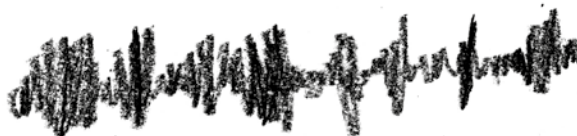


ALMANACCO DI CORPOGIOCHI 2024

ONDE ANOMALE



onde anomale

Tavole astrali, tavole delle maree.
Il rumore delle onde dà il ritmo ai gesti.
Imprevedibile quanto una tempesta,
Prevedibile quanto una rivoluzione dei pianeti.

Effemeridi, Compagnia Monica Francia (1989)

cura editoriale

RIZAM+R / Rosanna Lama, Ida Malfatti, Zoe Francia Lamattina,
Alice Marzocchi, Monica Francia, Raffaella Sutter

progettazione grafica e illustrazioni

Rosanna Lama

foto

Giammi Martini

testi

Ida Malfatti, Raffaella Sutter

un progetto di CorpoGiochi ASD

® CorpoGiochi è un marchio registrato

© 2024 Edizioni CorpoGiochi

info@corpogiochiasd.it

www.corpogiochiasd.it

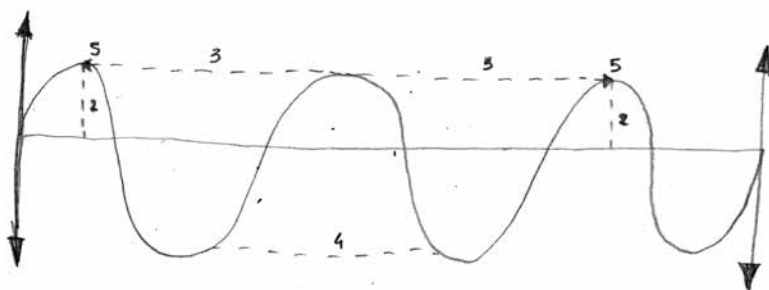
www.cantieridanza.org/corpogiochi

Finito di stampare nell'ottobre 2024

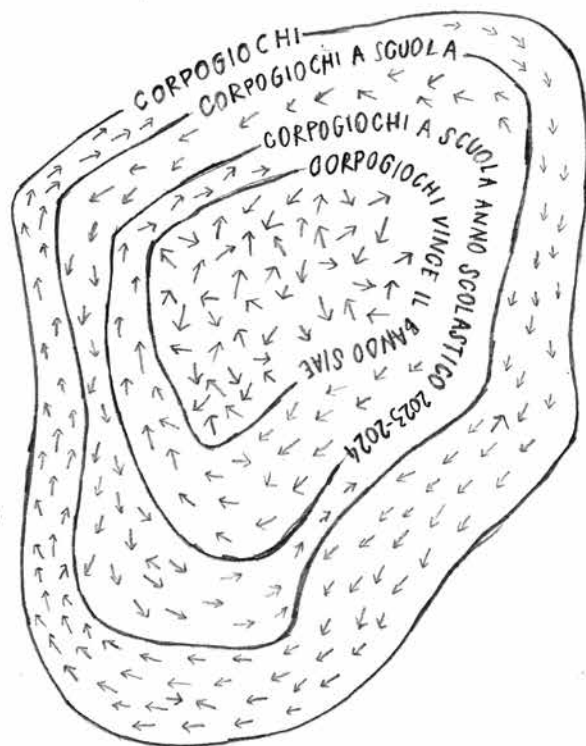
Ringraziamo Rita Valbonesi, terapeuta, insegnante di danza ed esperta di anatomia esperienziale, che dal 2014 sostiene il progetto CorpoGiochi e che si impegna per raccogliere risorse economiche per permettere a molte classi di attivare il laboratorio gratuitamente.

SOMMARIO

mappa	p.6
intervista a Monica Francia	p.11
sul funzionamento del linguaggio in alto mare	p.14
impressioni	p.17
valutare il cambiamento	p.48



2. ampiezza dell'onda
5. cresta
3. lunghezza dell'onda
4. ventre



MAPPA

CORPOGIOCHI

CorpoGiochi è un piano di trasformazione personale, estetica e politica che, a partire dai corpi e dalle relazioni, mira a rendere possibili altre percezioni del mondo e, quindi, altri mondi. CorpoGiochi è un insieme vagante, mutevole e imprevedibile di pratiche corporee create, trasmesse e organizzate da Monica Francia in una drammaturgia di gioco scandita da prove. Intendiamo 'gioco' così come 'to play' e 'jouer' che vogliono dire allo stesso tempo 'giocare', 'suonare' e 'recitare' e 'prova' come la prova di uno spettacolo, una preparazione che è qualcosa di più di un esercizio, una messa in scena che evoca già il pubblico che verrà, una sperimentazione in un ambiente protetto di qualcosa che è pubblico e politico. Come ogni gioco, è solo grazie alle sue regole precise e rigorose che CorpoGiochi funziona, trasformandosi anche radicalmente in base alle necessità dei gruppi che incontra.

CORPOGIOCHI A SCUOLA

CorpoGiochi a scuola nasce nel 2003 dalla riscrittura delle pratiche avvenuta con lo scontro con il sistema scolastico, con le sue abitudini e le sue prescrizioni, resasi necessaria per incontrare le giovanissime e poi, tramite loro, le insegnanti e le famiglie. Per entrare in relazione con gruppi costituiti di persone dai 3 ai 18 anni,

CorpoGiochi a scuola ha preso forma negli anni in moduli chiamati: *Primo; Infanzia; Secondo; Terzo; Quarto; Quinto; Tweens nero; Tweens bianco; Tweens rosso; Map your life; La giusta distanza; I choose game; La giusta vicinanza.*

CORPOGIOCHI A SCUOLA ANNO SCOLASTICO 2023-2024

CorpoGiochi a scuola è stato realizzato nell'anno scolastico 2023-2024 da CorpoGiochi ASD in collaborazione con Cantieri Danza APS, in partecipazione con l'Amministrazione comunale di Ravenna-Istruzione, Linea Rosa ODV, Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna e Regione Emilia-Romagna. CorpoGiochi a scuola è stato riconosciuto meritevole del premio economico nel percorso di educazione alla cittadinanza dell'Assemblea Legislativa della Regione Emilia Romagna 'conCittadini 2023/2024'. Il progetto è inserito nel Piano Arricchimento formativo del Territorio (PAFT) che contiene le proposte per la Qualificazione Scolastica raccolte dall'Amministrazione comunale e presenta una mappa di progetti e attività a cui scuole e insegnanti possono far riferimento per arricchire l'attività educativa in diversi ambiti

formativi.

I laboratori *Incontro CorpoGiochi® per famiglie coraggiose* hanno ricevuto il contributo di 'Romagna Iniziative'.

Il progetto si è articolato in **90 laboratori** del metodo CorpoGiochi nelle scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di primo grado di Ravenna e Russi. I laboratori sono stati attivati nelle **scuole dell'infanzia comunali di Ravenna Pasi, Gabbiano, Peter Pan, G.A. Monti e Mani Fiorite** e nelle **scuole dell'infanzia statale Arcobaleno dei Bimbi, Bravi, Zaccagnini e Buon Pastore**. Per quanto riguarda le scuole primarie e secondarie di primo grado, sono stati coinvolti i seguenti istituti comprensivi: **San Pietro in Vincoli, Darsena, San Pier Damiano, Novello, Ricci Muratori, Manara Valgimigli e Baccarini**.

Ai laboratori, condotti da **Daniela Camerani, Francesca Serena Casadio, Monica Francia, Rosanna Lama, Ida Malfatti e Zoe Francia Lamattina**, hanno partecipato in presenza circa **2000 bambine e bambini, ragazze e ragazzi (dai 3 ai 13 anni) e 150 docenti**. Sono stati inoltre realizzati **10 laboratori 'Incontro CorpoGiochi® per famiglie coraggiose'** offerti alle famiglie delle/ cinquenni delle sezioni di scuola dell'infanzia. Gli incontri hanno coinvolto **210 persone di 67 famiglie ravennati** tra bambine e bambini con i loro congiunti e le insegnanti di sezione. Sono stati realizzati **8 incontri**

di formazione per le insegnanti che realizzano il progetto con le loro classi. Gli incontri di formazione sono un'occasione per approfondire la conoscenza della metodologia CorpoGiochi® e per riflettere sull'impostazione pedagogico-didattica complessiva del progetto, a partire dalle strategie e dalle attività proposte e della loro riproducibilità durante il tempo scolastico. Gli incontri hanno coinvolto circa **100 insegnanti, conduttrici (antenne) e persone interessate** a conoscere la metodologia.

