

Versione definitiva: dicembre 2021

Il Convegno Scuole che educano, insegnanti creativi in Emilia-Romagna. Una ricerca empirica è stato patrocinato dall'Istituto "Vladimiro Spallanzani" (Sassuolo, MO; Sant'Antonino, RE) e dal Dipartimento delle Arti (DAR) dell'Alma Mater Studiorum – Università di Bologna.

Indice

Introduzione	3
<i>Ilaria Olivari</i>	
Il mio Pinocchio	9
<i>Maria Beatrice Bentivogli</i>	
Mente CRE-ATTIVA	12
<i>Elena Miglioli</i>	
Occasione di didattica interdisciplinare. L'arte come opportunità nel racconto di due esperienze	15
<i>Sara Parenti</i>	
Progetto Biomi: personalizzare in geografia tramite la creatività	20
<i>Valentina Rosignoli</i>	
Ascolto, musica e personalità - l'insegnamento attraverso l'improvvisazione.	29
<i>Giovanni Stefani</i>	
Apprendimento per esperienza artistica	34
<i>Silvia Sterninii</i>	
L'arte esperienziale come espressione del mondo interiore	36
<i>Laura Suarez</i>	
Tell me a story, please!	38
<i>Francesca Verati</i>	

Il link della videoregistrazione dell'intero panel è disponibile sulla pagina web del gruppo di ricerca RES: <https://site.unibo.it/res/it/agenda/convegno-1> .

Introduzione

ILARIA OLIVARI

Marionettista e regista del teatro di figura, insegnante delle scuole primarie e studentessa di Scienze e tecniche psicologiche.

Gruppo di ricerca RES (Ricerche Educative con le Scuole) - DAR, Università di Bologna

Creatività ed espressione artistica...¹

Quando si parla di creatività normalmente viene alla mente l'estro di artisti geniali e stravaganti o opere d'arte di nota fama e indiscussa importanza e bellezza. Cambiando tema e parlando dell'espressione artistica, in qualche modo, si attivano gli stessi schemi mentali che portano il pensiero verso un'idea di qualcosa di bizzarro ed elitario, una capacità che "o ce l'hai o non ce l'hai".

In questo contesto i due temi oggetto di analisi sono al centro di un discorso pedagogico e quindi ripensati alla luce di percorsi pratici e concreti messi in atto da insegnanti impegnati in azioni educative. La maggior parte dei docenti che hanno presentato il proprio progetto all'interno del panel dedicato alla creatività ed alla espressione artistica, inaspettatamente erano di discipline non artistiche, per esempio: educazione fisica, inglese o geografia. Solamente tre dei partecipanti alla discussione messa in atto all'interno del quarto panel sono inseriti in un contesto artistico sia all'interno della scuola sia al suo esterno. Interessante quindi scoprire insieme, attraverso i contributi presentati, come da un lato le arti si adattano al contesto scolastico e dall'altro i piani di studio si adattano alle arti. Inserendo la creatività e l'espressione artistica all'interno della scuola, non parleremo di attività che hanno come risultante un'opera d'arte, il prodotto finito offerto allo sguardo giudicante di un critico fruitore, ma l'attenzione sarà rivolta al percorso messo in atto da docenti e discenti per raggiungere un obiettivo comune, l'espressione del sé. La vita, disposta verso un'evoluzione, è la realizzazione di un'esperienza biografica che è espressione e testimonianza di un processo creativo; pertanto ogni essere umano è l'interprete insostituibile di un atto creativo in continuo sviluppo. L'arte diventerà il canale attraverso il quale la biografia individuale emergerà e diventerà osservabile e condivisibile. Parliamo quindi di un'arte auratica, quella di cui parlava Walter Benjamin² nel saggio del 1936; *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, dove per *aura* intendiamo un senso di unicità, originalità e creatività *hic et nunc* che rende ogni espressione di sé irriproducibile. Creatività ed espressione artistica sono due argomenti che si intersecano in diversi aspetti ma che sono ben distinti uno dall'altro, e che meritano di essere affrontati separatamente.

¹ Per ulteriori approfondimenti: M. Caputo, G. Pinelli, *Pedagogia dell'espressione artistica*, 2019 Franco Angeli, Milano.

² Walter Benjamin è un filosofo, critico e sociologo tedesco che ha dedicato parte dei suoi studi sulle avanguardie e sui fenomeni artistici nella moderna società di massa, alla perdita di quel "quid" sacrale, magico e misterioso (*aura*) da cui l'arte era originariamente circondata e il suo scadimento a oggetto di consumo.

La creatività, considerata come una dotazione rara e soggettiva di pochi eletti, è portatrice di un senso di mistero, una cifra demiurgica che eleva l'uomo al divino. Chi è creativo crea: dalla materia, dall'ignoto realizza ciò che prima non esisteva.

Se decidiamo di citare i grandi della letteratura scientifica da Vygotskij a Bruner a Torrance alla Melanie Klein (per nominarne alcuni di una lunga lista)³, scopriamo che realmente la creatività è una qualità innata dell'uomo, una componente della vita quotidiana dell'essere umano messa in atto dalla gente per affrontare ciò che è nuovo e che non si conosce. Emerge in modo evidente che a livello psicologico e sociale stiamo parlando di una dote che ha una forte valenza adattiva permettendo a qualunque individuo di superare imprevisti, di prendere decisioni o, semplicemente e in poche parole, di vivere. Al momento di dover fissare nero su bianco una definizione chiara di cosa possa essere la creatività le linee che ne delincono l'area di studio diventano sfocate. Mi torna alla mente Sant'Agostino quando parlando del tempo ne "*Le Confessioni*", afferma:

Che cosa è dunque il tempo? Se nessuno me ne chiede, lo so bene: ma se volessi darne spiegazione a chi me ne chiede, non lo so [...].⁴

Analogamente, è difficile chiarire il tema della creatività in modo lineare e oggettivo. Il vocabolario Treccani la definisce come "un pensiero creativo" senza quindi esaurirne il senso. Risulta più immediato darne una definizione soggettiva; io, in qualità di artista, associo la creatività ad un'idea di ansia poiché per lavoro mi viene chiesto di essere creativa e di esserlo in modo brillante. Ho intervistato diverse persone tra le quali un educatore che ha definito la creatività come il massimo grado della resilienza, mentre un ricercatore mi ha riferito che per lui è l'atto di vedere quello che non c'è e dargli una forma. Ognuno, se si fermasse un attimo a pensarci, potrebbe darne una definizione partendo dal proprio vissuto e dalle proprie esperienze. In questa occasione parliamo della creatività in termini pedagogici inserita all'interno della scuola come possibile facilitatore didattico. Nel contesto scolastico i protagonisti sono gli studenti, bambini o ragazzi, che devono e si aspettano di essere educati. Cito allora una bambina, Irene di sette anni, che mi racconta cosa sia la creatività secondo lei:

Inventarsi delle cose nuove o trasformare delle cose in cose un po' più colorate, un po' più diverse e un po' più divertenti. E magari prendere spunto da delle cose unirle e trasformarle in altre cose che hanno tutte quelle cose insieme.

In queste parole, caotiche e confuse come spesso sono i racconti dei bambini, troviamo la saggezza di chi ha studiato ed affrontato il tema con cognizione di causa. Nelle parole di Irene l'atto creativo viene descritto nella sua concretezza e praticità: inventare, trasformare, unire e creare. Un altro aspetto estremamente rilevante, messo in luce dalle parole citate, è la componente del divertimento o della passione che accompagnano la creatività nel suo aspetto ludico. I più giovani sono dotati in modo particolare di creatività che si palesa attraverso il gioco e attività espressive spontanee; se vivono in un ambiente familiare e sociale che li fa sentire sicu-

³ Per un ulteriore approfondimento si rimanda a F.Pinto Minerva, M. Vinella, *La creatività a scuola*, 2012, Editore Laterza, Lecce.

⁴ Agostino, *Le confessioni*, XI, 14 e 18, 1968, Zanichelli, Bologna, p. 759.

ri, agiscono spesso liberamente, senza l'intenzione di far rientrare il loro comportamento in schemi aprioristici o in programmi prestabiliti, sono quindi meno inibiti. Quando si parla di creatività si intende sia quella dell'uomo di genio, sia quella espressa da una persona normale nel realizzare sé stessa. Possiamo considerare la creatività come la capacità di inventare, sviluppare fantasia, ampliare competenze ed esperienze. Il processo creativo esprime la capacità di costruire percorsi di crescita individuali, di scoprire il proprio volto interiore, di predisporre verso un avvenire in modo propositivo; la creatività orienta alla conoscenza ed allo sviluppo completo della propria biografia e rappresenta la più elevata capacità espressiva dell'uomo. Spesso considerata nei suoi aspetti effimeri e vaghi come un fatto straordinario, soffre il peso di stereotipi culturali che ci fanno dimenticare il potenziale educativo e trasformativo di cui è portatrice. È quindi doveroso riposizionarla nell'agire umano e in particolare nel contesto formativo dove insegnanti ed educatori agiscono quotidianamente. Alla luce di quanto detto fino ad ora diventa necessario riportare la creatività al suo lato pratico e considerarla come strumento necessario per lo sviluppo e l'educazione delle generazioni di cui la scuola si fa carico. Qui entra in gioco il secondo tema in analisi ovvero l'espressione artistica, scelta ed utilizzata come strumento per svelarsi, per conoscere ed apprendere. Anche in questo caso il concetto necessiterebbe di ulteriori specificazioni. In primis la scelta del *medium* utilizzato per esprimersi artisticamente, perché ogni *medium* ne determina un modo differente di applicazione. Per esempio un'espressione artistica corporea come la danza utilizza dinamiche non comparabili ad un'espressione artistica plastica quale la scultura o il disegno. Ogni forma espressiva attraverso l'arte, qualunque essa sia e qualunque sia la tecnica utilizzata, pur partendo da una sua specificità condivide con le altre forme artistiche l'idea di un movimento dall'esterno all'interno e viceversa. L'arte è una forma di comunicazione tra produttore e fruitore e, come direbbe John Dewey⁵, fortemente relazionata con l'ambiente in cui si produce e si manifesta. Questo movimento, dall'interno all'esterno, si può dividere in un momento di assorbimento ed uno di espulsione. Assorbimento di una tecnica, di esperienze di vita, di conoscenza di altri artisti, di lettura dei libri ecc... Espulsione come trasformazione attraverso il proprio io di quanto assorbito dall'esterno. Queste due fasi, assorbimento ed espulsione, sono la base per mettere in atto un processo creativo per realizzare un prodotto finito, talvolta con l'appellativo di opera d'arte.

All'interno della scuola, l'espressione artistica cambia di paradigma, fulcro dell'attenzione diventa, come già accennato, il processo attraverso il quale colui che si esprime focalizza le proprie emozioni, il proprio mondo interiore e attraverso il canale dell'arte le comunica al mondo esterno. Per raggiungere un tale obiettivo il soggetto immaturo deve ricevere un'educazione che gli faccia riconoscere la bellezza che lo circonda e percepire l'arte in senso olistico imparando ad ascoltare con tutti i sensi.

... nella vita di scuola.

⁵ J. Dewey, *Arte come esperienza*, a cura di Giovanni Matteucci, 2007, Aesthetica, Palermo.

