



RETE DELLE GEOSTORIE A
SCALA LOCALE
ASSOCIAZIONE CLIO '92

C'ERA UNA VOLTA
*Imparare il passato
tra finzione e storia*

10 settembre 2015 Mogliano Veneto (TV)



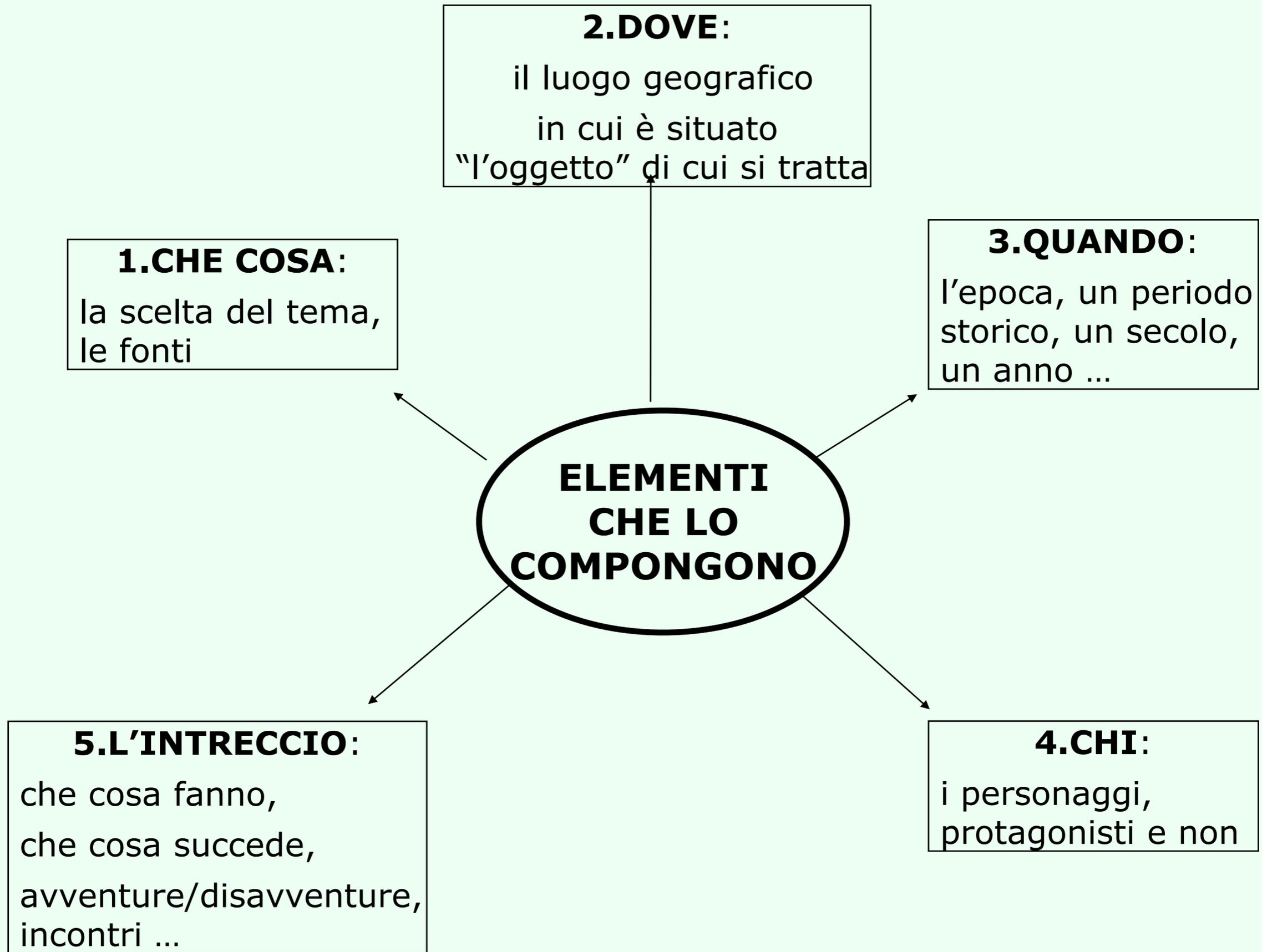
LABORATORIO n. 2
per la scuola primaria
a cura di
Gabriella Bosmin

COSTRUZIONE E DECONSTRUZIONE
DI UN RACCONTO DI FINZIONE

N° partecipanti: 25

COMINCIAMO A COSTRUIRE
IL RACCONTO DI FINZIONE:

