

## **ANIMAZIONE CULTURALE**

Contemplata nei programmi delle scuole, l'animazione è intesa come *uso di pluralità di linguaggi* a partire dal vissuto esperienziale dei bambini, *in funzione della comunicazione*.

Attraverso linguaggi artistico/creativi/espressivi (musica, teatro, narrazione, danza, scultura, pittura,...) possiamo portare i bambini ad aprirsi a nuove esperienze/conoscenze/abilità e a *scoprirsì e raccontarsi* in altre dimensioni di gruppo e di socialità.

Fondamentale è il contesto (ovvero il *motore*) aspetto motivazionale che sta alla base: nello specifico caso che ci compete, si tratta di animazioni culturali finalizzate alla *scoperta, riscoperta e valorizzazione* di lingua, storie, tradizioni che sono parte del nostro bagaglio culturale.

**L'animatore è un educatore. Che non pensa *educazione*, la agisce.**

Guida e stimola a entrare in mondi nuovi. Anche raccontando una storia che già appartiene all'immaginario collettivo, **ma** apre a mondi fantastico/avventurosi, mondi che hanno il pregio di avere enormi potenzialità in direzione di un apprendimento fondato sull'*intuizione, sull'invenzione, sulla scoperta*.

L'animatore usa gioco e animazione come strumenti di lavoro perché spinto da un profondo e genuino bisogno di comunicare e conoscere insieme ai bambini. Diventa quindi *veicolo* di esperienze.

L'animatore possiede strumenti (consapevolezza di movimento, gesto, suono, immagini, parole,...) e arriva attraverso le esperienze a *educarsi* nell'uso dei suoi stessi strumenti.

L'animatore *provoca* con una serie di idee, suggestioni e stimoli, altre idee, suggestioni e stimoli.

L'animatore attinge dalla propria originalità, dalla singolarità del suo vissuto e del proprio immaginario.

Individua vari modi/linguaggi per rappresentare una o più realtà e raccontarle.

E' un ricercatore, curioso, osservatore.

L'animatore difende l'immaginazione, consapevole che soltanto una continua attività creativa permette all'individuo di conoscere meglio se stesso, gli altri e di creare rapporti sempre nuovi.

L'animatore esce dagli stereotipi. Apprendere (anche una nuova lingua, un'altra lingua) non è fatica.

E' gioco.

L'animatore sta dentro al gioco, lasciandosi coinvolgere operativamente ed emotivamente.

L'animatore culturale è *regista* (etimologia: governare, amministrare ma anche dirigere) di ambienti e situazioni al fine di trasmettere conoscenze, tradizioni, storie e saperi in modo piacevole, sorprendente, gioioso, plastico e flessibile.

Regista in evoluzione di comunicazione, in evoluzione di conoscenze. Costantemente.

L'animatore è attivatore di *scambi*.

Ha una visione *ecologica* delle situazioni, salvaguarda e valorizza l'ambiente umano. E' quindi in costante dialogo con il bambino/i, in una situazione di *ascolto reciproco*.

☞ *L'animatore AGISCE perché il bambino per conoscere e imparare ha bisogno di AZIONE*

Essendo nello specifico animatori culturali chiamati *anche* a restituire quel patrimonio immateriale così ricco e vario che è fortemente presente in Valle d'Aosta, l'animatore userà storie, racconti, leggende del bagaglio locale, e di volta in volta, ogni storia, diventerà *contenitore* di tutta una serie di esperienze ludico/espressive che potranno e dovranno essere condivise in un costante dialogo con gli insegnanti.

Nell'**unità didattica**, ovvero nel **progetto di animazione** (progetto che offrirà esperienze di relazione, di scoperta, di gioco,...) la storia è il contenitore simbolico, il così detto *motore* che può dare anche il titolo al progetto stesso.

L'unità didattica (U D) è un modello operativo utilizzato ampiamente dai metodi e approcci diretti, cioè quegli approcci e metodi, dove si cerca di insegnare una lingua altra così come si *apprende* la lingua madre, cioè prediligendo insegnanti madrelingua e materiali autentici.

Ci sono diversi modelli di unità didattica, ma tutte le U D sono articolate su tre macrofasi, le quali a loro volta comprendono alcune microfasi o sottosequenze.

## 1) **Presentazione**

La premessa/base al progetto, da dove si parte: la storia in sintesi - spazio, tempo, personaggi,... - la modalità narrativa - prima o terza persona, persona o personaggio,... - quali materiali e oggetti di scena, quali linguaggi interagiscono, quali aspetti della tradizione vengono nello specifico valorizzati,...

