Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana
Dipartimento formazione e apprendimento

SUPSI

LAVORO DI DIPLOMA DI

ISALIS OVIEDO

MASTER OF ARTS SUPSI IN SECONDARY EDUCATION
ANNO ACCADEMICO 2016/2017

LA MOTIVAZIONE SCOLASTICA

ATTRAVERSO L'EDUCAZIONE VISIVA

RELATORE

DAVIDE ANTOGNAZZA

Desidero rivolgere un sentito grazie al mio formatore e relatore, Professor Davide Antognazza, per tutti gli insegnamenti preziosi ed in particolare per il grande supporto e l'incoraggiamento ricevuto, non solo nella realizzazione della tesi ma anche durante i due anni di formazione.

Un doveroso ringraziamento giunga anche a tutti coloro che si sono resi disponibili ed hanno collaborato attivamente alla realizzazione del mio progetto, ai miei allievi ed ai collaboratori delle due sedi nelle quali ho lavorato.

Naturalmente, esprimo un sentimento di gratitudine anche nei confronti dei miei compagni e della mia famiglia, per il loro immancabile sostegno e la loro comprensione.

Abstract

Isalis Oviedo
Master of Arts in Secondary Education

La motivazione scolastica attraverso l'educazione visiva

Davide Antognazza

La motivazione all'apprendimento è il grado d'impegno cognitivo investito da un individuo per il raggiungimento di obiettivi scolastici precisi (Polito, 2003). La scuola deve essere una sfida raggiungibile: se essa appare realistica e se gli obiettivi sono chiari, diventa motivante (Lavizzari, Sciaroni, 2015/16).

Nel corso della mia pratica professionale, ho potuto notare che gli allievi non sono motivati ad apprendere perché non trovano riscontro tra ciò che viene fatto a scuola e quello che fanno nella vita privata.

L'obiettivo del progetto è di motivare una classe di terza media utilizzando un approccio socio-culturale, cercando di rendere l'apprendimento una forma di partecipazione e di collaborazione in un contesto di vita reale. Il lavoro di gruppo e la presenza del docente vogliono essere un sostegno per sentirsi competenti e pronti al mondo fuori dalla scuola dell'obbligo.

Ho cercato di motivare gli allievi, affiancando alla didattica di Educazione Visiva attività che favorissero lo sviluppo di competenze trasversali, come la collaborazione e lo sviluppo personale in contesti diversi.

L'analisi è stata possibile grazie a due questionari, per indagare la motivazione e all'osservazione tramite diario.

I risultati ottenuti dimostrano che impegnarsi per un progetto comune, partire dagli interessi personali degli allievi e lasciare loro alcune decisioni, sono elementi fortemente motivanti. Soprattutto essere visti e riconosciuti nella loro competenza ha motivato in maniera incisiva gli allievi.

Parole chiave: Collaborazione, Coinvolgimento, Riconoscimento, Educazione Visiva, Motivazione.

Prefazione

Dopo aver intrapreso un percorso accademico nell'ambito delle arti visive, ho scelto di frequentare la SUPSI per coronare il mio sogno di diventare insegnante.

Dopo alcuni stage ho deciso di specializzarmi nella scuola media e mi sono quindi iscritta al master per l'insegnamento secondario I al DFA di Locarno.

La formazione didattica, strettamente unita alla pratica professionale, mi ha insegnato davvero molto. Ho acquisito maggior consapevolezza ed uno spirito critico nei confronti del settore scolastico e del sistema d'insegnamento in Ticino ed a livello svizzero.

Ho avuto modo di lavorare con i ragazzi dal primo anno di formazione e questo mi ha fatto comprendere quanto questo mestiere sia, al tempo stesso, difficile ed entusiasmante.

Durante il primo anno accademico ho frequentato corsi di pedagogia, psicologia dell'insegnamento e sviluppo dell'adolescente, che mi hanno affascinata ed aiutata a comprendere le diverse dinamiche legate all'apprendimento nella vita degli adolescenti.

L'idea della mia tesi nasce dal fatto che bisogna rendersi conto di come per ogni individuo l'apprendimento sia legato alla motivazione personale e, a sua volta, la motivazione sia influenzata da molteplici fattori.

La motivazione è un aspetto fondamentale da tenere in considerazione quando si vuole trasmettere un insegnamento a qualcuno. Per questo motivo, il mio interesse personale per l'arte in tutte le sue svariate forme, si unisce alla motivazione di un adolescente nei confronti della scuola, in modo più specifico nei confronti della materia che ho scelto di insegnare, ossia "educazione visiva".

Questa unione ha come fine principale l'analisi dei metodi adatti a motivare ed attrarre maggiormente le nuove generazioni nell'apprendimento delle materie artistiche.

Sommario

1. Introduzione 1

1.1. Scopo e obiettivi 1

2. Quadro Teorico 2

2.1. La Motivazione 2

2.2. Modelli teorici sulla motivazione 3

2.2.1. La teoria delle pulsioni 4

2.2.2. La motivazione a riuscire 5

2.2.3. La teoria della competenza 7

2.2.4. Teorie dell'attribuzione (attrattiva del compito) 8

2.2.5. La componente sociale nella motivazione 9

2.2.6. Il modello delle "teorie implicite dell'intelligenza" di Carol S. Deweck 10

2.3. In conclusione 12

3. Quadro metodologico 13

3.1. Contesto della ricerca 13

3.2. Campione 13

3.3. Itinerario e tempistica 14

3.4. Metodologia 15

4. Presentazione e analisi dei risultati 17

4.1. Questionario motivazionale 17

4.2. Itinerario didattico sul manifesto cinematografico 25

4.3. Altri itinerari didattici 28

4.4. Questionario finale 30

5. Conclusioni 41

Bibliografia 44

Allegati 47

1. Introduzione

La prima domanda che è sorta spontanea quando ho cominciato ad insegnare è stata: "Come posso motivare i miei allievi?" Ogni insegnante, penso che abbia il desiderio di dire cose interessanti, utili e di essere seguito dai propri alunni, non sempre è così scontato che questo accada.

Negli ultimi anni si è affermata l'idea che l'impegno scolastico sia caratterizzato dal desiderio di comprendere e padroneggiare i contenuti delle diverse discipline. Questo desiderio nasce negli studenti nella misura in cui si stabilisce una relazione positiva tra variabili motivazionali e cognitive. Per capire i fenomeni che portano gli allievi di scuola media a uno scarso rendimento scolastico, sono stati fatti molti studi. Sembrerebbe che gli studenti, possiedano due classi motivazionali, alcuni sono spinti dal desiderio di comprendere ed acquisire nuove conoscenze, per questi la riuscita a scuola è questione d'impegno. Altri sono invece motivati dal desiderio della ricompensa, la nota e il giudizio positivo (Gentile , 1998).

Quello che mi sono chiesta e che ho deciso di indagare, è se sia possibile intervenire su questa disposizione che sembra essere personale e intoccabile. Questo perché se gli allievi di oggi sono i cittadini del domani, la speranza è che siano motivati ad apprendere per portare a loro volta la motivazione nelle generazioni future.

La motivazione all'apprendimento è stata ampiamente indagata, da comportamentisti, da cognitivisti e ancora oggi ci sono molte ricerche su questo argomento. Infatti come verrà approfondito nel prossimo capitolo, sono molteplici le teorie motivazionali.

1.1. Scopo e obiettivi

Tenuto conto di questi aspetti, il mio scopo è di progettare attività in cui siano fondamentali la cooperazione e l'intento finale. Gli itinerari devono essere finalizzati a qualcosa di reale e vicino agli allievi di scuola media. L'obbiettivo di questa ricerca-azione è di verificare oppure smentire il fatto che prepararsi al mondo del lavoro, creando in classe una situazione di team per un progetto condiviso, motivi i ragazzi nell'apprendimento della disciplina, ma non solo, anche a livello di scelte personali.

2. Quadro Teorico

2.1. La Motivazione

"La motivazione è la causa, il "motivo" di un comportamento, perciò il "bisogno", che spinge l'individuo verso alcuni aspetti della realtà" (Rollo, 2005, pag. 72). Un caso più specifico di questa categoria è la motivazione all'apprendimento, il grado d'impegno cognitivo investito da un individuo per il raggiungimento di obiettivi scolastici precisi (Polito, 2003).

L'impegno scolastico, caratterizzato dal desiderio di comprendere e di padroneggiare contenuti, si ottiene nella misura in cui si stabilisce una relazione positiva tra variabili motivazionali e cognitive (teoria che si è affermata in anni recenti). Stabilire il motivo di un certo comportamento permette di darne una spiegazione. Segue che a seconda dei diversi tipi di spiegazione attribuiti ad un comportamento vengono originate teorie differenti sull'argomento (Heinz, 1989).

La chiave di lettura per cercare di capire i fenomeni legati allo scarso rendimento scolastico è spesso stata la ricerca della definizione e dello studio dei processi cognitivi. Sembra che gli studenti possiedano due classi opposte di motivazioni. Alcuni sono spinti dal desiderio di comprendere ed acquisire nuove conoscenze e tendono a credere che la riuscita scolastica sia una questione di impegno. Per questi studenti, l'apprendimento assume un valore intrinseco tanto forte da orientare i comportamenti dello studente verso l'acquisizione di nuove conoscenze. Questo processo implica una fase di pianificazione e una buona dose di impegno da parte del soggetto, nell'obiettivo di svolgere efficientemente un compito, fino a portalo a termine.

La motivazione della seconda classe di studenti, invece, è relativa all'unico desiderio di ottenere giudizi e voti positivi. Questa considerazione permette di definire come estrinseca questo tipo di motivazione (Heinz, 1989).

Secondo il mio giudizio, un ruolo fondamentale per l'attivazione del desiderio di conoscenza è giocato dalla creazione di una connessione tra le nuove conoscenze e le proprie esperienze personali. Inoltre, attraverso la promozione del senso di fiducia nelle proprie capacità è possibile motivare a livello personale lo studente. Di conseguenza si potrà permettere la nascita delle motivazioni intrinseche a partire da quelle estrinseche.

La nozione di motivazione è stata interpretata e studiata da diversi orientamenti teorici. Tra di questi esiste però un accordo fondamentale: l'esigenza di fornire una spiegazione della finalizzazione del comportamento umano (Heinz, 1989). Tutte le teorie motivazionali, infatti, per quanto diverse, derivano da un unico modello di base a tre componenti:

1. Una situazione attuale che s'intende modificare.

2. Una situazione futura che si vuole raggiungere.

3. Un'azione che assicuri il passaggio da 1 a 2 a meno che delle difficoltà ulteriori lo rendano impossibile. (Heinz, 1989)

Le teorie definite implicite, tramite delle ricerche, hanno indagato il modo in cui le persone vedono

e interpretano se stesse e specifici aspetti di sé, quali la propria intelligenza, la motivazione, la personalità e le potenzialità di sviluppo. Si tratta di aspetti importanti che possono influenzare gli obiettivi di apprendimento e tutta una serie di aspetti cognitivi emotivi e comportamentali che, in ultima analisi, determinano la motivazione ad apprendere (De Beni e Moè, 2000).

La motivazione appare dunque come il prodotto dell'interazione tra la persona e la situazione, va ricordato però che pressoché nessun risultato della ricerca psicologica è del tutto vero oppure falso.

2.2. Modelli teorici sulla motivazione

Ci sono molte teorie che trattano il fenomeno della motivazione, tra i diversi approcci teorici si può fare una distinzione fra tre aree:

1. Teorie delle pulsioni e dei rinforzi (approccio comportamentista).

2. Teorie della competenza.

3. Teorie dell'attribuzione (approccio cognitivista).

Inoltre vi sono due modi di vedere la motivazione in ambito formativo:

A. Come un'attività manipolatoria dei formatori che cercano di presentare in modo gradevole i propri servizi, cercano di rendere più attraente l'oggetto d'apprendimento con rinforzi di vario genere.

B. Come fenomeno relativo al bisogno d'apprendere di ogni studente il quale ama spontaneamente imparare e studiare al fine di sviluppare le proprie competenze e il proprio talento. (Lavizzari, Sciaroni, 2015/16).

La scuola come istituzione formativa dovrebbe riuscire a prendere in considerazione entrambe le prospettive e unirle nel momento formativo.

Riprendendo le categorie precedentemente citate, la situazione (A) si riferisce alla motivazione estrinseca dell'allievo e la situazione (B) a quella intrinseca. Nella prima metà del secolo tale distinzione è stata utilizzata da diversi autori per introdurre le principali teorie sulla motivazione (Lupi, 2016).

2.2.1. La teoria delle pulsioni

Abraham Maslow viene considerato il precursore delle teorie sulla motivazione. Egli, tra il 1942 e il 1943, ipotizza che la motivazione possa essere vista come un insieme di bisogni e desideri ordinati gerarchicamente in una scala che prende di conseguenza il nome di "scala dei bisogni":

Bisogni di auto-realizzazione

Bisogni di stima

Bisogni di appartenenza

Bisogni di sicurezza

Bisogni fisiologici

Dal momento che ci sono esigenze che hanno la priorità sulle altre, i bisogni si presentano in modo gerarchicamente ordinato. Per esempio, è possibile che condizioni basilari, fisiologicamente indispensabili per la buona riuscita nello studio e nel lavoro, come la condizione di rilassatezza, di tranquillità, sazietà, e via dicendo, non siano soddisfatte e che, dunque, il rendimento o l'efficacia della persona calino. Per una buona attività formativa è dunque indispensabile far emergere i

bisogni fondamentali dell'allievo, quelli ancora inespressi. È però anche importante concentrarsi sulla corretta percezione degli stessi, elaborare assieme all'individuo un progetto per migliorare le sue potenzialità e competenze. (Boscolo, 2012).

Il modello di Maslow ha però dei limiti. Innanzitutto tale modello è del tutto decontestualizzato in quanto esclude qualsiasi riferimento all'ambiente. Inoltre, il modello della scala non sembra adatto ad esprimere la possibilità, esistente invece nella realtà, di rinunciare a qualche bisogno per sostenere e portare avanti le proprie idee. (Boscolo, 2012).

2.2.2. La motivazione a riuscire

"I bisogni psicologici sono oggetto anche delle ricerche di D.A. McClelland e J.W. Atkinson, i quali, alla fine degli anni Quaranta, si ispirano alla teoria della personalità di Murray (1938). Secondo questa teoria, il comportamento di un individuo è mosso da due tipi di bisogni: primari e secondari. I bisogni primari sono la fame, la sete, il sesso, etc. e sono prodotti da eventi corporei periodici, mentre i bisogni secondari, per esempio il bisogno di conservare oggetti, non sono localizzati in specifiche parti del corpo e vengono anche chiamati psicogeni " (Boscolo, pag. 9, 2012).

McClelland fa riferimento al concetto di motivazione con la teoria del "Bisogno di riuscita" (need for achievement, 1961/1975).

I bisogni su cui si focalizza sono: il bisogno di riuscita (avere successo in un compito), il bisogno di potere (avere il controllo su se stessi e sugli altri), il bisogno di affiliazione (essere considerati e apprezzati dai compagni). Secondo McClelland, in ogni persona vi sarebbe una combinazione di questi bisogni che si modifica da individuo a individuo, ciononostante uno di essi risulta essere predominante.

I bisogni con alta necessità di riuscita sono quelli con un maggior risultato di successo, il soggetto che è molto motivato a realizzare la propria riuscita valuta in modo equilibrato il rischio d'insuccesso. (Boscolo, 2012).

Questo tipo di approccio teorico basato sulla motivazione intrinseca fa riferimento ai bisogni psicologici particolarmente rilevanti per l'individuo. Essi sono in grado di attivare determinati comportamenti senza la presenza di un rinforzo esterno. Secondo questo approccio quindi, il comportamento a scuola non è dunque principalmente determinato dai bei voti oppure dalla gratificazione da parte di insegnanti e parenti, piuttosto dall'interesse e dal significato attribuito all'esperienza.

Tre sono le grandi aree che in questo caso possono essere messe in evidenza:

1. La curiosità, la sorpresa, l'imprevisto come fattori decisivi per l'attivazione del comportamento.

2. La padronanza della situazione, la competenza percepita, il senso di auto-efficacia come fattori di spinta a incidere personalmente sulle situazioni.

3. Il controllo di sé e sull'ambiente come elementi che facilitano un tenace impegno dei contesti sociali e lavorativi.

Secondo le teorie di Atkinson, il bisogno o il motivo per riuscire rappresenta una caratteristica della personalità ed è opposta al motivo per evitare l'insuccesso.

Il motivo spinge ad agire mentre il motivo opposto crea ansia e inibisce l'azione. Di fronte ad un'attività che comporta sia la possibilità di successo sia quella d'insuccesso, l'individuo si trova in conflitto. Se da un lato l'individuo tende ad agire dall'altro tende a ritirarsi. In questo caso a vincere è la tendenza più forte che risulta da tre elementi: il motivo individuale per la riuscita, l'aspettativa di successo oppure di insuccesso e l'incentivo. Quest'ultimo verrà ad incrementarsi a seconda del fatto che il soggetto in questione consideri positivamente, o al contrario negativamente, il risultato da raggiungere. Inoltre, il valore di incentivo è inversamente proporzionale alla probabilità di successo o insuccesso: un risultato troppo facile da ottenere risulta poco attrattivo per chi tende a riuscire nei propri obiettivi (Boscolo, 2012).

La teoria di Atkinson si caratterizza per la presenza del motivo individuale, in altre parole per le caratteristiche relativamente durature dell'individuo che contribuiscono a determinare la valenza positiva o negativa di un oggetto (Boscolo, 2012).

La teoria di Atkinson risulta essere ancora attuale in quanto ha anticipato in modo significativo la ricerca motivazionale iniziata negli anni Ottanta e continuata fino ai giorni nostri. Ad Atkinson si possono attribuire le moderne teorie dell'aspettativa e del valore, oltre che a quella sulle emozioni.

