

Laboratorio per educatori, operatori e insegnanti

Educare alla pro-attività con i corti di animazione della Pixar

di Vilma Mazza, *media educator, cultrice*

■ **INTRODUZIONE**

Questo laboratorio è l'occasione per presentare un percorso di media education che sto sperimentando nelle scuole e nei centri dell'extra-scuola, in Lombardia. Già nella precedente edizione di Medi@tando, nel 2009, avevo illustrato alcune caratteristiche del progetto attraverso il laboratorio dal titolo "A ciascuno il suo problema. Il *problem solving* applicato alla fiction televisiva". Il fulcro era rappresentato dalla visione di un episodio della serie televisiva "Dawson's Creek", che veniva analizzato non tanto dal punto di vista dello sviluppo narrativo (incipit, trama, personaggi, azioni, finale), quanto a partire dal problema che la storia poneva in luce, evidenziando chi si era adoperato per risolvere il problema, con quali mezzi e quali strategie. Il laboratorio di questa 5^a edizione procede lungo la medesima direzione, proponendo l'esplorazione delle *life skills*, le cosiddette competenze di vita, attraverso la visione di alcuni corti di animazione della Pixar, la società di produzione fondata nel 1986 da Steve Jobs, appartenente alla The Walt Disney Company dal 2006, specializzata nella realizzazione di film di animazione in 3D (*Toy Story* fra tutti, ma anche *Cars*, *Alla ricerca di Nemo*, *Ratatouille*, *Up*, *Wall-E*, fino al recente *The Brave*). Tuttavia, prima di trattare la parte operativa del percorso, ritengo utile inquadrare l'itinerario dal punto di vista concettuale, sia per informare chi sta leggendo sul mio modo di intendere la media education, sia per attribuire a questo progetto, a dire il vero un po' particolare, la giusta collocazione nello scenario molto vario delle pratiche di media education che dalla metà degli anni '90 si sono ampiamente diffuse in Italia.

■ **IDEE DI FONDO**

I presupposti teorici generali, che presidono e generano la proposta educativa in cui si articola il laboratorio, sono sostanzialmente due:

- la possibilità di coniugare la media education con altre educazioni, ibridandola di elementi non propri ma che da essa vengono richiamati;
- concepire la media education come 'spazio di pensiero', che in questo percorso si declina nella possibilità di riflettere sulle *life skills* e di ragionare conseguentemente sulla dimensione del benessere complessivo dell'individuo.

1. A proposito del primo concetto, mi preme sottolineare come sia implicito nella pratica della media education il suo riflettersi naturalmente in altre educazioni. Si pensi agli interventi in cui l'educatore, dopo aver proposto la visione di un filmato, chiede ai ragazzi di dire che cosa hanno provato, quali sono state le emozioni e le sensazioni più significative, magari aggiungendo la consegna di rappresentare attraverso un disegno o una performance mimica quanto percepito dalla fruizione. Così facendo, pur inconsapevolmente, l'educatore si è imbattuto in quella che gli studiosi, primo fra tutti Daniel Goleman, definiscono 'educazione all'intelligenza emozionale', una capacità che può essere appresa e che consiste nell'osservare se stessi e nel riconoscere i propri sentimenti.

Ma ancora più eclatanti sono le correlazioni fra la media education e l'educazione morale e quella pro-sociale. Ciò accade, per esempio, quando l'educatore - nel commentare un qualunque video a sfondo violento - chiede agli spettatori di esprimere una valutazione o di indicare soluzioni alternative al conflitto rappresentato nel racconto, privilegiando soluzioni pro-sociali. In entrambi i casi l'educatore si è affacciato su territori educativi diversi dalla media education, prendendo in prestito da queste altre educazioni spunti e riflessioni che ritornano nel processo formativo originario, arricchendolo di ulteriori apprendimenti, nuove conoscenze e nuovi significati. Pertanto, indipendentemente dal fatto che l'educatore sia o meno *media educator*, la media education si propone come una importante risorsa cui attingere, capace di mettere a disposizione di chi la pratica una grande riserva di contenuti, metodi e scopi, che aprono nuove prospettive e nuovi orizzonti formativi. Volgendo lo sguardo verso altre educazioni, la media education può edificare dei ponti che oltrepassano il perimetro della *literacy* dei media, promuovendo – insieme alle competenze mediali – lo sviluppo di altre competenze, quelle trasversali e universali, ritenute oggi indispensabili per conoscersi meglio e per integrarsi nel mondo circostante con maggiore consapevolezza ed efficacia.