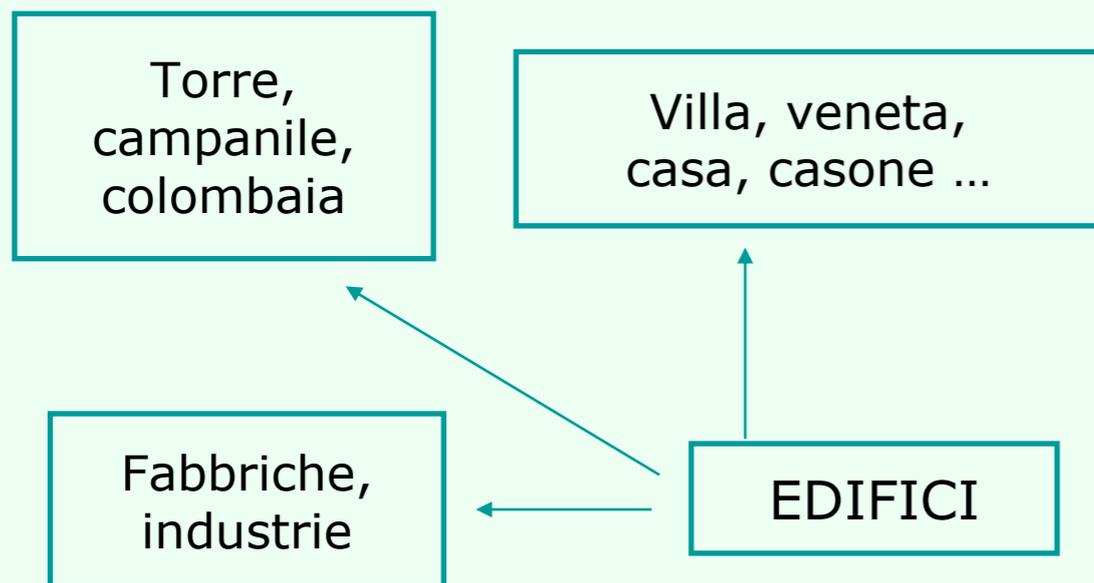
**ELEMENTI
CHE
LO COMPONGONO**



1. CHE COSA:

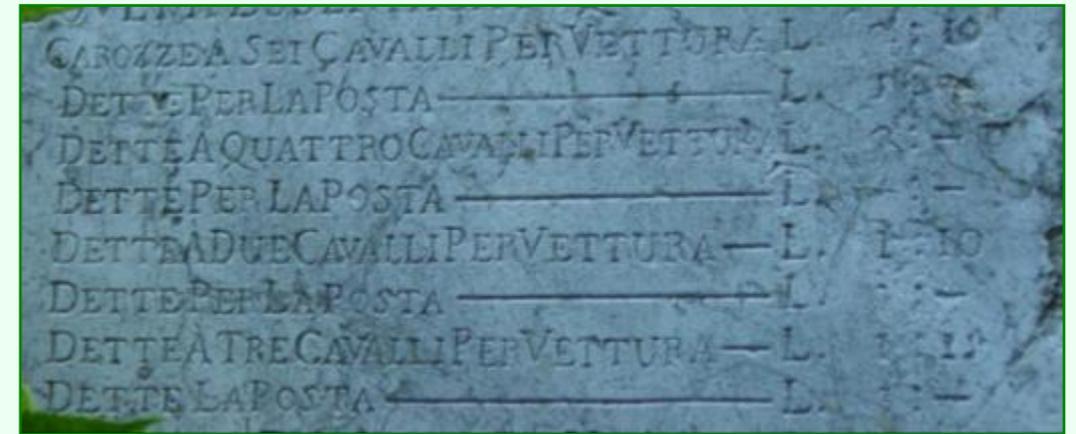
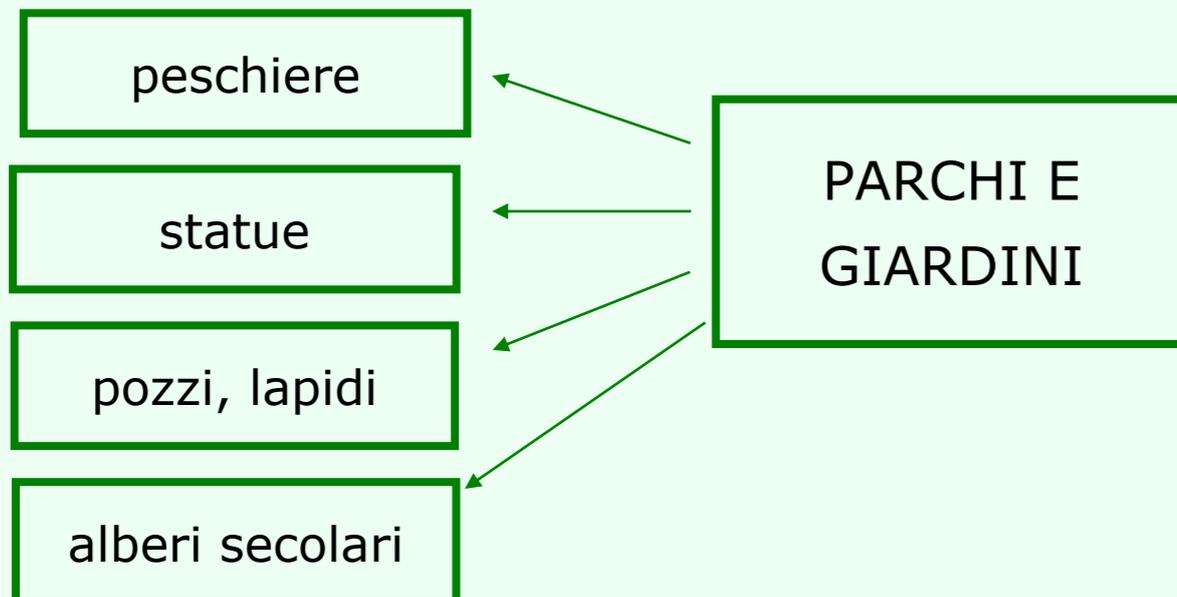
La scelta del tema,

le fonti



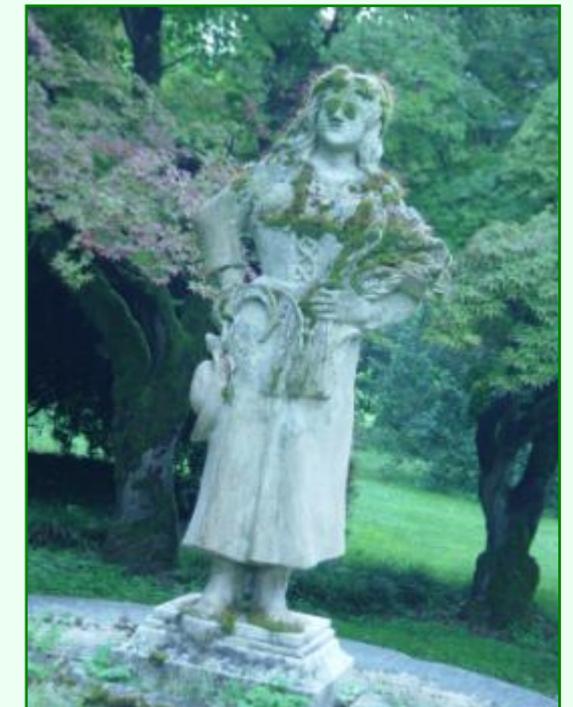
Gli EDIFICI rappresentano:

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



Un argomento che piace molto ai bambini

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



Villa Pisani-Scalabrin, Vescovana (PD)



Valsanzibio di Galzignano (PD), Villa Barbarigo – Pizzoni Ardemani, 1600
 , definito Versailles d'Italia



