

SCUOLA

per l'educazione dell'infanzia

MATERNA

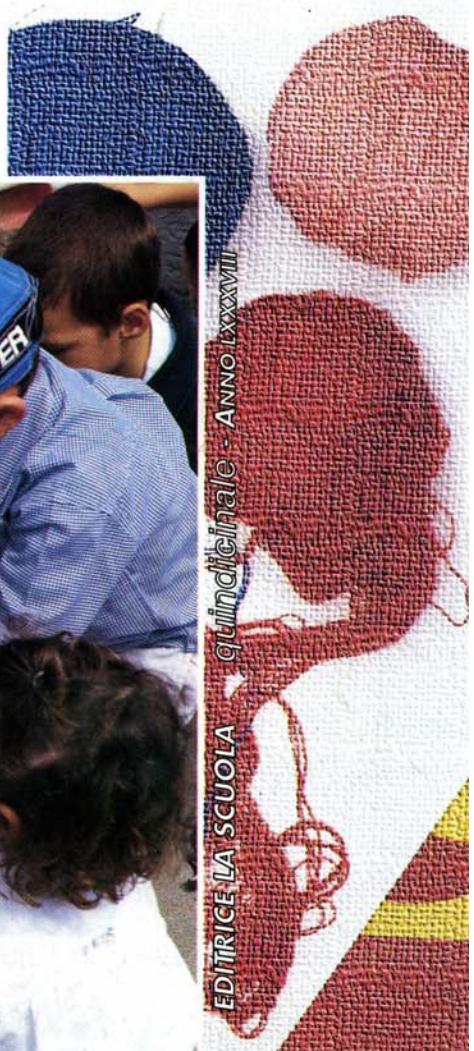
17

Esperienze e proposte

SPED. IN A.P. / 45% - ART.2 COMMA 20/B. LEGGE 662/96 - FILIALE DI BRESCIA (ITALIA)
EDITRICE LA SCUOLA - 25/86 BRESCIA - 039/21820 - EXPEDITION EN ABONNEMENT POSTAL - TAXE PERUE - TASSA RISCOSSA



ED/IRICE LA SCUOLA quindicinale - ANNO LXXXVIII





Direttore: Cesare Scurati

Comitato di Direzione: *Italo Fiorin (Coordinatore)*

Alessandro Antonietti, Paolo Calidoni, Sira Serenella Macchietti

Redazione: Michele Busi

scuola • cultura • educazione

EDITORIALE: <i>Tre questioni, quante delusioni?</i> , Italo Fiorin	7
INNOVAZIONE E SCUOLA: <i>L'esperienza affascinante della lingua</i> , Concetta Sirna	9 -
LA NUOVA MENTE: <i>La paura e il coraggio</i> , Manuela Cantoia	12
ESPERIENZE E PROPOSTE:	
Educare alla poesia, Fabrizio D'Aniello	17
L'educazione teatrale nella scuola materna: il gioco drammatico, Gaetano Oliva	20
Lo sviluppo dell'esperienza vocale nella prima infanzia, Silvia Angeloni	25
Progetto lingua straniera, Gabriella Calamo	28
Campioni: un quaderno di lavoro per la didattica di intercampo, Margherita Bellandi	31
Costruire un ipertesto. Un'esperienza, Maria Pia Ghidini	37

mini-inserto

Pinocchio illustrabile, Francesca Manzini	41
--	----

attualità nella scuola • esperienze didattiche

a cura di A.M. Bontempi

" Noi siamo il mondo! ", progetto didattico-educativo, scuola materna "S. Giuseppe", Brescia	51
---	----

quadrante professionale e legislativo

a cura di Mario Falanga

Nuovi ordinamenti per la scuola dell'infanzia, M. Falanga	58
testi ministeriali: Il decreto per i nuovi ordinamenti della scuola per l'infanzia	60
dal C.N.P.I.: Il testo del parere del C.N.P.I. per la scuola dell'infanzia, <i>adunanza del 10-4-2001</i>	62
contributi: Lingua straniera nella scuola dell'infanzia: sì o no? Cristina D'ichiocco	63
dalle province	64
resurgent	64

Fotografie: *Photo Studio 56*

Contiene IP

Quindicinale per l'educazione dell'infanzia - Anno LXXXVIII - N. 18 fascicoli all'anno - Direttore responsabile: Cesare Scurati - Autorizzazione del Tribunale di Brescia n. 15 del 4.2.1949 - Spedizione in abbonamento postale /45%, 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 Bigny, 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 2000-2001: L. 84.000 pagabile in un'unica soluzione (estero: Europa e Bacino Mediterraneo L. 140.000 - Paesi extraeuropei L. 178.000). Il presente fascicolo L. 4.700 (arretrato il doppio). **L'impegno di abbonamento è continuativo**, salvo regolare disdetta da notificarsi a mezzo lettera raccomandata.



