che ne leggiamo uno ci deconcentriamo per diversi minuti.

Le tecnologie digitali a scuola sono — contemporaneamente — lo strumento e il tema, oltre a ciò che stiamo facendo.

IDEA 7.1 Time lapse

Il time lapse è una tecnica che porta a vedere un video di un evento di lunga durata attraverso una sequenza di foto scattate a distanza di un tempo prestabilito. Per capirsi, i video in time lapse sono quelli in cui si vede scorrere un'intera giornata con il sole che attraversa il cielo dall'alba al tramonto. Esistono molte App gratuite che ci permettono di creare filmati di questo tipo. Per una buona resa è importante tenere ben fisso il device, utilizzando un piccolo treppiedi.

Senza farci vedere, all'aperto posizioniamo lo smartphone o il tablet in prossimità del nostro punto di ritrovo in giardino. Individuiamo dove puntare l'obiettivo, ad esempio su una chioma di un albero in una giornata ventilata e avviamo il time lapse.

Incamminiamoci con i bambini e osserviamo l'ambiente intorno a noi (il giardino della scuola, il quartiere, il bosco, la campagna, la città...), seguendo uno schema temporale (dato che la scansione del tempo è un tema centrale di questa esperienza). Ad esempio: camminiamo per cinque minuti, fermiamoci per tre e dibattiamo per altri cinque minuti. Ogni volta che facciamo una sosta invitiamo i bambini a osservare per un minuto, stando in silenzio, quello che si trova nelle immediate vicinanze: una zolla, la chioma di un albero, uno scorcio... Un minuto ad osservare in silenzio può sembrare un'eternità, in un mondo dove correre sembra uno status symbol, dove la velocità delle tecnologie fa stare fermi e zitti i bambini. Riflettiamo insieme sia su cosa hanno osservato, sia su com'è andata in quel «solo» minuto. Nello scorrere della settimana, del mese e dell'anno, possiamo gradualmente aumentare la durata dell'esperienza a un minuto e mezzo, a due minuti.

Al termine della camminata, ritorniamo al nostro punto di partenza e mostriamo il video che abbiamo registrato. Invitiamo tre bambini alla volta a vedere il nostro time lapse, mentre tutti gli altri si prendono un tempo di relax (fa quasi rima!). Per comprendere questa tecnica, consideriamo prima di tutto cosa abbiamo videoripreso. Ascoltiamo le impressioni emotive, poi cerchiamo di capire l'effetto di queste immagini, date da una successione di foto scattate a distanza di pochi secondi.

Avviamo quindi un dibattito per fare un time lapse con piccoli gruppi di bambini. Valutiamo insieme dove posizionare lo smartphone o il tablet (magari anche in punti dove a prima vista non accade niente d'interessante). Dedichiamo del tempo a fare delle prove e a **calcolare** ogni quanti secondi impostare uno scatto, prendendo in considerazione anche la lunghezza del video che vogliamo ottenere (quante foto saranno necessarie per un video di tre minuti?) e ciò che riprendiamo. Se siamo di fronte a un germoglio può andare bene uno scatto ogni dieci minuti, chiedendosi: quanti scatti verranno fatti in otto ore di scuola? Di conseguenza, quanto durerà il video?

TIME LAPSE

Materiali	Smartphone o tablet, treppiedi per smartphone e un'App per il time lapse.
Inizio	Si formano piccoli gruppi. Un gruppo individua un evento (anche «invisibile») da videoriprendere.
Svolgimento	Si registra l'evento in time lapse.
Conclusione	Il gruppo dà un titolo a quanto realizzato.

Se puntiamo il dispositivo in modo da vedere ampiamente il cielo, possiamo osservare in pochi minuti il movimento delle nuvole nell'arco di alcune ore. È interessante sia fare scatti in una giornata con cielo a pecorelle, sia in un giorno di vento.

Se raggiungiamo un albero in un prato, una mattinata di ripresa ci permette di vedere gli spostamenti dell'ombra (come questa si allunga, si accorcia e fa cambiare la percezione dei colori).

Se abbiamo un **formicaio** in giardino, possiamo ottenere un time lapse per osservare i movimenti di questi forzuti insetti che riescono a trasportare un carico assai più pesante del proprio corpo. Possiamo lasciare un pezzo di mela nei pressi del formicaio e osserviamo come le formiche si organizzano, e collaborano se trovano qualcosa di pesantissimo rispetto a loro.

