



laboratorio
delle arti
interpretative
dal vivo

Format didattico

INDICE

	pag.
1	Premessa 3
2	Motivazioni alla necessità pedagogica delle arti performative 4
3	Finalità del Progetto LAIV 6
4	Obiettivi del Progetto LAIV 6
5	Natura del Format 7
6	Obiettivi dei laboratori 8
7	Strategie di integrazione del laboratorio nella didattica 9
8	I protagonisti del laboratorio: il partenariato 10
9	Metodologia del laboratorio 10
10	Strategie di integrazione del laboratorio nella vita di istituto 11
11	Monitoraggio, valutazione e riprogettazione 12
12	Sostenibilità economica e reti tra scuole 13
Appendice	
all. I	Competenze disciplinari musicali e teatrali 15
all. II	Interdisciplinarietà: un glossario di riferimento 17

1. Premessa

Il Progetto LAIV nasce all'interno di una strategia globale della Fondazione, orientata a promuovere il miglioramento dei processi educativi, su almeno quattro fronti:

1.1 Epistemologico. La nostra epoca è caratterizzata da elevati tassi di obsolescenza delle competenze e di ricambio degli specialismi. Le tradizionali e rassicuranti frontiere tra le discipline si confondono, e nascono competenze e saperi fluidi, percorsi transdisciplinari, aree di sovrapposizione. Occorre pertanto porre in primo piano le mappe cognitive attraverso le quali ogni individuo dovrà interpretare e utilizzare i contenuti, le competenze e i saperi particolari che lo accompagneranno nel corso della sua esistenza civile e professionale. È opportuno che l'accento venga posto sull'organizzazione delle conoscenze, sul know how, inteso come guida per apprendere ad apprendere, per disciplinare e moltiplicare le occasioni di apprendimento nel corso di tutta la vita civile e professionale. In questo modo la scuola potrà recuperare la propria centralità sociale, quale luogo di coordinamento di molteplici apprendimenti.

1.2 Metodologico. Di fronte all'emergere sempre più evidente di problemi globali, e al bisogno di comprendere la loro complessità, appare necessario rinnovare in profondità l'insegnamento tradizionale, ispirato principalmente a un approccio riduzionista, che disgiunge e sterilizza le conoscenze che dovrebbero essere interconnesse e funzionali ai bisogni della persona.

1.3 Istituzionale. Scuola e università, che ormai non sono più le uniche istituzioni formative, devono saper cooperare con altre esperienze formative, sempre più ricche e sempre più multimediali.

Le istituzioni culturali del territorio - a specificamente gli enti teatrali, concertistici, lirici, le associazioni, le scuole di musica e di teatro - si offrono come un potenziale e dinamico contenitore di esperienze e di proposte in grado di arricchire il patrimonio dell'offerta scolastica.

1.4 Curricolare. I curricoli delle nostre scuole ricalcano ancora modelli ereditati da un troppo lontano passato. Restano così emarginate o escluse discipline che si ritengono invece essenziali per la crescita di competenze personali e professionali al passo con i tempi. Tra queste prendono rilievo le arti performative, musica e teatro. Poiché le emozioni funzionano cognitivamente e gli apprendimenti maturano quanto meglio in termini emotivi e partecipativi è vissuta l'esperienza, le arti - in quanto non semplificano schematicamente la lettura della realtà e sono veicoli primari dell'emotività - sono centrali nei processi di formazione della persona.

Il Progetto LAIV intende fornire una risposta alle istanze indicate. Circoscrive il proprio campo d'intervento alla scuola secondaria di secondo grado, nella quale le arti performative risultano assenti, salve rare eccezioni. Opera sulle linee indicate dal presente Format, inteso come documento guida per l'azione dei soggetti coinvolti¹.

2. Motivazioni alla necessità pedagogica delle arti performative

¹ Il Comitato scientifico è giunto a questo testo dopo aver elaborato una griglia di partenza, contenente le esigenze ritenute prioritarie, e averla sottoposta all'esame di un gruppo di docenti e operatori. Si tratta di un processo di progettazione partecipata con cui, attraverso il coinvolgimento dei destinatari dell'intervento, si è voluto assicurare che il Format possa essere applicato con successo da un ampio numero di scuole.

La necessità di valorizzare le esperienze musicali e teatrali viene motivata da una serie di ragioni:

2.1 Musica e teatro sono sistemi semiotici dotati di una propria specificità, non coincidente con quella di altri sistemi, né surrogabile da questi². Sono cioè linguaggi autonomi, dotati di un proprio statuto disciplinare: un proprio potenziale semantico, proprie strutture morfologiche, proprie funzioni personali e sociali. Sostenerli nei processi educativi significa impedire che la persona resti mutilata di una risorsa primaria. La possibilità di entrare in rapporto con l'arte può essere solo il risultato di una ginnastica della mente e del cuore, adeguatamente programmata.

2.2 La capacità di partecipare ad eventi musicali e teatrali si traduce in capacità di ascoltare se stessi, come presa di coscienza delle proprie modalità di sentire, e capacità di ascoltare gli altri, come partecipazione empatica, "consonante" con il loro mondo interiore. La pratica delle arti performative mette in campo sempre più raffinate abilità attenzionale, propriocettive, cinestesiche e ideomotorie.

2.3 Il momento analitico, le operazioni di ordinamento logico, di relazionamento, di inferenza, la conoscenza dei meccanismi sintattici e delle regole dei codici musicali e teatrali, forniscono alla più generale competenza cognitiva dello studente strumenti e oggetti unici, esclusivi, su cui esercitarsi.

