



“RACCONTI DI TERRE LONTANE...” 2004

L'esperienza condotta dal CREMI nell'ambito del progetto “Racconti di Terre lontane...” nasce dall'esigenza di poter continuare il proprio operato interculturale nella scuola e fuori anche durante il periodo estivo, affinché non venga ad esaurirsi la spinta ad attività volte all'integrazione che si esprime durante tutto il corso dell'anno scolastico negli istituti fanesi.

Il contenuto delle attività è volto a confrontare e conoscere le culture presenti nel nostro territorio, prendendone in considerazione gli aspetti linguistici, geografici e tradizionali; avvicinando quelli che sono elementi di diversità tra culture, diventando punti di contatto e scoperta della ricchezza dell'incontro.

Il progetto, partito l'anno scorso, vede anche in questa edizione la collaborazione dell'Associazione dei Rappresentati dei Genitori dell'Istituto Comprensivo “G. Padalino” e del CREMI dell'Assessorato ai Servizi Educativi del Comune di Fano. Sono state coinvolte tre mediatrici culturali di madrelingua provenienti dall'Albania, dal Marocco e dall'Argentina, per la promozione e lo scambio di culture diverse da quella italiana presenti sul territorio fanese. Il loro operato non si esaurisce con la presentazione della propria cultura ma si

esprime anche con il passaggio di elementi linguistici (albanese, arabo, spagnolo).

Il progetto coinvolge gli alunni italiani dell'Istituto Comprensivo "G. Padalino" e gli alunni stranieri di tutte le scuole elementari e medie di Fano. Ai corsi sono iscritti attualmente 23 bambini, con una partecipazione media di 18 e la presenza di 10 ragazzi di origine straniera.

Gli obiettivi che il progetto si propone sono:

- ✓ Valorizzare e far conoscere ai bambini stranieri ed italiani la propria cultura d'origine;
- ✓ promuovere l'interesse ed il confronto linguistico-culturale dei Paesi coinvolti;
- ✓ favorire la consapevolezza che ogni popolo ha una cultura diversa la quale va riconosciuta e rispettata;
- ✓ apprezzare la diversità di cui è portatrice ogni persona.

L'organizzazione pratica delle attività ha visto l'alternanza di momenti di introduzione ai suoni ed alla lingua madre delle mediatrici con momenti di gioco tradizionale e racconti dei paesi in questione.

Nello specifico:

- ✓ primo approccio alla lingua ed ai suoni;
- ✓ attività ludiche per imparare alcune parole di uso comune e non;
- ✓ filastrocche, narrazioni e canzoni.

Lo svolgimento di "Racconti di Terre lontane..." ha interessato tutti i martedì ed i giovedì di luglio 2004, dalle ore 9.00 alle 12.00.

Importanza delle esperienze extrascolastiche

Nei diversi episodi della vita quotidiana, ciascuno di noi si impegna a produrre delle condotte efficaci rispetto agli scopi prefissi: se abbiamo successo ne siamo contenti e se coloro che ci sono vicini apprezzano i nostri risultati la nostra soddisfazione aumenta. Fare bella figura, produrre una buona impressione negli altri costituisce uno degli obiettivi non trascurabili della nostra vita sociale. D'altra parte è ormai un'acquisizione consolidata che il corso dell'età evolutiva è caratterizzato dalla necessità di costruire una rappresentazione di sé e un'identità positive. Inoltre, se nelle organizzazioni sociali dove viviamo esistono sistemi di valutazione delle nostre condotte ben collaudati e riconosciuti come indicatori di successo sociale (com'è certamente il caso della scuola di ogni ordine e grado), allora si può ipotizzare che la ricerca di una valutazione positiva di sé costituisca un principio organizzatore nei processi di apprendimento.

