

## **Didattica dell'Italiano & formazione del carattere**

### **Parte I: l'esperimento libro game**

Esistono, agiscono e a volte congiurano tra loro insegnanti convinti che una parte importante e terribile e splendida del loro mestiere consista nel portare un contributo alla maturazione umana dei ragazzi loro affidati. Non solo: costoro si spingono a ritenere che ogni apporto in questo senso sia in ultima analisi finalizzato alla formazione del carattere, inteso come matrice delle azioni e degli atteggiamenti di una persona. E siccome questa matrice va strutturandosi nel tempo attraverso la successione dei nostri atti liberi, tanto da giustificare l'affermazione per cui ognuno diventa quello che sceglie... ecco che tali insegnanti aspirano nientemeno che a questo con i propri studenti: educare alla scelta.

Se state leggendo, è probabile che anche voi facciate parte, come il sottoscritto, di questa allegra brigata. In tal caso, c'è una convinzione altrettanto decisiva che è di vitale importanza possedere fino in fondo, se si vuole conservare questa allegria peraltro essenziale al buon esercizio del nostro mestiere: ossia che il proprio agire si inserisce in una rete ben più ampia di relazioni significative; che il nostro contributo sarà pertanto solo un elemento tra gli altri, presumibilmente modesto; e che questo è un gran bene.

Ciò detto, va da sé che buona parte di quanto possiamo dare passa attraverso la relazione personale tra docente e studente, nella misura in cui è sana e vissuta in pienezza. E attraverso l'opportunità che la nostra posizione privilegiata ci dà di intervenire talvolta, con discrezione e delicatezza, sul sistema delle altre relazioni significative. L'insegnante agisce poi in una dimensione ulteriore, in quanto fa accedere alle esperienze vertiginosamente belle che si associano al lavoro umano: la fatica che porta alla padronanza; l'errore che allena alla tolleranza verso la propria fallibilità; la creazione di qualcosa di nuovo, che si accompagna alla fierezza di riconoscersi in esso... e chi più ne ha più ne metta.

Gli insegnanti, però, specialmente se appassionati alle loro materie, ritengono che anche all'interno delle diverse discipline esistano specifiche risorse utili alla formazione del carattere. E in questo senso è convinzione universalmente condivisa dagli insegnanti di Italiano di avere qualche freccia in più al proprio arco rispetto ai colleghi... La lettura mette in contatto con grandi temi, e nelle ore di Italiano c'è spazio per porre problemi importanti e per dibatterli; attraverso la riflessione si elabora l'esperienza; nella discussione ci si confronta e si schiudono orizzonti; le relazioni si arricchiscono e si aprono alla testimonianza. Si parla di valori; e nell'educazione alla scelta che cosa c'è di più pertinente dei valori?

Indubbiamente lo spazio dialettico, l'informazione il confronto l'elaborazione condivisa di idee e giudizi sono dinamiche preziosissime, e non si potrà fare mai abbastanza per sostenere nei ragazzi lo sviluppo della capacità di pensare, di impiegare l'intelligenza per abbracciare la realtà. Ma sappiamo che la battaglia per la formazione del carattere non è primariamente una faccenda intellettuale. Anche quando un ragazzo abbia colto con grande chiarezza e acquisito sul piano teorico la priorità di un valore rispetto ad un altro, la validità di un criterio di scelta... l'incorporazione di questa chiarezza in una dimensione profondamente vitale è tutt'altra questione, che non può avvenire in virtù di un dibattito scolastico, per quanto sapientemente congegnato. Una passeggiata con gli amici è in grado di resettare completamente qualunque catena di sillogismi.

Un passo avanti lo facciamo riconoscendo che la forma propria della trasmissione, della ricerca condivisa dei valori morali è la narrazione. E' ascoltando una storia che si attiva e si affina la nostra capacità di riconoscere un testimone, di ammirare la bellezza di un'azione giusta; sono le storie che fanno emergere da dentro di noi le risposte agli interrogativi etici man mano che essi si pongono. Sono le storie che ci fanno venire voglia di trasformare ogni giorno della nostra vita in una storia che valga la pena ricordare. Non è l'elogio più alto quello che Erodoto tributa ai combattenti delle Termopili, quell'asciutto "combattevano in modo degno di essere raccontato" (ἐμάχοντο ἀξίως λόγου)?

Qui, si direbbe, abbiamo toccato il vertice delle possibilità educative proprie della didattica dell'Italiano: l'umano contenuto nel patrimonio delle storie, attraverso la voce e la persona dell'insegnante, interpella la persona dello studente. (In effetti, detto fra noi, il professore di Storia potrebbe farci una concorrenza spietata, se solo fosse più consapevole che oltre alla Storia dell'Umanità si possono raccontare le storie degli uomini...). Questo è davvero molto; ci muoviamo però ancora inevitabilmente su un piano astratto, nell'anticamera dell'esperienza morale. Possiamo, infatti, ragionare e raccontare quanto vogliamo: resta il fatto che a scegliere si impara scegliendo, e che sono le scelte vere e vive che facciamo (o rinunciamo a fare) quelle che plasmano il carattere di ognuno di noi nel tempo, molto più dei libri che leggiamo o dei sogni che coltiviamo. Ma qui, proprio mentre incontriamo un limite essenzialmente connesso con l'orizzonte scolastico, si schiude la possibilità di una risorsa abitualmente sottovalutata. Si può fare un passo in più, nel contesto del lavoro d'aula, per uscire dall'astrazione coinvolgendo l'integralità della persona? Io credo di sì: attraverso la scrittura. Non la scrittura argomentativa, che si muove ancora sul piano della mera riflessione intellettuale; ma la scrittura narrativa: la *creazione di storie*.

