

**Archeologists snc**  
di E. Castiglioni & C.

Via Italia 21  
21040 Carnago VA

P.IVA E C.F. 03335080127

TEL 328.8377206  
FAX 0331.985291

[www.archeologists.it](http://www.archeologists.it)  
[info@archeologists.it](mailto:info@archeologists.it)  
[fb @archeologists](https://www.facebook.com/archeologists)



# BAMBINI E RAGAZZI PROTAGONISTI A SACRO MONTE

RELAZIONE DI PROGETTO



### **Bambini e ragazzi protagonisti a Sacro Monte** **SINTESI E PREMESSA METODOLOGIA**

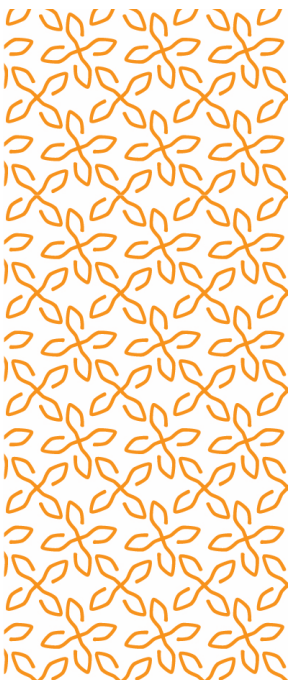
*Bambini e ragazzi protagonisti a Sacro Monte* è un progetto di sensibilizzazione e coinvolgimento, nato intorno al sito Unesco del Sacro Monte di Varese, rivolto alla scuola primaria e secondaria di primo grado. L'azione si muove nel quadro di un più ampio progetto di coinvolgimento culturale che si articola in diverse proposte per le differenti fasce della popolazione locale.

La proposta educativa qui presentata si sviluppa in due versioni, una breve da quattro incontri e una lunga da dieci.

La **proposta breve** prevede due incontri in classe a seguito della visita. Il primo volto a focalizzare, attraverso il lavoro a gruppi, un elenco di parole per esprimere le impressioni legate al ricordo della gita e dell'incontro con il monumento. Queste "**nuvole di parole**", riunite da educatore e ragazzi in sfere tematiche di contenuto affine, hanno ispirato, nel secondo incontro, la realizzazione di un collage a tecnica mista. Ciascun collage ha poi concentrato l'attenzione del gruppo sull'espressione, attraverso le immagini, dei significati racchiusi nella nuvola di parole. Esplorando uno scarto logico e un passaggio affine al linguaggio poetico, i bambini hanno dovuto cercare nel proprio immaginario simboli, forme e immagini da ricombinare per comunicare significati spesso astratti e poco afferrabili (es. silenzio, significato, stupore, percorso, riflessione). La tecnica individuata, presentata a bambini e ragazzi attraverso esempi di grandi autori, consente senza troppi ostacoli questo libero gioco delle facoltà immaginative ed espressive e questa prima e semplice discesa nella propria interiorità, senza richiedere competenze tecniche troppo distanti da quelle già padroneggiate dai bambini

La proposta lunga si articola nell'elaborazione di uno storyboard di gruppo attraverso alcuni esercizi e giochi propedeutici che affrontano la descrizione di oggetti e persone, la contestualizzazione in un passato storico definito (il XVII secolo), l'invenzione e l'utilizzo dei personaggi per passare infine all'elaborazione di una storia. Quest'ultimo passaggio, particolarmente affascinante e delicato, vede i bambini alle prese con i nodi psicologici e culturali delle fiabe (l'eroe e il suo confronto con l'antagonista, la rottura di un equilibrio, la necessità di ricomporlo etc.), scoprendo la possibilità di utilizzare un racconto per rielaborare contenuti personali, esperienze e paure, necessità individuali, contenuti mediati dal contatto con un'opera d'arte o con una recente scoperta. Lo storyboard così elaborato in gruppo - attraverso il confronto, lo scontro e la mediazione, la scoperta di processi e meccanismi narrativi - si traduce in una sorta di romanzo storico-fantastico in cui personaggi storici si mescolano a creazioni fittizie. Secondo importante passaggio del progetto di più lunga durata è la realizzazione di scenari entro cui ambientare e far vivere le vicende e i personaggi elaborati dalla classe. La costruzione di scatole sceniche polimateriche - andando a richiamare il tema del Sacro Monte come "grande teatro" polimaterico, le cappelle come spazio chiuso in cui il racconto ha luogo e prende vita - è finalizzata alla rappresentazione con scenografie e figure del nuovo racconto, ideato dai bambini e inscenato grazie alle loro voci e alle loro azioni.

