Giochi linguistici, scrittura digitale, alfabetizzazioni emergenti

Come valorizzare la predisposizione dei bambini per la narrazione e l'annotazione

■ **Edith Ackermann, Francesca Archinto**

Come dice Loris Malaguzzi, i bambini si esprimono "in cento linguaggi". Essi parlano attraverso i gesti, le parole, le immagini, e usano qualsiasi cosa abbiano appreso in un qualunque linguaggio come leva per arricchire la loro comprensione e padronanza di altri linguaggi. Ai bambini piace anche mischiare ed abbinare mezzi espressivi diversi, come il disegno, la scrittura o la recitazione. Lo fanno in forma di gioco, scegliendo quelle combinazioni che meglio catturano quello che vogliono dire. Questo non significa che i bambini ignorino la differenza fra, ad esempio, un disegno, un numero o una lettera. La ricerca dimostra che non è così. Questo lavoro a due mani analizza il lungo percorso che porta i più giovani dall'*oralità* all'*alfabetizzazione*, dall'essere un *narratore* all'essere un *annotatore*[1], dall'essere un *ascoltatore* all'essere un *lettore*. Oltre ad essere un viaggio molto affascinante, per molti bambini può anche essere piuttosto difficile.

Questo lavoro è suddiviso in due parti. Nel primo contributo, intitolato *Gioco simbolico e competenze narrative*, Francesca Archinto approfondisce il processo di sviluppo delle competenze narrative dei bambini attraverso il gioco simbolico o del far finta e le modalità con cui i genitori possono arricchire i primi rituali di lettura di storie, attraverso rappresentazioni poetiche, in cui ci si scambia i ruoli, si "legge" assieme e si usa la mimica. Il gioco simbolico o del far finta, secondo la Archinto, svolge un ruolo chiave particolarmente in età precoce, nell'aiutare i bambini ad apprezzare il valore dei libri come depositari di storie orali altrimenti fuggevoli e a far tesoro dei benefici della parola messa per iscritto. Senza questa iniziazione giocosa il successivo lavoro di decifrazione e produzione della grafia stampata può davvero diventare un ostacolo.

Nel secondo contributo, intitolato *"Bambini digitali", strumenti narrativi, scrittura dialogica*, Edith Ackermann presenta alcune delle compensazioni fra oralità e alfabetizzazione, dal punto di vista del bambino, e mostra il potenziale di diversi giochi linguistici e di ambienti basati sulla narrativa per valorizzare la predisposizione dei bambini alla *narrazione* e *all'annotazione*. Parlare in cento linguaggi, in questo senso, richiede che il bambino raggiunga un equilibrio viabile[2] fra due ricerche apparentemente contrapposte. Quella di rimanere collegato con persone e cose o sintonizzato (in francese: en connivence) - parlare o agire in loco - e quella di agire a distanza, cioè in modo geograficamente remoto o predisposto per usi successivi - registrare voci, lasciarsi tracce alle spalle. Le tecnologie digitali, come gli ambienti sociali virtuali basati su testo, i pupazzi elettronici, i narratori di storie e i costruttori di storie tangibili offrono ai più giovani nuove opportunità di giocare, costruire racconti, registrare storie e sperimentare nuovi media simultaneamente. Non diversamente dai rituali delle prime storie della buonanotte dell'Archinto, questi ambienti di gioco digitali supportano quella "oralità secondaria" a cui si riferisce Walter Ong, altrimenti detta scrittura dialogica, un viaggio in libertà - e sperabilmente gioioso – negli interstizi fra la narrazione e l'annotazione, il testo e il contesto, la voce e la parola.

RINGRAZIAMENTI

Si ringrazia la LEGO A/S per averci dato la possibilità di riflettere sul rapporto tra attività ludica e competenze narrative nei bambini in età prescolare. L'occasione ci è stata offerta da un incontro tra specialisti, organizzato da LEGO A/S a Cassinazza-Orsenigo (Como), il cui tema centrale verteva sull'intelligenza narrativa e nuovi possibili strumenti di apprendimento.

Siamo grate a Enza Benigno, Stefania Manca e Augusto Chioccariello dell'Istituto di Tecnologie Didattiche, Genova, per averci ospitato sulle pagine della loro rivista; a Rolf Andreas Wigand per aver organizzato l'incontro di Cassinazza; e a Daniele Bresciani per il prezioso supporto e per il suo grande intuito creativo sempre presente nel suo lavoro di "concept design".

1

Vedi nota 1 di: Edith Ackermann, *"Bambini digitali", strumenti narrativi, scrittura dialogica*, in questo numero [N.d.C.].

2

L'uso del termine "viabile" si richiama direttamente al concetto di *viabilità* del Costruttivismo Radicale, secondo cui la conoscenza, che viene sempre costruita dal soggetto conoscente, serve per l'organizzazione del mondo esperienziale, e non per la scoperta di una realtà ontologica. Gli schemi di azione, i concetti e le operazioni concettuali sono "viabili" se sono appropriati ai contesti intenzionali o descrittivi in cui vengono usati, se individuano, cioè, delle soluzioni adoperabili, percorribili in quei contesti.

Per una esposizione della teoria del Costruttivismo Radicale si rimanda a Ernst von Glasersfeld (1998), *Il costruttivismo radicale. Una via per conoscere ed apprendere*, Società Stampa Sportiva, Roma [N.d.C.].