



**COMUNE di RAVENNA**

*Area 3 - Politiche per l'Immigrazione*

### ***Centro interculturale Casa delle culture***

*Piazza Medaglie d'Oro, 4 – Ravenna*

Telefono 0544 591876

Email [casadelleculture@racine.ra.it](mailto:casadelleculture@racine.ra.it)



#### **Responsabile**

**Antonella Rosetti**

**Telefono 0544 591831**

**Email [arosetti@comune.ra.it](mailto:arosetti@comune.ra.it)**



#### **Sportello di mediazione linguistica culturale**

**referente Simona Ciobanu**

**Telefono 0544 591876**

**Email: [terramiaassociazione@gmail.com](mailto:terramiaassociazione@gmail.com)**

## **“Il mondo nella mia classe”**

### **laboratori di educazione alla differenza, alla mondialità e ai diritti**

*La nuova sfida dell'interculturale si gioca sul fatto che l'educazione deve raccogliere la scommessa di formare a un comune senso di umanità senza dimenticare “i volti”, la singolarità irripetibile di ognuno: condurre ad amare la somiglianza e la diversità; aiutare a rintracciare l'universale senza perdere il particolare*

#### **Premessa**

L'intercultura non è una disciplina ma un modo di pensare, di vedere, di sentire e di agire.

L'educazione interculturale incoraggia una maggiore consapevolezza “del proprio modo di stare al mondo” dunque s'incentra sul rapporto “io e l'altro” in una progressiva costruzione dei saperi, abilità e competenze. Diventa educazione alla mondialità, alla differenza, ai diritti. Promuove e sviluppa abilità sociali come l'empatia, la solidarietà, la mediazione dei conflitti.

La didattica interculturale si avvale di metodologie coerenti con la propria sostanza: centralità dell'apprendente, creatività, esperienza concreta di chi apprende. Utilizza metodi induttivi e maieutici, ludici, umanistici-affettivi. E' un modo d'intendere l'insegnamento e l'apprendimento e non ha necessariamente bisogno della presenza di alunni/e stranieri/e

Le proposte di seguito riportate sono rivolte alla classe o a un gruppo omogeneo per bisogni/obiettivi o per matrice linguistica.

I percorsi laboratoriali proposti traggono spunto dagli obiettivi dell'educazione interculturale. Non sono pensati per un certo ordine di scuola ma sono adattabili a situazioni diverse, secondo le modalità che ogni insegnante saprà certamente individuare come adatte alle proprie classi

### **Finalità/obiettivi**

- Educare alla differenza
- Valorizzare i paesi d'origine
- Promuovere il dialogo interculturale
- Approssimarsi alle differenze culturali
- Promuovere la conoscenza ed il confronto con le culture "altre"
- Sviluppare una maggiore consapevolezza della propria identità e insieme interessi e atteggiamenti di apertura verso gli altri popoli
- Favorire l'inserimento dell'alunno straniero
- Valorizzare la cultura d'origine dell'alunno straniero
- Approssimarsi alle altre culture, creando la "disponibilità" all'incontro
- Strutturare esperienze d'incontro delle differenze come scoperta utile all'elaborazione di un pensiero aperto e plurimo
- Valorizzare gli studenti migranti, incentivarne riconoscimento nella classe

### **Azioni**

Laboratori tematici di cui seguono le offerte:

- 1) ".... Io sono l'albero" L'albero come simbolo interculturale**
- 2) .... Che musica!**
- 3) "Il paesaggio dei ricordi" ....ci sono posti che portiamo nel cuore**
- 4) "Divertiamoci con i numeri"**
- 5) "In una notte di temporale" (modulo didattico per classi prime di mediazione culturale collettiva)**

## *"...io sono l'albero"*

### **l'albero come simbolo interculturale**

L'Albero è una cattedrale delle culture animiste più antiche ed il suo culto è ancora diffuso. Chi ha viaggiato nell'India nel nord, nell'Asia Centrale, in Cina, in Tibet, in Siberia avrà sicuramente notato che alcuni alberi, in genere i più antichi o maestosi, sono oggetti di culto: vengono legati sottili fili intorno al tronco per mettervi incensi accesi, infilarvi ghirlande di fiori; alla base dell'albero vengono deposti fiori, cibo, lumi accesi. Questa tradizione si conserva un po' in tutto il mondo.