L'esperienza teatrale e musicale in quanto esperienza estetica è un insieme complesso di processi percettivi, mnemonici, emotivi, interpretativi e valutativi che interagiscono fra loro. Nella scuola che trasmette saperi parcellizzati, musica e teatro sono esperienze che attivano capacità di affrontare i problemi in maniera integrata.

2.4 Una delle attività più tipiche e significative delle arti performative è l'attività collettiva. L'agire insieme esige una serie di condotte positive: saper conservare la propria autonomia e contemporaneamente sapersi coordinare con gli altri, saper valutare il risultato dell'insieme, saper rispettare le consegne stabilite, saper assumere ruoli diversi. Tutte esperienze capitali per educare all'interazione, alla socializzazione e all'assunzione di responsabilità.

2.5 La manipolazione creativa, nella costruzione di eventi musicali e teatrali, consente al ragazzo di esprimere il proprio mondo interiore nelle forme congruenti con la progressiva maturazione personale, in parallelo e a integrazione del suo sviluppo creativo negli altri ambiti coltivati tradizionalmente dalla scuola. La creatività è anche il terreno della libertà. Per il soggetto, prendere coscienza della liceità di scelte estetiche diverse dalle proprie è un viatico per maturare la capacità più generale di darsi ragione delle scelte altrui, e di accettarle: un valore aggiunto dell'esperienza creativa, che facilita l'accettazione del cambiamento e del nuovo, e la conquista dei valori della relatività e della tolleranza.

2.6 Oggi le arti performative sono una componente imprescindibile della cultura dei giovani, una manifestazione che impegna una parte cospicua e intensa della loro vita. Lo è, e lo sarà prevedibilmente sempre di più, perché sempre più facile sta diventando l'accesso alla produzione, alla registrazione e alla conservazione dei dati. Non è solo

² Motricità e acusticità non sono semplici condotte fisiche; sono la sorgente di forme di *pensiero-in-azione*. Ciò che viene dato in modo denotativo attraverso spiegazioni, nel teatro e nella musica richiede un approccio di tipo connotativo, istituendo un rapporto complesso fra significati e significanti attraverso la metafora e il simbolo.

l'aspetto fruitivo a venire rivoluzionato dall'elettronica e dall'informatica: i giovani possono già oggi attivare la propria creatività in forme più dirette, articolate e multiformi di quanto non fosse possibile con i mezzi tradizionali. Solo così è possibile evitare che restino consumatori passivi e acritici, in balia del mercato, e ne diventino invece attori, capaci di capire, di scegliere, di formarsi un gusto avanzato, di produrre in proprio. Un tempo il teatro era il luogo deputato ed esclusivo della finzione, oggi i media producono finzioni a ritmo incalzante: il teatro resta il luogo in cui la finzione è processo che si attua qui ed ora e le immagini hanno bisogno di uno sguardo appassionato per essere interpretate come segni.

2.7 La perdita di competenze diverse da quelle tradizionalmente coltivate dalla scuola consegna alla società di oggi un individuo esposto ai condizionamenti dei media. La manipolabilità del cittadino è direttamente proporzionale alla sua ineducazione. L'educazione alle arti performative, nell'insieme dei loro percorsi - esecutivo, creativo, cognitivo - si assume così il compito di trasformare in esperienza di comunicazione quella che il non educato subisce come condizionamento.

2.8 Insieme alle altre discipline che non fanno capo, almeno prioritariamente, al linguaggio verbale, musica e teatro sono terreno privilegiato per far accedere il giovane all'incontro multietnico. L'alunno che anche in carenza di interazione verbale condivide a scuola con l'extracomunitario musiche e giochi teatrali, sarà più facilmente l'adulto capace di rispetto e di interesse verso le altre culture. Proprio perché le arti performative sono in primo luogo pensiero, simbolizzazione del mondo, le realizzazioni degli altri popoli ci aiutano a capire le loro culture. L'adolescente, che ha accesso ormai a proposte provenienti da ogni parte del globo, deve poter trovare nella scuola la possibilità di contestualizzarle e di scoprire e apprezzare, attraverso musica e teatro, le valenze della cultura spirituale e materiale degli altri popoli.

2.9 Al tempo stesso, proprio l'irrefrenabile dilatazione multiculturale delle nostre società, mentre ne favorisce l'arricchimento, esige che la persona sappia conservare il senso della propria identità culturale originaria. Le creazioni e le pratiche del teatro e della musica costituiscono un patrimonio e un documento primario di tale identità. Essere messo in condizione di accedere a tale patrimonio contribuisce fortemente a consolidare nei giovani il senso di appartenenza, e ad evitare che un eccesso di pressioni eterodirette generi crisi identitarie.

2.10 Musica e teatro non nascono oggi. Attraverso loro le generazioni che ci hanno preceduto hanno allestito un immenso repertorio di "testi", un patrimonio di idee e di emozioni. È anche attraverso questo patrimonio che la civiltà attuale è diventata nei suoi aspetti migliori quello che è. Un compito irrinunciabile della scuola è fornire ai giovani i basilari strumenti di comprensione - interpretazione e analisi - dei linguaggi, permettendo di superare una loro fruizione riduttivamente edonistica, e contrastando l'esclusione a cui altrimenti la persona si troverebbe condannata.

