

EDUCARTE

LE CARTE DELL'EDUCAZIONE CIVICA

Scopo del gioco è inventare favole, racconti, poesie e altro ancora, in classe, ma anche a casa o dovunque si voglia, con gli insegnanti, ma anche in famiglia, da soli o con gli amici, con libertà e fantasia!

Educarte è pensato principalmente per affrontare in maniera creativa l'insegnamento dell'educazione civica, con particolare riferimento ai temi della sostenibilità; si compone di 294 carte differenti, divise in mazzi da 20 carte cadauno[1].

Le carte sono divise in 11 diverse categorie, ciascuna evidenziata con un proprio colore. Nel dettaglio troviamo: animali (di terra, acqua e cielo), insetti, vegetali, ambienti, oggetti e mezzi, personaggi, azioni, qualità, emozioni, colori e "fenomeni".

Si tratta di un'idea per una didattica aperta, accogliente, vicina non solo al desiderio dei bambini, ma anche a un'azione efficace che lasci il segno e inviti a una riflessione armonica e complessa, gioiosa e avvincente.

Educarte nasce dall'iniziativa "Acqua in bottiglia" promossa dai Comuni di Vercelli e Villastellone e dal Gruppo Marazzato, in collaborazione con Arpa Piemonte e Ato2; l'iniziativa ha visto donare oltre 3500 bottiglie a tutti i bambini delle scuole primarie negli anni scolastici 2020/2021 e 2021/2022[2].

Per celebrare la consegna, nel primo anno scolastico è stato realizzato, con i disegni di oltre 2000 bambini, il videoclip di Acqualunquecosto[3], mentre nel successivo, con i disegni realizzati dai bambini delle nuove classi prime, è stata concepita una galleria d'arte virtuale[4] (le opere sono riprodotte sul dorso delle carte stesse).

REGOLE:

Ogni giocatore ha a disposizione un suo mazzo di 20 carte, tutte differenti; su ciascuna carta è indicata una parola, per praticità declinata al maschile (per esempio divo e non diva o divo/a).

L'insegnante sceglie se coinvolgere la classe tutta nel gioco, o dividerla in sottogruppi.

Nell'ordine che viene deciso, un bambino per volta estrae una carta dal mazzo e inizia a narrare impiegando la parola che trova riportata, naturalmente scegliendo se declinarla al maschile, femminile, singolare o plurale, a suo piacimento; il gioco prosegue, bambino per bambino, collegandosi al flusso con la parola di volta in volta trovata sulla carta.

In caso di carta doppia, la si può usare comunque nella narrazione o se ne pesca un'altra e si procede.

Trovando la carta jolly è possibile scegliere la parola che si desidera.

CONSIGLI E VARIANTI:

L'insegnante dovrà guidare i bambini nel gioco, non solo spiegando, ma inventando di volta in volta nuove regole se ritiene; non ci sono, né ci siano, rigidità nel processo fantastico.

I bambini non solo potranno "raccontare" le favole, sviluppando l'oralità, ma anche scriverle, disegnarle in forma di fumetto o recitarle creando video, ma anche filastrocche, ricercando rime e mettendole in musica (non si dice, prendendo alla lettera il noto proverbio, che "carta canta"?).

Incontrando un termine sconosciuto l'insegnante può spiegare subito il significato, far pescare un'altra carta al bambino, oppure lasciare che inventi un significato inedito (per esempio, un termine come "fermaglio" potrebbe far pensare a un comando per bloccare l'arcinota pianta bulbosa!).

CONDIVISIONE:

Educarte serve per parlare di temi complessi e vitali in forma semplice e divertente; chiunque approdi su questo manuale o su quest'idea sappia può prendere spunto liberamente, copiando stile e contenuti. L'invito è anzi a rendere pubblica la propria esperienza, così da ampliare ancora di più l'azione, alla ricerca di un gioioso linguaggio comune che sappia affrontare, anche attraverso il gioco, temi complessi quali l'educazione civica e alla sostenibilità, sua parte.

RIFERIMENTI:

Educarte è in linea con le indicazioni del Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca (Miur) che parlano di un "percorso di esplorazione emotiva e culturale e di acquisizione di consapevolezza rispetto ai temi della sostenibilità, alla promozione del benessere umano integrale, un percorso legato alla protezione dell'ambiente e alla cura della casa comune"[5].

INFINE:

"Le fiabe servono alla matematica come la matematica serve alle fiabe. Servono alla poesia, alla musica, all'utopia, all'impegno politico: insomma, all'uomo intero, e non solo al fantastico. Servono proprio perché, in apparenza, non servono a niente: come la poesia e la musica, come il teatro o lo sport (se non diventano un affare). Servono all'uomo completo. Se una società basata sul mito della produttività (e sulla realtà del profitto) ha bisogno di uomini a metà - fedeli esecutori, diligenti riproduttori, docili strumenti senza volontà - vuol dire che è fatta male e che bisogna cambiarla. Per cambiarla, occorrono uomini creativi, che sappiano usare la loro immaginazione"[6].

[1] Il numero di carte corrisponde a quello dei disegni realizzati dai bambini delle classi prime delle scuole primarie di Vercelli e di Villastellone nell'anno scolastico 2021/2022, oltre a una carta jolly simbolicamente richiamante i disegni di cui all'iniziativa dell'anno precedente.

[2] La stampa di Educarte è dell'aprile 2022.

[3] <https://www.youtube.com/watch?v=oP1nB7qCAE8>

[4] La galleria d'arte virtuale è visitabile all'indirizzo <https://bit.ly/gallery-acquainborraccia>

[5] <https://www.miur.gov.it/web/guest/educazione-ambientale-e-alla-sostenibilita>

[6] Gianni Rodari, Grammatica della Fantasia, Einaudi, Trieste, 2013.