Il valore sociale delle materie scolastiche e delle abilità ad esse collegate può essere considerato parte integrante del sistema normativo che governa le organizzazioni scolastiche. Quando gli adulti (gli insegnanti, i genitori) parlano di alunni bravi e meno bravi, capaci e meno capaci, queste etichette costituiscono non soltanto giudizi sugli alunni ma anche attributi che gli alunni hanno a disposizione per

definire il proprio Sé, la propria identità di alunni. Ciò comunque non significa che essi vengano adottati in modo incontrovertibile.

Nelle esperienze extrascolastiche viene meno il principio della valutazione organizzata e determinante il successo personale di un individuo. Fulcro di tali attività è la possibilità di esprimere le proprie potenzialità e cercare di dare un impulso differente alla costruzione della propria identità e della rappresentazione di un Sé positivo.

Attraverso il gioco e la possibilità di diffondere le proprie conoscenze per mezzo di incontri faccia a faccia si creano situazioni potenzialmente fruibili da tutti. L'uscire fuori dalla routine scolastica e dall'ambiente classe permette a ciascuno di mettersi in gioco in una relazione reciproca tra bambini ed operatori, tra chi è depositario di un sapere e chi recepisce questo sapere, considerando ciascuno come *insegnante* (colui che sa) e tutti come *alunni* (coloro che apprendono). La relazione è immersa in una dialettica che contempla la reciproca influenza tra le caratteristiche individuali e la situazione sociale.

La comunicazione di un sapere pedagogico deriva dall'esperienza non solo degli operatori come professionisti ma anche come uomini e donne in relazione agli alunni.

È molto importante approfondire l'ipotesi autobiografica. La tradizione di ricerca sul Sé, sull'identità e la documentazione degli effetti di una rappresentazione di sé ben differenziata sul trattamento delle informazioni che riguardano la persona stessa e che provengono dall'ambiente hanno mostrato l'importanza dei giudizi,

delle prese di decisione, ricordi di eventi personali, spiegazioni e giustificazioni di esperienze sociali precedenti.

Testimonianze e attività interculturali

I mediatori linguistico-culturali spesso vengono utilizzati come risorsa per attualizzare il nostro immaginario e per “raccontare il loro paese” agli allievi delle scuole italiane.

Sono sicuramente figure che rivestono un importante ruolo su questo fronte ma bisogna fare attenzione a ciò che si chiede loro, che sia coerente con il percorso formativo e conoscitivo da essi compiuto così da non creare situazioni imbarazzanti più che di arricchimento reciproco (può capitare che il mediatore non sappia come tirarsi indietro di fronte ad una richiesta, come il parlare di qualcosa di cui non sa molto, e la soddisfi comunque. Per esempio, non basta essere italiani per sapere tutto sulla storia dell'arte del Rinascimento, sui più grandi artisti di quel periodo e sulle loro maggiori opere).

Nel caso in cui ci sia la possibilità di un intervento da parte di un mediatore, autoctono o straniero che sia, è necessario che questo sia pensato sulle sue esperienze di vita, sulla sua preparazione e sulle sue competenze.

Il ruolo di un mediatore in un progetto interculturale può ricoprire diverse funzioni:

- presentazione e valorizzazione delle cosiddette culture d'origine, in maniera dinamica, non folclorica e stereotipata, distinguendo tra

i tratti salienti e pregnanti di un'appartenenza e i suoi aspetti marginali ed esotici;

– testimonianza autobiografica del viaggio e della migrazione, in grado di introdurre fatti e dati oggettivi accanto alle emozioni, alle attese, ai progetti e alla nostalgia di chi è partito ed ha vissuto ed elaborato lo spaesamento;

– possibilità di presentare un diverso punto di vista su uno stesso evento, tema o circostanza e di mettere a confronto gli sguardi, introducendo così cornici culturali e di senso differenti grazie alla presenza di chi viene da lontano;

– possibilità di integrare gli apprendimenti dei bambini e dei ragazzi stranieri con i saperi e le competenze acquisiti in precedenza e di collaborare con gli insegnanti per promuovere i processi di *transfer* e di riutilizzo delle capacità;

– ricorso a linguaggi verbali e non verbali differenti, arricchendo le proposte della scuola con momenti di animazione ed espressione artistica e culturale prodotti dall'incontro e dallo scambio.