Ecco che creatività ed espressione artistica convergono nuovamente nell'idea di una pedagogia che punta ad educare, ad esprimersi, ad immaginare, a proiettare verso il futuro, a pensare in modo divergente, ad accettare l'unicità di ogni individuo e conseguentemente ad apprezzarne le differenze. La realizzazione di progetti creativi o artistici diventano pertanto un pretesto per mettere in atto azioni pedagogiche in grado di ridurre lo spazio vuoto presente tra colui che educa e i soggetti immaturi da educare. La volontà di conoscere il materiale umano con cui si lavora all'interno delle scuole, fa sì che insegnanti di qualunque disciplina si mettano in gioco, formulando e proponendo iniziative volte a far emergere i propri alunni. Il tentativo è quello di creare un canale comunicativo alternativo rispetto alla didattica convenzionale, in modo tale che sia gli alunni che gli insegnanti abbiano modo di farsi conoscere in modo differente, senza interpretare il proprio ruolo sociale e quindi svincolati da giudizi, pregiudizi ed aspettative. Ecco che la creatività diventa la conseguenza di una scelta consapevole di voler educare istruendo. L'insegnante che vuole essere educativo ed efficace deve essere creativo e mettere in gioco una propria visione del mondo, un sistema di valori da trasmettere ai propri alunni. L'insegnante creativo continuerà a studiare mentre insegna per adattarsi ai propri alunni, sa perfettamente a chi è rivolta la sua lezione. Insegnare significa introdurre un percorso cognitivo, suscitare un'esperienza ed accompagnarla. Coloro che educano, devono essere abili a cogliere le particolarità del gruppo di giovani alunni con cui si trovano a lavorare, ascoltando le loro necessità e proponendogli percorsi *ad hoc* volti a stimolare in loro idee nuove che potrebbero essere insolite ed inaspettate ma comunque degne di essere accolte. Infine i pensieri astratti devono trovare spazi idonei e giusti percorsi applicativi per realizzarsi e concretizzarsi. Attraverso una pratica esperienziale dell'arte, quale può essere la forma laboratoriale, l'insegnante si pone come modello mostrando in modo pratico un procedimento. Una volta insegnata una tecnica, anche basilare, il discente dovrà sentirsi libero di sperimentare e di trovare il proprio modo di mettersi in gioco. Nella narrazione o espressione del proprio sé è implicita la componente di un'accettazione personale, una consapevolezza che si può raggiungere lavorando direttamente sull'autostima dei ragazzi, valorizzando l'importanza dell'errore come mezzo necessario per un apprendimento efficace. Importante all'interno della scuola creare spazi e situazioni dove questo possa avvenire; dove i ragazzi si possano sentire comodi per provare ad uscire dalla zona di confort e sbagliare. L'errore deve essere considerato parte integrante del processo creativo, perché solo attraverso questo si può raggiungere un gradino più alto nella scala dell'apprendimento. L'arte ci insegna che con poco si può fare tutto, pensiamo ai tre colori primari con i quali si è realizzata ogni forma d'arte pittorica, arte che è stata creata attraverso esperimenti, tentativi, prove ed errori.

L'apprendimento è più efficace se viene fatto in maniera creativa, ovvero se spinge ad immaginare, ad osservare, a dimostrare, a esplorare, a sperimentare, a verificare..⁶

Creatività ed espressione artistica nella vita di scuola.

Quanto presentato fino a qui è la cornice all'interno della quale i docenti iscritti al quarto panel, hanno presentato i propri progetti dai quali sono emersi numerosi temi rilevanti che qui

⁶ Alberto Manzi trasmissione RAI *Non è mai troppo tardi*.

riporto in modo sintetico e che si potranno approfondire di seguito negli specifici contributi. La modalità con cui si è svolta la presentazione dei progetti e la successiva discussione è stata di condivisione e con l'idea di arricchirsi vicendevolmente attraverso il confronto e le idee degli altri insegnanti. Con stupore ogni partecipante ha colto l'originalità delle proposte dei colleghi. Il nucleo centrale della conversazione sono stati i ragazzi o bambini per i quali i programmi sono stati prima pensati e poi realizzati. La scuola spesso involucrata da problemi burocratici e logistici non è stata presa in considerazione, i docenti presenti parlavano di ragazzi, talvolta citandoli per nome. I percorsi pedagogici presentati hanno richiesto molte ore di preparazione aggiuntive rispetto al consueto orario scolastico e che volontariamente i docenti hanno messo a disposizione del loro obiettivo. Gli insegnanti hanno dichiarato che le proprie iniziative pedagogiche si sono potute mettere in atto principalmente grazie alla collaborazione dei colleghi che hanno offerto il proprio aiuto e supporto, sia in modo pratico permettendo per esempio dei cambi di orario sia rendendosi disponibili per un confronto di opinioni. Il difficile periodo in cui ci troviamo a vivere a causa della pandemia, che ormai da troppo tempo ci costringe ad uno stile di vita insolito, ha spinto insegnanti impegnati nel loro ruolo di educatori a trovare dei modi per colmare la solitudine generata dalla didattica a distanza (DAD), mossi soprattutto dalla volontà di trasmettere ai propri allievi la passione per lo studio e l'apprendimento. In questo particolare periodo storico gli studenti, isolati nelle loro case, non godono dei benefici o delle difficoltà che emergono dal confronto diretto con i pari e con gli insegnanti. La preoccupazione maggiore era rivolta agli alunni più svogliati o che hanno maggiori difficoltà nella vita di scuola e che rischiavano di perdersi lungo il cammino se non venivano stimolati adeguatamente in modo costante e diretto. Questa problematica ha generato, negli insegnanti, la necessità di essere particolarmente creativi con l'obiettivo di riuscire, anche nella distanza, a catturare l'attenzione dei ragazzi attraverso iniziative sia individuali che gruppal, che li occupassero in modo concreto, usando un linguaggio a loro più familiare e che tenesse conto delle loro esigenze. Le attività di gruppo hanno avuto la finalità di mantenere una rete fra pari, evitando l'isolamento dei ragazzi, attraverso la condivisione sia delle idee sia dei prodotti realizzati. Si è inoltre parlato di una creatività reiterata per veicolare ai ragazzi il messaggio dell'importanza dell'attesa. All'interno della settimana ci doveva essere un momento dedicato alla creatività, che fosse caratterizzato da un inizio ed una fine ben definiti; come una sorta di rituale di condivisione che ogni volta veniva riproposto nella stessa forma e soprattutto in modo ben strutturato. I ragazzi avevano quindi modo di prepararsi sia cognitivamente che emotivamente all'iniziativa. Alcuni docenti hanno presentato una modalità di insegnamento basata sull'improvvisazione da loro utilizzata come un gioco per avvicinarsi ad una materia nuova in modo propositivo. L'atto di improvvisare, infatti, impone uno spazio in cui agire ed un altro nel quale ascoltare le proposte altrui. Infine, ma non di minore importanza, è stato evidenziato più volte il tema dell'interdisciplinarietà: la volontà di creare percorsi alternativi e momenti di incontro tra discipline differenti che permettessero ai ragazzi, attraverso momenti ludici e meno formali, di scoprire i punti in cui si possono intersecare le varie materie di studio. Ogni insegnante si è stupito dell'esito estremamente positivo delle loro proposte in primis osservando i risultati ottenuti dai ragazzi che hanno abbracciato con entusiasmo le iniziative e si sono impegnati in modo personale. La scelta di utilizzare linguaggi differenti con la finalità di stimolare la creatività individuale di ogni alunno ha avuto come risultante nuove affinità e relazioni più solide sia con gli insegnanti che con i compagni. Un ap-

prendimento creativo dà la possibilità ad ogni interlocutore, docente e discente, di togliere la maschera del proprio ruolo e di mostrarsi sotto una luce nuova. L'etimologia della parola educare, dal latino *educere*⁷ “tirar fuori”, è esemplificativa dell'importanza di progetti come quelli presentati che hanno come specifico obiettivo conoscere i soggetti immaturi da formare e scoprire i percorsi più idonei per essere insegnanti efficaci. È cosa gradita che finalmente l'arte, che è sempre entrata in punta di piedi nelle scuole, soprattutto quelle dell'infanzia e delle primarie, ora inizi a fare passi fermi e talvolta a danzare e mescolarsi con i piani didattici convenzionali.

⁷ *ducere* “guidare” più prefisso *-e* che indica movimento verso il fuori

Il mio Pinocchio

MARIA BEATRICE BENTIVOGLI

Docente di Arte e Immagine, scuola secondaria di primo grado “Galileo Galilei”, Maranello (MO)

“Il mio Pinocchio”, nasce un bel mattino, pensando di arricchire le future lezioni in un periodo particolare come il passaggio dalla scuola elementare alla scuola media che seppur entusiasticamente presenta criticità che vanno al di là della quotidiana giornata di ogni bambino; dal più “sereno” al più “preoccupato” per i motivi più svariati che la vita può presentare all’improvviso nel passaggio dalla fanciullezza all’adolescenza.

Questo progetto, illumina un mattino d’estate pensando alla futura classe prima.

Navigando diversi testi, mi sono soffermata tanto in punti che sfogliavano situazioni che un’insegnante incontra via via mettendo in pratica la sua pedagogia e nel mio caso dando un risvolto espressivo-artistico all’argomento in esame.

Ho realizzato e vissuto l’attività didattica dedicata al progetto strada facendo insieme ai ragazzi, perché un progetto educativo nasce da una base e presupposti ben precisi ma presenta dei risvolti a seconda delle situazioni che possono evolvere durante lo svolgimento.

“Pinocchio deve attraversare le peripezie della sua condizione di burattino per diventare un bambino”⁸. Il progetto ha una base ben descritta, sviluppa un processo educativo e presenta sfaccettature, arricchendosi in un contesto di apprendimento, un contesto di vita.

“Il mio Pinocchio”, sviluppa il rispetto delle regole, l’importanza della famiglia e l’affettività come discorso alla base del libro di “Pinocchio”, letto e commentato in classe attraverso un dialogo capace di costruire un percorso che sfocia nella rappresentazione grafico-pittorica personale.

Il pedagogista Giuseppe Lombardo Radice nel 1923, introduce il disegno nel “Curricolo della scuola elementare”⁹. L’arte inoltre, facilita i processi d’inclusione:

è infatti come linguaggio universale che consente di superare tante barriere, culturali o fisiche. Bambini e adolescenti diversamente abili e normodotati, stranieri ed italiani devono poter fruire di una educazione artistica che consente l’arricchimento della persona umana.

Il campo dell’espressione artistica, inteso come un campo di intersezioni e di inevitabili sconfinamenti.¹⁰

⁸ M.T Moscato, *Il viaggio come metafora pedagogica*, 1994, La scuola, Brescia.

⁹ M. Caputo, G. Pinelli, *Pedagogia dell’espressione artistica*, Milano, Franco Angeli, 2019.

¹⁰ *Ibidem*.

Dai dialoghi, l'attività didattica svolta in classe sfocia accompagnata dalla tecnologia nella rappresentazione personale di un episodio, nell'emozione suggerita dalla musica che accoglie e accarezza il viaggio di Pinocchio nei vari momenti presi in esame. L'espressione artistica, accompagna un processo educativo. L'educazione alla fruizione dell'opera d'arte determina una competenza che le indicazioni della commissione europea del 2006 riconducono fra le macro-competenze per la cittadinanza europea, giudicandole inseparabili nei profili culturali dinamici di una desiderabile condizione di cittadinanza.¹¹

Obiettivi dell'attività.

Lo svolgimento del progetto sfocia in attività che partono dal dialogo e diramano nella rappresentazione grafica attraverso l'uso di materiale consegnato direttamente ai ragazzi, quali fotocopie, disegni ed altri elementi capaci di facilitare il procedimento; il tutto corredato dall'ausilio della Lim. Tutto questo lavoro, porta alla base l'obiettivo di credere e potenziare la fiducia nelle proprie capacità ed arricchire l'autostima della personalità in crescita; ogni alunno, ha raggiunto i propri obiettivi, potenziando le personali competenze creative.

Articolazione dell'attività.

Il progetto "Il mio Pinocchio", lo possiamo suddividere in una prima fase di lettura dialogata del libro di Collodi per passare alla fase successiva con la visione di sequenze del film di Comencini del 1972, focalizzando l'attenzione dei ragazzi riguardo l'emozione suscitata dalla musica che accompagna le immagini, i luoghi, il tutto ricco di grande riflessione emozionale.

Ma c'è un'intelligenza emozionata anche nel semplice ascolto ingenuo della musica e anche in questo caso, la conoscenza e comprensione dei linguaggi musicali nella misura in cui interviene, modificata l'esperienza di fruizione del soggetto coinvolto.¹²

L'educazione è una funzione sociale che assicura la formazione e lo sviluppo degli immaturi per mezzo della loro partecipazione alla vita del gruppo al quale appartengono.¹³

Poi ogni allievo entra nella fase di progettazione personale del suo Pinocchio. I tempi della realizzazione hanno compreso i mesi di dicembre, gennaio e febbraio dove una parte del lavoro è stata portata avanti in DAD. I materiali impiegati, riepilogando, riguardano innanzitutto le tecnologie, partendo da foto, slide, rielaborazione d'immagini a scelta o suggerite come spunto, fermo immagine dalla Lim. Il clima di serenità della classe, mi porta a sottolineare il concetto di emozione positiva come base di partenza per una comunicazione e coinvolgimento proficuo da parte di tutti gli alunni.

Un'ulteriore declinazione della ricerca pedagogica sulle emozioni che le riconosce quali componenti determinanti della vita umana e fondamento della personalità, mira a fornire strategie per orientarle nell'ottica di un sostegno al processo educativo in età infantile¹⁴

¹¹ Ibidem.

¹² Ibidem

¹³ J. Dewey, (1916), *Democrazia ed educazione*, trad. ital. 1949, 1965, La nuova Italia, Firenze.

