
LETTURA FILOSOFICA PER BAMBINI

*Un'esperienza con le Storie della Preistoria
di Moravia*

di LUISA MARQUARDT*

Il presente contributo intende sollecitare una riflessione e proporre una ipotesi di lavoro sull'utilizzo della prosa narrativa come strumento per educare alla ricerca.¹ La biblioteca scolastica intesa come ambiente in cui apprendere a ricercare, in cui imparare a porre e porsi quesiti per non fermarsi all'apparenza e agli aspetti superficiali, è un concetto sempre più diffuso anche nel nostro paese, e si vanno moltiplicando studi ed esperienze nel settore dell'educazione alla ricerca di cui questa stessa testata ha dato già conto.² Accanto al percorso dell'educazione alla ricerca «tradizionale»-mai però scontato, soprattutto se riferito al contesto italiano in cui le biblioteche scolastiche soffrono delle note croniche carenze -, è possibile ipotizzare un contributo in tale direzione partendo dall'utilizzo dei testi narrativi? Compiti specifici della biblioteca scolastica sono educare alla ricerca e promuovere la lettura:³ esiste una «terra di mezzo», un terreno comune in cui, senza incorrere in equivoci o sovrapposizioni, senza sconvolgere i puristi del «Big6™»,⁴ queste due dimensioni della formazione possano incontrarsi e rinforzarsi a vicenda? E inoltre, può la biblioteca scolastica, intesa quale

ambiente per la specifica comunità di ricerca (che si può costituire proprio grazie ad essa), aiutare a elaborare l'identità personale dei suoi giovani utenti, a far acquisire le capacità fondamentali per costruire relazioni collaborative, capacità di controllo, di gestione delle emozioni, dei conflitti o della crescente reattività (che, come evidenziano alcuni studi, è spesso indotta anche dalla visione di programmi televisivi violenti)?

La presente riflessione parte essenzialmente da tali quesiti, proprio in considerazione della multidimensionalità dell'intelligenza, anzi della «pluralità di intelligenze» (come Gardner ci insegna), e della consapevolezza dei limiti di un approccio esclusivamente o prevalentemente cognitivo.

Non vi è dubbio che il mondo attuale (e ancor più quello futuro caratterizzato da crescente complessità) richieda ai singoli individui notevoli capacità di adattamento, di flessibilità, di continuo orientamento, in considerazione anche dell'evoluzione delle tecnologie, dell'*overload* informativo (fenomeno legato a un particolare sovraccarico di informazione che ingenera disorientamento), delle dinamiche economiche e sociali. Un ruolo cruciale, come afferma il rapporto

Delors sull'educazione per il XXI secolo alla Commissione Unesco,⁵ spetta alla scuola per formare nei cittadini di domani quelle capacità complesse necessarie affinché essi raggiungano realizzazione e benessere personali, contribuendo, contemporaneamente, al miglioramento della società nel suo insieme. L'educazione si dovrà perciò basare su quattro pilastri: *sapere, saper fare, sapere essere* e – soprattutto – *essere con*, ovvero si dovranno acquisire e sviluppare appieno le dimensioni cognitive, operativa, etica personale ed etica sociale. Questa ultima dimensione, che può considerarsi la risultante delle precedenti, è fondamentale per poter costruire una società in cui gli individui sappiano cooperare, tradurre la diversità in risorsa, crescere culturalmente ed economicamente, superare in modo pacifico e civile i conflitti favorendo così la costruzione della pace. A scuola, lavorando per tali obiettivi, si può puntare su testi narrativi che, per la ricchezza dei loro messaggi, si prestino alla lettura critica e stimolino il pensiero complesso.

Il genere favolistico è sempre ricco di spunti: le favole affondano le radici nell'antichità e sono al contempo sempre attuali. In India, ad esempio, si attinge abbondantemente alla tradizione favolistica, particolarmente alle *Pancatantra*. Vi sono molti progetti, come quelli promossi dall'*Indira Gandhi National Centre for the Arts* (IGNCA), fondato a New Delhi nel 1987, che mirano a favorire il dialogo e la comprensione interculturale, la pace, il rispetto (di sé, degli altri, della natura), proprio utilizzando le favole. La scelta del testo non è affatto casuale: la tradizionale raccolta di cinque libri di favole di animali, *Pancatantra*, era infatti nata con l'intento di insegnare i principi del rispetto, del buon governo e della saggezza ai figli ignoranti e ottusi del re Amara Sakti e intendeva insegnare *come* pensare, e non *cosa* pensare. Uno studio dell'antropologa Nita Mathur,⁶ condotto sul pubblico sia adulto sia infantile dopo la visione di una mostra multimediale sulle *Pancatantra*, ha

rilevato come il grado di apprezzamento per alcune favole (due su tutte: *Il coccodrillo e la scimmia* e *Il leone e la lepre*) coincida in entrambe le tipologie di pubblico, che si differenzierebbero solo per la quantità di messaggi colti, maggiore negli adulti.

