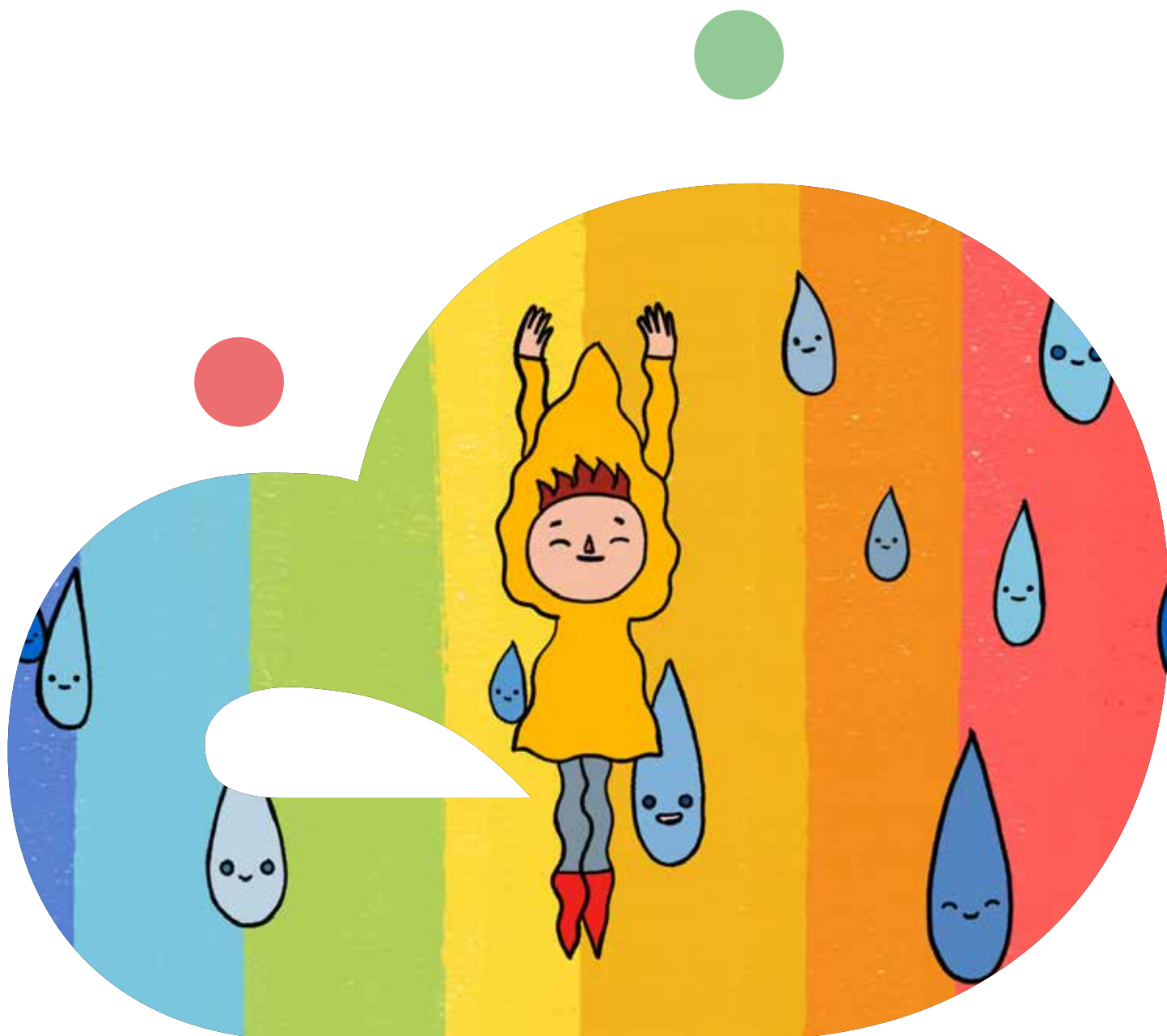


Guarda in su guarda in giù

guida
pedagogica



La guida pedagogica **Guarda in su, guarda in giù**
è stata redatta nell'a.s. 2024/2025 con il contributo
del Coordinamento Pedagogico del Comune di Prato
e della Sezione Ragazzi e Bambini della Biblioteca Lazzerini di Prato.

Il progetto grafico è di Nicola Giorgio



perché una guida pedagogica

Questa guida pedagogica è destinata principalmente alle insegnanti e agli insegnanti della scuola dell'infanzia e intende offrire spunti per approfondire, attraverso attività didattiche e suggerimenti di lettura, i cortometraggi del programma **Guarda in su, guarda in giù**.

La guida è un insieme di suggerimenti per attività da condurre a scuola, che attraversano i Campi di esperienza delle Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia (2012), singolarmente, consecutivamente, integrati e in prospettiva tra loro. Gli obiettivi generali e specifici fanno riferimento ai traguardi di competenza e orientano tali attività, da intendere come piste possibili, non esclusive, spunti per le insegnanti e gli insegnanti, chiamati a mettere in gioco la propria professionalità prendendo anche iniziative diverse, per arricchire le proposte rivolte ai bambini e alle bambine. Tra i cortometraggi del programma, ne è stato scelto uno che presenta un particolare interesse dal punto di vista audiovisivo e per il quale è prevista una presentazione che ne mette in luce gli aspetti cinematografici e per il quale sono state pensate delle attività specifiche abbinata a dei fotogrammi da stampare.

È preferibile che le attività vengano proposte ai bambini e alle bambine in un tempo non troppo lontano rispetto alla visione del programma, in modo che il ricordo dei film sia ancora vivo nella loro memoria. Laddove lo scopo è sollecitare la verbalizzazione, si consiglia che l'insegnante tenga traccia delle parole utilizzando la tecnica **tu detti, io scrivo**, in modo da riportare fedelmente dialoghi e concatenazioni logiche, anche ai fini della documentazione dei processi di apprendimento che si saranno innescati. Questa guida comprende anche una selezione di letture, che ampliano e approfondiscono gli aspetti audiovisivi e alcuni dei temi trattati all'interno dei cortometraggi.

Cos'è un film d'animazione

Nella sua forma più semplice, l'animazione consiste essenzialmente nel fare in modo che qualcosa che non può muoversi dia l'impressione che si muova. Questo può essere fatto attraverso disegni o dipinti, utilizzando pupazzi, plastilina, ritagli di elementi piatti oppure avvalendosi di software per computer più o meno sofisticati. Tutti questi metodi diversi hanno in comune lo stesso scopo, che è quello di creare l'illusione del movimento per infondere un'anima a personaggi altrimenti inanimati.

quattro storie per un solo programma

Il programma è composto da quattro storie che differiscono tra loro per stile e tecnica di animazione. Questa caratteristica formale contribuisce alla ricchezza della proposta e può essere considerata anche un'efficace risorsa per aiutare i bambini e le bambine a non confondere i racconti visti in continuità sotto lo stesso titolo generale. Anche se il titolo del programma infatti è uno solo, ogni cortometraggio ha un titolo proprio ed è separato dagli altri dai titoli di testa e di coda. I titoli di testa introducono un film, indicando i nomi del cast tecnico e artistico. Nei titoli di testa in genere ci sono il titolo del film, il nome del regista e le informazioni sulle persone che hanno lavorato di più alla sua realizzazione. Al contrario, nei titoli di coda, inseriti appunto a fine film, vengono indicati tutti i singoli partecipanti alla produzione, i luoghi usati per le riprese, le informazioni sulle musiche utilizzate ed eventuali omaggi a persone che hanno collaborato. Nei titoli di coda dei film d'animazione spesso sono mostrate immagini sul processo di realizzazione del film, detto anche making of.

film senza dialoghi

I quattro cortometraggi del programma sono senza dialoghi, come spesso accade nell'animazione cinematografica. Un film senza dialoghi è molto diverso da un film muto, che è completamente privo della parte sonora. Il film senza dialoghi è comunque accompagnato da una colonna sonora fatta di rumori e musica. Capiamo le storie grazie alle situazioni create, alle espressioni dei personaggi che muovono questa o quella parte del corpo, ma anche attraverso i suoni, i rumori e le musiche che servono per dare ritmo a un'azione o per accentuare un sentimento. I film senza dialoghi si prestano in particolare modo alla visione da parte dei bambini e delle bambine, perché lasciano molto spazio all'immaginazione e fanno riferimento a una pratica molto diffusa in età prescolare che è quella di comunicare attraverso suoni e parole inventate. Un film senza dialoghi, inoltre, permette anche una maggiore inclusione di bambini e bambine non italofoeni/e.

un programma sul sopra e sul sotto

“Solo quando ci rompiamo, scopriamo di cosa siamo fatti”
Ziad K. Abdelnour

Cosa c'è sopra di noi? Che cos'è il sole? Perché le stelle stanno in cielo? Sono attaccate al cielo o si staccano? Le nuvole di cosa sono fatte? Perché piove? Sono le nuvole che piangono forse? Perché tira vento? C'è qualcuno in cielo che soffia forte? Come mai viene la notte? C'è qualcuno che spegne il sole? Che cosa c'è sotto terra? Quanto è profondo il mare e quanti tipi di creature marine ci abitano?

Il mondo sopra di noi e quello sotto di noi sono irraggiungibili e per questo esercitano una grande fascinazione fin dall'età prescolare, quando i bambini e le bambine cominciano a porsi interrogativi sempre più specifici sui fenomeni relativi all'ambiente circostante. Tra i traguardi descritti nelle Indicazioni Nazionali per il Curricolo della scuola dell'infanzia (2012), al campo di esperienza definito *La Conoscenza del mondo*, c'è “l'osservare con attenzione i fenomeni naturali, gli organismi viventi e i loro ambienti”. Questo programma vuole costituirsi come un esploratorio del mondo di sopra e di quello di sotto, per approfondire la conoscenza dei fenomeni naturali, dell'alternanza fra giorno e notte, dell'osservazione di ciò che sta sulla terra, in cielo e sotto il mare. Un programma che racconta di quanto tutto sia collegato e di quanto i meccanismi della natura siano precisi e inesorabili a meno che un intervento esterno non arrivi, volontariamente o per sbaglio, ad incepparlo!

