

Un giro in città

guida
pedagogica



La guida pedagogica **Un giro in città**
è stata realizzata nell'ambito della collaborazione
tra Casa del Cinema di Prato, Coordinamento Pedagogico
e Biblioteca Lazzerini - Sezione Ragazzi e Bambini del Comune 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 **Un giro in città**.

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, e 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 specifica che ne mette in luce gli aspetti cinematografici.

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.

cinque storie per un solo programma

Il programma è composto da cinque storie che differiscono tra loro per stile e tecnica di animazione. Questa caratteristica formale contribuisce alla ricchezza del programma 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 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. I cinque cortometraggi del programma sono senza dialoghi, come spesso accade nell'animazione cinematografica.

film senza dialoghi

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 italo-foni/e.

un programma sull'esplorazione

“Portami con te in un supermercato, dentro un bar,
nel parcheggio di un ospedale...
Portami con te in una strada di campagna,
dove abbaiano i cani, vicino a un'officina meccanica,
dentro a una profumeria.
Portami dove c'è il mondo...”

Franco Armino

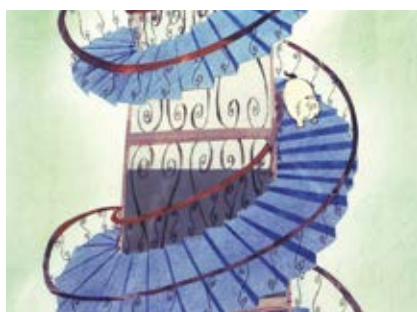
Città ispirate a luoghi realmente esistenti o inventate, città come luoghi tra il fuori (lo spazio pubblico) e il dentro (gli spazi privati), città come spazi di incontro o di separazione. “Un giro in città” si occupa dell'ambiente cittadino come occasione per aprire ai bambini e alle bambine la scoperta del territorio in cui vivono e che spesso, per la fretta e la distrazione, sfugge a una attenta osservazione. Le attività di questa guida si concentrano dunque sull'esplorazione di quello che sta fuori la scuola nella convinzione che l'ambiente circostante, attraverso l'osservazione diretta, sia da considerare un mediatore in grado di sviluppare una prima conoscenza e consapevolezza dello spazio vissuto (Castiglioni, 2009, Cepollaro, Morelli, 2014). Questo spazio vissuto è la porta d'accesso alla città, da intendere nelle sue diverse componenti ambientali, sociali, culturali, i cui segni e le cui relazioni sono osservabili e conoscibili in un percorso esperienziale e multisensoriale. Come descritto nelle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia (2012), i bambini e le bambine esplorano continuamente la realtà e imparano sulle proprie esperienze. Fornire la possibilità di esplorazione diretta alla propria città, costituisce un patrimonio ineguagliabile per la costruzione del senso di cittadinanza, per sostenere curiosità e stupore, nei confronti del nuovo, del diverso, dell'inaspettato. Lo stupore e la scoperta si possono generare nelle piccole esperienze, nelle strade che quotidianamente i bambini e le bambine percorrono per raggiungere le proprie scuole, negli spazi vicini al loro ambiente educativo. Fare scuola al di fuori delle mura scolastiche significa generare una scuola aperta alla comunità, accogliente e stimolante (Beate Weyland, 2020). L'obiettivo è quello di dedicare all'esplorazione di questi spazi “vivi” un tempo lento che permetta di fermarsi su ciò che l'ambiente ha da offrire, che consenta di porre attenzione su quei particolari che spesso sfuggono ma che possono essere occasione e oggetto di approfondimento: i colori dell'ambiente circostante, gli animali che abitano il quartiere, le case e le loro caratteristiche, la forma di cancelli, porte e finestre, le persone che abitano o lavorano vicino a scuola e così via. Ciascuno stimolo può aprire a infiniti approfondimenti, la città è uno scrigno di possibilità educative ed esperienziali infinite.

una lince in città



Durante la notte, una lince curiosa si allontana dal bosco attratta dalle luci della vicina cittadina. Nella città deserta, dove tutto è nuovo, l'animale si diverte molto, finché non si addormenta in mezzo a un parcheggio. La mattina presto, tra stupore e paura, gli abitanti della città scoprono lo strano animale ricoperto di neve.

il gatto d'appartamento



Un gattone vive a New York nell'appartamento di una giovane spesso fuori per lavoro. Dalla finestra del suo appartamento, il gatto osserva ogni giorno quello che gli sta intorno, fino a che non trova il coraggio di saltare per raggiungere un bellissimo giardino sul tetto dell'edificio di fronte e così... inizia l'avventura.

la bicicletta dell'elefante



Un elefante vive in città tra la gente, lavorando come netturbino. Un giorno appare un enorme cartellone che pubblicizza una bicicletta, che sembrerebbe perfetta per lui. L'elefante decide di lavorare sodo per procurarsi l'oggetto dei suoi sogni, fino a quando non scopre che la bicicletta, che finalmente può comprarsi, non è alla sua taglia. Estremamente deluso, l'animale si chiude nella sua tristezza e smette di lavorare fino a quando non trova una bambina che ha bisogno di quella bicicletta più...

l'uomo tascabile



Un uomo in miniatura ha costruito la sua casa in una valigia posata sul marciapiede di una grande città e arredata con materiali di recupero trovati per strada. Un giorno, sulla sua strada si imbatte in un anziano signore non vedente. Dall'incontro-scontro nascerà un'amicizia a suon di musica.

one two tree



La storia di un albero che un giorno, approfittando di un viandante che fa un pisolino ai suoi piedi, prende in prestito un paio di stivali e va a fare una passeggiata fuori dal bosco, trascinando in una gioiosa e strampalata parata, tutti quelli che incontra sul suo cammino.

attività da proporre trasversalmente

rielaborazione emotiva dell'esperienza

CAMPO DI ESPERIENZA

Il sé e l'altro

DESTINATARI

5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Esprimere e comunicare emozioni e sentimenti
- Riflettere e confrontarsi con gli/le altri/e
- Esprimere emozioni utilizzando varie possibilità

OBIETTIVI SPECIFICI

- Esprimere e comunicare emozioni legate alla visione dei cortometraggi
- Ascoltare le emozioni e i sentimenti degli/lle altri/e
- Esprimere emozioni utilizzando il disegno

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 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 esci di casa? Gioia? Tristezza? Sorpresa? Noia? Paura? Rabbia?

Ti piace uscire fuori e andare a esplorare la città in cui vivi?

Chiedete ai bambini e le bambine di riaprire gli occhi e conservare nella mente la loro scena preferita. Avrete preparato prima, e metterete a disposizione, fogli di dimensioni, texture e colori diversi e materiali vari per colorare: lapis, matite, gessi, pastelli a cera, acquerelli. Una varietà di mezzi permette di individuare quello più adatto a rappresentare la scena che si ha in mente e le

emozioni trattenute; la scelta della dimensione e consistenza del foglio e l'orientamento dello stesso, sono elementi che possono aiutare a contestualizzare meglio il disegno da un punto di vista formale.

