



ISTITUTO COMPRENSIVO "D'AOSTA"

*Tutti gli usi della parola a tutti, non perché tutti siano artisti,
ma perché nessuno sia schiavo*

Storie di Code a Baker Street

1[^]UdA settembre – ottobre –

Novembre - dicembre

2017

1

Suggerimenti e indicazioni ad uso dei docenti e dei genitori

La creatività è una finestra aperta

Il cambiamento e l'allargamento della prospettiva



Premessa. Il presente documento va ad aggiungersi in maniera lineare a quello sull'accoglienza e al lavoro che tutti i docenti hanno già svolto, per diffondere il tema dell'anno e avviare la riflessione sulla creatività. Esso intende porsi come arricchimento delle già notevoli iniziative che sono state prese nei tre ordini di scuola finora. Inoltre approfondisce la tematica scelta per la 1[^]Ua, suggerendo altri libri,

rispetto a quelli fondamentali indicati nel *Documento Programmatico* e altre idee, nel contesto di ricerca e di reciproco arricchimento, che contraddistingue per molti aspetti e per quasi tutti i docenti il lavoro della nostra scuola. Le pagine che seguono, dunque, non sono solo descrizioni di attività o segnalazione di iniziative, ma intendono offrire un servizio alla personale rielaborazione e al lavoro di studio che rappresentano la cifra del docente, ne fanno grande e nobile la professione e, infine, delineano specificamente uno dei principali ruoli che ogni Dirigente scolastico è chiamato a rivestire nella sua comunità educante. Il cammino che iniziamo, insomma, risponde al bisogno di opporsi alla banalità dell'omologazione e contrasta proprio quella sensazione di molti docenti che spesso impattano contro la povertà di idee e il conformismo dei comportamenti.

Una prospettiva che si allarga. A Baker street nella casa calda e accogliente di Sherlock Holmes si sono dati appuntamento innumerevoli animali; ciascuno di loro vuole un aiuto dal famoso detective e tutti insieme sono contenti di confrontarsi e di conversare, mentre fuori la città di Londra è coperta da una bella pioggia umida e insistente e il bisogno di un thè fumante si diffonde fra il gruppo di ospiti. C'è chi ha perso la coda, chi invece di miagolare abbaia, un elefante ha perso l'olfatto e una tigre ha un dente cariato, un leone giallo ha litigato col suo parrucchiere e una vezzosa cocodrillina non sa a chi rivolgersi per comprare un rossetto dalle

tinte forti. Tutti gli animali temono di non essere più rispettati ed esigono da Sherlock un aiuto immediato.

Ecco, questo breve incipit potrebbe essere adatto a descrivere il contesto in cui l'unità può prendere le mosse. Ci sono tutti gli ingredienti per avviare un discorso coerente con il nostro tema: gli animali, un'indagine, oggetti perduti o fuori posto, l'affidarsi a qualcuno che riconosce una diversità, il cambiamento fantasioso di prospettiva, il ribaltamento delle consuetudini e dei pregiudizi.

A partire da questa simpatica scena, che si presenta come un vero e proprio reattivo didattico, possiamo cominciare a riflettere sulle prime caratteristiche della creatività.

Innanzitutto la situazione riportata si presenta come un racconto poco verosimile, ma descritto come tale. Questa caratteristica è tipica del pensiero creativo, in quanto amplia l'orizzonte di chi ascolta o di chi legge a partire da ciò che si sta sperimentando, dalla realtà che è sotto gli occhi di tutti. Ampliare l'orizzonte o la prospettiva vuol dire essenzialmente guardare a come potrebbero evolvere gli accadimenti se solo fossero guardati da un altro punto di vista.

Tale qualità non è innata, ma viene acquisita con un costante esercizio, che offre ai nostri alunni la possibilità di pensare a ciò che stanno facendo, di essere cioè consapevoli dei loro vissuti e, nello stesso tempo, di ribaltarne il senso. A questo proposito l'esercizio creativo diventa una vera terapia metacognitiva, durante la quale i bambini e i ragazzi si vedono vivere, confrontano i loro vissuti, si spiegano reciprocamente perché stanno facendo proprio quelle cose e quali operazioni svolgono per realizzarle. È il principio dialogico di Socrate e il fondamento del movimento che promuove l'utilizzo della filosofia per i bambini¹.

Per poter rispondere al problema: cosa ci fanno tanti animali da un investigatore, ciascuno dovrà immaginarsi la scena, individuarne le caratteristiche, stabilire da quale punto di vista mettersi e poi rispondere. Inoltre non potendo creare dal nulla una situazione, dovrà rielaborare ciò che già conosce e trovare altre soluzioni. L'aspetto apprenditivo della creatività è proprio questo: **costringere la logica e quindi la mente a scoprire nuovi aspetti di cose già conosciute, a volte vecchie cose, gesti abitudinari, luoghi soliti.**

Ciò aiuta anche a rinnovare lo sguardo che noi abbiamo sulle cose, sulle persone e sulle situazioni ed è un incentivo a superare la noia e a volte la stanchezza da cui siamo presi. Immaginate i nostri alunni alle prese con i videogiochi, sempre uguali, strutturati sempre allo stesso modo, come gare e competizioni nervose e stressanti, pensate alla compulsione a dover essere come gli altri a muoversi come gli altri, a vestirsi come gli altri! Tutte cose che alla lunga stancano e producono una noia sociale che può diventare molto pericolosa, perché conduce ad un appiattimento mentale degenerativo e implacabile.

Ampliare la prospettiva dunque è il primo comandamento per chi vuole educare alla creatività, come imperativo civile e democratico e non solo come impegno pedagogico. Nelle attività che vengono proposte più avanti il principio base è appunto quello di sviluppare più modalità di pensiero in relazione ai cambiamenti di vita, al miglioramento concreto dei piccoli gesti quotidiani; all'impegno ad essere attenti a non fermarsi su una sola visione. Il sottotitolo "visioni creative", che abbiamo dato alla tematica di quest'anno, infatti non si riferisce solo all'arte di immaginare, ma a quella ben più complessa e affascinante di proporre panorami diversi, di costruire un modo di vita diverso da quello solito. Su questa affermazione si aprono possibilità immense per aiutare i nostri bambini e i nostri ragazzi ad essere protagonisti delle comunità in cui vivono. L'apprendimento creativo è una forma importante *dell'apprendimento servizio*, in quanto sviluppare vari modelli di pensiero conduce ad intervenire sulle storture quotidiane. Faccio degli esempi: pensare a come si può immaginare una scuola sostenibile, trovare soluzioni per una mensa scolastica a misura di bambino, educare mamma e papà a guardare in altro modo la televisione, utilizzare al meglio i giorni di vacanza, studiare su internet.

