

Da burattini a bambini

Alessia Garrone, Debora Di Stefano, Gaia Cucci, Arianna De Vittorio, Agnese Massara, Alessia Coppi

Pinocchio è un racconto ricco di simbolismi che si presta a molte interpretazioni e riletture offrendo vari spunti di riflessione e di intervento. L'ingenuità è la lente attraverso la quale il protagonista esplora il mondo e che lo accompagna nel suo percorso di crescita, portandolo ad agire in modo discutibile. Pinocchio ci fa capire che la crescita deve essere vista come caratterizzata da un andamento ondulatorio con continue cadute e riprese; è un andare continuamente avanti e indietro e non un percorso in salita.

Attraverso la storia di Pinocchio si possono affrontare tematiche utili alla crescita per la scuola primaria e secondaria di primo grado come il tema della scelta, considerata una continua oscillazione tra autonomia e dipendenza e che richiede necessariamente una presa di coscienza. Ogni scelta ha una o più possibili conseguenze di cui è bene tener conto quando si prende una decisione.

Si può affrontare inoltre il tema dell'errore in quanto gli errori a Pinocchio servono per imparare e saranno da monito per le sue decisioni future. L'errore non deve essere vissuto come senso di colpa. Può essere utile ancora per affondare il tema della bugia, come variabile interveniente (che si può subire o raccontare) nel momento della decisione. Inoltre si presta bene per trattare il tema delle emozioni, ineliminabili in tutte le circostanze, che possono rivelarsi buone o cattive consigliere a seconda della situazione.

Il laboratorio che segue intende sviluppare in particolare alcune competenze come il pensiero critico, l'empatia, la capacità di mettersi nei panni dell'altro. Prendendo spunto dal ruolo del Grillo, che insegna senza dare spiegazioni o far fare esperienza, si può far prendere coscienza del processo di presa di decisione, astenendosi da atteggiamenti

giamenti moralistici. Si possono potenziare quindi tre ambiti: quello cognitivo, quello emotivo e quello relazionale.

Il training intende collocarsi all'interno di un'ottica di promozione di strategie utili a sviluppare consapevolezza verso se stessi e i propri cambiamenti nel passaggio alla pubertà. Tra i compiti dello sviluppo, preminente è l'acquisizione della propria identità; il ragazzo, infatti, mettendo in atto un processo di separazione-individuazione dai propri genitori, dà maggiore importanza alla relazione con i pari. È necessario non farsi condizionare o influenzare nelle scelte ma mantenere una centratura su di sé perché non sempre si riceve il consiglio "giusto".

Il laboratorio è dunque un invito a lavorare per potenziare la capacità di cogliere le intenzioni dell'altro. La marionetta imita, il bambino pensa e agisce guidato da pensieri ed emozioni. Per quanto riguarda le emozioni alcune ci preservano dai pericoli, altre sono condizionate dalla società, altre ancora non devono essere né scartate né ascoltate in toto. Traendo spunto da ciò, si può lavorare anche sull'antecedente emotivo, innescando una riflessione sul fatto che non è sempre bene che l'azione sia guidata istintivamente dall'emozione e che in alcune circostanze sia più appropriato un processo di riflessione e presa di coscienza di quelle che possono essere le conseguenze delle proprie azioni. Nel corso del laboratorio i formatori dovranno proporre situazioni pratiche caratterizzate da due anime: quella ludica e quella educativa. L'intenzione è di stimolare la riflessione personale e quella di gruppo aumentando l'interesse per la collaborazione. Alla fine degli incontri è bene invitare gli alunni a considerare che ogni esperienza lascia comunque qualcosa («ad ogni esperienza stratificata Pinocchio rinasce e ri-

tenta»), come racconta Alessandro Franzini Tibaldeo). Tutto il percorso vuole rendere protagonisti gli alunni solleticando il loro desiderio di sperimentarsi e divertirsi.