Si confermerebbe, dunque, la potenzialità delle favole come ponte generazionale e come strumento per veicolare messaggi etici, per insegnare autonomia di pensiero, per potenziare capacità valutative, relazionali ed espressive. A questo proposito, la rielaborazione creativa delle favole sembra essere più originale nei bambini piccoli che non nei grandi,⁷ grazie alla mancanza nei primi di strutture cristallizzate e, probabilmente, perché meglio capaci di cogliere in un insieme complesso l'intimo significato.

Suggestivo in tal senso appare il ricorso a *Philosophy for Children*⁸ intesa quale «programma educativo a largo raggio e a lungo termine» che si propone di ottenere i suoi obiettivi utilizzando una versione della filosofia che sia proponibile fin dalla prima scolarizzazione: la problematizzazione del quotidiano e la riflessione rende gli allievi più disponibili a cogliere gli aspetti etici, estetici, politici, logici, epistemologici, metafisici e religiosi dell'esistenza. Inoltre la favorevole atmosfera scolastica sollecita l'«imparare a pensare» attraverso il dialogo e il ragionamento filosofico e la classe si trasforma così in una «comunità di ricerca».⁹ L'utilizzo della favola diventa prezioso in questa «terra di mezzo» tra educazione alla lettura e educazione alla ricerca: le *Pancatantra* prima ricordate, o le *Storie della preistoria* di Moravia (come nell'esperienza che andiamo esponendo) sono davvero in grado di proporsi come un genere ideale per un tipo di percorso filosofico da proporre anche ai più piccoli; osserva infatti Marina Santi come «la filosofia, la scienza, la storia non sono solo passioni e professioni, bensì soprattutto visioni della realtà, opportunità alternative di lettura del mondo che costituiscono la nostra esperienza condizionando le nostre scelte, la nostra vita. Credo che

a nessuno, a nessuna età e per nessun motivo, vadano spente le inquietudini dell'animo, soffocante di domande, né negate l'avventura del pensare e il diritto alla consapevolezza».¹⁰

Un testo come pretesto per la ricerca

Storie della preistoria, opera pressoché ignorata dalla critica, ma diffusa in molte scuole,¹¹ è stata recentemente presa in considerazione in un ambito non letterario: nuove prospettive infatti apre il saggio di Stefanel¹² il quale, proprio riflettendo sull'apporto che la letteratura dà alla filosofia, rileva come la raccolta di favole moraviane si presti, soprattutto a livello di scuola elementare e media, alla indagine e alla riflessione filosofica. Moravia, libero dai consueti canoni narrativi del romanzo, «gioca» qui con le parole e con le trame innovando la tradizione favolistica, offre spunti «ludici» e perciò – come solo i veri giochi sanno essere – realmente poetici: creativi e originali in sé, stimolatori della creatività e anche percorsi di conoscenza. Le *Storie* – «storie con un contenuto», non moralistiche – sono dunque uno strumento insolito e prezioso per insegnanti e bibliotecari, costituiscono una sorta di «filosofia narrata», che cattura l'attenzione e stimola il ragionamento, specie nei più giovani: li aiuta nella costruzione dell'identità e favorisce lo sviluppo di capacità dialogiche, comunicative, riflessive e creative. Nell'ipotesi laboratoriale che di seguito proponiamo¹³ si fa riferimento a tre favole,¹⁴ *Quando i pensieri gelavano nell'aria*, *Gi Raffa cerca se stessa*, *Cer Nia e Cin Ghiale amore bugiardo*, delle quali, per una migliore comprensione, è opportuno fornire una sintesi.

Quando i pensieri gelavano nell'aria

Tri Checo cede alle insistenze di An Guilla con la quale decide di recarsi al Tro Pico perché lì i pensieri non gelano nell'aria e non si manifestano, come invece accade al Polo Nord. Una vol-

ta ai tropici, l'anguilla paga con la vita la falsa adulazione del pescatore: Tri Checo ne è sconvolto ma, finalmente felice di pensare in libertà, finisce con l'assumere le abitudini di quelle latitudini, tanto che, una volta tornato a casa, ha ormai acquisito il «vizio di pensare»: pensieri terribili appaiono sulla sua testa e fanno scappare gli amici di un tempo; Tri Checo si ritrova solo. Benché la temperatura sia salita e i pensieri non gelino più, Tri Checo ormai è abituato alla solitudine e ai pensieri: pensieri di nostalgia per i tempi in cui non si pensava, bei tempi «spensierati».