2.11 Ogni performance nasce come voce dell'intero mondo simbolico degli individui che la creano e della società a cui appartengono. Per questa ragione la comprensione dell'evento performativo, inserita nella più ampia lettura multidisciplinare della realtà, apre il giovane all'intero ambito di cultura e civiltà da cui l'evento è scaturito, storico, sociale, antropologico, religioso e via continuando, così come avviene con le manifestazioni che hanno preso corpo negli altri linguaggi: a condizione che siano fornite allo studente griglie interpretative sempre più ricche e criteri per una ricezione analitica sempre meglio articolata.

2.12 Proprio nel ciclo superiore va presa in considerazione, accanto ai bisogni basilari di cultura musicale e teatrale da parte dei giovani, e accanto alla specificità delle professioni legate ai due ambiti, la rete delle professioni in cui le relative competenze assumono oggi una funzione portante, da quelle tecnologiche a quelle educative, da quelle impresariali a quelle terapeutiche, da quelle dei media a quelle dell'economia e della gestione della cultura.

3. Finalità del Progetto LAIV³

Il Progetto LAIV - Laboratorio delle Arti Interpretative dal Vivo si propone di:

3.1 valorizzare il contributo che l'esperienza musicale e teatrale è in grado di recare alla maturazione delle risorse cognitive, affettive e relazionali dei giovani, alla loro creatività, e all'appropriazione dei più estesi valori culturali che formano il tessuto multidisciplinare della scuola superiore, e di cui sono portatori, con l'autorevolezza che deriva dalle rispettive competenze avanzate, i propri docenti e gli operatori del laboratorio.

3.2 migliorare la capacità dei ragazzi di apprendere ad apprendere, favorendo l'approccio interdisciplinare ai problemi.

3.3 incoraggiare la pratica di metodologie dinamiche d'insegnamento, capaci di ricadute innovative sul complessivo impianto didattico della scuola superiore.

3.4 promuovere l'apertura del mondo della scuola a quello delle organizzazioni del settore (enti teatrali, concertistici, scuole di musica e di teatro, associazioni, e così via).

3.5 impegnare le organizzazioni nell'elaborazione di risposte adeguate ai bisogni e alle problematiche dei giovani e della scuola.

3.6 diffondere una concezione dinamica della scuola come *laboratorio* in cui i diversi saperi fondanti la cultura contemporanea - musica e teatro tra questi - concorrono, ciascuno secondo il proprio statuto epistemologico, a una lettura unitaria e organica della realtà.

4. Obiettivi del Progetto LAIV

Gli obiettivi specifici perseguiti dall'intervento sono i seguenti:

4.1 avviare o consolidare laboratori musicali, teatrali e di teatro musicale in Lombardia e nelle province di Novara e Verbania, da realizzare in collaborazione tra il mondo della scuola e quello delle organizzazioni del settore, secondo le linee suggerite dal presente Format.

³ Col termine **finalità** (o finalità generale) si intende una dichiarazione di intenti relativa alla meta generale che si intende perseguire nell'arco di un ampio processo e che deve essere tradotta in obiettivi specifici. Col termine **obiettivi** si intende il traguardo che l'organizzazione si propone di raggiungere attraverso lo svolgimento di un'attività pianificata, verificabile attraverso indicatori. La definizione di un obiettivo consente di individuare elementi osservabili (**risultati attesi**) il cui livello di conseguimento è oggetto del monitoraggio che affianca il percorso.

4.2 sperimentare servizi di formazione e accompagnamento volti a mettere i docenti e gli operatori in condizione di collaborare nell'elaborazione e realizzazione di laboratori secondo le linee guida del Format.

5. Natura del Format

Il presente Format:

5.1 disegna la cornice metodologica proposta alle scuole che presentano domanda di contributo attraverso il bando LAIV.

5.2 Rappresenta un protocollo che indica le modalità attraverso le quali si intendono accompagnare i ragazzi (*come*) e quali siano i soggetti interessati alla definizione e implementazione dei programmi (*chi*).

5.3 Demanda l'elaborazione del laboratorio (*che cosa*) alle singole realtà coinvolte. A tale riguardo raccomanda di:

- sviluppare progetti strettamente integrati all'interno dei percorsi curricolari;
- impostarli in un'ottica interdisciplinare;
- selezionare tematiche rilevanti per la crescita delle competenze cognitive e affettive degli studenti.

5.4 È pensato come strumento flessibile, in grado di adattarsi alla concreta realtà ed esigenza scolastica, e mira alla realizzazione di progetti di laboratorio facilmente replicabili.

5.5 Si pone a sua volta come laboratorio per promuovere la ricerca e la sperimentazione didattica; pertanto è aperto a successive modifiche.

5.6 Offre alcune esemplificazioni orientative di percorsi laboratoriali realizzati in fase di sperimentazione e ritenuti coerenti con le sue linee guida

5.7 È unico e valido per le tre tipologie di laboratorio contemplate dal Progetto LAIV ovvero quella musicale, teatrale e di teatro musicale, le quali si declinano in forme diverse:

Per i laboratori musicali:

- Gruppo corale
- Gruppo strumentale classico
- Gruppo pop/rock
- Gruppo di musica etnica
- Gruppo bandistico
- Gruppo jazz
- Gruppo informatico
- Gruppo di composizione
- Gruppo di costruzione di strumenti
- Gruppo di ascolto critico/interattivo
-

Per i laboratori teatrali:

- Lavoro teatrale basato su testo originale elaborato/scritto dal gruppo
- Lavoro teatrale su tema/testo derivato da altri testi preesistenti

- Lavoro teatrale su testo preesistente classico o di drammaturgia contemporanea
- Lavoro teatrale di tipo fisico
- Lavoro teatrale con oggetti e immagini
- Lavoro di drammatizzazione e improvvisazione
- ...