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 ai genitori. 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.



un detto al giorno

CAMPO DI ESPERIENZA

I discorsi e le parole

DESTINATARI

5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Arricchire il proprio lessico
- Comprendere parole e discorsi
- Fare ipotesi sui significati delle parole

OBIETTIVI SPECIFICI

- Arricchire il proprio lessico con modi di dire o detti della lingua italiana
- Comprendere i detti e i modi di dire
- Fare ipotesi sui significati dei detti e dei modi di dire

A partire dal cortometraggio “Una lince in città”, l’insegnante può approfondire il concetto del modo di dire, fornendo degli esempi ai bambini e alle bambine di detti connessi agli animali: occhio di lince, furbo/a come una volpe, in bocca al lupo, svelto/a come una lepre, affamato/a come un lupo, memoria di elefante, lento/a come un bradipo e così via. I bambini e le bambine vengono poi esortati/e a intervistare i propri genitori, nonni e nonne o parenti per raccogliere detti o modi di dire utilizzati nella loro tradizione familiare. Una volta raccolti i detti da casa, un bambino o una bambina a turno, durante il cerchio della mattina, mima il detto o il modo di dire scelto affinché i compagni e le compagne siano stimolati/e a indovinare il detto mimato. Una volta svelato il detto, il modo di dire presentato dal bambino o dalla bambina la mattina, viene approfondito attraverso domande stimolo:

secondo voi come mai si dice *affamato/a come un lupo*?

I lupi sono sempre affamati?

Cosa mangiano i lupi?

Ci sono libri che avete letto dove i lupi sono affamati?



Una lince in città

(un lynx dans la ville)

di Nina Bisiarina

PAESE

Francia, Svizzera

ANNO DI PRODUZIONE

2019

DURATA

6'48

© Folimage



indovina dove?

CAMPO DI ESPERIENZA

La conoscenza del mondo

DESTINATARI

4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio

OBIETTIVI SPECIFICI

- Individuare le posizioni di oggetti e persone con i termini topologici specifici sopra-sotto, avanti-dietro, destra-sinistra

Dopo aver predisposto lo spazio per l'attività con un nastro o uno spago e delimitato un cerchio, l'insegnante fornisce ai bambini e alla bambine delle indicazioni topologiche ad esempio:

- Tutti e tutte dentro il cerchio
- Tutti e tutte fuori dal cerchio
- Tutti e tutte a destra del cerchio
- Tutti e tutte a sinistra del cerchio
- Tutti e tutte sopra il nastro
- Tutti e tutte sotto il nastro (alzeranno il nastro per andare sotto)
- Tutti e tutte davanti al cerchio
- Tutti e tutte dietro

Il gioco può evolvere con l'uso del semaforo, l'insegnante dice il colore del semaforo e al corrispettivo colore corrisponde una posizione topologica: quando il semaforo è rosso tutti e tutte davanti, quando è arancione tutti e tutte di lato, quando è verde tutti e tutte dietro e così via inserendo i concetti topologici che si vuol far acquisire ai bambini e alle bambine.



scatto matto

CAMPO DI ESPERIENZA

La conoscenza del mondo

DESTINATARI

4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Interessarsi a macchine e strumenti tecnologici, saper scoprire le funzioni e usi

OBIETTIVI SPECIFICI

- Conoscere lo strumento della macchina fotografica
- Utilizzare la macchina fotografica o uno strumento tecnologico che svolge la funzione di fotocamera

L'insegnante presenta la macchina fotografica in dotazione alla propria scuola, chiede ai bambini e alle bambine se conoscono l'utilizzo dell'apparecchio, spiega la sua funzione e la modalità di uso di questo strumento, in particolare viene spiegata l'impugnatura, quanto sia importante decidere bene prima di scattare, stabilire che cosa fotografare, viene spiegata la differenza tra fotografare un oggetto fermo e uno in movimento.

A piccoli gruppi (massimo cinque partecipanti), i bambini e le bambine vengono portati/e dall'insegnante in giardino o nei pressi della scuola e a turno a ognuno e ognuna viene fornita la macchina fotografica per fare una foto a un oggetto o un elemento che ne colpisce l'attenzione. Le foto scattate dai bambini e dalle bambine verranno stampate e utilizzate per creare un pannello documentativo dell'esperienza.



Una lince in città

La rilettura di una fiaba classica sul rapporto tra città e campagna, un libro sui concetti topologici, una storia divertente per imparare i modi di dire legati agli animali e un albo sull'accoglienza.

suggerimenti di lettura

Henry Galeron,,
Più o meno,
Edizioni E. Elle

In questo libro Gatto e Topo presentano ai bambini i concetti topologici (destra/sinistra, dentro/fuori, davanti/dietro) in maniera semplice e un po' magica: grazie ai fogli di acetato, la posizione di Gatto e Topo si ribalta nella pagina successiva, con un effetto sorpresa che stimola la curiosità e il divertimento.

Il testo fa parte della storica e geniale collana "Un libro da scoprire", edita negli anni '90, ma ancora validissima.

Silvia Borando,,
Affamato come un lupo,
Minibombo

Si dice che nel bosco ci sia un lupo affamato: è facile scappare se sei veloce come una lepre, ma per chi è lento/a come una lumaca, dorme come un ghiro, è testardo/a come un mulo o cieco/a come una talpa, può essere complicato mettersi in salvo...

Un albo coloratissimo che ci fa conoscere molti modi di dire legati agli animali, disponibile anche in versione bilingue italiano-cinese, grazie al progetto "Affamati... di storie" del Polo regionale di documentazione interculturale che lo presta gratuitamente a scuole e biblioteche.

Kathrin Schärer,
Topo di campagna e topo di città,
Il Castoro

Un favola classica reinterpretata in un albo illustrato. Il topo di campagna e il topo di città vivono in mondi lontani e diversi. Ciascuno ama il suo ed è curioso di scoprire com'è la vita nell'altro: l'importante è conoscersi, rispettarsi e rimanere amici.

Barroux,
Benvenuti,
Clichy

La vita scorre pacifica per tre orsi polari ma un giorno il ghiaccio si rompe e si ritrovano alla deriva su una piccola zolla glaciale che si assottiglia sempre di più. Finalmente avvistano terra, ma le mucche trovano che siano troppo alti e troppo pelosi, i panda dicono che non c'è posto sulla loro isola e le giraffe fanno finta di non sentirli. Alla fine approdano su un'isola disabitata, che sarà la loro nuova casa. Finché un giorno arrivano tre scimmiette su una scialuppa a chiedere rifugio, gli orsi ci pensano e poi esclamano: "Benvenuti!".