Educare all'apprezzamento di un valore artistico e culturale non può prescindere dalla scoperta personale dei molteplici significati racchiusi da un'opera d'arte e dal confronto con il proprio vissuto e sistema di riferimenti. Questo l'assunto metodologico del progetto, che scartando la strada di una ricerca stereotipata sulla storia e i dati tecnici del monumento, ha privilegiato un approccio di approfondimento graduale e di una rielaborazione personale dei contenuti assorbiti dai bambini nel corso della visita. I ragazzi stessi, divenendo protagonisti del progetto, hanno rielaborato e ricreato il significato culturale, artistico e umano del bene culturale attraverso i propri



strumenti comunicativi e interpretativi, attraverso i propri bisogni espressivi e la propria selezione dei contenuti. Padroneggiare il senso delle cose passa spesso per i bambini dalla necessità di giocare e sperimentare con strumenti e conoscenze, esplorandone le potenzialità. Il gioco e la combinazione creativa degli elementi è al centro del progetto educativo come forma di scoperta del reale e dei valori culturali.

Archeologistics SNC, maggio 2017

Progetto sviluppato dagli educatori museali Flaminia Sparacino, Marta Maggi, Marina Albeni  
Collaborazione tecnica e consulenza: Marta Ferina

Il progetto è stato sviluppato fra marzo e maggio 2017 con quattro classi di 4<sup>a</sup> Scuola Primaria e una classe 5<sup>a</sup>, per quanto riguarda la proposta A. Circa la proposta B, da quattro incontri, il progetto ha coinvolto cinque classi di 4<sup>a</sup> Scuola Primaria e una classe 1<sup>a</sup> della Scuola Secondaria di primo grado

## STORYBOARD

*proposta A - 10 incontri*

### INCONTRO 1 – a scuola

**Presentazione della proposta ai docenti referenti per il gruppo/ i gruppi classe:**

PROPOSTA:

Realizzazione di una sorta di romanzo storico insieme ai ragazzi. L'operazione prevede il contatto con il monumento Sacro Monte attraverso la **gita e la visita guidata**, una prima **rielaborazione personale** dei contenuti ricevuti e delle impressioni registrate, l'utilizzo di personaggi storici – tratti dalla storia del monumento – e di personaggi fittizi elaborati e sviluppati dai bambini per dar luogo a **un racconto fantastico ambientato nel 1600** e che possa coinvolgere parte della storia o del paesaggio ambientale del Sacro Monte. Una sorta di **romanzo storico-fantastico prodotto dai bambini**. Apprendimento dei **rudimenti necessari a sviluppare un racconto** scritto e per immagini: elaborazione e studio dei personaggi, trama e testi insieme a progettazione illustrazioni e realizzazione di diorami/scatole sceniche che sviluppino il racconto per immagini. **Restituzione finale** degli elaborati con presentazione dei diorami e narrazione della storia prodotta dal gruppo classe.

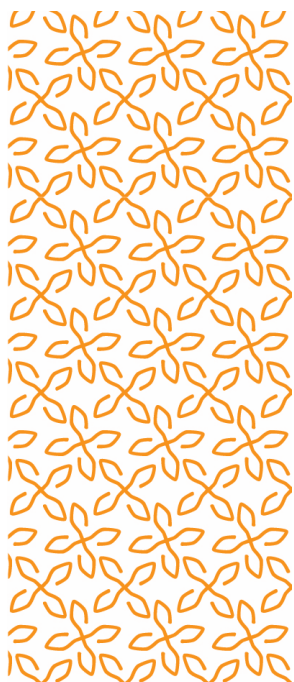
**Metodologia proposta:** fasi di lavoro in plenaria alternate al lavoro a piccoli gruppi di bambini/ragazzi

### INCONTRO 2 – visita guidata

Visita al Sacro Monte, mezza giornata. Percorso in salita dalla Prima a Cappella a borgo e Santuario di Santa Maria del Monte. Visita dialogata, narrazione del racconto sacro delle cappella, racconto del progetto "Sacro Monte" e dei personaggi che gli diedero vita, leggenda di Sant'Ambrogio e costruzione antico santuario, osservazione del paesaggio, riflessioni sui significati universali di alcuni passaggi della storia sacra, confronto interno alla classe circa le domande emerse fra i bambini di confessione differente.

Commento alla fatica fisica e al mutare del paesaggio al procedere del cammino e dei cambi di argomento e tono narrativo introdotti dai tre archi.

**Metodologia proposta:** osservazione autonoma delle sculture e delle pitture da parte dei ragazzi presso le singole cappelle, dopo una prima osservazione confronto con i compagni e con la guida per



comprendere il significato delle scene osservate e interpretarne i contenuti condividendo i propri pensieri con il gruppo. Osservazione degli aspetti artistici e della presenza di animali accanto ai protagonisti umani del racconto sacro. Introduzione di qualcuna delle personalità artistiche coinvolte.

## INCONTRO 3 – in classe

*La cornice del nostro racconto, i rudimenti della narrazione*

Obiettivi specifici dell'incontro:

- Rielaborazione dei contenuti emersi nella visita, rielaborazione impressioni personali
- Introduzione al concetto di descrizione di un oggetto/di un luogo/di un personaggio
- Introduzione concetto di verosimile e idea di romanzo storico
- Introduzione dei personaggi storici coinvolti nel racconto

PRIMA FASE

**Attività in classe:**

1. *Come mai la guida è arrivata in classe?* I bambini questa volta racconteranno a loro modo la storia del SM invece di ascoltarla. Cosa ricordano delle visita guidata e della gita. Raccogliere le loro impressioni e i loro ricordi in un confronto collettivo in classe. *Che cosa vi ricordate di quello che abbiamo visto insieme?* Scriviamo su un cartellone/alla lavagna quanto emerge, potrebbe essere legato a questi vari punti di vista (personaggi, ambiente, emozioni).

