

GIOCHIAMO INSIEME IN BARRIERA DI MILANO

Relazione dell'insegnante di Lettere della classe

DESTINATARI	Classe IG secondaria di primo grado "G.B. Viotti", Torino
-------------	---

DEFINIZIONE DEL PROBLEMA

Barriera di Milano è un quartiere difficile della città di Torino, negli anni '50 meta di tanti meridionali in cerca di lavoro, per lo più nelle fabbriche localizzate nella zona, ed oggi meta di tanti stranieri in cerca di fortuna che in *Barriera*, nel frattempo disindustrializzata, sono residenti e ivi hanno anche realizzato delle attività commerciali. Ne sono derivati, allora come adesso, problemi di integrazione, difficoltà sociali, ai quali la scuola da sempre ha cercato di dare soluzioni, lavorando sull'integrazione dei meridionali prima e degli stranieri ora. La cultura può affrontare, insieme alla politica certo, queste problematiche. In quest'ottica la Città di Torino, il Comitato Urban Barriera di Milano insieme alla Fondazione Contrada Torino Onlus indicano un bando internazionale di arte pubblica nel 2014: *B.ART – Arte in Barriera*. Millo vince il bando con il progetto "Habitat" e trasforma tredici facciate cieche di Barriera in altrettante opere di arte pubblica. Tredici immagini legate da un unico filo conduttore: il rapporto tra l'uomo, perennemente fuori scala, e il tessuto urbano. La trama fitta dei palazzi e i gesti di una serie di "giganti buoni" lasciano spazio alla possibilità di farci stupire da ciò che ci circonda. Si avvia così una rivalutazione del quartiere abbellito da questi murali. Oggi in Barriera sono localizzati, oltre alle scuole pubbliche di ogni ordine e grado, anche un importante museo, biblioteche, parchi, una piscina, campi sportivi, un teatro, oratori e centri culturali che offrono agli abitanti momenti di relax, di cultura, di arte, e sono luoghi di socializzazione per i ragazzi.

OBIETTIVI GENERALI

Il progetto vuole offrire la possibilità agli allievi di acquisire competenze trasversali sociali e civiche, di imparare ad analizzare un tema in maniera interdisciplinare, di sviluppare l'autonomia individuale e la consapevolezza dell'importanza di una cittadinanza attiva che porti gli alunni a capire come possa essere valorizzato il proprio quartiere. Partendo dall'analisi diretta e indiretta del territorio, l'obiettivo è far conoscere agli alunni i vari aspetti del quartiere dove vivono, individuando insieme elementi positivi che li possano aiutare nel percorso di crescita; coinvolgerli nel custodire, valorizzare e tramandare il patrimonio artistico e culturale del territorio con la realizzazione di un prodotto finale, il gioco dell'oca di *Barriera*, dove saranno inseriti i luoghi cari agli studenti. Vivere bene nel quartiere, può voler dire vivere bene anche a scuola e in famiglia.

FASI ATTIVITÀ






- 1) Realizzazione sul quaderno del percorso casa-scuola, inserendo i punti di riferimento occasionali utili per orientarsi nel tragitto.
- 2) Realizzazione alla lavagna e sui quaderni di una tabella relativa ai *luoghi del cuore* di *Barriera* (ciascun alunno ha indicato uno o più luoghi del quartiere, ai quali si sente particolarmente legato, motivandone la scelta), classificazione dei luoghi a seconda delle diverse funzioni svolte sul territorio.
- 3) Individuazione dei luoghi del cuore sulla pianta del quartiere.
- 4) Compilazione della prima parte del questionario sulle funzioni sociali del verde pubblico.
- 5) Visione del video sulle opere di Millo.
- 6) Uscita sul territorio per individuare cinque murales di Millo, nei dintorni della scuola di Via Tollegno, e condivisione dei luoghi del cuore (tra cui i *Giardini Saragat*), compilazione della seconda parte del questionario, quella relativa allo stato di salute dei *Giardini Saragat*.
- 7) Tabulazione dati relativi al questionario sulle funzioni dei giardini pubblici.
- 8) Elaborazione dei dati e produzione di Istogrammi (Matematica) con riflessioni (cosa si deduce dal grafico?)
- 9) Lezione sulla descrizione oggettiva e soggettiva con lettura di testi.
- 10) Descrizione oggettiva e soggettiva dei Murales di Millo in Cooperative Learning
- 11) Verifica sugli strumenti della Geografia con un quesito legato alla realizzazione di una carta tematica (Immagina di dover creare una carta turistica di *Barriera* di Milano per far conoscere il quartiere a dei tuoi coetanei, che abitano in un altro luogo. Completa la carta sottostante, inserendo un percorso, che abbia come punto di partenza la tua scuola, dei simboli che indichino i diversi punti di interesse sociale e artistico-culturale e realizza anche una legenda per permetterne una chiara lettura) e uno relativo alla definizione di paesaggio.
- 12) Riproduzione dei Murales (Arte).
- 13) Trascrizione delle descrizioni soggettive su Word in aula Pc.
- 14) Lettura della carta “A *Barriera* c’è il mare” prodotta previa compilazione di un questionario da parte degli abitanti del quartiere e dei docenti in servizio nel quartiere.
- 15) Tentativi individuali di costruzione del gioco dell’oca di *Barriera*.
- 16) Brainstorming per individuare le regole del gioco, scrivendo alla lavagna le idee di ciascun alunno.
- 17) Lavoro di gruppo per la costruzione del gioco dell’oca in Cooperative Learning.
- 18) Produzione delle carte da gioco, con disegno dei murales su un lato e descrizione sull’altro, e della mappa definitiva del gioco dell’oca con regole.
- 19) Riflessioni su tutta l’attività con evidenziazione dei punti di forza e di debolezza.