CORPOGIOCHI VINCE IL BANDO SIAE

Il progetto 'CorpoGiochi alla Valgimigli - pratiche relazionali

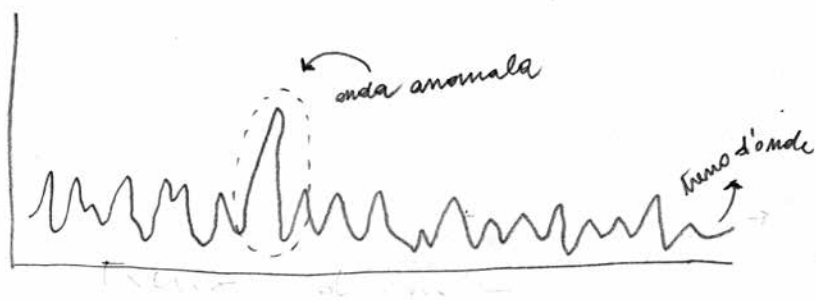
per sperimentare nuove possibilità espressive' vincitore di 'Per chi Crea' nell'ambito della formazione e promozione culturale nelle scuole pubbliche nel settore danza è stato realizzato con il sostegno del MiC e di SIAE nell'ambito del programma 'Per Chi Crea'. Le azioni del progetto presentato dall'Istituto Comprensivo Manara Valgimigli di Mezzano sono state realizzate da CorpoGiochi ASD e nanou Associazione Culturale ETS con la comunicazione a cura di Cantieri Danza APS.

Il progetto si è articolato in **25 laboratori** del metodo CorpoGiochi rivolti a **420 persone dai 6 ai 12 anni delle classi di scuola primaria e secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo Manara Valgimigli**.

La compagnia **gruppo nanou** ha inoltre realizzato 'Assaggi di danza d'autore a scuola', proponendo a **250 studentesse e studenti** brevi performance dal vivo.

A conclusione del progetto, è stata presentata al pubblico la performance **BIANCO**, ideata e realizzata da Monica Francia con la collaborazione drammaturgica di Ida Malfatti e coreografica di Zoe Francia Lamattina. Numeroso il pubblico intervenuto nelle 9 repliche il 28 maggio a Savarna, il 29 maggio a Sant'Alberto, il 31 maggio a Piangipane. L'evento, che ha visto protagoniste **160 persone dai 9 ai 12 anni**, prende il suo nome dal secondo momento della trasformazione alchemica, un passaggio insieme potente, delicato e decisivo. Il pubblico è stato guidato in un'esperienza che sconvolge la normale relazione tra chi guarda e chi è guardata.

Il progetto si è arricchito inoltre dell'esperienza della compagnia **ravennate gruppo nanou**: grazie agli 'Assaggi di danza d'autore a scuola' 250 studenti e studentesse hanno assistito a brevi performance dal vivo realizzate dai coreografi e danzatori Rhuena Bracci e Marco Valerio Amico, accompagnati dalla danzatrice Agnese Gabrielli e dal danzatore Aurelio Di Virgilio, e hanno avuto la possibilità di dialogare con le artiste e gli artisti della compagnia, prezioso momento per favorire la loro curiosità in relazione a quanto visto attraverso lo scambio di osservazioni e di domande.



INTERVISTA A MONICA FRANCIA

Ida Malfatti

1.

Nel passaggio dalla scena alla scuola, dalla carriera come coreografa all'ideazione e alla realizzazione nelle scuole del metodo CorpoGiochi, come si è trasformata la tua ricerca artistica?

Fin dagli inizi del mio percorso di autoformazione e di ricerca, ho indagato la relazione tra corpi, sperimentando con le materie e le composizioni e chiedendo il segreto dell'intensità. Ho immediatamente creato un sistema di pratiche corporee per entrare in relazione con le persone che attiravo nel mio mondo, che è come dire, nel mio piano di trasformazione del mondo. CorpoGiochi è un metodo che ho creato dal 2003 a partire dallo scontro con il sistema scolastico al fine di incontrare le giovanissime e, tramite loro, le insegnanti e le famiglie. L'esperienza di CorpoGiochi è un pezzo della mia storia di artista e coreografa, un pezzo che vive di una vita autonoma e che allo stesso tempo è intimamente legato agli altri pezzi. Intendo ogni incontro di laboratorio come un'opera performativa. Non sento nessuna differenza tra questa e altre azioni che ho ideato nel mio percorso: tutte sono differenti e tutte richiedono una medesima presa di responsabilità artistica e politica, oltre che personale. La differenza è data dal fatto che interventi come questo non sono considerati al pari della produzione di opere coreografiche che entrano nel mercato della "danza". Si tratta però di una valutazione che è fatta dalle istituzioni, dai critici, da chi detiene il potere di dare e togliere il valore, e che non mi trova d'accordo.

2.

Perché la danza a scuola? Perché le pratiche corporee relazionali negli spazi e nei tempi della scuola dell'obbligo?

Portare a scuola le mie pratiche corporee significa dare a persone differenti per condizioni presenti, passate e future strumenti per lavorare sulle relazioni a partire dalle proprie percezioni ed emozioni. La scuola dell'obbligo è fondamentale in quanto primo esperimento di collettività che ha la potenzialità sia di fissare sia di mettere in crisi e riconfigurare certezze, ruoli, abitudini, comportamenti personali. In questo contesto, è controproducente non sia previsto un tempo dedicato al linguaggio e alla comunicazione non verbale: manca una, o meglio, la materia. La danza, per come la pratico nel mio mondo, è strumento per sperimentare differenti modi di muoversi, di comportarsi, di guardare e di relazionarsi, aprendo possibilità oltre ciò che si pensa "naturale" e "spontaneo" e proponendo quindi reali alternative al disagio, alla violenza e alla sofferenza psichica e corporea. Per questa danza, ogni corpo è perfetto proprio perché capace di trasformarsi.

3.

Come sono cambiati i tempi e, di conseguenza, in che modo l'utenza scolastica recepisce oggi questo tipo di pratiche?

Le pratiche del metodo CorpoGiochi irrompono nelle dinamiche del gruppo-classe, rimettendo in gioco ruoli e identità. I gruppi rispondono con aperture vertiginose e altrettante resistenze. In questo momento storico, i giochi sono complicati e i corpi molto serrati. Il metodo si è sempre trasformato in relazione alle necessità dei gruppi che incontra. Dalla pandemia la trasformazione è stata importante e ha determinato una nuova articolazione delle pratiche, spostando le attività dallo spazio della palestra allo spazio delle aule, affrontando innanzitutto le problematiche e le potenzialità del distanziamento e del mascheramento dei corpi. Il gioco funziona così: se chiedi la trasformazione, devi essere tu la prima a trasformarti.

Handwritten cursive text, likely a signature or name, appearing as a continuous, flowing line.

Handwritten cursive text, appearing as a continuous, flowing line.

Handwritten cursive text, appearing as a continuous, flowing line.

Handwritten cursive text, appearing as a continuous, flowing line.

Handwritten cursive text, appearing as a continuous, flowing line.

Handwritten cursive text, likely a signature or name, appearing as a continuous, flowing line.

Handwritten cursive text, appearing as a continuous, flowing line.

Handwritten cursive text, appearing as a continuous, flowing line.

Handwritten cursive text, appearing as a continuous, flowing line.

Handwritten cursive text, likely a signature or name, appearing as a continuous, flowing line.