2. E' necessario andare per gradi nel costruire una storia. Importante allenare la **capacità di descrivere**. Le storie sono ricche di descrizioni. Alcuni esercizi vengono svolti insieme ai bambini, all'interno del gruppo classe riunito.

**Esercizio:** descrizione di un oggetto (racconto un oggetto descrivendo il suo aspetto da vicino o da lontano oppure raccontando la storia di quell'oggetto)

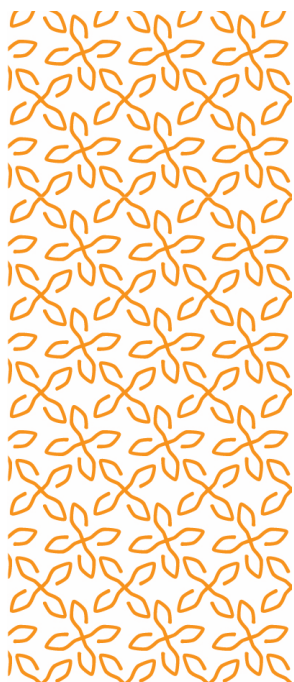
**Esercizio:** descrizione di sé e di un personaggio. Provo a descrivere me stesso o un compagno come se fosse Animale, come se colui che descrive fosse un amico del personaggio che ne conosce il carattere, racconto della storia del personaggio, o del suo aspetto fisico (i bambini compiono l'esercizio descrivendo se stessi o un compagno o un parente) *Punti di vista e presentazione* - Ogni bambino in questo esercizio presenta o si presenta utilizzando punti di vista differenti.

SECONDA FASE

**Attività in classe:**

*Il concetto di verosimile e il romanzo storico* - Chiariamo il concetto di *verosimile*: Scrivere una storia è come fare una buona RICETTA, devo scegliere bene gli ingredienti in modo che stiano bene e si armonizzino fra loro: nella torta al cioccolato mettiamo il pepe? O i gamberetti? La nostra storia sarà ambientata nel 1600: cosa esisteva all'epoca e cosa no? Cosa potrò inserire fra gli ingredienti della mia storia?

**Esercizio:** i bambini si dividono in gruppi e scrivono 10 cose che esistevano nel 1600 e 10 cose che non esistevano. Alcuni ingredienti entreranno bene nella nostra storia, altri non potremo utilizzarli. Condividiamo l'attività con il gruppo classe ed elenchiamo i buoni e cattivi ingredienti per il nostro racconto.





*Introduzione dei personaggi storici* – All'interno del gruppo dei personaggi che ne animeranno la nostra storia ce ne sono alcuni realmente esistiti su cui vorremmo soffermarci maggiormente: G.B. Aguggiari, Morazzone, Bernascone (per altre scuole anche Borromeo, Francesco da Silva). Cosa ci ricordiamo di loro a proposito di quanto abbiamo ascoltato durante la gita?

Consegna ai bambini di tre personaggi storici, tre *ingredienti fissi*, che loro dovranno studiare e poi abbinare a dei personaggi fittizi di loro invenzione. Il prossimo incontro questi personaggi storici saranno approfonditi.

## INCONTRO 4 – in classe

### *Studio e costruzione dei personaggi*

#### Obiettivi specifici dell'incontro:

- Rielaborazione delle conoscenze apprese durante la visita
- Approfondimento sui personaggi storici a gruppi, tramite utilizzo di testi e immagini
- Creazione di schede-studio dei personaggi
- Prima elaborazione figurativa dei personaggi con illustrazione
- Elenco caratteristiche del personaggio ed scrittura della sua storia

#### PRIMA FASE

##### **Attività in classe, a gruppi:**

*Approfondimento dei personaggi storici* – si divide la classe in 6 gruppi, ogni gruppo analizza uno dei personaggi storici assegnati attraverso una scheda elaborata insieme ai compagni. Ai bambini sarà fornito del materiale sul personaggio: nota biografica, foto. I bambini eseguiranno un disegno del personaggio, accompagnato da oggetti/abiti/tratti caratteristici del personaggio.

#### SECONDA FASE

##### **Attività in classe, a gruppi e confronto finale in plenaria:**

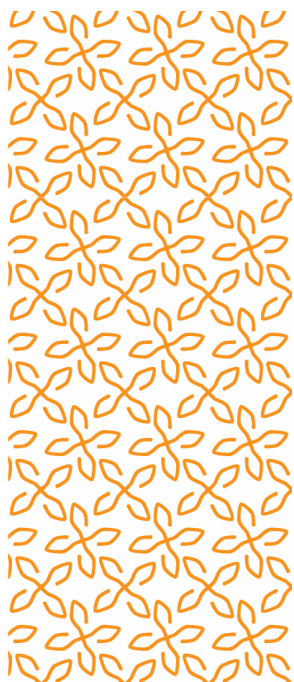
*Introduzione personaggi fittizi* – i ragazzi definiscono alcuni personaggi fittizi che andranno poi ad animare la storia: in plenaria se ne scelgono circa 6. I personaggi individuati dai bambini dovranno essere verosimili rispetto al periodo seicentesco.

