

IL TEATRO A SCUOLA

(come rivalutare un media con l'uso integrato di tutte le tecnologie)

Raffaella Conversano

Docente Specializzata classe IB a.s.'09/'10
Scuola Secondaria di I grado "Don L. Sturzo",
via Don Sturzo 4/a – 74023 Grottaglie (TA)
raffaellaconversano@tin.it

L'impatto dei media nella scuola è una delle condizioni che mette in essere uno stato di inadeguatezza: gli insegnanti si trovano sempre più dinanzi ad alunni che conoscono i nuovi linguaggi informatici, entrando così in gioco problemi di ruolo e di identità. La scuola deve adeguarsi ai tempi e, se nella società si impiegano in modo sempre più diffuso le nuove tecnologie, questa deve essere "al passo" con la società, in sintonia con essa, perché è in essa che i giovani dovranno inserirsi. Per realizzare tutto ciò, sarà necessario reinventare i nostri sistemi educativi in modo radicale, aprendo all'apprendimento continuo, assicurando pari formazione permanente, laddove non vanno confusi i fini con i mezzi, perché la multidisciplinarietà nel sistema di istruzione sarà necessaria al nuovo modo, interculturale ed intercurriculare, di operare rinnovandosi nella individuazione di nuove conoscenze interconnesse ed interdipendenti fra loro.

1. Perché sperimentare nella scuola (media e formazione)

Di fronte all'innovazione didattica-tecnologica, ci si rende conto che la sua attuazione corre troppo su linee teoriche quando non pratico-direttive; del resto, scoperti rimangono ancora le problematiche dettate dall'insicurezza e dall'ansia di fronte a tale innovazione, ricorrendo quasi sempre nei docenti coinvolti: la sensazione di vivere alla giornata, di procedere a tentoni, di non avere tempo sufficiente per sperimentare, la perplessità per sacrifici da apportare ad altre parti degli obiettivi programmatici curriculari, rendendo necessario attuare una "saggezza tecnologica". Poiché le risorse tecnologiche permettono una maggiore amplificazione quando non diversificazione delle prassi didattiche e dei processi di apprendimento, andando sempre incontro all'istanza di rendere più autonomo ed individualizzato il processo di apprendimento degli alunni, queste favoriscono modalità esperienziali intense, di qualità elevata sul piano emozionale e relazionale; si sperimenta il senso di un trasporto creativo con un diffuso senso di controllo e di conquista: tali esperienze dovrebbero essere "sempre più" un obiettivo per quegli educatori che vogliono dare una nuova

