

[ [Home](#) ] [ [indice](#) ] [ [modulo 1](#) ] [ [modulo 2](#) ] [ [modulo 3](#) ] [ [modulo 4](#) ] [ [modulo 5](#) ]

## modulo 4

---



Siti web per approfondimenti:

Caterina Cangì <http://www.labottegadeuropa.it>

Caterina Cangì, "Quando tecnologia fa rima con fantasia"- Atti multimediali del convegno TED 2002

[http://www.ted-online.it/atti2002/ST/st06\\_3.htm](http://www.ted-online.it/atti2002/ST/st06_3.htm)

### 4.1. La Rappresentazione teatrale – Caterina Cangì

Il progetto educativo portato avanti da Caterina Cangì <sup>(38)</sup> ha come base teorica il Modello Olo dinamico applicato da Renzo Titone a vari settori della condotta umana. La proposta infatti è quella di un approccio che tenga conto di tutti gli aspetti della personalità dello studente attraverso una prassi al tempo stesso divertente e produttiva. Anche questa metodologia rientra perfettamente nell'approccio comunicativo e si avvale, come le altre fin qui ricordate, delle tecniche di simulazione teatrale. Le caratteristiche però della 'classe-bottega teatrale' di C. Cangì sono più riconducibili alla tradizione del 'Theatre' che del 'Drama' <sup>(39)</sup>. Le attività didattiche, volte allo studio delle lingue straniere, hanno infatti come obiettivo finale una vera e propria **rappresentazione scenica**, completa di scenografie, costumi e pubblico. L'autrice infatti sostiene che: "...l'esperienza di andare in scena per un pubblico dà, all'intera attività, una marcia in più" <sup>(40)</sup>. Sicuramente esiste una valenza emozionale aggiuntiva, rappresentata dalla maggiore tensione per la realizzazione di un buon prodotto finale, ed una minore spontaneità rispetto alle tecniche di drammatizzazione comunemente usate in classe, ma tutto questo si è dimostrato estremamente motivante e gradito agli studenti che si impegnano completamente nella preparazione di una buona realizzazione scenica. Un altro vantaggio poi è quello della creazione di un **vero contesto linguistico-comunicativo** e non di una semplice simulazione. Quando gli studenti realizzano delle attività di *role-taking* o *role-making*

infatti essi assumono o creano dei ruoli che rappresentano all'interno di contesti linguistici e paralinguistici simulati, quando invece recitano di fronte ad un vero pubblico essi producono un effetto reale sullo spettatore. A questo proposito risultano utili le parole di C.Cangià: " A teatro, l'atto locutorio comprende due atti distinti: dire le parole (...) e dare un senso a queste parole (...). Il dire le parole appartiene all'azione teatrale; il dare loro senso, per un destinatario, appartiene alla finzione; qui risiede la differenza fondamentale tra recitare e rappresentare." Ed ancora " L'atto perlocutorio si esplicita con la produzione di un effetto reale sullo spettatore e di un effetto simulato sul partner attore" <sup>(41)</sup>. Questo ci riporta ad un altro problema: quello del tipo di lingua utilizzato nel *Drama* e nel *Theatre*. Il modello della classe-bottega, in cui si costruiscono costumi e scenografie, in cui si provano le varie parti con movimenti e gesti, presuppone un copione teatrale fisso, nel quale le strutture linguistiche ed il lessico non potranno essere variate (alta prescrittività) ma anche scambi comunicativi liberi durante la fase di preparazione (creatività comunicativa). Per questo motivo, sostiene C. Cangià, nel suo modello vengono soddisfatte sia le esigenze di controllare e quindi graduare le strutture linguistiche presentate di volta in volta ai discenti, sia quelle di una comunicazione più spontanea. Le prime legate all'utilizzo di un testo preconfezionato, le seconde alla conversazione circa le note di regia, l'esecuzione delle coreografie e delle scenografie e la creazione dei costumi e dei trucchi degli attori.

#### 4.2. Presupposti teorici

La glottodidattica viene definita da C.Cangià come una scienza mai finita di farsi, come un universo composto da tante galassie in continua evoluzione (le scienze della comunicazione, le scienze della persona in relazione, le scienze diadiche), come la "metodologia dell'insegnamento linguistico" che fonda le sue radici su una teoria della natura del linguaggio e su una teoria dell'apprendimento della lingua. Nella sua 'altra glottodidattica' si accetta come **teoria linguistica** quella degli **atti linguistici di Austin**: perché ci sia comunicazione autentica occorrono due o più locutori che trattano un tema in una ambientazione/situazione specifica.

