

NARRAZIONE CREATIVA E DISAGIO SCOLASTICO

Oliviero Rossi*

**"INformazione Psicologia Psicoterapia Psichiatria", n° 4 maggio -
agosto 2000, pagg. 78-91, Roma"**
<http://www.in-psicoterapia.com>

Definire il disagio

Mancini e Gabrielli (1998) lo definiscono come "uno stato emotivo, non correlato significativamente a disturbi di tipo psicopatologico, linguistici o di ritardo cognitivo, che si manifesta attraverso un insieme di comportamenti disfunzionali (scarsa partecipazione, disattenzione, comportamenti prevalenti di rifiuto e di disturbo, cattivo rapporto con i compagni, ma anche assoluta carenza di spirito critico), che non permettono al soggetto di vivere adeguatamente le attività di classe e di apprendere con successo, utilizzando il massimo delle proprie capacità cognitive, affettive e relazionali." 1

Il disagio scolastico, avvertito dallo studente, è sempre il risultato dell'interazione di più fattori sia individuali che ambientali che combinandosi tra loro determinano una grande varietà di situazioni problematiche che lo espongono al rischio di insuccesso e di disaffezione alla scuola.

A partire da queste considerazioni analizziamo i fattori interagenti che contribuiscono a determinare il disagio scolastico che sono essenzialmente: le caratteristiche dell'alunno (cognitive, affettive, comportamentali, sociali e culturali) e le caratteristiche dell'ambiente scolastico (didattiche, organizzative, socio-relazionali ecc...).

Le cause del fenomeno

La nostra definizione focalizza l'attenzione su un punto nodale: il disagio è sempre il risultato dell'interazione tra variabili relative al soggetto (l'alunno) e variabili relative al contesto in cui il soggetto è inserito (la scuola).

Le principali variabili di tipo individuale sono

- Scarsa efficacia del metodo di studio
- Basso grado di sintonia con la cultura scolastica che si traduce in mancanza di motivazione al successo scolastico
- Difficoltà di socializzazione che, causando relazioni difficili con compagni e con docenti, espongono facilmente all'insuccesso.
- Condizionamento del gruppo dei pari, portatore di una sottocultura non orientata alla riuscita scolastica, soprattutto in ambienti socio-culturali bassi.
- Incapacità di esprimere i propri bisogni e quindi di indirizzare l'insegnante alla soddisfazione delle proprie richieste.
- Carenze emotivo-affettive: il processo di apprendimento ha perso ogni contatto con gli elementi emotivi, affettivi e relazionali indispensabili in una relazione educativa.
- Le variabili strutturali riguardano invece sia la struttura fisica della scuola (edifici degradati, mancanza di aule, laboratori e sussidi didattici, spazi verdi ecc.) sia caratteristiche intrinseche dell'istituzione scolastica come
 - L'atteggiamento degli insegnanti
 - Il metodo di insegnamento
- Le modalità di coinvolgimento della classe nel suo insieme e degli studenti problematici al suo interno.

Vale la pena ricordare che questo elenco di fattori, individuali e strutturali, più che a essere esaustivo mira piuttosto a evidenziare la necessità, per un intervento come il nostro, di operare su più livelli: quello del singolo studente; quello della classe (in senso sia orizzontale che verticale); quello del rapporto studente-scuola.

Il punto di partenza

Il progetto muove dalle condizioni di partenza dello studente all'inizio del primo anno attraverso l'analisi dei risultati del QES (Questionario sull'Efficienza nello Studio).

Il test fornisce informazioni relative

- al grado di prontezza con cui si eseguono i lavori scolastici, alla puntualità e regolarità nei compiti
- all'organizzazione del tempo, all'efficienza del metodo e alle abitudini favorevoli o sfavorevoli allo studio
 - alle opinioni sul comportamento degli insegnanti e sul loro metodo di insegnamento
- alla misura in cui si approvano e si accolgono le finalità dell'istruzione offerte dalla scuola

L'elaborazione finale dei risultati del QES in grafici e tabelle riassuntive della situazione

generale della classe si rivela uno strumento utilissimo per i docenti, che se ne servono per offrire agli studenti un intervento personalizzato. Successivamente il questionario viene utilizzato come re-test per verificare l'efficacia dell'intervento.