Il gatto d'appartamento

(the apartment cat)

di Sarah Roper

PAESE

Francia

ANNO DI PRODUZIONE

1998

DURATA

7'15

© Folimage



stupore a km zero

CAMPO DI ESPERIENZA

La conoscenza del mondo
Immagini suoni e colori

DESTINATARI

4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Osservare con attenzione gli organismi e i loro ambienti
- Inventare storie e saperle esprimere

OBIETTIVI SPECIFICI

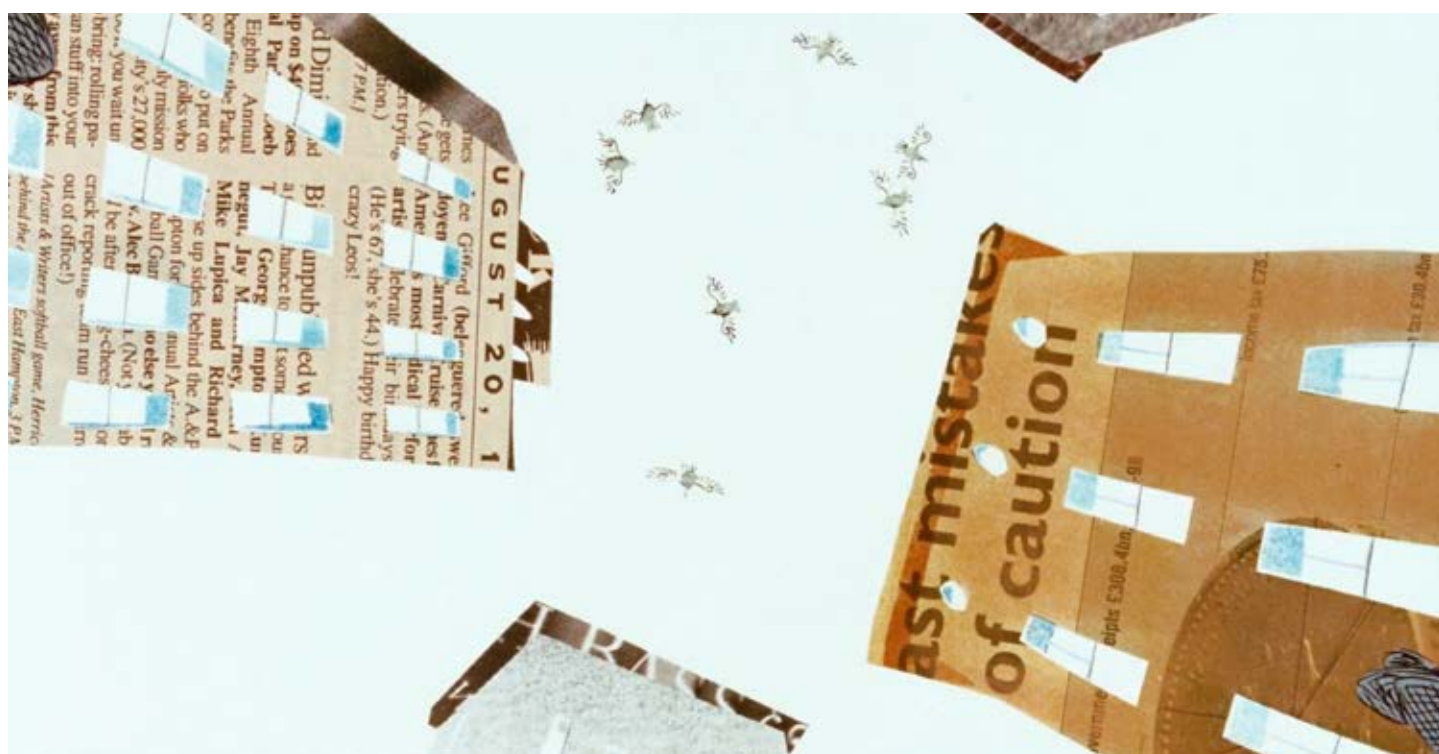
- Osservare con attenzione l'ambiente circostante la scuola ed i suoi elementi
- Inventare storie su oggetti o elementi dell'ambiente circostante
- Saper esprimere storie su oggetti ed elementi dell'ambiente circostante

I bambini e le bambine a piccolo gruppo (massimo 7-8) sono invitati e invitate a fare una passeggiata nei dintorni della scuola per concentrarsi su oggetti o particolari specifici, per esempio un cancello, una finestra, un lampione della luce, un albero, una panchina ecc, a osservarli, soffermandosi durante la camminata, andando a creare un percorso esplorativo, di scoperta e conoscenza del mondo vicino alla scuola, che senza uno sforzo di attenzione e un tempo specifico e dedicato, non avrebbero avuto possibilità di esservi. Di fronte agli oggetti o agli elementi su cui viene posta l'attenzione, i bambini e le bambine possono essere invitati e invitate a elaborare storie, ad esempio:

se dovessimo inventare una storia su questa panchina, che storia racconteremmo?

E questo albero a cosa vi fa pensare? Proviamo a inventarci una storia.

La passeggiata può evolvere, per cui dopo una prima fase di esplorazione iniziale, i bambini e le bambine a turno vengono invitati e invitate a fare da vere e proprie guide turistiche per i compagni e le compagne, raccontando e descrivendo la storia degli oggetti, degli elementi, degli animali che si incontrano durante la passeggiata.



CAMPO DI ESPERIENZA

La conoscenza del mondo

DESTINATARI

4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Osservare con attenzione gli organismi viventi e i loro ambienti
- Avere familiarità con le strategie del contare

OBIETTIVI SPECIFICI

- Osservare dalla finestra gli organismi e gli ambienti circostanti la scuola
- Contare gli elementi naturali esterni presenti nell'ambiente circostante

Utilizzando il quadro della finestra come un'apertura verso l'esterno, l'insegnante invita un piccolo gruppo di bambini e bambine a osservare fuori. Se la finestra dà sulla strada, i bambini e le bambine possono giocare a contare quante macchine ci sono o passano, a individuare il colore delle macchine, a contare quante macchine di un colore ad esempio (giallo) passano. Se la finestra affaccia sul giardino, si può invece giocare provando a contare quanti alberi ci sono, quanti cespugli, quanti scivoli e così via. Se la finestra dà su alcuni palazzi, le insegnanti potrebbero stimolare i bambini e le bambine a contare le finestre presenti nel palazzo, a contare il numero di palazzi e così via.