Il rapporto didattico “si articola in un far vedere, verificare e in un reciproco vedere, provare, eseguire, fare verificare”.¹⁵

Metodi e strumenti.

Attraverso prove tradizionali e compiti di realtà, i ragazzi hanno saputo dare una loro interpretazione nella partecipazione ai dialoghi e nella rappresentazione grafico-pittorica. Lezioni dialogate, impressioni scritte e considerazioni personali, hanno racchiuso piccoli vissuti di vita quotidiana.

Il riscontro valutativo, racchiude un mondo prezioso che riguarda la loro personalità in fase di sviluppo e con tanta delicatezza sono stati coinvolti all’uso delle tecnologie, avendo un ampio risultato a livello di valutazione attraverso slide e power point. Gli strumenti digitali durante la fase di progettazione e poi, sono stati di base nella realizzazione del progetto educativo.

Riflessioni sul progetto didattico de “Il mio Pinocchio”.

È stato particolarmente interessante, realizzare un progetto educativo, dedicato alla figura di Pinocchio, da sempre nei cuori delle famiglie, dei bambini. Vedere come ogni alunno ha dialogato e portato alla luce una piccola esperienza di vita all’interno di questo ambiente di apprendimento ha comunicato un entusiasmo reciproco, nell’imparare facendo. Nella realizzazione figurata, i bambini hanno accompagnato alle immagini delle riflessioni personali. Durante lo sviluppo del progetto, la classe ha espresso trascorsi di viaggio nei luoghi dove il regista Comencini ha girato le sequenze del film; di conseguenza, mi sono collegata al discorso dei beni ambientali, l’Unesco e la città di Firenze. Sempre attraverso i dialoghi, è stata profonda la riflessione degli alunni riguardo la tutela di tutto ciò che ci circonda ed abbraccia l’uomo per imparare maggiormente a rispettare la natura nella sua totalità.

È toccante, osservare l’emozione evocata dalla suggestiva musica che accompagna determinate sequenze del film di Pinocchio, nei loro occhi, nei loro volti.

Si agisce, cioè sulla loro autostima, sulla sua capacità di immedesimazione, sulla sua motivazione intrinseca: non dall’esterno né in forma utopico- volontaristica, ma in virtù della natura stessa dell’atto di espressione artistica¹⁶.

Abbiamo dialogato tanto insieme, riguardo il rispetto delle regole e dei valori che vanno a formare una società umanamente civile nella condivisione dei diritti e doveri; l’importanza del rispetto reciproco, come senso civico e cittadinanza attiva. L’importanza di saper stare in un gruppo quale la classe e saper rispettare le diversità.

Mente CRE-ATTIVA

¹⁴ M. Caputo, G. Pinelli.

¹⁵ Ibidem.

¹⁶ M. Caputo, G. Pinelli.

ELENA MIGLIOLI

Docente di Educazione Motoria, Istituto Vladimiro Spallanzani, scuola primaria S. Antonino, Casalgrande (RE).

Come l'educazione motoria può diventare veramente protagonista in un percorso di apprendimento nella scuola primaria? Parlare di creatività riferita al movimento, è possibile?

L'Educazione motoria è sempre di più una materia attiva in ogni ambito disciplinare, che incentiva non solo lo sviluppo fisico, ma anche quello cognitivo, affettivo e psicologico dei bambini. Questo contributo nasce da alcune esperienze dirette che ho svolto lo scorso anno scolastico durante le lezioni di educazione motoria nella scuola primaria Vladimiro Spallanzani.

La creatività è per definizione la capacità di creare con l'intelletto, con la fantasia. La psicologia ci insegna che essa è un processo di dinamica intellettuale, che ci permette di essere sempre attivi da un punto di vista mentale. Ecco, allora, perché unisco queste due parole CREARE e ATTIVO in una nuova concezione di CREATTIVA'. La nostra mente deve essere creativa, in un continuo movimento di idee per poter dar spazio all'espressione di sé.

Nel periodo della scuola primaria, il bambino vive delle fasi sensibili nelle quali è ricettivo e la sua disponibilità di apprendimento è al massimo. Ed è qui che bisogna far vivere esperienze senso motorie, ludiche ed interdisciplinari che lo rendano protagonista attivo del proprio percorso di apprendimento.

Ecco qualche esperienza interdisciplinare sperimentata durante le lezioni di educazione motoria nelle cinque classi della scuola primaria.

Queste attività si riferiscono all'ambito matematico. Esistono diversi giochi di riscaldamento, come il gioco dell' "1, 2, 3" dove ad ogni numero viene assegnata un'azione da eseguire e in questo modo, il bambino riconosce quel numero ed impara a contare.

Lo step successivo è "il gioco dei numeri", in cui viene chiamato un numero per il quale i bambini si devono dividere in gruppi, in modo tale da poter ripassare moltiplicazioni e divisioni.

Nella nostra scuola viene utilizzato, nella classe prima, il metodo analogico di Bortolato e durante una lezione ho riprodotto la linea del 20 con i cerchi colorati: al bambino è stato poi indicato un numero e si è posizionato nel cerchio che indica il numero stesso; anche sotto forma di gara. Ho cercato, poi, di aumentare la difficoltà, ponendo delle semplici operazioni di addizione e sottrazione, il bambino rispondeva in modo attivo andando a posizionarsi nel cerchio del numero che indicava il risultato.

Attraverso gli albi illustrati ho cercato di consolidare l'ascolto, la comprensione del testo e la creatività dei bambini.

In prima elementare, ho letto “Il gigante salterino”¹⁷ ai bambini, che hanno riprodotto le loro scene preferite con un disegno. I bimbi hanno, poi, drammatizzato la storia e si muovevano secondo il movimento degli animali protagonisti.

Un'altra attività è stata quella legata al libro “Una casetta troppo stretta”¹⁸: dopo aver ascoltato la storia attraverso un video, i bambini hanno costruito una casetta con cartoncini tagliando e incollando. Questo è stato un lavoro molto importante per la coordinazione oculo-manuale e la manualità fine.

Infine, un libro a me molto caro, “Orso Bucò”¹⁹ nel quale per raccontare la storia vengono utilizzate semplici forme per i personaggi e linee curve e rette per indicarne i loro movimenti. I bambini hanno ascoltato la storia, l'hanno riprodotta attivamente, muovendosi come i diversi personaggi e, attraverso la loro creatività, hanno inventato e disegnato delle loro storie.

Attraverso giochi e percorsi ho consolidato alcuni concetti topologici della geografia: i bambini partendo da alcuni esercizi visivi sono arrivati a discriminare la destra e la sinistra seguendo la segnaletica orizzontale all'interno di un percorso motorio.

Una materia che sicuramente si abbina con l'educazione motoria è quella di scienze, dove sono state possibili attività per tutte le classi della primaria.

Nelle classi più piccole, i bambini hanno imparato attraverso la visione di presentazioni in power point a nominare tutte le parti del corpo e ad utilizzarle attraverso giochi motori.

In quinta, è stato approfondito l'apparato locomotore, studiando le parti che lo compongono ed eseguendo alcuni esperimenti come la costruzione di una mano bionica utilizzando del filo di lana infilato in pezzettini di cannuccia, attaccati ad una sagoma di mano di cartoncino. Inoltre, i bambini hanno attaccato alcune tipologie di pasta su uno scheletro stampato, scegliendole accuratamente in base alla classificazione delle ossa. Hanno provato, infine, a riprodurre la colonna vertebrale, ponendo l'attenzione ai dischi vertebrali. Sul campo, invece, attraverso semplici esercizi di movimento con braccia e gambe i bambini hanno conosciuto il funzionamento dei muscoli agonisti ed antagonisti.

Arte e immagine è, ovviamente, la materia creativa per eccellenza e anche in questo campo è stato possibile fare riferimento al movimento: costruzione di piccoli oggetti da utilizzare nei giochi motori o costruzione di palline, aerei, barchette, campi da gioco con la carta di giornale.

Sono partita dall'attualità delle Olimpiadi, programmate per il 2020, poi sono slittate a quest'estate e ho sfruttato questo collegamento per parlare della loro nascita e della loro evoluzione avvenuta nell'antica Grecia. I bambini di quinta, durante la loro giornata Greca, nella quale erano travestiti da personaggi greci, hanno superato gli allenamenti degli antichi atleti di

¹⁷ J. Donaldson, H. Oxenbury, *Il gigante salterino*, trad. ital. C. Carminati, 2017, Mondadori, Milano.

¹⁸ J. Donaldson, A. Scheffler, *Una casetta troppo stretta*, trad. ital. Francesca Novajra, 2016, Emme Edizioni, Milano.

¹⁹ N. Grossi, *Orso Bucò*, 2013, Minibombo, Reggio Emilia.

Sparta ed Atene e hanno giocato a “Greci vs Persiani” trasformando alcuni giochi tradizionali adatti con nomi storici.

Non posso dimenticare, però, da dove parte la mia esperienza... ovviamente dall'educazione motoria, che è stata un'occasione di scoperta da parte dei bambini di sport meno conosciuti, come ad esempio l'automobilismo, lo sci. Questo è stato possibile anche grazie al vivo interesse di alcuni di essi.

Una delle modalità sicuramente più apprezzate dai bambini sono state le Storie di sport, dove è stato possibile scendere in profondità e parlare dei valori preziosi dello sport come impegno, sacrificio, costanza, dedizione e collaborazione. Attraverso la lettura di alcuni libri, i bambini hanno conosciuto storie di sportivi più o meno famosi e li hanno visti all'opera attraverso alcuni video delle loro imprese sportive.

I bambini sono rimasti incantati ed affascinati emotivamente e domandavano spesso la lettura di queste storie.

Attraverso queste esperienze spero di aver messo in evidenza che, attraverso un po' di creatività e a qualche collegamento trasversale, l'educazione motoria può diventare un'occasione per promuovere esperienze non solo motorie, ma cognitive, sociali ed affettive per permettere al bambino di aumentare la propria autostima, in modo da renderlo protagonista attivo e consapevole in ogni ambito disciplinare, ma soprattutto felice per tutto ciò che impara creando e muovendosi.

Occasione di didattica interdisciplinare. L'arte come opportunità nel racconto di due esperienze

SARA PARENTI

Docente di Arte e Immagine, Istituto Farlottine Scuola secondaria di primo grado San Tommaso d'Aquino.

La materia di Arte e Immagine si presta molto a progetti interdisciplinari e si è sempre cercato, nella nostra scuola, di inserirne alcuni nella programmazione annuale di tutte le classi. Si intende, infatti, presentare due esperienze significative di attuazione di questi progetti, vissute nell'anno appena trascorso (2020/2021): uno per le classi terze sul tema delle stelle, avvenuto interamente durante il periodo di didattica a distanza e un altro, per le classi seconde, sui giardini all'italiana svolto a scuola in presenza.

La "Settimana delle stelle", proposta alle classi terze, è nata dall'idea di mettere insieme argomenti di Italiano, Arte e Scienze che trattano dello stesso tema (le stelle) e che sono stati affrontati più o meno nello stesso periodo dell'anno: le stelle nella letteratura, le notti stellate di Van Gogh affrontate in Storia dell'Arte e la geografia astronomica. Nelle diverse ore di lezione quindi sono stati presentati, nella stessa settimana, approfondimenti tematici sul tema delle stelle. Come lavoro personale ad ogni alunno è stato chiesto di illustrare la poesia "Serenio" di Ungaretti imitando lo stile pittorico e il tratto espressivo delle opere di Van Gogh, creando così un elaborato che abbiamo chiamato "crossover" tra due linguaggi diversi, quello della parola e quello dell'immagine. Approfittando del periodo di Dad i ragazzi sono stati invitati anche ad un collegamento libero su Meet fuori dall'orario scolastico, in una "Serata delle stelle" nella quale ognuno poteva spontaneamente condividere con i compagni testi, canzoni, disegni o anche riflessioni personali sulle stelle.

L'intento e le finalità di questo progetto vertevano a coinvolgere maggiormente i ragazzi, non solo didatticamente ma anche emotivamente, negli argomenti trattati aiutandoli a capire che il medesimo interesse dell'uomo e la medesima capacità di lasciarsi affascinare, lo hanno portato, nei secoli e in diversi ambiti, a studiare, conoscere e descrivere i fenomeni naturali che lo circondano. E che tali fenomeni possono destare interesse e meraviglia anche in noi, oggi.