Se c'è la **luna di giorno** possiamo calcolare quale sarà l'orizzonte che ci permette di osservarla da quando spunta a quando non si vede più. In questo caso è necessario osservarla per alcuni giorni, in modo da visualizzare l'arco che descrive nello spazio celeste. Nel frattempo, possiamo fare un approfondimento sulla luna, a partire dall'immane domanda: perché la luna si vede di giorno?

Se abbiamo un albero da **frutto**, è particolarmente interessante fare un time lapse per seguire i passaggi del processo di decomposizione ad esempio di una mela o di una nespola trovata a terra e trascrivere le osservazioni: diventa marrone, la «pelle» si raggrinzisce, arrivano le formiche e i moscerini, fa la muffa, si rimpicciolisce, è biodegradabile...



Con il time lapse è possibile vedere anche ciò che non si vede. Se puntiamo l'obiettivo su una **pianta** è molto probabile vedere i suoi movimenti (in una giornata senza vento). Per essere più sicuri, possiamo riprendere una pianta che scopriamo leggermente appassita subito dopo averla annaffiata. Quando andremo a rivedere il filmato noteremo come questa si muove, si riprende tirandosi su, alzandosi, allargando le foglie. Un'esperienza visiva come questa può stimolare moltissime domande, una fra tutte: come si nutrono e come crescono le piante? Ed ecco ancora una volta un modo per partire dal rapporto fra bambini e ambiente, per rilanciare tematiche di studio. Ci accorgeremo che il tema è complesso e arriveremo a cercare risposte fin dove sarà possibile. Per poi, un giorno, potremo riprendere il discorso fra l'esperienza concreta e il pensiero astratto, fra il macro e il micro, fra le piante, gli animali e gli esseri umani.

L'osservazione di un time lapse è una bella occasione per osservare il mondo, anche quello che non si vede perché troppo lento per noi, per trovare le parole per descriverlo e per cercare di carpirne qualche segreto. Parole che possiamo utilizzare per dare un titolo al video realizzato. Parole che fanno pensare, come nella migliore tradizione di questa forma espressiva.

IDEA 7.2 Balloon

Il fumetto a scuola è sempre più riconosciuto, in particolare da quando Umberto Eco lo elevò a forma d'arte. Facciamo portare quelli che i bambini hanno a casa e leggiamoli per il semplice piacere di leggerli rispettando ciò che Daniel Pennac riconosce come «diritto di leggere di tutto» (nel suo decalogo c'è anche il «diritto di leggere ovunque», quindi anche all'aperto).

Coltiviamo l'abitudine di avere un momento della giornata dedicato alla lettura. Programmiamo questo momento insieme ai bambini: meglio la mattina quando si entra a scuola o a metà pomeriggio? Poi, ascoltiamo in quale posizione ai bambini piace leggere: sdraiati, seduti per terra... Ma anche dove piace leggere: in cameretta, in bagno, in terrazza... Chiediamo se ci sono luoghi all'aperto dove leggono e iniziamo a pensare insieme come favorire la lettura libera nel giardino della scuola. Potrebbero servire delle sedute come gli sgabelli pieghevoli (da campeggio), un tappetino da ginnastica (per proteggersi dall'eventuale terreno umido), una stuoia di paglia (da mare) dove potersi sdraiare oppure un tappeto impermeabile da costruire ricercando materiali idrorepellenti. Poi, in un'ampia zona circoscritta, invitiamo i bambini a scegliere dove stare: sotto un albero, nel bel mezzo del prato. Programmiamo anche un momento rituale dove noi leggiamo ad alta voce, in linea con le recenti ricerche che dimostrano i benefici di questa pratica in termini didattici e di competenze per la vita. E nel territorio circostante ci sono luoghi dove andare a leggere? Facciamo una **mappa della lettura**, cioè dei punti dove è particolarmente piacevole leggere, compreso dove si può farlo ad alta voce. Ragioniamo insieme, con uno sguardo geografico, sulle caratteristiche che può avere un ambiente per essere considerato invitante alla lettura. Disegniamo una cartina con questi punti e organizziamo un evento, con adulti e/o bambini disponibili in ogni punto per una lettura ad alta voce e le persone che si spostano da un punto all'altro. Da non escludere dei punti dove ci sono albi illustrati in dialogo con l'ambiente circostante, ad esempio predisponendo *La buca* di Emma AdBåge (che ha vinto il Premio Andersen 2020 come Miglior libro 6/9 anni) nei pressi di un avvallamento della terra.

