

Corti di mare.

Ricerca-azione nella scuola primaria

Un ruolo importante nella costruzione dell'immagine ambientale italiana lo svolgono i film d'animazione. Il presente contributo analizza le idee ambientali che emergono da alcuni cortometraggi ambientati in località marine e costiere così da identificarne temi, artifici narrativi e meccanismi discorsivi. Il loro riconoscimento è stato alla base del metodo con cui si sono scelti dei corti d'animazione utilizzati per svolgere attività educative e formative rivolte ad alunni e docenti della scuola primaria. La particolare efficacia del linguaggio dei cartoons ha stimolato il coinvolgimento emotivo degli alunni, capace di promuovere l'appropriazione affettiva degli spazi marini e di portare a una maggiore consapevolezza del ruolo che ciascuno può avere nella salvaguardia dell'ambiente marino. I risultati delle attività di ricerca-azione hanno confermato che l'utilizzo degli strumenti visuali è efficace per esplorare il paesaggio marino e la nostra relazione con esso.

Sea Short Films. Action Research in Primary School

Animated films have an important role in the construction of the Italian environmental image. This paper analyses the environmental ideas emerging from some short films, set in marine and coastal sites, in order to identify their themes, narrative artifices and discursive mechanisms. Their recognition formed the basis of the method used to select short animated films used to carry out educational and training activities aimed at primary school students and teachers. The particular power of cartoons' language stimulated emotional engagement in the young students, promoting affective appropriation of marine spaces and increasing in them the consciousness of their role in preserving the marine environment. The results of the action research activities confirmed that the use of visual tools is efficacious in terms of exploring the seascape and our relationship with it.

Parole chiave: educazione ambientale marina, cittadinanza oceanica, elicitazione filmografica, ricerca-azione, didattica della geografia.

Keywords: marine environmental education, ocean citizenship, film-elicitation, action-research, geography education.

Università degli Studi di Milano-Bicocca, Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione «Riccardo Massa» – erica.neri@unimib.it

Università degli Studi di Milano-Bicocca, Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione «Riccardo Massa» – enrico.squarcina@unimib.it

Nota: a Erica Neri si deve la stesura dei paragrafi 2 e 4; a Enrico Squarcina, la stesura dei paragrafi 1 e 3.

1. Introduzione

Come afferma Jones «la geografia ha sempre avuto a che fare con la produzione e l'interpretazione d'immagini: le immaginazioni geografiche, per usare la nota espressione di Derek Gregory (1994), sono sempre state fortemente visuali e lo sguardo ha costantemente dominato, tra gli altri sensi, la prospettiva geografica nella storia della disciplina» (Jones, 1995, in Bignante, 2011, p. 8). Se nel momento della nascita accademica della geografia le immagini erano utilizzate come documento visuale ritenuto oggettivo, a

partire dagli anni Settanta del secolo scorso la riflessione geografica ha messo in luce la relatività del messaggio visuale, sottolineando l'importanza del ruolo del suo autore, del contesto in cui è stato realizzato e del ruolo attivo del fruitore (Cosgrove, 1990). Più recentemente l'ecocriticism, nato come metodo d'indagine dei meccanismi di costruzione dei significati ambientali all'interno delle opere letterarie (dell'Agnes, 2012), si è interessato ad altre forme di cultura popolare, come il teatro, le arti e soprattutto il cinema (Willoquet-Maricondi, 2010). I materiali visuali, anche a causa della loro enorme diffusio-

ne, hanno assunto dunque per i geografi un ruolo centrale per interpretare l'ambiente e i suoi problemi (dell'Agnese, 2011).

1.1. Gli audiovisivi come strumento didattico

I materiali audiovisivi, oltre a essere oggetto di studio per la geografia e molte altre discipline, sono da tempo entrati nel mondo della scuola per la loro funzione didattica e ricreativa, ricoprendo, inoltre, un ruolo importante nel dare senso alle questioni ambientali.

Come suggerisce Marco D'Agostini, in qualunque tipo di strategia e di applicazione didattica degli audiovisivi è importante considerare la fascia d'età degli studenti. Nel caso della scuola primaria, fascia d'età coinvolta nella ricerca-azione oggetto del presente contributo, «gli alunni hanno un'età compresa tra i 6 e gli 11 anni, una fase importante dal punto di vista cognitivo e in cui il passaggio da un anno scolastico all'altro muta la stessa consapevolezza e partecipazione di bambine e bambini alle attività proposte» (2021, p. 97); tanto è vero che la letteratura pedagogica riguardante percorsi di apprendimento tramite le immagini nella scuola primaria negli ultimi anni è cresciuta in numero e diffusione (Clark, Nguyen e Sweller, 2006; Mayer, 2009; Sweller, Ayres e Kalyuga, 2011). La proiezione di materiali audiovisivi nel contesto scolastico avviene in modo comunitario e, come sottolinea sempre D'Agostini, la visualizzazione, può permettere di comprendere più facilmente qualcosa di complesso o di astratto (2021), di discuterne i contenuti e giungere a una conoscenza condivisa più approfondita. I bambini che frequentano la scuola primaria: «provengono molte volte da un vissuto di immersione in giochi e cartoni animati. Per questo motivo tra gli interventi che considerano l'integrazione di sistemi audiovisivi i video-tutorial e i video di animazione sono due generi che funzionano bene» (*ibidem*, p. 100). In questa tipologia di materiali, che riportano gli alunni in una dimensione vicina al gioco, l'elemento che maggiormente li coinvolge è la fascinazione che provocano le immagini in movimento e i suoni.