Nelle prime slide vengono mostrate, raccolte insieme, alcune delle immagini utilizzate durante la lezione di arte: i cieli stellati che decorano alcuni edifici dall'antichità a epoche più recenti, i soffitti e le cupole coperti di stelle o costellazioni, simbolo della volta celeste o del paradiso, la contemplazione del cielo notturno rappresentata nei quadri dei pittori moderni. Successivamente si riportano i testi poetici letti e analizzati durante la lezione di letteratura. E infine alcuni "crossover", cioè i disegni elaborati dai ragazzi, quali esiti di tutto il lavoro svolto.



Contemplando Cupole tra Paradiso



CATEDRALI DI SIENA CUPOLA



CASPAR DAVID FRIEDRICH DUE UOMINI DAVANTI ALLA LUNA

il cielo notturno e firmamento



CAMERA DELLO ZODIACO PALAZZO DUCALE MANTOVA

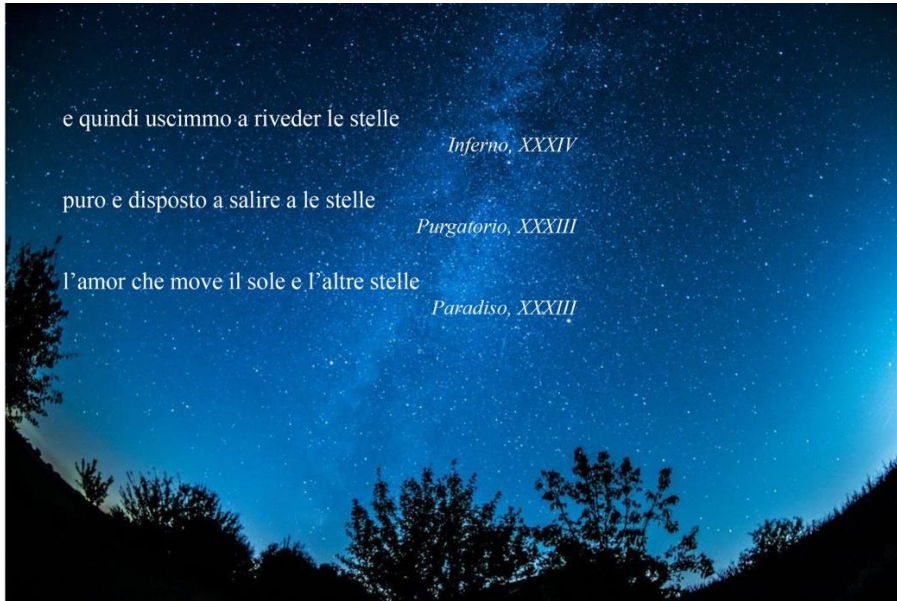


VINCENT VAN GOGH NOTTE STELLATA

"Guardare le stelle mi fa sempre sognare, così come lo fanno i puntini neri che rappresentano le città e i villaggi su una cartina. Perché, mi chiedo, i puntini luminosi del cielo non possono essere accessibili come quelli sulla cartina della Francia?"

"Spesso, ho l'impressione che la notte sia più ricca di colori se paragonata al giorno"

Nella Letteratura



e quindi uscimmo a riveder le stelle
Inferno, XXXIV

puro e disposto a salire a le stelle
Purgatorio, XXXIII

l'amor che move il sole e l'altre stelle
Paradiso, XXXIII



**«È tramontata la luna
anche le Pleiadi;
è mezzanotte,
il tempo passa;
ma io dormo sola.»**

Saffo, poetessa greca. VI sec. a C.



Laudato si', mi' Signore,
per sora luna e le stelle,
in celu l'ài formate clarite
et pretiose et belle.



**Un'ape tardiva sussurra
trovando già prese le celle.
La Chiocchetta per l'aia azzurra
va col suo pigolio di stelle.**

G. Pascoli, *Il gelsomino notturno*

CrossOver VanGogh-Ungaretti



SERENO

Bosco di Courton luglio 1918

Dopo tanta
nebbia
a una
a una
si svelano
le stelle

Respiro
il fresco
che mi lascia
il colore del cielo

Mi riconosco
immagine
passeggera

Preso in un giro
immortale

G. Ungaretti



Il secondo laboratorio vuole mettere in pratica diversi stimoli presentati nelle discipline di arte e immagine e Tecnologia e Informatica, in particolare: il giardino all'italiana rinascimentale come esempio di spazio rispondente alle caratteristiche di armonia, ordine e perfezione ricercate dagli artisti in tale periodo, la teoria delle scale di riduzione e quella relativa al concetto di simmetria applicata al disegno architettonico in pianta. Il laboratorio consiste nella progettazione e realizzazione di un giardino all'italiana interamente ideato dai ragazzi (che lavorano a coppie), sulla base di indicazioni precise ricevute durante le lezioni teoriche. Per la realizzazione del giardino ai ragazzi viene chiesta la redazione di un progetto preliminare in forma di schizzo a mano libera e uno definitivo in scala 1:2 su supporto cartaceo, dopo di che per la costruzione del plastico, i ragazzi hanno a disposizione diversi materiali che risultano particolarmente adatti: tavoletta di legno come supporto, spugne abrasive per le siepi di bosso, carta o stoffa per il manto erboso, sassolini bianchi per la ghiaia ecc.

Gli obiettivi di questa attività, proposta come compito di realtà, sono principalmente aiutare i ragazzi a creare collegamenti tra materie diverse ed utilizzare le risorse della didattica laboratoriale per sviluppare in loro creatività, autonomia, spirito di iniziativa, capacità progettuale, di problem solving, di lavoro di squadra e le competenze necessarie per passare da un'idea alla realtà, da conoscenze tecniche ad abilità pratiche, per raggiungere il risultato voluto.

Nelle prime slide sono riportate le informazioni fornite ai ragazzi durante la lezione di Storia dell'Arte in merito al giardino rinascimentale, con l'elencazione delle sue caratteristiche e un esempio concreto ricco di spunti: i giardini del Palazzo Ducale di Mantova. Successivamente sono illustrati i vari materiali che sono stati proposti dall'insegnante di tecnologia per la realizzazione dei plastici. E infine, nelle foto, i ragazzi al lavoro e qualche risultato finale.

L'arte dei giardini nel periodo rinascimentale dà l'avvio decisivo a un nuovo stile progettuale, a partire dalle innovazioni, il grande fervore artistico e culturale e la diffusione di gusti più raffinati che si svilupparono nel **Quattrocento**.

Il **giardino all'italiana**, è caratterizzato da una suddivisione geometrica degli spazi basata sulla **simmetria** e ottenuta con l'utilizzo di **filari alberati e siepi**, di **sculture vegetali** di varia forma ottenute con la potatura di cespugli sempreverdi, **specchi d'acqua** geometrici, spesso accostati ad elementi architettonici quali **fontane e statue**.

Nel Rinascimento predomina una mentalità **razionale**, basata su **regole matematiche e geometriche**, ogni cosa deve essere misurata, equilibrata e in proporzione. Il disegno segue una composizione formale, ogni spazio ha la sua funzione e l'**elemento artificiale prevale sul naturale**.

I grandi giardinieri dell'epoca riuscirono a trasmettere queste sensazioni attraverso l'uso corretto e ripetuto di determinate specie vegetali come Leccio, Cipresso, Bosso, Mirto...

I **fiore**, confinati in quelli che vengono chiamati "giardino segreti", non appaiono mai perché creerebbero eccessivi contrasti che andrebbero in conflitto con i cromatismi dei "verdi" utilizzati e l'ossessiva ricerca formale.

Insieme a **violetti, sculture e labirinti**, l'acqua viene utilizzata in tutte le possibili forme: bacini, fontane e zampilli senza mai assumere forme naturali.



Progetto Biomi: personalizzare in geografia tramite la creatività

VALENTINA ROSIGNOLI

Docente di Lettere, Istituto paritario “LA Carovana”, scuola secondaria di primo grado “San Giuseppe”, Modena.

Con questo intervento intendo presentare un’attività di Geografia svolta durante l’a.s. 2020-21 in una classe della scuola secondaria di primo grado San Giuseppe – La Carovana di Modena. Nel corso dell’intervento vorrei portare alla luce alcuni aspetti di questa esperienza che dimostrano come la creatività possa costituire un potente strumento per la personalizzazione, e mostrare come essa possa favorire l’apprendimento e contribuire a rendere gli studenti più consapevoli delle loro capacità e delle loro peculiarità.

Introduzione

Progetto Biomi è un’attività didattica che è stata svolta da una classe terza della scuola secondaria di primo grado il precedente anno scolastico. Nel lavoro con la classe durante il primo lockdown, tramite la didattica a distanza, era emersa per gli studenti l’esigenza di poter partecipare sempre più attivamente alla lezione e spesso affidavo loro ricerche o approfondimenti personalizzati, anche in base ai loro interessi. Presto mi sono accorta però che da alcuni il lavoro era svolto senza molta motivazione, a volte realizzato copiando da materiali trovati in rete, senza metterci nulla di personale, e talvolta imparando a memoria quel che avevano riportato acriticamente nella loro ricerca. Il fatto di affidare loro una ricerca, non costituiva di per sé una motivazione a mettersi al lavoro, a intraprendere un percorso di apprendimento. Mi trovavo di fronte al problema di coinvolgere maggiormente gli studenti, di permettere che avvenisse una loro reale implicazione e quindi un reale apprendimento. Occorreva stimolarli in maniera diversa. Per capire come affrontare questo problema sono partita da loro: si trattava di una classe formata da studenti particolarmente creativi, alcuni di loro infatti successivamente si sono iscritti al liceo artistico e in generale anche chi non aveva spiccate doti artistiche aveva una fantasia molto vivace e una buona capacità ideativa. Questo lo dico perchè può sembrare scontato, ma nel progettare l’attività di una classe occorre sempre partire dalle persone che compongono quella classe, è un concetto semplice ma non immediato, come è anche stato ribadito durante i momenti del convegno: occorre partire appunto dalla persona per personalizzare, prima ancora che dal progetto che si ha in mente, per quanto geniale, innovativo e interessante possa sembrare all’insegnante. Ed è così che è nato il Progetto Biomi. Prima di entrare nel merito del progetto ci tengo a fare alcune premesse su apprendimento, creatività e personalizzazione.

Jean Piaget: l’apprendimento è per definizione un atto creativo.

Volevo partire dall’idea di Piaget secondo la quale l’apprendimento è per definizione un atto creativo. Se si pensa a come possa realizzarsi praticamente la personalizzazione didattica all’interno della classe, sicuramente la creatività risulta essere un utilissimo strumento. Nell’atto di apprendere infatti la persona scompone la materia trasmessa, la assimila e la ri-

compone secondo le proprie strutture mentali. Così avviene anche nell'atto creativo e quindi un modello didattico che ricalchi questo processo risulta particolarmente efficace e le tecniche creative sono particolarmente utili per sviluppare le abilità di imparare ad apprendere.²⁰ Attraverso la creatività può avvenire infatti l'apprendimento inteso nel suo senso etimologico di *adprehendere*, cioè di afferrare, di impossessarsi di quell'argomento, non appena imparare qualcosa ma renderlo proprio. Nel progetto creativo ogni alunno può scegliere l'argomento da approfondire (nel caso del Progetto Biomi all'interno di un macro argomento) e individuare la modalità di restituzione in base ai propri interessi e alle proprie inclinazioni.

Creatività e personalizzazione

Nel corso del convegno la Dott.ssa Olivari ha riportato le definizioni di creatività date da alcuni bambini delle elementari, ne cito una che mi ha particolarmente colpito:

La creatività è quando una *persona* che ha tanta immaginazione crea qualcosa di *personale* e fantastico.