L'educazione teatrale nella scuola materna: il gioco drammatico
(Gaetano Oliva, *L'educazione teatrale nella scuola materna: il gioco drammatico*, Scuola materna per l'educazione dell'infanzia, anno LXXXVII n. 17, 10 giugno 2001, pp. 20-24).

Il *gioco* e il *gioco drammatico* sono due cose diverse. Nella scuola materna il gioco spontaneo è, nella maggior parte dei casi, creazione individuale: con "l'altro" si giocherà molto più tardi; i giochi paralleli possono essere osservati per lungo tempo nelle sezioni dei piccoli, cioè dei bambini dai 2 ai 4 anni. Il gioco drammatico rimane una creazione individuale, ma nel contempo è anche un'attività di gruppo, scoperta attraverso l'adulto presente che assume un ruolo specifico. Tale gioco è caratterizzato da regole precise, tra le quali assume maggiore rilevanza quella di accettare la partecipazione degli altri e la cooperazione dei diversi elementi che costituiscono il gruppo. Come nel gioco spontaneo, anche nel gioco drammatico ogni bambino ha un motivo per agire, ma l'azione individuale si limita a un'azione che serve il progetto comune: soltanto ciò che si include e si integra nel progetto può essere fatto.

Non si è dunque liberi come nel gioco. È stabilito che ognuno deve conservare la parte scelta, sia durante una sequenza, sia durante l'intera durata del gioco scenico. È anche stabilito che non tutti gli allievi della classe possono recitare nello stesso tempo e che occorre, in alcuni momenti, accettare di far parte dei non partecipanti; questi guarderanno, sa, pendo tra l'altro che la volta seguente sarà il loro turno. Si sa anche che i non partecipanti possono dare suggerimenti, intervenire e integrarsi al gruppo dei partecipanti nel caso in cui si liberasse un posto, sia perché qualcuno non vuole più continuare, sia perché viene creata dal gruppo una parte nuova, con l'accordo dell'adulto. La maestra non è esclusa dal gioco; interviene infatti quando la sua presenza si rivela necessaria facendo rispettare le regole e le consegne, chiedendo le opportune spiegazioni relative a determinate azioni perché il gioco si prolunghi con efficacia, fungendo da arbitro nei casi di conflitto ed anche permettendo e regolando l'inserimento di nuovi elementi nel corso dell'azione. Nel gioco drammatico, il bambino non è dunque libero come nel gioco spontaneo, ma in compenso stabilisce con i suoi pari delle relazioni che scopre mentre le vive.

È tuttavia cosciente che tale attività sia fittizia, assimilabile cioè al gioco abituale. La recitazione è come ogni gioco un momento piacevole: il bambino infatti è contento di agire, parlare, inventare, esteriorizzare un proprio stato, aver ricevuto ad esempio una parte che permette di sentirsi "grande"; è soddisfatto inoltre di avere un pubblico costituito dai "non partecipanti" e dalla maestra, che è sentita come un elemento fondamentale perché autorizza, favorisce il gioco e soprattutto riconosce a ciascun bambino la possibilità di vedersi inserito in una situazione nuova, con un ruolo diverso.

Gioco drammatico e teatro

<i>Gioco drammatico</i>	<i>Teatro</i>
Schema orale suscettibile di variazioni	Testo scritto
Parti scelte dai partecipanti	Parti accettate secondo i suggerimenti del regista
Azioni e battute improvvisate sul tema scelto	Parti imparate dagli attori, azioni regolate
Le parti sono intercambiabili anche tra partecipanti e non partecipanti	Netta separazione dei ruoli, anche tra attori e spettatori
La maestra costruisce l'azione e la lascia progredire	Il regista regola lo svolgersi della rappresentazione
Il gioco drammatico può non riuscire se il tema non favorisce l'azione dei bambini	La commedia deve svolgersi in tutte le fasi previste
Partecipanti: bambini in situazione di gioco collettivo	Partecipanti: attori; adulti in situazione di lavoro
	Attori che fingono di essere

