

## IL RISPETTO DELLE REGOLE .... FRA TRADIMENTI E LEALTÀ L'atelier regolativo–informativo e narrativo

Maria Piscitelli, 2007

In quarta elementare abbiamo optato per la regolazione interpersonale e la sua articolazione in alcune forme testuali, sia perché queste ultime costituiscono uno spaccato della nostra civiltà con i quali i ragazzi sono quotidianamente in rapporto, sia perché la frequentazione assidua, da parte dei bambini, incide fortemente nel determinare comportamenti automatici e inconsapevoli. Questo tipo di testi, che riveste una particolare portata culturale, offre difatti l'occasione di riflettere, attraverso la discussione in classe e la ricerca personale di messaggi regolativi, sugli obblighi e sui modelli generali di condotta, diffusamente praticati e proposti dalla famiglia e dalla società civile.

Far capire il perché della regola, la bontà di essa quando questa stabilisce norme *fondamentali* di convivenza civile e di rispetto reciproco; il ragionare sulle violazioni inopportune, *educando alla legalità*, senza rinunciare a far meditare quando la norma è frutto di *autoritarismo* o di *asservimento* al profitto o a logiche di potere; il soffermarsi ad esempio sul fatto che esiste una tendenza alla trasgressione e un desiderio-bisogno di trasgredire, liberatorio e inconscio, che, in alcuni casi, s'identifica con un pensiero critico e divergente. Tutti questi aspetti costituiscono un'efficace opportunità formativa, che ci porta a rivalutare questi testi, in quanto, molti di questi, sono portatori sì di abitudini e di necessità, ma soprattutto di valori e di tendenze.

In questo percorso<sup>1</sup> si è partiti dalla ricerca, in situazioni concrete, di comandi, divieti e regole in casa, fuori e a scuola, che quotidianamente invadono la vita di ognuno di noi, con l'obiettivo di capire e di discutere se questi hanno un senso (*motivazione*) e se svolgono una funzione civile e sociale significativa. Insieme alla ricerca è stata trattata, in maniera *organica* e *flessibile*, una varietà di forme testuali<sup>2</sup>, legate alla problematica della regolazione/informazione (istruzioni, ricette, comunicati, avvisi, regolamenti, statuti, leggi), collocata poi in una dimensione immaginaria, aperta alla costruzione di mondi possibili e impossibili. L'apertura all'immaginario ha avviato il discorso sulla narrazione e sul "fare poesia" e su un nuovo capitolo di riflessione, che ha riguardato la trasgressione della regola e della legge (E' possibile trasgredirla? Perché si trasgredisce? Quando?).

Il principio ispiratore di questo percorso è stato quindi quello di far capire al ragazzo l'importanza delle regole, dei principi e delle leggi, dentro *qualsiasi* società (Senza regole non si può neanche giocare!). Tuttavia si è voluto anche mettere in risalto che le re-

---

<sup>1</sup> Il percorso, proposto con caratteristiche e focalizzazioni diverse nella 2a classe della scuola secondaria di I grado, è stato sperimentato dalle docenti: M. Giorgetti e G. Meini ( sc. sec. I grado Poggibonsi).

<sup>2</sup> Testi a dominanza regolativa, informativa, espositiva e argomentativa.

gole e le leggi, seppur necessarie, rispecchiano il loro tempo (società, cultura, tradizione, etc.) e sono soggette a *cambiamento* e a *trasformazioni*, in vista del rispetto (sempre maggiore) dei valori *universali* dell'uomo.

Sul piano linguistico-testuale si è mirato a far cogliere i significati riposti in questo tipo di testo, dove la lingua esercita una forte azione sociale, condizionando i comportamenti altrui. Per cui si è cercato frequentemente di mettere in rapporto l'analisi delle caratteristiche linguistico-pragmatiche e testuali con la portata dei significati trasmessi, mirando a far emergere il nesso che sussiste tra gli elementi linguistici e extralinguistici. Si è fatto rilevare che nei testi in questione si incita a fare qualcosa o a usare qualcosa (ricette, istruzioni d'uso di creme di bellezza o di medicine); in essi si agisce sui comportamenti, indirizzando in vario modo e in maniera implicita o esplicita, le azioni del lettore/ ascoltatore. Nella maggioranza dei casi si forniscono regole di condotta e istruzioni da seguire, proponendo principi da rispettare e chiedendo interventi, attraverso forme differenziate (consigli, ordini, istruzioni, raccomandazioni, prescrizioni, elenchi), che ricoprono una varietà di funzioni (espressivo-poetica, informativa, persuasiva, argomentativa); come del resto viene utilizzata una varietà di strategie operative (ad esempio nella pubblicità, procedure argomentative, forme allusive, ambiguità, giochi di parole, etc.). Non di rado gli alunni, soprattutto della scuola secondaria di I grado, hanno notato che la sequenza di azioni da compiere è finalizzata non solo ad informare, ma anche a controllare e a uniformare comportamenti in funzione di scopi precisi e differenziati, espressi secondo formulazioni linguistiche opportunamente scelte per raggiungerli. Ad esempio nella pubblicità o nel fornire istruzioni per le ricette, i cui atti si riferiscono agli oggetti e alle operazioni richieste, la finalità può essere data da una piena riuscita di un buon piatto, come dalla conservazione e dalla trasmissione di un complesso di abitudini e tradizioni culturali. Mentre per i documenti storico-giuridici (regolamenti, principi, leggi) l'intenzione risiede sia nell'adeguare comportamenti secondo rapporti sociali e istituzioni, stabiliti dall'ordine sociale in funzione di un modello politico-culturale, sia nell'esercitare, in maniera più efficace, forme di controllo.

Ragionare intorno a questi aspetti, a seconda del livello di scolarità (intenzionalità finalizzata alla pianificazione dei comportamenti) è stato prioritario per far scoprire agli alunni i meccanismi sottesi, le strategie messe in atto e i linguaggi usati, tesi a indicare o a condizionare l'*agire sociale*.

Il percorso, che riportiamo quasi per intero<sup>3</sup>, è stato sperimentato, con sviluppi e caratteristiche diverse, nella classe seconda della scuola secondaria di I grado.

---

<sup>3</sup> Per il percorso integrale vedi *Idee per il curriculum verticale*, cit. (Itinerario modulare *Le regole nella scuola*)

## Comandi e divieti

## Le regole

ITINERARIO MODULARE 1 Comandi e divieti in.. 14h, quattro fasi	ITINERARIO MODULARE 2 Capire comandi e divieti in.. 14h, due fasi	ITINERARIO MODULARE 1 Le regole dei giochi 16h, due fasi
--	---	--

## Giocare con le regole

ITINERARIO MODULARE 1 La circolare n°.. 6h, due fasi	ITINERARIO MODULARE 2 Il gioco dei doppi sensi 8h, una fase
--	---

### **Percorso didattico.** Comandi e divieti

#### ITINERARIO MODULARE 1 Comandi e divieti in....

Questo primo itinerario, svolto in meno di un mese (14h), è costituito da quattro fasi:

- La ricerca (2h)
- La comprensione globale ( 4 h)
- L'apertura all'immaginario (4h)
- La finestra di riflessione (4h)

#### PRIMA FASE **LA RICERCA**

##### Obiettivi

L'alunno:

- prende in considerazione il mondo linguistico del bambino
- sviluppa capacità di osservazione

## 1. La raccolta del materiale

Comunichiamo ai bambini<sup>4</sup> il lavoro da svolgere, spiegandone il motivo. In particolare, per la scelta dei comandi e dei divieti, è opportuno fare capire la significatività di questa scelta, non solo sul piano linguistico, ma anche personale, perché offre la possibilità di discutere se i comandi e i divieti, che quotidianamente invadono la nostra vita, hanno o non hanno un senso; senso che viene ricercato non solo verbalmente in classe, ma nella concretezza delle situazioni e della pratica linguistica.

Si concorda che è importante documentarsi e disporre di dati che consentano di avviare la discussione e l'analisi. Una possibile via è quella di raccogliere comandi (espliciti/ impliciti) e divieti formulati da adulti in ambienti diversi<sup>5</sup>, senza tuttavia escludere i segnali e le indicazioni presenti nelle strade, nei luoghi pubblici e privati.

La consegna è:

State attenti a tutto quello che la mamma o il babbo vi dicono e che a voi sembra un comando o un divieto. Ascoltate bene e annotate.

Rispetto a questa consegna i bambini dimostrano di avere già un'idea personalizzata di comando e di divieto. Tuttavia l'insegnante cerca di discutere meglio, con i bambini, questi due concetti. Si riproduce uno stralcio della discussione:

L'insegnante: Bambini, sapete cos'è un comando o un divieto?

Alunno 1: Il comando è una cosa che dobbiamo fare, ma anche non.... fare. (..).

