

# «LE DONNE, I CAVALIER, L'ARME, GLI AMORI»

Progetto realizzato in una scuola  
comunale dell'infanzia di Arezzo

Il progetto, partendo dall'osservazione e dall'analisi dei bisogni e degli interessi dei bambini, intende coinvolgerli nella scoperta di un periodo storico, il medioevo, fortemente legato all'immaginario infantile e di cui permangono tracce evidenti nell'ambiente urbano e nel territorio.

Un itinerario fantastico, con letture, drammatizzazione di storie e realizzazione di costumi, che si intrecci con un itinerario reale di esplorazione e valorizzazione del territorio. Usando la città come fonte di informazioni e luogo di esperienza diretta e la scuola come luogo di rielaborazione, i bambini si avvicinano ad un'epoca passata spinti dalla curiosità e dagli interessi tipici di questa età. Questi luoghi diventano ambienti educativi dove le forme del fare, del sentire, del pensare, dell'agire relazionale, si integrano per sviluppare atteggiamenti di ricerca e promuovere processi di apprendimento a partire dall'osservazione, dal contatto diretto con la realtà e le cose e dal coinvolgimento in prima persona.

## IL PROGETTO

### DESTINATARI

bambini di 5 anni (sezione omogenea)

### RISORSE EDUCATIVE

- insegnanti di sezione
- famiglie
- responsabili dei quartieri
- musicisti della Giostra

### SPAZI

sezione, laboratorio del teatro, città, piazza, sedi di quartiere, maneggio

### TEMPI

8 mesi (novembre-giugno)

### MATERIALI

registratore, telecamera, macchina fotografica, pennarelli, matite, fogli, cartone, pittura, pennelli, forbici..., libri e immagini a tema, stoffe per costumi, indumenti e oggetti per l'angolo del gioco simbolico.

### CAMPI DI ESPERIENZA

- La conoscenza del mondo (ordine, misura, spazio, tempo, natura)
  - I discorsi e le parole (comunicazione, lingua, cultura)
  - Linguaggi, creatività, espressione (gestualità, arte, musica, multimedialità)
- (In riferimento alle "Indicazioni per il curricolo" - D.M. n. 6 del 31 Luglio 2007, Ministero della Pubblica Istruzione)

### OBIETTIVI

- acquisire nozioni spazio-temporali

- esplorare e conoscere la parte antica della città
- individuare segni del passato e comprenderne il significato
- avvicinarsi alla realtà del museo
- sviluppare capacità di osservazione
- stimolare curiosità e desiderio di ricerca
- sviluppare la creatività
- confrontare fantasia-realtà
- sviluppare e arricchire il linguaggio

### METODOLOGIA

- uscite nel territorio e visita ai luoghi storici della città con l'automezzo messo a disposizione dall'organizzazione scolastica
  - Rielaborazione delle esperienze attraverso:
    - conversazioni
    - interviste
    - rappresentazioni grafiche
    - lettura e drammatizzazione di storie
    - realizzazione di costumi dell'epoca
    - canti attinenti
    - realizzazione di un edificio medievale (torre)
- Le attività prevedono momenti sia di piccolo che di grande gruppo.

### CONTINUITÀ VERTICALE

Il progetto, promuovendo la conoscenza del territorio a partire dall'osservazione di-

retta e introducendo elementi di storia locale, può essere sviluppato nell'ambito dell'area storico-geografica prevista nelle indicazioni ministeriali per la scuola primaria.

### **VERIFICA**

La verifica è intesa come:

- controllo del possesso, da parte dei bambini, dei prerequisiti ritenuti indispensabili per l'itinerario che si intende percorrere in vista di obiettivi da raggiungere

- monitoraggio continuo dell'iter didattico, delle scelte metodologiche e organizzative (in coerenza con quanto programmato) al fine di individuare i processi da promuovere e i cambiamenti da apportare.

Eterovalutazione e autovalutazione insieme: valutazione del processo di apprendimento dei bambini e valutazione dell'insegnamento e dei contesti che incidono sull'apprendimento.