significatività all'apprendimento scolastico. Spesso si evidenzia che, se i nuovi media non rappresentano ancora nel mondo della scuola quegli strumenti "naturali", in grado di inserirsi nella quotidianità didattica con la stessa semplicità del libro e della penna, dall'altro ne aumentano il carico di lavoro, assorbendo attenzione, accrescendo dispersività, turbolenza ed ansietà pur proponendo altri livelli specifici per la scuola stessa, dettati da un maggior grado di libertà e la conseguente ricaduta di maggiore corresponsabilità educativa. A fronte di queste considerazioni, l'obiettivo di adesione alla spinta operativa dato dallo sperimentare il linguaggio mediale del teatro, è stata la ricerca di percorsi nuovi, attraverso i quali rendere possibile l'innovazione didattica, con l'intento di sperimentare modalità di realizzazione quali: a) l'articolazione istituzionale della scuola; b) la diversa strutturazione curricolare per progettare e mettere in atto i cambiamenti richiesti; c) l'organizzazione didattica di trasformare, considerando i nuovi assetti del lavoro scolastico. Lavorando sull'ipotesi e sulla realizzazione di percorsi progettuali curricolari diversi, propri del modello della rete, sono state affrontate le problematiche relative alle diverse modalità di proporre i saperi e progettare le attività didattiche conseguenti. Nella fase iniziale si è compreso che tale innovazione didattica, focalizzava sull'ipotesi e sulla sperimentazione successiva di attività curricolari i suoi significati fondanti; andavano ridiscussi i nuovi obiettivi educativi e didattici verso cui ci si doveva orientare, lavorando intorno a concetti di primarietà e secondarietà dell'istruzione, ma, soprattutto, approfondendo il senso che venivano ad assumere i processi di insegnamento che i saperi da proporre, dovevano essere considerati dei "tramiti" per stimolare negli allievi forme di apprendimento più aperte, flessibili e motivanti che in precedenza. Il curriculum andava riprogettato tenendo conto delle conoscenze di base degli allievi, di quelle essenziali che la scuola vuole far loro ottenere tramite l'istruzione (la proposta dei saperi), della necessità di una diversa scelta di metodologie e strumenti didattici che permettesse agli stessi di sperimentare diverse modalità di lavoro a scuola. Specularmente ho cercato di: realizzare un curriculum integrato, riscoprendo il valore trasversale dei linguaggi non verbali nell'attività didattica (figurazione, presentazioni, fumetto, drammatizzazione) e la loro ricaduta sul processo di apprendimento scolastico; modificare l'attività didattica per rendere più abituali i rapporti tra linguaggi verbali e linguaggi non verbali nei processi di insegnamento-apprendimento, allo scopo di approfondire quel percorso dato dall'incontro tra linguaggi diversi, caratterizzanti saperi diversi; focalizzare sulla nuova concezione dei saperi nella scuola dell'autonomia, lavorando per scoprire come nella didattica si possa agire per rendere possibile l'incontro continuo tra saperi-linguaggi informali, che l'allievo possiede in base alla sua appartenenza socio-familiare e saperi-linguaggi formali che la scuola propone. In tutto questo l'aggregazione tra docenti e alunni ha ben risposto alla soluzione del problema delle differenze culturali degli allievi, mentre la presenza di fenomeni di disagio e disabilità ha consentito di differenziare l'offerta didattica; l'uso di metodologie di lavoro condivise ha concretizzato nell'allievo una evidente testimonianza che l'acquisizione del sapere deve essere sempre accompagnata dal saper manifestare esplicitamente il sapere appreso tramite opere (saper fare) e comportamenti (saper essere). Posso asserire, quindi, che nessuna innovazione potrà essere

diffusa e praticata nella scuola se non cambieranno i rapporti tra gli attori della scena didattica, richiedendo questo, la difficile conquista di atteggiamenti meno personalistici e più disponibili al confronto con gli altri, ma questa è stata proprio la sfida che ha alimentato la mia proposta realizzata nell'a.s. '09/'10 nella Scuola secondaria di I grado "Don Sturzo" di Grottaglie (TA).

2.A scuola (con) la Media Education

La presenza costante e pervasiva delle più svariate forme della comunicazione e dell'espressione audiovisiva nella cultura contemporanea, continua a determinare significative riflessioni rispetto al regime percettivo cui l'immagine analogica dà luogo, imponendo una propria forma di lettura e di interpretazione del mondo, ponendosi in tutta evidenza come valore euristico e formativo di un incontro significativo, sul piano della didattica, tra istanze teoriche e metodologiche. La proposta avanzata, ha posto in tutta la sua complessità, la questione della gestione consapevole del rapporto con la sfera della comunicazione audiovisiva che, per quanto banalizzata, non appare a tutt'oggi oggetto di adeguate riflessioni e criticità, quanto di semplicistica e passiva fruizione. La lettura del medium deve essere considerata come costruzione, messa in scena e rappresentazione della realtà e dove il media non è il reale ma la semplice rappresentazione in movimento di essa. Da questa lettura, che nel nostro orizzonte percettivo ed interpretativo così profondamente radicato, si connota come strumento capace di produrre specifiche forme di conoscenze e di partecipazione alla costruzione delle visioni del mondo dell'uomo contemporaneo, ci appare importante il nostro ruolo nell'ambito scolastico, istituzione formativa per eccellenza, per condurre gli allievi a maturare la consapevolezza critica di scelte e strategie che regolano e sottendono la comunicazione dei linguaggi verbali e non verbali, quale matrice generativa dello sguardo dell'uomo sull'uomo nella sua modernità. Il percorso di sperimentazione realizzato, è nato dall'esigenza di sollecitare l'attenzione verso nuove forme espressivo-comunicative di verifica delle competenze curriculari acquisite, ponendosi come continua opportunità di ricerca-azione, volta alla definizione, sulla base di esperienze sviluppate sulla riflessione operativa di tali codici, in relazione ad un "corpus" teorico e metodologico già consolidato, come quadro di riferimento condiviso su contenuti e metodologie di una didattica specifica del linguaggio teatrale, quale linguaggio integrato di quello audiovisuale e fumettistico. L'intento è stato quello di attivare nuovi percorsi di lettura delle conoscenze per favorire il loro apprendimento, consolidando nuovi saperi ed abilità, mettendo in crisi il radicato pregiudizio, secondo cui i media ed il loro approccio educativo, siano da intendere a scuola come esclusiva modalità di intervento complementare, sussidiaria o strumentale, quando non di mera socializzazione. Se la didattica del fumetto, dell'audiovisivo o della ricerca ipermediale rappresenta l'oggetto integrato di formazione e sperimentazione che caratterizza il nostro lavoro, allora la scuola diventerà il luogo privilegiato di aggregazione di una sperimentazione attorno alla quale le istanze di un discorso epistemologico complesso si svilupperanno, tradurranno ed

