

**MCE** MOVIMENTO DI COOPERAZIONE EDUCATIVA

CANTIERI PER LA FORMAZIONE

# GIOCO E POTERE

CONDIVIDERE REGOLE  
S-CATENARE LA SCUOLA

www.mce-fimem.it  
www.cantierimce.net

MCE Cantieri per la formazione

cantieri@mce-fimem.it

**2-5 LUGLIO 2024 BOLOGNA**  
SCUOLA PRIMARIA ADELE E DINO ROMAGNOLI PARTIGIANI  
VIA PANZINI 3, PILASTRO, BOLOGNA

ALMA MATER STUDIORUM UNIVERSITÀ DI BOLOGNA | PROGETTO DI ECCELLENZA "I TERRITORI DELLA MEMORIA" | DIPARTIMENTO DI STORIA CULTURECIVILTÀ

DOM la cupola del pilastro LAMINARIE

ALMA MATER STUDIORUM UNIVERSITÀ DI BOLOGNA | DIPARTIMENTO DI SCIENZE DELL'EDUCAZIONE "GIOVANNI MARIA SERTINI"

FLC CGL VENEZIA

# ANTOLOGIA



1





# **GIOCO E POTERE** **condividere regole** **s-catenare la scuola**

## **ANTOLOGIA**

### **Indice sommario**

- *NON CLASSIFICARE FA QUEL CHE PUO...* Alberto Manzi
- *CIUASCUNO CRESCE SOLO SE SOGNATO* Danilo Dolci
- *LA FOLLIA E UNA CONDIZIONE UMANA* Franco Basaglia
- *GIOCHI INFANTILI E REALTÀ* Ernesto De Martino
- *TASSONOMIA DEI GIOCHI.* Roger Callois
- *L'APPROCCIO LUDICO* Nerina Vretenar
- *SCONFINARE È UN GIOCO.* Piero Zanini
- *GIOCO E LAVORO: UNA CONTRAPPOSIZIONE ?* Célestin Freinet
- *CHIUDERE I MANICOMI APRIRE LE SCUOLE.* Marco Paolini
- *IL CONFLITTO IN GIOCO* Domenico Canciani
- *SORVEGLIARE E PUNIRE* Michel Focault
- *IPSE DIXIT. UNA VERITÀ INDISCUTIBILE.* Marco Tullio Cicerone
- *CARATTERISTICHE DEL PRINCIPE IDEALE.* Nicolò Machiavelli
- *IL POTERE E DECLINATO AL MASCHILE .* Alma Sabatini
- *SAPERE E' POTERE* Francis Bacon
- *I VESTITI NUOVI DELL'IMPERATORE.* Hans Christian Andersen
- *NEL GIOCO SI ESPLORA SE STESSI* P. Sartori, D. Canciani
- *LA LINGUA DOLCE LA LINGUA AMARA* Contes de Benin
- *I SUPERPOTERI DELL'INSEGNANTE* Simona Regina

**NON CLASSIFICARE.**

**Alberto Manzi**

**Fa quel che può, quel che non può non fa.**

CLASSE IV SEZ.A INS. Alberto Manzi Anno scolastico 1974-75

Motivi per i quali l'insegnante non usa classificare gli alunni

Classificare dando una votazione o un giudizio di merito comparativo, a livello di scuola dell'obbligo, nel pieno sviluppo evolutivo, nel primo impatto e nel successivo adeguamento e nelle ricerche di strutture per una vita associata "migliore", significa voler dimenticare che la scuola è tale solo se insegna a pensare, solo se aiuta a immergersi con libertà nella società.

Classificare significa impedire un armonioso sviluppo intellettuale, rispettoso dei tempi di crescita individuali;

significa impedire un apprendimento cosciente, che nasce, cioè, da un continuo osservare, ragionare, discutere sulle cose; ricerca, questa che non è mai priva di errori, di incompletanze. Ora se si classifica, l'errore, l'incompletezza suscita "terrore", per cui si tende ad evitarla causa del terrore copiando, imparando a memoria definizioni fatte da altri ecc. Classificare, pertanto, significa obbligare ad accettare definizioni stabilite, , pertanto impedire il ragionamento, rendere tutti simili al modello prefisso, significa educare alla menzogna e alla falsità.

Classificare significa ancora educare alla divisione classista (bravi, più bravi, meno bravi, ecc.), significa selezionare, distruggere la personalità. Classificare significa, purtroppo, distruggere il senso della comunità, dove ogni individuo deve imparare a vivere dando il meglio di se stesso non per lucro (ed anche il voto è lucro) ma nell'interesse della comunità stessa e per il piacere personale che deriva dalla scoperta e dalla conoscenza.

Per tutti questi motivi non ho mai classificato nessun alunno e nessun lavoro degli alunni; nè intendo classificare ora le capacità acquisite durante un anno di lavoro.

Se è obbligatoria la classificazione, delego la segreteria della scuola a dare lo stesso voto ad ogni alunno e per ogni materia.

Roma, 7 giugno 1975

Ins. Alberto Manzi

LA CONQUISTA  
DELLA PAROLA  
PER UN'EDUCAZIONE  
ALLA LIBERTÀ

FRANCESCA DI MICHELE / MIRKO LUCCHINI



Giunto in Sicilia nel 1952, dopo aver lasciato la comunità di Nomadelfia, si trova di fronte una popolazione con la quale stabilisce grande empatia. Le condizioni erano gravi: disoccupazione, miseria, fame, malattie mentali, analfabetismo ed evasione scolastica, degrado urbanistico e abitativo. Egli è con Capitini nel movimento nonviolento. Si mette in ascolto, si adopera per conoscere i presunti fuorilegge (Banditi a Partinico 1955)

Egli domanda, cerca di capire con riunioni sistematiche i bisogni che emergono. Protesta organizzando contro la mafia digiuni dimostrativi, scioperi non violenti, o meglio scioperi all'incontrario nei quali i braccianti con Dolci realizzano opere necessarie alla comunità anche se non pagati.

Una delle prime azioni fu costruire una casa per i bambini di strada abbandonati (orfani o figli di carcerati). L'intervento più significativo raccoglie l'idea di conservare l'acqua del fiume Jato che si versa, sprecata in mare. Le manifestazioni convincono la cassa del mezzogiorno a partecipare alla costruzione di una diga che origina un lago artificiale: l'agricoltura può rinascere anche d'estate, per tutti attraverso i turni di invio dell'acqua alle terre coltivate. La sua azione educativa volle chiamarla metodo majeutico, ovvero azione che attraverso il dialogo aiuta a esprimere che non sa appiccicare, trovare le parole. Essa diventa azione sociale attraverso una primitiva radio-libera (più volte chiusa dal Potere. Viene arrestato) successivamente fonda la Casa di Trappeto Borgo di Dio).

*“C'è chi insegna  
guidando gli altri come cavalli  
passo per passo: così guidato.  
C'è chi insegna lodando  
quando trova di buono e divertendo:  
c'è pure chi si sente soddisfatto  
essendo incoraggiato.  
C'è pure chi educa, senza nascondere  
l'assurdo ch'è nel mondo, aperto ad ogni  
sviluppo ma cercando  
d'essere franco all'altro come a sé,  
sognando gli altri come ora non sono:  
ciascuno cresce solo se sognato.”*





**Non è rivoluzione**  
*tirare una sassata in testa a uno sbirro,*

---

*sputare addosso a un poveraccio  
che ha messo una divisa non sapendo  
come mangiare;  
non è incendiare il municipio  
o le carte in catasto  
per andare da stupidi in galera  
rinforzando il nemico di pretesti.  
Quando ci si agita per giungere  
al potere e non si arriva  
non è rivoluzione, si è mancata;  
se si giunge al potere e la sostanza  
dei rapporti rimane come prima,  
rivoluzione tradita.*

**Rivoluzione** è distinguere il buono  
già vivente, sapendolo godere  
sani, senza rimorsi,  
amore, riconoscersi con gioia.

