

TEMA

PON Inclusione, istruzioni per l'uso

Proposta metodologica per inclusione e lotta al disagio

Annamaria Bove¹, Barbara Ruggiero²

¹ Docente di Lettere – 1° Istituto Comprensivo Nocera Inferiore (Sa) - Giornalista Pubblicista - boveam@gmail.com

² Laureata in Scienze della Comunicazione, con specializzazione in Giornalismo e Media Education - Giornalista Pubblicista - barruggi@gmail.com

keywords: lotta al disagio, inclusione scolastica, storytelling, struttura progettuale, didattica digitale.

Per entrare in argomento

Progettare un corso e nello specifico un corso PON (Programma Operativo Nazionale) significa tenere conto di tanti parametri e tante esigenze. Prima di tutto è fondamentale che il percorso, anche se ben strutturato nelle sue fasi, sia comunque flessibile alle esigenze, modificabile "in itinere". Ciò cosa vuol dire? Un'attività che resta rigida nel suo schema preconstituito non permetterà il raggiungimento dei risultati sperati; al contrario, più aderisce alla realtà della classe, del gruppo e dei singoli, perché ascolta, osserva e percepisce i bisogni dei ragazzi, dei bambini, più sarà coinvolgente e capace di centrare gli obiettivi per il raggiungimento dei traguardi previsti.

Un esempio di rimodulazione del percorso è quello che vi proponiamo parlando del PON Inclusione e di un modulo destinato a bambini delle classi terze, quarte e quinte della scuola primaria. La parola "inclusione" già permette di capire che i protagonisti del progetto sono stati bambini provenienti da realtà diverse, con stili di vita completamente opposti, con una situazione familiare particolare, là dove esiste una famiglia, e con problemi anche comportamentali.

Inizialmente la struttura progettuale, 30 ore di lezione da svolgere in 10 incontri di 3 ore a partire dalle ore 14.00 fino alle 17.00 ha destato qualche perplessità. Purtroppo, questa è la logica che molte scuole devono seguire per evitare un'ulteriore dispersione, ossia la mancata frequenza.

Questi bambini, ma un po' tutti gli alunni e studenti di qualsiasi scuola, di ogni ordine e grado, se tornano a casa non rientrano più a scuola. Quindi, è necessario che la scuola, anche senza mensa, riesca a garantire una continuità se vuole svolgere i corsi legati ai bandi PON per i quali ha ricevuto i finanziamenti. E se pensiamo che ormai questa sembra l'unica strada da percorrere per ricevere supporti finanziari al fine di incrementare la propria offerta formativa, alle scuole non resta altro che cercare le strategie giuste per organizzarsi nel migliore dei modi.

PON Inclusionione

Inclusionione sociale e lotta al disagio: questo il titolo, in breve, di ben due avvisi pubblici emanati dal MIUR e riguardanti l'erogazione di Fondi PON. Il primo il 16 settembre del 2016 e che ormai volge al termine, in quanto le scuole beneficiarie hanno organizzato corsi anche se tra mille difficoltà (non parleremo dell'aspetto organizzativo dei corsi PON e della piattaforma). La seconda edizione è stata pubblicata con un avviso il 9 marzo 2018 e anche questa volta moltissime le scuole che hanno presentato progetti per portare avanti, in un certo modo, ciò che hanno avviato con la prima annualità.