Per i laboratori di teatro musicale:

- Movimento e musica: danza, pantomima
- Voce/canto e musica strumentale dal vivo
- Voce/canto e musica strumentale registrata
- Musical
- Spettacolo multimediale
- ...

6. Obiettivi dei laboratori

6.1 Il laboratorio persegue obiettivi formativi in più direzioni, attivando negli studenti un ampio spettro di conoscenze e competenze.⁴ Per quanto riguarda queste ultime, il laboratorio favorisce in particolare lo sviluppo di competenze disciplinari specifiche, caratteristiche dei linguaggi performativi, e di competenze trasversali o “competenze chiave di cittadinanza”, definite nel successivo paragrafo 6.4.

6.2 Sono specifiche competenze musicali quelle che consentono al ragazzo di reinserire nell’esperienza quotidiana della musica le abilità e le conoscenze particolari dei seguenti ambiti:

1. percezione, produzione (vocale, strumentale), ideazione, comprensione;
2. conoscenza delle tecniche compositive (antifoniche, responsoriali; accumulo, dissolvenza; ostinato, ripetizione/contrasto, variazione, simmetrie, rondò, ecc.);
3. capacità di esplorare le possibili varianti performative;
4. capacità di valorizzare le soluzioni minimali;
5. capacità di interconnettere gli ambiti, e in particolare di integrare nella performance musicale condotte di tipo motorio (cinetiche, gestuali, ecc.), visuale (scenografie, video, ecc.), verbale (canto, melologo, ecc.).

6.3 Sono specifiche competenze teatrali quelle che consentono al ragazzo di reinserire nell’esperienza quotidiana del teatro le abilità e le conoscenze particolari dei seguenti ambiti:

1. percezione, produzione (testuale, di drammaturgie sceniche ecc.), ideazione, improvvisazione;
2. competenze lessicali, espressive, mnemoniche;
3. coordinamento motorio e capacità di relazionarsi allo spazio;

⁴ Capacità, abilità, conoscenze, competenze sono termini che ricorrono comunemente nei progetti educativi. Si usa intendere per **capacità** una risorsa fondamentale della persona: sono capacità tutte le superiori funzioni, affettiva, logica, etica, estetica, economica...; come lo è la varietà dei linguaggi, da quello gestuale a quello verbale a quello musicale. Sono risorse potenziali, proprie della natura umana, che l’educazione è chiamata a sviluppare. Si distingue capacità da **abilità**, nel senso che la seconda è l’attuazione operativa della prima. **Conoscenza** indica abbastanza concordemente il possesso intellettuale di concetti, nozioni, informazioni. Abilità e conoscenze si trasformano in **competenze** tutte le volte che siamo in grado di “reinserire, nelle nostre diverse azioni quotidiane o nei nostri specifici atti professionali, il sapere acquisito: “Proponiamo di definire “competenza” nell’istruzione ciò che, in un contesto dato, si sa fare (abilità) sulla base di un sapere (conoscenze), per raggiungere l’obiettivo atteso e produrre conoscenza; è quindi la disposizione a scegliere, utilizzare e padroneggiare le conoscenze, capacità e abilità idonee, in un contesto determinato, per impostare e/o risolvere un problema dato” (Forum delle Associazioni disciplinari della scuola).

4. capacità di interconnettere ambiti e linguaggi diversi (in particolare musicali);
5. capacità di esplorare le possibili varianti performative;
6. abilità pratiche (area scenotecnica e illuminotecnica, ecc.).⁵

6.4 Le competenze chiave di cittadinanza, infine, sono classificabili in competenze relative al rapporto con la realtà (risolvere problemi; individuare collegamenti e relazioni; acquisire e interpretare l'informazione), alla relazione con gli altri (comunicare o comprendere codici linguistici diversi; collaborare e partecipare; agire in modo autonomo e responsabile) e alla costruzione del sé (imparare a imparare, progettare).⁶

7. Strategie di integrazione del laboratorio nella didattica

7.1 Il laboratorio è integrato con il progetto formativo e culturale dell'istituto ed è quindi collocato all'interno del Piano dell'Offerta Formativa dell'istituto.

7.2 Il laboratorio si ispira a una concezione interdisciplinare, non parcellizzata, dei saperi, in cui cioè ogni disciplina fornisce un contributo convergente alla comprensione integrata delle problematiche della nostra civiltà.⁷

7.3 Il laboratorio è strettamente integrato con il curriculum. Tale integrazione può avvenire, sul piano del contenuto, attraverso la predisposizione di percorsi didattici interdisciplinari che coinvolgano più insegnamenti curricolari; si verifica quando le tematiche del laboratorio possono sia diventare oggetto dei percorsi delle discipline curricolari, sia offrirsi per una revisione delle mappe concettuali delle discipline.

Il raccordo tra laboratorio e curriculum può inoltre avvenire, sul piano della metodologia, attraverso l'assunzione delle diverse tecniche laboratoriali, illustrate nel capitolo "Metodologia del laboratorio", nell'insegnamento delle discipline curricolari.