**Rivoluzione** è curare il curabile  
profondamente e presto,  
è rendere ciascuno responsabile.

**Rivoluzione** è incontrarsi con sapiente sapienza  
assumendo rapporti essenziali  
tra terra, cielo e uomini: ostie sì, quando necessita, sfruttati no,  
i dispersi atomi umani divengano  
nuovi organismi e lottino nettando  
via ogni marcio, ogni mafia

---

*Se l'occhio non si esercita, non vede.                      Se la pelle non tocca, non sa.  
Se l'uomo non immagina, si spegne.”  
“È importante sapere che le parole non muovono le montagne. Il lavoro,  
l'impegnativo lavoro muove le montagne.”*

*Chi litiga, chi fa una guerra è di solito un nevrotico;  
la persona sana cerca di capire quale sia il problema.  
Quando si fanno guerre “vuol dire che non si conosce la situazione da affrontare: per  
questo motivo la pace viene a essere il riflesso dei problemi risolti.”*

---



Nel novembre del 1962 l'equipe psichiatrica diretta da prof Franco Basaglia, apre il primo reparto dell'Ospedale di Gorizia e inaugura, anche in Italia, la comunità terapeutica. La vita dell'ospedale è regolata da assemblee di reparto e da assemblee generali. I malati riacquistano un ruolo umano e sociale. Gestiscono se stessi, la loro esistenza, attraverso una continua comunicazione con chi li cura. Soppressa la cura carceraria dell'istituzione, si comincia a studiare la natura

del pregiudizio. (Sergio Zavoli nella trasmissione Rai TV7 I GIARDINI DI ABELE  
Riportate da Alberta Basaglia in *Le nuvole di Picasso* (feltrinelli))

“La follia è una condizione umana. In noi la follia esiste ed è presente come lo è la ragione. Il problema è che la società, per dirsi civile, dovrebbe accettare tanto la ragione quanto la follia, invece incarica una scienza, la psichiatria, di tradurre la follia in malattia allo scopo di eliminarla. Il manicomio ha qui la sua ragione d'essere” fb 79

**“Dal momento in cui oltrepassa il muro dell'internamento, il malato entra in una nuova dimensione di vuoto emozionale [...];** viene immesso, cioè, in uno spazio che, originariamente nato per renderlo inoffensivo ed insieme curarlo, appare in pratica come un luogo paradossalmente costruito per il completo annientamento della sua individualità, come luogo della sua totale oggettivazione.

**Se la malattia mentale** è, alla sua stessa origine, perdita dell'individualità, della libertà, nel manicomio il malato non trova altro che il luogo dove sarà definitivamente perduto, reso oggetto della malattia e del ritmo dell'internamento.

**L'assenza di ogni progetto,** la perdita del futuro, l'essere costantemente in balia degli altri senza la minima spinta personale, l'aver scandita e organizzata la propria giornata su tempi dettati solo da esigenze organizzative che – proprio in quanto tali – non possono tenere conto del singolo individuo e delle particolari circostanze di ognuno: questo è lo schema istituzionalizzante su cui si articola la vita dell'asilo.”

**Il manicomio – nato** come difesa da parte dei sani contro la pazzia, come protezione dall'invasione dei “centri d'infezione” – sembra essere finalmente considerato il luogo dal quale il malato mentale deve essere difeso e salvato.

“La società, per dirsi civile, dovrebbe accettare tanto la ragione quanto la follia.”

“La follia è una condizione umana. In noi la follia esiste ed è presente come lo è la ragione. Il problema è che la società, per dirsi civile, dovrebbe accettare tanto la ragione quanto la follia.”

“Voce confusa con la miseria, l'indigenza e la delinquenza, parola resa muta dal linguaggio razionale della malattia, messaggio stroncato dall'internamento

e reso indecifrabile dalla definizione di pericolosità e dalla necessità sociale dell'invalidazione, la follia non viene mai ascoltata per ciò che dice o che vorrebbe dire.”

“Noi diciamo di affrontare la vita, perché la vita contiene salute e malattia, e affrontando la vita noi pensiamo di fare la prevenzione.

Pensiamo di fare il nostro mestiere: di infermieri, di sanitari, di medici.”

“Per me, che si parli di psicologo o di schizofrenico, di maniaco o di psichiatra è la medesima cosa: sono tanti i ruoli, all'interno di un manicomio, che non si sa più chi è il sano o il malato.”

Per poter veramente affrontare la "malattia", dovremmo poterla incontrare fuori dalle istituzioni, intendendo con ciò non soltanto fuori dall'istituzione psichiatrica, ma fuori da ogni altra istituzione la cui funzione è quella di etichettare, codificare e fissare in ruoli congelati coloro che vi appartengono.

“Il corpo perché sia vissuto è dunque nella relazione di una particolare distanza dagli altri, distanza che può essere annullata o aumentata a seconda della nostra capacità di opporsi. Noi desideriamo che il nostro corpo sia rispettato; tracciamo dei limiti che corrispondono alle nostre esigenze, costruiamo un'abitazione al nostro corpo.”

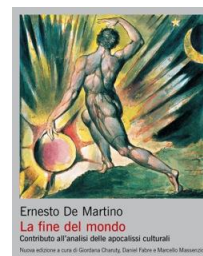


FRANCO BASAGLIA  
E FRANCA ONGARO BASAGLIA

## GIOCHI INFANTILI E REALTÀ

Ernesto De Martino

Giocare, nel senso dei giochi infantili (giocare alla mamma e al bambino, alla cucina, al treno, ai ladri, agli indiani ecc) significa istituire col reale che ancora non si possiede un rapporto “destorificato” in virtù del quale si possiedono e si controllano tutti gli elementi, per quanto su un piano metastorico. Tale rapporto anticipa l'epoca in cui tutte le cose ora giocate diventeranno meno plastici eventi storici, non interamente dipendenti dalla propria signoria, e dotati di tutta la serietà e l'impegno e l'incertezza della dura realtà. (il bambino reale che la madre un giorno avrà non è così pianificabile secondo il desiderio come lo è la bambola, o il compagno che sta al gioco, ecc. ecc). L'urto con la realtà che si rivela viene attenuato nella sua asprezza trasportandosi in una realtà addomesticata, sognante, simbolica, e soprattutto manovrabile secondo regole già note, messe in opera dal giocatore via via che svolge il proprio gioco,.. Ciò però che nel gioco non ha rilievo è il mito, l'immagine di tempi primordiali fondatori operati da numi e ripetuti cerimonialmente. Questo aspetto resta senza espressione nella levità del gioco, che è un semplice immediato abbandonarsi a un sognante rapporto demiurgico col reale. Gli animali giocano per anticipare il mondo della preda da cacciare, ma con oggetti molto più docili e prevedibili che non la preda reale.



Ernesto de Martino. *La fine del mondo*. Einaudi 1977



	<i>Ilinx</i> (vertigine)	<i>Mimos</i> (mimesi)	<i>Alea</i> (caso)	<i>Agon</i> (agonismo)
<b>Paidia</b>				
Giochi infantili chiososi	Danza	Far finta di essere qualcuno	Fare la 'conta'	Lotta
Aquilone	Equitazione	Maschere e travestimenti	Testa o croce	Boxe, calcio
Solitari	Sci		<i>Roulette</i>	Biliardo, <i>Backgammon</i>
Parole incrociate	Alpinismo	Teatro	Lotterie	Scacchi
<b>Ludus</b>				

La classica tassonomia dei giochi proposta dallo studioso francese Roger Caillois (v., 1958) è basata sui cinque termini greci, più quello latino ludus, riportati

nella *tabella*. **Ilinx, mimos, alea e agon** costituiscono le quattro dimensioni del gioco; esse però non si escludono a vicenda, cosicché, a seconda delle circostanze, un determinato gioco può presentare elementi di due o più dimensioni. Anzi, questo è ciò che accade normalmente.

Nella dimensione definita da **ilinx (vertigine)** rientrano quei giochi caratterizzati dall'assenza di costrizioni fisiche: ciò determina un senso di eccitazione che in certi casi, come ad esempio nell'alpinismo, cresce fino a far perdere la percezione del pericolo. In una situazione che rientra nella categoria ilinx - spesso, ma non necessariamente, condivisa con altre persone - il senso di eccitazione è fortemente individuale.

**Nel mimos**, invece, ha un'importanza assai maggiore la partecipazione di altri individui, anche se in veste di semplici spettatori; l'interazione è però più di tipo cooperativo che non competitivo.

Diversamente da quanto accade nelle situazioni di ilinx e di mimos, **quelle di alea e di agon** richiedono due o più partecipanti, o gruppi di partecipanti, che giocano gli uni contro gli altri, cosicché una parte vince e l'altra perde. Questa caratteristica definisce il gioco secondo un'accezione piuttosto ristretta ma assai comune del termine. La simmetria, sebbene spesso implicita nelle regole del gioco, non è essenziale, specialmente nel caso dell'alea, come dimostrano gli esempi riportati nella *tabella*.