Bambini che giocano ad essere Bambini che provano le parti <i>Gioco drammatico</i> : espressione; realizzazione del progetto che ha motivato un gruppo; creazione ripetuta di situazioni sulla spinta del desiderio di sperimentarsi in esse; impegno totale del bambino. Gioco	Adulti che si realizzano attraverso le loro parti <i>Teatro</i> : rappresentazione; spettacolo; creazione. di situazioni immaginate dall'autore e generalmente esasperate; l'impegno dell'attore è variabile. Lavoro
--	--

Lo schema seguente presenta una comparazione tra il gioco drammatico e l'esperienza propriamente teatrale, chiarendo alcuni aspetti che differenziano le due realtà.

Nel gioco drammatico i bambini giocano insieme, cioè riconoscono e agiscono in relazione alla presenza degli altri, organizzano la loro azione individuale in funzione degli altri. Infatti, durante lo svolgimento del gioco drammatico, il gioco definito “parallelo” o “non integrato”, quello che disturba, spesso non è accettato.

Il gruppo non ammette che uno, due o tre bambini si “singolarizzino”, e cioè si mettano a giocare per conto loro, senza badare a quello che avviene intorno. Spesso succede che questi bambini dimentichino la situazione globale nella quale erano implicati, inventandosi un altro gioco; se questo è discreto ed essi non hanno un ruolo fondamentale, il gruppo li ignora.

In caso contrario sono eliminati dai compagni stessi. Quando ciò si verifica, al termine del gioco, generalmente alcuni bambini fanno osservare che i compagni esclusi dal gioco non hanno rispettato le regole. Prima di iniziare infatti si stabilisce che occorre cooperare ed interagire, pertanto non si ammette che improvvisamente alcuni rifiutino di partecipare in maniera coerente. È interessante rilevare che quando il tema del gioco è ad esempio il circo, oppure la strada, tutti i bambini vengono coinvolti con entusiasmo, ma vengono divisi dall'insegnante in gruppi di sei o otto componenti al massimo. Ciascun gruppo organizza la propria azione come ritiene meglio, rimane autonomo senza isolarsi mai dal gioco collettivo che si alimenta delle diverse interazioni; dalla frequenza degli scambi infatti emerge pertanto quanto i bambini si sentano coinvolti dal tema comune.

Tali scambi sono proficui poiché costringono i piccoli ad adattarsi continuamente e a integrarsi nei diversi gruppi, cambiando ruolo e facendo domande che permettano di capire la situazione vissuta dagli altri e trovarvi un posto anche per un breve momento.

Attori e non attori

Durante ogni incontro il gioco drammatico subisce delle variazioni, non rimane cioè un'identica ripetizione, dal momento che non sono mai gli stessi bambini ad agire. Infatti la maestra sceglie di volta in volta i bambini che possono intervenire e quelli che hanno il compito di guardare. Superato il primo momento di delusione causato dall'esclusione, chi non recita osserva, ascolta, ma ha la possibilità di intervenire; tali interventi non disturbano affatto chi recita, tanto che spesso sono considerati suggerimenti importanti e influenzano l'azione. In questo modo tutti possono partecipare; anche coloro che guardano si sentono coinvolti sia dal tema sul quale hanno recitato durante l'incontro precedente sia dall'azione dalla cui osservazione ciascuno ha la possibilità di vedere l'altro mentre crea il personaggio da lui stesso impersonato precedentemente. Questa pratica, utilizzata con fini precisi nello psicodramma, sembra auspicabile per i piccoli: diventa infatti per loro un'occasione, un mezzo per scoprire nell'altro un altro se stesso. Questa nozione sarà analizzata ulteriormente in seguito in relazione al concetto di ruolo. Chi recita sa di essere osservato da chi non recita. La presenza dei compagni è accettata e sentita come una presenza stimolante. Il modo relazionale che unisce questi due gruppi non sembra essere quello di una situazione di teatro tradizionale in cui gli attori recitano per gli spettatori. Qui non ci sono né attori né spettatori. C'è chi recita e chi non recita, tutti uniti in una relazione di comunicazione reciproca e anche di connivenza.

I partecipanti si capiscono tra loro con un gesto, una parola. In questa situazione recitare assume una dimensione di piacere e di gratificazione; ognuno risponde al proprio desiderio di giocare cooperando, “autogestendosi”, tenendo conto degli interventi degli altri, includendo in qualsiasi momento nuovi personaggi e nuove funzioni, se i nuovi partecipanti si adeguano rapidamente favorendo il proseguire dell’azione.