8. I protagonisti del laboratorio: il partenariato

8.1 Il laboratorio prevede l'integrazione delle competenze didattiche dei docenti dell'istituto e quelle sui linguaggi specifici messi in gioco nelle arti performative, possedute dagli operatori esterni. Tale modello di collaborazione tra docente e operatore è chiamato "partenariato".

8.2 Il laboratorio è condotto da un operatore artistico la cui competenza, professionalità ed esperienza sul campo è strategica per la buona riuscita del laboratorio. Egli sarà quindi individuato sulla base di competenze specifiche, musicali e/o teatrali, unite a competenze di didattica/animazione, e dovrà essere in grado di:

⁵ Si rimanda allo schema riportato in appendice (all. I) dove, ad ogni competenza disciplinare, sono collegati indicatori positivi (e negativi) che consentono di rilevarne la presenza (o l'assenza).

⁶ Classificazione fornita dal "Regolamento per il nuovo obbligo di istruzione" (L. 26/12/2007 n. 269 e D.M. 22/08/2007), in cui vengono individuate le competenze chiave di cittadinanza da acquisirsi al termine dell'istruzione obbligatoria, in continuità con la "Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio" del 18 dicembre 2006.

⁷ Il concetto di *interdisciplinarietà* è qui inteso come interazione fra i saperi in grado di fornire una comprensione e una soluzione integrata di problemi complessi. Così declinata, essa non esige che siano all'opera tanti insegnanti quante sono le discipline, ma piuttosto che ogni insegnante imposti in senso interdisciplinare il proprio lavoro, il programma della disciplina di cui è titolare, legandolo alle strategie di altre discipline. Si rimanda allo schema riportato in appendice (all. II) dove si propongono definizioni dei seguenti concetti: *disciplinare*, *sovra-disciplinare*, *pluri- (o multi-) disciplinare*, *inter-disciplinare*, *meta- (o trans-) disciplinare*.

- operare con i giovani in modo da ben equilibrare il rapporto processo-prodotto rispetto al gruppo coinvolto
- gestire e canalizzare le dinamiche che si liberano nel laboratorio
- lavorare con i giovani partendo dal gruppo come risorsa
- restituire e formalizzare il risultato raggiunto dai ragazzi senza porsi obiettivi professionistici.

Si raccomanda inoltre che riservi attenzione ai contenuti curricolari messi in gioco all'interno del laboratorio performativo.

8.3 Piuttosto che un libero professionista, l'operatore artistico coinvolto sarà espressione di organizzazioni musicali e/o teatrali che privilegino la specifica esperienza di pratica laboratoriale con i giovani finalizzata ad esiti performativi.

8.4 L'ente partner progetta l'intervento in collaborazione con la scuola, in accordo con il suo piano formativo e il contesto socio-culturale in cui essa opera. Tale collaborazione consiste attraverso in una stretta interazione in tutte le fasi del progetto:

1. Nella fase di *ideazione* docenti e operatori, sulla base dei bisogni rilevati dalla scuola, individuano gli obiettivi specifici del laboratorio e le possibili strategie d'intervento. Progettano in modo partecipato il contenuto e concordano strategie perché le diverse discipline curricolari riprendano e rafforzino il tema prescelto.
2. Nella fase di *pianificazione* docenti e operatori stabiliscono i rispettivi compiti e il calendario delle attività: l'équipe dei docenti assicura la gestione degli aspetti organizzativi e amministrativi del progetto, mentre l'operatore cura la conduzione del laboratorio e il raggiungimento degli obiettivi definiti inizialmente.
3. Alla fine del progetto, docenti e operatori attuano una riflessione critica relativamente ai processi messi in atto e ai risultati raggiunti, individuano punti di forza e punti di debolezza, in modo da progettare efficacemente il laboratorio successivo utilizzando l'esperienza vissuta.

9. Metodologia del laboratorio

Il laboratorio:

9.1 prevede la partecipazione degli studenti all'ideazione e progettazione del laboratorio, rendendoli protagonisti attivi della proposta musicale e/o teatrale. [L'incoraggiamento di personali scelte espressive/performative favorisce la maturazione di più generali competenze decisionali.](#)

9.2. privilegia l'attività collettiva: la pratica individuale viene coltivata in funzione delle esigenze poste dalla prestazione collettiva.

9.3 incoraggia la cooperazione fra i membri del gruppo.

9.4 è impostato in modo che tutti gli studenti dell'istituto abbiano la possibilità di prendervi parte, ciascuno con le proprie risorse e competenze.

9.5 inserendosi in ambito educativo, valorizza tutte le fasi del processo. Sarà infatti oggetto di attenzione non solo il prodotto finale in cui si realizzano compiutamente i vari momenti dell'opera, ma anche il percorso per giungervi.

9.6 fornisce agli studenti motivazioni e strumenti perché possano continuare per proprio conto l'esperienza anche dopo la conclusione degli studi.

9.7 conduce ove possibile alla nascita di gruppi teatrali o musicali stabili della scuola, o di scuole collegate.

10. Strategie di integrazione del laboratorio nella vita di istituto

10.1 Il laboratorio viene coordinato da un referente interno e da una équipe di progetto, che comprende docenti di diverse aree disciplinari. È compito dell'équipe:

- definire gli obiettivi generali del laboratorio in una prospettiva interdisciplinare;
- individuare con l'operatore artistico gli obiettivi specifici del laboratorio e i risultati attesi, e definire le modalità di monitoraggio;
- pianificare le azioni, assistere l'operatore nella conduzione e monitorare l'attività;
- comunicare e promuovere il progetto all'interno e all'esterno dell'istituto;
- effettuare una valutazione finale del laboratorio, orientata alla riprogettazione, coinvolgendo l'operatore.