Conformemente al significato dei termini greci, **l'alea è caratterizzata dall'elemento della casualità, l'agon dall'elemento agonistico**. Nei giochi di pura alea l'abilità non ha alcun ruolo, sicché i giocatori incalliti che pretendono di avere scoperto un sistema vincente nei giochi d'azzardo, quale la roulette, non fanno che ingannare se stessi.

L'elemento distintivo dell'agon è esattamente opposto a quello dell'alea, in quanto caratterizza quella categoria di giochi il cui esito, alla fine, è determinato dalla maggiore abilità di chi vince rispetto a chi perde. Il rapporto tra vittorie e perdite, a un dato livello, è il criterio più comune per misurare l'abilità: è questo, ad esempio, che determina la promozione o la retrocessione di una squadra nella classifica del campionato. Ciò non significa peraltro che la componente agonistica escluda necessariamente quella della casualità: nel backgammon, ad esempio, è il lancio dei dadi a stabilire le mosse consentite a ogni turno di gioco. In casi del genere, che

sono piuttosto numerosi (e comprendono quasi tutti i giochi di carte), il giocatore ha nondimeno la possibilità di scegliere tra varie mosse, e una scelta è quindi intrinsecamente migliore delle altre. L'abilità del giocatore è misurata dalla frequenza con la quale egli compie la scelta migliore, e il minor margine di errore alla lunga neutralizza sempre l'elemento della casualità. In altre parole, nei giochi in cui è presente la componente dell'agon il giocatore migliore alla fine vince sempre. In ciascuna dimensione paidia e ludus definiscono i due estremi di una gamma.

**La paidia connota la fantasia scatenata dei giochi infantili, mentre il ludus connota i giochi 'seri' degli adulti**, con regole complicate che creano ostacoli da superare.

La *tabella* illustra il passaggio dalla paidia al ludus elencando alcuni tipi di ricreazione - dai giochi sfrenati e rumorosi dei bambini alle parole incrociate - scelti tipicamente da individui, giovani e anziani, in differenti situazioni della vita reale. La *tabella* illustra analoghe transizioni per ciascuna delle quattro dimensioni.

caratteristica definisce il gioco secondo un'accezione piuttosto ristretta ma assai comune del termine. La simmetria, sebbene spesso implicita nelle regole del gioco, non è essenziale, specialmente nel caso dell'alea, come dimostrano gli esempi riportati nella *tabella*.

Conformemente al significato dei termini greci, **l'alea è caratterizzata dall'elemento della casualità, l'agon dall'elemento agonistico**. Nei giochi di pura alea l'abilità non ha alcun ruolo, sicché i giocatori incalliti che pretendono di avere scoperto un sistema vincente nei giochi d'azzardo, quale la roulette, non fanno che ingannare se stessi. L'elemento distintivo dell'agon è esattamente opposto a quello dell'alea, in quanto caratterizza quella categoria di giochi il cui esito, alla fine, è determinato dalla maggiore abilità di chi vince rispetto a chi perde. Il rapporto tra vittorie e perdite, a un dato livello, è il criterio più comune per misurare l'abilità: è questo, ad esempio, che determina la promozione o la retrocessione di una squadra nella classifica del campionato. Ciò non significa peraltro che la componente agonistica escluda necessariamente quella della casualità: nel backgammon, ad esempio, è il lancio dei dadi a stabilire le mosse consentite a ogni turno di gioco. In casi del genere, che sono piuttosto numerosi (e comprendono quasi tutti i giochi di carte), il giocatore ha nondimeno la possibilità di scegliere tra varie mosse, e una scelta è quindi intrinsecamente migliore delle altre. L'abilità del giocatore è misurata dalla frequenza con la quale egli compie la scelta migliore, e il minor margine di errore alla lunga neutralizza sempre l'elemento della casualità. In altre parole, nei giochi in cui è presente la componente dell'agon il giocatore migliore alla fine vince sempre. In ciascuna dimensione paidia e ludus definiscono i due estremi di una gamma.

**La paidia connota la fantasia scatenata dei giochi infantili, mentre il ludus connota i giochi 'seri' degli adulti**, con regole complicate che creano ostacoli da superare.

La *tabella* illustra il passaggio dalla paidia al ludus elencando alcuni tipi di ricreazione - dai giochi sfrenati e rumorosi dei bambini alle parole incrociate - scelti tipicamente da individui, giovani e anziani, in differenti situazioni della vita reale. La *tabella* illustra analoghe transizioni per ciascuna delle quattro dimensioni

Un gioco può essere un problema da risolvere, una sfida lanciata e raccolta, un'invenzione, to scoperta di qualcosa sfuggito a uno sguardo distratto, una difficoltà da superare, la messa alla prova di un'abilità, la risposta inaspettata e intelligente a una domanda... In ogni gioco c'è una componente di azzardo, poichè non è possibile sapere in anticipo quale potrà essere l'esito.

Il gioco è piacere, emozione, sorpresa, soddisfazione per un'invenzione che piace, per la soluzione di un problema, per un'intuizione giusta, per la scoperta di una combinazione casuale. Ciò vale anche per i giochi di parole. Le emozioni positive legate a stati d'animo di gioia, fiducia, allegria, creano benessere e permettono di tenere sotto controllo e di diminuire le emozioni negative (rabbia, tristezza, ansia, sentimento di impotenza, poca stima di sè, confusione...) fonti di malessere che impediscono di assumere l'atteggiamento disteso, curioso e positivo necessario per la conoscenza.

La medicina ci insegna che il riso, soprattutto il ridere insieme, e terapeutico, sviluppa utili endorfine che mettono in moto il sistema immunitario e riducono lo stress.

Ma è provato, anche, che giocando con le parole si impara, si affina la percezione fonetica, si arricchisce il lessico, migliorano la competenza ortografica e quella sintattica, ci si avvicina alla funzione estetica e poetica della lingua fatta anche di ritmi, assonanze, immagini, metafore... ; si scoprono le regole grammaticali, sintattiche e quelle della costruzione testuale.

L'esplorazione di diverse variazioni possibili, la trasgressione rispetto alle modalità consuete fanno comprendere la norma. Scomporre e ricomporre, smontare e rimontare in modo diverso a fondamentale per conoscere qualsiasi oggetto, ed è il modo più efficace per conoscere il linguaggio.

Proponendo dei giochi possiamo sperimentare modi diversi di affrontare l'ortografia, la grammatica, la sintassi, la comprensione del testo, la comunicazione orale e quella scritta, di arricchire il lessico, di scavare nella lingua alla ricerca non solo della correttezza formale, che è l'aspetto più semplice, ma soprattutto dell'efficacia comunicativa e della comprensione profonda dei messaggi.

Secondo Ersilia Zamponi: «Il gioco di parole è una attività che distrae il linguaggio verbale dal suo ruolo utilitario e ne infrange gli automatismi; usa la lingua in modo inconsueto e la sottopone al vincolo d'una misura; sviluppa l'attenzione alla forma del linguaggio verbale e il gusto della parola. E' propedeutico e complementare alla poesia".»

Giocare con le parole, giocare insieme, può far capire che tutti/e, indipendentemente dalla nostra abilità nel parlare e nello scrivere, di fronte al linguaggio siamo continuamente utilizzatori e al tempo stesso ricercatori e inventori, che tutti possiamo trovare soluzioni originali, e soprattutto possiamo provare il grande piacere di manipolare le parole, liberamente e senza timore, scoprendo in quanti modi diversi, tutti legittimi, può essere risolto un problema, quali sorprese e quali effetti di comicità si possono raggiungere apportando semplici variazioni. Crediamo sia utile giocare con la lingua soprattutto per i bambini più fragili: a volte troppo insicuri per poter impegnarsi individualmente in compiti complessi per i quali non sono sufficientemente motivate, troppo a disagio per affrontare una scrittura che richieda calma e concentrazione, troppo a disagio, soprattutto, per poter scrivere di

se stessi (sempre più spesso questa, che si vorrebbe fosse un punto di partenza, è, invece, un faticoso punto di arrivo); troppo frustrati per fidarsi delle loro capacità, o troppo preoccupati del giudizio. E' importante offrire loro uno spazio per manipolare le parole liberamente assieme agli altri, liberi dal timore del confronto e del giudizio, in un clima accogliente e disteso, nel quale il regalo di poter ridere insieme, quando capita, fa sentire più vicini e più uguali. ..

