

L'ESPERIENZA DELLA MERAVIGLIA

MUSICA

ARTE

FILOSOFIA



IL PROGETTO DIDATTICO

L'Esperienza della Meraviglia è un volume che racchiude in sé tre **discipline** che, come suggerisce il titolo stesso, sono determinanti per insegnare ai bambini il senso della **meraviglia**, della bellezza e dell'identità territoriale. Le discipline presentate sono **Musica**, nello specifico l'opera lirica, **Arte** e **Filosofia**.



■ OPERA LIRICA

Educare i bambini all'opera lirica

L'opera lirica è spesso considerata un'espressione artistica molto complessa, quindi poco adatta a essere compresa dai bambini.

In realtà, tante esperienze recenti hanno dimostrato il contrario: i bambini, con le loro grandi potenzialità, non solo sono in grado di seguire le trame delle opere, ma riescono ad appassionarsi nel vero senso della parola, interpretando con divertimento le arie più orecchiabili. Di fondamentale importanza è il metodo con il quale viene proposto lo studio dell'opera lirica e la scelta delle opere poiché, per le loro tematiche, alcune risultano più adatte di altre.



Perché conoscere l'opera lirica?

I motivi sono diversi, e tutti molto importanti.

Primo tra tutti quello di **far conoscere e valorizzare il nostro patrimonio culturale**, divulgando e tramandando alle nuove generazioni quelle tradizioni culturali che rendono grande l'Italia nel mondo. Non bisogna poi dimenticare che l'opera lirica, con la sua grande forza scenica e musicale, è sempre stata considerata grande ambasciatrice della nostra

cultura all'estero e grande veicolo di conoscenza della lingua italiana, considerata nel mondo "la lingua della musica". Conoscerne il valore e imparare ad apprezzarla è quindi un passo fondamentale per acquisire la consapevolezza del nostro grande patrimonio culturale e rafforzare il senso d'identità di ognuno di noi.

Inoltre, l'opera lirica educa all'ascolto e all'attenzione e può anche rappresentare un'ottima palestra per il riconoscimento delle dinamiche di sentimenti ed emozioni, fornendo quindi occasioni di conoscenza di sé e della propria sfera sentimentale attraverso l'incontro con personaggi e passioni sublimati dalla musica.



La proposta del volume

Nel volume l'opera lirica è presentata in un modo assolutamente fruibile e coinvolgente.

- La storia è raccontata attraverso i **fumetti** che, sfruttando la semplicità del linguaggio parlato, rendono più accessibili e immediati i contenuti. Grazie ai fumetti l'alunno si immerge nella trama dell'opera, si immedesima nei personaggi e nelle vicende narrate, mantenendo un interesse e una tensione costante per via dei tanti colpi di scena di cui l'opera è ricca.
- Le **arie** sono state scelte tra le più ritmate e orecchiabili, proprio per essere attraenti e facilmente eseguibili. In più, tutti i testi delle arie sono accompagnati dalle relative **parafraasi** che, riformulando i contenuti con un registro linguistico più attuale, rendono più comprensibile il testo, poiché solo ciò che si comprende a fondo si trasforma in apprendimento.
- Al fine di rendere l'opera più interattiva possibile, il volume offre l'opportunità di cantare su basi musicali, attraverso l'utilizzo del **DVD-Karaoke**.



ARTE

La proposta del volume

Nel volume, il percorso sull'arte si sviluppa in diversi rami. Nella prima parte della sezione vengono raccontate le vite di due grandi artisti del '900: **Frida Kahlo** e **René Magritte**. Attraverso bellissimi fumetti, le loro vite si snodano seguendo il filo delle loro emozioni e delle loro opere d'arte.

Una serie di pagine speciali accompagnano il percorso legato alla vita e alle opere di Frida Kahlo e René Magritte. Si tratta delle pagine intitolate "Dentro l'Arte", che consentono di approfondire la conoscenza di alcuni elementi della **grammatica visiva** (colori, luci, ombre...), proponendo nozioni più teoriche affiancate da attività espressive.