Uno dei paesaggi del graticolato romano in comune di Mirano

Graticolato romano,
vie principali

Piazza del
borgo/paese/città

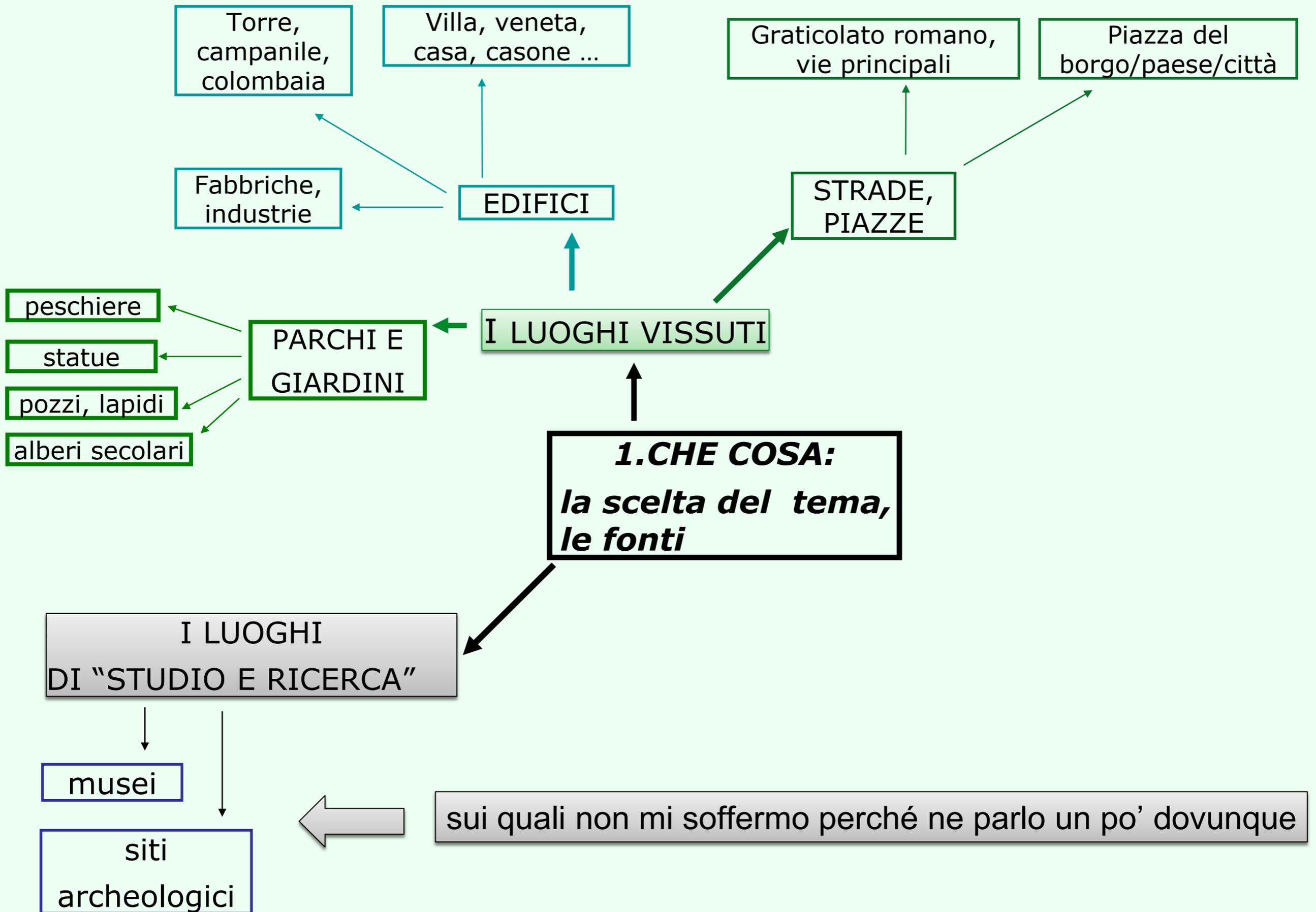
STRADE,
PIAZZE

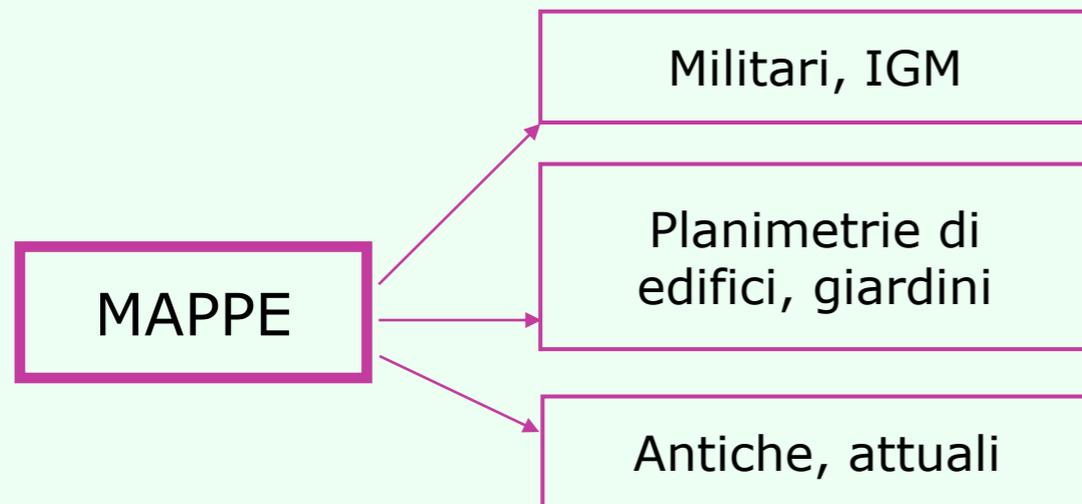


Piazza di Mestre, N. Gavagnin – 1875 ca

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

Le piazze: la forma, la disposizione, la struttura, quelle antiche e quelle odierne, "contenitori" di mercati, parcheggi, sagre .7

