

PERCORSO DIDATTICO DELLA SALAMANDRA  
VAGABONDA



**TAPPA MARMITTA DEL DIAVOLO**

CLASSE 1A SCUOLE ELEMENTARI SERRAVALLE

M.O. FRANCESCO BERTA

A.S. 2021-2022

La tappa del percorso di cui mi sono occupato con la classe è dedicata alla marmitta del diavolo e alla leggenda che l'accompagna.

### La leggenda originale

*Si racconta che il diavolo avesse l'abitudine di recarsi in paese la notte per cercare di corrompere e conquistare qualche anima.*

*Un giorno che si era attardato nei pressi di Ludiano, incontrò i fedeli che partivano per le rogazioni, delle processioni per attirare la benedizione divina che salivano ai monti seguendo il sentiero disseminato di cappelle.*

*Vedendo i fedeli, il diavolo fuggì terrorizzato e attraversando il ruscello scivolò, ritrovandosi seduto sulla roccia. Per la paura il suo sedere era ancora più rovente del solito e sprofondò, lasciando così l'impronta definitiva del suo fondoschiena.*

*Pare che quando in seguito, ripresosi dallo spavento, ricominciò a passare da lì, il diavolo utilizzasse questa marmitta per lavarsi.*

### La tappa del percorso

La nostra postazione non prevede il posizionamento di un cartello per motivi di spazio e perché non propriamente sul percorso principale. Con la possibilità di sfruttare la leggenda è subito nata l'idea di fare in modo che i visitatori potessero ascoltarne una versione raccontata dagli allievi. Nella tappa verrà posizionato un codice QR che darà accesso a una registrazione audio creata e interpretata dai bambini.

### Il percorso didattico

Di seguito una tabella schematica con le principali attività che hanno portato alla realizzazione del materiale proposto.

ATTIVITÀ	MATERIALI	SPIEGAZIONE
1) <i>Arrivo della Salamandra in classe e lancio della sfida.</i>	Tramite una voce femminile registrata la salamandra si presenta e lancia la sfida di raccontare una storia riguardante il suo percorso.  In allegato riceviamo delle immagini stimolo che fungono da indizi (foto della marmitta, logo della Salamandra Vagabonda) e la	Questa prima attività ha lo scopo di stimolare curiosità e creatività degli allievi. Allo stesso tempo, considerando che diversi allievi sono di Ludiano, permette di raccogliere delle conoscenze pregresse legate al progetto, al luogo o alla leggenda.

	statuetta della faccia del Diavolo.	<p>Gli allievi ascoltano la salamandra, analizzano e discutono le immagini ricevute.</p> <p>Sul quaderno di scrittura spontanea provano ad ipotizzare, attraverso il disegno e la scrittura, di cosa potrebbe parlare la storia che dovranno raccontare per la salamandra.</p>
2) <i>Verifica delle ipotesi attraverso la narrazione della vera leggenda da parte della salamandra.</i>	Sempre tramite la voce registrata gli allievi ascoltano la leggenda reale.	Dopo l'ascolto si apre una discussione per collegare le immagini-indizio alla leggenda raccontata dalla salamandra. È l'occasione anche per verificare le ipotesi proposte dagli allievi. Notiamo che alcune delle loro proposte sono molto originali e potrebbero arricchire ulteriormente la leggenda.
3) <i>Visita in classe di Lorena Scettrini, che fa parte del gruppo fautore del progetto.</i>	<p>Leggenda sulla salamandra portata dalla ospite.</p> <p>Ipotesi su quaderno di scrittura spontanea.</p>	Attraverso un momento collettivo gli allievi raccontano di aver ricevuto la sfida, preparato delle ipotesi e ascoltato la versione originale della salamandra.
4) <i>Facciamo ordine: riassumiamo gli elementi fondamentali della storia.</i>	Vengono utilizzati dei cartelli con domande-stimolo che mirano ad evidenziare gli elementi principali di un testo narrativo.	Rispondendo alle domande sui cartelli gli allievi esplicitano gli elementi fondamentali della storia. Sono quelli che dovremo assolutamente inserire affinché essa abbia un senso. Il docente prende

