Storie di cuore

CON SIMONE

GIOCHIAMO E IMPARIAMO

Laboratori didattici con Balò e i suoi amici

di **Carolina Benvenga** e **Michele Casella**

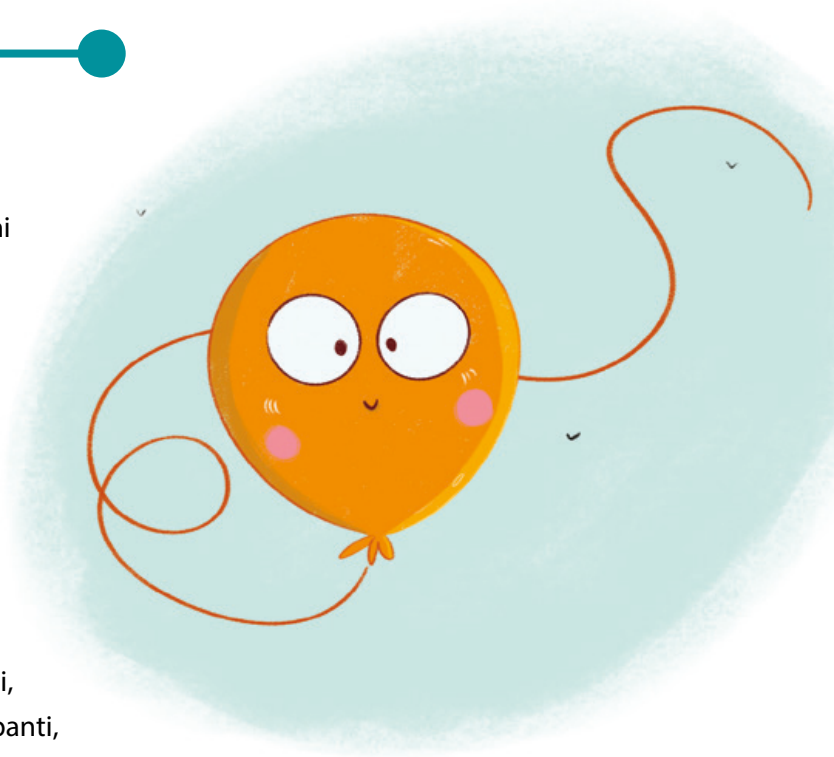
Laboratorio realizzato con l'amichevole supporto di

ASVIS Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile

Paoline

*I "laboratori in 5C" **(Comprensione, Curiosità, Capacità, Creatività, Conoscenza)** permettono di realizzare un percorso per stimolare la fantasia e le potenzialità dei più piccoli, partendo dalla lettura del libro. Con Simone, le bambine e i bambini giocheranno tra regole e riciclo creativo per scoprire le emozioni. Il laboratorio si svolge in cinque fasi: Comprensione, Curiosità, Capacità, Creatività, Conoscenza. Può essere svolto interamente, in più giorni, oppure in forma ridotta scegliendo solo alcune delle attività, anche in base alla fascia di età coinvolta.*

COMINCIAMO



Il docente si presenta alle bambine e ai bambini con il libro e un palloncino gonfiato di colore arancione, su cui avrà disegnato in precedenza occhi e bocca, fissato su un'apposita asticella per palloncini.
Spiega loro che si tratta di Balò, un palloncino che vola libero nel cielo e che è arrivato da loro per ascoltare insieme una storia che ha vissuto. Il docente chiede ai partecipanti che rapporto hanno con le regole da rispettare e con il mondo che li circonda (ambiente, animali, gli altri). Dopo un primo confronto con i partecipanti, il docente rivelerà che la storia ha come protagonista proprio un bambino che non ama le regole e che non rispetta il mondo che lo circonda:

Il sogno di Simone.

COMPRENSIONE

Il docente legge la storia mostrando le immagini (dal libro, oppure proiettandole). Se i partecipanti sanno leggere e possiedono il libro possono seguire la lettura, ma il docente li invita comunque ad osservare le immagini mettendone in evidenza alcune, in particolare il cartello Ecoland per riflettere sul nome (p. 9), il fazzoletto buttato fra le formiche (p. 13), il tavolino del riciclo creativo (p. 14), il cagnolino bagnato (p. 15), la tartaruga imprigionata nel sacchetto di plastica (p. 19), l'intervento della guardia costiera (p. 26), Balò a forma di cuore e Simone che butta il rifiuto nel cestino (p. 28). Durante la lettura il docente fa una pausa quando incontra nel testo le "parole colorate" per spiegarne il significato, presentando il "vocabolario delle parole difficili". Dopo la lettura, il docente invita le bambine e i bambini a raccontare la storia, perché una storia, per essere compresa bene, ricordata e anche "amata", si deve ascoltare e narrare più volte. Ovviamente il docente li guida nella narrazione dando i seguenti suggerimenti, sotto forma di domande:

In una città chiamata …?
C'era un bambino di nome?
Che non amava le…?
Quel giorno in città c'era la festa del…?
Cosa fa Simone?
Dove finisce il fazzoletto che butta?
Dove finisce la bottiglina?
E il sacchetto buttato in mare chi imprigiona?
Gli amici di Simone, invece, cosa fanno?
Che sogno fa Simone?
Cosa fa Simone, dopo aver fatto quel sogno?
Chi ha salvato la tartaruga?
Dove va Simone alla fine della storia?
Come è diventato alla fine Balò...?
E perché ...?

Il docente fa notare le immagini in cui Simone non rispetta le regole e le relative conseguenze delle sue azioni.

CURIOSITÀ

Il docente spiega che Simone non ama le regole e le sue azioni causano danni sia agli animali che all'ambiente. Le regole, infatti, sono importanti per vivere insieme. Non abitiamo questo mondo da soli, ma insieme agli altri esseri viventi e non viventi. Ci sono delle regole non scritte che, però, se rispettate, aiutano a vivere meglio e a custodire il nostro pianeta. A tal proposito il docente presenta l'agenda 2030, il documento per lo Sviluppo Sostenibile, in cui siamo tutti invitati a rispettare alcune regole per raggiungere, entro il 2030, alcuni obiettivi importanti: il mondo, infatti, rischia di non "sostenerci" più se continuiamo a commettere errori e comportarci male, e non solo verso l'ambiente, anche fra di noi. Per farlo mostra i video dello show che l'autrice del libro, Carolina Benvenga, ha realizzato per l'ASviS, l'alleanza italiana per lo sviluppo sostenibile, intitolato Global Goals Kids' Show Italia. Il progetto, nato nello spirito di educare a una più ampia consapevolezza sui temi dell'Agenda 2030, mira a coinvolgere, ispirare e responsabilizzare bambine e bambini a contribuire al raggiungimento dei 17 Obiettivi dell'Agenda 2030. Pensato per la fascia 5-10 anni, il progetto consta di 17 puntate, una per ogni Obiettivo di sviluppo sostenibile, di circa 3 minuti ciascuna, per rendere partecipi i più piccoli di questa grande sfida globale fornendo semplici suggerimenti su come possano dare il loro contributo per ogni Obiettivo.

Il link per le puntate: **https://asvi s.it/global-goals-kids-show-italia**

CAPACITÀ

In questa fase il docente parte dallo show per proporre un'attività: ogni puntata, infatti, è composta da un'introduzione sull'Agenda 2030 e da un approfondimento su un Obiettivo a cui vengono associati esempi di azioni concrete alla portata dei più piccoli.

Proprio da queste azioni, il docente può partire per spingere i partecipanti a pensare ulteriori azioni e a scrivere su un cartellone le regole dei "sognatori sostenibili", cioè di quanti sognano un mondo migliore e che sono pronti ad imparare, come Simone, ciò che si deve fare per realizzare questo sogno dell'umanità. Il docente potrà scegliere di mostrare uno solo dei video o tutti i video in diversi giorni.

Inoltre, osservando l'immagine della guardia costiera (p. 26), il docente può invitare le bambine e i bambini a pensare a quanti ci aiutano a vivere meglio e a rispettare le regole, come ad esempio i vigili urbani, i poliziotti, evidenziandone i rispettivi ruoli nella nostra società.

CREATIVITÀ

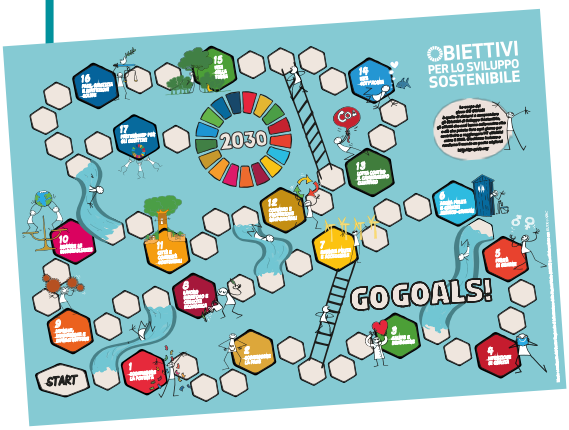
Il docente invita ad osservare l'immagine del tavolino di riciclo creativo (p. 14) e pensare a come poter dare una seconda vita ad oggetti che non vengono più usati e che possono essere riutilizzati. Propone, così, un laboratorio di riciclo creativo, in cui il primo lavoro viene proposto dal docente (vedi lo schema) gli altri, invece, vengono ideati dagli stessi partecipanti.