Alunno 2: È una cosa che ci obbliga la mamma o il babbo.

Alunno 3: Sì, è qualcosa che la mamma ci obbliga a fare (..).

Alunno 4: Ma anche a non fare, il mio babbo non mi fa mai fare certe cose. Per esempio giocare a palla in casa.

Alunno 2: È vero, spesso non ci fanno fare le cose che ci piacciono...

L'insegnante: Allora per voi il comando è un obbligo, un ordine che dà la mamma, il babbo o l'insegnante per fare o non fare certe cose?

Alunno 2: Sì, è come avevo detto io!..

L'insegnante: Quindi è una prescrizione, un ordine che ci dice di fare una cosa; come per esempio lavati i denti, vai a fare la cartella! mangia la frutta! Ma ci dice anche di non fare una cosa; per esempio: non fare rumore, non sporcare, non guardare troppo la televisione, non mettere in disordine etc.

Alunno 1: Sì, sì la mamma mi dice sempre di non guardare la televisione dopo cena e non me la fa proprio guardare!

---

<sup>4</sup> Questo itinerario, insieme agli altri di questo percorso sul rispetto delle regole, è stata sperimentato dall'insegnante Attilia Greppi, nell'Istituto Comprensivo di San Polo, Greve in Chianti (4 elementare).

<sup>5</sup> In casa (famiglia, amici, etc.), in luoghi pubblici (esterni/interni): giardini, parchi, autostrada, campo sportivo, piscina spiaggia, etc. Cinema, negozi, mercato, ambulatori, stazione, autobus, ascensore, scuola etc.

- Alunno 3: E a me dice di non mettere in disordine e se lo fo mi fa mettere sempre a posto!
- Alunno 2: Io non posso mai fare la capriola sul letto!! Eppure mi piacerebbe tanto!
- L'insegnante: Allora quando la mamma o il babbo vi danno un ordine, vi impongono qualcosa, vi dicono di fare o non fare qualcosa; questo è un comando. Quando però vi dicono di non fare per esempio la merenda ogni cinque minuti, vi proibiscono di mangiare troppo spesso.....
- Alunno 4: La mia mamma non vuole che faccia la merenda subito dopo mangiato.
- Alunno 3: A me che non vada a letto tardi !
- Alunno 5: E il mio babbo non vuole che dica le parolacce!
- Alunno 3: E io non posso dire mai una bugia! Neanche una... se no se ne accorgono!
- L'insegnante: Vi impediscono di fare queste cose. Ve le vietano: vi vietano per esempio di mettere in disordine, di fare la capriola sul letto, di guardare la televisione in certe ore. Insomma il comando diventa un divieto, quando proibisce di compiere determinate azioni o di svolgere alcune attività.

I bambini soddisfatti di questa "chiacchierata" che li ha portati a riflettere sul vissuto personale dei loro comandi e divieti, ritornano ai problemi organizzativi, ponendo domande sul "come si deve fare" per raccogliere i comandi. L'insegnante consiglia di seguire le stesse operazioni indicate per la raccolta dei dialoghi:

- dotarsi di blockes notes, lapis, fogliettini;
- annotare quanto detto, di nascosto, su un bigliettino;
- inserire i messaggi in scatole di cartone diverse (comandi e divieti).

## SECONDA FASE **LA COMPRESIONE GLOBALE**

### Obiettivi

L'alunno:

- individua le informazioni essenziali e l'intenzione comunicativa nel testo proposto
- conosce gli elementi fondamentali della comunicazione
- individua gli elementi che rinviano al contesto situazionale
- riflette sui possibili significati del testo

### 1. Lettura a puntate dei bigliettini

#### 1.1. Le prime osservazioni

Leggiamo i testi prodotti dai bambini, che generano talvolta alcune difficoltà, legate sia alla forma che ai contenuti; difficoltà che danno adito ad una discussione vivace ed animata. Alcuni messaggi non sono completi e richiedono l'intervento dell'insegnante e di una parte della classe.

## 1.2. La riscrittura dei testi

Insieme ai bambini arricchiamo i testi, aggiungendo nuove informazioni ed esplicitando soprattutto i significati riposti in numerosi sottintesi, presenti nei messaggi. Molteplici sono i confronti tra le diverse opinioni che conducono ad approfondire alcuni elementi della comunicazione, con particolare riguardo allo scopo comunicativo, sovente non chiaro.

Come nel percorso relativo ai dialoghi sintetizziamo i contenuti della discussione (prendendo appunti) che, sotto forma di verbale, dettiamo poi alla classe. Se ne riproduce un estratto:

Abbiamo letto i bigliettini che abbiamo portato a scuola. E' nata una discussione, perché non riuscivamo a comprendere bene " i comandi" scritti sui bigliettini. Per esempio il comando: "Sofia, non fare il pipistrello!" ci ha creato qualche problema. Abbiamo allora deciso di capire meglio, ponendo delle domande e aggiungendo delle informazioni relative a:

- chi parlava (la mamma);
- la persona (Sofia) con la quale il "chi", cioè la mamma, parlava ;
- dove la mamma diceva a Sofia di non fare il pipistrello (alle corde dei giardini);
- quando la mamma parlava (di pomeriggio);
- perché la mamma diceva a Sofia di non fare il pipistrello (perché è pericoloso stare appesi a testa in giù).

Alla lavagna abbiamo schematizzato quanto avevamo osservato per ricordarci che quando parliamo dobbiamo stare attenti :

- al chi parla (emittente);
- con chi si parla (destinatario);
- dove e quando si parla;
- perché (scopo) si parla.

Abbiamo anche scoperto che nei comandi ci sono dei sottintesi, cioè delle parole non dette che non "abbiamo sempre bisogno di dirle. Si possono capire...".

Ad esempio nel comando: "Fabio fai i compiti! se no... non vai fuori.. che c'è l'Ermini e gli altri.." la mamma di Fabio voleva dirgli: "se non ti "spicci", diventa buio e non puoi uscire, per di più fuori ci sono i tuoi migliori amici..."

Verifica:

- riconoscere gli elementi fondamentali della comunicazione (dato il messaggio cercare l' emittente, il destinatario, lo scopo della comunicazione);
- identificare le informazioni essenziali in un breve testo.

## TERZA FASE L'APERTURA ALL'IMMAGINARIO

### Obiettivi

L'alunno:

- mobilita conoscenze
  - elabora in modo creativo forme testuali riconducibili ad altro tipo di testo
  - sceglie, nel narrare, le informazioni in modo pertinente
- (senza omettere informazioni importanti per avere un quadro chiaro della situazione)

### 1. Creare testi

Per facilitare processi di interiorizzazione di quanto appreso (la forma del comando: non fare, non dire, smetti di, vai a..) e per stimolare i bambini a elaborare forme testuali diverse (storie), tramite la mobilitazione delle conoscenze precedentemente attivate, l'insegnante ricorre all'immaginario<sup>6</sup> che si rivela estremamente efficace da ogni punto di vista.

#### 1.1. *L'incipit e l'explicit*

Insieme ai bambini si "pescano" nelle scatole di cartone i comandi o divieti che sono piaciuti di più o su cui si è riso maggiormente, con la consegna di far costruire, partendo dai comandi "pescati", storie fantastiche. L'avvio alla costruzione di storie si concentra sull'inizio e sulla fine di una storia. Diamo alcune indicazioni su come avviare una storia "irreale e fantastica". Prima di tutto suggeriamo di arricchire il messaggio con l'aggiunta di alcuni elementi della storia (il tempo, lo spazio, i personaggi, l'azione) e secondariamente di apportare cambiamenti che favoriscano il passaggio dal reale al fantastico. Per esempio si consiglia di:

- capovolgere la situazione;
- dire il contrario;
- sfiorare l'impossibile, usando parole od espressioni inusitate (aiutarsi con il vocabolario);
- giocare con il senso delle parole (ambiguità, doppi sensi, sottintesi, etc.);
- creare suspense, introducendo l'inatteso;
- condurre il racconto soprattutto alla prima persona.

---

<sup>6</sup> Per questa problematica si rinvia a Piscitelli M., *L'immaginario nell'espressione orale e scritta in L'arcipelago dei saperi* a cura di Cambi F. (2000), Firenze, Le Monnier, IRRE Toscana, vol. I e Braccini A. M., Piscitelli M., *Introduzione. L'arcipelago dei saperi*. Area linguistica a cura di Cambi, F., Braccini A.M., Piscitelli M., Testi C., (2001) Firenze, Le Monnier, IRRE Toscana, vol. II.