Pensato per le tre differenti fasce d'età, il programma immagina che la pioggia sia regolata da un giovane giardiniere che coltiva goccioline, che il sole e la luna abbiano occhi per osservarci, che sotto il mare ci sia una vita brulicante quanto una musica jazz e che uno scoiattolo e un pipistrello possano finalmente incontrarsi, ma ci mostra anche quanto i meccanismi che regolano la vita sulla terra possano facilmente entrare in crisi quando non siano compresi e, soprattutto, quando non sono rispettati.

Oltre al tema della natura, del ciclo dell'acqua o del giorno e della notte, emerge infatti in questo program-

ma, anche il tema complesso della rottura, della distruzione, del conflitto e delle possibili azioni che possiamo compiere per riparare e ricostruire. Creazione e distruzione sono ben presenti nell'immaginario dei bambini e delle bambine nella fascia d'età 3-5 anni: creare e poi distruggere e poi ricreare è la modalità privilegiata per loro di conoscere e apprendere dalla realtà ma anche di esprimere se stessi, le loro infinite potenzialità cognitive, creative ed emozionali. Distruggere la torre di lego appena realizzata, distruggere i castelli di sabbia per poi iniziarne di nuovi, sono comportamenti che consentono al bambino e alla bambina di conoscere le caratteristiche dei diversi materiali, ma anche sperimentare e simbolizzare la ciclicità dell'esistenza con un'alternanza continua e perpetua, fra sonno e veglia, giorno e notte, costruzione e distruzione, vita e morte e di nuovo morte e vita.

Nella presente guida vengono proposte attività di rilancio volte alla gestione dei conflitti, alla gestione quindi della distruttività all'interno di una relazione e alla recuperabilità del rapporto tramite azioni che portano a mediare e a risolvere. In quest'ottica, viene proposta ai bambini e alle bambine, un'attività volta al recupero e al riciclo dei materiali, con l'obiettivo di riflettere assieme al personale insegnante sulla possibilità di recuperare le cose che ci circondano invece di gettarle. Tale esperienza riprende la filosofia del Kintsugi, che significa letteralmente "riparare con l'oro", si tratta di un'antica pratica e tecnica giapponese che consiste nel riparare oggetti in ceramica, utilizzando l'oro per saldare insieme i frammenti, dando nuova vita quindi a oggetti rotti. In un mondo dedito al consumo, dove la cultura dell'usa e getta, anche a livello umano, risulta così radicata, dove i mestieri di recupero stanno andando scomparendo, risulta interessante trasmettere alle nuove generazioni il concetto della riparabilità degli oggetti, ma anche delle relazioni tra le persone.



qué le pasa al cielo?

Che succede al cielo?



Il sole e la luna sorgono ogni giorno felicemente all'orizzonte sopra un bel paesaggio che sotto i loro occhi si trasforma poco a poco. Gli essere umani infatti non capiscono quanto preservare la natura sia necessario alla loro sopravvivenza e così abbattano alberi, costruiscono fabbriche, usano troppo le loro automobili, innescando così un meccanismo destinato all'implosione. Ma da ogni catastrofe, si può sempre imparare e risorgere.

rainboy

il bambino della pioggia



Rainboy non è un giardiniere comune: pianta gocce e raccoglie nuvole. Ma pioggia e nuvole si sa, non vanno tanto d'accordo con il sole. E così dopo un conflitto tempestoso sù nel cielo, al sole si spezza un raggio... dapprima Rainboy e le sue compagne goccioline gioiscono di fronte alla disfatta del loro nemico, ma poi, vedendolo piangere, cercheranno un modo per riparare il torto. E così dalla riconciliazione nascerà l'arcobaleno.

tôt ou tard presto o tardi



Il sole si leva e uno scoiattolo cerca di acchiappare una ghianda per nutrirsi, come ogni giorno. Purtroppo la ghianda però cade nei sotterranei della terra generando un blocco dei meccanismi che orchestrano la danza del giorno e della notte. Dallo scontro di questi due mondi “paralleli”, lo scoiattolo, animale diurno, incontra un solitario pipistrello, animale notturno. Insieme i due cercheranno di riportare l'ordine per ripristinare il naturale funzionamento dello scorrere del tempo.

tümpel lo stagno



Un banco di pesciolini si muove in alto mare quando viene attaccato dai gabbiani affamati. Uno dei pesci fugge verso la riva laddove l'acqua è bassa. Mentre cerca disperatamente una via d'uscita, il pesciolino scopre creature marine sconosciute che osservano con curiosità l'intruso e difendono il territorio a modo loro. Ma all'improvviso appare un pericoloso gabbiano che minaccia tutti indistintamente e allora l'unica soluzione è quella di unire le forze.

attività da
proporre
trasversalmente
a tutti i
cortometraggi

rielaborazione emotiva dell'esperienza

DESTINATARI

4/5 anni

CAMPO DI ESPERIENZA

Il sé e l'altro

OBIETTIVI GENERALI

SA.2 Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato
SA.4 Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta

OBIETTIVI SPECIFICI

SA.2.5.3 Esprimere sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto
SA.4.6.2 Ascoltare, discutere, confrontarsi con l'altro tenendo conto e rispettando il proprio ed altrui punto di vista

OBIETTIVI SPECIFICI OPERATIVI

SA.2.5.3.1 Esprimere e comunicare emozioni legate alla visione dei cortometraggi
SA.2.5.3.2 Esprimere emozioni utilizzando il disegno
SA.4.6.2.1 Ascoltare le emozioni e i sentimenti degli/le altri/e

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

quante storie abbiamo visto al cinema?

Quale vi è piaciuta di più?

Quale/i personaggio/i vi è piaciuto/i di più?

Quale/i personaggi avete apprezzato meno?

Come mai?

Ci sono momenti che vi hanno fatto ridere?

Che vi hanno messo tristezza? Che vi hanno sorpreso? Annoiato? O che vi hanno messo gioia? Che vi hanno fatto arrabbiare? E fatto paura?

Qual è la scena che vorresti di più raccontare ai tuoi genitori?

Prova a chiudere gli occhi e a rivedere la scena:

dove ci troviamo?

Quali colori vediamo?

Come si sente il personaggio in questa scena?

Che emozioni sta provando? È contento/a? È triste? Ha paura? Si sente tranquillo/a? Si diverte? Si annoia?

E come ti sentiresti al posto del personaggio che hai scelto? Che sentimenti pensi che proveresti?

Che emozioni provi quando osservi il mare? Il cielo? L'acqua? Il sole? La luna? Quando è giorno? Quando è notte? Gioia? Tristezza? Sorpresa? Noia? Paura? Rabbia?

Quale elemento naturale preferisci?

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

attività da
proporre
trasversalmente
a tutti i
cortometraggi

gli esperti del riciclo

DESTINATARI

4/5 anni

CAMPO DI ESPERIENZA

La conoscenza del mondo
Il sé e l'altro

OBIETTIVI GENERALI

CoMO.4 Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne funzioni e possibili usi

SA.5 Pone domande su temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta

OBIETTIVI SPECIFICI

CoMO.4.6.1 Ricercare e utilizzare materiali e strumenti per realizzare oggetti

SA.5.4.5 Porre domande sul perché di determinati avvenimenti

OBIETTIVI SPECIFICI OPERATIVI

CoMO.4.6.1.1 Ricercare oggetti di uso quotidiano a scuola rotti con lo scopo di aggiustarli o realizzarne di nuovi

SA.5.4.5.1 Porre domande sul concetto di aggiustare

L'insegnante torna sui diversi cortometraggi: *Tümpel* nel quale il gabbiano cerca di distruggere l'ambiente marino, *Qué le pasa al cielo?* dove gli abitanti del mondo distruggono la natura, *Tôt ou tard*, in cui lo scoiattolo e il pipistrello rompono l'ingranaggio fra giorno e notte e infine *Rainboy* dove viene rotto un raggio al sole. Si stimola la discussione con i bambini e con le bambine attraverso le seguenti domande:

cosa succede se distruggo un oggetto?

È possibile riaggiustare quell'oggetto?

Che cosa devo fare per riaggiustarlo?

Ti è mai capitato di aggiustare un oggetto rotto?

A scuola cosa possiamo fare per riaggiustare gli oggetti? Ad esempio libri o giocattoli?

Potrà essere allestito uno spazio all'interno della sezione dedicato al recupero di giocattoli o oggetti rotti. I bambini e le bambine saranno esortati a raccogliere i materiali o giochi rotti in sezione e a riporli nell'angolo apposito, successivamente verrà proposta un'esperienza strutturata. Ingaggiando i bambini e le bambine a diventare esperti ed esperte del riciclo, l'insegnante esaminerà assieme a loro lo stato dei materiali e dei giochi raccolti, valutando se sia possibile aggiustare l'oggetto o il giocattolo oppure individuandone una nuova funzione. Ad esempio un libro rotto: viene valutato se è possibile ripararlo, l'insegnante guiderà l'esperienza di recupero del libro con i bambini e le bambine, utilizzando lo scotch oppure la colla. Se il libro risultasse impossibile da aggiustare, viene presa in considerazione la possibilità di un nuovo utilizzo: si potrebbero, per esempio, ritagliare le immagini o le scritte per realizzare un collage. L'angolo del recupero potrà essere mantenuto stabile durante tutto l'anno scolastico ed usufruito dai bambini e dalle bambine della sezione in maniera autonoma per valutare il riuso e riciclo di oggetti che si rompono in classe.

Le attività del **focus cinematografico** fanno riferimento ad alcuni fotogrammi tratti da **Qué le pasa al cielo?**, il cortometraggio del programma ritenuto il più interessante dal punto di vista audiovisivo. I dieci fotogrammi scelti vengono usati a turno a seconda delle attività e li trovate a fianco di ognuna di esse a titolo esemplificativo.