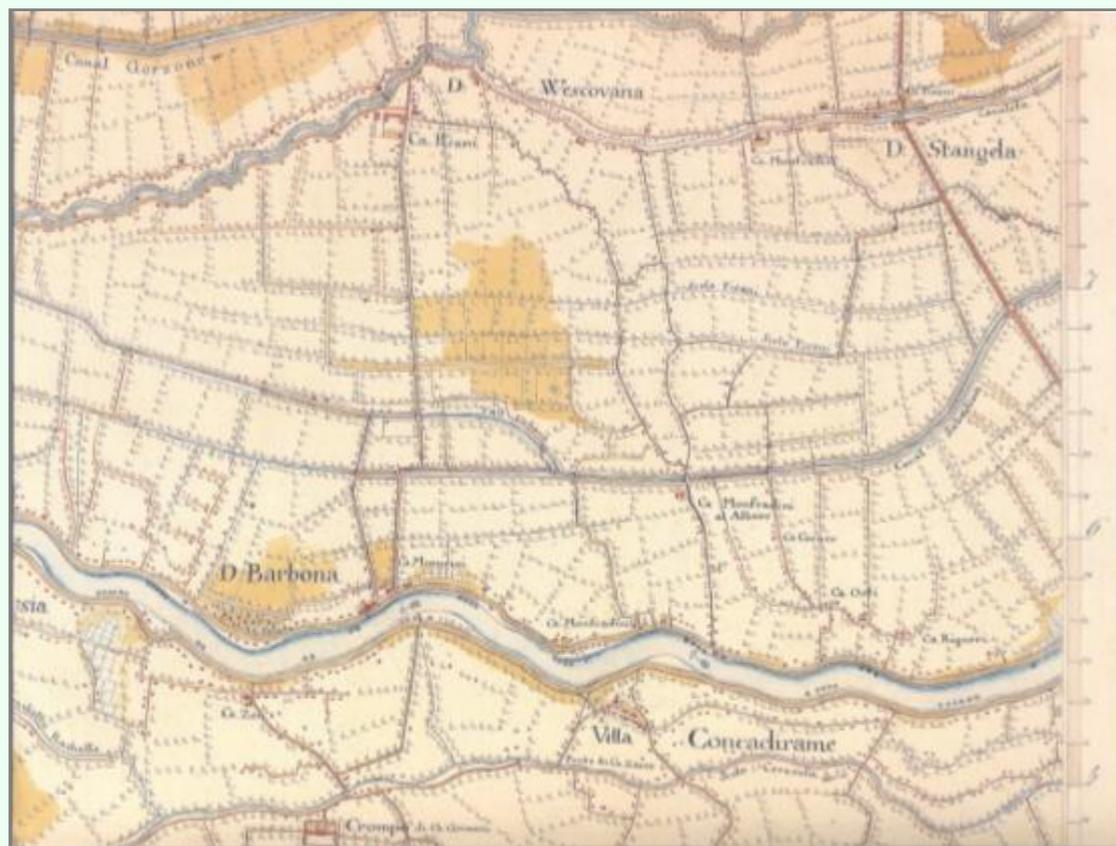




Le mappe sono affascinanti.

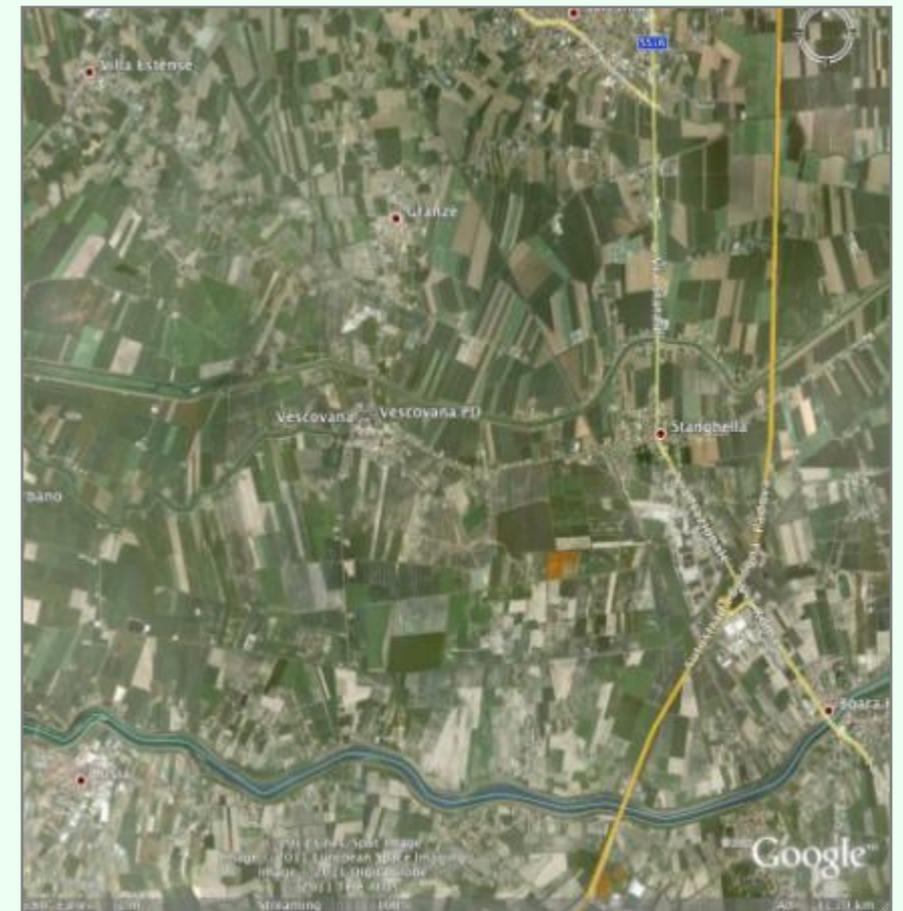
Per i bambini soprattutto quelle del 1300/1500 perché sono disegnate nello stesso modo in cui loro riproducono i percorsi noti: gli edifici sono prospettici sulle vie piatte.