A questo punto si indica l'**obiettivo** del progetto.

La **motivazione** è fondamentale. Senza motivazione non c'è acquisizione e a volte neanche apprendimento.

E gli obiettivi secondari (che si evincono dal percorso specifico) fra cui gli **Obiettivi trasversali**

### ***linguistici:***

arricchimento del repertorio lessicale

capacità di adeguarsi alle varie situazioni comunicative

acquisizione dei linguaggi specifici (proprietà terminologica)

Segue la **metodologia** in sintesi: ovvero quali strumenti/linguaggi verranno usati come mezzo per raggiungere l'obiettivo.

Sostanzialmente si tratterà di indicare attività propedeutiche e ludiche:

- giochi percettivi
- giochi motori-espressivi
- giochi rappresentativi (i quali implicano "il far finta").

Si apre così un possibile percorso di teatralizzazione/drammatizzazione che dal punto di vista linguistico ci permette di attingere a *un mondo di vocaboli* davvero molteplici.

Anche solo iniziando a considerare tre semplici elementi:

**i personaggi:** la loro caratterizzazione (uso di maschere, trucchi, costumi,... ma anche creazione di marionette, burattini,... ma anche ricerca del corpo del personaggio, la sua voce, il suo ritmo respiratorio, le sue emozioni, scoprire come corre, come mangia, come dorme, le sue azioni quotidiane...

E poi il bambino può diventare lui stesso marionetta/personaggio, mosso da fili immaginari tenuti da un compagno);

**l'ambiente:** i luoghi dei personaggi (l'uso degli oggetti, la loro trasformazione, la scenografia,...);

**le situazioni:** le storie dei personaggi altri, ovvero secondari (in un atelier di scrittura creativa ad esempio che preveda, altri spazi, altre situazioni).

Il tutto svolto in una **modalità** detta della **globalità o induttività:** si rivolge alla parte destra del cervello del discente, che comprende appunto in maniera estensiva. Si rispetta quindi il principio di direzionalità naturale di apprendimento, che va appunto dall'emisfero destro a quello sinistro.

All'inizio, ad esempio, si presenta al gruppo il testo integrale, che include ciò che il gruppo deve apprendere: può essere un dialogo, un testo scritto, o qualsiasi altro materiale da noi scelto.

## 2) **Analisi**

Far **vivere, animare** il *contenitore*, sia singolarmente sia in lavori di gruppo.

Analizzando le caratteristiche dell'animazione, sarà possibile indicare il **percorso** (la metodologia nel dettaglio) che si intende sviluppare, nel caso specifico, in 10 incontri da 1h30' l'uno.

Tutte le *AZIONI* che qui di seguito si elencano, hanno incluse, innestate, inevitabilmente intessute, centinaia di parole, frasi, modi di dire, vocaboli che l'animatore può *offrire*, a seconda della fascia d'età a cui si rivolge e non prima di essersi confrontato con gli insegnanti referenti.

Sarà poi lui a coordinarne l'organizzazione ovvero a decidere a quali fasi del **percorso** associare le azioni (parole, frasi, situazioni,... legate alla storia, ai suoi colori, solo ai personaggi, solo ai paesaggi, ...) e stabilirne la successione temporale.

L'animatore prima di proporre un'azione deve possederla.

L'animatore è *consapevole* del valore dello sguardo, del gesto, della parola, del racconto

### **Consapevolezza motoria**

L'animatore si educa al movimento e alla gestualità, consapevole che ogni attività motoria implica intelligenza, affettività ed emotività: il piacere di sentirsi muovere, di esistere nel corpo, in relazione/comunicazione a corpi e oggetti.

Dal corpo ha origine la conoscenza, dal corpo e dai suoi movimenti esterni, visibili, concreti, spaziali e da quelli interni, le percezioni delle cose che viaggiano attraverso i canali sensoriali verso la conoscenza di quelle cose, verso la conoscenza.

L'animatore padroneggia lo spazio reale, premessa necessaria all'uso corretto dello spazio simbolico, anche in cui far entrare i bambini e farli agire.

## *AZIONI POSSIBILI*

Esplorare lo spazio scavalcando, strisciando, saltando, carponi,... cambiando direzione, velocità, ritmo, correndo, fermandosi di colpo, chiudendo e riaprendo gli occhi. Camminare lento, veloce, come questo o quell'altro animale,...