La parola *persona* e l'aggettivo *personale* presenti nella definizione di creatività mi hanno fatto pensare che non debba essere un caso, che ci sia proprio un forte legame tra questi due aspetti, tra creatività e personalizzazione. Mazzeo afferma che:

[...] *la personalizzazione intende assicurare ad ogni allievo il successo formativo, ovvero la piena realizzazione di tutte le sue potenzialità, [...] c'è personalizzazione quando la persona del ragazzo ha la possibilità di mettersi in gioco con tutti i suoi talenti, i suoi limiti, nella totalità, unità, integralità della sua persona, compartecipando sempre più consapevolmente ed operativamente.*²¹

È evidente come la creatività possa aiutare a mettersi in gioco in maniera piena, a mettere in gioco le proprie capacità e di conseguenza favorire la personalizzazione. Analogamente a quanto afferma Mazzeo, secondo Martinelli personalizzare significa:

[...] *predisporre ed attuare attività che tengano conto di ciò che risulta più idoneo a sviluppare la capacità di ogni alunno in tutti gli aspetti della personalità: intelligenza, volontà, operatività, espressività, socialità, moralità, motricità e così via.*²²

La creatività permette appunto che questo avvenga, perché mette in moto la persona nella sua interezza, consente di scegliere una forma espressiva percepita come più idonea per affrontare un determinato aspetto della realtà e favorisce così una crescita della persona. Durante l'apertura di questo convegno il Professor Manzoli diceva che non c'è passione se non si viene stimolati dalla creatività e io trovo estremamente vera questa affermazione, soprattutto confrontandola con la mia esperienza di insegnante e in particolare con questa attività del Progetto Biomi. Inoltre ritengo che a volte, anche solo mostrare che possono esserci diverse modalità di restituzione di un argomento, mostrare ai ragazzi che non esiste una sola modalità stereotipata di fare le cose, generi in loro apertura, curiosità e motivazione. Il ruolo fonamen-

²⁰ <https://www.pedagogia.it/blog/2016/07/13/educare-alla-creativita/>

²¹ R. Mazzeo, *La valutazione liberata*, 2019, Bonomo Editore, Bologna, p. 127.

²² M. Martinelli, *La personalizzazione didattica*, 2014, Editrice La Scuola, Brescia, p. 17.

tale dell'insegnante diventa allora quello di aiutare i propri studenti a realizzare il più possibile le loro potenzialità, spingerli a conoscersi meglio, dare loro strumenti e accompagnarli in una parte del loro percorso di crescita.

Il progetto.

Nello specifico il Progetto Biomi consiste nell'assegnazione di una ricerca/approfondimento a partire da un argomento svolto in classe nei suoi elementi essenziali e nella restituzione e condivisione all'insegnante e alla classe tramite una modalità creativa a scelta. La consegna proposta agli studenti richiedeva di presentare un bioma attraverso la modalità ritenuta più efficace (plastico, carte da gioco, immagini, cartellone, video, animazione, erbario illustrato da te, presentazione alla LIM...) e creare una scheda progetto in cui dovevano indicare il titolo del loro progetto e allegare una breve descrizione dello stesso, precisando anche le fasi di realizzazione (come hai fatto a realizzare il progetto e in quali step?), e le finalità (perchè hai deciso di sviluppare il progetto in quel modo? A quale scopo?). Il progetto poteva consistere, oltre che nella presentazione di un bioma, anche nell'approfondimento di un particolare aspetto di un certo bioma, come ad esempio un approfondimento sulle orchidee e sulle varie specie esistenti in un determinato ambiente o sugli animali in via di estinzione, sulla foresta amazzonica e così via. Infine un momento conclusivo è stato dedicato all'esposizione e alla condivisione dei vari progetti.

Alcuni dei progetti realizzati.

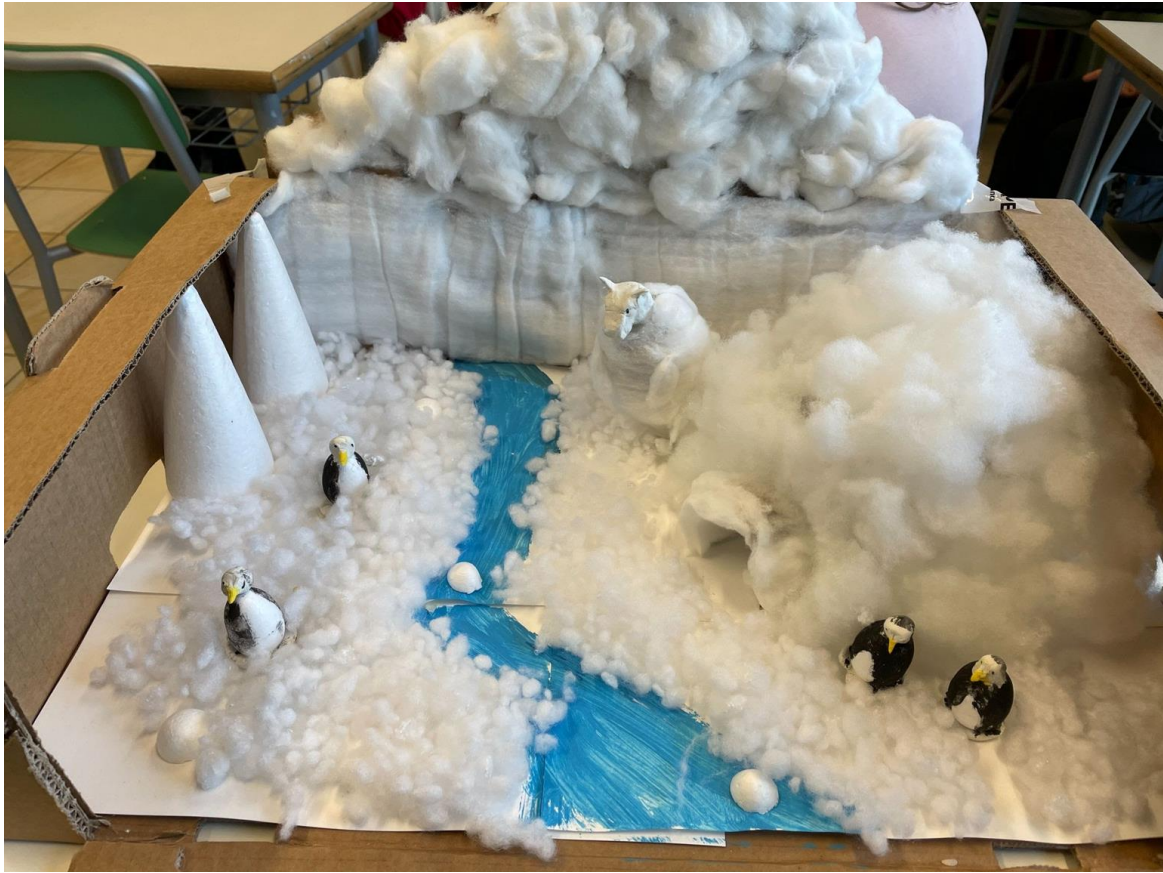
Gli studenti hanno realizzato i loro progetti in svariate forme, che vanno dal lapbook, alla presentazione multimediale, al gioco, al plastico, alla realizzazione di cartelloni. Di seguito si riportano alcuni dei progetti realizzati.

Savana in due dimensioni: si tratta di carte che rappresentano animali e piante del bioma savana e che contengono informazioni su di essi, sono fornite di un piedistallo formato da un tappino di plastica. Il piano orizzontale su cui poggiano è costituito da un cartellone suddiviso in quattro riquadri ciascuno corrispondente a una differente tipologia di savana: alberata, arbustiva, erbosa e con boscaglia.



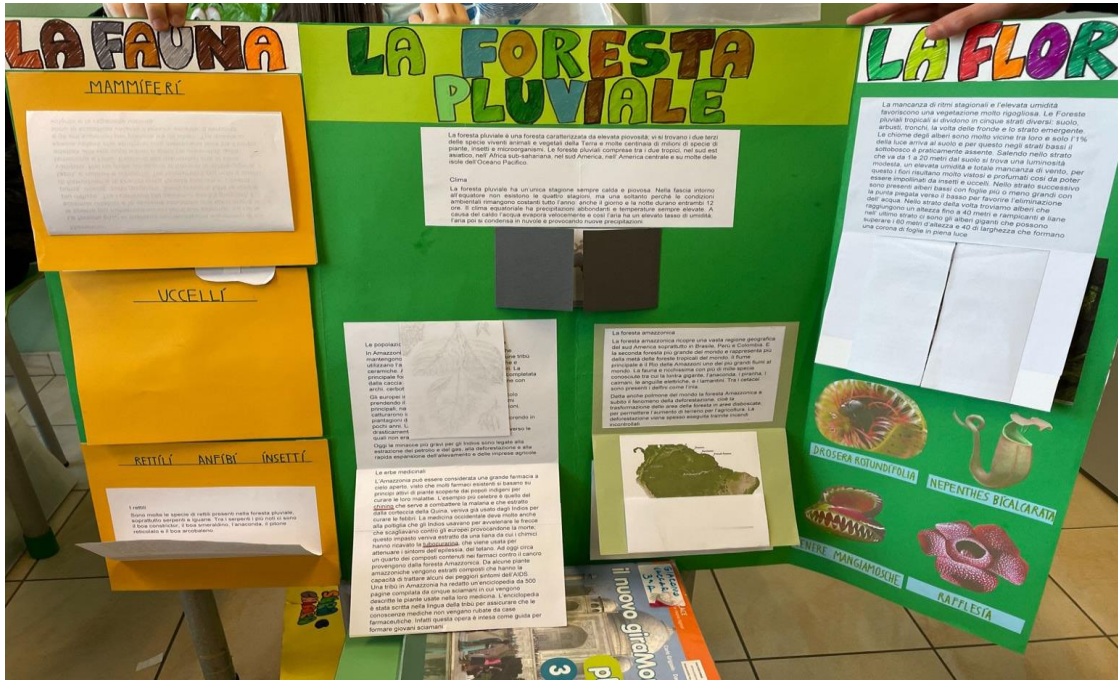


Plastico bioma polare: lo studente che ha realizzato questo progetto ha deciso di cimentarsi nella realizzazione di un plastico che rappresentasse gli elementi del bioma polare, utilizzando prevalentemente materiali di riciclo.

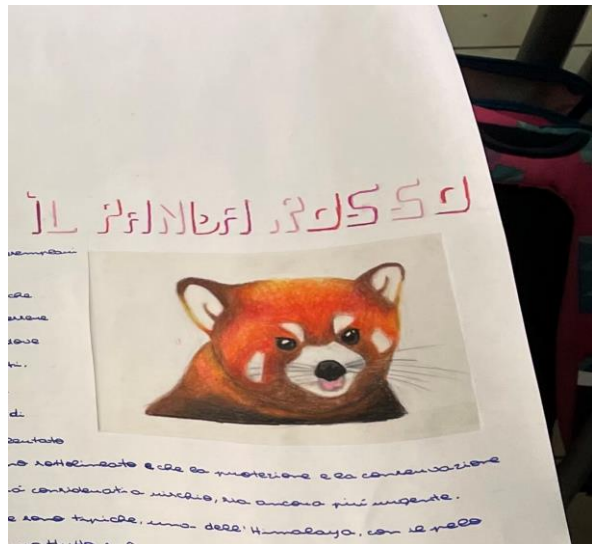
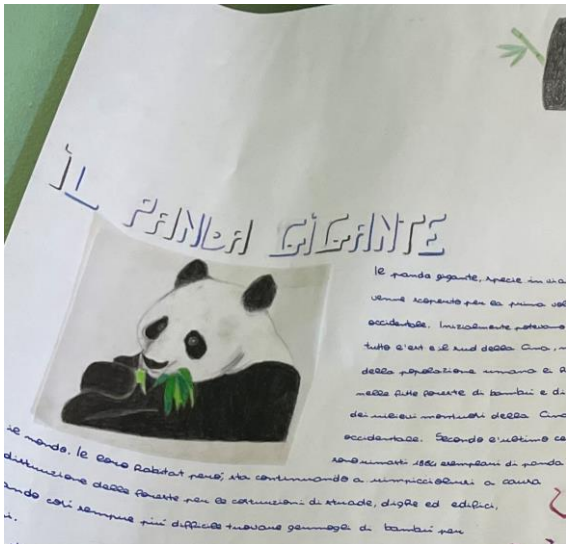


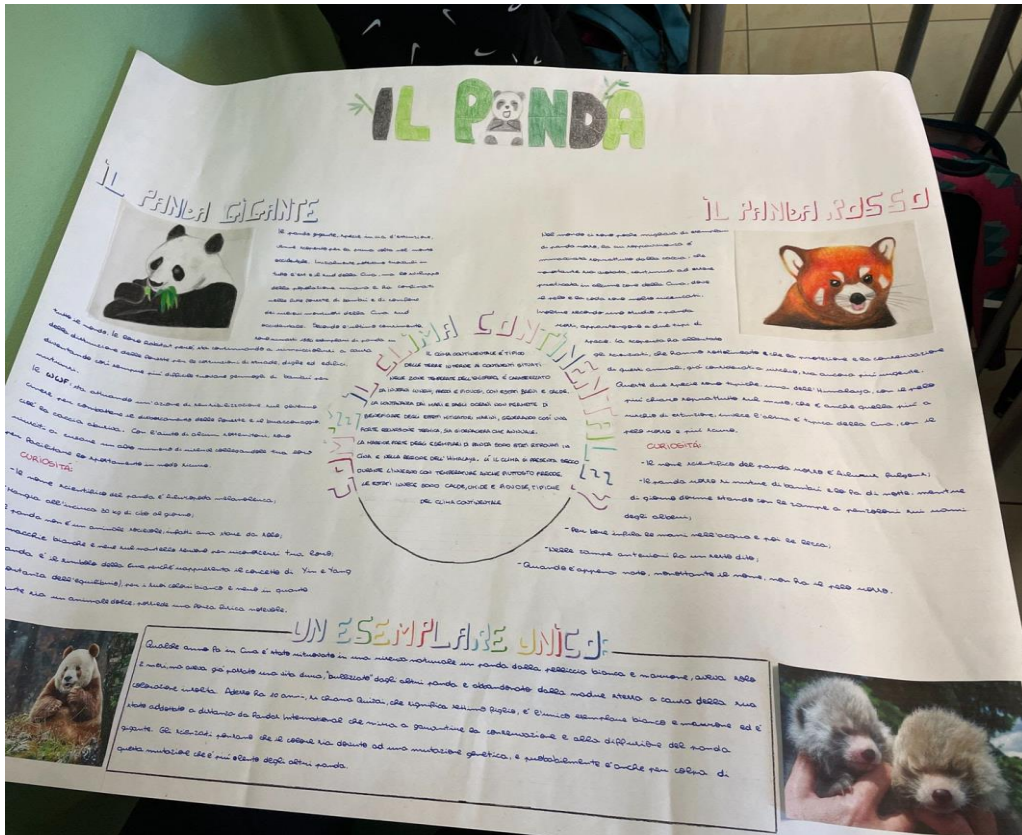
Lapbook foresta pluviale: questo progetto consiste nella realizzazione di un lapbook che contiene rappresentazioni e informazioni sul bioma della foresta pluviale e diversi approfondimenti, tra cui uno sulle piante carnivore.