SUL FUNZIONAMENTO DEL LINGUAGGIO IN ALTO MARE

Ida Malfatti

In oceanografia, le onde anomale sono fenomeni di cui non si sa dire esattamente la causa e l'origine. Il termine "anomalo" segnala una fuoriuscita dalla norma, dalla consuetudine, dalla regolarità. In inglese, le onde anomale sono dette rogue waves ma anche freak waves, monster waves, killer waves, episodic waves, extreme waves, abnormal waves. Sono onde imprevedibili che sballano i valori di altezza e ampiezza del treno d'onde all'interno del quale si presentano. Si ritiene siano legate – con una causalità complessa e non lineare che genera negli uomini una particolare forma di paura – a fenomeni di diffrazione e interazione tra onde e venti. Le onde anomale sono ben differenti dai maremoti o tsunami, la cui causa è chiara ed è un evento traumatico come un terremoto, un'eruzione vulcanica o una frana. Se gli tsunami sono causati da un evento di grande scala e si osservano principalmente nell'impatto distruttivo con le coste, le onde anomale si formano invece in alto mare e lì si osservano, cambiando l'orizzonte ondosso degli eventi solo per chi è presente. È per questo motivo che, prima del 1995, le onde anomale sembravano leggende da marinai, unici testimoni umani di questi fenomeni. I marinai, dotati sì di linguaggio ma non degli strumenti scientifici necessari per misurare e classificare queste onde, non venivano creduti, una volta tornati a terra.

Vi proponiamo di usare le onde anomale come lente per leggere le parole che seguono. Queste parole, di seguito chiamate "impressioni", sono tratte dalle restituzioni delle partecipanti ai laboratori del metodo CorpoGiochi che hanno avuto luogo durante l'anno scolastico 2023-2024 nelle classi di scuole dell'infanzia, di scuole primarie e di scuole secondarie di primo grado. Tramite questo espediente dell'onda anomala, vogliamo mettere a fuoco la questione dell'anomalia, dell'imprevedibilità e della complessità del calcolo, della misurazione e del racconto di esperienze che sono prima di tutto corporee, emotive e relazionali e che per questo non obbediscono alle leggi della fisica classica. Vi invitiamo quindi a spostarvi un po', a mettere da parte per un attimo principi e norme che applicate di solito per giudicare, considerando che il contesto del gioco ha regole diverse, molto chiare per chi le sperimenta e sconosciute a chi non le ha mai provate sulla propria pelle. Se vi trovate a pensare "esagerata" o "che esagerazione", fermatevi un attimo e tornate a rileggere qui: si dice a qualcuna "esagerata" (il femminile qui è particolarmente consapevole) quando pensiamo che questa persona abbia avuto una reazione sproporzionata rispetto alla causa che noi siamo in grado di individuare, solitamente senza per altro aver vissuto né osservato la situazione in prima persona. Quando applichiamo le modalità "normali" per formulare un giudizio a partire da un principio lineare di causa-effetto, pensiamo "esagerata", dando all'altra persona la responsabilità e/o la colpa della mancata comprensione o della difficile comunicazione. L'invito qui è di fare il contrario: pensiamo al fatto

che forse sono le nostre categorie di giudizio che non sono sufficienti, che non sono precise, che non sono adatte, dal momento che manca l'esperienza diretta, il coinvolgimento corporeo ed emotivo, la capacità di fare un calcolo complesso di un gioco di "interazioni e diffrazioni tra onde e venti". Il gioco è costruito proprio per mettere in campo esperienze corporee quotidiane, come per esempio la vergogna, in modo tale che possano presentarsi in maniera potente e in un ambiente protetto che non implica "un impatto distruttivo con le coste". I laboratori permettono di sperimentare infatti "onde anomale in alto mare", fuori dagli sguardi e dai giudizi a cui siamo abituate e, di conseguenza, anche fuori dal normale funzionamento del linguaggio.

Prima di passare alle parole delle partecipanti, è necessaria un'ulteriore nota sul linguaggio. Non è solo il pregiudizio di chi ascolta o legge che rende complessa la comunicazione con "le persone rimaste a terra", ma è anche l'uso "anomalo" che si fa di alcune parole durante i laboratori. Alcune coppie di parole in particolare potrebbero compromettere la comunicazione e farle assumere delle sfumature stranianti: agio/disagio, piacere/dispiacere, interesse/disinteresse e libertà/obbligo. La prima domanda è: cos'è agio nel contesto scolastico? è gioia? oppure è più simile alla comodità di trovarsi in un ruolo o in una posizione in cui non si viene derise o prese in giro? Nell'ambiente scolastico, sembra infatti il disagio a prevalere, a dare il significato per opposizione all'agio. Il disagio però copre delle sensazioni fortissime e fondamentali, come la vergogna o paura, che toccano tutte con sintomi corporei involontari come brividi, arti rigidi, rossore delle guance, bocca impastata. Provare queste sensazioni a scuola e nella vita non è sbagliato e non è neanche raro, è sbagliato invece negarle, giudicarle e deriderle. Quando durante i laboratori vengono proposte delle attività che possono provocare queste sensazioni, la risposta delle partecipanti molte volte è: non lo voglio fare, mi sento a disagio. Ecco che durante i laboratori la parola "disagio", quando viene usata per evitare di sperimentare alcuni sintomi corporei inevitabili, subisce un processo di decostruzione e risignificazione per passare ad occuparsi di quello che c'è sotto: il corpo e la sua potenza espressiva da un lato e le regole e il giudizio sociale dall'altro.

Un discorso analogo vale per le coppie di parole piacere/dispiacere e interesse/disinteresse. Cosa sono il piacere e l'interesse in un contesto di scuola dell'obbligo? "Non mi piace" e "non mi interessa" non sono ritenuti argomenti efficaci per scampare il compito di matematica o di italiano. Questo succede invece con i laboratori quando sono considerati una materia opzionale, una forma di svago, qualcosa che dovrebbe intrattenere e divertire e che, invece, si rivela impegnativa. Affermare che i laboratori di pratiche corporee sono una materia d'obbligo consente di aprire tutt'altro orizzonte. Affrontare la matematica o la grammatica implica affrontare una forma di organizzazione delle materie e un sistema di regole che può risultare più o meno familiare o estraneo ma che, in ogni caso, è necessario per vivere insieme. Lo stesso vale per il mondo del linguaggio corporeo e dei gesti, della prossemica, delle sensazioni e delle emozioni, delle relazioni. "Mi piace/non mi piace" o "mi interessa/non mi interessa" a scuola viene usato quasi sempre nel senso di "mi viene/non mi viene facile".

La dinamica piacere/dispiacere e interesse/disinteresse è in realtà

un modo per indicare quanto un mondo è familiare o estraneo e in che modo io, soggetto e cittadina, mi relaziono con sistemi non familiari, con regole non consuete, con tutti gli altri mondi possibili.

Di qui viene la questione libertà/obbligo, che apre al nodo più spinoso di tutti: la scelta. Il modulo di laboratori CorpoGiochi che si intitola I choose game pone la questione fin dal primo momento: cosa vuol dire scegliere? cosa hai scelto? hai scelto il tuo nome, il tuo cognome, il tuo genere, di essere qui, in questa scuola, con queste persone, in questo orario, a studiare queste materie? Posti tutti i limiti dentro i quali sempre ci muoviamo, si apre lo spettro di tutte le scelte possibili. I laboratori CorpoGiochi pongono davvero una prima scelta: vuoi giocare? se non vuoi, non può giocare neanche la tua classe. E questa è una scelta reale, perché implica responsabilità reale del singolo non solo per sé ma anche per il gruppo di cui è parte e ha delle conseguenze reali che non sono una minaccia e che non implicano senso di colpa: semplicemente, si gioca o non si gioca.



IMPRESSIONI

Forse me lo aspettavo più divertente, ma ritengo lo stesso che mi sia servito per la mia crescita personale. Ho imparato ad aspettare gli altri e a capire che se voglio che una cosa venga bene non devo fare tutto da sola ma collaborare con il resto del gruppo.

12 anni → partecipante al laboratorio

I giochi mi sono sembrati un po' strani, forse perché non li faccio mai. I choose game non mi è piaciuto tantissimo perché pensavo che fosse più divertente e di scegliere più cose, come per esempio la squadra.

13 anni → partecipante al laboratorio

Mi aspettavo che il gioco fosse più divertente perché le prove erano molto semplici e anche un po' noiose. Però ritengo sia servito per liberare la mente e cambiare i nostri comportamenti quotidiani tipo: non ridere quando qualcuno cade, non parlare tutti insieme, non essere maestrini ovvero non correggere quando qualcuno sbaglia e molte altre cose.

12 anni → partecipante al laboratorio

Le sensazioni che ho provato sono qualcosa di diverso che non avevo mai sentito, come ad esempio la chiusura dello stomaco, a volte mal di testa e anche le guance che andavano a fuoco.