#### **OBIETTIVI/FINALITA'**

- 2 Valorizzare la differenza culturale e biologica come patrimonio e ricchezza del pianeta Terra.
- 3 Orientare alla costruzione di identità aperte: al cambiamento e alla trasformazione, all'alterità, alla natura
- 4 Favorire il riconoscimento di sé per riconoscere l'altro/a
- 5 Favorire il ricongiungimento fra il mondo interno e il mondo esterno superando le separatezze, in particolare quella fra umano (inteso come cultura, stili di vita, mondo emotivo e affettivo, socio relazionale) e natura (eco-sistemi)

#### **CONTENUTI E PERCORSO**

Rapporto fra genere umano e albero nelle tradizioni e usi locali, nelle fiabe e nei miti dei popoli. Tutte le storie che ci chiedono d'essere ascoltate sono fatte di materia viva, di bambini, uomini, donne animati da passioni, emozioni, progetti e sogni. L'albero è spesso custode nel tempo e nello spazio di poteri, vita, magia, segreti.....

##### *"Io sono l'albero"*

- Il nostro mondo interno può essere rappresentato attraverso la simbologia dell'albero (le radici, il tronco, la chioma, i rami, i frutti....).
- E' possibile "sentirsi albero" e lasciarlo esprimere con il corpo.
- E' possibile dare voce con il corpo al nostro mondo interiore

##### *"....Lo sai che gli alberi parlano?"*

- uscita al parco o in pineta alla ricerca del "nostro albero", quello che ci parlerà.
- Ognuno sarà pronto con carta e penna a trascrivere fedelmente i messaggi sorprendenti che "l'albero amico" ci vorrà lasciare. Qualcuno ha la fortuna di trovare ed incontrare anche ....un albero poeta!!

##### *"I colori del verde"*

1. A volte le emozioni non si riconoscono perché sono sfumature.
2. Sarà allora necessario rielaborare il percorso svolto raccogliendo parole e colori per trasformarle in un bel libro da guardare, leggere e regalare a chi vogliamo bene

**STRUTTURA** : 3 incontri di due ore circa più una mattinata intera per l'uscita.

**CONDUZIONE:** Mediatori/ Mediatici linguistico – culturali/ esperta

**COSTI:** 285 € di cui a carico della scuola 130 € e a carico della Casa delle Culture 155 €

## *...che musica!*

La musica trascende le lingue ma è un linguaggio strettamente collegato al luogo e al tempo, possiamo dire alla cultura di un popolo e alla storia di ogni persona.

Tuttavia non si fa intercultura se non si colloca la musica all'interno di ciascuna cultura, vedendo le interazioni e modificazioni con gli altri linguaggi, se non si esamina la più vasta condizione umana di cui è espressione

Un progetto di educazione interculturale attraverso la musica presuppone la conoscenza e la valorizzazione delle "radici" e della memoria dei ragazzi, che sono di tipo narrativo.

La musica, presso tutti i popoli, per tutti gli uomini e le donne che popolano il nostro pianeta, segna momenti importanti della vita e fasi di passaggio, si lega ai ricordi ed emozioni, è una traccia continua, a volte evidente, a volte discreta. Proprio questo significato profondo che la musica ha nella storia di uomini e donne così lontani e nei loro incontri, passioni, gioie, dolori e sconfitte può costituire l'occasione pedagogica di una *nuova narrazione* che ci porti a comprendere e a partecipare della meravigliosa diversità delle musiche

### **AZIONI**

Da concordare possibili e diversi moduli:

- 1) Confrontare i gusti musicali
- 2) "La musica che mi rappresenta"
- 3) "La lettera alla musica"
- 4) L'album dei ricordi musicali
- 5) La musica e il corpo