Il cinema d'animazione è un prodotto culturale molto diffuso e apprezzato tra gli alunni più giovani, utilizza infatti un linguaggio di facile comprensione, che favorisce l'identificazione con i protagonisti, permettendo agli alunni di rapportarsi con gli spazi rappresentati, attraverso l'intelligenza cognitiva ed emotiva (Goleman, 1996). Le rappresentazioni visive condizionano profon-

damente il rapporto dei bambini con il mondo e sono in grado di evocare sentimenti potenti: «possono costituire interpretazioni eloquenti del senso di un luogo, o dei sentimenti che le persone provano per determinati ambienti e paesaggi» (Rose, 2011, p. 9). Inoltre, come nota Sarsini, nei *cartoons* si possono identificare in particolare tre aspetti che riguardano le dimensioni educative: la sensibilizzazione verso una conoscenza contestualizzata, la forza identificativa e di rispecchiamento che essi possono stimolare nei giovani spettatori e l'efficacia del linguaggio emozionale e la sua universalità (2012). Come afferma Di Bari: «oggi il *cartoon* impera nella vita dell'infanzia e ne governa l'immaginario, con esiti formativi da studiare con attenzione per via sia teorica sia sperimentale» (2019).

2. Il ruolo dell'unità di ricerca «didattica» UNIMIB

Per l'importanza dell'attività educativa nei confronti dell'ambiente e tenuto conto dell'efficacia educativa dei materiali d'animazione, all'interno dell'unità di ricerca di Milano-Bicocca (che si è occupata della raccolta e dell'interpretazione di materiali visuali riguardanti i paesaggi costieri e marini) gli autori del seguente contributo si sono dedicati all'analisi di materiali visuali prevalentemente rivolti a giovani fruitori ed utilizzabili per promuovere l'educazione ambientale marina sin dai primi anni di vita. Questo tema negli ultimi decenni ha assunto una maggiore centralità a causa della consapevolezza del ruolo fondamentale dello spazio oceanico per la vita sul Pianeta e al contempo della presa di coscienza della necessità di un ruolo attivo nei confronti della salvaguardia ambientale marina (Fletcher e Potts, 2007). Accanto all'individuazione di questi materiali audiovisivi si è deciso di svolgere un'attività di ricerca-azione nelle scuole, coinvolgendo studenti e insegnanti. Il lavoro è consistito innanzitutto nella selezione e nell'analisi dei contenuti di cortometraggi d'animazione che a nostro avviso potessero rispondere alle finalità da noi individuate. Contemporaneamente sono state rintracciate delle scuole in cui indagare tramite *focus group* il vissuto degli insegnanti nei confronti dei materiali d'animazione all'interno della pratica didattica, testare concretamente l'efficacia educativa di questi prodotti e di promuovere negli alunni la conoscenza degli spazi marini e l'adozione di un atteggiamento di cittadinanza oceanica (Squarcina e Pecorelli, 2017).



2.1. Criteri di scelta dei cortometraggi

I corti sono stati selezionati in funzione del loro inserimento nell'atlante GreenAtlas¹ e, contemporaneamente, in vista dell'attività di ricerca-

azione da svolgere nelle scuole. I criteri di scelta hanno riguardato tre aspetti. Il primo consiste, dato il campo di studio dell'unità di ricerca UNIMIB, nell'ambientazione marina e/o costiera. Il secondo criterio ha riguardato la capacità di

SCHEDA di CATALOGAZIONE FONTE AUDIOVISIVA (INSERITA SU GreenAtlas.cloud)								
Titolo	TUNA, una giornata da tonnaroto							
Regia	Marco Rinicella							
Anno	2018							
Produzione	Autoriale							
Lingua originale	Dialecto siciliano							
Copyright	Marco Rinicella							
Supporto	Digitale							
Tipologia/e	Fiction		Non fiction		Animazione X		Pubblicità	
Genere/i	Documentario X	Girato	Videointervista	Reportage	inchiesta	TG	cinemaonline	home movie
Durata	03'15"							
BN/Colore	Colore							
Sommario	"Tuna", traduzione latina del termine "tonno", nasce con lo scopo di far rivivere un periodo della tradizione tipica del territorio siciliano, ovvero, la pesca del tonno rosso. Un ricordo delle diverse tonnare che diedero vita alla "mattanza", un tipo di pesca che ha origini antiche ma scomparsa nel tempo.							
Luoghi	Favignana							
Enti	/							
Descrittori	Sicilia, tradizione, pesca, paesaggio mediterraneo							
Note	<p>Corto animato realizzato per il conseguimento del diploma accademico di secondo livello in grafica delle immagini e illustrazione, presso l'istituto superiore per le industrie artistiche di Urbino. Relatore: Gianluigi Toccafondo.</p> <p>Tratto da: <i>I contadini del mare</i> di Vittorio De Seta https://www.youtube.com/watch?v=GikeP1kiIJY <i>Favignana pesca del tonno</i> RAI Storia</p> <p>Musica: - Johann Sebastian Bach - Canti della "Mattanza"</p> <p>- 1.847 disegni in matite colorate e pennarelli.</p>							
	<p>Possibile utilizzo didattico (0-10): 7</p> <p>Questo corto potrebbe essere mostrato agli alunni per far conoscere loro mestieri e tradizioni del territorio costiero siciliano, raccogliere le impressioni dei bambini facendo emergere le loro esperienze personali, mostrare una modalità di rapporto tra esseri umani e mare intessuto di necessità ma non scevro di violenza e riflettere sulle problematiche attuali legate alla sovrappesca.</p>							
Soggetto Conservatore	Marco Rinicella							
Presenza online	<p>X Sito: https://www.marcorinicella.it/</p> <p>Facebook http:// _____ n. di follower _____ in data _____</p> <p>Twitter http:// _____ n. di follower _____ in data _____</p> <p>Youtube http:// _____ n. di follower _____ in data _____</p> <p>X Instagram https://instagram.com/marc_rini?igshid=rqldsqw2g1 n. di follower 478 in data 18/05/2021 etc (indicare eventuali altri profili nello stesso modo)</p> <p>NOTE</p> <hr/>							
Complesso Archivistico	N/A							
Presenza online	<p><input type="checkbox"/> Sito: http:// _____</p> <p><input type="checkbox"/> Facebook http:// _____ n. di follower _____ in data _____</p> <p><input type="checkbox"/> Twitter http:// _____ n. di follower _____ in data _____</p> <p><input type="checkbox"/> Youtube http:// _____ n. di follower _____ in data _____</p> <p><input type="checkbox"/> Instagram http:// _____ n. di follower _____ in data _____</p> <p><input type="checkbox"/> etc (indicare eventuali altri profili nello stesso modo)</p> <p>NOTE</p> <hr/>							
Timecode	00:48 – 01:25 i pescatori sulle barche si avviano verso il largo alla vista degli abitanti dell'isola.							
	<p>01:26 – 02:35 i tonni vengono avvistati e la pesca ha inizio. Vengono lanciate le corde, si vedono i tonni guizzare, le schiene inarcate dei pescatori e la fatica degli uomini si fa sempre più dura. Fragore di voci, gesti, incitamenti, primi piani concitati. Un grande tonno viene issato a bordo e gli uomini cercano di tenerlo con la fiocina. Si dimena disperatamente con violenti colpi di coda. Le acque si tingono di sangue. Via via i tonni si ammucchiano sulle barche, scivolando uno sull'altro. Il rito mortale è terminato e i pescatori gioiscono per il bottino raccolto.</p> <p>02:36 – 03:10 canti finali tradizionali e rientro sull'isola tra i colori del tramonto (MARINO)</p> <p>(indicare il minutaggio del sintagma e tra parentesi il tipo di paesaggio: MARINO, URBANO, RURALE)</p>							
Indirizzo digitale	https://vimeo.com/263038388							
Coordinate GPS	37°56'N 12°19'E							
Segnatura file (*)	MV-Favignana-MRinicella-2018-01-NeriSquarcina							