PRIMA GIORNATA

Il laboratorio prevede come prima tappa la visione di una versione cinematografica di Pinocchio o, se possibile, di uno spettacolo teatrale tratto dalla storia di Pinocchio. Il laboratorio deve essere condotto da almeno due formatori.

Presentazione: I formatori e gli alunni creano un cerchio. Per avviare la riflessione sulla visione del film o dello spettacolo teatrale, i formatori fanno un breve cappello introduttivo e spiegano il motivo della loro presenza all'interno della classe.

Quindi un formatore prende un pallone di spugna e lo lancia a un ragazzo e questi dovrà presentarsi e dire una cosa che gli è piaciuta dello spettacolo. Dopo che l'alunno ha detto il suo nome ed espresso un parere sullo spettacolo, il formatore riprende il pallone lo lancia a un altro componente del gruppo che esprimerà il proprio parere e così via. Lo stesso espediente servirà anche per raccontare le aspettative sulle attività che seguiranno. Il pallone dovrà passare tra le mani di tutti i componenti del cerchio. È possibile che un formatore prenda nota (in forma cartacea o con un registratore) delle prime impressioni e di ciò che è stato espresso dagli alunni durante questo gioco.

PRIMA ATTIVITÀ: "Mettersi nei panni del burattino"

Durata stimata: 25 minuti.

Obiettivo: Mettersi nei panni dell'altro; promozione della componente cognitiva dell'empatia.

Life Skills coinvolte: Empatia e *perspective taking*.

Descrizione attività: Si invitano i ragazzi a formare un cerchio cui prenderanno parte anche i formatori. I partecipanti dovranno tenersi per mano e i formatori “muoveranno” i ragazzi da una parte e dall’altra condizionando il movimento di tutto il cerchio. L’obiettivo è far capire come ci si può sentire “da burattini” seguendo i movimenti dettati da qualcun altro.

In un secondo momento si invitano i partecipanti a formare delle coppie. All’interno della coppia uno avrà il ruolo di burattinaio e l’altro di burattino. Prima che i due invertano reciprocamente il proprio ruolo, i formatori impartiscano due comandi che debbono essere attuati tenendo conto di alcune regole dettate dai formatori stessi, come ad esempio: “Non potete far fare movimenti che implichino l’uso della mano destra” e “Conduci il tuo burattino da Mangiafuoco”. Quest’ultimo comando condurrà all’attività seguente. Tale attività prevede che il burattino e il burattinaio siano legati tra loro da un nastro.

SECONDA ATTIVITÀ: “Scelte e conseguenze”

Durata stimata: 35 minuti.

Obiettivo: Indurre una riflessione sul fatto che ogni scelta ha delle conseguenze.

Life Skills coinvolte: Decentramento cognitivo e *perspective taking*.

Descrizione attività: Le attività saranno differenti per fasce d’età.

- **Primaria:** Dividere la classe in due gruppi ai quali saranno presentati due cartelloni che illustreranno l’articolazione di una storia di cui si conosce unicamente la vicenda iniziale, che richiama una situazione tratta dalla storia di Pinocchio o che coinvolge i

personaggi della storia. Dalla vicenda iniziale si aprono dei percorsi con esiti differenti. Saranno i partecipanti a concordare il percorso che il protagonista della storia dovrà intraprendere scegliendo in gruppo una delle due alternative di azione. La vicenda si articola in 4 o 5 bivi nei quali gli alunni dovranno scegliere una delle alternative proposte: ogni volta le conseguenze saranno celate. L’ultimo bivio non rivela alcuna situazione perché questa dovrà essere inventata dai due gruppi. Il finale della storia potrà essere “messo in scena” dagli alunni.

- **Secondaria:** L’attività prevista è identica alla precedente. La differenza consiste nel fatto che i due gruppi (che per la scuola primaria sono scelti dai formatori) in questo caso vengono a formarsi sulla base della decisione presa da ciascun ragazzo su cosa dovrebbe fare il protagonista della storia davanti al primo bivio.