Inventare una storia e raccontarla è infatti un atto supremo di creatività morale. Creo un carattere, lo colloco nel mondo, lo pongo di fronte ad una sfida e alla necessità di scegliere per definirsi e conquistare il suo bene. Consegno agli altri questa storia perché in essa c'è qualcosa che merita di essere raccontato; ed è qualcosa di mio. La famigerata catarsi si compie nell'animo dello scrittore prima che in quello dello spettatore o del lettore. Si tratta di un'esperienza comune, che un mio studente descriveva così, a margine di un racconto del suo incontro con il genio della lampada: "ho sentito una pace in me veramente nuova, quasi che avere espresso questi desideri mi avesse pulito dentro".

Perché una classe possa arrivare a cimentarsi con questo tipo di esperienza è necessario sottrarre la pratica della scrittura alla dimensione scolastica nel senso deterioro del termine. Questo si può realizzare in vari modi, mai infallibilmente e mai completamente; e si dà essenzialmente in due dimensioni complementari:

- *scrivere con piacere*, ossia provandoci gusto. Al di là del fatto che si tratti di un obbligo sottoposto a valutazione, l'atto di scrivere per poter essere creativo deve compiersi in un'atmosfera di libertà. Ci può essere un aspetto giocoso; o un margine di autodeterminazione rispetto alle caratteristiche del lavoro; o un'attrattiva particolare... e accanto a questo l'esperienza, propria di qualunque lavoro, della fierezza di riconoscersi in un'opera ben fatta;

- *scrivere per piacere*, ossia scrivere per sedurre un pubblico, anche se spesso sarà rappresentato dal solo insegnante; e un pubblico esigente, che non si accontenta di un compito *corretto* (scolastico appunto), ma che cerca personalità e bellezza.

Il percorso di guerra che sono andato strutturando per i miei studenti del primo anno è pertanto orientato a fare di loro dei veri e propri apprendisti in una bottega del narratore, con tempi e modi per rivedere più volte i propri lavori incorporando liberamente i suggerimenti dell'insegnante e dei compagni; e ha l'obiettivo di coniugare progressivamente la creatività da una parte e il rigore formale dall'altra. Si tratta, nel primo anno, di un lavoro preparatorio, finalizzato all'acquisizione degli strumenti e all'iniziale interiorizzazione di alcuni elementi essenziali alla dimensione morale della narrazione. Il punto di arrivo di questa fase è, per ogni studente, la creazione di un *libro game*.

Per chi non ha familiarità con questo genere di scrittura, il *libro game* è un testo suddiviso in paragrafi numerati e mescolati in cui il lettore, identificato con il protagonista, ha la possibilità di operare scelte tra varie alternative in funzione del raggiungimento di un obiettivo finale, modificando di conseguenza il corso della storia. I punti di forza che presenta sono svariati:

- è effettivamente un libro – gioco: un genere molto apprezzato da quasi tutti i giovani lettori; e scriverne uno è pure una prospettiva attraente, perché significa che il proprio lavoro parteciperà di quell'apprezzamento; inoltre il lettore si troverà a giocare seguendo le regole stabilite dall'autore, il quale proverà un discreto gusto a preparargli trappole e vicoli ciechi lungo il percorso;

- la complessità del testo richiede un lavoro accurato e rigoroso, scandito in varie tappe: dapprima una progettazione a grandi linee della mappa del libro, con tutte le possibili varianti e percorsi alternativi; poi la stesura del testo, suddiviso in paragrafi numerati (almeno 100, perché l'esperienza di lettura possa avere una sua reale consistenza); quindi la confezione del libro vero e proprio in un formato giocabile; infine, il collaudo da parte dei compagni, che intervengono con suggerimenti a vari livelli. Ogni approssimazione si ripercuote sulla qualità del risultato finale, per cui il *libro game* non funziona o non cattura il lettore: pertanto lo standard di qualità è determinato da criteri oggettivi, interni al lavoro, e non imposto dal prof;

- all'interno di un sistema così fortemente strutturato la creatività personale è sostenuta in modo molto efficace dalle caratteristiche del genere: per i meno fantasiosi progettare un'avventura *standard* non è particolarmente difficile, ma al tempo stesso le idee originali si possono sviluppare con grande naturalezza e soddisfazione;