Inoltre, l'aspetto dualistico di approccio-evitamento (il motivo a riuscire e quello opposto a evitare l'insuccesso) è centrale nella teoria degli obiettivi di riuscita degli anni Ottanta. Il bisogno di riuscita dell'individuo non è cieco ma si realizza in un contesto in cui l'individuo percepisce sia gli aspetti a suo giudizio valevoli sia le proprie capacità, dunque le sue possibilità di riuscita (Pietro Boscolo, 2012).

Weiner (1992) propone delle metafore interessanti per sottolineare la differenza tra la prospettiva comportamentista e quella di Atkinson. A Freud e al comportamentismo si adatta la metafora della

"macchina" secondo la quale l'individuo è un meccanismo dominato da pulsioni e forze. Con l'avvento della teoria di Atkinson, invece, l'individuo non è più visto come una macchina ma come un essere essenzialmente razionale capace di conoscere, prevedere e valuta determinati fatti e situazioni (Boscolo, pag.12, 2012).

2.2.3. La teoria della competenza

Successo e insuccesso sono strettamente legati al discorso sulla motivazione, secondo la teoria della competenza sviluppata prima da Hunt e più recentemente da Harter, il successo oppure l'insuccesso non sono da imputare al singolo individuo ma alla situazione nella quale egli agisce. Il livello di motivazione è infatti proporzionale alle gratifiche esterne e il ruolo di parenti e insegnanti è fondamentale per rendere la percezione di un compito più interessante e meno difficile.

Dal punto di vista dei docenti, bisogna pertanto domandarsi in che maniera venga svolta una lezione e come vengano trasmessi i compiti da svolgere, come venga percepito un giudizio negativo e capire se tra i compagni ci sia competizione oppure cooperazione. Non bisogna dimenticare che le gratifiche che giungono dall'esterno aumentano il livello di motivazione e aiutano a rinforzare il soggetto (Boscolo, 2012).

La paura di non essere in grado di svolgere al meglio un determinato compito può portare alla rinuncia. Se si pensa che non valga la pena dedicare tempo e fatica allo studio in quanto si ha la credenza circa l'impossibilità di trovare gratificazione personale, vi è il rischio della rinuncia allo studio per evitare l'insuccesso presunto. Si rinuncia al successo facendo credere che sia una rinuncia volontaria e non un fallimento.

Il concetto di rinforzo, che a questo punto entra in gioco, è da intendere come qualsiasi evento o entità capace di aumentare la probabilità di esecuzione di una risposta da parte dello studente.

Bisogna considerare che però non sempre i rinforzi sono consigliabili. Non fornire rinforzi permette agli obiettivi personali dello studente di svolgere pienamente la loro funzione motivante.

Affinché questi obiettivi personali possano esercitare la loro funzione di motivazione è necessario che vengano rispettate due condizioni fondamentali. La prima riguarda il fatto che l'individuo deve essere a conoscenza di cosa significa raggiungere l'obiettivo e conoscere le tappe necessarie per raggiungerlo. La seconda richiede la presenza di un consenso personale nei confronti dell'obiettivo che dovrà avere un valore personale positivo per la persona.

Bisogna sottolineare che il meccanismo di rinforzo però non agisce meccanicamente ma attraverso la mediazione cognitiva dell'individuo. Premi e lodi, alcuni tra gli esempi di rinforzi possibili, non raggiungono il loro scopo se l'individuo non crede di meritarseli (Boscolo, 2012).

2.2.4. Teorie dell'attribuzione (attrattiva del compito)

La teoria dell'attribuzione indaga come venga percepita, dal punto di vista affettivo, la causa di un determinato evento.

I padri di questa teoria, Rotter e Weiner, sostengono che l'individuo attribuisce la causa di un fallimento o di un successo o a se stessi o a una causa esterna. Nel primo caso si parla di locus interno, nel secondo di locus esterno.

Anche se la questione riguarda maggiormente lo sviluppo della personalità, anche la motivazione scolastica rientra in questa dimensione di consapevolezza: obiettivi, auto-percezioni di competenza, attribuzioni, aspettative e altri ancora, sono aspetti che mostrano come l'individuo sia volto, più che spinto, a raggiungere un risultato. L'idea fondamentale è che il soggetto tenda a realizzare se stesso attraverso alcune attività orientate verso determinati obiettivi.

Il profondo distacco dalla concezione comportamentista, comune nei modelli cognitivisti della motivazione, è segnato dall'idea che il comportamento dell'individuo, nelle situazioni che richiedono di acquisire e dimostrare un certo grado di competenza è profondamente influenzato dal significato che egli attribuisce a tali situazioni. In questo senso, è la maniera in cui il soggetto rappresenta mentalmente un certo stato di cose che dà il significato allo stesso. La teoria è stata anticipata da Heider (1958) e Kelly (1967) secondo i quali gli esseri umani sono fortemente portati a dare una spiegazione degli eventi che gli accadono (Boscolo, 2012).

2.2.5. La componente sociale nella motivazione

La prospettiva comportamentista vede l'individuo come un destinatario di rinforzi, quella cognitivista come un depositario di obiettivi di riuscita. Esse, pertanto, caratterizzano in maniera molto differente il soggetto, ciononostante entrambe assegnano un ruolo fondamentale all'individuo pur differendo fortemente nella spiegazione del comportamento e dei fattori che lo influenzano.

Nessuna delle due prospettive ignora il ruolo dell'ambiente socio-culturale in cui l'individuo agisce.

Per il comportamentismo, l'ambiente sociale è la fonte primaria dei rinforzi che modificano il comportamento dell'individuo. Per il cognitivismo, invece, il bisogno di conoscere e di riuscita può svilupparsi grazie all'interazione dell'individuo con l'ambiente in cui agisce.

Il termine "socio-cognitivo", usato nelle teorie attuali sulla motivazione, mette in evidenza il ruolo dell'ambiente per cui, secondo tali teorie, l'individuo e il suo ambiente interagiscono.

Nell'approccio socio-culturale la conoscenza è un aspetto legato ad un contesto sociale e culturale, l'individuo acquisisce conoscenza a scuola, all'interno di gruppi e in altri luoghi e situazioni, essa non è dunque una sua dotazione individuale. L'apprendimento non è perciò un'acquisizione ma anche una forma di partecipazione, lettura, scrittura, un'elaborazione dei dati di tutte le discipline di studio. Da questo punto di vista possiamo dire che la motivazione non appartiene unicamente all'individuo ma si manifesta in diversi contesti della comunità in cui un individuo vive e viene educato. Nonostante l'aspetto della collaborazione emerga fortemente ed abbia un significato molto grande, il lavoro di gruppo non è sempre necessario in classe, anche l'attività individuale può essere legata alle pratiche di una comunità. Gli obiettivi di riuscita, ovvero l'impegno messo per imparare oppure per evitare spiacevoli situazioni davanti alla classe o con i genitori, nella prospettiva socio-cognitiva trae significato dal modo in cui l'apprendimento viene socialmente costruito. (Boscolo, 2012)

"La demotivazione, in questa prospettiva, viene vista non in termini individuali, ma in relazione al modo in cui la partecipazione alle pratiche di conoscenza viene valorizzata nella comunità: per esempio, se la partecipazione dell'allievo è vista dalla comunità della scuola come semplice assimilazione di nozioni invece che come uso significativo della conoscenza, lo scarso coinvolgimento dell'allievo è inevitabile e prevedibile" (Boscolo, 2012, pag. 20).

2.2.6. Il modello delle "teorie implicite dell'intelligenza" di Carol S. Deweck

In precedenza si è parlato di "teoria della competenza", Carol Dweck, Professoressa di psicologia a ed esperta di motivazione, propone un modello teorico più attuale.

Studenti con capacità analoghe, mettono in atto comportamenti diversi per risolvere un compito scolastico. Alcuni studenti si scoraggiano mentre altri aumentano l'impegno. Secondo Carol Dweck questa differenza sarebbe da attribuire al sistema di convinzioni che un ragazzo ha sviluppato riguardo la propria intelligenza. Il modello proposto è costruito partendo dall'idea che le persone sviluppano convinzioni in base alle quali danno significato alle loro esperienze. In relazione, quindi, alle diverse credenze riguardo se stesse (teorie del sé) le persone manifestano, modi di pensare, sentire ed agire differenti.

Carol Dweck ha individuato due teorie del sé relative all'intelligenza: "la teoria dell'entità" (intelligenza fissa) e la "teoria incrementale" (intelligenza flessibile e variabile).

Nel primo caso gli studenti ritengono di possedere una certa quantità di efficienza intellettiva e di non potere fare niente per migliorarla. Questa teoria viene definita "entitaria" proprio perché il rendimento intellettivo viene visto come una "entità" che non può essere modificata. Le persone con questo modello, si sentono minacciate dalle difficoltà e privilegiano le situazioni in cui credono di riuscire bene. Questo atteggiamento può far sfuggire delle opportunità di apprendimento per paura di fallire. L'insuccesso è vissuto come la prova della loro incapacità personale. (Deweck, 2001)

Nel caso della teoria incrementale dell'intelligenza, invece, gli studenti sono convinti che il rendimento mentale non sia fisso ma sia un processo che accresce attraverso l'impegno. Sono dunque meno preoccupati di sembrare capaci o incapaci e tendono a concentrarsi maggiormente sul compito e sulla sua risoluzione. Di fronte a un compito difficile si sentono messi alla prova e aumentano l'impegno.

Carol Dweck e i suoi collaboratori hanno formulato delle ipotesi, via via verificate con numerose ricerche. Hanno osservato che le due teorie dell'intelligenza portano gli studenti a porsi due tipi di obiettivi: gli obiettivi di "prestazione" e gli obiettivi di "padronanza".

Tra gli obiettivi di prestazione rientrano quelli finalizzati ad ottenere giudizi positivi sulle proprie capacità cercando di evitare le situazioni che potrebbero condurre a giudizi negativi, il rischio viene evitato. Questo tipo di studenti si preoccupa di mostrarsi capace, tendendo a vivere le prove come

una verifica della propria intelligenza. Sono più preoccupati di confermare le proprie capacità piuttosto che di mettersi alla prova e imparare cose nuove.

Gli studenti che, invece, perseguono un obiettivo di "padronanza" cercano di incrementare le proprie competenze e mostrano il desiderio di acquisire nuove capacità e conoscenze. Le difficoltà non costituiscono necessariamente un ostacolo anzi possono rappresentare un'occasione per apprendere cose nuove. Entrambi gli obiettivi sono validi, ma il problema si pone quando la paura di non essere in grado di affrontare la situazione è maggiore della voglia di avere nuove occasioni di apprendimento.

Secondo il modello proposto da Carol Dweck, le persone possiedono teorie implicite anche sulla personalità, le caratteristiche sociali, eccetera. Dalle ricerche sono emersi risultati analoghi a quelli sulle teorie dell'intelligenza. Ci sono persone che sono convinte che la personalità sia un tratto fisso che non può cambiare e che nelle situazioni sociali tendono a preoccuparsi di come vengono giudicate dagli altri. Mettono in atto comportamenti finalizzati a ricevere conferme e si scoraggiano in mancanza di queste. Coloro che, al contrario, ritengono che la personalità sia flessibile ricercano situazioni sociali in cui sentono di potere maturare, in cui vi è uno scambio, in situazioni di non accettazione tendono ad aumentare l'impegno modificando le proprie strategie. (Deweck, 2001)

2.3. In conclusione

Il mio obiettivo finale è quello di capire se il lavoro effettuato in classe possa divenire più motivante per lo studente attraverso una pratica che riporti la realtà nel contesto scolastico e, viceversa, la scuola nel modo esterno. A seguito di questo lavoro di ricerca, penso di poter affermare che il mio personale orientamento teorico vada nella direzione del socio-costruttivismo.

Il concetto che sta alla base delle teorie socio-cognitive mi permette di collegarmi alla mia scelta e al progetto didattico che desidero condurre con una classe di terza media.

Esso privilegia l'individuo senza dimenticare l'importanza della sua interazione con l'ambiente sociale. L'attività individuale assume, infatti, significato a partire dal contesto socio-culturale.

Il mio desiderio, è quello di portare in classe attività didattiche che abbiano un riscontro con l'ambiente sociale esterno alla scuola, ma che allo stesso tempo rispecchino gli interessi degli allievi.

Passare da un approccio di tipo comportamentista a uno di tipo cognitivista, mi è servito per collocare la mia domanda di ricerca nel mezzo. Mi chiedo se sia possibile, che la motivazione derivante da obiettivi personali sia maturabile attraverso uno stimolo esterno. Il mio intento è di realizzare percorsi didattici basati sugli interessi degli allievi e renderli anche fruibili da altri. In questo modo, i ragazzi si sentiranno in primo luogo valorizzati dall'insegnante, secondariamente, visti anche dal mondo esterno alla scuola. Questo potrebbe accrescere in loro la voglia di mettersi alla prova e trovare la necessaria motivazione per apprendere.

3. Quadro metodologico

3.1. Contesto della ricerca

L'obiettivo del mio lavoro è promuovere il senso di fiducia nelle proprie capacità, con lo scopo di motivare se stessi al raggiungimento di un alto livello personale.

Si tratta di indagare se questo sia possibile, attraverso degli itinerari didattici mirati a sviluppare l'abilità di credere nelle proprie attitudini personali, condividendo con i pari l'impegno cognitivo e l'apprendimento.

Con questo lavoro ho la possibilità di progettare alcune attività atte a coinvolgere gli allievi, dando loro una motivazione al lavoro che svolgono a scuola. Il presupposto e la speranza sono che, quanto più saranno stimolati nel dimostrare interesse, tanto maggiore sarà per loro il piacere di apprendere.

3.2. Campione

Ho scelto di realizzare un itinerario didattico per una terza media, poiché ritengo si tratti di un anno particolarmente decisivo per un adolescente. Deve cominciare a pensare a cosa vorrebbe fare dopo la scuola media e contemporaneamente è confrontato con un calo della motivazione, a causa di tanti fattori legati alla pubertà ed ai cambiamenti fisiologici e fisici. "L'adolescente non è più un bambino e non è ancora un adulto, si sente confuso e non riesce ad investire pienamente le proprie energie nella scuola" (Jammet, 2009).

La classe che ho scelto per il mio lavoro di ricerca è una terza della scuola media di Cevio, composta da diciotto allievi, di cui otto ragazze e dieci ragazzi. Si tratta di una classe eterogenea e molto collaborativa, nella quale sono presenti ragazzi ancora molto immaturi rispetto ad altri, che dimostrano comunque grande interesse nell'apprendimento.

3.3. Itinerario e tempistica

La tematica della motivazione viene affrontata nell'ambito dell'Educazione visiva attraverso un itinerario della durata di cinque lezioni circa, dal 7 settembre 2016 al 9 novembre 2016. (Allegato: Itinerario 1.) L'itinerario prevede la realizzazione dei manifesti per "Cinemagia", rassegna di film per ragazzi organizzata dal Gruppo Genitori del Locarnese. Il progetto, che comprende il libretto della rassegna ed i manifesti realizzati dai ragazzi, è frutto di una riflessione su quanto i giovani amano. È necessario creare una connessione tra le nuove conoscenze e le proprie esperienze personali, al fine di attivare il desiderio di acquisire nuove cognizioni. (Boscolo, P. 2012)

Questa scelta è dovuta, in parte, al fatto che in terza non sia prevista la materia "Educazione alle Arti Plastiche" e dunque io ho occasione di vederli solo durante le ore di "Educazione visiva". D'altra parte, credo che spesso i ragazzi di scuola media considerino quest'ultima materia come un momento ricreativo, senza percepirne l'importanza e l'utilità, come invece in altre discipline, quali "Matematica" oppure "Scienze". Ciò accade specialmente a chi non dimostra particolare predilezione per le materie artistiche. Penso che sia molto importante dare valore ad una materia che può dare molto in tutti i campi, sia a livello scolastico che personale.

L'Educazione visiva, infatti, si occupa di creare le condizioni affinché l'allievo possa acquisire le risorse e le competenze necessarie per far fronte attivamente e con senso critico al massiccio ed esteso impiego dei linguaggi iconici che caratterizzano la cultura contemporanea. Questo avviene attraverso lo sviluppo delle facoltà intellettive, intuitive e creative, nonché della sensibilità estetica e del gusto artistico. "Un adeguato grado di concetti e tecniche, porta l'allievo ad un'evoluzione delle competenze visive che coinvolgono lo sviluppo dell'intera personalità, sotto tutti i punti di vista: affettivo, intellettuale e sociale" (Piano di studio della scuola dell'obbligo ticinese, 2015).

La mia ipotesi è che la progettazione e la realizzazione di un manifesto per una rassegna cinematografica per ragazzi, induca negli allievi la motivazione in Educazione visiva. Questo perché si tratta di un progetto cooperativo, reale, e che da la possibilità ai ragazzi di essere visti.

Mi sono chiesta quali fossero le metodologie per misurare la motivazione e quali criteri stabilire per la riuscita o meno del mio intento. Il metodo da me scelto è stato quello di realizzare con i ragazzi questo "manifesto" che potesse varcare i confini della scuola, per essere visto da tutti e in particolare dai loro coetanei. In questo modo ogni allievo è condotto a lavorare nel modo migliore possibile, per mettere in mostra le sue competenze.

I criteri che ho stabilito per verificare la riuscita dell'azione didattica riguardano due questionari: uno in entrata, per capire quanto siano motivati i ragazzi realizzando disegni come hanno fatto fino ad ora, e uno da somministrare dopo l'attività per fare un confronto e comprendere se c'è stata più motivazione con questo tipo di modalità. (Allegato: Questionari 1 e 2)

I due questionari sono strutturati con domande simili, mirate a comprendere la motivazione prima dell'attività e a posteriori. Questo mi da modo di stabilire se è avvenuto un cambiamento, e nel caso sia così, se è stato positivo oppure negativo.

