

Insegnare il Buio¹

L'Istituto David Chiossone onlus si propone, in occasione dell'esperienza Dialogo nel Buio, quale catalizzatore - dal 2012 - di un "catalogo" di quelle esperienze didattiche proposte da altri attori sul territorio e che potrebbero essere scelte dalle classi in accompagnamento alle attività in classe. In collaborazione con i servizi di didattica dei Musei Civici di Genova, i Servizi Bibliotecari e Costa Edutainment si perseguono opportunità di stimolazione della multisensorialità.

Come accompagnare alla visita al buio?

L'esperienza vissuta nell'esplorazione dello spazio buio comporta emozioni e scoperte. Forti e coinvolgenti quanto in parte inaspettate.

Obiettivo del progetto "Insegnare il Buio" vuole essere quello di introdurre, nella normale programmazione scolastica, attività ed esperienze integrabili, con valenze ed aperture interdisciplinari. Non lasciare quindi l'uscita didattica svincolata ed a sé stante, ma offrire agli insegnanti ed agli Istituti un percorso percorribile e personalizzabile di accompagnamento dei ragazzi alle risorse che nel buio saranno ricercate.

Intenzione di questo contributo è stimolare un maggior numero di discipline, sia per una più ampia integrazione dei contenuti proposti che per un più diffuso coinvolgimento dei docenti, senza aggravare un solo referente. Il libretto vuole quindi facilitare una chiave di lettura, un valore aggiunto, da inserire nelle diverse materie proponendo alcune tematiche che possono essere affrontate così come spunti per le esercitazioni da realizzare con i ragazzi. Costruire opportunità per cui i ragazzi possano essere aperti e attenti oltre che valorizzare ciò che hanno provato.

Anche in termini di valutazione appare interessante offrire spunti per la valutazione

¹ Con il patrocinio della Regione Liguria.

Tratto da: http://dialogonelbuio.chiossone.it/pdf/INSEGNARE_IL_BUIO.pdf

delle competenze, requisito del sistema scolastico per le classi medie e superiori.

La multisensorialità: un approccio critico

La nostra esperienza di oggi è fortemente tracciata dai canali VISIVO e uditivo; le tecnologie e gli stimoli che ci circondano sovraccaricano questi sensi e sempre meno andiamo alla ricerca di stimoli complessi, del controllo e della valorizzazione degli altri sensi, ma soprattutto della loro pienezza.

È cambiata la forma di gioco (generalmente in una forma “piatta”, bidimensionale) dove il giocatore è fruitore di “sensazioni preconfezionate” e più raramente attivo o creativo nella ricerca e interpretazione degli stimoli a tutto tondo, impreparato ad utilizzare tutti i canali sensoriali ed appagarsene. Poco abituati a correre, camminare, arrampicare, esplorare. Poco abituati a scontrare e cadere, anche sotto l’aspetto psicologico devono essere riportati a fare esperienza del “fallimento” o intoppo. Nel contempo i bambini sono canali di ricezione ed esperienza enormi, bagaglio che si accumula in incoscienza ma che plasma la propria interpretazione del mondo circostante.

Obiettivo della multisensorialità, quindi, è imparare a esplorare il mondo circostante così come a conoscere se stessi e le proprie risorse.

PSICOLOGIA e psicomotricità

- Le paure:
 - la paura del buio
 - la paura del non avere tutto sotto controllo
 - la paura dell’altro, di essere giudicati
- Timore e coinvolgimento nel contatto fisico
- La fiducia nell’altro, fiducia nella guida
- La fiducia nel gruppo di riferimento
- Costruzione della mappa mentale
- La serenità aumenta la percezione
- Io incorporeo: l’immagine di sé

Un po’ di esercizio

- Lo scultore di corpi. Plasmare il corpo di un compagno come a comporre una statua, manipolare con-tatto, esprimere contatto (fiducia nell’altro e contatto fisico).

- Farsi sospingere dagli altri. Uno alla volta chiudere gli occhi e rimanere dritti e rigidi, lasciandosi cadere all’indietro tra i compagni o all’interno di un cerchio stretto per essere sospinti (fiducia nel gruppo).



- Disegno me stesso: simboli, cesure, timori che emergono nell'interpretazione del disegno (immagine di sé).

- Chiuso in una scatola: entrare in uno spazio chiuso ed angusto (una scatola o sotto un telo scuro), come simbolo e dichiarazione di voler superare le proprie paure.

SENSORIALITA', esplorazione e valorizzazione di tatto, gusto, vista e olfatto

- La sperimentazione dei sensi: identificare i sensi privilegiati
- I sensi e la memoria quali cose in comune hanno gli oggetti che ricordo di più
- Come abbiniamo le sensazioni
- Esperienza al tatto dei diversi materiali, anche in campo artistico

Un po' di esercizio

- Giochi Kim: ricordare un maggior numero di oggetti esposti per un breve tempo o riconoscerli bendati attraverso gusto, olfatto, tatto.

- Chiudere gli occhi mentre degusti, una diversa e più ricca interpretazione.

- Toccare i volti dei compagni, da cosa li riconosco? Cosa ho memorizzato, quali schemi e quali sensi utilizzo?

EDUCAZIONE MOTORIA

- Armonia nel proprio corpo
- Misurare le proprie forze e capacità, la velocità, la rispondenza, il coordinamento, l'orientamento nello spazio
- Senso dell'equilibrio

Un po' di esercizio

- Corsa all'aria aperta, percepire con tutti i sensi, la velocità, il vento, il cambio di prospettive in diverse posizioni corporee.

- Rispecchiamento, riprodurre i movimenti allo specchio.

- Provare a cadere e a scontrare.



ARTE E ESPRESSIONE:

- *Contrapporre luce e ombra: emergono i colori*
- Il messaggio tattile
- Il messaggio musicale
- La multisensorialità nell'arte moderna
- Il corpo come strumento di espressione

Un po' di esercizio

- Diminuzione di luce: nella penombra non si percepiscono i colori.

- Gioco di scultura "umana" espressione singola e a coppie.

- Rappresentazione teatrale: mimo, quale precisione nel riprodurre i gesti del quotidiano (lavarsi i denti, preparare il caffè, ecc.).

- La banda umana: la collettività crea un' improbabile sonorità scegliendo ciascuno un suono o rumore (emesso o provocato) da comporre con quelli altrui.