integreranno in una serie di variabili che, connotandosi in relazione educativa, si concretizzeranno nell'obiettivo di trasmissione delle conoscenze fondamentali, storiche e teoriche di tutti i linguaggi in percorsi di ricerca, quale efficace mediazione didattica educando il futuro cittadino alla scelta autonoma e consapevole ed in grado di porre richieste qualificate alla comunicazione; "... c'è un solo bene, la conoscenza, ed un solo male, l'ignoranza ..." diceva Socrate, del resto, se l'homo sapiens sopravviverà al XXI secolo, ciò dipenderà dal modo in cui avrà imparato ad imparare.

3.Un New Media: il Teatro

La metodologia del teatro rappresenta un modo originale ed efficace per realizzare quel percorso educativo/formativo all'interno della comunità scolastica che diviene ogni giorno più complessa. Il mio interesse verso l'uso strategico dell'approccio teatrale con i ragazzi in difficoltà, si è sviluppato grazie ad un'esperienza di ricerca e formazione presso l'Università La Sapienza di Roma col corso di Alta Formazione in Media Education, arricchita in seguito da mie pubblicazioni scientifiche sull'argomento. Sotto forma di processi di apprendimento basati sulle pratiche del gioco e della rappresentazione teatrale che hanno un'incidenza determinante nei processi di socializzazione e di interculturazione, tale metodologia rappresenta una modalità particolare per elaborare i significati della realtà attraverso giochi specifici; si tratta di riconoscere che la pedagogia ludica ha molte possibilità di successo formativo in termini di qualità dei saperi valorizzati e di maturazione del rapporto Io-Altro. L'attenta lettura del libro – vuoi di storia, di letteratura o antologico in genere – favorisce il passaggio naturale dall'aula (contesto strutturato) al palcoscenico (contesto semi-strutturato), consentendo di rivivere e di rappresentare, come scene di vita vissuta, episodi di per sé sterili per l'alunno. Tutto il mondo della formazione, si trova, oggi, a vivere una vera e propria rivoluzione copernicana verso un percorso di cambiamento che vede l'introduzione di nuovi saperi, non più basati esclusivamente su saperi "definiti" e "forti", ossia quelli che da sempre sono stati appannaggio di un modo "formale" e "alto" di fare formazione, ma che riconoscono l'importanza e auspicano il coinvolgimento forte dei cosiddetti saperi "deboli" e "leggeri". Ne consegue un modo nuovo di guardare all'individuo in formazione, che prende in considerazione oltre ai saperi razionali anche quelli di natura corporea, percettiva ed emozionale che il soggetto mette in gioco. Grazie all'individuazione di questi saperi è possibile creare il ponte che collega i significati del sentire con quelli del pensare, nell'intento di generare una cognizione che sia ad un tempo emozionale e razionale. Ciò è reso possibile dal fatto che tutte le pratiche di formazione come il teatro e il gioco utilizzano una riflessione di tipo analogico attraverso lo svolgimento di attività basate sulla distanza e sulla creazione di un tempo e di uno spazio senza rischio, per facilitare il processo di comprensione e scoperta del formando. Ma come coniugare e soprattutto come inserire tale percorso, strumentalmente efficace dal punto di vista metodologico/didattico nel modo ipertecnologico che le nuove strumentazioni offrono agli allievi? Il processo di apprendimento è facilitato dall'uso di tecniche interattive e metodologie didattiche esperienziali,