Giochiamo insieme in Barriera di Milano

Se vuoi iniziare a conoscere il quartiere torinese di Barriera di Milano, a questo nostro gioco devi giocare, ti divertirai e intanto imparerai.

Regole del gioco

I **giocatori** consigliati sono da 2 a 6, contraddistinti da una differente pedina. Il **tabellone** da gioco è formato da un percorso di 90 caselle e si usano **due dadi**. Solitamente inizia il gioco il giocatore con la più giovane età. Si procederà poi in senso orario. Il prescelto comincerà lanciando i dadi e muovendo la propria pedina di un numero di caselle pari alla somma uscita dai dadi. La partenza è rappresentata dalla casella n°1 dove c'è la scuola (S.M.S. "G.B.Viotti", plesso di Via Tollegno 83), il traguardo è rappresentato dalla casella n°90 dove si trova la Biblioteca civica "P. Levi" di Via Leoncavallo17. La casella d'arrivo deve essere raggiunta con un lancio di dadi esatto; altrimenti, giunti in fondo, si retrocede dei punti in eccesso.

Simboli	Funzione caselle	Regole specifiche	
<i>M: murales di Millo</i>	jolly	Caselle 5, 9, 17, 25, 29, 33, 37, 41, 47, 55, 60, 80, 83: si vedano le regole sulle carte da gioco.	
 : sport e relax	sosta	3	<i>Centrocampo</i> : ti stai allenando a parkour, ti fermi un turno.
		15	<i>Giardino Giuseppe Saragat</i> : entri nel parco, fai una passeggiata e ti fermi un turno.
		43	<i>Giardino P. Impastato</i> : ti sdrai sull'erba e leggi un libro sul giornalista ucciso dalla Mafia, a cui è stato dedicato il giardino. Fermati due turni.
		63	<i>Piscina Sempione</i> : ti tuffi in piscina, fai 10 vasche e ti fermi due turni.
		88	<i>Giardino di Via Ponchielli</i> : ti siedi sull'altalena e rimani a dondolarti per un turno.
 : piazze	ritiro dadi	7	<i>P.zza Respighi</i> : il tuo viaggio è appena iniziato, ma sei già assetato, fermati a bere dalla fontanella e ritira i dadi.
		11	<i>P.zza Bottesini</i> : dopo aver percorso in bicicletta la pista ciclabile, ti fermi in piazza per ammirare il murales di Millo, poi ritiri i dadi e prosegui il tuo viaggio.
		39	<i>P.zza Foroni</i> : tra le bancarelle e i profumi delle spezie intravedi due piccoli dadi colorati, li prendi e li tiri.
		53	<i>P.zza Crispi</i> : se l'ex barriera daziaria vuoi oltrepassare i dadi devi ritirare.
 : cultura	sosta	21	<i>Oratorio Michele Rua</i> : fermati due turni per guardare un film nel cinema dell'oratorio.
		50	<i>Cascina Marchesa</i> : la cascina nel XVI secolo apparteneva al feudo dei Marchesi Wilcardel de Fleury, oggi è la sede di una biblioteca. Fermati un turno per visitarla e per conoscere la sua storia attraverso i secoli.
		70	<i>Museo Ettore Fico</i> : fermati un turno nel museo dedicato all'artista, morto nel 1917, e ammira le opere d'arte moderne.
		82	<i>Oratorio Gesù Operaio</i> : fermati un turno per giocare una partita di calcetto.
 : punti di ristoro e supermercati	si torna indietro	13	<i>LIDL</i> : compra qualcosa da mangiare e torna a scuola perché c'è una festa!
		19	<i>Gelateria Bruno</i> : compri un gelato e torni al <i>Giardino Saragat</i> per gustarlo con calma.
		23	<i>COOP</i> : compri cibo a lunga conservazione e ritorni all' <i>Oratorio M. Rua</i> per donarlo in beneficenza.
		27	<i>Gelateria Cono d'oro</i> : compri del gelato e vai a mangiarlo con un'amica sulle panchine della casella 24.
		35	<i>Istanbul Kebab</i> : ti fermi a mangiare un kebab però ti sporchi la giacca, così torni indietro fino alla lavanderia.
		58	<i>Pasticceria Micci</i> : compri i pasticcini per offrirli ai tuoi amici che ti aspettano poco più indietro (casella 54).
		75	<i>Pizzeria Don Gennaro</i> : ordina le pizze e torni a casa tua (casella 67) per mangiarle insieme alla tua famiglia.
86	<i>Sofra Kebab</i> : compri due kebab e torni indietro per offrirne uno al tuo compagno di gioco più vicino.		
 : caselle numerate	transito	Caselle 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 31, 32, 34, 36, 38, 40, 42, 44, 45, 46, 48, 49, 51, 52, 54, 56, 57, 59, 62, 62, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 71, 72, 73, 74, 76, 77, 78, 79, 81, 83, 85, 87, 89.	

