

ARRÒ ARRÒ CAVALLO D'ARGENTO

Francesca Rebuffi

Insegnante, Scuola dell'infanzia di Gambolò (Pv)

*Giocare
con l'arte
tra passato
e futuro.*



presso la nostra Scuola dell'infanzia di Gambolò e la Scuola dell'infanzia "P. Martinoli" di Tromello (Istituto Comprensivo di Gambolò - Pavia); "un

luogo fantastico accarezzato dalle acque del fiume Ticino [...] ho visto risaie, pioppeti, canali e prati", come commenta il cavallino Arrò, dove quasi 300 bambini seguiti dalle loro insegnanti hanno dato vita a un percorso insolito alla scoperta dell'arte e dei giochi antichi.

"La vita è una giostra, nella quale essere un giocattolo è la cosa più bella che ti possa capitare. Per adulto che tu possa diventare non dimenticare i giochi della tua infanzia, insegnali ai bambini...saranno loro che, prima o poi, alle stelle e al mondo insegneranno a giocare."

Con queste deliziose parole si chiude la storia del cavallino Arrò, argenteo cavallo di una giostra e guida delle esperienze educative e didattiche svolte nel corso dell'anno scolastico 2003/2004

Bambini e insegnanti non erano soli in questo cammino: "...decisero di chiamare due artisti, che arrivavano da lontano. Una si chiamava Anna e veniva da Venezia. L'altro veniva da Madrid e si chiamava Arcadio..."

L'incontro con Anna Casaburi (1), Arcadio Lobato (2) e i loro collaboratori è avvenuto, come nella maggioranza dei casi felici, in modo del tutto casuale... Sono entrati a far parte della famiglia delle nostre due scuole perché amici di amici e le loro affascinanti attività ci hanno coinvolto; con loro è cambiato il nostro modo di rapportarci con l'arte, il nostro

C. E.:

MULTICAMPO



modo di proporre e di far vivere l'arte ai bambini, il nostro modo di utilizzare materiali e tecniche espressive.

La proposta educativa per l'anno 2003/2004 è stata enucleata in un progetto ibrido, in cui un percorso per obiettivi (desunti dai diversi campi d'esperienza) si declina in una serie di progetti intrecciati e interconnessi fra loro da uno sfondo integratore e visualizzata da una mappa progettuale. Nel corso degli anni abbiamo privilegiato lo sfondo integratore fantastico perchè considerato molto vicino alle caratteristiche psicologiche dei bambini della Scuola dell'infanzia ed efficace a rispondere ai bisogni e agli interessi dei bambini, contribuendo alla loro maturazione affettiva, etica, sociale, cognitiva e linguistica. Sono state scelte di anno in anno favole più o meno tradizionali, fino ad arrivare al testo inedito degli autori citati e specializzati in narrativa per l'infanzia.

In questo ultimo anno scolastico è stata scelta la storia inedita *Arrò Arrò, Cavallo d'Argento* di Anna Casaburi e Arcadio Lobato, che ha come protagonista un cavallino che lascia la sua giostra per esplorare il mondo e l'universo alla ricerca di un senso al suo ruolo di giocattolo, non accettando la paura di essere abbandonato dai bambini, e in particolare dalla sua amica fidata Giulia, una volta cresciuti.

Arrò, arrivato su fin sulla luna, osserva il sistema solare e scopre, grazie alle parole di un uccello, il senso della vita e del suo ruolo: "Guarda tutti i pianeti/co-

me fossero una giostra galattica/girano e girano attorno al sole./Guarda il sole con i suoi cavallini,/pianeti e luna una grande galassia/passano la vita girando." L'idea che il mondo è una giostra lo convince a tornare alla sua vita, alla sua giostra e al suo ruolo di giocattolo, amico e confidente di tanti bambini, tra i quali scopre quelli della sua amata Giulia, ormai donna e mamma.

Le vicende di Arrò hanno dato impulso alla realizzazione dei diversi progetti della mappa, che hanno spaziato dalla bottega d'arte al laboratorio del gioco, dall'analisi del tempo passato e della tradizione locale alla realtà moderna, caratterizzata dall'informatica e dall'interculturalità...

I principali elementi di novità di questo progetto sono stati:

- il lavoro congiunto tra insegnanti, bambini e artisti;
- il laboratorio d'intersezione dedicato al gioco nel corso del quale i bambini sono stati impegnati nella sperimentazione di giochi vecchi e nuovi, moderni e della tradizione, esistenti e inventati... In particolare sono stati proposti giochi che prevedevano la figura del cerchio (girotondi) per riprendere e concretizzare l'idea della ciclicità e della ricerca di senso, fondamentali della storia.

