

SCUOLA MATERNA

per l'educazione dell'infanzia

4

**Odori e sapori:
trasformazioni e conserve**

Inserito: Natale

10 ottobre 2001

Sped. in a.p. 45%
art.2, comma 20/b, legge 662/96
Filiale di Brescia
Editrice La Scuola - 25186 Brescia
Expédition en abonnement postal
taxe perçue - taxa riscossa
Pubblicazione quindicinale

Anno 89°

EDITRICE LA SCUOLA



SCUOLA, CULTURA, EDUCAZIONE

EDITORIALE Cesare Scurati

Un credito in vista: chiarezza

3

Italo Fiorin

Punti fermi

5

Alessandro Antonietti

Computer e apprendimento

7

Gaetano Oliva

L'educazione teatrale a scuola: i ruoli nel gioco drammatico

9

Piergiorgio Guizzi

Scuola dell'infanzia e ascolto del bambino

12

Margherita Bellandi

Profilo in ingresso

14

DIDATTICA, ESPERIENZE, LABORATORI *a cura di Anna Maria Bontempi*

17

INSERTO *Esperienze sul Natale, a cura di A.M. Bontempi*

SCUOLA/ORGANIZZAZIONE

Giuliano Franceschini, Laura Resinelli, Alessandra Carina, Francesco Meli

65

QUADRANTE *a cura di Mario Falanga*

Mario Falanga

Gli istituti regionali di ricerca educativa

74

testi ministeriali

Approvazione nomina scuole materne paritarie, L.C. 30-8-2001, prot. n. 333.

Supplenze. Istruzioni per l'uso

76

contributi

Antonio Caturano

I servizi non statali dopo la parità

78

Direttore: Cesare Scurati

Comitato di Direzione:

Italo Fiorin (Coordinatore)

Alessandro Antonietti,

Paolo Calidoni, Sira

Serenella Macchietti

Redazione: Michele Busi

Quindicinale per l'educazione

dell'infanzia - Anno 89° - N. 18

fascicoli all'anno - Direttore

responsabile: Cesare Scurati -

Autorizzazione del Tribunale di

Brescia n. 15 del 4.2.1949 -

Spedizione in abbonamento

postale 145%, art. 2, comma

20/b, legge 662/96 - Filiale di

Brescia (ITALIA) - **Direzione,**

Redazione, Amministrazione:

LA SCUOLA S.p.A., 25186

Brescia - Via Luigi Cadorna, 11 -

Sito Internet: www.lascuola.it -

c.c.p. n. 14407258 - codice

fiscale - partita I.V.A. n.

00272780172 - Tel. centr. (030)

29 93.1 - Tel. Ufficio

Abbonamenti (030) 29 93.246-

29 93.286 - Telefax (030)

29 93.299 - Filiali: **00193 Roma**

(Via Crescenzo, 23 - Tel. (06)

6875179-68803989 - Telefax

(06) 6874939) - **80137 Napoli**

(Salita S. Elia, 19/21 - Tel. (081)

441200-441308 - Telefax (081)

441934) - **20136 Milano** (Viale

Bligny, 7 - Tel. (02) 58300261 -

58301579 - Telefax (02)

58301315) - **70124 Bari** (Via

Giulio Petroni, 21 A/E - Tel.

(080) 5428647 - Telefax

(080)5428647) - **65124 Pescara**

(Via Donatello, 7/11 - Tel. (085)

74792 - Telefax (085) 74792) -

35129 Padova (Via della Croce

Rossa, 116 - Tel. (049) 8076775

- Telefax (049) 8076776) -

Pubblicità: Ufficio Inserzioni

Pubblicitarie Editrice La Scuola,

via Cadorna, 11, 25186 Brescia -

Tel. (030) 29 93.287 - Telefax

(030) 29 93.299 - Stampa:

Officine Grafiche La Scuola -

25186 Brescia.

Abbonamento annuo 2001-

2002: L. 90.000 pagabile in

un'unica soluzione (estero:

Europa e Bacino Mediterraneo

L. 146.000 - Paesi extraeuropei

L. 182.000). Il presente fascicolo

L. 5.000 (arretrato il doppio).

L'impegno di abbonamento è

continuativo, salvo regolare

disdetta da notificarsi a mezzo

lettera raccomandata.