Fig. 1. Scheda di catalogazione del materiale d'animazione.
Fonte: elaborazione degli autori.

coinvolgere emotivamente i giovani spettatori. Il terzo, l'eterogeneità delle modalità espressive utilizzate, infatti sono stati scelti dei filmati realizzati con diverse tecniche pittoriche e di animazione. Il motivo di quest'ultimo criterio risiede nella volontà di mostrare ai soggetti coinvolti nella ricerca dei materiali al tempo stesso stranianti e accattivanti, affinché si rendessero conto che le storie possono essere narrate con mezzi espressivi differenti. Alcuni di questi *cartoons*, per loro inusuali, hanno favorito uno spiazzamento cognitivo che ha permesso di confrontarsi con punti di vista alternativi. Parte delle narrazioni in questione, infatti, non presentando una trama lineare, ma una serie di stimoli e simboli, hanno lasciato maggior spazio all'immaginazione avvicinando alunni e insegnanti al confronto con un linguaggio simbolico.

In un primo momento si era pensato, per valutare quantitativamente la presenza dell'immagine del mare nei materiali selezionati, di misurare il tempo in cui era presente visivamente all'interno dei corti e dei singoli sintagmi dei lungometraggi. In seguito quest'idea è stata scartata perché in molte scene, seppur non visibile, il mare risulta presente nei dialoghi dei protagonisti, evocato da oggetti o dalla componente sonora.

Per giungere alla scelta di questi prodotti, quindi, abbiamo ideato una prima scheda di analisi che ne riportava: i dati tecnici, una breve sintesi della trama, una descrizione delle ambientazioni e una valutazione provvisoria della loro efficacia educativa/didattica. Successivamente, per agevolare l'inserimento dei materiali all'interno dell'atlante, abbiamo adottato come base, la scheda di analisi predisposta dai ricercatori di studi visuali partecipanti al progetto GreenAtlas.

La scheda in questione, non troppo dissimile da quella precedente, è stata integrata con alcune voci relative alle potenzialità educativo-didattiche e adattata man mano che la visione dei materiali d'animazione suggeriva nuovi elementi da pren-

dere in considerazione. Qui di seguito si riporta, a titolo esemplificativo, una scheda di analisi nella sua versione definitiva.

La scelta dei corti ha privilegiato dei materiali polisemici: in cui fosse presente una parte connotativa e una denotativa e che offrissero la possibilità di diverse interpretazioni. Ad esempio, il corto d'animazione *Piper* narra la storia di un piovanello che impara a rapportarsi con l'ambiente marino, a superare le difficoltà che presenta e a trarre da esso il suo sostentamento. Al contempo, permette l'identificazione dei bambini nel protagonista poiché anche loro confrontati con le difficoltà della crescita, nel superamento delle paure e nell'acquisizione dell'autonomia.

Una lista dei corti d'animazione utilizzati nella R-A è riportata nella tabella 1.

Uno degli scopi fondamentali dell'atlante è l'inserimento, in funzione della loro localizzazione, dei materiali visuali riguardanti i tre diversi tipi di paesaggio. Tra tutti i materiali d'animazione rintracciati e analizzati è stato possibile georeferenziarne solo una parte e dunque inserirli come punti nella parte cartografica dell'atlante. Alcuni dei materiali d'animazione non hanno permesso una precisa localizzazione di luogo in cui si svolge l'azione. Ciò, da un punto di vista didattico, ha rappresentato un vantaggio, infatti i bambini hanno identificato i luoghi in funzione del loro vissuto. Così, ad esempio, l'ambientazione di un corto è stata identificata da alcuni in Grecia e da altri in Puglia o in altre località del Sud Italia. Ciò ha comportato un maggior coinvolgimento affettivo, suscitando una maggiore partecipazione. In ogni caso, tutti i materiali utilizzati nell'attività di ricerca-azione sono stati inseriti nell'atlante all'interno di un approfondimento² che descrive sinteticamente l'attività che ha coinvolto le scuole primarie. Questa sezione raccoglie materiale utilizzabile dai diversi fruitori dell'atlante in chiave didattica, educativa e conoscitiva, ma anche per sottolineare come la descrizione del mare possa

Tab. 1. Corti d'animazione impiegati nell'attività di ricerca-azione.

TITOLO	ANNO	REGIA
1. Miramare	2018	Michaela Muller
2. L'ivresse des profondeurs	2017	Estienne animation
3. Oktapodi	2007	Gobellins l'école de l'image
4. Piper	2016	Alan Barillaro
5. A whale's tale	2018	Hope Works
6. Tuna	2018	Marco Rinicella

Fonte: elaborazione degli autori.



avvenire con un linguaggio che fa leva sulla fantasia, sulle emozioni e che non prescinda dall'intento ludico.