Alla guida è allegato un documento pdf che vi permette di stampare le immagini ad una grandezza consona per lavorare in gruppo. I fotogrammi stampati possono essere ritagliati ed eventualmente incollati su un cartoncino per essere maneggiati meglio. Non dimenticate di spiegare ai bambini e alle bambine che i fotogrammi sono le immagini di cui si compongono i film: in ogni secondo ce ne sono 24 o 25, a seconda se si tratta di pellicola o video. Tale quantità di fotogrammi al secondo permette alle immagini di andare così veloci da creare l'illusione del movimento.

Qué le pasa al cielo?

(Che succede al cielo?)

di Irene Iborra

PAESE

Spagna

ANNO DI PRODUZIONE

2022

DURATA

10'

© Citoplasmas



Il sole e la luna sorgono e tramontano ogni giorno e osservano ciò che accade sotto di loro sulla terra. Il paesaggio è quello di un piccolo agglomerato urbano vicino alla campagna dove c'è un ruscello che alimenta alcuni campi coltivati. Tutto sembra più o meno funzionare, ma gli esseri umani purtroppo non trattano questa porzione del loro pianeta con molto rispetto, e così man mano che il tempo passa si costruisce una fabbrica, si tira su un muro, si tagliano gli alberi, le automobili si moltiplicano, e lo stesso per i rumori e le luci inutili, e questo non fa che aumentare l'inquinamento dell'aria e dell'acqua che si riversa nei campi e di conseguenza sul cibo che gli umani stessi mangiano e così via fino a che un razzo non provoca la collisione tra il sole e la luna e la **distruzione del tutto**. Ogni cosa succede sotto lo sguardo dei due astri che, secondo il ciclo del giorno e della notte, sorgono e tramontano, spettatori increduli che non possono fare niente se non stare a guardare con disapprovazione e a volte anche subendo loro stessi dei danni (bellissima l'idea della luna accecata dall'inutile fascio di luce che dal tetto del supermercato di notte illumina il cielo).

Ma se distruggere può aiutare a capire come funzionano davvero le cose, **dopo la catastrofe** sembra che gli esseri umani abbiano imparato qualcosa, così oltre a raccogliere i cocci e a riparare, **cominciano ad adottare gesti ecologici** come lasciare le automobili da parte e usare le biciclette, spengere le ciminiere e installare pannelli solari, piantare nuovi alberi ecc. Nel cielo tornano allora a volare e a fischiare gli uccellini, le nuvole non producono più pioggia tossica, l'arcobaleno riappare.

Oltre che per il soggetto trattato, che è di grande attualità e può rappresentare uno spunto importante per riflessioni, letture e attività in classe, il corto risulta anche particolarmente interessante dal punto di vista audiovisivo. Prima di tutto soffermiamoci sulla tecnica d'animazione con il quale il film è realizzato: la **cut out animation**. La cut out animation è una forma di **stop-motion in cui i personaggi o gli oggetti di scena sono realizzati con ritagli di materiali piatti** come carta, cartone, fotografie, tessuto o fogli di plastica. Le forme ritagliate vengono posizionate piatte su uno sfondo e spostate manualmente. Ogni spostamento viene catturato dallo scatto di una fotocamera, posizionata dall'alto verso il basso perpendicolarmente allo sfondo. L'insieme degli scatti vengono poi montati insieme uno dopo l'altro per dare allo spettatore l'impressione di movimento. Nonostante il cortometraggio sia realizzato con elementi piatti, la regista ha comunque voluto creare l'impressione della tridimensionalità (la luna che appare dietro le montagne, le nuvole che passano davanti al sole coprendolo ecc).

L'impressione della prospettiva si crea posizionando le varie figure in scena su piani separati e posti a diversi livelli **attraverso la tecnica della camera multipiano** che è stata inventata dalla regista tedesca Lotte Reiniger nel 1926 e poi sviluppata in seguito da Walt Disney. Il principio della tecnica è separare i fondali e le figure ponendole su lastre trasparenti disposte una sopra l'altra a distanze variabili dall'obiettivo della telecamera o della macchina fotografica. Più sono i livelli e maggiore sarà la sensazione di profondità. L'utilizzo del multipiano in questo cortometraggio è brevemente mostrato nei titoli di coda del film che svelano il "dietro le quinte" della realizzazione. Riguardo invece ai materiali utilizzati per rac-

contare la storia del cortometraggio, sono i più vari, dal cotone per le nuvole al feltro per i campi coltivati o le fabbriche, alla plastica trasparente per il corso d'acqua. Questi materiali di uso comune, spesso soffici o morbidi, creano un'estetica particolarmente adatta ai bambini e le bambine, così come l'uso di colori tenui e le forme semplici e stilizzate dei ritagli, nonché la dolcezza con la quale sono rappresentati i tratti dei personaggi che stanno in cielo, gli unici non responsabili del disastro ecologico che si realizza di fronte ai loro sguardi.

Il cortometraggio si rivela particolarmente interessante anche per l'uso del sonoro. **Molti dei suoni del film sono infatti prodotti attraverso la voce**, e in particolare le voci **dei bambini e delle bambine**. E così le nuvole canticchiano un motivetto delicato, l'ambulanza fa "Nino Nino", le automobili fanno "Bibiiii" e "Brum Brum". Questo **aspetto sonoro giocoso** conferisce al corto una dimensione bambinesca che permette al piccolo spettatore e alla piccola spettatrice di avvicinarsi a una vicenda che comunque affronta una tematica molto attuale e dal forte impatto e che potrebbe creare sicuramente inquietudini (che si stemperano comunque in un finale che possiamo definire quasi un happy end). Oltre ai suoni, la musica della colonna sonora sottolinea il progredire della narrazione da uno stato iniziale di relativa pace a un degradamento della situazione nel quale le melodie si fanno da allegre sempre più frenetiche e tristi fino all'esplosione, che crea un momento sonoro più rarefatto in connessione con le luci che si spengono improvvisamente, la grande luna che appare dietro le montagne, le stelle che tornano a splendere. Dopo uno lungo stacco al nero, che indica un ampio spazio temporale ma anche una "rottura" con il passato, la musica torna più leggera e spensierata accompagnando così la rinascita del paesaggio e la "riconciliazione" degli abitanti con l'ambiente naturale che li circonda.

Il tempo è un concetto fondamentale di questo cortometraggio nel quale il sole e la luna che sorgono e tramontano sono come le lancette dello scorrere del tempo (e di conseguenza del degradarsi del paesaggio). Il tempo, all'inizio lento e quasi spensierato, si accelera circa a metà del corto per sottolineare quanto ormai la corsa dell'essere umano verso uno stile di vita non in linea con l'ambiente sia fuori controllo. E così come in un orologio impazzito, le lancette del tempo cominciano ruotare molto velocemente e **il passare del tempo è rappresentato attraverso una sorta di time-lapse animato**. Il time-lapse è una tecnica cinematografica che trova largo impiego nel campo dei documentari naturalistici per raccontare eventi non visibili ad occhio nudo o la cui evoluzione è poco percettibile dall'occhio umano, come il movimento apparente del sole e delle stelle sulla volta celeste, il trascorrere delle stagioni, il movimento delle nuvole o lo sbocciare di un fiore. Ma quando tutto infine "scoppia", anche il tempo si ferma ed è il momento del silenzio e della contemplazione. L'uomo guarda in faccia i risultati disastrosi della sua folle corsa verso la crescita economica e la luna torna meravigliosa a splendere nel cielo insieme alle stelle, offrendo a chi sta sotto un grande spettacolo naturale la cui bellezza contribuirà forse ad una presa di coscienza.

DESTINATARI

4/5 anni

CAMPO DI ESPERIENZA

I discorsi e le parole
La conoscenza del mondo

OBIETTIVI GENERALI

CoMo.2 Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo

CoMo.6 Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali

ISC.5 Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...)

OBIETTIVI SPECIFICI

ISC.5.6.1 Leggere immagini di vario tipo osservandone i particolari

Co.Mo.2.5.1 Ricostruire eventi utilizzando correttamente i concetti temporali

Co.Mo.6.6.2 Nominare e rappresentare le posizioni e le relazioni di oggetti e persone nello spazio

OBIETTIVI SPECIFICI OPERATIVI

ISC.5.6.1.1 Osservare i particolari relativi a suoni, rumori e colori del cortometraggio partendo dall'immagine

Co.Mo.2.5.1.1 Ricostruire e riconoscere la storia a cui appartiene il fotogramma

Co.Mo.6.6.2.1 Localizzare gli oggetti nello spazio dell'immagine e fare ipotesi su ciò che nell'immagine non si vede

Mostrate il fotogramma presente in questa guida a un piccolo gruppo di bambini e bambine, chiedete da quale cortometraggio sia tratto.



È la storia di...

Stimolate poi la riflessione intorno al fotogramma, andando ad approfondire gli aspetti indicati di seguito.

L'inquadratura

Prova a descrivere l'immagine.

Quanti personaggi ci sono nell'immagine?

Da dove stiamo guardando la scena?

Da quale distanza stiamo guardando la scena? Guardiamo la scena da sopra o sotto, da davanti o dietro? Siamo lontani o vicini a quello che vediamo? Cosa ci potrebbe essere fuori dai bordi dell'immagine che vedi?

Attraverso esempi con oggetti concreti, provate a spiegare ai bambini e alle bambine le diverse angolazioni da cui si può guardare un oggetto, e dunque cosa di questo si può vedere secondo la posizione dell'osservatore e dell'osservatrice.

L'insegnante può invitare i bambini e le bambine a realizzare un disegno utilizzando la stessa angolazione del fotogramma, rispettando la distanza dell'osservazione.

Il colore

Quali e quanti colori vedi nell'immagine?

I colori sono realistici? Cioè corrispondono a quello che vedi intorno a te nella realtà?

In che momento del giorno ci troviamo?

È giorno? È notte?

In che momento dell'anno ci troviamo?

Fa caldo o freddo?

Guardando l'immagine, si può capire in che parte del mondo ci troviamo?

I materiali

Con quanti e quali tipi di materiali è realizzato il cortometraggio?

I materiali sono duri o morbidi?

Le nuvole del cortometraggio di cosa sono fatte? Il fumo della fabbrica? E l'acqua?

