Ufficio Stampa della Provincia autonoma di Trento
Piazza Dante 15, 38122 Trento
Tel. 0461 494614 - Fax 0461 494615
uff.stampa@provincia.tn.it

COMUNICATO n. 1052 del 15/04/2023

A EDUCA la presentazione dei due progetti educativi Inclusi e Included

La tecnologia e la narrazione come strumenti per l'inclusione

L'inclusione al centro del progetto educativo. Questo il focus dell'incontro tenutosi a EDUCA tra Fabio Filosofi, ricercatore del Dipartimento di Psicologia e Scienze Cognitive dell'Università di Trento, e Giuseppe Iandolo, Professore associato dell'Università Europea di Madrid, moderati da Paola Venuti, coordinatrice scientifica dal festival.
Un incontro in cui si è sviscerato lo stretto legame tra narrazione e inclusione, intesa come esaltazione e promozione delle differenze individuali.
Il gioco, la narrazione, la tecnologia permettono di ampliare lo sguardo, favorendo la promozione di approcci multidimensionali e allo stesso tempo di stili di lavoro – per i bambini e per gli insegnanti – ispirati alla cooperazione, alla condivisione e all'inclusione.

Attraverso il monologo "*La Luna e il canestro*", Fabio Filosofi ha raccontato come a volte basta davvero poco per dare vita a un nuovo punto di vista, per inventare una storia. Un cambio di prospettiva che fa iniziare un racconto: la narrazione ha la capacità di mettere insieme realtà diverse, di creare infiniti immaginari, e infiniti mondi del possibile.
Parole e gesti possono costruire mura invalicabili o spazi di incontro; attraverso immagini e parole si possono contrastare stereotipi e pregiudizi e per promuovere l'inclusione, riconoscendo alle storie il valore immaginifico "*che permette di sciogliere dei nodi o di riannodare dei fili per dare un senso nuovo alle cose che accadono. La narrazione stimola e fa affiorare i nostri mondi interiori, per conoscere l'altro e per conoscerci*", dalle parole del professore Filosofi.
Il dibattito tra i professori Giuseppe Iandolo e Fabio Filosofi ha dato risalto alla narrazione come elemento conduttore di uno dei dibattiti più vivi degli ultimi due anni nel contesto di EDUCA. Qui, la narrazione assume non il significato di lezione frontale, in cui non c'è reciprocità ma, all'opposto, è un modo per elaborare un pensiero condiviso a partire dalle proprie riflessioni – ecco il perché del mondo interiore e della condivisione. Ancora, può essere insieme metodo di apprendimento, metodo didattico e occasione per sviluppare la capacità di concentrazione. Quindi, mettendo al centro il legame tra narrazione e inclusione, i due esperti hanno presentato i due progetti *Included* e *Inclusi* che hanno tradotto le teorie sulla narrazione in prassi educative e formative per il miglioramento delle abilità narrative nel contesto scolastico.

Il progetto *Included*, presentato dal professore Giuseppe Iandolo, ha incluso un Istituto Comprensivo di Modena, l'Università di Trento, alcune scuole e un centro socio-educativo di Madrid e della Finlandia. Un campione di scuole diverse per ordine, grado e per metodologia didattica che ha permesso di valutare due aspetti fondamentali: da un lato le differenze nella valutazione della narrazione come momento individuale o come momento di gruppo; dall'altro la narrazione con il supporto o meno della tecnologia, e con che tipo di tecnologia, semplice, e dunque con l'uso del tablet, o più complessa, con il sistema interattivo dell'e-Theatre.
A piccoli gruppi di bambini si è fatta costruire e illustrare una storia rispettivamente con il supporto dell'e-Theatre, con il tablet o con il disegno con foglio e matite. I risultati sono stati valutati sia in modo individuale, sia per gruppi: in modo inatteso, seppur tra varie differenze nella struttura delle storie e nel

modo di approcciarsi al progetto, i risultati finali sono stati molto simili, sottolineando come la tecnologia può supportare in modo attivo e positivo la narrazione. Più del supporto tecnologico utilizzato, a fare la differenza è stata la presenza dell'insegnante, e l'approccio nella risoluzione di piccoli conflitti all'interno dei gruppi.
Il supporto tecnologico dà modo, certamente, di creare gruppi e dinamiche in cui ciascun bambino può trovare l'attività che è più predisposto a svolgere, anche a coloro che hanno bisogni speciali. I membri del gruppo infatti bilanciano pensieri, comportamenti e la storia stessa, tra dinamiche di sinergia (collaborazione) e consenso (quando tutti possono dare la loro parte). La cooperazione diventa così l'elemento collante del gruppo.
Nel confronto tra i gruppi di lavoro italiano e spagnolo non sono emerse differenze significative, questo perché vengono analizzati gli aspetti formali del progetto, come si analizza un messaggio, come si crea una storia: quanto più un gruppo è eterogeneo, tanto più la storia creata è complessa ma bilanciata.
Questo dà un'indicazione molto forte della direzione educativa da intraprendere: si può insegnare ai bambini che la tecnologia può essere usata per fini educativi, dunque può essere divertente e inclusivo. Uno dei compiti educativi è, infatti, includere e insieme dare un senso all'uso della tecnologia, dominarla anche in maniera sociale e collettiva.

Anche il progetto *Inclusi*, presentato dal professore Fabio Filosofi, valorizza l'apporto del gruppo nei processi di inclusione.
Il progetto, che coinvolge diverse realtà nazionali di cui è capofila il consorzio trentino Consolida è finanziato da Con i bambini attraverso il Fondo per il contrasto delle povertà educative, ha dato vita ad un percorso che ha coinvolto insegnanti di diverso ordine e grado, con educatori e ricercatori che è arrivato a elaborare un vero e proprio gioco formativo dedicato ai professionisti della scuola e dell'educazione. Il gioco, proposto anche in un laboratorio del festival, è in corso di sperimentazione in diverse scuole trentine, ma anche in altre regioni italiane.
Anche l'aggiornamento degli insegnanti deve essere motivazione e divertimento, deve avere una dimensione ludica per stimolare a cambiare punto di vista, a creare una nuova narrazione.
Il gioco *Inclusi* porta le persone a pensare attivamente a "Come si affronta un problema", inizialmente scrivendo ciascuno la probabile risoluzione, poi confrontandosi in gruppo. Lo scopo è ottenere una soluzione che tenga conto quanto più possibile dell'intervento e del contributo di tutti, dando vita a dinamiche di gruppo che vengono rilevate da delle schede di descrizione per creare una realtà condivisa, e da condividere.
I risultati empirici di questa prima fase della sperimentazione di *Inclusi* sono buoni: inizialmente gli insegnanti non sono abituati, c'è quasi della diffidenza, ma poi si sviscerano modi differenti e creativi per confrontarsi insieme.
Il gioco, la narrazione, la tecnologia permettono di ampliare lo sguardo, favorendo la promozione di approcci multidimensionali e allo stesso tempo di stili di lavoro – per i bambini e per gli insegnanti – ispirati alla cooperazione, alla condivisione e all'inclusione.

Info: 342 1281843 (dal lunedì al venerdì, ore 9-17), info@educaonline.it
www.educaonline.it

()