		appunti tramite una mappa concettuale alla lavagna.
5) <i>Disegno delle scene e prime prove individuali di racconto.</i>	Schede con riquadri che si riferiscono alle domande-stimolo utilizzate nella tappa precedente. Questa volta gli allievi rispondono individualmente attraverso il disegno.	La consegna prevede che gli allievi disegnano le scene della storia riferite alle domande stimolo. Lo scopo è che provino in seguito a raccontarsi a vicenda la storia utilizzando la propria scheda come supporto per la narrazione. Gli allievi più veloci a finire vengono registrati con il telefono.
6) <i>Allenamento a coppie.</i>	Schede prodotte dagli allievi.  Spazio apposito per raccontare (luce e registrazione con telefono).	Utilizzando le proprie schede come supporto gli allievi si allenano a raccontarsi a vicenda la storia. Dopo la fase di allenamento arriva la fase in cui ognuno presenta agli altri la propria versione, così come provata nella coppia. L'audio delle presentazioni viene registrato con il telefono.
7) <i>Ascolto delle registrazioni e riflessioni di miglioramento.</i>	Registrazioni dei primi allenamenti.  Riflessione alla lavagna.	Dall'ascolto delle prime registrazioni si avvia una discussione in classe. Il docente prende appunti alla lavagna. Emergono dei consigli per migliorare: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Non leggere ma recitare/narrare.</li> <li>• Accordarsi meglio con i compagni e studiare con attenzione i passaggi per evitare blocchi.</li> <li>• Controllare di aver provato tutti gli elementi della narrazione e di non</li> </ul>

		modificare il finale della storia.
8) <i>Ascolto di esempi di stile.</i>	Registrazioni audio del docente viene interpretato il diavolo in momenti diversi del racconto (voce del Diavolo malvagio, voce del Diavolo impaurito, voce del Diavolo che si è fatto male).	Dall'ascolto degli esempi del docente gli allievi notano degli elementi che si potrebbero ripetere per rendere più interessante e divertente la storia. Il docente prende appunti alla lavagna. Gli allievi in seguito provano a registrare delle nuove prove tenendo conto di quanto discusso.
9) <i>Workshop espressivo in palestra: focus sugli abitanti di Ludiano.</i>	Bastoni e cappelli vari.	Il docente propone dei giochi espressivi in palestra. Lo scopo è di sperimentare la creazione di un proprio personaggio partendo prima dall'utilizzo di un bastone (se lo usassi per camminare come un vecchio? E se fosse un cannocchiale?). L'esercizio viene ripetuto con l'aggiunta di un cappello a scelta, la consegna diventa più chiara: creare un personaggio di Ludiano appartenente alla storia.
10) <i>Ritorno ai personaggi del workshop in classe - 1.</i>	Presentazione Power Point con foto dell'attività in palestra.	Viene proposta una presentazione power point con le foto del workshop: i personaggi inventati sono stati accoppiati, la consegna è inventare sul momento una storia rispondendo alle domande-stimolo dei cartelli legati al testo narrativo in cui la coppia di personaggi è protagonista.
11) <i>Ritorno ai personaggi del workshop in classe - 2.</i>		Agli allievi viene richiesto di ritornare sul personaggio

	Schede per disegnare e scrivere.	inventato in palestra, ricevono una scheda dove disegnare e scrivere. La consegna è la seguente: <i>come farebbe il tuo personaggio a spaventare il diavolo? Disegna e descrivi.</i> In seguito gli allievi si allenano a coppie e registrano una versione della storia dove recitano nei panni di questi personaggi.
12) <i>Arrivo del Registrastorie.</i>	Per rendere il momento di registrazione più intrigante viene presentato il registrastorie: una scatola decorata che contiene un microfono apposito per la registrazione del suono.	Il registrastorie viene presentato nascosto sotto una coperta. È l'occasione per fare un'attività di ipotesi e discussione fino ad arrivare alla scoperta dell'oggetto. In che modo può aiutarci per la storia della salamandra? Viene scoperto il microfono e di conseguenza vengono provate subito delle registrazioni.
13) <i>Primi ascolti dal Registrastorie.</i>	Registrazioni-prove della prima esperienza con il registrastorie.	Ascolto e messa in comune delle sensazioni. Viene evidenziata una doppia via scelta dagli allievi per narrare: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Raccontare la storia da narratore esterno.</li> <li>• Animare i personaggi con tono e effetti della voce, oppure facendoli parlare.</li> </ul>
14) <i>La salamandra ci ringrazia per il lavoro e aspetta la versione finale.</i>	Registrazione salamandra.	La salamandra, attraverso una registrazione, ci informa di aver seguito il lavoro degli allievi e di essere