Un altro importante fattore da considerare è rappresentato dalla presenza di bambini stranieri all'interno del gruppo. Questi non devono essere oggetto di pressioni psicologiche ad esempio costringendoli a rispondere a quello che noi autoctoni immaginiamo sia la cultura di un bambino con genitori di due diversi paesi d'origine o che cresce in un paese diverso da quello di origine della sua famiglia. Non è inventando un'unità didattica sul paese di provenienza di uno degli allievi che si valorizza la sua identità: non è dagli strumenti che nascono i valori ma

da una capacità dell'educatore di definire il proprio impegno come un percorso da sviluppare insieme ai ragazzi e di modificare i propri comportamenti e quelli del gruppo verso un'etica interculturale.

L'importanza del gioco nelle attività interculturali

Nelle attività interculturali è dato molto spazio alla creatività e spontaneità dei bambini e degli animatori/mediatori che fanno da tramite tra culture differenti. Il gioco, la manualità, il racconto, sono modalità di azione diverse che mettono in relazione punti in comune tra le "culture altre". Infatti tutti giocano, tutti creano, tutti narrano, ognuno quindi può condividere le proprie esperienze con gli altri.

Il bambino apprende attraverso il corpo e l'esperienza corporea. Lo sguardo, la mimica facciale, i gesti, i movimenti, la posizione nello spazio, il tempo di produzione di un'azione comunicano, al soggetto che "fa" e a quello che l'osserva, l'essere al mondo, la modalità peculiare per ciascuno di conoscere, di conoscersi e di mettersi in relazione con gli altri. È un corpo non separato dal sentimento dell'essere persona. Nel gioco del bambino sono concentrati tutta la sua affettività, tutti i suoi desideri, tutte le sue modalità di comunicazione e di relazione.

Nel gioco il bambino può parlare di sé, attraverso il movimento e le infinite possibilità di gioco, tutte da inventare: saltare, correre, "far finta di...", costruire, disegnare, colorare, manipolare, sono tutte

attività svolte con piacere ed in relazione con gli altri, aiutano i bambini a conoscere se stessi, i propri conflitti interni, le proprie paure, a sviluppare il proprio pensiero.

L'idea di gioco è per la maggior parte assimilata al solo movimento ma esiste anche una componente narrativa in questa attività, componente che può diventare essa stessa un gioco. Gioco e narrazione si muovono su terreni limitrofi. Mentre ascoltiamo una storia pensiamo a come potremmo agire noi da protagonisti; mentre giochiamo pensiamo come poter raccontare l'esperienza vissuta. Sono due terreni di incontro, dove vivono contemporaneamente ciò che siamo e ciò che potremmo essere, ciò che eravamo e ciò che non siamo più, dove ci siamo noi e gli altri. Il gioco e la narrazione aprono e consentono da sempre la trasmissione dell'eredità, l'incontro con il diverso, l'esplorazione delle possibilità, il confronto in un ambiente protetto fra posizioni diverse.

Il gioco quindi è un'attività completa che permette di stimolare e mettere in mostra l'area motoria, l'area cognitiva, l'area affettiva dello sviluppo individuale e non solo. Il bambino che decide di giocare (non gli può essere imposto di farlo, come ha detto una mediatrice "giocare è come amare, nessuno può decidere per te"), infatti, è anche un bambino che si confronta e misura con gli altri, sia con gli amici, i compagni, che con gli adulti, i grandi, e con le regole del gioco, importante fonte di apprendimento delle regole sociali.

Il simbolo della continuità per le attività estive organizzate dall'Associazione dei Rappresentanti dei Genitori dell'Istituto Comprensivo "G. Padalino" e dal C.R.E.M.I. dell'Assessorato ai Servizi Educativi del Comune di Fano è rappresentato da un passaporto – diario di bordo. Si è pensato in questo modo di ricercare un incentivo alla partecipazione a tali attività che passasse non solo dalla modalità di presentazione delle attività stesse ma anche da un simbolo che permettesse di individuare i ragazzi come "gruppo che fa una determinata esperienza".

