

ABBIAMO INVENTATO

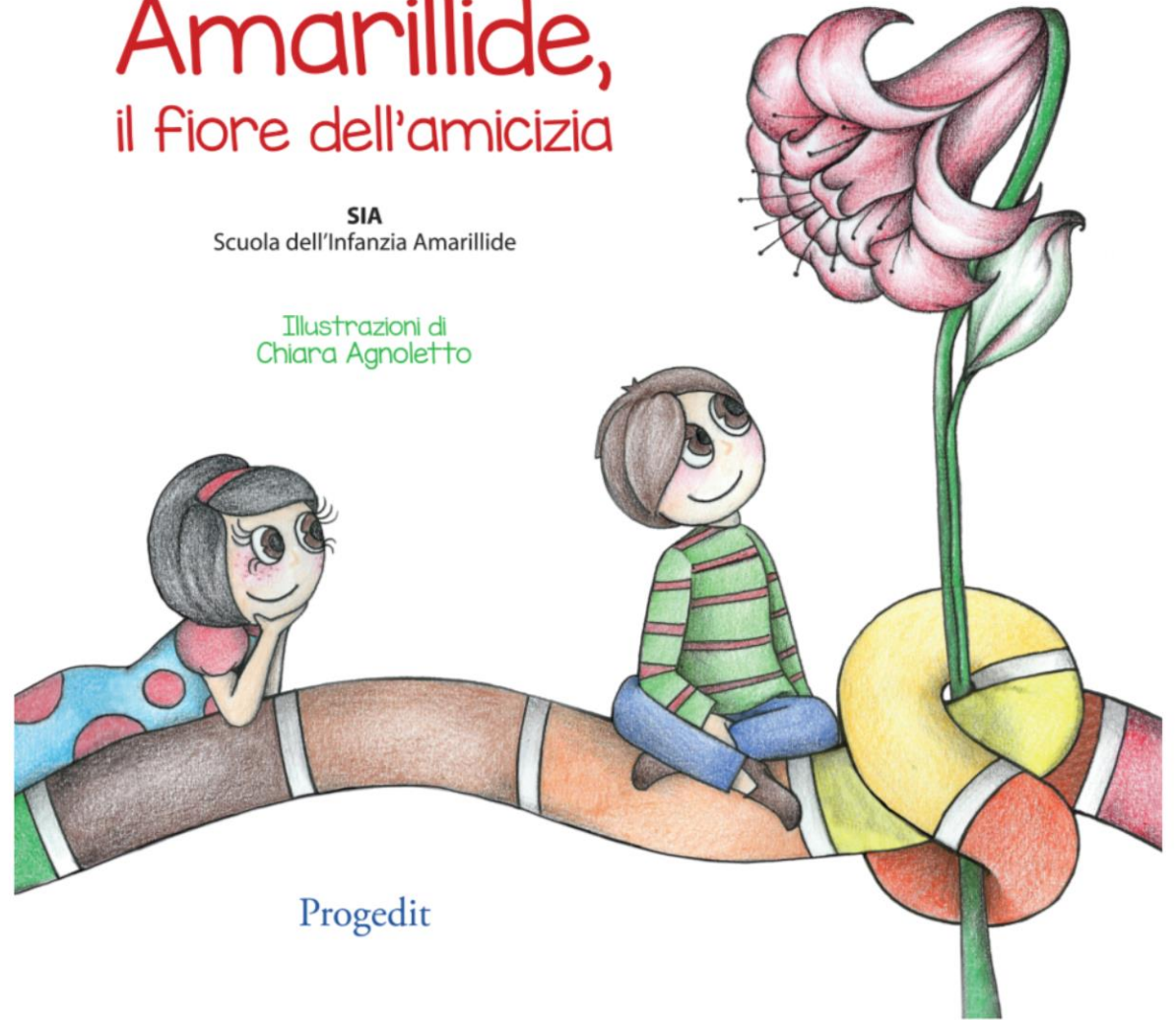
E ILLUSTRATO

UNA STORIA

Amarillide, il fiore dell'amicizia

SIA
Scuola dell'Infanzia Amarillide

Illustrazioni di
Chiara Agnoletto



Progedit

GLI ARTEFICI!



DOMANDA INIZIALE

Nulla stupisce quando tutto stupisce: è lo stato dei bambini.

