

Sulle orme di Rodari: insegnare la lingua ... giocando con la fantasia dei bambini

di
CARLO DE NITTI



Un autore classico, scriveva Italo Calvino nel suo *Perché leggere i classici?*, è un autore che non ha ancora finito di dire ciò che ha da dire: tra i grandi classici del Novecento c'è, di certo, Gianni Rodari (1920 - 1980).

E', questo 2010, un anno particolarissimo per ricordare la figura e l'opera di quel genio assoluto della pedagogia della creatività e della non direttività che egli è stato: ricorrono contestualmente il 90° della nascita, il 40° dell'assegnazione del prestigiosissimo premio "Hans Christian Andersen" ed il 30° della morte.

E' stato proprio lui che - con la sua opera multiforme di maestro, di giornalista, di scrittore per l'infanzia, di pedagogista - ha insegnato e continua ad insegnare ai bambini ed agli adulti -

docenti, genitori e non - il piacere di giocare con la lingua, considerandola non già un corpus di regole da imparare/insegnare ma un territorio di possibilità da esplorare in modo originale e creativo da parte di adulti e bambini.

Il suo *Grammatica della fantasia*, Torino 1973, Einaudi, costituisce da quasi quaranta anni il testo fondamentale di riferimento per chiunque desideri avvicinare sé stesso/a ed i bambini ad un approccio non tradizionale e convenzionale con le lingue, italiana e non solo (il suo metodo è, ovviamente, applicabilissimo a tutte le lingue del mondo).

E' proprio Gianni Rodari il nume tutelare, l'ispiratore del volume *Parole in gioco. Esercizi e attività di ludolinguistica*, pubblicato recentissimamente da La Meridiana Editrice a Molfetta, dovuto al grande impegno pedagogico e didattico, alla fervida fantasia ed alla notevole creatività di Mauro Caldera e di Tiziana Santomauro.

Con esso i due Autori hanno inteso perseguire l'intendimento di spiegare "come trasformare l'aula in un'officina di scrittura creativa": essi, entrambi pedagogisti che "si sono sporcati le mani" con la didattica militante, non sottopongono all'attenzione ed alla lettura un volume tutto teorico di disquisizioni cerebrali sul come fare cosa e con chi: tutto ciò sarebbe così poco rodariano... essi, invece, forniscono un'ampia campionatura di tecniche ludolinguistiche per giocare con le lettere, le sillabe, le parole, gli scambi di lettera e/o di sillaba, gli strafalcioni, gli errori etc.

La filosofia ispiratrice del volume è ben delineata nelle righe della dedica, dovute a Mauro Caldera, poste ad esergo del libro medesimo: "*Giocando s'impara, sbagliando, s'inventa*" *Dedicato a tutti coloro che lavorano con i bambini attraverso una metodologia didattica improntata alla ludicità agita e vissuta, in grado di suscitare stupore negli adulti e nei piccoli; all'apprezzamento e al riconoscimento dell'errore come opportunità per la ricerca/scoperta di percorsi paralleli; alla valorizzazione delle produzioni spontanee ed originali dei bambini, quali risorse preziose per la realizzazione di itinerari didattici significativi.*

Amplissimo è il pubblico cui il volume si rivolge: non soltanto, come sarebbe immaginabile i docenti e chi lavora, a vario titolo, con i bambini, ma anche e soprattutto ai genitori, che vogliono trovare un modo diverso, nuovo per accedere al mondo interiore dei propri figli, ed avendo con loro un rapporto che sia veramente autentico. In questo modo, i genitori, tutti i genitori possono

contribuire a quella <educazione della mente>, come recitava il titolo di un suo famoso volume (Roma 1962, Editori Riuniti), tanto cara a quel grande pedagogista (e matematico) italiano del XX secolo – peraltro, amico e sodale di Rodari – che è stato Lucio Lombardo Radice (1916 - 1982).

Tale obiettivo potrà dirsi conseguito nella misura in cui *Parole in gioco* diventerà, per i moltissimi lettori, un imprescindibile vademecum in progress di didattica ‘destrutturata’ in cui “i bambini diventano così consapevoli di essere protagonisti unici delle esperienze che vanno via via realizzando e costruttori delle sempre nuove e più ricche conoscenze” (p. 13).

Affinché questa situazione si realizzi, è necessario che ad implementare il processo educativo e didattico non sia, però, un docente che si configuri come ‘onnisciente’ ma che pratici la sua professione quotidianamente come un nuovo inizio (immer wieder, sempre di nuovo, postulava Edmund Husserl all’inizio del secolo scorso) in un continuo fluire dell’agire pedagogico e didattico, volto alla promozione del pensiero creativo e della valorizzazione dei ‘talenti’ di cui i bambini sono portatori, spesso inconsapevoli.

La dimensione ludolinguistica è quella in cui più favorevolmente è possibile accogliere “le domande e i bisogni dei bambini e il rispetto dei diversi tempi di risposta emergenti nelle interazioni” (p. 15), facendo venir fuori le dinamiche affettive e relazionali che tanto influiscono sulla quantità, sulla qualità e sulle modalità degli apprendimenti. Non è questa la sede per citare i classicissimi Gregory Bateson e Howard Gardner, ma una riflessione sul loro pensiero farebbe bene a tanti operatori scolastici (ovviamente, non ai lettori di questo libro...).

E’ solo a partire da questa dimensione ludolinguistica, insegnano Mauro Caldera e Tiziana Santomauro, che è possibile vedere il percorso formativo di ogni bambino nell’ottica della creatività: dell’aula scolastica, dell’organizzazione scolastica, dei libri di testo e della scuola tutta come un’“officina creativa” che a sua volta si avvale di strumenti ludici e creativi.

In particolare, lo spazio fisico canonico in cui avviene l’apprendimento scolastico, l’aula tradizionale, per diventare “officina creativa” deve essere considerata “uno spazio esperienziale inteso come centro di interesse in grado di suscitare costantemente richieste di approfondimenti, ricerca continua di ipotesi e soluzioni, ricostruzione delle tappe percorse” (p. 19). In un siffatto spazio, “la disposizione di materiali e prodotti può essere casuale solo in fase di avvio. Successivamente deve essere organizzata in modo intenzionale perché possano essere di supporto alla progettazione didattica delle esperienze formative, all’organizzazione, all’archiviazione dei dati” (p. 19). Solo così la didattica scolastica si può porre come un’officina di scrittura creativa che, concludono Caldera e Santomauro, è “un contenitore di strumenti messi in azione per rendere una lettera, una parola, un testo oggetto di creazioni fantastiche, avvalendosi di canali comunicativi propri e di strumenti idonei (tecniche)” (p. 22).

E’ una lettura assolutamente interessante ed intimamente arricchente quella di *Parole in gioco* perché consente a tutti gli educatori di avere a disposizione, attraverso la seconda parte del volume, intitolata <Le tecniche ludolinguistiche>, un ampio spettro di proposte didattiche da cui partire per un proprio ‘viaggio’ autonomo per trasformare l’aula in cui lavorano in un’officina di scrittura creativa ognuno nella propria situazione concreta.

Del resto, lavorare con i bambini – è gradito a chi scrive concludere così, con un’espressione cara, oltre che a sé, anche a Tiziana Santomauro – è sempre un lavoro in un contesto unico ed irripetibile, “in situazione”.