IL TEATRO A SCUOLA
(come rivalutare un media con l'uso integrato di tutte le tecnologie)

tra le quali rientra, appunto, il Teatro; questo «... è considerato, oggi, da un'ampia letteratura non solo specialistica come linguaggio completo, complesso, autonomo antropologico e viene sempre da questa rappresentato come l'immagine di uno specchio che amplifica e deforma la realtà individuale e collettiva ma anche come luogo della ragione e dell'utopia, del gioco e della finzione, della parola e del gesto, della proiezione e della catarsi, del desiderio e del sogno, del sentimento e dei sensi: della più alta comunicazione.» (...) una «... tecnica di apprendimento per gli adulti in cui l'istruzione confina con la vita e quindi eleva la vita stessa ad apprendimento avventuroso.» [Buccolo 2008]. Nell'ambito di questo contesto, il Teatro nella scuola si consegna, insieme agli altri media ed al loro utilizzo come uno spazio nuovo che consente di approcciarsi ad essi in maniera più vicina a quanto teorizzato dalla Media Education, affidando a due aree disciplinari particolari la trasmissione delle competenze relative: l'area artistica e quella scientifica-tecnologica. In modo particolare: l'utilizzo dei mass media non solo per ottenere e leggere informazioni ma anche per comunicare (area artistica); l'acquisizione, attraverso la scienza e la tecnologia, di "una capacità critica e di giudizio" (area tecnologica). In riferimento a ciò, gli **obiettivi di apprendimento** che ci si è proposti di realizzare in merito all'uso specifico del linguaggio teatrale, come media ideale connesso con le nuove tecnologie sono stati: Percettivo visivi: esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche; guardare con consapevolezza immagini statiche e in movimento descrivendo verbalmente le emozioni e le impressioni prodotte dai suoni, dai gesti e dalle espressioni dei personaggi, dalle forme, dalle luci e dai colori e altro; riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visuale (linee, colori, forme, volume, spazio) e del linguaggio audiovisivo (piani, campi, sequenze, struttura narrativa, movimento ecc), individuando il loro significato espressivo. Leggere: Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e delle opere d'arte; Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. Produrre: Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi; Sperimentare l'uso delle tecnologie della comunicazione audiovisiva per esprimere, con codici visivi, sonori e verbali, sensazioni, emozioni e realizzare produzioni di vario tipo. Il teatro è una delle più antiche arti di intrattenimento e si esprime attraverso una pluralità di linguaggi (parola, gesto, suono, colore). La scuola fatica a riconoscere a questa arte le valenze educative attribuitele nel passato poiché, come istituzione, tende a soffocare la libera iniziativa dello studente con programmi che prevedono un apprendimento nozionistico a compartimenti stagni tralasciando di favorire lo sviluppo della creatività e dell'emotività del singolo, a vantaggio della dimensione razionale. L'attività teatrale, invece, restituisce all'allievo ciò che egli è stato costretto ad abbandonare con l'inizio della sua carriera scolastica, gli offre la possibilità di sviluppare creatività,