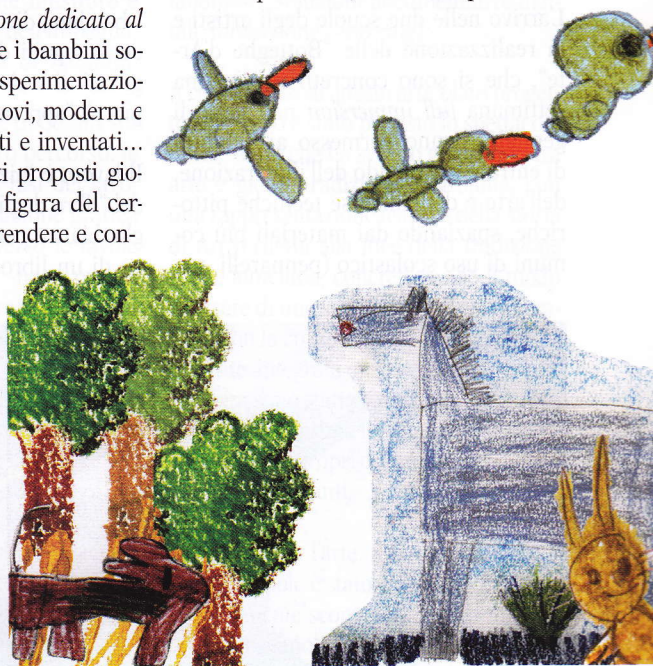
Arte e gioco si sono mescolati, si sono sovrapposti, si sono intrecciati in tutti gli obiettivi di apprendimento specifici per la Scuola dell'infanzia. Il gioco è diventato elemento costitutivo del progetto educativo, non limitandosi ad essere considerato e vissuto come puro momento di svago e pausa: è stato elemento trasversale, che permette conquiste rispetto al movimento, al linguaggio, alla sperimentazione, ai linguaggi espressivi, alla localizzazione spazio-temporale, alla socialità e ai rapporti interpersonali e di-

ventando, quindi, mediatore di conoscenze in ogni ambito cognitivo.

Il progetto si è svolto a diversi livelli, caratterizzati dalla collaborazione fra insegnanti e artisti, per costruire un'occasione speciale in cui diversi codici d'apprendimento venivano sollecitati contemporaneamente.

A settembre è stato attivato un corso d'aggiornamento, che ha permesso alle insegnanti sia di acquisire nuove competenze artistiche, sia di pianificare il progetto educativo complessivo. Il corso d'aggiornamento è proseguito durante l'anno scolastico per assicurare aderenza fra il progetto educativo e le proposte educativo-didattiche e artistiche.

"Anna ha cominciato da noi insegnanti", commentano le insegnanti, "ogni adulto può essere artista, anche il meno dotato... è sufficiente che si abbandoni alla libera espressione, facendo esplodere la



(1) Pittrice, grafica, scultrice e autrice di una proposta innovativa di educazione artistica per bambini e adulti, basata sul mito, la leggenda e la fiaba.

(2) Pittore, scultore e illustratore di libri per l'infanzia, formatore di nuovi illustratori, studioso e divulgatore delle qualità estetiche e didattiche del libro illustrato.

fantasia e la voglia di comunicare. I corsi d'aggiornamento ci hanno messo a dura prova, ma sicuramente ci hanno fatto ricredere sulle nostre potenzialità artistiche e ci hanno fatto conoscere nuove tecniche pittoriche e plastiche."

Le insegnanti hanno plasmato il progetto educativo seguendo l'impostazione dalla fase iniziale del progetto, che ha introdotto i bambini nello scenario della storia del cavallino Arrò, al dipanarsi delle esperienze dei diversi progetti della mappa.

Le artiste hanno traghettato bambini, insegnanti e, seppur indirettamente, genitori verso l'arte, con diverse proposte e a diversi livelli, che hanno portato alla realizzazione delle "Botteghe d'Arte", alla pubblicazione del libro e alla messa in scena dello spettacolo.

L'arrivo nelle due scuole degli artisti e la realizzazione delle "Botteghe d'Arte", che si sono concretizzate in una settimana *full immersion* nel mese di gennaio, hanno permesso ai bambini di entrare nel mondo dell'illustrazione, dell'arte e delle diverse tecniche pittoriche, spaziando dai materiali più comuni di uso scolastico (pennarelli, pa-



stelli, tempere...) sino a tecniche più professionali (acquerello, pittura ad olio, carboncino...).

I bambini, divisi in gruppi omogenei per età e seguiti da un artista e dalle insegnanti di sezione, si sono trasformati in piccoli "apprendisti" di Bottega.

Il lavoro è iniziato con la progettazione del "libro degli schizzi" realizzato su foglio bianco per arrivare alla realizzazione di un libro di tavole, che illustrano

gli scenari della storia di Arrò. I bambini hanno disegnato gli schizzi dei personaggi della storia, degli scenari, delle situazioni più importanti delle vicende di Arrò; gli schizzi sono stati realizzati con la matita o il carboncino e sono stati colorati con i pastelli ad olio.

