

L'ULTIMA LEZIONE DI MISS BIXBY

di John David Anderson



L'AUTORE

John David Anderson è nato nel 1975 a Indianapolis, dove risiede tuttora. Si è laureato in Letteratura inglese presso l'Indiana University. È sposato e padre di due bambini. Ha pubblicato nel 2008 il suo primo romanzo – *Standard hero behavior* – che è stato molto apprezzato dalla critica.

Già autore di successo con *Sidekicked*, *Minion* e *The Dungeoneers*, ha pubblicato nel 2016 questa divertente e al tempo stesso commovente storia dei nostri tempi, che parla di tre ragazzi, una insegnante e un giorno che nessuno di loro dimenticherà mai.

LA STORIA

Tutti sappiamo che esistono differenti tipi di insegnanti. Quelli noiosi, quelli interessanti, quelli che lavorano molto, quelli che hanno smesso di lavorare da tanto tempo. Quelli che ricorderemo per sempre e quelli che vogliamo dimenticare.

Miss Bixby non è nessuno di questi. Lei è il tipo di insegnante che ti fa capire quanto la scuola sia importante. Che riconosce in te qualcosa che a volte tu stesso non hai visto. Un'insegnante che non vorresti mai deludere. Ciò che davvero caratterizza Miss Bixby, è essere unica nel suo genere.

Topher, Brand e Steve sanno che lei è una persona davvero speciale. Così, quando Miss Bixby inaspettatamente annuncia che non sarà in grado di portare a termine l'anno scolastico a causa della grave malattia che l'ha colpita, i tre ragazzi organizzano un piano piuttosto rischioso – in realtà più che altro una missione – per offrire a Miss Bixby il suo ultimo giorno perfetto.

Attraverso le tre storie molto differenti che ci raccontano, riusciamo a capire cosa significhi Miss Bixby per ognuno di loro, e cosa ognuno di loro tre rappresenti per gli altri.

I BUONI

Per molti studenti Miss Bixby è diventata un punto di riferimento.
Ecco perché Topher e i suoi amici l'hanno messa nella categoria dei Buoni.

Utilizza lo spazio qui sotto per rispondere alle domande A, B e C.

- A.** Quali sono gli altri cinque tipi di insegnante presentati nel libro?
- B.** Descrivi la scena di apertura con Rebecca Roudabush e i suoi pidocchi... In che modo Miss Bixby prende in mano la situazione? Che cosa fa in particolare da vera Buona quale è?
- C.** Fai finta di dover descrivere Miss Bixby a qualcuno che non la conosce. Cosa gli diresti? Usa degli esempi estratti dal testo per motivare la tua descrizione.

TRIBUTO A UN INSEGNANTE

C'è un insegnante o un altro adulto che influenza la tua vita e che tu considereresti uno dei *Buoni*?

Fai un tributo a questa persona speciale.

Può essere un tema, una lettera, un oggetto artistico, una presentazione a voce che gli faccia capire quanto è importante per te e perché.

Ora intervista il tuo insegnante preferito.

Fra le domande potresti includere ad esempio le seguenti:

- Che cosa ti ha spinto a fare l'insegnante?
- Qual è l'aspetto più bello del tuo lavoro?
- Qual è il più brutto?
- Qual è il tuo scopo nel fare l'insegnante?
- Hai qualche eroe?
- Quando eri bambino/a, cosa avresti voluto essere da grande?
- Se tu potessi avere un altro lavoro per un giorno, quale vorresti che fosse?
- Cosa vuoi che ricordino di te i tuoi ex studenti? Cosa speri di lasciare loro?

Ora pensa a qualcosa che vorresti raccontare a un tuo insegnante e che non gli/le hai mai detto: potrebbe essere il momento buono per parlare apertamente di ciò che ti sta a cuore!

Se ti va, chiedi se ha qualche minuto per una chiacchierata sincera.

Se no, metti da parte per ora questo pensiero: forse il momento giusto deve ancora arrivare!

I RAGAZZI

L'ultima lezione di Miss Bixby è scritto alternando i punti di vista di Topher, Brand e Steve. Perché, secondo te, John David Anderson ha scelto di raccontare la storia usando tre personaggi invece di uno solo?

- A.** Su un foglio a parte disegna tre sagome (quindi solo il contorno).
Ognuna di esse rappresenta uno dei ragazzi.
Usando il libro come traccia, scrivi all'interno le caratteristiche di ciascuno, e all'esterno la relazione che ognuno di loro ha con Miss Bixby.
Se preferisci, puoi utilizzare le schede con i visi dei tre ragazzi che trovi al fondo di questo materiale.
- B.** L'epilogo, sebbene contenga informazioni su tutti e tre i ragazzi, è scritto dal punto di vista di Topher.
Nello spazio qui sotto, riscrivi il finale dal punto di vista di Steve o Brand.