La collaborazione fra i docenti referenti, la loro autorevolezza e/o capacità di informazione e coinvolgimento dei colleghi sono essenziali nel collegamento del progetto alla vita dell'istituto e per la sua buona riuscita.

10.2 Il laboratorio vede il coinvolgimento attivo del dirigente scolastico, al fine di garantire il pieno inserimento del laboratorio nella vita della scuola e di favorire le condizioni materiali per la sua realizzazione. Il dirigente in particolare assicura:

- la condivisione del progetto all'interno della scuola a tre livelli (Collegio docenti/ Consiglio di istituto; Consigli di classe; Segreteria e personale ausiliario) in modo che tutto il personale della scuola, docente e non docente, collabori alla buona riuscita del laboratorio per quanto di propria competenza;
- lo stanziamento delle risorse necessarie allo svolgimento del progetto.

A questo proposito si raccomanda inoltre il coinvolgimento del direttore amministrativo dell'istituto, responsabile della rendicontazione dei contributi assegnati da enti terzi a sostegno del laboratorio.

10.3 Il laboratorio valorizza le varie soluzioni di flessibilità oraria consentite dall'autonomia scolastica. Concepito come attività curricolare oppure extracurricolare, può essere di classe o interclasse e può svolgersi in orario mattutino o pomeridiano.

10.4 Nel collegamento del laboratorio con l'attività didattica la curricolarità costituisce un valore. Il laboratorio infatti acquista pari dignità rispetto alle azioni del percorso didattico e viene integrato a tutti gli effetti nel lavoro del Consiglio di classe; gode inoltre di migliori condizioni di fattibilità e consente che le ricadute formative dell'attività contribuiscano maggiormente alla valutazione del profilo generale dello studente.

10.5 L'extracurricolarità consente al laboratorio una maggiore flessibilità organizzativa e la possibilità di utilizzare il tempo in modo più personalizzato, adeguandolo alle esigenze del gruppo. Occorre tuttavia tenere presente alcuni ordini di problematicità:

- in quanto attività opzionale, nel migliore dei casi il laboratorio extracurricolare è ritenuto integrativo dell'attività curricolare, ma sicuramente non gli viene attribuito pari valore didattico;

- può confliggere con l'organizzazione dell'istituto e con "l'ordinario svolgimento delle lezioni" in quanto comporta un carico di lavoro aggiuntivo per gli studenti che potrebbe influire negativamente sul loro rendimento/profitto scolastico; di norma, in caso di conflitto, il laboratorio è subordinato allo svolgimento del percorso scolastico curricolare;
- poiché si svolge in orario extracurricolare (al di fuori cioè dell'orario di servizio) comporta un impiego aggiuntivo di risorse finanziarie per retribuire le ore di lavoro supplementare del personale docente e non docente.

10.6 Il laboratorio si svolge in uno spazio apposito all'interno della scuola (o presso una sede di cui l'istituto abbia la disponibilità). Tale spazio deve avere caratteristiche adeguate all'attività che ospita e deve essere riconoscibile in quanto spazio dedicato all'attività di laboratorio teatrale o musicale.

11. Monitoraggio, valutazione e riprogettazione

11.1 Il laboratorio assume forme di monitoraggio del proprio percorso e dei risultati, esplicitandone gli strumenti (es. diario di bordo, questionari, griglie di osservazione, ecc.). Il monitoraggio e la successiva valutazione sono strettamente collegati agli obiettivi di progetto e ai risultati attesi: quanto più i primi sono chiari ed espliciti fin dall'inizio, tanto più ogni docente saprà cosa osservare durante il percorso del laboratorio e, successivamente, come valutare le varie fasi e i vari aspetti del processo, nonché gli esiti effettivi in rapporto ai risultati attesi.

La finalità del processo di monitoraggio e valutazione è capitalizzare la conoscenza per consentire di riprogettare avvalendosi dell'esperienza già vissuta.

11.2 Il laboratorio allestisce una documentazione sia del percorso progettuale sia dei prodotti realizzati. Effettuata attraverso strumenti di registrazione e supporti diversificati a seconda dei destinatari, la documentazione obbedisce al bisogno di disporre di materiale per monitorare e valutare le azioni attuate, ed eventualmente riprogettarle, e all'esigenza di informare, ordinare, raccogliere e trasmettere le informazioni rilevanti relative al progetto.

Una documentazione e una comunicazione efficace del lavoro effettuato svolgono un ruolo decisivo nel diffondere all'interno e all'esterno dell'istituto gli aspetti peculiari e significativi del laboratorio, facilitando il coinvolgimento e la motivazione al lavoro di docenti, studenti, famiglie.⁸

11.3 A partire dall'analisi delle buone prassi e delle criticità, la riprogettazione può riguardare aspetti organizzativi del laboratorio (all'interno o all'esterno della scuola, tempi e modalità di svolgimento, partecipazione dei ragazzi), aspetti contenutistici (sia legati alle dinamiche di gruppo e agli apporti dell'operatore che agli argomenti affrontati), aspetti di linguaggio (scelta all'interno degli specifici ambiti teatrale e musicale), ricadute didattiche e interdisciplinari (competenze e conoscenze, didattica laboratoriale). La riprogettazione può comportare una evoluzione nel senso della continuità dell'esperienza oppure una esplorazione di nuove possibilità.