- questo lavoro inculca in profondità l'idea madre per cui la *scelta drammatica imposta al protagonista* è l'elemento essenziale della storia: si mettono pertanto le basi per il lavoro successivo, in cui la riflessione morale verrà tematizzata più esplicitamente; peraltro, resta chiaro che in un buon *libro game* non dovrebbero esserci scelte tra alternative apparentemente equivalenti, ma ogni decisione dovrebbe consistere nella scelta di un mezzo piuttosto che un altro per raggiungere un obiettivo ("decisioni di testa") o sulla scelta di un bene da perseguire piuttosto che un altro ("decisioni di cuore"), e i più vispi arrivano effettivamente a dare una caratterizzazione morale alle alternative chiave della storia;

- la natura assolutamente *non scolastica* (nel senso deteriore del termine) di questo lavoro rende molto naturale il traguardo finale della pubblicazione dei *libri game*: da qui la consapevolezza di scrivere realmente per un pubblico, che informa l'intero processo creativo.

Termino riportando come esempi alcuni paragrafi tratti da lavori realizzati sul finire dell'anno scolastico trascorso. I primi sono caratteristici della tipologia fin qui descritta, di ambientazione invariabilmente *fantasy*.

## **1**

*Dopo aver controllato il tuo equipaggiamento, parti con le prime luci dell'alba verso la missione più pericolosa che ti sia stata affidata sino ad oggi.*

*Arrivato alle porte della città, ancora deserte data l'ora, saluti le guardie ed inizi il lungo viaggio che ti porterà da Tracinox.*

*Puoi prendere due strade diverse: quella a sinistra che porta al bosco, dove oltre ai frutti prelibati potresti trovare anche animali feroci, o quella a destra che porta ad una pianura.*

*Se vuoi andare nel bosco vai al 76.*

*Se vuoi andare nella pianura vai al 72.*

## **14**

*Uscito dalla caverna dei goblin, hai davanti a te tre diverse strade e devi decidere quale prendere: quella alla tua sinistra porta ad un ponte sospeso su di un vulcano pieno di lava; davanti a te, nascosta da una strana nebbia, vi è una strada che non capisci dove porta; a destra, invece, inizia una strada leggermente in discesa.*

*Se vuoi attraversare il ponte sul vulcano vai al 42.*

*Se vuoi procedere per la strada avvolta dalla nebbia vai al 78.*

*Se vuoi prendere la strada leggermente in discesa vai al 93.*

## **58**

*Imbocchi il sentiero di sinistra e dopo un'ora senti una persona che chiede aiuto.*

*Ti avvicini e vedi che è un mugnaio che ha il carro con una ruota rotta.*

*Se vuoi fermarti ad aiutarlo vai al 16.*

*Se vuoi continuare per la tua strada ignorando le sue richieste di aiuto vai al 38.*

I seguenti sono invece liberi adattamenti della forma *libro game* a situazioni decisamente quotidiane.

## 10

*Senti la voce di tua mamma che ti chiama e ti dice che devi apparecchiare. Se vuoi aiutare tua mamma vai al 3, se invece non vuoi aiutarla vai al 25.*

## 12

*Non vuoi uscire dalla tua casa e ormai hai perso la voglia di uscire con gli amici, ma una tua sorella ti chiede di andare con lei a Gardaland. Se vuoi andare a Gardaland con tua sorella vai al 23. Se vuoi rimanere a guardare la televisione vai al 6.*

E, per finire, un punto tratto da una vicenda vistosamente ispirata dalla lettura di *Le avventure di un uomo vivo* di G.K. Chesterton.

## 15

*“Sa, devo raccontarle una storia. Sono sposato e ho anche dei bambini ma almeno una volta al mese li lascio dalla zia. Si chiederà perché, e quando le risponderò penserà che sono pazzo, ma le assicuro che non lo sono. Ogni tanto mia moglie se ne va e trova un lavoro fornendo un falso curriculum. E ogni volta io vado dove lavora lei, mi innamoro di nuovo e le rifaccio la proposta di matrimonio; tutto questo per non perdere il bello e la gioia della vita. Dovrebbe provare anche lei a lasciare delle cose per ritrovarle. Quando si riceve un regalo, se ci pensa, a un bambino piace per le prime due settimane e poi comincia a trascurarlo. Ogni cosa che è data per scontata piano piano perde valore e siccome non voglio che il mio matrimonio perda valore devo continuare a innamorarmi per la prima volta. C'è anche un altro consiglio che le devo dare, quasi strano come il primo. A volte entro in casa mia dal comignolo e altre dalla porta del garage. Non capirà subito il perché, ma mi lasci spiegare. Tutti a Londra fanno le stesse cose, si vestono allo stesso modo e usano la stessa borsa da lavoro. Ti sfido a trovare qualcuno a Londra con uno zaino rosso come il mio. Qui sono tutti caduti in una noiosa routine che distrugge la gioia e la serenità. Bisogna cercare di rimanere attivi e gioiosi. Devo ammazzare la routine per vivere bene e qual è il modo migliore del fare cose che nessuno fa perché giudicate pазze! Pensa a quello che ti ho detto e non darmi subito del pazzo.”*

*Se credi che sia matto vai all'11.*

*Se credi che sia una storia interessante vai al 6.*