Rivarol

È possibile per i bambini della Scuola dell'Infanzia “**leggere prima di leggere e scrivere prima di scrivere**”, arrivando persino a realizzare un libro illustrato?



Il progetto ha permesso ai bambini di:

- appagare il loro **bisogno primario di ritrovare in una storia le proprie esperienze** e di tirare fuori idee, trame e personaggi;
- selezionare e ordinare, a **scegliere parole ed espressioni**, ritmo e tempi, ad adattarsi alle diverse situazioni.

Le **maestre-scriba** hanno trascritto il racconto che via via prendeva forma, coadiuvate dall'**illustratrice** che traduceva in immagini i suggerimenti dei **bambini**.



RADICI E ALI:

questo la scuola dovrebbe dare ai bambini.

Esse sono complementari ed entrambe indispensabili:

- **radici** che affondano nella conoscenza di sé e degli altri;
- **ali** per immaginare, inventare ed essere liberi.

FASE INIZIALE DEL PROGETTO

I bambini, quando arrivano alla Scuola dell'Infanzia,
hanno già un loro bagaglio di esperienze e di conoscenze, sanno già diverse cose.

Occorre creare un'atmosfera fisica ed emotiva
rassicurante, tranquilla e serena.

SCELTA DEI PROTAGONISTI E DEI LORO NOMI

I bambini hanno scelto un **maschietto**
ed una **femminuccia**,
due bambini come loro,
per essere rappresentati e partecipare
“in prima persona” agli eventi della storia.

SCELTA DEL LUOGO DOVE SI SVOLGE LA VICENDA

Il parco giochi

è un posto frequentato da tutti i bambini, un posto che loro conoscono.

Lì si possono vivere delle avventure fantastiche insieme agli amici.

La scelta perciò è stata immediata.



I PERSONAGGI IMMAGINARI

BUFFA

FURACCHIO

SERPICONIGLIO



ELABORAZIONE GRAFICA DEI PERSONAGGI



Tutti i **personaggi**, dopo la descrizione avvenuta all'interno del gruppo, sono stati **disegnati da ciascun bambino**.

INCONTRI CON L'ILLUSTRATRICE

L'illustratrice, su indicazione dei bambini, ha disegnato **Buffa** e con loro ha illustrato le varie espressioni di paura, dolore, rabbia, gioia.

E così è avvenuto anche **per gli altri protagonisti di *Amarillide***.

COM'È NATA E SI SVILUPPATA LA STORIA

Il racconto è nato e si è sviluppato in base alle **parole dei bambini** che sono stati guidati dalla regia delle insegnanti.

Il **fiore Amarillide** è ciò che lega tutti i protagonisti e diventa il simbolo dell'amicizia.

Anche nel “**diverso**” esistono qualità che non si immaginano, che possono farlo diventare un amico insostituibile.

LA TRAMA

Passeggiando in un parco qualsiasi, in un giorno qualsiasi, tutti possono vedere la linea decorativa di una **siepe** qualsiasi.


Non è così per **Giulio** e **Maria**, per i quali la siepe del parco giochi diventa la **porta verso un mondo fantastico**, dove si vivono avventure da togliere il fiato, ma soprattutto dove si trovano degli amici.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

È importante **avere il coraggio di esplorare “oltre la siepe”** e sentire che Buffa e Serpiconiglio sono la mamma, il papà, le maestre e tutti coloro che aiutano i bambini a diventare grandi.



È basilare poi soffermarsi a considerare cosa significhi di fatto **accostare l'inclusione alla scuola e alla pratica educativa.**



Occorre partire dal **significato di inclusione** pensandola come una pratica, come qualcosa che vive e si alimenta di atteggiamenti, di comportamenti e di un fare strettamente intrecciato a un certo modo di pensare.

Il presupposto è che l'inclusione sia **un'esperienza che i bambini vivono quotidianamente, ora per ora, attimo per attimo** entrando in relazione con le persone, sapendo ascoltare con disponibilità e comprensione gli altri, **tutti gli altri**.

Fondamentale però è, prima di tutto, che i **bambini si sentano ascoltati e apprezzati** sia delle insegnanti sia dal gruppo dei pari.

OBIETTIVI

Arricchire il vocabolario dei piccoli allievi e dare un significato profondo ad alcune parole-chiave per farle diventare significative nell'individuazione delle emozioni e nell'educazione ai sentimenti.