12. Sostenibilità economica e reti tra scuole

⁸ In base alla legge 241/90 e alla Carta dei servizi DPR 7/6/95, un'organizzazione scolastica deve utilizzare la documentazione per dare visibilità e trasparenza alla propria azione.

12.1 Il progetto di laboratorio deve prevedere un costo complessivo annuo contenuto in modo da poter essere economicamente sostenibile, anche dopo l'esaurimento del contributo della Fondazione Cariplo. È importante perseguire tutte le possibili fonti di finanziamento su apposite leggi scolastiche, individuare chi può occuparsi del reperimento fondi extra scuola, attivare strategie che:

- rendano visibile il laboratorio nei suoi valori e risultati prima di tutto nella comunità di riferimento (genitori e associazioni del territorio),
- facilitino la costruzione di una rete di scuole al fine di ottenere un impatto maggiore verso possibili interlocutori istituzionali,
- tengano conto dei costi irrinunciabili del progetto, dei suoi punti di forza e delle tempistiche utili per reperire finanziamenti,
- valutino come possibile forma di sostegno la messa a disposizione di apporti tecnici o in natura che abbattano i costi economici del progetto.

Dal punto di vista del reperimento dei fondi il laboratorio in corso è il miglior biglietto da visita per aggregare attorno a sé forze che ne possano sostenere lo sviluppo.

12.2 Il budget preventivo deve privilegiare i costi per prestazioni di personale (retribuzione dell'operatore e dei membri dell'équipe) rispetto a quelli per effettuare interventi strutturali o per acquistare arredi/attrezzature direttamente riferibili al progetto. Deve tuttavia riservare a tali voci una quota di risorse al fine di salvaguardare la qualità del lavoro da svolgere nel laboratorio.

12.3 Il laboratorio viene progettato in modo da favorire la comunicazione tra la scuola e il territorio di riferimento, coinvolgendo le organizzazioni e le varie forme di aggregazione della società civile, nonché gli enti territoriali.

12.4 Il progetto di laboratorio è aperto al collegamento con altri Istituti nelle forme più libere. Questi possono fare parte della rete LAIV già esistente oppure no; nel secondo caso, possono essere coinvolti in base alla vicinanza territoriale, al tipo di laboratorio avviato, al tema scelto, ecc. anche al fine di condividere informazioni ed esperienze acquisite e di individuare/modellizzare buone pratiche o strumenti di elaborazione.

Appendice

Allegato I - Competenze disciplinari musicali e teatrali

1. COMPETENZE SPECIFICHE DEL LINGUAGGIO MUSICALE

COMPETENZA	DESCRIZIONE	INDICATORE POSITIVO (un esempio)	INDICATORE NEGATIVO (un esempio)
Apprezza ogni genere di espressione musicale	Sa trovare interesse anche in generi musicali che non conosce	Ascolta con attenzione una musica esotica	Ha un atteggiamento derisorio verso una musica per lui insolita
Padroneggia percettivamente i fenomeni sonori	Sa riconoscere le diverse componenti di un fenomeno sonoro complesso	Coglie un cambiamento in ambito dinamico, ritmico, melodico ecc.	Confonde una componente musicale (per es. dinamica) con un'altra (per es. timbrica)
Controlla le sue risorse vocali	Sa adattare la propria prestazione vocale al brano musicale affrontato	Usa un registro vocale funzionale all'estensione del brano	Mostra difficoltà di intonazione
Controlla le sue risorse motorie applicate allo strumento	Sa eseguire il brano musicale con espressività	Suona applicando sfumature dinamiche e agogiche	Non sa variare la dinamica del brano eseguito
Integra la propria prestazione con quella dei compagni	Sa suonare, o cantare, o improvvisare, dosando la propria sonorità con quella degli altri componenti del gruppo	Attenua dinamicamente la propria parte per lasciar emergere la parte di un compagno	Sovrasta con il proprio strumento la sonorità dei compagni
Usa creativamente i materiali sonori	Conosce e applica procedimenti costruttivi del linguaggio musicale	Inventa una canzone	Invitato a variare un motivo, sa solo ripeterlo identico
Attribuisce significati alle musiche che ascolta	Sa cogliere il valore espressivo/comunicativo delle musiche che ascolta	Coglie i cambiamenti di tono emotivo in una musica	Non avverte l'emotività espressa da un crescendo
Padroneggia le strutture portanti del linguaggio musicale	Sa applicare la conoscenza delle strutture musicali nell'ascolto di un brano	Riconosce un tema in una sua presentazione variata	Non sa riconoscere il ritorno di un motivo in un brano musicale
È consapevole della potenziale varietà di apporti espressivi della musica nelle situazioni di interazione con altri linguaggi	Sa riconoscere il particolare contributo espressivo della colonna sonora in uno spettacolo teatrale, filmico ecc.	In uno spettacolo coglie l'apporto divergente (per es. ironico) della componente musicale	Non avverte lo scarto semantico quando un testo letterario viene cantato su musiche diverse
Padroneggia forme di trascrizione grafica dei suoni	Sa utilizzare una notazione musicale nella sua pratica vocale o strumentale	Davanti a una pagina scritta con un sistema grafico appreso sa tradurla in suono	Davanti a una pagina scritta con un sistema grafico appreso non sa tradurla in suono