Quale sono le forme ricorrenti nel cortometraggio?

Gli elementi del paesaggio, le persone, il sole e la luna sono piatti o tridimensionali?

Sai cosa significa piatto e tridimensionale?

Il suono

Ricordi se c'erano suoni e rumori che hai sentito mentre guardavi il cortometraggio?

Guardando l'immagine, che rumori immagini di sentire? Che rumori potrebbe fare questo paesaggio?

Ricordi il suono dell'ambulanza nel cortometraggio?

E delle automobili?

Nel cortometraggio ci sono voci?

Nel cortometraggio ci sono parole?

Che rumori ci sono di giorno? E di notte?

Se dovessi aggiungere un suono alla scena che vedi rappresentata nel fotogramma quale sarebbe? E se dovessi aggiungere delle parole?

Proviamo tutti insieme a fare rumore scegliendo ognuno e ognuna, o a gruppi, un elemento del paesaggio e sonorizziamo l'immagine!

ricostruiamo la storia

CAMPO DI ESPERIENZA

I discorsi e le parole

DESTINATARI

3/4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

DP.1 Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati
DP.2 Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative

OBIETTIVI SPECIFICI

DP.1.5.3 Partecipare a conversazioni con gli adulti e con il gruppo di pari
DP.1.6.2 Raccontare utilizzando correttamente i nessi temporali e causali riferiti ad esperienze vissute o a semplici narrazioni
DP.2.4.2 Interagire nel dialogo rispettando turni di parola

OBIETTIVI SPECIFICI OPERATIVI

DP.1.5.3.1 Partecipare argomentando in maniera logica a una discussione su gli elementi di una storia
DP.1.6.2.1 Raccontare correttamente la sequenza narrativa di una storia
DP.2.4.2.1 Rispettare il proprio turno di parola
DP.2.4.2.2 Alternare ascolto e narrazione

Dopo aver stampato le dieci immagini allegate alla guida pedagogica, l'insegnante torna sul cortometraggio e pone alcune domande ai bambini e alle bambine per ricostruirne insieme la trama:

chi è il protagonista/il personaggio principale?

Cosa fa il sole?

Che cosa fa la luna?

Che cosa fanno gli esseri umani?

Come cambia il paesaggio dall'inizio della storia?

A un certo punto c'è qualcosa che non va, cosa succede?

Che cosa succede se gli abitanti costruiscono molto?

Che cosa succede se gli abitanti tagliano tutti gli alberi?

Che cosa succede se gli abitanti non ascoltano la natura e non la rispettano?

Che cosa fanno gli abitanti dopo l'esplosione?

Raccolti i bambini e le bambine intorno a un tavolo su cui saranno stati disposti, capovolti, i dieci fotogrammi, l'insegnante ne scoprirà uno e inviterà i bambini e le bambine a fare la stessa cosa a turno.

Ciascun bambino/a mostrerà l'immagine ai compagni e alle compagne e la descriverà:

quale/i personaggio/i?

Dove si trova (o si trovano)?

Cosa sta (o stanno) facendo? Perché?

Se un bambino o una bambina non riuscisse a contestualizzare la situazione, potrà rivolgersi ai compagni e alle compagne. Ogni bambino/a posizionerà l'immagine descritta prima o dopo quella già presente su tavolo. Scopo del gioco è disporre le immagini in ordine cronologico secondo le principali funzioni narrative: inizio, svolgimento, fine (come inizia, poi che succede, come va a finire). L'insegnante potrà intervenire in sostegno con domande stimolo: quale viene prima? Quale viene dopo?

Visto che il cortometraggio propone un punto di vista sul paesaggio che non cambia quasi mai, le dieci immagini selezionate si assomigliano molto tra di loro e potrebbe risultare difficile (a seconda delle età) ricreare l'ordine cronologico del racconto. Come alternativa, l'insegnante potrebbe scegliere due o tre fotogrammi e proporre ai bambini e alle bambine il gioco delle differenze. Per esempio potrebbero essere comparati i fotogrammi n°1 e n°5 o n°5 e n°10.



2



4



6



8



10



1



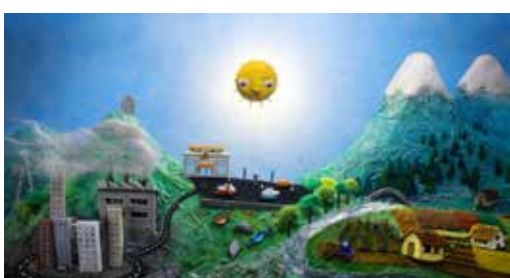
3



5



7



9

1. Il sole sorge ed è felice di quello che vede sotto di lui
2. una gru costruisce un muro, una fabbrica è stata costruita e una ruspa taglia gli alberi
3. le nuvole sono intossicate dal fumo della fabbrica
4. la luna viene accecata da un fascio di luce di un supermercato
5. il sole è disgustato dal paesaggio e vede un razzo sulla montagna

6. la luna è spaventata perché un razzo punta verso di lei
7. esplosione
8. tutto è esploso ma finalmente le stelle tornano a vedersi
9. gli uomini si mettono al lavoro per ripartire dopo l'esplosione
10. al posto delle ciminiere sono apparsi i pannelli solari e sono stati ripiantati gli alberi, in cielo appare l'arcobaleno

adesso crea tu un finale

DESTINATARI

4/5 anni

CAMPO DI ESPERIENZA

I discorsi e le parole

OBIETTIVI GENERALI

DP.5 Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità di linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia

DP.2 Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative

OBIETTIVI SPECIFICI

D.P.5.6.2 Inventare e rielaborare storie e racconti in maniera creativa

D.P.2.6.1 Esprimere e comunicare in modo appropriato emozioni, pensieri, esperienze proprie ed altrui

OBIETTIVI SPECIFICI OPERATIVI

D.P.5.6.2.1 Sviluppare un finale per la storia

D.P.2.6.1.1 Esprimere argomentazione sulla possibilità di creare finali diversi per una medesima storia

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

Partendo dalla storia di *Cosa succede al cielo?*, invitate i bambini e le bambine a discutere sulle possibili interpretazioni del finale del cortometraggio e chiedete loro di inventare un proprio finale. Questa attività ha lo scopo di rendere i bambini e le bambine attivi/e nella narrazione, favorire una riflessione su come sia possibile creare narrazioni diverse per uno stesso racconto, rendersi conto che la realtà non è univoca, ma plurale e che può essere vista da prospettive differenti. Questa attività, legata in particolare a questo corto, può anche stimolare una discussione sulle possibili azioni che l'essere umano potrebbe intraprendere per ristabilire un contatto con la natura, per rispettarla di più, per vivere tutti meglio ed evitare la distruzione.



Il sole e la luna

DESTINATARI

3/4/5 anni

CAMPO DI ESPERIENZA

Immagini, suoni, colori

OBIETTIVI GENERALI

ISC.3 Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative

OBIETTIVI SPECIFICI

ISC.3.6.1 Conoscere, sperimentare e giocare con tecniche espressive in modo libero e su consegna

ISC.3.6.3 Esplorare diversi materiali e strumenti e utilizzarli in modo creativo e personale

OBIETTIVI SPECIFICI OPERATIVI

ISC.3.6.1.1 Sperimentare con diverse tecniche espressive la realizzazione del sorgere del sole e del tramontare della luna

ISC.3.6.3.1 Esplorare la tecnica d'animazione denominata cut out. Utilizzare materiali e strumenti per riprodurre il sorgere del sole e il calare della luna.

L'insegnante predispone dei cartoncini tondi e dei fogli bianchi A4 su un tavolo, stimolando i bambini e le bambine a riprodurre il movimento del sole nell'arco di una giornata ricalcando l'uno di seguito all'altra la sagoma del sole, secondo un andamento crescente e poi decrescente (a semicerchio). Attorno ai cerchi che rappresentano il sole potranno essere disegnati i raggi, all'interno del cerchio potranno essere disegnati gli occhi, la bocca, il naso, il sole potrà essere colorato o meno, a seconda di come il bambino o la bambina preferiscono rappresentarlo.

Allo stesso modo viene fatto con la luna, viene riprodotto da ciascun bambino e bambina il movimento del sorgere della luna e del suo tramonto. Ponendo i due fogli l'uno di seguito all'altro i bambini potranno vedere come il sole e la luna si alternano nel loro movimento.

La percezione del tempo è un concetto complesso per i bambini e le bambine, perché essendo un concetto astratto essi/e lo associano ai momenti che vivono, senza averne una percezione logica. L'insegnante affronterà il tema dell'alternanza del giorno e della notte attraverso la rievocazione delle azioni che i bambini e le bambine abitualmente compiono di giorno e di notte. Attraverso questa discussione si affronterà il tema della luce e del buio, del sole e della luna. Dopo di che l'insegnante propone ai bambini e alle bambine una breve attività che servirà anche ad avvicinarli in qualche modo alla rappresentazione del movimento che sta alla base del cinema d'animazione. Dopo aver disegnato la traiettoria del sole e della luna alla lavagna,



Què li passa al cel?

Libri in rima, senza parole, con grandi illustrazioni, per esplorare il nostro rapporto con gli alberi e la natura e immaginare il futuro delle nostre città e del mondo in cui viviamo.

suggerimenti di lettura

Jimi Lee,
Un pianeta che cambia,
Il Castello

Un libro con un buco al centro che rappresenta la Terra, intorno alla quale si sviluppa la vita e la storia dell'umanità. All'inizio c'è solo un piccolo germoglio, che cresce e si riproduce diventando albero e foresta, poi gli alberi vengono tagliati per far spazio a case, città, grattacieli, fabbriche e automobili, ma alla fine gli esseri umani capiscono che è importante tornare a dare spazio alla natura. Un albo illustrato senza parole che ci invita a mettere al centro delle nostre priorità il pianeta, la nostra casa.

