

*Corso di formazione
La scuola della felicità
Competenze Pedagogia
e creazione di valore
Ottobre 2024 - Febbraio 2025*



U.D.A.

Sii te stesso, esprimi il tuo valore

laboratorio di arteterapia

Corsista: Marta Mari

Sii te stesso ed esprimi il tuo valore



- ▶ Laboratorio di arteterapia per la libera espressione di sé stessi, per la prevenzione del disagio, verso la trasformazione del proprio sentire rompendo ogni chiusura, ogni pregiudizio e aprendosi all'altro, secondo un'ottica inclusiva e di accoglienza delle molteplici sfaccettature dei giovani studenti.
- ▶ Ispirato alla teorie del pedagogista Tsunesaburo Makiguchi ha come scopo quello di stimolare gli studenti a riconoscere il proprio valore e quello degli altri, creare manufatti che esprimano bellezza non solo dal punto di vista estetico ma in quanto espressione del proprio percorso di crescita, nuova consapevolezza e trasformazione di sé.

Il laboratorio è costituito da un percorso artistico che ha come obiettivo la realizzazione di un mandala, un cerchio simbolico, sul tema delle “migrazioni”, attraverso la libera espressione delle proprie emozioni mediante pittura, collage, grafici, giungendo alla consapevolezza del proprio valore, delle proprie radici, della propria capacità di migrare da un luogo all'altro della mente, del sentire, del vivere la comunità (non solo quella scolastica) con le sue molteplici contraddizioni. Essere così in altri luoghi, geografici e sociali, attraversare i confini dell' altro. Il mandala deve essere una creazione spontanea, immediata, fatta di gesti diretti, impulsivi e naturali che esprimono il sentire profondo dei ragazzi, un prodotto di arte sociale.



COMPETENZE

Il laboratorio aiuta a sviluppare le competenze di base: sapersi esprimere e comunicare nella propria madrelingua e nelle lingue straniere, avere competenze tecnologiche e informatiche, utili anche per la ricerca di materiale multimediale che può fornire idee e immagini che stimolano la creatività.

Inoltre vengono stimulate la metacognizione, l'azione di imparare ad imparare, le competenze sociali e relazionali, lo spirito di iniziativa, poiché si lavora in gruppo e si apprende una modalità cooperativa e, non ultima la consapevolezza della propria cultura ed espressione del proprio territorio di appartenenza attraverso il confronto con opere d'arte studiate e con immagini di giornali e riviste di moda. Si tratta di un lavoro di arte sociale in quanto esprime il pensiero e le emozioni dei 'cittadini' di una piccola comunità come la scuola.



COMPETENZE DI CITTADINANZA

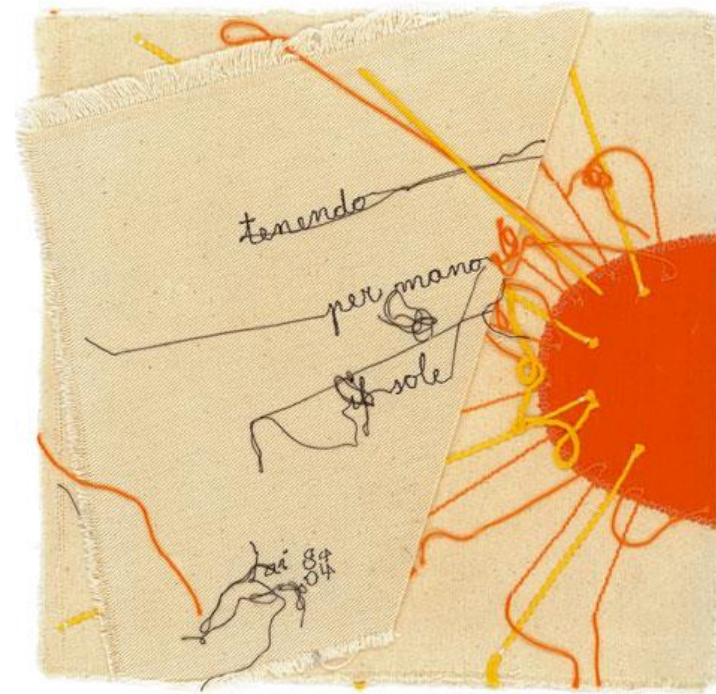


Nell'ottica di approfondire l'esperienza del pedagogo Makiguchi attraverso il laboratorio, si impara a progettare, ovvero ad avere un approccio organizzativo delle proprie idee e di quelle dei compagni, comunicare, collaborare e cooperare, mettersi al servizio dei coetanei con cui si fa gruppo allo scopo di perseguire un obiettivo comune. Inoltre poiché cooperare significa lavorare uno per l'altro, si impara ad agire in modo responsabile delle proprie azioni nei confronti del gruppo.