¹ Cfr <http://www.giuntiscuola.it/scuoladellinfanzia/magazine/articoli/philosophy-for-children/>, <http://www.filosofare.org/crif-p4c/> www.amicasofia.it

Per educare ad una visione creativa bisogna però che prima di tutto gli adulti di riferimento della classe siano disposti a mettersi in gioco, a lasciare le proprie abitudini mentali e a rinnovarle se non proprio a cambiarle. La creatività non può essere esercitata da chi crede di aver raggiunto il *traguardo*, di chi vive di rendita e di didattiche stantie, che possono servire a mantenere un prestigio di facciata, ma non certo ad acquisire modalità interattive umili e feconde; è difficile diventare creativo quando si è convinti che bisogna proteggere i bambini o i ragazzi dai cambiamenti, o si rimane ancorati a se stessi e non si lascia mai il proprio lago interiore per lanciarsi in mare aperto.

La creatività invece è puro apprendimento, si fa strada nei docenti disposti ad imparare di nuovo, a farsi coinvolgere dai propri alunni, arriva come dono quando si è in grado di diventare alunno dei propri alunni, non secondo la retorica becera dell'umiltà, ma secondo la superba dignità di chi sa che più scende nelle regioni dell'impegno più sale nei territori del cambiamento etico della comunità e nella testimonianza magisteriale.

Il service learning come si sposa però con il pensiero creativo? A cosa ci riferiamo quando si parla di più modelli di pensiero?

Pensate a questo semplice problema, che abbiamo posto durante le gare di accoglienza ai nostri alunni di prima media: *in un prato brucano settanta pecore e quarantacinque capre, all'improvviso sbuca da una siepe un lupo famelico, dal pelo irto e dalle fauci spalancate, che sbrana cinque pecore e due capre; di una pecora divora $\frac{3}{4}$ e di una capra $\frac{7}{8}$. Inoltre la percentuale di gole sgozzate è del 35,12% delle capre sommate alle pecore.*

Il testo non stupisce affatto, perché si presenta come un tradizionale problema di matematica, ma la richiesta finale spiazza i ragazzi, perché non si aspettano una domanda di questo tipo: *Sai calcolare come si chiama il pastore?* Il quesito presenta non solo una situazione nuova, al fine di ampliare la prospettiva da cui si mette chi deve risolvere il problema, ma utilizza il verbo "calcolare" per definire una situazione attinente al contesto linguistico e narrativo, che non ha alcun legame, o sembra non averne, con il problema. Se il docente non si arrende alle proteste dei propri alunni, che cercheranno di riportare la questione in un contesto di pensiero convergente, riuscirà a sollecitare talmente l'inventiva dei ragazzi, che molti cercheranno di risolvere il problema collegando il calcolo matematico con il nome del pastore, risponderanno per esempio: "Si chiama *Pec Nonazzanna*", oppure "Si chiama *Caprio Defend*". Avviene così il miracolo di più modalità di pensiero presenti nello stesso contesto, modalità che non devono essere messe in contrapposizione fra loro, ma devono convivere in quanto complementari.

E' buona cosa, quindi, tenere i due tipi di pensiero legati e collegati costantemente, proprio per riuscire ad accendere la molla della creatività, e poter così favorire le domande su quali sono i collegamenti e aprirsi allo stupore dell'infinita serie di risposte, che possono essere date. In questo senso si pensi, in un contesto musicale e artistico figurativo, ai mille arrangiamenti di una stessa canzone o alle mille variazioni di modelli artistici stratificatisi dal Rinascimento in poi; si pensi alle variazioni musicali di un tema, alla reinvenzione di motivi ornamentali alle sempre più sbalorditive performances dei pubblicitari nel propagandare un tema, un prodotto o semplicemente un'idea. Si pensi infine a quello che succede nella storia del cinema quando un maestro cita un altro o ne reinventa una particolare inquadratura o un particolare stile di ripresa.

Il pensiero convergente scatta quando dobbiamo gestire una situazione che comporta una sola soluzione, ma se noi allarghiamo quella situazione, se ci sforziamo di guardarla da un punto di vista che ci sollecita, com'è il caso del problema riportato sopra, allora scatta il pensiero divergente, cioè quel pensiero che nasce dalle situazioni che permettono più vie d'uscita e che possono tranquillamente stare insieme alle altre.

Con il pensiero convergente posso risolvere problemi di calcolo o di seriazione, come per esempio quando si chiede da che cosa dipende l'ebollizione se si riempie una pentola d'acqua e la si mette sul fuoco, oppure se si verifica a quanti gradi l'acqua bollerà. Con il pensiero divergente, invece, posso risolvere problemi di calcolo inerenti a più soluzioni, come per esempio quanti e quali sono gli usi di una pentola.

In conclusione possiamo dire che questo primo aspetto della creatività e cioè l'arte di imparare a cambiare prospettiva, come c'insegnava anche il professor John Keating, nell'indimenticato

film “L’attimo fuggente” di Peter Weir, può essere definito metaforicamente come l’apertura di più finestre da cui guardare alle cose e alla nostra vita, come l’attenzione costante ai dettagli in grado di consegnarci nuovi orizzonti, nei quali ciò che sembrava annoiarci ci stupisce, ciò che sembrava produrre monotonia aggiunge molteplicità, ciò che sembrava avere una sola parola di commiato possiede invece infinite parole di inizio.

Libriamoci 2017. Durante l’Ua si terranno le consuete attività di Libriamoci che pur facendo parte dei presenti *Suggerimenti* saranno riportate a parte, in maniera distesa in un documento, singolo e autonomo. Qui anticipiamo solo che le proposte saranno collocate nell’ambito dell’educazione alla creatività, in quanto si svilupperanno intorno all’asse di studi didattici relativi alla *lettura creativa*.

Mercatini di Natale. Da Novembre prenderanno il via le attività per il Mercatino. Le classi che hanno aderito al percorso, presente nel Perditra Tantimondi, procederanno alla produzione di oggetti per la vendita.

Gli alunni delle tre sezioni della scuola dell’infanzia, Pinocchio, Alice e Momo, organizzeranno laboratori di manipolazione e creazione artistica, mediante una progettazione impostata sulle competenze relative al Campo d’esperienza “*Immagini, Suoni, Colori*” riportandola sul prospetto della 1^Ua e indicando tempi, modalità e calendario delle attività.

Gli alunni delle classi della scuola primaria 1^A, 3^A, 3^B, 3^C, 3^D, 4^A, 4^B, 4^C, utilizzeranno le ore di Arte per realizzare i manufatti e riporteranno la progettualità sul prospetto dell’Ua.

Gli alunni delle classi della scuola media 1^A, 1^B, 1^C, 1^D, 1^E, 2^B, 3^A, 3^E, divisi in gruppi, utilizzeranno il laboratorio artistico di potenziamento e le ore curricolari di Arte. Anche le ore di sostituzione possono essere proficuamente utilizzate per i Mercatini.

