



AVVENTURE LINGUISTICHE



Il ribelle è l'eroe

1

Favole

Fascinazione dell'ascolto e riscoperta del più bistrattato dei sensi (l'udito) nella nostra civiltà dell'immagine. Non è casuale che la natura ci abbia fornito due orecchie e una sola bocca.

Lettura o racconto orale di passi dei libri dell'infanzia individuando filoni comuni tra loro e i legami con fiabe e miti: gli automi, gli animali antropomorfi, i personaggi bizzarri dei miti

2

Bugie

Creatività nell'immagine interiore
Realtà e deformazione, linguaggio e materia, astrazione e spiritualità, sogno e mito

3

Invenzioni

L'espressione artistica vergine e quella per i ragazzi standardizzata delle comunicazioni di massa (es. Andersen, Collodi e Salten di Walt Disney)

Libero arbitrio dell'osservatore come creazione artistica, integrare il quadro con un significato che sembri calzante, segno casuale e architetture fortunate

4

Bombe

Acquisizione strumenti per l'espressione orale
Formule o ausili mnemonici per un archivio orale: la canzone, il proverbio, il canovaccio

5

Storie

Tecniche mnemoniche
Il nesso, (dal latino *nexus*, da *nectere*, *annodare*) inteso come collegamento logico o di causalità, strumento di ricerca creativa e personale

6

Trame

Io e gli altri, io e l'altro nello spazio e nel tempo

Eroi e ribelli nella letteratura dell'infanzia, norme e comportamenti, individuo e individualismo



Dissonanti tra la folla

1

Automi meccanici

Rendere la vita più comoda, ma anche più interessante. L'intelligenza umana si manifesta e si protende

Progetti, realizzazioni tridimensionali, tecnica e meccanica dell'homo faber

2

Automi mistici

Magia come molla mitologia come storia
Alchimia, golem e mesmerismo ad uso di sogni visibili e realtà invisibili

3

Antropomorfizzazioni

Tragitti labirintici, cadute, esaltazioni corali
Percorsi tendenti all'integrazione con graduale separazione dalla memoria della storia precedente

4

Bestialismi

Simboli, metafore, allegorie, parabole
Linguaggi non diretti, significati non immediati, nonsensi, assurdità

5

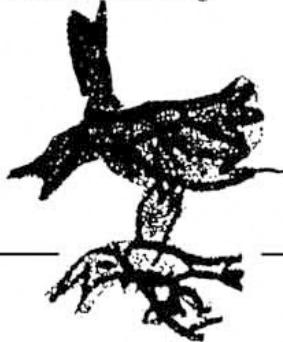
Scienziati, poeti, artisti

Razionalità, caso, combinazioni, avvenimenti fortuiti
Facoltà di fare per caso scoperte felici e inattese, serendipità e felicità come contagio.

6

Artifici

La maschera e il canovaccio scheletri burloni del raccontare
Compressione dei contenuti, rappresentazioni essenziali di ciò che emerge



Labirinti del cervello: percorsi e trame

1

Città

Sul gusto del vivere in città, vissuta come elegante dedalo depositario di bellezza e memoria

La città come labirinto, carta topografica come razionalizzazione del caos apparente

2

Boschi

Trepidazione nel corso dell'immersione nell'ignoto

Intrico vegetale, monstrum esterno contrapposto alla interna razionalità

3

Deserti

La solitudine come strumento per la visione geometrica del disegno progettuale

Realizzare utopie, far sorgere dal niente: fede, ideale, follia

4

Superfici

Morfologia della fiaba nel senso di Vladimir J. Propp

Far venire alla luce il complesso insito nel semplice

5

Viscere

Nesso inconscio

Risoluzioni razionali dovute al caso

6

Connessioni

Scelte personali in preesistenti grovigli
Sul mito della retta via e sulla scelta obbligata

Scuole partners

Elementare Vittorio Veneto di Firenze - I

Volksschule of Klaus - A

Brydebjergskolen of Nysted D