Il passaporto funge anche da diario di bordo. Al suo interno infatti sono stati predisposti degli spazi dove annotare le cose più interessanti delle giornate trascorse a conoscere "terre lontane". Ogni giorno tale passaporto viene timbrato e chi avrà più timbri riceve un premio(?) come ricompensa per la partecipazione.

L'iniziativa affonda le sue origini nelle pratiche psicologiche del comportamentismo, definite come "Economie a gettoni".

Strategia appartenente al filone delle tecniche comportamentiste finalizzata all'assegnazione di premi estrinseci. Nella pratica, questa si compone di determinati elementi, quali:

- i *gettoni* (o simboli simili);
- il *bersaglio* (comportamento positivo o negativo);
- le *regole* (per guadagnare o perdere i gettoni);
- i *premi* (con i quali si possono scambiare i gettoni).

Ogni programma include delle regole specifiche per guadagnare e perdere i gettoni, regole che possono essere semplici o complicate. Possono addirittura essere creati dei sistemi di regole per sviluppare un singolo comportamento o una combinazione di comportamenti bersaglio.

In generale i premi con cui scambiare i gettoni includono oggetti materiali (dolciumi, giocattoli, gingilli, denaro...) e attività (come un intervallo extra, una passeggiata...).

Ovviamente, per studenti di età differente sono richieste procedure differenti per l'applicazione delle *economie a gettoni*. Gli studenti della scuola superiore possono essere in grado di capire sistemi complicati di regole e di rinviare lo scambio dei gettoni con i premi per un periodo di tempo relativamente lungo. I bambini più piccoli poco facilmente capiscono o tengono a mente sistemi complicati di regole ed è probabile che perdano di interesse nei gettoni se lo scambio è ritardato per più di qualche giorno.

Il gettone può essere rappresentato da qualsiasi cosa che sia facile da contare. Non ha valore intrinseco bensì basato sulla sua capacità di essere scambiato con i premi, i quali possiedono un valore.

Le *economie a gettoni* sono state prima di tutto utilizzate per migliorare il comportamento sociale, successivamente per migliorare l'esecuzione o la precisione di un compito. Sono di facile applicazione e possono essere usate indifferentemente con uno studente, un piccolo gruppo di studenti o una classe intera.

Funzionano semplicemente; ad esempio per i programmi progettati per ridurre i comportamenti indesiderabili, si dà agli studenti una serie di gettoni ed essi, nel caso si manifesti il comportamento bersaglio, devono rinunciare ad un ammontare prestabilito (nel concreto possiamo pensare alla patente a punti). Inversamente, nei programmi progettati per aumentare i comportamenti desiderabili, vengono dati ai ragazzi dei gettoni quando esibiscono il bersaglio auspicato.

Nella storia le *economie a gettoni* erano intraprese spesso come ultima risorsa, con le popolazioni “disturbate”, frequentemente istituzionalizzate. Nelle ultime due decadi sono state anche applicate a popolazioni meno gravemente disturbate e ai ragazzi di classi considerate normali. Gli studi hanno verificato l'efficacia delle *economie a gettoni* nel modificare un comportamento come l'attenzione o la perseveranza nei compiti. La maggior parte degli studi constata che i premi tangibili, applicati sistematicamente, possono produrre una modifica maggiore nel comportamento anche nei soggetti più recalcitranti.

Intercultura esperienziale

Le attività proposte ai bambini durante gli incontri del corso “Racconti di Terre lontane...” si sono basate su un approccio pratico che ha permesso di trasmettere e condividere elementi culturali

propri delle persone intervenute ed hanno interessato diversi elementi sia a livello organizzativo che a livello teorico.

Argentina

Attività

“Las medias de los flamenco”

Materiale

-
- 2 piume rosse o nere per bambino;
 - 2 bastoncini (tipo lo stuzzicadenti da spiedini) per bambino;
 - 4 fascette di Carta crespata rossa, arancione e nera per bambino;

nastro adesivo.