Suggerimenti per i docenti dei campi di esperienza e di tutte le aree disciplinari che intendono dedicare alcune ore all’argomento specifico

Le proposte riportate trattano argomenti cruciali per la crescita infantile e del preadolescente. Esse sono strutturate in maniera tale da promuovere la riflessione e il confronto dialogico. Per questo motivo il docente non deve forzare la mano, chiedendo agli alunni di elaborare per forza una soluzione, perché lo scopo non è quello di trovare risposte, ma quello di interrogarsi sulle situazioni.

1^ proposta Segreti a Baker Street Attività introduttiva per tutte le discipline

Finalità. L’attività che si presenta è pensata come un’introduzione all’Unità di apprendimento in quanto manifesta tutti gli elementi indicati dal titolo: le storie, che ciascun animale ha alle spalle e un’indagine da avviare, perché si trovano a Baker street dal famoso detective. Inoltre è organizzato intorno ad un’attività ludica e leggera, che li aiuta ad elaborare indizi e quindi a sviluppare la divergenza e li sollecita a svolgere una ricerca cooperativa, il cui fine è aiutare gli altri a risolvere i problemi. Il briefing finale dovrebbe essere impostato come una conversazione a più voci, tale da far emergere le paure e le ansie che ciascuno di noi si porta dietro e la tendenza a non esprimerle per vergogna o perché si ritengono stupide.

Obiettivi. Imparare a esprimere le paure; sviluppare l’impegno di ascolto degli altri e delle loro storie; collaborare concretamente utilizzando il pensiero divergente.

Il laboratorio si presenta con una struttura fortemente flessibile, in maniera da poter essere adatto a tutte le età. Il docente ha il delicato compito di far emergere dall'aspetto ludico le motivazioni alla base dell'impostazione e indurre gli alunni di qualsiasi ordine di scuola a ragionare su ciò che fanno e sul ruolo sociale che è necessario avere per aiutare gli altri.

Attività. Nell'appartamento di Sherlock Holmes si sono radunati alcuni animali: un gatto, un cane, un elefante, un topolino, una giraffa. Ciascuno di loro vive un problema che deve essere risolto al più presto. Il fatto è che il problema da risolvere non può essere spiattellato liberamente, perché nasconde un segreto inconfessabile. Sherlock protesta e invita a svelare il segreto, senza la cui conoscenza non può aiutare gli animali; ma gli animali insistono perché hanno vergogna di parlare e sfidano il detective a capire da solo quali sono i problemi. Questo è l'antefatto che spiega il simpatico laboratorio, adatto a veicolare i motivi delle Unità di apprendimento e il significato globale della prima Ua. In questa attività i gruppi rappresentano sia Sherlock Holmes, sia gli animali e cambiano la prospettiva in due fasi. Nella prima fase rappresenteranno gli animali con il loro segreto, nella seconda fase rappresenteranno gli Sherlock che devono risolvere l'arcano dell'altro gruppo.

La classe si divide in cinque gruppi di circa quattro persone, uno per ogni animale; a ciascun gruppo viene distribuita una busta contenente il segreto dell'animale. Il gruppo dovrà pensare ad alcuni indizi circa il segreto da diffondere per la lettura degli altri gruppi. Gli indizi, infatti, vengono trascritti su un foglio e consegnati ad un altro gruppo. In questa maniera ciascun gruppo deve risolvere, attraverso la lettura degli indizi degli altri gruppi, il mistero. Nella plenaria finale ciascun gruppo dovrà esporre qual è il segreto e come fare per aiutare a risolvere il problema che esso porta con sé.

I segreti degli animali che i gruppi troveranno nella busta.

Il gatto: il povero gatto ha paura dei topi e non esce più con la sua gattina preferita perché teme di fare una magra figura, se si presentasse l'occasione di vedere un topo.

Il cane: il cane non digerisce gli ossi e non può mangiarli. Non sa come fare per l'annuale gara del miglior Mangiaossi che si terrà fra quindici giorni.

L'elefante: il buon pachiderma ha partecipato ad un raduno di pensionati e quando la festa è finita non ha avuto il coraggio di chiedere a qualcuno dei colleghi di riaccompagnarlo a casa, perché da un po' di tempo ha perso la sua proverbiale memoria e non ricorda più la strada da fare per tornare a casa.

Il topolino: il topino goloso ha mangiato tanto negli ultimi mesi che è ingrassato troppo e non riesce ad entrare attraverso la porticina tonda della sua tana.

La giraffa: la giraffa, amante degli sport acquatici, in seguito ad uno dei suoi soliti tuffi nella piscina troppo clorata, ha stinto irrimediabilmente tutte le macule del suo vellutato manto e adesso ha un collo pallido e bianchiccio da far paura.

Tempi. Un'ora.

Briefing metacognitivo. La classe si raduna in un circle time per commentare l'attività e per stabilire quali sono gli apprendimenti che sono stati acquisiti pur nel contesto di un clima ludico.

2^a proposta

Come fare per risolvere il problema

Soluzioni originali per le problematiche scolastiche

Finalità. L'attività che si propone è mutuata dall'esperienza dei Consigli di Cooperazione e serve a mettere i bambini e i ragazzi di fronte a situazioni concrete, spesso affrontate dagli adulti in maniera poco rispettosa dei bisogni della classe e autoritaria. Essa dà modo di dialogare e di concentrarsi su proposte fuori dagli schemi, che possono anche essere diffuse agli Organi Collegiali.

Obiettivi di apprendimento. Descritto un problema risolverlo secondo alcune condizioni date ed usando un metodo strutturato.

Attività. Dividiamo la classe in piccoli gruppi di non più di cinque persone. Distribuiamo poi a ciascun gruppo una delle consegne indicate sotto. Il gruppo ha una quarantina di minuti per risolvere la consegna. Il tempo deve essere rispettato da tutti, così da evitare che un gruppo finisca prima, creando chiasso e disturbando. Nel caso succedesse bisogna preparare prima del lavoro un documento di arricchimento che possa essere letto dagli alunni. Quando tutti hanno finito il docente invita ciascun gruppo a descrivere il lavoro svolto e, possibilmente, a mostrarlo con una simulazione.

- Trovare un sistema per far venire la voglia di studiare
- Svolgere educazione motoria quando piove (solo per la media)
- Alleggerire gli zaini
- Proporre un modo per ascoltare e fare musica a scuola
- Proporre un modo per combattere il bullismo
- Risolvere il problema dei ritardi

Condizioni da rispettare. Bisogna evitare soluzioni banali; non si deve ricorrere alle penalizzazioni o alle punizioni; le soluzioni devono essere concrete e riproducibili.