Per la buona riuscita di questo lavoro è stato fondamentale pianificare bene l'attività, ma lasciare anche lo spazio di progettazione aperto per adattarlo alle esigenze degli allievi.

L'apprendimento avviene partecipando all'attività. La motivazione non è unicamente individuale, ma si manifesta all'interno della classe, è il gruppo, infatti, che deve realizzare qualcosa e non il

singolo che produce un elaborato fine a se stesso. "Il gruppo in questo caso è una risorsa di sé" (Lavizzari, Sciaroni, 2015/16).

Con questa visione l'aspetto della partecipazione diventa centrale: è importante che tutti possano avere un ruolo ben definito, così da stimolarsi e coinvolgersi a vicenda.

3.4. Metodologia

Ho scelto la ricerca sperimentale sul campo (ricerca-azione), perché la motivazione scolastica è visibile nelle azioni dei ragazzi. Le discipline artistiche sono caratterizzate da una forma didattica molto laboratoriale in cui gli allievi devono fare, provare, sperimentare.

Per osservare l'aspetto motivazionale ho scelto di portare in classe alcune attività che risultino utili, ossia dei progetti reali e concreti. L'attività principale sulla quale ho deciso di porre la mia attenzione è iniziata lo scorso settembre, dopo la distribuzione di un questionario atto a capire quale fosse il grado di interesse in quel momento. È pur vero che si trattava dell'inizio dell'anno scolastico ma i ragazzi di terza media, dopo due anni di Educazione visiva, sono già in grado di esprimere se gradiscono la materia e si sentono portati e conseguentemente se hanno voglia o meno di impegnarsi e dedicare i loro sforzi nell'apprendimento di tale materia.

È necessario rendere consapevoli gli allievi che il loro pensiero ed il loro impegno sono assolutamente necessari e basilari per portare a termine l'attività. Spesso i ragazzi non si sentono

ascoltati dagli adulti e questo porta ad un calo della motivazione. Se sono obbligati a fare qualcosa senza vederne lo scopo, automaticamente non avranno voglia di farlo (Lavizzari, Sciaroni, 2015/16).

Sottoporre alla classe un intervista informale (orale) su quanto desiderano fare dopo la scuola, su quanto amano e su quanto desiderano fare in classe durante le lezioni di Educazione visiva mi serve per capire insieme a loro quli siano gli obiettivi. Penso che possa farli sentire ascoltati e aiuta me per la progettazioe di attività adeguate ai loro bisogni.

Una ricerca-azione di questo tipo vuole essere una verifica, oppure smentire il fatto che prepararsi al mondo del lavoro creando in classe una situazione di team per un progetto reale motivi i ragazzi nell'apprendimento della disciplina ma non solo, anche a livello di scelte personali.

Il lavoro si concluderà con un questionario sul livello di motivazione raggiunto attraverso il progetto svolto, e volto anche a comprendere quali siano stati i motivi che hanno spinto oppure no i ragazzi al raggiungimento dello scopo.

Saranno fatte delle considerazioni di tipo qualitativo. La raccolta dei dati per verificare la mia ipotesi avviene, tramite l'osservazione e l'interazione con gli allievi, tenendo un diario di bordo dall'inizio alla fine dell'attività scelta per la sperimentazione.

Un'osservazione mirata di ogni singolo allievo, avviene attraverso l'analisi dei due questionari: quello in entrata e quello somministrato al termine dell'attività.

4. Presentazione e analisi dei risultati

4.1. Questionario motivazionale

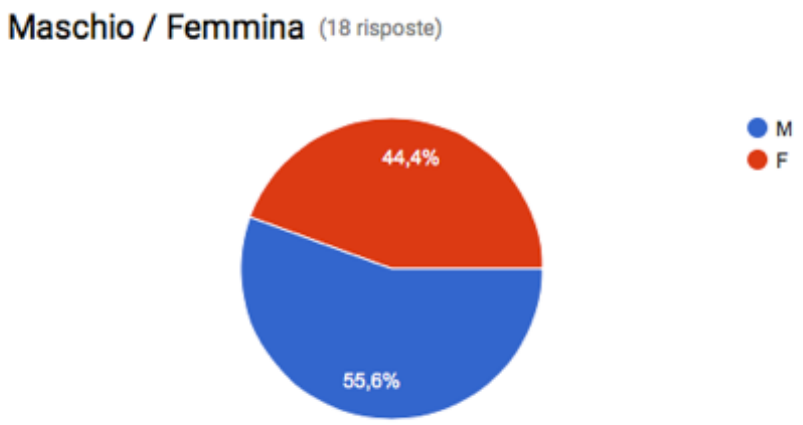
Come già accennato in precedenza, l'obiettivo del primo questionario è di conoscere e comprendere le idee e la motivazione della classe prima della sperimentazione. L'intenzione è di capire quanto sono motivati a scuola e in particolare nell'ambito dell'Educazione visiva.

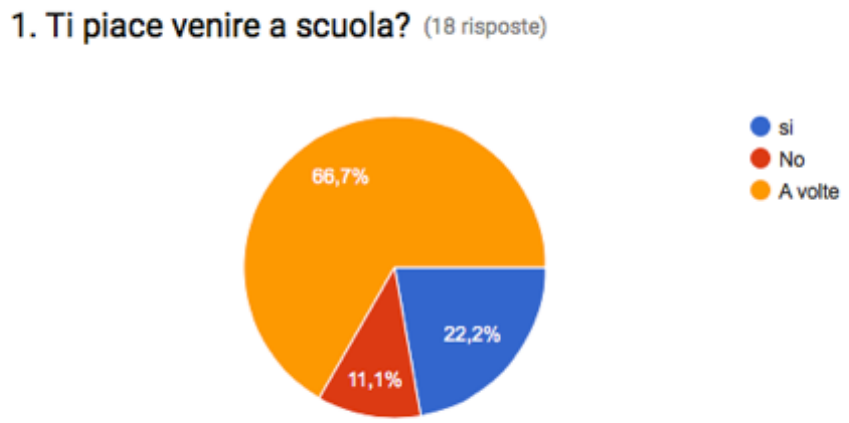
Il questionario motivazionale è stato somministrato durante la prima lezione di Educazione visiva, in data 31 agosto 2016. Tutti gli allievi della classe terza A della scuola media di Cevio hanno riposto alle otto domande del questionario (Allegato: Questionari). La raccolta dei dati è stata realizzata con "Google Moduli" per la creazione dei grafici. Di seguito le domande e le risposte con grafici annessi.

Questionario Motivazionale:

Rispondi alle domande mettendo una crocetta sulla tua scelta.

Nel caso sia richiesto di motivare la risposta, scrivi in breve il perché della tua scelta.





La prima domanda è di carattere generale, fatta per capire il motivo principale che motiva i ragazzi a venire a scuola. Si può notare che generalmente i ragazzi vengono volentieri a scuola, anche se non sempre. I motivi sono simili per tutti, la maggior parte dei ragazzi risponde in questo modo:

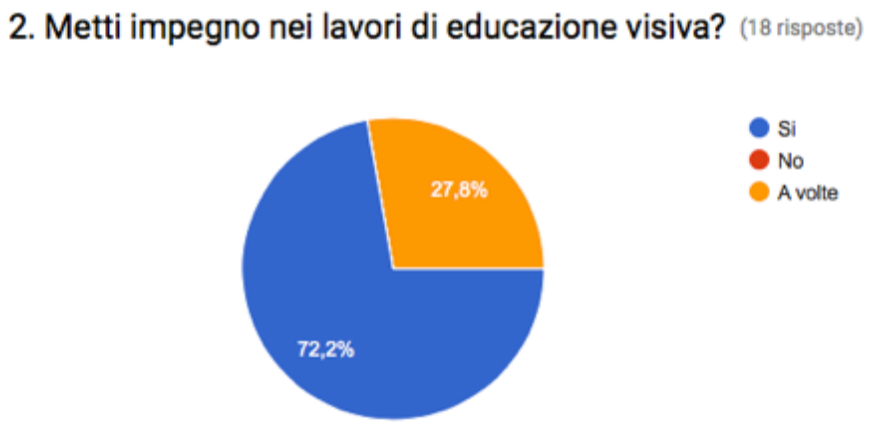
SI: Perché imparo cose nuove, vedo amici e insegnanti.

SI-A VOLTE: Perché vedo gli amici.

A VOLTE: Perché certe materie sono interessanti.

NO: Perché mi annoio.

Con questo si può dedurre che la motivazione nasce soprattutto dal gruppo di pari che si crea a scuola, diventa importante venire per incontrarsi piuttosto che per imparare. Il motivo che invece spinge i ragazzi a non amare la scuola è piuttosto la noia, fare cose che non sono di proprio gradimento e interesse.



La seconda domanda è più mirata, serve per capire cosa i ragazzi pensano dell'Educazione visiva, perché s'impegnano oppure no in questa materia. Come si può notare, quasi tutti mettono impegno nella materia, nessuno ha risposto che non si impegna anche se non tutti amano disegnare oppure non la ritengono alla pari delle altre materie. In questo caso i motivi che spingono gli allievi ad impegnarsi sono diversi:

SI: Perché mi piace disegnare.

SI: Perché mi piacciono i lavori che si fanno.

SI: Perché fa media.

SI: Perché è una materia alla pari delle altre.

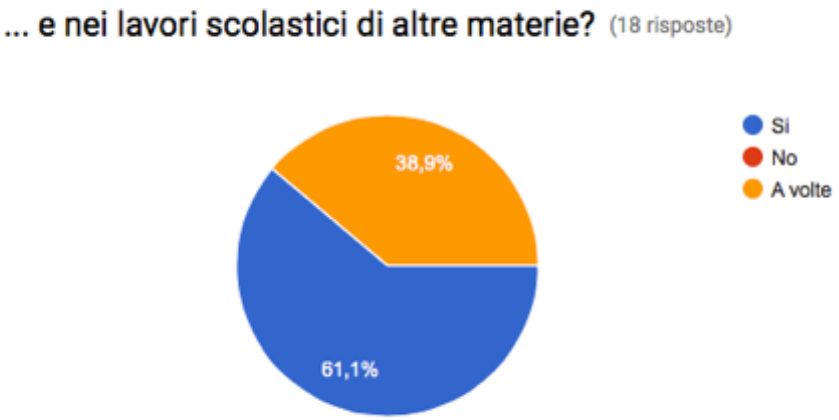
SI: Perché la scuola è il nostro lavoro e bisogna impegnarsi in tutto.

A VOLTE: Perché non sono capace a disegnare.

A VOLTE: Dipende dal lavoro, se mi piace sì altrimenti no.

A VOLTE: Perché odio visiva ma è una materia che fa media.

Interessante è notare come le motivazioni siano legate ad un gusto personale nei confronti della disciplina, oppure al fattore della valutazione scolastica, nessuno si impegna perché si tratta di una materia utile.



Anche nelle altre materie quasi tutti s'impegnano allo stesso modo che nell'Educazione visiva, nessuno ha detto di no, ma i motivi sono un po' differenti:

SI: Perché s'imparano cose utili.

SI: Perché mi piace imparare.

SI: Perché m'impegno sempre.

SI: Perché servono di più. (rispetto all'Educazione visiva)

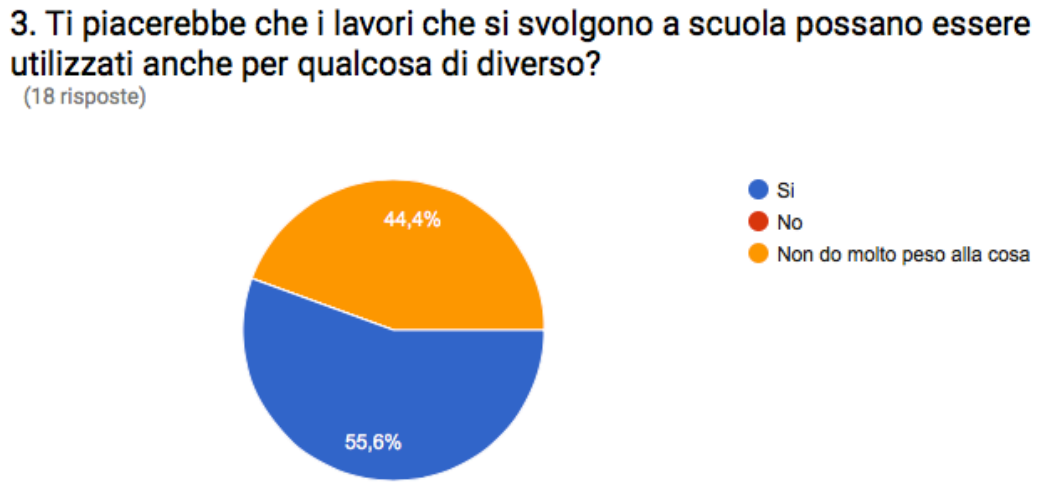
SI: Perché voglio andare al liceo.

A VOLTE Perché si deve andare bene, altrimenti non si può fare quello che si vuole.

A VOLTE: Dipende dal mio umore.

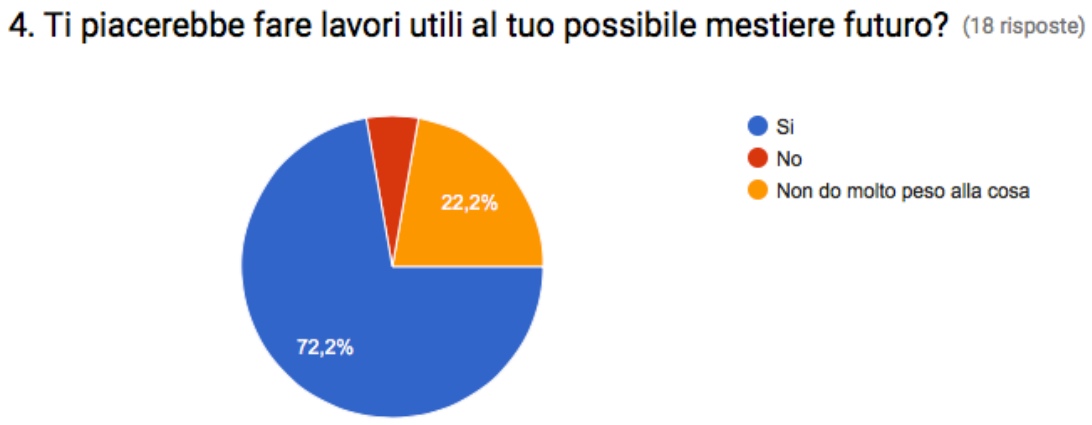
A VOLTE: Dipende, non sempre ho voglia ma devo.

Le altre discipline vengono percepite come più utili: spesso sono più legate all'idea di scuola come dovere, andare bene per avere una bella nota e andare al liceo. Rispetto all'Educazione visiva, la motivazione è più legata ad un premio.



La terza domanda è per capire se ciò che si fa a scuola potrebbe avere un valore maggiore se utilizzabile anche per altri scopi oltre che la nota e l'occupazione del tempo scolastico.

Quasi la metà ha risposto che non dà molto peso alla cosa, credo che questo sia dovuto dal fatto che non hanno idea di cosa si potrebbe fare con quello che si realizza a scuola. Questo perché solitamente i lavori scolastici restano all'interno della classe e servono solo per dare conoscenze e valutazioni agli allievi. Nessuno ha detto di no, credo che anche questo sia interessante, perché lascia comunque una porta aperta verso una nuova prospettiva.



Alla domanda 4. quasi tutti hanno risposto di sì, oppure come nel caso precedente non danno peso alla cosa perché non capiscono come ad Educazione visiva si possa fare qualcosa di utile per un

mestiere. Questo fa pensare che il desiderio di poter realizzare lavori legati strettamente al mondo esterno sia comunque interessante e motivante per gli allievi.

A questa domanda la maggioranza delle riposte è "sì" e le motivazioni molteplici, si può quindi dedurre che gli adolescenti hanno bisogno di poter prendere delle decisioni all'interno della classe, il fatto di aver messo delle loro idee li motiva a lavorare meglio. Quelli che hanno risposto "no", non hanno idee oppure pensano che i compagni potrebbero non apprezzare quelle che portano.

SI: Perché le cose che si fanno a scuola non mi interessano sempre.

SI: Perché almeno proporrei qualcosa che piace a noi.

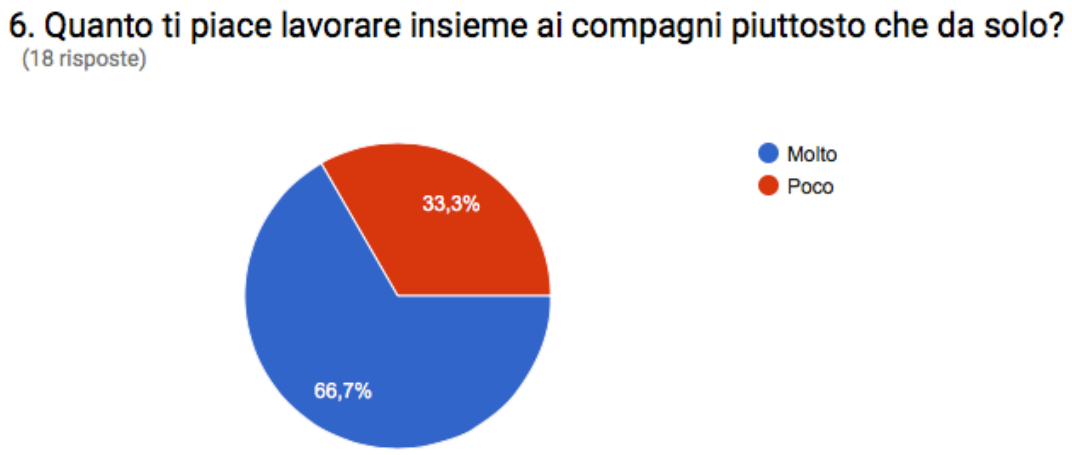
SI: Perché spesso non mi interessano gli argomenti.