## INCONTRO 5 – in classe

### **Avvio dello Storyboard: come nasce una storia?**

#### Obiettivi specifici dell'incontro e metodologia:

- Incontro dedicato alla **scrittura collettiva dello storyboard**. Lezione suddivisa in due fasi: prima fase in plenaria e seconda fase con lavoro a gruppi.
- esplorazione dei meccanismi della narrazione
- utilizzo dei personaggi: ruolo e polarità positivo-negativo



- approccio alle funzioni di Propp, schemi e regole di un racconto ben costruito
- utilizzo dei personaggi per sviluppare una trama-soggetto della nostra storia

## PRIMA FASE

### Attività in classe, plenaria:

Introduzione all'attività ripercorrendo brevemente i passaggi del percorso intrapreso:

Ad es. Abbiamo iniziato raccontando le emozioni e le impressioni vissute a Sacro Monte, abbiamo poi allenato la capacità descrittiva e selezionato gli ingredienti adatti al nostro romanzo storico, abbiamo infine studiato i personaggi storici assegnati realizzando piccole schede di analisi e inventato nuovi personaggi da inserire nel nostro racconto. Questo incontro si concentra sulla fantasia e sui suoi meccanismi, sui segreti della narrazione e sull'utilizzo attivo dei personaggi. Avviamo l'invenzione e la scrittura collettiva di una storia e di uno storyboard:

**Esercizio propedeutico** - Procedere per gradi, iniziamo con un esercizio di riscaldamento. (l'esercizio del *binomio fantastico* è tratto da *Grammatica della Fantasia*, di Gianni Rodari).

Selezionare due parole, meglio se fra loro molto distanti come area semantica. Il loro abbinamento imprevisto, surreale e spiazzante, darà luogo a un'energia creativa e fantastica molto più forte.

Ad es. *albero* e *specchio*

Scegliere le due parole a caso, il caso fornirà energia creativa al loro incontro (per non creare condizionamenti meglio far pensare le parole in silenzio ai bambini o farle scrivere su un foglio e leggerle insieme a tutto il gruppo, scrivendole alla lavagna). Scegliere con i bambini una preposizione articolata per collegare le due parole:

ad es. *albero degli specchi*  
*specchio dell'albero*  
*albero con lo specchio*

Scegliere insieme ai bambini la proposta con potenziale fantastico maggiore. Iniziare a visualizzare con la fantasia il soggetto della nostra storia. Es. *com'è l'albero degli specchi? Descriviamolo. Dove si trova? C'è qualcuno accanto a lui. Cosa succede un giorno all'albero degli specchi?* Coinvolgere i bambini con domande che guidino la loro immaginazione verso la creazione di una storia collettiva.

**Esercizio - Utilizzo delle funzioni di Propp** - Proporre ai bambini di continuare l'esercizio utilizzando anche le funzioni di Propp, le regole base delle favole che il sig. Propp ha individuato studiando molte fiabe tradizionali. Pescare una carta di Propp dalla scatola e lasciarsi ispirare per proseguire il racconto. Ad es. *L'eroe arriva in incognito/ l'eroe deve eseguire un compito difficile/ punizione dell'antagonista* etc.

Raccontare ai bambini che solitamente le favole seguono certi schemi, prevedono in genere un **protagonista, un antagonista e aiutanti dell'uno o dell'altro**. Tipicamente lo schema dello svolgimento è il seguente:

1. Equilibrio iniziale
2. Rottura dell'equilibrio iniziale
3. Peripezie dell'eroe
4. Ristabilimento dell'equilibrio

**Attività - Definizione ruolo dei personaggi**



Scegliere collettivamente protagonista e antagonista della storia.

Scrivere poi su **cartoncino nero** (o lista rossa/nera alla lavagna) antagonista e suoi eventuali collaboratori e **cartoncino colorato** (o lista bianca/verde alla lavagna) l'elenco dei personaggi positivi.

Una volta pronto l'elenco, possiamo iniziare a utilizzare i personaggi per costruire la trama.

## SECONDA FASE

### Attività - Avviare la scrittura del soggetto

Dialogare con i bambini incanalando e ricucendo le loro idee: Come inizia la storia? Cosa accade al protagonista? Cosa decide di fare a questo punto?

Ricordare ai bambini lo schema con rottura dell'equilibrio iniziale e successive peripezie dell'eroe.

Ricordare loro l'elenco dei personaggi selezionati e il loro ruolo di amici o nemici del protagonista.