12 anni → partecipante al laboratorio

Il progetto I choose in sé è un bel progetto che solo dal nome ti fa capire cosa si andrà a fare.

Ci sono state le prime due lezioni dove ha spiegato tutte le regole solo che in modo molto ripetitivo e permanente. A me personalmente non mi è piaciuto a causa soprattutto dal titolo che vuol dire "scegliere" dove però a noi non ci hanno fatto scegliere niente "nemmeno la nostra identità".

13 anni → partecipante al laboratorio

Onestamente prima dell'inizio del progetto c'erano persone che dicevano che era bello o brutto. Quando io ho iniziato il progetto I Choose game non mi è piaciuto molto, perché c'erano regole strane che a me non mi piacevano affatto, però una cosa che mi piaceva era che si era liberi, per esempio: se ti veniva da tossire lo potevi fare. Ho imparato molte cose come: movimenti del nostro corpo che facciamo e non ce ne accorgiamo. Posso dire che non mi è piaciuto tanto l'inizio e la metà, ma grazie alla fine mi è piaciuto di più.

13 anni → partecipante al laboratorio

Io ho imparato a dire no quando qualcuno mi faceva male perché prima non ce la facevo.

6 anni → partecipante al laboratorio

Mi è piaciuto molto CorpoGiochi mi ha insegnato a parlare in pubblico.

10anni → partecipante al laboratorio

A fare questo gioco, ho capito che vincono tutti. E che si fanno prove interessanti per aiutarci a non avere abitudini.

9 anni → partecipante al laboratorio

































All'inizio non mi piaceva perché facevo fatica a cambiare il mio carattere ma dopo sono riuscita a cambiarlo. Io dal nome I Choose pensavo che fosse un progetto con tante scelte ma c'è solo una scelta ossia di giocare o no, ma la cosa bella del progetto è che ci fa capire che siamo tutti importanti e se uno non collabora o qualcuno non si fa avanti non si può continuare.

13 anni → partecipante al laboratorio

Il progetto I Choose è stato un progetto molto particolare, rispetto ad altri fatti in passato, perché per tutta la durata delle ore del progetto, devi partecipare alle attività, e non puoi fare le cose che fai di solito (es. sistemarsi i capelli). La cosa più particolare è che la maggior parte delle attività sono già stabilite, e non si possono scegliere, come suggerisce il nome del gioco.

13 anni → partecipante al laboratorio

Grazie a I choose ho imparato a controllare le mie emozioni, soprattutto l'ansia, la timidezza e la vergogna.

13 anni → partecipante al laboratorio

Poi c'era una cosa che mi metteva particolarmente a disagio, ovvero dovermi alzare in piedi ed avere tutta la classe che mi guardava, mi trasmetteva delle sensazioni veramente forti, come la pelle d'oca oppure sentirmi come se qualcuno mi avesse tirato un pugno allo stomaco. Questo progetto mi ha aiutata a sentirmi meno giudicata dalle persone, e mi ha fatto avere più sicurezza davanti agli altri, inoltre grazie ad antenna ho iniziato a fare più

caso alle sensazioni che provo e a non provare a nasconderle.

12 anni → partecipante al laboratorio

I choose game è stata un'esperienza nuova che ci ha fatto capire che nella vita non si può scegliere sempre ma sono gli altri che scelgono per noi. Questo gioco è stato molto divertente e educativo, abbiamo capito che molte volte non ci facciamo i fatti nostri e che deridiamo le persone e che nel tempo abbiamo iniziato a non sentire più sensazioni.

12 anni → partecipante al laboratorio

I choose mi ha aiutato a non aver paura di esprimere pensieri tanto che in questo ultimo periodo ho detto a una persona quello che pensavo di lui senza timore, cosa che volevo fare da più di un anno. Credo che il laboratorio abbia portato insegnamenti utili che farò miei e che utilizzerò in varie occasioni.

All'inizio pensavo che fosse un laboratorio come tanti altri, poi invece mi sono ricreduto perché alcune attività hanno suscitato in me, e nella classe, emozioni e sentimenti forti così forti che resteranno come insegnamenti anche fuori dalla scuola.

13 anni → partecipante al laboratorio

Grazie a questo progetto sono riuscita a riflettere sulle cose che fino ad ora non avevano mai avuto risposta. I Choose ha avuto un impatto significativo su di me, ha cambiato il mio piccolo mondo e mi ha dato la possibilità di modificare l'idea dell'ambiente in cui di solito proviamo emozioni forti e contrastanti, la scuola. Tra queste la paura, il disagio,

l'imbarazzo e soprattutto l'ansia che, grazie a questo progetto, sono riuscita in parte a superare. I Choose ha anche cambiato il mio modo di relazionarmi con i miei compagni ma soprattutto ha cambiato il tipo di ambiente che c'era in classe. E lo ha fatto in modo "strano", utilizzando metodi e attività poco convenzionali, così ci siamo ritrovati fragili, messi a nudo, senza più quella corazza che ci eravamo creati e che abbiamo tenuto per tanto tempo. In classe ci siamo guardati dentro e mi sono resa conto di quanto possa essere difficile guardare negli occhi una persona senza provare ansia o vergogna e di quanta serietà, delicatezza e concentrazione ci voglia per portare a termine un'attività che sembra banale e semplice, ma che invece è tutt'altro. Sono infinitamente grata a I Choose perché da sola non sarei mai riuscita a contrastare la mia ansia e a superare situazioni critiche, vorrei che tutti gli adolescenti come me lo facessero e mi auguro che riescano come me a superare questo periodo difficile.

13 anni → partecipante al laboratorio

Per me è stato come una visita "psicologica", controllo il mio corpo come non l'avessi fatto prima esaminandolo e sfruttando le sue funzioni non ancora sbloccate.

12 anni → partecipante al laboratorio

Secondo me è un poco esagerato. L'antenna (nome abbastanza sciocco) è asfissiante, richiede un controllo quasi esagerati. Il più piccolo movimento ed è un dramma. Il gioco in sé lo trovo noioso e quasi inutile. Le prove sono strane e non mi fanno sentire niente.

Soltanto un semi-imbarazzo.

La preparazione al 'gioco' è strana, con procedure ambigue. Dovrebbe (in teoria) 'scatenarti' o qualcosa del genere. Lo trovo più adatto a scuole elementari. Insomma, l'ho trovato quasi mediocre. Però trovo comunque buone intenzioni, e a volte cose simpatiche nei giochi. Comunque, penso che l'esperienza sia stata per lo più negativa almeno per me. Soprattutto l'applauso lo trovo sciocco.

13 anni → partecipante al laboratorio

A me non dispiace perché il progetto può essere educativo per un futuro. Saper controllare le proprie emozioni è importante perché non si sa mai, ma non solo: dobbiamo regolare anche i nostri sguardi per non propagare disagio, tristezza o rabbia.

13 anni → partecipante al laboratorio

Il progetto mi è piaciuto molto però per me è stato molto difficile tenere gli occhi chiusi e non parlare. Mi sembrava che gli altri guardassero.

13 anni → partecipante al laboratorio

Abbiamo provato nuovi giochi e nuove esperienze che non avevo mai provato nella vita di tutti i giorni. Ad esempio a me è rimasto impresso un gioco in cui dovevamo scegliere un compagno in un modo molto particolare: prima abbiamo "tagliato il mondo" (uno spazio immaginario) con il braccio teso fino a dietro la nuca, successivamente il braccio è magicamente diventato "una freccia" e la nuca una faretra, a quel punto dovevamo puntare la freccia allineata al nostro cuore e quando vedevamo le nostre dita "vibrare" ci dovevamo

fermare perché significava che quello era il compagno che avevamo scelto. Probabilmente la vibrazione era dovuta al fatto che il nostro "corpo" sceglieva il compagno.

12 anni → partecipante al laboratorio

A novembre il maestro ci ha detto che avremmo fatto anche quest'anno CorpoGiochi. Io ero molto felice perché a me CorpoGiochi ha fatto provare un misto di emozioni, a partire dal disagio fino ad arrivare alla gioia.

10 anni → partecipante al laboratorio

A me CorpoGiochi è piaciuto né tanto né poco, perché ci faceva fare cose che a me non piacevano tanto ad esempio quello di chiudere gli occhi cosa che per me non è piacevole perché non sono abituata.