Il QES indaga, dunque, su alcuni fattori che abbiamo indicato come responsabili del disagio scolastico, come il metodo di studio e l'atteggiamento nei confronti dell'istituzione scolastica (opinione sugli insegnanti e grado di sintonia con i fini che la scuola propone).

Per poter agire sull'atteggiamento verso gli insegnanti, il nostro progetto prevede la collaborazione di alcuni docenti durante lo svolgimento del laboratorio di creatività.

Il laboratorio di creatività

Il laboratorio di creatività costituisce l'asse portante del nostro progetto e ruota intorno a un punto nodale: la sperimentazione di ruoli diversi da quelli che si sono strutturati nella classe sia tra gli studenti sia tra studenti e professori.

L'assunzione di un ruolo diverso e insolito introduce nelle relazioni verticali, studente-docente, una possibilità nuova: quella di conoscersi e di apprezzarsi reciprocamente; mentre ha sul piano orizzontale delle relazioni studente-studente ripercussioni altamente positive in termini di socializzazione.

Sappiamo quanto l'integrazione con l'altro, con il diverso da sé, sia particolarmente importante in questa fase dello sviluppo: l'adolescente è impegnato nel compito cruciale della costruzione della propria identità in cui giocano un ruolo importante sia i processi di identificazione sia quelli di differenziazione dall'altro.

Il lavoro creativo agisce però anche sul rapporto tra lo studente e l'ambiente fisico della scuola, perché che non si svolge solo in classe ma offre l'opportunità di sfruttare, in modo radicalmente nuovo, tutti gli altri spazi. La scuola diventa qualcosa di più di un semplice luogo di studio: se la scuola diventa il set del proprio film, diventa il luogo e lo strumento della propria creatività.

E' molto importante però, vale la pena sottolinearlo sin d'ora, che qualunque intervento finalizzato alla ristrutturazione della vita scolastica e che voglia promuovere l'affezione alla scuola, sia inserito nelle ore curricolari. Un reale cambiamento dell'atteggiamento dello studente nei confronti della scuola può avvenire solo se progetti come il nostro vengono vissuti come parte integrante del processo di apprendimento e non come episodi isolati, sostanzialmente estranei alla vita scolastica vera e propria.

EDUCARE ALLA NARRAZIONE CREATIVA

Il cuore del nostro intervento, abbiamo detto, è il laboratorio di creatività. La nostra è stata una vera e propria forma di educazione alla narrazione creativa, strumento straordinariamente efficace che consente di raccontare se stessi utilizzando un linguaggio artistico-espressivo.

Le arti-terapie

La narrazione creativa, sia in forma verbale (scrittura creativa) che in forma gestuale (rappresentazione di un testo scritto in forma filmica) si iscrive all'interno delle arti-terapie ed è particolarmente sintonizzata con il bisogno degli adolescenti di dare libera espressione alle proprie potenzialità creative. Un bisogno, questo, largamente ignorato dai nostri programmi educativi. Ancora oggi non siamo pienamente consapevoli "che nell'uomo e nel bambino vi sia bisogno, una necessità di arte per comprendere in maniera più piena la realtà esterna" [2](#)

Le arti-terapie, come esercizio per l'acquisizione di un linguaggio espressivo, rappresentano un intervento di tipo attivo: il soggetto è sollecitato a fare arte. Ma tale sollecitazione spinge in primo luogo all'ascolto di sé e della propria esperienza e comporta una traduzione delle proprie emozioni nel linguaggio prescelto.

Linguaggio artistico e identità

Il linguaggio artistico-creativo risulta particolarmente adatto alla comunicazione delle emozioni dell'adolescente impegnato nel processo di costruzione della propria identità.