(...) Un approccio ludico alla lingua è possibile e auspicabile in tutte le età. Giocano con la lingua il bambino piccolo che scopre ritmi e assonanze, il bambino di sei anni che scopre come una piccola variazione della forma di una parola (caccia/cacca) stravolge totalmente il significato, così come il consumatore accanito di riviste di enigmistica; si diverte, e suggerisce una riflessione intelligente, Stefano Baruzzo, semiologo e autore di giochi linguistici, che definisce la campagna animalista pro-agnelli di un leader politico un argomento che «brucia lo schermo»



*Nerina Vretenar DIRE FARE INVENTARE Parole e grammatiche in gioco. Asterios*

## SCONFINARE E' UN GIOCO

*Piero Zanini*

Il confine è, tra le tante cose, anche uno spazio dove si può giocare e conoscersi attraverso il divertimento. Meglio ancora, il gioco può essere una forma fondamentale e molto comune, di esperienza di limite.

La siepe tra il nostro giardino e l'orto del vicino con le fragole più grosse, la staccionata che chiude il prato e che lo separa dal fitto del bosco; la rete del campo oltre la quale finisce sempre il nostro pallone; il muro diroccato di qualche casa misteriosa abitata non si sa da chi.

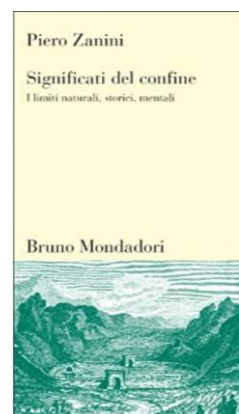
Nei nostri giochi di bambini tutti questi luoghi rappresentano lo scenario delle nostre avventure; trovarsi di fronte alla siepe, alla staccionata, alla rete, al muro, stimola la nostra fantasia, la nostra curiosità, la nostra intelligenza nel trovare forme e modi per superare l'ostacolo e continuare la scoperta, l'avventura.

Per un bambino molte di queste barriere, che gli adulti costruiscono attorno a loro stessi, non hanno mai costituito un problema, non sono mai state un motivo sufficiente per rinunciare ad andare a vedere cosa poteva accadere dall'altra parte. Neppure il divieto dei genitori o il pericolo di incorrere nel "custode" (il cane? il contadino? il vicino permaloso?) di quel luogo proibito sono mai stati motivi sufficienti per rinunciare a infrangere il limite imposto da questo o quel confine. Per non intrufolarsi là, in quella terra straniera, senza permesso (senza documenti?) rischiando a ogni istante sbucciature, ferite, rimproveri, fughe precipitose e ritornando sempre un po' più sporchi.

A volte lo sconfinare assomigliava alla ricerca di un rifugio segreto di cui ognuno pensava di essere lo scopritore. Uno spazio personale dove nascondersi quando serve, celare i propri tesori o portare i compagni a giocare.

E' il tentativo di costruirsi tramite un luogo **proprio** a propria identità, sotto il naso degli adulti e spesso simulandone i comportamenti cercando nello stesso tempo di conoscere i propri i limiti le proprie paure.

L'andare oltre la siepe vuol dire avere coscienza di andare verso qualcosa che si sa già sarà diverso da ciò da cui si proviene, non rinunciare davanti all'ostacolo, attraversare quell'esile soglia sufficiente per assaggiare una differenza, per sentirsi diversi e cambiare abito (più grandi? più forti?)-



*Piero Zanini. Significati di confini. i limiti naturali, storici, mentali. B. Mondadori 1997*

### **GIOCO E LAVORO UNA CONTRAPPOSIZIONE? Cèlestin Freinet**

La polemica di Freinet è rivolta a una concessione eccessiva alla vita dell'infanzia a un gioco totalmente gratuito libero da ogni responsabilità. Una fase della vita diversa da ogni fase successiva, in cui esercitare la propria 'fantasia' senza obblighi e compiti.

*'Ai nostri tempi eravamo integrati, fin dalla più tenera età, nel lavoro ambientale. [...] Il lavoro si trovava al centro della nostra vita mentre il gioco era solo un accessorio e questa realtà aveva inevitabilmente la sua risonanza sullo stesso lavoro scolastico. La trasformazione è stata totale nel corso di questi ultimi decenni. Non c'è più il pericolo che si chieda ai bambini qualche servizio prima che partano per la scuola. Gli abbiamo preparato le fettine imburrate; li facciamo perfino mangiare il fretta. Li vestiamo; gli infiliamo il cappottino e i genitori li portano a scuola in auto. Quando usciranno, non avranno altra preoccupazione che quella di giocare, aspettando il pranzo. Anche nelle famiglie meno agiate non sempre si chiede ai ragazzi di aiutare a lavare i piatti[...] E da questi ragazzi che sono stati formati a giocare, che hanno disimparato il lavoro a tutto vantaggio di una pericolosa e passiva facilità, si esigerà, quando la porta della scuola si sarà chiusa, che lavorino tutta la giornata, senza sapere perché si trasformino così, bruscamente, le regole di vita di cui avevano beneficiato.[...] Ascoltate le lamentele dei professori della secondaria: "I ragazzi non sono abituati a lavorare; sono incapaci di iniziativa e di decisione .".Essi sono ciò che han fatto una società e una scuola che hanno disimparato il lavoro.'*<sup>1</sup>

L'analisi di Freinet si concentra sul valore di socialità che il lavoro contribuisce a formare, sulla responsabilità, sul senso del bene comune in uno spazio pubblico dotato di laboratori, centri di produzione, 'con gli arnesi necessari per un lavoro serio.'<sup>2</sup>

Freinet non mette in discussione le fondamentali analisi sulla funzione dell'immaginario e del gioco come anticipazione della vita adulta, così come le fondamentali conquiste dell'eliminazione del lavoro minorile, ma la dissipazione del tempo del bambino che si è venuta produrre nelle nostre società limitando lo sviluppo di una personalità sociale.

Le stesse riforme scolastiche che prevedono stage formativi e alternanza scuola-lavoro (con tutte le controindicazioni per la tutela dallo sfruttamento e la sicurezza) prevedono soluzioni individuali a un'organizzazione dei tempi di vita e di lavoro che deve essere sociale. Creare collaborazione, solidarietà, accordando al lavoro un posto nella formazione di ciascuno. Costituire quello che Primo Levi nella 'Chiave a stella' definiva il laboratorio come 'cervello collettivo'. Tutt'altra cosa che una concezione di una 'preparazione al lavoro' in strutture esterne, ognuno con percorsi diversi. Una lettura distorta della necessità, a lungo rivendicata dalla pedagogia, di un rapporto organico fra pratica e teoria per una formazione unitaria degli individui, in realtà tradottasi in una subordinazione della scuola al mercato del lavoro.

In Freinet una componente decisiva della vita scolastica è costituita dalla cooperazione, alternativa alla competizione. Nei 'Detti di Matteo'<sup>3</sup> Freinet paragona gli alunni ai corridori del Tour de France. Per la maggior parte dei corridori, non è la classifica finale che conta, eccezion fatta per alcuni privilegiati. *'O i corridori prendono in qualche momento la testa del corteo e si classificano in un buon posto, o abbandonano. La corsa non ha per loro senso se non permette, almeno per un istante., di riscaldarsi al sole del successo e della gloria.[...] Che ciascuno dei vostri alunni possa anch'esso prendere a un dato momento la testa della squadra ed eccellere in uno dei molteplici compiti che la scuola moderna offre ai suoi alunni... Vi sarà facile trovare trenta funzioni significative per i vostri trenta bambini...'*

*La pedagogia Freinet non sottovaluta la necessità dell'emulazione nel lavoro e dell'autovalutazione e della valutazione sociale, grazie a una serie di dispositivi di organizzazione del lavoro, socializzazione del pensiero dei bambini, tecniche di riproduzione e diffusione del pensiero, ricerca.*

E' una scuola di laboratori, di classi aperte per il lavoro di gruppo e la diffusione di una pluralità di messaggi, una scuola del lavoro che sa articolare momenti e stimoli diversi in cui ciascuno si sperimenta con le proprie risorse e sperimenta compiti e funzioni diverse sottoponendosi a una disciplina di gruppo.