3. Ricerca-azione nelle scuole primarie

Le scuole in cui è stata effettuata la ricerca-azione sono state scelte in funzione della loro ubicazione. Se ne è scelta una in area costiera (Genova-Pegli), una in zona urbana (Muggiò, area metropolitana appartenente alla provincia di Monza-Brianza) e una in area montana (San Pellegrino Terme, zona orobica della provincia di Bergamo), per indagare se lo spazio vissuto di alunni e insegnanti influenzasse le loro percezioni degli spazi marini e i significati a loro attribuiti (tab. 2).

Inizialmente, per raccogliere un numero maggiore di dati, si era pensato di svolgere l'attività in tre scuole per ogni area. La ricerca nelle scuole però si è svolta tra marzo e maggio 2022 quando la situazione pandemica Covid-19 era ancora

incerta e dunque alcune scuole, pur avendoci dato precedentemente la loro disponibilità, non hanno poi ritenuto sicuro accogliere ricercatori esterni. Si è scelto di coinvolgere le classi terze o quarte (in base alla disponibilità degli insegnanti del plesso) di scuola primaria, perché a partire dalla classe terza la prassi didattica prevede per la disciplina geografica la presentazione dei diversi tipi di ambienti. Nelle *Indicazioni nazionali* tra gli obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria difatti si legge:

Paesaggio: conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta; individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione.

Regione e sistema territoriale: comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane; riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva [MIUR, 2012, p. 49].

Tab. 2. Scuole e classi coinvolte nell'attività di ricerca-azione.

I.C. Valle Serina - San Pellegrino Terme	Classi terze primaria tot. 50 alunni
I.C. Casati - Muggiò	Classe terza primaria tot. 20 alunni
I.C. Pegli	Classe quarta primaria tot. 27 alunni

Fonte: elaborazione degli autori.

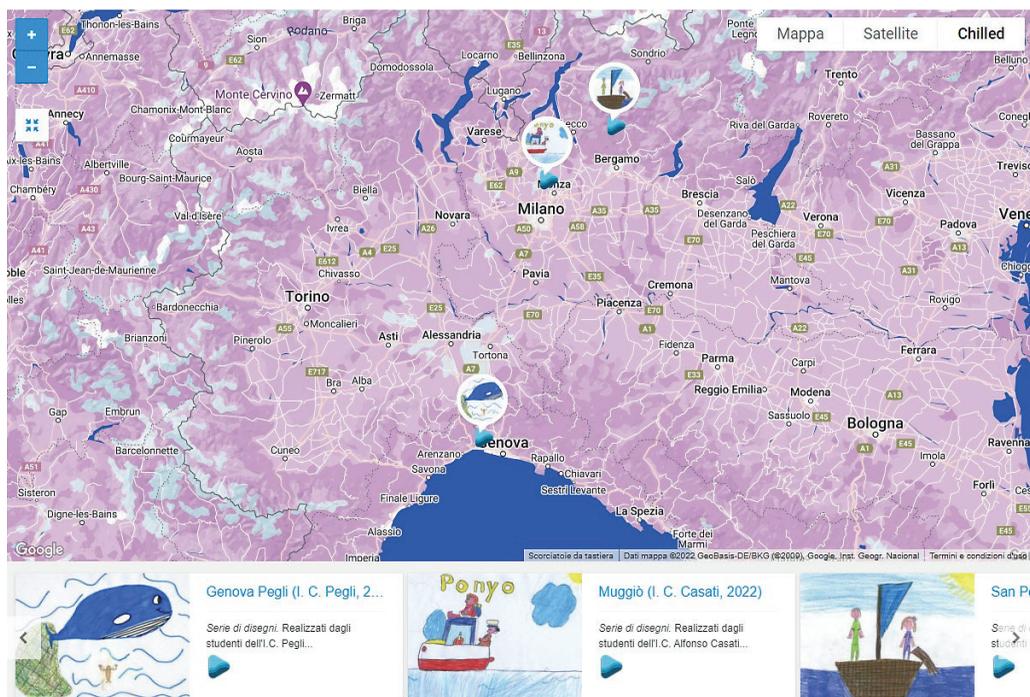


Fig. 2. Schermata dell'Atlante in cui è visibile l'ubicazione delle scuole.
Fonte: GreenAtlas.

Originariamente si era pensato di lavorare con una classe per ogni scuola, ma nella scuola di San Pellegrino la RA ha coinvolto tutte e tre le classi terze presenti nel plesso perché era emersa, da parte della dirigente, l'esigenza di proporre lo stesso progetto in tutti e tre i gruppi classe per evitare che si generassero differenze e conseguenti malcontenti da parte dei genitori degli alunni.

La metodologia di ricerca scelta è stata quella della ricerca-azione, un metodo di ricerca sociale applicata che si propone come momento di conoscenza scientifica della realtà e, al tempo stesso, come contributo all'attivo cambiamento di essa (Nigris, 1998; Lenoir, 2012; Moderato e Rovetto, 2016). La RA è sembrata dunque la metodologia di ricerca più appropriata, in quanto trasformativa rispetto alla conoscenza, rispetto ai soggetti coinvolti e rispetto alle pratiche e l'organizzazione di ciò che indaga (Pastori, 2017). Come sottolinea Daniela Pasquinelli d'Allegra, la ricerca-azione è applicabile con allievi di tutte le fasce d'età, già a partire dalla scuola dell'infanzia e dalla scuola primaria, attraverso l'adeguata selezione di conoscenze, abilità e competenze da raggiungere con le più opportune modalità attuative (Pasquinelli d'Allegra, 2020) e «anche nell'applicazione alla geografia, la ricerca-azione coinvolge sia gli studenti sia i docenti in un processo circolare che attraversa tre fasi: cognitiva, operativa e metacognitiva» (Pasquinelli d'Allegra, 2020, p. 202).

