

Didattiche da scoprire

donatella.fantozzi@unipi.it

2019/2020

CORPOREITÀ E MOVIMENTO:

LA DRAMMATIZZAZIONE

LA DANZA

LA MUSICA

LA VOCE

IL CANTO

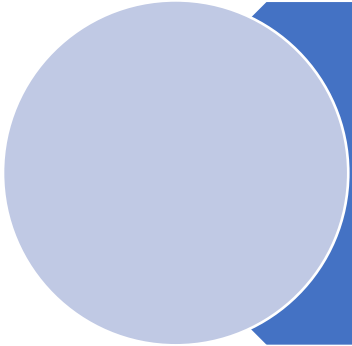
Come confermato dalle neuroscienze con la teoria dei neuroni specchio, rispetto a quanto già anticipato da Piaget, Bruner e Vygotskij: l'intelligenza motoria è preesistente e persistente nell'attività di ogni essere umano ed è alla base dello sviluppo di tutte le altre forme di intelligenza.

Attraverso le azioni motorie l'essere umano si evolve fin dalla nascita ed ancor prima.

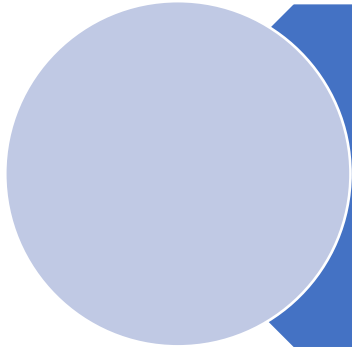
È il movimento nelle sue molteplici modalità che è alla base dei processi intenzionali di formalizzazione e simbolizzazione.

Sono gli schemi motori e d'azione che favoriscono lo sviluppo dei processi di rappresentazione e concettualizzazione.

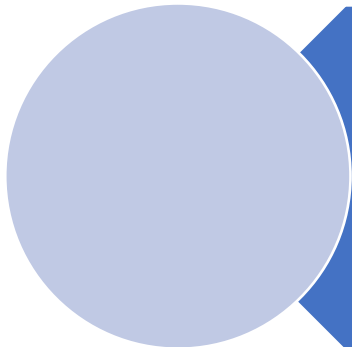
Le stesse procedure cognitive risultano essere operazioni mentali.



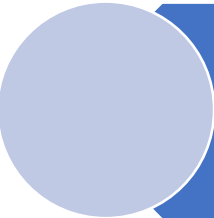
Offrire un ventaglio di esperienze che pongano al centro l'azione degli alunni, favorendo un apprendimento problematizzante e per scoperta.



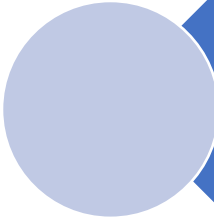
La didattica dovrebbe tener conto del faticoso tirocinio costituito da un apprendimento che per affrancarsi dall'esperienza deve sempre più formalizzarsi e far leva sui sistemi di simbolizzazione e, dunque, dovrebbe partire da forme di mediazione calda, attiva ed analogica, in contesti laboratoriali.



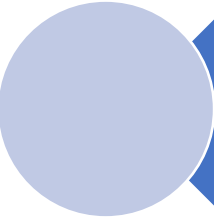
Ciò diventa una sfida per la presentazione di forme oneste di cultura, attente ai bisogni ed alle possibilità di costruzione di conoscenza da parte di ognuno, nessuno escluso.



l'agire con il corpo si va sempre più affievolendo in quanto la maggior parte del tempo è assorbita da esperienze virtuali o vissute in ristretti ambiti domestici, che, pur se sviluppano alcune abilità ne limitano altre, fondamentali per uno sviluppo integrale della persona.



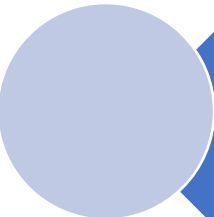
In particolare, è il concetto di azione-in-presa-diretta che si va attenuando nell'esperienza, pur sapendo che l'esperienza motoria costituisce una vera e propria educazione all'azione, alla base di tutti i processi cognitivi, socioaffettivi, relazionali e civici.



È importante, dunque, che i bambini e i ragazzi possano muoversi, correre, camminare, saltare, strisciare, spostare, afferrare, lanciare, schivare.



La strutturazione del movimento parte dall'attivazione integrata delle funzioni sensoperceptive che si organizzano in relazione alla corporeità, allo spazio, al tempo, agli oggetti e ai soggetti, in reciproca combinazione.



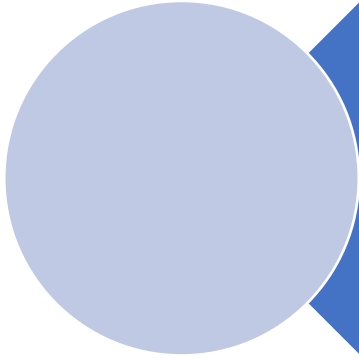
Le percezioni corporee insieme a quelle ambientali forniscono i dati per la risposta motoria e lo sviluppo di quel gioco simbolico (la sedia che si trasforma in automobile, la scopa che si trasforma in cavallo, ecc.) su cui si fondano i processi di metaforizzazione della realtà e della costruzione di sostituti della stessa

Le acquisizioni più recenti delle neuroscienze evidenziano che esiste un senso condiviso del corpo-in-azione:

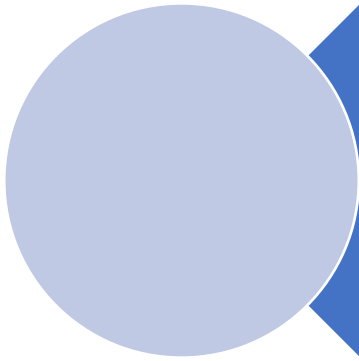
Vedere qualcuno che esegue una data azione evoca l'attivazione non soltanto della parte visiva del cervello, ma anche della parte motoria che si attiverebbe se l'osservatore fosse l'attore.

Quindi

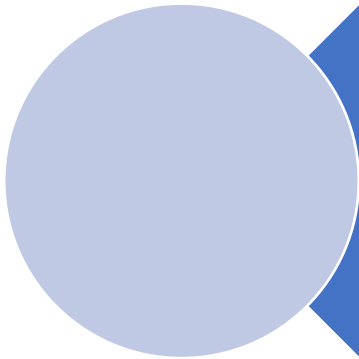
- vedere è qualcosa di molto più complesso della semplice mobilitazione di «parti visive» del nostro cervello: è un'impresa multimodale che chiama in gioco non soltanto il cervello visivo, ma anche quello motorio e tattile e quello che mappa le nostre emozioni e la nostra affettività.
- il nostro sistema motorio funziona in modo tale da permetterci non soltanto di agire, ma anche di simulare ciò che fanno gli altri