Una scuola che non si fondi soltanto sulle eccellenze e sul merito a scapito del successo scolastico di tutti non può non tener conto del necessario superamento della divisione rigida tempi di vita-tempi di lavoro.(...)

Dice Freinet: *'Organizzate il lavoro in maniera cooperativa, suddividendo i vari compiti e, soprattutto, adottate la pratica del giornale murale e della riunione cooperativa del fine settimana.'*<sup>4</sup>



---

Freinet C., *I detti di Matteo*, (1956), La Nuova Italia, Firenze

Freinet C. *La scuola del fare*, (2002), Junior, Bergamo

Usando quali oggetti organizzatori e di pianificazione delle attività la conversazione, il consiglio di cooperativa, il testo libero, l'assemblea. Diversificando attività tempi ritmi uso degli spazi così da aprire la scuola alla realtà dove si svolgono attività funzioni e si risponde ad esigenze diverse, in cui non vige l'omogeneità continua.

*'L'esigenza è quella giungere a una disciplina del lavoro così come viene praticata in tantissime scuole moderne dove gli alunni, attratti da un lavoro che s'inserisce nella loro vita, prendono coscienza della necessità di una disciplina funzionale che non è né licenza né oppressione, bensì realizzazione di un modo di vivere individuale e collettivo quasi ideale.'*



## IL CONFLITTO IN GIOCO

*Domenico Canciani*

Come la aggressività, che è forza ed energia vitale, si trasforma in costruttività anziché in distruzione? (...) Secondo alcune prospettive psico-sociologiche il conflitto è il segno del possibile cambiamento, ma la forza cieca dell'aggressività ha bisogno di trovare contenimento per divenire funzione evolutiva.

Il gioco e il conflitto appaiono come l'uno il contenitore dell'altro: il gioco libero, espressivo, corporeo, con le sue regole, con le definizioni di campo, ruolo e compito, diviene teatro della ricostruzione creativa del mondo, costruzione di linguaggio simbolico, apprendimento di relazioni sociali, rielaborazione simbolica dell'emozione del conflitto stesso, con ciò stesso contenendo le pulsioni Distruttive.

È in particolare la psicoanalisi infantile che, in una prospettiva interessante per l'educazione e non solo per la psicoterapia, ci aiuta a capire che è attraverso il gioco, il disegno che si dà al bambino la possibilità di esprimere i fantasmi, le paure inconse. Infatti il mondo interno di tutti i bambini è popolato da figure mol to buone o molto cattive; gli adulti sono visti, a seconda che soddisfino o no i loro bisogni, come strega o mostro, come angelo o fata.

Sono le prime rappresentazioni simboliche della realtà: attraverso il loro libero intrecciarsi si sviluppa un linguaggio che consente di rappresentarsi in maniera simbolica il conflitto, la frustrazione, la gratificazione, le emozioni più forti, senza rimanere schiacciati dalla necessità del reale. Attraverso il gioco della rappresentazione il bambino impara a tollerare le risposte che la realtà gli manda, anche quando esse non sono soddisfacenti.

Imparare a giocare con le proprie rappresentazioni, a intrecciare relazioni con le rappresentazioni degli altri, è una iniziazione al vivere, alle regole del gruppo, di fondamentale importanza per la crescita e l'apprendimento.

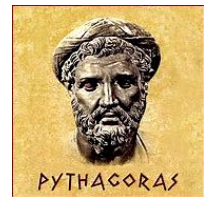
In quest'ottica potremo addirittura leggere fiabe e burattini, creta e giochi di ruolo, libero gioco corporeo come il toccarsi e il prendersi e giochi regolati e sofisticati come un inventario di possibilità rappresentative nelle quali il gioco del contrapporsi

è possibile e non pericoloso, permette cioè di apprendere e di crescere. Il gioco inoltre, col suo potenziale di regole e trasgressioni creative, diviene la matrice di future strategie di pensiero, e di modalità di apprendimento: calcolo e curiosità, gusto per la scoperta e atteggiamenti critici, verifiche e domande rispetto al sapere istituito nascono infatti da un tempo sufficientemente lungo dedicato al gioco.

Pur lasciando a ciascuno di cercare le teorizzazioni più congeniali, l'intreccio tra gioco e conflitto ci appare di estremo interesse in una prospettiva che vede l'educazione come formazione globale di individui, valorizzazione delle diversità, ricerca e ricostruzione di identità a partire dall'esperienza. L'animatore sa che un buon gruppo non evita il conflitto, ma è capace di attraversarlo senza rompere le relazioni. Il suo compito è allora quello di aiutare il conflitto ad esprimersi in forme sempre meno pericolose : all'inizio i ragazzi non sopportano di stare insieme, vogliono ciascuno un rapporto esclusivo con l'animatore... accogliendo queste richieste e rendendo i ragazzi compatibili nella sua mente e nel suo cuore, l'animatore li aiuta a convivere. Il conflitto, violento e escludente all'inizio, troverà a poco a poco forme di espressione simbolica nel gioco con regole, nella competizione tra gruppi, un atteggiamento costruttivo anziché distruttivo.

*Scuole estive MCE - Boscochiesanuova 1995 - da Attraversare i Conflitti-Educare alla pace. A cura di G. Cavinato. M. Marconi, N. Vretenar - Edizioni Junior 2001*

## **IPSE DIXIT** una verità indiscutibile



L'espressione compare nel *De natura deorum* di **Marco Tullio Cicerone**, il quale, parlando dei pitagorici, ricorda, con piglio critico, come fossero soliti citare **la loro somma autorità, Pitagora**, con questa frase (in greco, αὐτὸς ἔφα, *autòs epha*) . Nel Medioevo, la somma autorità cui ci si riferisce con la locuzione non è più Pitagora, ma **Aristotele**: il detto, infatti, è attribuito ad **Averroè**, il più importante studioso arabo del filosofo. Secondo una sua interpretazione, Aristotele afferma in forma scientifica le stesse verità esposte nel Corano e, pertanto, il pensiero aristotelico non va interpretato ma accettato, perché *ipse dixit*. Simile modo di presentare la verità viene definita dagli scolastici *sophisma auctoritatis*: una tesi viene accettata solo in virtù dell'autorità di chi la presenta.

Alla fine del XVIII secolo, Jeremy Bentham adattò il termine *ipse dixit* nella parola *ipse-dixitismo*. Bentham conìò il termine da applicare a tutti gli argomenti politici non utilitaristici.

L'espressione è oggi principalmente utilizzata quando, in un discorso, si vuole evidenziare la bontà delle proprie opinioni in quanto sostenute anche da **una persona comunemente riconosciuta come autorità in materia**. A volte viene usata anche in senso ironico, per deridere chi si considera autorevole senza esserlo realmente, o chi si sottomette acriticamente a una simile autorità.

Nelle moderne decisioni legali e amministrative, il termine *ipse dixit* è stato generalmente utilizzato **come critica di argomenti basati esclusivamente sull'autorità** di un individuo o di un'organizzazione.



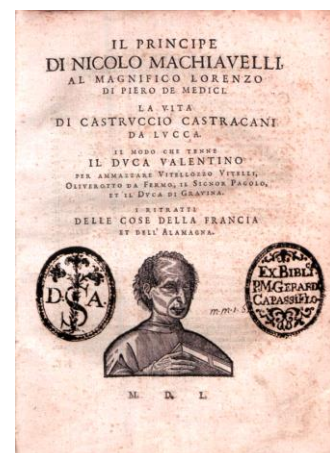


## CARATTERISTICHE DEL PRINCIPE IDEALE *Nicolò Machiavelli*

Le qualità che, secondo Machiavelli, deve possedere un "principe" ideale (ma non idealizzato), sono tuttora citate nei testi sull'[arte del comando](#):

- il rilevante potere di *controllo della fortuna attraverso la virtù (la metafora utilizzata accosta la fortuna ad un fiume, che deve essere contenuto dagli argini della virtù)*;
- la capacità di *essere leone, volpe e centauro (il leone simboleggia la forza, la volpe l'astuzia, il centauro la capacità di usare la forza come gli animali e la ragione come l'uomo)*
- la disponibilità a *imitare il comportamento di grandi uomini* a lui contemporanei o del passato, es. quelli [dell'Antica Roma](#); tale precetto ricalca il principio di emulazione tipico del Rinascimento;
- il *comando sull'arte della guerra* (per la sopravvivenza dello Stato), con l'accortezza di evitare eserciti mercenari (la cui fedeltà è dubbia) e costituire un esercito statale permanente;
- la capacità di *mostrare la necessità di un governo per il benessere del popolo*, es. illustrando le conseguenze di un'[oclocrazia](#) (*Governo della plebe, predominio politico della massa; il termine greco è attestato per la prima volta in Polibio, dove indica una forma degenerata di democrazia.*)  
la capacità di comprendere che *la forza e la violenza possono essere essenziali* per mantenere stabilità e potere;
- *la prudenza e l'intuito politico* necessario a sondare la situazione contingente, per comprendere come si deve comportare;
- la *saggezza di cercare consigli soltanto quando è necessario* e di formare alleanze favorevoli;
- 
- la *capacità di essere "simulatore e gran dissimulatore"*, quindi anche ricorrere all'inganno, se necessario;

