

Spiriti Irrequieti ... e Creativi

Tarcisio Lodrini

Scrittura multimediale: come il computer, da mitica e misteriosa macchina che 'fa tutto da sola', diviene un ambiente per pensare, studiare e fare

La bottega artigiana. A scuola si scrive: tanto, forse troppo, e comunque da sempre. Di tanto in tanto, i nostri alunni ci chiedono, con la biro i tra i denti, lo sguardo allucinato, e ormai smarriti davanti ad un foglio pieno di cancellature: Come si fa a scrivere e noi stessi ci domandiamo: ma è possibile insegnare a scrivere? Domande inquietanti.

La mia esperienza di trent'anni di scuola mi spinge, di solito, a mettere in atto le classiche attività che annotiamo sul registro di classe come "antologia", "narrativa", "grammatica". Bene, ma si può fare di più. Ad esempio, potremmo documentarci sui manuali di scrittura, più o meno creativa, nell'ipotesi neocognitivista che, almeno in parte, la *creatività sia insegnabile* e offrire, così, ai nostri alunni una serie di suggerimenti che facilitino loro la strada. O - meglio ancora - potremmo impostare il lavoro sulla scrittura più come un laboratorio che come una lezione. In altre parole, anziché utilizzare il tipico approccio dei saperi concettuali in cui si stimolano gli alunni ad apprendere in modo consapevole nozioni astratte, un linguaggio specialistico e criteri metodologici generali, l'insegnante potrebbe mostrare (scrivendo lui per primo assieme ai propri ragazzi) come si fa a scrivere. In questo caso, l'insegnante si mette in gioco, produce al momento e sul posto un esempio, verbalizza le domande mentre se le pone e mostra il proprio personale stile cognitivo. L'alunno, a sua volta, è invitato a fare e non a spiegare, cioè a collaborare alla costruzione di un prodotto comune e non a rielaborare le conoscenze in un quadro generale e astratto. È, insomma, il maestro di bottega con l'apprendista che osserva, ripete prima per imitazione il processo del maestro, cerca poi di cogliere il come e il volutamente non detto.

Itinerario di classe. Un approccio di questo genere è appunto quello che ho cercato di attuare con i ragazzi e di cui sono offerti alcuni spunti nel "Diario di classe", un resoconto verosimile della quotidiana interazione scolastica, scritti, per gli alunni nel tentativo di evidenziare sia "le regole per divertire e affascinare il lettore" sia i pensieri degli attori.

Dice il professe: "Via tutto dal banco. Tirate fuori un grande foglio bianco, una matita e la gomma. "Noi lo conosciamo: quando parla così meglio farlo subito e velocemente. Lui sposta il suo borsone nero e tira fuori delicatamente con due dita un candido foglio immacolato. Cavolo, deve essere una cosa importante.

Tutti si sistemano cautamente sulle sedie e si preparano a qualcosa. Si comincia. Il professore ha suggerito: "Ahi! Come mi fa male..." Che cosa? Abbiamo scelto "ginocchio". Perché proprio "ginocchio"? Non lo sappiamo, ma ci sembrava una parola ricca si sviluppi.

Diario di classe: ingredienti per divertire e affascinare il lettore.

1. Quando uno inizia a scrivere, lui stesso non sa come si svilupperà la sua storia. Occorre, allora, scrivere frase per frase senza chiudere subito la vicenda, ma lasciando sempre qualcosa di indefinito, cioè ... che non si conosce ancora "come? perché? chi? quando?"... La storia va chiusa, ma solo alla fine (scioglimento). All'inizio occorre accumulare elementi di mistero senza spiegare, lungo il racconto chiarire tutto, mentre si introducono nuovi spunti di sviluppo.

2. Prima di descrivere occorre immaginare, cioè costruire una immagine visiva (mentale.) di quello che poi si descriverà. L'immagine è costruita mettendo assieme aspetti diversi (assemblando e ristrutturando). Usare i ricordi della propria memoria, ripensare ad avvenimenti, situazioni o persone della nostra esperienza. (rievocare elementi della propria storia personale)

3. Non lasciare andare la mente dove vuole (fantasticare), ma condurre i pensieri (metacognizione); o meglio, un po' lasciarli del tutto liberi, un po' scegliere i pensieri più interessanti, un po' cercare quelli che sono più vicini (pertinenti) alle frasi già scritte. Quindi, un po' "sfrenate" l'immaginazione, un po' "guidare" la mente.