IL PIANO

Descrivi Il Piano con parole tue.

- A.** Su un foglio a parte descrivi *Il Piano* con parole tue.
Indica almeno tre ostacoli che i ragazzi incontrano sul loro cammino.
Come riescono a superarli?
- B.** Nel riquadro qui sotto, crea una mappa del *Piano* raffigurante il tragitto dalla scuola al parco, passando per l'ospedale.
Sii certo di aver incluso tutte le fermate lungo la strada, ad esempio il fornaio, il negozio di liquori, e McDonald's.
- C.** Su un foglio a parte disegna un'immagine di Topher, Steve e Brand all'inizio del percorso e poi un'immagine dei tre ragazzi alla fine del percorso. Che cosa è cambiato in loro? Sono dei cambiamenti visibili? Spiega la tua risposta.

I "BIXBISMI": PILLOLE DI SAGGEZZA

Miss Bixby è sempre in grado di offrire piccole citazioni e affermazioni che i suoi studenti chiamano "Bixbismi".

Scegli uno dei *Bixbismi* qui riportati e spiegane il significato con le tue parole.

- A.** "Siamo quello che fingiamo di essere, perciò dobbiamo stare attenti a quello che fingiamo di essere."
- B.** "Nel momento in cui dubiti di poter volare, perdi per sempre la facoltà di farlo."
- C.** "Le cose non sono mai così brutte come sembrano."

Ora elenca cinque Bixbismi presenti nel libro.

- Qual è il tuo preferito? Perché?
- Quale secondo te descrive meglio il contenuto del libro?

Completa la tabella della pagina successiva.

BIXBISMI

1.

2.

3.

4.

5.

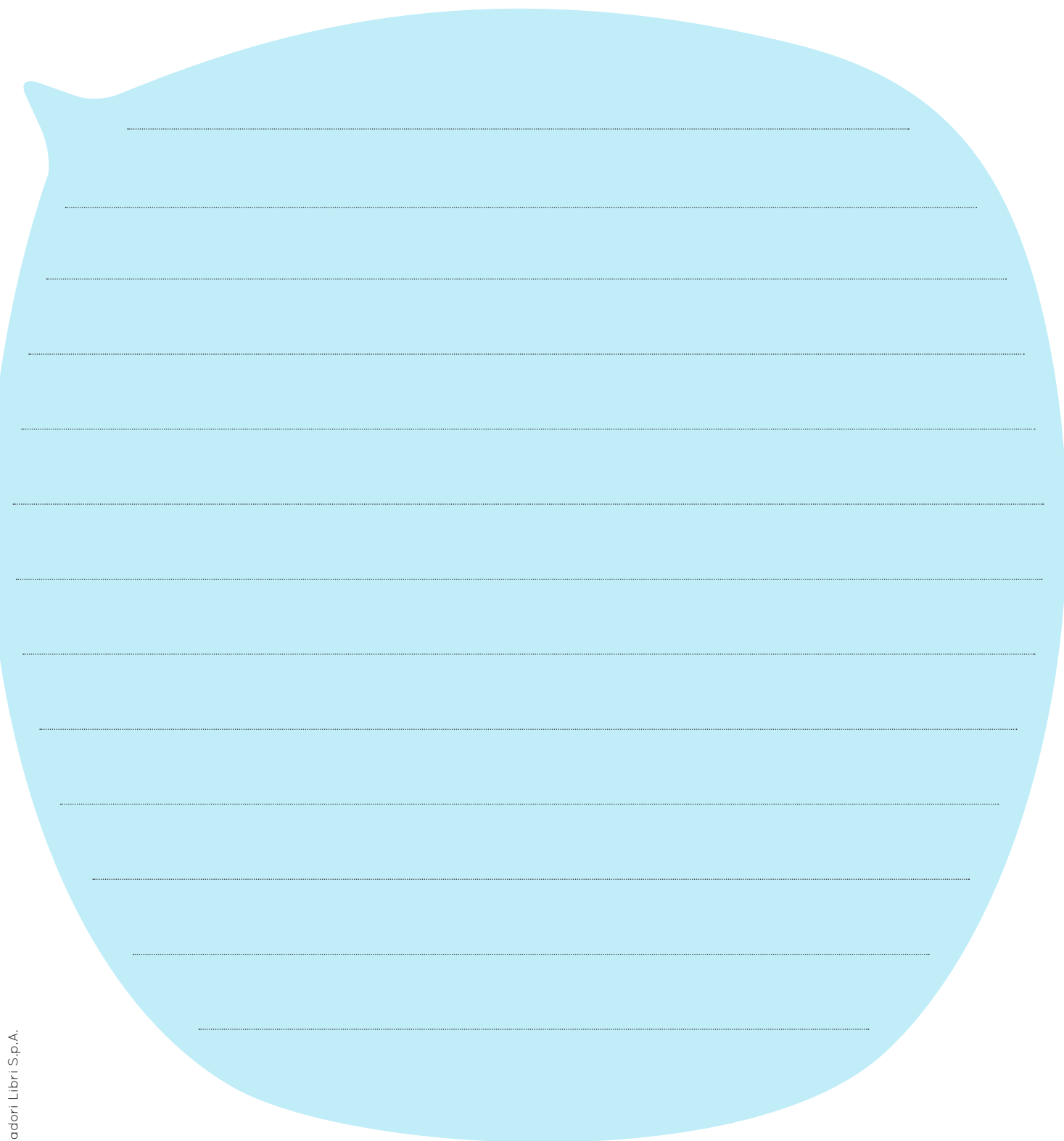
La mia espressione preferita è la n° _____ perché _____