SI: Perché certe cose che facciamo io, le farei un po' diversamente.

SI: Perché ci sarebbe più interesse.

NO: Perché penso che in classe non ci sia democrazia.

NO: Perché non ho molte idee.



Alla maggior parte della classe piace lavorare con i compagni, ma sono ancora molti a preferire il lavoro individuale, le motivazioni sono le seguenti:

MOLTO: Perché ci si aiuta e si collabora.

MOLTO: Perché si può parlare e condividere.

MOLTO: Perché è più divertente e più facile.

MOLTO: Mi piace fare le cose con i compagni.

MOLTO: Perché così posso parlare.

MOLTO: Per condividere le idee.

POCO: Perché la mia classe non mi piace molto, mi adatto.

POCO: Perché da solo mi concentro meglio.

POCO: Perché lavoro con più calma.

POCO: Perché altrimenti chiacchiero.

Interessante è notare come il fatto di poter comunicare è visto in modo positivo e negativo allo stesso tempo, inoltre mi ha sorpresa il fatto che nessuno abbia detto che in gruppo capita che uno solo lavori e gli altri no. La classe vede in modo molto positivo il gruppo, per aiutarsi e scambiarsi

pareri. Penso che sia un punto fondamentale sul quale basare la mia azione didattica, poiché l'interscambio con il gruppo dei pari è emerso in modo positivo anche nella prima domanda. Non apprezzare il lavoro di gruppo, a parte un caso particolare che non si trova bene con i compagni, è piuttosto un fatto di concentrazione. Penso che sia normale fare più fatica a concentrarsi quando si è in molti, ma ritengo che piccoli gruppi di lavoro, in molti casi, possano essere una risorsa importante, sia per aiutare chi fa più fatica sia per dare la possibilità a chi si sente maggiormente sicuro di aiutare, sentendosi più utile e valorizzato. I lavori di gruppo a scuola, inoltre, simulano il mondo del lavoro, dove spesso si lavora in team, imparare a collaborare è fondamentale. La collaborazione si sviluppa attraverso uno spirito cooperativo e grazie a strategie necessarie per lavorare in gruppo. Questo avviene grazie al confronto d'ipotesi e la condivisione di progetti e realizzazioni. Questa dimensione trova la sua espressione in particolare nel prendere parte attivamente a progetti collettivi, come per esempio esposizioni. Questo aiuta a sviluppare un senso di autoefficacia, di autostima e di accettazione della diversità (Piano di studio, 2015).

L'ultima domanda del questionario è mirata a capire se l'attività progettata per motivare i ragazzi possa essere accolta nel modo giusto. Sono date tre possibili riposte, senza però chiedere "perché". Essendo un questionario somministrato a inizio anno, i ragazzi non hanno ancora precisamente un' idea di cosa possa comportare la realizzazione di un manifesto e l'esposizione di esso. I risultati emersi sono soddisfacenti, senza sapere nulla di specifico, quasi la metà della classe ha risposto di "sì" e veramente pochi hanno risposto di "no". Questo fa pensare che sia stata la curiosità nei confronti di qualcosa di nuovo a motivarli.

4.2. Itinerario didattico sul manifesto cinematografico

Come già accennato nel quadro metodologico, per verificare la mia ipotesi, ovvero che la progettazione e la realizzazione di elaborati che vengono poi utilizzati all'esterno della scuola, induca negli allievi la motivazione in Educazione visiva, ho chiesto alla classe di realizzare un manifesto per una rassegna cinematografica per ragazzi.

L'itinerario proposto è stato portato in classe mercoledì 7 settembre 2016, una settimana dopo aver somministrato agli allievi il questionario motivazionale e durante tutta l'attività ho tenuto un diario annotando le mie impressioni e quelle dei ragazzi.

Inizialmente ho parlato con loro del cinema e di "Cinemagia", la discussione è stata supportata da immagini e alcune curiosità. Ho spiegato che avrei voluto realizzare con loro dei manifesti da esporre al Teatro Cursal di Locarno durante la rassegna del film per ragazzi e che saremmo potuti andare a vedere una proiezione a nostra scelta.

I ragazzi hanno mostrato molto entusiasmo per l'attività, hanno trovato interessante che i loro disegni sarebbero stati esposti per vederli in un contesto diverso.

Per introdurre l'attività vera e propria, ho mostrato una presentazione sulla Pop art. Ho scelto questo movimento artistico perché si è trattato di un'arte che ha usufruito del cinema per trasmettere un messaggio, ha illustrato personaggi famosi degli anni 60. I giovani amano il mondo dello spettacolo, la televisione e il cinema, ho pensato che fosse un modo per sollecitarli e coinvolgerli.

Ho mostrato come avremmo realizzato il lavoro (Allegato Itinerario 1.), e i ragazzi, cogliendo immediatamente ciò che andava fatto, si sono messi a lavorare collaborando e aiutandosi tra loro. Una cosa che mi ha colpita molto, è che anche se già l'attività prevede la collaborazione con un compagno, hanno cercato di lavorare tutti insieme. Un gruppetto composto da due ragazze e due ragazzi piuttosto vivaci, ha deciso spontaneamente di separarsi per poter lavorare meglio.

Vero è che si è trattato della seconda lezione dell'anno, ma già dalla prima ho notato un grande cambiamento rispetto all'entusiasmo.

Durante la settimana, ho avuto modo di incontrare alcuni membri della classe, che mi hanno fermata nei corridoi per chiedermi ancora informazioni sull'attività. È stato molto bello che i ragazzi s'interessassero anche al di fuori delle ore previste per l'Educazione visiva.

Mercoledì 14 settembre 2016 ci siamo ritrovati in classe e gli allievi hanno continuato il lavoro mostrandosi sempre interessati. Una ragazza ha trovato e portato alcune immagini che le ricordavano la pop art. Le abbiamo mostrate alla classe e qualcuno ha detto di aver visto, durante la settimana delle vetrine, delle pubblicità con immagini di questo tipo.

Alcuni allievi hanno chiesto se fosse possibile cambiare alcune cose del manifesto ispirandosi ad immagini trovate da loro, ho dato questa possibilità perché trovo molto importante dare spazio d'azione agli allievi (Farina, 2012).

Mercoledì 21 settembre 2016, ho dovuto sollecitare la classe a portare a termine il lavoro, poiché mercoledì 19 ottobre avremmo avuto la visita del formatore e inoltre la rassegna di "Cinemagia" sarebbe iniziata domenica 16 ottobre.

Ho avuto paura che mettendo fretta i ragazzi si demotivassero, che facessero in fretta per finire ma invece hanno continuato a lavorare bene chiedendomi di poter sistemare delle cose.

Si sono ricordati che saremmo andati a vedere il film, così mi hanno chiesto di vedere il programma, ne ho distribuito uno a ciascuno e abbiamo parlato un po' anche della grafica.

La decisione di quale film andare a vedere è stata presa dalla docente di classe e la vice direttrice su mio consiglio.

Mercoledì 5 ottobre 2016, i ragazzi hanno terminato il lavoro e chi aveva bisogno di un aiuto mi ha chiesto di dargli dei consigli per sistemare qualche imprecisione**.** Ho annunciato quale film avremmo visto e spiegato che anche le atre due classi di terza sarebbero venute con noi grazie a loro. Sono rimasti molto contenti che per merito del lavoro svolto anche gli altri avrebbero visto il film, anche se il film non sembrava essere la scelta che avrebbero fatto.

Giovedì 27 ottobre 2016, siamo andati a vedere il film, in due momenti ho percepito la soddisfazione dei mie allievi:

1. Un ragazzo della classe durante l'attività non era molto contento dei suoi risultati benché avesse, con il mio aiuto, portato a termine l'elaborato nel migliore dei modi. Il giorno della proiezione del film N. si è recato al cinema Cursal un po' prima degli altri e ha avuto modo di ammirare i lavori dei compagni e il suo che mi ero occupata di allestire. Quando ha incontrato me e la docente di classe ci ha detto: "Ho visto il mio lavoro….mentre lo facevo, non mi piaceva, ora vedendolo così esposto mi è piaciuto, sono soddisfatto".

2. I ragazzi hanno avuto un'entrata gratis per una proiezione e uno sconto per le altre due terze della sede di Cevio, inoltre sono stati ringraziati sul palco dall'organizzatrice, questo ha suscitato in loro molto orgoglio, anche perché in sala c'erano altri ragazzi della loro età. Ho potuto percepirlo perché si sono agitati molto, congratulandosi da soli e a vicenda. Dopo la proiezione mi hanno ringraziata, e hanno affermato che anche il film non era poi così male.

Mercoledì 9 novembre 2016, passata una settimana in cui ci sono state le vacanze autunnali, i ragazzi non avevano dimenticato l'esperienza e mi hanno chiesto se potevano portare a casa i loro lavori. Abbiamo però concordato assieme che li avrebbero messi nella loro cartelletta con tutte le tavole e portatati a casa alla fine dell'anno. Ho però loro mostrato le foto che l'organizzatrice ha messo sulla pagina facebook del gruppo genitori. Ne sono rimasti contenti e hanno detto che così avrebbero potuto far vedere agli amici quello che avevano fatto.

Abbiamo parlato un po' del film che abbiamo visto:

Horizon Beautiful, film che narra di un ragazzino di Adis Abeba che vuole diventare un calciatore.

Stefan Jäger - Svizzera/Etiopia 2013 - v.o. inglese, st. italiano - 92'

Un dirigente calcistico svizzero va ad Addis Abeba per una campagna mirata a promuovere il calcio come fonte di speranza per l'umanità. Per Admassu, un ragazzo di strada di 12 anni, è una grande occasione di dimostrare al magnate il proprio talento e destrezza con il pallone. Ma soltanto la sua astuzia e intelligenza lo potranno aiutare in una situazione che precipita, trasformando la storia in un thriller. (www.cinemagia.ch).

Il fatto che un lavoro scolastico, di Educazione visiva, abbia portato alla visione di un film di questo genere ha aiutato i ragazzi a comprendere che la scuola non è solo all'interno delle mura dell'istituto, ma che si può imparare in tanti luoghi diversi. È possibile collaborare in modo interdisciplinare per ampliare la motivazione degli allievi, infatti questa attività ha visto coinvolti anche i docenti di italiano, geografia e storia che hanno preso dal film alcuni spunti didattici come per esempio il colonialismo di ieri e di oggi oppure, cosa vuol dire giocare a pallone nel nostro paese, lo sport come mezzo di emancipazione (www.cinemagia.ch).

In conclusione dell'attività mi sono sentita molto soddisfatta, perché gli allievi non solo hanno risposto in modo positivo, ma hanno chiesto se fosse possibile fare sempre dei lavori di questo tipo.

Non penso che sia sempre possibile portare in classe dei progetti così ricchi, ma essendo esattamente questo il mio intento ho cercato di progettare tutte le attività seguenti con questo spirito.

Ho deciso dunque di aspettare a somministrare il secondo questionario per fare il confronto con la motivazione iniziale.

4.3. Altri itinerari didattici

La seconda attività che ho proposto di realizzare è stata un set da tavola in tema autunnale rappresentante delle zucche, con l'idea di utilizzarlo poi nella mensa della sede, (Allegato: Itinerario 2.); dando modo ai ragazzi di vedere il loro lavoro e di mostrarlo agli altri compagni, questo per stimolarli e valorizzare il loro operato. In un secondo momento l'attività ha preso una piega differente, il direttore della sede che ha assistito alla lezione introduttiva, visto l'interesse degli allievi e il mio entusiasmo, ha pensato che non solo sarebbe stato davvero molto interessante realizzare tutto il progetto ma coinvolgere anche la docente di classe e sfruttare i set da tavola come prodotto da vendere durante il mercatino natalizio sulla bancarella di classe.

Gli allievi hanno dovuto assumersi molte responsabilità, che hanno accolto in modo positivo mostrandosi seri e organizzati. Il lavoro fatto a scuola è diventato un prodotto con un nuovo valore: i famigliari hanno avuto modo di apprezzare diversamente gli elaborati dei propri figli e nipoti e hanno comprato gli oggetti dando un contributo economico alla classe. Anche in questo caso l'attività ha aiutato gli alunni a comprendere come ogni cosa che viene fatta a scuola possa essere utile non solo al fine di una buona nota.

Un altro itinerario a cui ho pensato, con gli stessi criteri dei due descritti sopra, è stato il logo per la borsa del riciclaggio. (Allegato: Itinerario 3.).

Ho voluto ricollegarmi ad un attività che viene svolta tutti gli anni dalla sede, si tratta della giornata autunnale (ambientale) nella quale tutti i ragazzi vengono coinvolti in attività all'aria aperta. Le classi di terza, oltre ad altri lavori, hanno avuto modo di ripulire dai rifiuti l'argine del fiume. Questa esperienza è di grande importanza per far capire ai giovani quanto sia importante ripulire i luoghi in cui si va per divertirsi e quanti rifiuti vadano dispersi nella natura inquinandola.

Nell'attività proposta, si trattava di progettare un logo per il riciclaggio da applicare ad una borsa in tessuto che poteva essere utilizzata per la spesa oppure per portare via i rifiuti quando si fanno delle gite. La classe ha disegnato la borsa e si è occupata dell'ideazione del logo, mentre altri ragazzi della sede avranno modo di realizzare il manufatto durante alcune ore del corso parascolastico opzionale. Gli allievi hanno avuto modo di maturare delle competenze trasversali come la collaborazione, realizzando un progetto che viene utilizzato realmente da dei compagni per cucire la borsa.

La classe ha continuato a mostrarsi interessata alle attività, mi hanno detto che è molto bello fare dei disegni che si utilizzano per qualcosa. In molti hanno affermato che spesso disegnare è bello ma poi il disegno si butta oppure finisce in un armadio dimenticato, con queste declinazioni invece hanno avuto la possibilità di usare i propri lavori.

Mercoledì 29 marzo 2017, ho somministrato il secondo questionario per confrontare i dati emersi con quelli del primo e verificare la mia tesi. Inoltre mi è stato utile annotare sempre le impressioni degli allievi durante l'arco di tutto l'anno.

4.4. Questionario finale

Per questa domanda la scelta è limitata a "sì" oppure "no", il motivo è il fatto evidente che i ragazzi non hanno sempre voglia di venire a scuola, quindi mettere una terza possibilità sarebbe superfluo. Mentre risulta importante analizzare le motivazioni.

SI: Perché mi piace, abbiamo fatto lezioni variate e divertenti.

SI: Perché mi piace disegnare e lavorare insieme ai compagni.

SI: Perché non è una materia stressante.

SI: Perché non è una materia noiosa e monotona.

SI: Perché mi sono sentito motivato e coinvolto.

SI: Perché è appassionante.

SI: Perché trovo bello che spesso posso disegnare qualcosa che mi piace.

SI: Perché mi piacciono l'ambiente, il lavoro e la maestra.

Come già risultava nel questionario in entrata, il motivo maggiore che rende piacevole il tempo trascorso a scuola, è la condivisione e lo scambio di interessi con i compagni. Inoltre sembra essere importante la relazione che si è instaurata con l'insegnate, come pure le sue proposte per le attività. Se all'inizio dell'anno affermavano di non amare l'Educazione visiva a causa dei lavori noiosi senza senso per loro, ora si sentono coinvolti e addirittura affermano di divertirsi.

SI: Perché non disegno molto bene e vorrei migliorare.

SI: Perché mi piaceva quasi sempre quello che facevamo.

SI: Perché mi sembravano cose utili.

SI: Perché si facevano cose piacevoli.

SI: Perché gli argomenti erano interessanti.

SI: Perché mi sentivo coinvolto.

SI: Perché mi piace disegnare e potevo disegnare anche come piace a me.

Dalle risposte iniziali risulta che molti ragazzi affermavano di impegnarsi per la nota finale. Le risposte, ad oggi, sono diverse: quasi tutti si sono sentiti coinvolti, hanno apprezzato i lavori proposti e li hanno trovati interessanti. Nessuno ha citato le note e la media scolastica. Anche se l'aspetto utilitario della materia non emerge molto, i risultati sono cambiati rispetto all'inizio dell'anno, l'aspetto collaborativo e il tentativo di portare proposte innovative e variate sono state percepite e apprezzate.

Questa domanda è formulata per indagare maggiormente l'aspetto utilitario della disciplina.

Sono pochi i lavori che sono stati percepiti come inutili, per capite meglio quale sia per gli allievi il legame tra l'elaborato di Educazione visiva e la sua utilità è stato chiesto di elencare quali siano stati i lavori utili:

Il manifesto e il disegno in 3D.

Il manifesto e il logo.

Il logo per la borsa del riciclaggio.

Il disegno in 3D.

Manifesto, francobollo e logo.

Quello del cinema.

Il fumetto, per imparare a disegnare le facce.

