

Obiettivi e traguardi saranno indicati per ogni proposta formulata.

1^a proposta: discriminare tra i tanti il codice verbale

La prima proposta si muove nell'ambito del primo dei tre obiettivi generali indicati: far conseguire la capacità di usare il codice verbale senza trascurare gli altri, giudicati complementari ad esso, per un traguardo che si può definire di consapevole discriminazione del verbale rispetto a codici di tipo mimico e gestuale, figurati in genere.

Consideriamo allora uno di questi codici, a linguaggio grafico, all'interno del quale si consumano comunicazioni di tipo gestuale, per l'utilizzo del quale presupponiamo esistano i requisiti indispensabili: una sequenza di quattro immagini, ispirata ad una «filmina» dedicata all'invenzione dell'alfabeto, compresa nella serie di «Walt Disney Educational».

A pagina seguente è riprodotta la sequenza dove, per comodità di sviluppo, sono stati inseriti fumetti in bianco e spazi per didascalie da scrivere.

Lo schema in quattro quadri è collaudato da esperienze garantite e può essere proposto agli alunni fin dal primo anno di scuola.

Essi riassumono:

- 1) il momento di presentazione della situazione e dei protagonisti;
- 2) un primo momento di azione;
- 3) una controazione di risposta;
- 4) il momento conclusivo della breve storia.

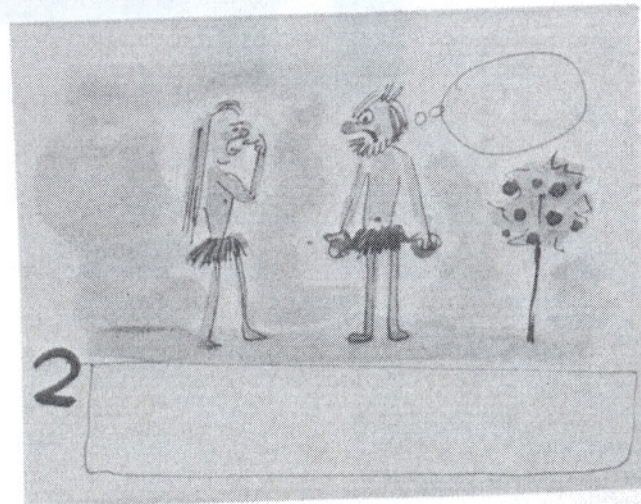
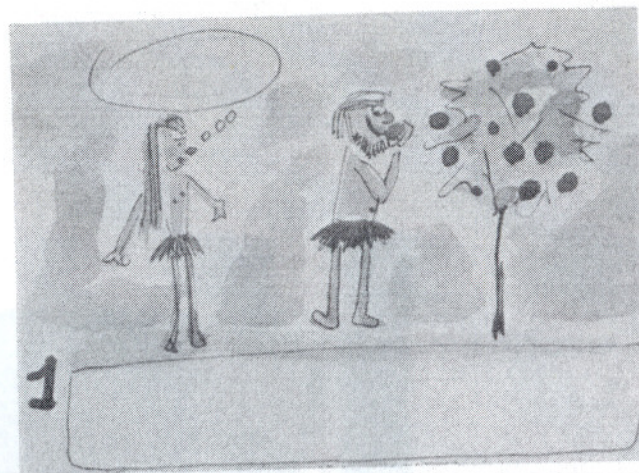
Leggiamo allora le immagini, verificando il livello di comprensione mediante discussione orale.

Riferiamo non il dibattito, ma le conclusioni.

1° quadro: Si vede un uomo primitivo che sta mangiando una mela, un frutto... e la donna che stava arrivando pensa di chiedergli se... di chiedergliene uno. Non lo dice perché non ha voce... non sa parlare. Siamo al

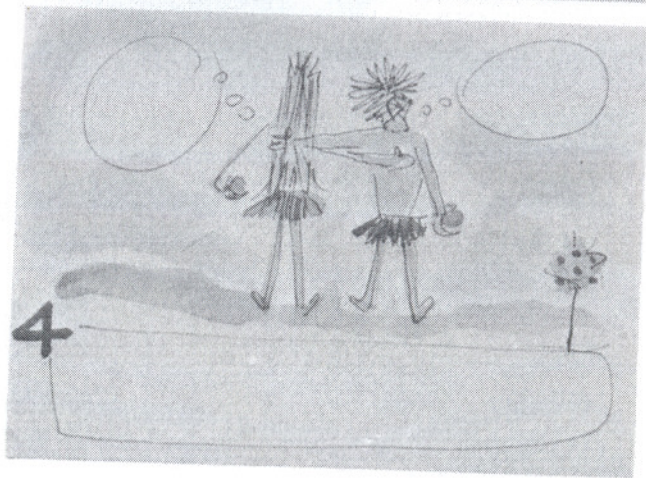
principio della storia, quando gli uomini non sapevano ancora parlare, in una campagna con degli alberi di frutta.

2° quadro: Allora la donna gli fa dei segni, per farsi capire. Apre la bocca e la indica con il dito della mano, che vuol dire: «Me ne dai uno!» O forse vuol dire che ha fame. O dice: «Infila una mela qui dentro, nella mia bocca». L'uomo è attento e pensa.



3° quadro: L'uomo ha pensato che la donna voleva un frutto e allora glielo dà. Poteva dire: «Vuoi una mela?» O anche: «Prendi, una mela anche a te». E ancora: «Hai fame! Prendi questo da mangiare». Ma non lo sa dire. Fa dei segnali: sorride, le va vicino, allunga la mano con la mela, se lei la vuole.

4° quadro: Alla fine diventano amici. Vanno via insieme... sottobraccio. Lui pensa: «Finalmente non sono



più solo: ho un'amica.» Lei pensa: «Adesso lui mi aiuterà a vivere meglio. Ho un amico.»

