

Scrittura e democrazia: cosa vuol dire uguaglianza nella scuola primaria?

PROBLEMI DI PARTENZA

- 1) Perché i testi scolastici sono inutili?
- 2) Quali strategie possiamo adottare per prevenire l'insuccesso scolastico?
- 3) Come rendere invisibile il D.S.A. e creare condizioni di uguaglianza negli apprendimenti?
- 4) Che rapporto c'è tra scrittura e democrazia?

L'ESPERIENZA

Nella scuola primaria non si leggono più i testi, rare sono le esperienze nelle quali al frammento si sostituisce la globalità, alla parcellizzazione dei saperi la multidirezionalità dei linguaggi.

I testi scolastici su cui siamo obbligati a insegnare generano apatia perché sono costruiti in modo da frammentare l'esperienza dell'apprendimento in tanti gusci vuoti a cui è dato un titolo da mandare a memoria.

In una classe quinta, ad esempio, questi titoletti possono essere: "il testo fantastico"; "il testo regolativo"; "il testo descrittivo".

Per addestrare lo studente al percorso curricolare sono proposte delle caratteristiche, una serie di estratti di racconti o storie più o meno note e una scheda di esercizio conclusiva.

Le strade che ho scelto per suscitare passioni verso la scrittura e la lettura sono state due:

- 1) giocare a trovare gli errori nel sussidiario;
- 2) trasformare l'aula in un laboratorio letterario per scrivere un libro game, dove rielaborare diverse tipologie di "testi narrativi" dentro uno scenario più ampio e motivante, di cui ciascuno era protagonista attivo.

In classe dovevo anche cercare di creare le migliori condizioni affinché una bambina con certificazione D.S.A. fosse messa nelle condizioni di leggere come i compagni in modo da sentirsi "come loro".

Nella composizione del libro game abbiamo mantenuto una quota importante di carattere maiuscolo per permettere ai docenti di utilizzare delle semplici strategie in modo da rendere il più possibile "invisibile" chi ancora non ha raggiunto una completa autonomia nella decodifica dei caratteri non maiuscoli.

Alcuni dei maggiori problemi legati alla dislessia sono l'indebolimento della fiducia nelle proprie capacità, l'azzeramento dell'autostima, il far scivolare lentamente verso il deserto di un silenzio assordante il D.S.A.

Con il libro game è possibile operare affinché le conseguenze di tali problematiche siano attenuate nei loro effetti più gravi. Il soggetto che ha sicurezza nella lettura del carattere maiuscolo potrà essere coinvolto nella lettura di quelle parti del testo dove la narrazione è stampata in maiuscolo. Essendo la struttura del libro game una struttura multidirezionale, il

docente può far leggere le pagine scritte script solo a coloro che hanno già acquisito quella capacità di decodifica. Ciò permette di agire nella direzione di un'educazione il più possibile egualitaria, facendo uscire dal silenzio coloro che sarebbero condannati a non leggere per timidezza o insicurezza.

"2 isole x 1 cielo" è un libro game nato dal lavoro che ho svolto in tre mesi di scrittura collettiva con una classe V; la sua pubblicazione è la documentazione del lavoro stesso.

Con questa esperienza ho portato a termine alcuni traguardi didattici:

- 1) immaginare un libro, inventarlo, scriverlo, illustrarlo;
- 2) seguire il processo di impaginazione e quello di stampa;
- 3) studiare le tecniche di promozione, inventando una cartolina da distribuire in regalo agli altri alunni (circa 400), alle docenti (circa 100) e ai collaboratori scolastici (circa 15) per la presentazione ufficiale del libro avvenuta in un teatro;
- 4) comprendere cosa voglia dire presentare un libro in pubblico, confrontandoci con una professoressa che ha letto il nostro lavoro e lo ha relazionato, ascoltando le domande di un pubblico e cercando di dare risposte coerenti a tutte le curiosità.

Altri sono stati i traguardi educativi:

- 1) quale rapporto dobbiamo avere con chi ci legge, cioè con il potenziale lettore a cui ci rivolgiamo;
- 2) con quali strategie democratiche scegliamo i percorsi narrativi, il titolo, l'autore collettivo, senza che "i leader" della classe condizionino le scelte collettive;
- 3) come fuoriuscire dalla forza disciplinatrice del merito per sperimentare la forza creativa dell'uguaglianza.

La caratteristica principale di un libro game è quella di delegare al lettore una quota di potere di scelta, affinché sia protagonista delle possibilità narrative.

Compito dello scrittore è quindi quello di creare dei percorsi di lettura:

- 1) con esito positivo (nei quali si conquistano monete d'oro);
- 2) dove il lettore è obbligato a una sosta (per scegliere un oggetto magico, risolvere un rebus);
- 3) dove il lettore cade in un game over ed è costretto a tornare indietro sui suoi passi per trovare altre strade.

Nell'elaborazione dei game over ci siamo esercitati su due tipi di processo democratico: quello dal lato della classe, votando la soluzione di game over che ci piaceva di più, e quella, dal lato più squisitamente letterario, che ci faceva vestire i panni del lettore ("ha letto molto, diamogli una possibilità di salvezza"; "facciamolo rientrare in gioco se risolve un rebus linguistico").

Per la scelta del titolo e del nome collettivo da dare all'opera e agli autori ho utilizzato dei giochi creativi che cercassero di ridurre al minimo l'influenza dei "leader" e il loro potere di condizionare le scelte del gruppo.

Per la scelta del nome degli autori ("Gli avventurieri della Lavinpietra") ho

chiesto a ciascuno di dire una parola che avesse pertinenza con la storia. Una volta scritte alla lavagna le 23 parole abbiamo proceduto ad alcuni raggruppamenti (“Le avventure di Zagabrio e Clarissa”; “Gli avventurieri della Lavinpietra” e altro ancora); successivamente abbiamo votato a scrutinio segreto per scegliere il nome finale.

La tecnica di scegliere con questa procedura preserva da una pericolosa deriva dove la democrazia potrebbe scivolare verso il personalismo, dove chi è più carismatico potrebbe avere la meglio rispetto a chi non lo è, a chi comunque ha una profonda sensibilità, capacità raffinate, autonomia critica.

Immagine in testata di [Photl](#) (licenza free to share)

Luca Papini