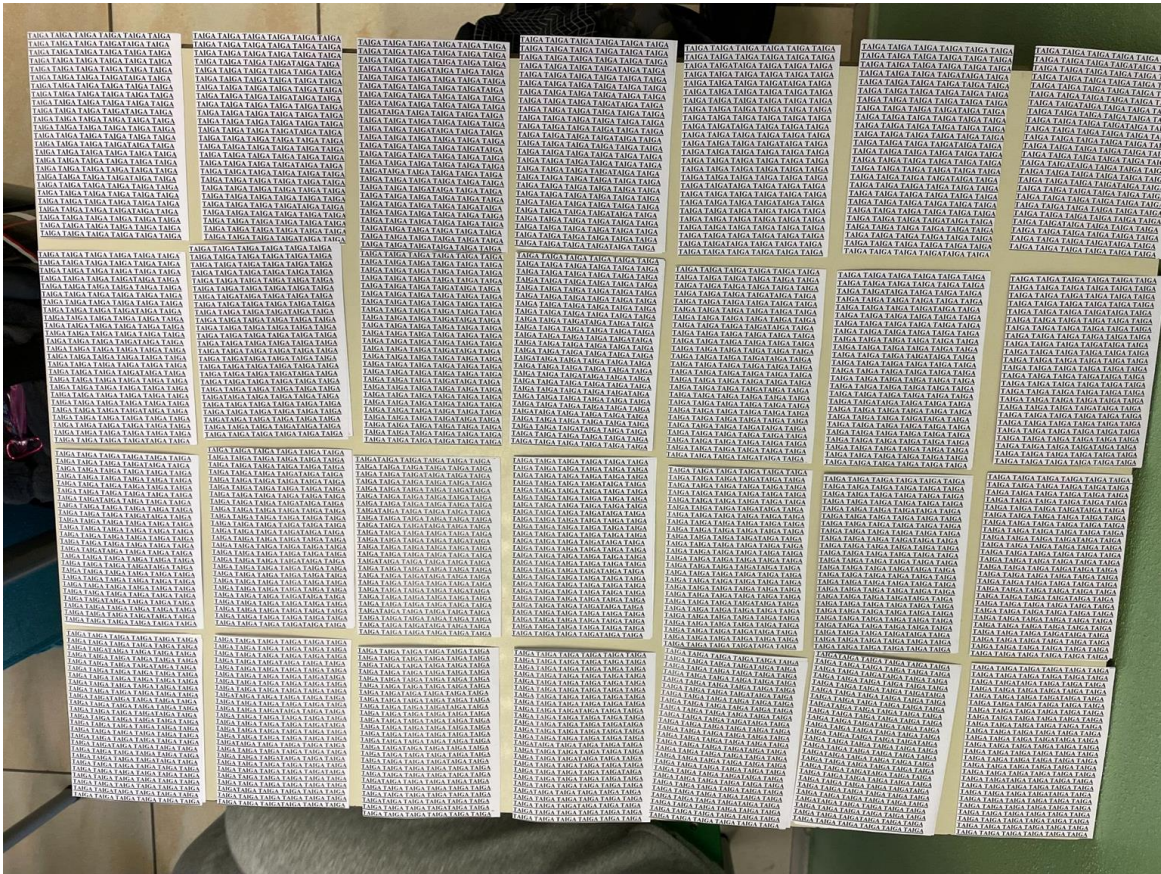


Cartellone illustrato sul panda: il progetto consiste nella realizzazione di un cartellone che contiene disegni realizzati dalla studentessa, alcune foto e informazioni relative al panda.

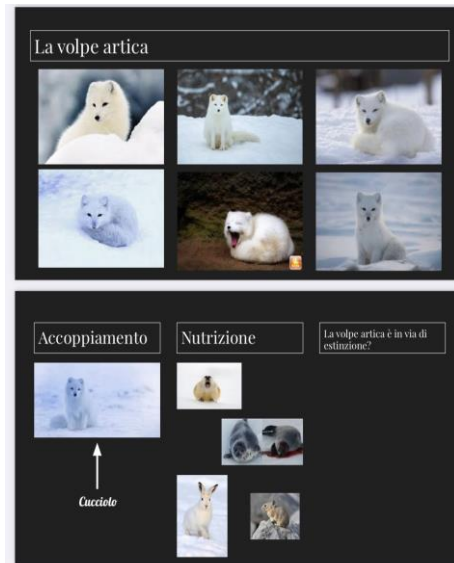




Memory taiga: si tratta di un gioco del *memory* composto da carte che rappresentano gli elementi distintivi del bioma Taiga e che contengono informazioni su di essi.



Presentazione multimediale bioma polare: in questo caso il progetto è stato sviluppato utilizzando strumenti digitali. Di seguito le immagini di alcune slide della presentazione realizzata relative a flora e fauna del bioma polare.



Conclusioni.

Alla luce di questa esperienza ho individuato due punti in particolare su cui credo occorra lavorare nel presente nell'ottica di una didattica creativa e del lavoro di personalizzazione: *collaborazione e condivisione*.

Come primo punto mi preme sottolineare che, essendo molto esiguo il numero di ore settimanali dedicate a Geografia, la possibilità di mostrare e presentare diverse forme espressive è avvenuta grazie alla *collaborazione* con i colleghi: la Prof.ssa di Scienze aveva presentato e fatto realizzare agli studenti di questa classe, quando erano in prima media, dei lapbook sulla cellula, lavorando con loro su questa modalità di presentazione; il professore di Tecnologia ha lavorato con la classe sulle presentazioni multimediali, così come durante le ore di Arte negli anni sono state presentate diverse tecniche creative, e la prof.ssa di Matematica partecipa ormai da qualche anno ad un progetto per l'apprendimento della Matematica attraverso giochi da tavolo. Questa sinergia fa sì che si possa fornire agli studenti un ampio ventaglio di forme espressive e creative che possono essere utilizzate in tutte le discipline in maniera trasversale. Uno studente di questa classe, per fare un ulteriore esempio, all'esame di licenza media che iniziava con una presentazione libera di dieci minuti, ha deciso di creare un libro pop up sulla Belle Époque.



Questo per dire che più si offrono possibilità espressive diverse, più lo studente sarà agevolato a trovarne una che sia veramente sua.

L'altro punto che tratto da questa esperienza è la necessità di valorizzare la *condivisione* del lavoro degli studenti, in modo che ciascuno possa mostrare le metodologie che adotta per affrontare un argomento o un problema. Questo è importante perchè è per loro un altro modo per osservare e apprendere nuove forme espressive e creative che potrebbero costituire per alcuni studenti la propria forma espressiva privilegiata. E inoltre questo scambio sottolinea l'importanza dell'altro per capire di più se stessi, il compagno come risorsa per la propria crescita nella costruzione di una comunità educante che è da intendersi non come luogo gerarchico (l'insegnante al vertice e gli studenti alla base) ma come una sorta di circolo ermeneutico in cui ciascuno può, attraverso il proprio punto di vista, contribuire alla conoscenza.

Per concludere volevo ringraziare per questo momento di condivisione tutti gli organizzatori di questo convegno, in particolare Giorgia Pinelli, perchè sicuramente poter riflettere sulle esperienze didattiche svolte è un modo per renderci maggiormente consapevoli del nostro operato e quindi è occasione di apprendimento per l'insegnante che, per una sorta di contrappasso inteso positivamente, di fatto ha il compito in primis di non smettere mai di imparare.

Ascolto, musica e personalità - l'insegnamento attraverso l'improvvisazione

GIOVANNI STEFANI

Docente di Musica, Istituto Vladimiro Spallanzani, scuola primaria S. Antonino, Casalgrande (RE).

Il mio nome è Giovanni Stefani e sono un musicista.

Insegno educazione musicale nelle scuole primarie (canto corale, teoria, *body percussion* e ukulele) e chitarra presso la *Sonus Academy* di Sassuolo; suono la chitarra elettrica, acustica, classica in varie formazioni di generi musicali differenti e teatrali e produco musica nello studio di registrazione *Blue Beet* di Reggio Emilia insieme a Alberto Paderni e Alessio Borghi.

Il mio percorso di eterno studente è iniziato con le prime lezioni di chitarra classica a Sassuolo intorno ai 7 anni: da subito mi resi conto che studiare quotidianamente spartiti e musica poteva aiutarmi anche e soprattutto quando la chitarra rientrava nella custodia.

Ecco quindi che la decisione di lavorare e vivere di musica non è stata una vera e propria decisione: sapevo che non avrei potuto farne a meno, che in me (e probabilmente anche in voi) tutto è musica.

I miei studi sono proseguiti per un anno al conservatorio A. Boito di Parma prima di cambiare rotta imbracciando la chitarra elettrica che mi ha condotto in giro per il mondo nel corso degli ultimi 20 anni:

- 2 accademie di musica a Modena
- seminari in tutta Italia e in America
- diploma alla *Rock Guitar Academy* di Donato Begotti a Milano
- concerti all'estero
- corso estivo a Boston
- partecipazione per due anni consecutivi al *NAMM* di Los Angeles

Tra poco conoscerete la mia inattendibile memoria, ma potrei mettere una mano sul fuoco nell'annunciarvi una parola chiave della musica, un insegnamento fondamentale per chiunque voglia essere un bravo essere umano prima ancora di essere musicista. C'è una parola che risuona in tutte le lezioni importanti della vita a cui ho partecipato: questa parola è "ascolto".

Nasciamo, cresciamo e viviamo completamente immersi nei suoni, fino all'istante prima di abbandonare il corpo con l'ultimo soffio di alito di vita. Ci sono miliardi di suoni provenienti dall'esterno, ma molti di più nascono all'interno di ognuno di noi.

Dentro di me, la barriera che divide il suono (gradevole) dal rumore (spiacevole) è sottile già da tempo: ogni sorgente sonora potrebbe essere parte vitale di un'opera musicale.

Sarà capitato anche a voi di ritrovare quel fischio quasi impercettibile del quale ci accorgiamo soltanto quando siamo immersi nel silenzio, nella pace più totale e senza vento. Quella nota di fondo non ci abbandona: è lì da sempre e molto spesso mette in moto i pensieri più rumorosi che riguardano la nostra esistenza.

Una piccola e innocua nota di partenza: ecco forse da dove nasce tutto.

Non so se esista uno studio o una spiegazione adatta a descrivere la mia memoria (mi sarei comunque già scordato di averla trovata...): mi piace definirla “memoria emotiva”. Non ricordo la trama del film visto lo scorso inverno, ma saprei ricordare le sensazioni che mi ha trasmesso; saprei dopo le prime immagini, seguendo la memoria delle emozioni, se continuare a guardarlo una seconda volta oppure se cercare qualcosa di diverso.