Tempi. L'attività dovrebbe svolgersi in minimo due ore, utilizzando anche due ore di due materie diverse. Bisogna lasciare tempo sufficiente perché le proposte siano ascoltate con attenzione e discusse.

Un po' di didattica cooperativa: la struttura formale. Spesso i lavori di gruppo si trasformano in una barabanda scomposta, caratterizzata da confusione, fumosità di proposte e poca chiarezza sui ruoli. Ciò dipende dal fatto che si lascia il lavoro allo spontaneismo e si è superficiali sulla formalizzazione dei passaggi. Perché un gruppo funzioni ha bisogno di regole precise che tutti devono accettare, pena l'esclusione dal gruppo stesso. I ruoli devono essere stabiliti con anticipo: è indispensabile un conduttore e un segretario; il primo dovrà tenere il bandolo della matassa ed essere autorevole, il secondo deve avere capacità di appuntarsi i passaggi principali, affinché tutto possa essere alla fine riportato con chiarezza. E' sempre bene che ci sia un osservatore esterno, che non partecipa ai lavori, pur facendo parte del gruppo e sappia alla fine delle attività, dare contezza di ciò che è successo, suggerendo miglioramenti o valorizzando ciò che è andato bene. Il conduttore dovrà dare la parola a turno ai componenti del gruppo e permettere che si possa elaborare la proposta senza sostituirsi ai compagni e anzi favorendone al massimo l'espressione di idee e stati d'animo. Il docente dovrà avere un ruolo di mediatore e non intromettersi nei lavori con proposte o peggio con giudizi. Nello stesso tempo però deve essere in grado di intervenire per aiutare il gruppo ad organizzarsi e a funzionare al meglio. E' sempre bene che il docente si prepari una bozza di consegna da dare al gruppo in maniera da non disorientare i ragazzi posti di fronte ad un argomento difficile.

Il brainstorming potrebbe essere una strategia adatta in questi casi, ma se il docente stesso non lo padroneggia oppure gli alunni non l'hanno già sperimentato con il docente e non sono abituati a svolgerlo è conveniente non attivarlo, perché se non svolto bene può essere dannoso e produrre risultati contraddittori. All'inizio di questo tipo di attività invece, può essere utile avviare un dialogo sereno e semplice sottoforma di conversazione e attendere che i ragazzi si abituino a lavorare insieme.

Verifica come compito di realtà e suggerimenti metacognitivi. L'attività di gruppo si presenta già come un compito di realtà, per cui non è necessario costringere gli alunni a svolgere questionari o relazioni. Si può invece proficuamente dettare loro una consegna metacognitiva nella quale possano riflettere su ciò che hanno svolto e sulle operazioni cognitive ed organizzative che hanno messo in campo. Per esempio: *spiega mediante uno schema grafico o una mappa concettuale i passaggi che il gruppo ha svolto per giungere alla soluzione oppure illustra mediante una lettera ad un tuo compagno lontano come vi siete organizzati per realizzare l'attività di gruppo.*

Variante. La classe può decidere di analizzare una questione alla volta, utilizzando lo strumento metodologico del brainstorming o del circle time, riunendosi una volta al mese in assemblea (cfr. l'attività successiva denominata ...).

Scuola Infanzia. L'attività presentata è spendibile con ottimi risultati nella Scuola dell'Infanzia. Bisogna solo tener presenti queste condizioni:

- Il gruppo com'è evidente non può avvalersi della figura dell'osservatore, né di quella del segretario. La maestra allora farà da segretario, aiutando i bambini a memorizzare i vari passaggi e a formalizzarli, mediante interventi di questo tipo: "Allora bambini, cosa abbiamo fatto finora? Qual è il problema che dobbiamo risolvere? Avete ascoltato Luca, il vostro amichetto, cosa ha detto poco fa, come potremmo rispondergli ecc.?" In questo modo i docenti favoriscono i processi metacognitivi e promuovono la formalizzazione degli apprendimenti.
- I problemi posti devono essere alla portata di bambini dai tre ai cinque anni. Per esempio: Anna e Chiara non vogliono mangiare la verdura: come possiamo fare per convincerli?" oppure Michele e Alessandra piangono ancora quando arrivano a scuola e non vogliono lasciare la mamma, come possiamo convincerli a stare calmi e a giocare con noi?

3^a proposta

Acchiappiamo le idee

Come utilizzare al meglio il brainstorming in un'attività di pensiero divergente

Finalità. L'attività che si propone ha lo scopo di avviare il meccanismo del dialogo cooperativo in maniera strutturale e non spontaneistica. Si fa un uso formale del brainstorming come strumento metacognitivo adatto a promuovere la riflessione sulle modalità di sviluppo delle soluzioni creative ad un problema.

Il brainstorming. Molto spesso capita che i docenti, sulla scia di un fenomeno didattico di moda (*oggi tutti dicono di usare il brainstorming...*), utilizzino una strategia metodologica per il semplice fatto che se ne sente parlare. Tuttavia senza un approfondimento della modalità di gestione si rischia di avviare percorsi non chiari, che hanno poco in comune con l'idea di partenza e generano confusione. Il brainstorming rappresenta uno di questi casi.

La tecnica di cui si vuole parlare risale agli anni quaranta ed ha una collocazione culturale di tipo aziendale; questo aspetto già ci fa capire che l'insegnante nel proporre il brainstorming deve essere attento a darne una versione educativa, che favorisca il risveglio delle idee e il confronto sereno tra i componenti del gruppo.

Il nome richiama il processo mentale veloce e immediato, come una tempesta, attraverso cui si possono risolvere i problemi. Il brainstorming, come si vede già da queste prime nozioni, riguarda sia i processi mentali sia l'aspetto sociale e di gruppo; quindi serve in tutti quei casi in

cui abbiamo bisogno di mettere insieme logica e ragionamento con cooperazione e scambio dialogico. Secondo Alex Osborn² l'assunzione di un problema induce innanzitutto a delimitare bene l'area in cui il problema si pone, in maniera da poter distinguere, nell'analisi della situazione, quali siano gli aspetti veramente problematici e quali siano solo elementi della situazione stessa. Ora, quando abbiamo separato gli elementi, abbiamo bisogno di individuare, di questi, solo quelli che richiedono delle idee. A questo punto i componenti del gruppo elencano, senza un ordine preciso, tutte le idee che vengono in mente per risolvere quel problema. Successivamente si eliminano i doppi e si formalizzano o si approfondiscono le idee, che finalmente vengono valutate dal punto di vista della loro fattibilità e della previsione di efficacia per poi essere applicate. Una seduta di brainstorming non dovrebbe superare l'ora e riesce solo se si rispettano dei criteri condivisi, come se fosse un regolamento, soprattutto gli insegnanti, che spesso intervengono troppo e non riescono a sentirsi parte di un *setting*, cioè del contesto sociale e argomentativo nel quale l'attività ha luogo, sono tenuti al rispetto delle regole. Dopo le prime incerte volte di prova, il brainstorming diventa lo strumento abituale attraverso cui affrontare i problemi.