I dattiloscritti non richiesti,

anche se non pubblicati, non

vengono restituiti. Non si

accettano testi manoscritti.

Fotografie: Photo Studio 56

Grafica: Alpo

Disegni: Silvia Balzaretti

L'educazione teatrale a scuola: i ruoli nel gioco drammatico

(Gaetano Oliva, *L'educazione teatrale a scuola: i ruoli nel gioco drammatico*, Scuola materna per l'educazione dell'infanzia, anno 89 n. 4, 10 ottobre 2001, pp. 9-12).

Il gioco drammatico spinge il bambino a stabilire relazioni e rapporti che favoriscono la socializzazione; pertanto risulta positivo che il bambino assuma ruoli fittizi che presuppongano l'altro come partner, e che siano pensati e realizzati in funzione e in presenza dell'altro.

Misurarsi con l'altro nell'azione recitata risulta più sopportabile e meno frustrante di quanto non sia nella vita quotidiana. Infatti, se si osservano dei bambini che si dimostrano poco attivi nelle attività di tipo scolastico, in genere si impegnano molto nell'espressione drammatica. Sembra che essi cambino appena accettano un ruolo, appena diventano colui che hanno scelto di diventare durante il gioco. Tutto avviene come se il ruolo permette di liberarsi di sé per osare di essere un altro e comportarsi non come se stesso, ma come quest'altro.

Il ruolo (etimologicamente la ruota, il rullo) è una condotta e una funzione dinamica e plastica. Il ruolo può definirsi ugualmente "l'insieme delle disposizioni immaginate" del bambino.

Se per definizione il concetto di ruolo richiama qualcosa di dinamico; allo stesso modo nella realtà esso fa pensare ad una dimensione dinamica poiché si concretizza solo tramite l'azione di colui che lo assume.

I ruoli per i bambini dai 4 agli 8 anni

I bambini di età compresa tra i quattro e gli otto anni non hanno limiti nello scegliere e recitare i loro ruoli, purché essi siano attivi; tale è la ragione per cui non ci sono mai comparse nei giochi. Si è costatato che i bambini privi di turbe psichiche, affettive o motorie apparenti accettano quasi tutti i ruoli, nonostante abbiano il desiderio di ottenere ruoli importanti.

Molti sono portati a fare il padre, la madre, il vigile, il pompiere, la parrucchiera, ecc.; infatti le funzioni sociali conosciute sono volentieri interpretate dalla maggior parte dei bambini.

Al contrario le parti che comportano il "fare il bambino" sono rifiutate da tutti quelli che hanno un forte spirito di iniziativa, cioè coloro che impongono modifiche al progetto iniziale, provocano nuovi avvenimenti per arricchire la situazione, tengono il loro posto e consigliano nello stesso tempo gli altri, fino a dare loro degli ordini ed in alcune situazioni assumono anche due parti.

La riuscita del gioco drammatico

Molte parti si adattano ai bambini: non bisogna mai imporre una parte che il bambino rifiuta. Questa semplice condizione risulta essere determinante in relazione alla buona riuscita del gioco, e soprattutto al fatto che ciascun bambino sia realmente partecipe. Bisogna avere fiducia nel bambino, e proporgli di provare a recitare delle situazioni nelle quali egli è felice. Questa condizione del tutto elementare è forse la più determinante; perché il gioco riesca bene e soprattutto perché ogni bambino sia veramente partecipe alla festa.

L'espressione di sé, attraverso il linguaggio drammatico, non può realizzarsi pienamente se non quando ognuno è soddisfatto e coinvolto. Solo allora si stabiliscono all'interno del gruppo relazioni di un tipo nuovo i cui effetti catartici spesso sono stati messi in evidenza dagli psicoterapeuti che praticano l'improvvisazione drammatica a fini curativi.