Riportando questi elementi nella classe occorre quindi un'ambientazione autentica, in cui la L2 non sia materia di studio ma mezzo di comunicazione, dei locutori che esplichino dei ruoli diversi da quelli limitati all'ambiente scolastico (alunni - insegnante) e uno scopo per cui utilizzare la lingua. Gli studenti cioè dovrebbero vivere esperienze diverse così motivanti e coinvolgenti da essere spinti a parlare in L2 senza ricorrere alla tradizionale finzione dialogica ("facciamo finta che ....."). La metodologia che risponde a tutti questi requisiti sembra essere proprio quella della classe-bottega: "I locutori *parlano* veramente la lingua straniera se sono *investiti* di un ruolo e *rivestiti* di un costume e del trucco; il tema è racchiuso nella fiaba o nel racconto, ottima occasione di teatralizzazione, adatta ai bambini, interessante e coinvolgente, che si presenta sotto le vesti del teatro musicale; l'ambientazione o *situazione* è tradotta egregiamente dalla scenografia e dagli oggetti e traduce a sua volta nelle coordinate spazio-tempo il tema, collocandovi i personaggi-locutori" <sup>(42)</sup>. Nell'insegnamento-apprendimento tramite la teatralizzazione la lingua è concepita dunque come un sistema per l'espressione del significato, per 'fare cose con le parole' come suggeriva appunto Austin <sup>(43)</sup>. Gli elementi fondamentali non sono quindi le categorie morfosintattiche ma quelle di significato, le intenzioni comunicative come vengono esplicate nello scambio dialogico autentico. Ecco che la **teoria dell'apprendimento linguistico** non può essere che quella **olistica**: nello sviluppo della capacità verbale il cervello umano funziona in modo unitario,

entrambi gli emisferi collaborano cioè in modo integrato ed armonioso. Quello sinistro controlla la funzione logico-verbale (agisce sulle unità discrete della lingua e sulle loro relazioni formali, interpreta e struttura il testo linguistico), quello destro – dominante nell'ambito delle emozioni e dei compiti visivo-spaziali - unisce le unità discrete del linguaggio in un'interpretazione globale, espressiva e connotativa del messaggio ricevuto (integra i linguaggi non verbali a quello verbale).

L'utilizzo del teatro come mezzo d'insegnamento della lingua si rifà dunque al principio della comunicazione come azione contestualizzata in cui tutti i sensi vengono stimolati in modo integrato. Questo tipo di metodologia è anche alla base degli approcci 'umanistico affettivi' <sup>(44)</sup> tra i quali l'esperienza della classe-bottega di C. Cangià potrebbe essere collocata. Anche in questo caso infatti si rivaluta la qualità delle relazioni tra discente e docente, nel 'fare teatro insieme' si stabilisce infatti un clima di collaborazione, spontaneità, reciproca stima e affettività. Gli studenti sono chiamati ad esplorare e creare linguaggio anche assumendosi il rischio della 'perdita della faccia', rischio che però sarà accettato più facilmente per l'atmosfera di empatia istauratasi nella classe-bottega.

### 4.3. Le fasi dell'unità didattica

#### Lo studio del copione

Il docente-regista presenterà alla classe il **copione** guidando l'analisi e l'assimilazione del materiale linguistico con una serie di attività create specificatamente per lo scopo. I vari **personaggi** verranno studiati e caratterizzati da una serie di qualità e di azioni. L'uso delle tecniche di descrizione e lo studio degli aggettivi qualificativi e dei verbi saranno quindi finalizzati all'apprendimento di una parte da recitare. Inoltre i vari ruoli avranno dei **sottoruoli** che regoleranno le interazioni tra i personaggi: chi obbedisce a chi, chi teme o è temuto da chi, chi è nemico o amico di chi. Queste relazioni offriranno l'opportunità di utilizzare i diversi registri di formalità, dal colloquiale a quello più formale.

#### Lo studio delle battute

Compreso il tema e conosciuti i personaggi e l'ambientazione si passerà allo studio delle parti. Le varie battute verranno ripetute accompagnate dall'intonazione e dai gesti appropriati ad ogni situazione scenica; la lingua diventerà movimento nello spazio e gestualità arricchendosi di connotazioni aggiuntive. Gli studenti saranno quindi sollecitati ad imparare a memoria le loro parti in modo naturale e fluente per poter interagire sulla scena con gli altri compagni-attori. In questa fase grande importanza assume l'utilizzo del **computer** visto come una specie di aiuto-regista che, insieme all'insegnante, contribuisce alla buona riuscita della messa in scena. L'ipercopione, fornito tra gli altri materiali del CD per la classe-bottega, risulta infatti un mezzo efficacissimo, oltre che estremamente motivante, per i ragazzi che potranno ripetere più e più volte le stesse battute, riascoltandole e riascoltandosi per cogliere i suoni e i toni giusti. Le frasi potranno anche essere combinate alle azioni, ai personaggi e scomposte e ricostruire con tutta una serie di modalità didattiche di tipo ludico.