Con i risultati dell'attività laboratoriale sarà possibile organizzare a scuola, in biblioteca, in libreria, la festa del "bastarifiuti" durante la quale i partecipanti esporranno i risultati del loro laboratorio. Inoltre si può presentare, durante la festa, una versione drammatizzata del libro.

Illustrazioni di **MaPe**

CONOSCENZA

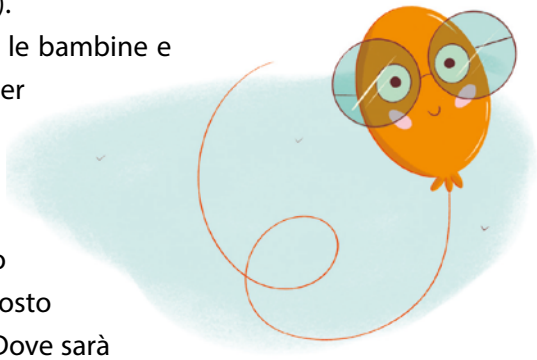
Questa fase consta di tre parti: conoscenza di sentimenti e comportamenti, conoscenze linguistiche, conoscenze scientifiche o della realtà.
Il docente mostra l'immagine di Elisa arrabbiata (pag. 14) e l'immagine di Elisa contenta (pag. 29) ed evidenzia come la bambina non sia stata in silenzio davanti agli errori di Simone. È importante, infatti, impegnarsi in prima persona, ma è altrettanto importante invitare gli altri all'impegno, oppure, quando vediamo che gli altri si comportano male, intervenire senza restare in silenzio.
Approfittando del "vocabolario delle parole difficili" il docente può spiegare cos'è un vocabolario e fare con loro un gioco: i partecipanti dicono una parola di cui non conoscono il significato e il docente la ricerca, mostra la parola e ne spiega il significato in modo semplice.
Ricollegandosi all'agenda 2030 il docente può proporre il ***gioco da tavolo Go-Goals***, realizzato dall'ASviS, per verificare le conoscenze finali su questo tema.



Link per scaricare il gioco da tavolo:
https://go-goals.org/it/

CONCLUDIAMO

Il laboratorio potrà essere condotto a più tappe, dedicando diverse ore, anche in diverse giornate, a queste attività. Leggere e rileggere, approfondire, verificare la comprensione della storia e dei significati si delinea come strategia utile a contrastare la tendenza alla lettura superficiale e spesso equivocata (purtroppo uno dei fenomeni sociali più frequenti dei nostri tempi).
Per concludere il laboratorio, l'insegnante, dopo aver invitato le bambine e i bambini a raccontare la storia di Simone ad altri compagni per poter diventare "sognatori sostenibili", lascerà il palloncino in un punto vicino alle finestre. Nei giorni seguenti ognuno spiegherà ai partecipanti chi ha narrato la storia di Simone e come l'ha narrata. Il palloncino potrà rimanere al suo posto un paio di giorni e poi (prima che si sgonfi!) il docente di nascosto lo farà sparire, facendo credere che se ne sia andato da solo. Dove sarà andato? Lasciamo le bambine e i bambini liberi di creare le loro storie. E se si vorrà proseguire il percorso appena terminato, si potrà iniziare un nuovo laboratorio con altre avventure di Balò, in compagnia di un altro libro della collana Storie di cuore.



Se volete, inviateci le immagini del lavoro creativo che avete realizzato all'indirizzo
storiedicuore@gmail.com

Storie di cuore

acquista

Il sogno di Simone

CAROLINA BENCIVEGNA
Illustrazioni di **Ma Pe**

Paoline

Il palloncino Balò, volando nel cielo, giunge in un paese davvero speciale nel quale gli abitanti si impegnano quotidianamente per rendere l'ambiente un posto pulito e ospitale per tutti. Esiste persino la festa del basta-rifiuti. Simone, però, di quelle regole non vuole proprio saperne e si diverte a essere una "nota stonata", pretendendo di essere libero da ogni singola regola. Sarà un sogno speciale a fargli capire che anche la libertà ha delle regole e che la propria libertà non può limitare la libertà altrui. Come? Con l'aiuto di un cagnolino, una tartaruga marina e… una formichina.

SCOPRI TUTTI I LABORATORI DIDATTICI

Paoline
paoline.it • paolinestore.it