## 1.2. La rielaborazione individuale

Riprendendo e rielaborando l'*incipit* o l'*explicit* di fiabe o di storie già lette si sollecita il principio di contaminazione tra storie conosciute (insalata di storie)<sup>7</sup> e di imitazione e si introducono cambiamenti (un nuovo personaggio, un oggetto misterioso, una chiusura tragica o comica, etc.). L'insegnante fornisce esempi, facendo vedere ai bambini che un comando di tipo pragmatico, che molti di loro conoscono o hanno conosciuto quale La minestra, la devi mangiare!, può diventare:

Avevo due anni. Due anni e un amore già: la finestra, tutte le finestre. Due anni e già un odio implacabile: la minestra, tutte le minestre. Ma soprattutto una che mi veniva imposta alle quattro ogni giorno con puntualità sconcertante (...).

"Deve mangiare la minestrina. Non ha mangiato la minestrina. Quando avrà mangiato la minestrina." (...). Bisognava mangiarla "tutta", gnorsì. Soltanto dopo averla mangiata "tutta" si poteva scendere a patti col rimanente vivere, ottenere qualche cosa al mondo, prima signornò.

Palazzeschi, A. (1964), *La minestrina*  
in *Il piacere della memoria*, Milano, Mondadori.

Da questa attività nascono storie interessanti che impegnano gli alunni a cercare funzioni e scopi diversi nel testo. Scopi che inducono l'insegnante a far osservare che nei comandi quotidiani si tende a pianificare i comportamenti, cioè a far sì che una determinata cosa sia fatta; è il caso della minestra che devi mangiare perché fa bene e fa crescere, perché abitua a pasti regolari e ad acquisire abitudini di vita e stili di comportamento sani e igienici rispetto alla propria vita. Mentre nel comando riportato dal brano letto lo scrittore vuole soprattutto evocare momenti del proprio passato, ormai lontani nel tempo, ma profondamente presenti e radicati nella sua memoria.

Un bambino Zeno ha così trasformato il comando scelto: Zeno chiudi la finestra, c'è troppa aria!!

### Zeno e l'aria

C'era una volta una mamma di nome Amalia. A suo figlio Zeno raccomandava sempre di chiudere la finestra per paura che si raffreddasse e per paura che i barboni gli entrassero in casa.

Un giorno Zeno si dimenticò di chiudere la finestra. L'aria si alzò, ma Zeno non sentiva freddo.

Dopo un po' si alzò e chiuse la finestra. Andò in bagno, si lavò la faccia e si guardò allo specchio.

Gli prese un colpo... Non riusciva a vedersi e pensò che lo specchio non era pulito bene.

---

<sup>7</sup> Vedi Rodari G. (1973), *Insalata di favole, Le fiabe a rovescio* in *Grammatica della fantasia*, Torino, Einaudi.



Lo pulì che luccicava e non riuscì a vedersi, e riprovò, e riprovò ma... niente.  
Era diventato.... aria. Era disperato non sapeva cosa fare.  
Si addormentò. Ora era molto tranquillo, era immobile.

Il giorno dopo...

Verifica:

- produrre un testo a dominanza narrativa partendo da un comando.

#### QUARTA FASE LA FINESTRA DI RIFLESSIONE

Obiettivi

L'alunno:

- riconosce alcuni modi verbali (l'infinito, l'indicativo, l'imperativo)
- individua alcune peculiarità linguistiche (l'infinito alla forma negativa)

##### 1. Le forme verbali ricorrenti

Le operazioni precedentemente effettuate hanno offerto ai bambini l'occasione di praticare una varietà di modi verbali, presenti nei comandi/ divieti e nella narrazione. Ciò ha permesso di aprire una parentesi sulla riflessione sulla lingua, in particolare sul modo:

- indicativo, frequentemente usato nella narrazione;
- imperativo e infinito, fortemente ricorrenti nella regolazione.

L'insegnante ha fatto ricopiare alla lavagna alcuni verbi individuati nei testi a dominanza narrativa e altri tratti dai cartellini dei divieti e dei comandi. Sulla base dell'osservazione, dell'analisi e del confronto, la classe è giunta ad una definizione provvisoria del tipo:

Il modo imperativo e in alcuni casi anche il modo infinito, sono i modi del comando; l'infinito però è il modo del comando "allargato", perché si rivolge ad un pubblico più ampio e non ben precisato e non specifica il tempo in cui l'azione si compie.

Invece il modo indicativo è il modo della realtà, della certezza, della narrazione. Racconta un fatto che avverrà nel futuro (porterà); racconta un fatto che avviene nel presente (porta), racconta un fatto che è avvenuto nel passato (ha portato)

Verifica:

- riconoscere alcuni modi verbali (imperativo e infinito).

L'itinerario di questo percorso, svolto in meno di un mese (14h), è costituito da due fasi:

- Capire il perché dei comandi e dei divieti (10h)
- L'esplorazione del mondo esterno ( 4 h)

#### PRIMA FASE **CAPIRE IL PERCHE' DEI COMANDI E DEI DIVIETI**

##### Obiettivi

L'alunno.

- sviluppa capacità logiche (non entra in contraddizione)
- individua l'intenzione comunicativa
- rileva gli elementi principali dell'informazione
- prende in esame più punti di vista

Questa fase si presenta la più delicata e difficile, poiché ha come compito principale quello di far comprendere ai bambini il perché di certi comandi e divieti che abbondano nella loro vita; comandi e divieti che, nell'agire quotidiano, si trasformano in vere e proprio regole di comportamento da rispettare.

Naturalmente si è cercato di evitare, in questo tipo di lavoro, l'indottrinamento, cioè la "retorica" della pratica assoluta e indiscussa dell'obbedienza. Difatti un'obbedienza non sufficientemente ragionata e compresa può, col tempo, generare ribellioni e disagi eccessivi, come può produrre menti acritiche e povertà di valori sul piano della diversità.

Ragionare con i bambini sui motivi e sull'opportunità di impartire certi comandi e divieti, orientati, nei loro ambienti abituali, a regolare comportamenti, non è stata un'operazione semplice, sia per la complessità dell'argomento che per l'età dei bambini. Tuttavia è stato possibile suscitare una forte sensibilità e curiosità al problema, che hanno stimolato il pensiero a riflettere e ad argomentare, conducendo a buoni risultati.

Al fine di realizzare gli obiettivi fissati l'insegnante si è mossa su due versanti:

1. il versante della ricerca, della discussione e della testimonianza; momenti in cui si è fatto parlare bambini e genitori per capire cosa c'era dietro ad un comando o divieto. Entrambi hanno espresso il loro punto di vista su fatti realmente accaduti. I bambini si sono interrogati sul: perché la mamma tutte le sere mi dice di lavarmi i denti? ma perché me li devo proprio lavare? Per far piacere alla mamma? I secondi hanno fatto intravedere le loro ragioni, mediando in qualche caso con i bambini e rispondendo anche a questionari elaborati dalla classe;

2. il versante dell'informazione reale, riprendendo un fatto di cronaca legato ad un episodio quotidiano, quale l'incidente stradale di un ragazzo in motorino, rimasto fortunatamente illeso ed evidenziando cosa può effettivamente succedere quando si violano

certi divieti.

## 1. Il versante della ricerca, della discussione e della testimonianza

### 1.1. Ricercare il motivo del comando e del divieto

Chiediamo ai bambini di reperire e di trascrivere individualmente nel quaderno i comandi o i divieti più ricorrenti in famiglia, invitandoli a:

- esprimere il loro punto di vista (sono d'accordo/non sono d'accordo, servono/non servono, etc);
- spiegare il perché.

Dopo la scrittura dei testi individuali dividiamo la classe in gruppi con la consegna di far esporre oralmente a un relatore per gruppo:

- cosa è proibito in casa;
- perché è proibito;
- se la proibizione è condivisa o non condivisa.

Il divieto più diffuso è stato:

Non stare alla Play -Station più di un tot tempo.

Rispetto alle attività svolte intorno a quest'ultimo divieto i bambini si sono così pronunciati:

Ci siamo divisi in due gruppi. In ogni gruppo c'era un relatore.

Ogni gruppo ha trovato i lati positivi sull'argomento e i lati negativi.

Li abbiamo confrontati e raccolti nel seguente schema

#### L'uso della Play-Station

I lati negativi	I lati positivi
Gli argomenti contro	Gli argomenti a favore
La play- station è negativa “Non puoi giocare alla play- station”	La play- station è positiva “ Gioca pure alla play-station”
<ul style="list-style-type: none"><li>- Fa male agli occhi perché i colori sono abbaglianti;</li><li>- Fa venire il mal di testa;</li><li>- È un gioco costoso (dischetti, elettricità).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- È un passatempo divertente in caso di brutto tempo e solitudine;</li><li>- Ha tanti giochi divertenti (dischetti);</li><li>- Non è un gioco solitario; si può giocare con più giocatori;</li><li>- Ha un piacevole audio (canzoni).</li></ul>

Ogni gruppo poteva aggiungere nuove idee. Successivamente ogni gruppo ha scelto tra i lati positivi e i lati negativi sull'argomento e ha affidato al relatore il compito di esporre e di difendere il punto di vista del gruppo. Dopo aver ascoltato la difesa e l'accusa, la classe ha deciso che la soluzione migliore era una via di mezzo, cioè:

Non giocare alla Play -Station per più di...