Arianna Papini,
Prima di tagliare un albero,
Camelozampa

Un albo poetico e con bellissime illustrazioni a doppia pagina che ci trasportano in mezzo ai rami e alle fronde e ci invitano a ricordare sempre la relazione profonda che c'è tra noi e gli alberi: gli alberi sono il rifugio dei nascondini, la casa degli uccelli, la voce del vento, l'ombrello delle pecore... Sono i nostri ricordi più dolci, e soprattutto sono il nostro respiro e il nostro futuro.

Simona Zampa,
Il signor Krapiz e i suoi alberi,
Valentina edizioni

Tutti gli antenati del signor Krapiz hanno affidato la loro memoria a un albero piantato nel giardino di casa e, col trascorrere del tempo, questo insieme di alberi è diventato uno splendido bosco. Ora però il bosco è in pericolo: il Tagliabosco è intenzionato ad abbatterlo, inventando scuse e sotterfugi. Ma il signor Krapitz pensa che "Questi alberi son vecchi/ma non sono affatto secchi./ Han passato coi miei nonni/guerre amori e notti insonni/ Sono forse un po' imperfetti,/ma chi di noi non ha difetti?". Riuscirà a convincere il Tagliabosco a salvare gli alberi?

Yoon Kang-mi,
Dove crescono gli alberi,
Topipittori

"Anche oggi l'aria è irrespirabile. Mi toccherà giocare in casa. Faccio un disegno". Così, la protagonista di questa storia prende un foglio e inizia a disegnare una casa, molto simile al grigio palazzo di fronte. Ma poi i fiori e le piante sbucano in ogni angolo. Pian piano nasce una città fatta di palazzi con le piante dove c'è spazio per tutti gli animali, ma anche per giocare con gli amici e le amiche, e in cui anche i robot danno una mano a curare le piante e pulire l'aria.

Sam Boughton,
Un giardino straordinario,
Terre di mezzo

Joe ha una fantasia prodigiosa: sogna un mondo pieno di luce e colori, con piante alte come grattacieli. Ma nella città dove vive, i grattacieli sono grigi e opprimenti e di piante non ce ne sono. Il bambino però non si perde d'animo e trova quello che fa al caso suo: un semino di mela, che pianta, annaffia, e ricopre di attenzioni. Finché un giorno...

Rainboy

(Il bambino della pioggia)

di Barbara Brunner

PAESE

Svizzera

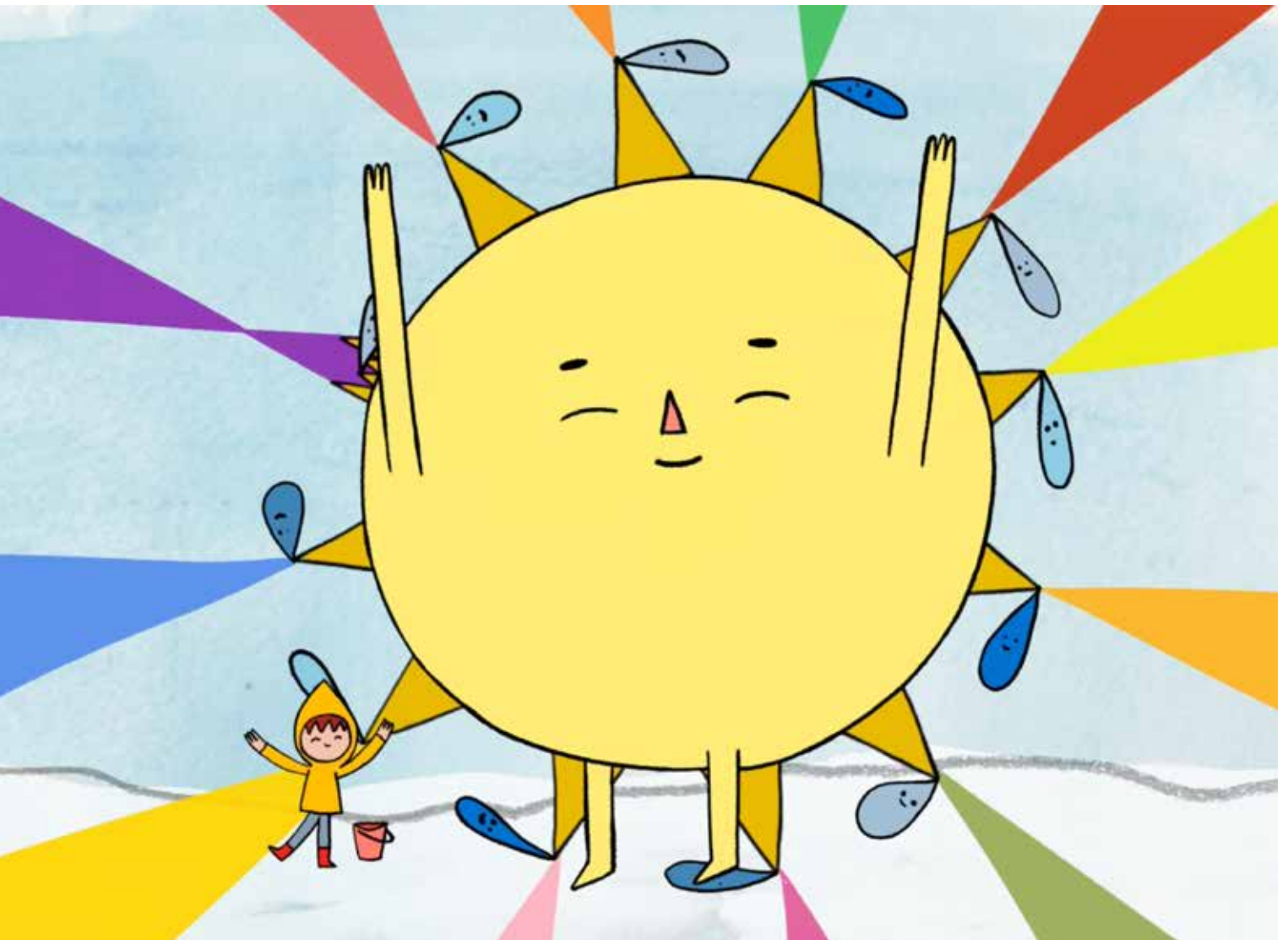
ANNO DI PRODUZIONE

2023

DURATA

5'23

© MagnetFilm



DESTINATARI

3/4/5 anni

CAMPO DI ESPERIENZA

La conoscenza del mondo

OBIETTIVI GENERALI

CoMo.3 Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti

OBIETTIVI GENERALI

CoMo.3.6.2 Osservare i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri e ipotesi

OBIETTIVI SPECIFICI OPERATIVI

CoMo.3.6.2.1 Osservare il fenomeno della pioggia e gli elementi implicati in esso

CoMo.3.6.2.2 Osservare il fenomeno della formazione delle nuvole e gli elementi implicati in esso

CoMo.3.6.2.3 Osservare il fenomeno della formazione dell'arcobaleno e gli elementi implicati in esso

Esperimento nuvole in barattolo: l'insegnante si procura il materiale necessario alla creazione dell'esperienza, cioè un barattolo di vetro con coperchio, acqua calda, cubetti di ghiaccio. L'insegnante predispone il materiale su di un tavolo e mostra l'esperimento ad un piccolo gruppo di bambini e bambine. Assicurandosi che il vaso sia perfettamente pulito, viene versata all'interno mezza tazza di acqua e avvitato il coperchio. Vengono poi presi i cubetti di ghiaccio e posizionati sul coperchio, il caldo, l'aria umida del barattolo, inizierà a diventare vapore formando una nuvola.

A seguito dell'esperimento l'insegnante, in base all'età dei bambini e delle bambine, stimolerà la riflessione attorno al fenomeno delle nuvole, potrà avvalersi per l'approfondimento del libro, suggerito in bibliografia, *Cosa sono le nuvole?* (Daynes, 2021) ponendo le seguenti domande stimolo:

cosa sono le nuvole?

Come si formano?

Cosa serve per far sì che si formino le nuvole?

Esperimento la pioggia in barattolo: l'insegnante riprende i medesimi elementi dell'esperimento precedente aggiungendo una torcia. Dopo aver creato assieme ai bambini e alle bambine la nuvola, la illumina bene con la torcia, come avviene con la luce del sole con le nuvole. La torcia renderà l'aspetto del vapore più bianco e mano a mano che le goccioline diventano più grandi (rendendo più difficile la penetrazione della luce), il vapore comincerà a sembrare grigio e presto nel barattolo i bambini e le bambine potranno osservare la pioggia. A seguito dell'esperimento, l'insegnante stimolerà la riflessione sul fenomeno della pioggia, attraverso le seguenti domande stimolo:

come si forma la pioggia?

Dove sta l'acqua della pioggia quando non piove?