Appuntare le idee dei bambini su un foglio e riepilogare quanto già inventato periodicamente durante la fase di creazione del soggetto. In caso di *empasse* utilizzare una carta di Propp facendola estrarre ai bambini. In caso di indecisione votare democraticamente le opinioni del gruppo classe. Ricordare ai bambini di rispettare le logiche interne alla favola che hanno scelto in partenza.

### Attività - Divisione in sequenze e suddivisione in gruppi

Una volta definito il soggetto dividere in sequenze la trama (5-6 sequenze a seconda dei gruppi già costituiti nell'incontro precedente) Assegnare a ciascun gruppo una sequenza narrativa da sviluppare in gruppo. Incoraggiare i bambini a scrivere la loro sequenza sviluppando elementi narrativi e arricchendo con descrizioni particolareggiate di personaggi, scenari, azioni. Utilizzare i personaggi storici e fittizi basandosi sullo studio fatto nel corso dell'incontro precedente (aspetto fisico, abbigliamento, oggetto caratteristico, personalità/ storia).

Leggere le loro prime stesure e incoraggiarli a scriverle nuovamente dopo aver sentito consigli su come arricchirle e svilupparle ulteriormente. Incoraggiarli a rileggerle insieme dopo qualche giorno e inserire le nuove idee che sopraggiungeranno nel mentre.

Parallelamente avviare la **produzione di disegni e illustrazioni** per rappresentare il momento focale e cruciale della sequenza narrativa assegnata. I disegni saranno poi utilizzati come punto di partenza per sviluppare la realizzazione dei diorami

I ragazzi proseguiranno nello sviluppo delle proprie sequenze narrative nelle ore di italiano, per arricchire di dettagli narrativi i propri testi e produrre alcune illustrazioni al racconto.

## INCONTRO 6-7-8

### Realizzazione delle "scatole sceniche"

Incontro fra i ragazzi e l'esperto d'arte in classe. Presentazione dello storyboard all'esperto d'arte e suddivisione delle sequenze narrative in scenari: ad ogni cambio di scena corrisponde la realizzazione di una scatola scenica contenente gli elementi caratteristici dell'ambientazione (es. bosco, piazza della chiesa, borgo, panetteria, casa del Bernascone etc.).

Una volta definiti i quadri scenici in cui far prendere le mosse al racconto (mediamente 3-4 scatole sceniche a racconto), preparazione delle scatole (scatoloni in cartone, 100x40 cm circa) e suddivisione del lavoro a gruppi dei bambini. Un gruppo o due ricevono l'incarico di produrre i personaggi necessari al racconto (personaggi individuati in fase di scrittura dello storyboard).



Le scatole sceniche si caratterizzano per una **forte polimatericità**. Richiamo alla **fusione tra le arti e le tecniche operate dall'arte barocca delle cappelle**, la polimatericità avvicina ai bambini all'utilizzo flessibile di diversi materiali e strumenti per dar luogo alle proprie creazioni, per risolvere problemi tecnici e ampliare i propri mezzi espressivi: il laboratorio ha previsto l'utilizzo di stoffe, bottoni, cartone e carte colorate, colla a caldo, colla vinilica, pittura a tempera, cotone, fili colorati, cannucce di plastica, stecchini in legno, scotch biadesivo e da pacco.

La **tridimensionalità** di arredi, oggetti ed elementi naturali (alberi, sassi, fontane d'acqua) all'interno delle scatole sceniche, sorta di teatrini in cui il racconto prende vita attraverso i personaggi, è un richiamo metaforico alle scatole sceniche delle cappelle, "arredate" e "abitate" da personaggi tridimensionali, secondo un racconto organizzato per tappe e ambientazioni differenti.

L'incontro con l'esperta d'arte (1-2 incontri) ha fornito ai bambini un'organizzazione iniziale del lavoro e una consulenza su tecniche artistiche e utilizzo dei materiali, competenze assimilate assai rapidamente dai bambini e costantemente affiancate dalla proposta spontanea di soluzioni tecniche e nuovi elementi scenici.

## INCONTRI 9 E 10

### *Prove generali e rappresentazione*

Momento conclusivo per ultimare gli elementi scenografici rimasti e animare il racconto dei bambini all'interno delle scatole sceniche preparate. Trasformazione delle scatole sceniche in un vero e proprio teatrino, entro cui i personaggi si muovono assecondando e animando il racconto, letto e interpretato dalla voce dei bambini.

Il momento della **rappresentazione finale, punto d'approdo ma non senso ultimo del laboratorio**, viene svolto davanti ai compagni delle altre classe e al pubblico adulto di riferimento (insegnanti e genitori). Scopo pedagogico della rappresentazione finale, oltre alla valorizzazione e gratificazione del lavoro dei bambini, è in primo luogo il **coinvolgimento attivo e la cooperazione** in vista del **fine comune di una presentazione al pubblico del proprio percorso e dei processi avviati insieme a compagni ed educatore**. Il materiale narrativo è interamente frutto della creazione dei bambini, così come l'ambientazione scenica e i personaggi protagonisti. L'intervento dell'adulto è limitato alla regia delle parti e il supporto alla lettura e a un'espressione chiara ed efficace dei contenuti attraverso la voce. Ultimo, ma non meno importante, lo scopo di questa restituzione agli adulti è una forma di espressione dei contenuti rielaborati e interiorizzati grazie al processo creativo a seguito del contatto con l'opera d'arte. Il racconto dai bambini agli adulti, inverte l'ordine consueto della trasmissione di contenuti e conoscenze, rendendo i bambini relatori e ambasciatori di contenuti culturali attraverso il gioco.