Quando i bambini hanno avuto modo di leggere diverse storie a fumetti avviamo un approfondimento su questo tema. Mostriamo ciò che possiamo considerare antenati del fumetto così come lo intendiamo oggi, come l'affresco *Ezechiele e Geremia* del 1342-

1352 (di Matteo Giovannetti), il manoscritto pittografico *Codice Mendoza* della metà del Cinquecento (nella parte dedicata alle abitudini educative della Civiltà Azteca), nonché il primo fumetto della storia *Yellow Kid* del 1895 (di Richard F. Outcault). Chiediamoci con i bambini se l'**arte rupestre della preistoria** ha qualcosa di simile al fumetto, guardando (alla LIM) le pitture nella grotta di Lascaux, le incisioni rupestri della Valle Camonica, le pitture murali dell'**antico Egitto**, la decorazioni figurate sui vasi della **Grecia antica** (come quelle sulla Coppa di Arkesilas dove Arcesilao II di Cirene assiste alla pesatura del silfio, pianta molto utilizzata nell'antichità, ma che oggi risulta estinta) o la Colonna Traiana dell'arte romana.

Nel continuare ad addentrarsi nel mondo dei balloon, ricerchiamo i significati delle «nuvolette»: di dialogo, di pensiero, di sussurro, di urlo. Poi, invitiamo i bambini a disegnare vignette e alcune strisce di fumetti su temi collegati al quotidiano.

Con legno di recupero, chiodi e martello costruiamo una «**casetta scambia-fumetti**», ovvero un punto dove poter prendere e lasciare dei fumetti. Può anche diventare uno spazio dove tenere i classici, gli albi illustrati. Innanzitutto, ragioniamo su dove convenga metterla: in una zona ben visibile, accanto a una panchina, in un punto protetto dalla pioggia... Disegniamo il progetto, ipotizziamo le misure (quanti fumetti possono entrarci?), pensiamo



a come fare lo sportello. Attiviamoci in modo che quest'attività manuale coinvolga diversi aspetti: intorno alla scuola c'è un negozio dove acquistare i chiodi?

Quanti ne potrebbero servire? Proviamo a recuperare quelli che abbiamo in casa e ordiniamoli per grandezza per poi scegliere quello più adatto alla nostra costruzione. La colla vinilica può esserci utile? Potrebbe fungere da sigillante e non far entrare l'acqua nella casetta. Come si può fare il tetto spiovente? Poi, non sarebbe male dipingerla: ricerchiamo colori ad acqua (non tossici), calcoliamo la superficie esterna (e interna?) della casetta, in modo da sapere quanta vernice è necessario acquistare. Nei limiti del possibile, organizziamo un incontro per una consulenza tecnica con genitori, nonni, falegnami di zona.

Entriamo nel mondo dei fumetti. Scarichiamo un'App che permette di trasformare le foto in fumetto. Facciamo un po' di prove per vedere quali sono le potenzialità di questa applicazione e quali idee sollecita nei bambini. Divertiamoci, senza aver fretta di passare alla fase successiva. Questo momento è fondamentale e sarà maggiormente efficace (in termini di idee, di coinvolgimento) se ci prendiamo un tempo ampio per fare foto (da filtrare con l'App) in molteplici situazioni: spuntando dalla siepe, a piedi nudi nell'erba.

Come abbiamo già visto con il disegno, le possibilità narrative attraverso i balloon sono moltissime. Potrebbe essere divertente raccontare la storia del passato ambientata nel presente e utilizzando strumenti del futuro. Se stiamo studiando gli **etruschi** possiamo mettere in scena alcuni momenti di vita quotidiana. Prima di fare gli scatti fotografici da «fumettizzare» occorre decidere quale situazione raccontare, quali dialoghi e in quale luogo scattare la foto. Se la scena si svolge a cavallo, possiamo sederci su un tronco. Oppure, dato che gli etruschi sono noti per aver inventato l'arco senza calce, nei dintorni della scuola possiamo ricercare un'arcata sotto la quale raccontare un aneddoto relativo a questa costruzione architettonica.

BALLOON

- Materiali** Smartphone o tablet e un'App per trasformare una foto in fumetto, fogli e penne.
- Inizio** Si formano piccoli gruppi.
In gruppo si disegna una storia a fumetti.
- Svolgimento** Si mette in scena un «fumetto vivente», fotografando diversi momenti della storia.
- Conclusione** Il gruppo, utilizzando l'App, trasforma le foto in fumetto.

Quando abbiamo creato diverse strisce di fumetti, stampiamole (creando una pagina unica in formato A3 oppure un quadernino) e distribuiamo le storie con balloon nelle altre classi e nella biblioteca più vicina. Ovviamente, mettiamo una copia anche nella casetta dei fumetti nel giardino della scuola.