È estremamente importante indurre le maestre a riconoscere la rilevante potenzialità di tali attività che da una parte migliorano le relazioni con i bambini più restii a rispondere alle loro sollecitazioni, dall'altra portano ai più piccoli della scuola materna la relazione di aiuto che permette loro di contribuire alla strutturazione della loro personalità.

Mimica e gioco drammatico

Perché i bambini dai quattro anni e mezzo si possano impegnare nell'attività di gioco drammatico è

opportuno che le maestre introducano precedentemente l'abitudine di sperimentarsi in brevi scene di mimica. Mimare vuol dire esprimere o riprodurre qualcosa attraverso i gesti, dei giochi di fisionomia, senza l'ausilio della parola. Ci si domanda che cosa siano possibile far mimare ad un bambino di tre anni. Sicuramente non gli si chiederà di mimare sentimenti come la gioia o la tristezza, ma molto semplicemente azioni ch'egli stesso ha già realizzato, o che ha visto realizzare nel suo ambiente familiare. Non si deve esitare a chiedere ai piccoli, con parole semplici, di riprodurre un'azione che dall'adulto può anche essere sentita come molto banale, per esempio: cullare la bambola, camminare senza far rumore, portare un pacco molto leggero, poi uno molto pesante, ecc. Queste prove piacciono molto ai piccoli, i quali afferrano molto presto la regola del gioco e non tentano di esprimersi verbalmente, visto che è stato chiesto loro di non parlare, ma di mostrare un'azione.

È importante sottolineare che non esiste una buona o una cattiva rappresentazione. Ognuna vale in quanto espressione di un bambino che tenta di rendere leggibile un'azione umana. Non bisogna dimenticare tuttavia che si deve indurre il bambino ad essere attento al proprio gesto. Deve pensarci, farlo con calma, con applicazione, cioè cercando di raggiungere una prima forma, sia pure rozza, d'interiorizzazione.

È necessario che il bambino agisca cercando nel contempo di acquisire una certa padronanza; in questo modo gli si permette di scoprire gli elementi di una grammatica gestuale che dovrà poi gradualmente elaborare per suo conto. Dopo vari incontri, è interessante constatare come i bambini siano attenti ai loro gesti, ai loro atteggiamenti, alle loro posizioni. In questa fase il ritmo di esecuzione viene rallentato: si sente che il bambino cerca di tradurre, di esteriorizzare un'azione pensata.

Non appare nessun automatismo; ogni gesto è destinato all'adulto che l'ha chiesto, a quelli che guardano e che, a loro volta, lavoreranno dopo. Questi brevi momenti possono essere seguiti, dopo un certo tempo, da una successione di due o tre azioni che si ricollegano e che saranno state proposte dalla maestra, o immaginate dagli stessi bambini. Temi come la spesa, la pesca, le pulizie di casa, la classe danno luogo a ricerche interessanti. A partire da questo livello di espressione gestuale, la maestra ha interesse a far esprimere a ognuno dei bambini la situazione vissuta. Il ritorno alla verbalizzazione può favorire una presa di coscienza, tanto a livello della verifica del progetto, quanto a livello della rappresentazione stessa. Ripetendo a parole quello che ha fatto o quello che voleva fare, il bambino prosegue nel cammino del suo sviluppo secondo un ritmo che gli appartiene verso una delle prime forme del linguaggio concettuale.

Le successioni di 2 o 3 azioni mimate possono essere presentate come un gioco nel corso del quale un gruppo indovina ciò che i compagni stanno mostrando. Quando l'interpretazione data non corrisponde a quello che è stato imitato, il gioco può essere arricchito cercando di mimare, tutti insieme, l'azione iniziale, e quella che i bambini hanno creduto di vedere.