## ***Consapevolezza percettivo/mimica***

L'animatore si educa alla percezione, ai sensi, per trarne ogni possibile impulso: e scoprire che tra tutti forse l'occhio è il più superficiale, l'orecchio il più orgoglioso, l'odorato il più voluttuoso, il gusto il più superstizioso e incostante, il tatto il più profondo e il più filosofo. Il tatto è forse il più prezioso dei sensi.

Il tatto anche inteso come *gesto*, *gesticolando*.

☞ Ogni animatore potrà inventare propri codici e simboli comunicativi, tenendo però conto di alcune regole fondamentali:

nitidezza e pulizia dei gesti;

rallentare e amplificare il ritmo dei gesti e dell'azione;

l'azione gestuale deve infatti essere semplificata o articolata individuando il nucleo/sintesi di ciò che si vuole comunicare con i gesti.

Consapevolezza quindi del potere delle mani le quali esprimono segnali mimici complessi, rappresentando forme concrete o astratte, narrando situazioni e avvenimenti oppure *dipingendo* oggetti, luoghi...

### *AZIONI POSSIBILI*

Con semplici movimenti di braccia e mani è possibile andare alla scoperta con i bambini dei diversi significati comunicativi (cosa significa mettere un dito sulla bocca? Battere le mani? Accarezzare? Grattare? Dare una stretta di mano?) per arrivare a giocare e divertirsi con l'uso esclusivo di gesti mimici per comunicare un "vattene via" "per favore" "vai a quel paese" "ti do un pugno" "tutto a posto"..

## ***Consapevolezza mimico/gestuale***

Consapevolezza della forza e della magia della rappresentazione, tra stupore e incanto.

E così corpo e gesti aprono, ad esempio, al mondo delle ombre.

Magica l'ombra perché si proietta nello spazio, staccandosi e acquisendo una propria vita, indipendente dal corpo che la crea.

Magica la luce e magico il buio che servono per comunicare messaggi, idee, sensazioni, amplificando o deformando le cose.

E luce/buio sono altri due universi che dal punto di vista linguistico aprono a mondi infiniti...

### *AZIONI POSSIBILI*

Bastano una candela o una pila, una abat-jour, un vecchio proiettore diapo,...

Giocare con ombre utilizzando solo le mani, solo le gambe, inserendo nel quadro oggetti, usando il corpo intero che diventa una sagoma che a seconda della postura può comunicare stati emotivi molto diversi, realizzare quadri viventi,...

Fino a interagire con la propria ombra, accarezzarla, discuterci, tentare di afferrarla...

☞ Anche un paio di mani fasciate da guanti dai colori opposti, possono diventare protagoniste di un racconto o di un'animazione.

### ***Consapevolezza dell'oggetto***

L'animatore si educa a esplorare il potenziale che ogni oggetto nasconde.

L'oggetto non come ostacolo, ma come elemento per il quale possiamo reinventare senso, usi e collocazioni.

### *AZIONI POSSIBILI*

Inventare giochi in cui gli oggetti della storia narrata sono da individuare tattilmente in un gruppo di oggetti (perché il bambino che gioca è bendato), oppure gli oggetti si reinventano o diventano a loro volta personaggi di altre storie perché giochiamo a inventare una storia per ogni oggetto (un dialogo tra un vecchio scarpone e un'ultramoderna scarpa da ginnastica..?). E infine come trasformare l'oggetto in una vera e propria figura/burattino aggiungendogli piccoli elementi posticci.

## ***Ne consegue che l'oggetto diventa figura***

Figura che per vivere deve essere animata attraverso una forma, un movimento, una voce. Esplorando gli oggetti, proprio come fanno spontaneamente i bambini, l'animatore può entrare in sintonia con l'oggetto per poi farlo agire.

☞ L'animazione degli oggetti è un ottimo strumento di scambio e di mediazione. E richiede ai bambini uno sforzo di progettazione, di realizzazione e di comunicazione.

☞ Chi anima la figura può scegliere se rendersi o meno visibile direttamente.

Nel momento in cui sarà un bambino ad animare una figura, lo stare nascosto potrà aiutarlo a liberarsi da paure e timori di giudizio da parte di chi lo osserva.

### ***Consapevolezza della mimica facciale***

L'animatore è consapevole del volto, su cui si concentra una grande forza comunicativa, espressa soprattutto dagli occhi (ma non solo, in quanto bocca, naso, guance e fronte concorrono a dare compiutezza a tutta l'espressione del volto).