11 anni → partecipante al laboratorio

Ho imparato a fare cose che non sapevo, a scavare dentro al mio cuore, imparare a dire no, prendersi cura degli altri, non riesco a spiegarlo bene.

7 anni → partecipante al laboratorio

Io ho imparato a stare ferma, perché prima non ci riuscivo. Con la velocità 0 ho imparato. Alcune volte è bello stare ferma, alcune volte no.

7 anni → partecipante al laboratorio

A testa in giù, mi è piaciuto tutto. Corpo caldo. Cuore pure caldo, lento.

5 anni → partecipante al laboratorio

Ho capito molte cose, soprattutto mi ha stupito il fatto che non ero a conoscenza che

in ogni singolo micromovimento ho le mie abitudini e che non mi accorgevo quando le facevo.

10 anni → partecipante al laboratorio

Mi è piaciuto quando ero un pesce. Mi girava la testa.

4 anni → partecipante al laboratorio

Io invece mi aspettavo che c'erano molte meno persone ma ce n'erano tantissime e anche girare in mezzo è stato molto emozionante. Nel primo sguardo ho avuto molta emozione e quindi mi è venuta anche un po' la pelle d'oca.

11 anni → partecipante al laboratorio e alla performance finale

All'inizio sembrava una cosa strana però abbiamo dimostrato che è una cosa strana per la gente che inizia a farlo, ma piano piano che lo fai, è come se lo facessi da tutta la vita.

13 anni → partecipante al laboratorio e alla performance finale

È stato molto emozionante, molto bello perché abbiamo stretto un contatto visivo con persone che non conoscevano. In questo spettacolo, mi sono sentito calmo. La calma è che non ho caldo, sono rilassato, cammino normale. Tendevo a camminare molto velocemente. Anche perché c'erano alcune persone che ci tenevo molto a incontrare e quindi davo un po' di gas perché nessuno prendeva il mio posto. Sono andato più da persone che conoscevo, un parente e altri conoscenti, genitori di amici. L'incontro più emozionante... non mi sono emozionato più di tanto. Più che

altro, mi sono trovato molto bene con Matteo di prima, lui mi seguiva. Non me lo aspettavo. Non mi aspettavo di trovarmi bene con un bambino di prima. E invece.

11 anni → partecipante al laboratorio e alla performance finale

Io mi sentivo rigida e anche fredda, non pensavo che non riuscivo a non sistemarmi niente, a non grattarmi, ma in realtà ci sono riuscita e non pensavo proprio di riuscire a fare lo spettacolo. E invece ci sono riuscita.

9 anni → partecipante al laboratorio e alla performance finale

Non mi aspettavo di guardare così i nostri compagni di classe, coi quali siamo sempre abituati a guardarci a ridere a parlare. Non ero abituata a guardarli senza ridere senza parlare.

13 anni → partecipante al laboratorio e alla performance finale

Io avevo molta paura di sbagliare perché io non avevo mai fatto teatro e non sapevo l'emozione che poteva portarmi e per la prima volta l'ho sentita.

13 anni → partecipante al laboratorio e alla performance finale

Ora riesco a stare lontano molto di più dai miei amici, anche quelli più attaccati. C'è un mio amico per esempio che non è molto bravo a scuola e quando sto vicino a lui prendo sempre delle note e nell'ultimo periodo sono riuscito a distaccarmi molto. Preferisco così. Me l'hanno sempre detto tutti e io non ho mai ascoltato nessuno. Con

questa cosa che abbiamo fatto, con questo spettacolo, sono riuscito a distaccarmi molto.

13 anni → partecipante al laboratorio e alla performance finale

In classe per esempio, ti sgridano perché hai fatto accadere cose grandi e invece qui ti sgridano anche per cose piccole, tipo toccarti le scarpe perché sei nervosa. Quindi ti insegnano a stare ferma anche nei momenti di difficoltà.

12 anni → partecipante al laboratorio e alla performance finale

Prima mi sentivo molto bene, nel senso che per fortuna non soffro troppo di ansia quando mi devo mettere in esposizione, o forse in un teatro sì. Comunque mi sentivo bene, non provavo strane sensazioni. Mentre durante lo spettacolo mi è presa molta ansia, molti occhi puntati sulla mia faccia o sulla mia schiena, brividi che salivano nella schiena, le mani che sudavano, le gambe che sudavano tantissimo con i pantaloni pesanti, muovermi, saltare, correre, stare ferma, tanti sbalzi di temperatura, sentivo proprio caldo. Dopo lo spettacolo, ero tranquilla.

13 anni → partecipante al laboratorio e alla performance finale

Il laboratorio è stato bello, era divertente, ho imparato delle cose che non sapevo. Non sapevo come ci sediamo.

12 anni → partecipante al laboratorio e alla performance finale

Mi ha impressionato il gioco che dovevo stare fermo e alla fine sono stato ancora fermo. Mi ha

impressionato quando non riuscivo a tenere gli occhi chiusi per tanto tempo. Ora riesco a tenere gli occhi chiusi molto di più.

11 anni → partecipante al laboratorio e alla performance finale

Sono cambiato perché ho riflettuto su tutti i gesti che facevo, su cosa facevo, se prendevo le cose agli altri. Mi ha aiutato.

12 anni → partecipante al laboratorio e alla performance finale

Mi sentivo bene essere guardata bene. Mi sono accorta quando non ascoltavo le persone che stavano parlando. Ho scoperto che devo rispettare anche le altre persone che fanno delle cose anche se a me non piacciono.

La classe è migliorata.

12 anni → partecipante al laboratorio e alla performance finale

Io sinceramente all'inizio non mi trovavo bene ma poi mi sono divertito. Un'esperienza comunque da consigliare anche se faticosa all'inizio. Ti apre un vuoto dentro e poi ti scarica, ti toglie tutte le emozioni negative, tutte le ansie, tutte le paure.

13 anni → partecipante al laboratorio e alla performance finale

È stato bello confrontarsi con gli altri attraverso lo sguardo. È stato interessante. Io sono una persona che guarda molto nella faccia le persone per capire come sono nella vita. Mi è piaciuto il fatto di confrontarmi con gli altri attraverso lo sguardo e senza parole.

13 anni → partecipante al laboratorio

e alla performance finale

Avere un contatto visivo o comunque parlare senza la bocca attraverso gli occhi prima non credevo che si potesse fare. Dopo di questo, ho capito che si può parlare anche senza la bocca, attraverso lo sguardo.

13 anni → partecipante al laboratorio e alla performance finale

Le sensazioni sono quelle che si provano in una normale verifica o interrogazione, è sempre quello. Solo che in questi casi la musica aiuta molto, ti tranquillizza, è una specie di magia. Ci vorrebbe la musica nelle interrogazioni. Le sensazioni erano rallentate dal fatto che il pubblico non potesse rispondere né dare un voto, questo anche poteva tranquillizzare.

12 anni → partecipante al laboratorio e alla performance finale

Io devo dire un paio di cose.

Ci avete fatto fare cose che per noi erano al di fuori delle cose che facevamo ogni giorno, al di fuori del normale per noi. A noi, più alla nostra generazione in generale, se non ci va di fare una cosa non la facciamo proprio. Sono il primo che non fa una cosa se non mi va. Se devo essere onesto, a me questo progetto non è che mi interessava tanto però è una cosa che si fa adesso, che non si può più rifare, si fa. È come dire che puoi saltare da un palazzo senza morire solo una volta e non lo fai, cioè almeno quella volta lì prendi questa esperienza e fallo.