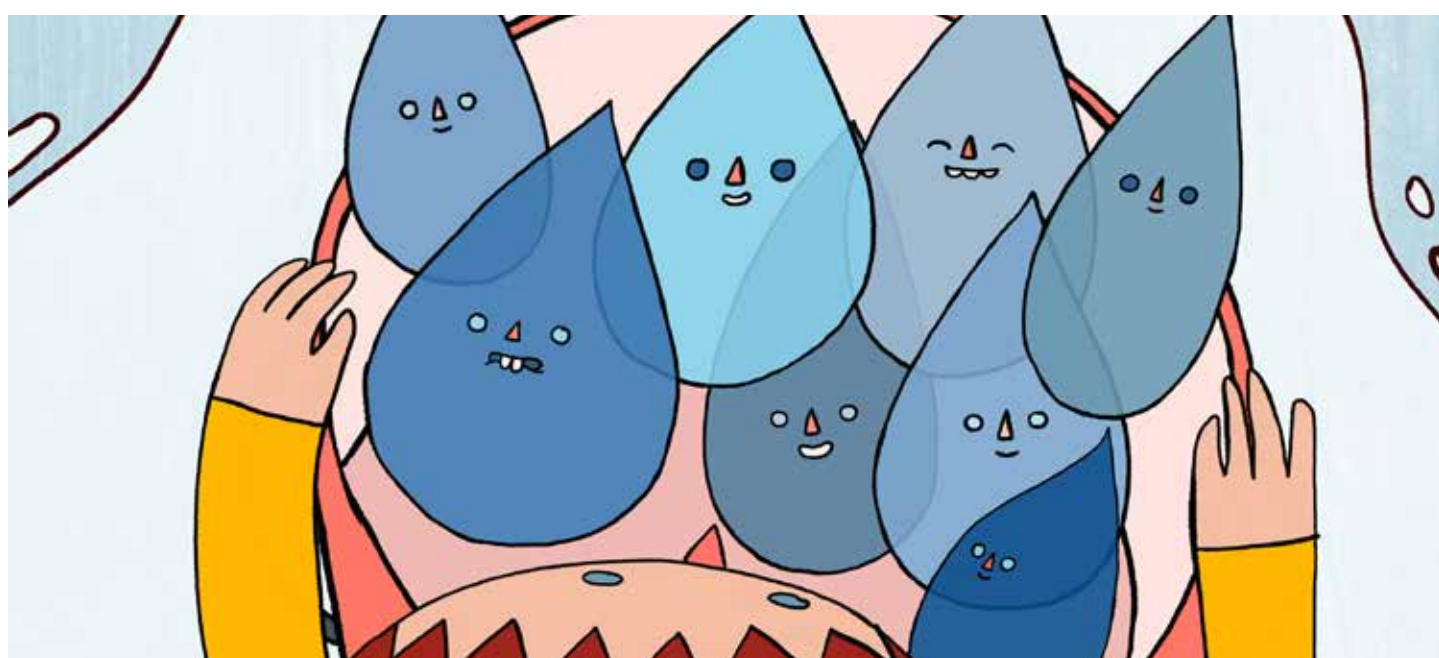
Cos'è la pioggia?

Esperimento creazione dell'arcobaleno: l'insegnante posiziona un telo bianco oppure un cartoncino bianco all'esterno o su di una parete in un'aula ben illuminata, viene poi fornito a ciascun bambino e bambina un vecchio cd di recupero, viene fatto inclinare in modo tale che riceva i raggi solari e proietti diversi colori, creando l'arcobaleno sul foglio o sul telo bianco. A seguito dell'esperienza, l'insegnante stimolerà la riflessione sul fenomeno dell'arcobaleno, attraverso le seguenti domande stimolo:

quando si forma l'arcobaleno?

Quanti e quali colori compongono l'arcobaleno?

Cosa succede alla luce del sole quando crea l'arcobaleno?



le carte della pace

DESTINATARI

5 anni

CAMPO DI ESPERIENZA

Il sé e l'altro

OBIETTIVI GENERALI

SA.1 Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontandosi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini

OBIETTIVI SPECIFICI

SA.1.6.4 Sostenere la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista degli altri
SA.1.6.3 Riconoscersi parte di un gruppo e partecipare attivamente a un progetto comune

OBIETTIVI SPECIFICI OPERATIVI

SA.1.6.4.1 Saper argomentare e confrontarsi in situazioni conflittuali
SA.1.6.4.2 Sostenere le proprie ragioni durante un conflitto
SA.1.6.4.3 Confrontarsi e discutere durante un conflitto
SA.1.6.3.1 Percepirsi parte di un gruppo che coopera per realizzare le carte della pace

I bambini e le bambine vengono invitati a riflettere su che cosa sia un conflitto, che cosa succede quando si litiga, vengono perciò individuate assieme a loro, le caratteristiche principali di un litigio attraverso le seguenti domande stimolo:

per cosa si litiga?

Spesso litighiamo per avere un giocattolo o per un oggetto, cosa succede quando si litiga?

L'insegnante raccoglie le diverse opinioni dei bambini e delle bambine stimolandoli/e a trovare, attraverso domande specifiche, le diverse modalità di risoluzione dei conflitti:

come si può risolvere un litigio?

Quali sono i diversi modi per fare la pace?

Quali sono, secondo voi, le cose che ci aiutano a fare pace?

L'insegnante raccoglie le diverse suggestioni dei bambini e delle bambine e, sulla base di queste, invita a costruire un kit di carte in cui vengono rappresentati i diversi passi per fare pace, su ogni carta viene rappresentato un passaggio utile alla risoluzione del conflitto:

si chiede scusa al compagno/a (carta delle scuse)

si chiede l'intervento della maestra/o per mediare (carta aiuto)

si chiede al compagno/a di fermarsi (carta stop)

si chiede al compagno/a di parlare (carta del dialogo)

si chiede al compagno/a di fermarsi a respirare (carta meditativa)

I bambini e le bambine potranno costruire le carte della pace rappresentandole su cartoncino. Il kit di carte verrà poi plastificato e messo in una scatola in classe a disposizione del gruppo, in modo da utilizzarlo durante il corso dell'anno come uno strumento utile alla risoluzione dei conflitti.

Libri che raccontano in maniera scientifica o fantastica cosa sono le nuvole e come nasce la pioggia, che parlano di amicizia e di rabbia, che ci fanno scoprire le tante possibilità per creare suoni con l'acqua e con gli oggetti quotidiani.

Gianni Rodari,
L'omino della pioggia,
Emme edizioni

L'omino della pioggia è leggero leggero e può saltare da una nuvola all'altra senza sfondarle; è lui che fa piovere, aprendo i rubinetti che ci sono sulle nuvole e fa tornare il sole chiudendoli. In questa versione il testo di Gianni Rodari è accompagnato dalle coloratissime illustrazioni Nicoletta Costa. Il libro è inserito nelle bibliografie nazionali "Nati per Leggere".

Attilio Cassinelli,
Temporale in città,
Giunti

In questo libro senza parole Attilio, pittore, designer, illustratore, di fama mondiale descrive, con il suo caratteristico segno geometrico e l'uso dei colori primari, l'arrivo e lo sviluppo di un temporale in città.

Eric Battut,
La piccola nuvola bianca,
Bohem

Una piccola nuvola va a spasso nel grande cielo: si è lavata per bene, si è infilata il vestito della festa e si è messa in viaggio. Nel cielo però un nuvolone grande e grosso nasconde il sole e comincia a far cadere pioggia, pioggia e ancora pioggia scatenando un temporale sempre più forte. Come farà la nuvoletta a fare in modo che il grosso nuvolone arrabbiato le permetta di rivedere il suo amico sole? Il libro è inserito nelle bibliografie nazionali "Nati per Leggere".

Katie Daynes,
Cosa sono le nuvole,
Usborne

Un libro cartonato della collana "Sollevo e scopro: primissimi perché" con una struttura a domande e tante alette da sollevare per rispondere alle curiosità dei bambini e delle bambine e guidarli/e alla scoperta delle caratteristiche e del funzionamento delle nuvole ma anche delle storie e leggende che hanno ispirato nei secoli.

Arianna Sedioli,
Suoni d'acqua,
Artebambini

Un libro che invita a giocare con l'acqua utilizzando come materiale sonoro speciale, da esplorare nelle sue possibilità espressive. Lavandini, bacinelle e vasche riempite d'acqua diventano veri e propri strumenti musicali da suonare con le mani e con oggetti quotidiani come spugne, cannucce, barattoli, imbuti... La ricchezza dei colori sonori che nascono dalle sperimentazioni stimola l'invenzione di piccole composizioni, di partiture, di storie.

Tôt ou tard

(Presto o tardi)

di Jadwiga Kowalska

PAESE

Svizzera, Francia

ANNO DI PRODUZIONE

2007

DURATA

5'

© Folimage



la danza fra giorno e notte

DESTINATARI

3/4/5 anni

CAMPO DI ESPERIENZA

Il corpo ed il movimento

OBIETTIVO GENERALE

CM.3 Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto

CM.4 Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva

OBIETTIVI SPECIFICI

CM.3.5.1 Attivare e controllare diversi schemi motori secondo il contesto spaziale e le richieste

CM.3.4.3 Sperimentare schemi posturali e motori in giochi ed attività di gruppo

CM.4.5.2 Riprodurre ritmi diversi con il proprio corpo e con gli oggetti

OBIETTIVI SPECIFICI OPERATIVI

CM.3.5.1.1 Attivare e controllare diversi schemi motori che rappresentano l'alternanza del giorno e della notte

CM.3.4.3.1 Sperimentare schemi motori e posturali specifici del giorno e della notte

CM.4.5.2.1 Sperimentare ritmi nel corpo indotti dall'ascolto di musica che richiamano il giorno e la notte

L'insegnante predispone lo spazio sezione in modo da poter svolgere esperienze motorie. Vengono selezionate per l'esperienza musiche o suoni esplicativi del giorno e della notte, (ad esempio il gufo per la notte, il canto del gallo per il giorno, ancora musiche attivanti per il giorno e musiche lente e rilassanti che rappresentano la notte), al ritmo delle quali i bambini e le bambine dovranno muoversi liberamente nello spazio, senza scontrarsi. L'insegnante chiede ai bambini e alle bambine di posizionarsi nello spazio ponendo una distanza di un braccio fra di loro, viene messa una traccia musicale relativa al giorno o alla notte e l'insegnante guida l'esperienza attraverso le seguenti suggestioni:

ascoltate questa musica, vi fa pensare al giorno o alla notte?
Che movimenti vi viene da fare?

Provate a farli nello spazio senza scontrarvi.

Quando la musica finisce, ognuno torna al suo posto, in piedi ad occhi chiusi, vengono poste le seguenti domande:

come vi sentite?
Com'è ballare il giorno?
Com'è ballare la notte?

L'insegnante annota le suggestioni dei bambini e delle bambine in risposta alle diverse domande poste e sui diversi movimenti. L'esperienza prosegue con l'esercizio della fontana come attività per sperimentare attraverso il movimento la continuità fra giorno e notte. Si comincia mettendo le mani a terra e ci si china per rappresentare il giorno: il sole si sveglia e le braccia si alzano fino al petto e poi sopra la testa "è mezzogiorno il sole è al massimo del suo splendore e viene usata tutta la nostra forza". Piano piano le braccia scendono, le forze diminuiscono, la giornata volge al termine e subentra il rilassamento, si portano le braccia giù lungo il corpo, il corpo si rilassa e piano piano si torna giù, si abbassa la testa, si portano le mani a terra e si chiudono gli occhi: "È notte". L'insegnante propone di ripetere l'esercizio più volte e successivamente, a conclusione dell'attività, innescare una riflessione e discussione tra i bambini e le bambine attraverso le seguenti domande stimolo:

come ti sei sentito/a a fare la notte?
Come ti sei sentito/a quando eri più rilassato?
Come ti sei sentito/a a fare il giorno?
Come ti sei sentito/a a usare tutte le forze?
Ti senti più tranquillo/a di giorno o di notte?
Ti piace di più il giorno o la notte?

