

Progetto per la realizzazione dell'Atelier Creativo 2017-2018

Introduzione al progetto

Il sistema sociale non è più scuolacentrico e la scuola ha smesso di essere un catalizzatore formativo, perdendo di fatto i traits-d'union che aveva nel rapportarsi alla comunità di appartenenza. Gli allievi vivono le loro più importanti esperienze formative fuori dalla scuola, spesso esse veicolate da smart-phone, tablet e computer. Non solo la scuola ha perso il ruolo di luogo deputato al cambiamento, ma ha anche visto crescere un gap a livello tecnologico fra le proprie offerte educative ed i potenti mezzi che al di fuori della scuola i bambini possono utilizzare ed uno di tipo emozionale, nella misura in cui i bambini vengono sempre più ad essere i nuovi analfabeti emotivi della nostra civiltà.

“Il dovere scolastico ha qualcosa di più freddo ed impersonale, si rivolge maggiormente alla ragione e meno alla sensibilità, richiede più sforzi e maggiore contenzione”¹ Eppure è proprio dai gap che nascono i ponti, i collegamenti, gli sforzi che vogliono unire passato e presente.

Il progetto prevede percorsi per una nuova alfabetizzazione emotiva nello spirito dell'unione fra le generazioni, grazie alla realizzazione di pupazzi e fumetti rappresentanti gli animali della fauna del territorio in cui si svolge, che mettono in scena contenuti didattici inclusivi. Si avvieranno così in classe processi di costruzione del sapere che utilizzano la pluralità dei punti di vista e delle varie forme d'intelligenza, tramite l'utilizzo di diversi personaggi. Un sapere trasmissivo si unirà ad uno di tipo performativo, che, essendo tale, si presterà alla rappresentazione di contenuti inclusivi in una lotta contro, non solo alla dispersione scolastica, ma anche la ghettizzazione, la differenziazione.

La realizzazione di scenette con i vari personaggi prevede inoltre, la sottotitolazione, che consente anche ai bambini disabili in generale di partecipare. Il corpo rappresentato recupera le emozioni, le emotività, le relazioni fra persone al di là dei ruoli grazie ad esperienze vissute collettivamente. Lo psicodramma permette una fusione fra le “immagini della soggettività ed immagini della gruppalità. La dimensione dell'esperienza grupppale è attraversata dalle molteplicità e dalla complessità degli universi affettivi.”²

Il progetto prevede, quindi, in sostanza i seguenti punti: la progettazione di personaggi ispirati alla fauna del nostro territorio e la loro concreta realizzazione tramite il partenariato con un laboratorio di confezioni, presente nel territorio del paese di Codigoro, e la messa in scena con riprese-video e audio di dialoghi basati su contenuti didattici inclusivi. L'esplorazione consentirà così collaborazioni che implicano creatività, artigianalità e tecnologia avanzate, porterà all'adozione di tecniche emozionali che possono unire tutti quanti i bambini in percorsi di alfabetizzazione emotiva.

¹Chiosso G, “Luoghi e pratiche dell'educazione”, Milano, Ed. Mondadori Università, 2009, pag. 165.

²Pani, Miglietta, “Dal teatro allo psicodramma analitico”, Milano, Franco Angeli, 2006, pag. 114.

Si vogliono coinvolgere anche le università per avviare cooperazioni che portino allo sviluppo di prassi tecnologiche avanzate che tengano conto, però, della continuità del sapere fra le generazioni. Infine, grazie ad un recupero delle emozioni, i bambini potranno vivere il loro stesso corpo in una nuova armonia fra saperi scolastici ed extrascolastici, fra pensieri formativi e pensieri di mero svago.

La scuola vuole utilizzare le nuove tecnologie per creare cioè un nuovo senso di appartenenza fra le varie collettività degli ambienti di apprendimento odierni.