## OSSERVAZIONI E CONCLUSIONI

Al primo incontro in classe dopo la visita (mediamente una settimana o dieci giorni dopo), dialogando con i bambini circa i loro ricordi della gita, sono emersi **alcuni temi ricorrenti**, evidentemente gli aspetti in grado di esercitare una maggior presa emotiva nella loro memoria: l'elemento del paesaggio e del panorama, le statue delle cappelle (alcuni dettagli inaspettati e insoliti per la loro esperienza, come il violinista cieco, il nano, il gozzuto etc.), la presenza degli animali accanto all'uomo nelle cappelle, la fatica fisica del salire, alcuni dettagli meno noti del racconto sacro,





le differenze e le affinità notate dai bambini di confessione non cattolica o non cristiana, l'arrivo finale in santuario attraverso le vie del paese.

Nel corso dei primi incontri propedeutici alla realizzazione dello storyboard, **la ricerca di oggetti del vivere quotidiano del passato e del presente** ha permesso il nascere di molte domande sullo stile di vita, la moda, i beni di comune utilizzo e le tecnologie del XVII secolo. **L'approfondimento sui personaggi storici** ha costituito un momento di ricerca familiare all'esperienza dei bambini, che muovendosi con sicurezza su questo terreno hanno in qualche caso portato in classe materiali e approfondimenti provenienti dal proprio ambiente domestico. Questo atteggiamento ha riguardato, come era prevedibile, soprattutto gli elementi più attivi e partecipativi della classe; meno partecipazione è stata riscontrata nei soggetti più timidi o più inclini ad assumere atteggiamenti oppositivo-provocatori, pur riscontrando in generale una buona partecipazione da parte di tutto il gruppo classe.

L'incontro dedicato allo **sviluppo di uno storyboard** - grazie agli esercizi propedeutici (binomio fantastico e carte di Propp), che hanno dato luogo a sviluppi divertenti per i bambini - ha suscitato notevole partecipazione ed interesse anche da parte dei bambini con maggior difficoltà nel concentrarsi e nel mantenere l'attenzione. I bambini hanno creato storie "di prova" belle e divertenti, guidati dagli educatori, secondo un metodo e una regia che permettesse loro di costruire un racconto con una propria logica interna, nel rispetto delle scelte narrative dei bambini. Alcuni momenti dell'esercizio hanno permesso di intravedere un certo coinvolgimento emotivo nel racconto, forse una prima e semplicissima espressione del proprio mondo interiore attraverso l'elaborazione fantastica (es. l'albero degli specchi era convinto di avere molti amici, ma non si era accorto di parlare solo con se stesso perché si vedeva riflesso negli specchi, quindi alla fine era solo.../ L'albero grande alla fine adotta l'albero bambino che lo aveva aiutato/ l'orco distrugge a colpi di mazza il computer, lo fa esplodere, lo brucia, lo lancia dalla finestra, lo prende a calci.../la tigre con la lavagna sognava di diventare una maestra, ma era ancora piccola .../ l'albero alla fine diventa presidente degli alberi e l'amico preferito di tutti...).

L'elaborazione del racconto del Sacro Monte ha visto la partecipazione molto attiva dei soggetti più estroversi e fantasiosi, anche se il coinvolgimento dei soggetti più timidi ha spesso sortito qualche spunto creativo prontamente inserito nel racconto. Il coinvolgimento dei soggetti più timidi è avvenuto quasi solamente dietro invito diretto dell'educatore. Una volta delineato il percorso narrativo delle storie, il ritorno al lavoro a gruppi ha sortito un entusiasmo decisamente maggiore da parte dei soggetti più distratti e oppositivi.

La **seconda fase di progetto (realizzazione delle scatole sceniche)**, già in fase di presentazione e organizzazione del lavoro, ha sortito un immediato entusiasmo da parte dei ragazzi. Nella maggior parte dei casi, il lavoro di gruppo si è svolto con un buon grado di autonomia da parte dei bambini - la cui adesione e produttività è stata in diversi casi molto alta e quasi febbrile! - accanto a frequenti episodi di scontro nel lavoro di gruppo, vi sono stati frequenti episodi positivi di cooperazione e collaborazione spontanea fra i bambini nel progettare e nel costruire/dipingere/decorare; spontaneamente i bambini hanno organizzato il proprio lavoro mettendo a frutto autonomamente i rispettivi punti di forza (lei sa disegnare bene, ci aiuta/ tu sei più bravo a costruire, io invece dipingo). In tutti i casi esaminati, pur con i frequenti scontri, i bambini sono riusciti a cooperare nell'ultimare le proprie scenografie e personaggi nei tempi stabiliti, pur con velocità di realizzazione differenti. La collaborazione dei soggetti più timidi e di quelli più oppositivi si è dimostrata in decisa crescita nel corso delle fasi del progetto.