In un secondo momento i bambini hanno riportato gli schizzi sulle tavole vere e proprie, per dar vita al "libro delle tavole"; la realizzazione della tavola prevede prima di tutto la preparazione dello sfondo attraverso la pittura ad acquerello, che ha impegnato i bambini nella ricerca di tonalità, sfumature, combinazioni di colore, che rendessero visibili l'atmosfera dell'ambiente o della scena da rielaborare graficamente. I bambini, poi, hanno riportato con le tempere lo schizzo sullo sfondo, rispettandone l'impostazione pensata nella prima fase di lavoro. Un aspetto interessante di questo lavoro è stato senza dubbio l'uso della tavolozza dei colori, evitando, quindi, i colori già pronti: ogni bambino ha avuto a disposizione un piatto con gocce dei colori fondamentali, che sono stati mescolati in modo personale, creativo e adeguato all'ispirazione artistica.

L'arte è stata motore del progetto. Il metodo della didattica artistica proposto da



Guarda tutti i pianeti come fossero una giostra galattica girano e girano attorno al sole. Guarda il sole con i suoi cavallini, pianeti e luna in una grande galassia passano la vita girando.

Anna Casaburi ha avuto come obiettivo principale quello di educare all'arte, con un metodo che consente di coinvolgere bambini e insegnanti in un rapporto diretto con gli artisti, aperto al reciproco scambio e che utilizza il libro illustrato come porta d'entrata al mondo della pittura, della fantasia e dell'immaginazione. Gli artisti, sperimentando ed eseguendo il loro lavoro davanti e con i bambini e le insegnanti, unendo la didattica alla creazione, ripropongono il modello dell'antica bottega come principale innovazione delle proposte educative.

Anna Casaburi e i suoi collaboratori hanno trasmesso la passione per l'arte affascinando i piccoli (come i grandi...) con la facilità con cui semplici pennellate e pochi tratti di matita si trasformano in piccoli capolavori. Anche i bambini più irrequieti rimangono colpiti, coinvolti e impegnati nell'attività artistica così proposta e i risultati sono assolutamente impressionanti. L'utilizzo creativo di materiali poveri e di recupero, poi, è stupefacente: colla vinilica, tempera, carta di quotidiani, carta velina, agrivelo, fil di ferro, polistirolo... assumono una dignità artistica impensata, dando corpo e vita ai semplici disegni e bozzetti dei personaggi della storia di Arrò.



Il prodotto artistico è stato di una qualità tale che ha permesso la realizzazione di un libro interamente illustrato e testimonianza del lavoro, dell'impegno, della creatività e fantasia di bambini, artisti e insegnanti.

Il libro racchiude le parole di quanti sono stati coinvolti nell'intero percorso, le immagini delle principali fasi del lavoro, il testo e la rappresentazione grafica della storia di Arrò attraverso le tavole realizzate dai bambini; non poteva mancare la galleria fotografica dei protagonisti principali, i bambini delle due Scuole dell'infanzia.

Con questa pubblicazione la scuola si è trasformata in "casa editrice": il team docente si è occupato della redazione dei testi, della raccolta e digitalizzazione delle illustrazioni tratte dai disegni dei bambini e dell'impaginazione e realizzazione del layout grafico del libro; solo la fase finale di stampa è stata affidata a una tipografia esterna.

La possibilità di gestire autonomamente è data dalla diffusa cultura e preparazione in campo tecnologico-informativo che contraddistingue la professionalità del team docente delle Scuole dell'infanzia di Gambolò e Tromello che, da qualche anno, sta sperimentando

con entusiasmo le innovazioni tecnologiche proposte (percorsi multimediali per laboratori, soluzioni documentative digitali, formazione *e-learning*).

A conclusione di questo articolato progetto educativo è stato previsto lo spettacolo di fine anno che ha svelato gli intrecci tra arte e gioco, tradizione e attualità, con una rappresentazione teatrale della storia di Arrò, riletta alla luce della tradizione locale lomellina, concretizzando il modo di essere di una scuola aperta, che interagisce con la cultura locale essendo perfettamente integrata nella realtà sociale. I bambini sono stati protagonisti a tutti i livelli, essendo prima responsabili della costruzione dei propri costumi e, poi, attori, ballerini e cantanti.

Giocando con l'arte, il nostro fare quotidiano a scuola è stato "travolto" (e in parte felicemente sconvolto) da una miriade di nuovi stimoli e input creativi, che ci hanno coinvolto a tal punto da seguire Arrò tra le stelle, vederlo scoprire nuovi mondi e tornare più grande e arricchito di entusiasmati avventure alla giostra della vita... questa è per noi la scuola dei nostri bambini.

