

Un burattino per amico

Patrizia Battezzore¹, Massimo Cauzzi²

¹ Docente Primaria, Istituto Comprensivo Tortona A

² Burattinaio

patrizia.battezzore@gmail.com

Un burattino per amico -Ovvero di quando due insegnanti, un animatore e cinquanta scatenati marmocchi si incontrano e si scontrano giocando con la "Cultura"

... corde, elastici, pentole, tegami, padelle coperchi, posate, cappelli, mimo, fari, ombre, microfoni, voce, mondo, cinque sensi, corpo, intelligenza, memoria, immaginazione, fantasia, creatività, matita, carta, gesso, lavagna, LIM, videocamera, macchina fotografica, registratore digitale, notebook, videoproiettore, internet, google, youtube, programmi on line, ...

Tutto questo per fare teatro naturalmente!

Le due classi quinte di scuola primaria, di cui sono docente, disuguali fin dalla loro formazione iniziale, hanno sempre presentato modalità relazionale e di studio differenti. Sono presenti numerosi bambini stranieri, ma anche tra gli altri esiste un alto grado di eterogeneità personale, per stato sociale e abitudini di vita.

Fin dal primo anno di scuola, le classi hanno partecipato al progetto *Teatro, un burattino per amico*, progetto pluriennale per la realizzazione di un percorso di **Teatro di figura**.

Il percorso ha messo in campo competenze di tipo linguistico (nel senso più generale di conoscenza di linguaggi diversi e intercambiabili), artistico (affrontando i temi della pittura e dell'arte in movimento) e psicomotorio (spazi e tempi in cui il corpo sia protagonista). A partire dal terzo anno la classe con gli alunni più problematici è diventata *Classe 2.0* (con il finanziamento ministeriale sono stati acquistati numerosi notebook, la LIM e altri strumenti tecnologici) mentre per l'altra sono state utilizzate le risorse interne dell'istituto per riuscire a dare la stessa offerta formativa.

I docenti, presenti sulle classi con le stesse quote orarie, hanno mantenuto l'organizzazione del modulo, suddividendosi le aree linguistica, matematico-scientifica, storico-geografica, ma hanno lavorato spesso per progetti interdisciplinari, gestendo insieme materie di studio/concetti in una programmazione aperta, continuamente trasformabile e flessibile.

LIM, personal computer, strumenti digitali hanno permesso di realizzare una didattica centrata sugli alunni, potenziando i progetti già esistenti, in particolare sull'uso didattico della Robotica educativa. Si è così coltivata la capacità dei bambini di ideare e condurre i propri progetti e perseguire i propri obiettivi. Sono stati proposti percorsi che prevedessero la **realizzazione di un gioco, di un oggetto, di un robot, di una mappa**, ... L'obiettivo principale di tutta l'attività è stato "saper gestire" le problematiche relative alla realizzazione di tali progetti, modificando via via gli eventuali errori riscontrati, per giungere al miglior prodotto possibile, in termini di corrispondenza tra l'idea iniziale, il funzionamento e la sua gradevolezza estetica. La contemporanea realizzazione dei due progetti *Teatro e Tecnologie* ha permesso numerose contaminazioni e scambi continui tra le esperienze, nelle quali tutti potessero esprimere le proprie potenzialità, secondo la propria naturale predisposizione.

Ci siamo comunque trovati con due quinte diverse, con le quali abbiamo sperimentato come bambini della stessa età, della stessa città, della stessa scuola, con le stesse insegnanti, con gli stessi strumenti, con lo stesso percorso formativo possano arrivare agli stessi risultati esprimendoli e interpretandoli in modi diversi. Una classe più attiva nell'elaborazione linguistica, l'altra più abile a livello motorio, una più capace nella rappresentazione grafica, l'altra riflessiva, una pronta nella progettazione,

l'altra precisa nella programmazione; tutti motivati, tutti collaborativi, tutti rispettosi di sé e dell'altro, tutti esuberanti.



Figura 1 - Il burattinaio mostra ai ragazzi alcune foto dei Pupi alla LIM.