È un piccolo capolavoro critico sull'ipocrisia, sull'adeguamento al comune sentire e su come l'omologazione soffochi l'autonomia di pensiero e ne impedisca «sviluppi inaspettati».

Gi Raffa cerca se stessa

Gi Raffa, dopo la morte tragica dei propri genitori, è convinta di essere molto piccola, non ha la consapevolezza della sua altezza: la sua incertezza, aumentata dall'incontro con la caustica e sarcastica A.Vocetta, la spinge a cercare la verità. Gi Raffa si identifica di volta in volta con gli animali che incontra (Le Oni, iena, Bi Scia...), ne imita il comportamento con risultati disastrosi; incontra infine altre giraffe in cui però non si riconosce. Cerca di specchiarsi nel lago proprio mentre si affaccia Cocco Drillo: Gi Raffa fugge impaurita rimanendo con il dubbio sulla propria identità.¹⁵

Cer Nia e Cin Ghiale amore bugiardo

Cer Nia e Cin Ghiale con il loro amore vogliono infrangere le regole. A un certo punto desiderano vivere insieme, ma lui non vuole andare sott'acqua perché non sa nuotare e lei non vuole uscirne perché non ha piedi, e si mentono reciprocamente sulle vere ragioni. Entrambi conoscono la famiglia Tore: mentre Cer Nia si rivolge a Caccia Tore pregandolo di convincere l'amato a trasferirsi presso di lei, altrettanto fa Cin Ghiale con Pesca Tore. Così il primo inventa una trappola e il secondo una rete, catturano i due innamorati che si ritrovano per la prima volta faccia a faccia e si rinfacciano le rispettive menzogne, tornando poi ciascuno alla vita di sempre. Si ricontrano sulla tavola della famiglia Tore pronti per essere mangiati e commentano che avrebbero fatto meglio a starsene ognuno per conto proprio.

1. *Motivazione che ha dato origine al progetto*

Favorire il processo di insegnamento-apprendimento all'interno della classe intesa come «comunità di ricerca», attraverso un confronto dialogico e l'articolazione di procedure euristico-riflessive relative a problematiche emerse da percorsi di lettura legati al curricolo.

2. *Finalità e obiettivi*

- Promuovere lo spirito della ricerca e dell'indagine come processo aperto, dinamico virtualmente interminabile.
- Orientare in senso positivo lo sviluppo socio-affettivo della classe come «comunità di ricerca».
- Favorire la capacità dei ragazzi:
 - di ascoltare;
 - di leggere;
 - di potenziare e migliorare i processi logici tramite:
la comprensione
la capacità di analisi e
di valutazione critica delle situazioni
 - di educare al pensiero creativo;
 - di educare al diritto di cittadinanza
 - di favorire il dialogo costruttivo;
 - di facilitare il transfert positivo di atteggiamenti;
 - di potenziare la sfera affettivo-relazionale degli alunni.

3. *Destinatari*

Alunni 1° media.

4. *Durata*

Un bimestre.

5. *Aree disciplinari ed educative coinvolte*

- Tutte le aree, in particolare
 - Area linguistica.
 - Educazione artistica.

6. *Strumenti di lavoro*

- Biblioteca Scolastica Multimediale come «spazio» libero di lavoro, luogo fisico e concettuale in cui il/i docente/i, per l'ambito disciplinare, e il bibliotecario-documentalista, per quello biblioteconomico e bibliografico – e sia il primo sia il secondo in quello metodologico didattico, con riferimento alle rispettive specifiche competenze – cooperano alla «costruzione di una comunità di ricerca», in cui il curricolo costituirà lo strumento didattico di riferimento.
- Alberto Moravia, *Storie delle preistoria*. I racconti, in forma dialogica, con gli animali come protagonisti che si interrogano sul valore della vita, dell'amicizia, del pensiero, del rapporto mente-corpo..., sono il «pretesto» per il raggiungimento degli obiettivi prefissati.