4. Nel formulare le frasi (testo) una strada da seguire è quella di lasciarci guidare dalla grammatica: certi verbi vogliono certe preposizioni, certi nomi chiedono certi aggettivi. Le parole cercano da sole altre parole, se noi glielo lasciamo fare.

Chi sta parlando? Occorre scegliere il personaggio. Maschio o femmina? I maschi volevano un maschio, le femmine una femmina. Però una che dice "Ahi!" è più facile che sia una femmina. Chi è? Una ragazza della nostra via. Perché? Perché la conosciamo meglio e abbiamo più cose da farle dire. Come ce la immaginiamo? Convinciamo dal nome...

5. Quando una idea nuova non viene, occorre tener duro e inventare con tenacia una soluzione. Abbiamo dentro di noi tante possibilità. Se le usiamo, facciamo cose belle.

6. Per cercare le parole e gli spunti occorre pazienza, a volte tanta pazienza. Se poi finiamo in un vicolo cieco, ci agitiamo e diventiamo irrequieti. Ma se teniamo duro, prima o poi sentiamo che il flusso delle parole si scioglie e diciamo tante cose. Alla fine siamo contenti di noi e di quello che abbiamo scritto.

Questo è uno di quei momenti in cui tutti cominciano a pensare: "Non ce la faremo mai!" Marzia fa una delle sue smorfie di disgusto, ma lei le fa sempre, anche quando è contenta, perché la gioia la nasconde ben in fondo, che nessuno la tocchi. Il sorriso luminoso di Serena diventa un po' tirato. Claudio comincia a fare buchi nella gomma.

Tognoni muove un po' il banco tanto per fare rumore: il silenzio lo disturba. Alessandro prende un'aria umile come per dire: "Io con loro non c'entro". Cristian sta pensando se è giunto il momento di tirar fuori la sua rivista di moto e rifarsi un po' la vista con le modelle seminude. Chiara si fa i ricci con la matita, si scrive qualcosa sulla mano e diventa ancor più pallida del solito. Elena diventa rossa: quando pensa Elena diventa rossa. A dire la verità Elena è sempre rossa, ma certe volte si accende.

Tutti sperano che a qualcun altro venga in mente qualcosa. il professore sembra tranquillo. Poi Mauro, che è un logico, dice: "Chi le ha fatto male al ginocchio?" Scegliamo un maschio, visto che una femmina l'abbiamo già presa in considerazione. Rapido giro di proposte: Gianluca va bene a tutti...

7. L'insegnante ricorda (continuamente) a tutti il "compito", cioè indica lo scopo e la funzione in quel punto del racconto di ogni nuova frase prima ancora di inventarla: fa il punto della situazione e indica a cosa mirare. Così tutti hanno ben presente in ogni momento che cosa di preciso devono cercare. Ogni alunno fa lo sforzo di indirizzare la sua attenzione (e le sue risorse linguistiche e di ideazione) nel campo scelto. L'insegnante è il guardiano della coerenza: indica i problemi, ma non li risolve.

Il professore dice: "Adesso dobbiamo trovare delle 'parole' che si attacchino a "Ahi! come mi fa male il ginocchio" e che portino a Gianluca". Capito cosa cercare e perché, tutti cominciano a pensare e immaginare, poi qualcuno inizia a proporre.

L'insegnante scarta solo quello che proprio è "una schifezza", come diciamo noi. All'inizio dell'ora qualche "schifezza" c'è, ma da metà in poi scompaiono e tutti dicono quasi sempre cose "acide", come dice Claudio che è un po' "gasato" (fase del brainstorming). Le più "sfiziose" ognuno se le annota sul suo grande foglio bianco. Poi le cancella, poi le riscrive: cominciamo a capire perché il prof. ha detto: "... prendete una matita e la gomma" ... Quando facciamo il secondo giro (fase della selezione), ne scegliamo una di nostro gusto: questo lo decidiamo sempre noi, e la mettiamo nel testo.