Da quando nelle due classi erano arrivate le LIM, ci eravamo accorti di avere a nostra disposizione una finestra sul mondo. Spesso capitava di utilizzarle per cercare immagini o spiegazioni su parole/concetti che i bambini non conoscevano bene: un termine scientifico, un oggetto sconosciuto, un modello di robot da costruire, un personaggio, una rappresentazione teatrale o un film. La LIM facilitava così l'attività di insegnamento/apprendimento, permettendo di lavorare più facilmente per immagini: un'immagine, quella giusta, poteva dire molto di più delle parole e permetteva ai bambini di vedere con esattezza, di fare riferimento tutti alla stessa "figura" e di parlare tutti della stessa "realtà".

Per il nostro progetto Teatro, è stata immediata l'esigenza di partire dai *Pupi* ricercando su **Google**, nei documenti ma soprattutto tra le immagini, in **Wikipedia** e anche su **Youtube**.

Una prima proposta è stata fatta direttamente dal burattinaio che, dopo aver portato in classe un pupo/marionetta ha indirizzato i ragazzi alla visione di alcuni frammenti dello spettacolo del gruppo teatrale Koreja.

La classe si incuriosisce e cominciano, subito ad arrivare i commenti.

Qualcuno ha già visto i pupi, qualcuno ricorda spettacoli analoghi. Si annotano le osservazioni, si segna ogni suggerimento e si iniziano nuove ricerche in cui i ragazzi propongono e diventano attivi, ricercando tutto ciò che può permettere di approfondire la conoscenza dei "Pupi".

La MEMORIA di esperienze precedenti guida il processo e la LIM rende possibile il recupero e la formazione di una memoria collettiva: tramite **Symbaloo**¹ (1), si raccolgono i link a materiali disponibili in rete. Sul PC collegato alla LIM si salvano i prodotti dei ragazzi (foto, testi, video) in modo da poterli vedere tutti insieme. Intanto si comincia a riflettere sul movimento dei pupi, sul funzionamento delle articolazioni e si inizia a provare: un bambino per volta prova a muoversi come se avesse i fili mentre alcuni altri lo sostengono e lo guidano. Alcuni compagni a rotazione filmano le prove, fotografano i particolari che poi rivedremo sulla LIM, per commentare insieme.

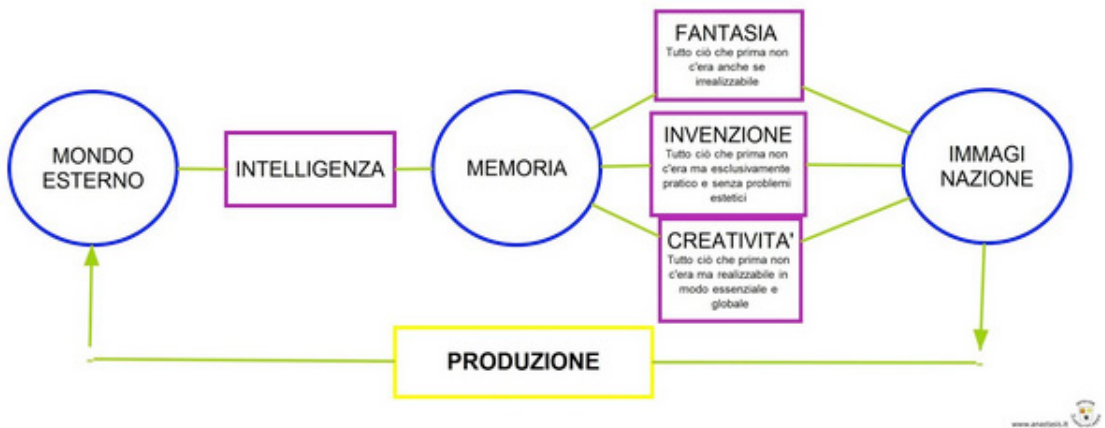


Figura 2 – Lo schema di riferimento.

Dopo aver visto, copiato, provato, non si sa bene dove andare. Occorre un elemento nuovo, per aprire nuove strade. Propongo, verbalmente, un nuovo personaggio che chiamo "omino delle parole", arrivato da non si sa dove nella vita degli "umani". Partendo dalla sua semplice presentazione, si chiede ai ragazzi di inventarne la rappresentazione, di utilizzare e inventare alcuni giochi linguistici, basati sulla caccia di sinonimi, sul cambio di accento, sull'aggiunta o mancanza di una lettera e quant'altro

¹ Uno strumento on line che funziona come segnalibri; può diventare la propria pagina web iniziale per accedere velocemente ai propri preferiti.

permetta di rendere divertente il loro modo di comunicare.