Quando si parla di problemi non s'intendono solo quelli che possono nascere nelle dinamiche personali o di gruppo degli alunni e quindi identificabili nell'area psicologica o dello scambio di opinioni, ma anche di quelli tipicamente disciplinari, che forniscono occasione di scambio e di ricerca: perché Augusto preferì lasciare intatte le istituzioni repubblicane, perché i Papi medioevali combattevano gli Imperatori, come è possibile che la corruzione degli Stati italiani nel Cinquecento conviveva con lo splendore del Rinascimento, perché gli Ebrei non si difesero in maniera sistematica dai Nazisti, perché nonostante si sappia che il fumo fa male molti continuano imperterriti a fumare? In genere è bene porre questi problemi quando già gli alunni sono alfabetizzati all'argomento. Il brainstorming di norma non viene usato per fare ricerca, ma solo per avviarla, per mettere insieme le soluzioni ad un problema in maniera immediata. Esso deve quindi essere seguito da una fase più articolata e regolare durante la quale si approfondiscono gli argomenti e si studiano con sistematicità.

Condizioni per condurre un brainstorming. Il brainstorming, come tutte le metodiche didattiche, deve essere preparato con cura, non può assumere, se non raramente, le caratteristiche di un processo spontaneistico, anche se si sviluppa spontaneamente e assume le funzioni di un processo creativo immediato e reciproco. C'è quindi bisogno di qualcuno che lo conduca e di un segretario che prenda nota, nell'ambito di un gruppo eterogeneo, composto da alunni con situazioni di apprendimento diverse. E' necessario che non ci siano ragazzi che prevarichino, né leader che possano inibire i più timidi.

Un'altra condizione necessaria per condurre un brainstorming è quella dell'uso di un linguaggio assertivo e non giudicativo, non ci deve essere spazio per le offese, le valutazioni, le battutine, le facili ironie; anche il docente deve stare attento a non interferire con il modello di alunno che ha in mente. Se il dibattito stagna il docente può rilanciare come un'eco l'ultima idea o l'ultima affermazione, magari riproponendola con altre parole (tecnica dell'eco), ma non deve mai sostituirsi all'alunno o giudicarne le affermazioni, anche quando crede sia opportuno. Bisogna poi accettare tutte le idee, anche le più assurde, perché lo scopo del brainstorming è proprio quello di far emergere la creatività del pensiero e di permettere a quante più idee di venir fuori;

² Alex Osborn (1888 – 1966) si occupò a lungo di pubblicità negli Stati Uniti (New York) degli inizi del Novecento, durante la crisi depressiva dei primi trent'anni del secolo XIX e successivamente negli anni della ripresa. La progettazione di nuovi meccanismi aziendali per far emergere idee pubblicitarie fu il suo primo scopo. Successivamente cominciò ad occuparsi del pensiero creativo fino a fondare una vera e propria istituzione che si occupò esclusivamente di formazione creativa. La tecnica del brainstorming si presentava, già dall'inizio della sua creazione, come uno strumento da collocare nell'ambito delle decisioni cooperative o *conferenze creative* come furono definite.

in questo contesto infatti il valore quantitativo delle affermazioni è più importante di quello qualitativo.

Il conduttore, di solito il docente, se ne ravvisa la necessità, per esempio ritiene che la problematica al tappeto sia vaga o generica, può anche scomporre in sequenze il problema. E' bene che egli si tenga da parte una serie di idee da lanciare al gruppo se avvertisse momenti di stanchezza o di impasse e avrà a disposizione una serie di informazioni sull'argomento al fine di fornire al gruppo ulteriori stimoli. Prima di avviare l'attività gli alunni possono essere aiutati da un semplice documento, nel quale il problema viene illustrato. Il segretario prende nota delle idee espresse e le suddivide anche secondo il contesto.

L'effettuazione del brainstorming può avere diversi tempi di attuazione; si può usare la formula tradizionale dell'esposizione delle idee e poi della conclusione, ma si può anche utilizzare una procedura più ritmata consistente nel fermarsi su poche idee e analizzarle o anche è possibile fermare il brainstorming ogni 10/15 minuti per fare il punto della situazione.

Così l'attività può essere svolta tenendo il conduttore alla lim o alla lavagna tradizionale e dandogli l'incarico di segnare le varie idee oppure si sceglie di far passare un foglio su cui vengono riportate le idee come vengono. In questo secondo caso non si rischiamo giudizi e ironie fra i membri del gruppo, perché le idee non sono firmate.

Come si conclude un brainstorming. Il brainstorming non prevede una sorta di conclusione formale, perché per sua natura è aperto e flessibile; tuttavia il conduttore ha necessità di chiudere l'attività dopo l'ora di effettuazione. Se c'è tempo si eliminano i doppietti, si distinguono le idee per temi, si valuta la loro fattibilità e alla fine si stila un breve testo nel quale si scrive qual è la soluzione condivisa. Se non c'è tempo questa fase può essere avviata successivamente. E' importante curare la formula finale affinché gli alunni possano riflettere su ciò che hanno prodotto e ne possano parlare; il conduttore non deve mai perdere di vista il fatto che il brainstorming è uno strumento per ... e non ha come scopo se stesso.

Esempi di problem solving inerenti la prima Ua. Come possiamo comprendere il linguaggio degli animali? Come possiamo risolvere il problema del randagismo? Come possiamo migliorare il fenomeno degli animali antropomorfizzati, cioè trattati come esseri umani? Come possiamo valutare la bontà della pet therapy? Perché la violenza spesso si scarica sugli animali?

Esempi di problem solving metacognitivi. L'attività di brainstorming è molto indicata per sviluppare il metapensiero cognitivo. Per questo essa dovrebbe essere usata molto spesso da questo punto di vista. Come possiamo migliorare l'attenzione in classe? Quali potrebbero essere gli esercizi più adatti per imparare a concentrarsi?

I compiti di sabato e gli zaini pesanti. Uno dei problemi più cogenti di questi mesi riguarda i compiti per il lunedì da svolgersi il sabato e la questione delicata degli zaini troppo pesanti. Anche per questi problemi, molto sentiti dai genitori, sarebbe auspicabile l'uso di tecniche veloci, che coinvolgano direttamente gli alunni: Come possiamo fare per risolvere il problema dei compiti a casa il sabato? Cosa possiamo inventarci per avere gli zaini meno pesanti?

Risulta chiaro che per problemi di natura più specifica e che rientrano nel Piano di Miglioramento, bisogna attivare delle procedure sistematiche che non siano solo attività episodiche, per cui il brainstorming in questi casi deve essere accompagnato da una articolazione didattica più ampia, come per esempio la pratica di cittadinanza del Consiglio di Cooperazione.