In entrambi gli avvisi pubblici si legge *"obiettivo primario quello di riequilibrare e compensare situazioni di svantaggio socio-economico, in zone particolarmente disagiate, nelle aree a rischio e in quelle periferiche, intervenendo in modo mirato su gruppi di alunni con difficoltà e bisogni specifici e quindi esposti a maggiori rischi di abbandono, ma anche coinvolgendo altri soggetti del territorio"*. Lo scopo, dunque, è quello di riuscire a "togliere dalla strada" alcuni bambini e ragazzi a rischio, tenere a scuola altri che presentano difficoltà familiari o che vivono presso comunità, case famiglia, e quindi, permettere loro di protrarre per altre ore la permanenza a scuola dando loro una sorta di serenità in un ambiente non ostile. E per essere "non ostile" la scuola si deve adeguare con corsi che non prevedano lezioni come quelle del mattino, ma, anzi, attività (si rimanda alle tipologie di intervento del bando: laboratori che vanno dal potenziamento della lingua inglese, ad iniziative per il contrasto alla violenza nei contesti scolastici, promozione della parità di genere e lotta alla discriminazione e al bullismo, laboratori di innovazione didattica e digitale e uso consapevole della rete, laboratori di musica strumentale; canto corale, laboratori di arte, scrittura creativa, teatro, laboratori creativi e artigianali per la valorizzazione delle vocazioni territoriali, laboratori di educazione interculturale e diritti umani, laboratori di educazione finanziaria e risparmio e laboratori di educazione alimentare con moduli formativi per i genitori) fisiche, musicali, teatrali, artistiche, percorsi di educazione ambientale e di legalità in orari anche non canonici, quindi eventualmente di sabato o nei periodi di vacanza e in estate.

Lo sforzo richiesto alle scuole è stato notevole in tutti i sensi: attività innovative capaci comunque di collegarsi ai curricoli scolastici, al territorio attraverso il coinvolgimento di enti pubblici e locali, associazioni, fondazioni, professionisti, oltre che ai genitori, alle famiglie.

Inclusionione e lotta al disagio dentro e fuori la scuola

Partiamo da un presupposto: la scuola, da sempre spazio di convivenza e democrazia, è inclusiva solo quando vive e insegna a vivere in un mondo "differente"; insegna a vivere con le differenze, in sintesi. Al centro del discorso non ci sono solo gli allievi con disabilità o con bisogni educativi speciali ma anche coloro che hanno differenti credo, costituzioni, abitudini, tradizioni, appartenenza territoriale. Oggi, in piena

globalizzazione, nella nostra società diventa impossibile pensare all'insegnamento senza far riferimento all'inclusione che è, resta, una pratica legata strettamente all'essere umano.

Nell'ottica di un progetto che mira a coinvolgere allo stesso modo tutti gli alunni, partendo dalle differenze che sono alla base dell'azione didattica inclusiva, è importante sviluppare e affinare dinamiche relazionali. Le differenze, qualunque esse siano, vanno valorizzate, accolte e stimolate: il "diverso" arricchisce. Anche per questo pensiamo a un progetto PON che sia in grado di stimolare e coinvolgere gli allievi, con il docente che assume il ruolo di facilitatore e di guida più che di insegnante inteso nel senso tradizionale del termine. Tutto questo è in linea con la necessità che oggi i docenti siano educatori prima ancora che insegnanti, con la massima attenzione all'inclusività e alla personalizzazione dei bisogni delle persone e alle finalità da perseguire sia nel caso delle tradizionali attività scolastiche che nelle attività extracurricolari.

In tutto questo discorso assumono un ruolo fondamentale le attività che rendono la scuola protagonista anche al di fuori del consueto orario scolastico, in fasce temporali insolite per la didattica tradizionale. Sono questi i momenti in cui la scuola diventa un centro – da molti definito un fulcro per la lotta al disagio – che serve a educare gli alunni al dialogo con il mondo esterno e la società intera; un discorso che aiuta gli studenti a sviluppare un senso critico, che consente loro di mettersi in gioco, in discussione. Sono momenti di condivisione di esperienze, di racconti individuali che, oltre a sottrarre gli allievi dalla quotidianità, consentono loro di esprimersi al meglio e di affrontare il mondo con una consapevolezza diversa, quella data da un percorso che non solo forma ma arricchisce.

È il caso di dire che per inclusione intendiamo una condivisione di sensibilità, di emozioni, di sentimenti e di esperienze. Perché insieme, a scuola, anche in orario extracurricolare, si cresce.

Dalla prima alla seconda struttura

Partendo dalla richiesta della scuola, che ha previsto la realizzazione di un modulo attraverso due percorsi laboratoriali capaci di intrecciarsi e fondarsi, entrambi, su una metodologia che riuscisse a potenziare il pensiero creativo e l'autostima dei partecipanti, è stata creata una struttura progettuale che tenesse conto delle richieste. Ovvero, del percorso di scrittura e di animazione educativa. Non dimenticando che il filo conduttore del progetto era, comunque il gioco, o meglio "le regole del gioco". Quindi, il tutto doveva essere sviluppato attraverso la **metodologia ludica**. Ricordiamo che l'attività è stata svolta di pomeriggio, per tre ore consecutive, fino alle 17.00. Il gioco era d'obbligo!