2. Rispetto al secondo concetto (la media education come 'spazio di pensiero' - nel caso in questione l'atto specifico del pensare/rielaborare è rivolto ai contenuti rappresentati nei materiali video messi a disposizione, cioè i temi correlati alle *life skills*), vorrei precisare che in questo progetto la media education viene situata nell'ambito più generale dell'educazione alla salute, in quanto oggi la salute non è più intesa come 'assenza di malattia', ma come perseguimento e mantenimento dello stato di benessere, sia fisico sia mentale, della persona. In quest'ottica, l'educazione all'uso consapevole e critico dei media è in grado di esercitare un ruolo non indifferente nella prevenzione di comportamenti che possono incidere sullo sviluppo dei più giovani, quali la dipendenza e la passività, così come nel contenimento dell'influenza esercitata dai media sulla formazione dei modelli socio-culturali e sui consumi.

■ PRO-ATTIVITA' E LIFE SKILLS: COMPETENZE DI VITA

Il riferimento culturale del lavoro proposto in questo laboratorio è individuato nel documento “Life skills education in schools”, pubblicato dall'Organizzazione Mondiale della Sanità nel 1994. In questo documento l'OMS fissa l'idea che la prevenzione non possa più limitarsi all'attività di erogazione delle informazioni sui problemi che più da vicino coinvolgono i giovani (dipendenza da alcol, droghe e tabacco, l'HIV, forme di devianza sociale quali il bullismo – oggi potremmo aggiungere la dipendenza dai giochi), ma deve riguardare l'attivazione di processi di formazione culturale e la promozione di strategie che aiutino le persone a stare meglio, nei luoghi in cui si impara e si produce sapere, primi fra tutti la scuola, a partire dalla scuola per l'infanzia. I processi di formazione culturale e le strategie cui l'OMS fa riferimento sono individuati, per l'appunto, nell'educazione alle *life skills*. Pro-attività e *life skills* indicano, pertanto, un insieme di abilità personali e relazionali la cui padronanza aiuta l'individuo a governare i rapporti con gli altri e ad affrontare positivamente la vita quotidiana. Trattandosi di competenze che consentono l'acquisizione di un comportamento versatile, le *life skills* sono infinite; tuttavia l'OMS ne individua un gruppo di dieci, ritenendo che queste siano più efficaci di altre nel promuovere la cultura del benessere, e contemporaneamente siano le più adeguate a prevenire stati di disagio fra i giovani:

1. Conoscere se stessi (autoconsapevolezza, riflessione sul sé)
2. Riconoscere le proprie emozioni (gestione delle emozioni)
3. Governare le tensioni (gestione dello stress)
4. Analizzare e valutare le situazioni (pensiero critico)

5. Prendere decisioni (*decision making*)
6. Risolvere i problemi (*problem solving*)
7. Affrontare in modo flessibile le situazioni (pensiero creativo)
8. Sapersi esprimere (comunicazione efficace)
9. Empatia
10. Interagire e relazionarsi con gli altri in modo positivo

Oltre a individuare le dieci competenze di vita, l'OMS fornisce anche indicazioni precise sulle metodologie più idonee a svilupparle, citando il *brainstorming*, l'analisi dei contesti e il *role-play*, richiamando quindi esplicitamente le metodologie che favoriscono l'apprendimento collaborativo fra pari. Poiché le *life skills* non si imparano con la teoria, essendo comportamenti correlati all'esperienza, spetta agli educatori facilitarne l'apprendimento, creando situazioni *ad hoc* (per esempio attraverso i giochi di ruolo), o svolgendo attività mirate a fare emergere determinate tematiche sulle quali avviare il confronto con i bambini e i ragazzi. E' proprio attorno a quest'ultima direzione operativa che si sviluppa l'attività del laboratorio, nel quale uno spazio privilegiato è dedicato all'analisi dei contesti, con i quali intendo sia il contesto rappresentato nei cartoni animati appositamente selezionati, sia il contesto di realtà dei partecipanti al lavoro educativo.

■ LA PARTITA DI GERI

Fra i tanti corti realizzati dalla Pixar negli ultimi anni, ho selezionato cinque filmati: *Tin Toy*, *La partita di Geri*, *Pennuti spennati*, *Parzialmente nuvoloso* e *Quando il giorno incontra la notte*. Tutte queste brevi narrazioni contengono spunti di grande rilevanza per la discussione sui temi connessi con le *life skills*, essendo per di più estremamente efficaci nel comunicare il valore dei messaggi di cui sono portatori, attraverso immagini di rara bellezza e l'espressività dei personaggi. In questo ambito, per ragioni di spazio, tratterò solo il corto di animazione dal titolo "La partita di Geri", il video risultato vincitore del premio Oscar per il miglior corto di animazione nel 1998.

