



I nostri personaggi fantastici



Che cos'è

Un laboratorio artistico sui personaggi dei film d'animazione, quelli già conosciuti e quelli ancora da inventare, per riappropriarsi delle immagini ed esplorare attivamente le infinite possibilità della narrazione.



Durata

60 minuti



Cosa serve

Uno spazio ampio per attività in piccolo cerchio e ad isole.

Fogli bianchi A4 o A5 e colla.

Cartoncini colorati pretagliati di diverse forme e dimensioni, anche materiale di riciclo.

Striscia di cartoncino fine per la costruzione di un Leporello, libro a fisarmonica (facoltativa).



Perché

Per esplorare creatività, immaginazione e pensiero narrativo.

Per incoraggiare una rielaborazione attiva e critica delle immagini.

Per attivare processi cognitivi, sociali, emotivi e linguistici.

Per valorizzare il processo collettivo in un'opera di creazione artistica.



Descrizione

Dopo la visione del film d'animazione, l'insegnante conduce la classe, disposta in cerchio, a riflettere sulle immagini viste, dedicando particolare attenzione ai personaggi incontrati.

Per iniziare...

Alcune **domande per l'attivazione** del confronto circolare possono essere:

Quali sono i personaggi di questa storia? Le loro caratteristiche? Le azioni intraprese? Le emozioni che hanno provato? I loro sogni o paure? C'è un momento in cui vi siete sentite/i simili a qualche personaggio? Se voi, per un giorno, poteste essere uno dei personaggi, cosa fareste? Quale, invece, vorreste come amical/o e perché?

Al lavoro!

Dopo il confronto, l'insegnante chiede alla classe di disporsi nei tavoli uniti ad isole, dove le bambine e i bambini troveranno al centro una **scatola con una varia quantità di forme astratte** pretagliate di cartoncino colorato (cerchi, quadrati, triangoli, gocce, strisce, forme irregolari etc). Per avviare l'attività artistica, si può usare questa **domanda-stimolo**:

Se dovessimo inventare un nuovo personaggio per questo film, che caratteristiche avrebbe?

L'insegnante invita così ciascuna bambina/o a scegliere e **combinare sul tavolo alcune delle forme** pescate dalla scatola, senza incollarle subito, così da far emergere le proprie idee e forme sul proprio personaggio fantastico. In un tempo di esplorazione creativa individuale e scambio tra pari, l'insegnante sostiene il **processo di immaginazione**, supportando in caso di difficoltà con domande aperte: *Cosa vedi in queste forme? Un mostro gentile? Un animale magico? Una macchina parlante? Cosa saprebbe fare di speciale?*

Una volta definito il personaggio, le bambine e i bambini possono **incollare i pezzetti** su un semplice foglio di carta A4 o A5; l'insegnante può poi scegliere di lasciare ad ognuna/o il proprio foglio, oppure inserire ogni personaggio in una pagina vuota del libro a fisarmonica già predisposto per la classe (vedi approfondimenti per la sua costruzione).

Per concludere...

Infine, come momento di chiusura circolare dell'attività, l'insegnante invita le bambine e i bambini a ridisporsi in cerchio per osservare i personaggi creati da tutte e tutti e raccontare oralmente la storia del loro personaggio.





Consigli

Per la conduzione del cerchio:

Si può usare un oggetto qualsiasi (un peluche, un megafono di cartone, un sasso decorato etc) che dia il diritto di parola a chi lo tiene in mano.

Tutti possono partecipare, ma non è obbligatorio: è importante rispettare tempi e spazi, anche di chi preferisce solo ascoltare; si può dire “passo l’oggetto a chi ha un’idea o un ricordo da condividere, ma va benissimo anche solo pensarlo in silenzio”.

Per valorizzare i pensieri, quando una bambina/o risponde, l’insegnante può riformulare la sua risposta con parole più chiare; questo fa sentire ascoltate e arricchisce il vocabolario di tutte e tutti.

Per la conduzione dell’attività pratica:

È importante enfatizzare il “non giudizio”, lodare l’originalità e la diversità di ogni contributo: non esiste un modo giusto di creare il personaggio o di raccontare la sua storia. Ancor più importante, è guidare la narrazione senza dirigerla.

È consigliabile che la creazione artistica del personaggio sia un momento di esplorazione creativa individuale; tuttavia, formare con i tavoli delle isole ed invitare le bambine e i bambini a scambiarsi le diverse forme di cartoncino con quelle di altre e altri compagni sono strategie per creare scambio e collaborazione peer to peer.

È bene non scrivere nomi o storie definitive sui fogli e lasciare la conclusione aperta a sempre nuove possibilità; questa scelta metodologica preserva la natura fluida e polisemica delle creazioni, permettendo a ogni bambina/o di reinterpretare le figure ogni volta, allenandosi all’apertura mentale e al “possibile”. Anche l’eventuale libro di classe sarà, quindi, un libro delle storie sempre vivo, un archivio aperto e modificabile, a cui si potrà attingere per inventare sempre nuove avventure e/o nuovi laboratori (drammatizzazione delle storie, creazione di uno sfondo per i personaggi, un nuovo gioco narrativo in cui si pescano due personaggi dal libro e si inventa una storia che li coinvolge insieme etc).



Approfondimenti

LIBRI:

Grammatica della Fantasia, di Gianni Rodari

A sbagliare le storie, di Gianni Rodari

VIDEO:

Come costruire un Leporello? Tecnica per il libro a fisarmonica

<https://www.youtube.com/watch?v=lNlgNcuVtxk>

LETTURE ONLINE:

Il costruttivismo di Jean Piaget: teoria che sostiene la costruzione attiva della conoscenza attraverso l’interazione con l’ambiente e la manipolazione di oggetti. <https://www.simplypsychology.org/piaget.html>

L’arte come Linguaggio di Bruno Munari

<https://www.munart.org/>

La filosofia di Loris Malaguzzi e il ruolo dell’atelier <https://www.reggiochildren.it/en/reggio-emilia-approach>



Promosso da



In collaborazione con



Con il contributo di



Direzione Generale
CINEMA e
AUDIOVISIVO

Iniziativa realizzata nell’ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola
promosso da MiC-Ministero della Cultura e MIM-Ministero dell’Istruzione e del Merito

SCHEDA DIDATTICA