Questa soluzione, accettabile ed equilibrata, era stata già scelta dalla maggior parte dei genitori. I bambini si sono difatti resi conto che i suggerimenti dei genitori sono il più delle volte condivisibili.

L'attività condotta (chiamata il gioco dei Pro e dei Contro), ha consentito di avviare il discorso sull'argomentazione (argomenti, tesi, controversia)<sup>8</sup>, trattandone alcuni aspetti elementari. I bambini, stimolati dal confronto e dalle diversità di opinioni, si sono cimentati anche nella stesura collettiva di un testo a dominanza argomentativa. Nel corso della discussione, che si è aperta intorno a questo comando, l'insegnante ha:

- raccolto le informazioni, scrivendole alla lavagna;
- guidato i bambini, tramite domande, a pronunciarsi ulteriormente sulla questione;
- sollecitato possibili risposte, coerenti sul piano logico (non contraddittorie).

A titolo esemplificativo si riportano alcune delle domande poste ai bambini:

Secondo voi qual è il motivo del comando? Vi viene spiegato?

Come reagite di fronte ad un'imposizione o divieto?

Vi sembra giusto che i genitori impongano dei divieti?

Vorreste che vi permettessero tutto?

Tuttavia restano diversi bambini che dimostrano di non aver sempre chiaro perché vengono loro imposti comandi o divieti. Si stabilisce di:

- coinvolgere i genitori, invitandoli in classe (la testimonianza) a spiegare le ragioni di certe proibizioni in casa, ma anche a mediare qualche decisione eccessivamente rigida;
- intervistare i genitori, sulla base di un questionario<sup>9</sup> preparato dalla classe.

Successivamente passiamo ad analizzare, attraverso le interviste, le motivazioni (dei genitori) di alcuni comandi/ divieti, confrontandole con quelle dei bambini.

Come verifica chiediamo ai bambini di produrre testi individuali con la seguente consegna:

---

<sup>8</sup> Colombo, A. (1992), *I pro e i contro. Teoria e didattica dei testi argomentativi*, Firenze, La Nuova Italia.

<sup>9</sup> La preparazione e la formulazione del questionario in classe è stata un'attività molto utile sul piano della riflessione linguistica e della scrittura finalizzata.

- scegli un comando o un divieto non condiviso e riformulalo per renderlo accettabile a tutti.
- scegli un comando o un divieto ed esponi le possibili motivazioni.
- esprimi il tuo punto di vista su un comando non condiviso.

Queste tappe di lavoro sono affiancate da letture di appoggio sul tema affrontato.

## 2. Il versante dell'informazione: l'articolo di cronaca

### 2.1. La violazione del divieto

Dopo aver insistito sull'importanza di capire meglio perché si impongono determinati comportamenti, conduciamo i bambini a riflettere sulla necessità di rispettare certi divieti esterni, che guidano le azioni altrui e la cui infrazione può risultare nociva per tutti. Ricorriamo ad un fatto di cronaca: l'incidente stradale, ma ve ne possono essere molti altri legati ad episodi di vita quotidiana, magari meno gravi, ma che possono arrecare danno e disturbi agli altri e a noi stessi. La riflessione è di tipo induttivo, suscitata da interventi finalizzati a:

- far sapere cosa realmente accade di fronte ad un'infrazione; si propone quindi la lettura di un articolo di cronaca che fornisca dati e informazioni, ma anche occasioni di lavoro interessanti su questo genere testuale;
- coinvolgere il bambino sul piano emotivo, facendo vivere più da vicino quanto accaduto (l'incidente stradale) tramite la visualizzazione e la rappresentazione del "fatto". Attività queste ultime che mettono in moto processi di partecipazione e di identificazione forti, non disgiunte da momenti di osservazione e di analisi degli elementi trattati.

#### 2.1.1. Sapere e comprendere

Leggiamo un articolo di cronaca di un fatto realmente accaduto, relativo alla violazione di un divieto, nel nostro caso, del codice stradale e avviamo attività di comprensione sul testo giornalistico focalizzando l'attenzione su:

- alcuni aspetti del testo (l'impaginazione, il titolo, il sottotitolo, l'*incipit*, etc.), facendo notare, per l'*incipit*, la diversità con quelli precedentemente costruiti dalla classe (Itinerario modulare 1. Terza fase. L'apertura all'immaginario);
- gli elementi principali dell'informazione;
- chi parla;
- alcuni modi verbali;

- modalità di presentazione della notizia (l'ordine dei fatti, vocaboli ad effetto, accentuazioni ed espressioni particolari etc.).
- Apriamo poi una discussione su quanto emerso.

### 2.1.2. Visualizzare

Successivamente chiediamo ai bambini di costruire pannelli o di effettuare disegni e collages, accompagnati da didascalie, che rappresentino il fatto accaduto nei suoi tratti salienti (l'urto, la caduta del ragazzo, il soccorso, la folla, l'indifferenza, etc.). Attraverso la rappresentazione visiva si attribuisce un ordine logico alle parti costitutive del fatto di cronaca, senza tener conto delle scelte operate dal giornalista nel riferire l'accaduto. Difatti il giornalista può aver privilegiato uno o più di questi aspetti mettendo in evidenza:

- la responsabilità del ragazzo;
- la pericolosità del motorino;
- i possibili rischi in cui è incorso il conducente del motorino;
- l'eccezionalità di quanto accaduto (non è successo niente, il ragazzo è rimasto illeso etc.).

Poi guidiamo i bambini a:

- elaborare, a coppie, il testo scritto, utilizzando i dati e le osservazioni emerse dalla lettura dell'articolo, dalla discussione e dalla visualizzazione;
- esprimere i loro punti di vista, spiegando, commentando e prospettando soluzioni.

Interessanti risultano sia il confronto tra le scelte (espressive, linguistiche, narrative) operate dai bambini e quelle del giornalista, sia la discussione su ciò che ha causato l'incidente, mettendo in risalto le responsabilità di chi ha violato, infranto, il codice stradale (divieto di sorpasso a destra da parte del motorino, mentre la macchina girava a destra con la freccia).

### 2.1.3. Trasmettere.... notizie

I bambini sono invitati (quattro gruppi, volontari o scelti a sorte) a preparare, in parte in classe, in parte a casa, un servizio del giornale radio sul fatto accaduto (l'incidente), da rappresentare poi in classe, sulla base di un testo prodotto. Accompagnamo i bambini in questa fase di preparazione. Le attività previste sono di cinque tipi:

- la rappresentazione plastica della radio. Davanti ad un lenzuolo bianco che fa da sfondo e che separa la radio simulata dalla trasmissione verbale della notizia, un gruppo di bambini, simula la radio (accovacciato in modo tale da suggerire l'oggetto radio). Dietro il lenzuolo bianco si leverà la voce degli speakers;
- la trasmissione della notizia. Cinque bambini stilano il testo da trasmettere (da dietro il lenzuolo bianco), partendo da quello precedentemente scritto (2.1.2. Visualizzare), sul quale possono intervenire apportando cambiamenti (condensano, spezza-

- no le frasi, semplificano. Se si formulano delle didascalie, queste possono essere riportate su una scheda come sintesi del fatto). Particolare cura sarà dedicata al lavoro sulla voce, prestando attenzione al tono, al volume, al ritmo e alle pause etc. Le voci degli speakers si alterneranno e la notizia preparata risulterà una notizia *flash*;
- l'ambientazione. Sei bambini, aiutati dagli adulti (genitori) scelgono la musica di sottofondo, di apertura e chiusura etc, dispongono le luci, decidendo di illuminare ora la radio, ora la parte alta del lenzuolo (per esempio evidenziare la voce che si leva e si diffonde nell'ambiente), a seconda degli aspetti che si vogliono mettere in rilievo nell'informazione;
  - l'allestimento della rappresentazione complessiva. Tre bambini si impegnano a procurare gli attrezzi: gli oggetti, il microfono, il registratore etc.;
  - la regia. Tre bambini coordineranno, insieme all'insegnante, i lavori.

Verifica:

- comprendere e produrre un breve testo di cronaca (cogliere le informazioni principali, i modi e le forme verbali).

## SECONDA FASE L'ESPLORAZIONE DEL MONDO ESTERNO

Obiettivi

L'alunno:

- sviluppa lo spirito di osservazione
- comprende il significato di brevi testi a dominanza regolativa
- ricava informazioni provenienti da testi diversi (immagini, apparati iconografici, etc.)
- attribuisce ad un lessema il significato determinato dal cotesto

Per ampliare le conoscenze dei bambini e far "toccare con mano" la realtà esterna, costellata di indicazioni, di segnali stradali e di divieti, si decide di uscire per esplorare il mondo circostante "messo in lingua"; in particolare si ricercano i messaggi scritti nei cartelli, nei manifesti e nei pannelli.

