

## TEMA

## Raccontare le emozioni

**Nicola Contegreco**

Istituto Comprensivo di Lesina (FG)

*nicolacontegreco@hotmail.com*

La conoscenza e l'analisi del vissuto emotivo, proprio e altrui, ha negli ultimi tempi occupato un posto di rilievo nella riflessione pedagogica, in special modo riguardo alle modalità di narrazione che vi si possono utilizzare. Non sempre, però, a tale prospettiva la programmazione didattica è riuscita a far corrispondere un'attuazione di percorsi finalizzati allo scopo o, almeno, lo si è fatto il più delle volte in maniera occasionale e frammentaria<sup>21</sup>. Parlare di emozioni con i bambini e con i ragazzi, invece, dovrebbe rappresentare una importante occasione soprattutto per lo sviluppo di abilità sociali, poiché è proprio acquisendo i significati delle parole del lessico emotivo e dei "nomi" delle emozioni che si ha la possibilità di conoscere più in profondità se stessi e di migliorare le relazioni con gli altri. Viviamo, infatti, in un'epoca fortemente emotiva dove, cioè, ci rapportiamo con un gran numero di situazioni e di stati d'animo che influenzano il nostro modo di vedere le cose, ma spesso siamo incapaci di riconoscere, di comprendere e, quindi, di elaborare, ciò che ci accade e che accade agli altri intorno a noi. Anche all'interno di percorsi didattici disciplinari, perciò, è possibile fare riferimento alle emozioni e al loro significato, portando gli allievi in contatto diretto con questa riflessione sul mondo interiore.

Nel nostro caso si è progettata un'attività che, pur tenendo presente lo sviluppo di abilità linguistiche nella madrelingua, ha utilizzato sotto forma di stimolo creativo

<sup>21</sup>Umberto Galimberti ci ricorda, nel suo volume dedicato al nichilismo e i giovani, a proposito della carenza di alfabetizzazione emotiva nella scuola e nella famiglia: «Oggi l'educazione emotiva è lasciata al caso e tutti gli studi concordano nel segnalare la tendenza, nell'attuale generazione ad avere un maggior numero di problemi emotivi rispetto a quelle precedenti. E questo perché oggi i giovanissimi sono più soli e più depressi, più rabbiosi e ribelli, più nervosi ed impulsivi, più aggressivi e quindi impreparati alla vita, perché privi di quegli strumenti emotivi indispensabili per l'autoconsapevolezza, l'autocontrollo, l'empatia, senza i quali saranno sì capaci di parlare, ma non di ascoltare, di risolvere i conflitti, di cooperare». Cfr. Umberto Galimberti, *L'ospite inatteso*, Milano, Feltrinelli, 2007, p. 48.

proprio le emozioni – quelle primarie, nello specifico. L’esperienza di cui si dà testimonianza in questo contributo si riferisce ad un percorso di **scrittura creativa** effettuato, tra maggio e giugno in una classe quinta di scuola primaria di Poggio Imperiale, all’interno dell’Istituto Comprensivo di Lesina (FG). Tale percorso è stato articolato su 25 ore, distribuite in otto incontri – sette lezioni da tre ore ed una finale da quattro ore -, e ha previsto come punto di vista metodologico principale un approccio euristico e cooperativo e – aspetto che ha ampiamente elevato la motivazione dei bambini – l’utilizzo di strumentazioni digitali come la LIM e i notebook. Per quanto riguarda questi ultimi ne sono stati usati tre in dotazione all’istituto scolastico ed altrettanti di proprietà di alcuni studenti, secondo la tipologia BYOD (*Bring Your Own Device*).

Relativamente allo sviluppo di **competenze per l’apprendimento permanente** (Raccomandazione del Consiglio Europeo del 18 dicembre 2006), quindi, si è operato su due livelli: quello della **competenza in madrelingua** e quello della **competenza digitale**. La scuola, come luogo di formazione apprendimento, sta gradualmente dismettendo i panni tradizionali dei contenuti analogici e sequenziali per accogliere quelli sicuramente più motivanti e funzionali (anche, e non solo, all’epoca in cui viviamo) del digitale. Con la diffusione delle tecnologie di informazione e di comunicazione ci si trova di fronte ad una grande opportunità, una sorta di rivoluzione epocale, non riconducibile a un semplice aumento dei mezzi implicati nell’apprendimento in cui si chiama in causa l’organizzazione della memoria, la presenza simultanea di molti e diversi codici, la compresenza di procedure logiche e analogiche, la relazione immediata tra progettazione e operatività, tra controllo, fruizione e produzione. *«“Fare scuola” oggi – è specificato nelle Indicazioni Nazionali 2012 – significa mettere in relazione la complessità di modi radicalmente nuovi di apprendimento con un’opera quotidiana di guida, attenta al metodo, ai nuovi media e alla ricerca multi-dimensionale»<sup>22</sup>.*