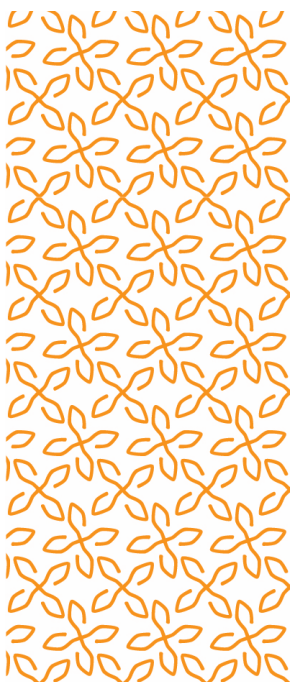
Vi sono stati casi di gruppi partiti con grande sfiducia nelle proprie capacità tecnico-realizzative (soprattutto da parte di alcuni soggetti timidi e insicuri), che a fine progetto presentavano un buon grado di autonomia con l'educatore, accanto a una notevole acquisizione di



fiducia rispetto al livello di partenza (effetto sicuramente agevolato dall'utilizzo di tecniche polimeriche – più versatili del semplice disegnare e colorare – e dalla bellezza oggettiva dei risultati finali). I soggetti più scontroso hanno spesso assunto ruoli chiave nella presentazione finale e nelle ultime fasi realizzative, con inserimento più partecipe e positivo nel progetto.

**Le storie inventate dai bambini** raccontano di boschi (elemento presente in quasi tutti i racconti e connotante alcuni personaggi – es. boscaiolo, cacciatore), animali che collaborano con l'uomo e ne seguono le vicende, chiese, statue e dipinti, difficoltà iniziali superate attraverso il dialogo, la collaborazione, l'intervento di figure mediatrici dei conflitti. In queste loro storie i protagonisti vincono le proprie difficoltà grazie alla gentilezza, alla furbizia, alla cooperazione e alla capacità di unire gli interessi nei singoli in decisioni che accontentino tutti. Due storie propongono il racconto delle vicende precedenti la costruzione del monumento, altre due si svolgono nel corso dell'ultimazione dei lavori o dell'inaugurazione del Sacro Monte. I **personaggi negativi** (in tre casi maschili e in uno femminile: conte, assassino, cacciatore, ragazza ambiziosa) agiscono per paura, risentimento personale, ambizione o vanità. L'**elemento del bosco** assume sfumature fantastiche e simboliche molto interessanti: il bosco è il luogo in cui l'eroe affronta le prove da superare (nella storia del poverello e del boscaiolo), è teatro della furia selvaggia del cacciatore che minaccia di sparare a tutti e si oppone alla costruzione del Sacro Monte, è infine luogo in cui si dispiega la magia della macchina che fabbrica statue per superare prove impossibili (storia del boscaiolo). Il **tema della collaborazione e della redistribuzione** equa dei vantaggi fra più soggetti – si tratti di vantaggi simbolici o materiali come nella storia del poverello, nella storia del cacciatore o del boscaiolo – emerge in maniera consistente, espressione del bisogno di giustizia tipico dell'*happy ending*, forse mediato dall'esperienza dei bambini del vivere in una comunità di classe, con individualità spesso in conflitto e in costante bisogno di ristabilire un equilibrio, il tema è anche mediato dalla storia stessa del Sacro Monte (nato effettivamente da un progetto che saputo catalizzare uno sforzo collettivo). Il **tema dell'opera d'arte** e della sua capacità di trasmettere bellezza, significati e memorie emerge nella storia del gioiello rubato e nella storia del boscaiolo, in quest'ultima si trova eco della quantità strabiliante di statue notata dai bambini durante la visita (la macchina magica deve fabbricare oltre 300 statue). **Gli animali** infine (cavalli, cani e capre), sono aiutanti e collaboratori fondamentali dei protagonisti (storia del gioiello rubato, storia del cacciatore) o degli antagonisti (storia del boscaiolo, storia del poverello), partecipano delle vicende umane e vi prendono parte, in un caso (storia del boscaiolo) nel corso della storia viene raccontata la triste vicenda del cavallo dell'assassino e la spiegazione della sua scelta di diventare prima cattivo e nemico degli uomini, poi amico e aiutante.

Osservazioni finali sull'utilizzo dei personaggi: i bambini hanno spontaneamente scartato o sotto utilizzato i personaggi meno efficaci ai fini del racconto, hanno spesso utilizzato con funzione di aiutante magico i soggetti storici proposti dall'educatore (Giovan Battista Aguggiari, Bernascone, Federico Borromeo). In future riproposizioni del laboratorio il numero dei personaggi storici proposti ai bambini potrebbe scendere a 1- 2, con possibilità di scegliere i più interessanti ai fini del racconto che si vuole sviluppare. Se possibile concordare con le maestre di offrire più tempo ai bambini per la scrittura delle sequenze narrative, con possibilità di rileggere e arricchire in due o tre passaggi.