Analisi della situazione del nostro territorio

La scarsa industrializzazione e un livello di disoccupazione lievemente superiore alla media provinciale, testimoniano la permanenza di criticità nel nostro territorio. È in questo ambito che la scuola assume un ruolo fondamentale nell'affrontare i disagi socio-economici con cui le famiglie devono fare i conti quotidianamente. Il nostro Istituto riserva un'attenzione particolare agli alunni in condizioni di svantaggio favorendo la partecipazione di tutti i protagonisti della vita scolastica alle attività formative, stimolando il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, creando momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio. Favorire una didattica inclusiva che valorizzi le risorse umane, rendere consapevoli gli alunni delle scelte future, impedire che la dispersione scolastica prenda il sopravvento individuando precocemente i bisogni e le necessità di un percorso formativo mirato alla piena realizzazione dell'individuo.

Obiettivi generali:

- integrazione delle comunità del territorio nell'ottica di attività young-to-adult e adult-to-young;
- alfabetizzazione emotiva delle nuove generazioni tramite la creazione di un linguaggio tanto tecnologico che conversazionale che funga da trait-d'union fra le generazioni;
- realizzazione di percorsi curricolari favorevoli all'inclusione fra pari e anche fra generazioni diverse;
- alfabetizzazione tecnologica.

Obiettivi specifici:

- sviluppare tecniche didattiche per il peer-to-peer e per il cooperative learning;
- avviare un metodo di valutazione che veda oltre il singolo allievo, il cooperative testing, per una valutazione concreta dei lavori di gruppo;
- volgere in forma di fumetto il sapere dell'infanzia ed i saperi di scuola primaria e secondaria tramite attività di story-telling;
- creare un sapere visivo-narrativo alla scuola secondaria di primo grado;
- creare ambienti digitali in cui inserire le attività linguistiche, scientifiche e artistiche;
- utilizzo di software sia per la didattica che per la valutazione (kahoot, google-

suite, ecc..)

Obiettivi trasversali:

- rendere il territorio una risorsa per gli allievi e gli allievi una risorsa per il territorio, da un punto di vista emotivo ed al contempo economico;
- creare un senso di appartenenza al territorio nel personale scolastico e non;
- avviare percorsi curricolari e progettuali che possano in futuro favorire partnership fra vari soggetti pubblici e privati;
- tecnologizzare la conoscenza senza perdere la sensibilità emotiva, al contrario basarsi su di essa nel conoscere ed esperire.

Modalità del progetto: cronoprogramma

Descrizione ed articolazione dei tre percorsi:

1- Fase A- 75 ore (ottobre-novembre-dicembre)

Soggetti coinvolti: gruppo docente e tirocinante di informatica; classi quarte della Scuola Primaria.

Si formerà un gruppo di lavoro per fare ricerca ed esplorare i vari software che si possono utilizzare per la creazione dei fumetti.

Insieme con il tirocinante, si deciderà quali strumenti siano più adatti e versatili per realizzare i personaggi, tanto in forma di pupazzi, che in forma di cartone animato per i fumetti. I docenti realizzeranno dei disegni di personaggi ispirati alla fauna del territorio per aiutare i bambini a realizzarli.

Fase B- 25 ore (novembre-dicembre)

Lo stesso gruppo docente avvierà in questa fase anche un laboratorio con le classi quarte ove i bambini disegneranno i personaggi scegliendo quelli preferiti proposti dai docenti e li abbineranno alle diverse discipline. Ciascun personaggio infatti rappresenterà una disciplina.

2-Fase A- 25 ore (gennaio)

Soggetti coinvolti: gruppo docente e tirocinante di informatica; classi quinte della Scuola Primaria e prime della Scuola Secondaria.

Le classi quinte della Scuola Primaria con le classi prime della Scuola Secondaria di primo grado elaboreranno i testi dei fumetti basandosi su resoconti diaristici scritti dai docenti, relativi agli ultimi due mesi di lezioni delle discipline della Scuola Primaria. Realizzeranno una forma “simple” per la Scuola dell'Infanzia ed una “structured” per la Scuola Primaria.