Parte, dunque, la progettazione:

Titolo	Argomento	ore
Il mondo della fantasia	Conoscenza dei bambini attraverso il gioco. Presentazione del corso e delle attività. Organizzazione del lavoro e del materiale.	1
Favole per un giorno	Attraverso l'ascolto di alcune favole si giunge all'analisi del significato della morale. Vengono estrapolati gli insegnamenti che entreranno a far parte di un elenco di obiettivi raggiunti (in termini di legalità - rispetto). La lezione sarà scandita da momenti diversi: ascolto, brainstorming, rielaborazione scritta e grafica.	2
Sulle ali dell'Ippogrifo	Spazio alla fantasia per ripercorrere attraverso le fiabe e alcuni racconti tematiche riguardanti il rispetto di sé e degli altri, il rispetto della diversità. Imparare a lavorare e a collaborare in gruppo. Lettura, visione di fiabe e racconti. Elaborazione scritta e grafica. Creazione di storyboard.	12
Animiamo le storie	Dalla creazione degli storyboard alla creazione di fumetti e cartoon analogici e digitali. La trasposizione della storia dalla carta al PC.	6
Mettiamoci in "regola"	Le basi del testo regolativo. Le regole e le consuetudini. La regola nel gioco. Il gioco delle parti. Inventiamo il nostro gioco: i bambini saranno stimolati a creare un gioco che sia frutto della loro fantasia. Del gioco dovranno definire le fasi e le regole. Sperimentazione del gioco.	6
Ti presentiamo i nostri lavori	Gli alunni presenteranno in gruppo e singolarmente i lavori realizzati. Lo scopo è di insegnare loro semplici tecniche di presentazione. Inoltre, i bambini impareranno a superare e gestire l'emozione di parlare agli altri (in pubblico).	3

Figura 1 - Articolazione del modulo.

Nell'insieme la struttura sembra rispondere alle richieste della scuola, quindi si passa a schematizzare gli argomenti in una struttura ben articolata che riporti, lezione per lezione, le tematiche, gli strumenti e anche dei titoli specifici.

L'intero corso prende vita e si comincia con la prima lezione. Incontri i bambini e, pur sapendo che era un PON "inclusione", non ti rendi conto della realtà in cui vai a operare fino a quando non ci sei dentro fisicamente e non vivi il contesto. E conoscendo i bambini, ascoltandoli e guardando i loro atteggiamenti, osservando i loro sguardi e i sorrisi, capisci che devi rimodulare l'intervento. Non si possono pretendere più di cinque minuti di attenzione e non per una lezione frontale ma per spiegare cosa bisogna fare per passare subito all'attività che deve catalizzarli. Si ascoltano brevi storie (estremamente brevi), *brainstorming* con le nuove tecnologie (**lino.it** con post-it virtuali, **wordle** per generare nuvole di parole), drammatizzazione con la messa in scena dei racconti, disegno per la fase grafica con la riproduzione dei racconti attraverso le immagini, creazione di *storyboard* per preparare la sceneggiatura dei fumetti o *cartoon*, infografiche per ampliare le conoscenze (prima la creazione di infografiche con cartoncini e successivamente il passaggio al digitale con **Canva**, **Genial.ly**, **Thinglink**) e per finire creazione di alcuni fumetti con **Toondo**, **Pixton** o altri. La tecnica del fumetto anche per realizzare le regole del gioco che hanno inventato. Un modo semplice e più vicino ai bambini, per comprendere il significato delle regole nel gioco e del rispetto dei compagni, dei ruoli, oltre che saper perdere e saper vincere.

L'organizzazione e le fasi

È giunto il momento di vedere le fasi (Fig. 2) e capire come è stato organizzato l'intero percorso e le schede di lavoro per i bambini (oltre i test/questionari che il PON chiede obbligatoriamente: in ingresso, in itinere e finale).