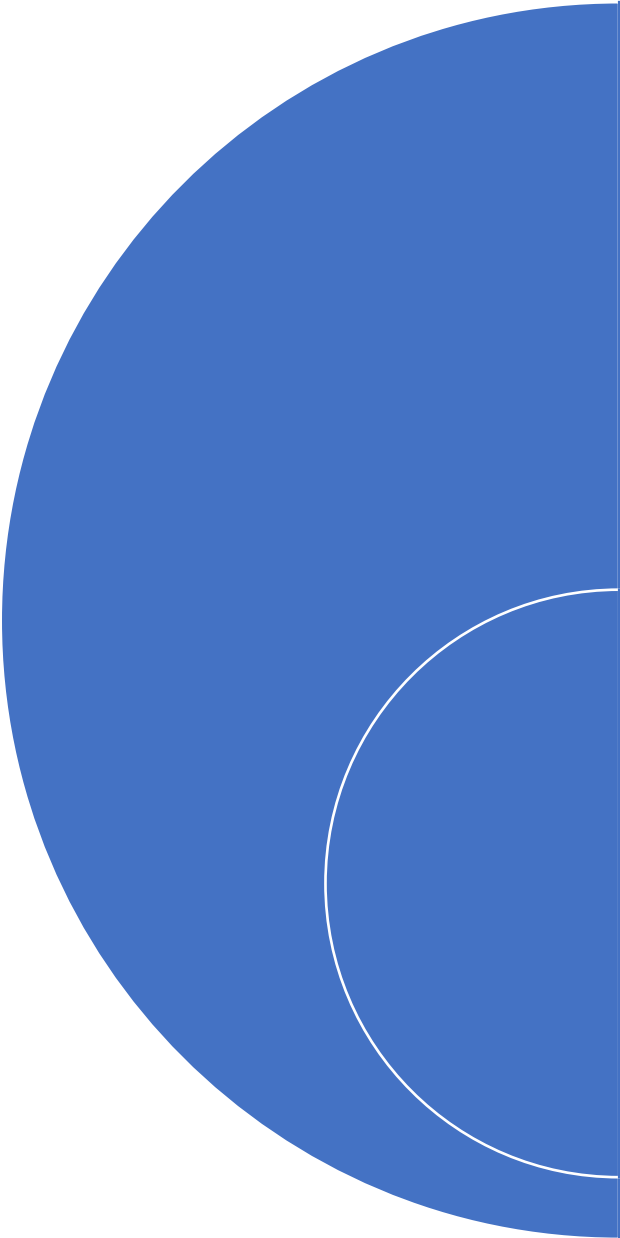
Piaget: interdipendenze esistenti tra attività sensomotoria e intelligenza, evidenziando che esiste una intelligenza del tutto pratica, basata sulla manipolazione degli oggetti che invece delle parole e dei concetti utilizza solo percezioni e movimenti organizzati in schemi d'azione



Vygotskij: quanto più ricca sarà l'esperienza dell'individuo, tanto più abbondante sarà il materiale di cui potrà disporre, tanto più significativa e feconda risulterà la sua attività immaginativa



Poincarè: in rapporto al nostro corpo situiamo gli oggetti esterni e le uniche relazioni di questi oggetti che ci possiamo rappresentare sono quelle col nostro corpo



Il movimento si intreccia con l'organizzazione di segni gestuali, motori, corporei; favorisce la costruzione di schemi motori di base che strutturano abilità e competenze motorie, comunicative, cognitive, relazionali e affettive; favorisce lo sviluppo delle abilità senso-motorie e ideomotorie, le operazioni logiche, infralogiche e linguistiche, la costruzione dei sistemi simbolici e culturali, attraverso la produzione di immagini, segni e tracce, sonore e mentali, oltre che di gesti, saperi, tecniche e abilità che portano alla padronanza degli atti motori, del gesto sportivo, del mimo, del ballo, della danza, della musica e di altre forme di produzione espressiva

Il cervello si sviluppa attraverso l'uso e con attività che incidono sulla sua crescita; (es.: movimento carponi rispetto allo sviluppo dei processi di lateralizzazione)

concetto di corpo inteso come:

Medium di conoscenza e di comunicazione con sé, con gli altri e con l'ambiente

Movimento nelle sue molteplici modalità alla base dei processi intenzionali di formalizzazione e di simbolizzazione ed è strumento primario di comunicazione e conoscenza.

Creare esperienze di movimento significa creare vie che coinvolgono tutta la persona come espressione corporea, nella sua pratica fisica, cognitiva, sensoriale ed emotivo-affettiva.

GLI SCHEMI CORPOREI SONO,
INFATTI

il frutto delle interazioni con la realtà e rendono possibile la comprensione della realtà stessa attraverso la costruzione dei concetti.

Sono gli schemi motori e d'azione che favoriscono lo sviluppo dei processi di rappresentazione e concettualizzazione.

I concetti dunque si formano attraverso l'esperienza corporea, sono rappresentazioni, ovvero **forma rappresa**, delle proprie esperienze.

I luoghi dello spazio, inoltre, non rappresentano posizioni oggettive ma iscrivono intorno a noi la portata variabile delle nostre intenzioni e dei nostri gesti, per cui nella pratica didattica bisognerebbe pensare non solo ai corpi in situazione, ma, soprattutto, ai corpi in movimento e in relazione dinamica con gli altri.

La scuola tradizionale disconosce i secondi, imbrigliando i primi. Sul piano didattico, l'attenzione alla corporeità e alla valorizzazione dell'esperienza diretta costituisce il discrimine.



Possiamo, pertanto, collocare le aree di prossimità corporea per la mediazione cognitivo-affettiva nello sviluppo dei processi di conoscenza, sul versante:

- 1. dell'oggetto**, con attenzione al *corpo* nei suoi aspetti biofisici e di senso e significato; sul piano, dunque, della corporeità quale valore non solo estrinseco ma altresì intrinseco della persona, che viene a costituire un connettivo per i saperi di tipo scientifico-esplorativo e socio-relazionale;
- 2. delle interazioni** cognitive, con attenzione al *movimento*, nelle sue varie forme e modalità, alla base dei costrutti cognitivi, affettivi e relazionali, e delle trasformazioni di sé nel mondo e del mondo attraverso l'azione di ogni persona; in tale ambito vanno considerate anche le tecnologie quali prolungamenti del corpo stesso;
- 3. del soggetto**, con attenzione alle varie forme di *espressione* della persona nella sua *corporeità* e personalità: le arti, la musica, il mimo, la danza, la drammatizzazione, il teatro, i nuovi contesti mediali e multimediali (*web, social network, TIC, software* e strumenti/modalità idonee a comunicare-scrivere anche senza l'uso delle mani o del linguaggio parlato), le varie forme espressive quali la pittura con le mani e/o con i piedi, e così via.

Il corpo è, dunque, il mezzo e il mediatore della conoscenza e la corporeità è elemento unificante di tutte le possibilità espressive, conoscitive e relazionali e mezzo/contesto per risvegliare i potenziali comunicativi, in qualsiasi situazione esistenziale.

La pittura, la scultura, la danza e il teatro, così come il gioco e lo sport, costituiscono, inoltre, realizzazioni creative dell'uomo destinate ad essere oggetti culturali e contesti anche di piacere estetico.

- **MEDIATORI DIDATTICI:** coinvolgenti a livello motorio, cinestesico, propriocettivo e cinestesico:
- **mediatori attivi**, relativi all'azione diretta, che valorizzano l'esplorazione degli spazi e la manipolazione dei materiali con le mani e con il corpo, e i mediatori analogici, relativi a forme di simulazione della realtà, che valorizzano il gioco, i giochi di ruolo e le nuove tecnologie.
- **Mediatori attivi ed analogici**, in particolare, sono ambedue espressione dell'intelligenza motoria. Tra gli stessi sussiste una stretta connessione: il gioco e le attività teatrali e/o di drammatizzazione, ad esempio, implicano uno straordinario coinvolgimento anche corporeo-motorio ed attivo.
- Le proposte didattiche dovrebbero far leva, dunque, su forme di mediazione calda, attiva ed analogica, in contesti laboratoriali, anche a grande rilevanza motoria. Attività e scienze motorie sono, infatti, fattori di mediazione ed integrazione nell'ambito delle cosiddette interazioni cognitive e in forte relazione, dunque, con la matematica, la geometria, le tecnologie, ecc.