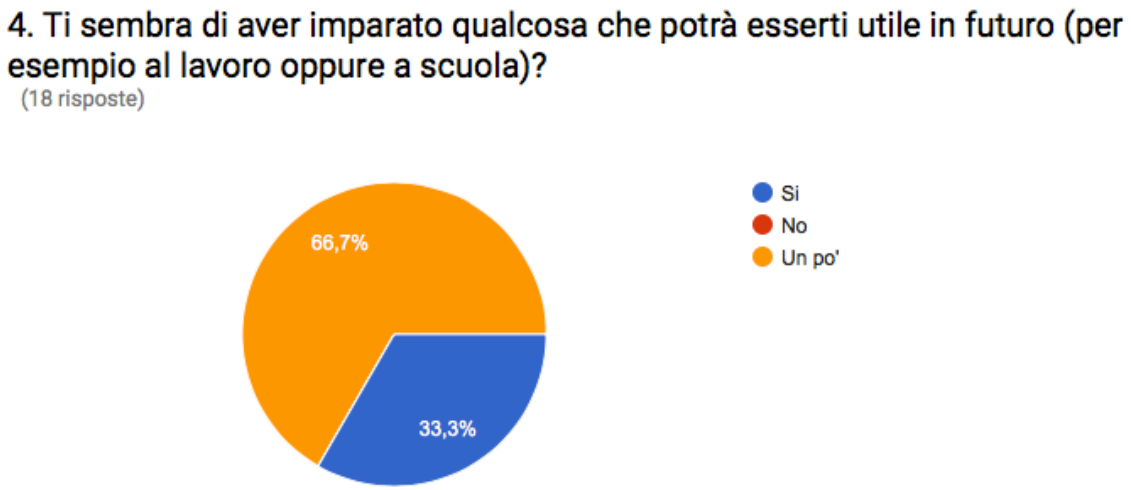
Il set da tavola con le zucche e il logo.

Si mi sono sembrati utili tutti, perché abbiamo imparato delle tecniche.

Lavori 3D, il manifesto e i lavori a scelta libera.

Le risposte mostrano come la percezione dello spazio sia importante in un elaborato bidimensionale e venga percepita come utile per qualcosa, forse per rappresentare la realtà. Sono in molti ad aver ritenuto utile realizzare un manifesto e un logo, questo potrebbe essere legato ad un motivo più astratto. I ragazzi hanno sentito che alcune conoscenze e competenze acquisite potranno servire ad

altri scopi. Nel questionario motivazionale proposto in precedenza, la terza domanda chiedeva se l'allievo avesse apprezzato che i lavori scolastici potessero essere utilizzati per altri scopi. In molti erano indifferenti alla cosa, ma dopo aver provato un esperienza diversa, la maggior parte ha percepito l'utilità della disciplina per altri scopi.



Questa domanda, nel primo questionario somministrato, si proponeva di indagare se gli allievi avessero un interesse a realizzare qualcosa di utile per il futuro. In molti avevano risposto di "sì" ma era presente anche qualche "no". Ad oggi tutti dicono che nulla è stato inutile per il futuro, ed è interessante capire quali siano gli aspetti che hanno reso utili agli occhi degli allievi le proposte fatte dall'insegnante.

Imparare a lavorare con i compagni.

Imparare a concertarsi ed impegnarsi ad essere precisi nel lavoro.

Fare delle cose abbastanza utili.

Tecniche e curiosità sulle cose.

Ho scoperto che visiva non è sono fare disegni ma anche conoscere altre cose.

Ora sappiamo delle cose in più sui loghi e i manifesti.

Per la determinazione di finire le cose bene.

Ho imparato a collaborare.

I disegni si possono usare per molte cose, per esempio progetti.

Ho imparato a migliorare le mie doti per un futuro da maestra.

Ho imparato ad esprimere la mia opinione sui miei lavori e quelli degli altri.

Mi sembra che ho imparato a provare anche se non sono bravo.

Voglio fare anche io la maestra, quindi ho imparato come comportarmi.

Nuove tecniche.

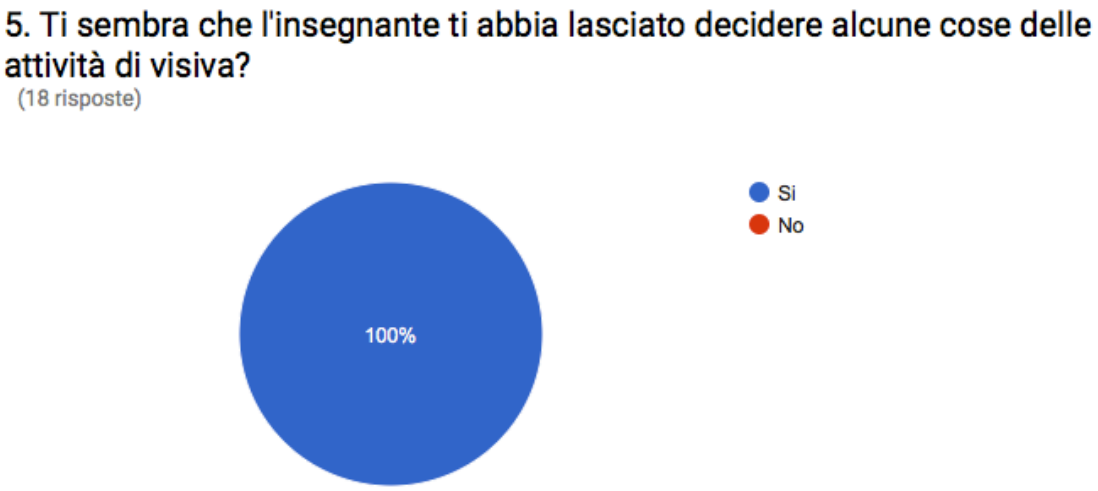
L'uso dei colori.

Disegnare in 3D.

Interessante notare che quasi tutte le risposte sono legate a delle competenze trasversali piuttosto che alla disciplina in sé. Per esempio un aspetto che viene percepito utile aver appreso per il proprio futuro è la collaborazione oppure la determinazione.

Alla luce di quanto emerso sembra fondamentale progettare attività che permettano agli allievi di maturare nel loro sviluppo personale. Negli itinerari proposti i ragazzi hanno percepito come fondamentali la collaborazione e la comunicazione con i compagni.

Chi ha parlato di tecniche e uso dei colori è probabilmente indirizzato verso una formazione artistica.



L'intento era di lasciare molto spazio decisionale agli allievi per farli sentire ascoltati e coinvolgerli. Pensando che l'apprendimento derivi da motivazione, e la motivazione non si attivi tramite un modello di educazione unicamente dall'alto, ma debba passare dal coinvolgimento degli attori partecipanti, l'attività scolastica deve partire dagli specifici contesti di vita e dagli interessi personali dei ragazzi (Farina F. ,2012).

Se volevo fare diverso e spiegavo bene il perché la maestra mi lasciava.

Potevamo aggiungere alcuni particolari nei lavori.

Mi ha lasciato cambiare alcune cose che volevo nei lavori.

Ci lasciava fare anche dei lavori decisi da noi, è bellissimo.

Sempre, mi dava consigli ma mi lasciava anche decidere.

In alcuni casi potevo scegliere la tecnica.

Mi consigliava come fare ma se non riuscivo non insisteva.

Perché è gentile e capisce quello che ci piace.

Potevo dire cosa non mi piaceva e proporre qualcosa di diverso.

L'insegnate lasciava molta scelta, anche i tempi erano variabili.

Ci dava sempre la possibilità di modificare un po' il lavoro.

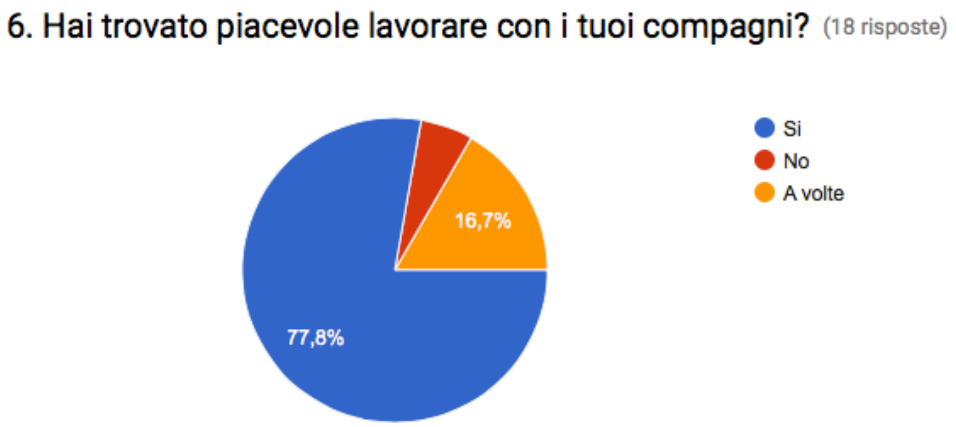
Alcuni aspetti dei lavori si potevano cambiare.

Ha ascoltato le nostre preferenze.

Se non mi piaceva il lavoro, mi lasciava fare lo stesso ma più come piaceva a me.

Ci lasciava portare delle idee nostre.

Nel primo questionario emergeva il bisogno di fare alcune cose diversamente, mettendoci del proprio. Gli allievi si sono sentiti liberi e questo li ha motivati. Dalla risposta unanime della classe, si può dedurre che tutti si sono sentiti coinvolti e hanno potuto mettere del loro nelle lezioni. Le risposte dei ragazzi mostrano quanto sia importante far conciliare con la scuola e la disciplina le proprie esperienze di vita e i propri interessi.



Prima della sperimentazione lavorare con i compagni era visto come una cosa positiva e negativa al tempo stesso: positiva per poter chiacchierare e scambiarsi idee, negativa a causa della distrazione. La situazione resta molto simile, sono in pochi quelli che non amano lavorare in gruppo ed è aumentato il numero di coloro che hanno preferito l'interscambio con la classe. Le motivazioni sono simili:

SI: Perché ci si aiuta a vicenda.

SI: Perché quando avevo bisogno, mi aiutavano a fare meglio.

SI: Perché è più creativo e bello.

SI: Perché è più facile e divertente.

SI: Si collabora.

SI: Si mettono insieme le idee.

A VOLTE: Ogni tanto le chiacchere disturbano.

A VOLTE: Mi piace collaborare ma anche lavorare da sola.

NO: Non tutti lavorano in modo serio.

Dopo sette mesi di scuola è emerso che quando si lavora in gruppo può capitare che non tutti lavorino in modo serio, quest'aspetto non era emerso in precedenza; nonostante questo è aumentato il numero di chi preferisce lavorare con i compagni. Dalle risposte si può percepire come sia un fatto legato allo scambio d'idee e alla risoluzione di problemi in modo più semplice, che rende interessante il lavoro di gruppo. Con questo si può confermare che impegnarsi insieme per un progetto comune è più motivante rispetto a perseguire uno scopo individuale. L'interdipendenza positiva sostiene maggiormente la motivazione ad apprendere rispetto al lavoro competitivo oppure individuale, gli studenti percepiscono la necessità di coordinare gli sforzi di tutto il gruppo nel raggiungimento degli obiettivi che condividono (Polito M., 2003).

La domanda 7. del questionario è stata posta per capire se il lavoro progettato per la sperimentazione sia stato percepito in modo positivo. Nel questionario in entrata, veniva chiesto se la realizzazione comune, di un manifesto (da esporre ad una manifestazione per ragazzi) potesse essere un buon motivo per fare Visiva. In molti avevano risposto che avrebbe potuto essere un buon motivo, alcuni però avevano affermato il contrario. Ad oggi nessuno non si è sentito soddisfatto del lavoro svolto. Quasi tutti hanno tratto beneficio da questa esperienza, interessante è capire le motivazioni.

Era bello il lavoro.

Mi è piaciuto come è venuto il disegno e il fatto che tutti l'hanno visto.

Perché tutti i disegni sono venuti bene.

Perché anche se il mio disegno non è venuto molto bene, insieme agli altri faceva un bel effetto.

Perché mi sono impegnata molto e poi siamo andati al cinema.

Perché abbiamo esposto i disegni.

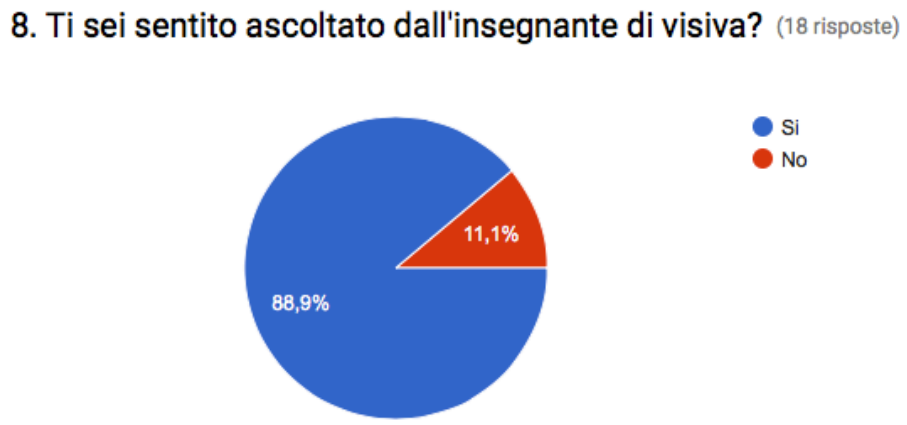
È venuto bene e sembrava davvero un manifesto.

È stato divertente, il disegno e anche vedere il film.

Tutti ci hanno apprezzati per il nostro lavoro.

Anche se non so disegnare la maestra ha usato il mio disegno per il manifesto.

Il motivo principale della soddisfazione generale è stato il fatto di esporre il proprio lavoro, questo fa capire come il valorizzare i prodotti degli allievi li faccia sentire visti e importanti: percepiscono il lavoro come utile ed, inoltre, averlo realizzato tutti insieme ha dato la possibilità di avere un prodotto finale che soddisfi anche chi si sente meno portato per la materia. Nessuno è stato escluso e i disegni avevano bisogno uno dell'altro per essere un manifesto. L'insegnante non ha fatto preferenze e questo è stato notato dagli allievi.



Solo due allievi non si sono sentiti ascoltati dall'insegnante, dalle risposte è emerso che questo dipende dal fatto che non fanno mai domande e non sentono il bisogno di confidarsi.

I due allievi sopra citati rientrano nella percentuale che non si è sentita più motivata a lavorare insieme a pochi che già erano motivati.

Alla domanda se si sono sentiti ascoltati, e se questo li ha spinti a lavorare i ragazzi rispondono così:

Sì, perché ha spiegato le cose in modo comprensibile.

La maestra fa venire voglia di lavorare con i lavori, la sua gioia e la sua voglia.

Sì, perché la maestra ci ascolta sempre e questo ti da motivazione.

Sì, perché quando sono in difficoltà, mi aiuta sempre.

Molto, peccato che sono solo due ore alla settimana.

Sì, perché mi piace quando un maestro s'interessa di noi allievi.

Di solito sì, ma quando sono stanca non ho voglia di lavorare anche se la maestra è brava.

È bello sapere che la maestra vuole conoscere i tuoi gusti.

Sì, perché la maestra è l'unica persona che mi spinge a fare qualcosa.

A volte mi capiva, ma non sempre mi veniva voglia di lavorare di più.

Risulta evidente che, se l'insegnante cerca di vedere, capire, ascoltare e assecondare le richieste dei ragazzi, questi lavorano con maggior entusiasmo.

L'atteggiamento dell'adulto verso l'adolescente è importante, soprattutto se si tratta di genitori ed insegnanti. Alcuni studi hanno dimostrato che quello che gli altri credono di noi, influenza la nostra opinione di noi stessi, questo accade ancora di più nella fase adolescenziale. Se noi insegnanti riconosciamo i ragazzi come persone determinate, appassionate ed interessate anche loro si sentiranno così (Lavizzari, Sciaroni, 2015/16).

5. Conclusioni

L'obiettivo principale della sperimentazione era di trovare una strategia per motivare gli allievi all'apprendimento dell'Educazione visiva e contemporaneamente motivarli anche a livello scolastico in generale.

Questo tentativo è stato fatto attraverso un approccio socio-culturale, ossia cercando di rendere l'apprendimento una forma di partecipazione e di collaborazione in un contesto di vita reale. Gli elementi che a mio parere sembrava giusto dovessero emergere in un approccio di questo tipo sono quattro: il lavoro cooperativo, il coinvolgimento personale, il contesto di vita reale e l'aspetto di riconoscimento da parte degli adulti e dei pari (compagni, insegnanti e famigliari).

Le attività proposte hanno permesso agli allievi di lavorare molto all'interno del gruppo classe, sviluppando spirito di cooperazione grazie alle situazioni in cui hanno dovuto confrontare le idee, condividere le realizzazioni, con la particolarità di dover lavorare a progetti comuni (per esempio: esposizione dei manifesti, vendita dei set da tavola). Organizzarsi in modo autonomo e con un fine comune ha reso possibile orientare gli allievi in una situazione di educazione alla cittadinanza: per la riuscita dei lavori, hanno dovuto imparare a rispettarsi, esprimendo le proprie idee sugli avvenimenti vissuti in comune. Dai risultati ottenuti, sia nella disciplina, sia nel questionario finale, si può dedurre che la classe ha sicuramente imparato a sfruttare le potenzialità del gruppo, infatti gli allievi durante il corso dell'anno scolastico, hanno cambiato idea sul fatto di lavorare assieme ai compagni. Come già visto in precedenza, dalle risposte del questionario, si può percepire che il piacere di lavorare in gruppo sia un fatto legato allo scambio d'idee e alla risoluzione di problemi in modo più semplice e più interessante. La collaborazione ha favorito la crescita dell'autostima negli allievi, ovvero la considerazione di se stessi nella relazione con gli altri (Piano di studio, 2015). In molti hanno affermato che lavorare assieme è meglio perché ci si aiuta a vicenda: tutti portano un bagaglio con le proprie debolezze e i propri punti forti.

Questo ha confermato la mia tesi ovvero che impegnarsi insieme per un progetto comune è più motivante rispetto a perseguire uno scopo individuale. Inoltre, è stato possibile comprendere come sia importante partire dagli interessi degli allievi per catturare la loro attenzione e lasciare che alcune decisioni siano prese da loro per motivarli. Nella domanda 5.(Ti sembra che l'insegnate ti abbia lasciato decidere alcune aspetti delle attività di visiva?), si può notare come per gli allievi sia

stato importante inserire in un lavoro scolastico alcune attività che partano dai loro interessi. Il fatto di poter scegliere in modo autonomo le tecniche e le modalità li ha fatti sentire coinvolti.