immaginazione, spontaneità e abilità linguistiche, nonché l'opportunità di acquisire sicurezza e autostima, superare disagio e imbarazzo lavorando con i compagni in una situazione di socialità. Nel gruppo, il ragazzo ha la possibilità di scoprire se stesso e plasmare la propria personalità in relazione agli altri, mantenendo, in ogni caso, la sua individualità. Non solo la Media Education ha trovato così un suo posto nel percorso formativo prescelto, ma l'insegnante stesso è divenuto il media educator, in un approccio al mezzo di comunicazione creativo, artistico e comunicativo, con competenze relative ai linguaggi ma anche alla tecnologia che sta alla base di questi. L'allievo doveva essere in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative; saper utilizzare gli strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri, ma per fare questo, io in quanto docente, dovevo a priori conoscerne la regia. Ecco allora la navigazione su Internet alla ricerca delle fonti storiche di riferimento; la ricerca/scoperta delle musiche in formato MP3 e la selezione dei frammenti con software specifici; la masterizzazione e la creazione di CD Master; l'uso del PC con amplificazioni mini; la lavagna interattiva per la realizzazione grafica del fondale e dei costumi; la proiezione, per la riproduzione mediale ai fini di una sua riproduzione ottimale delle linee periferiche del bozzetto del fondale tramite diapositive; la ripresa dei momenti di preparazione con macchina digitale; l'archiviazione dei dati, del Copione, delle fasi organizzative, della brochure e della locandina con chiave USB; la rappresentazione grafica con slide in PowerPoint; il montaggio delle foto e delle riprese con Pinnacle. Ma quali i motivi di tanto successo? In proposito ci sono due modelli teorici differenti: il primo analizza le analogie e le connessioni che esistono tra l'architettura ipermediale e quella secondo cui le informazioni sono organizzate dalla mente umana, mentre il secondo modello prende in considerazione il modo in cui gli ipertesti modificano, o quantomeno attivano, determinati processi metacognitivi fondamentali per l'acquisizione delle informazioni. Da ultimo è importante sottolineare che l'elaborazione consentita dagli ipermedia è estremamente positiva poiché, a differenza della televisione, l'utente non si limita a ricevere le informazioni, ma "le naviga", effettuando così una attività di "costruzione e codifica dei contenuti" pur rimanendo in un ambiente che potremmo definire "a trasmissione" facilitata.

4. Il Teatro come apprendimento esperienziale

Il processo di apprendimento è una attività molto complessa, influenzata da numerosi elementi, del resto, quasi tutti gli psicologi concordano sul fatto che esso "... consiste nell'acquisizione di nuove abilità o conoscenze mediante l'esperienza ..." [Dizionario di Scienze dell'Educazione]. Questa definizione, sottolinea in modo particolare come l'apprendimento è il risultato di una esperienza: essa avviene "sporandosi le mani", esplorando la realtà circostante, intervenendo su di essa con la nostra azione ed osservandone gli effetti prodotti. E' questo, il tipo di apprendimento più naturale per l'uomo, è quello usato dal bambino per esplorare il mondo circostante, è quello che

usiamo quando ci avviciniamo ad un oggetto nuovo (telefono – elettrodomestico – programma PC) invece di leggerne le istruzioni. Questo apprendimento, di tipo costruttivo, sottolinea che la conoscenza è il prodotto della costruzione attiva del soggetto, ed ha un carattere “situato” cioè ancorato al contesto concreto. Ma allora perché nella quotidiana pratica didattica i docenti fanno fatica a mettere in atto metodologie di tipo esperienziale? Diciamo che la vera difficoltà è altrove, cioè nel riuscire a porre in contatto diretto gli allievi con l'oggetto di studio per consentire loro appunto di “fare esperienza”; difficoltà queste, che si riscontrano soprattutto quando sono richieste attrezzature costose, oppure l'operare su una certa realtà che comporti rischi o quando, bisogna operare su concetti astratti o altro ancora. Queste difficoltà, come afferma Antinucci, [Antinucci F. – Teléma n.16] hanno determinato nella organizzazione della scuola la prevalenza dell'apprendimento “simbolico-ricostruttivo”, basato sul linguaggio e sul testo scritto: l'insegnante o il libro trasmettono l'informazione che viene decodificata nella mente dell'allievo per ricostruire gli oggetti e le situazioni. L'apprendimento dipenderà da due fattori essenziali: dalla capacità dell'insegnante di saper trasmettere l'informazione in modo adeguato e dalla capacità che ha l'allievo di saper ricostruire i messaggi che riceve, non c'è nessun contatto diretto con oggetti o altro e tutto avviene nella mente di chi apprende.