Fase B- 25 ore (febbraio)

Si formeranno gruppi di lavoro misti per età in senso verticale per la concreta

realizzazione dei pupazzi creati dai disegni dei bambini.

Fase C- 25 ore (febbraio)

Un gruppo di elezione metterà in scena una recitazione del fumetto “social” per i bambini della Scuola dell'Infanzia.

Fase D- 25 ore (febbraio)

I docenti inseriscono e curano il caricamento dei fumetti nelle Lim della scuola per la recitazione progettata.

3- Fase A- 25 ore (marzo)

Soggetti coinvolti: gruppo docente e tirocinante di informatica; classi seconde e terze della Scuola Secondaria di primo grado.

Le classi seconde e terze della Scuola Secondaria di primo grado sceglieranno i materiali per la creazione di video pluridisciplinari, basandosi su resoconti diaristici realizzati dai docenti nelle varie discipline della Scuola Secondaria, appunto.

Fase B- 25 ore (aprile)

Si assegneranno i ruoli dei vari lavori per realizzare i video: sceneggiatori, voci fuori-campo, montatori, fantasisti, cameramen, ecc....

Prenderanno così corpo i video. Essi ed i fumetti verranno condivisi a livello d'istituto.

4- Fase unica (comprende la compresenza oraria nelle classi coinvolte nel progetto)

Il tirocinante d'informatica resterà per il restante delle ore nelle varie classi partecipanti al progetto a monitorare e documentare l'efficacia didattica del progetto, utilizzando delle griglie di valutazione concordate con il gruppo docente.

L'insegnante referente per la realizzazione dei video, attiverà un corso di aggiornamento per i colleghi di 20 ore.

Risultati attesi in relazione all'attuazione del progetto

Si vuole promuovere la solidarietà sociale nel mettere al centro del sistema sociale la scuola in un nuovo patto fra le generazioni e le comunità. Si creerà in questo modo un nuovo senso di appartenenza, oltre alla capacità di utilizzare le risorse, seppur scarse, del territorio.

I percorsi del progetto sono pensati sì come progetti, ma anche come laboratori permanenti di ricerca-azione e di progettazione partecipata, come è lo spirito dell'atelier creativo.

I percorsi daranno ai bambini le competenze europee, da quella dell'iniziativa-imprenditorialità, a quella linguistica, a quella dell'imparare ad imparare, coinvolgendole gradualmente tutte quante .

Modalità di effettuazione della verifica-valutazione

Nell'assegnare compiti autentici si tratteranno percorsi legati ad attività di verifica e valutazione, vale a dire che i docenti monitoreranno le attività di gruppo tramite griglie specifiche delle competenze incluse di volta in volta nelle attività, che saranno, o di manipolazione concreta, o di ideazione, ma sempre imprescindibilmente di gruppo.

Nella società contemporanea il singolo vale certamente per la propria autonomia ma più di tutto per la capacità di utilizzare le proprie risorse interne ed esterne, ed il gruppo è la risorsa più importante della società che pensa insieme e realizza insieme. Coinvolgere i bambini nel gruppo esalta le diverse intelligenze e mette le loro capacità, anche quelle competitive, a servizio delle varie comunità per il raggiungimento di risultati composti, composti appunto dalle diverse intelligenze. Si realizza così l'inclusione ai vari livelli, il peer-to-peer e il cooperative learning. Le varie generazioni riescono in tale maniera ad unirsi per raggiungere obiettivi comuni.

Modalità di documentazione, mezzi e strumenti

Anche il gruppo docente avrà un ruolo collettivo, quello di “documentare” i percorsi. Si terrà un diario di tutte le attività svolte, si comporranno file modificabili e non modificabili ad attestazione delle prassi