### 1. La ricerca di nuovi divieti

Divisi in piccoli gruppi i bambini trascrivono i messaggi, dei quali scoprono di non conoscere molte parole e di non capire il significato. Al ritorno in classe lavoriamo su quei messaggi che hanno posto problemi. Questi si riferiscono soprattutto alle indicazioni relative all'educazione stradale, alla sicurezza sul lavoro, ma non mancano testi che, per essere ben compresi, richiedono di essere contestualizzati (per esempio: Mettersi la cuffia prima di entrare). Ci si sofferma particolarmente su:

I segnali stradali (segnali di ordine generico)  
che consentono di discutere comportamenti e abitudini ricorrenti.

Riportiamo qualche stralcio:

#### COSA INDICANO E COSA DICONO

Direzione obbligatoria diritto	l'obbligo di proseguire diritto.	Prosegui diritto
Direzione obbligatoria a sinistra		gira a sinistra
Direzioni consentite diritto e destra		gira a destra o prosegui diritto
Rotatoria	la presenza di un incrocio, un'area, una piazza, etc. nella quale c'è (vige)	l'obbligo di circolazione rotatoria secondo il verso indicato dalle frecce

#### COSA INDICANO E COSA DICONO

Transito vietato ai motocicli	non passare con la moto
Transito vietato ai veicoli a braccia	non passare con i veicoli a braccia
Transito vietato ai pedoni	non passare a piedi

#### COSA DICONO

Vietato l'accesso ai non addetti ai lavori	.....
È severamente vietato l'ingresso	.....
Divieto di transito	.....
Divieto di sosta	.....

Di questi brevi messaggi si prende in esame:

- il lessico (accesso, addetti, transito, sosta) e le strutture linguistiche;
- gli elementi della comunicazione scritta, focalizzando l'attenzione sul destinatario e sull'emittente (da chi è stato scritto per esempio divieto di transito o vietato l'accesso ai non addetti? e a chi si rivolge?);
- il motivo per cui sono stati scritti i messaggi.

Su quest'ultimo punto la classe tenta di trovare spiegazioni, che talvolta richiedono approfondimenti da parte dell'insegnante (educazione ambientale, stradale etc.). Rispetto al cartello del divieto di transito, posto in Piazza Duomo, si riproduce l'intervento di una bambina, Veronica, che spiega il motivo del divieto:

Si vieta il transito, perché con il fumo che esce dal tubo di scappamento potrebbero annerirsi le statue. Le macchine porterebbero danno.



Durante l'uscita i bambini sono stati colpiti anche dal seguente messaggio pubblicitario, che ha attirato particolarmente la loro attenzione: Guardate che morbida questa carta igienica ci fanno il nido anche gli uccelli!

Su questo chiedono di intervenire con il proposito di modificarlo. Ne è scaturito un cambiamento interessante che riportiamo volentieri.

Guardate, poveri uccellini, costretti a fare il nido con la carta igienica.  
Tutto intorno è un rifiuto.

Nel desiderio di rivedere la situazione proposta dalla pubblicità i bambini hanno stravolto il messaggio originario, dal quale è sparita la parola chiave morbida, posta in posizione di primo piano.

Con questa modifica il centro di interesse si è spostato dalla carta igienica, una carta morbida, tenera e affettuosa, in cui gli uccellini stanno bene (quindi da comprare), ai poveri uccellini, i quali per fare il loro nido sono obbligati a servirsi della carta igienica, a causa delle cattive condizioni ambientali.

In maniera inconsapevole e senza tener conto del messaggio iconografico, che raffigura invece degli uccellini "felici", i bambini hanno voluto restituire alla carta igienica la sua funzione reale, denunciando invece, lo stato di degrado in cui noi tutti talvolta viviamo, compresi i poveri uccellini che non hanno più un albero per fare il loro nido.

Al seguito di questa efficace digressione l'insegnante riprende il discorso sui divieti, domandando ai bambini di immaginare cosa potrebbe succedere se i divieti incontrati fossero infranti o se non esistessero le indicazioni nei cartelli. Di fronte a questa richiesta la classe si organizza, dividendosi in piccoli gruppi per mostrare cosa, secondo loro, potrebbe accadere. Tutti concordano di tradurre le proprie risposte in immagini attraverso la costruzione (gruppi di tre bambini) di pannelli doppi (collage con immagini prese da riviste, sfondi con carboncino etc.) nei quali mostrare, in alcuni, la situazione "ideale", il come dovrebbe essere; in altri la situazione reale, con conseguenze disastrose per non aver rispettato le regole.

La scrittura di un testo personalizzato dal titolo, immagino cosa può succedere se le persone non leggono un cartello, conclude il lavoro.

Verifica:

- saper cogliere il significato di brevi testi a dominanza regolativa (peculiarità, lessico etc.);
- saper produrre brevi testi a dominanza regolativa;
- ricavare informazioni da testi iconografici;
- attribuire ad un lessema il significato determinato dal contesto.

## **Percorso didattico Le regole**

### ITINERARIO MODULARE 1 Le regole dei giochi

Questo primo itinerario, svolto in più di un mese (16h), è costituito da due fasi:

- La sperimentazione (8h)
- L'irruzione dell'immaginario ( 8 h)

Sintetizziamo il lavoro svolto, facendo notare ai bambini di aver ragionato insieme a loro sui comandi, sui divieti e sulle indicazioni, con lo scopo di capire i perché. Ricordiamo che abbiamo discusso sull'opportunità che questi esistano o meno e su cosa potrebbe succedere se non esistessero. Difatti vivere senza indicazioni, ordini, divieti, dati da persone che ci possono guidare nel nostro agire quotidiano, potrebbe fare sorgere problemi, come potrebbero sorgere problemi se si vivesse senza principi che stabiliscano diritti e doveri, uguali per tutti; nel nostro caso se si vivesse senza regole o norme che fissano modalità di comportamento valide per qualsiasi persona.

Su questo tema i bambini intervengono frequentemente, portando esempi e riferendo vissuti personali che conducono a dire che:

Quando si vive in tanti bisogna stabilire delle norme. Tutti le devono rispettare.

Le regole devono essere uguali per tutti. Se non vi sono regole ognuno fa quel che vuole.

A tal proposito facciamo presente che anche nei giochi ci sono regole: regole ferree (basta pensare al calcio!); se non ci fossero, sarebbe il caos o vincerebbe chi sa meglio dominare gli altri. A questo punto l'insegnante chiede ai bambini se conoscono qualcuno, talmente bravo, capace di giocare senza regole! La classe tace e rimane perplessa; probabilmente affascinata da questa sfida avverte il bisogno di provare. L'insegnante rilancia la sfida, proponendo alla classe un gioco senza regole, un gioco straniero non conosciuto. I bambini accettano volentieri di giocare. Se non vi riescono devono creare delle regole condivise, mettendosi d'accordo.

#### PRIMA FASE **LA SPERIMENTAZIONE**

##### Obiettivi

L'alunno:

- sviluppa lo spirito della ricerca individuale
- condivide regole
- scopre e pratica una varietà di testi a dominanza regolativa
- identifica i tratti della regolazione

- riconosce alcune caratteristiche del testo a dominanza regolativa
- produce testi a dominanza regolativa e narrativa ( istruzioni d'uso, regole di giochi, frammenti in rima, ritornelli, etc.)

## 1. Sperimentare per riflettere

### 1.1. Il gioco senza regole

Un alunno straniero propone all'insegnante un gioco da simulare in classe. Lo spiega a grandi linee, sorvolando sulle istruzioni fondamentali per la buona conduzione del gioco. Il bambino che lo ha proposto non gioca. Gruppi di bambini iniziano a giocare.

Cosa succede?

Durante il gioco accade che i bambini:

- non sanno continuare il gioco;
- litigano spesso, perché ognuno di loro vuole avere ragione;
- cominciano a darsi delle regole interessate (a favore della loro posizione personale);
- vivono momenti di tensione (di simpatia e di antipatia);
- avvertono il bisogno di darsi delle regole (così non si può andare avanti, ha sempre ragione lui..);
- decidono di stabilirle e di dividerle (dopo tensioni, negoziazioni e mediazioni, prendendo in esame tutte le possibilità);
- provano a sperimentarle (se non funzionano le aggiustano).

L'alunno che ha proposto il gioco dà qualche suggerimento.