La proposta base si riferisce a 2 incontri di 2 ore

### **COSTI**

125 € di cui a carico della scuola 55 € e a carico della Casa delle Culture 70 €

## **Il paesaggio dei ricordi**

*....ci sono posti che portiamo nel cuore*

### **FINALITÀ**

1. Raccontare e raccontarsi attraverso il recupero della memoria individuale
  - Valorizzare le differenze culturali e individuali
  - Sviluppare la manualità e la creatività
  - Favorire il benessere psicofisico

### **OBIETTIVI**

- Sviluppare la capacità del leggere dentro di sé per "sapersi raccontare"
- Sviluppare la capacità di collaborazione, di comunicazione e di dialogo
- Sviluppare le potenzialità creative

### **CONTENUTI**

Le storie narrate e la storia di sé rappresentano i terreni privilegiati dell'incontro e dello scambio tra storie d'infanzia che hanno radici altrove, ma condividono luoghi di vita, progetti e orizzonti comuni. Conoscere chi viene da lontano e conoscersi attraverso le parole dell'immaginario o i

racconti di viaggio, degli eventi e delle emozioni: sono queste le tappe fondamentali che possono trasformare la vicinanza in un incontro, la distanza in reciproca curiosità. Ma anche le idee e i luoghi che le contengono hanno una storia.

## **METODOLOGIA**

- Si utilizza la pratica narrativa e autobiografica
- Si utilizzano materiali poveri e riciclati
- Si lavora in gruppo e singolarmente

## **PERCORSO**

- Trovare dentro di sé un ricordo e inquadrarlo in un paesaggio
- Comunicazione orale ed elaborazione grafico-pittorica
- Confronto con gli altri
- Analisi geografica dei "paesaggi ricordati"
- Riesame del paesaggio del ricordo attraverso i dati sensoriali
- Costruzione del paesaggio attraverso attività di manipolazione
- Condivisione del ricordo attraverso una cartolina da inviare ad una persona cara

La proposta base si riferisce a 3 incontri di 2 ore

## **COSTI**

185 € di cui a carico della scuola 75 € e a carico della Casa delle Culture 115 €

## **"Divertiamoci con i numeri"**

Con questo progetto sarà possibile attraverso il gioco, avvicinare i bambini ai numeri e alle competenze logico matematiche in maniera divertente ed interculturale. Accompagnandoli nell'avventura di un viaggio non solo geografico ma anche storico, le attività ludiche prevedono un percorso laboratoriale in cui costruire gli stessi giochi e gli antichi strumenti matematici inventati da antiche civiltà e da diversi popoli, per poi impararne la pratica

## **OBIETTIVI**

Relazionarsi gioiosamente con i numeri incentivando competenze logico-matematiche (Le noiose tabelline si possono imparare giocando e lo stesso teorema di Pitagora da storico mattone potrà entrare giocosamente per sempre nella mente del bambino con una favola e due tangram), socio-relazionali ed espressive

Giocare è anche imparare a rispettare le regole, a condividere esperienze, è sapere riconoscere, apprezzare e condividere la migliore strategia vincente anche e soprattutto quando non è la propria!

## **MATERIALI**

I 3 supporti utilizzati per la realizzazione del progetto:

- ❑ Antichi strumenti matematici: Bastoncini cinesi, Suan Pan (abaco cinese), Soroban (abaco giapponese), Shoty (abaco russo), Bastoncini di Nepero

(moltiplicazione), Sungkaan (Filippine), Yupana e Quipo (Incas), Taptana (Ecuador) e naturalmente l'abaco degli antichi romani.

❑ Giochi :

- *di percorso*: Moksha Patan (India), Pachisi (India), Senet (Egitto), Yuth (Corea) - Mehen l'antico progenitore egizio .
- *di strategia*: Xiang qi (Cina), Wiqi (Cina), Go (Giappone), Hulli Gatta (India), Naukhadi (India), Sungka (Filippine), Chongka (Indonesia), Bagh Chal (Nepal), Surakarta (Indonesia), Gomoku (Giappone).
- *di abilità*: Carrom (India, Pakistan, Bangladesh), Turumpa (trottola filippina).