Realizzare lavori concreti e tangibili, che possono essere utilizzati in un contesto reale, fuori dall'aula scolastica ed in cui l'apporto creativo di ciascuno è fondamentale, ha sicuramente motivato gli allievi. Questo si percepisce nelle riposte alla domanda 7. (Ti sei sentito soddisfatto del lavoro realizzato per "Cinemagia"?) del questionario finale, in cui tutti affermano di sentirsi soddisfatti dell'attività proposta perché il "Manifesto" è stato esposto realmente e tutti hanno potuto vederlo. Inoltre hanno avuto anche la possibilità di effettuare un'uscita. La gratificazione personale è giunta grazie al riconoscimento dato loro dalla sede scolastica e dal Gruppo Genitori del Locarnese durante la visione del film. Grazie alla classe 3A, che ha ricevuto in regalo i biglietti d'ingresso, anche le altre due classi di terza della sede hanno potuto partecipare alla rassegna cinematografica. Questo è stato molto importante per motivare i ragazzi ed alla fine è risultato essere motivo di orgoglio.

Ho potuto notare, che la motivazione viene meno quando non si vede lo scopo di quello che si sta facendo. Spesso i ragazzi faticano a dare un senso ad alcune cose che si fanno a scuola, porgendo domande come: "Perché facciamo questo lavoro? È inutile, non serve a niente".

Lo scopo di questo mio progetto, era di dare un senso alle cose fatte in classe, rendere gli elaborati dei progetti reali. Tutto ciò per motivarli e per fare in modo che gli allievi acquisiscano autonomia nelle loro scelte personali, per esprimere le proprie emozioni e realizzare le proprie idee attraverso produzioni di gruppo. In un percorso basato sulla progettualità, sull'autonomia e sulla responsabilità, si sviluppano gli interessi personali, premessa basilare per avvicinarsi al mondo del lavoro (Piano di studio, pag. 243.)

Ho potuto notare questo aspetto anche nell'attività del "Set da tavola", dando dei compiti ad ognuno all'interno della classe. Ho rilevato come si sono sentiti importanti e motivati: gli allievi hanno preso molto seriamente ogni attività mostrandosi molto organizzati e coinvolti. Il lavoro fatto a scuola è diventato un prodotto con un nuovo valore, i famigliari hanno avuto modo di apprezzare diversamente gli elaborati dei propri figli e nipoti, ed hanno comprato gli oggetti dando un contributo economico alla classe. Non solo vi è stato l'aspetto del riconoscimento, ma anche uno sguardo sul contesto economico.

Infine, l'aspetto del riconoscimento e il coinvolgimento emotivo da parte mia è stato fondamentale per motivare la classe. Quasi tutti hanno affermato di essersi sentiti ascoltati e capiti e hanno

affermato anche che sentirsi ascoltati li ha motivati, perché ho lasciato spazio a idee, ho valorizzato tutti gli elaborati, mi sono interessata ai gusti personali di ognuno e sono riuscita a dare consegne chiare.

Sicuramente i risultati ottenuti non possono essere generalizzati, sia per la breve durata dell'osservazione, sia per il campione ristretto. L'analisi dettagliata delle riposte è stata possibile proprio grazie al numero ristretto di alunni, non sarebbe possibile applicare la stessa metodologia con un numero elevato di persone. Sono però soddisfatta dei dati emersi, che risultano importanti soprattutto per il mio futuro da insegnante.

Non sempre è possibile portare in classe attività di questo tipo, ma sicuramente è possibile tenere conto degli aspetti emersi dagli allievi per adattare il proprio metodo ai loro bisogni. Nel mio percorso ho cercato di essere sempre motivata e questo penso abbia motivato i ragazzi, qualcuno ha affermato: "La maestra fa venire voglia di lavorare con la sua gioia e la sua voglia".

In conclusione, ritengo che in un'ottica di sviluppo professionale, utilizzare un approccio di questo tipo, mi abbia permesso di motivare efficacemente gli allievi, ma anche di comprendere quanto sia importante avvicinarsi ai loro interessi, ai loro bisogni, per modificare e adattare il proprio approccio didattico. Ho appreso che per favorire lo sviluppo personale e le capacità di acquisizione degli allievi è necessario progettare itinerari con situazioni di apprendimento che abbiano un forte significato per loro, che li facciano sentire capiti e coinvolti. In futuro, quindi, l'aspetto motivazionale sarà ulteriormente valorizzato.

Bibliografia

Boscolo, P. (2012). *La fatica e il piacere di imparare. Psicologia della motivazione scolastica.* Milano: UTET

Cisotto, L. (2011). *Psicologia e didattica. Processi d'insegnamento e di apprendimento.* Roma: Carocci.

De Beni, R. , Moè, A. (2000) *Motivazione e apprendimento.* Bologna: il Mulino.

DECS, (2015). *Piano di studio della scuola dell'obbligo ticinese*. Lugano: Veladini e co SA.

Dweck,C. (2013). *Cambiare forma mentis per raggiungere il successo.* Milano: Franco Angeli.

Dweck,C. (2003). *Teorie dei sé. Intelligenza, motivazione, personalità e sviluppo.* Trento: Eriksen.

Farina F. (2012). *Ricerca sociale e progettazione partecipata.* Roma: Bonanno.

Jeammet P. (2009). *Adulti senza riserva. Quel che aiuta un adolescente*. Milano: Raffaello Cortina

Heinz-Dieter Schmalt (1989). *Psicologia della motivazione*. Bologna: il Mulino.

Lavizzari P., Sciaroni L. 2015/16. *Slide corso di adolescenza.* Locarno: DFA

Lupi G. (2016). *Il Libro della psicologia.* Milano: Grimbaudo.

Mariani, L. (2006) *La motivazione a scuola.* Roma: Carocci Faber.

Martini, B. (2000). *Didattiche disciplinari, aspetti teorici e metodologici.* Bologna: Pitagora Editrice.

Polito M. (2003). *La motivazione, come coltivare la voglia di apprendere e salvare la scuola.*

Roma: Editori Riuniti.

Polito M. (2003). *Comunicazione positiva e apprendimento cooperativo - Strategie per intrecciare benessere in classe e successo formativo.* Trento: Erickson.

Rollo D. (2005). *Breve dizionario di psicologia dello sviluppo e dell'educazione.* Le bussole. Roma: Carrocci.

Saggi pubblicati in riviste nazionali:

Gentile, M. (1998). Motivare ad apprendere. ISRE, 5(2), 80-109.

Questa pubblicazione, La motivazione scolastica attraverso l'Educazione visiva, scritta da Isalis Oviedo, è rilasciata sotto Creative Commons Attribuzione – Non commerciale 3.0 Unported License.

Allegati

Questionari: Motivazionale - Finale

Itinerario 1.

Itinerario 2.

Itinerario 3.

1. Questionario motivazionale:

*Campo obbligatorio

Maschio / Femmina *

- M
- F

1. Ti piace venire a scuola? *

- si
- No
- A volte

Spiega perché:

La tua risposta

2. Metti impegno nei lavori di educazione visiva? *

- Si
- No
- A volte

Spiega perché?

La tua risposta

... e nei lavori scolastici di altre materie? *

- Si
- No
- A volte

Spiega perché:

La tua risposta

3. Ti piacerebbe che i lavori che si svolgono a scuola possano essere utilizzati anche per qualcosa di diverso? *

- Si
- No
- Non do molto peso alla cosa

4. Ti piacerebbe fare lavori utili al tuo possibile mestiere futuro? *

- Si
- No
- Non do molto peso alla cosa

5. Ti piacerebbe poter decidere in parte quello che si fa durante le lezioni?

- Si
- No

Spiega perché: *

La tua risposta

6. Quanto ti piace lavorare insieme ai compagni piuttosto che da solo?

- Molto
- Poco

Spiega perché: *

La tua risposta

7. Pensi che realizzare un manifesto (che sarà utilizzato per una manifestazione per ragazzi della tua età) insieme alla tua classe possa essere un buon motivo per fare visiva? *

- Si
- No
- Forse/potrebbe

2. Questionario finale:

1. Sei venuto volentieri alle lezioni di educazione visiva fino ad ora? *

- Si
- No

Perché?

La tua risposta

2. Hai messo impegno nei lavori di visiva? *

- Si
- No

Perché?

La tua risposta

3. Ti sono sembrati utili i lavori che abbiamo fatto a visiva? *

- Si, quasi tutti.
- No, nessuno.
- Solo alcuni

...se si, elencane un paio:

La tua risposta

4. Ti sembra di aver imparato qualcosa che potrà esserti utile in futuro (per esempio al lavoro oppure a scuola)? *

- Si
- No
- Un po'

...se si, scrivi almeno una cosa:

La tua risposta

5. Ti sembra che l'insegnante ti abbia lasciato decidere alcune cose delle attività di visiva? *

- Si
- No

Spiega perché:

6. Hai trovato piacevole lavorare con i tuoi compagni? *

- Si
- No
- A volte

Perché?

La tua risposta

7. Ti sei sentito soddisfatto del lavoro realizzato per "cinemagia"? *

- Si
- No
- Un po`

perché?

La tua risposta

8. Ti sei sentito ascoltato dall'insegnante di visiva? *

- Si
- No

...se si, ti ha fatto venire più voglia di lavorare?

- Si
- No

perché?

La tua risposta

Allegato: Itinerario 1.

MANIFESTO POP

Educazione Visiva

1. Presentazione

L'itinerario è pensato per la classe di terza media nella quale sto svolgendo delle attività mirate al mio lavoro di diploma, con l'intento di motivare i ragazzi nella disciplina di educazione visiva. I ragazzi della classe 3A, della scuola media di Cevio realizzano degli elaborati che poi vengono effettivamente utilizzati per qualcosa di concreto.

L'itinerario prevede la realizzazione dei manifesti per "Cinemagia", rassegna di film per ragazzi organizzata dal Gruppo Genitori del Locarnese. Il progetto, che comprende il libretto della rassegna ed i manifesti realizzati dai ragazzi, è frutto di una riflessione su quanto i giovani amano.

Il format e i colori derivano da una ricerca d'immagini della Pop Art degli anni 60', la scelta è stata fatta dai ragazzi assieme all'insegnate e alla grafica che si occupa del libretto.

La Pop Art è stata il punto di partenza di tutto il progetto poiché si tratta di un'arte che per i suoi colori sgargianti, le sue immagini semplici e famose, si avvicina molto al mondo dei giovani e resta sempre attuale. Inoltre anche la Street Art (molto amata dai giovani) deriva da questo tipo di arte: un arte di tutti, arte che trasmette un messaggio immediato e forte, ed è questo che i ragazzi di ieri e di oggi hanno bisogno, di essere visti e ascoltati.

Il collegamento con il cinema nasce in modo naturale, anch'esso è uno strumento straordinariamente potente per trasmettere messaggi e cultura, e la Pop Art ne ha fruito illustrando personaggi famosi del cinema e dei fumetti degli anni 60'.

Per la realizzazione dei manifesti sono stati scelti dei soggetti che ricordano il cinema come per esempio il ciak, il nastro del film oppure il megafono. Devono essere disegnati come nelle stampe della pop art, in modo proiettivo, colorati a tinta piatta con pochi colori sgargianti e con contorni neri.

La fase di ideazione deve essere un momento comune tra insegnate e allievi, mentre la progettazione e la realizzazione è lasciata nelle mani dei ragazzi, l'insegnante orienta e accompagna.

L'attività è finalizzata ad una esposizione collettiva, prevede quindi un lavoro organizzativo di gruppo.

2. Traguardi di apprendimento

A. Traguardo di apprendimento focus

Culture: **Contribuire, attivamente all'organizzazione e alla realizzazione di progetti collettivi (esposizioni, spettacoli).**

B. Ambiti di competenza e processi chiave coinvolti

	FOCALIZZAZIONE	ATTIVAZIONE	AUTOREGOLAZIONE
Percezione		Scegliere le parole più idonee a descrivere le caratteristiche movimento Pop.	Adattare il disegno in funzione ad un manifesto cinematografico.
Culture	Individuare i collegamenti più opportuni tra elementi stilistici diversi al fine di identificare il movimento artistico della Pop Art.		
Espressione e rappresentazione		Confrontare diversi generi di immagini della Pop Art.	
Tecniche			

C. Obiettivi di conoscenza e abilità

CONOSCENZE	ABILITÀ
Caratteristiche principali della Pop Art. Cinema come mezzo di comunicazione. "Cine Magia" Rassegna di film per ragazzi. Elementi di un manifesto.	Ingrandimento intuitivo. Disegno d'osservazione. Colorazione con la tempera.

D. Indicatori di raggiungimento del traguardo

Prodotto atteso: L'immagine deve illustrare un oggetto che rappresenti il cinema e il particolare ingrandito di un altro oggetto (scelto da un compagno). L'elaborato deve presentare le caratteristiche formali e i colori della Pop Art. Deve essere congruente con quello dei compagni.

L'allievo è in grado di:

- **Individuare** attraverso immagini stimolo, gli elementi caratterizzanti della cultura Pop degli anni 60 e del cinema.
- **Confrontare e tradurre** in immagini piatte (proiezioni) alcuni oggetti cinematografici.

E. Altri traguardi di apprendimento disciplinari correlati

- Scegliere il disegno come mezzo grafico essenziale sia per ideare e progettare un elaborato, sia come strumento privilegiato per analizzare, individuare, tradurre, interpretare, ecc. aspetti della realtà naturale e artificiale.

- Individuare gli elementi caratterizzanti della struttura di oggetti naturali e artificiali per poterli valutare, confrontare e tradurre in un dato contesto.

F. Collegamenti ai traguardi di altre discipline e a competenze trasversali

L'attività in questione si colloca in due contesti di formazione generale: Vivere assieme e tecnologie e media sviluppando la collaborazione, la comunicazione e lo sviluppo personale. Lo sviluppo di uno spirito cooperativo si attiva attraverso il progetto collettivo.

G. Eventuali prerequisiti

Per affrontare questo itinerario i ragazzi devono conoscere ed essere in grado di applicare:

-Utilizzo degli strumenti geometrici.

-Conoscenza di base delle proiezioni ortogonali.

-Utilizzo dell'ingrandimento tramite diagonali.

-Utilizzo della tecnica a tempera.

3. Situazione problema

La situazione problema in quest'attività si manifesta in diversi momenti, soprattutto all'inizio. Gli allievi di fronte a delle immagini della Pop Art, dovranno capire di cosa potrebbe trattarsi e come potrebbero realizzare delle immagini simili. La problematica è a livello cognitivo, gli allievi devono attivare le loro conoscenze per ipotizzare alcuni modi di progettazione del lavoro.

Cogliere gli elementi e i colori caratterizzanti della Pop Art osservando immagini stimolo e tradurli in una nuova immagine che rappresenti il cinema.

In un secondo momento dopo aver compreso ed ideato, sorgerà il problema di come effettivamente realizzare questo elaborato collaborando con un compagno:

L'immagine deve essere composta da due parti, come in alcune opere di Andy Warhol, nella parte superiore del foglio deve essere presente un oggetto cinematografico scelto dall'allievo. L'oggetto deve essere ingrandito, rispetto all'A5 ricevuto, per occupare metà del foglio A3 e deve avere una visione proiettiva (visto da davanti e piatto).

Nella parte inferiore sarà necessario ingrandire il particolare di un oggetto scelto da un compagno, si dovrà capire di che oggetto si tratta solo vedendo il disegno intero. Inoltre per la colorazione si dovrà tenere conto di fare lo sfondo diverso da quello di almeno due compagni, per ottenere un effetto Pop quando verranno uniti i disegni. Per questa fase è necessario che gli allievi si organizzino e comunichino tra loro.

4. Quadro organizzativo

Durata:

L'intera attività verrà svolta sull'arco di 5/6 lezioni circa. È prevista una lezione per l'uscita al Cinema e una per discutere del film visto.

Disposizione dei banchi e dell'aula:

I banchi saranno messi a isole per dare modo agli allievi di collaborare.

Materiale per la progettazione e la realizzazione:

- Fogli A3
- Compasso, squadra e squadrante
- Matite HB e gomme
- Fogli a brutta
- Carta da ricalco
-Tempere e pennelli
-Pennarelli neri

Sussidi didattici:

- Presentazione power-point
- Immagini stimolo Pop Art
- Prototipo
- immagini che illustrano oggetti legati al cinema

5. Articolazione operativa

	ATTIVITÀ	METODOLOGIE	TEMPI
CONDIVISIONE DI SENSO	Presentazione in cui viene introdotto il movimento artistico Pop e il mondo del cinema. - Conoscenza di "Cinemagia" e visone dei programmi degli anni passati. -Visione d'immagini Pop legate al cinema. Breve presentazione introduzione al manifesto come mezzo di comunicazione.	Lezione frontale e dialogata con il supporto d'immagini. Presentazione proiettata con il beamer.	0,5 UD
ALLENAMENTO	**Situazione problema:** Cogliere gli elementi e i colori caratterizzanti della Pop Art osservando immagini stimolo.	Risoluzione della situazione problema **collaborando con i compagni.**	0,5 UD
REALIZZAZIONE	**Situazione problema:** Scelta di un'immagine. L'oggetto deve essere stilizzato e ingrandito, rispetto all'A5 ricevuto, per occupare metà del foglio A3 e deve avere una visione proiettiva (visto da davanti e piatto). Ingrandimento e riproduzione del particolare scelto dal disegno di un compagno. Colorazione a tempera, opposta a quella di due compagni (3 colori da realizzare con mescolanze).	Lavoro individuale. Utilizzo degli strumenti geometrici per suddividere il foglio e per tracciare le diagonali (aiuto all'ingrandimento). Utilizzo del puntatore per scegliere un particolare da ingrandire. **Lavoro organizzativo e collaborativo di gruppo.**	8 UD
RIFLESSIONE	Osservare se il disegno realizzato si unisce in modo corretto a quello dei compagni imitando lo stile Pop.	**Messa in comune dialogata con i compagni. Ideazione per l'esposizione.**	1 UD

6. Valutazione

La valutazione fa riferimento agli ambiti di competenza messi in evidenza nei traguardi d'apprendimento.