Si impara inoltre a risolvere problemi, ad acquisire informazioni, metterle a disposizione di tutti, saperle elaborare per l'obiettivo comune: realizzare un dipinto/collage sulla parete della propria aula. Obiettivo è quello di valorizzare le competenze attraverso una evoluzione, una migrazione da sé stessi, dal piccolo io alla società, cooperando per un bene comune, una società sostenibile, armoniosa, equilibrata, lontana da pregiudizi di ogni sorta.

CONOSCENZE

- ▶ Si apprende una tecnica mista, collage, pittura tessitura, cucito, si analizzano le emozioni positive e negative, i colori ad esse legati, la simbologia delle immagini, la simbologia e la psicologia del colore, il valore della luce.
- ▶ Ci si mette in gioco utilizzando tele bianche riciclate nelle proprie case, ago e filo, per cucire brandelli di tessuto in un'unica tela, ricordando la tecnica dell'artista Maria Lai, utilizzando l'arte per legare le persone, creare relazioni solide, positive, valorizzando materiali umili per impreziosirli del lavoro delle mani di ciascuno studente.
- ▶ Si apprende il valore della propria esperienza e del proprio apporto civile e culturale nella società, nel proprio territorio, nella scuola e nel contesto extrascolastico.





DESTINATARI

- ▶ Studenti delle scuole secondaria di secondo grado, Istituto tecnico con indirizzo Moda
- ▶ Classe eterogenea, costituita da 19 studenti, uno studente con disabilità, 7 studenti con DSA.
- ▶ Gli studenti hanno buona propensione al disegno, alcuni sono particolarmente dotati, curiosi, appassionati di moda e design, hanno raggiunto un ottimo livello nelle tecniche grafiche.
- ▶ Il livello relazionale della classe è discreto, si sono formati piccoli gruppi, il laboratorio è concepito proprio per scoraggiare i pregiudizi e valorizzare le diversità che costituiscono un prezioso apporto al lavoro di gruppo.

FASI



Si prevedono quattro fasi del progetto:

- ▶ 1. Circle time sul tema delle “**migrazioni**” (intese come spostamenti, cambiamenti, trasformazioni, non solo fisiche ma psicologiche, emotive, relazionali..)
- ▶ 2. Analisi di opere d’arte, raccolta del materiale per il collage, produzione di primi bozzetti disegnati
- ▶ 3. Realizzazione del mandala, un’opera mista (collage, disegno e pittura) su muro preventivamente coperto da una grande tela circolare cucita in vari punti (sono studenti di indirizzo moda che lavorano su stoffe)
- ▶ 4. Valutazione/autovalutazione

L’osservazione delle attività, delle modalità relazionali, delle reazioni emotive degli studenti costituisce elemento prezioso della didattica per la creazione di valore. Ciascuno con le proprie specificità contribuisce allo sviluppo di ogni individuo in maniera rispettosa e priva di giudizio. In questo contesto armonioso e partecipativo si decostruisce la rigidità e si *migra* verso l’accettazione ed il superamento del disagio.

LE ATTIVITA'