La prima attività svolta nelle scuole ha coinvolto gli insegnanti. Sono stati organizzati per ogni classe dei *focus group* di due ore in cui, dopo alcune domande sulle metodologie didattiche utilizzate in geografia e sul modo di utilizzare i cartoni animati a scuola, sono stati mostrati i cortometraggi che sarebbero poi stati utilizzati con gli alunni, per valutare gli elementi che colpiscono maggiormente l'attenzione dei docenti e la loro eventuale consapevolezza delle potenzialità, dei limiti e del valore discorsivo di queste narrazioni. Infatti, il ragionamento ecocritico sottolinea come le ambientazioni presenti nella narrativa abbiano un ruolo attivo nel trasmettere giudizi di valore sull'ambiente e come, a loro volta, siano capaci di condizionare il modo di rapportarsi con esso. «L'idea è anche che il modo in cui interpretiamo l'"ambiente" è legato a una rappresentazione in qualche modo egemonica che merita di essere messa in discussione, e che questa rappresentazione si perpetua attraverso la cultura popolare»³ (dell'Agnesse, 2021, p. 4). Attraverso questa attività è emerso come gli insegnanti facessero un uso intenso di materiali audiovisivi prettamente didattici⁴ e un uso dei *cartoons* prevalentemente ludico

accompagnato da intenzioni educative su tematiche riguardanti l'inclusione, la socializzazione e le competenze civiche. Per quanto riguarda il *focus* della nostra domanda di ricerca è emersa una scarsa consapevolezza del ruolo dei *cartoons* nella costruzione dell'idea degli spazi e degli spazi marini in particolare.

L'attività con gli alunni ha avuto una durata di dodici ore per ogni classe, distribuite in quattro giorni, durante le quali tutto è ruotato attorno alla visione dei cortometraggi. La prima attività è consistita nella visione di un corto al termine del quale è stata sollecitata una discussione libera, accogliendo innanzitutto i commenti spontanei degli alunni che hanno per lo più riguardato l'apprezzamento o meno del materiale mostrato, per poi guidarli verso l'interpretazione del filmato con la seguente serie di domande: «cosa vi ha colpito di questo corto? Vi ha ricordato dei luoghi/ambienti conosciuti? Vi ha ricordato delle esperienze che avete vissuto?».

In seguito alla visione di un ulteriore cortometraggio, l'interpretazione dei bambini è stata rilevata attraverso una scheda di analisi precedentemente predisposta. Per ottenere risultati di apprendimento più ambiziosi e per promuovere le capacità di analisi e di riflessione dei bambini (Bonaiuti, 2010) abbiamo suggerito agli alunni di guardare il video concentrandosi su alcuni aspetti. Tramite la scheda, abbiamo chiesto loro chi fossero i protagonisti, di riassumere brevemente la trama del corto e se la vicenda avesse suscitato delle emozioni ed eventualmente quali. Ci si è soffermati poi sull'ambientazione chiedendo loro se avessero riconosciuto dei paesaggi noti o se avessero trovato degli elementi che avessero fatto pensare a paesaggi conosciuti. Anche per l'ambientazione è stato chiesto se avesse suscitato emozioni e quali. Per avere ulteriori elementi di valutazione in riferimento alla sfera emotiva, nella scheda erano presenti delle specifiche domande: «ti è venuta voglia di conoscere i luoghi in cui è ambientato il corto? Qualche luogo ti ha fatto paura? Qualche luogo ti ha fatto provare un senso di felicità? Qualche luogo ti è sembrato brutto o sporco? Se sì, quale e perché?».

L'ultima richiesta è stata quella di individuare i rapporti tra i luoghi rappresentati nel corto e i personaggi. La compilazione del questionario non è stata semplicemente un modo per accumulare dei dati utili alla ricerca, ma anche una maniera per far riflettere i bambini sulle loro relazioni con gli spazi. In particolare, le richieste di individuare i protagonisti e di riassumere la trama hanno stimolato gli alunni a ripensare a ciò che avevano



visto, mentre la parte relativa alle emozioni suscitate dal corto è stata utile a renderli consapevoli del fatto che i rapporti con i territori non sono solo funzionali, ma anche emotivi.

I bambini hanno avuto difficoltà a individuare il rapporto tra i luoghi e i protagonisti del corto, ciò ha rivelato come le didattiche disciplinari sottolineino poco le relazioni, che per quanto riguarda la geografia rappresentano il *focus* della riflessione. I bambini, nel cercare di ottemperare alla consegna, si sono interrogati, anche con l'aiuto dei ricercatori, sui rapporti tra esseri viventi e ambienti e sui rapporti tra i diversi oggetti geografici e sul loro rapporto con l'ambiente.

3.1. Il mare nei disegni dei bambini

Riflettendo sul rapporto con gli ambienti rappresentati nei corti, gli alunni si sono resi conto che le azioni di ognuno di loro hanno delle conseguenze sull'ambiente marino e che il mare è patrimonio comune dell'umanità. Questo ha aiutato a ragionare insieme su cosa significhi essere cittadini e cittadine del mare e quindi sulla necessità di prendersi cura dell'ambiente marino e al contempo di beneficiarne.

L'attività si è conclusa con la richiesta da parte dei bambini di poter realizzare dei disegni per rappresentare quegli elementi dei filmati che li avevano colpiti maggiormente, fornendo ai ricercatori un prezioso materiale suppletivo, al quale non si era pensato in fase di progettazione, attraverso il quale indagare le risposte emotive degli alunni alla visione dei prodotti di animazione. Infatti, il disegno di luoghi, ambienti e paesaggi

è uno strumento dalle molteplici potenzialità per la didattica attiva della geografia in quanto, attraverso la raffigurazione pittorica, i colori che vengono utilizzati e i particolari riportati, i bambini esplorano le proprie relazioni con gli spazi vissuti, direttamente o indirettamente. Rappresentare significa appropriarsi significativamente di qualcosa che, dal punto di vista geografico, riguarda lo sviluppo delle relazioni con i luoghi, con lo spazio vissuto e con il territorio (Giorda, 2014, p. 157).