13 anni → partecipante al laboratorio e alla performance finale

VALUTARE IL CAMBIAMENTO

Raffaella Sutter

PERCHÉ, PER CHI, CHE COSA, COME VALUTARE

Valutare serve a capire i prodotti (*outputs*), i risultati (*outcomes*) e l'impatto sociale di un'azione (effetto sulla comunità e sul benessere delle persone), il valore aggiunto di un progetto, di una metodologia. La VIS (valutazione impatto sociale) serve a chi progetta e conduce le azioni, ai diversi attori, a chi ne fruisce, ai committenti, ai finanziatori. Serve a capire punti di forza e criticità e a riprogettare, modificare azioni e metodologie di intervento. In particolare, la valutazione dei risultati e dell'impatto sociale analizza i cambiamenti dei comportamenti degli attori del sistema e del contesto in cui si opera, confrontando un prima e un dopo intervento. Obiettivo principale della valutazione di CorpoGiochi a scuola è quello di valutare se il metodo e le pratiche adottate hanno prodotto delle trasformazioni nei comportamenti dei diversi attori (insegnanti, bambine/i, ragazze/i, antenne), se hanno trasformato relazioni e contesti scolastici. L'adozione di una metodologia di valutazione che misura il cambiamento è particolarmente efficace nel caso di CorpoGiochi a scuola, le cui pratiche hanno come specifico obiettivo quello di produrre trasformazioni dei comportamenti a partire dai corpi e dalle emozioni. Monica Francia nella sua intervista in questo Almanacco dice: «Le pratiche del metodo CorpoGiochi irrompono nelle dinamiche del gruppo-classe, rimettendo in gioco ruoli e identità. I gruppi rispondono con aperture vertiginose e altrettante resistenze». Il metodo ha la potenzialità di ridefinire ruoli, abitudini, comportamenti, di mettere in crisi relazioni e trasformare dinamiche nel gruppo classe. L'approccio adottato nella valutazione è quello della ToC (*Theory of Change/Teoria del Cambiamento*), in specifico l'approccio possibilista che ha l'obiettivo di valutare non solo il livello di raggiungimento dei risultati previsti, ma anche i risultati non attesi, le conseguenze inintenzionali e gli effetti collaterali. Approccio utile per rendere l'intervento flessibile, capace di adattarsi ai cambiamenti che si producono e favorire riprogettazioni e ridefinizioni di strategie e pratiche. Per la valutazione è stata utilizzata una *metodologia partecipata*; sono state effettuate interviste alle antenne che hanno condotto o osservato come *osservatrici competenti* i laboratori CorpoGiochi con le classi e quelli con le *Famiglie Coraggiose*; sono state analizzate interviste e restituzioni scritte delle insegnanti, dialoghi con bambine/i delle scuole dell'infanzia e con ragazze/i, testimonianze scritte di ragazze/i delle scuole primarie e secondarie. Due gli ambiti di analisi, utilizzando gli strumenti suddetti: le trasformazioni e i punti di forza e criticità.

ELEMENTI DELLA VALUTAZIONE D'IMPATTO DI CORPOGIOCHI

1. Le trasformazioni

1.1. Risultati attesi

Escluse poche eccezioni, i risultati attesi dalle insegnanti che hanno scelto di effettuare i laboratori CorpoGiochi sono stati aderenti ed in alcuni casi superiori alle aspettative (in particolare per le insegnanti che partecipavano per la prima volta). Anche le antenne che hanno condotto i laboratori, nel loro ruolo di osservatrici competenti descrivono le trasformazioni avvenute sia nel gruppo classe che nell'atteggiamento delle insegnanti. La maggior parte delle insegnanti ha osservato il gruppo classe trasformarsi, migliorare le dinamiche relazionali, aumentare l'inclusione e la coesione, modificarsi ruoli e abitudini; i laboratori hanno permesso loro di conoscere meglio alunne/alunni ed anche di portare alcune pratiche nella quotidianità scolastica.

Miglioramenti significativi nella capacità di comunicazione, nella gestione delle emozioni di alunne/i, aumento della loro consapevolezza corporea e della loro capacità di collaborare con i compagni. Inoltre, le attività di Corpo Giochi hanno favorito l'inclusione di tutti gli alunni, anche di quelli con difficoltà motorie o di relazione tra pari o con gli adulti.

La classe, composta da 17 alunni di cui 16 bambini stranieri e due con certificazione grave, sono stati coinvolti in un percorso che durerà per ben cinque anni... Le docenti ritengono molto valida questa esperienza quinquennale di CorpoGiochi, molto significativa per la conoscenza degli alunni ed anche per il miglioramento delle dinamiche relazionali della classe.

Ho osservato il gruppo, gradualmente e lentamente, trasformarsi. I bambini sono passati, da condotte di scarso controllo del corpo e delle azioni, a comportamenti di maggior consapevolezza nello spazio, nella relazione, nel tempo, nel vivere il momento presente.

Questo progetto ci è sembrato interessante da subito per le sue finalità. Riflettere su sé stessi, sulle nostre differenze, sui nostri punti in comune, sulle nostre abitudini radicate, che è sempre possibile cambiare, sul nostro essere maschi e femmine... L'insegnante non doveva intervenire mai e questo mi ha fatto riflettere su quanto a volte, io possa essere invadente nelle relazioni tra di loro. Mi porterò alcune pratiche nella mia quotidianità scolastica.

Gli alunni hanno espresso in modo vibrato sia il dispiacere per la conclusione dell'esperienza fatta, sia il desiderio di poter tornare a giocare anche il prossimo anno. Cosa che francamente auspico anche io, non solo per la positività del laboratorio in quanto tale, ma anche per le possibilità offerte a me, in qualità di docente di italiano, di avere occasioni concrete per dialogare e ragionare con gli alunni su cosa significhi 'stare bene insieme' e sul valore delle regole condivise. Inoltre, "I Choose Game" mi ha

fornito occasioni motivanti di lavoro e l'esperienza sperimentata tutti assieme ha avuto continui riverberi positivi lungo tutto il resto dell'anno scolastico.

Il laboratorio è stato prezioso non solo per le alunne e gli alunni, ma anche per me in quanto insegnante. Ho avuto modo, io stessa in primis, di mettere in discussione le mie pratiche: in particolare ho compreso quanto siano rassicuranti, per adulti e bambini, le "abitudini" ma, nello stesso tempo, quanto sia importante non lasciarsi sopraffare da esse. A volte le abitudini rendono schiavi. Siamo abituati, a scuola, ad alzare la mano per parlare, a muoverci nello spazio sempre in fila, in un determinato ordine. Sono le regole che concordiamo e che apparentemente facilitano l'ordine. Eppure, CorpoGiochi ci ha (e mi ha) insegnato che altre modalità sono possibili, ed è giusto prenderle in considerazione, per non appiattirsi, per diventare persone e cittadini più aperti e flessibili, nel corpo e nella mente, per crescere.

Con CorpoGiochi impariamo a dire anche "No!". Il "No" di qualcuno deve essere sufficiente a farci comprendere che ci dobbiamo fermare, che dobbiamo cambiare la nostra modalità di gioco o di interazione... Possiamo, in quanto adulti, insegnanti, esperti ed educatori, allenare fin dalla prima infanzia questa consapevolezza per formare dei cittadini attenti, consapevoli, che praticano e allo stesso tempo pretendono cura e gentilezza. Se queste modalità si allenano fin da bambini forse sarà più semplice sviluppare valori sani da ragazzi e poi adulti.... Non nego che, inizialmente, questo laboratorio sia stato difficile per i bambini. Ma come potrebbe non esserlo stato? Qualcosa che scardina le abitudini, un lavoro profondo su di sé, come potrebbe essere semplice? Effetti, residui che la pratica di CorpoGiochi ha lasciato: la valorizzazione dell'ascolto con tutto il corpo, l'importanza dell'impegno di ognuno per il raggiungimento degli obiettivi, l'attenzione su quello che si sta facendo e al come lo si fa; rimane l'importanza di evidenziare le conseguenze di un gesto su se stessi e sugli altri.

CorpoGiochi suscita in noi insegnanti sempre tante riflessioni: le attente osservazioni che facciamo guardando i/le bambin "giocare" ci aiutano a conoscerli sempre meglio, ad individuare le loro fragilità e a studiare nuove strategie per sostenerli, stimolarli e rassicurarli nell'espressione dei propri bisogni e nella conquista dell'autocoscienza.*

Abbiamo notato che soprattutto i bambini introversi sono riusciti a lasciarsi andare e a trovare la spinta giusta per esporsi sentendosi parte integrante del gruppo, dando valore al loro corpo e a quello degli altri, iniziando a capire che la loro presenza è importante e fondamentale nel gruppo. I bambini hanno partecipato attivamente sin dal primo momento e alla fine del percorso ci siamo rese conto dei cambiamenti che questo laboratorio ha apportato alla vita di tutti i giorni in sezione. Bambini attenti

alle parole dei compagni, bambini che si ascoltano, che danno importanza al proprio corpo e a quello degli altri. Bambini attenti al linguaggio del corpo.