Nella seconda parte della sezione, l'arte diventa la chiave per immergersi all'interno di **fatti storici** e **miti**, nonché occasione per esplorare la bellezza di **alcune città italiane** – Roma, Milano, Napoli – attraverso la scoperta di luoghi bellissimi e magici, la cui conoscenza dà modo agli alunni di rafforzare il loro senso di appartenenza al territorio.



■ FILOSOFIA

Perché insegnare filosofia nella Scuola Primaria?

L'idea di insegnare la filosofia nella Scuola Primaria nasce all'inizio degli anni '70 con il progetto **Philosophy for Children** (P4C) a opera di **Matthew Lipman**, docente di filosofia e logica presso la Columbia University di New York.

Lipman constatò che i suoi studenti non erano abbastanza preparati a ragionare. Per questo si convinse della necessità di intervenire, già dalla più tenera età, al fine di favorire nel bambino lo **sviluppo** delle **capacità logiche** e di **ragionamento**.

Come strumento adatto allo scopo, scelse la **filosofia**, disciplina che più di ogni altra **stimola** l'uso del **pensiero logico** e **creativo**.

La Philosophy for Children ha presto varcato i confini dell'America e si è diffusa in tutto il mondo, declinandosi attraverso approcci diversi che però mantengono lo stesso comune denominatore: sviluppare nel bambino la capacità di ragionare, di riflettere criticamente e di dialogare.

Spesso, tuttavia, l'insegnamento della filosofia ai bambini incontra la perplessità degli insegnanti, che si domandano: tutti sono in grado di insegnarla? La risposta è sì!

Non bisogna, infatti, essere **insegnanti** di filosofia con competenze specifiche ma **facilitatori** di pensiero, capaci di favorire il dialogo, di guidare verso la **riflessione** e l'**apprendimento** e di monitorare la fondatezza e l'efficacia della **discussione**.

Gli obiettivi che vengono perseguiti attraverso lo studio della filosofia non riguardano una particolare disciplina ma sono obiettivi generali, utili all'apprendimento in toto.

Gli obiettivi sottesi alla *Philosophy for Children*

- Saper ascoltare rispettando il proprio turno.
- Comprendere il senso di una domanda.
- Analizzare criticamente un pensiero.
- Formulare domande pertinenti.
- Fornire argomentazioni valide a sostegno delle proprie opinioni.
- Formulare concetti in modo coerente.



La filosofia come strumento di meraviglia

Nel bambino, che è naturalmente predisposto alla scoperta e all'esplorazione, la ricerca filosofica nasce dalla **meraviglia**.

La meraviglia, facendo leva sulla sorpresa e sulla curiosità, diventa scintilla di conoscenza, facendo scaturire una valanga di domande... una dopo l'altra!

Educare i bambini alla meraviglia appare quindi di fondamentale importanza in una realtà di appiattimento emotivo e creativo, in un mondo dove i bambini vengono costretti a correre senza nemmeno avere il tempo di fermarsi a osservare il mondo, di stupirsi della normalità di tutti i giorni!

Stupirsi e **porsi** delle **domande** sono due azioni strettamente legate. Senza la capacità di interrogarsi si rischia di accettare come normali anche gli avvenimenti più sbagliati!

La **filosofia** aiuta a **costruire** più **sapienza** che conoscenza.