4^ proposta

Gli animali: un po' vicini e un po' lontani

Idee e riflessioni in margine agli argomenti scelti da alcuni consigli di classe

Premessa. L'idea di questo paragrafo è venuta dall'attenta osservazione e dalla partecipazione ai Consigli di classe di ottobre, che hanno fornito alla riflessione sulla prima Ua un grande contributo di idee e di sollecitazioni. Per questo motivo il presente documento dei *Suggerimenti*, assume a questo punto una veste diversa da quella finora formalizzata, perché essendo il documento stesso pubblicato non all'inizio dell'Ua, ma già a novembre si presta ad un doveroso cenno all'elaborazione personale che sta producendosi durante le progettazioni. I docenti, anzi sono chiamati ad arricchire questo documento con il racconto delle loro personali esperienze didattiche, come sta avvenendo per Libriamoci o per l'Ua sull'archeologia delle classi terze della scuola primaria.

Spunti di riflessione sugli argomenti della prima Ua. Gli argomenti che alcune classi hanno scelto come piattaforma di discussioni e di attività, stimolano la riflessione sull'organizzazione del Consiglio di Classe come attivatore di cooperazione didattica.

Per esempio l'argomento "*Gli uomini e gli animali: due mondi diversi ma paralleli*", offre numerosi spunti ad un'attività partecipata. Il titolo allude al concetto principale dell'Unità, quello di provare ad esplorare il tema della lontananza degli animali da noi, in termini di linguaggi, di pensiero, di attenzione, di vita biologica e della contemporanea vicinanza per quanto riguarda gli affetti, la consuetudine con loro, la cura quotidiana, le relazioni. La vita di questi due contesti, che per comodità abbiamo chiamato "mondi", si svolge in parallelo; spesso i due mondi si toccano, qualche volta s'incrociano, altre volte si sovrappongono. Da millenni l'uomo ha cercato di comprendere come gli animali intercettano la nostra vita e ne hanno cercato le risposte nei miti, nella magia, nella pittura catartica, nella religione. Gradualmente e in maniera direttamente proporzionale all'evoluzione della scienza e della tecnica, della medicina e della biologia tante risposte sono state date. Per ultimo la nascita e lo sviluppo dell'etologia ha permesso alle scuole di affrontare il tema, coniugando la narrazione delle storie con le scoperte sul comportamento animale. In poco più di due mesi molti argomenti possono quindi essere toccati: Storia, Italiano, Religione, Geografia possono occuparsi della nascita del Mito e studiare le splendide storie in cui i protagonisti sono gli animali³; si può sviluppare il contesto favolistico con digressioni sui più importanti favolisti non solo greci e romani, ma anche più vicini a noi nel tempo come Basile o i Grimm. Il miscuglio tra favole e fiabe è inestricabile e le fiabe di Calvino possono essere banco di prova per l'analisi di questi incroci. Come sono stati immaginati i Miti e come sono stati immaginati dal punto di vista figurativo o astratto o architettonico è una proposta problematica di grande impatto per gli alunni, che si sbizzarriscono alla ricerca dei reperti archeologici dei disegni rupestri fino ad arrivare alle potenze della Cappella Sistina o ai cavalli e agli agnellini di Leonardo. I principi basi dell'etologia con la lettura, anche da parte dei docenti d'italiano, soprattutto nello spazio dell'ora di Approfondimento, del classico libro "E l'uomo incontrò il cane"⁴ denso di

³ Bellissimo e pieno di proposte il libro di **Paola Mastrocola**, *L'amore prima di noi* ed. **Einaudi**, in cui si narra per esempio del ratto d'Europa, di Atteone, del Minotauro. Il testo è altamente poetico, spesso struggente e rispetta il dato linguistico. Corrado Augias, recensendo il libro su Il Venerdì ha scritto che nel libro i miti sono declinati con l'idea dell'amore, come "una magnifica idea sviluppata con maestria; la scrittura impeccabile, la forza della reinvenzione, la raffigurazione dei personaggi danno corpo al tentativo di *Riportare il divino in noi*"

⁴ **Konrad Lorenz**, *E l'uomo incontrò il cane*, ed. **Adelphi**. Dal risvolto di copertina: A Konrad Lorenz è stato conferito il Premio Nobel 1973 per la medicina in riconoscimento della sua opera

informazioni scientifiche mai noiose e sempre appassionanti, può essere un suggestivo punto di partenza scientifico. Anche le fiabe statistiche⁵ che l'Istat ha da poco regalato online alle scuole offrono numerosi spunti per coniugare matematica con lettere.

Anche un altro argomento proposto dai docenti della scuola media può innescare un meccanismo di cooperazione itinerante nei Consigli di classe: *Indagine sulla realtà che ci circonda attraverso il pensiero divergente*. Con questo titolo si fa riferimento ad un altro campo vastissimo ed interessante, quello dell'indagine, che assume in sé la ricerca, l'analisi dei particolari, l'interpretazione dei segni, la comprensione e la riproduzione dei linguaggi. L'argomento inoltre si lega al pensiero divergente, questo vuol dire che, a parere dei docenti, l'indagine si deve servire della creatività, dell'esplorazione di strade diverse che si aprano alla meraviglia della sorpresa e quindi al cammino nei campi in perenne primavera dell'arte, della musica, del movimento. Italiano, Storia potrebbero occuparsi dei segnali che indicano le caratteristiche del mondo animale come mondo diverso dal nostro, distinguendo con l'aiuto di Scienze e di Geografia, i vari ambienti naturali e gli habitat più noti. Si pensi in questo contesto ai libri come *La mia Africa*⁶, i libri di Durrell⁷ di cui abbiamo già parlato nel Documento

fondatrice di una scienza che rivela sempre più la sua enorme portata: l'etologia. Ma Lorenz non è soltanto un grande scienziato: pochi libri hanno affascinato così tanti lettori in questi ultimi anni come le storie di animali da lui magistralmente raccontate. Dopo *L'anello di re Salomone* ha scritto *E l'uomo incontrò il cane*, tutto dedicato all'animale che più di ogni altro crediamo di conoscere e sul quale però tante cose abbiamo da scoprire – il cane. Lorenz ci guida qui innanzitutto verso le origini dell'incontro fra l'uomo e il cane, quando il rapporto era piuttosto con i due, assai differenti, antenati dei cani attuali: lo sciacallo e il lupo. Queste origini lasciano le loro tracce in tutte le complesse forme di intesa, obbedienza, odio, fedeltà, nevrosi che si sono stabilite nel corso della storia fra cane e padrone. Spesso ricorrendo a dei casi a lui stesso avvenuti, Lorenz riesce in queste pagine a illuminare rapidamente tutto l'arco della «caninità» con la grazia di un vero narratore, con la precisione e la sottigliezza di uno scienziato che ha aperto nuove vie proprio nello studio di questi temi, con la fertile intelligenza di un pensatore che, attraverso le sue ricerche sugli animali, è riuscito a porre i problemi umani in una nuova luce.

