

Progetto didattico: drammatizziamo... per raccontare meglio

Pubblichiamo la terza di una serie di recensioni di progetti didattici prodotti dagli allievi maestri nel secondo anno della Scuola Magistrale. Lo scopo è quello di far conoscere materiali didattici nuovi e interessanti, invitando i maestri della scuola dell'infanzia e di scuola elementare a farvi capo (questi lavori sono infatti reperibili presso la biblioteca della Scuola Magistrale o direttamente presso gli autori). Per dare una certa unità alle presentazioni ci atterremo allo stesso schema: dapprima alcune indicazioni sulla problematica affrontata e sulle sue implicazioni teoriche; in seguito la descrizione dell'itinerario didattico, con l'estrapolazione di qualche documento, o protocollo, secondo i casi; infine una valutazione del lavoro ed eventuali indicazioni bibliografiche per un ulteriore approfondimento del tema.

Destinato alle scuole elementari
VALENTINA OMBELLI, **Drammatizziamo... per raccontare meglio**, pagg. 63+49 allegati, Locarno, Scuola Magistrale, anno scolastico 1990/91.

Scopo della ricerca è l'approfondimento e il perfezionamento della narrazione orale e scritta, non perseguiti in modo esplicito, come esercizio a sé stante, ma attraverso l'invenzione di una storia, la sua traduzione in scene e infine la sua drammatizzazione.

La parte teorica verte di conseguenza sul problema dello sviluppo della capacità narrativa nel bambino, elemento di prima importanza nella strutturazione della sua esperienza e della sua conoscenza (con ribaltamento della prospettiva finora vigente, secondo cui sarebbe la strutturazione della nostra esperienza a incidere sulla comprensione dei testi narrativi).

Con molta coerenza l'allieva-maestra sviluppa quegli elementi sui quali la classe ha effettivamente lavorato: da un lato una grammatica del racconto, dall'altro un approfondimento dei concetti di «scopo», «piano» (tappe da raggiungere attraverso azioni successive) e «script» (se-

quenze di azioni tipiche) che secondo studi recenti si ritroverebbero sia nei racconti che nella vita quotidiana.

Per quanto riguarda la struttura del racconto, fra le tante teorizzazioni, l'autrice sceglie quella proposta da Stein e Glenn, per motivi soprattutto didattici, in quanto si adatta ad un tipo di racconto molto semplice, di un solo episodio e si riferisce al meccanismo interno all'individuo. Eccone, in sintesi, i punti principali:

Estratto no 1: **La sequenza del racconto** (pag. 7)

1. **Evento** che dà inizio alla storia e che porta il protagonista a formulare un obiettivo;
2. **Risposta interna** caratterizzata da un disequilibrio affettivo psicologico del personaggio principale che motiva l'adozione di un piano d'azione;
3. **Piano d'azione**, una strategia elaborata mentalmente per modificare la situazione, con successivo passaggio all'atto;
4. **Tentativo**, un'azione manifesta, o una serie di azioni, eseguite in funzione del raggiungimento dell'obiettivo;
5. **Conseguenza(e)**, cioè un evento o una situazione che segna il raggiungimento o meno dell'obiettivo;
6. **Reazione(i)**, ovvero una risposta interna che esprime i sentimenti del protagonista circa il risultato delle proprie azioni.

Questo schema guiderà i bambini nella stesura dei loro racconti e servirà da metro nell'analisi delle loro produzioni. In particolare permetterà di vedere dove sorgono le difficoltà o dove si manifestano le lacune, così da poter intervenire. E l'azione drammatica si manifesterà proprio come uno degli aiuti più efficaci.

Per quanto riguarda l'analisi dei concetti di SCOPO, PIANO e SCRIPT, ecco come l'autrice ne riassume i dati essenziali:

Estratto no 2: **I concetti di Scopo, Piano e Script** (pag. 4)

Attraverso una serie di ricerche, presentate nel testo di Fayol (*Le récit et sa construction*, Neuchâtel-Paris

1985), è stata messa in evidenza la grande complessità dell'organizzazione nella memoria a lungo termine del «sapere sul mondo». Concordando sul fatto che il problema maggiore nella comprensione di un racconto è posto dalle inferenze, gli psicologi Schank e Abelson si sono chiesti come l'organizzazione delle conoscenze potesse colmare le lacune delle informazioni fornite. Tale questione li ha portati all'individuazione della nozione di SCOPO, che permette di dare un senso alle sequenze d'azione. Lo scopo appare come un unificatore capace di legare azioni giustapposte, ovvero di dare una coerenza globale alle sequenze degli avvenimenti.

La realizzazione dello scopo avviene attraverso due diverse modalità. Una di queste consiste nel PIANO: gli scopi vengono scissi in sotto-scopi che costituiscono delle tappe da raggiungere attraverso azioni successive. Sovente però la realizzazione di uno scopo non passa sistematicamente attraverso la messa in atto di un piano. Infatti, di fronte ad una situazione-problema, i soggetti sanno come procedere, in quanto dispongono delle conoscenze generali e specifiche in merito al modo d'agire. Alcune sequenze d'azione ritornano frequentemente, costituiscono una sorta di «prêt à penser» immagazzinate nella memoria a lungo termine. Questa seconda modalità di raggiungere uno scopo concerne la nozione di SCRIPT.