Nicolò Macchiavelli, il Principe,  
sintesi da Wikipedia. L'enciclopedia libera





## **SORVEGLIARE E PUNIRE Michel Foucault**

**Paul-Michel Foucault** (Poitiers 1926, Parigi 1984).

Gli interessi, in principio, si concentrano sulla **epistemologia**: il problema sta nell'individuare le condizioni storiche in base alle quali la **malattia** e la **follia** si sono costituite come oggetti di scienza, strettamente connesse alla costruzione di luoghi chiusi (**la clinica e il manicomio**) in cui si instaura un rapporto di dominio tra medico e paziente. Foucault studiò inoltre lo sviluppo delle **prigioni, delle scuole** e di altre grandi organizzazioni sociali. Sua è la teorizzazione che vede il modello

del **Panopticon** (un carcere in cui un unico sorvegliante può osservare tutti i detenuti senza permettere a questi di capire se sono in quel momento controllati o no), (...) come paradigma della società moderna. Per Foucault, l'**antropologia** è la disposizione fondamentale che ha dominato il pensiero filosofico: ha indicato nell'uomo la matrice dei valori positivi e ha fatto intravedere nell'emancipazione dell'uomo la possibilità del ritorno di un regno umano.

### **Il pensiero (...)**

#### **Sorvegliare e punire, l'opera più conosciuta**

Il lavoro più noto e influente di Michel Foucault è senza dubbio *Sorvegliare e punire. La nascita della prigione*, che avrà ripercussioni in un numero svariato di campi disciplinari. In quest'opera, il sociologo francese traccia una disamina dei meccanismi teorici e sociali sottesi ai massicci cambiamenti verificatisi nei sistemi penali della civiltà occidentale in età moderna. La prigione è una forma usata dalle "discipline", un nuovo **potere tecnologico**, che può ritrovarsi, secondo l'autore, anche nelle scuole, negli ospedali, nelle caserme, e così via. Le principali idee di *Sorvegliare e punire* possono essere raggruppate nelle quattro parti di cui si compone il lavoro: supplizio, punizione, disciplina e prigione. Importanti sono anche gli studi di Foucault sulla **sessualità**, secondo il quale non è sempre esistita così come la conosciamo noi oggi e così come ne discutiamo. Gli studi sono raccolti nell'opera *Storia della sessualità*. Solo con la modernità, la sessualità ci appare come una caratteristica intrinseca al sé, a tal punto da sentire il bisogno di dichiarare una "identità sessuale" e addirittura le proprie scelte sessuali. Per Foucault è errata la visione di una sessualità repressa nei secoli che solo ora, attraverso lotte di emancipazione, viene ad esprimersi. Si tratterebbe in realtà di una pratica confessionale che prosegue la volontà di potere e di sapere istituita con la modernità dalle istituzioni prima religiose e poi secolari. ...Infatti, il **sapere** è anche un mezzo per sorvegliare la gente e controllarla. Ecco allora che Foucault arriva a elaborare l'attualissimo concetto di **biopotere**, che costruisce corpi, desideri, i modi fondamentali della stessa vita.

***Sociologicamente.it***

Riesco a immaginare quanto usurante sia un lavoro di sostegno all'inserimento nella scuola dei disabili, di assistenza pubblica al disagio fisico e mentale, di lotta pubblica all'emarginazione sociale, quanto usurante soprattutto se fatto in solitudine. Riesco a immaginare quanto sia disarmante sbattere contro il muro di gomma della burocrazia, tribolare quotidianamente perché non peggiorino le cose, senza prospettiva di miglioramento.

Ma sono convinto che può migliorare, e di molto, se in tanti ci convinciamo che per aver aperto le scuole ai disabili e aver considerato i malati di mente come gente da curare e non da rinchiudere sia qualcosa di cui essere orgogliosi.

Se un po' di questa considerazione e di questo orgoglio si può riversare su chi quel lavoro lo fa e lo fa bene; se questo si aggiunge alla gratitudine delle famiglie coinvolte; allora possiamo arrivare ad attuare quelle riforme migliorando non solo la condizione di vita dei disabili, ma anche la bellezza di vivere, tra mille difficoltà, in un paese civile.

Ma non basta attuare le riforme, l'attuazione non è qualcosa di transitorio, una volta cominciate certe cose non finiscono, non finisce l'educazione e non finisce la cura. Ogni volta tocca ricominciare da capo e a volte, spesso, si fallisce.

Quei fallimenti non sono mai inutili, sono la parte più importante del lavoro di un educatore, di un operatore sanitario, di uno psichiatra, di un direttore didattico, di un intero gruppo di persone. Mettono alla prova tutte le certezze dell'istituzione e la umanizzano, la sburocratizzano.

La scuola, la sanità sono concetti comodi da usare, ma alla fine dentro le istituzioni quel che conta davvero è un faccia a faccia tra quelli che vi accedono e quelli che vi lavorano, e lavorando sono costretti a immaginare, a risolvere, a decidere, a sbagliare, a inventare.

Fare il medico, l'infermiere, l'educatore, l'insegnante di sostegno, il professore, l'operatore di strada o di comunità non è solo quel mestiere: è un'arte, in cui sbagliando s'impara quel qualcosa di speciale che nessuna riforma può prevedere, e che permette di ricominciare e di non rassegnarsi a perdere e a dare per persa anche la riforma.

Di questo non serve che parlino i giornali, queste dovrebbero essere regole non scritte che una generazione trasmette a quella successiva.

Su quelle stesse regole si fondano i principi di solidarietà e accoglienza su basi di integrazione e cittadinanza, e non solo di carità o tolleranza.

**Un paese che ha chiuso i manicomi non può tenere aperti dei centri di accoglienza per gente che di diverso ha il colore della pelle.**

L'immigrazione è una risorsa che esige lavoro per diventare ricchezza per questo paese. I muri sono illusioni di una logica eugenetica che prova a stabilire nuovi parametri fra chi è dentro e chi è fuori. Fra venti o trent'anni quei muri finiranno sui libri di storia e ci sarà scritto vicino: "Disposizioni razziste e suicide".



## IL POTERE E DECLINATO SOLO AL MASCHILE

### Alma Sabatini

**Alma Sabatini** (Roma, 1922 – 1988) è stata una linguista e attivista italiana, impegnata in numerose battaglie femministe e per i diritti civili

#### Biografia

Nacque a Roma da una famiglia agiata, perse il padre all'età dei 7 anni.<sup>[1][2]</sup> Si laureò in Lettere moderne presso la Sapienza - Università di Roma nel 1945 e, attraverso alcune borse di studio negli U.S.A. e a Liverpool, perfezionò la conoscenza della lingua inglese che insegnò nelle scuole medie e superiori della capitale, prima di ritirarsi nel 1979 e dedicare completamente gli ultimi anni al movimento femminista. Sposò il professore Robert Braun dopo una lunga convivenza. Morì a Roma<sup>[4]</sup> in un incidente d'auto il 12 aprile 1988 assieme al marito e i funerali laici della coppia vennero celebrati presso la Casa internazionale delle donne, in via della Lungara a Roma.

#### Impegno sociale e politico

Attiva nel Partito Radicale dagli anni sessanta, nel 1971 Sabatini fu tra le fondatrici, e prima presidente, del Movimento di Liberazione della Donna (MLD) che si batteva con metodi nonviolenti per la legalizzazione dell'aborto, contro il sessismo e il patriarcato. A metà dello stesso anno, si staccò dal movimento con alcune compagne per organizzare un gruppo di autocoscienza e discutere di sessualità ed esperienze personali. L'8 marzo 1972 durante la manifestazione autorizzata in piazza Campo de' fiori a Roma dopo una carica della polizia Alma fu ferita alla testa e ricoverata al pronto soccorso. Durante una delle riunioni di autocoscienza la giornalista Gabriella Parca propose di fondare una rivista, la futura *Effe* pubblicata a partire dal 1973, alla quale Alma collaborò per circa un anno.

