



UNITI PER LA SCUOLA

“La cultura non si ascolta da un banco, la cultura non si trasmette a parole, si può solo costruire insieme ed esperire in un processo condiviso perché ciascuno sperimenta a proprio modo.”

Il progetto rispecchia lo sviluppo e la messa in pratica di un approccio diverso alla scuola, allo studio e all'insegnamento medesimo.

Verrà proposto un metodo integrato di apprendimento artistico-pedagogico, da utilizzare in maniera interdisciplinare, nella convinzione che il supporto di tecniche teatrali e cinematografiche, inserite in un'adeguata cornice pedagogica, possano aiutare la nostra scuola ad individuare nuove prospettive didattiche ed inattese risorse, utili sia agli studenti che ai nostri docenti.

L'obiettivo è riposizionare lo studente al centro di un processo in cui l'esperienza del sapere, si sostituisca all'accumulo nozionistico attivando risorse creative ed immaginative. Appropriarsi dei contenuti didattici attraverso diversi *'processi di apprendimento'* che possano affiancarsi alla didattica classicamente intesa.

Obiettivo: lo Studente come attore il Docente come regista

Aiutare i docenti nel loro difficile compito di sostegno allo sviluppo della personalità e all'acquisizione di competenze da parte di ragazze-i.

Puntiamo a sviluppare alcuni elementi fondamentali per una sana espressione della personalità e una buona formazione delle competenze soggettive e intersoggettive che sono premessa di riuscita dell'individuo nella società. Il modulo formativo si riferisce alla fascia di età che va dagli undici ai quindici anni e prevede una fase di formazione, una di tutoraggio e un momento di restituzione dell'esperienza. Prenderà avvio con la formazione nel periodo di novembre e terminerà per maggio.

Il modulo intende focalizzarsi sul risveglio di cinque punti fondamentali per l'evoluzione psicofisica dei ragazzi:



1. Individualizzazione e sviluppo della personalità: aiutare il processo di consapevolezza e gestione delle proprie caratteristiche emotive, sentimentali, intellettuali e fisiche.
2. Sviluppare interesse e partecipazione.
3. Sviluppare e migliorare l'attitudine ad un lavoro sinergico di gruppo.
4. Sviluppare coscienza critica collegata alla capacità di risolvere problemi producendo soluzioni creative.
5. Migliorare-sviluppare capacità di parlare in pubblico.

Alla fine del percorso di sperimentazione studenti, insegnanti e formatori saranno chiamati a rispondere con domande aperte e dare la propria valutazione dell'esperienza prendendo a riferimento i cinque punti sopra indicati, nella convinzione che il processo di formulazione delle domande e relative risposte sia parte integrante del percorso formativo.

Il Modulo

A) Fase di formazione di circa 20 ore (novembre 2021/febbraio 2022).

Si prevede un fine settimana in presenza nella città di Roma in cui illustrare il progetto, creare i gruppi di riferimento docente-formatore e dare avvio alla prima fase di formazione di 12/14 ore.

Le rimanenti ore saranno suddivise in incontri da due ore circa in presenza o da remoto e gestite direttamente tra formatori e docenti di riferimento.

B) Fase di tutoraggio in presenza a scuola (concordata col docente di riferimento) per un totale complessivo di 16/20 ore (marzo/maggio 2022).

C) Conclusione artistica con proiezione di film e attori in sala per scambio di punti di vista ed eventuali confronti sul lavoro svolto (maggio/giugno 2022).

Il Modulo pedagogico prevede una formazione specifica sul tema:

- La situazione stimolo, la creazione di un gruppo (3 incontri da 2 ore).

Potrà poi proseguire negli anni successivi con gli approfondimenti:

- La *maieutica* strumento e mezzo per sviluppare processi partecipati (la vera domanda)
- *L'arte di gestire i conflitti*, comprensione e tecniche per vivere liberamente e creativamente le situazioni conflittuali.



Il progetto si fonda sulla convinzione che le competenze artistiche affiancate da giusti riferimenti pedagogici possano rappresentare un volano di possibilità evolutive per la nostra scuola in termini di consapevolezza, partecipazione, crescita individuale e di gruppo, senza dimenticare il valore del Gioco, come approccio sano ai contenuti didattici.

Promuove, infine, l'opportunità di utilizzare le competenze specifiche dei ragazzi a vantaggio dei docenti e dello svolgimento della didattica, attraverso ad esempio i linguaggi virtuali, audiovisivi digitali, l'arte dei graffiti, la musica, lo sport, che possono diventare concreti aiuti per l'apprendimento creativo in uno scambio di competenze reciproco tra studente e docente.

Le scuole

Le prime 10 scuole presso le quali si promuoverà la sperimentazione sono:

- LICEO STATALE DON LORENZO MILANI di Napoli
- ISTITUTO FERMI di Bologna
- ISTITUTO CASIRAGHI di Cinisello Balsamo, Milano
- LICEO ARTISTICO CARAVILLANI di Roma
- ISS GARRONE di Canosa di Puglia, Barletta
- ISTITUTO COMPRENSIVO CHIODI di Roma
- I.C. ARDEA 1 di Ardea, Roma
- ISTITUTO COMPRENSIVO 1 PESCONTINA di Verona
- ISTITUTO MARCO POLO di Firenze
- I.I.S. LEONARDO DA VINCI di Firenze