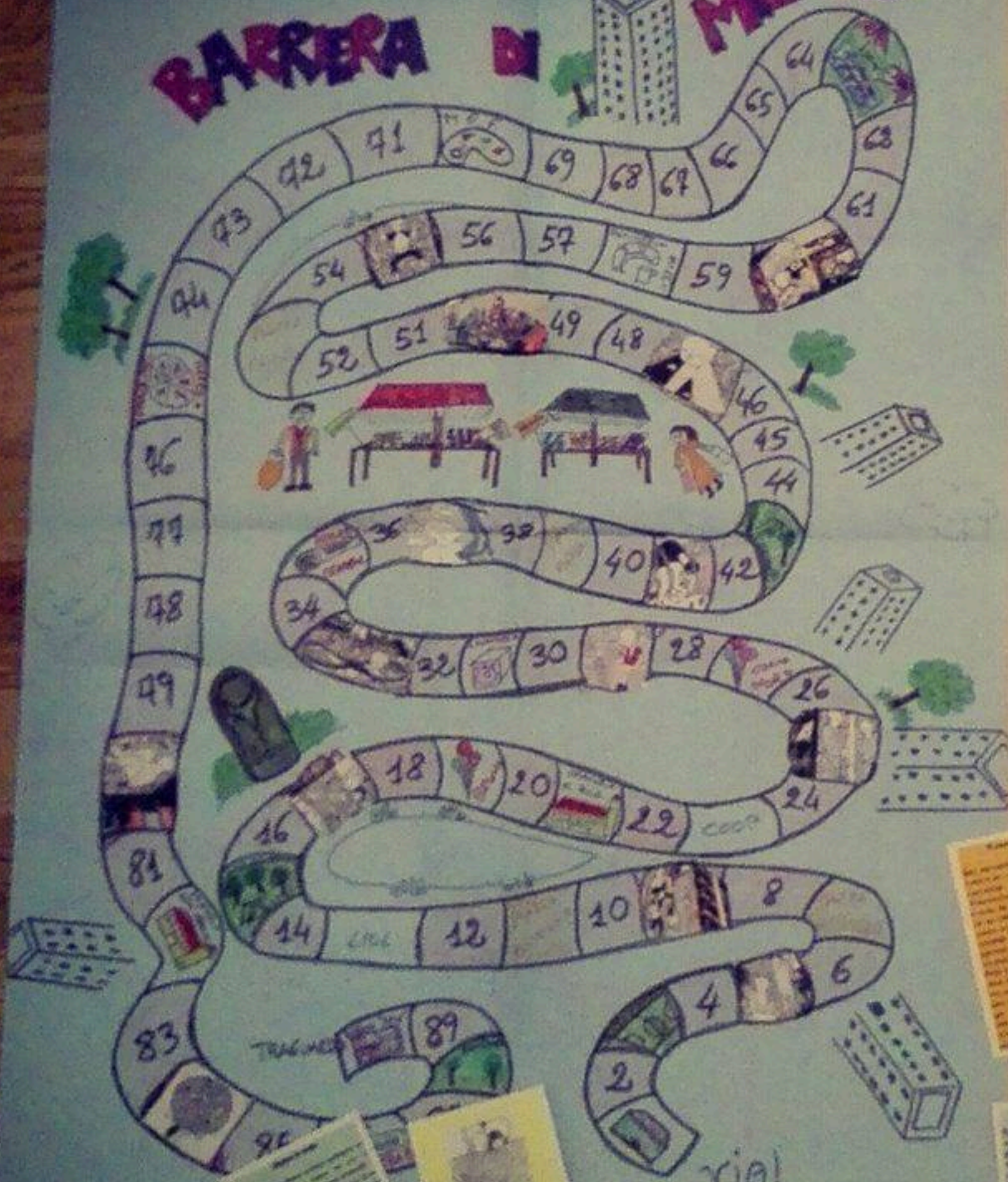
GIUCHINO

INSEME IN MILANO

BARRIERA DI



MILANO



IG 'GABY' s.r.l. 2014-2015