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



KRIEGSKARTE, von zach **1798/1805**

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



Google map, Vescovana (PD) 2013

IMMAGINI

foto d'epoca
e attuali

dipinti

illustrazioni



Arcevia 2015, Porta Sant'Agostino

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



Spinea (VE) 1921, Locanda Bella Venezia

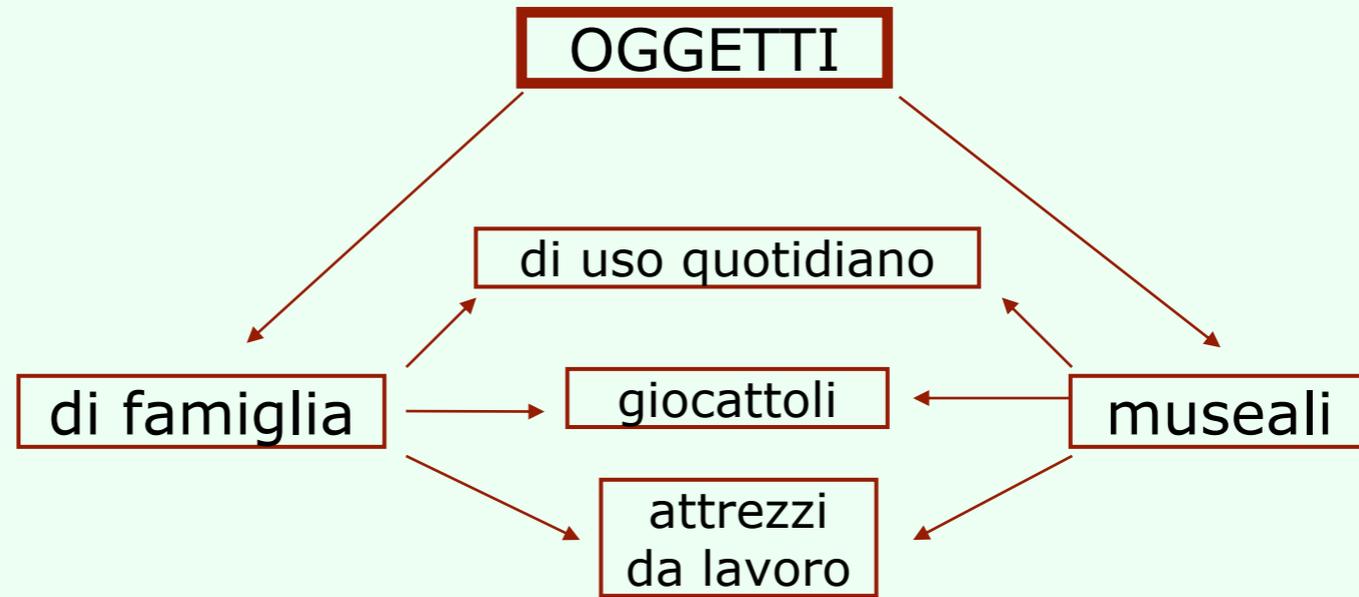


Lorenzetti, *Il buon governo*, particolare





Vecchi oggetti di famiglia

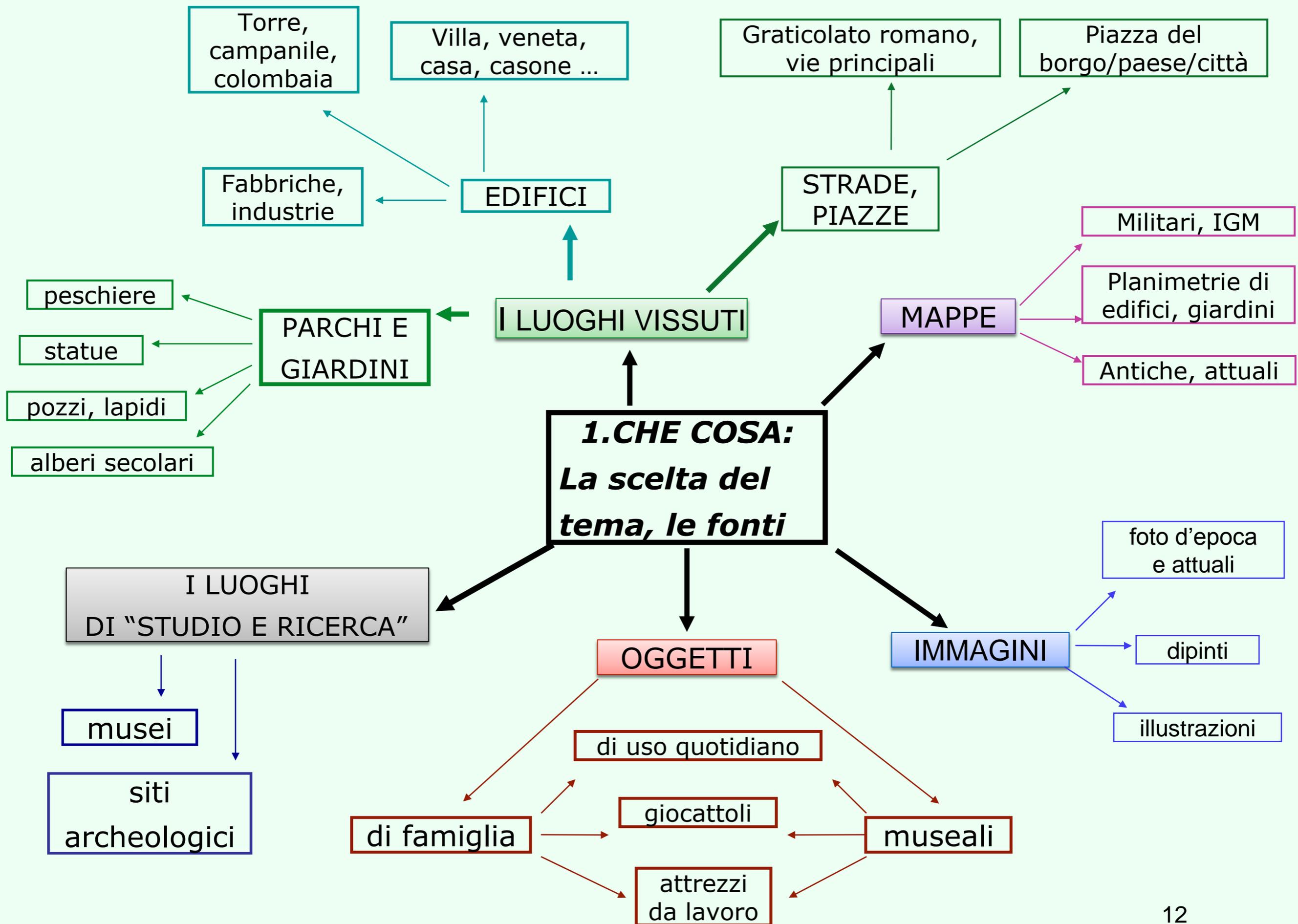


Museo Nazionale Atestino Este-PD, Veneti Antichi



Museo Archeologico Statale Arcevia-AN, Galli Senoni

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



2. DOVE:

Il luogo geografico

in cui è situato

“l’oggetto” di cui vogliamo trattare

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

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

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

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

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

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

**strade,
ferrovia**

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

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

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

2.DOVE:

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

**ambiente
naturale/geografico**

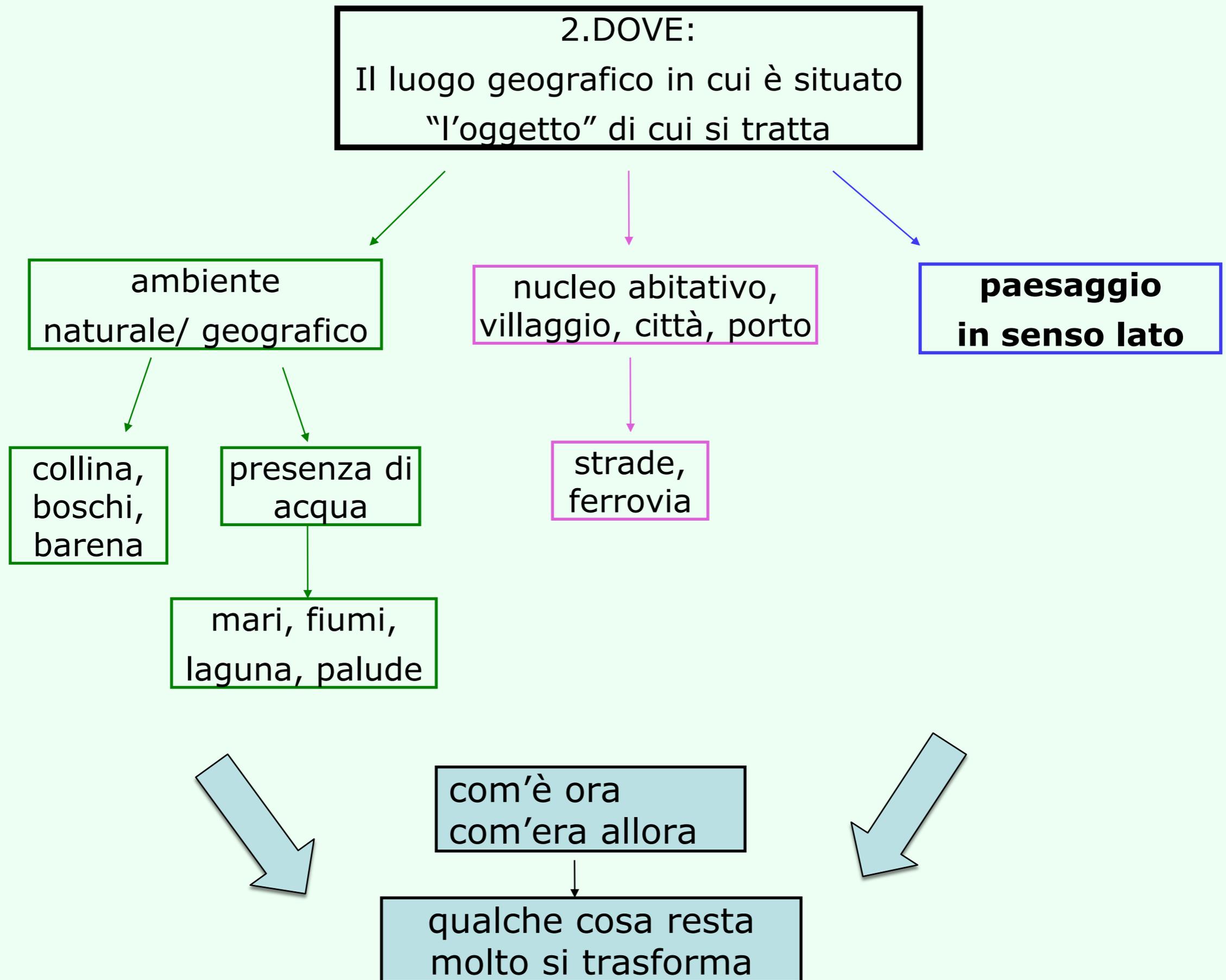
**collina,
boschi,
barena**

**presenza
di acqua**

**mari, fiumi,
laguna, palude**

nucleo abitativo,
villaggio, città, porto

strade,
ferrovia



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

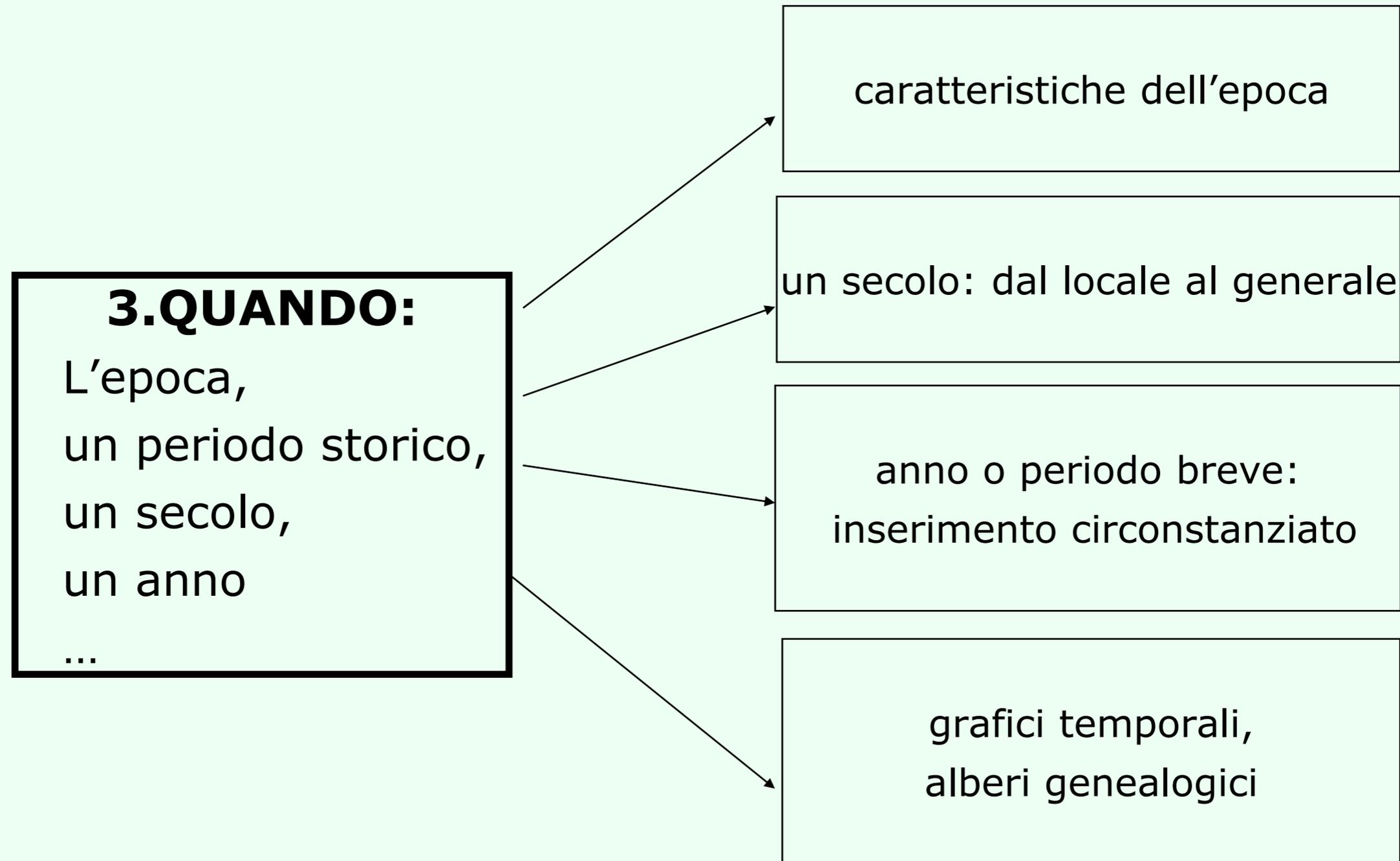
*Nel paesaggio riconosco elementi di origine **naturale** (le forme del rilievo, la vegetazione, ecc.) ed elementi di origine **antropica** (le abitazioni, le strade, le diverse categorie di uso del suolo)*