In particolare la verifica, attuata attraverso:

- l'osservazione costante, mirata, occasionale, sistematica dei bambini

- le strategie specifiche: video, documentazione grafica, interviste ecc...

verte sui seguenti aspetti:

- il bambino sa riconoscere segni ed elementi di un periodo passato (mura, porte di accesso, torri, spade, lance, costumi...)

- usa indicatori temporali (prima/dopo)

- usa un linguaggio verbale e non verbale appropriato

- mostra interesse e partecipazione verso le attività

- individua rapporti di causa-effetto

- rielabora l'esperienza vissuta utilizzando linguaggi diversi (verbale, drammatico, grafico-pittorico, sonoro, plastico...)

- è curioso, esplorativo, pone domande, elabora ipotesi, analizza le soluzioni, confronta le opinioni...

### **DOCUMENTAZIONE**

- fotografie e filmati; cartelloni; fascicolo personale delle esperienze.

### **IL PERCORSO OPERATIVO**

Abbiamo cominciato il nostro percorso con il mondo della fantasia e della fiaba: i bambini si sono calati nella storia "Il cavalier Giorgetto" di R. Piumini, che è stata letta dalle insegnanti a tutto il gruppo nell'angolo della sezione dedicato all'ascolto e alla conversazione.

I temi della storia, così vicini all'immaginario dei bambini, hanno suscitato interesse e attiva partecipazione nel gruppo.

I personaggi, le ambientazioni e gli avvenimenti principali sono poi stati analizzati e riprodotti attraverso attività di rielaborazione verbale e grafico-pittorica.

Nel laboratorio di teatro, costituito da un angolo di travestimento e gioco simbolico e da un vero e proprio palcoscenico con tanto di sipario, abbiamo realizzato dei costumi per poi utilizzarli nella drammatizzazione della storia.

### **IL GIOCO SIMBOLICO E LA DRAMMATIZZAZIONE**

Il gioco di finzione e di immaginazione rappresenta l'ambito privilegiato in cui si sviluppa la capacità simbolica.

Far finta è mettere in scena, imitare e inventare la realtà, interpretarla e commentarla.

Nella messa in scena il bambino ricrea l'esperienza rendendola più comprensibile, interpre-

ta ruoli e personaggi diversi, crea situazioni reali o immaginarie, ne inventa gli svolgimenti, i personaggi, le azioni, gli scambi e le interazioni costruendo nuovi significati.

Il gioco simbolico si pone contemporaneamente tra realtà e fantasia, verità e finzione.

Il bambino è attore di se stesso e attraverso i personaggi esprime e oggettiva le sue pulsioni, inibizioni, desideri e paure. In quel costante "come se" compie un atto interpretativo ed elabora la realtà.

Tutte queste caratteristiche si ritrovano anche nella drammatizzazione e nel gioco teatrale che diventano mezzo per esplorare se stessi attraverso un'esperienza vissuta a livello fisico-gestuale. La creazione di piccoli "spazi scenici" in cui gli oggetti vengono re-inventati per servire alla rappresentazione diventa momento di condivisione di emozioni e stati d'animo. I bambini, in maniera libera e spontanea come nel gioco simbolico o in maniera guidata attraverso la drammatizzazione di piccole storie, si allenano alla vi-

**Visita alla fortezza medicea di Arezzo.**





ta sperimentando comportamenti ed emozioni, confrontando desiderio e realtà, affermando se stessi e le proprie capacità.

Alla drammatizzazione è seguito un momento di scambio e confronto attraverso una conversazione effettuata nel piccolo gruppo, dalla quale sono emerse idee e riflessioni dei bambini su cavalieri, vita nel castello, abiti, armi...

Sono stati utilizzati anche libri e immagini inerenti l'argomento.