	Divisione in gruppi.	<p>molto contenta dei risultati ottenuti fin qui. Aspetta il risultato finale. Per farlo gli allievi vengono divisi in sei gruppi operativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Sonorizzatori</i></li> <li>- <i>Il diavolo cattivo</i></li> <li>- <i>Gli abitanti di Ludiano</i></li> <li>- <i>Il diavolo e la paura</i></li> <li>- <i>Il diavolo ammaccato</i></li> <li>- <i>I narratori.</i></li> </ul> <p>Ogni gruppo si dovrà focalizzare solamente alla parte della storia assegnata. Tutte le prove e le registrazioni vengono registrate, anche a spezzoni.</p>
15) <i>Allenamento gruppi e registrazioni a pezzi per la storia finale.</i>	<p>Spunti, schede e materiali prodotti in precedenza.</p> <p>Lavoro in gruppi.</p>	<p>I gruppi continuano a lavorare, provare e registrare secondo il compito assegnato. Il docente raccoglie e monta i vari spezzoni per avere la registrazione finale.</p>

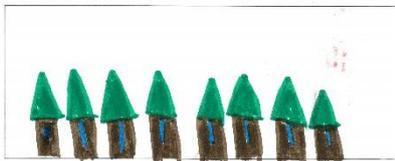
## La struttura del testo narrativo

Per ritenere le principali informazioni della leggenda in classe abbiamo utilizzato dei cartelli con delle domande: *CHI? QUANDO? DOVE? COSA SUCCUDE? COME FINISCE?* Rispondendo a queste domande con dei passaggi del racconto si vanno a toccare i principali elementi del testo narrativo, che lo contraddistingue come tipologia testuale. Per imparare la leggenda gli allievi hanno prima discusso a livello collettivo e poi ridisegnato gli elementi principali rispondendo alle domande poste. Dopo questi momenti hanno sempre provato a raccontare, accorgendosi della difficoltà nel ritenere tutte le informazioni necessarie affinché la narrazione risultasse completa.

RISPONDI ALLE DOMANDE DISEGNANDO LE SCENE DELLA LEGGENDA "LA MARMETTA DEL DIAVOLO". PENSA CHE OGNI SCENA DOVRÀ ESSERE RACCONTATA!  
CHI?



DOVE?



COSA SUCCUDE?

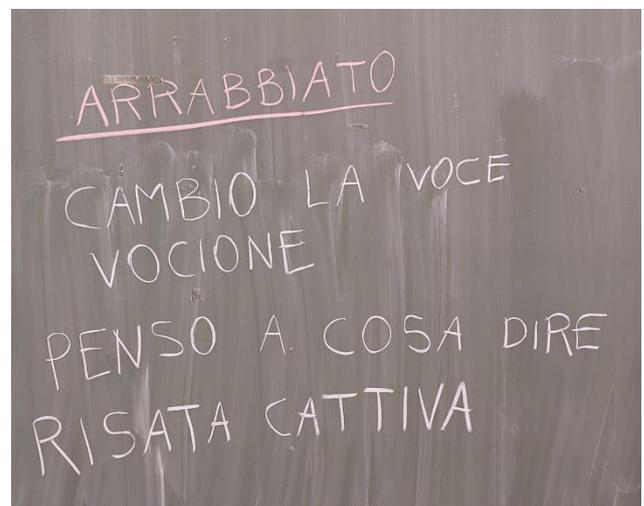
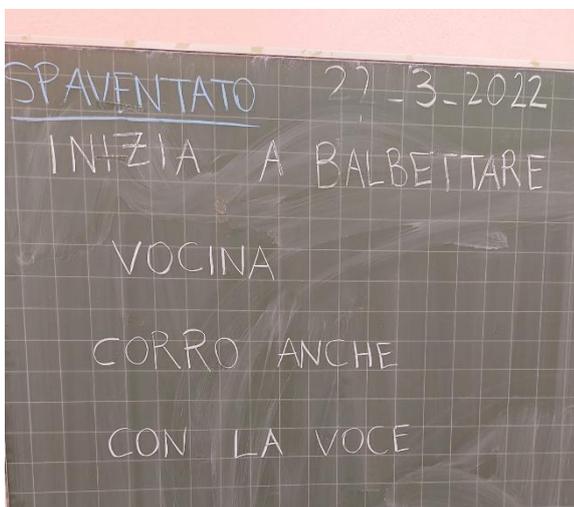


COME FINISCE?