⁵ Le streghe di Bayes e altre storie https://www.istat.it/it/files/2017/10/Le_streghe_di_Bayes.pdf
L'Istat affronta una nuova sfida scegliendo un linguaggio familiare ai bambini, come quello delle fiabe, per far comprendere loro il difficile lessico della statistica. Questa raccolta è pensata per essere una semplice e divertente opportunità per sviluppare conoscenze, acquisire strumenti utili, imparare a gestire l'incertezza nell'esprimere giudizi, formulare previsioni e prendere decisioni. In Appendice, una guida per gli adulti sui concetti della statistica contenuti nei testi.

⁶ **Karen Blixen, La mia Africa, economica Feltrinelli.** Dal risvolto di copertina: “Vissuta fino al '31 in una fattoria dentro una piantagione di caffè sugli altipiani del Ngong, Karen Blixen ha descritto con una limpidezza senza pari il suo rapporto d'amore con un continente. Ci ha dato il ritratto forse più bello dell'Africa, della sua natura, dei suoi colori, dei suoi abitanti. I Kikuyu che nulla più può stupire, i fieri e appassionati Somali del deserto, i Masai che guardano, dalla loro riserva di prigionieri in cui sono condannati a estinguersi, l'avanzata di una civiltà "che nel profondo del loro cuore odiano più di qualsiasi cosa al mondo". Uomini, alberi, animali si compongono nelle pagine della Blixen in arabeschi non evasivi, in una fitta trama di descrizioni e sensazioni che, oltre il loro valore documentario, rimandano alla saggezza favolosa di questa grande scrittrice, influenzando in modo determinante i contenuti della sua arte: "I bianchi cercano in tutti i modi di proteggersi dall'ignoto e dagli assalti del fato; l'indigeno, invece, considera il destino un amico, perché è nelle sue mani da sempre; per lui, in un certo senso, è la sua casa, l'oscurità familiare della capanna, il solco profondo delle sue radici".

Programmatico, ai testi di Mann⁸ sul cane o al magnifico, classico e mai letto abbastanza “L’uomo e i cane”⁹ di Carlo Cassola, autore da far conoscere ai bambini e ai ragazzi e così a lungo dimenticato. La Storia e la Matematica in questa attività chiamata di indagine potrebbero avere il compito di analizzare come viene percepito oggi l’animale e come gli animali venivano utilizzati nel passato: la caccia, la compagnia, l’intrattenimento, la guerra, il lavoro. Si pensi, da questo punto di vista, all’analisi figurativa e sociale che i Macchiaioli fanno dei buoi, dei cavalli, dei cani ai loro “accostamenti di colore-ombra e colore-luce (che) sono da inserire in quella lunga catena che ha tenuto insieme la sezione aurea dei templi greci con gli studi di Leonardo sulla percezione dell’aria che frapponendosi all’occhio rende «azzurrine» anziché verdi le montagne sul fondo della Vergine delle Rocce”¹⁰.

⁷ **Gerard Durrell, La mia famiglia e altri animali, edizioni Adelphi.** Dal risvolto: “E’ la storia dei cinque anni che ho trascorso da ragazzo, con la mia famiglia, nell’isola greca di Corfù. In origine doveva essere un resoconto blandamente nostalgico della storia naturale dell’isola, ma ho commesso il grave errore di infilare la mia famiglia nel primo capitolo del libro. Non appena si sono trovati sulla pagina non ne hanno più voluto sapere di levarsi di torno, e hanno persino invitato i vari amici a dividere i capitoli con loro»: così Gerald Durrell presenta questo libro, uno dei più universalmente amati che siano apparsi in Inghilterra negli ultimi trent’anni. Ma il lettore avrà il piacere di scoprirvi anche qualcos’altro: la storia di un Paradiso Terrestre, e di un ragazzo che vi scorrazza instancabile, curioso di scoprire la vita (che per lui, futuro illustre zoologo, è soprattutto la natura e gli animali), passando anche attraverso avventure, tensioni, turbamenti, tutti però stemperati in una atmosfera di tale felicità che il lettore ne viene fin dalle prime pagine contagiato.

⁸ **Thomas Mann, Padrone e cane, ed. Economica Feltrinelli.** Dal risvolto: “Tra le opere brevi di Thomas Mann, ha un posto a sé il romanzo *Padrone e cane*, un’operetta assolutamente unica per leggerezza di disegno, in cui l’acuta intelligenza dello scrittore si rivolge ad illuminare il piccolo mondo e i segreti tormenti di un cane, Bauschan. Raccolto per compassione dallo scrittore quando era un cucciolo macilento e avvilito, Bauschan contrae un attaccamento tenace ed esclusivo per il padrone da quale rifiuta di allontanarsi per un momento. Padrone e cane è la storia dell’amicizia tra questi due esseri così diversi e così lontani, un’amicizia messa continuamente in pericolo dalle contrastanti abitudini di vita e continuamente cementata dalle gioie comuni, strappate alle insidie del “mondo”.

⁹ **Carlo Cassola, L’uomo e il cane, ed. Oscar Mondadori.** Dal risvolto: Jack, abbandonato dal padrone, vaga randagio tra le colline toscane in cerca di nuovi affetti. Cassola lo segue nel suo picaresco viaggio fino alla scoperta, nell’epilogo tragico, del male anziché di una cuccia sicura. Con lo sguardo del cane si posa sul mondo quello dello scrittore. Tramite il protagonista - unico, a differenza dei padroni, uno peggiore dell’altro nella replica della crudeltà - è l’umanità stessa, rappresentata in emblema dall’indole domestica di Jack, a interrogare la civiltà sulla propria ferocia. Il racconto del 1977 (premio Bagutta nel 78) è un apologo sul desiderio del cane ma anche dell’uomo, incapaci di vivere l’avventura della libertà. Con il crisma della favola, Cassola avverte che l’uomo, per debolezza e paura, anela alla sudditanza e preferisce all’indipendenza la servitù. E alla parabola affida un monito: non si deve rischiare di perdere la libertà, bene supremo, per correre dietro a un padrone che può rivelarsi spietato.