- **I mediatori analogici** sono costituiti dai giochi, anche di ruolo e di finzione, tra i quali rientrano le attività di drammatizzazione e il teatro, che coinvolgono il corpo (la persona) nella sua pluridimensionalità, sviluppando atti propri dell'intelligenza motoria. **Il teatro coinvolge tutta la persona: suscita sensazioni, emozioni, sentimenti, in un impegno cognitivo vivificato dalle emozioni.**

- **A scuola l'attività teatrale**

mette in gioco il controllo dei movimenti corporei e dei linguaggi in funzione espressiva, risponde ai bisogni di azione e di movimento, dà spazio all'immaginazione creatrice, stimola la fantasia, favorisce la conoscenza e la crescita personale attraverso il decentramento cognitivo-affettivo e la padronanza dei sentimenti e delle azioni, in una vita di relazioni e di scambi. Consente di mettere in gioco progetti di natura multi e/o interdisciplinare, dando senso e significato alle esperienze scolastiche che altrimenti rischiano di essere poco motivanti. Risponde ai bisogni di azione, di movimento, di espressione, di riflessione, di elevazione, di socialità e di valorizzazione di ogni persona nelle sue potenzialità. Quella teatrale, poi, è di per sé un'attività giocosa: recitare, in inglese, si esprime con *to play*, mentre in francese con *jouer*.

È un campo in cui ci si
diverte a

giocare i ruoli, ovvero a mantenere la capacità di
stare dentro e fuori

dal gioco di interpretare un personaggio «*facendo finta che*», di
essere immersi nel gioco e di sapersene decentrare, di stare
dentro e fuori dai ruoli, rimanendo nella realtà e nell'irrealtà del
gioco stesso e tenendoli compresenti, in una sorta di schizofrenia
gioiosa.

L'area del gioco costituisce lo *spazio potenziale tra individuo e ambiente*, una terza area che si espande nel vivere creativo e nell'intera vita culturale dell'uomo (Winnicott 1974).

Oggi siamo in presenza di un'anoressia ludica di fronte a un diritto minacciato, segno correlato alla scomparsa dell'infanzia (Brougère, 1995).

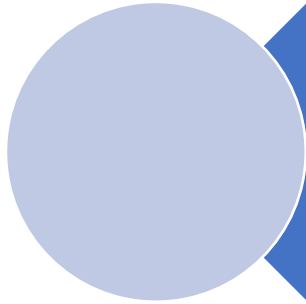
Il gioco è oggetto culturale e forma attraverso cui il bambino interpreta e si rivela al mondo.

Contesto dell'azione motoria, scena e copione in cui e attraverso cui il bambino, la persona, esprime la propria intelligenza creativa; ha spessore cognitivo e non solo emotivo.

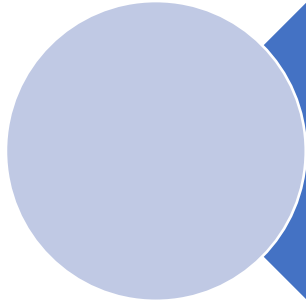
La danza stessa è linguaggio del corpo, in essa sono presenti stabilmente elementi quali corpo, spazio, tempo e movimento.

Con la danza teatrale in particolare si è avuto lo sviluppo progressivo di un linguaggio articolato del corpo intrecciato a elementi di creatività, dando valore alla conoscenza pratica e all'intelligenza motoria anche sul piano estetico.

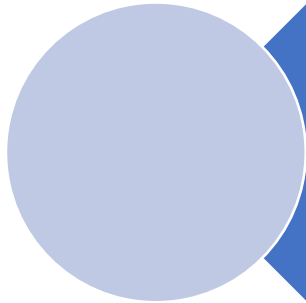
La drammatizzazione



La declinazione scolastica del teatro non si è accontentata di ospitare la teatralità in quanto tale ma ha assunto una sua originale fisionomia prendendo il nome di **drammatizzazione**



La differenza comunicativa educativa diventa differenza educativa rispetto alle altre esperienze artistiche; la sua specificità si individua nella dimensione dell'incontro entro una dimensione spazio-temporale irripetibile



L'attualità educativa del rapporto teatro-scuola si svolge lungo quattro temi: situazione, attività dei soggetti, relazione, corporeità (C. Rivoltella)

La situazione



L'ambiente in cui la pratica si svolge deve essere attentamente progettato per diventare occasione potente di apprendimento.



Mantenere l'efficacia della finzione



Non un esercizio ripetitivo o sistematico, non l'acquisizione di tecniche o dell'uso di strumenti, ma il muoversi 'come se' ad alta densità di feedback informativo, grazie alla sua apparente naturalezza.



Molteplicità dei contesti



Temi di attualità (bullismo, disabilità, dispersione, guerra e



Alternanza in scena delle presenze (individuali, di gruppo, collettive)



Fruizione passiva (evento teatrale)

L'attività

Agire in prima persona cercando di abbandonare le modalità classiche di relazione e creazione

Studente attivo protagonista

Liberazione da vincoli comunicativi e timidezze

Creatività - trasgressività

Ci si sgancia dal classico feedback valutativo per entrare in un feedback di processo proveniente da un pubblico, da un regista, da altri attori, inerente la riuscita dell'atto performativo.

Una libertà, tuttavia, che non è mai spontaneismo: il processo teatrale è sempre una conversazione fra spontaneità e rigore: il rigore senza spontaneità è meccanico, la spontaneità senza rigore è impossibile.

Il tema della relazione

Ciò che avviene fra l'attore e lo spettatore

La relazione nel gruppo: cooperativismo

L'obiettivo che l'azione realizzata si pone, e la tipologia di azione individuata, sono dirimenti nella selezione del modello di lavoro di gruppo: vi sono situazioni, come per esempio la preparazione collettiva di uno spettacolo a tema, che possono richiedere un'organizzazione pianificata; mentre altre attività, come laboratori artistici volti a migliorare l'espressività individuale, possono mettere in luce il contributo spontaneo individuale, o la creazione di prodotti collettivi più labili ed estemporanei

La relazione didattica - Animazione non direttiva

Dialogo, organizzazione

Rimandi mirati più al sollecitare risorse creative che a correggere un errore di prestazione, a incoraggiare la coralità artistica e l'espressività

La corporeità



Fare del teatro il luogo del contatto, della soppressione, dell'estraneità (P.C. Rivoltella)



Valorizzazione del corpo nella sua dimensione conoscitiva: su di esso si basano sia il processo intrapsichico di interpretazione del mondo che quello intersichico del rapporto fra l'io e l'altro



La drammatizzazione mette in scena e rende 'situati' scorci di contesti e relazioni, permette di rappresentare emozioni e sentimenti, dà l'occasione di significare incertezze e di sperimentare ipotesi, autorizza a giocare altri ruoli



Si pone tra finzione e realtà grazie alle strategie della simulazione e della metafora

Come

- **Teatro scuola o Teatro scolastico**

Proponeva corretti comportamenti da prendere ad esempio. Indispensabile il prodotto finale che deve rispettare il testo e l'autore; gli alunni sono suddivisi in esecutori e/o fruitori passivi.

- **Gioco drammatico**

Educazione alla teatralità, liberazione fisica ed emotiva dei partecipanti. Il bambino scopre le proprie potenzialità narrative.

- **Role playing**

Deriva dallo psicodramma e prevede che l'attore si identifichi con personaggi specifici. Fa emergere comportamenti e pensieri difficilmente verbalizzabili.

- **Story telling**

Due attività interdipendenti ma non necessariamente consecutive: nella prima il bambino racconta la sua storia all'insegnante, nella seconda la storia viene drammatizzata dalla classe secondo un'interpretazione improvvisata, dopo che l'insegnante ha letto la storia agli attori e al pubblico.

- **Improvvisazione**

Nasce sul canovaccio della Commedia dell'Arte; prevede una struttura di fondo padroneggiata dall'artista, su cui si crea improvvisando. Si basa su ricca creatività, intuito e capacità di ascolto.