❑ Puzzle: Huaron Pass, Sudoku (sia per la 1<sup>a</sup> che per le altre classi), Tangram, Solitario Cinese.

## PERCORSO

L'avvio del progetto prevede un incontro preparatorio e di pianificazione con gli insegnanti dove concordare contenuti e programmazione.

Sarà proposto l'apprendimento di giochi diversi per ogni classe e la realizzazione di laboratori durante i quali i ragazzi costruiranno un gioco per la classe ed un gioco od uno strumento matematico per se stessi. Andremo così a fare conoscere diversi giochi e strumenti matematici in ciascuna classe, che poi gli alunni potranno condividere fra loro in una possibile festa finale di plesso di fine anno scolastico

Nr. 2 incontri - della durata di 2 ore - per ciascuna classe.

❑ Primo incontro:

- 1<sup>a</sup> ora, con il supporto LIM: origine ed evoluzione storico/geografica del gioco in generale.

Presentazione dei giochi/strumenti prescelti per la classe. Contesto geografico di provenienza ed evoluzione (sussidio LIM).

- 2<sup>a</sup> ora, pratica con il gioco e lo strumento prescelto per la classe.

❑ Secondo incontro, laboratori e pratica del gioco:

1<sup>a</sup> ora costruzione strumenti/giochi prescelti per la classe. Costruzioni che il ogni bambino si porterà a casa.

2<sup>a</sup> ora pratica giochi/strumenti.

❑ Qualora il laboratorio rientri in una programmazione di plesso è prevista anche una Festa finale, aperta a genitori ed amici:

- saranno esposti giochi, strumenti matematici, antichi rompicapo.
- gli alunni di ciascuna classe presenteranno e condivideranno il proprio gioco ed il proprio strumento di calcolo.
- i ragazzi della quinta, utilizzando la sungkaan filippina, cureranno alla maniera antica, la statistica delle presenze.

## DESTINATARI:

**ordine di scuola:** primarie e secondarie di 1°

## COSTI

125 € di cui a carico della scuola 55 € e a carico della Casa delle Culture 70 €

# IN UNA NOTTE DI TEMPORALE

## intervento di mediazione linguistica-culturale per le classi prime (a classi parallele)

### Premessa

I mediatori culturali svolgono il loro ruolo quali figure professionali di supporto all'accoglienza e all'inserimento; un ruolo sempre più definito e pensato in stretta collaborazione con quello dell'insegnante. Questo progetto è l'esito di una progettazione congiunta, insegnanti/mediatori, che intende inserire all'interno della programmazione di classe, l'intervento di mediazione linguistica-culturale (seconda fase)

### L'approccio metodologico

La narrazione appartiene all'universale. Consente di soddisfare un bisogno molto forte ovvero l'esigenza di fantasticare, di immaginare. Lascia un segno che modifica profondamente. Le storie aiutano a decodificare i fatti e gli eventi, a dare una rappresentazione e un significato alle cose e alle vicende. Non a caso Bruner afferma che il narrare è una "pratica sociale e culturale potente" ovvero stabilizza e rinnova la vita sociale perché permette la continua "negoiazione dei significati".

Per acquisire atteggiamenti di disponibilità, di apertura, di dialogo serve predisporre un ambiente didattico aperto al riconoscimento e alla valorizzazione delle molteplici culture presenti nella comunità sociale. La narrazione consente di sviluppare l'approccio interculturale, sia sul piano cognitivo, proponendo ai bambini informazioni e conoscenze sul mondo; sia sul piano affettivo, modificando le rappresentazioni dell'altro e le relazioni con chi viene da lontano. La narrazione consente di raccontare ai bambini il mondo, di aprire finestre sul lontano e l'altrove, di suscitare curiosità, apertura, attenzione. Lo sviluppo del pensiero critico parte dalla consapevolezza di sé e dalla capacità di decentrarsi per ascoltare attivamente. Si tratta dunque di creare nuove sensibilità, nuovi modi di approcciare l'altro da sé: curiosità e disponibilità diventano nuove chiavi per aprire le porte del dialogo, della convivenza democratica, del piacere di scoprire quanto sono numerose le somiglianze e quanto affascinanti le differenze.