Al termine del gioco assume una fondamentale importanza il momento del dialogo libero, che permette a coloro che hanno guardato di soddisfare il loro bisogno di commentare, di esprimere a parole ciò che hanno sentito. A questo livello infatti si collocano numerosi interventi infantili; di norma le osservazioni si riferiscono ad azioni troncate, cioè a ciò che i bambini chiamano dimenticanze. Altre osservazioni invece manifestano le emozioni del bambino ed il suo desiderio di far parte del gruppo. C’è da osservare inoltre che i bambini non giocano soltanto con gli altri, ma anche attraverso gli altri. Essendo tutti implicati nella situazione drammatica, tutti si sostengono, si completano, si sorpassano, ognuno cerca sempre la condotta più “significante”. L’unico criterio sentito è quello dell’approvazione del gruppo, approvazione spesso appoggiata dalla maestra, la quale, anche se non partecipa mai al gioco, anima le discussioni che lo seguono. Si sottolinea che in realtà essa fa parte del gruppo e per questo motivo i bambini accettano implicitamente le domande che talvolta fa sia per provocarli sia per confortarli, affinché l’interesse del gioco sia vivificato.

Si osserva pure che nei casi di conflitto la maestra rimane il giudice a cui i bambini si rivolgono per avere un parere che chiarisce ogni discussione. Si è molto lontani dal tipo di relazione che si instaura nel teatro tradizionale. Spesso infatti ci si domanda per quali ragioni gli adulti non riescono se non raramente ed il più delle volte senza gioia a partecipare all’azione quando dei gruppi teatrali moderni o di avanguardia li sollecitano.

L’adulto vive la situazione teatrale come inibente; il bambino sembra viverla con una gioia reale e profonda, totalmente coinvolto e impegnato nell’azione.

Attore di se stesso

A teatro l’attore recita una realtà immaginata dall’autore, ha una parte, assicura al personaggio una verità; nel corso della rappresentazione l’attore compie il suo mestiere.

Il bambino invece non è un attore, Nel gioco drammatico egli si esprime, esteriorizza la sua persona, il suo essere profondo con le sue pulsioni, le sue inibizioni, i suoi desideri. Tale espressione del proprio essere però non si realizza senza un destinatario. Totalmente impegnato in ciò che sta compiendo il bambino espone la sua persona e la affida all’altro con la speranza o forse la certezza di essere accolto da lui. Per essere riconosciuto dall’altro occorre che il bambino si metta in insieme a lui in una situazione comune: recitare cioè se stesso di fronte all’altro avendo l’altro come fine, destinatario del dono di sé. In tale modo il bambino afferma se stesso, ma necessita, come è stato accennato, della creazione di una situazione specifica in cui possa fare o dire qualcosa, di un pretesto che permetta di concretizzare il suo desiderio di esprimersi.

Si crea così, nell’universo del gioco drammatico, la comunicazione e, mentre il mutismo o la presenza immobile non permetterebbero molto di più che lo stato di oggetto, l’intervento e l’espressione di se stesso impongono il bambino in quanto persona e creano nello stesso tempo l’altro in quanto soggetto. Attraverso il gioco drammatico, il bambino intreccia dunque una relazione dialettica con i suoi compagni, relazione che implica la formazione della personalità degli uni e degli altri. Infatti viene a trovarsi in relazione reciproca con i suoi partner così come quelli che lo guardano recitare. La presenza dei co-attori e del suo pubblico influisce molte volte, anche se non se ne rende conto, sul suo gioco, cioè sul suo modo di essere nel momento preciso in cui recita in modo reciproco, i co-attori come gli spettatori risentono e sono modificati dal gioco dell’attore considerato. È in questo che il gioco drammatico si differenzia radicalmente dal gioco spontaneo: in quest’ultimo l’altro si pone come un elemento del gioco, una sorta di oggetto, senza pertanto essere considerato come un altro se stesso; nel gioco drammatico, invece, mentre recita, il bambino recita se stesso attraverso l’altro e per l’altro, perché questi lo riconosca e lo accetti.