***Invidia, Coraggio, Altruismo,
Felicità, Dolore, Paura, Amicizia***

IMPORTANZA DI LAVORARE IN GRUPPO

Il **gruppo-classe** rappresenta per il bambino la prima struttura sociale dopo la famiglia.

La **dinamica di gruppo** è stata fondamentale per la realizzazione del progetto.

La **Scuola dell'Infanzia Amarillide** è da sempre organizzata come **luogo dell'apprendimento cooperativo**, il che si traduce in un ambiente di educazione alla convivenza democratica ed alla solidarietà umana.

DIECI BUONI MOTIVI PER INVENTARE ED ILLUSTRARE UNA STORIA

1. Riconoscere le emozioni e le esperienze, proprie e altrui

Inventando una storia il bambino impara a riconoscere le emozioni vivendole direttamente.

2. Ampliare ed arricchire lo spazio mentale

Il bambino, al contrario di quando assiste a un film o a un cartone animato, attraverso il racconto è stimolato ad immaginare, attivando delle rappresentazioni mentali.

3. Sviluppare l'apprendimento cognitivo

Ciò che viene appreso in un clima di affetti, di emozioni, di attivazione dell'immaginazione e della fantasia, in un clima relazionale "magico" di scoperte e ritrovamenti rimarrà impresso nella mente in maniera del tutto speciale.

4. Conoscere la vita nelle sue varie possibilità e nei suoi eventuali sviluppi

Nella realtà le esperienze che si fanno non possono essere infinite. Attraverso il racconto, la lettura, l'invenzione di storie, invece, è quasi come se riuscissimo a vivere più di una vita.

5. Apprendere i valori autentici

Il bambino nell'ascoltare o nell'inventare storie comprende che certi valori (le cose e le azioni buone) e certi disvalori (le cose e le azioni cattive) sono distinguibili tra di loro, e che soltanto i primi devono essere posti a fondamento della propria vita.

6. Acquisire le “regole” della vita di relazione

Mentre immagina storie, il bambino impara le “regole” della vita di relazione. E questo apprendimento è importantissimo per la socializzazione.



7. Conoscere le funzioni degli adulti

Nei racconti sentiti, letti o inventati, il bambino ha la possibilità di vedere all'opera gli adulti mentre esercitano determinate funzioni, che a sua volta sarà poi in grado di esercitare egli stesso.

8. Arricchire la relazione tra l'adulto e il bambino

Il bambino si identifica con i personaggi della storia, soprattutto con il protagonista. Ma si riconosce anche con l'adulto, con colui che racconta e inventa insieme esperienze ed emozioni, che le individua e le descrive. Egli ne è incuriosito, dà loro valore e vita, vi partecipa, le condivide.

9. Provare il piacere di creare qualcosa insieme

Inventare e disegnare storie è un vero piacere: è il piacere della creazione e del partecipare da protagonisti alla creazione.

I bambini amano anche sentir narrare molte volte la stessa storia per garantirsi il gusto della scoperta del nuovo e della rassicurazione nel ripercorrere il noto e il confortevole.

10. Sviluppare le capacità creative

Occorre dare la giusta importanza ai disegni dei bambini, valorizzando le loro opere: la rappresentazione grafica, durante l'età evolutiva, è il canale privilegiato di comunicazione.

È importante favorire il disegno spontaneo nel bambino, incoraggiandolo e gratificandolo senza mai giudicare o criticare il suo lavoro.

COSA È NATO DAL LIBRO ILLUSTRATO...

a) Il nome della nostra scuola: Scuola dell'Infanzia "Amarillide"



b) Il docufilm «Amarillide, il fiore dell'amicizia»



c) La «Festa dei Diplomi» di fine anno scolastico



d) L'accoglienza nella Scuola primaria



e) Il carro allegorico



**f) Lo spettacolo teatrale dei genitori
«Amarillide è in pericolo»**



g) Una torta squisita e un anello magnifico!



g) La solidarietà



I proventi della distribuzione del libro sono interamente devoluti
al *Programma Internazionale per l'Oncologia Pediatrica (PIOP)*
di Soleterre – Strategie di Pace ONLUS

www.soleterre.org

Grazie per l'attenzione