Consigli per gli insegnanti

Nel suo progetto, Lipman, oltre a illustrare le finalità e la metodologia da adottare per un approccio efficace allo studio della filosofia, fornisce diversi consigli all'insegnante che, come detto precedentemente, dev'essere un "facilitatore". Ecco che cosa è utile sapere secondo la P4C per iniziare un percorso di filosofia con i bambini:

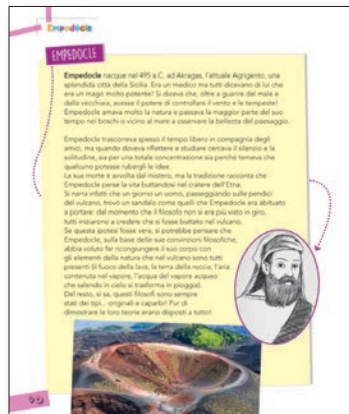
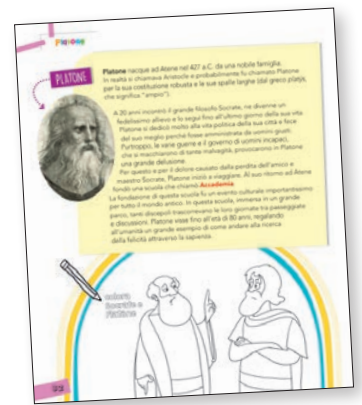
- non costringere gli studenti a seguire l'**ordine** di idee-guida prestabilite ma seguire quello suggerito dagli **interessi** degli stessi **alunni**;
- incoraggiare gli alunni a **dialogare** tra di loro stimolandoli ad elaborare idee;
- **non** tenere **lezioni frontali** sui concetti filosofici, ma lasciare che si arrivi alla loro comprensione attraverso il dialogo tra gli studenti;
- non dare agli alunni la percezione che voi dirigete la discussione;
- spingere gli alunni a **pensare autonomamente**, senza dipendere dall'idea espressa dall'insegnante;
- **non monopolizzare** la **discussione** facendo pesare il proprio ruolo.

La proposta del volume

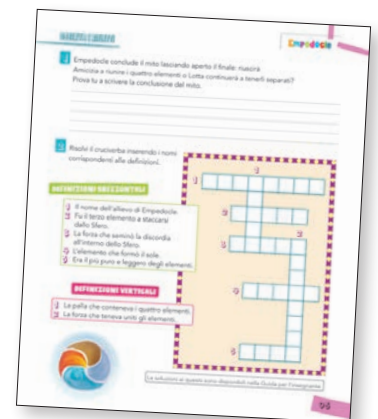
Il volume propone un percorso accattivante e innovativo, che permette agli alunni di fare una prima conoscenza di due tra i più importanti filosofi del mondo antico: **Platone** ed **Empedocle**.

Sono analizzati, attraverso il **fumetto**, due miti: il **mito della caverna** di Platone, nel quale viene messo in evidenza il percorso necessario per arrivare alla conoscenza, e il **mito di Amicizia e Lotta**, che propone un'interessante teoria allegorica relativa alla creazione del mondo.

Con un **linguaggio semplice** e immediato, i miti proposti consentono di riflettere su due temi molto interessanti e che stimolano il pensiero sia logico sia creativo degli alunni.



Per stimolare la riflessione e verificare gli apprendimenti, si è scelto di adottare la **dimensione ludica**, proponendo incroci di parole e abbinamenti di concetti, oltre a divertenti test. Grazie all'enigmistica il pensiero gioca con le parole, nella ricerca di una soluzione. Così, il bambino osserva, ragiona, collega, indaga e fa delle ipotesi, stimolando la concentrazione e divertendosi. Quale palestra migliore, per i nostri filosofi in erba?



■ L'USO DEL FUMETTO E L'IMMEDIATEZZA DEL MESSAGGIO

L'Esperienza della Meraviglia, come già affermato, sceglie i fumetti per raccontare due importanti opere liriche (*Il Flauto Magico* di Mozart e *l'Aida* di Verdi), la vita di Frida Kahlo e René Magritte e i miti filosofici di Platone ed Empedocle. Questa scelta è stata determinata da una precisa volontà metodologica. I fumetti, grazie alla loro grande valenza didattica, riescono a veicolare con una modalità immediata e divertente, messaggi di alto contenuto storico-artistico-filosofico.