5.Rilevazione ed esplicitazione dei bisogni per l'attivazione del Progetto

Il disagio giovanile è ampiamente diffuso anche nella nostra realtà territoriale, attraverso la manifestazione di un'articolata serie di vissuti fortemente problematici tipo: incapacità di intrecciare relazioni positive e sufficientemente stabili con altre persone e gruppi, dipendenza da droghe e alcool quando non comportamenti delinquenziali. Maggiormente a rischio del fenomeno sono i soggetti in situazione di diversabilità, di svantaggio socio-economico, di diversità di lingua e/o cultura rispetto al gruppo maggioritario, ecc. fenomeno, che può essere definito come la manifestazione di bisogni non soddisfatti, in particolare quelli attinenti alla propria identità e alla realizzazione del sé. Queste difficoltà, se non canalizzate ed arginate per tempo, possono dar luogo ad una inadeguata formazione scolastico-professionale con conseguenti sentimenti di oppressione, insicurezza, ansia e sfiducia nei confronti del futuro, oltre a comportamenti di rinuncia alla progettualità e all'assunzione di responsabilità. Si delinea così la prospettiva sociologica sul disagio, che mette in luce il legame tra disagio personale e disagio sociale, e i vissuti che ne derivano: disorientamento, incertezza e perdita dei riferimenti valoriali. La finalità dell'animazione culturale attraverso la strategia del teatro a scopo didattico, nel senso più ampio dei suoi linguaggi interpretativi, diventa vincente per la promozione del benessere di individui e gruppi, attraverso l'organizzazione di attività di tipo ludico, poiché contribuiscono, in maniera efficace, al soddisfacimento di importanti bisogni quali la socializzazione, l'autonomia e l'autorealizzazione. **Le finalità:** risposta a bisogni sociali

precedentemente inevasi; acquisizione di conoscenze e competenze relative ad animazione musicale e conduzione di gruppi; acquisizione di nuove conoscenze e competenze; espressione creativa; rimotivazione verso una lettura creativa delle realtà storiche; costituzione di rapporti positivi tra giovani coetanei provenienti da zone diverse del territorio; coinvolgimento di appartenenti a culture diverse da quella dominante (rom, immigrati, ecc.). **OBIETTIVI:** **Favorire** la riduzione del fenomeno della dispersione scolastica degli studenti svantaggiati garantendo l'acquisizione delle competenze di base necessarie per l'ingresso nel mondo del lavoro; **Consentire** l'ottimizzazione delle risorse strumentali e delle attrezzature al termine del loro utilizzo. **OBIETTIVI DEGLI INTERVENTI:** **Contrastare** i fenomeni di dispersione scolastica grazie al coinvolgimento attivo e partecipato degli studenti in attività laboratoriali di consolidamento e rinforzo dell'apprendimento; **Aumentare** l'autonomia degli studenti svantaggiati, con particolare attenzione per gli alunni con disabilità, focalizzando le iniziative progettuali sia sull'analisi delle difficoltà della persona, sia, soprattutto, sull'analisi delle sue potenzialità al fine di accrescerne l'autonomia; **Sperimentare** metodologie didattiche innovative nello studio delle discipline curriculari; **Migliorare** il processo di apprendimento degli studenti svantaggiati, con particolare attenzione per gli alunni con disabilità o particolari situazioni disabilizzanti, attraverso la definizione di percorsi formativi, anche sperimentali. **Obiettivi generali:** **sviluppare** la capacità di interazione sociale in diversi contesti ed ambiti; **capire** ed interiorizzare la necessità e l'importanza delle regole e dei comportamenti corretti; **acquisire** una capacità di elaborazione progettuale; **conseguire** una capacità produttiva a livello operativo – concreto; **favorire** il pieno sviluppo delle potenzialità, spesso sommerse, di cui tutti gli alunni sono portatori; **valorizzare** le diversità, per un reciproco arricchimento. **Obiettivi specifici:** **acquisire** e/o potenziare le capacità espressive e ideo-creative; **acquisire** e/o potenziare le capacità di socializzazione e cooperazione; **prevenire** il disadattamento scolastico e la disaffezione allo studio; **recupero** individualizzato nel rispetto delle potenzialità personali. **Obiettivi educativi:** saper ascoltare; rispettare le regole; sviluppare l'autonomia sociale; saper entrare in relazione e sapersi confrontare con altri; autopercepirsi come parte di un gruppo; essere attivi e operativi con altri nel progetto; sviluppare nuove forme di socializzazione. **Obiettivi didattici:** facilitare la comunicazione mediante canali diversi (verbale e non verbale); favorire l'interconnessione e l'interazione fra i diversi linguaggi: musicale, iconico, gestuale, espressivo-corporeo, sonoro, linguistico; conoscere le potenzialità dei diversi linguaggi: visivo, espressivo, corporeo; esprimere l'atto creativo attraverso i propri sentimenti, emozioni, stati d'animo; scoprire e conoscere il proprio corpo in relazione a se stessi e agli altri; migliorare la capacità di scoprire aspetti nuovi nella realtà; acquisire maggiore autonomia, indipendenza, autostima, originalità; scoprire e conoscere le proprie "immagini" sonore. **Percorsi didattico-pedagogici attuati - OBIETTIVI INTESI COME:** Itinerario metodologico–didattico di percorsi teatrali-musicali-artistici per facilitare il recupero della cultura e facilitare la veicolazione degli eventi storici per una rilettura critica della stessa; offrire agli alunni opportunità più coinvolgenti per favorire la scoperta delle informazioni, attraverso la forma