Così si scoprono nuovi legami logici tra le parole e si creano definizioni particolari:

ACCOZZAGLIA: piatto a base di frutti di mare

BREVETTO: detto di uomo basso

ESCA: vada via!

GALLONE: un grande gallo

MORBILLO: birillo morto

LESSICO: Federico lesso; l'essico, dal verbo essicare

NAVATA: nave lavata

CONDITA: con dita!

RAMPOLLO: un pollo sulla rampa; il primogenito del pollo

TRAMPOLLINO: un piccolo rampollo

SOLISTA: canta il "sol"

COMPASSO: andare a spasso con il mio amico

PROVETTA: una prova piccola, come quando ci si misura un calzino!

NOTAIO: scrittore di note (sul diario); inventore di note musicali

Oppure giochiamo ad aggiungere o togliere qualcosa, per ottenere quest'effetto:

TACCHI, TADACCHI
MENTA, FERRAMENTA
ARMI, FARMACIA
CARPE, SCARPE
MICEA, CAMICEA
LADRI, LAVANDERIA
COLERA, CARTOLERIA
COZZE, CARROZZIERE
LATTA ... LATTERIA

L'apostrofo caduto

- l'apostrofo caduto un'altra volta
- l'ancia lancia/lancia(re)

Agiocarcongiacenti

- ancòra/àncora, re/rè, prìncipi/principi

Ledoppieamputate

- gioco al pallone dietro a un palone con la palla o con la pala?

Ledoppieaggiunte

- il dizionario contiene più parole

Oppure: Margine – argine, Scorsa-corsa. Masso-asso, mIele – mele, correNte – correte, Sveglie- veglia, Divano-ivano, Porto – orto, Taglio-aglio,....

Ma anche a modificare soltanto una lettera ecco che è successo: cAn-to- cOnto, lAsso- l'asso, lassU', collA-collO, Donna-Gonna, poNte-poRte, Resto-Pesto, Martina-Tartina, Lampioni-Campioni, ecc.

Per riuscire a raccontare la storia dell'Omino delle parole, cerco di dare ai ragazzi qualche ulteriore informazione mettendo dei limiti alla loro FANTASIA. Penso ai sistemi comunicativi del web e individuo questi elementi, come postulati:

1. aveva la capacità di parlare e farsi capire in tutte le lingue del mondo,
2. i suoi pensieri potevano essere compresi senza fare uso eccessivo di parole,
3. le parole che lui diceva diventavano concrete, cioè potevano trasformarsi in altri codici e prendere altre forme.

Nasce immediatamente il desiderio di INVENTARE.

Inizialmente si realizzano i disegni dell'omino. Si procede con carta e matita, perché si ritengono gli strumenti migliori per un oggetto che è ancora poco definito. E' sorprendente la quantità di prodotti differenti realizzati da tutti i ragazzi! Così si passano allo scanner, si proiettano sulla LIM, si commentano e si comincia a cercare un senso: Da dove viene?

Dove vive? Che lavoro fa? Cosa fa con le parole?



Figura 3 – Omino delle parole, nell’interpretazione di Michelle, Matteo e Andrea.

Con il registratore digitale, si registra la voce dei bambini che, ordinatamente, raccontano, si prendono appunti sugli interventi, per poi riascoltare e fare scelte sempre più coerenti, conseguenti all’analisi di tutte le ipotesi che sono state esplicitate.

Dove vive	Come si sposta	Che lavoro fa	Se io fossi l’omino
Dizionari e quaderni	Mangiando le parole.. es volare	Regala parole a tutti	Regalerei parole belle
Pianeta lontano	Dentro le penne	Costruire parole e testi	Inventerei gli indovinelli
Casa di parole	In una nuvole	Suggerisce parole	Darei la parola agli animali
	A Parolandia	Inventa parole nuove	Cancellerei le parolacce e le parole brutte
	Nelle persone che vanno a scuola	Lo scrittore, smezza parole e le riunisce	Correggerei le parole sbagliate
In una casa di carta di giornale con stampate molte parole, per tetto un libro aperto, in mezzo a una foresta attraversata da un fiume di parole...			Saprei scrivere parole in tutte le lingue e quando le mangio saprei fare quello che ho scritto

