



## **Dall'oralità alla scrittura: dare parole e volto alla tradizione**

### **Introduzione**

Il progetto **Dall'oralità alla scrittura: dare parole e volto alla tradizione**, ideato dal Museo Italiano dell'Immaginario Folklorico di Piazza al Serchio (LU), intende proporre ai ragazzi e bambini della Scuola Secondaria di primo grado e primaria del territorio un percorso a più tappe che dall'oralità delle narrazioni della tradizione popolare locale li conduca alla trasposizione e rielaborazione scritta, anche in forma creativa, di quanto ascoltato.

Le leggende locali, le narrazioni orali che costituivano un tempo il tessuto collante della società montana, scandendone usi, costumi, ritmi di lavoro e momenti di svago, sono andate nel corso del tempo perdendosi, a causa del depauperamento del territorio, ridotto a cemento o abbandonato, e del radicale cambiamento che ha trasformato le comunità.

Con questo progetto si intende da una parte recuperare le narrazioni orali e farle conoscere alle nuove generazioni, attraverso un dialogo che le ricollegli al passato della propria comunità; dall'altra si intende proporre una trasposizione scritta di quanto un tempo era "detto" (leggende, figurazioni, elementi magici), per preservare ciò che ancora resta nel ricordo della collettività, perché non si perda il senso e la tipicità di quella particolare comunità.

Per le giovani generazioni sarà anche occasione di riandare ad un passato non molto lontano, che il progresso ha cancellato con grande rapidità; di confrontarsi con l'uso del dialetto che va ormai perdendosi; di interagire con altre realtà locali, confrontandosi con i bisogni della propria comunità e riscoprendo il valore e il senso di appartenenza alla stessa.

Dal punto di vista pratico, **Dall'oralità alla scrittura: dare parole alla tradizione** è un progetto di didattica integrata, che prevede l'intervento online degli operatori del Museo in collegamento con il docente e il gruppo classe presenti a scuola, nel rispetto di quanto previsto dalle attuali norme a tutela della salute. Insieme all'educazione all'uso di strumenti tecnologici (tablet, PC, ecc...) e piattaforme per lavorare a distanza (MEET e MOODLE), il progetto mira a sviluppare quelle abilità che portano i giovani a giocare un ruolo attivo nella società di oggi e di domani: migliorare l'attenzione e la capacità di ascolto e di condivisione; operare sia singolarmente che in gruppo; lavorare fra pari e nel confronto intergenerazionale; fare ricerche, selezionare e rielaborare informazioni.

L'uso della scrittura inoltre permette ai giovani di riflettere sulla lingua e sull'utilizzo delle parole, per una comunicazione che sia realmente efficace e coerente, lontana da equivoci interpretativi e difetti espositivi.

L'eventuale sperimentazione creativa di linguaggi "altri", quali ad esempio lo slang giovanile, il freestyle, il fumetto, sono tentativi di riattualizzare e avvicinare le nuove generazioni ad una ricchezza di storie e di credenze avvertite dai giovani come lontane nel tempo ed estranee al loro mondo.

Il lavoro di restituzione di un bene comune finalizzato all'uso pubblico rende i ragazzi protagonisti di un intervento forte nei riguardi della collettività, di cui diventano così attori di primo piano.



## *Museo Italiano dell'Immaginario Folklorico*

### **Le finalità del progetto sono:**

- Migliorare la conoscenza del territorio e del relativo patrimonio culturale e artistico locale: tradizioni locali legate alle figurazioni e alla narrazione orale, con attenzione anche all'uso del dialetto;
- Sviluppare le relazioni e reti fra i diversi attori attivi nel territorio con specifico riguardo allo scambio culturale intergenerazionale;
- Educare all'uso di strumenti tecnologici (tablet, e-book, ecc...) e piattaforme per lavorare a distanza (MEET) e condividere materiali e riflessioni (MOODLE) sotto la guida degli esperti e degli insegnanti (tutor);
- Migliorare l'attenzione e la capacità di scrittura;
- Saper lavorare in compiti di realtà:
  - Lavorare in gruppo, talvolta producendo contributi personali;
  - Pianificare, progettare, prendere decisioni
  - Fare ricerche, selezionare e rielaborare informazioni.
  - Risolvere problemi, spesso complessi proprio perché reali;
  - Valutare opzioni e scelte e prendere decisioni;
  - Riflettere sui processi da loro stessi attivati;
  - Esporre ad altri, con diverse modalità, i processi e i risultati dell'apprendimento

### **Laboratori proposti** (*chiedere scheda specifica*)

**Scuola secondaria di primo grado:** *Raccogliere e trascrivere (primo anno - 10 ore laboratoriali),*

*Raccogliere e catalogare (secondo anno- 10 ore laboratoriali)*

**Scuola primaria:** *Ascoltare e disegnare (3 ore laboratoriali)*

### **Costi:**

- *scuola secondaria* (comprende un buon supporto sia per la formazione docenti che per il materiale che andrà scelto e reso disponibile nonché l'uso della piattaforma on line destinata al corso e ovviamente l'esperto in diretta con gli alunni per 10 ore): Euro 500,00 a corso.
- *scuola primaria* (comprende incontri coi docenti per la scelta del materiale ecc. e l'esperto in diretta on line per 3 ore): Euro 100,00 a corso

### **Se interessati a capirne di più:**

- telefono 351 9527312
- email [info@museoimmaginario.net](mailto:info@museoimmaginario.net)
- <https://museoimmaginario.net>