

Progetto didattico

Obiettivi generali

- * avvicinare gli alunni ad aspetti di una cultura diversa da quella di appartenenza;
- * sollecitare processi di conoscenza e valorizzazione dell'altro attraverso la ricerca di somiglianze e differenze;
- * riconoscere il contributo fornito da ogni civiltà per la costruzione di conoscenze e "prodotti" culturali.

Obiettivi specifici

- * leggere e comprendere storie;
- * individuare personaggi, luoghi, tempi, sequenze;
- * produrre storie con personaggi dati;
- * comprendere e utilizzare metafore;
- * cogliere relazioni;
- * produrre relazioni e schemi;
- * analizzare decori e strutture architettoniche;
- * riconoscere e produrre isometrie (rotazioni, traslazioni e simmetrie);
- * conoscere e utilizzare algoritmi in diagrammi di flusso;
- * conoscere aspetti storici, geografici e sociali delle civiltà arabe.

Discipline interessate

- * **Lingua italiana:**
 - lettura e ascolto delle storie di Giufà, personaggio del folklore siciliano che compare in storie di tutti i Paesi che si affacciano sul Mediterraneo, dal Marocco alla Turchia. In ogni Paese assume nomi diversi (Djuhà, Giucà, Nasreddin...) ma le storie che lo vedono protagonista sono spesso simili fra loro e comunque ripropongono un personaggio dalle stesse caratteristiche. Per questo Giufà è considerato personaggio-ponte fra culture.
 - Individuazione delle caratteristiche del personaggio e della struttura delle storie.
 - Conoscenza di nuovi termini e modi di dire.
 - Scoperta, analisi, invenzione e uso di metafore.
 - Invenzione di storie sul personaggio
- * **Matematica:**
 - analisi dei prodotti dell'artigianato arabo (tappeti) da un punto di vista geometrico.
 - Analisi dei decori delle moschee (aspetti geometrici e isometrici).
 - L'origine delle nostre cifre.
 - L'abaco arabo.
 - Diagramma di flusso per ricette arabe
- * **Geografia:**
 - localizzazione del personaggio.
 - Aspetti geografici dei Paesi "attraversati" da Giufà.
 - Lettura di carte tematiche.
 - Tradizioni e folklore.
- * **Storia:**
 - aspetti conoscitivi della religione musulmana.
 - L'influenza e il dominio arabi nel nostro Paese.
- * **Studi sociali:**
 - il problema dell'emigrazione e la presenza di stranieri nel

nostro Paese.

* Educazione
all'immagine:

- disegnare sequenze di storie.
- Caratterizzare graficamente personaggi di storie.
- Analizzare strutture architettoniche.
- Analizzare manufatti.

Laboratori attivati

Laboratorio di informatica per attività relative a rotazioni, traslazioni e simmetrie; uso di programmi di video-scrittura per la realizzazione delle storie inventate.

Esperienze di cultura ambientale

Incontro con un abitante del paese che ha raccontato storie simili a quelle di Giufà che avevano come protagonista "Scatlon"; tali storie, presenti nella tradizione orale di Nonantola, pare siano state portate da ambulanti e girovaghi nei primi decenni di questo secolo.

Strumenti di osservazione e controllo

- * Produzione di storie con gli elementi richiesti.
- * Osservazione sulle modalità individuali di ricostruzione del percorso effettuato.

Fasi delle attività

1° Fase: conoscenza del personaggio Giufà

- 1.A. Lettura di storie del personaggio e conoscenza del Giufà siciliano (allegato n° 1).
- 1.B. Illustrazione delle sequenze delle storie.
- 1.C. Illustrazione delle caratteristiche del personaggio.
- 1.D. Individuazione di somiglianze e differenze tra storie.
- 1.E. A Nonantola è passato Giufà ma aveva un altro nome (testimonianza della presenza del personaggio nella cultura orale del paese) (allegato n° 2).

2° Fase: conoscenza di Djuhà arabo

- 2.A. Lettura di storie del personaggio (allegato n° 3).
- 2.B. Individuazione di ambienti e situazioni estranee alla nostra cultura: la moschea, il bagno pubblico.

3° Fase: il mondo arabo

- 3.A. Ricerca geografica e socio-storica sui Paesi da cui provengono le storie di Djuhà: Marocco, Tunisia, Algeria, Israele, Turchia...
- 3.B. L'Islam: origine e caratteristiche (allegato n° 4).
- 3.C. Diapositive di viaggio in Algeria.

4° Fase: arte e artigianato del mondo arabo

- 4.A. Analisi di produzioni artistiche: la moschea e i suoi decori.
- 4.B. Analisi di produzioni artigianali: i tappeti.
- 4.C. Produzione al computer di rotazioni, traslazioni, simmetrie (allegato n°5).

5° Fase: la scrittura araba e i numeri

- 5.A. Caratteristiche della scrittura araba.
- 5.B. L'origine delle nostre cifre.
- 5.C. L'abaco arabo e il suo funzionamento (allegato n° 6).

6° Fase: conoscenza e uso della metafora

- 6.A. La scoperta di metafore nelle storie di Giufà.
- 6.B. Produzione di storie con uso di metafore (allegato n° 7).
- 6.C. La filastrocca di Giufà (allegato n° 8). Invenzione di parole e musica di una canzone riassuntiva del percorso effettuato.