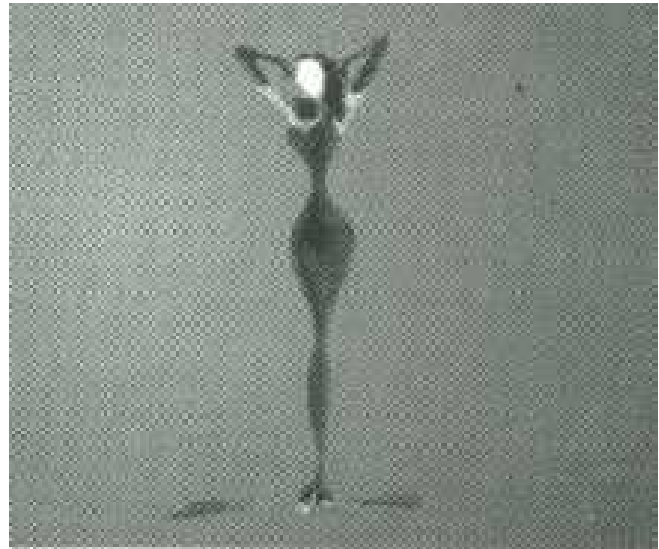
Certe volte in un'ora scriviamo i 3 righe, certe volte riempiamo la pagina di proposte (mappa e schemi) che la volta dopo esamineremo. Finora abbiamo scritto una riga, chissà quando finiremo! Benedetta ha detto tutto in un fiato: "Me lo dovevo immaginare che Gianluca si sarebbe vendicato. Il professore fa una faccia come uno che ha vinto alla lotteria.

Il racconto

Spiriti irrequieti. (Marilena racconta)

Ahi! Come mi fa male il ginocchio! Me lo dovevo immaginare che Gianluca si sarebbe vendicato: assomiglia tutto a sua madre, una tipa da manicomio.

Io la conosco bene. Mi hanno sempre colpito le sue orecchie a sventola e quel viso pallido con le guance cadenti e lentiginose. Mi ha colpito ancor di più quell'ombra di baffi sopra il labbro e gli avambracci muscolosi e sparsi di peli lunghi e neri. Per non dire poi della sua bocca storta, ma illuminata da un sorriso spesso cordiale e frizzante, sebbene un po' sguaiato.



Ma quello che tutti notano in lei sono le gambe: lunghe, snelle, diritte. Lisce e spudorate. I papà le guardano di nascosto, gli amici di Gianluca le sbirciano con la coda dell'occhio e persino le mogli dei papà invidiano con rapide occhiate quel prodigio della natura che ruba a loro gli sguardi degli uomini. Nessun'altra delle donne che io conosco riesce a camminare come lei: si muove agile sulle caviglie, dondola la vita e mette in risalto, disinvolta, i suoi seni tondi e sodi. Assomiglia per metà ad un rustico macellaio e per metà ad una intrigante bambola.

Ma sotto quell'aspetto così strano si nasconde un carattere – ancor più strano. Con quelle gambe non può essere che vanitosa e bricconcella, ma chi direbbe che è anche lunatica e sospettosa? Eppure lo è. Del resto tra lei e Gianluca cambia solo l'età.

Ahi! Come mi fa male il ginocchio! Era meglio che lo invitavo alla nostra seduta spiritica. Io, Marta e Beppe abbiamo una passione segreta per i cimiteri, i fantasmi e il buio. Novembre è il nostro mese preferito: per noi le Feste dei Morti sono meglio dei compleanni. Quando siamo tristi, noi andiamo al cimitero, ci raccontiamo storie sui morti e così ci tiriamo su. Tentare di parlare con i fantasmi ci fa sentire superiori e posseduti da qualcosa di misterioso.

Il giovedì verso sera, quando noi, seduti intorno al tavolo, ci stringiamo le mani nella penombra, invocando i nostri amici fantasmi, entriamo in un'altra "dimensione" e ci sentiamo in contatto con forze lontane e occulte.

Gianluca lo sa ed ha fatto di tutto per entrare nella nostra avventura. Ha anche fatto la corte a Marta ed a me ha persino regalato piccole bare da collezione. Niente da fare: noi stiamo bene così! Ahi! Come mi fa male il ginocchio! Se mi spinge un'altra volta, lo strozzo!

Che cosa è un racconto

Il professore ha deciso che era arrivato il momento di scrivere un racconto narrativo. Ne abbiamo letti alcuni sull'antologia e abbiamo deciso che sarebbe stato un racconto in prima persona. Non avremmo rispettato l'ordine cronologico degli avvenimenti (fabula), ma l'ordine dei nostri pensieri (intreccio). Abbiamo passato l'anno di prima media in mezzo a favole, fiabe e altre fantasie. Alla fine abbiamo capito che esiste un altro tipo di racconto, quello verisimile.

Raccontare fatti di questo mondo ci sembrava una rinuncia alla nostra sfrenata fantasia e, oltretutto, all'inizio ci venivano pensieri da "prima elementare".

