

# Uno spunto... pedagogico

Elementi di pedagogia individuati nelle opere e nelle riduzioni teatrali di  
Fantateatro

Pandora è conosciuta nella mitologia greca come la prima donna mortale, creata da Efesto su ordine di Zeus. Il suo nome è legato al vaso che lo stesso Zeus le avrebbe affidato e che lei, tradita dalla curiosità, avrebbe aperto liberando così sulla terra tutti i mali. Dopo l'apertura del vaso, il mondo cambiò diventando un luogo desolato e inospitale e gli uomini divennero individui vittime di tutti i nuovi mali mischiati tra loro. Solo quando Pandora aprì di nuovo lo scrigno e fece uscire la speranza, le cose migliorarono. La decisione improvvisa di aprire il vaso può rappresentare l'imprevisto, che cambia le dinamiche fino a quel momento vissute. **L'imprevedibile** è dato da variabili esterne e da variabili interne e soggettive: occorre essere coscienti di questa condizione e non farci destabilizzare se gli eventi non conducono alla strada programmata. All'interno delle istituzioni scolastiche, l'imprevisto non viene preso in considerazione o viene connotato negativamente. Vi è l'idea che insegnare significhi seguire un programma ben preciso, lineare, all'interno di un processo educativo in cui l'insegnante trasmette delle conoscenze al discente. Ma l'apprendimento non può essere calcolato rigidamente: le risposte sbagliate o impreviste degli alunni o un loro comportamento inaspettato non devono essere considerati errori o fallimenti, ma ipotesi da considerare senza pregiudizi.

Per approfondire la tematica pedagogica in oggetto, la compagnia consiglia la visione del film *Un tipo imprevedibile* di Dennis Dugan.

Il giovane Happy Gilmore ha una grande passione per l'hockey su ghiaccio ed è deciso a diventare un campione in questo sport. La squadra della scuola però lo rifiuta, e, mentre sfoga la propria rabbia, Happy scaglia con forza alcuni oggetti lontanissimo. Quel gesto casuale lo fa approdare a un'altro sport completamente diverso, il golf. Un allenatore lo nota e lo incoraggia, cercando di insegnargli come ci si comporta su un campo di golf. Happy è infatti molto rozzo, veste male e ha modi pesanti. Comincia a partecipare a qualche gara e le sue escandescenze sul campo fanno infuriare il giocatore più pagato del circuito, che vorrebbe l'esclusione del ragazzo.

**FANTa**  
**TEaTRO**

music  
**ALTO**