La storia è ambientata in autunno, in un parco. Geri è una persona molto anziana, un vecchio, si muove lentamente e con fatica. Appoggia sul tavolo una scacchiera, dispone doverosamente le pedine, si guarda intorno, è completamente solo, nel parco non c'è nessuno. Ma non si perde d'animo. Decide di giocare entrambe le parti, la sua e quella di un avversario immaginario, il suo alter-ego. Gioca astutamente, con grande impegno, vincendo la partita e il premio in palio: la dentiera, cioè il sorriso di soddisfazione per essere stato capace di sfidare se stesso.

■ INTRECCI EDUCATIVI

E' superfluo sottolinearlo, ma ritengo comunque doveroso ribadirlo: il progetto presentato in questo laboratorio è sperimentale, raffigura un tentativo – forse timido forse presuntuoso – di stabilire un contatto fra la media education e le *life skills*, ben sapendo che si tratta solo di una prima forma di sensibilizzazione ai temi delle competenze di vita. Poiché lo scopo formativo dell'itinerario è quello di coniugare gli apprendimenti della media education con quelli delle *life skills*, il video sarà trattato ponendo in essere obiettivi e attività afferenti a entrambi gli ambiti educativi.

A. Per quanto riguarda **l'educazione ai media**, le attività proposte riguardano tre filoni di intervento, ma l'educatore ne può trovare altre, anche più originali:

1. l'analisi del filmato (solo per inciso ricordo che scopo dell'analisi è migliorare la comprensione del testo), la produzione di un commento ed eventualmente - per coloro che sono sufficientemente acculturati rispetto ai media -, la stesura di una recensione, un testo tecnico che richiede di padroneggiare abbastanza bene gli elementi della critica cinematografica.

Ciò che più interessa in questo specifico caso è la produzione di un commento. Scopo del commento, infatti, è fare emergere il senso del filmato ed esprimere una valutazione, un'operazione molto pregnante considerando che così facendo lo spettatore si abitua a "dire la sua", ad affiancare al punto di vista dell'autore anche il suo punto di vista, diventando sia spettatore dinamico sia co-produttore di senso. In questo modo si ingenera, fra l'altro, anche una valorizzazione della fruizione, in quanto lo spettatore esce dall'esperienza della visione più arricchito rispetto al momento dell'accesso: non solo è stato messo nelle condizioni di apprezzare il filmato con maggiore convinzione, ma ha potuto implementare l'esperienza con il proprio contributo, rendendo la fruizione un processo originale, personalizzato e formativo;

2. l'individuazione degli indicatori di qualità del prodotto; si tratta di un'attività che indaga oggettivamente il testo, alla ricerca degli elementi che caratterizzano la qualità del corto di animazione in questione, al di là del parere soggettivo dei ragazzi circa il fatto che il video può piacere, oppure no, in relazione all'argomento di cui tratta. I partecipanti al lavoro capiranno le ragioni che hanno portato una giuria di esperti a premiare "La partita di Geri" con l'Oscar, e al contempo avranno modo di imparare a distinguere i prodotti televisivi di qualità da quelli più approssimativi, commerciali e seriali, se non addirittura 'trash'. L'attività che porta alla scoperta della qualità può iniziare con una domanda-stimolo: "Una giuria di esperti di cinema di livello internazionale ha dichiarato che questo corto di animazione è di grande qualità, tanto da vincere uno dei premi più prestigiosi del mondo: scopriamo perché", e continuare attraverso il lavoro di gruppo;

3. una ricerca sull'impiego delle nuove tecnologie nell'animazione; questa pista di lavoro consente di conoscere l'evoluzione del cinema di animazione: dal cartone disegnato a mano e filmato con la cinepresa, alla computer grafica e la digitalizzazione delle immagini tridimensionali (3D), passando per la stereoscopia. E'anche l'occasione per visitare uno studio di produzione o per invitare un professionista del settore a spiegare i segreti e le 'magie' di un lavoro così incantante.