L'elaborato dovrà rappresentare un'immagine con caratteristiche e colori simili a quelli della Pop Art. L'aspetto fondamentale è che si possa collegare agli elaborati dei compagni per realizzare un'unica opera da esporre.

Valutazione formativa:

All'inizio dell'attività la valutazione sarà formativa per aiutare i ragazzi: guardando come rappresentano l'oggetto scelto e il particolare da ingrandire saranno dati dei consigli per stilizzare l'immagine.

Valutazione sommativa:

La valutazione dell'elaborato terminato che tiene in considerazione i seguenti criteri:

- Pulizia e precisione

-Colorazione a tempera/mescolanza dei colori (che devono essere uguali a quelli degli altri compagni).

-Congruenza con l'elaborato dei compagni.

7. Bibliografia

Bistagnino, E. (2001). *Impaginazione e composizione. Temi grafici.* Milano: Editore Lupetti (collana Design e comunicazione).

Boatto, A. (2008). *PopArt*. Bari: Laterza.

Cricco, G. P. Di Teodoro, F. (2004). *Itinerario nell'arte. Volume 3.* Bologna: Zanichelli.

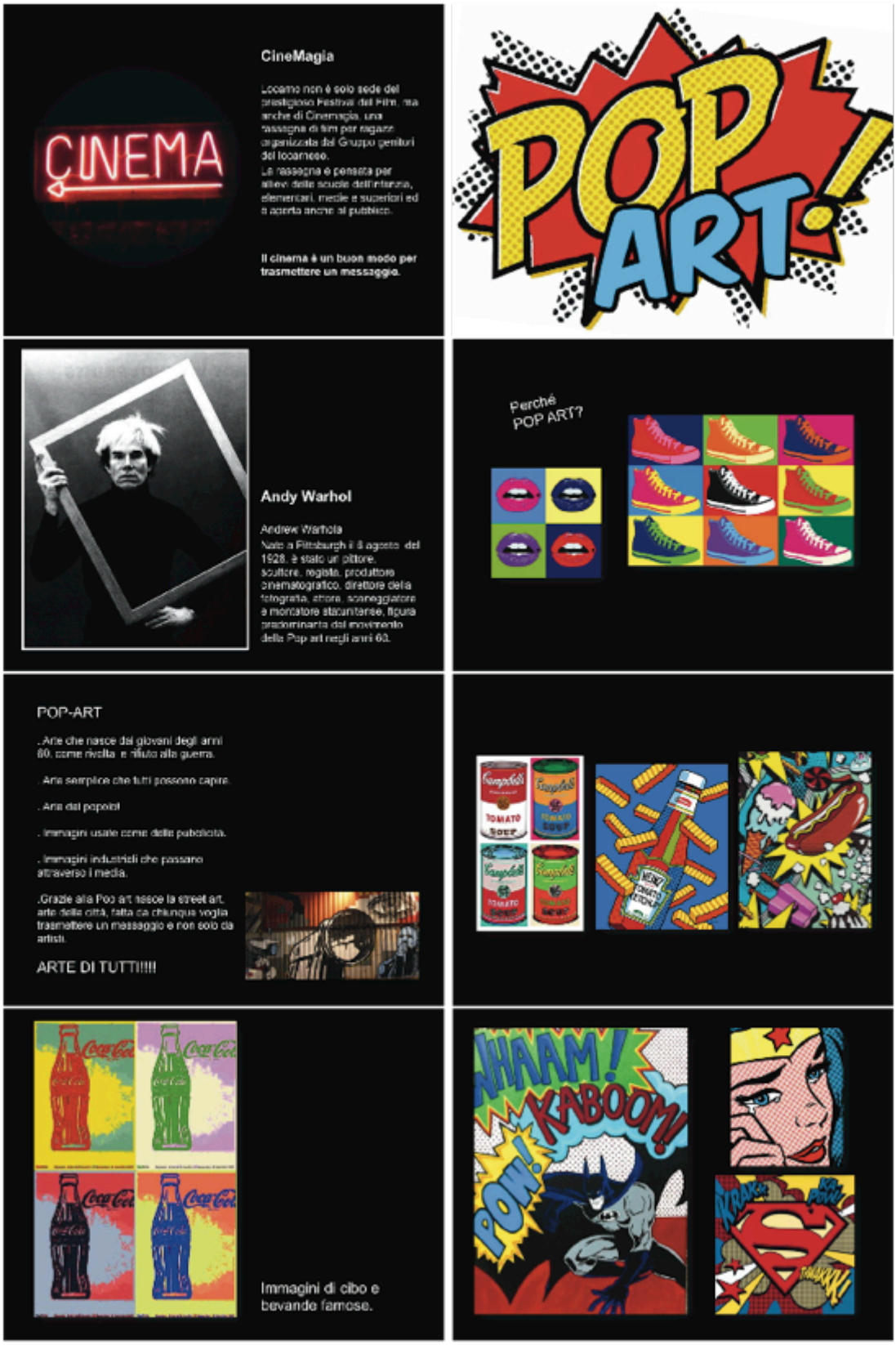
DECS, ufficio insegnamento medio. (2014). *Raccolta di schede didattiche.* Centro didattico cantonale.

DECS, (2015). *Piano di studio della scuola dell'obbligo ticinese*. Lugano.

Johannes, I. (2010). *Arte del colore*. Milano: il Saggiatore.

8. Allegati

Presentazione iniziale:



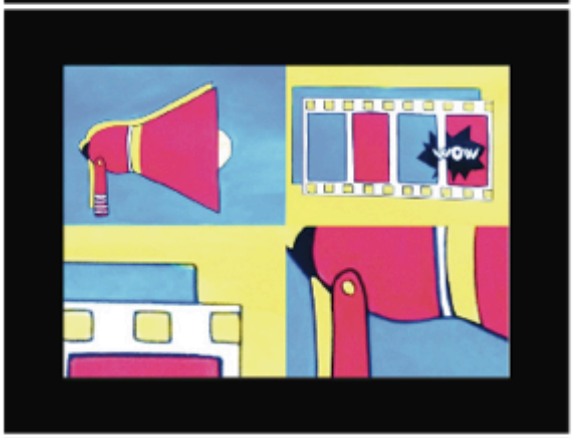
Immagini di personaggi famosi come cartoni animati e super eroi dei fumetti.

Attrici famose come:
Audrey Hepburn e Marilyn Monroe.

POW!
POP!
SELFIE!

WOW!
BANG!

BAM!
SLAP!
POW!
ZAAAP!
BOOM!
BANG!
POW!
BIFF!
WOOSH!
POW!
BAM!
SLAP!
ZAAA
OMG



Disegno a matita:
. Foglio A3 – verticale
. Dividere a metà il foglio A3
. Nella parte superiore disegnare l'oggetto scelto.
. Nella parte inferiore disegnare l'ingrandimento di una parte dell'oggetto del mio compagno.
Colorazione:
. Usare tempere: giallo, rosso, azzurro + bianco e nero.
.Se faccio lo sfondo di un colore il mio compagno deve farlo diverso dal mio!!!

Lavoro dei ragazzi:

Esposizione dei manifesti presso il Cinema-Teatro Cursal di Locarno durante la rassegna di film per ragazzi "CineMagia".
Lavori realizzati dalla classe 3A, SM di Cevio.

Allegato: Itinerario 2.

Set da tavola-Autunno 2016

Educazione Visiva

Descrizione della classe

La terza A è una classe nuova, composta da 18 allievi provenienti da tutta la Valle Maggia e uno da Locarno, si tratta di una classe piuttosto vivace con qualche elemento un poco estroverso. Caratterizzata da una forte eterogeneità, fino ad ora mi è sembrata una classe collaborativa. L'anno scorso hanno avuto tre differenti docenti di educazione visiva, non tutti hanno perciò trattato gli stessi argomenti o comunque non nello stesso modo, per questo vi è una marcata differenza in quello che sono più portati i ragazzi. Mi sono interessata ai lavori che hanno svolto in precedenza e ho scelto di preparare un'attività che possa essere alla portata di tutti dando comunque nuove nozioni, soprattutto perché ci troviamo ancora all'inizio dell'anno.

Per il mio lavoro di diploma, ho scelto di sviluppare il tema della motivazione scolastica. L'intento è di indagare nell'ambito dell'educazione visiva, quanto sia motivante lavorare ad un progetto comune e reale per degli allievi di terza media. Mi propongo dunque di capire se il lavoro effettuato in classe diviene più motivante lavorando in gruppo e in modo collaborativo, soprattutto riportando la realtà nel contesto scolastico e la scuola nel modo esterno.

Ho scelto di lavorare all'interno della classe terza in quanto più vicini al modo del lavoro, nel primo mese ho cercato di conoscerli e di capire cosa vorrebbero fare nelle ore di educazione visiva e in futuro, cerco così di progettare delle attività che abbiano un obbiettivo realistico per loro e per me, naturalmente facendo sempre riferimento al piano di studio.

Presentazione attività e traguardi di apprendimento

Nell'itinerario proposto i traguardi d'apprendimento messi maggiormente in evidenza per gli allievi riguardano l'ambito della percezione/interpretazione:

.Riconoscere i principali codici del linguaggio visivo e plastico per poterli descrivere e analizzare in un dato contesto e ipotizzare soluzioni diverse.

.Individuare gli elementi caratterizzanti della struttura di oggetti naturali e artificiali per poterli valutare, confrontare e tradurre in un dato contesto.

L'itinerario che ho scelto di sviluppare è pensato per una classe di terza media nella quale sto svolgendo delle attività mirate al mio lavoro di diploma.

Si svolge in un percorso didattico di senso in quanto la prima attività svolta era mirata a portare a conoscenza il linguaggio visivo come mezzo di comunicazione in un contesto di manifesto cinematografico, ora analizzeremo sempre il messaggio comunicativo di un immagine diversa e in un contesto differente.

I ragazzi della classe 3A, della scuola media di Cevio realizzano degli elaborati che poi vengono effettivamente utilizzati per qualcosa di concreto, in questo caso un set da tavola in tema autunnale rappresentante delle zucche, che verrà poi utilizzato nella mensa della sede. I ragazzi avranno così modo di vedere il loro lavoro e di mostrarlo agli altri compagni, questo potrebbe essere molto stimolante in quanto valorizza l'operato degli allievi. Per realizzare questa attività sono necessari dei prerequisiti:

-Capacità di osservare e realizzare un ingrandimento senza la griglia.

-Principi compositivi di base.

-Capacità di utilizzare le matite colorate.

Durante questo percorso gli allievi avranno modo di acquisire le competenze necessarie ad un utilizzo consapevole dell'immagine comunicativa, questo attraverso l'indagine di diversi elementi naturali e la loro applicazione nella realizzazione di una composizione.

Ideazione

Durante questa fase ogni allievo ha la possibilità di scegliere tra delle immagini di zucche quale intende riprodurre, non sarà necessario che venga riprodotta l'intera immagine, con una finestra ogni allievo ha modo di selezionare un particolare.

Progettazione

La progettazione è un momento fondamentale poiché dà la possibilità di riflettere, organizzare il pensiero ed il lavoro in modo ordinato, gli allievi avranno modo di fare delle prove di composizione all'interno di tre piccoli riquadri, inoltre potranno provare a piazzare la scritta nel posto che li sembra più efficace.

Realizzazione

Durante la fase della realizzazione l'allievo sviluppa concretamene quanto progettato, ha modo di condividere con la classe e il docente le proprie considerazioni e conoscenze personali, per confrontarsi e trovare nuove idee. Questo fa sentire i ragazzi parte di un gruppo quindi "saper essere", ma è possibile solo attraverso la conoscenza quindi "sapere" e la capacità di mettere in atto le proprie competenze dunque il "saper fare".

Situazione problema

La situazione problema in questa attività si manifesta in diversi momenti, soprattutto all'inizio. Gli allievi saranno messi di fronte a un elaborato e verrà chiesto loro in anzi tutto di cosa potrebbe trattarsi e perché? Come potrebbero realizzarlo? La problematica è a livello cognitivo, gli allievi devono attivare le loro conoscenze per ipotizzare alcuni modi di progettazione del lavoro.

In un secondo momento dopo aver progettato l'attività, sorgerà il problema di come effettivamente realizzarla, quale è la tecnica e il modo più efficace? e perché? Gli allievi saranno nuovamente messi nella situazione in cui devono rispondere da soli a delle domande, non viene data subito la risposta, si cerca di portare i ragazzi nella direzione desiderata facendo degli esempi.

Quadro organizzativo

Durata:

-L'intera attività verrà svolta su 5 lezioni circa, pensando a una prima lezione di introduzione e progettazione, una seconda lezione di avvio del lavoro vero e proprio una terza e quarta lezione verranno dedicate alle colorazione del soggetto, in fine durante la quinta lezione sarà svolta la colorazione dello sfondo e l'inserimento della scritta.

Disposizione dei banchi e dell'aula:

-I banchi saranno lasciati in modo classico per poter seguire meglio la spiegazione e l'introduzione iniziale, ognuno lavorerà al suo progetto in modo individuale, potrà però confrontarsi con il compagno di banco.

Tutto il materiale necessario sarà distribuito all'inizio dell'attività, solo nella fase di colorazione

a tempera i ragazzi avranno modo di attingere dal banco delle tempere in fono all'aula.

Materiale per la progettazione e la realizzazione:

-Per la progettazione verrà utilizzato un foglio A4 con 3 riquadri, matita HB, gomma e delle scritte stampate da poter ritagliare con le forbici e attaccare con lo scotch. L'immagine di una o più zucche e un riquadro con puntatore per scegliere un particolare da ingrandire.

-Per la realizzazione verranno usati fogli offset A3, la scatola delle matite colorate, fogli a brutta per prove.

-Per lo sfondo verranno utilizzate le tempere e per la scritta finale carta da ricalco, scritte stampate su A4, matita scotch e un pennarello indelebile nero.

Sussidi didattici:

-Come sussidi didattici vengono mostrati degli esempi di set da tavola, degli esempi di disegni di zucche e delle zucche ornamentali reali.

Ruoli:

-L'allievo dovrà cercare di svolgere il lavoro in modo molto indipendente e il docente ha il ruolo di indirizzarlo e consigliarlo mettendo a disposizione i giusti materiali e i giusti sussidi.

Articolazione operativa

Fase 1. Introduzione

Nella fase introduttiva verrà mostrato il prototipo chiedendo di cosa potrebbe trattarsi e perché. Cercando di far capire ai ragazzi che si tratta di un set da tavola dal tema autunnale, in quanto ci troviamo in autunno. Poi verranno mostrati diversi tipi di set da tavola, illustrati, con le pubblicità ecc, per far capire che ce ne sono di diversi tipi, per comunicare cose diverse.

A questo punto i ragazzi verranno posti davanti all'interrogativo di come potrebbero realizzare il loro. Vi sarà un momento di discussione.

Difficoltà e possibili aiuti:

Le difficoltà che possono emergere sono di tipo cognitivo, capire che si tratta di un immagine comunicativa e comprendere quali elementi sono fondamentali per la buona riuscita di un immagine di questo tipo. Per aiutare i ragazzi a capire è importante mostrare esempi diversi discutendo con loro e marcando i punti fondamentali:

Cosa voglio comunicare, a chi voglio comunicarlo, con quali elementi.

Fase 2. Progettazione

Una volta compresi certi elementi si passa alla scelta dell'immagine e del dettaglio che si vuole rappresentare, questo tramite una finestrella in cartone con un puntatore. Poi alla fase progettuale in cui gli allievi avranno modo di fare delle prove di composizione all'interno di tre piccoli riquadri per capire come preferiscono posizionare l'immagine e la scritta nel posto che li sembra più efficace.

Difficoltà e possibili aiuti:

La difficoltà di questa fase risiede nel scegliere un particolare ricco di dettagli interessanti e una posizione che abbia un certo impatto, per questo è importante parlare dei valori di superfice della zucca che sono interessanti da riprodurre e dell'impaginazione dell'immagine per lasciare un posto alla scritta.

Fase 3. Realizzazione e colorazione del soggetto principale

Una volta fatte le scelte compositive avrà inizio la realizzazione, in un primo momento andrà fatto l'ingrandimento aiutandosi eventualmente con le diagonali e le mediane del foglio, verrà realizzato a matita molto leggera.

Verrà colorato con le matite colorate cercando di riprodurre il colore reale e dando la sensazione della superfice liscia oppure ruvida a dipendenza della zucca scelta. Se il lavoro con le matite colorate dovesse risultare in alcuni casi troppo lungo sarà possibile realizzare una parte della superfice con la china e lasciara in bianco e nero.

Difficoltà e possibili aiuti:

La difficoltà di questa fase risiede nell'ingrandire il soggetto e mantenere la stessa colorazione, per questo verrà spiegato nuovamente come potersi avvalere dell'aiuto delle diagonali e delle mediane del foglio. Per la colorazione è possibile discutere di quanti e quali colori utilizzare e sovrapporre per arrivare ad una colorazione realistica e fare delle prove i precedenza.

Fase 4. Colorazione dello sfondo e applicazione della scritta

Lo sfondo va realizzato a tempera con una tinta unita che contrasti l'immagine e richiami l'autunno, deve essere uniforme e omogenea. La scritta verrà ricalcata da un foglio stampato con diverse misure e riportata sull'originale basandosi sul proprio progetto iniziale. La scritta verrà colorata poi con la tempera nera, oppure con il pennarello fine indelebile.