Variante: si possono recuperare cornici vuote (o crearle in classe) e, sempre alla finestra, si può chiedere a turno a un bambino o a una bambina di inquadrare una parte di quello che vede fuori e che cattura la sua attenzione per qualche motivo. Se la parte inquadrata comprende un soggetto in movimento, si può chiedere al bambino o alla bambina di seguirlo facendolo rimanere dentro la cornice, come se utilizzasse una macchina da presa.



Il gatto d'appartamento

suggerimenti di lettura

Libri che parlano del mondo visto (o immaginato) dalla finestra, di passeggiate per la città e di cosa vuol dire sentirsi a casa.

Silvia Borando,,
Guarda fuori,
Minibombo

In un freddo pomeriggio d'inverno due bambini alla finestra guardano fuori. Nevica, tutto sembra immobile e silenzioso, c'è un uccellino sulla neve. A un certo punto dietro un mucchio di neve spunta la testa di un gatto: cosa succederà? Un albo senza parole con immagini che sembrano scene di un film, per una storia piena di suspense e colpi di scena con un finale a sorpresa.

Sydney Smith,
Piccolo in città,
Orecchio acerbo

Un bambino guarda la città dal finestrino di un autobus. Poi scende, cammina, ed è piccolo in mezzo alla folla che passa senza vederlo: il traffico fitto delle auto, il rumore delle sirene, e dei martelli pneumatici, i grattacieli incombenti, possono far paura e ostacolare il cammino. Una voce lo accompagna con parole affettuose, suggerimenti per chi è piccolo/a in una città grande, fino all'arrivo alla sua destinazione...

Jon Arno Lawson, Sydney Smith,
Fiori di città,
Pulce

Una bambina cammina per la città con il suo papà. Per lei la passeggiata è piena di sorprese e meraviglie: un tatuaggio vistoso, il dialogo muto con un gatto in vetrina, il fascino segreto per una statua orientale. Guardandosi intorno con attenzione trova fiori che spuntano dal marciapiede o dai muri, li raccoglie in un mazzetto e, proseguendo il cammino verso casa, ne fa dono agli animali e le persone che incontra. Un albo senza parole sull'importanza delle piccole cose, le piccole persone e i piccoli gesti.

Beatrice Masini,
Il posto giusto,
Carthusia

Scoiattolo, dopo il lungo inverno, parte alla ricerca di un posto che ancora non conosce ma di cui sente il bisogno. Sa che il posto giusto esiste ma non sa qual è. Lungo il viaggio chiede a picchio, tartaruga, cincia, talpa e civetta qual è il posto giusto. E grazie a loro farà la sua scelta in modo da accogliere i bisogni di ciascuno.

La biciletta dell'elefante

(le vélo de l'éléphant)

di Olesya Shchukina

PAESE

Francia, Belgio

ANNO DI PRODUZIONE

2014

DURATA

9'

© Folimage



Cortometraggio prodotto in Francia nel 2014 e diretto dalla regista russa Olesya Shchukina. Il film è realizzato con la tecnica del **découpage**, cioè l'animazione a passo uno che prevede l'impiego di ritagli di materiali piatti, in questo caso la carta. I **ritagli di carta** che compongono le figure dei personaggi sono colorati a mano con uno stile che ricorda molto quello infantile, il che conferisce al film una certa innocenza e lo rende adatto ai/lle piccolissimi/e. L'artigianalità dell'animazione e l'**aspetto** dichiaratamente **materico** del film (come se potessimo toccarlo), il fatto che **tutto è realizzato attraverso veri e propri disegni** su veri e propri fogli ritagliati, che prendono vita davanti ai nostri occhi, permette infatti ai piccoli spettatori e alle piccole spettatrici di sentirsi vicini/e alla storia raccontata. Nonostante le figure siano realizzate con ritagli di carta, Olesya Shchukina ha realizzato l'animazione facendo grande attenzione alla questione della **rappresentazione della profondità**. La carta ritagliata non consente infatti di giocare con la prospettiva e quindi l'animazione deve essere realizzata, durante le fasi delle riprese, ponendo le diverse figure in scena su piani separati e posti a diversi livelli. Si chiama la tecnica della camera **multipiano** ed è stata inventata dalla regista tedesca Lotte Reiniger nel 1926 e poi sviluppata da Walt Disney. Il principio della tecnica è separare i fondali e le figure su lastre disposte a distanze variabili dalla camera. Più sono i livelli e maggiore sarà la sensazione di profondità. Nonostante l'estetica del film sia "bambinesca", la messa in scena vuole rappresentare la complessità della città: **come spazio pubblico**, del quale tutta la comunità deve prendersi cura, **come spazio intimo** (l'interno della casa nella quale si rinchiude l'elefante dopo la delusione), **come opposta alla campagna**, nella quale l'animale si immagina felice con la sua nuova bicicletta durante un sogno a occhi aperti. Questa complessità viene rappresentata anche attraverso diversi punti di vista della macchina da presa: piani larghi per raffigurare le strade, piani a livello del marciapiede, piani sopra i tetti con la testa dell'elefante che svetta, particolari delle azioni quotidiane dell'elefante e anche un uso frequente della soggettiva (la macchina da presa si sostituisce allo sguardo del per-

sonaggio e noi vediamo attraverso gli occhi di questo). Lo sguardo degli abitanti dal basso verso l'elefante e al contrario, lo sguardo verso il basso dell'elefante sulle persone, vuole rendere la differenza di grandezza tra l'animale e gli altri e contribuisce anche a sottolineare l'**alterità** del protagonista nonché la sua solitudine (che poi è il motore del desiderio irrefrenabile di possedere la bicicletta).

Centrale è la questione del **messaggio pubblicitario**: il gigantesco cartellone che raffigura la bicicletta, viene frainteso dall'elefante che, non avendo gli strumenti per comprenderlo, crede che la misura dell'oggetto sia fedele a quella rappresentata. Lo sguardo dell'animale rispetto alla pubblicità è ingenuo, come potrebbe essere quello di un bambino o di una bambina e ignora i codici di questa rappresentazione, e per questo genera fraintendimento e delusione.

Una menzione speciale merita il **ricchissimo universo sonoro del film**, dalla lunga assolenza iniziale sul risveglio della città, con i suoni che diventano via via sempre più presenti e rumorosi, alla musica originale che per tutto il corto sottolineerà i momenti salienti della vicenda. Il ritmo della musica accelera e diminuisce in base alla storia, così quando l'elefante lavora il doppio per mettere da parte i soldi, la musica diventa velocissima per poi arrestarsi fino a diventare lenta e scomparire completamente con l'arrivo della delusione, per poi riprendere sul finale, quando la bambina sale in sella e l'elefante riprende il suo lavoro.