Quando i giochi si complicano, perché si completano, succede molto spesso che nessuno indovini. Ciò non è di nessuna importanza, considerata la polisemia del gesto e le diverse interpretazioni possibili che ognuno ha diritto di dare al gesto stesso. Tutti gli esercizi descritti sono realizzati senza accessori, almeno in un primo tempo: se il bambino non ha niente da manipolare, concentra l'attenzione sul suo gesto. In un secondo momento, invece, è bene procurargli degli accessori, ricorrendo a elementi semplici, quali ad esempio, un bastone, un asciugamano, uno spago, un anello, un cerchio di legno, un cubo, ecc.

A partire da questi elementi, il bambino è portato a immaginare delle situazioni: un cerchio di legno può diventare vassoio, cappello, tenda, vestito, cuscino, ecc.; al contrario, se utilizza un giocattolo preconstituito il bambino non può variarne la funzione specifica; Mimare è anche imitare e inventare, ricreare una situazione fortemente interiorizzata. Si potrebbe parlare di pantomima finché il bambino si limita a dare delle indicazioni leggibili di una situazione. Il mimo, secondo parametri propriamente teatrali, è tale quando il personaggio già introdotto dalla pantomima si anima mediante la mimica facciale: il suo viso esprime i diversi sentimenti. La mimica completa e arricchisce gli atteggiamenti e le posizioni. Ad esempio il mimo inizia con un sorriso, continua con

il meravigliarsi e chiude con l'impassibilità. Il mimare potrebbe essere considerato come una esteriorizzazione dell'interno.

È evidente che il bambino non riuscirà mai ad acquisire un saper fare tecnico che gli permetta di rendere più leggibili le sue azioni. Lo scopo dell'educazione teatrale, che si concretizza in questi contesti nell'attività di gioco drammatico, non è certamente quella di preparare futuri artisti. Si chiede infatti ai bambini di imitare delle situazioni nelle quali gli esseri prendono vita, e ciò viene fatto perché si attribuisce molta importanza alla rappresentazione che essi ne danno. Le azioni sulle azioni sono un approccio fondamentale della simbolizzazione: si fa percepire intuitivamente al bambino che il gesto ha un potere diverso dal potere comunicativo o utilitario che serve a rappresentare simbolicamente. Dopo aver fatto eseguire ai bambini un certo numero di scene mimate sarà facile provocare un gioco drammatico.

Perché si realizzi concretamente è sufficiente da parte della maestra strutturare una situazione e fornire alcune semplici regole che guideranno l'azione.

La scelta dello spazio e degli oggetti

Prima che abbia inizio l'attività di gioco drammatico, è opportuno recarsi nell'ambiente dove si svolgerà l'incontro; generalmente lo spazio adibito è la palestra, ma in alcune scuole esiste una sala riservata alle attività collettive (teatro, marionette, cinema). In seguito si decide quale sarà lo spazio scenico del gioco, segnando in modo concreto o simbolico i diversi luoghi in cui si svolgerà l'azione. Una volta delimitati gli spazi e preparati gli elementi e gli oggetti della scena, tutto è pronto per l'attività. I bambini sono invitati a cercare liberamente ma per un tempo limitato gli accessori indispensabili: un velo per la sposa, un bastone per il vigile, del pizzo per il prete, ecc.; per le prime volte è necessario spiegare ai partecipanti di accontentarsi di accessori molto semplici, come ad esempio un asciugamano per simboleggiare un velo; in caso contrario c'è il rischio che si dimentichino la trama e che passino tutto il tempo a mascherarsi limitando o arrivando ad impedire il gioco collettivo.

La maestra è spesso obbligata in questi casi ad intervenire con fermezza affinché non si perda di vista ciò che si era deciso. Si ritiene che per il primo gioco non siano necessari particolari vestiti perché i bambini, preoccupati delle loro acconciature, si disperdono, si ammirano, aggiustano i loro costumi che li imbarazzano ed impediscono loro di recitare pienamente.

L'accessorio sostituisce vantaggiosamente il costume del personaggio. Allo stesso modo, non bisogna permettere l'uso dei giocattoli in quanto non sono trasformabili secondo i bisogni. Il gioco ha un risultato migliore se gli accessori non sono numerosi ma funzionali. È necessario invece utilizzare molto i materiali di uso comune presenti di norma negli ambienti scolastici quali panchine, banchi, tavoli, sedie, cerchi, ecc.; questi infatti permettono molteplici azioni potendo diventare ad esempio un treno, un'automobile, una barca.