IL TEATRO A SCUOLA
(come rivalutare un media con l'uso integrato di tutte le tecnologie)

ludica del teatro cabarettistico; fornire loro idonei strumenti perché possano vivere le diverse esperienze da protagonisti, creando situazioni in cui gli stessi, prima protagonisti, vivano anche la dimensione da spettatori; favorire il lavoro didattico con approcci diversi alla musica, alla storia, alla letteratura, all'arte, alla quotidianità, grazie alle potenzialità offerte dalla drammatizzazione; approfondimento mirato delle diverse forme di teatro e dei diversi linguaggi ad esso attinenti: (teatro di relazione, espressioni corporee – musicali, pantomima, teatro forum o teatro che comprenda un po' di tutte queste forme); allestimento del lavoro teatrale/musicale di chiara tematica storica – dal titolo "La vera storia di Romolo e Remo". Le attività sono state condotte in maniera da rispettare la trasversalità della conoscenza, la storia, la costruzione dell'identità dei personaggi, gli ambienti ecc, sono scaturite dall'immaginazione degli alunni (scrittura creativa), mentre la metodologia è stata improntata al superamento della visione settoriale delle discipline coinvolte, attraverso la stesura di una progettazione interdisciplinare e all'apertura, in molti casi, delle classi in verticale per la realizzazione delle attività di laboratorio con cadenza settimanale. **OBIETTIVI INTERDISCIPLINARI TRASVERSALI:** attivazione di un processo di progressiva liberazione del soggetto dai condizionamenti sociali, emotivi ed esistenziali che inibiscono l'estrinsecarsi della personalità; sviluppo della disposizione all'autocritica e all'autovalutazione; conseguimento di un'apprezzabile capacità di "comunicare" in prima persona; permettere agli alunni di conoscere e valutare un testo teatrale; sollecitare nell'allievo le giuste emozioni, per portarlo ad affinare la sensibilità estetica, attraverso l'identificazione con i personaggi; acquisire dimestichezza con i linguaggi non verbali e con tecniche strumentali; interessare alunni demotivati e offrire agli alunni svantaggiati l'opportunità di sperimentare nuove abilità e/o tecniche. **Modalità di intervento: DIDATTICA e METODOLOGIE:** attività di orientering; gioco e lavori di gruppo; attività corporeo-teatrali; **STRUMENTI:** aula multifunzione, palestra, laboratorio multimediale, LIM lavagna interattiva, macchina fotografica digitale e videocamera digitale, amplificazione, piastra multifunzione, lettore MP3 e lettore cd, videoproiettore, dispense, supporti cartacei e materiale di cancelleria, carta scenica, carta da taglio, ecc. **STRUTTURA E TEMPI DI REALIZZAZIONE:** Laboratorio in orario pomeridiano (lunedì, mercoledì e venerdì) per la: - realizzazione del testo; - scrittura del testo con il computer; - scelta e studio di brani musicali; - scelta colonna sonora; - realizzazione coreografie; - prove teatrali. **RISULTATI ATTESI:** L'attività teatrale ha promosso condizioni favorevoli al conseguimento dell'equilibrio fisico-psichico-sociale e offerto agli alunni, spesso demotivati all'apprendimento scolastico, una visione unitaria della cultura; è stato un mezzo persuasivo per evitare la dispersione scolastica, in quanto anche gli alunni meno dotati hanno trovato in questa attività occasioni di confronto, di aggregazione e di crescita attraverso il divertimento. Per gli alunni extracomunitari si è creata l'opportunità di una integrazione concreta e continuativa, mentre gli alunni con svantaggi e/o disabilità hanno trovato in questa attività un ruolo appagante che ha permesso loro di far emergere delle abilità personali non legate al cognitivo.