"I cavalieri vivevano nel castello e usavano le lance e le spade contro i nemici" (Francesco, 5 anni);

"I cavalieri avevano il mantello, l'elmo e andavano a cavallo" (Fabio, 5 anni);

"Dentro al castello ci vivevano re, regine e cavalieri" (Alessio, 5 anni).

### LE CONVERSAZIONI

È importante creare spazi di discussione aventi un tema preciso in cui i bambini possano esprimere pensieri, opinioni, formulare domande e risposte. L'insegnante, proponendo un argomento vicino all'interesse dei bambini, deve stimolare il dialogo in modo da far scaturire problemi e interrogativi. È molto proficuo adottare un metodo di insegnamento laboratoriale che tenga conto del processo indagativo naturale dei bambini, che promuove

il coinvolgimento di tutti evitando di dare risposte premature, valorizzi l'esperienza, la ricerca e la discussione per giungere ad una sintesi condivisa.

Per coinvolgere i genitori nel progetto, è stato allestito un laboratorio nei locali della scuola al fine di realizzare un domino gigante con immagini inerenti il periodo medievale.

Ogni genitore ha disegnato, colorato e ritagliato le immagini per poi incollarle su delle grandi tessere di legno.

Il gioco è stato accolto con entusiasmo dai bambini.

Il percorso è stato poi trasferito dalla fantasia alla realtà: la nostra città ha favorito un facile aggancio alle esperienze compiute all'interno della scuola.

La prima uscita nel territorio è stata quella alla fortezza medicea, simbolo della città e chiaro esempio di fortificazione medievale.

Per giungere alla fortezza i bambini hanno oltrepassato la cinta muraria e una delle antiche porte di accesso alla città.

Al ritorno a scuola è seguita la rielaborazione dell'esperienza attraverso rappresentazione grafica e verbalizzazione:

"La fortezza aveva un cancello di ferro e dentro era buio" (Filippo, 5 anni);

"Arezzo era tutta chiusa dalle porte e dalle mura. Se si voleva entrare si entrava da una porta se era aperta e se non era aperta si tornava a casa" (Matteo, 5 anni).

La seconda uscita è stata quella a Piazza Grande, luogo distintivo dell'Arezzo medievale. La piazza, oltre ad essere il cuore della città, è importante in quanto

scenario di una delle manifestazioni simbolo di Arezzo. Vi si svolge infatti la Giostra del Saracino, antico torneo cavalleresco risalente al medioevo e ripristinato in forma di rievocazione storica. Ne sono protagonisti gli antichi quartieri della città, ognuno dei quali connotato da colori diversi.

I bambini hanno immediatamente associato la piazza a tale manifestazione.

A scuola, dopo la verbalizzazione, sono seguite due attività di rielaborazione:

1) realizzazione da parte di ciascun bambino dello stemma del quartiere di appartenenza;

2) realizzazione della torre di un edificio medievale osservato in città con l'utilizzo di cartone, pennelli, pittura...

Uno spazio adiacente alla sezione si è trasformato nel laboratorio per la realizzazione della torre che è poi stata collocata nel laboratorio del teatro dove ha facilitato ulteriori esperienze di gioco simbolico.

La terza uscita ha avuto come destinazione la sede di uno dei quartieri. All'interno i bambini hanno potuto osservare lance, stendardi, costumi ed indossare un vero elmo.

La conversazione in piccolo gruppo che è seguita ha offerto interessanti spunti di riflessione:

"mi è piaciuta la spada dentro al fodero. Quando l'ho presa in mano era pesante. I cavalieri la usavano perché ci combattevano contro i nemici" (Elisa, 5 anni);

"mi ricordo quell'elmo che mi sono messa in testa, era tutto di ferro. Poi l'elmo con le piume, non so di che erano ma sicuramente erano colorate." (Eleonora, 5 anni);

Realizzazione della torre di un edificio medievale osservato in città.



“Dentro al quartiere c’erano le cose dei cavalieri: scudi, lance, la maglia di ferro e le bandiere. Servivano ai cavalieri per combattere.” (Samuele, 5 anni).