### ***AZIONI POSSIBILI***

Giochi di consapevolezza mimica (smorfie con occhi, bocca,... ad esempio, per scoprire e creare numerose maschere facciali ed espressioni) per arricchire peraltro ampiamente il vocabolario dei bambini.

E poco a poco portare i bambini, ad esempio, a un uso codificato del linguaggio gestuale all'interno del racconto. Per esempio, domandando loro di rappresentare la storia (ma anche la realtà, perché no?) solo attraverso i gesti e le espressioni del volto.

## ***Consapevolezza dell'espressione vocale***

L'animatore si educa all'uso della voce ed esplora il mondo di voci e suoni dintorno.

### *AZIONI POSSIBILI*

Sperimentando l'uso espressivo della voce in letture animate, esplorando anche la relazione tra il linguaggio verbale e il linguaggio gestuale, analizzando le caratteristiche vocali e sperimentandone le possibilità d'uso: varietà di suoni, ritmi, registri, intonazioni, possibilità individuali, di gruppo,...

Dai giochi di articolazione (in cui si possono usare, ad esempio, scioglilingua, detti popolari, filastrocche, conte,...) ai giochi corali che ci permettono di creare paesaggi sonori (bosco, mercato, città, stazione,...),

dai giochi in cui si dà una direzione al canto (canto in alto, in mezzo, in basso) a quelli in cui faccio finta di parlare una lingua o creo proprio una lingua fittizia,...

I giochi sulla voce aprono tutto un mondo sui giochi e canti con le parole e di parole.

Per poi giocare con le parole scritte, con le parole disegnate, che diventano oggetti da tagliare, da abbinare, per creare nuove parole...

Il tutto lasciando assolutamente sempre più spazio ai bambini affinché possano imparare a *colorare* con l'animatore, di volta in volta, ogni parola, ogni racconto, ogni esperienza.

Il **percorso** è composto dalle microfasi di **fissazione, reimpiego e sintesi**.

La **fissazione** è un processo di **memorizzazione**, di **acquisizione** di meccanismi di funzionamento della lingua, attraverso soluzioni di carattere comunicativo e creativo.

La microfase di **reimpiego** (spesso sovrapposta alla fissazione) cerca di spingere il bambino a un riutilizzo personale e creativo della lingua.

La **sintesi** cambia logicamente a seconda del metodo. Nell'animazione normalmente si usa il metodo situazionale ovvero si realizzano esempi di comunicazione simulata.

3) L'ultima fase dell' U D è quella di **controllo**: la **verifica** e l'**autovalutazione** sono le microfasi che la compongono.

**La verifica è una parte della valutazione** (l'animatore raccoglie dati. E la drammatizzazione finale con i bambini o la sonorizzazione della storia, possono essere un punto di arrivo e di verifica), mentre la **autovalutazione è l'insieme di elementi che l'animatore decide di raccogliere e analizzare al fine di migliorare la propria offerta educativa** (e direttamente con l'utenza infantile e con gli insegnanti, ma anche apprendendo sempre più consapevolmente a *sentirsi/ascoltarsi* in situazione; a recepire segnali legati al livello di attenzione dei bambini, del loro interesse,...).

L'U D può sembrare una fredda sequenza di fasi, ma starà all'animatore renderla **affascinante, dinamica e accogliente**. Un processo dove protagonista sia la gioia e la condivisione di una cultura.

Una storia quindi come punto di partenza. E/O di arrivo.

Una storia detta, non letta.

Ché il dire ci permette di agire liberi nel contempo.

L'animatore non limita le traiettorie di scambio e non si irrigidisce nei comportamenti, anche in previsione di difficoltà o necessari cambi di percorso.

*L'animazione ha smesso di essere un "modo di..."*

*E' diventata rituale di contenuto*

## 📌 L'animatore quindi

- progetta un percorso/proposta ispirato a elementi di ricerca e sperimentazione;
- utilizza storie, tecniche, oggetti, giochi, esperienze come strumenti (mediatori) per allargare le esperienze di conoscenza dei bambini;
- valorizza e accoglie ciò che i bambini già sanno e conoscono;
- permette alle abilità e alle capacità espressive del bambino di emergere attraverso l'esperienza viva del *fare*;
- commenta il proprio errore e l'incertezza, considerandoli come elementi costituzionali di un processo di conoscenza e scoperta;
- presenta ai bambini degli sfondi/proposta flessibili e aperti ai diversi possibili sviluppi dove trovano grande spazio l'immaginario, la fantasia e il cambiamento;
- prevede sempre un margine di improvvisazione.