Considerati i problemi relativi alla strutturazione del testo narrativo, l'autrice individua uno degli strumenti didattici più efficaci alla loro appropriazione da parte dei bambini proprio nella drammatizzazione (equivalente alla dimensione «agita» della narrazione). Oltre ad essere un potente mezzo di socializzazione e a motivare anche i più «pigri» (far teatro significa in fondo «giocare per imparare»), essa li aiuta a costruire la propria conoscenza creando dei conflitti socio-cognitivi da risolvere a livello pratico. Ma soprattutto, agendo sul piano concreto, quello dell'azione, aiuta la comprensione del racconto, che è situato su un piano simbolico. Infine non bisogna dimenticare che questa attività permette un successivo atto di metacognizione (a livello preconcio) nella forma del controllo e della riflessione sul proprio agire.

L'itinerario didattico, applicato in una quinta elementare, è iniziato con la richiesta agli allievi di inventare una storia. La classe è stata divisa in quattro gruppi che hanno lavorato con due modalità differenti. La prima di queste consiste nel sorteggiare una serie di cartellini (riportanti personaggi, azioni, oggetti e ambienti) con i quali il gruppo deve inventare la storia, mentre la seconda, dopo aver fatto sorteggiare quattro cartellini ad ogni bambino, li invita, a turno, a sceglierne uno e a costruire un pezzo di racconto. La prima modalità ha portato a un prodotto più raffinato, mentre la seconda ha favorito in modo più efficace la creazione del conflitto socio-cognitivo, coinvolgendo tutti gli allievi (e non solo i migliori). L'autrice ricorda infatti che, «come sottolinea Meirieu, è importante che in un'attività di gruppo tutti i soggetti abbiano la possibilità di partecipare attivamente», per cui «il contributo di ognuno alla realizzazione del progetto è più importante dell'esecuzione di quest'ultimo, in quanto è in tale operazione che si ha acquisizione» (pag. 20).

Scelti dai bambini stessi i due racconti meglio riusciti (uno per ogni modalità), si è provveduto a migliorarli. Questo ha permesso di lavorare sulla struttura del racconto, riflettendo sugli elementi mancanti o non ben evidenziati. Nel contempo non andava dimenticato l'obiettivo finale della rappresentazione, il che creava

problemi non indifferenti legati alla «possibilità realizzativa».

La tappa successiva ha riguardato la suddivisione in scene, in base agli ambienti e all'entrata dei personaggi. Ogni scena è stata sviluppata teatralmente a coppie, trascrivendone il canovaccio su un cartellone, affinché fosse leggibile anche da lontano e ponendo attenzione ai diversi codici (verbale, gestuale e iconico). Ancora una volta questo lavoro ha permesso di riflettere sullo schema della storia (le sei categorie viste sopra), sia a livello di singolo episodio che di coordinazione fra i vari episodi. Inoltre si trattava di caratterizzare i personaggi, di descrivere l'ambiente e di pensare ai vari supporti (materiale, costumi, musica...).

Sono infine seguite le prove, con ulteriore affinamento dei testi e riflessione (indiretta, ma efficace) sugli elementi teorici indicati all'inizio. In modo particolare lo scopo che il protagonista si prefigge e che rappresenta il filo coordinante i vari episodi e gli scripts, sfruttati, fra altro, nella memorizzazione delle battute (a questo proposito è interessante l'osservazione dei bambini, secondo cui «è importante memorizzare il senso della battuta e non tanto le singole parole»). I due gruppi assistevano a turno alle prove, in modo da rendersi conto su quali punti era necessario perfezionarsi. Ma la cosa più importante è che, così facendo e discutendo, tutta una serie di processi e schemi incon-

sci venivano portati verso un livello di consapevolezza. Infine, la conclusione di tutto il lavoro non poteva essere che la recita tanto attesa su un vero palco e davanti a un pubblico di bambini.

Il lavoro è corredato di un test iniziale, uno intermedio e uno finale, che consiste nell'invenzione di un racconto. I risultati sono incoraggianti, ma non quantificabili, per la presenza di troppe variabili. È comunque da prendere in seria considerazione la conclusione dell'autrice che auspica una maggiore attenzione a questo tipo di attività nei programmi scolastici: «...permettere ai bambini di attuare un gioco di finzione durante l'orario scolastico non è sicuramente una perdita di tempo; anzi... potrebbe risultare un guadagno, in quanto la costruzione di conoscenza a partire dall'esperienza del bambino si consolida maggiormente rispetto a quella che non tiene conto del suo vissuto (...). La mia proposta didattica ha messo in luce l'utilità della drammatizzazione sia in sede di strutturazione dei racconti, sia nell'affinamento degli scripts...» (pag. 60/61).

Come conclusione riporto il canovaccio di uno dei due racconti sceneggiati:

Estratto no 3: Il racconto inventato dal gruppo A (pag. 35)

Una vecchietta si trova nella sua camera quando i ladri la derubano; la poverina cerca aiuto e rincorre i ladri, i quali finiscono nel ristorante dove ci sono i detectives. Uno di questi tenta di acchiappare i ladri, che però diventano invisibili; l'altro chiede spiegazioni alla vecchietta; rivelando la sua vera identità, una fattucchiera, la donna spiega che i ladri sono divenuti invisibili grazie al potere magico della conchiglia ed è impossibile acchiapparli, a meno che non si abbia a disposizione un'altra conchiglia magica. L'unica ancora esistente, però, è attaccata al collare del gatto della fattucchiera, tenuto prigioniero da una mostro sulle isole Haway.

I detectives decidono di aiutare la poveretta e intraprendono il viaggio; trovano il mostro, lo sconfiggono, riportano il gatto dalla vecchietta e grazie alla conchiglia riescono a divenire invisibili e ad acchiappare i ladri.

Alberto Jelmini

Da: Il Corriere dell'Unesco

