

# **La lettura nella scuola secondaria di primo grado**

## Un passaggio cruciale

Nella scuola media si entra bambini e si esce ragazzi. E i libri? La perdita di passione per la lettura può coincidere con la perdita della capacità di leggere – innanzitutto – se stessi e la realtà. Nei nostri laboratori cerchiamo allora di far riscoprire ai ragazzi una verità molto semplice: che tutti i libri, in qualche modo, parlano di loro; che il testo dialoga.

I nostri interventi giocano così un ruolo di delicatissima mediazione: raccontiamo storie, porgendole come testi aperti, da integrare, interpretare, smontare e ricostruire. Come? Facendo domande, tentando risposte, addentrandoci nella sostanza magmatica dei testi.

## ***Torna a casa, lessico!***

“Torna a casa, lessico!” è un progetto-contenitore, di cui fanno parte tanti progetti accomunati da un tratto distintivo: scoprire e affrontare tematiche varie e quotidiane tramite l’esplorazione delle potenzialità del linguaggio. I laboratori proposti mirano ad avvicinare alla conoscenza della realtà circostante abbattendo le barriere di una lingua monolitica e trasformando la parola in gioco, ideazione e creatività. Gli incontri possono essere scelti singolarmente o liberamente accorpati in percorsi, secondo il gusto e le esigenze personali. Le tematiche di alcuni progetti possono, inoltre, essere discusse con gli insegnanti allo scopo di integrare uno specifico percorso didattico/formativo.

**Tema:** laboratori sul linguaggio

**Età:** 11-14 anni

**Animatori:** 1 per gruppo classe

**Durata incontri:** 90 minuti circa

### **Proposte:**

- **Esercizi di stile**

In quanti modi possiamo raccontare una situazione? E una frase? Esistono anche modi diversi per descrivere una sola parola? Conversazioni “di stile” con Queneau, Cyrano e anche Stefano Benni, ci forniranno qualche risposta e ci condurranno a lasciare le nostre impronte, inventando e scoprendo nella quotidianità linguistica sfumature divertenti e nascoste.

- **Storie lipogrammate, funamboliche sostituzioni in S<sup>3</sup>, e quant’altro...**

Astruse incomprensibili fantaequazioni marziano-matematiche? Niente paura... e un po’ di fiducia! Cominciamo a leggere storie e prepariamoci a usare un bisturi... le riconosceremo? Scopriremo altri lati del loro carattere? Ci piaceranno forse di più? Una chirurgia estetica dei testi, per addentrarsi nei cunicoli della loro anima.

- **Giocabolari:**

Ovvero, come il buon vecchio vocabolario, si presti ad inaspettati, divertenti usi personali e creativi.

- **Lingua lunga**

Lingue assurde ed esistenti, inesistenti e significanti, lingue oscure e affascinanti. Significati dietro l’angolo o annidati in enigmi da decifrare. Lingue comunque insistenti, con un’origine letteraria o popolare, familiare e quotidiana. Un piccolo prezioso percorso dove la scoperta si coniuga e si contamina con l’invenzione.

- **Chi non risica... ci lascia lo zampino!**

Un'escursione nella tradizione dei proverbi e dei modi di dire, dai più ai meno famosi, dalla conoscenza delle loro origini, all'esplorazione del lessico familiare e dei così detti "luoghi comuni", fino all'invenzione di nuove "massime": manipolando e impastando la lingua, azzardando e sperimentando, prenderanno vita nuove perle di saggezza e illuminati surrealisti.

- **Il caso di Pandora - e altri casi di nomi celebri**

Sapevate che le cose scontate prendono la definizione di lapalissiane a causa del povero Monsieur De Lapalisse? E perché il buon Lucullo dà il suo nome a goduriosi banchetti? Come mai Attila e Bruto fanno piazza pulita delle buone intenzioni? Esistono nomi propri di vostra conoscenza che sono diventati proverbiali?

Un'indagine approfondita in nicchie curiose e stimolanti è lo spunto, spontaneo e immediato, per una riflessione autobiografica: cosa potrebbe significare proverbialmente il nostro nome, in rapporto alla nostra personalità?

- **Esperimenti di rattonomastica**

Per *rattonomastica* non s'intende certo solo un irriverente sberleffo linguistico alla più celebre toponomastica e alla sua dignità: l'origine del nome di un paese, di una città, di un luogo in genere - dal più semplice al più curioso - può racchiudere una vita intensa e imprevedibile, densa di substrati naturali, storici, culturali e sociali tutti da esplorare e conoscere. Non prima di averli re-inventati.

- **A titolo personale**

Una piccola chirurgia linguistica di titoli può dare vita a sorprendenti stravolgimenti di storie. La fuga o l'intromissione di una lettera può far crollare congegnate impalcature di trame. Un'innocente operazione che dà il via a stimolanti creazioni e a diluvi di ipotesi convincenti da inventare, costruire, discutere in gruppo.

- **Improprio con criterio**

Il linguaggio comune - giovanile e non - è infarcito di termini ed espressioni "colorite". Trascurando per un attimo l'aspetto morale, c'è da considerare anche una grave lacuna: molto spesso si sproloquia senza neanche sapere il significato profondo di ciò che si sta dicendo... Una piccola sfida, sensata provocazione, che mira a spalancare la curiosità per l'indagine personale nei meandri di origini ed etimologie, con l'aiuto - scherzoso, ma serissimo - di un'espressività "demonizzata" che, se proprio deve accompagnarci, almeno ci appartenga in maniera consapevole!

## ***Paura<sup>2</sup>*** **(paura alla seconda)**

Le storie di fantasmi, di mostri, di streghe e di bambini posseduti sono da sempre un'efficace specchio della psiche umana e della realtà sociale, culturale e politica. Genere e percorso particolarmente adatto all'età dell'iniziazione: l'adolescenza.

**Tema:** horror

**Età:** 11-14 anni

**Animatori:** 1 per gruppo classe

**Incontri:** 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

**Durata incontri:** 90 minuti circa

## ***Il senso figurato***

Geroglifici, simboli, rebus. Ma anche semplici, elementari disegni. Esplorando alcune forme di comunicazione "figurata", interpretando simboli, confrontando i significati emersi, si scoprono nicchie di piccole e grandi storie, episodi inaspettati, necessità sociali, velleità ludiche.

**Tema:** laboratorio sulla comunicazione visiva

**Età:** 11-14 anni

**Animatori:** 1 per gruppo classe

**Incontri:** 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

**Durata incontro:** 90 minuti circa