Il discorso creativo permette di assimilare l'altro-da-sé. L'interfaccia narrativo spinge ad avvicinarsi al diverso e consente di apprezzarlo come parte integrante della storia che si sta raccontando. Quando il diverso (spesso il compagno emarginato) entra nella narrazione, diventa parte di un'unica identità collettiva e viene non solo integrato ma riconosciuto come elemento indispensabile alla narrazione.

Queste operazioni di avvicinamento e rivalutazione del diverso, determinate da esigenze artistiche, hanno immediati riflessi sul processo di socializzazione e migliorano visibilmente la comunicazione tra i membri della classe.

L'esercizio creativo, inoltre, permette di riscoprire il quotidiano, l'esistenza di un valore negli oggetti più comuni. Gli ambienti di vita abituali diventano così un potente e poetico mezzo di espressione e comunicazione, capace di mediare il rapporto tra mondo interno e mondo esterno.

La scuola diventa luogo di creatività e stimolo all'espressione della creatività quando consente una ristrutturazione della vita che si svolge al suo interno e una riappropriazione dei suoi spazi da parte dello studente.

STRUTTURA GENERALE DEL PROGETTO

Durata dell'applicazione

La prima applicazione del progetto ha avuto luogo nell'anno scolastico 1998-99, a partire da novembre fino alla conclusione dell'attività didattica, e ha coinvolto 134 allievi delle classi prime dell'Istituto R. Rossellini.

Risultato efficace alla verifica finale, il progetto è stato riproposto nel corrente anno scolastico 1999/2000 a 14 classi: le classi prime di nuova formazione e le classi seconde che già avevano partecipato all'esperienza (complessivamente 360 allievi).

I temi e i tempi

Il tema di lavoro proposto alle prime è stato quello dell'invidia/gelosia, a partire dalla proiezione del film "Cenerentola". Per le classi seconde si è invece scelto il tema del tradimento, introdotto dalla visione di due film: "Genio ribelle" ed "Excalibur"

Il progetto è stato articolato in cinque tempi

1. Visione del film
2. Analisi del testo
3. Discussione sui temi dominanti rilevati
4. Elaborazione di alcune situazioni attraverso il role-playng
5. Elaborazione narrativa di una storia impostata sul "Dramma della gelosia"/ "Il tradimento", sceneggiatura e story-board, cortometraggio.

Gli strumenti

1. Il test sulla valutazione dell'efficienza scolastica (QES).
2. Classici del cinema che trattano il tema dell'invidia/gelosia/tradimento: efficaci punti di partenza per stimolare la discussione e il confronto tra i ragazzi.
3. La scrittura: strumento cardine per elaborare le storie alla luce delle discussioni e del confronto delle esperienze personali.

4. Il laboratorio di empatia: indispensabile per sviluppare la conoscenza reciproca e il senso di solidarietà nella classe.

IL QUESTIONARIO SULL'EFFICIENZA NELLO STUDIO - Q.E.S.

Struttura e finalità del test

Il questionario, utilizzabile con studenti della scuola media inferiore e superiore, si pone come obiettivo quello di indagare perché alcuni studenti di buone capacità rendono poco a scuola, mentre altri, pur avendo capacità medie, riescono ad ottenere buoni risultati.

L'applicazione del test nel nostro Paese ha reso necessarie alcune modifiche per renderlo rispondente ai bisogni e alle caratteristiche degli studenti italiani. Il questionario, nella sua forma riveduta, si compone di 100 items ai quali è possibile fornire una risposta avvalendosi di una scala di intensità graduata.

Il Q.E.S. può essere utilizzato come re-test per verificare l'efficacia del progetto e apportare eventuali modifiche nelle applicazioni successive.

Gli items fanno capo a quattro grandi aree: prontezza negli impegni, metodo di lavoro, atteggiamento verso gli insegnanti, accettazione dei fini della scuola.

La divisione delle 100 domande in queste quattro aree problematiche consente di focalizzare e comprendere i punti critici dei ragazzi, in modo da permettere la strutturazione di interventi mirati.