MUSICA RELAZIONE INCLUSIONE

- La musica ha una forte vocazione interdisciplinare volta a valorizzare le caratteristiche nei processi di attualizzazione delle potenzialità di ciascuna persona qualsiasi sia l'età, il grado di abilità, la cultura originaria e il genere di appartenenza.
- Grande apporto formativo nel curriculum scolastico nonché nelle competenze degli insegnanti.
- Vero e proprio fattore di promozione dell'apprendimento e della partecipazione alla vita scolastica e sociale di ciascuno.
- Oltre all'apprendimento di propri peculiari contenuti promuove anche quello linguistico, cognitivo e sociale.
- La musica permette l'espressione delle emozioni, della motivazione, della cognizione, delle funzioni motorie.
- Capace di potenziare:

IL LINGUAGGIO
LA MEMORIA
LA LETTURA
LA MATEMATICA
L'ATTENZIONE

La pratica musicale vissuta in modo complessivo e creativo, fin dalla prima infanzia, costituisce il fondamento dello sviluppo della persona

Contribuisce

- alla costruzione di relazioni significative
- alla conoscenza e al controllo delle proprie emozioni
- all'acquisizione dell'identità

La musica ha un alto tasso di flessibilità, creatività, gaiezza, finalizzati da un lato a valorizzare le potenzialità e dall'altro a far crescere la partecipazione in attività collettive

Francois Delalande e il risveglio musicale

Didattica della condotta musicale: l'obiettivo non è la ripetizione meccanica di atti, gesti, movimenti, bensì il risveglio musicale ossia il coinvolgimento sonoro-musicale di bambini e adulti, strettamente legato all'esperienza di gioco quindi al concetto di piacere e di interesse.

La condotta del 'giocatore musicale' di qualsiasi età può essere di tipo esplorativo, espressivo, organizzativo.

Condotta esplorativa: utilizzo di materiale sonoro interesse per la scoperta gratificante dei suoni delle loro caratteristiche e della sperimentazione produttiva. Per l'adulto coincide con la ripetizione di un passaggio e con la ricerca di una sonorità vocale o strumentale.

Condotta espressiva: incentiva il piacere di esprimersi mediante i suoni, imitando la realtà e ricomponendola a proprio piacere.

Condotta organizzativa: corrisponde al gioco di regole, incentiva a comporre suoni in modo originale o ad analizzare la struttura formale di un brano musicale.

Il canto



Accompagnare con il canto o un gioco musicale alcuni momenti rituali della giornata scolastica



Intervenire sulla prosodia del linguaggio



Stimolare gli allievi alla creazione di testi e di melodie per maturare una migliore lettura espressiva



Per migliorare l'eloquenza, la melodia, il ritmo



Ricerca un parlato con più pause, picchi, scalate, sorprese



Corretto utilizzo della voce: lo sforzo vocale, la perdita della voce, le patologie delle corde vocali, sono problemi legati alla respirazione imprecisa, all'insufficiente utilizzo del diaframma e all'utilizzo della voce non appoggiata, alla scarsa consapevolezza della propria voce

Protoconversazione

Una comunicazione chiara ed espressiva accompagnata anche da gesti, nella quale la trasmissione di emozioni e idee non si limita alla sola comunicazione linguistica ma aggiunge peso e valore alla relazione fra le persone coinvolgendo anche chi non è in grado di utilizzare il linguaggio. Pensiamo al dialogo senza parole che avviene fra il neonato e gli adulti: gesti, vocalizzi, sguardi che veicolano una vera e propria comunicazione emotiva senza parole.



Il Modeling



Puntare sulle capacità di ascolto reciproco



Utilizzo di imitazioni e parodie



Inserire variabili di ritmo e timbro della voce in modo che possano essere interessanti e divertenti per gli allievi



Stimolare dinamiche di alternanza dell'intervento

«Parlare di musica è come ballare di architettura»

Frank Zappa (*forse*)

Progettazione interdisciplinare, drammatizzazione, musica:

Qualche esempio per sperimentare...

SCHEDA DI PRESENTAZIONE DEL PROGETTO A.S.2016/17

1. Titolo del progetto

“Crescere in musica”
Progetto per l'educazione e la pratica musicale nella scuola di base

2. Referente/Responsabile del progetto

3. Area di interesse (discipline/campi d'esperienza)

Competenze chiave di cittadinanza
Consapevolezza ed espressione culturale
Competenze sociali e civiche- immagini, suoni e colori - musica e arti dello spettacolo

4. Sintesi del progetto

Breve descrizione del progetto. Indicare chiaramente:

a - Analisi dei bisogni:

Il progetto musicale grazie al supporto di esperti con esperienza in campo didattico, è orientato:

- allo sviluppo della sensibilità musicale nelle nuove generazioni;
- a prevenire il disagio e la dispersione scolastica;
- a favorire l'inclusione di tutti gli alunni;
- alla scoperta di eventuali talenti.

b - Finalità

- 1) Promuovere l'educazione musicale nelle nuove generazioni.
- 2) Sviluppare, attraverso l'educazione musicale, le competenze dei ragazzi, in relazione alla fruizione e alla produzione di eventi musicali, contribuendo a realizzare esperienze relazionali ed estetiche gratificanti, creative ed ecologiche, che permettano all'individuo di utilizzare al meglio le proprie risorse, di soddisfare i propri desideri, di orientarsi nei propri interessi, e di svolgere un ruolo attivo nella comunicazione sociale.
- 3) Promuovere l'utilizzazione di tecniche diverse, per potenziare la creatività e la partecipazione, lo sviluppo del senso di appartenenza a una comunità, nonché l'interazione fra culture diverse.
- 4) Potenziare le attitudini canore e musicali.
- 5) Promuovere, attraverso il linguaggio universale della musica, la massima integrazione di tutti i soggetti interessati, quelli in situazione di handicap, con bisogni educativi speciali e con disagio socio-ambientale.
- 6) Promuovere la cooperazione con famiglie, enti, associazione e istituzioni locali.
- 7) Prevenire la dispersione scolastica.
- 8) Recuperare e trasmettere il repertorio musicale popolare e non.
- 9) Usare in maniera espressiva la voce e lo strumento musicale, per comunicare emozioni, sensazioni, atmosfere.
- 10) Conoscere e rispettare le regole nell'ambito del gruppo durante le attività.

Istituto d'Istruzione Superiore A.S. 2012-2013 –

Scuola SECONDARIA DI SECONDO GRADO

ITC

LABORATORIO TEATRALE CONTRO LA DISPERSIONE SCOLASTICA



MIMETTO IN GIOCO



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

Progetto “Il teatro fa scuola”

1. Introduzione

Il progetto ambisce a promuovere l'educazione alla teatralità nell'Istituto Comprensivo realizzandola in un'ottica interdisciplinare, intesa sia nell'accezione comunicativo-espressiva che in quella più generalmente formativa della persona: creatività, affettività e dimensione culturale.

I due ulteriori ambiti in cui il progetto si articola, si caratterizzeranno anzitutto in senso laboratoriale (“Cooperiamo con gioia”), dando spazio all'integrazione ed inclusione delle disabilità (vedi linea di attività “La scatola creativa”). Nel progetto “Il teatro fa scuola” acquisteranno particolare rilievo esperienze di contatto con l'Opera lirica e con il linguaggio e le tecniche del teatro di figura (ambito “Opera e oltre”, linea di attività “Studenti in prima fila”). La documentazione delle esperienze avverrà anche tramite l'uso consapevole degli strumenti tecnologici e di forme espressive innovative, in particolare video (linea di attività “Teatro e linguaggi innovativi”).

“Il teatro fa scuola” si inserirà, per l'anno scolastico 2015-2016, nel quadro che ha caratterizzato l'Offerta Formativa dell'Istituto Comprensivo sin dal suo nascere (a.s. 2009-2010): progettualità dedicata alla promozione della lettura e della pratica musicale, attenzione particolare all'inclusione; verticalità didattica dalla Scuola di Infanzia alla Secondaria di I grado, rete territoriale. Si caratterizzerà per un percorso di sintesi e integrazione metodologica, consolidando la progettazione svolta nei precedenti anni scolastici e coinvolgendo tutti i plessi dell'Istituto, dalla scuola dell'infanzia, alla scuola primaria, alla secondaria di I grado.