Alla fine l'insegnante distribuisce le istruzioni del gioco non giocato e sottolinea:

- i tratti costitutivi del testo (l'occorrente, le azioni, i giocatori etc.);
- le sequenze informative;
- la varietà dei linguaggi (verbale, simbolico e grafico- visivo);
- le scelte morfosintattiche per esprimere l'atto di parola (l'imperativo, l'infinito, le forme modali, l'uso di verbi di azione e di movimento, avverbi etc.).

Questa esperienza è affiancata da altre, rivolte alla sperimentazione di giochi conosciuti con regole (per esempio il gioco del fazzoletto, della mora cinese), le cui istruzioni sono messe per iscritto individualmente dai bambini per essere poi confrontate con quelle proposte dal testo autentico (scritto).

Si riproduce il testo di Andrea:

Siamo andati in palestra e abbiamo giocato al gioco del fazzoletto.

Poi abbiamo scritto il testo, per capire meglio cosa abbiamo fatto e come funziona il gioco.

- Scopo: lo scopo del gioco del fazzoletto è vincere. Vince chi prima arriva al posto libero.
- Cosa occorre: per fare il gioco del fazzoletto occorrono tanti giocatori, quanti se ne vuole. In più occorre un cappello oppure un fazzoletto, qualcosa che quando si batte a terra faccia poco rumore. Questo gioco si può giocare in un giardino, all'aperto oppure a scuola in una palestra.
- Azioni da compiere: per prima cosa i bambini che partecipano al gioco devono stare seduti e devono formare un cerchio più grande che possono. Un bambino deve alzarsi e deve prendere il fazzoletto e incominciare a camminare intorno al cerchio. Il bambino deve buttare il fazzoletto dietro ad un compagno a scelta senza fare rumore. Il bambino in piedi dopo aver buttato il fazzoletto dietro ad un compagno deve incominciare a correre sempre intorno al cerchio. Il bambino a cui è stato dato il fazzoletto deve correre nel senso contrario al bambino in piedi. Vince chi prima dei due arriva al posto libero. Se il bambino che era a sedere arriva per primo al posto libero il bambino che era in piedi deve compiere le azioni precedenti. Se il bambino in piedi vince deve essere il bambino che prima era a sedere a compiere le azioni del bambino in piedi.

Si riporta il testo autentico proposto dall'insegnante.

#### IL GIOCO DEL FAZZOLETTO

- Il gioco sviluppa: La capacità di seguire regole semplici/ Le abilità sociali/ La memoria: scegliere un compagno che non ha avuto il suo turno/ Cambio di andatura da lenta a rapida/ Agilità: rapida reazione ad un segnale visivo.
- Età: Tutte le età.
- Occorrente: Un fazzoletto, una sciarpa o un sacco di fagioli. Una corda o uno spago di tre metri o tre e mezzo per segnare il cerchio, è utile, ma non necessaria.
- Regole del gioco: Il prescelto gira attorno al cerchio di bambini e lascia cadere il fazzoletto dietro ai piedi di un compagno che lo raccoglie e rincorre il bambino fino al posto vuoto nel cerchio. Anche se il bambino n.2 raggiunge il bambino n.1, il turno cambia; il bambino n. 2 sta all'esterno e deve lasciar cadere il fazzoletto dietro ad un compagno che non abbia ancora avuto il suo turno. Anche i bambini che non corrono imparano guardando gli altri, prevedendo dove potrà cadere il fazzoletto e osservando la sequenza e il ritmo degli avvenimenti della gara.
- Commenti: Naturalmente questo è il gioco del “Lascia cadere il fazzoletto” del buon tempo antico: è ancora un divertente, facile, ed utile mezzo di apprendimento. I più piccoli possono avere bisogno di aiuto nel trovare il posto vuoto.

Dal confronto scaturisce un lavoro interessante sul lessico e sulle scelte linguistiche operate dal testo autentico. Dopo il lavoro sul testo Andrea così commenta:

Per me è stato meglio il testo proposto all'insegnante, perché è scritto con parole precise e più chiare e ci sono anche tante frasi in più che nel mio testo non ho messo. C'è anche il commento.

## 1.2. Scrivere istruzioni

Dopo l'esperienza svolta, i bambini, divisi in gruppi (quattro), stilano delle istruzioni per...

- eseguire un gioco poco conosciuto;
- costruire una barchetta o un aeroplanino;
- preparare delle tartine;
- usare il registratore.

Vengono forniti alcuni vincoli. Le istruzioni devono essere:

- comprensibili a tutti;
- coerenti nella selezione delle operazioni da compiere e nelle scelte linguistiche, come per esempio non alternare più forme direttive (infinito, si impersonale, seconda persona singolare o plurale con o senza il verbo dovere etc.) passando indifferentemente dall'una all'altra o mescolandole con la prima persona;
- valide (riproducibili) in qualsiasi situazione (dal particolare al generale).

Un'attenzione speciale deve essere rivolta al lessico (termini specifici e appropriati). È consentito l'uso del dizionario.

Al termine del lavoro il portavoce di ogni gruppo espone, oralmente e in tempi stabiliti, le istruzioni per le attività da compiere o per il gioco da riprodurre in classe. I differenti gruppi annotano e individuano ciò che intendono sperimentare.

La sperimentazione avviene in giorni diversi. Se sorgono problemi durante la sperimentazione delle attività da compiere o del gioco da effettuare, a causa della non chiarezza o logicità delle istruzioni, si discute e si esaminano i motivi.

Delle letture di appoggio completano questa sezione di lavoro, arricchendo l'orizzonte di conoscenze e di riflessioni da parte dei bambini.

### TESTO D'APPOGGIO

- Palkiewicz J.E. (1985), *Come comportarsi in caso di temporale*, in *Scuola di sopravvivenza*, Milano, Mursia.

### Verifica:

- riconoscere alcune caratteristiche del testo a dominanza regolativa (aspetti morfosintattici, sequenze informative, lessico specifico, etc.);
- produrre un testo a dominanza regolativa (per esempio istruzioni d'uso).

## SECONDA FASE L'IRRUZIONE DELL'IMMAGINARIO

### Obiettivi

L'alunno:

- mobilita capacità immaginative
- utilizza la scrittura per comunicare situazioni, idee, emozioni e stati d'animo
- amplia le competenze testuali

Riprendendo la stessa procedura adottata in altri segmenti di percorso si impegnano i bambini a trasferire le conoscenze acquisite in contesti diversi, dove l'immaginario gioca un ruolo di primo piano. Le istruzioni d'uso dovranno essere arricchite con elementi di descrizione, narrazione e se la situazione lo richiede, di spiegazione. Si inizia con...il gioco.

### 1. Giocare con le istruzioni

#### 1.1. Una pozione magica per....

Chiediamo ai bambini (a gruppi) di preparare una pozione magica per:

- far sparire una persona;
- realizzare un desiderio;
- operare delle metamorfosi.

È utile fornire sempre degli esempi (la strega cattiva, il mago Merlino, etc.) tramite la lettura di testi (fiabe, leggende, episodi mitologici) che immergano i lettori nell'atmosfera della finzione e della irrealtà e che offrano modelli estetici di riferimento a cui i bambini possano ispirarsi ed attingere, riprendendo spunti, frasi, parole. I bambini sono invitati alla produzione di testi scritti e visivi, da sistemare graficamente, utilizzando il computer e da raccogliere nel portfolio personale.

In questo caso il ricorso al computer si rivela particolarmente efficace come ambiente di apprendimento, poiché consente ai bambini di:

- sentirsi autori di una porzione, seppur piccola, di un testo che diventerà un testo scritto collettivo e più esteso;
- praticare procedure di scrittura, quali taglia e cuci (copia e incolla) ed effettuare autocorrezioni, prestando attenzione a modalità di presentazione del testo (linguistico e testuale).

#### TESTI DI APPOGGIO

- Dahl R. (1988), *La magica medicina*, Milano, Salani editore.
- Dahl R. (1983), *Le streghe*, Milano, Salani editore.

## 1.2. Le regole in.... azione

Proponiamo di scrivere brevi testi contenenti regole che ricorrono abitualmente in classe. Successivamente invitiamo i bambini a vedere l'aula in un'altra prospettiva; non com'è, ma come vorrebbero che fosse, immaginandola un luogo dove accadono avvenimenti speciali e impensati, ma anche storie fantastiche. Per costruire le storie stabiliamo delle regole, richiamando quelle già utilizzate per la descrizione e la narrazione.

Nascono numerosi testi compositi, in cui dominano aspetti descrittivi e narrativi, fortemente fantastici. Un cartellone viene allestito per valorizzare i prodotti dei bambini (disegni e testi scritti).

### TESTI D'APPOGGIO

- Benni B. (1983), *Terra*, Milano, Feltrinelli.
- Campanile A. (1989), *Quando Lucio lascia l'ascia, Esami, Non era un ombrello, Il pesce in padella, Cattivo giuoco in Tragedie in due battute*, Milano, Rizzoli.
- Rea D. (1953), *Insegnare con la frusta in Ritratto di maggio*, Milano, Mondadori.