IDEA 7.3 Fammi una domanda

Organizziamo una breve escursione, camminiamo e guardiamoci intorno con l'idea di fare domande. All'inizio non è detto che sia immediato, ma passo dopo passo scopriremo il piacere che può generare inciampare in un punto interrogativo. L'idea è quella di arrivare a



Arti in divenire

Le discipline che incontreremo

- Arte e immagine
- Educazione fisica
- Musica
- Educazione civica
- Geografia
- Italiano
- Scienze
- Tecnologia

A spasso con il *genius loci* e il *genius ludi*

Il *genius* nell'antica Roma era un *nume tutelare*. C'era, ad esempio, il *genius* che proteggeva la famiglia (*genius familiaris*), quello che proteggeva un intero popolo (*genius populi romani*) e quello che si occupava di luoghi: il *genius loci*.

Oggi il termine *genius loci* viene adottato da paesaggisti, architetti e da coloro che intervengono negli ambienti esterni, con l'intenzione di rispettare l'identità di un luogo riconoscendone il carattere, determinato da elementi naturali e/o artificiali. Dialogare con le peculiarità di un ambiente risulta fondamentale anche per allestire un luogo educativo come il giardino della scuola. In un collegio docenti chiediamoci qual è e quale potrebbe essere il *genius loci* degli spazi esterni.

Le proposte che seguono sono un invito a mettersi in ascolto con il *genius loci* dei luoghi che andiamo a visitare con i bambini, senza perdere di vista ciò che Anna Kaiser denomina *genius ludi*: un elemento «coessenziale alla formazione "naturale" dell'uomo» (Kaiser, 1995, p. 127). Le esperienze espressive riportate in queste pagine mettono in relazione i linguaggi della musica, delle immagini e del corpo al continuo divenire degli ambienti esterni:

- le sonorità uniche e irripetibili che possiamo incontrare camminando in diversi luoghi;
- le creazioni effimere, che mutano nel tempo o addirittura esistono solamente per pochi giorni, minuti, secondi;
- le scene teatrali esclusivamente relative a un luogo ben preciso.

Dunque, esperienze che mettono in dubbio quell'approccio materialistico, possessivo e produttivistico che caratterizza i nostri tempi. Quello dove si esalta il prodotto ma non il processo, quello dove la quantità vale più della qualità. Chi si occupa di educazione sa che il proprio mestiere non è quello di imitare i modelli sociali dominanti che restringono le vedute, bensì offrire opportunità favorendo un pensiero critico.

Esperienze come quelle riportate in questo capitolo necessitano di una documentazione che segue la direzione che Roberto Farné definisce di *pedagogia visuale*. In merito al nostro tema, scrive: «Il cambio di passo consiste nel ritenere la documentazione non una raccolta e assemblaggio di materiali visivi alla fine di un percorso da incorniciare come una sorta di souvenir di un'esperienza svolta in un certo arco di tempo, ma quale metodico e intenzionale lavoro che accompagna lo svolgersi dell'esperienza stessa e contribuisce a definirne la scientificità» (Farné, 2021, p. 88). Insomma, foto e/o video che documentano gli impliciti delle esperienze visive, musicali, teatrali, con l'intento di rendere visibile la vita scolastica.

IDEA 9.1 Paesaggi sonori

Quando si ascolta si è più attivi di quanto si possa solitamente immaginare.

Passeggiata sonora

Una passeggiata sonora è un'esperienza da vivere in silenzio, cercando di fare meno rumori possibili. È, a tutti gli effetti, una *passeggiata di ascolto*.

Per organizzarla facciamo un sopralluogo sonoro intorno alla scuola, ascoltiamo le sonorità dei diversi ambienti, scegliamo l'itinerario da proporre e individuiamo zone dove poter sostare (sempre in silenzio).

Camminare insieme senza dire alcuna parola è difficile per tutti. Portiamo pazienza rispetto alla richiesta di stare in silenzio, arriviamoci con calma mettendo in conto il tempo di far affievolire anche gli eventuali ammiccamenti fra bambini. Camminare in gruppo stando in silenzio non è semplice neanche per i passanti, che potrebbero pensare di trovarsi di fronte ad una classe in punizione. Il tema del silenzio merita di essere discusso: quando stiamo in silenzio? Che effetto ci fa? Cosa si pensa del «gioco del silenzio»? Noi adulti sosteniamo la riflessione restando in silenzio; limitiamoci a porre domande e a fare un riepilogo di tanto in tanto. Proponiamo poi la lettura di un silent book che richiama il paesaggio incontrato, ad esempio *Concerto per alberi* di Laetitia Devemay.