TERZA ATTIVITÀ: “Riconosci l’inganno”

Durata stimata: 30 minuti.

Obiettivo: Incrementare la capacità di considerare e valutare una situazione scomponendola nei suoi vari elementi, riconoscendo la presenza di eventuali inganni.

Life Skills coinvolte: Empatia e decentramento cognitivo.

Descrizione attività: I formatori inscenano due situazioni ambigue, all’interno delle quali si celano alcuni elementi ingannevoli (che si potranno intuire da alcuni indicatori verbali, paraverbali e non verbali degli “attori”). L’attività prevede che la classe lavori collegialmente e possa ricorrere a dei consigli dati da alcuni personaggi della storia (Fatina, Geppetto, Lucignolo, Grillo Parlante). I ragazzi dovranno quindi scegliere il personaggio a cui chiedere consiglio e questi consigli non sono di per sé né buoni

né cattivi e saranno scelti casualmente pescando dei bigliettini da un'urna.

- **Primaria:** I consigli dei personaggi sono forniti dai formatori.
- **Secondaria:** i consigli sono forniti dai ragazzi stessi che sono chiamati a interpretare i personaggi che dispensano i pareri. Questo sarà utile a stimolare una riflessione su quale consiglio sia stato più semplice o difficile da interpretare rispetto ai diversi personaggi. Alla fine dell'attività i ragazzi, sulla base dei consigli ricevuti, dovranno individuare dove si trova l'inganno e nel caso in cui questo non venga individuato, i formatori dovranno spiegare quale è la situazione ingannevole.

ATTIVITÀ-PONTE

Obiettivo: Riflettere sulle emozioni provate durante la scelta della situazione e sulle emozioni provate da tutti i personaggi coinvolti.

Life Skills coinvolte: Pensiero critico ed empatia.

Descrizione attività: Si consegna ai ragazzi una fotocopia divisa in due parti. La prima parte sarà composta "dall'arcobaleno delle emozioni": verranno scelte alcune delle emozioni primarie che sono state protagoniste dello spettacolo e a ciascuna corrisponderà un colore. La seconda parte prevede dei riquadri con una breve descrizione di alcune "situazioni-tipo" quotidiane: ogni ragazzo dovrà colorare ciascun riquadro con il colore dell'emozione che secondo lui sta sperimentando il protagonista.

SECONDA GIORNATA

La giornata successiva si apre con una breve riflessione sul compito svolto. Si farà notare ai ragazzi che i riquadri sono stati colorati in maniera diversa perché spesso le emozioni provate sono differenti per ciascuno e hanno una differente importanza o sono spesso com-

presenti. A questo punto l'attività avrà come obiettivo quello di far conoscere quali sono le emozioni e se queste possano essere buone o cattive consigliare nelle diverse situazioni.

QUARTA ATTIVITÀ: "Emozioni in gioco"

Durata stimata: 30 minuti.

Obiettivo: Riflettere sulle emozioni suscitate dalla situazione e dalle scelte dei personaggi coinvolti.

Life Skills coinvolte: Decentramento ed empatia.

Descrizione attività: Gli alunni si dividono in 2 gruppi: il gruppo dei colori caldi (corrispondente alle emozioni positive) e quello dei colori freddi (che corrisponde alle emozioni negative).

- **Primaria:** I formatori recitano due spezzoni di copione: la scena in cui la fatina vuole dare la medicina a Pinocchio e lui non la vuole prendere e quella in cui Pinocchio trova Geppetto nella pancia del pesce cane.

Ai bambini viene chiesto di riflettere sulle emozioni provate da Pinocchio, dalla Fatina e da Geppetto nelle due situazioni.

Viene poi chiesto di individuare quale emozione predomina fra quelle elencate nel compito ponte e quali sono le condizioni che hanno fatto sì che l'emozione prevalga. È inoltre chiesto di immaginare cosa sarebbe successo nella storia se la situazione fosse stata dominata da un'emozione diversa. Infine si sviluppa una riflessione sul ruolo che le emozioni possono ricoprire nella presa di decisione.