Le scale sulla prontezza degli impegni e sul metodo di lavoro sono strettamente correlate al rendimento scolastico, mentre le altre due, atteggiamento verso gli insegnanti e accettazione dei fini, invece, permettono di focalizzare l'attenzione su tematiche che, in qualche modo, possono interferire, anche se indirettamente, sul rendimento scolastico.

Il questionario è stato utilizzato come accertamento iniziale, strumento diagnostico, sussidio didattico e come strumento di ricerca.

La discussione dei risultati

La restituzione pubblica del test permette agli studenti volontari di sperimentare in prima persona le difficoltà che il test ha rilevato. Gli studenti che invece non vogliono mettersi in gioco di fronte alla classe vedono rispettato il loro desiderio e nello stesso tempo possono avvalersi dell'esempio dei compagni e rielaborare in proprio i risultati ottenuti.

Al momento della consegna dei risultati, gli studenti ricevono un profilo individuale costituito dai valori (insufficiente, scarso, medio, buono e ottimo) riportati in ognuna delle quattro aree.

Agli insegnanti, invece, vengono consegnati i profili individuali, le griglie analitiche (riportanti le risposte problematiche), i grafici che sintetizzano l'andamento dei singoli alunni, quello della classe nel suo complesso e quello desumibile dal confronto con le altre classi cui è stato somministrato il test.

La griglia analitica è stata letta in classe dal docente referente (quello cioè che comunica i risultati agli altri insegnanti della classe), ed è stata seguita da una discussione e da una serie di suggerimenti. Questa procedura ha consentito di comprendere meglio i reali errori compiuti durante lo studio e di individuare le possibili soluzioni.

La discussione, coinvolgendo tutti i membri della classe, si è così rivelata utile anche per chi ha riconsegnato il test in forma anonima, per chi non lo ha eseguito o per chi non ha risposto sinceramente.

La lettura in classe ha permesso di utilizzare i risultati del test come base per dar vita a dei role-playing.

La tabella di allenamento

Nella seconda attuazione del progetto, i risultati del QES sono stati utilizzati per organizzare una tabella di allenamento ad uso dello studente.

Prendendo come analogia l'ambito sportivo, lo studente, al pari di un giocatore professionista, cura l'allenamento di quelle discipline e/o atteggiamenti momentaneamente carenti, al fine di ottimizzare la riuscita scolastica.

Con l'ausilio degli insegnanti, la tabella di allenamento viene organizzata su misura per ogni singolo studente in difficoltà. La tabella vuole essere un investimento sulle potenzialità dello studente e non un atto punitivo, per questo è importante che sia il ragazzo in prima persona a riconoscere le aree in cui ha difficoltà.

Il Role-playing

Al fine di rendere più chiari i risultati del test, abbiamo proposto ai ragazzi delle drammatizzazioni, che prendono spunto dalle risposte più problematiche.

Come esempio riportiamo la drammatizzazione avvenuta in una classe a partire dai risultati critici riportati da un ragazzo (Paolo) nella 3° area del QES (atteggiamento verso gli insegnanti), nella quale aveva riportato un punteggio critico.

La drammatizzazione ha luogo in classe nel corso delle ore di approfondimento (sesta e settima ora). Un ragazzo fa la parte del professore e un altro del suo doppio, [3](#)

quattro ragazzi fanno gli studenti (due ragazze al primo banco, due ragazzi al secondo banco).

professore: Allora parleremo ora del calcio... sapete tutti cos'è il calcio?

prima ragazza: Io no.

seconda ragazza: Io so solo che si gioca in quindici e con una palla.

professore: Bene ora vi parlerò della storia del calcio: il calcio nasce in America...ma lì manca qualcuno?

primo ragazzo: Si manca M. che andato al bagno...

professore: A chi ha chiesto il permesso?... Bene, quando rientra vedremo!

Allora dove eravamo rimasti... si parlava della storia del calcio...

ma non è poi così importante la storia...

primo ragazzo: Come professo' è importante la storia del calcio...

professore: No è importante la pratica...

primo ragazzo: A professo' Ma che sta a di' la storia è importante per capire meglio...

Entra in scena l'aiuto professore:

aiuto professore: Bene ragazzi dovete fare una ricerca...