La richiesta stessa degli alunni di poter continuare la riflessione su ciò che avevano visto e di fissare attraverso il disegno, sul foglio e nella mente, gli elementi che li avevano maggiormente coinvolti, ha confermato che l'attività svolta aveva suscitato un coinvolgimento affettivo e modificato qualitativamente il loro rapporto con gli spazi marini. La successiva analisi svolta dai ricercatori sui contenuti dei disegni, ha permesso l'individuazione di diverse categorie utilizzate per la catalogazione dei prodotti grafici dei bambini all'interno del atlante digitale⁵. Nello specifico, le categorie individuate sono state: empatia con gli animali; legame tra essere viventi e mare; mare come luogo di vacanza; mare come occasione di esplorazione; tutela ambientale; valore metaforico del mare; mare come bene fisico e culturale⁶.

Nell'ultima fase del percorso con i bambini, attraverso una discussione guidata che ha sollecitato la riflessione della classe sulle tematiche indagate, si è arrivati a riflettere su cosa significhi essere cittadini e cittadine del mare. Per gli studenti delle due scuole lombarde, che inizialmente hanno faticato ad attribuirsi tale *status*, le diverse



Fig. 3. Empatia con gli animali. I.C. San Pellegrino Terme - Valle Serina (BG).
Fonte: GreenAtlas.



Fig. 4. Legame tra essere viventi e mare.
I.C. Casati - Muggiò (MB).
Fonte: GreenAtlas.



Fig. 5. Mare come luogo di vacanza. I.C.
Pegli (GE).
Fonte: GreenAtlas.



Fig. 6. Mare come momento esplorativo.
I.C. Pegli (GE).
Fonte: GreenAtlas.





Fig. 7. Tutela ambientale. I.C. San Pellegrino Terme - Valle Serina (BG).
Fonte: GreenAtlas.

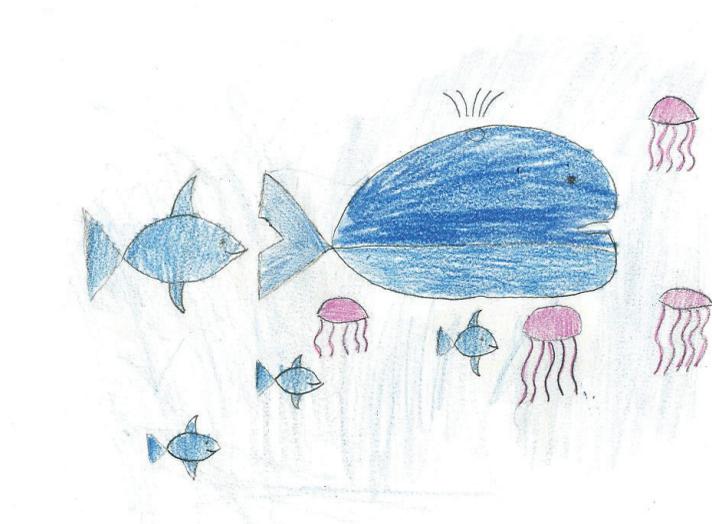


Fig. 8. Valore metaforico del mare. I.C. San Pellegrino Terme - Valle Serina (BG).
Fonte: GreenAtlas.

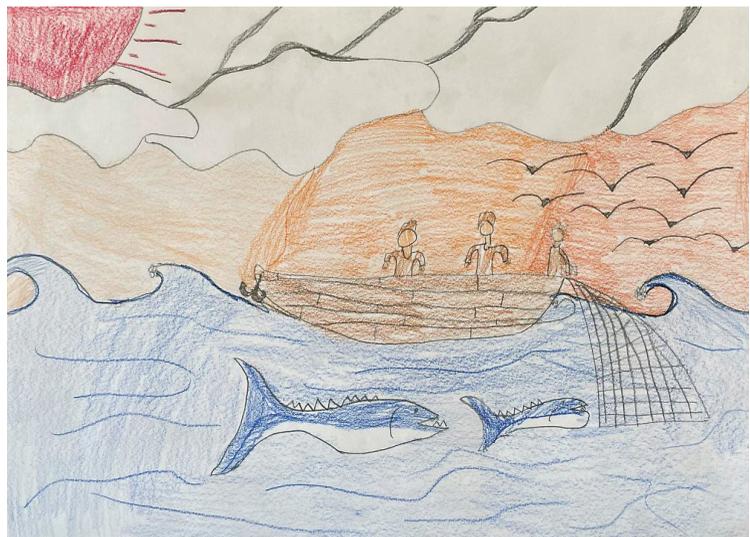


Fig. 9. Mare come bene fisico e culturale. I.C. San Pellegrino Terme - Valle Serina (BG).
Fonte: GreenAtlas.

tappe del percorso hanno permesso di superare un atteggiamento puramente ludico ed estetizzante nei confronti di questo spazio; mentre, agli alunni residenti a Pegli, che avevano una consuetudine di rapporto diretto con il mare, l'attività ha permesso di comprendere che la cittadinanza oceanica non consiste solo nella familiarità con il mare, ma anche con la responsabilità nei suoi confronti e che anche chi abita lontano dal mare, e magari non l'ha neanche mai visto, gode dei suoi benefici e come tale deve mettere in atto dei comportamenti volti alla sua salvaguardia. Consapevolezze che si ritengono fondamentali per adottare una cittadinanza oceanica, attiva e partecipe, già dai primi anni di scuola. Infatti,

nei primi anni di vita [...] si impara, o non si impara (e purtroppo spesso per sempre) a prendersi cura di ciò che si ama, a convivere in una comunità di individui, a svolgere seriamente i propri compiti, a non danneggiare le cose, a non arrecare danno agli esseri viventi, a condividere linguaggi e codici di comportamento, in fondo a prendersi cura del proprio territorio e di chi lo abita, a essere cittadini attivi e coscienti [Squarcina, 2018, p. 13-14].