Data	Argomenti	ore
Lezione 1	Titolo: Il mondo della fantasia Tematiche Conoscenza dei bambini attraverso il gioco. Presentazione del corso e delle attività. Organizzazione del lavoro e del materiale. Titolo: Favole per un giorno Tematiche Le favole	1 2
Lezione 2	Titolo: Sulle ali dell'Ippogrifo Tematiche Le fiabe	3
Lezione 3	Titolo: Sulle ali dell'Ippogrifo (In viaggio con l'eroe) Tematiche Il viaggio dell'eroe.	3
Lezione 4	Titolo: Sulle ali dell'Ippogrifo (Ti racconto una storia) Tematiche Le storie, i racconti, gli insegnamenti.	3
Lezione 5	Titolo: Sulle ali dell'Ippogrifo (Le storie del terzo Millennio) Tematiche La fiaba moderna ambientata nella società odierna.	3
Lezione 6	Titolo: Animiamo le storie (Storie che prendono vita) Tematiche L'animazione grafica delle diverse storie.	3
Lezione 7	Titolo: Animiamo le storie Tematiche L'animazione: le tecniche per animare una storia.	3
Lezione 8	Titolo: Mettiamoci in "regola" Tematiche Le regole nel gioco: dal rispetto, all'infrazione, alle conseguenze. Scrittura: inventiamo un gioco (1° fase)	3
Lezione 9	Titolo: Mettiamoci in "regola" (Il nostro gioco) Tematiche Scrittura: inventiamo un gioco (2° fase)	3
Lezione 10	Titolo: Ti presento i miei lavori Tematiche Organizzare le presentazioni.	3

Figura 2 - Struttura in sintesi.

Questo il percorso in breve; ma ogni singolo incontro è stato costruito tenendo conto di tutti i fattori di cui abbiamo già parlato.

Prima lezione: conoscenza dei bambini, prime conversazioni e consapevolezza del gruppo e quindi rimodulazione, all'istante, dell'attività da svolgere in quelle ore. Parlare di favole è semplice: pochi personaggi, racconti molto brevi, morale. Ma alle solite favole, preferiamo proporre quelle di Ermanno Bencivenga e cominciamo a

parlare del problema del quattro, di cose da pazzi e del centesimo. Vengono fuori tante riflessioni e decidiamo di scrivere alla LIM, su un foglio word, un elenco che denominiamo "cosa abbiamo imparato". Un elenco che ci viene a supporto, sia a fine lezione, prima dei saluti, per ripercorrere le tappe della giornata e sia all'inizio del nuovo incontro per riprendere il filo del discorso. Dopo la lettura e il brainstorming con la nuvoletta e i post-it si passa alla drammatizzazione delle storie. Ed ecco che tutti felici entrano nella parte dei personaggi e le scenette diventano un gioco con relativo punteggio definito in base all'applausometro che non è elettronico ma umano. Segue un momento di relax: il disegno, la trasposizione grafica delle favole così come i bimbi le immaginano.

Dalle favole per un giorno si passa, nel **secondo incontro**, a quello delle fiabe e tutti siamo pronti a volare sulle ali dell'ippogrifo. Per introdurre la fiaba ci viene incontro ALIKE "un corto spagnolo che ha come protagonista Copi, un padre che vuole insegnare al figlio quale sia la retta via: gli prepara la cartella ogni mattina e lo accompagna a scuola mentre lui va a lavorare seguendo la sua ordinaria routine. Il piccolo, incantato da un artista di strada che suona il violino, anche sui banchi di scuola dà vita alla propria immaginazione. Pian piano, però, le regole imposte dalla vita quotidiana iniziano a spegnere lo spirito gioioso del bambino. Finché il padre non comprenderà l'importanza dell'immaginazione ... Un filmato emozionante, in cui i personaggi acquistano colore ogni volta che un'emozione positiva entra a far parte della loro vita, anche la gioia di un abbraccio".

Alla visione segue il consueto scambio di sensazioni, emozioni e il disegno per immaginare i personaggi attraverso i loro stati d'animo. La lezione sulla fiaba continua con le carte di Propp. Una scheda con una serie di carte scelte per ciascun gruppo. Si ritagliano, si mettono in sequenza come si crede e si crea la storia. C'è chi ha voglia di scriverla, chi preferisce il disegno e chi vuole subito metterla in scena. Anche questa volta scriviamo sul nostro file cosa abbiamo imparato.