Utilizzando diversi software, sui notebook si inizia a rappresentare l’omino in un certo ambiente, in relazione con altri personaggi. Inizialmente

usiamo **Paint**, il classico programma di disegno di Windows, poi **Scratch** [*e' un linguaggio di programmazione che rende semplice creare storie interattive, giochi e animazioni*], dove importiamo i primi disegni fatti dai bambini. Nascono presto nuove richieste: "Sarebbe bello far muovere l'omino come succede con i personaggi già dentro al programma di Scratch!". Così scopriamo che i personaggi già definiti che si chiamano *Sprite* hanno due o più costumi ed è la piccola differenza tra un costume e l'altro a simulare il movimento, quando i costumi si succedono velocemente uno dopo l'altro. La curiosità di qualcuno suggerisce che dovremmo cercare qualcosa su come funzionano le animazioni. Così ci avventuriamo nel mondo dei fumetti, dei cartoni animati. Li analizziamo, realizziamo strisce, **Flipbook²**, un giocattolo ottico.

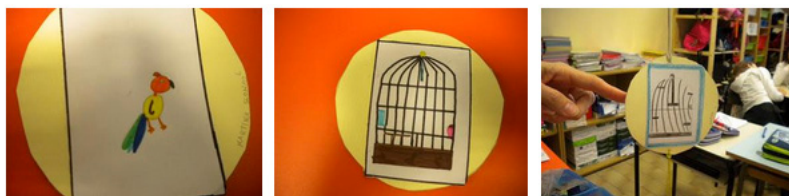


Figura 4 – giocattolo ottico: l'uccellino in gabbia

I bambini desiderano sperimentare, provare per capire. Al primo giocattolo ottico (costruito con un disco su cui sono applicate due immagini, una per lato: una gabbia, un uccellino che ruotano grazie alla tensione di un elastico così che ci appaia l'uccellino dentro la gabbia) ne succedono altri: nei flipbook compaiono farfalle che volano, gattini che muovono la coda, un omino in bicicletta, e molte altre situazioni.

Passando nuovamente a Scratch, carichiamo i nostri disegni degli omini e proviamo a modificarli direttamente con l'editor di immagini interno.

Così le linee di contorno, che prima avevano le parole, diventano pulite; le parole, che stavano all'interno, spariscono per lasciar posto ai colori che comunicano gli stati d'animo spesso meglio delle parole. Per analogia, il nostro omino assomiglia sempre di più agli omini di Haring, che abbiamo scoperto nel nostro percorso di Arte.

² Un flip book è un libro con una serie di immagini che variano gradualmente da una pagina all'altra, in modo che quando si sfogliano rapidamente le pagine, le immagini sembrano animarsi. Esistono anche pacchetti software e applicazioni web che permettono di realizzare tali animazioni <http://www.benettonplay.com/toys/flipbookdeluxe/>



Figura 5 – Il pannello degli Sprite di Scratch, con i diversi costumi realizzati dagli alunni.

Lavorando con Scratch, è necessario sollecitare nei ragazzi la capacità di IMMAGINARE: devono imparare a vedere nella loro mente ciò che vogliono realizzare. Si aiutano inizialmente prendendo come modello il corpo dei compagni: li mettono in posa, analizzano i movimenti di mani, braccia, gambe.

Poi iniziano a pensare tali movimenti in relazione allo spazio dello stage di Scratch in cui sono inseriti i personaggi. Per aiutarci nel processo e divenire più consapevoli facciamo foto e video dei movimenti del corpo dei diversi "attori", che verranno visti, rivisti e metabolizzati.

Il processo di analisi si è esteso anche ai momenti di messa in scena dove il corpo doveva essere percepito in relazione al sé, agli oggetti, al tutto che si muove in scena.

Nello spettacolo la scena doveva essere illuminata da due potenti fari, a luce puntiforme, che avrebbero proiettato le ombre degli attori sullo sfondo bianco della parete.



Figura 6 – La luce proietta le ombre del corpo in movimento.

Le ombre fanno parte di noi, ci seguono, ci sono appiccate, cambiano dimensione a seconda della distanza e dell'inclinazione della sorgente di luce, cambiano nitore a seconda del tipo di luce, sono evanescenti, imprevedibili e, come le nuvole, spesso assomigliano a ..., poi cambiano forma e ora sembrano ... Siamo noi però che le creiamo, le facciamo "vivere" e quindi possiamo controllarle e il gioco delle ombre, per chi guarda, è carico di "magia".

