

Progettare.

Già nel 1995 era uscito un Protocollo d'intesa in cui viene affermata la grande valenza educativa e formativa del teatro per lo sviluppo della creatività e per l'integrazione sociale dell'individuo.

Nel testo si abbozzava un riferimento di integrazione con progetti di educ. Alla salute, ma senza indicare le possibili vie e strategie. Solo con la circolare ministeriale del 2015 si definiscono scopi e strategie.

Certo è che sta al docente sperimentare attivamente la validità educativa che l'esperienza teatrale può offrire alla scuola per facilitare i compiti formativi che essa è chiamata ad adempiere.

Cito da un libro di Gaetano Oliva- Educazione alla teatralità-

“ dal momento che la scuola si prefigge la promozione dell'essere oltre che del fare, è necessario che si adoperi per costruire un ambiente educativo d'apprendimento e che si interroghi senza sosta per adeguare coscientemente le metodologie e i contenuti ai cambiamenti del contesto sociale ...del gruppo discente”.

La programmazione didattica

I progetti hanno diversi scopi per sollecitare i bambini/ragazzi ma fra questi i più significativi da prendere in esame sono:

- Problematizzare le loro esperienze ponendosi domande su di esse,
- individuare la struttura delle varie problematiche e costruire le possibili soluzioni.
- Guidare i bambini/ragazzi ad impossessarsi di metodologie *“dell'imparare a imparare”* affinché possano acquisire il necessario grado di autonomia nella realizzazione delle loro esperienze.
-

Programmare e progettare.

Occorrerà partire da una attenta analisi della situazione classe:

- **Il livello emotivo** degli affetti
- **Il livello cognitivo** implicante il fatto che il B. venga guidato alla capacità di elaborare concetti chiari fino a tradurli in operazioni logiche
- **Il livello del FARE** che richiede che ogni allievo sia indirizzato alla capacità di operare nella maniera più *“economica”*.
- Attivare lavori autograticanti (lavori in gruppo previsti per il confronto). Tali lavori motivano allo sviluppo delle capacità costruttive, inventive, creative per avvicinarli alla realtà del quotidiano.

Come impostare i progetti.

Secondo una programmazione per discipline, considerandole come autentiche costruzioni che ogni individuo deve realizzare per poter organizzare le sue esperienze e le sue conoscenze, al fine di riuscire ad individuare i rapporti tra loro esistenti.

I progetti sono fondati su temi a sviluppo Inter e transdisciplinare, le discipline a cui si rifanno non sono rigidamente separate ma devono essere considerate come strutture generative , in quanto spingono il soggetto a ricercare ulteriori conoscenze, a scoprire nuovi rapporti, a realizzare nuove costruzioni.

Organizzare le attività.

Occorre che gli insegnanti predispongano ambienti stimolanti e ricchi di opportunità diversificate e che programmino con cura la scelta, l'ordine di successione, le modalità di svolgimento delle attività di cui possono assumere la conduzione.

Qui di seguito alcune attività educative.

- **Attività legate all'espressività.** (Teatro, danza, espressione corporea eccetera).
- **Attività di animazione** e dramma drammatizzazione dando ai ragazzi la possibilità di sperimentare ruoli e comportamenti diversi e di imparare, ad affrontare situazioni da posizioni e con compiti differenti.
- **Attività con regole.** Le attività con regole costituiscono una parte fondamentale nel teatro. Le regole vanno definite prescritte concordate. Possono essere modificabili ma devono esserlo di comune accordo.
- **Attività popolari e tradizionali:** dare spazio al folklore locale fatto di danze, di girotondi di celebrazione in costumi tradizionali di linguaggi diversi.
- **Attività di esplorazione:** sono generalmente quelle scientifiche, attraverso le quali si apprendono le tecniche di utilizzo di vari strumenti (il cannocchiale e, il microscopio ed altri.)
- **Attività musicale:**
- **Attività arti visive.** Sono occasioni studiate per sperimentare le varie tecniche del disegno e della pittura, la manipolazione di materiali poveri per costruire ad esempio le scenografie teatrali.

Ruolo e compiti dell'insegnante/ti.

In sintesi i docenti cosa devono fare:

- elaborare la progettazione didattica e in base a questa, i progetti pluri interdisciplinare articolati per unità didattiche;
- compiere la scelta la selezione e l'organizzazione dei contenuti specifici del tema del progetto, dei metodi, degli strumenti e dei materiali
- individuare i prerequisiti di ciascun bambino che partecipa alla realizzazione del progetto per la scelta o l'affidamento dei ruoli e il conseguimento degli obiettivi pensati.
- Definire le modalità, i tempi e le forme della gestione, delle verifiche e delle valutazioni.
- Impostare e svolgere la loro attività progettando contenuti e modi flessibili funzionali all'apprendimento attivo .

Esemplificazione di una attività di laboratorio teatrale o espressivo progettato con un'altra classe.

Orario:

Definire il tempo da utilizzare in un arco di tempo mensile, trimestrale, semestrale, annuale , a seconda degli obiettivi proposti.

Individuare gli obiettivi da perseguire:

- Favorire il controllo di sé
- Contribuire alla socializzazione
- Contribuire alla comprensione
- Contribuire alla conoscenza dell'ambiente

- Contribuire all'allargamento delle conoscenze espressive
- Contribuire all'accettazione di sé e dell'altro.
- Contribuire al raggiungimento della consapevolezza della realtà.

Decidere se lavorare per gruppo classe o per gruppi misti od omogenei anche interscambiabili.

Docenti: individuare il o i docenti del team che si sentono di organizzare il laboratorio. Meglio sarebbe essere in due. Uno dirige e l'altro osserva. Massimo sarebbe l'alternanza dei docenti del team.

Strumenti possibili da utilizzare:

- Fotografia digitale e non.
- Disegni
- Giornali,
- carte colorate,
- abiti di recupero (allargando le loro conoscenze sugli accessori)
- strumenti per il trucco
- travestimenti (parrucche,...)
- musica
- luci,
- video proiettore,lim
- programmi informatici (Power Point o open office o altro....)

Spazio e scenografia:

- Aula priva di banchi e sedie.
- Fondali,
- Teli,
- Cubi
- Cerchi
- Sedie,
- Ecc.....

Tecniche possibili da utilizzare

- Giocodramma (gioco spontaneo improvvisato)
 - a) **Stimoli analitici** legati all'educazione dello schema corporeo – psicomotricità.
 - b) **Stimoli globali** legati all'educazione dei rapporti spaziali in psicomotricità. (gioco delle idee, oggetti animati, mimo....)