4. Riflessioni finali

In un atlante dei paesaggi dell'Italia, che conta quasi ottomila chilometri di coste, risulta evidentemente indispensabile includere i paesaggi marini, ma altrettanto importante è educare al mare e alla sua salvaguardia i bambini già dai primi anni di scuola. Ciò si iscrive in quello sforzo di conoscenza promosso dalle Nazioni Unite con la *Decade of Ocean Science for Sustainable Development (2021-2030)*⁷ che studia e diffonde non soltanto gli aspetti fisici, oceanografici, economici e giuridici del mare, ma anche gli aspetti geografico-culturali, che puntano sull'indagare le diverse relazioni esistenti tra esseri umani e spazi marini. Fra questi, una grande importanza hanno gli aspetti affettivi, particolarmente importanti nell'educazione dei bambini poiché proprio l'appropriazione affettiva degli spazi li spinge a conoscerli e a prendersene cura: amano ciò che conoscono e desiderano conoscere ciò che amano. L'alfabetizzazione oceanica, internazionalmente definita *Ocean Literacy*, è uno strumento fondamentale per migliorare la conoscenza degli spazi marini e promuovere l'adozione di un atteggiamento di cittadinanza oceanica. In questo senso, il 24 gennaio 2022, in occasione della Giornata Mondiale dell'Istruzione, la Commissione Oceanografica Intergovernativa dell'UNESCO ha presentato in un *webinar*

un complesso di indicazioni operative definite «a new blue curriculum: Toolkit for policymakers» (Santoro e altri, 2022). Si tratta di molteplici strumenti destinati ai decisori politici e alle autorità educative per inserire nei programmi scolastici l'*Ocean Literacy* attraverso un «curriculum blu», un percorso di formazione e sensibilizzazione nei confronti degli spazi marini⁸. Uno strumento didattico flessibile e utilizzabile dai primi anni di scuola fino agli studi superiori potrebbe essere proprio quello visuale; centrale nell'ideazione e nell'attuazione del progetto *Greening the Visual: an Environmental Atlas of Italian Landscapes*.

Il progetto è stato complesso da un punto di vista teorico e operativo perché ha messo in dialogo diverse competenze, dato che lavorare sulla rappresentazione del paesaggio significa evidentemente anche costruire un dialogo fra geografi ed esperti di media audiovisivi. Inoltre, farne uno strumento didattico ha richiesto l'utilizzazione di competenze geografiche e pedagogiche. Questo dialogo ha trovato un'ideale prosecuzione nel progetto *Place-Based Education for Ocean Literacy*, svolto in collaborazione tra il gruppo Bicocca che lavora sulla parte didattica e l'Università degli Studi di Padova, il cui obiettivo è stato la produzione di materiali audiovisivi con lo scopo di riflettere sul loro potenziale comunicativo geografico, sulla possibilità di fare della loro produzione uno strumento conoscitivo ed eventualmente didattico e sull'*Ocean Literacy*. Questa attività ha coinvolto studenti e studentesse del quarto anno del corso di laurea magistrale in Scienze della Formazione Primaria dell'Ateneo patavino, che hanno seguito nell'anno accademico 2021/22 il corso di Fondamenti e Didattica della Geografia e il corso di Didattica dell'Audiovisivo e Multimediale, condotti rispettivamente dalla prof.ssa Lorena Rocca e il prof. Manlio Piva. Nell'ambito di tali corsi, si sono svolte delle lezioni sull'*Ocean Literacy* e l'*Ocean Citizenship*, tenute dagli autori del presente contributo, e degli incontri da remoto con Marco Rinicella e Francesco Mescolini, registi di corti d'animazione e con il prof. di bioacustica Gianni Pavan. Agli studenti è stato chiesto, a partire dall'esplorazione cinestetica e multisensoriale nella Laguna di Venezia, svolta in barca a vela con il progetto *Mariniamo la scuola*⁹, di produrre dei corti che rappresentassero il loro rapporto con gli spazi marini. I prodotti finali sono andati ad arricchire l'atlante visuale del GreenAtlas¹⁰ permettendo ai futuri insegnanti di essere maggiormente consapevoli dell'importanza di educare i loro alunni al mare, della valenza degli strumenti visuali nella didattica della geografia e di riflette-



re sulla pluralità di relazioni possibili esistenti tra esseri umani e spazi marini. Tale attività ha permesso inoltre una collaborazione tra docenti di atenei diversi accomunati dal reciproco interesse per lo spazio marino.

Si auspica che l'insieme delle attività confluite nel GreenAtlas possa costituire un repertorio di pratiche replicabili e di prodotti audiovisivi utilizzabili per eventuali ricerche a scopi educativi e didattici, facendo un'utile disseminazione della ricerca.