Già da qualche anno la modalità di coinvolgere tutti i bambini della sezione, grandi e piccoli, risulta una strategia efficace anche alla coesione del gruppo sezione che attraverso il laboratorio scopre nuove dinamiche, nuove relazioni e nuovi canoni di comunicazione. A seguito del laboratorio abbiamo osservato nei bambini una maggiore consapevolezza corporea e migliori competenze a livello motorio ed emotivo.

Nel periodo successivo alla conclusione del laboratorio abbiamo riproposto alcune strategie di comunicazione attuate durante gli incontri osservando un benefico impatto sul clima di classe nel lungo termine e osservando differenze di comportamento riconducibili anche a quanto sperimentato negli incontri laboratoriali.

Anche testimonianze di ragazze/i della scuola primaria e secondaria di primo grado evidenziano cambiamenti nel comportamento del singolo o del gruppo classe:

È migliorato il gruppo classe, penso per il laboratorio. Dopo una settimana da quando abbiamo iniziato, è iniziato a migliorare.

Ho scoperto che devo rispettare anche le altre persone che fanno delle cose anche se a me non piacciono. La classe è migliorata.

Mi ha impressionato il modo di giocare, perché insegna molte cose. Penso che sia un gioco bellissimo, che insegna tante cose, rende felici tutti; stare bene insieme è una cosa bellissima che rispecchia tutti i cuori e che ci fa credere in quello che non vediamo, ci aiuta a immaginare.

Il progetto Chose mi è piaciuto perché è stato presentato come un gioco di squadra. Mi è piaciuto che la vittoria di uno andasse a vantaggio di tutta la squadra. Mi ha confermato che è importante avere fiducia e collaborare con i miei compagni.

1.2. Risultati inattesi

Diverse insegnanti affermano di essere state stupite dai risultati inaspettati e da effetti collaterali soprattutto in situazioni conflittuali o nel caso di bambine/bambini con particolari difficoltà. Valutazione quest'ultima condivisa anche da alcune antenne, colpite dal cambiamento nel comportamento di bambini definiti dalle insegnanti come problematici.

La classe mi ha dimostrato che il progetto "CorpoGiochi" può realmente unire le persone, che il suo potere è grande ma silenzioso. I bambini hanno avuto una risposta super positiva alle attività proposte, la cosa che più

mi ha sorpreso è stata vedere la competizione che piano piano iniziava a svanire sempre di più dopo ogni incontro.

Una classe dove il conflitto è all'ordine del giorno. Ho deciso quindi di farli partecipare al progetto poiché volevo provare a capire i motivi reali di questi continui conflitti tra i diversi compagni. Ci sono stati incontri che non sono arrivati al termine a causa della poca attenzione ed incontri in cui le emozioni erano molto difficili da contenere per alcuni di loro. Arrivati al traguardo del progetto la classe è stata capace di sorprendere me, l'antenna e probabilmente anche loro stessi, riuscendo ad affrontare sezioni del gioco dove l'attenzione richiesta era massima.

Le sorprese sono state soprattutto nella performance finale perché, rispetto all'approccio che i ragazzi hanno avuto durante tutte le lezioni, si sono completamente trasformati. È stato sorprendente vedere come si siano messi alla prova e come siano usciti dei lati di loro che solitamente noi non riusciamo a osservare nelle lezioni di tutti i giorni. La sorpresa è stata vedere quanti di loro si dimostrano una cosa nelle altre lezioni e diventano altro quando gli viene richiesto questo.

Un'insegnante, rispetto al laboratorio Famiglie Coraggiose, valorizza il proprio diverso ruolo di osservatrice esterna, per cui essere fuori dal laboratorio è stato un valore aggiunto:

L'insegnante che non è dentro a fare il laboratorio vede delle dinamiche che se sei dentro non vedi e i bambini quando ci sei tu sono diversi... Ho visto quindi dei comportamenti diversi ma soprattutto ho visto delle dinamiche familiari che io non avevo mai visto in tre anni, perché non mi era stato mai possibile vedere la dinamica mamma-bambino babbo-bambino da fuori in un contesto laboratoriale ...un laboratorio implica un impegno, una competenza da parte di entrambi, un mettersi in gioco da parte di entrambi, anche davanti agli altri. Questo è un felicissimo imprevisto e per me fatto così è molto bello e serve molto anche a noi, cioè non dico che andrebbe fatto il primo anno ma quasi.

Anche genitori partecipanti ai laboratori Famiglie Coraggiose e alcune/i ragazze/ragazzi hanno espresso la consapevolezza di risultati inattesi che hanno prodotto in loro dei cambiamenti.

Un genitore partecipante al laboratorio:

Questa esperienza ci è arrivata in un modo che non ci aspettavamo, siamo venuti aspettandoci di passare del semplice tempo insieme invece è stata una scossa emozionale. Ci ha aiutato a smuovere le nostre emozioni in maniera positiva. Se dovessimo scegliere una parola sarebbe: arricchente.

Ragazze/i:

*Mi ha sorpreso che mi hai fatto cambiare le abitudini.
Ho capito molte cose, soprattutto mi ha stupito il fatto che non ero a conoscenza che in ogni singolo micromovimento ho le mie abitudini e che non mi accorgevo quando le facevo*

Questo laboratorio è stato molto innovativo e carino. Un'esperienza per il mio futuro perché mi ha aperto gli occhi a nuove cose che prima non riuscivo a capire.

Mi ha stupito che sono/siamo riusciti a superare tutte le prove; mi ha stupito anche che tutti noi siamo riusciti a capire tutte le emozioni e che siamo riusciti a spiegarle e a raccontare che cosa abbiamo provato.

Anche le antenne in alcuni casi sottolineano come le colpisca, oltre le aspettative attese, l'efficacia trasformativa del metodo:

Mi ha colpito molto l'acquisizione dell'uso del femminile sovraesteso in una classe delle primarie ed è stata una scoperta per me l'attenzione, da parte di bambine/i in una scuola dell'infanzia, alle parole che ho usato; mi ha colpito molto l'attenzione cambiata al non toccarsi tra di loro.

2. Punti di forza e criticità

2.1. Punti di forza e criticità connessi allo specifico contesto scolastico

Principali punti di forza dell'esperienza laboratoriale di CorpoGiochi sono la durata pluriventennale dell'esperienza, la diffusione in un numero crescente di scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di primo grado di Ravenna e Russi, il suo inserimento nel Piano Arricchimento formativo del Territorio (PAFT) del Comune di Ravenna. CorpoGiochi è stato capace di rinnovarsi, ampliare le collaborazioni con altri soggetti (come Linea Rosa ad es.), diversificare le proprie applicazioni metodologiche ad es. con i laboratori I Choose game e Famiglie Coraggiose. Ha dimostrato ormai comprovata efficacia nel contesto scolastico considerata anche la capacità di rinnovarsi negli anni con la necessaria flessibilità che ha consentito di adattarsi ad una realtà scolastica in continua trasformazione. Negli anni le classi si sono trasformate con maggiori problemi di inclusione (bambine/bambini appartenenti a culture e lingue diverse o con problematiche comportamentali, disagi o bisogni speciali), di sovraorganizzazione o sovrastimolazione, con una sempre minore attenzione alla corporeità o al non verbale. Crescenti anche le situazioni di conflittualità che hanno in alcuni casi comportato criticità e un non raggiungimento degli obiettivi attesi, sia a parere delle insegnanti che delle antenne.

Un'insegnante:

La classe, come accade spesso, era divisa in due poiché una parte permetteva il corretto svolgimento e scorrimento delle attività mentre un'altra parte rendeva il tutto molto difficile a causa del poco controllo

su loro stessi e magari anche a causa del poco interessamento a ciò che gli veniva proposto... A malincuore, arrivati alla fine di questo progetto, credo che "CorpoGiochi" non abbia portato i risultati sperati all'interno della classe.

Una delle maggiori criticità connesse al contesto scolastico è che spesso i laboratori sono considerati dalle insegnanti come una disciplina marginale, che "porta via" ore alle materie scolastiche, che non tutte le insegnanti sono interessate ad apprendere dalle pratiche e a farne un patrimonio esperienziale proprio, applicabile alla gestione della classe o alla comprensione di alunne/i. Alcune insegnanti evidenziano l'importanza di appropriarsi delle pratiche sperimentate e come sarebbe indispensabile coinvolgere tutte le discipline e non solo, come avviene in diverse realtà, educazione fisica:

Penso che dovrebbe diventare una disciplina obbligatoria in ogni ordine di scuola al fine di favorire il benessere psico-fisico di ciascuno.