7. *Le fasi*

- Brainstorming iniziale, in aula: *la ricerca è, ricercare significa..., si fa ricerca dove...* Problematizzazione dei dati raccolti, costruzione di una mappa delle ipotesi emerse.
- Selezione congiunta insegnante/i e bibliotecario-documentalista di alcune storie da A. Moravia, *Storie della preistoria* con un preciso focus: es. costruzione del sé (*Gi Raffa cerca se stessa*), libertà di pensiero/omologazione (*Quando i pensieri gelavano nell'aria*), accettazione di sé/dell'altro, sincerità/falsità (*Cer Nia e Cin Ghiale*).
- In biblioteca: lettura iniziale di un brano alla classe da parte del bibliotecario; l'insegnante osserva e registra le prime impressioni come esempio di percorso.
- Suddivisione della classe in piccoli gruppi così organizzati: i ragazzi, all'interno di ogni gruppo, ascolteranno il lettore di turno che dovrà attivare le strategie più opportune per catturare l'attenzione dei compagni che saranno impegnati, individualmente, a registrare i momenti, per

loro, più significativi della storia, il /i personaggi, le situazioni che più li hanno colpiti.

L'insegnante all'interno dei singoli gruppi fungerà da «facilitatore» nel processo di ricerca testuale, attraverso domande aperte, interventi di chiarificazione, attività di stimolo, somministrazione di materiale preventivamente predisposto, per far sì che i temi/problemi individuati, costituiscano il «pretesto» per operare generalizzazioni, transfert e, per «pensare» i pensieri.

Il lavoro terminerà con un confronto tra i gruppi, con la produzione di una mappa di sintesi, con una discussione su cosa significa ad esempio «pensierare», e con una serie di esempi di transfert che i ragazzi produrranno per iscritto in gruppo o singolarmente da appendere all'interno della classe.

In biblioteca, si procederà alla ricerca di risorse informative e documentarie in loco e remote (Internet) sui temi emersi dalla lettura che si vogliono approfondire e alla elaborazione di una bibliografia tematica e ragionata, con la guida del bibliotecario.

Il lavoro terminerà con un confronto finale sull'attività di ricerca condotta e su cosa, in senso positivo e/o negativo, questo lavoro ha lasciato in ciascuno.

Riutilizzando gli input ricevuti dal lavoro svolto, inventare storie che abbiano protagonisti animali.

Costruire storie cambiando il punto di vista (Cappuccetto Rosso visto dal lupo...).

Costruire storie in cui gli alunni scelgono di diventare loro stessi protagonisti sotto la veste di animali con cui si sentono in particolare sintonia e che rivestono per loro particolare significato.

8. Prodotti finali

Classe 1° X, *Storie e preistorie della 1° X*.

Il testo, cartaceo o su cd, illustrato dagli stessi studenti con tecniche diverse, con al-

legata la bibliografia ragionata, evidenzierà il percorso di ricerca effettuato e andrà ad arricchire il patrimonio documentario della scuola.

- Presentazione dell'esperienza ai compagni delle altre sezioni e ai bambini della scuola elementare, ai genitori... Produzione di *murales* o di grandi cartelloni come scenografia e come rappresentazione di un viaggio alla scoperta del sé nello straordinario mondo degli animali.
- Lettura delle storie come dono

* Lavora presso l'Ufficio biblioteche della direzione scolastica regionale di Roma. Fa parte della Commissione nazionale biblioteche scolastiche dell'AIB. Collabora alle riviste specializzate di settore e ha tradotto letteratura professionale.

Note

¹ Un pensiero riconoscente va a Gianna Marrone e Roberto Maragliano dell'Università degli Studi «Roma Tre», con cui ho discusso la tesi in Scienze dell'Educazione *Moravia ludens* nell'a.a. 2001-2002, nonché al Fondo Moravia, che mi ha ospitato per le ricerche, e al bibliotecario del Fondo, Alberto Cau.

² Vera Marzi, *Ricerca, apprendimento e uso dell'informazione. Le abilità che si costruiscono*, «Biblioteche scolastiche» 2 (2002) 2, p. 101-111. L'argomento è stato al centro anche del Convegno organizzato all'inizio dell'anno dall'Università di Padova.

³ Si rimanda alle specifiche linee guida dell'International Federation of Library Associations and Institutions redatte da Frances Laverne Carroll (1990) e Sigrun Klara Hannesdottir (1995), tradotte dall'AIB Commissione nazionale Biblioteche scolastiche e pubblicate rispettivamente nel 1995 e 1998, e al Manifesto Ifla-Unesco sulla biblioteca scolastica reperibile all'URL <<http://www.aib.it/commiss/cnbse/manif.htm>>, visitato l'ultima volta il 3 febbraio 2003.