La narrazione in lingua madre assume ancor di più un valore di ricomposizione. Serve a valorizzare alfabeti e scritture diverse, aiuta a sostenere il bilinguismo dei bambini di origine straniera e a realizzare una alleanza educativa tra scuola e famiglia.

### Aree di intervento

- 1) La didattica e la mediazione linguistica-culturale
- 2) La continuità scuola dell'infanzia / primaria

### Finalità

- Valorizzare la differenza culturale e linguistica attraverso la trasversalità e l'universalità di molte tematiche letterarie/ mitologiche, simili in molti popoli
- Orientare alla costruzione di identità aperte: cioè al cambiamento e alla trasformazione, all'alterità e alla differenza
- Favorire il riconoscimento di sé per riconoscere l'altro/a da sé
- Favorire il ricongiungimento fra il mondo esterno e il mondo interno, generando esperienze relazionali positive
- Favorire dinamiche relazionali positive, utili all'accoglienza, inserimento e integrazione dei bambini nella classe e dei genitori nella scuola

### Obiettivi

- Utilizzare la fiaba quale strumento di decentramento narrativo (noi visti dagli altri) e ponte fra mondo interno ed esterno, io/te, noi/loro
- Stimolare atteggiamenti positivi e di curiosità verso l'altro

- Creare un filo conduttore, sfondo integratore che accompagna la programmazione di classe
- Sperimentare e giocare con diverse matrici linguistiche, a partire dalle sonorità; valorizzare alfabeti, lingue e scritture diverse

### Struttura

Percorso e laboratorio di inter-classe da progettare con gli insegnanti che consenta di individuare e mettere a fuoco **concetti e parole chiave** (scelta degli argomenti), quali **“filo conduttore” della programmazione di classe** che collega e aiuta ad interpretare fatti, fenomeni, processi individuali e di gruppo (socio-culturali), anche attraverso una visione plurima e comparata delle diverse discipline

### Percorso

- Narrazione del racconto di “In una notte di temporale” con la tecnica del teatro ombre
- Rielaborazione del racconto nelle lingue madri di appartenenza con una narrazione sensoriale
- Individuazione di parole chiave nelle diverse lingue (italiano compreso!)
- Laboratorio creativo espressivo
- Successiva condivisione plenaria (di classe) delle parole chiave in lingue diverse con metodologia ludica: gioco dell’oca sensoriale

### Costi

Gratuito

### Programmazione

Azione	COME: Tempi, mediatori, gruppi	contenuto
Narrazione	<b>1 incontro</b> 1,30 h per ogni classe 2 mediatori in compresenza	Si tratta di una narrazione con la tecnica del teatro ombre
Narrazione sensoriale in lingua madre	<b>1 incontro</b> 2 ore per ogni gruppo monolingustico 1 mediatore per ogni gruppo	La narrazione sarà proposta sul filo conduttore di 4 sensi (olfatto, vista, udito, tatto)
Potenziamento lessico LM/L2	<b>1 incontro o 2 incontri</b> 2 ore per ogni gruppo monolingustico 1 mediatore per ogni gruppo	Le qualità: Aggettivi Sinonimi contrari Produzione: Un gioco dell’oca con tutte le parole (multilingue)



<p><b>Restituzione plenaria dei lavori di gruppo</b></p>	<p><b>1 incontro</b> 1,30 h Restituzione alla classe in presenza dei mediatori</p>	<p>La restituzione in classe:  GIOCO DELL'OCA SENSORIALE</p>
<p><b>Elaborazione di Un finale per classe</b></p>	<p>Percorso gestito dall'insegnante</p>	<p><b>FACOLTATIVO</b></p> <p>Da inserire nella programmazione di classe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Elaborazione dell'emozione PAURA: <i>" e tu che paure hai?"</i></li> <li>2) Educazione e abitudini alimentari</li> <li>3) educazione ambientale: il clima, gli ambienti</li> </ol>