Terzo incontro: restiamo sulla fiaba per affrontare il viaggio dell'eroe. Per l'occasione prepariamo uno schema (Fig. 3) per i bambini seguendo un video e una scheda di Francesca Marchegiano, esperta in *Storytelling*, per il progetto **TheGlassHero**.

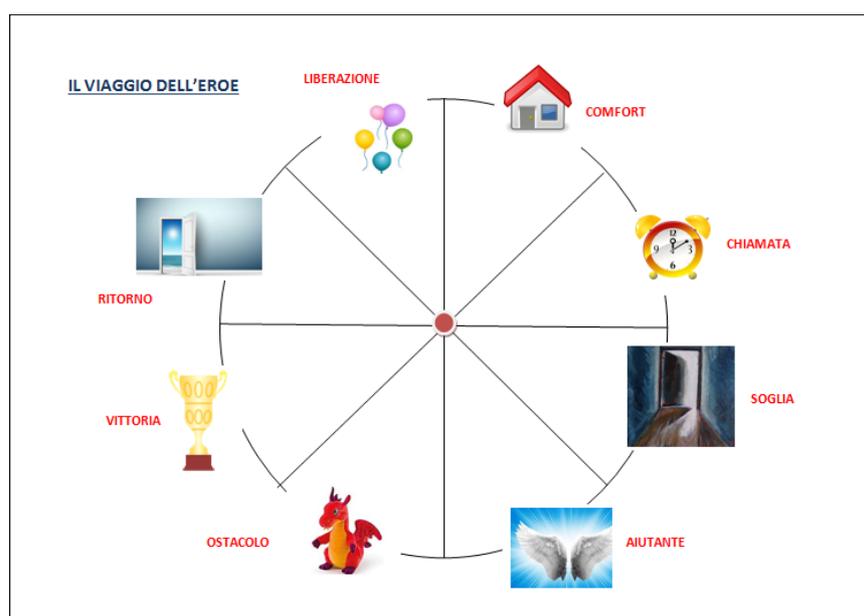


Figura 3 - Schema "Il viaggio dell'eroe".

I bambini possono scegliere le tappe che preferiscono per inventare un racconto e questa volta al posto del disegno libero si affronta prima il discorso della successione cronologica attraverso un diagramma di flusso con blocchi collegati tra loro da frecce (disegnato sul foglio e poi rielaborato al PC con **Canva** o **Flowcharts**) e poi si passa allo *storyboard*: la storia in sequenze. Tutto ciò serve per avviare l'attività del fumetto che sarà sviluppata nelle successive lezioni.

Quarto incontro: "Ti racconto una storia" e per farlo usiamo uno schema (Fig. 4) che riproduce un'infografica della galleria **Piktochart**.

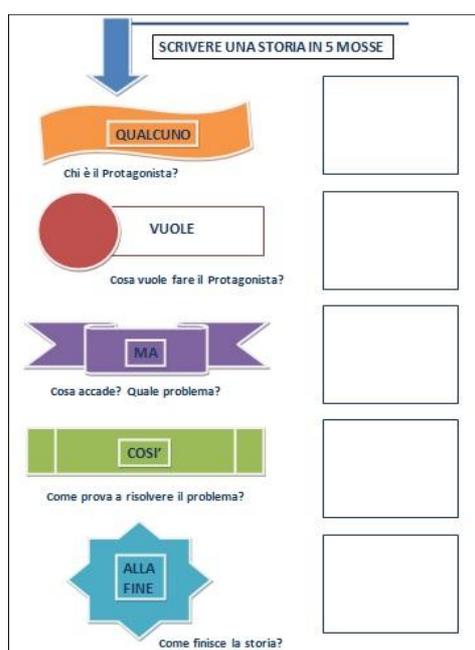


Figura 4 - Scheda "Scrivere una storia in 5 mosse".

Scrivere una storia in 5 mosse utilizzando anche l'app **Story Dice** per la scelta di alcuni elementi da inserire nel racconto.