⁴ Le fasi della ricerca secondo Michael Eisenberg e Robert Berkowitz (visita il sito: <www.big6.com>).

⁵ *Nell'educazione un tesoro*. Rapporto all'Unesco della Commissione Internazionale sull'Educazione per il XXI secolo. [Di] Jacques Delors [et al.], Roma, Armando, © 1999.

⁶ Nita Mathur, *Pancatantra. An exhibition of books, paintings & multimedia presentation of fables* 19th Sep. 1998-30th Oct. 1998, «Vihangama», 6 (1998).

⁷ Come conferma anche l'esperienza del regista Stelio Passacantando che ha realizzato video animati con i disegni realizzati da bambini e tratti dalle favole di Moravia. A tale riguardo si riporta un estratto dall'URL, visitata il 9 giugno 2002, <http://www.mosaico.rai.it/novita_nel_catalogo/novita.asp?fid=1334>: «I bambini sono dei geni fino a 10 anni» è la frase di Calvino che Passacantando ama citare. Egli ha osservato che quando i bambini dipingono, esprimono una carica di vitalità incredibile, e quando si chiede loro di inventare qualcosa, si sentono utili. Le immagini delle unità lo documentano: gli alunni dimostrano interesse nella spiegazione degli esperti, ma ancora di più nella pratica: disegnare, ritagliare, colorare gli sfondi di animazione e i personaggi della storia. I bambini si dimostrano anche abili nell'usare programmi di computer grafica».

⁸ Espressione tedesca che, tradotta alla lettera, significa filosofia per l'infanzia, filosofia analitica tendente a decostruire il pensiero metafisico. L'equivalente inglese *Philosophy for Children* viene di fatto a coincidere con la teoria elaborata trent'anni fa da Matthew Lipman e la relativa metodologia sviluppata che prevede l'utilizzo di materiale strutturato per introdurre i bambini e i ragazzi alla filosofia e, soprattutto, allo sviluppo del pensiero critico, creativo e consapevole. Lipman ha elaborato un curriculum completo di filosofia per gli studenti dai cinque ai sedici anni. Alcuni filoni di ricerca all'interno della *Kinderphilosophie* prevedono anche l'utilizzo di letteratura alternativa a quella elaborata da Lipman. Al riguardo si vedano i relativi siti uff-

ciali rispettivamente, quello americano, all'URL <<http://www.philosophyforchildren.org>> e, quello dell'area germanica, all'URL <<http://www-gewi.kfunigraz.ac.at/acpc/>>, visitati, come il successivo, l'ultima volta per il presente lavoro il 3 febbraio 2003. I bambini e i ragazzi vengono stimolati a pensare e dare il loro contributo alle indagini filosofiche: il sito <www.philosophyslam.org> è a loro dedicato.

⁹ Marina Santi, *Filosofare in una comunità di ricerca. Note sulla filosofia per bambini*, «Insegnare filosofia», 2 (1997) 1.

¹⁰ *Ibidem*.

¹¹ Grazie all'impegno dell'Associazione Fondo Alberto Moravia di Roma che promuove la diffusione delle *Storie* anche stimolando la partecipazione delle scuole al Premio Moravia, coordinato da Maria Ferri.

¹² Stefano Stefanel, *Le possibilità della filosofia*, disponibile all'URL <www.sophia.unicat.it/crif/publicazioni/bollettino/archivio/stefanel/1.doc>, visitato l'ultima volta il 9 giugno 2002.

¹³ Un ringraziamento va a Maria Rita Bocca-nera (IRRE Umbria) e Miriam Anselmi (ITAS Bruno di Perugia) per lo scambio di idee e il contributo in merito al «modulo didattico».

¹⁴ Originariamente pubblicate, come quasi tutte le altre, dal «Corriere della Sera» e nel 1982 riunite in volume.

¹⁵ Vi è una notevole analogia tra questa favola e la storia di Hocus, un po' dinosauro un po' coccodrillo, simpatico protagonista di un corso di lingua inglese molto diffuso nelle scuole elementari. Hocus nasce dall'uovo e parte alla ricerca della propria identità immedesimandosi di volta in volta negli animali che incontra fino a che si guarda nello specchio e incontra Lotus, una sua simile in cui si riconosce (*Hocus the Dinocroc*, [di] T. Taeschner [et al.], [Roma], Dinocroc International Training Institute, © 1999, con audiocassetta e videocassetta).