Ma dietro l'attraente universo visivo e sonoro di questo film, si nasconde anche **un vero significato educativo**. E il fatto che il nostro personaggio principale sia uno spazzino è importante! Attraverso una situazione di questo tipo, i bambini e le bambine potranno prendere coscienza della necessità di mantenere pulita la propria città, di non gettare nulla per terra e, per estensione, di riciclare e di rispettare coloro che sono responsabili della manutenzione degli spazi pubblici. La gentilezza del nostro elefante permetterà anche ai più piccoli spettatori e piccole spettatrici di riflettere sui concetti di condivisione e diversità.

leggere un fotogramma

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

CAMPO DI ESPERIENZA

I discorsi e le parole
La conoscenza del mondo

DESTINATARI

4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Esprimere argomentazioni e fare ipotesi attraverso il linguaggio verbale
- Riferire correttamente eventi del passato recente
- Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc

OBIETTIVI SPECIFICI

- Riconoscere la storia a cui appartiene il fotogramma
- Esprimere argomentazioni su suoni, rumori e colori a partire dall'immagine
- Fare ipotesi sulle emozioni, intuizioni dei personaggi del cortometraggio,
- Localizzare gli oggetti nello spazio dell'immagine



È la storia di... Un elefante che pulisce le strade della città dove vive e lavora...

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

L'inquadratura

Prova a descrivere l'immagine.

Da dove stiamo guardando la scena?

Da quale distanza stiamo guardando la scena?

Cosa sono quei piccoli cerchietti colorati in basso?

L'elefante è grande quanto i passanti?

Come si capisce quanto è grande?

Ci sono degli elementi nell'inquadratura

che si vedono interamente e altri

che si vedono in parte, quali sono?

Cosa c'è fuori dall'inquadratura?

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.

Il colore

Quali e quanti colori vedi nell'immagine?

Con quale tecnica, secondo te,
sono colorati i pezzettini di carta?

Secondo te in che momento del giorno ci troviamo?

È giorno? È notte? C'è il sole? Ci sono le nuvole?

Fa caldo o freddo?

La strada della città è pulita o sporca?

Il suono

Ricordi la musica del film?

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

Guardando l'immagine, che rumori immagini di sentire?

Nel cortometraggio ci sono parole?

ricostruiamo la storia

CAMPO DI ESPERIENZA

I discorsi e le parole
Il sé e l'altro

DESTINATARI

4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Raccontare storie, offrire spiegazioni
- Riconoscere la reciprocità di attenzione fra chi parla e chi ascolta
- Confrontarsi e discutere con adulti e coetanei

OBIETTIVI SPECIFICI

- Ricostruire la sequenza narrativa di una storia
- Argomentare in maniera logica gli elementi di una storia
- Rispettare il proprio turno di parola
- Alternare ascolto e narrazione

L'insegnante torna con i bambini e le bambine sulla trama del cortometraggio invitandoli/ e a ordinare i 10 fotogrammi tratti dal film dando un ordine cronologico secondo le principali funzioni narrative: inizio, svolgimento, fine (come inizia, poi che succede, come va a finire). Potete capovolgere le immagini su un grande tavolo e raccogliere intorno a loro i bambini e le bambine. Spiegherete le regole del gioco: a turno, ogni bambino o bambina pescherà una carta e la mostrerà, poi descriverà l'immagine:

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, secondo un turno di parola gestito dall'insegnante. Mostrando nuovamente i fotogrammi alla classe, chiederete:

quale viene prima? Quale viene dopo?

Quale per ultimo?

In allegato i fotogrammi del cortometraggio.

A partire da questa attività della ricostruzione della sequenza narrativa, l'insegnante ripercorre assieme ai bambini e alle bambine la storia del cortometraggio ponendo una serie di domande relative al corto:

chi è il protagonista del corto? Dove vive l'elefante?

Che lavoro fa l'elefante?

Ci sono altri elefanti in città? L'elefante ha amici?

Cosa cattura l'attenzione dell'elefante?

La bicicletta è in vendita?

Quando l'elefante riesce a comprare la bicicletta, è felice?

Cosa prova l'elefante quando si rende conto che non può utilizzare la bicicletta come avrebbe voluto?

Mentre l'elefante sta andando a buttare la bicicletta, chi incontra?

La bambina e l'elefante diventeranno amici?



2



1



4



3



6



5



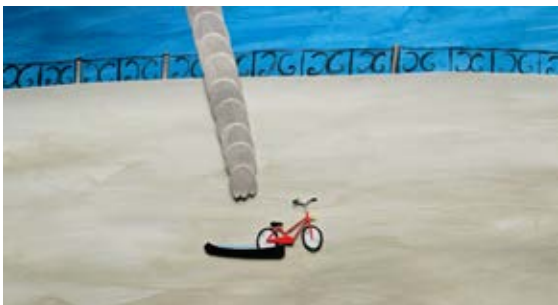
8



7



10



9

1. un elefante vive e lavora come spazzino in una cittadina
2. operai attaccano il cartellone pubblicitario di una bicicletta
3. l'elefante vede la pubblicità della bicicletta
4. l'elefante lavora il doppio per mettere da parte i soldi e comprare la bicicletta
5. l'elefante risparmia per comprare la bicicletta

6. l'elefante compra la bicicletta e si rende conto che è troppo piccola per lui
7. l'elefante si chiude in casa e la città si riempie di spazzatura
8. l'elefante decide di buttare la bicicletta
9. l'elefante decide di regalare la bicicletta a una bambina, invece di buttarla
10. mentre la bambina si diverte in bicicletta, l'elefante torna al lavoro

adesso crea tu un finale

CAMPO DI ESPERIENZA

I discorsi e le parole

DESTINATARI

4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Ascoltare, comprendere, inventare una storia
- Esprimere argomentazioni attraverso il linguaggio verbale

OBIETTIVI SPECIFICI

- Sviluppare un finale per la storia
- Esprimere argomentazione sulla possibilità di creare finali diversi a una medesima storia

Scrive 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 dell'elefante e della bicicletta, invitate i bambini e le bambine a discutere sulle possibili interpretazioni del finale del cortometraggio e chiedete loro poi 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. Si può proseguire l'attività, proponendo alla classe di immaginare finali diversi per alcune fiabe che i bambini e le bambine già conoscono, così come suggerito anche da Gianni Rodari in *Tante storie per giocare*.



a colpo d'occhio: giochiamo con le grandezze

CAMPO DI ESPERIENZA

La conoscenza del mondo

DESTINATARI

5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Avere familiarità con le strategie necessarie per eseguire le misurazioni di lunghezze, pesi ed altre quantità

OBIETTIVI SPECIFICI

- Avere familiarità con le strategie per misurare la grandezza di un oggetto in base alla distanza dell'osservatore

La scenografia pensata da Olesya Shchukina rappresenta una piccola città con case a 2-3 piani. Questa ambientazione le permette di stabilire un rapporto di scala tra il suo protagonista e la città.

