"Inventa, combina, crea!"



"I bambini imparano più facilmente e facilmente in un ambiente ispirato all'idea di laboratorio dove possono sperimentare, divertirsi e scoprire cose da soli ".

(Simon Nicholson)

Premessa

I bambini mostrano fin da piccoli il bisogno di raccontare se stessi e il mondo attraverso le azioni e le tracce che testimoniano il loro passaggio (ad esempio le idee, i sentimenti, le emozioni, i desideri, …). È proprio in queste produzioni che i bambini e le bambine manifestano la propria fantasia e la propria creatività mettendosi in comunicazione con se stessi e con gli altri.

Introduzione

Saper progettare e saper creare è fondamentale per riuscire a far fronte alle problematiche della vita cercando delle soluzioni che si discostino dalla risposta convenzionale. È necessario, quindi, partire dall'osservazione delle produzioni spontanee dei bambini e delle bambine; queste produzioni, infatti, nascono dall'incontro tra la personalità dei bambini e delle bambine e i materiali che si offrono loro. Si tratta di produzioni in continua trasformazione ed evoluzione in base alle abilità dei piccoli. La produzione estetica dei bambini e delle bambine ha molta affinità con i principi cardine di quel movimento artistico che viene riconosciuto sotto il nome di "arte effimera". Secondo questo movimento,



l'azione è vista come un'opera d'arte in sé. L'arte effimera valorizza la capacità dell'individuo di vedere, nei vari materiali, delle possibilità di utilizzo sui generis, combinandoli e accostandoli tra di loro in modo del tutto particolare. In questo senso, il processo creativo viene visto come un'attività espressiva e liberatoria in grado di permettere l'emergere delle proprie istanze interiori e del proprio modo di guardare il mondo anche fuori dagli schemi.

L'arte effimera viene accostata alla "teoria delle loose parts" di Simon Nicholson. Le loose parts (letteralmente "parti sciolte") sono degli elementi (ad esempio naturali, di recupero, di scarto industriale, …) che possono essere spostati, trasportati, combinati, infilati, impilati, separati e rimessi insieme, usati da soli o combinati con altri materiali, in uno spazio di costruzione libero oppure delimitato da supporti di diverso genere (ad esempio come teli, reti metalliche, cornici, cartoncini, materiale plasmabile, …). L'arte effimera e le loose parts costituiscono una sinergia in grado di facilitare una didattica inclusiva e democratica nei servizi educativi: inclusiva perché permettono di superare le difficoltà della tecnica e delle abilità specifiche di ognuno, non interessando tanto la prestazione quanto il poter vivere un'esperienza in modo assolutamente liberatorio e personale; democratica perché avere a disposizione delle parti incoerenti in un contesto di gioco permette ai bambini e alle bambine di scegliere quali materiali utilizzare e come utilizzarli, adattandoli a proprio piacimento. L'architetto e designer Simon Nicholson, trovandosi a riprogettare alcuni spazi di gioco esterni per i bambini e le bambine, nel 1971 sviluppò la teoria delle loose parts, probabilmente ispirandosi agli "adventure playground londinesi e nordeuropei", dove i materiali di recupero diventano degli elementi ludici.

Pur essendo stata riconosciuta a Nicholson la paternità delle loose parts, i materiali erano già presenti negli spazi di gioco ed erano anche già stati inseriti in alcuni testi pedagogici. Molti approcci educativi, come quelli di M. Montessori e W. Steiner, avevano già portato l'attenzione sulla necessità di proporre ai bambini e alle bambine delle esperienze di vita reale per favorire l'apprendimento e lo sviluppo delle competenze. L'utilizzo creativo delle loose parts è adottato in molti approcci educativi e anche in molti progetti per i bambini e le bambine: B. Munari, L. Malaguzzi e J. J. Piaget sono solo alcuni dei nomi legati ai progetti e agli approcci che valorizzano le potenzialità del materiale non strutturato.

La teoria delle loose parts, espressa da Nicholson, si basa sull'impegno di rendere accessibile a tutti la possibilità di sperimentare la creatività. Nicholson, nel suo articolo sulla creatività pubblicato nel 1971, denuncia l'idea preconcetta che la creatività sia una qualità riservata a pochi eletti che ne sono dotati dalla nascita; la conseguenza di questa idea è che la maggior parte delle persone sarebbe considerata esclusa a priori dal mondo creativo e privata di una potenzialità che potrebbe invece migliorare la loro vita. È invece ampiamente dimostrato che i bambini e le bambine amano giocare con tante cose che spesso non si trovano negli spazi a loro dedicati. A lui è possibile riconoscere il merito di aver definito, con il termine loose parts, questa grande quantità di oggetti che era già presente nei giochi dei bambini.