Procediamo per gradi. Inizialmente facciamo una passeggiata di cinque minuti in silenzio, poi aumentiamo un po' alla volta il tempo e lo spazio di percorrenza. Consideriamo il fatto che i momenti di sosta possono fare la differenza, sia perché permettono un ascolto stando fermi sul posto, sia perché possono diventare momenti durante i quali soffermarsi a fare una mappa sonora del luogo in cui ci siamo fermati e/o dei luoghi attraversati.

I modi per invitare i bambini a fare un'esperienza di **geografia sonora** possono essere di diverso tipo. Formiamo piccoli gruppi, ognuno con una borsa con materiale di cancelleria e valutiamo cosa proporre. Ad esempio:

- diciamo solamente di fare una mappa sonora, non aggiungiamo altro, lasciando a ciascuno la possibilità di interpretare la nostra proposta;
- rilanciamo una delle modalità adottate dai bambini nel fare una mappa sonora;
- chiediamo di fare una mappa sonora scritta (con parole sonore, descrizioni, onomatopее, narrazioni...), grafica (con disegni e «segni sonori»), ecc.;
- diamo un foglio a tre righe per poter scrivere la partitura della passeggiata sonora, dicendo che la riga in basso è per i suoni bassi, quella centrale per i suoni medi e l'altra per i suoni alti.

Gli itinerari nel territorio possono essere organizzati in base ad alcuni aspetti che abbiamo rilevato durante i sopralluoghi. Non dichiariamoli ai bambini, così evitiamo condizionamenti, e mettiamo in conto una buona percentuale d'imprevedibilità perché il paesaggio sonoro può essere molto variabile, a seconda anche del momento del giorno.

Nei dintorni della scuola, ad esempio, possiamo fare:

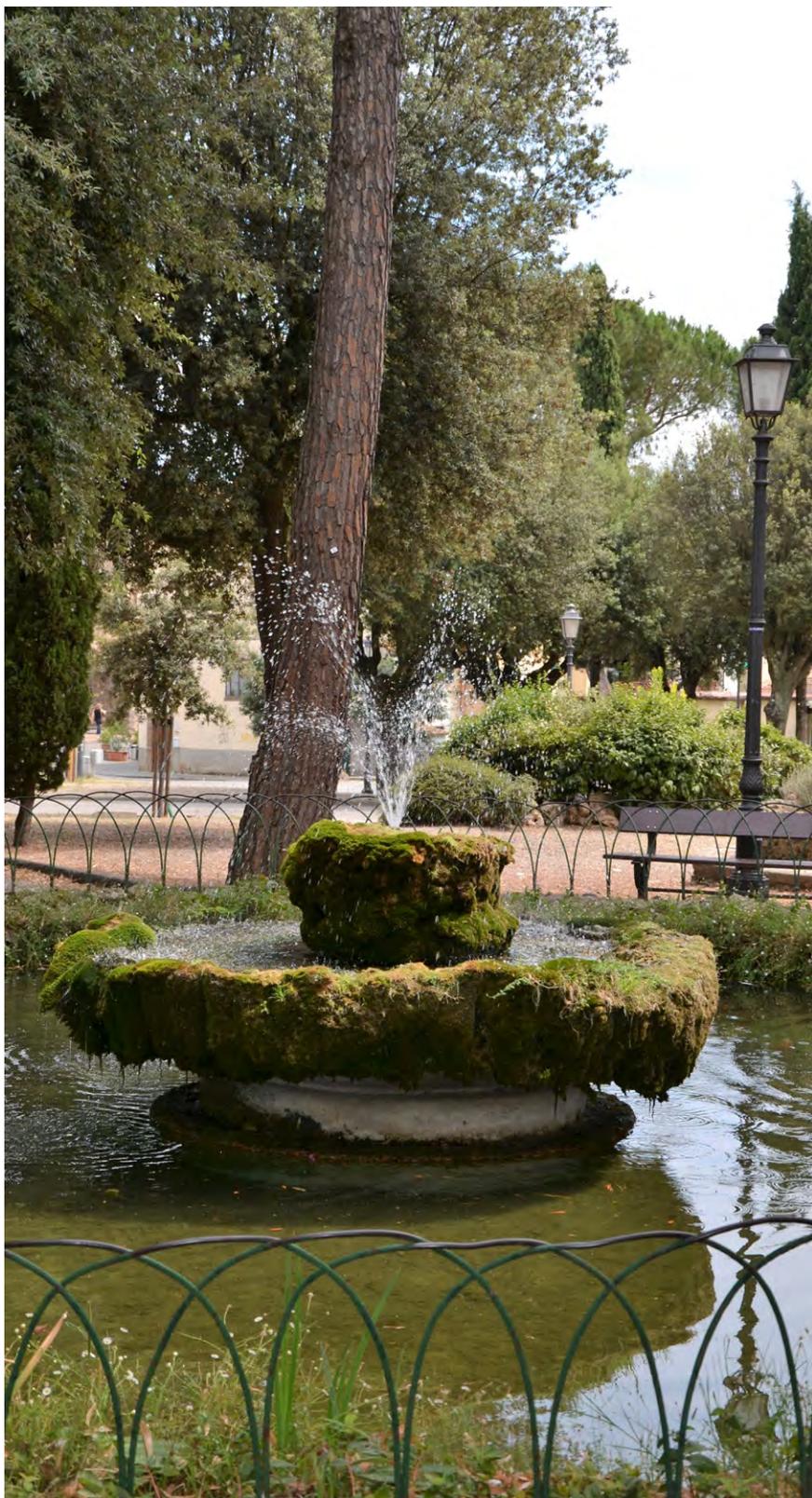
- la passeggiata del silenzio, attraversando solamente i luoghi che abbiamo considerato come i più silenziosi;
- la passeggiata delle chiacchiere, camminando in luoghi frequentati da persone (fermata dell'autobus, mercato, panchina...);
- la passeggiata dei mestieri, facendo un percorso che fa incontrare alcune tipologie di lavoro (meccanico, lavanderia, barbiere...);
- la passeggiata del naturale, andando dove domina la natura (campo, parco, bosco...).