(usa l'espressione tipica di un professore della classe, ridono tutti)

Riprende il professore:

professore: Allora ragazzi dicevamo...

Entra, di ritorno dal bagno, il secondo ragazzo (Paolo)

secondo ragazzo: Buongiorno professo'

professore: Dove sei stato?

secondo ragazzo: Al bagno professo'

professore: Chi ti ha autorizzato?

secondo ragazzo: Nessuno professo' non c'era nessuno... a chi lo dovevo chiedere'?

Alla bidella?

professore: No, dovevi aspettare che io arrivassi e chiederlo a me!

secondo ragazzo: Ma me la stavo facendo sotto... che facevo?

professore: Aspettavi che io entrassi!

secondo ragazzo: No professo'... avevo bisogno e ce so' andato!

professore: Adesso basta!... Guarda che io non sono mica tuo padre che mi rispondi così! Prendo il registro e ti porto in presidenza! [4](#)

secondo ragazzo: No professo'... non è giusto! Me dovevo bagna' tutto?

Si scambiano i ruoli: Paolo fa la parte del professore e il professore fa la parte dell'alunno che torna dal bagno. Si ripete più o meno la stessa situazione, solo che alla fine il professore, ricorre a una nuova misura.

(Paolo) professore: Bene, adesso mi dai il numero di telefono di casa e telefono ai tuoi!

A detta della classe, questa sembra essere la frase più efficace. [5](#)

Alla fine della rappresentazione viene chiesto a Paolo che cosa ha notato interpretando la parte del professore:

Paolo: Ho capito che normalmente vedo sempre gli interessi dell'alunno, mentre nei panni del professore non mi ci metto mai. E' difficile fare il professore.

Anche altri ragazzi si alternano nei due ruoli e per tutti l'effetto di porsi nei panni dell'altro produce degli insight empatici.

Il teatro delle emozioni

Al teatro delle emozioni, ovvero il laboratorio di creatività, proposto per il secondo anno consecutivo, sono destinate le ore di approfondimento. I professori che aderiscono all'iniziativa sono gli insegnanti di Italiano, Inglese e Matematica. Partecipano anche 7 neo laureati in Psicologia, in qualità di tirocinanti.

Il progetto viene suddiviso in diverse fasi, suscettibili di variazioni a seconda delle particolari esigenze della classe.

Le fasi

1° fase: si discute con gli insegnanti impegnati nel progetto per individuare un tema portante. Si concorda sul Tradimento. Si decide anche di proiettare agli studenti due film sull'argomento. 'Genio Ribelle' ed 'Excalibur'.

2° fase: il progetto e il tema prescelto vengono presentati nelle varie classi, stimolando sin dal principio la partecipazione attiva degli studenti. Si parla di tradimento e se ne analizzano le diverse accezioni nel corso di alcuni incontri.

3° fase: vengono proiettati i film e, con l'ausilio del professore di Italiano, vengono formati nella classe dei piccoli gruppi, composti da 4/5 ragazzi. Ogni gruppo deve inventare una storia di tradimento e leggerla a tutta la classe in modo che gli altri compagni possano esprimere pareri e suggerimenti.

4° fase: il lavoro prosegue dapprima all'interno dei singoli gruppi e mira a integrare i suggerimenti ricevuti dai compagni. Fatto questo, le storie sono pronte per essere giudicate: si vota la storia migliore, quella che merita di diventare la storia di tutta la classe.

5° fase: è sicuramente la più lunga, per via dei diversi passaggi necessari alla creazione di un soggetto. Si realizza prima di tutto una scaletta con i punti principali della storia (a seconda dei casi si è lavorato sulla scaletta per gruppi oppure con tutta la classe).

Divisi nuovamente in gruppi, preferibilmente composti sempre di diversi elementi per favorire il contatto, gli studenti in base alla scaletta sviluppano le varie scene, individuano personaggi, dialoghi e movimenti degli attori, inquadrature possibili e ambienti.