Descrizione

racconto tratto dal libro “I racconti della foresta” di H. Quiroga. Dopo la lettura del testo si costruiscono i “fenicotteri”, i “serpenti”, in pratica i protagonisti della storia.

Spunti di riflessione

-
- possibilità di apprendere alcuni nomi di animali in spagnolo attraverso la lettura e la traduzione simultanea da parte della mediatrice/del mediatore;
 - possibilità di intrattenere i bambini con la costruzione degli “animali”;
 - utilizzo della fantasia per la produzione di giochi di gruppo.
-

Come si fa ?

Il mediatore/la mediatrice introduce il racconto magari usufruendo anche di un luogo evocativo (parlando di foresta può trattarsi di un parco, un giardino, un prato, ecc...) di musiche di sottofondo e di ricordi della propria vita nel Paese d'origine.

Dopo la creazione di questo clima misto di fantasia e predisposizione all'ascolto, segue la lettura del brano che nel testo consigliato è disponibile esclusivamente in italiano. Nella nostra esperienza la mediatrice argentina durante la lettura traduce nella sua lingua madre i nomi degli animali cercando di farli ri-tradurre direttamente dai bambini, esercizio semplice ma molto utile per l'apprendimento.

Terminata la lettura viene proposto ai bambini di poter costruire i fenicotteri ed i serpenti. Ad un'estremità del bastoncino viene attaccata col nastro una piuma. Il nastro adesivo viene applicato ad un'estremità della fascetta di carta crepa colorata che successivamente è attaccata lì dove abbiamo già fissato la piuma. La stessa operazione è fatta con l'altra fascetta.

Alla fine avremo un bastoncino dove ad un'estremità troviamo attaccati una piuma e due fascette di carta crepa colorata. Utilizzandolo come un nastro per la ginnastica ritmica possiamo fingere di volare come fenicotteri o strisciare come serpenti o quant'altro a discrezione della fantasia dell'animatore e dei bambini.

Albania

Attività

“Rassa Vije”

Descrizione

Gioco tradizionale albanese

Materiale

- Gessetti;
 - Sasso.
-

Spunti di riflessione

- Facilitare la costruzione dello spirito di gruppo;
 - Mettersi in gioco provando a superare le proprie difficoltà;
 - Giocare usando materiali poveri facilmente reperibili.
-

Come si fa ?

Si traccia sull’asfalto un rettangolo diviso in cinque sezioni, con linee parallele al lato minore della figura, di cui l’ultima più grande rispetto alle altre.

Si lancia il sasso nella prima sezione e saltellando su di una gamba bisogna riuscire a colpire il sasso con il piede della stessa gamba d’appoggio. Si prosegue sino all’ultima sezione (la più grande) e lì ci si riposa per rifare lo stesso percorso inverso. Ritornati alla sezione di partenza, il sasso viene calciato all’esterno del rettangolo e deve essere ripreso in mano. Se il sasso viene calciato troppo lontano, tanto da non riuscire a recuperarlo, il partecipante deve ripetere tutto il percorso. In ogni caso il gioco si ripete ogniqualvolta il sasso esce

fuori dal rettangolo o va a finire su di una riga.

Marocco

Attività

Carta d'identità

Descrizione

Costruzione di un documento di riconoscimento in lingua araba

Materiale

-
- Fotocopie di un documento di identità immaginario (con disegni inerenti al significato delle informazioni richieste) in formato A4;
 - Penne o matite;
 - Colori a spirito.

Spunti di riflessione

-
- Fonte per la costruzione della propria identità;
 - Acquisire un vocabolario in lingua araba sull'argomento;
 - Utilizzo della fantasia per giocare.

Come si fa ?

La mediatrice/il mediatore passa, attraverso i disegni presenti sul foglio, i vocaboli arabi. Una volta completato il documento di riconoscimento si può pensare di intraprendere un viaggio in un paese arabo dove si perdono i documenti e...