B. Per quanto riguarda **l'educazione alle life skills**, è da premettere che alcune delle attività proposte in precedenza (in particolare l'analisi del filmato e la produzione di un commento) sono propedeutiche a quelle di questa sessione; in questo secondo gruppo di attività, infatti, l'educatore fa riferimento - nell'analisi del contesto rappresentato nel video - all'approccio tematico, volto a dare evidenza ai temi che presentano delle connessioni con le competenze di vita.

Nel caso de "La partita di Geri", il grande tema posto all'attenzione degli spettatori è la SFIDA, non tanto la vecchiaia o la solitudine, anche se quando si è vecchi e soli la sfida assume un tono ancora più forte. Ed è su questo stridente contrasto che gli autori vogliono far riflettere: se Geri ce la fa, tutti quanti noi possiamo. Pertanto, le competenze di vita da porre in luce sono:

- . la *conoscenza di sé* (autoconsapevolezza)
- . la *gestione delle emozioni* (Geri non cede alla tristezza o alla delusione, ma si attiva per giocare la partita)
- . la *capacità di affrontare in modo flessibile le situazioni* (pensiero creativo) (Geri trova una soluzione: è vero che nel parco non c'è nessuno, ma lui c'è!)

■ EFFETTO “CASCATA”

E' il metodo di lavoro proposto per questa sessione formativa: l'analisi del contesto prende avvio dal filmato, per proseguire nel contesto di realtà dello spettatore, fino a diffondersi all'esterno, attraverso attività finalizzate a generalizzare e rendere pubblici gli apprendimenti acquisiti, per non dimenticare che una delle *life skills* indicate dall'OMS è la capacità di comunicare, di sapersi esprimere.

Analisi del contesto narrativo : è finalizzata a fare emergere i temi rappresentati nel corto di animazione, attraverso il *brainstorming* (che consente ai ragazzi di esprimersi liberamente e spontaneamente), la *crystallizzazione* (un'operazione di 'fissaggio', gestita dall'educatore, delle riflessioni-considerazioni emerse dalla discussione, privilegiando i pensieri condivisi e le opinioni su cui c'è accordo) e la *restituzione* (è la fase finale del confronto, quella in cui il materiale emerso dalla discussione – e cristallizzato dall'educatore – viene restituito ai partecipanti arricchito delle interpretazioni, delle valutazioni e dei significati emersi nel corso dell'attività);

Analisi del contesto di realtà : è finalizzata a trasferire i temi emersi dal racconto nel contesto di vita degli spettatori, per ragionare insieme su come essi siano vissuti e affrontati nelle esperienze del quotidiano. Lo scopo è quello di offrire ai ragazzi strumenti di elaborazione che consentano loro di “leggere” il contesto di appartenenza in modo più significativo, nonché di maturare sensibilità e attenzione nei riguardi delle competenze di vita. La metodologia utilizzata fa riferimento all'apprendimento fra pari e alla *peer-review* (si impara dalle esperienze degli altri, ascoltando ciò che gli altri dicono, interagendo nella discussione).

Domande-stimolo:

- . se capita di fare qualcosa da soli
- . se è capitato di dover sfidare se stessi (superare una paura, un blocco emotivo, compiere un'azione per aiutare qualcuno in difficoltà, partecipare a una gara, intervenire in un gioco anche se principianti, parlare in pubblico, recitare ...)
- . se è capitato di trovarsi in situazioni in cui sfidare qualcosa o qualcuno

Terminati il confronto e l'esposizione, viene redatto l' "*album delle sfide*", da lasciare in mostra per la consultazione, sul quale i ragazzi possono continuare a scrivere qualora emergessero altre sfide.

Generalizzazione : è finalizzata a sintetizzare in poche parole il senso di quanto raccontato in precedenza e a divulgare gli apprendimenti acquisiti, per fare in modo che altre persone, che non hanno partecipato all'attività, possano cogliere qualche suggerimento ed esserne sollecitati positivamente; i gruppi di lavoro elaborano un pensiero a partire da consegne semplici ed esplicite, sull'esempio di questa: “*Se dovessimo dire qualcosa a qualcuno per invitarlo a sfidare se stesso, a mettersi alla prova quando incontra una difficoltà, che cosa gli diremmo?*” (almeno tre cose).

Con questa ultima proposta operativa si conclude l'itinerario che ha visto Geri protagonista di una partita che è andata oltre le sue aspettative, e lo stesso può accadere con Tinny, il giocattolo di latta, la nuvola Gus e la cicogna Peck, Day & Night, e con i Pennuti, malgrado loro, spennati.