Per loose parts si intende, quindi, qualsiasi oggetto che i bambini e le bambine (o gli adulti) possano manipolare per creare qualcosa di nuovo. Le loose parts, conosciute anche come "materiale non strutturato" o "materiale destrutturato", sono gli elementi naturali o gli oggetti comuni che vengono proposti ai bambini e alle bambine come dei materiali per creare, giocare e apprendere. Ogni oggetto di uso comune, di scarto o di provenienza dalla natura può diventare quindi un gioco per i bambini e le bambine che sono molto bravi a riconoscere le potenzialità di ogni oggetto che incontrano. Per loro non si tratta solo di giocare, ma di scoprire il mondo, i materiali e cosa possono fare con ciò che hanno a disposizione. Le loose parts sono degli oggetti in grado di affascinare i bambini e le bambine e di invogliarli a esplorarli, manipolarli, osservarli, portarli nei loro giochi e usarli per imparare cose nuove. È possibile iniziare dall'osservazione di cosa scelgono spontaneamente i bambini e le bambine, i quali riconoscono le potenzialità dell'oggetto. Le prime attività suggerite dalle loose parts sono proprio l'osservazione e l'utilizzo creativo.



Le caratteristiche principali delle loose parts sono che:

- possono essere utilizzate e riutilizzate in modi diversi;
- incoraggiano i bambini a essere creativi e a porsi delle domande;
- non hanno regole che ne limitino l'utilizzo;
- offrono occasioni di apprendimento molto ampie e di sviluppo di competenze logico-scientifiche e relazionali;
- si possono definire come dei "giochi senza fine".

Ma che differenza c'è tra le loose parts e gli altri giochi di costruzione più "classici" (ad esempio i Lego o i blocchi di legno)? Anche queste costruzioni possono essere delle loose parts, se combinate con altri elementi e se non seguono per forza la regola e, soprattutto, se non seguono il progetto predefinito della confezione che non rende più open ended l'attività ludica. Se questi elementi di costruzione vengono utilizzati in maniera libera e senza finalità, quindi in modo divergente rispetto alle aspettative di chi li ha progettati, anch'essi sono dei materiali destrutturati.

Il bambino (o la bambina) non deve produrre nulla; può iniziare una costruzione e poi abbandonarla perché sta seguendo dei suoi processi di studio. È necessario avere in mente che i bambini e le bambine ragionano su ciò che li circonda e mettono alla prova mediante delle ipotesi e dei tentativi perché è testando la realtà che si scoprono le leggi del mondo.

Infine, le loose parts sono una risposta naturale al desiderio di gioco libero e di conoscenza del mondo che sono tanto forti negli anni dell'infanzia. Giocare con i materiali non strutturati piace ai bambini perché permette di sperimentare il gioco libero, il senso di avventura e la scoperta di cosa si può fare con quegli oggetti, ma anche il piacere, a livello di autostima, di arrivare al risultato che decidono loro. L'approccio al fallimento è quindi diverso rispetto alle attività strutturate perché, quando è il bambino (o la bambina) a essere l'artefice del proprio apprendimento, sente meno le pressioni e accetta di dover procedere per tentativi.

Campi di esperienza ed obiettivi

I pregi di queste attività sono molteplici perché i bambini e le bambine possono esplorare tanti materiali diversi con tutti i cinque sensi e sviluppare le abilità di ricerca estetico-artistica, compositive, espressive, scientifiche, narrative, di simbolizzazione e di concentrazione. Come attività per i bambini e le bambine, le loose parts sono una proposta educativa e di gioco che offre dei grandi vantaggi perché sono inclusive, si possono adattare a tutte le età, permettono di esercitare diverse competenze e sono dei materiali che piacciono ai bambini e alle bambine e li invogliano facilmente a sperimentare. Le loose parts incoraggiano il gioco costruttivo, la creazione di spazi e il gioco di ruolo e favoriscono la costruzione, da parte dei bambini e delle bambine, di una conoscenza basata sull'esperienza diretta. Tanto più il materiale sarà in grado di stimolare la fantasia dei bambini e delle bambine, tanto maggiori saranno le occasioni di uso e di apprendimento che si verranno a creare. Da un punto di vista educativo, i vantaggi dell'uso di materiali non strutturati sono molteplici:

- sviluppare il problem solving;
- stimolare la creatività;
- incoraggiare la curiosità;



- esercitare la fantasia;
- creare delle occasioni di sviluppo sensoriale;
- utilizzare la motricità fine;
- allenare l'osservazione;
- proporre delle occasioni per sperimentare le competenze logico-matematiche;
- offrire degli spunti di esplorazione dei concetti di logica, di matematica e di scienze;
- avviare il gioco simbolico (che mette in campo le competenze linguistiche);
- fornire delle esperienze di espressione personale e artistica;
- coinvolgere i bambini e le bambine nell'esplorazione dell'ambiente quotidiano e naturale;
- scegliere i propri obiettivi e cercare il modo di raggiungerli;
- creare delle occasioni di collaborazione per inventare un gioco comune.

Dalla sperimentazione dei materiali i bambini e le bambine apprendono molti concetti: il pensiero critico, la classificazione, la gravità, i collegamenti, i nuovi vocaboli, … Non si renderanno conto di quanto stanno imparando, ma immagazzineranno le esperienze a cui attingere. Un altro aspetto significativo è che, non essendoci un obiettivo, non esiste chi è più bravo e chi meno. Le loose parts accrescono l'autostima, dato che non provocano alcun tipo di frustrazione connessa al raggiungimento o meno di uno scopo, di una vittoria o di una sconfitta oppure alla performance.

Presentazione del percorso

Il percorso si svilupperà intorno a un'unica macro tematica, ovvero quella del materiale destrutturato, che verrà proposto con diversi materiali. A ogni incontro, quindi, verrà proposto un materiale diverso.

Attività

- prima proposta: materiali naturali (ad esempio foglie, pigne, legnetti, corteccia, bastoni, sassi, …);
- seconda proposta: materiali di riciclo (ad esempio barattoli di latta, ciotoline varie, rotoli vari, tappi, …);
- terza proposta: materiali di scarto (ad esempio bottoni, stoffe, cerniere, fili, …);
- quarta proposta: materiali alimentari (ad esempio legumi, pasta, riso, …);
- quinta proposta: materiali di uso quotidiano (ad esempio bigodini, mollette, …);
- sesta proposta: pasta di sale.

Durata del percorso

6 incontri (tre volte a settimana) dalla durata di 45 minuti circa.



Destinatari

4 gruppi eterogenei (piccoli e mezzani) da 16/17 bambini/e.

Le loose parts sono adatte a ogni fascia d'età, ma sono consigliate particolarmente per la fascia 0-6 anni perché a quell'età non c'è ancora il senso della performance; al bambino (o alla bambina), infatti, non interessa seguire i comandi in modo corretto, ma è soprattutto interessato a scoprire ciò che lo circonda e a creare in modo libero. Inoltre, i bambini dagli 0 ai 6 anni sono ancora privi degli schemi mentali; infatti, quando giocano con le loose parts costruiscono e ricostruiscono in continuazione esprimendo il loro mondo interiore e ideando in modo divergente.

Materiali

- materiali naturali (ad esempio foglie, pigne, legnetti, corteccia, bastoni, sassi, …);
- materiali di riciclo (ad esempio barattoli di latta, ciotoline varie, rotoli vari, tappi, …);
- materiali di scarto (ad esempio bottoni, stoffe, cerniere, fili, …);
- materiali alimentari (ad esempio legumi, pasta, riso, …);
- materiali di uso quotidiano (ad esempio bigodini, mollette, …);
- pasta di sale.

Ruolo dell'insegnante

In questo tipo di attività, il ruolo dell'insegnante non sarà quello di insegnare una tecnica, quanto piuttosto quello di predisporre uno spazio e dei materiali scelti, accostandosi ai bambini e alle bambine con un atteggiamento di promozione dall'interno per alimentare in loro un'attitudine autonoma alla ricerca, all'avventura, allo stupore, … Durante l'attività, infatti, è importante non essere direttivi e non intervenire per bloccare o sviare l'esplorazione dei bambini.