Sembra facile raccontare le cose di tutti i giorni, ma non ci si può mettere né un drago con principessa né una mossa di kung-fu che spiaccica una testa e fa colare fuori il cervello. In una parola: è noioso.

L'ipermedia. Si trattava, a questo punto, tradurre il racconto in immagini e quindi di realizzare un ipermedia che documentasse il processo didattico che ci aveva portato al racconto.

Gli alunni hanno, innanzitutto, esplorato ed osservato molti CD sui più vari argomenti per capire come sono costruiti, come si usano, che problemi pongono al lettore, quali soluzioni sono più efficaci. In seguito hanno svolto le fasi di apprendimento tecnico in Multimedia ToolBook, che li ha portati alla produzione di un rudimentale ipertesto di prova. Sono quindi passati al lavoro vero e proprio: trasferire il testo di "Spiriti inquieti" in immagini e suoni.

Dal brainstorming sono passati ad un primo abbozzo di progetto e poi allo storyboard: per ogni videata veniva abbozzata su carta una pagina contenente il titolo, il numero, le immagini, le indicazioni dei file sonori, Io, sfondo, i bottoni con le indicazioni dei link a cui rimandavano. Si sono quindi divisi in gruppetti di 2-3 che hanno cominciato a implementarlo alla macchina.

L'autonomia dall'insegnante era grande e accese fiorivano le discussioni che inevitabilmente accompagnavano tutte le scelte, soprattutto quelle musicali. Liberi e Spiritosi hanno prodotto un ipermedia che sentono ancora oggi come loro.

Conclusioni. Da questa esperienza io, come insegnante, ho avuto un'ulteriore conferma del fatto che, quando i ragazzi si divertono nel fare qualcosa, imparano in modo leggero, quasi senza accorgersene, e danno il meglio di sé. In altre parole, la scuola non deve per forza essere un luogo di "lacrime e sangue": apprendere, quando riesce, è un'attività controllata, ma leggera e piacevole. Tanto leggera che è spesso sottovalutata sia dall'alunno sia dall'insegnante. Ho capito, poi, che mirare alla qualità, la più alta possibile in quel momento (accettabile è solo il meglio che riusciamo a produrre qui ed ora), ripaga alla fine i ragazzi in soddisfazione, soprattutto se il lavoro non è fine a se stesso, cioè una mera esercitazione scolastica, ma se è costruito per un committente esterno. Gli alunni, a loro volta, hanno capito e accettato che scrivere richiede un lavoro ed è diverso dal buttar giù così come capita quello che si sa, e che il computer non è quella mitica e misteriosa macchina che "fa tutto da sola", ma un ambiente in cui continuare a pensare, o addirittura a studiare, facendo. Più in generale, l'uso delle nuove tecnologie nella didattica ordinaria, mentre sembra offrire indicazioni incoraggianti, apre anche spazi di riflessione e di ricerca.

Prestare attenzione alla metacognizione. Attraverso la verbalizzazione che l'insegnante fa delle proprie procedure mentali (le domande che si pone mentre pensa a come procedere anche nel lavoro alla macchina), l'alunno vede un'altra mente al lavoro. Quindi, mentre trova conferma e sicurezza nel rispecchiarsi nell'altro, si rende anche conto della varietà dei possibili approcci ad un problema.

Manipolare i modelli mentali.

Il computer costituisce un ambiente in cui costruiti mentali, le strategie e le rappresentazioni vengono deificate, cioè proiettate e incorporate in oggetti, e nei loro comportamenti, sullo schermo. Instaura una distanza tra il lavoro della mente e il prodotto del pensiero, è più facile individuare e intervenire sui modelli, gli schemi e le procedure che inconsapevolmente guidano e agiscono nella nostra rappresentazione del mondo e della conoscenza. Frame, script e schema delle storie possono divenire le nuove categorie di interpretazione e costruzione della scrittura e della conoscenza.

I link ai siti Internet.

L' Editrice Nord (<http://www.fantascienza.com/nord/>) ha pubblicato una piccola, ma interessante serie di manuali di scrittura. Stimolante, a questo proposito, la rubrica che Giulio Mozzi teneva, fino a poco tempo fa, sulla rivista telematica Nautilus (hyperlink <http://www.netics.it/nautilus/>).

È possibile navigare in rete alcuni ipertesti costruiti dai ragazzi nel sito dell'IRRSAE - Emilia Romagna (<http://kidslink.bo.cnr.it:80/irrsacr/>).