Nello stesso periodo si avvicinò al Collettivo di lotta femminista di via Pompeo Magno, poi diventato Movimento Femminista Romano, contribuendo alla diffusione di un bollettino informativo mensile e partecipando a iniziative e manifestazioni contro lo sfruttamento delle prostitute e per la legalizzazione dell'aborto; nel 1973, a sostegno di quest'ultima causa adottò la pratica dell'autodenuncia in segno di solidarietà a Gigliola Pierobon, processata per aver abortito.<sup>[6]</sup> Dall'imputazione di aborto e apologia di reato fu prosciolta nel 1976.<sup>[7]</sup>

La fitta corrispondenza con femministe statunitensi come Diana Russell, Marcia Keller, Karen DeCrow e Betty Friedan, le diede occasione di viaggiare in diverse città degli Stati Uniti d'America ospite di convegni, seminari e interviste dal 1971 al 1972 come esponente del femminismo italiano.

#### Contributi su questioni di genere

Pubblicò numerosi contributi sulle riviste *Effe* e *Quotidiano Donna* affrontando tematiche della causa femminista come aborto, maternità, sessualità, pari opportunità, prostituzione e matrimonio.

Il suo nome rimane legato principalmente ad uno studio sul sessismo nella lingua italiana, *Raccomandazioni per un uso non sessista della lingua italiana*.<sup>[8]</sup>

Nel 1986, per conto della Commissione Nazionale per la parità e le pari opportunità tra donna e uomo, istituita presso la Presidenza del Consiglio dei ministri, curò la pubblicazione *Il sessismo nella lingua italiana*, linee guida rivolte alle scuole e all'editoria scolastica per proporre l'eliminazione degli stereotipi di genere dal linguaggio. A seguito di un'indagine sulla terminologia usata nei libri di testo e nei mass media, Sabatini metteva in risalto la prevalenza del genere maschile, usato in italiano anche con doppia valenza (il cosiddetto maschile neutro) che cancella dai discorsi la presenza del soggetto femminile. Sottolineava il mancato uso di termini istituzionali e di potere declinati al femminile (ministra, sindaca, assessora, ecc.) e il prestigio accordato a un termine maschile, ma non al corrispondente femminile.

"La premessa teorica alla base di questo lavoro è che la lingua non solo riflette la società che la parla, ma ne condiziona e ne limita il pensiero, l'immaginazione e lo sviluppo sociale e culturale" sosteneva Alma Sabatini.<sup>[11]</sup> Nonostante le critiche ricevute, il suo lavoro aprì un dibattito sulla necessità di innovare la lingua italiana che ha coinvolto recentemente anche l'Accademia della Crusca.<sup>[12][13]</sup>

### Opere

Alma Sabatini, *Il sessismo nella lingua italiana* (PDF), Marcella Mariani, Edda Billi e Alda Santangelo, Presidenza del Consiglio dei ministri. Dipartimento per l'informazione e l'editoria, 1986. URL consultato l'11 giugno 2015 (archiviato dall'url originale il 14 luglio 2015).

*Sabatini* [Da Wikipedia, l'enciclopedia libera](#)

## SAPERE E' POTERE

Francis Bacon

### SCIENTIA POTENTIA EST

**Sapere è potere** (dominio della natura grazie alle arti e alla scienza). Per Bacone, sapere è potere. E potere significa dominio sulla natura. Si ci arriva soprattutto attraverso l'esercizio delle arti e della scienza. La scienza è più che altro una scienza pratica e il risultato di questo sapere scientifico è la concretezza delle intenzioni. Suo entusiasmo per le nuove invenzioni (bussola, cannocchiale, astrolabio).

Gli antichi si nutrivano di un sapere astratto, senza riferimento alla realtà. Il nuovo intellettuale esce fuori dalle sue mura per abbeverarsi al reale, ma non per pura soddisfazione intellettuale ma per poi sfruttare queste conoscenze per creare delle macchine. Il suo è un sapere tecnologico.

**Superiorità** dell'età moderna sull'antica (gli antichi siamo noi). Giudizio sugli antichi che pretende a credere che i veri antichi siamo noi contemporanei, perché siamo più saggi, perché ci avvaliamo dell'esperienza di popoli, si scienziati, che ci hanno preceduto. Avendo accumulato più sapere siamo più saggi.

**Metafora della formiche (empirici), dei ragni (razionalisti) e delle api (razionale interpretazione di dati).**

**Le formiche** non fanno altro che fare avanti e indietro, prendono ciò che trovano utile come cibo per trascorrere l'inverno e lo portano dentro le loro tane. Quindi sono gli empirici: non fanno altro che guardare la realtà e segnare le loro osservazioni, quindi sono molto legati alla realtà.

**I ragni** non vanno direttamente nella realtà ma partono da qualcosa che creano loro stessi, la ragnatela e aspettano di prendere quello che la realtà darà loro. Quindi sono razionalisti: coloro che partono non dall'osservazione, ma da ciò che dice

l'intelletto, dall'intuizione. "vedono dieci corvi neri e deducono che tutti i corvi sono neri."

**Le api** vanno nella realtà, prendono il nettare che sta nei fiori e poi elaborano ciò che hanno preso e creano una sostanza nuova, frutta del loro lavoro, che è il miele. Allora il nuovo intellettuale, deve fare questo, cioè deve attingere al reale, ma deve elaborare attraverso l'intervento del suo intelletto per creare delle osservazioni che siano qualcosa di nuovo. Quindi un intellettuale che sia attivo. **L'operare** è il nuovo Organon, la nuova logica. Il nuovo organon: il nuovo atteggiamento dell'intellettuale opera nel reale, a contatto con la realtà, perché questo sapere non è un sapere astratto ma concreto. Dopo aver formulato la legge, vanno nella realtà per inserire quei dati nella legge che ha dedotto.

### La liberazione dagli errori

Per arrivare a questa nuova concezione del sapere, Bacone deve fare piazza pulita rispetto a quello che era il sapere tradizionale. E quindi lui dice che non si può ricostruire il sapere se non sappiamo quali sono i pregiudizi e gli errori in cui spesso incappano gli uomini. Il filosofo, dunque, distingue gli errori che hanno causato gli errori dei medievali. Egli ci parla di "idola", definiti come errori o pregiudizi e ne indica di 2 categorie: i pregiudizi innati e i pregiudizi acquisiti. In tutto però sono 4.

1. **Idola tribus**: errori connaturati alla natura dell'uomo, quando pretende di giungere alla conoscenza affidandosi solamente ai sensi.

2. **Idola specus**: pregiudizi che scattano quando cerchiamo di formulare dei giudizi sulla realtà affidandoci al nostro vissuto, cioè alle educazione che abbiamo o al carattere.

3. **Idola foris**: pregiudizi provenienti dalle relazioni che ciascun individuo ha con gli altri individui e vengono soprattutto dal linguaggio, perché non ci può essere relazione senza fare scattare il linguaggio.

4. **Idola theatri**: pregiudizi provenienti dalla [storia](#) e dalla cultura, dalla filosofia e dalle false credenze; ideologie che possono condizionare la visione del mondo di ognuno di noi.

A questo punto, Bacone, delinea il nuovo compito della **scienza moderna**. Adesso, l'uomo e la natura sono interdipendenti: l'uomo non può estendere i confini della sua conoscenza oltre la natura e la natura ha bisogno dell'uomo per svelare i propri segreti. Allora, il metodo corretto che l'uomo deve adoperare per interpretare la natura è l'induzione: osservazione, ipotesi, sperimentazione, formulazione della legge. Quindi, il nuovo scienziato, deve raccogliere i dati in modo ordinato, secondo le tre tavole della presenza (raccolta dei casi in cui un determinato fenomeno è presente), dell'assenza (raccolta dei casi in cui tale fenomeno non è presente) e dei gradi (variazione di gradi con cui un fenomeno si verifica, passando da un caso all'altro o da una situazione all'altra). Fatto questo, si può giungere alla formulazione delle ipotesi, che dopo essere sperimentate, consentono di formulare la legge.



C'era una volta un imperatore molto vanitoso, che amava curare il suo abbigliamento al punto di spendere tutto il suo denaro per vestirsi.