6. Conclusioni

La Media Education ha oggi nella scuola un suo spazio, relegando alle altre discipline un uso più strumentale dei mezzi di comunicazione, anche se, a mio modesto parere, manca ancora un contesto teorico nel quale inserire queste proposte, che tenga conto della complessità del rapporto tra l'individuo e i mezzi di comunicazione di massa, della loro influenza culturale, delle potenzialità a servizio di una cittadinanza più attiva, quale passo importante per un riconoscimento più alto della stessa. Ma può l'uso e soprattutto l'introduzione di nuovi media consentire alla scuola di riappropriarsi del metodo esperienziale per attivare il processo di insegnamento-apprendimento? In un articolo apparso tempo fa sul quotidiano LA REPUBBLICA, Michael Resnick affermava che: "... quando pensiamo di portare i computer nella vita di un bambino, se il modello rimane quello della trasmissione di informazioni, allora non avremo grandi cambiamenti. Le nuove tecnologie possono avere un ruolo importante, anche decisivo, per realizzare una scuola dove si impara esplorando, inventando, progettando." I new media, insieme ai videogiochi e a tutti gli altri micromondi ad esso correlati, costituiscono uno dei modi che possono consentire di realizzare un apprendimento esperienziale, basato sull'azione, dove si impara facendo, manipolando oggetti e, magari, divertendosi. Ma, come sottolinea ancora Antinucci: "... si potrà mai giocare a scuola? Se non ci si riuscirà, se la scuola non si metterà seriamente a giocare, le tecnologie, da ultime le LIM (lavagne interattive) a scuola faranno la fine dei "sussidi audiovisivi" - ed in genere di tutte le tecnologie che da tempo bussano invano al suo portone - relegate in apposita "aula informatica" come utile (a chi?) complemento della didattica fondamentale (e, naturalmente, tradizionale)(...) o, al massimo, se avranno fortuna, saranno un mezzo più complicato e scomodo per leggere e scrivere testi."

Bibliografia

[Antinucci 2001] Antinucci F., La scuola si è rotta, Laterza 2001

[[Antinucci 2001] Antinucci F., Con il computer nelle scuole simulando (e giocando) s'impara – Teléma n.16

[Buccolo 2008] Buccolo M. Laterza Bari 2008

[Conversano 2005] Conversano R., "Interagire per crescere – Interazione tra Media e Formazione", Edizioni Pugliesi 2005

[Conversano 2005] Conversano R., "Progetto di sperimentazione in M.E. – La Media Education nella scuola elementare", Edizioni Pugliesi 2005

[Conversano 2005] Conversano R., "Efficacia dell'uso delle tecnologie nel processo di insegnamento – apprendimento", Rimini 11/13 novembre 2005

[Prellezzo, Naomi, Malizia] a cura di J.M. Prellezzo, C. Naomi, G. Malizia - Dizionario di Scienze dell'Educazione – Ed. ELLE DI CI – L.A.S. – S.E.I..