## 1.3. Istruzioni in... rima e musica

Lo spazio creativo, avviato precedentemente, si allarga ad altri interventi di tipo giocoso sui suoni e sull'ordine delle parole. I bambini scrivono frasi in libertà, riprendendo vocaboli incontrati nelle istruzioni d'uso. Ne documentiamo qualche esempio:

Dire sempre la verità. Se no fai stupire tutta la città (Stefano).

Fare i compiti seriamente. Se no.. perdi la mente (Margherita).

Aiutare in casa, se no non si rincasa (Serena).

Non aprire in casa agli sconosciuti. Perché... come una volpe, sono astuti (Lapo).

Non rovinare gli oggetti. Se no vengono i folletti (Gaia).

Non manca la costruzione di un decalogo (dei bambini, delle famiglie e dei nonni messi a confronto). Il decalogo dei non.. Si scopre poi anche il decalogo<sup>10</sup> dei bambini di Regina Laudi.

La costruzione dei diversi decaloghi ha consentito di discutere e mettere a confronto non solo differenze linguistiche (lessico, frasi, etc.), ma anche mutamenti legati ad abitudini e mentalità culturalmente distanti da quelle dei bambini di oggi. Inoltre sulle pro-

---

<sup>10</sup> *Decalogo dei bambini. L'arpa della fanciullezza*, in *Versi, versetti e rispetti*, Pasino L., Salina Borello R., (1980), Torino, Paravia, in *Idee per il curricolo verticale*, cit. pp.15.126.

duzioni dei bambini sono state condotte attività di smontaggio e montaggio di testi che, per motivi di spazio, volutamente omettiamo, ma che hanno offerto l'opportunità di aprire sia finestre di riflessione sulla lingua a più livelli (il lessico, il nome, gli avverbi, il comparativo, etc.), sia momenti di "inventività", supportati dall'ausilio di un esperto esterno che ha fornito alcune istruzioni d'uso per iniziare, seppur in maniera "artigianale", i bambini a "fare poesia".

Si riportano voci e produzioni dei bambini.

#### 1.4. L'angolo della "poesia"

Finalmente è arrivato il poeta!<sup>11</sup> grida un bambino.

Il poeta entra in classe, saluta i bambini e inizia a spiegare. Spiega che il poeta, "ogni poeta" è sempre in viaggio; un viaggio di emozioni, un viaggio del "fare". Per il poeta creare poesia significa "fare poesia".

Nella stanza domina il silenzio, tutti ascoltano... la lavagna, il muro, i lapis e le penne.

I bambini, ammutoliti e con grandi occhi sgranati, restano in attesa. Il "nostro poeta" dà alcune regole.

PRIMA REGOLA: cercare i suoni / i colori delle parole

arse la sera sul mare di rame

#### ➤ Giochiamo con le vocali (assonanza)

regola tegola mulo muro burro duro puro scuro

<p>rame erba            edera rape</p>	<p>neve vene            chele lieve</p>
<p>cristalli        militari</p>	<p>vale sale            male</p>

<sup>11</sup> L'esperto è F. Manescalchi, poeta e critico letterario.



➤ Giochiamo con le consonanti (allitterazione)

<b>mare</b> <b>muro</b>	<b>mora</b>	<b>mira</b> <b>amore</b>
<b>erba</b>	<b>rebus</b>	<b>sole</b> <b>sale</b>
		<b>salire</b> <b>solo</b>

➤ Giochiamo con l'inizio o la fine delle parole

<b>muschioso</b> <b>mucca</b> <b>murato</b>		<b>muro</b> <b>muraglia</b> <b>muto</b> <b>mulino</b>
<b>vero</b> <b>vene</b>	<b>verde</b>	<b>erta</b> <b>erba</b>
<b>vendere</b>		<b>era</b> <b>erboristeria</b>
<b>cricketo</b> <b>cristalli</b>	<b>crampo</b>	<b>salire</b> <b>sale</b>
<b>crepa</b>		<b>salmone</b> <b>salsa</b>
<b>rondine</b> <b>ronfare</b>		<b>muro rosso</b> <b>rotto</b> <b>rovente</b>
<b>libero</b> <b>cristalli</b>	<b>limpido</b>	<b>leggere</b> <b>sale</b>
<b>nero</b> <b>vene</b>	<b>nega</b>	<b>leggera</b> <b>lente</b>
<b>nervo</b>		<b>barca</b> <b>erba</b>
		<b>barba</b> <b>banana</b> <b>banca</b>

Giochiamo facendo anagrammi, sciarade, etc.

<b>muro</b>	<b>urmo</b>	<b>tra</b>
<b>sale</b>	<b>elsa</b>	<b>tramonti</b> <b>monti</b>
<b>occhi</b>	<b>occhiali</b>	<b>ali</b>

Il poeta fa capire ai bambini che la poesia nasce dalla nostra vita. La poesia è musica. “Gli oggetti possono divenire poesia e le parole trasformarsi in oggetti”.

SECONDA REGOLA: vestiamo il colore, il suono delle parole con la forma

➤ Giochiamo con i significati delle parole

- colleghiamo le parole, creiamo catene di parole, l’albero delle parole (le parole si possono vedere)

- inventiamo analogie, similitudini, metafore con catene di parole.

Tabola – marrone- cartellone- pulito- sporco- sedia- cuscini- cucina - lampada luce- sole-giallo – spiaggia- vaso

Neve, pizza, cane, mamma, cielo, nuvole, famiglia  
Giallo, occhi, blu, natale, pasqua, cioccolata, sole

Neve di cioccolata  
Cioccolata di neve

➤ Il gioco del come (similitudini)

Sofia ha i capelli biondi come l’oro. Il sale è come la neve bianca  
I cristalli sono come il sole che splende.

➤ Il gioco della metafora

(mettendo al posto di un nome un altro nome che ci suggerisce la fantasia)

Sofia, capelli d’oro. I pezzetti di sale (lezione di scienze) diventano  
stelline di sale, neve bianca

➤ Il gioco del binomio fantastico

Albero- carota. L’albero è una carota gigante  
Ruota- luna. Qual è quella luna che fa viaggiare?

TERZA REGOLA: mettere in rapporto le frasi, curare il rapporto tra frasi costruite partendo da parole

Aula, banchi, cattedra, sedie, finestre, persiana, giardino, uccelli, estate, cielo, sole

## **Estate**

D'estate vado  
al mare

pesco,  
mi tuffo,  
nuoto.

## **Sole**

Il sole è scottante  
la natura colma  
di gioia  
ride.

## **Aula**

Aula, campo di studio  
Aula, studio lampo  
Aula, aurora sonante  
Aula, autunno volante  
Aula, protettiva casa

Aula, automobile in viaggio  
Aula, un "Ualà" di parole  
Aula, lavatrice chiama  
Aula, lana di lama  
Aula, ladro automatico

Aula, come un'ala pensatrice  
Aula, acqua di lampone  
Autunno, aurora di aula

➤ Costruiamo delle frasi con le parole trovate nell'esperienza di scienze.

## **Cristalli**

Cristalli, liberi come foglie nel vento  
Cristalli, creta lucente  
Cristalli, fragili uccellini  
Cristalli, sole splendente

Cristalli, brillantini cresciuti  
Cristalli, acqua trasparente

Cristalli, brillante brina

Osserviamo con altri occhi (poetici), ciò che si è depositato nel *beker*, vicino al termosifone, durante l'esperienza di scienze.

1) nel *beker*, che conteneva acqua e sale, ci è rimasto il sale... io vedo:

Tante foglie ghiacciate e ricoperte di neve...  
Un bosco gelato...

2) nel *beker*, che conteneva acqua di rubinetto, ci sono rimasti i sali minerali...  
io vedo:

Una ragnatela..  
Tante formiche bianche che... lentamente  
Si dirigono verso  
Il formicaio.

Le istruzioni d'uso hanno subito anche un adattamento musicale, che ha mescolato parole e ritornello, ispirandosi alla base musicale della canzone del mambo<sup>12</sup>. A quest'itinerario ne segue un altro dedicato alle regole nel mondo della scuola (Itinerario modulare 2, *Le regole nel mondo della scuola*), che omettiamo per motivi di spazio e per il quale si rinvia al volume *Idee per il curriculum verticale*, cit.

## **Percorso didattico.**      **Giocare con le regole**

ITINERARIO MODULARE 1    La circolare n°...

Questo primo itinerario, svolto in più di una settimana (6h), è costituito da due fasi:

- La comprensione del testo (2h);
- Le operazioni di transcodifica (4 h);

---

<sup>12</sup> Vedi in questo volume, *Spunti operativi* Campigli G., *L'immaginario grammaticale*.