2. Ambito “Cooperiamo con gioia”, linea di attività “La scatola creativa”

L'ambito progettuale è organizzato in laboratori, articolati in diversi moduli che coinvolgono più aree disciplinari, destinati all'accoglienza degli alunni disabili attraverso la strutturazione di percorsi operativi di inclusione e all'arricchimento delle competenze professionali.

Suo obiettivo principale è operare insieme per favorire “la gioia e lo star bene insieme”, sentimenti profondi che a qualsiasi livello sono in grado di trasformare l'intero essere umano.

Ambito di intervento

Nell'area dell'inclusione scolastica, ogni alunno deve avere l'opportunità di esprimersi nel rispetto delle potenzialità personali sia nell'eccellenza che nella difficoltà.

La didattica quotidiana vedrà pertanto il pieno coinvolgimento di tutte le discipline e di tutti gli insegnanti al fine di costruire un atteggiamento di rispetto e di accettazione della diversità che superi la tolleranza positiva per un'integrazione vera e consapevole.

Coinvolgimento del territorio

La realizzazione dell'ambito progettuale vede tra gli altri coinvolti:

- Unità Operativa per l'Integrazione Scolastica del Comune di
- Associazione musicale – Ferrara nelle persone degli operatori

- Laboratorio teatrale Scuola Secondaria I grado, a.s. 2014-15

<https://www.youtube.com/watch?v=Ox3Z45ciSQU>

BERCETO - ATTIVITA' DI LABORATORIO TEATRALE NELLA SCUOLA MEDIA STATALE
'PIETRO SILVA' DI BERCETO

<https://www.youtube.com/watch?v=SfTBUIgCwxQ>

Laboratori teatrali per Scuola Secondaria di Secondo Grado

<https://www.youtube.com/watch?v=aOsRTOkQUI8>

STUDENTI SUL PALCO PER LA "SCUOLA IN SCENA"

<https://www.youtube.com/watch?v=2PGsN8z-eNQ>

Teatro contro il Bullismo nelle scuole

<https://www.youtube.com/watch?v=pFPKX9GfGZA>

Proviamo a crederci...

- <https://www.youtube.com/watch?v=CFy6Kw7IkX0>

DIDATTICHE MULTIMEDIALI

II Fotostorytelling



La diffusione dei dispositivi mobili ha enormemente incrementato il ricorso alla fotografia. È possibile per chiunque, tramite tali strumenti, costruire messaggi multimediali.



Ha introdotto forme di comunicazione che stimolano il ricorso alle immagini:



Whatsapp



Social network

II Fotostorytelling



In didattica possiamo realizzare percorsi basati sul racconto costruito con immagini.



Non sempre le foto sono intrinsecamente narrative: vi sono fotografie che raccontano una storia intera, altre che richiedono di essere raccontate.



Il fotostorytelling può essere anche un intreccio di narrativo e di foto



Può essere proposto all'intera classe oppure agli studenti con particolari difficoltà espressive o comunicative



Può essere utilizzato per raccontare un'esperienza personale ma anche un'attività scolastica di qualsiasi settore



Le immagini permettono di personalizzare il racconto



Ognuno può raccontare sulla base delle proprie competenze e capacità

II Fotostorytelling

Sequenza di immagini per raccontare una storia, un avvenimento, un'esperienza. Si basa su una serie di scatti rappresentativi che, opportunamente montati in sequenza, compongono un vero e proprio racconto

Il lavoro può essere svolto sia individualmente che in gruppo

Attrezzatura: smartphone, app o software per il fotoritocco, app o software per il montaggio e la pubblicazione del prodotto.

Si acquisiscono sia competenze tecniche che narrative multimediali

II Fotostorytelling

La possibilità di sostituire le immagini alle parole costituisce un valore aggiunto che non elimina l'acquisizione di competenze specifiche:

- Individuare il soggetto da fotografare per rappresentare un determinato concetto
- Inquadrare correttamente
- Selezionare gli scatti migliori
- Acquisire competenze per l'impiego dei software
- Costruire la sequenza di scatti per realizzare una storia

Sono tutte attività che possono avere livelli diversi di complessità e che possono però rendere autonomi gli studenti nei processi narrativi e comunicativi

II

Fotostorytelling



Raccontare una storia a partire da un'immagine



Le immagini hanno un carattere polisemico, ovvero si prestano a interpretazioni diversificate in funzione dell'esperienza, delle conoscenze, della capacità creativa.



Si presta ad essere utilizzato in qualsiasi momento del processo di insegnamento/apprendimento e per qualsiasi settore disciplinare

La scelta



Può essere effettuata dal docente che chiede agli studenti di procedere con la narrazione costruendo una consegna coerente con gli obiettivi perseguiti



Può essere effettuata dagli studenti, chiedendo loro di effettuare la ricerca di una o più foto che a loro avviso siano rappresentative di un dato tema e su quella base far elaborare il racconto. In questo caso la scelta è già un elemento rappresentativo della storia che verrà costruita.

Rapporto tra immagine, storia, scrittura



Dal tipo di mediatore narrativo (orale o scritto) che si sceglie dipende la maggiore o minore facilità che i soggetti potranno riscontrare nel portare a termine l'obiettivo



La narrazione orale sappiamo essere favorevole in situazioni di criticità



La forma scritta può contribuire a far emergere delle lacune



La dimensione digitale, da questo punto di vista, può essere uno strumento significativo: permette di registrare con facilità la voce narrante per mantenere la memoria del racconto, offre la possibilità di associare l'immagine all'audio

Il blog



Parzialmente sostituito dai social network, continua ad avere una certa utilità soprattutto quando l'obiettivo didattico consiste nello stimolare la narrazione e i processi comunicativi



Monica Banzato:



Strumenti per l'apprendimento collaborativo e cooperativo



Consentono di realizzare prodotti editoriali, multimediali, ipermediali



Consentono di recuperare abilità appartenenti a diversi registri di scrittura (saggio, articolo, fumetto...)



Attività di sperimentazione e comunicazione con altre classi



Risorsa per aggiornarsi, confrontarsi, sperimentare

Il video



La piattaforma ospita tantissimi materiali caratterizzati da una molteplicità di approcci



Ha reso possibili forme espressive di scrittura creativa un tempo neanche ipotizzabili



Youtube, e tutte le altre piattaforme di broadcasting, costituiscono ambienti molto interessanti per la promozione sociale



La produzione audiovisiva e la sua pubblicazione sono indicate dagli studiosi come forme che rientrano a pieno titolo nella *media education* e che hanno come finalità principale lo sviluppo delle competenze necessarie per la partecipazione democratica, per lo sviluppo linguistico, comunicativo, artistico.

Il Digital storytelling

Il DST può essere definito come un breve racconto (durata massima 10 minuti) realizzato con immagini, musica, storia narrante. Affinché si possa parlare di DST secondo la scuola californiana vanno rispettati alcuni vincoli:

1. il punto di vista personale

2. Una struttura narrativa che possa anche sorprendere ponendo domande e fornendo risposte non banali

3. Contenuti emotivi coinvolgenti

4. L'uso della propria voce per la narrazione

5. L'utilizzo di una colonna sonora adeguata ai momenti della narrazione

6. Un'efficace economia della narrazione perché si può dire molto con poco.

7. Un ritmo adeguato alle modalità narrative che abbiamo scelto

Il Digital storytelling

Sul versante educativo:

- validissimo alleato per la promozione sociale e la riflessione sul sé

Sul versante didattico:

- organizzatore anticipato, illustrando in forma audiovisiva e narrativa concetti fondamentali da affrontare
- favorisce attraverso il racconto la connessione fra argomenti 'scolastici' e vita quotidiana (problematizzazione della realtà)
- utile portfolio per raccontare ed esprimere successi e criticità

Il DST è un processo narrativo e non la creazione di un prodotto: vale a dire che il video finale è una parte del lavoro e non l'obiettivo primario, in questo consiste fundamentalmente la differenza fra la realizzazione di un video e l'applicazione del DST: nel primo caso l'obiettivo è la produzione di un audiovisivo, nel secondo è rappresentato dai processi riflessivi, narrativi, comunicativi e collaborativi che si innescano.