## COLLAGE E NUVOLE DI PAROLE

*Proposta B - 4 incontri*

### **Incontro 1 e 2 - visita guidata e laboratorio in classe**

Il laboratorio didattico della **proposta breve** prende avvio dalla visita guidata, cui segue - a circa una settimana di distanza - un primo incontro in classe con l'educatore. Il primo incontro, attraverso il lavoro a gruppi, invita i ragazzi e i bambini a stilare un elenco di parole che esprimano i ricordi e le impressioni della gita al Sacro Monte

Terminato l'esercizio, le parole vengono lette insieme a tutto il gruppo classe e suddivise, con la regia dell'educatore, in nuvole di parole di area semantica simile o affine: es. area semantica del verde e del paesaggio, area della conoscenza e dell'istruzione, area della sofferenza e della tristezza etc. Al termine dell'attività di raggruppamento ai ragazzi della scuola secondaria è stata mostrata una carrellata di collage artistici di vari autori, per agevolare la loro presa di confidenza con le potenzialità espressive della tecnica. Per la scuola primaria è stato svolto un piccolo momento ludico di riordino delle parti del collage fino a scoprirne l'immagine integra.

I ragazzi della scuola secondaria sono rimasti particolarmente attratti dalle potenzialità fantastiche del collage e dagli effetti surrealistici. Una volta esaminati gli esempi opera di artisti, si è proceduto a ridividere i ragazzi nel gruppo di lavoro per avviare la progettazione del collage, dapprima con uno schizzo grafico in vista della realizzazione nel secondo incontro.

### **Incontro 3 - il collage**

Il secondo incontro in classe dopo la visita prevede l'introduzione da parte dell'educatore dei materiali a disposizione per la realizzazione del collage. Breve presentazione delle tavole di cartoncino, carte colorate, pezzi di stoffa e soprattutto ritagli di giornale (si è scelto di fornire ai ragazzi materiali fotografici di qualità: riviste di fotografia, immagini naturali, cataloghi fotografici).

Ciascun gruppo, partendo dal progetto grafico iniziale, ha selezionato i materiali necessari allo sviluppo della propria idea. Consegna del lavoro è stata l'espressione, attraverso le immagini e la loro combinazione creativa, dei significati racchiusi nella nuvola di parole del gruppo.

I ragazzi della scuola secondaria hanno riscontrato qualche iniziale difficoltà nella scelta delle immagini migliori per esprimere significati profondi ed astratti: l'aspetto per loro più complesso è stato quello della combinazione fantastica e creativa delle immagini ritagliate. Esempi del procedimento affrontato da educatore e ragazzi:

*Educatore: per esprimere l'idea di silenzio, quale immagine potreste usare? Se dico SILENZIO, quale immagine si crea nella vostra mente?*

*Ragazzo 1: io vedo una faccia con un dito davanti alla bocca*

*Educatore: potrebbe essere una buona immagine da ricreare? Cosa potrei ritagliare e abbinare?*

*Ragazzo 2: una faccia con un dito davanti alla bocca*

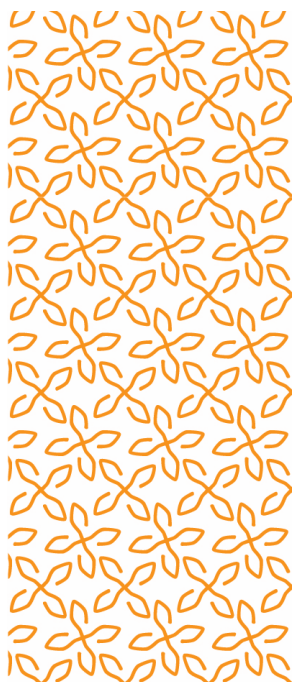
*Educatore: per rappresentare la MERAVIGLIA e lo STUPORE cosa potrei ritagliare?*

*Ragazzo 1: posso incollare immagini di luoghi belli del Mondo, tipo Machu Picchu*

*Educatore: ma come faccio a far capire che non intendo rappresentare solo Machu Picchu ma un sentimento di fronte a M.P.?*

*Ragazzo 2: posso incollare la figura di un uomo davanti all'immagine di M.P.*

Bambini e ragazzi hanno dovuto recuperare nel proprio immaginario, nel proprio sistema di simboli e riferimenti visivi, un'immagine da poter ricreare con i materiali a disposizione per comunicare significati complessi. In alcuni casi i ragazzi hanno preso positivamente spunto dalle tecniche utilizzate dagli altri compagni, osservando i vari gruppi di lavoro, personalizzandole o





PROGETTI PER  
I BENI CULTURALI

rivisitandole (ad es. il riempimento di un contorno con dei frammenti di carta colorati, l'inserimento di materiali diversi come stoffe o elementi naturali)