Riferimenti bibliografici

- Banini Tiziana (2019), *Geografie culturali*, Milano, Angeli.
- Bignante Elisa (2011), *Geografia e ricerca visuale. Strumenti e metodi*, Roma-Bari, Laterza.
- Bonaiuti Giovanni (2010), *Didattica attiva con i video digitali. Metodi, tecnologie, strumenti per apprendere in classe e in Rete*, Trento, Erickson.
- Cappuccio Giuseppa (2012), *Sperimentare i cartoni animati in classe: percorsi di media education nella scuola*, Parma, Junior.
- Clark Ruth Colvin, Frank Nguyen, John Sweller (2006), *Efficiency in Learning: Evidence-based Guidelines to Manage Cognitive Load*, San Francisco (CA), Pfeiffer.
- Cosgrove Denis (1990), *Realtà sociali e paesaggio simbolico*, Milano, Unicopli.
- D'Agostini Marco (2021), *Didattica con gli audiovisivi. Teorie, strumenti e pratiche per l'insegnamento*, Roma, Carocci.
- De Vecchis Gino, Daniela Pasquinelli d'Allegra e Carlo Pesaresi (2020), *Didattica della geografia*, Novara, UTET.
- dell'Agnese Elena (2011), *Cinema e ambiente: ecocriticism e geografia (eco)critica*, in Elena dell'Agnese e Antonella Rondinone (a cura di), *Cinema, ambiente e territorio*, Milano, Unicopli, pp. 13-31.
- dell'Agnese Elena (2012), *La strada inversa. Verso una geografia (eco)critica della letteratura post-apocalittica e distopica*, in «Bollettino della Società Geografica», 5, 4, pp. 541-562.
- dell'Agnese Elena (2021), *Ecocritical Geopolitics. Popular Culture and Environmental Discourse*, Londra e New York, Routledge.
- Di Bari Cosimo (2019), *Cartoon educativi e immaginario infantile*, Milano, Angeli.
- Fletcher Stephen e Jonathan Potts (2007), *Ocean Citizenship: An Emergent Geographical Concept*, in «Coastal Management», 35, pp. 511-524.
- Giorda Cristiano (2014), *Il mio spazio nel mondo. Geografia per la scuola dell'infanzia e primaria*, Roma, Carocci.
- Goleman Daniel (1996), *L'intelligenza emotiva*, Milano, Rizzoli.
- Gregory Derek (1994), *Geographical Imaginations*, Oxford, Blackwell.
- Jones John P. (1995), *Dialogic Invitation*, in «Annals of the Association of American Geographers», 85, pp. 159-160.
- Lenoir Yves (2012), *La recherche collaborative entre recherche-action et recherche partenariale: spécificités et implications pour la recherche en education*, in «Travail et Apprentissage», 9, pp. 13-39.
- Mayer Richard E. (2009), *Multimedia Learning*, Cambridge, Cambridge University Press.
- MIUR (2012), *Decreto 254 del 16 novembre 2012, Regolamento recante Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola d'infanzia e del primo ciclo di istruzione, a norma dell'articolo 1, comma 4, del decreto del Presidente della Repubblica 20 marzo 2009, 89*, in Gazzetta ufficiale della Repubblica Italiana, anno 154, 30.

- Moderato Paolo e Francesco Rovetto (2016), *Psicologo: verso la professione*, Milano, McGraw-Hill.
- Nigris Elisabetta (1998), *Un nuovo rapporto fra ricerca e innovazione: la ricerca-azione*, in Susanna Mantovani (a cura di), *La ricerca sul campo in educazione. I metodi qualitativi*, Milano, Mondadori.
- Pasquinelli d'Allegra Daniela (2020), *Sviluppare competenze geografiche*, in Gino De Vecchis, Daniela Pasquinelli d'Allegra e Carlo Pesaresi (2020), *Didattica della geografia*, Novara, UTET.
- Pastori Giulia G. (2017), *In ricerca. Prospettive e strumenti per educatori e insegnanti*, Parma, Junior.
- Rose Gillian (2011), *Prefazione*, in Elisa Bignante, pp. 7-10.
- Santoro Francesca e altri (2022), *A New Blue Curriculum: a Toolkit for Policy-makers*, in «IOC. Manuals and guides», 90, 203, Parigi, UNESCO.
- Sarsini Daniela (2012), *Infanzia e cartoon: alcune riflessioni pedagogiche*, in «Studi sulla formazione», 1, pp. 47-61.
- Squarcina Enrico (2018), *Pianeta blu, questo sconosciuto*, in Enrico Squarcina e Valeria Pecorelli (a cura di), *Diventare grandi come il mare, esperienze didattiche tra Ocean Citizenship e Ocean Literacy*, Milano, Guerini, pp. 9-20.
- Squarcina Enrico e Valeria Pecorelli (2017), *Ocean citizenship. The Time to adopt a Useful Concept for Environmental Teaching and Citizenship Education is Now*, in «J-Reading», 2, pp. 45-53.
- Sweller John, Paul Ayres e Slava Kalyuga (2011), *Measuring Cognitive Load*, in John Sweller, Paul Ayres e Slava Kalyuga (a cura di), *Cognitive Load Theory*, New York, Springer, pp. 71-85.
- Willoquet-Maricondi Paula (a cura di) (2010) *Framing the world. Explorations in Ecocriticism and Film*, Charlottesville, University of Virginia Press.

Note

- ¹ <https://greenatlas.cloud/mappa-atlante-1/#post-1293> (ultimo accesso: 22.V.2023).
- ² <https://greenatlas.cloud/il-mare-nei-disegni-dei-bambini/> (ultimo accesso: 22.V.2023).
- ³ Nostra traduzione.
- ⁴ Per esempio sono stati citati documentari, video didattici presenti in rete e materiali audiovisivi messi a disposizione dagli editori dei testi scolastici adottati.
- ⁵ <https://greenatlas.cloud/il-mare-nei-disegni-dei-bambini/> (ultimo accesso: 22.V.2023).
- ⁶ È importante sottolineare che, nonostante i disegni siano stati ripartiti in categorie, molti di essi, avendo carattere polisemico, presentano al loro interno più di una tematica.
- ⁷ Approvato dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite nel 2017 e la cui attuazione ha preso avvio nel gennaio 2021 e si protrarrà fino al dicembre 2030, <https://www.oceandecade.org/> (ultimo accesso: 22.V.2023).
- ⁸ <https://ioc.unesco.org/> (ultimo accesso: 22.V.2023).
- ⁹ *Mariniamo la scuola* è un progetto che coinvolge gli studenti dell'Università degli Studi di Padova del corso di Fondamenti e Didattica della Geografia con l'obiettivo di portarli alla scoperta dell'ambiente circostante. Consiste, dopo una preparazione teorica, in un'uscita in barca a vela nella Laguna Veneta in cui gli studenti hanno il compito di osservare gli elementi naturali e antropici dell'ambiente, di riflettere su come gli esseri umani si sono adattati e integrati all'ambiente lagunare e, tramite la pratica della vela, di come sia necessario adattarsi alle condizioni che impone la natura <https://ift.it/2NuwenA> (ultimo accesso: 22.V.2023).
- ¹⁰ <https://greenatlas.cloud/il-mare-nei-corti-degli-studenti-delluniversita-di-padova/> (ultimo accesso: 22.V.2023).