I Choose Game mi ha fornito occasioni motivanti di lavoro.

Mi porterò alcune pratiche nella mia quotidianità scolastica. Questo laboratorio aiuta anche l'adulto a fare un'autoanalisi di come si comporta con gli alunni.

Molte delle attività del laboratorio sono state da me riproposte ed agite in vari momenti della giornata scolastica ed utilizzate per l'organizzazione di tutte le attività.

Il progetto CorpoGiochi ha interamente interessato le ore di insegnamento di Educazione Fisica. Questo è risultato uno dei motivi per cui, come anche affermato dagli studenti e dalle studentesse, si è manifestato un iniziale approccio visibilmente difficoltoso alle attività proposte: il vedersi "togliere" ore per loro di liberazione e di sfogo, e vederle sostituite da attività non comprese, ha infatti influito molto sulla motivazione personale di alcuni alunni, che hanno deciso di dimostrarlo attraverso comportamenti oppositivi e/o di disturbo.... se si deciderà di partecipare nuovamente a questo Progetto, sia necessario distribuire le ore tra le diverse discipline scolastiche, in modo tale da mantenere un adeguato livello di benessere e di motivazione nelle classi, e di dare maggiore rilievo anche alla figura degli insegnanti in quanto figure di riferimento per i ragazzi.

2.2. Punti di forza e criticità intrinsecamente connessi al metodo CorpoGiochi

Attraverso l'analisi delle testimonianze di insegnanti e ragazze/i e con uno specifico focus group con alcune antenne, sono stati valutati anche i punti di forza e criticità intrinsecamente connessi al metodo CorpoGiochi.

Il metodo CorpoGiochi con le sue diverse applicazioni laboratoriali, tra cui I Choose game, ha l'obiettivo di produrre cambiamento, di trasformare percezioni e relazioni, di scardinare abitudini, di mettere in discussione ruoli stereotipati, identità

cristallizzate. È intrinseco al metodo provocare disagio, mettere in crisi, provocare resistenza. Questi aspetti sono chiaramente sottolineati dalla testimonianza di un'insegnante che parla di «gioco scomodo ma proprio per questo necessario»:

Come ho avuto modo di constatare anche nella passata esperienza, questa attività si sposa perfettamente con il detto "la lingua batte dove il dente duole", infatti gli alunni sono chiamati a mettersi in gioco in un contesto accogliente da creare essi stessi, con la collaborazione di tutti: certo è che fidarsi davvero degli altri non è mai facile, rompere degli schemi, che per loro rappresentano prigionie inconsapevoli e "cappotti di indifferenza", per usare le parole dell'esperta, ha creato smarrimento e debolezza e solo in un secondo momento si è capito che era proprio da queste nuove basi che si sarebbe conquistata un'identità forte, libera, nel rispetto degli altri. Chiamati ad uscire dalla propria zona comfort i ragazzi, nella valutazione di questa esperienza, hanno certamente messo sul piatto della bilancia la difficoltà incontrata più che il divertimento di scoprire nuovi modi di essere. Sicuramente per questi motivi "I Choose game" risulta sempre un gioco "scomodo", ma proprio per questo necessario.

Altre insegnanti:

Fin dalle prime attività proposte sono emerse alcune dinamiche di gruppo ormai sedimentate. Mi riferisco ai ruoli che gli alunni sono abituati a recitare, ad atteggiamenti che mettono in atto quasi inconsapevolmente per poter essere accettati dai compagni.

Purtroppo, sia io sia l'altra collega che li ha osservati durante due incontri, avvertivamo da parte dei ragazzi un grande senso di insofferenza, anche rifiuto, di proseguire con le lezioni successive di CorpoGiochi. Ogni volta che si avvicinava il giorno della nuova lezione sentivo dai loro commenti che per loro non era un piacere. Ma ho capito che per una classe così vivace costava un grande sforzo dover bloccare e controllare tanta irrequietezza. La loro resistenza a voler continuare è durata fino all'ultima lezione.

Molte sono le restituzioni di ragazze/i, in particolare di chi ha partecipato a I Choose game, che testimoniano difficoltà, resistenza e rifiuto; soprattutto in età preadolescenziale, fase di costruzione di identità. In diverse testimonianze sottolineano che è un "gioco per bambini", manifestando in tal modo la crisi e l'incertezza che i laboratori procurano.

Mi sono sentito in difficoltà quasi sempre... Non mi sono sentito bene perché mi veniva l'ansia.

CorpoGiochi è... noia! Mi sentivo in ansia quando dovevamo andare a prendere il cartellino.

Questo laboratorio non mi ha fatto sentire particolari emozioni e, personalmente, non mi è piaciuto. Facendo quelle azioni, mi sembrava di essere tornato a tre anni.... A me non è piaciuto tanto perché mi sembrava di essere un burattino sempre a fare le stesse cose.

Non ho provato emozioni e non è cambiato niente in me. L'unica volta che mi è piaciuto è l'ultima volta che ci siamo visti.

Facendo queste cose mi sembrava di avere 2 anni e quindi, facevamo cose da bambini piccoli.

Non mi piaceva perché occupava la mia materia preferita, ovvero ginnastica, ma soprattutto perché facevamo movimenti, secondo me, imbarazzanti e, senza offesa, dissocianti.

Questo è un laboratorio che mette molto in gioco e questa cosa può far paura in sé. Un'altra cosa che conoscendo i miei compagni può essere una forma di protesta, perché avete tolto loro l'educazione fisica che per loro è sacra. Riguardo ai compagni, ad alcuni può non essere piaciuto anche per il fatto che lo possono ritenere imbarazzante e di questa cosa hanno paura. È per questo che cercano di schivare il più possibile l'attività.

A me personalmente non mi è piaciuto a causa soprattutto dal titolo che vuol dire (scegliere) dove però non ci hanno fatto scegliere niente nemmeno la nostra identità....

Le criticità rilevate dalle antenne spesso riguardano l'atteggiamento delle insegnanti:

Spesso le insegnanti tendono a voler utilizzare la palestra e non l'aula che invece è un contesto fondamentale per capire il gruppo classe e i ruoli assegnati alle alunne/i, come ad es. la valorizzazione da parte dell'insegnante del ruolo di "badante" da parte di alcune ragazzine rispetto a compagni più problematici, ruolo che va interrotto in aula per liberarle prima di sperimentarsi in uno spazio più aperto.

Molte insegnanti tendono ad essere performanti, ad avere l'ansia di prestazione per un gioco che deve riuscire, anche escludendo chi non ce la fa.

Le insegnanti spesso consentono a ragazze/i di dire che il gioco a loro non piace, di non partecipare, cosa che non farebbero ad es. in una lezione di matematica.

Dalle interviste alle antenne ed in particolare da uno specifico focus group con Monica Francia ed alcune antenne è emerso un ulteriore aspetto intrinseco al

metodo CorpoGiochi che ne costituisce nel contempo un punto di forza e una criticità: come rendere le pratiche in continua trasformazione rispetto al contesto e nel contempo replicabili e trasmissibili.

Monica Francia, ideatrice del metodo:

Ogni volta non mi riferisco a vecchie prassi, ma utilizzo le intuizioni per creare nello specifico contesto che poi trasferisco ad altri contesti. Anche se le pratiche già sperimentate funzionano comunque, cerco di passare nuove pratiche ad altre antenne, ma serve l'osservazione, per sperimentare non è sufficiente il racconto.

Alcune antenne:

una criticità è la difficoltà di trasmissibilità delle pratiche, ci vuole coraggio per portare pratiche nuove... è un'esperienza molto forte... la sua forza e criticità è che non è un metodo scritto a tavolino. La criticità del metodo è essere un non metodo... la difficoltà del metodo è adottare forme flessibili... richiede formazione ottenuta grazie alla partecipazione agli "allenamenti" condotti da Monica Francia... CorpoGiochi tratta ogni criticità come punto di forza.

La strategia principale adottata dal progetto CorpoGiochi per rafforzare tale punto di forza e gestirne la criticità è la formazione costante delle antenne con la partecipazione agli incontri di allenamenti con Monica Francia e con la pratica dell'osservazione dei laboratori da lei condotti nei contesti scolastici.