Di qualsiasi prodotto si tratti, è fondamentale ricordare che la finalizzazione è rappresentata dall'intervento didattico e non dal prodotto.

Alcuni esempi e riferimenti

FOTOSTORIA: <https://www.youtube.com/watch?v=Nwl4OedKU8Y>

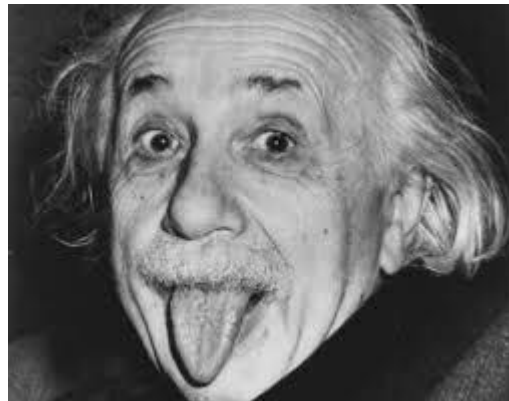
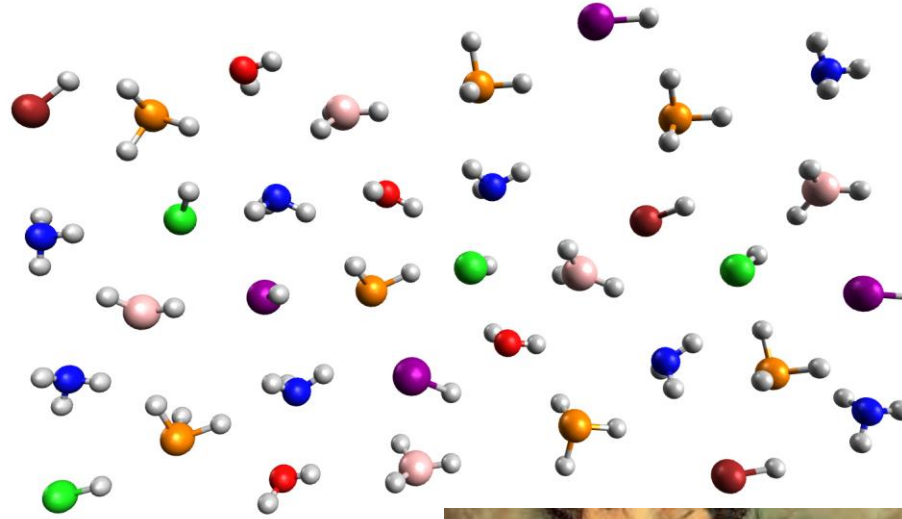
- <https://insegnantiduepuntozero.wordpress.com/2018/04/01/percorsi-digital-storytelling-dalla-teoria-alla-pratica/>
- <https://spark.adobe.com/page/zxWbP/>
- <https://narrare-digitale.jimdofree.com/galleria-dei-prodotti-digitali-realizzati-dai-corsisti/scuola-secondaria-i-grado/>

DTS-IL CICLO DELL'ACQUA: <https://spark.adobe.com/page/DZcsYtortNPFk/>

DTS-LA CELLULA:

- <https://read.bookcreator.com/P2UaEm7V2FTvhVLcAMrgSJBE1xs1/643nVwUXTsuVgj8glBRAaA>
- Stand by me: <https://www.youtube.com/watch?v=syZDtHTotw0>
- <https://www.storycenter.org/>

QUALE SCEGLIERESTI?



QUALCHE IDEA PER LA DIDATTICA (ANCHE A DISTANZA)

Il bisogno dei riti: più che 'quanto' sentirli, perché sentirli:

- Inizialmente è meglio sentirli/vederli in piccoli gruppi per poter dare modo a tutti di parlare e per condividere con loro quali saranno le regole da rispettare quando saranno effettuate le videochiamate con tutta la classe in contemporanea.
- Le prime videochiamate saranno ovviamente dedicate a sentirsi, un sentirsi emotivo e affettivo: è opportuno nella prima fase trascurare, per così dire, esercizi, schede e compiti, in favore di una presenza autorevole e quindi credibile in un tempo e in uno spazio incomprensibili, non tangibili né tracciabili se non tramite il ritrovamento delle abitudini, dei riti che anticipano e segnano le nostre coordinate vitali.
- È molto importante fissare dei tempi e degli orari, abbiamo tutti la necessità di darci delle scansioni, di riorganizzarci, e anche di ricrearci dei nuovi appuntamenti, delle nuove scadenze, un nuovo calendario. Ne abbiamo bisogno noi adulti e ne hanno maggiormente bisogno i bambini.

Il peer tutoring:

- Proviamo a pensare ai bambini con disabilità o fragilità, proviamo a trovare modi per coinvolgerli sistematicamente, non a tratti o casualmente; proviamo a pensarli e a coinvolgere i loro compagni in modo che sentano (e lo sentiranno se noi lo sentiremo prima di loro) il bisogno di contattarli, di parlare con loro, di aiutarli in questo periodo così strano per tutti e che forse per i bambini con disabilità lo è un po' di più. Proviamo a valutare se sia possibile attivarci col compagno tutor: a turno uno o due compagni di classe potranno connettersi con lui e con gli insegnanti per svolgere i compiti o anche solo per parlare. Coinvolgiamo l'intera classe nelle attività di **peer tutoring** sollecitandoli a sentirsi anche in assenza degli insegnanti, a svolgere attività insieme.
- Possiamo, se apriamo i pori emotivi della nostra pelle e della nostra mente, non solo immaginare ma addirittura provare quello che ancora troppo spesso vivono gli studenti con disabilità: l'isolamento forzato è una condizione che può scatenare o aumentare sentimenti di disagio, di disistima, di passività e addirittura di depressione. Incoraggiamo i bambini e i ragazzi a sentirsi gruppo; mai come adesso la **risorsa compagni** può fare la differenza e far sentire tutti meno soli, meno egoisti e più generosi.
- Un aspetto sottovalutato di tale metodologia, che invece preme sottolineare, è la valenza positiva e formativa anche per il tutor: lo studente impegnato in questo ruolo non sviluppa solo sentimenti solidali; egli viene a contatto con le proprie competenze e con la propria capacità di utilizzarle e metterle al servizio sperimentando, mentre aiuta il proprio compagno, la metacognizione su se stesso.

Dall'esperienza all'immagine mentale:

- Sviluppare l'apprendimento attraverso compiti autentici, o di realtà, è una prerogativa dalla quale in questa fase non possiamo più prescindere; proponiamo quindi ai bambini (e ai loro genitori) di impegnarsi in attività 'vere': molti genitori purtroppo sono costretti a casa, possono quindi affrontare con i loro figli qualsiasi compito: rassettare la casa, preparare un dolce o il ragù, sistemare le foto lasciate da una parte, riordinare i libri di casa...
- Ogni bambino, a qualsiasi età, è attratto e affascinato dalle attività degli adulti, spesso li teniamo in disparte perché non ci appaiono pronti, altre volte perché abbiamo fretta e ci sembra che la loro partecipazione ci prolunghi il lavoro. Adesso abbiamo tutto il tempo per rallentare e fare qualsiasi cosa con le lancette del loro orologio.
- Anche per i bambini con disabilità spesso l'esecuzione di compiti reali è molto più soddisfacente e possibile proprio perché basati sulla concretezza dell'azione, ed è dalla concretezza dell'azione che si sviluppa la fase iconica e successivamente quella simbolica di ogni nostro apprendimento (Bruner, 1967).
- Anche in questo caso l'approccio interdisciplinare può trovare cittadinanza; se, ad esempio, pensiamo alla preparazione di un cibo, possiamo facilmente verificare che entrano in campo obiettivi didattici linguistici, matematici, logici, motori, ideativi e creativi, storici, artistici, geografici, antropici.