L’utilizzo di un semplice software come Open Office ha permesso alla classe di agire a livello multimediale sfruttando le potenzialità del linguaggio verbale e di quello visuale messi insieme, poiché i testi narrativi creati e prodotti sono stati parallelamente illustrati con disegni. In questo modo è stata rilevata in senso molto ampio la capacità progettuale dei bambini che oltre a produrre i testi verbali si sono dedicati, attraverso i diversi e progressivi passaggi, ad una costruzione integrale del prodotto finale, in maniera autonoma e sotto la supervisione dell’insegnante.

Nella stesura della progettazione dei vari step si è considerato, come punto di partenza, proprio il testo del MIUR, dove si fa specifico riferimento allo sviluppo di competenze e ad obiettivi di apprendimento ad esse funzionali. Per quanto riguarda le competenze disciplinari (nel nostro caso ne sono state individuate due) esse sono osservabili attraverso la somministrazione di **compiti autentici**, ovvero una tipologia di prove costruite *ad hoc* dal docente e che fanno riferimento non tanto a ciò che lo studente sa, ma a ciò che lo studente sa fare con quello che sa, secondo una efficace

<sup>22</sup>Cfr. Indicazioni Nazionali, Annali della Pubblica Istruzione, Firenze, Le Monnier, 2012, p. 5. Senza dimenticare che esiste anche una specifica competenza chiave europea per l’apprendimento permanente, la competenza digitale, appunto che «consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell’informazione e della comunicazione (TIC): l’uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet» (p.11).

definizione di Grant Wiggins. Sono compiti in cui non esiste un'unica risposta e dove diventa essenziale sia la capacità di trasferire le conoscenze acquisite in un contesto inedito sia quella di lavorare insieme ai compagni. Parti della competenza risultano essere invece gli obiettivi di apprendimento verificabili per mezzo di prove, diciamo così, più tradizionali essendo la loro enunciazione molto meno complessa di quella usata per definire una competenza. Esse sono state somministrate in itinere.

---

### **Competenza 1**

Scrivere testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.  
Obiettivi di apprendimento riferiti alla Competenza 1

Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi. Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori. Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.

---

### **Competenza 2**

Produce cooperativamente testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbale e sonoro.  
Obiettivi di apprendimento riferiti alla Competenza 2

Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi. Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.

Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.

Attraverso un gioco si è data la possibilità agli alunni di rispondere alla domanda: quali sono, secondo voi, le sei emozioni di base, ovvero le emozioni che tutti quanti noi proviamo fin dalla nascita? In questo modo, gradualmente, con la partecipazione della classe intera si è arrivati alla risposta finale. Ogni emozione servirà come spunto iniziale attraverso il quale ogni gruppo, composto da tre/quattro studenti, creerà una breve storia.



Figura 1 – Le 6 emozioni primarie.

Prima di calarsi nella fase operativa vera e proprio, il docente parla delle emozioni in generale e sottolinea come esse siano un aspetto fondamentale dell'esistenza che, da lungo tempo, interessa ed affascina l'uomo in quanto consente di valutare l'esperienza in termini di "piacere" e di "dolore". Il termine "emozione" deriva dal latino. Il termine "emozione" ha origine da "emotus", participio passato di "emovere" che, letteralmente, significa "muovere da, allontanare". In senso traslato, il verbo significa anche "scuotere, sconvolgere". La sensazione di *essere mossi* da ciò che si prova, e che sembra provenire dal nostro interno, è una caratteristica fondamentale dell'esperienza emotiva. Prenotandosi per prendere la parola, un po' tutti i bambini apportano esempi riferiti ai diversi tipi di emozioni; ciò funge da feedback per l'insegnante che a questo punto procede verso la fase di composizione e scrittura.