Queste ombre e i relativi corpi che le generano sono le forme che sono state trasportate in Scratch, e come nella realtà anche qui la "fatica" di controllarle, per creare la magia. Controllo che è stato necessario anche all'interno della rappresentazione teatrale dove i bambini, che hanno creato l'inserito video, lo hanno anche gestito tecnicamente, nel momento preciso in cui nello spettacolo doveva partire e procedere. Un ottimo team, puntuale ed efficace.



Figura 7 – Il murales di Pisa dipinto da haring e la sua realizzazione in Scratch. (L'animazione è visibile al link: <https://www.youtube.com/watch?v=-JQjuLtd-I>)

Tra tutti i lavori eseguiti in ARTE, *Il cielo stellato* di Van Gogh viene utilizzato per una piccola esperienza di *Stop Motion*. Non abbiamo strumenti ad hoc, ma costruiamo un piccolo set, utilizzando un cavalletto e una macchina fotografica, ancorandoli ad un tavolo. Fissiamo anche alcune lampade per avere una luce sufficientemente chiara e senza ombre. Durante la coloritura del quadro, dai bordi esterni verso l'interno, alcuni procedono, con pazienza, a scattare i diversi fotogrammi. Scarichiamo le immagini e le inseriamo manualmente in **Qstopmotion**³ per realizzare

³ E' un'applicazione gratuita per la creazione di film e animazioni in stop-motion. Gli utenti saranno in grado di creare stop-mozioni partendo da immagini importate da una fotocamera o da un hard disk; potranno esportare il prodotto finale in diversi formati video come MPEG o AVI

e completare il nostro filmato.

Finalmente lo spettacolo è pronto, e possiamo procedere alla nostra rappresentazione.

Il percorso che avevamo ipotizzato cinque anni fa ha permesso ai bambini di crescere meglio: nel rivederli nel video del nostro spettacolo, ci siamo commossi nel pensare a com'erano e a come sono ora! Noi sempre attenti a non mai banalizzare anzi, a cercare di *volare alti*, di mettere ordine nel caos, di far pulizia nella confusione, di adeguare le spiegazioni e gli esempi quando la materia era ostica e complicata; abbiamo raccolto molto per poi potare, abbiamo cercato di sfoltire l'abbondante materiale raccolto per arrivare all'essenza della comunicazione, forte e chiara. Forse non ci siamo sempre riusciti ma sempre ci abbiamo provato.

Loro capaci di controllare il gesto e l'azione per sé e in relazione agli altri, determinati nel correggersi e nel migliorarsi, motivati a rendersi disponibili per realizzare qualcosa insieme ... e poi, dal punto di vista linguistico, consapevoli della possibilità di usare la parola per creare un mondo possibile.

Al di là dello spettacolo in sé, che sicuramente sarà uno dei ricordi più significativi di tutta la scuola primaria, per i ragazzi ma anche per noi, resterà l'esperienza del *come* si è sviluppato il processo creativo. A pensarci ora, che la fatica è stata dimenticata, è stato come un gioco: impegnativo ma libero, entusiasmante ed esilarante, così fantasioso che non era mai tempo di terminare, mai noioso, ma capace di insegnare a tutti, anche a noi.



Figura 7 – La prima scena della rappresentazione teatrale “Principi e Principi”.

Un’ultima considerazione a proposito della composizione del cast. Ai bambini, durante tutto il periodo della preparazione dello spettacolo, sono stati proposti compiti, date responsabilità, fatti provare strumenti e ruoli. Autonomamente, in maniera quasi magica, si arriva ad un certo punto delle prove in cui ognuno ha deciso cosa fare, dove stare, come intervenire senza che ci sia l’intervento diretto e direttivo dell’adulto. Si è sentita forte in ognuno la voglia di esserci in maniera personale e unica.

E’ sempre un momento di sorpresa e di gioia per noi scoprire chi e come si è “scoperto” e ci ha “scoperti”. Grazie

- Si può capire di più di una persona in un’ora di gioco che in un anno di conversazione (Platone). Il burattinaio Massimo Cauzzi
- L’educazione, dunque, può essere un’esperienza della vita, e non la preparazione alla vita futura (John Dewey) L’insegnante Patrizia Battezzatore

Il testo completo al link:

<http://www.calameo.com/read/00067286004c8f358db1b>