Questa lettura è di Claudia e Laura, e può essere sottoposta ad ulteriore verifica con altri gruppi di lettura e di ascolto, dal momento che è stata registrata su nastro.

Disponiamo a questo punto:

- della sequenza figurata;
- di una lettura d'immagine registrata e verificata;
- all'interno della lettura di battute di un possibile dialogo parlato.

Approfondiamo questo momento: cerchiamo i dialoghi possibili fra i protagonisti, se avessero saputo parlare come noi.

Improvvisiamo, e ci vuol poco, la storia in quattro scene da recitare. Ecco le battute di dialogo giudicate migliori, dopo diverse prove con diversi interpreti.

Uomo (Ugh): *Quest'albero sembra pieno di frutti. Voglio assaggiarne uno: è dolce e succoso, buono da mangiare. E poi ho visto che lo beccano anche gli uccelli, quindi non è velenoso.*

Donna (Agh): *Che belle mele! Se quell'uomo me ne desse una! Con la fame che ho proprio glielo voglio chiedere.*

Ugh: *(sente dei passi dietro di sé e si volta. Vede Agh.) Pensa: «Cosa vorrà mai questa donna?»*

Agh: *Ho fame! È molto che non mangio. Dammi una mela di quell'albero. Ce ne sono tante per te.*

Ugh: *Se hai fame, avvicinati. Eccoti un frutto. Io l'ho scoperto per la prima volta. Forse si può mangiare. Io ne ho mangiato uno. Se sono buoni possiamo tornare.*

Agh: *Ho tanta fame che proverò a mangiarlo anch'io. È dolce... non sembra velenoso.*

Ugh: *Non mangiarne troppo. Restiamo qui vicino e vediamo. Possiamo nasconderci insieme.*

Agh: *Possiamo farlo.*

Ugh: *Io conosco una caverna qui presso. Ti porto con me.*

Agh: *Andiamo.*

Queste battute possono essere inserite nei fumetti, non soltanto quelli indicati, a completare il messaggio di immagini, che assume ora i caratteri propri dei giornalini per ragazzi.

Se i ragazzi non sanno ancora usare del codice scritto, le battute possono essere prodotte dall'insegnante, che mostra loro come le parole diventano scrittura e potranno essere inserite con l'ausilio di qualche segnale di riconoscimento.

Se i ragazzi sanno scrivere un poco, potranno essere semplificate al livello della loro competenza e poi inserite.

All'estremo, basta l'esperienza di recitazione per discriminare il codice di tipo verbale.

Possiamo infine procedere ad operazioni di «racconto», per interlocutori non presenti, che non possono far conto delle immagini.

Il racconto si caratterizza per l'uso del solo codice verbale, che:

- a) descrive le situazioni illustrate dalle immagini;
- b) ripete le battute del dialogo.

Ecco un prodotto ultimo, dopo diversi interventi:

Ugh giunse una mattina in una verdeggiante radura, dove crescevano alberi da frutto. Uno brillava al sole per le sue mele rosse e profumate. Ugh si avvicinò alla pianta e ne colse alcune. Le osservò attentamente, temendo che fossero velenose e poi ne assaggiò una: era dolce e profumata. Decise che si potevano mangiare. Agh, che aveva osservato la scena da lontano si avvicinò all'uomo. Disse: «Ho fame, dammi una mela!» Ugh la guardò bene e la trovò graziosa. Disse: «Io le ho raccolte per la prima volta. Non sono certo che non siano velenose. Io te ne do una, se vuoi.» Agh prese la mela e l'assaggiò. Disse: «È dolce e buona: non è velenosa. E poi ho visto gli uccelli beccarle sull'albero. Se loro le beccano...» Ugh sorrise e rispose: «Fidiamoci degli uccelli.» I due si saziarono di mele, perché avevano molta fame. Alla fine decisero di andarsene insieme: erano diventati amici. In due si soffre meno.

Se c'è competenza di scrittura, il racconto può essere tradotto dal registratore, stampato se si possiede una tipografia scolastica, pubblicato nel giornalino di classe. Altrimenti va semplificato o, all'estremo, basta l'ascolto. Dal racconto si possono anche dedurre le didascalie per il fumetto.

Importante è, per il nostro obiettivo, discriminare fra i tanti il codice verbale, per scoprire che resta ancora il più comunicativo fra tutti.

2^a proposta: comunicare oralmente in lingua nazionale

Formuliamo la seconda proposta nell'ambito del secondo degli obiettivi generali, relativo alla capacità di comunicare oralmente in lingua nazionale, con un traguardo che può essere classificato di definizione del termine «nazionale».

Trattando di lingua orale ci muoviamo tra l'ascoltare e il parlare.

Non ci sembra che manchino, in questo momento, i documenti per l'ascolto di parlate dialettali, o regionali, o comunque influenzate da vocaboli, modi di dire, inflessioni foniche dialettali: intendiamo documenti di consumo generale, alla portata di tutti, per lo più spettacoli cine-televisivi, di genere comico, dove il dialetto occupa uno spazio rilevante.

Basta un registratore e un poco di voglia per procurarseli, ascoltarli, commentarli e tradurli in lingua.

Proponiamo ai nostri ragazzi un criterio empirico per dare significato alla parola «nazionale»: che possa essere compreso da tutto il gruppo di ascolto, da tutte le scolaresche del plesso se lavorano insieme, dalla comunità locale, da altri interlocutori lontani e di diversa localizzazione geografica coi quali comunicare direttamente, con iniziative di corrispondenza scolastica.

Assumiamo, volendo, anche qualche documento in lingua italiana per confronto, del tipo:

a) parlato televisivo dei notiziari per tutti;

b) giornali quotidiani, sportivi e no;