Giocare ad essere

In genere l'attore recita varie parti senza assumerle, cioè senza viverle completamente, non compiendo una trasformazione senza riserve nel personaggio. Se al contrario compisse quest'atto, sarebbe come il bambino che è in stato di creazione continua e si arricchisce. Quest'ultimo infatti gioca ad essere, immergendosi totalmente nel gioco pur essendo cosciente che ciò che sta compiendo è solo un gioco.

Questa "duplicità" del bambino caratterizza il modo di giocare tipico dell'uomo. È ricreare, dunque inventare le scene della vita di tutti i giorni e viverle sapendo che sono collocate in un gioco. In tal modo si entra totalmente nell'universo delle convenzioni e in quello dei segni. Il bambino "fa finta": ciò dimostra che è capace di rendere con i gesti e con il linguaggio una rappresentazione delle cose e degli esseri. Giunto a questo livello dimostra di essersi allontanato dallo stato in cui viveva in una condizione di " fusione" con l'ambiente esterno e con gli altri; si avvia verso la conoscenza del mondo e verso la scoperta di sé, poiché il mondo si oggettivizza e l'io si disegna. Nel giocare ad essere un altro il bambino trova un altro punto di vista, è meno dipendente dalla realtà, al contrario è proprio quest'ultima che comincia a dipendere da lui attraverso la rappresentazione che egli possiede e realizza. L'attitudine ludica permette dunque, anzi, favorisce, una conoscenza del mondo, poiché essa è attitudine simbolica. Se il simbolo è espressione delle cose, la cosa che parla di se stessa, la cosa significante, l'attitudine simbolica del "fare come se" è anche l'attitudine che permette di percepire e di scoprire il senso delle cose. L'uomo si costruisce una propria visione del mondo, si forma una conoscenza proprio attraverso i segni ed i simboli; pertanto il bambino scopre mediante l'imitazione e attraverso il "far finta" una realtà che egli stesso crea. Aveva ottenuto tale capacità dal gioco spontaneo, ma è interessante sottolineare quanto il gioco drammatico la amplifichi, poiché rende necessario immaginare e creare in funzione del gruppo.

In tale situazione il bambino non può seguire esclusivamente la propria fantasia, ma si deve rapportare agli altri. Questo aspetto che limita l'azione libera del bambino risulta essere un elemento positivo relativo al gioco drammatico, in quanto costringe il bambino stesso a concentrare l'attenzione per un tempo stabilito su un preciso argomento da cui non deve evadere, pena l'esclusione. Perché tuttavia il "fare finta" possa essere un'esperienza significativa in relazione ad altri è necessario che sia stabilita la comunicazione nel suo aspetto fondamentale: la comprensione. A questo proposito il gioco drammatico appare ricco di strumenti finalizzati a questo scopo, tra i quali i gesti e gli atteggiamenti che rendono condivisibile la situazione quanto se non in misura maggiore del linguaggio parlato, in particolare se si considerano i bambini più piccoli. Nel gioco drammatico, in cui si realizza un "fare finta" collettivo, ogni situazione conosciuta dal gruppo diventa reale e viva solo dopo essere stata costruita ed agita dai bambini. Si recita su un abbozzo verbale della realtà che funge esclusivamente da linea guida. Nel concreto il progetto consiste nell'inventare una realtà, che non ci si limita ad imitare come nel gioco spontaneo, e poi nel darle vita, recitandola con gli altri. In tale contesto l'attitudine ludica si rivela significativa sia in rapporto alla relazione con l'altro, in quanto avviene una forma di comunicazione, sia per l'individuo stesso; permette inoltre al bambino di prendere le distanze dalla mera realtà, di trovare e esprimere un proprio significato attraverso l'universo simbolico contenuto nella particolare realtà costituita dalle situazioni di gioco drammatico e soprattutto mediante l'atto di dare vita ad un ruolo che egli si è attribuito e nel quale si prova. Il fatto di partecipare ad un gioco drammatico così come è stato descritto permette al bambino di elaborare tale processo, amplificando la valenza simbolica del gioco libero, in cui, ad esempio, egli sperimenta solo i limiti che ha accettato di darsi.

L'affettività interviene potentemente: orienta le scelte, fa nascere nuovi significati soggettivi. Giocare ad essere infatti significa adottare un modo di agire ludico per entrare e situarsi nell'universo dei significati del mondo ed assumere così un'attitudine simbolica che induce la persona, il bambino in questo caso, ad agire, allontanandosi e staccandosi dalle apparenze sensibili per accedere all'universo della rappresentazione.