6° fase: è quella della realizzazione del prodotto finale. Quasi tutte le classi optano per la produzione di un cortometraggio. Le capacità creative e organizzative dei ragazzi si concentrano innanzi tutto sulla suddivisione del lavoro e dei ruoli. Servono

organizzatori,
registi, operatori di ripresa, attrezzisti, scenografi, montatori, addetti ai sopralluoghi, costumisti, segretari di edizione, attori.

La scelta dei ruoli è totalmente affidata alle preferenze dei ragazzi, che sono direttamente responsabili di fronte a se stessi e alla classe del loro operato.

Metamorfosi di una storia

Ecco, come esempio, il percorso di una delle storie elaborate in classe da un gruppo.

La storia è ambientata nel 2030, epoca in cui il mondo rischia di finire a causa delle esplosioni nucleari, il buco dell'ozono, l'inquinamento e le guerre atomiche. Il governo americano, possedendo una macchina del tempo, incarica un agente speciale dei servizi segreti di tornare nel passato: nel 1999 si è ancora in tempo per fermare lo sviluppo della catastrofe ...l'agente segreto giunto nel passato fa chiudere le industrie atomiche, fa

firmare trattati di pace, e inventa un motore non inquinante ... si innamora di una ragazza
... ha un figlio...

Si fanno notare ai ragazzi una serie di lacune: manca una descrizione delle caratteristiche dei personaggi e delle loro eventuali evoluzioni nel corso della storia; manca una divisione, in sequenze necessarie, dei punti chiave.

Si comincia col cambiare la collocazione temporale della storia. Il gruppo accetta il suggerimento di ambientarla in classe, nel tempo presente, e subito un ragazzo del gruppo si offre come protagonista della storia. Ci si dà da fare per definire i caratteri dei personaggi. Tutta la classe è invitata ad aiutare il gruppo in questa operazione. Ne nascono discussioni e confronti vivaci.

La storia, ormai ambientata in classe e trasformata da un lavoro collettivo, diventa questa:

la classe si sta disfacendo [6](#), gli studenti abbandonano la scuola, ma un professore, che possiede una macchina del tempo, incarica un ragazzo di tornare nel passato per porre rimedio a questa situazione (nel corso della missione incontrerà e si innamorerà di Anna)

....

I Personaggi

Valerio [7](#) (coraggioso, determinato, inizialmente menefreghista e opportunist, si trasformerà, nel corso della storia, in altruista e positivo, perché scoprirà di avere dei valori) [8](#).

Anna (scalmanata, intelligente e ribelle, diventerà collaborativa, vivace e positiva).

Professore (strano, geniale, duro ma buono).

La divisione in scene

Prima scena: classe semivuota, ci sono solo cinque persone impegnate in una rissa.

Seconda scena: il professore prende da parte Valerio

Le inquadrature

- 1) veduta generale della rissa
- 2) particolare della rissa in cui si vede Valerio contro gli altri quattro: li tiene a bada rompendo la testa al più grosso
- 3) il professore, che sa che Valerio è il peggiore ma anche il più coraggioso, lo prende da parte (nello sgabuzzino) e lo minaccia [9](#): lo denuncerà alla polizia (Valerio ha già

precedenti per rissa) se si rifiuterà di compiere una missione nel passato, con la macchina del tempo, per modificare le sorti della classe [10](#).

La drammatizzazione

Alla definizione del testo e delle caratteristiche dei personaggi segue l'assegnazione dei ruoli e la prova della scena teatralizzata dai ragazzi.

Story board

E' stato proposto a tutta la classe di realizzare uno story board, con dialoghi, didascalie e trame. Il lavoro è stato spiegato disegnando alla lavagna i fotogrammi di una storia. Ciò ha permesso di evidenziare quali dettagli fosse necessario inserire al fine di essere più comunicativi.

Alcune scene sono state drammatizzate (sistema utilizzato anche per la costruzione dei dialoghi) per permettere ai ragazzi di accorgersi di quale fosse il modo migliore di rappresentare la scena.