## PRIMA FASE LA COMPRESIONE DEL TESTO

### Obiettivi

L'alunno:

- comprende l'argomento e le informazioni principali di un testo
- riflette su alcuni lessemi
- identifica l'intenzione comunicativa di un testo

#### 1. La lettura della Circolare n°10, protocollo...

Per completare il percorso intrapreso si decide di chiudere con un genere testuale o-stico, quale quello della circolare che circola frequentemente nella quotidianità scolastica, ma per il quale vi è una scarsa simpatia sia per i contenuti che per i connotati che lo contraddistinguono. Inserendolo in un'atmosfera di gioco e mescolandolo ad altri generi testuali e in contesti diversi da quello scolastico- burocratico, è possibile trattarlo invece con simpatia, come è accaduto nel nostro caso.

##### 1.1. La lettura silenziosa

I bambini sono invitati a leggere in silenzio la circolare n° 10 sulla sicurezza (simulazione del piano di evacuazione) con la consegna di:

- annotare al margine le parole od espressioni sconosciute;
- cerchiare l'argomento di cui si parla, scrivendo quante volte ricorre;
- sottolineare le informazioni principali.

In seguito si discutono i contenuti della comunicazione scritta e si prova a spiegare collettivamente il significato di alcune parole specifiche, ricorrendo al dizionario.

Verifica su:

- il lessico specifico;
- le informazioni principali.

## SECONDA FASE LE OPERAZIONI DI TRANSCODIFICA

### Obiettivi

L'alunno:

- comprende e utilizza le sequenze informative di un testo
- struttura oralmente una breve esposizione per dare informazioni
- opera trasformazioni testuali

## 1. Dare istruzioni

Dopo aver rilevato alcune caratteristiche presenti nella circolare i bambini la comparano con altre circolari scolastiche, per passare a:

- stendere, sottoforma di istruzioni, le azioni indicate nella circolare n°10 rispettando ordine, tempi e l'intenzione comunicativa;
- realizzare una breve esposizione orale dei testi prodotti;
- confrontare le produzioni;
- scegliere quella che sembra loro la più efficace, spiegando il perché.

Verifica:

- ricercare le sequenze informative di un testo (circolare, istruzioni d'uso etc.);
- trasformare la circolare in istruzioni d'uso.

## ITINERARIO MODULARE 2 Il gioco dei doppi sensi

Questo secondo itinerario, svolto in tre settimane (14h), è costituito da due fasi:

- La polisemia (8h)
- La ricerca (6 h)

### PRIMA FASE **LA POLISEMIA**

#### Obiettivi

L'alunno:

- rileva i possibili significati di una parola
- manipola frasi e riformularle in contesti differenziati
- cerca il senso nei non sense
- riconosce la denotazione e la connotazione

Dopo aver stilato le istruzioni d'uso, coerentemente con la circolare n°10, l'attenzione dei bambini si concentra sulla parola evacuazione, che, a seconda dei contesti, assume significati diversi; una conferma ne è data dallo stesso dizionario che riporta più definizioni.

Il testo relativo alle istruzioni di sicurezza è il seguente:

ISTRUZIONI DI SICUREZZA  
Per uscire dall'aula in caso di evacuazione

Alla diramazione dell'allarme:

- Mantieni la calma
- Interrompi immediatamente ogni attività
- Lascia tutto l'equipaggiamento (non preoccuparti di libri, abiti o altro)
- Incolonnati dietro a...
- Ricordati di non spingere, non gridare e non correre
- Segui le vie di fuga indicate
- Raggiungi la zona di raccolta assegnata

La ricchezza polisemica delle parole invita a creare piani di evacuazione personalizzati e divertenti, ricchi di doppi sensi, le cui istruzioni, sono da seguire scrupolosamente, onde evitare spiacevoli conseguenze:

- prendere il materiale occorrente;
- raggiungere il punto stabilito;
- fare l'operazione nel più breve tempo possibile, etc.

L'attività viene estesa ad altri contesti, quale quello letterario e filmico (Il malato immaginario di Molière, atto III, scena V), in cui si esaminano:

- il termine (denotazione, connotazione. Uso del dizionario etc.);
- le modalità di informazione;
- la prescrizione (palese o occulta. Ruolo della parola e della cinepresa, etc.).

Successivamente i bambini sono pronti a:

- stendere istruzioni d'uso, secondo le istruzioni di sicurezza indicate nella circolare, che preparino ad una prova di evacuazione;
- prescrivere medicine alla maniera di Purgon nel Malato immaginario di Molière, di cui riportiamo un brano.

#### Atto III Scena V

Il Dottor Purgone	Bella notizia quella che ho appresa or ora, qui dabbasso davanti alla porta: che ci si fa beffe delle mie prescrizioni, e che ci si rifiuta di eseguire la cura che avevo ordinato.
Argante	Dottore non è che..
Il Dottor Purgone	Smisurata audacia, incredibile ribellione di un paziente contro il suo medico curante.
Tonina	È spaventoso.
Il Dottor Purgone	Un clistere che mi ero diletato di comporre con le mie proprie mani?

Argante Non sono io che..

Il Dottor Purgone Ideato e realizzato secondo tutte le regole dell'arte medica.

Tonina Ha fatto molto male.

Il Dottor Purgone Destinato a produrre nelle interiora prodigiosi effetti.

Argante Fratello?

Il Dottor Purgone Respingerlo con disprezzo!

Argante È lui...

Il Dottor Purgone Un gesto inconcepibile.

Tonina È vero.

Il Dottor Purgone Un infame attentato all'arte medica.

Argante La causa è lui che..

Il Dottor Purgone Un delitto di lesa Facoltà per il quale non esiste pena bastevole.

Tonina Avete ragione.

Il Dottor Purgone Dichiaro che tra me e voi tutto è finito.

Argante È mio fratello..

Il Dottor Purgone Che nessuna parentela sarà più possibile tra noi.

Tonina Fate bene.

Il Dottor Purgone E per porre termine ad ogni nostro rapporto, ecco la donazione che avevo fatto a mio nipote in vista del suo matrimonio. (La straccia.)

Argante È mio fratello la causa di tutto.

Il Dottor Purgone Disprezzare un mio clistere!

Argante Mandatemelo subito, lo prenderò senza indugio.

Il Dottor Purgone Vi avrei rimesso in sesto in poco tempo.

Tonina Non se lo merita.

Il Dottor Purgone Avrei nettato il vostro corpo evacuandone ogni e qualsivoglia cattiva secrezione.

Argante Ah, fratello mio!

Il Dottor Purgone Non più di una dozzina di medicine, e avrei vuotato il sacco.

Tonina Non è degno delle vostre cure.

Il Dottor Purgone Ma poiché non avete voluto guarire per mia mano...

Argante Non è colpa mia.

Il Dottor Purgone Poiché vi siete sottratto all'obbedienza dovuta al medico curante...

Tonina È una cosa che grida vendetta.

Il Dottor Purgone Poiché vi siete esplicitamente ribellato alle cure prescritte...

Argante Ma no assolutamente!

Il Dottor Purgone Dichiaro di abbandonarvi alla vostra cattiva salute, alle intemperie delle vostre viscere, al vostro sangue corrotto, all'acrimonia della vostra bile e alla letulenza delle vostre secrezioni.

Tonina Più che giusto.

Argante Mio Dio!

Il Dottor Purgone E decreto che entro quattro giorni vi ritroviate in condizioni di assoluta incurabilità.



Argante	Ah, misericordia!
Il Dottor Purgone	E che cadiate nella bradipepsia.
Argante	Dottor Purgone!
Il Dottor Purgone	Dalla bradipepsia alla dispepsia.
Argante	Dottor Purgone!
Il Dottor Purgone	Dalla dispepsia all'apepsia.
Argante	Dottor Purgone!
Il Dottor Purgone	Dall'apepsia alla lienteria..
Argante	Dottor Purgone!
Il Dottor Purgone	Dalla lienteria alla dissenteria..
Argante	Dottor Purgone!
Il Dottor Purgone	Dalla dissenteria all'idropisia...
Argante	Dottor Purgone!
Il Dottor Purgone	E dall'idropisia alla privazione della vita, cui la vostra follia vi avrà condotto.

Molière (1976), *Il Malato immaginario*, Atto III  
Scena V, Milano, Rizzoli, Bur.

Per altre attività si rimanda a *Spunti operativi*, curati da G. Campigli in questo volume.

### Riferimenti bibliografici

- Cambi F. (2000) , *L'arcipelago dei saperi.*, Firenze, Le Monnier, vol. I.  
 Cambi F., Braccini A.M., Piscitelli M., Testi C., (2002) , *L'arcipelago dei saperi.*, Area linguistica, Firenze, Le Monnier, vol. II.  
 Colombo, A (1992), *I pro e i contro. Teoria e didattica dei testi argomentativi*, Firenze, La Nuova Italia.