L'insegnante fornisce a un piccolo gruppo di bambini e bambine un oggetto di piccole dimensioni, ad esempio una noce.

A circa 3m di distanza, l'insegnante guida l'osservazione con domande stimolo ad esempio:

com'è la noce? È grande o piccola?

Ci sono delle piccole linee sulla noce che si chiamano venature, riuscite a vederle?

Viene chiesto ai bambini e alle bambine di avvicinarsi e porsi a un metro di distanza dalle rispettive noci e vengono proposte le seguenti domande:

come vedete adesso la noce? Grande come prima o più piccola? Le venature adesso riuscite a vederle?

Successivamente i bambini e le bambine vengono invitati e invitate a prendere ciascuno e ciascuna una lente di ingrandimento e a osservare la noce con la lente, l'insegnante pone le seguenti domande:

adesso la noce è più grande o più piccola? Cosa osservate?

I bambini e le bambine vengono stimolati e stimolate a riflettere su come un oggetto visto da lontano risulti piccolo e mano a mano che ci si avvicina risulti invece sempre più grande (tanto è che con una lente di ingrandimento la noce si vede molto grande e si possono osservare tutti i particolari) e su come la grandezza sia misurabile sulla base della distanza da cui gli oggetti si osservano e del confronto fra oggetti di diverse grandezze.

Riprendendo il cortometraggio dell'elefante, l'insegnante pone le seguenti domande stimolo ai bambini e alle bambine relative alla percezione di grandezza in base alla posizione:

come fa la regista a farci capire quanto è grande l'elefante?

Quanto sono grandi le case?
E quanto è grande il poster pubblicitario?
Il poster è lontano o vicino rispetto all'elefante?
Come mai la bicicletta sembra grande all'elefante?
Come mai in realtà è piccola?

L'insegnante annota tutti i mezzi (immagini, suoni, movimenti) utilizzati alla regista secondo i bambini e le bambine che servono per mostrare la statura dell'elefante, la grandezza del poster e della bicicletta.



manuale di sopravvivenza

L'insegnante ritorna sul cortometraggio della bicicletta dell'elefante stimolando i bambini e le bambine a una riflessione sulla delusione subita dall'animale, attraverso domande specifiche che guidano la discussione in gruppo:

CAMPO DI ESPERIENZA

Il sé e l'altro

DESTINATARI

5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti, saperli esprimere in modo adeguato

OBIETTIVI SPECIFICI

- Percepire il sentimento di tristezza e delusione
- Saper esprimere il sentimento di delusione

che cosa è successo all'elefante?

Come mai a un certo punto non esce più di casa?

Come si sente?

Come mai la città si riempie di spazzatura?

Che cosa avrebbero potuto fare gli abitanti della città per evitare che si riempisse di spazzatura?

Che cosa fa l'elefante per superare la delusione?

A te capita mai di sentirti deluso o delusa?

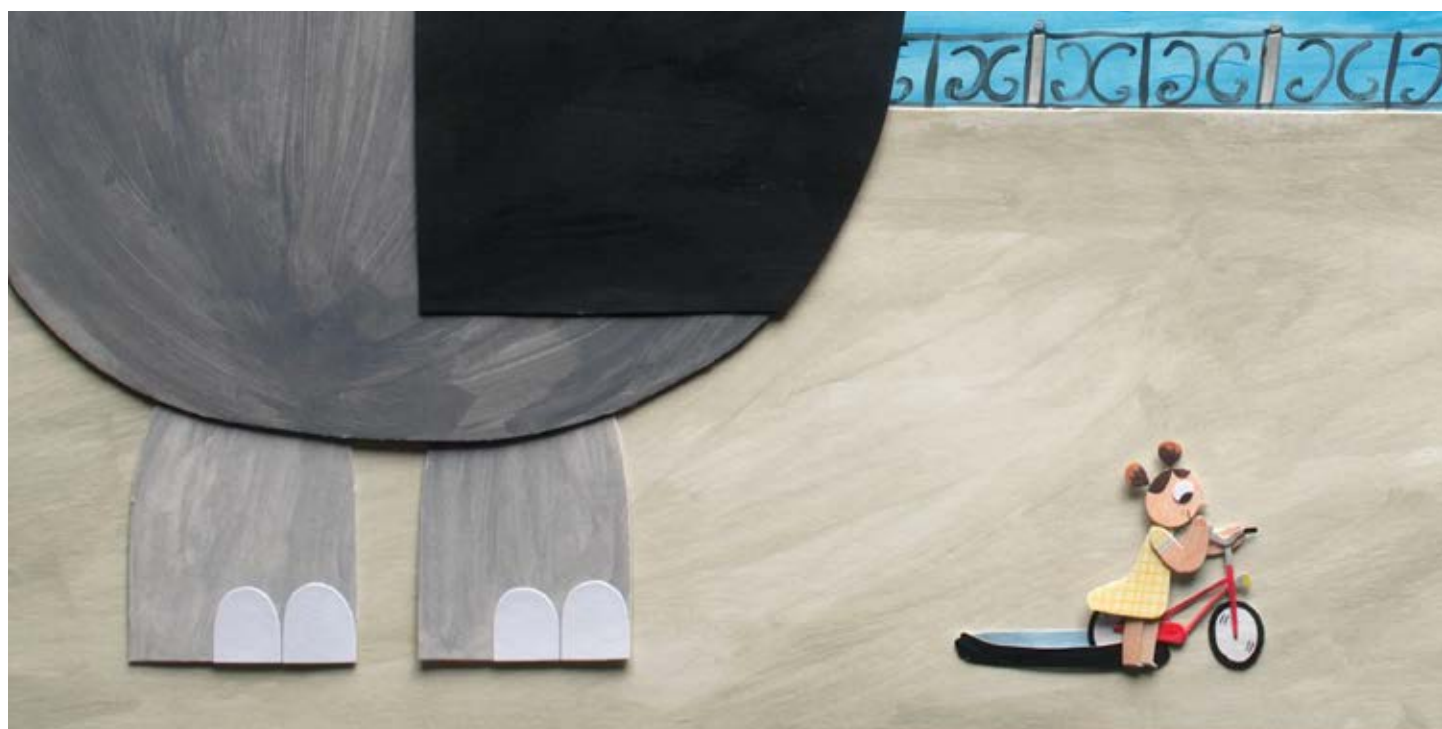
Cosa fai per superare questo sentimento?

Cosa fanno gli altri e le altre per te?

Cosa faresti tu per aiutare un compagno

o una compagna a superare una delusione?