Si dice, quindi, di creare un repertorio cui attingere e inventare in maniera facilitata le storie. Cosa significa creare un repertorio? Vuol dire raccogliere una serie di elementi e catalogarli, inserirli, cioè, in appositi spazi per poter essere facilmente utilizzabili in futuro. Nel nostro caso ci interessa creare un repertorio narrativo, ovvero una serie di personaggi, di luoghi e di situazioni che ci serviranno ogni volta che vorremo prendere spunto per le nostre storie, magari quando ci mancano le idee...

Facciamo quindi un brainstorming al quale prendono parte tutti i bambini.

Il risultato finale alla LIM è il seguente:

CREIAMO UN REPERTORIO		
Personaggi	Luoghi	Situazioni
bambino, lupo, extraterrestre, leone, albero, re, drago, gatto, soldato, pinguino, panda, scimmia, maestro, aquila, mummia, principe, principessa, maggiordomo, faraone, serpente, fiore, pianta carnivora, anaconda, cacciatore, grifone, commerciante, pagliaccio, medusa, delfino, cane, rana, squalo, vigile, minotauro, tirannosauro, cavallo reale, unicorno, farfalla, scorpione	Oceano, castello, labirinto, circo, bosco, Atlantide, foresta, piramide, deserto, pianeta, savana, zoo, nido, casa di cioccolato, scuola, grotta, vulcano, Grecia, giardino, città, cratere, stalla, hotel, mercato, polo sud, cimitero, palazzo del comune, sorgente, Marte, fiume Nilo, Cina, cortile, Russia, bar, stagno	Libigio, passeggiata, lezione a scuola, gita, escursione, scalata, giornata al mare, festa, colazione al bar, chiacchierata, funerale, falò sulla spiaggia, visita di cortesia, missione, omicidio, guerra, furto, incidente, corsa, allarme, incontro, shopping, sciopero, incendio, partita a tennis, crisi, pranzo/cena, suicidio, sfilata di moda

Figura 2 – Il repertorio narrativo creato dalla classe.

Il docente illustra dettagliatamente alla classe quali sono gli strumenti che si possono utilizzare con il programma Open Office e risponde alle diverse osservazioni e domande poste dai bambini. Alcuni di loro sono già in possesso delle conoscenze di base relative al programma e diventano in modo naturale tutor per i compagni.

Si ritorna, dunque, sulle sei emozioni primarie cui si è già accennato nell'incontro precedente. Adesso si entra nel vivo poiché i bambini, organizzati in gruppi cooperativi, cominceranno a lavorare su storie che hanno come sfondo tematico proprio, e di volta in volta, le emozioni primarie. Dal repertorio i gruppi attingeranno per le situazioni iniziali dei testi narrativi. Al lavoro i bambini sembrano reagire molto bene riguardo all'approccio cooperativo, anche perché le storie saranno illustrate e, all'interno di ogni piccolo gruppo, c'è già chi comincia a fare degli schizzi e a progettare il lavoro. La scrittura di un testo è un processo complesso nel quale si riconoscono fasi specifiche, dall'ideazione alla pianificazione, alla prima stesura, alla revisione e all'auto-correzione, su ognuna delle quali il docente fa operare in maniera progressiva gli studenti, assicurando ogni volta la stabilizzazione e il consolidamento di quanto acquisito da ognuno di loro.



Figura 3 – Una delle storie prodotte.

Segue una fase di revisione. Sempre sotto la guida del docente, i gruppi, ognuno al proprio interno, si occuperanno in questa fase della revisione generale dei lavori. Si interverrà in primo luogo sull'aspetto morfo-sintattico, si sistemeranno la *consecutio temporum* e lo svolgimento delle vicende. Si passerà, quindi, ad una revisione di tipo estetico-formale, scegliendo attentamente e in maniera condivisa con i compagni il font, il corpo del carattere, i colori dei testi e degli sfondi, l'impostazione delle immagini, etc.



Figura 4 – Un'altra delle storie prodotte.

Nell'ultimo incontro ogni gruppo presenta il proprio lavoro al resto della classe. Vi è una fase metacognitiva, fondamentale per ripercorrere i diversi *step*, le difficoltà incontrate, i problemi superati e l'apprendimento prodotto. I lavori finali vengono quindi autovalutati da ogni singolo gruppo, dagli altri bambini e infine dal docente in base agli obiettivi di apprendimento e alle competenze selezionati in fase di progettazione. Tutti i prodotti vengono raccolti e riuniti in un'unica cartella di *file* che, insieme al prodotto documentale dell'insegnante (*slideshow* emotiva), vengono inseriti su un cd-rom che come supporto hardware viene dato in singola copia ad ogni alunno.