¹⁰ Cfr. http://www.corriere.it/cultura/eventi/2011/macchiaioli/notizie/bonazzoli-oltre-l-occhio_10b20d8e-a614-11e0-89e0-8d6a92cad76e.shtml

5^a proposta
La creatività dei bambini alla scuola dell'Infanzia
Alcune note sull'esercizio della creatività dai tre ai cinque anni

Bambini creativi. Niente come la Scuola dell'infanzia può essere decisiva per il futuro dei bambini, in particolare nel campo dell'educazione alla creatività, fatto di sguardi non omologati e di prospettive alternative alle solite. I maestri perciò hanno una doppia responsabilità: riuscire a far emergere la consapevolezza di un diverso approccio al mondo, che è già attivo nei bambini, ma non a livello cosciente, e accompagnare il bambino ad agire nel mondo che lo circonda assumendo strumenti cognitivi non banali, diversi da quelli mutuati dal modo adulto di concepire e di vedere le cose. Nel mondo dell'Infanzia è spontaneo utilizzare la fantasia e il docente, con opportuni accorgimenti, ha il compito di far emergere un potenziale immaginativo che non sarà mai più così alto.

La prima cosa da fare è dunque creare un clima positivo nei confronti delle novità, impostando una comunicazione che privilegi la divergenza e non costringa l'alunno a rientrare nei modelli adulti. Un albero, se è disegnato col colore rosso, è *straordinario* e non *sbagliato*, perché *gli alberi sono verdi*; il disegno di un animale non deve per forza assomigliare ad un animale, anzi è molto più bello se sfugge alla condanna della verosimiglianza. In fondo gli astrattisti hanno tutti svolto un cammino faticoso dal realismo a schemi più liberi. Per questo il lavoro sulla pittura contemporanea ha un particolare valore positivo nell'educazione infantile. Inoltre dobbiamo stare attenti a non far passare l'idea che l'esattezza, la ripetizione di una sequenza senza errori debba essere il criterio per verificare la bontà dell'apprendimento. Il difficile equilibrio tra pensiero convergente e pensiero divergente trova in questo caso un banco di prova interessante. Se i bambini devono imparare l'ordine delle routine quotidiane non è detto che all'interno delle routine non ci sia spazio per sconvolgere l'ordine e ricrearne un altro.

Compiti strutturati e creatività. Si pensa spesso che attivare la creatività nei bambini dell'infanzia significhi lasciare che essi svolgano attività libere o vaghino intorno ai giocattoli, magari da soli. Ciò invece crea disorientamento, perché i bambini tenderanno a non esplorare nuove strade e a riprodurre ciò che hanno imparato. Il docente attento all'educazione creativa, invece, sviluppa una forte attivazione delle operazioni mentali, che, se guidate, insegnano al bambino come muoversi in contesti che non conosce ancora. Si può cominciare con domande stimolo che invitino il bambino e lo rassicurino ad esplorare nuovi modelli e lo aiutino a comprendere come si agisce per ottenere un risultato nuovo. Da questo punto di vista la metacognizione infantile è lo strumento più adatto a sviluppare contesti creativi. Alcuni studi di Marcello Cesa Bianchi del 2003 dimostrano senza ombra di dubbio che s'insegna la creatività se si riesce ad attivare processi mentali originali e produttivi attraverso modalità predefinite e strutturate.¹¹

Facciamo degli esempi facilmente riproducibili.

Il telegiornale dei bambini. Si costruisce con il cartone un grande video, composto da una grande cornice vuota al centro. I bambini a turno vanno dietro la cornice e cominciano liberamente a comunicare quante più notizie gli vengono in mente: dal sole che sorge ad una certa ora, all'ora della merenda o della mensa, alla maestra che si è messa un vestito nuovo ecc. All'inizio i bambini avranno difficoltà perché non sapranno che dire, soprattutto se non sono abituati ad esprimersi liberamente, allora la maestra li aiuterà, simulando lei stessa una notizia oppure facendo domande che sembreranno strane, ma che attivano i processi mentali della

¹¹ Marcello Cesa Bianchi, Alessandro Antonietti, *Creatività nella vita e nella scuola*, ed. Mondadori. Da leggere in particolare il 9 capitolo "La creatività nell'infanzia e nell'adolescenza"

divergenza: *e se il sole stesse ancora dormendo? Non sarebbe una notizia da dare, bambini? Che ne dite?*

Cosa posso fare con... E' un'attività che attrae molto i bambini. La maestra chiede a cosa serve un oggetto e una volta che i bambini hanno risposto, cominciano a sollecitarli con altre domande, invitandoli a pensare ad altri usi dell'oggetto. Si pensi ad un libro che serve per leggere, possiamo farlo diventare una casetta, un albero di Natale, un cappello e via dicendo.

L'orchestra ha perso gli strumenti. Si spiega cos'è un'orchestra, anche mediante filmati e si dà tempo ai bambini di indicarne gli elementi, di attribuire significati, di descrivere i comportamenti, di elencare gli strumenti ecc. Questa lezione ha a che fare con il pensiero convergente, che aiuta i bambini a sistematizzare le conoscenze e a conoscere la realtà. Successivamente si dice ai bambini di immaginare che un'orchestra abbia perduto tutti gli strumenti e non sa più con cosa suonare. Ogni bambino dovrà suonare a suo piacimento con il proprio corpo gli strumenti perduti: con la voce con le gambe, con le mani.

Una variante dell'attività è quella di provare a creare suoni con alcuni oggetti che le maestre mettono a disposizione, magari prendendoli dall'aula e mostrando, così, cosa si può ottenere da materiali che stanno costantemente sotto i nostri occhi e di cui ci serviamo solo in maniera univoca.

Cosa fare dopo le attività. Subito dopo una verifica degli apprendimenti, che può consistere nell'individuazione delle sequenze dell'attività, preparata in precedenza dai docenti, magari durante la progettazione, si passa alla fase del metapensiero.

Il momento cruciale dell'educazione metacognitiva è quello successivo alle attività e consiste nell'aiutare i piccoli a formalizzare i loro apprendimenti. Tale compito delicato e complesso può essere realizzato conversando con i bambini e segnando le loro risposte: *Allora, vediamo un po'. Cosa ha fatto Elisa quando è andata in televisione? Cosa è successo a Marco quando ha usato il cerchio come se fosse una torta? Cosa abbiamo fatto prima di giocare con i suoni dell'orchestra e cosa abbiamo fatto dopo?* La verbalizzazione è di fondamentale importanza perché porta fuori e in maniera codificata, ciò che il bambino ha dentro, depositato nella sua memoria, ma spesso in maniera confusa. Anche il disegno di ciò che ha svolto serve a molto, ma dovrebbe essere sempre utilizzato insieme alla verbalizzazione, prima o dopo di essa.

Altra necessaria azione, che fa parte del setting metacognitivo, è quella della collocazione delle azioni, tramite i disegni dei bambini e le foto su un supporto cartaceo da rendere visibile per un certo periodo in aula. Il vedersi, il riconoscersi stratifica gli apprendimenti ed aiuta ad acquisirli stabilmente. A questo scopo può servire anche un video girato durante l'attività che viene rivisto e commentato.