Il paesaggio stimola in noi emozioni e sensazioni

Al paesaggio e ai suoi elementi attribuiamo significati e valori

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

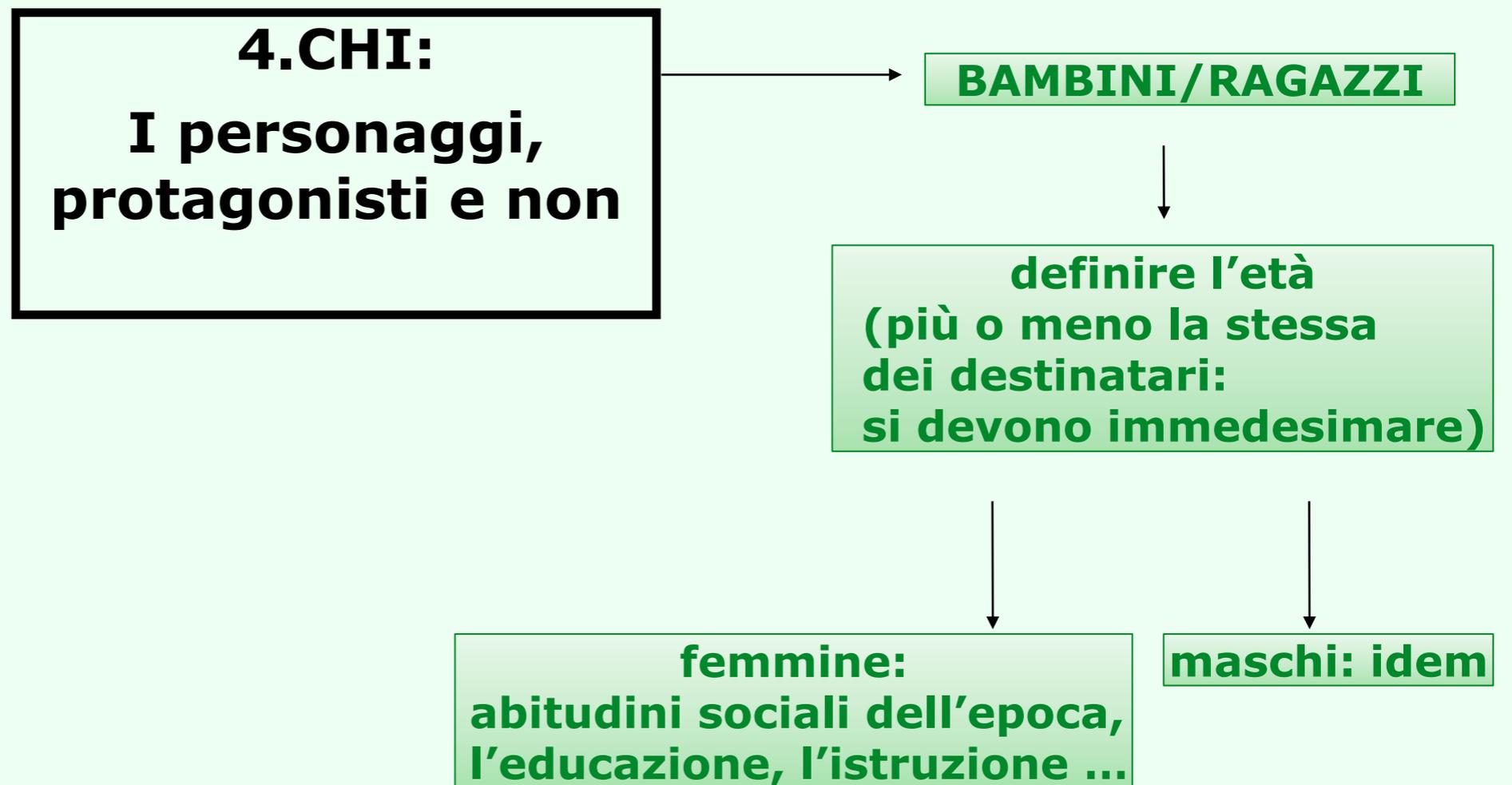
Il paesaggio non è sempre uguale, ma si modifica nel tempo. La Valbrenta di ieri è diversa da quella di oggi, che a sua volta è diversa da quella di domani



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

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

Nel racconto di finzione bisogna tenerne conto.



I BAMBINI

Sono loro nostri protagonisti.