Il testo teatrale poi, composto di dialogo diretto (battute) e indiretto (didascalie), sarà materia di discussione, fonte di suggerimenti da parte del docente-regista e di commenti da parte dei piccoli attori, diventerà insomma un terreno proficuo di autentici scambi comunicativi in L2.

## La scenografia

I protagonisti del racconto poi saranno meglio caratterizzati da costumi, trucchi e da oggetti di scena (props) che gli studenti costruiranno con l'aiuto dell'insegnante (le parole diventeranno oggetti prodotti e manipolati dai discenti). In questa fase di preparazione dello spazio scenico i bambini cercheranno di capire le istruzioni in L2 dell'insegnante e si sforzeranno di chiedere materiali ed oggetti in lingua straniera. Questo è il momento del transfer linguistico in cui le espressioni imparate dal copione vengono trasportate in altri contesti verbali appropriati. Alcune frasi verranno infatti utilizzate – anche in contesti misti di italiano e inglese – nell'ambito delle attività scenografiche, momento in cui la creatività comunicativa avrà il suo apice.

Anche questa fase viene assistita dal computer, il materiale preparato prevede infatti una finestra chiamata 'THEATRE' con 6 possibili percorsi: copione, canti, coreografie, costumi e trucco, scenografie e note di regia. Gli studenti possono cioè ripercorrere individualmente o in piccoli gruppi tutte le fasi del lavoro svolto in classe, riascoltando e rivedendo sullo schermo del computer quelle didascalie sceniche e quelle istruzioni che l'insegnante ha precedentemente usato per dirigere il lavoro della classe-bottega.

Queste fasi dell'unità didattica non devono essere intese come fisse nella loro ricorrenza, la lezione infatti non segue mai un'unica sequenza ma varia al variare delle necessità del gruppo (di solito formato da 18/24 studenti). L'insegnante incontra la classe per periodi di 90-120 minuti durante i quali viene spesso cambiato il tipo d'intervento didattico in modo da personalizzarlo agli apprendisti-attori ed alle esigenze di messa in scena. L'aula viene divisa in vari spazi ognuno finalizzato ad una diversa attività: l'angolo dello studio personale con libri e video/audio registratori muniti di cuffie; l'angolo delle prove individuali e di gruppo, con la sedia per il regista; l'angolo della tecnologia con vari computer e registratori; l'angolo del lavoro manuale con un vero e proprio bancone da lavoro fornito di tutti gli utensili necessari per la costruzione di oggetti, costumi e scenografie.

## Lo spettacolo

Finite le prove si passa alla realizzazione scenica vera e propria: la classe da bottega si trasforma in palcoscenico (se non si ha un luogo diverso all'interno della scuola) ed i bambini eseguono le prove generali complete di scenografie, costumi, luci e musiche. Finita anche l'ultima simulazione, con trepidazione ed un po' di emozione si inizia a recitare per un pubblico vero. Gli attori (locutori) concentrati su una storia (tema), investiti di un ruolo e immersi in un'ambientazione (scena) usano la lingua per produrre sul pubblico un effetto (scopo): si tratta, come C. Cangià afferma, di comunicazione autentica.

### 4.4. I materiali didattici

A supporto di questo tipo di approccio didattico vengono offerti agli insegnanti vari materiali: un corso d'inglese in tre volumi (*English on Stage. Step 1/2/3*, Ed. Giunti Marzocco, Firenze, 1997) in cui tre diverse storie vengono proposte per la rappresentazione finale tramite un ricco percorso di attività didattiche integrative (disegna, colora, scrivi, ascolta, leggi la storia, impara le battute, costruisci, gioca ecc.) ognuno corredato da una audio cassetta e da un **CD multimediale** dal menù estremamente ricco.