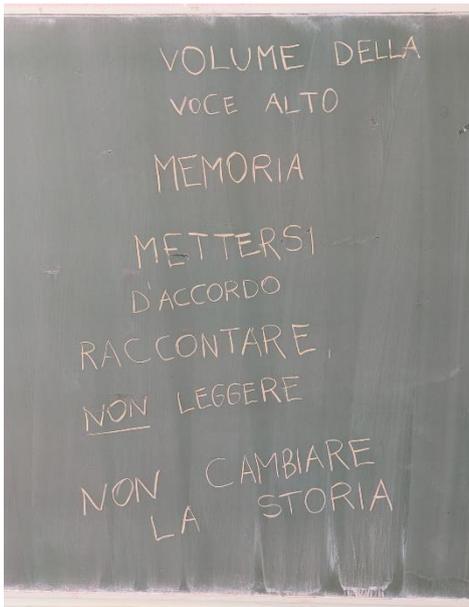


## Approccio riflessivo

Per un lavoro del genere trovo importante sfruttare la possibilità di riascoltare ogni volta quanto registrato. Riascoltare la propria voce, quella dei compagni, e capire quale modo di raccontare ed esprimersi funziona meglio di altri. La riflessione tratta lo stato d'animo del Diavolo in momenti diversi della storia: all'inizio è il Diavolo normale, cattivo e in cerca di anime; come sarà il suo modo di esprimersi? Quando incontra gli abitanti di Ludiano si spaventa, il suo stato d'animo cambia e di conseguenza anche il suo modo di parlare. Di seguito alcuni appunti presi alla lavagna partendo da riflessioni fatte con gli allievi.



I momenti di riflessioni possono essere attivati sia per ascoltare le registrazioni di allievi oppure del docente dove vengono proposte interpretazioni particolari dove la classe deve rilevare gli aspetti interessanti e che è interessata ad adottare. Sono inoltre stati fatti in momenti diversi del percorso, per evidenziare gli errori, per complimentarsi per le buone interpretazioni, per evidenziare diversi stili di narrazione.



Alcuni consigli proposti dagli allievi dopo aver ascoltato delle prove di registrazione.

## Workshop espressivo in palestra: cerchiamo dei nuovi personaggi

Fin dalle ipotesi fissate sul quaderno di scrittura spontanea era evidente come la fantasia degli allievi potesse arricchire la storia della leggenda. Gli abitanti di Ludiano sembravano essere i personaggi maggiormente malleabili per non cambiare troppo la struttura del racconto. Per questo motivo ho proposto un workshop in palestra in cui gli allievi hanno cercato di creare dei personaggi con determinate caratteristiche scelte da loro. Una prima parte è stata dedicata all'esplorazione dei possibili utilizzi di un bastone di legno per



caratterizzarlo a un personaggio specifico. Una seconda parte ha arricchito questo esercizio aggiungendo la possibilità di indossare un cappello particolare.

I personaggi creati hanno poi dovuto immaginare come avrebbero fatto a spaventare il Diavolo e poi recitarlo davanti ai compagni. In classe c'è stato un ritorno a quest'attività in due momenti. Prima tramite una presentazione con le foto dell'attività. Il compito in questo caso era combinare due personaggi e creare una breve storia utilizzando i cartelli del testo narrativo. Il secondo momento su scheda. Gli allievi hanno disegnato, scritto e poi recitato registrando il momento in cui il loro personaggio spaventa il diavolo.

PENSA DI ESSERE UNO DEGLI ABITANTI DI LUDIANO DELLA LEGGENDA. COME FARESTI A SPAVENTARE IL DIAVOLO? SPIEGALO FACENDO UN DISEGNO E SCRIVENDO DELLE FRASI!!

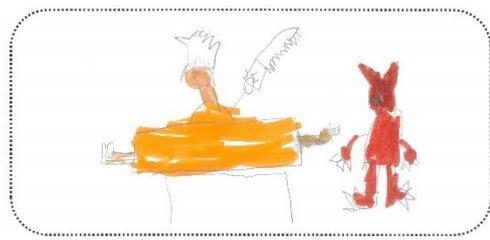


IL MULINO PRENDE IL  
DIAVOLO.



ITALIANO

PENSA DI ESSERE UNO DEGLI ABITANTI DI LUDIANO DELLA LEGGENDA. COME FARESTI A SPAVENTARE IL DIAVOLO? SPIEGALO FACENDO UN DISEGNO E SCRIVENDO DELLE FRASI!!



IL PAGLIACCIO FA UN TRUCCO DI MAGIA.  
IL DIAVOLO HA PAURA CHE LO TAGLIA  
IN DUE



ITALIANO

**Il registrastorie: ritualizzare il momento di narrazione e registrazione.**

Il registrastorie è una semplice scatola di cartone decorata, all'interno accoglie un microfono adatto alla registrazione di suoni. Agli occhi dei bambini esso può rappresentare un rituale importante, li aiuta a concentrarsi e a capire l'importanza del momento di registrazione. Per aumentare la curiosità e la voglia di utilizzarlo ho presentato l'oggetto attraverso un'attività di ipotesi collettiva. In seguito, dalla divisione dei gruppi, esso è diventato l'unico strumento utilizzato per la registrazione.