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

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

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

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

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

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

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

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

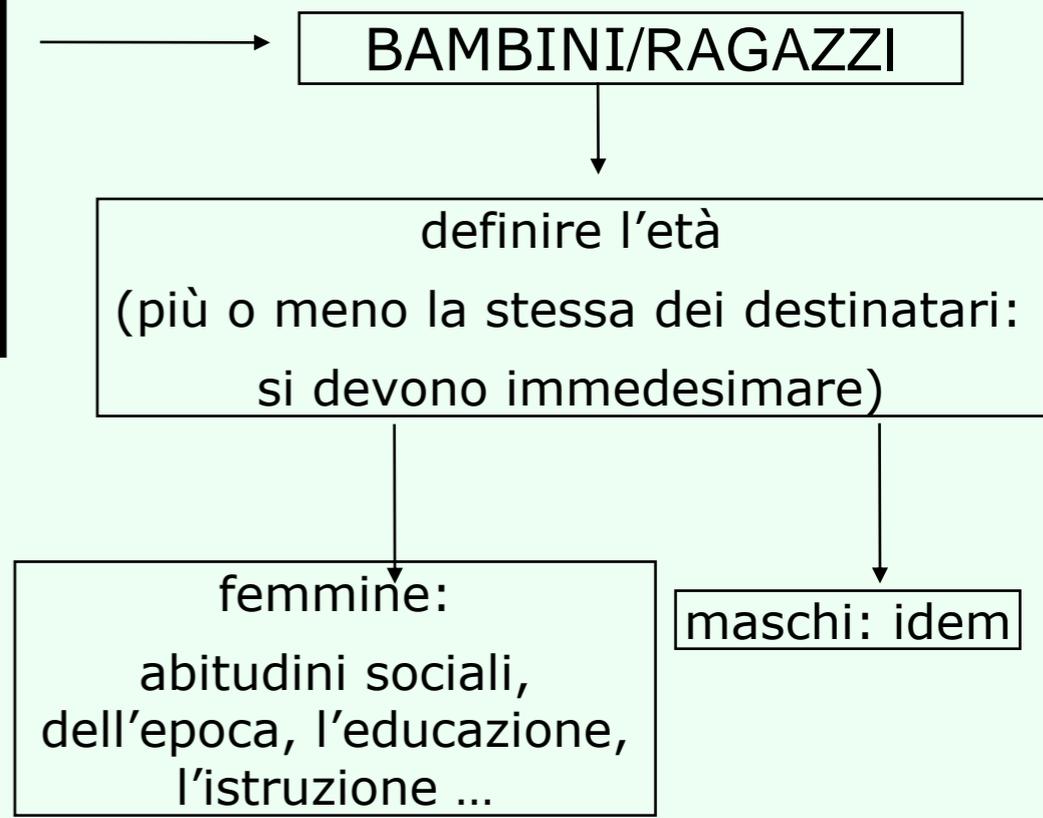
[...] a mio parere questa bimba gode di un po' troppa libertà per essere una bimba romana perciò sottolineerei che la passeggiata nel bosco è stata una fuga di nascosto dai genitori che altrimenti l'avrebbero potuta punire anche più severamente.

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

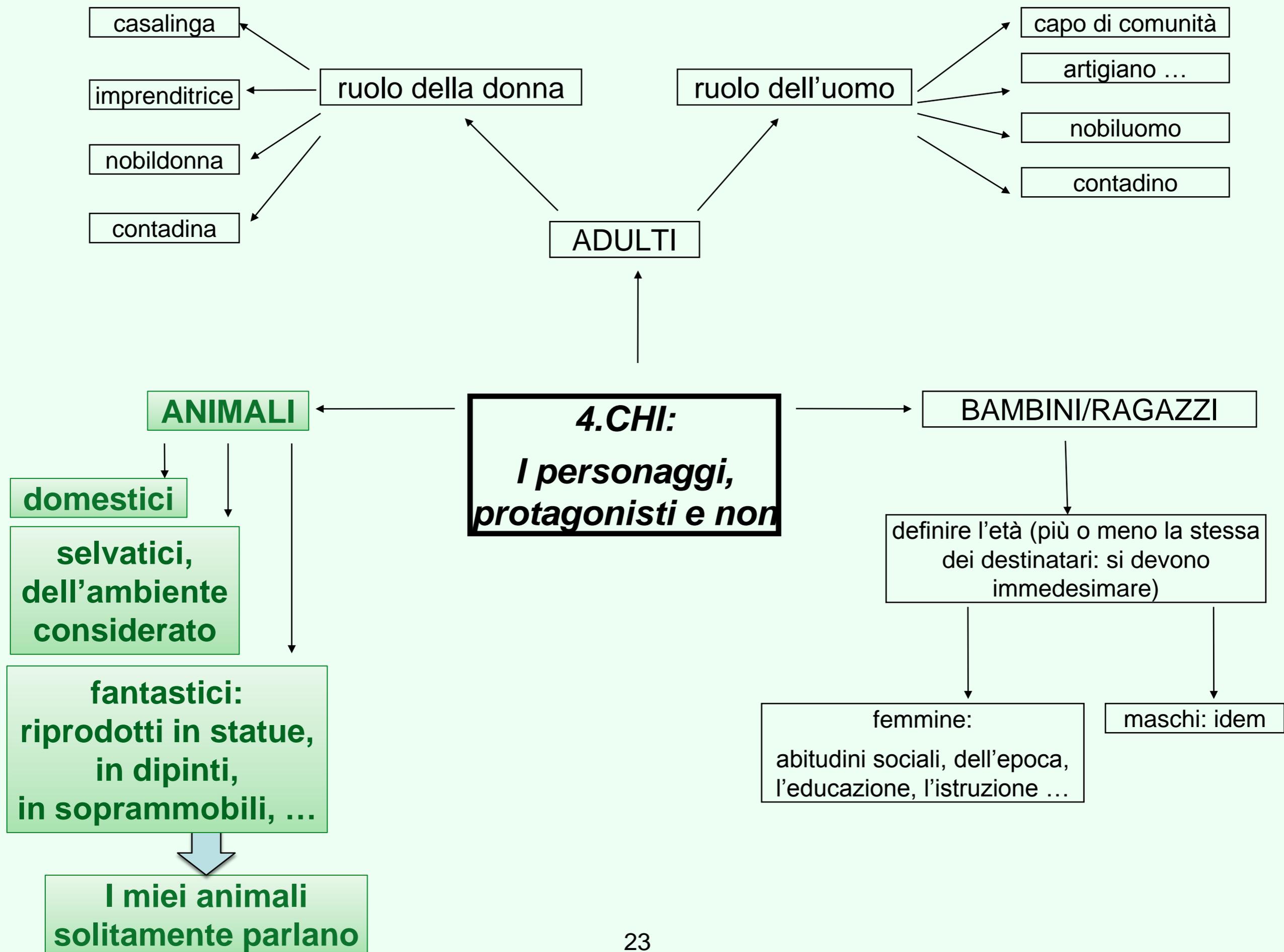
*(A.Buonopane,F.Cenerini (a cura di), *Donna e lavoro nella documentazione epigrafica*, Atti del I seminario sulla condizione femminile nella documentazione epigrafica, in Epigrafia e antichità, 19. CD del Museo di Storia Naturale ed archeologia Montebelluna-TV)



**4.CHI:
I personaggi,
protagonisti e non**



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





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



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

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



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



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

**5. CHE COSA
FANNO**

giocano
(informarsi sui giochi)

aiutano i genitori nei lavori
(conoscere i mestieri)

fanno un viaggio
(quali percorsi, tragitti, luoghi
...)

perlustrano, attraversano,
superano ...

scoprono qualche cosa

Si trovano in pericolo,
in situazioni particolari, ...

DUE SUGGERIMENTI SULL'ESPOSIZIONE

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