Date, luoghi, incontri, esperienze anebbiolate da un sipario che nasconde un passato fugace e quasi mai preciso: non esagero affermando che “dimentico esperienze avvenute realmente e ricordo cose che non sono mai successe”.

Forse il mio amore per l'improvvisazione parte proprio da qui.

Il sogno del blues.

Nel novembre 2019 ho deciso di portare a scuola una parte di me, sotto forma di 33 giri: i due lati di questo disco immortale contengono cinque brani strumentali impressi nel mio DNA. La lezione si intitolava “Il sogno del blues: Miles Davis e Kind of Blue”.

Abbiamo ascoltato e parlato di questo disco del 1959 ed è sicuramente stata la lezione che ha stimolato il maggior numero di domande da parte di ogni classe, dalla 1^a alla 5^a (Istituto Vladimiro Spallanzani, scuola primaria).

Tanti i quesiti e le osservazioni inerenti agli argomenti che stavamo trattando:

- sul mio vinile portato a scuola (in molti non ne avevano mai toccato uno)
- sul blues (cos'è, l'origine, il significato)
- sull'avventura di suonare in una band (qualche studente ha orgogliosamente condiviso le sue esperienze)
- sul significato di questi 5 brani fuori dal tempo, pieni di improvvisazioni e discorsi musicali (come se fossero pareri personalissimi, a detta di qualche alunno).

È stata una lezione magica nella quale siamo riusciti ad ascoltare musica insieme, parlandone liberamente e aprendoci alle impressioni di tutti i presenti, senza giudizio: una lezione utile per imparare che l'improvvisazione è come prendere la parola e allungare il filo del discorso, che bisogna essere preparati (teoricamente e tecnicamente) e aver qualcosa da dire.

Conoscere accordi e scale aiuta a muoversi e nuotare nell'infinito oceano della musica, ma non è sufficiente. Se avrete l'opportunità di ascoltare e apprezzare questo disco non soltanto con le orecchie, vi accorgete dell'intesa che scorre tra Miles-Julian-John-Paul-James-Wynton e Bill: è quella la linfa dell'improvvisazione (e il probabile motivo della vittoria di un *Grammy* come “Opera di significato storico o qualitativo”).

Dare voce agli strumenti è molto più importante e profondo di quel che sembri. Il potere della musica è smisurato, ma si amplifica maggiormente suonando in compagnia: spero che i racconti dei miei concerti possano servire da stimolo per iniziare fin da piccoli a suonare insieme agli amici e creare legami potenti in totale divertimento.

Cos'è l'improvvisazione.

Volenti o nolenti, tutti ci siamo trovati ad improvvisare spensierati da soli, almeno da piccoli: qualche ritornello inventato, qualche canzoncina a cui abbiamo cambiato melodia o testo, un ritmo che ci accompagna nel cammino, un cinguettio rielaborato in sinfonia nella nostra mente.

Ogni bambino ha tante caratteristiche utili all'improvvisazione: curiosità, gusto della scoperta, sorpresa, inventiva, creatività e personalità sono ottimi ingredienti per iniziare a comprendere questo concetto così affascinante e sconfinato.

Improvvisare in musica significa produrre materiale sonoro senza seguire uno spartito, in maniera estemporanea: può essere totalmente libera da schemi oppure guidata da determinate regole.

Si può paragonare a tutti gli effetti a un dialogo: improvvisare in musica permette di esprimere il proprio carattere, manifestare esperienze personali, paure e gusti.

Più il vocabolario è forbito, maggiori sono le possibilità di poter improvvisare con chiunque: basta però qualche piccola frase per riuscire a farsi capire, entrare nel dialogo e poter descrivere la propria visione. In definitiva, l'improvvisazione è un ottimo strumento di educazione all'ascolto;

- verso l'esterno (gli altri musicisti, il mondo che incontriamo dal risveglio al momento del riposo)
- verso l'interno (chi realmente siamo, noi stessi)

Di cosa abbiamo bisogno per improvvisare e perché dovremmo imparare a farlo.

Per improvvisare sono sufficienti la voglia di divertirsi e di esprimersi (e questo è un aspetto che spesso anche i musicisti scordano), unitamente alla facoltà di emettere suoni (con voce/corpo/strumenti).

Purtroppo non ricordo quasi nulla di tutto quel materiale studiato nel corso degli anni che ora riempie la mia libreria di casa: metodi di teoria musicale, solfeggio, manuali di chitarra ritmica, solista, rock, jazz, arrangiamento, flamenco, ecc.; sono però in grado di percepire le emozioni che ogni aspetto musicale mi riesce tutte le volte a donare.

Un bravo improvvisatore riesce in ogni situazione a esprimere il proprio punto di vista, il proprio stato d'animo nel momento esatto in cui sta suonando (l'ispirazione può venire alla mente dal nulla, oppure da qualcosa di ascoltato in precedenza, che si stabilisce in mezzo ai nostri pensieri creando un legame nuovo tra concetti esistenti).

A volte, quando anima e corpo sono un tutt'uno con lo strumento, gli anni passati a studiare teoria, esercizi e tecnica si fondono nel presente e le note escono senza pensare, senza attrito e autonomamente.

Pensate all'importanza di questa abilità nella vita di tutti i giorni: riuscire a scivolare come acqua sui problemi o sulle difficoltà che inevitabilmente si presenteranno davanti a noi.

Ascolto, percezione e improvvisazione.

Espressioni artistiche: il suono del colore, il colore del suono.

Gli alunni dai 6 agli 11 anni mi fanno spesso riflettere sul metodo di insegnamento: il più delle volte l'unico modo per riuscire a creare un momento formativo indelebile è abbandonare

ogni nozione musicale, ogni argomento preparato precedentemente e lasciarmi trasportare dalla loro curiosità portando in classe frammenti della mia vita.

Ecco perché all'interno delle verifiche di musica dedico particolare importanza al disegno libero: riporto di seguito la consegna (uguale per tutte le classi):

DISEGNA NEL FOGLIO BIANCO QUELLO CHE TI VIENE IN MENTE ASCOLTANDO QUESTO BRANO, PARTENDO DALLE EMOZIONI CHE PROVI DURANTE L'ASCOLTO.

Musica-emozioni-immagini-colori-storie.

Il fine si mescola al mezzo e nasce l'arte: 30 minuti di silenzio irreale per ascoltare un brano a ripetizione, immaginare, inventare, ricordare, cambiare il passato, scrutare il futuro, fermare il presente.

Trenta minuti di ascolto per poi farsi sentire a gran voce (o meglio, a colori) utilizzando una potente espressione artistica quale il disegno. Ripetere, rallentare, capire, fissare, velocizzare, eseguire; sbagliare, correggere (a volte), colorare a proprio modo, studiare, osservare. Ascoltare, soprattutto.

Le emozioni sono il centro, il motore e il timone della nostra vita. Siamo tutti coscienti di provare emozioni, ma forse non riflettiamo abbastanza su quanto esse siano effettivamente la strada spianata davanti a noi o gli ostacoli che incontriamo.

Come trovare la propria voce, ovvero cos'è il suono.

Ogni suono (o rumore) ha 4 attributi più o meno misurabili:

- **Altezza:** è ciò che ci permette di sapere se un suono è grave o acuto e viene rappresentata utilizzando le note musicali (le note più in basso nel pentagramma sono più gravi, quelle più in alto sono più acute). L'altezza si misura in *Hertz*.
- **Durata:** è la proprietà del suono di durare nel tempo e viene rappresentata con le figure musicali. Si può misurare in *quarti*, *ottavi* o in *secondi*.
- **Intensità:** è data dalla forza con cui viene prodotto o percepito il suono (l'alternarsi di suoni forti e deboli genera la dinamica). Si misura in *Decibel*.
- **Timbro:** è l'impronta che un certo strumento dà al suono (caratteristica che ci permette di distinguere, per esempio, il suono di un violoncello da quello di un flauto). Questa caratteristica, la più autentica di ogni suono, non è ancora stata ordinata all'interno di una classificazione numerica. È come se non fosse classificabile. Ognuno di noi possiede una voce unica e personale, simile a un'impronta digitale, ma sonora. Immaginate il timbro come se le onde sonore fossero in qualche modo avvolte da un materiale di fattura e colori diversi a seconda della bocca da cui escono.

Missione ascolto.

La nostra voce riflette la nostra identità, la nostra originalità: impariamo ad esprimerci in modo appropriato rispettando i tempi degli altri interlocutori, cercando qualcosa di interessante da dire.

Ogni maestro appassionato vorrebbe contagiare gli allievi con l'amore per la propria disciplina: il mio contributo dev'essere certamente quello di - INSEGNARE - AD - ASCOLTARE.
E se qualche mio studente riuscirà a salire sul palco per suonare al mondo la sua vita, gli auguro con tutto il cuore di vedere i propri compagni tra la folla di fronte a sé, in ascolto.

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized, cursive letter 'L' followed by a dot and a horizontal line.

Apprendimento per esperienza artistica

SILVIA STERNINI

Docente di Tecnologia ed informatica, Istituto Farlottine, scuola secondaria di primo grado San Tommaso, Bologna.

Parte della programmazione delle materie di tecnologia e arte "prevede" la realizzazione pratica di modellini.

Questa decisione nasce dalla consapevolezza che in questo modo I ragazzi possano fare esperienza concreta della progettazione e realizzazione di modelli che rappresentano oggetti della realtà; si affianca l'esigenza del lavoro pratico e manuale anche ai fini dell'orientamento che negli anni delle medie sviluppiamo e curiamo per avvicinare i ragazzi anche alle discipline più tecniche

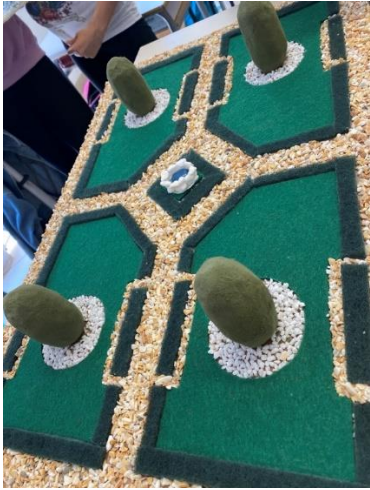
Sono un esempio di tale obiettivo la realizzazione di giardini all'italiana costruiti con materiali vari (tavoletta di legno, spugne, sassi...); questo laboratorio inizia con lo studio dei giardini all'italiana spiegati nelle ore di storia dell'arte; viene progettato un giardino seguendo gli esempi reali visti, vengono disegnati in scala e infine costruiti con i materiali più adatti. Il progetto viene realizzato da piccoli gruppetti di ragazzi nei quali ognuno porta le proprie idee e contributi.

Un'altra esperienza significativa che quasi ogni anno proponiamo è la realizzazione dei circuiti elettrici. Anche in questo caso si parte da lezioni teoriche in cui viene spiegato l'argomento dell'energia, in particolare il fenomeno della corrente elettrica, e gli alunni faranno l'esperienza di realizzare con le proprie mani un circuito elettrico, in serie o in parallelo, "attorno" al quale progetteranno un modellino con un tema da loro scelto per sottolineare la concretezza del lavoro (per esempio un modellino in scala di una stanza, o un parco, o un campo sportivo, ecc. con i vari punti luce).

Abbiamo visto che poter costruire con le proprie mani assemblando materiali diversi tra loro, dà ai ragazzi la possibilità di capire meglio e di consolidare la parte teorica che altrimenti rimarrebbe astratta e non applicabile alla realtà della vita quotidiana; inoltre la possibilità di lavorare in coppia o piccoli gruppi permette il confronto e la condivisione delle proprie idee e la socializzazione con i compagni.

Di seguito alcune foto dei progetti realizzati.





L'arte esperienziale come espressione del mondo interiore

LAURA SUAREZ

Docente di Arte ed Immagine, IEXS, Reggio Emilia.

Mi chiamo Laura Suarez Il mio percorso artistico ha inizio nell'infanzia. Quello che in un principio era un gioco, col tempo è diventato il mio lavoro, ho lavorato come grafica pubblicitaria in un giornale per ragazze adolescenti a Città del Messico e una volta che mi sono trasferita in Italia mi sono concentrata sulla pittura a olio con sfondi materici, in un principio facendo mostre in diversi comuni di Italia.

Art lab

E come nulla succede per caso proprio in quel periodo ho conosciuto un artista e arte terapeuta che mi indicò un percorso di arte esperienziale adatto ai miei bisogni, così mi sono iscritta al percorso proposto a Lyceum a Milano con il metodo art-lab e, una volta preso il diploma, ho proposto il percorso alla scuola che frequentava mia figlia, che condivideva i miei stessi valori.