L'insegnante raccoglie le verbalizzazioni e assieme ai bambini e alle bambine, costruisce un manuale-kit di classe con tutte le strategie suggerite per superare le delusioni.



il sogno

L'insegnante torna insieme ai bambini e alle bambine sul cortometraggio dell'elefante, chiede qual è il sogno dell'elefante e qual è invece il sogno di ciascuno e ciascuna di loro, l'insegnante raccoglie in forma scritta i sogni espressi dai bambini e dalle bambine e avvia una discussione tramite domande stimolo:

CAMPO DI ESPERIENZA

Il sé e l'altro

DESTINATARI

4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti e saperli esprimere

OBIETTIVI SPECIFICI

- Percepire i propri sogni
- Saper esprimere i propri sogni e idee

di cosa ha bisogno l'elefante per raggiungere il suo sogno? Voi cosa pensate di avere bisogno per raggiungere il vostro sogno?

Ci sono materiali o oggetti che possiamo trovare nel giardino della scuola per realizzare il vostro sogno?

L'insegnante suggerisce di cercare a casa o di andare a fare una passeggiata ciascuno e ciascuna con i propri genitori o nonni e nonne per cercare dei materiali o oggetti che possono aiutare a realizzare il proprio sogno. In un secondo momento, l'insegnante raccoglie tutti gli oggetti e i materiali necessari a raggiungere il sogno, una volta raccolti i materiali, l'insegnante invita i bambini e le bambine a realizzare un cartellone pubblicitario su come realizzare i propri sogni da appendere in classe.



la bicicletta dell'elefante

suggerimenti di lettura

Quattro libri per parlare di desideri, felicità, amicizia e di come può essere la città ideale.

Mook,
La mia città,
Edizionicorsare

La mia città è verde come i suoi parchi, è rossa come i suoi semafori, è nera come lo smog che ci rende tutti neri uguali. "Osserva la tua città e raccontala anche attraverso i colori." Questo è il suggerimento ai bambini di Londra, Parigi e Roma dato dai Mook, artisti e esperti di riciclo, per scoprire e approfondire con i più piccoli lo sviluppo sostenibile e la multiculturalità delle nostre città.

Davide Calì,
Il venditore di felicità,
Kite

Il signor Piccione arriva sul suo furgoncino, gli abitanti del Grande Albero lo aspettano perché porta i barattoli di felicità: ci sono barattoli piccoli, altri di formato gigante, ci sono le confezioni multiple, e tutti ne comprano almeno uno. Ma quando il signor Piccione, finito il suo giro di vendite, riparte, un barattolo cade dal furgoncino e il signor Topo lo raccoglie e lo porta a casa: come sarà fatta la felicità?

Julie Fogliano, Erin E. Stead,
Se vuoi vedere una balena,
Babalibri

Se vuoi vedere una balena ti servirà una finestra. E un oceano. Ma soprattutto se vuoi vedere una balena non ti devi distrarre a guardare i pellicani, quella cosa piccola e verde che si muove lentamente sulle foglie, o le nuvole. Devi tenere tutti e due gli occhi fissi sul mare e aspettare, aspettare, aspettare... O no? Un bellissimo albo illustrato che ci invita all'attesa e all'impegno per raggiungere ciò che si desidera senza smarrire l'attenzione verso il mondo che ci circonda.

Linda Wolfgruber e Gino Alberti,
Il pacchetto rosso,
Edizioni Arka

Anna trascorre le vacanze dalla nonna ma è un po' triste perché la nonna vive in un piccolo paese in cui è difficile fare amicizia. Un giorno però la nonna prepara un pacchetto rosso e lo dona al guardaboschi dicendogli che porta fortuna, ma non deve essere aperto. Il guardaboschi, felice, donerà il pacchetto allo spazzacamino e pian piano ciascuno lo donerà a chi pensa ne abbia più bisogno; attraverso il pacchetto si creano nuove relazioni tra le persone e nascono nuove amicizie.

L'uomo tascabile

(petit bonhomme de poche)

di Ana Chubinidze

PAESE

Francia, Georgia, Svizzera

ANNO DI PRODUZIONE

2017

DURATA

7'30

© Folimage



passeggiando fra i tesori

CAMPO DI ESPERIENZA

La conoscenza del mondo

DESTINATARI

4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Osservare con attenzione gli organismi viventi e i loro ambienti
- Identificare proprietà degli oggetti

OBIETTIVI SPECIFICI

- Osservare con attenzione durante una passeggiata ambiente circostante
- Identificare i materiali raccolti durante la passeggiata
- Organizzare i materiali in base alle loro proprietà

Riprendendo la storia dell'omino tascabile, l'insegnante propone ai bambini e alle bambine di fare una passeggiata in giardino o nei pressi del quartiere della scuola per raccogliere i tesori che l'ambiente esterno può offrire, ciascun bambino e bambina è dotato/a di una scatola portata da casa dove potrà raccogliere i tesori trovati. Una volta in classe, i bambini e le bambine mostrano i tesori alla classe e ciascuno e ciascuna viene esortato/a a costruire la propria casa in scatola con gli oggetti e gli elementi naturali che saranno stati raccolti e che possono andare a costituire l'arredamento della propria casa tascabile. A partire da questa attività, l'insegnante può implementare il centro di interesse relativo ai materiali di recupero e agli elementi di riciclo e allo stesso tempo può costruire assieme ai bambini e alle bambine un quadro materico con gli elementi e gli oggetti raccolti in giardino o nei pressi del quartiere scolastico.



mosca cieca percorso di orienteering

CAMPO DI ESPERIENZA

La conoscenza del mondo

DESTINATARI

4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali
- Individuare le posizioni sopra-sotto, destra-sinistra

OBIETTIVI SPECIFICI

- Seguire un percorso sulla base di indicazioni sonore e tattili
- Orientarsi in un percorso sonoro e tattile
- Individuare le posizioni topologiche destra, sinistra, sopra, sotto

L'insegnante allestisce lo spazio esterno della scuola creando un percorso sonoro e tattile e il gruppo sezione viene diviso in due sottogruppi. Il primo gruppo di bambini e bambine, con una benda agli occhi, si dovrà orientare nel percorso strutturato precedentemente, utilizzando solo indicazioni tattili e sonore. Prima di iniziare il percorso, l'insegnante spiega che a ogni tipologia di suono corrisponde un movimento diverso, per esempio quando senti il suono del tamburo, vai a dritto, quando senti il suono delle trombette gira a destra, abbassati al suono della campanella, quando senti le maracas gira a sinistra e ancora quando tocchi le stoffe vai a dritto, quando tocchi un tavolo gira a destra e così via.

Il percorso può essere strutturato con tavoli, sedie, stoffe e con i bambini e le bambine del secondo gruppo, che disposti e disposte lungo il percorso di orientamento, al passaggio dei compagni e delle compagne avranno il compito di suonare i tamburi, le maracas, le trombette e tutti quegli oggetti sonori che sono loro stati affidati.