La più adatta al libro è la n° _____ perché _____

UNA GIORNATA PERFETTA

Immagina la tua giornata perfetta. Puoi organizzarti come meglio credi, in totale autonomia, per renderla davvero memorabile.

Racconta.



A large, light blue, fish-shaped bubble with a tail on the left side, containing horizontal dotted lines for writing.

IL CASSETTO DEI SOGNI

Nel cassetto più in basso della sua scrivania, Miss Bixby tiene tante cartelline, ognuna dedicata a uno studente talentuoso: alcune sono piene di poesie, altre di disegni. Tutte contengono sogni e aspirazioni. Lei diceva: *“È divertente vedere come, da bambini, noi abbiamo in mente queste idee su ciò che è possibile e su ciò che non lo è. Un giorno siamo invincibili e quello dopo abbiamo paura di ciò che c'è nell'armadio. Sono cresciuta sperando di diventare un mago, invece sono diventata una insegnante. Insegnare è meraviglioso, non mi pesa, ma non è il sogno di ogni bambina di dieci anni.”*

Nello spazio sotto, rispondi a queste domande:

- A.** Perché pensi che Miss Bixby abbia conservato i disegni di Topher e le poesie di Susanna?
Spiega con parole tue usando, dove possibile, esempi tratti dal libro.
- B.** Un tempo Miss Bixby voleva diventare un mago (prestigiatore).
Se la sua insegnante avesse creato una cartellina con il suo nome, cosa pensi avrebbe contenuto?
- C.** Se Miss Bixby avesse avuto una cartellina con il tuo nome, cosa ci sarebbe stato al suo interno?

ATTIVITÀ EXTRA!

Crea la tua cartellina traendo ispirazione dal “cassetto dei sogni” di Miss Bixby.

L'AVVENTURA

Nella letteratura sono moltissimi i libri che raccontano di avventure, imprese che gli eroi della storia devono superare, come per esempio nel *Signore degli Anelli*, *Il Mago di Oz*, o la serie di film *Star Wars*.

Anche la vita reale però può essere piena di avventure e di eroi.

L'ultima lezione di Miss Bixby può essere considerata anche una storia d'avventura, non ti pare? Certo, non ci sono spade o cattivi da annientare, ma ci sono tre eroi di dodici anni. Topher, Steve e Brand intraprendono un viaggio che in alcuni momenti risulterà anche un po' pericoloso, perché hanno un solo obiettivo in mente: regalare alla loro insegnante il suo ultimo giorno perfetto!

Ora prova tu a inventare una storia di avventura e non dimenticarti questi elementi, che non devono mai mancare:

- **LA CHIAMATA ALLA MISSIONE:** qual è la motivazione che spinge il personaggio a iniziare questo viaggio?
- **LA POSTA IN GIOCO:** quali rischi deve assumersi il personaggio nel viaggio?
- **IL VIAGGIO:** quali sfide deve affrontare il personaggio lungo il cammino?
- **LE PROVE:** quali ostacoli, paure o pericoli il personaggio deve affrontare per raggiungere il suo obiettivo?
- **LA VITTORIA:** in quale modo il personaggio raggiunge il suo obiettivo e completa la missione?
- **IL RITORNO:** come è cambiato o si è trasformato il personaggio attraverso l'esperienza di questa avventura?