Difficoltà e possibili aiuti:

La difficoltà di questa fase a livello pratico realizzativo risiede nella stesura della tempera in una grande superfice. Sarà dunque possibile aggiungere del bianco nel colore per facilitare questo processo, se dovesse risultare comunque troppo difficile potrebbe essere realizzata una sfumatura con spugnetta con un tono in più di quello scelto per lo sfondo.

Valutazione

La valutazione di questo lavoro fa riferimento agli ambiti di competenza messi in evidenza nei traguardi d'apprendimento.

.Riconoscere i principali codici del linguaggio visivo e plastico per poterli descrivere e analizzare in un dato contesto e ipotizzare soluzioni diverse.

.Individuare gli elementi caratterizzanti della struttura di oggetti naturali e artificiali per poterli valutare, confrontare e tradurre in un dato contesto.

Per la valutazione saranno tenuti in considerazione i seguenti aspetti:

-Conoscenza della funzione di un immagine comunicativa.

-Impaginazione di elementi tipografici e figurativi in modo armonico.

-Osservazione e riproduzione dell'elemento naturale con l'ingrandimento.

-Conoscenza dei valori di superficie.

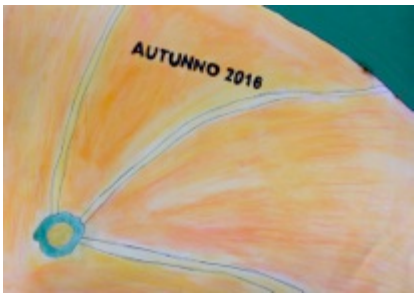
-Capacità di riprodurre la colorazione in modo più reale possibile.

L'elaborato dovrà dunque essere un efficace mezzo di comunicazione (suggestione) rappresentante degli elementi della natura con le loro caratteristiche di struttura, superfice e colorazione. Armonia nell'impaginazione di elementi grafici e pittorici.

Prototipo

Evoluzione dell'attività

Viste le richieste, ognuno ha potuto provare diverse tecniche e poi decidere quale di queste, permettesse di rappresentare meglio la buccia della zucca. Anche i ragazzi che si sentono meno portati per l'Educazione Visiva sono riusciti a realizzare il set da tavola in modo che li soddisfacesse.



Quelli più portati hanno mantenuto la tecnica della matita colorata mentre altri hanno scelto di acquarellare le matite oppure usare la china, alcuni hanno voluto provare i pastelli. Ho lasciato molto spazio per dare a tutti la possibilità di esprimersi nel modo che meglio li riusciva. Ogni lavoro è venuto diverso ma tutti sono riusciti a rappresentare quanto richiesto.

Il direttore della sede che ha assistito alla lezione, visto l'interesse degli allievi e il mio entusiasmo, ha pensato che non solo sarebbe stato davvero molto interessante realizzare tutto il progetto ma coinvolgere anche la docente di classe e sfruttare i set da tavola come prodotto da vendere durante il mercatino natalizio sulla bancarella di classe.

Ho parlato con la docente di classe che ha apprezzato l'idea e mi ha chiesto di organizzare con gli allievi la preparazione di tale lavoro.

Abbiamo dovuto cambiare le scritte, che fortunatamente non avevamo ancora fatto, perché l'idea era di scrivere *"Mensa scolastica Cevio"*, ho lasciato la scelta della scritta ai ragazzi che hanno deciso di scrivere "*Autunno 2016"*. Ho dato più libertà anche per il carattere, alcuni ragazzi hanno deciso di scrivere con la loro scrittura e altri hanno scelto di non scrivere nulla per lasciare l'oggetto di libera interpretazione. Hanno giustificato la loro scelta con il fatto che sarebbero stati i genitori a comprare i set da tavola, avrebbero quindi preferito personalizzarli e inoltre avrebbero potuto usarli

in tutte le stagioni senza essere legati dalla scritta. Qualche elaborato ha preso una piega un po' più astratta, ma in questo caso poteva andare bene.

Dando dei compiti specifici ad ognuno all'interno della classe ho potuto notare come si sono sentiti importanti e motivati, insieme abbiamo deciso chi faceva le copie dei lavori chi tagliava, chi plastificava e chi impacchettava e metteva i prezzi.
Gli allievi hanno preso molto seriamente ogni attività mostrandosi molto più organizzati del solito.

Bibliografia/sitografia

Giuseppe Rampazzo. (1982) *Creattività.* Linea editrice.

Johannes Itten. (2010). *Arte del colore.* Milano: il Saggiatore.

Bistagnino Enrica. (2001) *Impaginazione e composizione*. Temi grafici. Editore Lupetti (collana Design e comunicazione).

Alfabeto Studio. (1991) *Come giocare con immagini e parole.* Milano: Editrice Bibliografica.

Piano di studio della scuola dell'obbligo ticinese, Divisione della scuola, Viale Portone 12, Stabile Patria, 6500 Bellinzona.

DECS, ufficio insegnamento medio. Raccolta di schede didattiche. Centro didattico cantonale, 2014.

Allegato: Itinerario 3.

LOGO - RICICLO

Educazione Visiva

1. Presentazione

L'itinerario è pensato per la classe di terza media nella quale sto svolgendo delle attività mirate al mio lavoro di diploma, con l'intento di motivare i ragazzi nella disciplina di educazione visiva. I ragazzi della classe 3A, della scuola media di Cevio realizzano degli elaborati che poi vengono effettivamente utilizzati per qualcosa di concreto. Viste le precedenti esperienze positive con questa classe, ho continuato a progettare attività che possano essere utilizzate realmente e viste dai compagni e dai docenti della sede.

Ho voluto ricollegarmi ad un attività che viene svolta tutti gli anni dalla sede, si tratta della giornata autunnale (ambientale) nella quale tutti i ragazzi vengono coinvolti in attività all'aria aperta. Le classi di terza oltre ad altri lavori, hanno avuto modo di ripulire dai rifiuti l'argine del fiume. Questa esperienza è di grande importanza per far capire ai giovani quanto sia importante ripulire i luoghi in cui si va per divertirsi, quanti rifiuti vanno dispersi nella natura inquinandola. Con un piccolo gesto noi possiamo cambiare molto.

Nell'attività che propongo, si tratta di progettare un logo per il riciclaggio da applicare ad una borsa in tessuto che potrà essere utilizzata per la spesa oppure per portare via i rifiuti quando si fanno delle gite.

La classe disegnerà la borsa e si occuperà dell'ideazione del logo, mentre altri ragazzi della sede avranno modo di realizzare il manufatto durante delle ore di corso parascolastico opzionale.

L'itinerario ha un duplice intento, quello di proiettare i ragazzi nella dimensione della progettazione tridimensionale di un manufatto e di un logo, e quello di sensibilizzarli allo smaltimento responsabile dei rifiuti per mantenere pulito l'ambiente e il territorio in cui vivono.

Ho scelto di portarla in questo periodo, anche se le giornate ambientali si tengono all'inizio dell'anno, perché la primavera si avvicina e torna l'occasione di fare delle gite all'aria aperta.

Inoltre quest'anno si tengono il diciottesimo concorso internazionale e undicesimo concorso nazionale di disegno per l'ambiente *(Trattare i rifiuti nel rispetto dell'ambiente. Quali immagini ti vengono in mente? – Rappresenta la tua idea con un disegno.)* La parte progettuale del logo potrà essere modificata a piacere dai ragazzi per partecipare a tale concorso.

Gli allievi avranno modo di maturare delle competenze trasversali come la collaborazione, realizzando un progetto che verrà realizzato da dei compagni e partecipando al concorso attiveranno il loro pensiero creativo che li metterà nella situazione di affrontare una situazione reale attraverso lo sviluppo d'idee personali.

2. Traguardi di apprendimento

A. Traguardo di apprendimento focus

Espressione e rappresentazione: **Evidenziare alcuni aspetti formali che caratterizzano forme naturali o artificiali per elaborarle e inserirle in un nuovo contesto.**

Ambiti di competenza e processi chiave coinvolti

	FOCALIZZAZIONE	ATTIVAZIONE	AUTOREGOLAZIONE
Percezione			Adattare il disegno in funzione del suo scopo, logo da applicare ad una borsa.
Culture			
Espressione e rappresentazione	Riconoscere le sensazioni e i ricordi guardando diverse immagini di loghi.	Rappresentare un concetto attraverso il disegno di un elemento naturale (foglia).	
Tecniche			

B. Obiettivi di conoscenza e abilità

CONOSCENZE	ABILITÀ
Caratteristiche essenziali del logo. Logo come mezzo di comunicazione. Assonometria.	Essere in grado di stilizzare un'immagine per renderla grafica. Disegno d'osservazione. Colorazione con la tempera. Uso degli strumenti geometrici.

C. Indicatori di raggiungimento del traguardo

Prodotto atteso: L'immagine stilizzata deve essere riconoscibile in quanto foglia e deve dare l'idea di girare all'interno di un cerchio per rappresentare il circolo del riciclo.

L'allievo è in grado di:

Osservare e analizzare le caratteristiche delle foglie per tradurle in segno grafico stilizzato.

D. Altri traguardi di apprendimento disciplinari correlati

-Selezionare le regole della rappresentazione tridimensionale per analizzare la struttura spaziale di un oggetto o per progettare un manufatto.

-Scegliere il disegno come mezzo grafico essenziale sia per ideare e progettare un elaborato, sia come strumento privilegiato per analizzare, individuare, tradurre, interpretare, ecc. aspetti della realtà naturale e artificiale.

-Individuare gli elementi caratterizzanti della struttura di oggetti naturali e artificiali per poterli valutare, confrontare e tradurre in un dato contesto.

E. Collegamenti ai traguardi di altre discipline e a competenze trasversali

L'attività in questione si colloca in un contesto di formazione generale legato ai consumi: Sviluppa un approccio di consapevolezza verso il rispetto dell'ambiente e del territorio locale attraverso la sensibilizzazione al riciclo.

F. Eventuali prerequisiti

Per affrontare questo itinerario i ragazzi devono conoscere ed essere in grado di applicare:

-Utilizzo degli strumenti geometrici.
-Conoscenza di base della rappresentazione assonometrica.
-Utilizzo della tecnica a tempera (luminosità del colore).

3. Situazione problema

La situazione problema in questa attività si manifesta su diversi piani, sul piano tecnico si tratta di trovare una soluzione per la costruzione dello schema in cui inserire il logo: Triangolo equilatero posizionato all'interno di una circonferenza di 12 cm di raggio, il tutto al centro del foglio.

Sul piano cognitivo si tratta di capire come disegnare la foglia che "gira" all'interno dello schema e poi come stilizzare tale foglia per renderla un logo.

Saranno dati alcuni aiuti per capire questi passaggi: Foglia ricalcata su carta velina da maneggiare e piegare in modo da capire come risulta la foglia che "gira". Pennarello grosso per ricalcare i tratti principali delle nervature.

Inoltre nella fase di presentazione gli allievi sono messi di fronte alla problematica logo vs immagine reale, perché un logo non può essere un immagine realistica? Come si fa per stilizzare un'immagine? Da dove si parte? La risposta a queste domande dovrebbe arrivare dai ragazzi con la visione di alcuni esempi.

In un secondo momento gli allievi saranno nuovamente immersi nella situazione problema quando si tratterà di applicare il logo al disegno assonometrico, dovranno ragionare su come si vedono delle figure bidimensionali sul disegno tridimensionale. Per fare questo ragionamento verranno mostrati degli esempi giusti e degli esempi sbagliati.

Nel momento in cui gli allievi si dedicheranno al disegno per il concorso starà alla loro creatività personale trovare una soluzione per rendere chiaro un messaggio attraverso le immagini.

4. Quadro organizzativo

Durata:

L'intera attività verrà svolta sull'arco di 6 lezioni circa: La prima lezione d'introduzione all'attività e la progettazione. La seconda lezione per il disegno del logo, durante la quarta viene realizzato il disegno assonometrico del sacchetto. La quinta lezione è dedicata alla colorazione e all'applicazione sul disegno assonometrico.

In fine durante la sesta lezione saranno realizzati i disegni per il concorso.

Disposizione dei banchi e dell'aula:

I banchi saranno messi in modo da lasciare più spazio possibile ad ogni allievo per lavorare in quanto hanno bisogno di utilizzare gli strumenti geometrici.

Materiale per la progettazione e la realizzazione:

- Fogli A3
- Compasso, squadra e squadrante
- Matite HB e gomme
- Fogli a brutta
- Carta da ricalco
-Pennarelli grossi

Sussidi didattici:

- Presentazione power-point
- Prototipo
- Fotografie foglie
- Foglie di carta velina

5. Articolazione operativa

	ATTIVITÀ	METODOLOGIE	TEMPI
CONDIVISIONE DI SENSO	Discussione che faccia riflettere gli allievi sull'attività. Esempi da cui prende ispirazione il lavoro e caratteristiche del logo.	Lezione frontale e dialogata con il supporto d'immagini. Presentazione proiettata con il beamer.	0,5 UD
ALLENAMENTO	**Situazione problema:** - Triangolo equilatero posizionato all'interno di una circonferenza di 12 cm di raggio, il tutto al centro del foglio. - Logo vs immagine reale. - Come disegnare la foglia che "gira" all'interno dello schema e poi come stilizzare tale foglia per renderla un logo.	Risoluzione della situazione problema collaborando con i compagni e l'insegnante. Provare alla lavagna e con il retro proiettore.	0,5 UD
REALIZZAZIONE	- Disegno d'osservazione delle foglie. - Stilizzazione di una foglia - Applicazione della foglia stilizzata all'interno del triangolo. - Colorazione a tempera. - Applicazione del logo sul disegno assonometrico.	Lavoro autonomo e individuale degli allievi, il docente accompagna e supervisiona. Sussidi: Foglie vere fotocopiate e immagini di foglie. Foglie ricalcate su carta da ricalco da piegare per osservare la forma della foglia che curva. Pennarelli grossi 5mm e carta da ricalco.	10.5 UD
RIFLESSIONE	Osservare se il logo realizzato rispecchia il messaggio desiderato. Pianificare la realizzazione della borsa di tela su cui applicare il logo.	Messa in comune dialogata con i compagni.	0.5 UD

6. Valutazione

La valutazione fa riferimento agli ambiti di competenza messi in evidenza nei traguardi d'apprendimento.

L'elaborato dovrà essere un efficace logo in cui l'immagine stilizzata deve essere riconoscibile in quanto foglia e deve dare l'idea di girare all'interno di un cerchio per rappresentare il circolo del riciclo.

Valutazione formativa:

All'inizio dell'attività la valutazione sarà formativa per aiutare i ragazzi, guardando come disegnano le foglie potrò valutare insieme a loro quale è la migliore da stilizzare.

Durante l'attività verrà tenuto in considerazione come viene stilizzata l'immagine.

Valutazione sommativa:

La valutazione dell'elaborato terminato che tiene in considerazione i seguenti criteri:

- Riconoscibilità del soggetto e del messaggio.
- Stesura del colore e pulizia.
- Applicazione corretta dell'immagine sul disegno in assonometria.

7. Bibliografia e sitografia

Bistagnino Enrica. (2001) *Impaginazione e composizione. Temi grafici.* Editore Lupetti

(collana Design e comunicazione).

DECS, ufficio insegnamento medio. *Raccolta di schede didattiche.* Centro didattico cantonale, 2014.

Johannes Itten. (2010). *Arte del colore*. Milano: il Saggiatore.

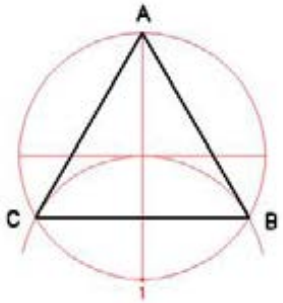
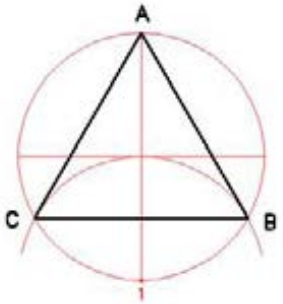
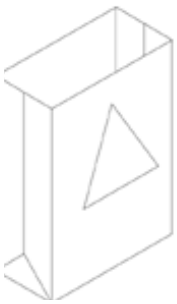
Piano di studio della scuola dell'obbligo ticinese, Divisione della scuola, Viale Portone 12, Stabile Patria, 6500 Bellinzona.

http://www.sqs.ch/fr/Concorso-di-disegno-2017/page710323.aspx

http://www.smcevio.ti.ch

8. Allegati

Attività in fasi

1. Disegnare al centro di un foglio A3 un triangolo equilatero inserito in un cerchio di raggio 12.	
2. Osservando delle immagini di foglie, disegnare per ogni lato del triangolo una foglia diversa, che si piega seguendo l'ampiezza dell'angolo.	
3. Ricalcare su carta velina con un pennarello grosso le linee della foglia che si preferisce. Con la matita disegnare solo l'interno delle nervature della foglia.	
4. Disegnare su un foglio A3 un triangolo uguale a quello fatto in precedenza ed un cerchio di raggio 15, così da lasciare dello spazio tra il triangolo e il cerchio.	

5. Riportare negli angoli del triangolo con la carata velina le forme che sono emerse dalle nervature. Semplificare le forme in modo da renderle stilizzate, se è necessario.	
6. Colorare lo sfondo con un verde chiaro con aggiunta di bianco, colorare le foglie stilizzate due tonalità dello stesso verde, più scuro per la pare superiore della foglia e più chiaro per quella inferiore. È possibile scegliere anche colori diversi dal verde ma che ricordino le foglie.	
7. Disegnare il sacchetto (con le misure date dall'insegnante) in assonmetria.	
8. Realizzare un cerchio e un triangolo sull'disegno del sacchetto in assonometria per rendere l'idea di dove andrà applicato il logo.