

La creatività del Mediterraneo nella ricerca dell'armonia in classe

Il taglio del progetto è stato prettamente laboratoriale, con un ampio spazio riservato alle tecnologie digitali di scrittura e di presentazione/strutturazione dei saperi in gioco. Non a caso l'emblema che ne racchiude il senso è quello della manta-insegnante di Nemo, il simpatico pesce che porta sul dorso i ragazzi, avvicinandoli all'esplorazione concreta della realtà.

All'impronta laboratoriale occorre poi aggiungere il ruolo della manualità, intesa, alla maniera di Dewey, come portatrice di ricchezza conoscitiva.

Il problema di partenza era quello di motivare gli studenti, puntando su conoscenze non comprese nel curriculum scolastico di base e usando il metodo del Cooperative Learning, con la creazione di vari gruppi ai quali si chiedeva di lavorare su consegne precise, fornite dal docente (schede di lavoro, materiale didattico, diverso per ciascun team). Ciascun membro del gruppo ha avuto un compito distinto, identificabile tramite cartellini colorati, disegnati dai ragazzi stessi: Capo-Lettore ed Evidenziatore; Super-Detective mediterraneo; Capo-Coordinatore e Custode dell'armonia; Scrittore. A questi ruoli, in rapporto alle attitudini dei ragazzi, è stato aggiunto quello di Fumettista/disegnatore. La didattica è stata, inoltre, personalizzata per la presenza di uno studente privo della vista, che ha svolto il ruolo di ideatore delle storie. Tra gli strumenti utilizzati c'erano cartellini forati, fili, racconti, immagini, cartelloni, griglie di controllo delle attività, carta trasparente ecc. Per quanto riguarda la programmazione, le attività si sono svolte in 30 ore pomeridiane.

Dopo una fase di selezione bibliografica e riscrittura da parte della docente, le storie sono state suddivise in cinque macro-aree:

1. Storie dell'acqua;
2. Storie della luna e del sole;
3. Storie della terra e del vento;
4. Mescoliamo le storie (aria, acqua, terra, sole);
5. Aggiunte in itinere: racconti tratti da "Ulivi. Antologia di narrazioni, di poesie e di illustrazioni" e un percorso sul vaso di basilico nella novella di Lisabetta da Messina.

In ogni singolo incontro i gruppi hanno lavorato contemporaneamente a macro-aree differenti, con l'obiettivo di riscrivere le narrazioni e proporle, alla fine, tramite dei power point al cui interno link ipertestuali consentivano di "viaggiare" tra formulazioni diverse di uno stesso topos.

Le attività al pc sono state precedute, però, da una fase di assimilazione dei testi attraverso cartelloni-collage, chiamati "La porta magica della lettura". Su di essi i gruppi creavano dei fumetti ispirati ai racconti, usando immagini riprodotte con carta trasparente o a mano libera.

Questa la scansione del lavoro: il Capo-Lettore guidava la lettura ad alta voce, evidenziando gli elementi portanti della storia; il Super-Detective cercava, nei testi, oggetti/personaggi mediterranei; il Custode dell'armonia stimolava i compagni a mantenere un comportamento corretto, annotando i dati su una griglia; lo Scrittore annotava le risposte alle domande di comprensione, scrivendo, poi, la nuova storia. Il Fumettista/disegnatore si occupava dell'animazione visiva del racconto con disegni ispirati ai topoi mediterranei (la barca-luna, ecc.).

Gli studenti hanno acquisito, alla fine del percorso, due competenze: una disciplinare – la capacità di individuare alcuni topoi in vari testi –, e l'altra sociale – la capacità di ascoltare gli altri, aiutandoli a raggiungere uno scopo comune.

In particolare, l'uso di cartelloni e di materiale manipolabile ha incuriosito i ragazzi, a conferma di quanto sia decisiva la concretezza laboratoriale/manuale.

L'esperienza è trasferibile ad altre scuole a patto di poter contare su una valida attrezzatura informatica e su insegnanti disposti a ristrutturare le conoscenze della propria disciplina per ideare percorsi innovativi, anche di riscrittura creativa. Poteva, a mio avviso, essere migliorata la parte sulla valutazione collettiva dei gruppi, rendendola meno informale e assegnando ai ragazzi meritevoli piccoli gadget simbolici.

Per la valutazione sono stati impiegati un test d'ingresso, una prova in itinere con domande su un racconto diverso da quelli esaminati in classe e una prova sommativa semi-strutturata. La valutazione collettiva dei gruppi, informale, ha compreso due titoli: il "Team Super-Fantasy" – il gruppo migliore sul piano creativo – e il "Team Super-Armonia" – il gruppo migliore sul piano della cooperazione.

Per approfondire:

[Riferimenti bibliografici](#)

[Griglia per il custode dell'armonia](#)

[Il progetto "Personaggi e oggetti del racconto mediterraneo"](#)

Anna Guzzi