Libri sull'esplorazione del mondo attraverso i sensi e sulla possibilità di guardare il mondo e osservare la natura con gli occhi degli artisti.

Victoria Pérez Escrivà,
Claudia Ranucci,,
Se chiudi gli occhi,
Terre di mezzo

“Un albero è una pianta molto alta e piena di foglie”, dico a mio fratello. “No, l'albero è un palo molto grosso che sbuca dal terreno e canta”, risponde. “Io provo a spiegargli, ma lui non mi ascolta”, dico alla mamma. “Forse ha ragione anche lui”, risponde lei. Un bellissimo albo che ci stimola a fare esperienza attraverso tutti i cinque sensi, e a guardare le cose da altri punti di vista.

Menena Cottin,
Il libro nero dei colori,
Gallucci

Per Tommaso il giallo sa di mostarda, ma è morbido come le piume di un pulcino. Il rosso è dolce come l'anguria, ma fa male quando esce da un graffio sul ginocchio. Un libro sui colori con le pagine tutte nere, perché i colori si possono anche ascoltare, annusare, toccare e assaporare. Con testo a stampa e in braille e immagini in rilievo, per leggere con gli occhi e con le dita.

Emma Lewis,
Il museo delle mie cose,
Clichy

Che cosa ci vuole per fare un museo? Opere d'arte o oggetti antichissimi, ma ci sono anche musei pieni di animali, musei all'aperto con piante e fiori, musei pieni di strumenti scientifici. E allora si può creare anche il museo delle proprie cose preferite. Proviamo?

Chiara Sgarbi e Ketty Tagliati,
Diario del tempo naturale,
Artebambini (per insegnanti)

Il Diario del tempo naturale è insieme un diario, un manuale, un libro con suggestive illustrazioni che propone un percorso per osservare la natura che ci circonda attraverso un tempo lento che dura un intero anno. Con gli occhi e la sensibilità degli artisti propone attività e laboratori per ascoltare i suoni, cogliere gli odori e i sapori, toccare, guardare, sperimentare e cercare i legami tra il mondo naturale e le opere d'arte.

One two tree

di Yulia Aronova

PAESE

Francia, Svizzera

ANNO DI PRODUZIONE

2014

DURATA

6'50

© Folimage



L'insegnante ritorna sul cortometraggio assieme ai bambini e alle bambine, introduce il tema della parata, attraverso domande stimolo:

cosa fanno i personaggi del corto?

Che cosa è una parata?

Cosa ci deve essere per fare una parata?

CAMPO DI ESPERIENZA

Immagini, suoni e colori
Il corpo e il movimento

DESTINATARI

4/5 anni

OBIETTIVI GENERALI

- Provare piacere nel movimento e sperimentare schemi posturali e motori
- Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale
- Utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative

OBIETTIVI SPECIFICI

- Sperimentare schemi posturali specifici in base al personaggio scelto
- Produrre suoni e musiche durante una parata
- Utilizzare cartoncini e stoffe per realizzare i costumi dei personaggi della parata
- Organizzare i materiali in base alle loro proprietà

Ciascun bambino e bambina sceglie un personaggio del cortometraggio: l'albero, gli uccellini, il contadino, la mucca, le farfalle, il gatto, il cane, gli impiegati, le ballerine di flamenco, il chitarrista, i bambini e le bambine, la lavandaia, il postino.

A ogni personaggio corrispondono movimenti differenti e costumi differenti, assieme ai bambini e alle bambine l'insegnante cerca di individuare i movimenti e le caratteristiche di ciascun personaggio, per esempio:

- l'albero: indossa le scarpe rosse e i movimenti saranno rigidi
- gli uccellini: i movimenti tenderanno a imitare il volo con le braccia
- il contadino: sta vicino alla mucca e cerca di mungerla, oppure lancia i semi (che potrebbero essere coriandoli o pezzetti di carta)
- la mucca: i movimenti dovrebbero rimandare alla ruminazione, il masticare l'erba, al muggire
- le farfalle: movimenti tenderanno a imitare il volo con le braccia
- il chitarrista: suonare la chitarra
- le ballerine: ballare il flamenco
- la lavandaia: il movimento caratteristico è quello di stendere i panni
- i bambini e le bambine: movimenti caratteristici sono saltare e giocare
- il postino: movimento caratteristico suonare il campanello per consegnare la posta
- il cane: abbaiare
- il gatto: miagolare

Una volta individuati e sperimentati i movimenti tipici di ciascun personaggio, si passa alla costruzione dei costumi con stoffe e carta, le insegnanti proporranno ai bambini e alle bambine di realizzare ciascuno e ciascuna il costume del proprio personaggio.

A fine anno i bambini e le bambine della sezione sfileranno per le vie del quartiere in cui è situata la scuola con i costumi realizzati in classe, utilizzando la stessa colonna sonora del cortometraggio e con i movimenti specifici di ciascun personaggio interpretato.



Quattro libri sul tema del viaggio in carovana, del viaggio con l'immaginazione e del sogno.

Antonella Abbatiello, Marina Cocò,
Oca piccina picciò
La coccinella

Marina Cocò è stata invitata alle nozze del re: lungo la strada si uniscono a lei la volpe Rosina, la rana Giorgina, il coccodrillo Tommaso, l'orso Bernardo e tanti altri animali, finché dietro di lei si forma un piccolo corteo fino al palazzo reale, dove li aspetta una grande sorpresa...

Eric Carle,
Il gallo giramondo,
Mondadori

“C'era una volta un bel gallo che si era messo in testa di vedere il mondo”. Lungo strada si unirono al viaggio due gatti, tre rane, quattro tartarughe e cinque pesci, ma quando il sole tramontò... Una storia accompagnata dalle coloratissime illustrazioni che Eric Carle realizza dipingendo a mano fogli di carta, tagliati poi in segmenti e sovrapposti per realizzare i suoi personaggi con originali collage.

Peter Bently,
Tre piccoli pirati
Mondadori

Tre bambini, dopo aver costruito un galeone con sabbia e secchielli, prendono il largo a caccia di avventure: combattono con i pirati, finiscono in una tempesta, naufragano su un'isola dove alla fine troveranno il tesoro... Una storia in rima per viaggiare con l'immaginazione.

Mariana Ruiz Johnson,
Mentre tu dormi,
Carthusia

Che cosa fanno mamma e papà mentre i bambini dormono? E gli abitanti della città? E i personaggi del libro delle storie della buonanotte? Forse anche loro escono dalle pagine per andare a vivere nuove avventure in giro per il mondo... Un albo senza parole con grandi illustrazioni a doppia pagina, selezionato dal progetto Nati per Leggere.

Cinefilante · la scuola dell'infanzia al cinema (AS 2023/2024)
è stato realizzato grazie al contributo del **Comune di Prato**.