A proposito di diario:

- Il diario è uno strumento ideale per raccogliere idee, sentimenti, pensieri anche segreti; concede la possibilità di scegliere che cosa raccontare e che cosa invece non dire, permette di leggersi e di rileggersi, di tornare indietro nel tempo, di rielaborare sentimenti e ricordi, di riviverli facilitando la rievocazione.
- Chiediamo ai bambini (di qualunque età) di tenere un diario dove potranno scrivere o disegnare qualsiasi cosa: quali trasmissioni hanno visto, che cosa hanno mangiato, a chi hanno telefonato, che cosa fanno quando si annoiano, quali attività hanno svolto con i loro genitori. Possono scriverle, disegnarle, raccontarle a voce registrandosi, possono fare dei video mentre svolgono le attività. Sarà una bellissima testimonianza, per loro e per noi tutti.
- È anche questa un'attività che possono svolgere anche i bambini con disabilità se non richiediamo particolari prestazioni ma ci limitiamo a far passare il messaggio che la cosa importante è che trat-tengano la memoria e il segno di questo periodo, per marcare le giornate con qualche gesto che lasci traccia e quindi rintracciabile. Possono scrivere, scattare foto, filmare video, registrare audio, disegnare/dipingere/colorare ciò che fanno o che immaginano di voler fare.
- Un diario non deve avere necessariamente un'impostazione condivisa, è importante però che il proprietario ci si riconosca, ritrovi se stesso e i propri sentimenti in quello che il diario stesso racchiude.

A proposito di diario:

- Anche in questo caso l'interdisciplinarietà dello strumento è evidente: oltre al chiaro obiettivo del cimentarsi nello sviluppare un racconto (qualunque sia la forma utilizzata, linguistica, audio, video, iconica), entra in gioco il concetto storico fondamentale, quello del tempo e della fonte storica.
- Potranno, se lo vorranno e solo con le parti che sceglieranno (resta inviolabile l'intimità del diario) ricostruire, anche nello stesso periodo di isolamento, giorni, settimane, mesi, confrontando i loro diari, le attività che hanno affrontato, con chi, quando, come, dove...
- E ovviamente anche per gli alunni con disabilità sarà un'opportunità per partecipare, per costruire insieme ai loro compagni e ai loro insegnanti questo periodo così strano.
- Tale strumento, molto simile ai rudimenti dell'autobiografia, rappresenta un'occasione per viaggiare dentro se stessi tra immaginazione e realtà, tra desideri e bisogni, tra possibilità e limiti, permettendo l'analisi introspettiva e il consolidamento del sé.

La ludolinguistica:

- Tutto ciò che viene proposto dalla ludolinguistica (rebus, cruciverba, sciarada, anagramma, ecc.) rappresenta una palestra di apprendimento creativa, divergente, efficace (Rodari, 1973); essa si basa essenzialmente sulla possibilità di sperimentare l'uso del linguaggio per trovare una soluzione possibile, facendo leva sulla curiosità e sul fatto che il processo non richiede uno sforzo oltre le potenzialità reali e lo fa in modalità divertente, quindi interessante.
- Molte di queste attività possono essere utilizzate fin dalla classe prima per veicolare l'apprendimento consapevole della lettura e della scrittura, apprendimento che dovrebbe precedere quello strumentale il quale è legato necessariamente a un bisogno di chiarezza, bisogno che può scatenarsi soltanto dopo aver scoperto la meraviglia del saper leggere e scrivere, e dopo che se ne è compresa la forte portata comunicativa e relazionale (Fantozzi, 2018).
- La ludolinguistica si dimostra uno strumento metodologico funzionale anche con i bambini che presentano un DSA, una disabilità intellettiva di grado lieve, un disagio socioculturale, per le caratteristiche di analisi metafonologica che favorisce in maniera naturale. È inoltre possibile organizzare giochi di gruppo e/o di squadra, in modo da favorire il cooperative learning.

REBUS

(PAROLE:6; 5; 3; 1; 7)

GR



GLI

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |

(PAROLE: 9; 9)

GI



CON

[illegible]

(PAROLE: 8; 2; 4; 3; 1, 8)



DA



RAN

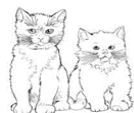
[illegible]

(PAROLE: 6; 8)

ST



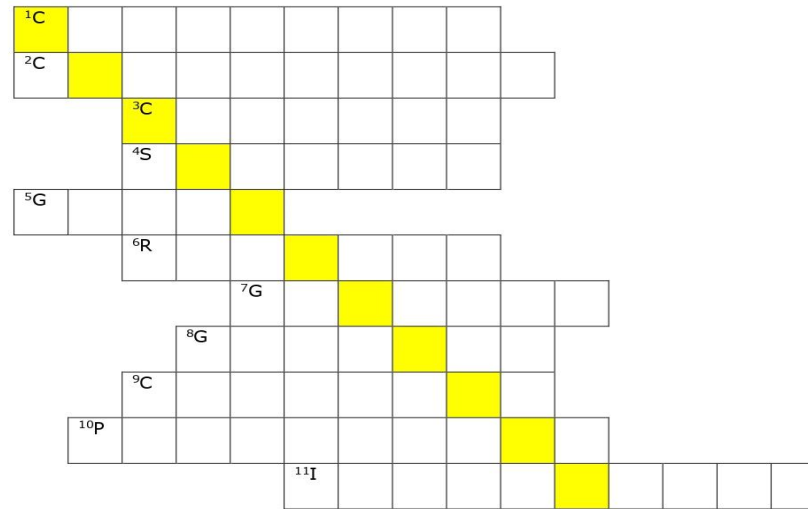
A



ZIA

[illegible]

DOPO AVER COMPLETATO, NELLE CASELLE GIALLE COMPARIRÀ IL NOME DI UN ALTRO ANIMALE



DEFINIZIONI

- 1-Il cucciolo del cervo
- 2-Piccolo insetto, spesso con le ali rosse a puntini neri
- 3-Animale che nitrisce
- 4-È molto simile agli esseri umani
- 5-Animale domestico che miagola
- 6-Torna sempre a primavera
- 7-Ha il collo lungo lungo
- 8-I suoi cuccioli sono i pulcini
- 9-Animale che vive nel deserto
- 10-Uccello che sa parlare
- 11-Grosso animale che vive in Africa e che cerca sempre di stare in acqua

Il giornalino scolastico:

L'esperienza del giornalino scolastico, purtroppo non molto diffusa nelle scuole, può in questo periodo diventare un eccellente strumento di condivisione collettiva sia nel presente che nel futuro, quando i bambini potranno rievocare insieme questo periodo ricostruendolo attraverso quanto pubblicato a suo tempo. Tale strumento può anche diventare una forma di visibilità della scuola, sia insegnanti che alunni, per le famiglie, per le istituzioni e per l'esterno in generale; attraverso il giornalino ciascun bambino può esprimere secondo le proprie competenze e i propri interessi, diventa quindi, anche questo, un modo per poter lavorare tutti insieme senza discriminazioni ed esclusioni. Inoltre, gli insegnanti possono e devono collaborare per stabilire che cosa e come pubblicare realizzando, anche in questo caso, un progetto interdisciplinare.