2. COMPETENZE SPECIFICHE DEL LINGUAGGIO TEATRALE

COMPETENZA	DESCRIZIONE	INDICATORE POSITIVO (un esempio)	INDICATORE NEGATIVO (un esempio)
Apprezza ogni genere di linguaggio teatrale	Sa trovare interesse anche in generi teatrali che non conosce	Ascolta con attenzione un testo classico, cercando di coglierne il significato	Ha un atteggiamento annoiato o derisorio verso testi per lui insoliti
Riconosce la specificità del linguaggio di un testo drammaturgico	Sa riconoscere le diverse componenti del testo	Coglie i cambiamenti di intenzione dei personaggi in modo dinamico	Resta rigido nello sviluppo delle azioni dei personaggi
Controlla le sue risorse motorie ed è consapevole del valore espressivo dell'azione fisica in scena	Sa adattare la propria prestazione fisica in modo funzionale all'azione e sa esprimersi attraverso linguaggio gestuale	Usa il corpo in modo espressivo veicolando emozioni	Mostra difficoltà al lavoro corporeo
Controlla e usa le sue risorse vocali	Sa adattare la propria voce in modo funzionale all'azione	Sa farsi sentire e scandisce le battute	Mostra difficoltà a "tirare fuori" la voce
Integra la propria prestazione con quella dei compagni nell'interpretazione del personaggio	Sa ascoltare gli altri, dosando la propria presenza scenica/ battuta con quella degli altri componenti del gruppo	Si muove in modo coordinato con gli altri e dosa gli attacchi delle battute con precisione	Sovrasta con la propria parte o fisicità quella dei compagni
Usa creativamente le suggestioni tematiche date	Conosce e applica procedimenti costruttivi del linguaggio teatrale	Lavora con il metodo dell'improvvisazione in modo progressivo	Invitato a variare una situazione sa solo ripeterla identica
Attribuisce significati alle parole che ascolta in un testo	Sa cogliere il valore espressivo/comunicativo delle parole che ascolta	Coglie i cambiamenti di tono emotivo nel testo di una scena	Non avverte l'emotività espressa in un dialogo
Costruisce collegamenti con materiali storici, o di altre discipline	Sa utilizzare in modo efficace le diverse strutture dei linguaggi nella costruzione di un testo teatrale	È propositivo nella costruzione della drammaturgia scenica	Non sa riconoscere le potenzialità dei temi o linguaggi a fini espressivi
È consapevole della potenziale varietà di apporti espressivi del gesto, della parola e della musica nelle situazioni di interazione fra linguaggi	Sa riconoscere e utilizza il particolare contributo espressivo del gesto, della parola, della colonna sonora in uno spettacolo teatrale.	In uno spettacolo coglie l'apporto divergente (per es. ironico) della componente musicale	Non avverte lo scarto semantico quando un testo letterario viene cantato su musiche diverse
Affina capacità critiche sui linguaggi del teatro	Sa leggere ciò che avviene in una scena/spettacolo da differenti punti di vista	Coglie riferimenti con altri testi/spettacoli/contesti	Non è in grado di leggere segni di riferimento
Affina capacità di memorizzazione	Allena via via capacità di memorizzazione	In uno spettacolo riesce a memorizzare il copione	Durante le prove non si applica a memorizzare mettendo in difficoltà il gruppo

Allegato II - Interdisciplinarietà: un glossario di riferimento

TERMINE	DEFINIZIONE	ESEMPI	CHI SE NE FA CARICO
	Riguardante esperienze e obiettivi...		
Disciplinare o Monodisciplinare	... specifici di una disciplina	Conoscere e praticare il numero in matematica, il colore in arte, la sintassi in lingua, il pentagramma in musica: affrontati senza riferirsi a discipline altre	Il docente titolare
Sovra-disciplinare o Trasversale	... di carattere generale, non pertinenti <i>strictu sensu</i> alla disciplina curricolare; perseguibili da ogni docente del team	Promuovere la socializzazione, l'accettazione del diverso, la sicurezza personale, il senso critico, il rispetto delle regole condivise, la gestione di un dibattito o di un'assemblea...	L'intero team docente
Multi- o Pluri-	... legati fra loro da un argomento particolare, rilevato all'interno di una disciplina e prospettato ai docenti delle altre	I "collegamenti" spesso praticati nella scuola inferiore, su oggetti o eventi (il Natale, il 25 aprile, il mezzo di trasporto, la rivoluzione industriale ...)	I docenti interessati e disponibili
Inter-	... declinabili in modi specifici da ciascuna disciplina, che in tal modo offre un proprio alimento ai paradigmi delle altre; attraverso uno scambio di concetti, di modelli, di tecniche d'analisi	Ogni esperienza in quanto esplorata in modo integrato con gli strumenti propri delle diverse discipline	Ogni singolo docente, che integra i contributi delle altre discipline all'interno del proprio percorso
Trans- o Meta-	... di analisi e di comprensione della complessità del mondo, capace di ritrovare e mettere a frutto possibili paradigmi comuni alle differenti discipline, e di dar luogo così alla costituzione di nuove discipline	L'etnobotanica, la neuropsicologia... O la storia delle idee, come disciplina che si occupa della nascita ed evoluzione delle grandi forme di concettualizzazione, applicate ai vari domini culturali, e che si colloca perciò all'intersezione tra le diverse storie (della filosofia, della scienza, delle arti ecc.)	Il docente ricercatore