- **Secondaria:** L'attività rimane uguale anche per i ragazzi più grandi, con la differenza che questi sono invitati a rappresentare le scene su cui si svolgerà il dibattito.

QUINTA ATTIVITÀ: "Le attrazioni del paese dei Balocchi"

Durata stimata: 40 minuti.

Obiettivo: stimolare presa di consapevolezza del fatto che, durante la scelta, chi decide deve tener conto di una serie di elementi informativi, contestuali ed emotivi (come le aspettative altrui sul proprio comportamento).

Life Skills coinvolte: Pensiero critico.

Descrizione attività: I formatori propongono delle situazioni di vita quotidiana in cui i protagonisti devono scegliere tra due alternative (come ad esempio andare alla partita di calcio o al saggio di danza).

- *Primaria:* Data la situazione iniziale “Scegli se andare alla partita o alla festa” per alzata di mano i bambini potranno ricevere informazioni dai formatori per capire meglio quale scelta attuare (per sempio: è la festa di un amico che si trasferirà in Australia vs è la prima partita in cui sarai titolare). Al termine dell’attività, dopo aver ricevuto tutte le informazioni, ai bambini sarà chiesto di esprimere una scelta di gruppo; insieme ai formatori si esaminerà quanto, se e in che termini quest’ultima decisione corrisponda con la loro prima scelta ipotizzata.

- *Secondaria:* Si prevede la stessa attività precedente con alcune modifiche. Data la situazione iniziale (“Scegli se andare alla partita o alla festa”), i ragazzi singolarmente potranno porre delle domande ai formatori e ricevere informazioni specifiche per capire meglio quale scelta attuare. La differenza con l’attività proposta alla primaria sta nel fatto che in questo caso ciascun ragazzo potrà ricevere un nuovo indizio alla volta e gli verrà chiesto di formulare una decisione estemporanea. In questa maniera, al termine dell’attività, si vedrà quante volte ciascuno avrà cambiato idea sulla base degli indizi forniti e si rifletterà insieme sull’evoluzione graduale delle proprie valutazioni. In entrambi i casi si stimolerà una riflessione in merito alla possibilità che persone diverse, pur ricevendo le stesse informazioni, possano

prendere decisioni differenti. Si ipotizza di far intervenire “voci fuori campo” che nell’allegoria dei personaggi della storia rappresentino persone significative per il gruppo classe dando consigli sull’azione da scegliere.

SESTA ATTIVITÀ: “Uscire dalla pancia del pesceccane”

Durata stimata: 30 minuti.

Obiettivo: riconsiderare tutte le attività svolte in entrambe le giornate pensando alla traccia possono aver lasciato ed usarle per “uscire dalla pancia del pesceccane”.

Life Skills coinvolte: Pensiero critico.

Descrizione attività: Ciascuno riceverà nel corso delle attività precedenti alcuni oggetti-bonus (cartoncini raffiguranti oggetti come martello, fune, legno, gommone ecc.). Potrebbero essere man mano distribuiti al gruppo che ha ottenuto il risultato migliore in ciascuna attività di cui si compongono le due giornate e/o al partecipante che si è distinto per numero di interventi pertinenti.

Il compito consiste nell’utilizzare gli oggetti bonus accumulati da ciascun gruppo e componente dello stesso per creare un’invenzione che permetta loro di uscire dalla pancia del pesceccane. I partecipanti sono invitati a raccontare la loro creazione descrivendola, disegnandola o recitandola.

Questa situazione dovrebbe metaforicamente rappresentare una situazione difficile che può essere affrontata grazie all’esperienza, alla considerazione di vari elementi, alla cooperazione del gruppo ed alla consapevolezza delle proprie capacità.

Riflettendo infine sul fatto che ogni esperienza lascia qualcosa di importante, in fondo al laboratorio si può chiedere a ciascun allievo di indicare che cosa ha lasciato a lui l’attività svolta insieme.