In viaggio con la fantasia:

- La possibilità di proporre un viaggio immaginario dà l'opportunità di andare ovunque, di fantasticare senza limiti. Gli alunni potranno decidere se viaggiare da soli oppure con i loro compagni o i loro familiari, se scegliere una meta vicina oppure molto distante, potranno decidere se predisporre e organizzare tutto il viaggio da soli oppure insieme ai compagni.
- Attraverso questa attività potranno lavorare sulle unità di misura, sui tragitti e sui costi dei mezzi pubblici, sulla viabilità; potranno reperire foto realmente scattate se hanno già visitato i luoghi prescelti o cercare foto su internet, potranno individuare se nelle località che visiteranno ci sono musei, teatri, scuole, spiagge, montagne, parchi pubblici, se in quei luoghi vivono o hanno vissuto personaggi famosi, se ci sono piatti tipici, dialetti, canzoni che li contraddistinguono. Potranno scegliere di occuparsi a piccoli gruppi di un viaggio oppure di una parte dello stesso viaggio, da inserire poi nell'elaborazione complessiva e definitiva.
- In modalità adatta e con complessità diverse, credo possa essere svolto da tutti i bambini di qualsiasi classe; ovviamente con l'aiuto dei docenti e con quello preziosissimo dei loro genitori.

In viaggio con la fantasia



- 1- Scegli una destinazione sulla carta geografica
- 2- Controlla la distanza fra il luogo in cui ti trovi e il luogo in cui vuoi andare
- 3- Decidi quando partirai e quando tornerai
- 4- Decidi quali indumenti ti serviranno
- 5- Decidi con quale mezzo. Se dovrai usare mezzi pubblici, dovrai guardare gli orari
- 6- Decidi quali strade percorrerai: autostrada, strada normale, superstrada...
- 7- Controlla i costi dei mezzi pubblici e delle autostrade
- 8- Verifica, se userai l'auto, quanto consuma e quindi quanto spenderai di carburante
- 9- Decidi quante soste farai e segnale sulla cartina
- 10- Dove mangerai
- 11- Dove dormirai
- 12- Quanto costano i ristoranti/pizzerie/ bar?
- 13- Quanto costano gli hotel, i campeggi o altro?
- 14- Raccogli, sempre tramite internet, qualche foto dei luoghi che attraverserai e dei luoghi in cui ti fermerai in modo da comporre un album immaginario dei posti che vedrai
- 15- Scopri se dove hai deciso di andare ci sono piatti di cucina tipici
- 16- Come si preparano? Quali ingredienti servono? È difficile cucinarli? Richiedono molto tempo?
- 17- E se tu volessi, insieme ai tuoi genitori, cucinare quel piatto per la vostra famiglia, quali dosi servirebbero?
- 18- Nel luogo dove immagini di andare, quale dialetto parlano?
- 19- Ci vivono o ci sono vissuti personaggi famosi? Perché sono famosi?
- 20- Quanto è costata questa vacanza?

Prova, quando avrai finito, e con l'aiuto dei tuoi genitori, a ricostruire la tua vacanza immaginaria. Potresti usare la cartina geografica per tracciare il percorso, le soste, per inserire le foto che hai trovato, i cibi che hai immaginato di mangiare...

Ti do solo alcune idee, ma se te ne vengono altre, saranno le benvenute!

Ti racconto una storia:

- Saper raccontare è una delle competenze indispensabili di un bravo insegnante: attraverso il canale uditivo arrivano sensazioni e sentimenti preclusi in altri modi. Leggere storie ai bambini, inventarle insieme a loro, chiedere di cimentarsi nella scrittura creativa, sono metodologie essenziali se vogliamo scatenare l'interesse per la lettura e la scrittura.
- Raccontare una storia dà vita a tutta un'altra serie di attività strettamente collegate e determinanti per lo sviluppo delle competenze: poterla rappresentare, per esempio sotto forma di disegni in sequenza, o di fumetti, può aiutare ad introdurre il discorso diretto, il riassunto, la sintesi, gli schemi, l'uso dell'onomatopeia così importanti quanto piacevole per i bambini. Le storie possono essere inventate anche dai bambini, e non necessariamente devono essere scritte: possono essere eseguite con un video o sottoforma di audio, tramite fotografie o disegni. Molti bambini con Disturbi Specifici di Apprendimento o disabilità intellettive di tipo lieve, con disagi di tipo socioculturale o con disturbi dell'attenzione, possono trarre molti vantaggi sul piano dell'apprendimento da attività simili.

La drammatizzazione

Non un esercizio ripetitivo o sistematico, non l'acquisizione di tecniche o dell'uso di strumenti, ma il muoversi 'come se' ad alta densità di feedback informativo, grazie alla sua apparente naturalezza.

Liberazione da vincoli comunicativi e timidezze, possibilità di trasgredire, di andare contro la nostra ufficiale personalità, quella conosciuta

Ci si sgancia dal classico feedback valutativo per entrare in un feedback di processo proveniente da un pubblico, da un regista, da altri attori, inerente la riuscita dell'atto performativo.

Una libertà, tuttavia, che non è mai spontaneismo: il processo teatrale è sempre una conversazione fra spontaneità e rigore: il rigore senza spontaneità è meccanico, la spontaneità senza rigore è impossibile.

Rimandi mirati più a sollecitare risorse creative che a correggere un errore di prestazione, a incoraggiare la coralità artistica e l'espressività.

Infine...

Non credo che in questo momento sia importante sfinirsi sulla valutazione così come in tempi normali siamo stati formati a pensarla e ad applicarla. Siamo tutti, adulti, bambini, ragazzi, attraversando un periodo non paragonabile ad altri. Una guerra bianca: non si vede il nemico, non ha una divisa diversa dalla nostra anzi, siamo improvvisamente tutti amici e nello stesso tempo temiamo anche i nostri familiari; non vediamo la fine anzi, ogni giorno di più comprendiamo quanto sia indefinibile la durata. Siamo imparando a vivere in un modo completamente diverso da quello a cui eravamo abituati, e stiamo anche imparando a lavorare in un modo completamente diverso da quello che fino a pochi giorni fa ci apparteneva e ci faceva sentire al sicuro.

Se una valutazione ci dovesse essere la sposterei sulla resilienza dei docenti, sulla loro capacità di riciclarsi nottetempo pur di restare in contatto con la vera linfa di questo meraviglioso lavoro che è l'insegnamento, linfa che non è certamente rappresentata dalla valutazione ma dalla formazione.

Per tutto il mondo della formazione il lockdown significa vedere chiusi gli edifici che lo rappresentano, vedere vuoti i banchi e pulite le lavagne, non dover legare lacci di scarpe o pulire nasini raffreddati, non cercare più nel giardino scolastico, o nei bagni, quell'adolescente che fa troppe assenze ma che vorremmo assicurare e riportare con noi, significa doversi davvero reinventare come forse nessun'altra professione ha dovuto fare; rappresenta un momento di grande e profonda riflessione su come procedere, su che cosa cambiare e che cosa salvare, su come poter riaprire rapporti professionali collaborativi con i colleghi, su come aiutare le famiglie a supportare il loro lavoro e quello dei loro figli.

Abbiamo l'occasione di far subire all'isolamento una trasformazione, l'unica che abbiamo a disposizione, reinventando questo periodo in opportunità, accettando quanto sia irrilevante l'aspetto quantitativo rispetto a quello qualitativo.

Nel mezzo ai problemi sindacali, giuridici, di privacy, nel mezzo ai voti, alle interrogazioni, allo schermo che facciamo finta possa sostituire la presenza vera, c'è un esercito di bambini e ragazzi che ci sta aspettando e che conta (non nel senso aritmetico ma nel senso euclideo, quindi delle relazioni fra le parti, e non semplicemente come giustapposizione schematica di numeri, dati, griglie e percentuali) su di noi.

E allora, se dobbiamo valutare valutiamo che cosa sta cambiando e che cosa sarà cambiato, alla fine, nella nostra formazione e nella nostra capacità di continuare, da bravi insegnanti, a far credere che l'utopia è possibile, e che se ci crediamo si avvera.