Il ruolo della maestra

L'intervento opportuno dell'insegnante, che riveste un'importanza fondamentale, ha la funzione di rilanciare il gioco, prolungando l'azione o provocandone un'altra, e quella di migliorare la qualità dell'attività stessa inducendo i bambini ad essere più precisi nei gesti e nelle battute. Inoltre, perché possano portare a buon fine l'osservazione privilegiata, le insegnanti non dovrebbero rimanere sedute all'esterno ma girare nel gruppo. È opportuno notare come durante alcuni incontri il gioco sembri non avere una fine naturale; in tale occasione la maestra ha il compito di porre un termine evitando brusche interruzioni, ricorrendo quindi ad alcuni artifici. Si fa cessare il gioco quando il progetto è stato rispettato e quando l'azione comune o le azioni dei gruppi si ripetono senza cambiamenti e senza evoluzioni. È sottinteso che se i bambini si mettono d'accordo, durante il gioco, per cambiare un particolare, ogni modifica verrà accettata. È necessario essere flessibili e non pretendere che tutto ciò che è stato previsto venga recitato. Infatti il progetto primitivo non è che una trama destinata a guidare; lo si trasforma quando si vuole durante ogni gioco, se il gruppo lo desidera o se un bambino impone la sua idea.

Gli argomenti

Gli argomenti che costituiscono la trama del gioco drammatico sono generalmente suggeriti dai bambini stessi, che manifestano i loro particolari interessi; pertanto possono riguardare il vissuto familiare e gli avvenimenti della vita quotidiana, o situazioni ritrovate negli avvenimenti di attualità fornite attraverso il mezzo televisivo. Di seguito sono riportati, a titolo di esempio e non di modello, alcuni argomenti spesso Utilizzati: il circo, lo zoo; le scene della vita familiare: il viaggio (macchina, treno, aereo), le vacanze, la passeggiata della domenica, il pranzo; l'attualità fornisce soggetti ispirati allo sport: incontro di pugilato, partita di calcio, la strada, il supermercato, la festa popolare, la scuola, la messa, ecc.

Si sono deliberatamente eliminati i racconti perché i bambini incontrano difficoltà a ritrovare la successione dei fatti. Al contrario si può suggerire di diventare i personaggi di una storia conosciuta della quale può essere inventato il seguito con i bambini. In alcune sezioni queste storie inventate durano a volte molto a lungo. Si constata che molto presto i bambini fanno vivere agli eroi che rappresentano la loro vita di tutti i giorni e raramente immaginano avvenimenti favolosi o meravigliosi.

Capita a volte che inventino dei personaggi come re e principesse e che li facciano vivere sulla scena costruendo duelli e feste, dopo aver immaginato la loro vita. Sembra allora che utilizzino e mischino elementi televisivi ad elementi di racconti per creare episodi che non hanno nessun legame tra di loro se non quello costituito dalla continuità della presenza dei personaggi.

Se si considera la vita quotidiana della realtà scolastica si riscontra come essa sia costituita in buona parte da costrizioni e regole, da un susseguirsi monotono di abitudini che inducono bambini ed insegnanti in una dimensione di stancante passività. L'attività di espressione drammatica ha la capacità di rompere tale sistema creando occasioni per liberare la creatività e stimolare la fantasia. I bambini, infatti, non devono essere prematuramente rinchiusi in un'attività di apprendistato; a quest'età hanno bisogno di vivere, di scoprirsi e di agire sperimentandosi in modo coinvolgente. La finalità di questo momento educativo infatti consiste nel rendere i bambini autonomi e capaci di affermarsi nei vari contesti secondo modalità diverse rispetto al modello scolastico.

L'intento di questo intervento è quello di dare alle maestre il gusto e la possibilità di provare questa particolare modalità espressiva ed ai bambini il piacere di acquisire nuove possibilità.