Appurato che le vie del sonoro non sono finite, a distanza di tempo formiamo piccoli gruppi per invitare i bambini a:

- pensare e proporre ai compagni un itinerario a tema (da svelare alla fine dell'esperienza);
- progettare e condividere un itinerario pensato come una composizione (ad esempio: un inizio silenzioso, una parte centrale con suoni costanti e diffusi come quelli di una fontana...).

In questa ricerca possiamo utilizzare anche alcune tecnologie che possono contribuire a far acquisire consapevolezza rispetto alle sonorità degli ambienti. Ad esempio, scarichiamo App gratuite per:

- misurare i decibel (con il fonometro) e magari confrontarli con quelli che ci sono negli spazi interni della scuola (la biblioteca, dove mangiamo...);
- visualizzare i cambiamenti di frequenza (con lo spettrometro), particolarmente interessante per le biofonie.



CARTOLINE SONORE

Materiali	Fogli, penne e registratore audio (può andare bene anche uno smartphone o un tablet con App audio editor).
Inizio	Si organizzano passeggiate sonore in diversi luoghi, trascrivendo una o più tipologie di sonorità naturali: <ul style="list-style-type: none">– le geofonie, cioè i suoni della terra (vento, tuoni, correnti d'acqua...);– le biofonie, cioè i suoni degli esseri viventi (voce, canto degli uccellini, ronzio degli insetti...).
Svolgimento	Si formano piccoli gruppi per realizzare cartoline sonore (a tema: lungo un fiume, nell'orto) e montando i suoni registrati.
Conclusione	Si spediscono le cartoline sonore prevedendo un incontro fra mittenti e destinatari.

Una semplice App di «audio editor» può permetterci di creare insieme ai bambini una composizione con i suoni registrati negli ambienti esterni. Insieme, con uno smartphone o un tablet (ancora meglio se abbiamo un buon microfono esterno con filtro antivento) possiamo registrare gli audio dei paesaggi sonori che incontriamo. Poi, in un secondo momento, con l'App, possiamo tagliare e montare le varie parti in modo da creare una composizione, inserire dissolvenze (in entrata e in uscita), mixare e fare molto altro ancora. Interessante è il momento in cui diamo un titolo alla realizzazione sonora. Creiamo brani di un minuto, così possono essere diffusi e realmente ascoltati. Avviamo uno scambio di «cartoline sonore» (registrate al mercato, sotto un albero...) e organizziamo momenti d'incontro fra mittenti e destinatari.

IDEA 9.2 Immagini qui e ora

Intorno al 1968 nasce la Land Art, grazie a un gruppo di artisti statunitensi interessati ai temi ambientali e in contrasto con il mercato espositivo. Questa corrente artistica è ancora in voga e l'idea base è quella di agire a diretto contatto con la natura (sulle spiagge, nei boschi...), cercando di portare l'attenzione sull'intero contesto, non solo sull'opera. Il paradosso è che alcune creazioni di Land Art sono state molto criticate per il loro impatto sull'ambiente, per non essere eco-sostenibili, per aver provocato danni ambientali. Questioni da considerare anche a scuola, dove in buona fede possiamo agire in modo controproducente rispetto a quanto si pensa, chiedendoci se stiamo utilizzando materiale inquinante, se stiamo turbando un equilibrio naturale nel fare didattica all'aperto.