DESTINATARI

3/4/5 anni

CAMPO DI ESPERIENZA

La conoscenza del mondo

OBIETTIVO GENERALI

CoMo.6 Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali

OBIETTIVO SPECIFICI

CoMo.6.5.2 Eseguire indicazioni date riferite ai principali concetti topologici
CoMo.6.6.2 Nominare e rappresentare le posizioni e relazioni di oggetti e persone nello spazio

OBIETTIVI SPECIFICI OPERATIVI

CoMo.6.5.2.1 Individuare le diverse posizioni degli oggetti fra sopra e sotto
CoMo.6.6.2.1 Nominare le caratteristiche e gli oggetti che stanno sopra e sotto

L'insegnante recupera dei teli o delle coperte e in una bella giornata di sole accompagna un piccolo gruppo di bambini e bambine in giardino, viene chiesto loro di stendersi sui teli e guardare in su per osservare che cosa c'è sopra di loro, l'insegnante annota tutti gli elementi che vengono osservati dal gruppo. Allo stesso modo viene chiesto ai bambini e alle bambine di sperimentare il contatto con il suolo e di immaginare cosa sta sotto i loro corpi stesi e poi di alzarsi per osservare e toccare ciò che sta sotto di loro.

La medesima esperienza può essere proposta fuori dalla scuola, andando per le vie del territorio circostante e stimolando i bambini e le bambine ad osservare ciò che sta sopra e sotto di loro.

Al ritorno in sezione, l'insegnante chiede al gruppo di tornare sul concetto del sopra e sotto, stimolando a riflettere attraverso le seguenti domande stimolo:

avete osservato queste cose che stanno sopra, come mai, secondo voi, stanno sopra?

Avete osservato queste cose che stanno sotto, come mai stanno sotto? Voi dove state?

Una cosa che sta sotto, potrebbe stare sopra?
E viceversa?



Libri che parlano di cambiamento, dell'alternarsi del giorno e della notte, delle creature che li abitano e di come sia possibile l'amicizia e la condivisione anche quando si è molto diversi.

Marie-Louise Fitzpatrick,
Testa in su testa in giù,
Lapis

Una famiglia di gufi e una di pipistrelli vivono sullo stesso ramo ma questo non basta per diventare amici; le cose cambieranno quando dovranno affrontare una grande tempesta. Un albo illustrato senza parole per i bambini da 2 anni in poi che parla di stereotipi e pregiudizi, di amicizia, collaborazione, solidarietà.

Silvia Borando,
Gatto Nero, Gatta Bianca,
Minibombo

Gatto Nero esce solo di giorno: gli piace osservare le rondini. Gatta bianca esce solo di notte: le piace contemplare le stelle. Ma un giorno Gatto Nero, curioso di sapere cosa si vede di notte, si incammina verso la notte e Gatta Bianca, che vuole scoprire il mondo di giorno, si incammina verso il giorno: cosa nascerà dal loro incontro?

Paul Stewart e Chris Riddell,
Regali di compleanno,
Mondadori

Coniglio e Porcospino sono amici e festeggiano il compleanno lo stesso giorno, ma sono molto diversi: Coniglio vive di giorno e dorme in una tana sotterranea, Porcospino vive di notte e dorme nella radura in mezzo all'erba. Come farà ciascuno di loro a scegliere il regalo di compleanno per il proprio amico?

Åsa Lind, Emma Virke,
Di giorno di notte,
Iperborea

Un libro a leporello o fisarmonica che può essere sfogliato come un libro tradizionale o aperto come una striscia nella quale si snoda un paesaggio continuo: da una parte i colori chiari e luminosi dell'ultimo giorno d'estate, in cui è ambientata la storia, dall'altra una notte vivida di luci, colori e movimenti in cui i sogni trasportano la protagonista su ali di libellula e le danno l'entusiasmo e lo slancio per superare le difficoltà della crescita.

Marcus Pfister,
Il sole e la luna,
Nord-Sud edizioni

“Mi sento solo”, disse un giorno il Sole alla Terra, “splendo nel cielo ma non ho nessuno vicino a me”. Anche la Luna si sentiva sola, perché le stelle e la Terra erano troppo lontane per diventare sue amiche. Il Sole e la Luna vorrebbero fare amicizia, ma non riescono a incontrarsi perché quando arriva uno l'altra va via, fino a che un giorno... Un albo illustrato che fornisce spunti per parlare di solitudine e amicizia, dell'alternarsi del giorno e della notte e di come funzionano le eclissi.

Tümpel

(Lo stagno)

di Lena von Döhren, Eva Rust

PAESE

Svizzera

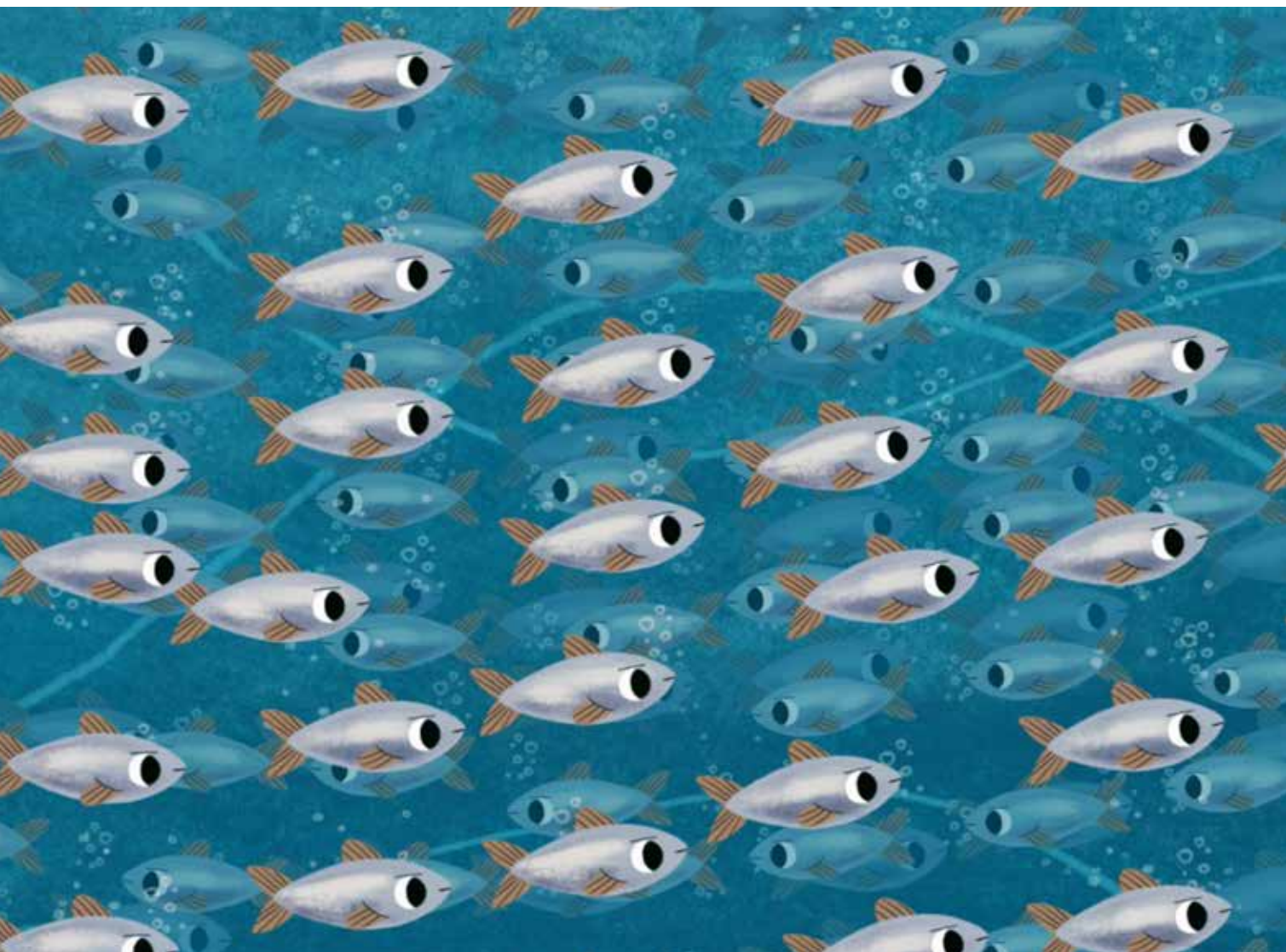
ANNO DI PRODUZIONE

2023

DURATA

8'30

© MagnetFilm



esploratorio dei suoni del mare

DESTINATARI

3/4/5 anni

CAMPI DI ESPERIENZA

Immagini, suoni e colori
La conoscenza del mondo

OBIETTIVI GENERALI

ISC.7 Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando la voce, corpo e oggetti

CoMo.3 Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti

OBIETTIVI SPECIFICI

ISC.7.5.2 Riprodurre suoni e rumori con la voce, con gli strumenti e i materiali naturali

ISC.7.6.1 Riconoscere suoni e rumori individuandone la fonte di provenienza

CoMo.3.6.3 Osservare e individuare le trasformazioni naturali nei paesaggi, negli animali, nelle persone.

OBIETTIVI SPECIFICI OPERATIVI

ISC.7.5.2.1 Riprodurre i suoni e i rumori dell'acqua con materiali naturali e strumenti

ISC.7.6.1.1 Riconoscere suoni e rumori del mare

CoMo.3.6.3.1 Osservare con attenzione i suoni prodotti da oggetti

L'insegnante predispone l'attività, vengono selezionate tracce audio di suoni del mare, tali tracce vengono fatte ascoltare ad un gruppo di bambini e bambine ed innescata la discussione attraverso le seguenti domande stimolo:

che suono è questo?