Quinto incontro: "Le storie del Terzo Millennio", storie diverse, più vicine alla realtà, una fiaba moderna ambientata nella società odierna che affronta l'argomento del rispetto delle regole del vivere civile. In entrambe le lezioni (quarta e quinta) le tecniche sono le stesse, si parte dalla lettura e ascolto, per passare alla creazione dello *storyboard*. Questa volta però viene introdotto il fumetto e quindi i dialoghi, le scene e le didascalie.

Sesto e settimo incontro: "Animiamo le storie" perché è giunto il momento di dar vita alle storie realizzate dai bambini sui loro *storyboard*. Il lavoro si sposta in laboratorio o si utilizzano dei portatili a gruppi. Vengono mostrate le applicazioni da utilizzare per il fumetto come **Toondo** e **Pixton**. Si spiegano i diversi passaggi, si fanno delle esercitazioni per poi cominciare a costruire le storie, portando nel web tutto ciò che è stato scritto, disegnato e preparato su carta.

Ottavo e Nono incontro: "Mettiamoci in regola", impariamo che nel gioco è importante il rispetto, che non si può "barare" si deve essere leali e che non sempre si vince, bisogna anche saper perdere. Con l'ausilio di una scheda si progettano i passaggi per creare un gioco nuovo da tavolo. Durante la prima fase è importante

individuare il tema del gioco, l'età dei giocatori, i limiti riguardanti il tempo e lo spazio, le condizioni della vittoria, le regole base del gioco (regole che durante la sperimentazione potranno anche essere modificate). Nella seconda fase si passa a creare un prototipo del gioco: i vari elementi (carte, dadi, pedine) e l'eventuale tabellone. La terza fase si concentra sulla prova: i bambini testano il gioco e riguardano con attenzione le regole. Quando tutti sono sicuri che il gioco è completo, si passa alla creazione ufficiale del gioco e del regolamento.

La **decima e ultima lezione** viene dedicata alla presentazione dei lavori. Ogni gruppo presenta ciò che ha realizzato nel corso dei diversi incontri. Si rivedono i quaderni utilizzati dai singoli bambini per annotare, incollare le schede e le cartelline che raccolgono tutti i disegni e i *storyboard*. È, ormai, il momento finale, durante il quale il gioco prende nuovamente il sopravvento, ed è festa.

I risultati o meglio la sorpresa finale

Ora è il momento di parlare dei risultati ma a questo punto sveliamo la sorpresa finale. Questo modulo, purtroppo, dopo essere stato costruito passo passo, rimodulato dal secondo incontro in poi, non è stato svolto completamente a causa di un infortunio che ne ha impedito la realizzazione.

Il docente-sostituto ha portato avanti la struttura iniziale, ma certamente era libero di articolarla a modo suo, mentre tutto il lavoro è rimasto su *file*, all'interno di una cartella denominata "rinunce". Nell'ottica della condivisione si propone la struttura di questo progetto per chiunque abbia voglia di sperimentarlo sia in attività extracurricolare sia, adattandolo, in attività curricolare.

Quindi: AAA Cercasi qualcuno che lo sperimenti – OOO Offresi struttura progettuale e schede didattiche.

Chiunque desideri maggiori dettagli o proporsi per la sperimentazione trova tutti i contatti in calce al testo.

Approfondimenti:

<http://www.danieledonatifilms.com/la-struttura-narrativa-il-viaggio-delleroe/>
<https://www.wikihow.it/Creare-un-Tuo-Gioco-da-Tavolo>

Link:

http://www.istruzione.it/pon/avviso_inclusione.html
http://www.istruzione.it/pon/avviso_inclusione_2ed.html
<https://www.mondofox.it/2016/12/23/alike-e-il-miglior-film-di-animazione-del-2016/>
https://youtu.be/SzWk_RDNVkk
<https://piktochart.com/>

Contatti:

Annamaria Bove
<https://www.facebook.com/profgiornalista.giornalista>
<https://twitter.com/profgiornalista>

<https://profgiornalista.wixsite.com/suntime>

Barbara Ruggiero

<https://www.facebook.com/barruggi>

<https://twitter.com/barruggi>

<https://barbararuggiero.wordpress.com>