La quarta uscita è stata quella alla sede del Gruppo Musici della Giostra del Saracino che ha eseguito per noi l’inno della manifestazione.

La quinta uscita ha avuto come meta il museo d’arte medievale che offre una splendida raccolta di armi, monete e medaglie.

La visita ha permesso ai bambini di avvicinarsi alla realtà del museo come custode di oggetti importanti appartenuti alle persone dell’epoca.

Ecco uno stralcio della conversazione che è seguita:

“il museo era pieno di scatole di vetro con dentro spade e vestiti di ferro” (Matteo, 5 anni);

“il museo era un palazzo e dentro le stanze erano grandi, con le luci a lampadine mascherate dal vetro” (Sofia, 5 anni);

“mi è piaciuta quella spada lunga e con la punta. Le spade facevano male e quella più grande e più lunga era quella che faceva più male” (Alessio, 5 anni).

Oltre alla conversazione, ogni bambino ha realizzato un disegno del museo. Destinazione di un’ulteriore uscita è stata il maneggio, dove i bambini hanno provato l’esperienza di salire a cavallo sentendosi veri e propri cavalieri. Nell’occasione della nostra visita abbiamo avuto la possibilità di vedere all’opera il maniscalco, mestiere per noi insolito ma tipico del periodo medievale.

“Il maniscalco prima ha tolto i chiodi dal ferro del cavallo con una pinza e poi ha tolto il ferro, ha tagliato l’unghia dura e ha rimesso il ferro....ma prima ha preso la misura!”

(Rachele, 5 anni)

“Sono salito sul cavallo e mi sembrava di essere come un cavaliere!” (Filippo, 5 anni)

Ogni bambino, al ritorno a scuola, ha disegnato il cavallo sul quale era salito.

## LE USCITE NEL TERRITORIO

Le uscite nel territorio consentono di esplorare e conoscere la realtà e l’ambiente attraverso i sensi e l’esperienza diretta. Permettono di valorizzare il territorio come fonte di stimoli e luogo di ricerca sul campo, facilitando l’interiorizzazione delle conoscenze.

Come conclusione del progetto sono stati previsti due momenti:

1) coinvolgimento delle famiglie per partecipare alla prima edizione in notturna della Giostra del Saracino, occasione per bambini, insegnanti e genitori di condividere il progetto e di avvicinarsi ulteriormente alla manifestazione.

2) drammatizzazione da parte dei genitori della storia “Il cavalier Giorgetto” in occasione della festa di fine anno scolastico.

Vedere i genitori interpretare quei personaggi conosciuti è stato per i bambini estremamente coinvolgente.

In quella stessa occasione la nostra scuola ha ospitato il Gruppo Musici della Giostra del Saracino che ha eseguito l’inno della manifestazione accompagnato dal coro dei bambini ai quali le docenti avevano insegnato il testo precedentemente.



## CONCLUSIONI

Il progetto ha avuto esito positivo, riuscendo a coinvolgere i bambini e a suscitare vivo interesse. L’intenzione era quella di aprire la scuola al territorio e alla famiglia per realizzare un’esperienza di crescita comune.

I dubbi iniziali circa la complessità dell’argomento sono stati superati grazie all’interesse dimostrato dai bambini e alla voglia di sperimentare un percorso in grado di stimolare sensazioni, abilità e conoscenze nuove.

La nostra realtà urbana, relativamente circoscritta, ha consentito di metterci facilmente in contatto con gli enti del territorio, per avviare una proficua collaborazione.

I punti di forza di questo lavoro sono stati: l’apertura della scuola al territorio, il coinvolgimento delle famiglie ed una metodologia che valorizzasse l’esperienza, l’osservazione, il contatto diretto con la realtà, il fare e la ricerca partecipativa. Un itinerario di lavoro euristico che ha visto il bambino protagonista del proprio processo di apprendimento.

Arezzo,  
insegnante presso le Scuole comunali dell’infanzia;  
Sezione Toscana

Osserviamo  
il maniscalco  
al lavoro.