Anche alla luce delle criticità del delicato equilibrio fra cultura e natura della Land Art, in Europa nasce l'arte ambientale, che utilizza materiali naturali, deperibili, autoctoni. In questo caso l'opera viene concepita per essere riassorbita dalla natura, dunque effimera (termine che ci rimanda alla fase adulta dell'effimera, un insetto acquatico dalla vaga somiglianza con la libellula, che ha una vita che dura poco più di un'ora).

I nove spunti, più uno, che seguono s'ispirano all'arte ambientale e al concetto d'impermanenza che caratterizza la filosofia orientale, nella prospettiva di sensibilizzarci al sentirsi parte della natura e a vivere esperienze altre rispetto alle logiche del prodotto. Infatti, alcune delle prossime esperienze durano un istante, altre dipendono dai fattori ambientali, altre ancora termineranno con un solo gesto da parte di chi le ha create. Consideriamo la

fotografia e il **video** come parte di queste forme espressive, non solo per mantenere una traccia di quanto svolto. Infatti, possiamo chiedere ai bambini stessi di fotografare l'opera o videoriprendere una situazione. Da parte nostra, trascriviamo e condividiamo i commenti e le riflessioni dei bambini rispetto al loro vissuto, fotografiamo e riprendiamo i passaggi creativi, portando l'attenzione su alcuni attimi ludenti del processo creativo.

C'è chi scende e c'è chi sale

Una performance artistica può essere fatta in diversi modi. Nel nostro caso ci ispiriamo a quell'agire con il corpo qui e ora, in un determinato luogo e con una durata ben precisa, davanti a un pubblico che vive l'esperienza di vedere azioni uniche e irripetibili.

In una giornata d'autunno, possiamo formare piccoli gruppi e invitarli a una «performance ludica» in un tempo prestabilito: disporsi sotto un albero e attendere che cadano le foglie per prenderle al volo. Tutti gli altri bambini possono posizionarsi per vedere quanto accade. Al termine, invitiamo i bambini a scrivere un breve pensiero su un foglietto e avviamo uno scambio riflessivo.

E-venti

Se abbiamo molte foglie cadute dagli alberi, con i bambini soffermiamoci a individuare il punto (in giardino o fuori dalla scuola) dove soffia maggiormente il vento. Per saperlo con maggior sicurezza attendiamo una giornata ventilata e vediamo dove si formano solitamente i «mulinelli di foglie». In questo stesso punto, in un giorno senza vento formiamo piccoli gruppi e invitiamoli a creare una montagnola di foglie secche più alta possibile. Poi, organizziamoci per osservare cosa succederà in una giornata di vento. Restiamo a osservare ciò che avviene fino all'ultima foglia. Infine, ascoltiamo i pensieri e le emozioni dei bambini.

Tutto scorre

Proponiamo di scrivere su foglie secche, con colori che non inquinano (ricerchiamoli con i bambini leggendo le **etichette** oppure creiamoli con elementi naturali), una parola libera o a tema (un desiderio, un segreto...). Raggiungiamo un fiume e invitiamo i bambini a poggiare la propria foglia sull'acqua che scorre. A termine, pratichiamo l'arte del dialogo a partire da questa esperienza.

Attrazioni naturali

Procuriamoci cornici di legno o di cartoncino resistente.

Formiamo gruppi di due o tre bambini e invitiamoli a cercare attrazioni naturali da incorniciare. Diamo a ogni gruppo un foglietto e uno spiedino, per poter scrivere il titolo dell'opera e posizionarlo sull'elemento naturale a cui è ispirata (se è il caso, chiediamo di pensare a una **metafora**).

Formiamo gruppi più grandi e invitiamo i bambini a esplorare l'ambiente e scrivere un pensiero a partire dalla cornice che incontrano e chiediamo di lasciare lo scritto vicino alla cornice (piegando il foglietto e mettendoci sopra un legno secco, un sasso...).

Decidiamo con i bambini come concludere questa esperienza.

Karesansui

Il *Karesansui*, in giapponese «giardino di pietre», è più conosciuto come «giardino zen». L'atto di crearlo è parte fondamentale di questa esperienza meditativa.