Chi lo fa?

E come fa a farlo?

L'attività prosegue con un' esplorazione dei suoni prodotti dall'acqua, elemento principale del mare: vengono predisposte diverse bacinelle ripiene d'acqua, i bambini e le bambine sono invitati a battere le mani dentro l'acqua per sentire il suono che viene prodotto. Vengono sollecitati ad accarezzare l'acqua, a prenderla con le mani e buttarla dentro le bacinelle, successivamente vengono poste le seguenti domande stimolo:

che suono sentite?

L'acqua che suono fa?

Viene chiesto di mettere la bocca a raso d'acqua e provare a dire le vocali o emettere suoni.

L'attività può andare avanti creando uno strumentario da tenere in classe sui suoni d'acqua, ad esempio creando il bastone della pioggia utilizzando un tubo di carta (può essere richiesta la collaborazione dei genitori per raccogliere i tubi della carta assorbente). Il tubo di cartone viene chiuso ad un'estremità attraverso un cartoncino, viene poi fatto inserire all'interno del riso e ascoltato il suono prodotto. Se il suono piace, il bastone può essere chiuso anche nell'altra estremità, altrimenti viene inserito ulteriore riso. Possono essere inoltre creati dei nastri sonori che riproducono i suoni d'acqua, vengono reperiti diverse tipologie di materiali ad esempio velina, alluminio, carta da forno, fogli per colorare. I bambini e le bambine sono invitati/e a tagliare i diversi materiali creando delle strisce da appendere in classe che riproducono i suoni d'acqua.

bestiario degli animali marini

DESTINATARI

3/4/5 anni

CAMPO DI ESPERIENZA

La conoscenza del mondo

OBIETTIVI GENERALI

CoMo.3 Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti

CoMo.1 Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata

OBIETTIVI SPECIFICI

CoMo.3.6.2 Osservare i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri e ipotesi

CoMo.1.6.3 Raggruppare, ordinare, misurare, contare usando modalità diverse di comparazione, ordinamento, classificazione

OBIETTIVI SPECIFICI OPERATIVI

CoMo.3.6.2.1 Osservare le caratteristiche degli animali che vivono nel mare

CoMo.3.6.2.2 Osservare ed identificare le proprietà dei diversi animali marini

CoMo.1.6.3.1 Raggruppare ed ordinare gli animali marini in base alle loro caratteristiche

L'insegnante torna sul cortometraggio del pesciolino e chiede ai bambini e alle bambine quali animali marini hanno visto e, attraverso le seguenti domande stimolo, viene approfondita la fauna marina:

quali animali incontra nel cortometraggio il pesciolino?
Come è fatto un granchio? A cosa servono le chele?
Com'è fatto il polpo? A cosa servono i tentacoli?
Come sono fatte le vongole? A cosa serve il guscio?
Come è fatta la stella marina?
Quali altri animali ci sono nel mare?

L'insegnante può avvalersi del libro *Ti presento la mia famiglia: i pesci* (Scudieri, 2018) per illustrare i diversi animali che abitano il mare, ne approfondisce con i bambini e le bambine le loro caratteristiche e peculiarità. Viene stimolato il confronto fra i diversi animali marini e la loro seriazione attraverso le seguenti domande stimolo:

quali animali del mare si assomigliano?
Come mai?
Quali caratteristiche hanno che li rendono simili?

L'attività può proseguire facendo costruire ai bambini e alle bambine un domino degli animali marini: vengono fatti disegnare su cartoncino i diversi animali marini che sono stati individuati nelle precedenti attività, ogni bambino e bambina disegna l'animale scelto in doppia copia. I disegni poi vengono ritagliati e plastificati per andare a costituire i tasselli del domino marino.



morbido mare

DESTINATARI

3/4 anni

CAMPO DI ESPERIENZA

I discorsi e le parole
Immagini, suoni e colori

OBIETTIVI GENERALI

DP.3 Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze ed analogie tra suoni e significati

DP.4 Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole

ISC.2 Inventare storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative

OBIETTIVI SPECIFICI

DP.3.4.1 Ascoltare e ripetere canzoni, rime e filastrocche

DP.4.4.2 Ascoltare con attenzione e comprendere brevi storie

ISC.2.6.2 Inventare storie e saperle esprimere attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative.

OBIETTIVI SPECIFICI OPERATIVI

D.P.3.4.1.1 Ascoltare e ripetere rime e filastrocche relative alla descrizione di animali marini

DP.4.4.2.1 Ascoltare e comprendere la storia di *Morbido Mare, morbido giocare*

ISC.2.6.2.1 Inventare storie attraverso animali marini morbidi costruiti in classe attraverso stoffe, pannolenci, cotone animali marini

L'insegnante legge il libro *Morbido mare, morbido giocare* (Mazzoli,2013), consigliato nelle proposte bibliografiche, nel quale vengono presentati i diversi animali che abitano l'ambiente marino, associati a filastrocche o rime. Sulla base delle suggestioni fornite da questo libro, l'insegnante struttura un laboratorio che consenta in più incontri, e con il coinvolgimento dei genitori, la realizzazione di animali marini assieme ai bambini e alle bambine. Ciascun bambino e bambina sceglie il proprio animale marino preferito, di cui poi verrà realizzato il pupazzo, non più di due bambini/e a sezione possono scegliere il medesimo animale, in modo che venga rappresentato tutto il repertorio marino. Successivamente vengono coinvolti i genitori nel reperire il materiale necessario (ad esempio calzini, cotone, bottoni, mestoli, guanti da forno ecc.) per la realizzazione degli animali (come indicato nel libro). Verranno dedicate almeno due o tre giornate alla realizzazione dei pupazzi, coinvolgendo anche i genitori a casa, ad esempio nel cucire e assemblare i pezzi dell'animale marino, permettendo una co-costruzione scuola-famiglia. Una volta che ciascun bambino e bambina ha il proprio pupazzo, questi vengono tenuti in classe a disposizione del gruppo sia per il gioco non strutturato che per esperienze strutturate.

L'insegnante rileggendo il libro e ritornando sulle diverse rime espresse in questo, ad esempio: "Son Federico / oggi mi struscio / sul tuo ombelico / con il mio guscio!" oppure "Scusa marmocchio / mi chiamo Ignazio / hai un po' di spazio / nel tuo lettino?" , sollecita ciascun bambino e bambina ad apprendere la filastrocca associata al proprio animale marino, così da mettere in scena e drammatizzare il libro attraverso i pupazzi.

Libri per tuffarci in un mare di storie, filastrocche, coccole, animali marini veri o immaginari, e per esplorare il mondo sottomarino con gli occhi della scienza, sulle ali della fantasia, ascoltando le rime e giocando con il corpo; ma anche libri che aiutano a coltivare l'amicizia, la solidarietà, l'autonomia, la curiosità, l'umorismo e la tenerezza.

Julia Donaldson, Axel Scheffler,
La chiocciolina e la balena,
Emme edizioni

“Che bello sarebbe poter navigare / nel grande mondo, nel vasto mare!”. Così pensa una chiocciolina curiosa e la balena l'aiuterà a realizzare il suo desiderio di viaggiare per mari e oceani. Ma un imprevisto complica tutto e la balena avrà bisogno dell'aiuto della chiocciolina per poter continuare il viaggio...

Leo Lionni,
Guizzino,
Babalibri

Un classico per bambini che racconta la storia di Guizzino, unico pesciolino nero in un branco di pesci rossi; solo lui riuscirà a scappare dalle fauci del grosso tonno e, vagando per il mare, scoprirà la bellezza dei fondali e dei suoi abitanti. Incontrerà così un altro branco di pesci rossi che vivono nascosti tra gli scogli per paura di essere mangiati. “Ma non si può vivere così nella paura” – dice Guizzino agli altri, e ha l'idea che i piccoli pesci, riunendosi in gruppo, possono sfidare i grandi pesci prepotenti e riconquistare la libertà. Un albo del grande autore e illustratore Leo Lionni inserito nelle bibliografie nazionali “Nati per Leggere”.

Alessandro Riccioni,
Vittoria Facchini,
Mare matto,
Lapis

È sempre pulita/la grande balena/si porta la doccia/in cima alla schiena. Piccole storie umoristiche in rima baciata accompagnate dalle effervescenti illustrazioni di Vittoria Facchini. Tra i protagonisti: la balena pulita, l'acciuga vanitosa, l'orata pirata, il polpo ballerino, la triglia innamorata... Una buffa sfilata di pesci tra le onde di un mare che più matto non si può.

Elisa Mazzoli, Silvia Bonanni,
Morbido mare morbido giocare,
Bacchilega junior

Il letto è una barchetta che cavalca le onde su cui giocare con animali marini realizzati con un calzino spaiato, un guanto da cucina, quel giacchettino che è diventato troppo piccolo o la cravatta che papà non mette più. Un libro double face, in cui da un lato le filastrocche ci presentano gli animali marini e suggeriscono giochi per tenerezze e risate e dall'altro le autrici forniscono suggerimenti per costruirli insieme guardando i vecchi vestiti con gli occhi della fantasia.

Lucia Scuderi,
Ti presento la mia famiglia: i pesci,
Editoriale scienza

Seguendo il pesciolino rosso tra le pagine del libro scopriremo i segreti dei pesci volanti, dei cavallucci marini, del pesce rospo, del pesce pagliaccio e di tanti altri abitanti del mare. Come respirano i pesci? In che modo comunicano? Come fanno a dormire sott'acqua? Come fanno a nuotare nell'oscurità? Vivono da soli o in gruppo? Tutti gli animali marini sono pesci? Un libro che, con parole e illustrazioni ricche di dettagli, ci fa immergere nelle meraviglie della vita sott'acqua.

Cinefilante • la scuola dell'infanzia al cinema

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

Ente capofila del progetto:
Casa del Cinema di Prato Società Cooperativa - Impresa sociale
Responsabile scientifico: Pamela Maddaleno