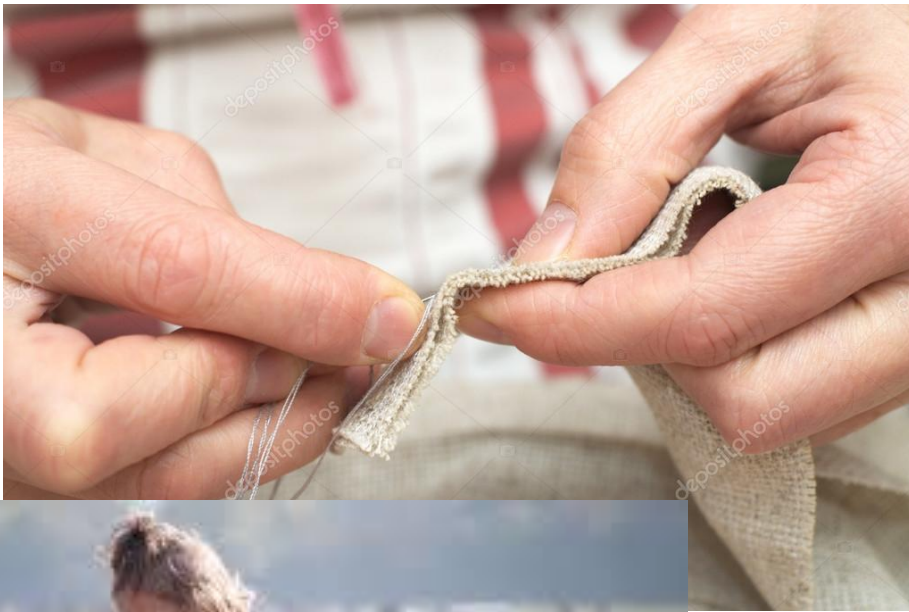
- ▶ Si parte dal circle time per analizzare l'etimologia della parola *migrare*, scambiare idee, riflessioni, sensazioni, esprimere emozioni rispetto al tema delle migrazioni.
- ▶ **Domande stimolo:** cosa significa migrare? Quali trasformazioni ci provoca? Cambiare fisicamente la nostra posizione o anche il nostro punto di vista? E' pericoloso o è una bella avventura? Lasciamo qualcosa o riceviamo qualcosa?



Si può lavorare in modalità interdisciplinare coinvolgendo ad esempio il docente di italiano e storia ripercorrendo la storia di Ulisse, o il docente di disegno. Si ascoltano le proposte sulla modalità di ricerca di immagini per il collage, quali scegliere, perché sceglierle, cosa evocano, come posizionarle sullo sfondo, quali accostamenti fare.

LE ATTIVITA'

- ▶ Si invitano i ragazzi a preparare la base di stoffa e carta, cucire i brandelli è un'azione importante, ogni punto è un legame che si crea tra due diverse parti, che si uniscono, si avvicinano l'una all'altra. Cucire è la metafora dell'abbraccio umano, si opera una congiunzione e si pone l'accento su questi gesti simbolici.
- ▶ Si stimolano gli studenti a progettare la parte pittorica, in particolare sulla scelta dei colori che rispecchiano le loro emozioni, si porta l'attenzione sul significato di certe suggestioni rispetto al tema del migrare, immaginare empaticamente, mettersi nei panni di chi è costretto a lasciare la propria terra, i propri affetti, provare a sentire quali sofferenze, quali sogni, quale disagio, quali paure si vivono.



METODOLOGIE DIDATTICHE



Perché proprio queste scelte metodologiche?

Intanto perché sono in linea con la *Pedagogia del Valore* di T.Makiguchi, volta a far emergere il valore di ogni singolo individuo con le sue peculiarità e le sue specialità ma capace di arrivare ad un obiettivo comune con il contributo di tutti. Come nella *Rete di Indra* ognuno brilla e fa brillare l'altro, mettendo la sua capacità a disposizione del gruppo e dal gruppo si coinvolge l'intera comunità scolastica.

Circle time: perché è attività inclusiva, alla pari, di confronto rispettoso e discussione, scambio democratico; perché si ha bisogno di elaborazione di tante idee diverse ma complementari;

Tinkering: perché è un approccio di tipo ludico, armeggiando e smontando scatole, strappando e ricucendo stoffe e fogli di carta, ecc. si può dar vita ad altre forme che esprimono un altro sé;

Cooperative learning: perché è un lavoro in cui ognuno ha un compito, una responsabilità in quanto facente parte di un gruppo che persegue un comune obiettivo;

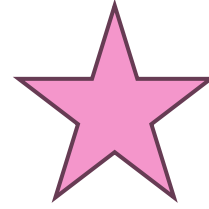
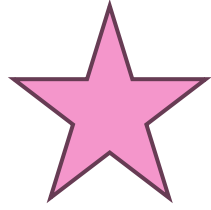
Didattica laboratoriale: perché tutto ciò che si produce ha bisogno di un laboratorio, uno spazio attrezzato con colori, carta, stoffe, colla, forbici e tanta creatività;

Peer education: perché gli studenti imparano tra pari, apprendono una modalità tra individui che parlano lo stesso linguaggio e si ascoltando, si comprendono.



TEMPI

- ▶ 2 incontri di due ore ciascuno per le prime due fasi
- ▶ il terzo di 3 ore per la realizzazione dell'opera
- ▶ un incontro di valutazione/autovalutazione della durata di un'ora, mediante la somministrazione di un questionario.



Grazie per la condivisione di un corso così interessante e prezioso di cui questa UDA è frutto!

Marta Mari