Procuriamoci dei listelli di legno di diversa lunghezza e larghi circa 5 cm (se vogliamo realizzare una grande creazione, altrimenti bastano listelli di 3 cm). Invitiamo un bambino alla volta a sceglierne uno, dopo di che formiamo piccoli gruppi. Chiediamo d'individuare un punto dove disporre i listelli in modo da creare una figura chiusa, con altre figure al suo interno.

Se siamo nei pressi di uno spazio con la ghiaia, invitiamo i bambini a utilizzare i sassolini per riempire gli spazi vuoti fra i listelli di legno. Suggeriamo loro di prendere anche sassi più grandi (recuperati nell'ambiente circostante o precedentemente). Al termine togliamo i legni che lasceranno spazi vuoti fra le composizioni di sassi.

Se non abbiamo a disposizione uno spazio con la ghiaia, possiamo un effetto simile utilizzando altri elementi naturali (come foglie, legni, pigne...).

Come alternativa ai listelli di legno possiamo procurarci delle corde con cui creare composizioni dalle linee curve.

Una volta terminata una creazione, invitiamo i bambini a descrivere ogni minimo particolare dell'esperienza vissuta.

Nidi

Potrebbe capitare di trovare un nido caduto da un albero. Un'esperienza toccante che merita un tempo calmo per parlarne insieme, in ascolto delle emozioni. In un secondo momento, interessiamoci alle diverse tecniche che gli animali utilizzano per crearsi un nido (cosa diversa da una tana). Facciamo presente che i nidi si trovano sugli alberi, nell'erba alta, possono essere galleggianti... Cerchiamo di cogliere qualche segreto architettonico dai nidi costruiti con legni, fili d'erba...

Con i bambini dedichiamoci alla raccolta di legnetti secchi oppure di rami delle potature (organizzandosi con i giardinieri della scuola, del Comune). Formiamo piccoli gruppi e invitiamoli a «pensare come un uccellino», cioè a scegliere dove costruire un nido. Questo può essere piccolo oppure molto grande (a seconda del materiale a disposizione), in orizzontale o in verticale.

Invitiamo bambini di altre classi e organizziamo un tour a piccoli gruppi, ascoltando le impressioni suscitate da ogni nido.

Riflessi

Dopo una bella giornata di pioggia, ricerchiamo pozzanghere nelle quali è possibile rispecchiarsi. Formiamo piccoli gruppi e casualmente assegniamo a ognuno una pozzanghera, invitando i bambini a creare una composizione di elementi naturali da vedere nello specchio d'acqua (ad esempio, una scultura con rametti secchi e foglie cadute che possono essere infilati nella pozza stessa).

Con i bambini osserviamo il gioco di riflessi dei vari elementi e trascriviamo le loro impressioni. Facciamo la medesima cosa in diversi momenti della giornata e con diverse condizioni meteo (con il sole, le nuvole...). A distanza di qualche giorno ritorniamo alla pozzanghera che ormai sarà prosciugata, leggiamo i relativi commenti trascritti precedentemente e ascoltiamo che emozioni e pensieri suscitano.

Contatti

Facciamo una camminata nello spazio a disposizione e ricerchiamo rami biforcuti e piante policorniche (con più fusti). Formiamo piccoli gruppi e invitiamoli a creare delle «scale» utilizzando legnetti secchi precedentemente raccolti o già presenti nello spazio a disposizione. Chiediamo di incastrare i legnetti fra i rami in modo da creare piccole o grandi scale dove far salire «solamente» il proprio sguardo.

In un altro momento, proponiamo di riempire di sassi lo spazio fra due o più fusti di piante policorniche.

Facciamo delle passeggiate silenziose fra queste opere.

Mandala

Un mandala con i materiali naturali (nel caso, staccando foglie e fiori con molta attenzione e parsimonia) può essere realizzato in tantissimi modi:

- in orizzontale e in verticale
- a forma di cerchio, spirale, raggiata...
- monocromatico, con elementi dello «stesso» colore
- multicolore
- uni-forme, con elementi diversi dalla forma simile
- dif-forme, con elementi molto grandi e molto piccoli
- variegato, con elementi di diverso tipo
- sulla terra, sulla neve...

Ai bambini possiamo proporre anche di creare un mandala in un piatto di legno con uno strato di sabbia. Invitiamo i gruppi a crearlo stando ben distanti l'uno dall'altro e restando sul posto, una volta terminato. Poi, invitiamo ogni gruppo a liberarsi di quanto fatto, disperdendolo in natura. Lasciamo a ogni gruppo il tempo di parlare di questo gesto in ogni piccolo gruppo e poi condividiamo con tutta la classe quanto è emerso.