Amore, responsabilità, libertà, impegno, costanza e giustizia.

I laboratori artistici esperienziali

I laboratori artistici esperienziali si ispirano al metodo creato da Friedl Dicker Brandeis nella conduzione di laboratori artistici rivolti a bambini ed adolescenti nel campo di smistamento di Terezin e all'esperienza di Edith Kramer ed Elena Mackarova, due delle sue allieve.

Edith Kramer è nata a Vienna nel 1916, lavorò con bambini ed adolescenti nei quartieri più svantaggiati di New York aiutandoli a superare le loro difficoltà. Mentre Elena Makarova partecipò alla creazione di Lyceum a Milano dove appunto si pratica il metodo art-lab.

Perché utilizzare un laboratorio esperienziale tutto l'anno?

È importante comprendere che l'espressione grafica evolve insieme alla totalità del bambino e ne rappresenta un diretto riflesso. Nei suoi disegni il bambino esprime pensieri, desideri, sentimenti e la conoscenza che egli ha dell'ambiente che lo circonda. Per il bambino l'arte è, in primo luogo, un mezzo di auto espressione e di comunicazione e diventa un linguaggio con il quale esprimere i propri pensieri. Quando i bambini ci propongono un disegno od una scultura ci dicono soprattutto ciò che pensano, ciò che desiderano, ciò che sentono e ciò che conoscono della realtà. Il lavoro esperienziale se fatto quotidianamente attiva nel bambino i cinque sensi, gli dà fiducia e strumenti per comprendere il proprio mondo interiore. Importante, nello sviluppo dell'attività creativa del bambino, è la non interferenza da parte degli adulti nel pro-

cesso esplorativo artistico del bambino. Ogni qualvolta ci capita di sentire dei bambini che dicono “Io non so disegnare”, si può essere certi che abbiano sperimentato un certo tipo di interferenza da parte degli adulti. L'errore che spesso viene commesso da genitori ed insegnanti consiste nel valutare il lavoro artistico del bambino in base all'apparenza del prodotto, all'appropriatezza dei colori e delle prospettive. Fondamentale, invece, tener presente che il bambino disegna ciò che percepisce e conosce in base al suo livello di sviluppo, ai suoi interessi, all'importanza affettiva che ha per lui ciò che sta disegnando, ai suoi interessi, all'importanza affettiva che ha per lui ciò che sta (spiegando)...È importante, quindi, accogliere, sempre, con entusiasmo i prodotti artistici dei bambini. È molto importante, quindi, che l'adulto si interessi ai disegni infantili già a partire dai primi scarabocchi, facendo in modo che il disegno diventi un effettivo strumento di comunicazione tra bambino e adulto.

Nei laboratori artistico esperienziali si favorisce la creatività, l'autonomia e l'immaginazione.

Il lavoro di gruppo costituisce un'esperienza formativa: i bambini ed i ragazzi diventano compagni di una stessa esperienza e ciò li rende capaci di condividere e di collaborare.

Il laboratorio è basato su molteplici strumenti, come la musica l'attivazione corporea, i materiali artistici comuni, elementi naturali e materiali di recupero. L'esperienza artistica diventa esperienza multisensoriale. Le modalità d'intervento sono molteplici e ogni incontro viene programmato e pensato per lasciare un segno importante nel percorso personale di ogni bambino, ponendo attenzione alle diverse modalità che hanno di apprendere. L'attenzione dell'insegnante è rivolta non al prodotto ma al processo e al lavoro artistico che viene accolto in assenza di giudizio.

La conclusione di ogni laboratorio punta a dare agli allievi la consapevolezza del lavoro che hanno creato attraverso il proprio racconto in cui parlano di emozioni ricordi, sensazioni e della propria conoscenza acquisita attraverso l'esperienza.

Tell me a story, please!

FRANCESCA VERATI

Docente di Inglese, istituto Vladimiro Spallanzani, scuola primaria S. Antonino, Casalgrande (RE).

Fairy tales do not tell children that dragons exist; children already know that dragons exist. Fairy tales tell children that dragons can be killed.

(G. K. Chesterton)

I bambini amano ascoltare le storie, perché sono genuinamente curiosi di conoscere ciò che in esse accade, di immedesimarsi nei protagonisti lasciando correre la fantasia per scoprire “come va a finire” ...

E se la storia la raccontiamo in inglese? Riusciremo comunque a creare quell’atmosfera di curiosità, coinvolgimento e attesa? A onor del vero, non comprendere quasi nulla di ciò che si ascolta annoia inevitabilmente l’audience, che, specie se si tratta bambini, si lascerà andare senza tanti convenevoli a sbuffamenti ed esternazioni poco riverenti, del tipo “UFFA-CHE-BARBA-PERÒ!!!; NON CI CAPISCO NIENTE!!!” e, ahimè, si sarà rotto l’incantesimo.

L’esperienza personale come maestra specialista di inglese alla scuola primaria mi ha insegnato che un’attività di storytelling davvero coinvolgente, divertente ed efficace deve fondarsi su almeno 3 caratteristiche:

- ritualità/regolarità
- semplicità
- creatività reiterata

Dalla ritualità, e con essa la regolarità, che l’attività di storytelling necessariamente implica, scaturisce il gusto dei bambini per l’attesa del racconto della storia. Ogni volta che mi accingo a raccontare ai miei alunni, in un momento preciso della lezione, comincio a creare l’atmosfera per narrare; per esempio, preparo il libro sulla cattedra in modo che sia visibile ai bambini, creo un po’ di penombra in aula, accendo una piccola candela e pronuncio *sempre* la frase: CHILDREN, IT’S STORY TIME!

Questa è ciò che ho cominciato a considerare una “*magic formula*” da quando, preparandomi a raccontare per la terza volta consecutiva “The Gingerbread Man” in una classe seconda, dal fondo dell’aula, parlottando sottovoce con un compagno, un bambino disse: «Secondo me adesso ci racconta la storia dell’altra volta!». I miei pochi e semplici gesti, ripetuti nella stessa sequenza e nello stesso modo, seguiti dall’immane “*magic formula*”, pronunciata sempre con la stessa intonazione, avevano catturato l’attenzione dei bambini e suscitato in loro l’attesa del mio raccontare. In effetti, la routine della preparazione al racconto risulta efficace nel creare aspettativa proprio perché comprende più di un gesto soltanto. Così, i bambini svi-

lupperanno la capacità di anticipare ciò che accadrà in seguito, anche nell'ambito delle sequenze della storia stessa.

Ciò è tanto più vero, quanto più semplice è il contenuto del racconto. Nella scelta delle storie da raccontare in inglese i bambini sono sempre la mia "cartina tornasole"; scegliere la storia giusta non è mai banale, specie se destinata ai bambini più giovani. Infatti, non si tratta soltanto di individuare l'argomento ad hoc, ma anche di convogliare un lessico relativamente semplice, che permetta di "arrivare" a tutti i bambini. Solitamente cerco di individuare un racconto già noto in italiano, in una versione molto semplificata, magari riscrivendola io stessa, se non riesco a reperirlo in commercio o in biblioteca. Ho sperimentato che questo favorisce la comprensione e riduce al minimo il *misunderstanding*, evitando la frustrazione derivante dal pensare 'tanto non ci capisco niente'; non ultimo, aiuta a tenere accesa la magia della storia!

Se poi la storia che intendo raccontare contiene anche "*children's favourites*", il successo è assicurato! Da sempre, re e regine, principi e principesse, draghi (meglio se sconfitti nel finale!), animali reali e fantastici, *goodies/baddies* sono elementi accattivanti e imprescindibili di ogni storia che si rispetti; essenziale è sincerarsi che il contenuto lessicale sia di facile comprensione e ripetuto più volte lungo il corso del racconto. Posso testimoniare che quando i bambini ascoltano termini già conosciuti, il loro sguardo si illumina e fremono per intervenire e svelare il prosieguo degli eventi; è come se nella loro mente si accendesse una lampadina capace di rimmetterli in gioco, qualora una parte del racconto, non del tutto compresa, sia risultata un po' noiosa. Quindi, insieme al contenuto, anche il lessico deve essere ben selezionato, tenendo conto, in special modo, dell'età degli alunni.

A questo proposito, talvolta ho vissuto della luce riflessa del lavoro dei miei colleghi, prendendo spunto da ciò che avevano proposto come attività di scienze, geografia ed anche storia. A più riprese ho potuto consolidare e rinforzare lessico specifico tramite la scelta di storie che riproponessero ai bambini contenuti già noti. Possono esserne un esempio *The Ugly Duckling* (Il brutto anatroccolo) e *The Three Little Pigs* (I tre porcellini) per quanto riguarda il lessico degli animali nelle classi prima e seconda; in classe quinta la storia di *Boudicea, Queen of the Iceni*, invece, si è rivelata preziosa per un riferimento alla conquista romana in Britannia al tempo dell'imperatore Claudio. Ho sfruttato le conoscenze dei bambini mostrando loro *flashcards* e *realia* degli animali, insistendo sul suono e la pronuncia corretta della parola, mentre raccontavo loro la storia, mimandone i movimenti e il verso, invitando a turno i bambini a fare altrettanto; in classe quinta ho raccontato la storia di *Boudicea* avvalendomi anche di supporti multimediali, come video didattici e giochi interattivi.

Credo che il segreto per ottenere buoni frutti dall'attività di storytelling risieda sì nell'essere creativi nella scelta del racconto giusto, ma altresì nell'individuare eventuali materiali di supporto che siano d'effetto e, perciò, efficaci: video, appunto, o un particolare sottofondo musicale significativo rispetto al contenuto, un eventuale *setting* della storia, il tutto incardinato nella *re-iterazione*, cioè nella ripetizione, ripresentazione. Appena terminata la lettura/narrazione di una storia, quasi sempre i miei alunni esordiscono così: «Dai, teacher, ce la racconti di nuovo?!?». Con divertito stupore, ruoto l'indice orizzontalmente e rispondo: «What?!? AGAIN?!?», e loro: «Yes, yes! AGAIN!!!», copiando il mio gesto. È allora che capisco di aver fatto centro... BULL'S EYE!

Il segreto sta nella tecnica di presentazione dei racconti, che man mano diventa metodo, nella continua, ciclica riproposta delle storie, nella misura di almeno una volta alla settimana. Ho compreso che è proprio questa caratteristica la chiave per far sedimentare gli elementi lessicali e, soprattutto, è quella che pone i bambini nella condizione di riprodurli in modo sicuro e consapevole, corretto rispetto alla pronuncia e li rende capaci di anticipare le sequenze del racconto, magari terminando una frase che io non ho ancora pronunciato, ma che ho suggerito con un gesto o con la mimica. Ciò che per noi adulti è ripetitivo e noioso per i bambini è ... VITA! Quindi ... Sì alla CREATIVITÀ REITERATA!

Ritengo che per essere storyteller davvero comunicativi non sia necessario essere consumati attori. Tuttavia, osservare attentamente la recitazione, la gestualità e la mimica di bravi attori teatrali spesso mi ha suggerito spunti per veicolare al meglio il contenuto di una storia abbinando, per esempio, gesto e parola, modulando il tono e il volume della voce, riproducendo suoni e onomatopee, azione utilissima, peraltro, ai fini di una comprensione più 'diretta' delle varie sequenze della storia da parte dei bambini. Tutto ciò concorre a rendere il momento dello storytelling maggiormente accattivante e ciò che trovo particolarmente significativo è che stimola i bambini (tutti i bambini, prima o poi!) a partecipare in modo attivo alla narrazione. Infatti, la corrispondenza tra gesto e parola (l'ondeggiare delle braccia + l'ululare del vento riprodotto con la voce + la pronuncia della parola wind) rinforza in modo eccezionale la memorizzazione del lessico e convoglia immediatamente il contenuto, specialmente se riproposta con regolarità.

Da ultimo, poiché nell'apprendimento di una lingua straniera la pronuncia corretta dei suoni di quella lingua è un aspetto imprescindibile, spesso propongo ai bambini divertenti esercizi di fonetica e ritmica per aiutarli a cogliere, per esempio, la differenza tra suoni sordi e sonori o la curva di intonazione della voce quando si formula una domanda in inglese.

Per concludere, l'attività di storytelling è un momento saliente della lezione di inglese, pensato e proposto ai bambini cercando di non lasciare nulla al caso, così da creare le condizioni giuste perché possano intervenire spontaneamente dando il proprio contributo durante il lavoro, diventando essi stessi parte della storia.