CONCLUSIONI E RIFLESSIONI OPERATIVE

Al compimento del 2° anno di realizzazione del progetto possiamo affermare che le premesse dalle quali siamo partiti si sono rivelate adatte all'attuazione di interventi miranti allo sviluppo dell'affezione alla scuola e alla promozione delle capacità socio-affettive che aumentano la coesione tra gli allievi e la motivazione al compimento del ciclo di studi.

La scuola è riuscita, attraverso il lavoro svolto durante le ore di approfondimento, ad offrire agli studenti degli spazi in cui è stato possibile sperimentare la propria creatività, il proprio modo di relazionarsi con gli altri, la propria capacità di cooperare e di impegnarsi alla realizzazione di un progetto comune.

Attraverso lo strumento della narrazione - prima orale, poi scritta e infine filmata - i ragazzi hanno esplorato il loro mondo interiore, si sono confrontati con gli altri e sono riusciti a passare dalla narrazione individuale alla narrazione collettiva, attraverso la quale sono riusciti ad integrare l'altro, fino a quel momento vissuto come esterno e lontano da sé.

La scuola ha dato ai ragazzi la possibilità di proiettarsi nel mondo del lavoro professionale e, più in generale, nel mondo adulto, in maniera tale da poter iniziare a immaginare e a organizzare meglio il proprio progetto di vita.

E' sicuramente da rilevare la notevole differenza tra le prime classi e le seconde riguardo all'andamento del progetto.

Dopo le iniziali difficoltà, infatti, gli studenti delle prime classi hanno migliorato le loro capacità logiche di analisi e sintesi, hanno acquisito consapevolezza di emozioni e sentimenti e sono diventati capaci di esprimerli attraverso la mediazione e l'interpretazione dei personaggi da loro inventati. Contemporaneamente si sono sviluppate le loro capacità empatiche con il passaggio dal "gruppo di lavoro" al "lavoro di gruppo".

Con le seconde classi, che avevano partecipato alla prima applicazione sperimentale del progetto nell'anno scolastico precedente, le difficoltà iniziali sono state decisamente minori. Le seconde si sono mostrate capaci di considerare la scuola come proprio luogo di appartenenza, scegliendo di utilizzare tutto lo spazio disponibile come ambiente dei cortometraggi.

La nostra esperienza 'sul campo' ci ha dato modo, in particolare, di riflettere su due diffusi atteggiamenti degli studenti che ci suggeriscono almeno due ipotesi.

Le esperienze di drammatizzazione proposte agli studenti per 'sbloccare' una situazione di stallo tra un adolescente e un adulto hanno messo in evidenza che lo studente, nel momento in cui si trova a giocare il ruolo dell'adulto, ricorre di preferenza all'autorità, al potere e alle regole per ottenere l'attenzione degli altri studenti.

Si può ipotizzare che il ricorso al potere per ottenere ascolto sia strettamente collegato con la situazione familiare: potere e regole sono associate, nell'immaginario adolescenziale, alle figure genitoriali.

Queste figure, nella realtà, sono spesso assenti o carenti. Molti degli studenti del Rossellini, infatti, hanno un rapporto frammentato con uno o entrambi i genitori. La nostra ipotesi è che la mancanza di supporto e sostegno genitoriale venga espressa attraverso il bisogno di regole e di autorità.

Un secondo elemento particolarmente rilevante riguarda le modalità di realizzazione delle sceneggiature. In quasi tutte le classi gli studenti hanno investito poco impegno nello scrivere e hanno consegnato delle sceneggiature incomplete e scheletriche, che tralasciavano parecchi elementi fondamentali per la comprensione della storia stessa. Al di là di una scarsa dimestichezza con lo sviluppo logico del racconto, queste omissioni potrebbero essere la spia di uno sviluppo socio affettivo altrettanto manchevole.

Per tale motivo il nostro intervento si è mosso su un doppio binario: da una parte abbiamo lavorato sugli aspetti mancanti della realtà dei ragazzi e dall'altra abbiamo

utilizzato la storia narrata come una metafora ristrutturante per offrire agli studenti, nel contesto scolastico, un mondo relazionale che fornisca elementi utilizzabili per integrare o riorganizzare nuovamente la condotta.[11](#)

I laboratori, attraverso l'utilizzazione dei fumetti, fotoromanzi, film, spot pubblicitari e i loro racconti di vita, hanno permesso che i ragazzi compissero una personale re-visione e contestualizzazione degli elementi culturali e sociali del loro universo.