**The Jungle World**, per esempio, il primo CD, sfrutta la storia di R. Kipling (Il Libro della Giungla) ed offre tre opzioni: **Library** (dedicata al racconto) **Theatre** (dedicata alla messa in scena) e **Toys** (dedicata ai giochi linguistici). Nella sezione dedicata al racconto viene proposta una versione adattata della storia di Mowgli; si tratta di un *living book* in cui le frasi sono accompagnate da suoni ed animazioni ricche di sorprese. Le frasi della storia, progressivamente sempre più complete, possono essere ascoltate e lette per perfezionare la produzione della pronuncia dei singoli lemmi e dei tratti prosodici legati ad essi. La videata del palazzo del teatro propone poi altre vie d'accesso: la macchina da cucire per entrare nello spazio della creazione dei costumi, le scarpette da danza per le coreografie, il pianoforte per la preparazione dei canti ecc. La scelta dell'ambiente ludico infine offre interessanti opportunità di rinforzo ed ampliamento linguistico lessicale: il gioco del cercaparole, i puzzle con le scene della storia, l'associazione di parole o frasi con le immagini o con l'ascolto. A livello generale dunque il sussidio informatico risulta essere prezioso per la comprensione del testo scritto (ogni battuta è associata al volto del personaggio che la recita ed alla situazione scenica in cui compare) e per l'esecuzione delle azioni ad esso legate (si forniscono istruzioni per la realizzazione di scene, trucchi e costumi riutilizzando lo stesso linguaggio del docente in classe).

In definitiva il computer è visto come strumento di gioco e di studio e ben presto gli studenti capiscono che l'utilizzo di questo potente mezzo può aiutarli molto nella comprensione del significato e della corretta pronuncia delle battute (che il CD ripropone sempre meravigliosamente perfette come modello da imitare), nella pratica dei canti e nella corretta realizzazione degli oggetti scenici. Sono quindi spinti ad utilizzarlo il più possibile dal desiderio di perfezionare la loro 'performance' oltre che dall'opportunità di imparare giocando.

#### 4.5. Conclusioni

Ma quale competenza raggiungono gli studenti della classe-bottega?

Prima di tutto una **competenza linguistica** manifestata, dopo i vari percorsi teatrali, in conoscenza e capacità d'uso di regole morfologiche, sintattiche, lessicali e fonologiche. Inoltre una **competenza comunicativa**, come viene intesa da Hymes, che comprende l'ambito pragmatico che governa il comportamento verbale ed extra-verbale collegato ad ogni scambio conversazionale autentico. Insieme alla struttura delle frasi s'imparano infatti anche gesti, intonazione e movimenti appropriati allo scopo comunicativo ed al contesto situazionale. Si tratta di allargare l'ambito linguistico fino a comprendere una competenza di tipo **culturale e sociale** poiché il comportamento paralinguistico è profondamente connotato culturalmente e socialmente: "Fare teatro è apprendistato sociale perché si lavora in modo cooperativo. Sul versante del semiotico, il fare teatro, unendo alle parole le espressioni del viso, i gesti, gli oggetti e facendo accadere il tutto in un contesto strutturato e identificabile diventa, dal punto di vista sociale, un apprendistato dei modelli culturali stranieri" (45).

Questa metodologia dunque, inquadrata nell'ambito dell'"Altra Glottodidattica" (intesa come la glottodidattica personalizzata sui bisogni di ognuno di noi) rappresenta il "*fare in lingua (...)* un percorso che enfatizza la totalità dell'apprendimento linguistico nel quadro dello sviluppo generale della personalità, che dà priorità all'apprendimento orale della lingua (...), che motiva gli alunni e dà alle lezioni un ritmo brioso alternando attività diverse e giocose di breve

durata " (46).

inizio pagina

(38) Caterina Cangia è docente di Glottodidattica e di Informatica Didattica all'Università Salesiana di Roma.; ha fondato 'La Bottega d'Europa' per promuovere l'insegnamento delle lingue con il teatro ed il computer, ha prodotto, tra le altre opere, materiale linguistico per la scuola elementare: **English on Stage**, 3 voll., GiuntiMarzocco, 1996/97.

(39) Cfr. Infra Modulo 1.

(40) C. Cangia, **L'altra glottodidattica**, Giunti, 1998, p. 209.

(41) Ibidem, p. 223.

(42) Ibidem p. 202.

(43) J.L.Austin, **How to do things with words**. The William James Lectures given at Harvard University in 1955, OUP, 1962; tr. it., *Quando dire è fare*, Torino, Marinetti, 1974.

(44) Approcci sviluppatasi negli anni '50/'60 sotto l'influenza della psicologia umanistica di Maslow e Rogers: *The Community Language Learning, The Silent Way, The Total Physical Response, The Suggestopedia*.

(45) C.Cangia, 1998, p. 226.

(46) Ibidem, p. 205.