I **fumetti** di questo volume hanno diverse **caratteristiche**:

- una **lunghezza** alla **portata** delle **capacità** di lettura dei bambini;
- una forte **componente emotiva**, data dai tratti e dai colori accattivanti, che cattura facilmente l'attenzione del bambino e ne favorisce il coinvolgimento;
- una grande immediatezza della fruizione del messaggio data dalla **sinteticità** del **linguaggio**;
- un uso del linguaggio somigliante alla lingua parlata.

I fumetti presenti nel volume **L'Esperienza della Meraviglia**, quindi, stimolano il piacere della lettura senza far avvertire la fatica. Le storie sono avvincenti e i personaggi si arrabbiano, si innamorano, gioiscono... Insomma, escono dalle pagine del libro e diventano amici e compagni del viaggio di scoperta del bambino!



Soluzioni degli esercizi presenti nel volume *L'Esperienza della Meraviglia*.

Esercizio 1, pagina 91.

La caverna → La mente umana.

Le ombre → Il nostro sapere confuso, impreciso, a volte falso.

I prigionieri → Coloro che rimangono schiavi delle apparenze e delle illusioni.

Le catene → Pregiudizi e illusioni.

Il prigioniero liberato → Il filosofo, colui che va alla ricerca della conoscenza, passando attraverso i suoi dubbi e superando la sua ignoranza.

Il mondo fuori dalla caverna → Il mondo reale, che tutti però conosciamo gradualmente: prima in maniera imperfetta, poi in maniera più definita, infine in maniera chiara e precisa.

Il Sole → Fonte della verità.

Esercizio 2, pagina 96.

			1						
1	P	A	U	S	A	N	I	A	
			F						
		2	T	E	R	R	A		
			R					2	
		3	L	O	T	T	A		
							M		
							I		
			4	F	U	O	C	O	
							I		
							Z		
							I		
			5	A	R	I	A		

INDICAZIONI MINISTERIALI

■ ARTE E IMMAGINE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della Scuola Primaria

L'alunno/a:

- utilizza gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale per osservare, descrivere e leggere immagini statiche (fotografie, manifesti, opere d'arte...) e messaggi in movimento (spot, filmati, videoclip...);
- utilizza le conoscenze sul linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso l'uso di molteplici tecniche, materiali e strumenti diversi (grafico-espressivi), pittorici e plastici (audiovisivi e multimediali);
- legge gli aspetti formali di alcune opere;
- apprezza opere d'arte e oggetti di artigianato anche di provenienza diversa;
- conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e mette in atto pratiche di rispetto e salvaguardia.

Obiettivi di apprendimento da raggiungere al termine della classe quinta

Percettivo-visivi

- Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente, descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.

Leggere

- Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visuale (linee, colori, forme, volume, spazio) e del linguaggio audiovisivo (piani, campi, sequenze, struttura narrativa, movimento, ecc.) individuando il loro significato espressivo.
- Leggere in alcune opere d'arte di diverse epoche storiche e provenienti da diversi Paesi i principali elementi compositivi, i significati simbolici, espressivi e comunicativi.
- Riconoscere e apprezzare i principali beni culturali, ambientali e artigianali presenti nel proprio territorio, operando una prima analisi e classificazione.

Produrre

- Utilizzare strumenti e regole per produrre immagini grafiche, pittoriche, plastiche tridimensionali, attraverso processi di manipolazione, rielaborazione e associazione di codici, tecniche, e di materiali diversi tra loro.
- Sperimentare l'uso delle tecnologie della comunicazione audiovisiva per esprimere, con codici visivi, sonori e verbali, sensazioni, emozioni e realizzare produzioni di vario tipo.
- Riprodurre e rielaborare opere, costruzioni, tecniche ed elementi del passato.
- Usare il linguaggio grafico e plastico per visualizzare elementi – dell'ambiente, della natura e dello spazio – oggetto di studio.