*Psicologo, psicoterapeuta, direttore della rivista "INformazione Psicologia Psicoterapia Psichiatria"[\(ritorna\)](#)

Bibliografia

Brown W. F., Holtzman W. H. "Q.E.S. Questionario sull'Efficienza nello Studio" adattamento italiano a cura di K. Polàcek, ed. O.S. Organizzazioni Speciali, Firenze.

P. E. Ricci Bitti (a cura di), Regolazione delle emozioni e arti-terapie, ed. Carocci, Roma, 1988

Mancini G. e Gabrielli G. (1998) TVD Test di valutazione del disagio e della dispersione scolastica, Erickson, Trento, 1998

Venturini R., "Coscienza e cambiamento", Cittadella Editrice, Assisi, 1995.

note

1 Mancini G. e Gabrielli G. (1998) TVD Test di valutazione del disagio e della dispersione scolastica, Trento, Erickson, pag.14[\(ritorna\)](#)

2 Caterina C. e Ricci Bitti P. E., "Arti-terapie e regolazione delle emozioni" in Ricci Bitti P. E. (a cura di), Regolazione delle emozioni e arti-terapie, Roma, Carocci, pag.53[\(ritorna\)](#)

3 Entra in scena nei momenti di difficoltà del professore, ha la funzione di un secondo sé che fornisce un aiuto imparziale e, quindi, accettabile dal protagonista.[\(ritorna\)](#)

4 "Prendo il registro e ti porto in presidenza" è stata la frase più usata anche dagli altri ragazzi che si sono alternati nel role playing professore /alunno.[\(ritorna\)](#)

5 È evidente il bisogno di un richiamo alle regole che nel loro immaginario sono associate alla presenza delle figure genitoriali. Figure genitoriali, nella loro realtà, spesso assenti o fuori ruolo.[\(ritorna\)](#)

6 Nella trasformazione in classe è interessante vedere come la fine del mondo venga sostituita e quindi in qualche modo associata, alla fine della classe che avviene per l'abbandono da parte degli studenti.[\(ritorna\)](#)

7 E' da notare che il protagonista porta lo stesso nome del ragazzo gruppo che lo vuole interpretare come ad indicare una identificazione senz'altro positiva per il tipo di lavoro che si sta cercando di fare.[\(ritorna\)](#)

8 Fondamentale l'individuazione delle caratteristiche dell'eroe, che passa da menefreghista a scopritore di valori morali, proprio attraverso le indicazioni del professore che lo costringe ad accettare l'incarico che lo porterà ad essere una persona positiva.[\(ritorna\)](#)

9 Il professore anche se svolge la funzione autoritaria (come il governo degli Stati Uniti) ed usa dei metodi poco ortodossi verso il protagonista viene comunque riconosciuto che sono a fin di bene e per il benessere di tutti e non solo di Valerio.[\(ritorna\)](#)

10 Altro punto importante che emerge dalla storia è che la caratteristica principale dell'eroe, il coraggio, si manifesta nel convincere gli altri ragazzi a tornare a scuola e a studiare.[\(ritorna\)](#)

11 "La condotta è definita come l'insieme e la successione delle operazioni (fisiologiche, motorie, verbali, mentali) attraverso le quali un organismo in situazione riduce le tensioni che lo motivano e realizza le sue possibilità. Ci si vuole in tal modo riferire al quadro unitario e multidimensionale, in cui la sinergia delle operazioni che compongono la condotta realizza una articolata unità, espressa dall'obiettivo fondamentale dell'organismo vivente, che è quello di conservare la propria esistenza come sistema unitario e di esprimere le proprie potenzialità" Venturini R., "Coscienza e cambiamento", Cittadella Editrice, Assisi, 1995, pag.69.