Un giorno arrivarono nella capitale del suo Impero due individui che dicevano di saper tessere una stoffa mai vista, con disegni e colori meravigliosi e soprattutto con un potere magico incredibile ... la stoffa diventava invisibile agli occhi degli uomini che non erano all'altezza della loro carica o che erano stupidi.

«Quella sì che sarebbe una stoffa adatta per farmi cucire degli abiti meravigliosi!» pensò l'imperatore «Con quelli indosso io potrei riconoscere gli incapaci che lavorano nel mio Impero! Devo avere subito quella stoffa!».

L'imperatore convocò i due individui a Corte e anticipò loro una cospicua somma di danaro, affinché potessero iniziare a tessere la stoffa magica. Essi montarono due telai nelle soffitte del Palazzo Imperiale dopo di che chiesero la seta più bella e l'oro più brillante ed iniziarono a tessere notte e giorno. «Mi piacerebbe sapere come procede la tessitura della stoffa!» pensava l'imperatore «Manderò nelle soffitte il mio vecchio ministro, nessuno meglio di lui potrà vedere che aspetto ha quella stoffa, perché è intelligente ed è all'altezza del proprio compito». Così il vecchio ministro si recò nelle soffitte del palazzo dove i due stavano tessendo. «Santo cielo!» pensò pulendo le lenti dei suoi spessi occhiali «Non vedo assolutamente niente! Povero me» pensava «Ma allora sono uno stupido? Non sono degno della mia carica? ... è meglio che nessuno sappia!».

«E allora, cosa ne dice?» chiese uno dei tessitori indicando il tessuto sui telai.

«Bellissimo! Magnifique!» disse il vecchio ministro. «Magnifique! È il tessuto più bello del mondo!» disse poi il vecchio ministro all'imperatore raccontandogli tutto quello che aveva visto. Nel frattempo tutti i cortigiani avevano saputo delle incredibili virtù di quella stoffa.

Nei giorni seguenti l'imperatore si recò personalmente nelle soffitte con la sua Scorta d'Onore. «Ma cosa sta succedendo?» pensò l'imperatore «Non vedo nulla! Terribile! Che io sia stupido? ...forse non sono degno di fare l'imperatore!?» e mentre fissava i telai vuoti l'imperatore disse con entusiasmo «Bellissimo! Magnifique!».

A quel punto tutti in coro i cortigiani ripeterono «Magnifique! Bellissimo!» «Bellissimo! C'est Magnifique!» e nell'entusiasmo generale l'imperatore nominò i due: «Grandi Tessitori Imperiali con delega al Taglio e al Cucito» e gli ordinò di realizzare, per l'imminente Parata di Corte, un abito nuovo con quella magnifica stoffa.

Per tutta la notte, prima della parata, i due Grandi Tessitori lavorarono con cento candele accese per confezionare i nuovi abiti dell'imperatore. Staccarono la stoffa dal telaio e poi con due forbici d'oro tagliarono l'aria, cucirono con una macchina che montava un ago d'argento senza filo e finalmente al sorgere del sole dissero: «Et voilà! i vestiti, sono pronti! ... Maestà!». Tenendo il braccio alzato come per reggere qualcosa, dissero: «Ecco qui i pantaloni, ecco la giubba, ecco la mantellina e lo strascico ... e ora, se Sua Maestà Imperiale vorrà degnarsi di spogliarsi, noi l'aiuteremo a indossare questi abiti nuovi!»

L'imperatore si spogliò e i due gli porsero, uno per uno, tutti gli elementi del vestito. «Sembra quasi di non avere indosso nulla!» disse l'imperatore «Maestà ... questo è il suo pregio! La stoffa è leggera come una tela di ragno!» risposero.

L'imperatore si girava e rigirava davanti al grande specchio guardandosi. «Come sta bene!» tutti dicevano «Che modello originale! Che colori! Bellissimo! Magnifique!».

L'imperatore sorrise pensieroso e fece un cenno con la mano.

Il Gran Maestro del Cerimoniale chiamò i portatori col baldacchino e disse: «Che si dia inizio al corteo!» .

I Ciambellani che erano incaricati di reggergli lo strascico finsero di raccogliarlo da terra e si mossero tastando l'aria.

Tutti gli abitanti della città avevano saputo delle incredibili virtù di quella stoffa e le strade erano piene di sudditi che non vedevano l'ora di scoprire quanto stupido o incompetente fosse il proprio vicino.

### **Pepperepeeè Pepperepeeè**

Le trombe annunciarono l'uscita della Parata di Corte e così l'imperatore marciò alla testa del corteo sotto il grande baldacchino e la gente per la strada e alle finestre non faceva che dire «Bellissimo! Magnifique! Quanto sono belli gli abiti nuovi dell'imperatore!» l'imperatore sorrideva e salutava tutti tra applausi ed ovazioni «Bellissimo! Magnifique!» «Magnifique! Bellissimo!» .

Ma ad un tratto si udì la voce squillante di una bambina

**«Ma l'imperatore non ha nulla addosso! È nudo!».**

La folla intorno era ammutolita. «Santo cielo» disse il padre guardandola «Questa è La Voce dell'Innocenza!».

Così tutti si misero a sussurrare quello che aveva detto la bambina e a guardare dove puntava il suo indice.

«Non ha nulla indosso! C'è una bambina che dice che non ha nulla addosso! È nudo!» ... «È nudo!».

**«È nudo!» gridò alla fine tutto il popolo.**

L'imperatore rabbrivì perché sapeva che avevano ragione ma intanto pensava «Ormai devo condurre questa parata fino alla fine!» e così si drizzò fiero e con un'andatura ancora più maestosa andò avanti, mentre i ciambellani lo seguivano reggendo uno strascico che non c'era.







LA LINGUA DOLCE

LA LINGUA AMARA



Un re molto crudele faceva regnare il terrore fra i suoi sudditi. Un giorno riunì i giovani del suo regno e disse loro: *“Ditemi, a cosa sono utili i genitori? Non sono più buoni a nulla, tranne che di lasciarvi liberi di fare a modo vostro. Ho preso una decisione dolorosa ma necessaria: vi ordino di eliminare tutte queste bocche inutili”*.

Un silenzio di tomba fece seguito alle dichiarazioni del re. Con la morte nell’anima, ognuno dovette sottomettersi alla sua volontà. In quel villaggio abitava una famiglia povera. Il maggiore dei fratelli, Houì, si incaricò di andare a nascondere il suo vecchio padre in un’altra località.

Poco tempo dopo, il re tornò a riunire i giovani e disse loro: *“Che ciascuno di voi uccida un montone. E domani all’alba, me ne dovete portare la parte che secondo voi è la più dolce!”* I giovani obbedirono senza protestare e sgozzarono un montone ciascuno. Houì corse a trovare il padre e gli raccontò le nuove stranezze del re. *“Sbrigati”*, disse suo padre, *“uccidi un montone, taglia la lingua e portala al re!”*.

All’alba tutti i giovani si diressero verso il palazzo, ognuno con la parte migliore che aveva cucinato. La maggior parte di loro aveva scelto le parti più grasse.

Il re riunì i giovani per la terza volta. Disse loro: *“Ognuno di voi deve uccidere una capra. Domani mattina me ne dovete portare la parte più amara!”*

Houì corse ancora una volta a consultare il padre. *“Portagli la stessa parte! Se ti domanda perché, gli devi rispondere: - La lingua ci permette di parlare, di scambiare delle notizie, di scherzare, di ridere e di consolare. Ma essa può anche far litigare, può portarci alla vendetta, alla guerra, può far diventare nemici.”*

L’indomani i giovani si riunirono nel palazzo, ognuno con il suo pezzo di carne.

*“Tu hai il coraggio di presentarmi la stessa parte dell’altro giorno, piccolo svergognato! Mi avevi detto che la lingua è la parte più dolce e adesso vieni a dirmi che è anche la più amara. Mi prendi in giro?”*

Houì rispose: *“Maestà, voi siete il più grande e il più potente re della terra. Dovete dunque sapere che la lingua è la cosa migliore e peggiore. Essa fa nascere e crescere la fraternità fra gli uomini. Allo stesso tempo, può suscitare l’odio e la vendetta. Essa può creare l’unità nelle famiglie e fra i villaggi. Ma può anche originare la discordia e la guerra.”*

Il re non poté trattenere la sua ammirazione e annunciò solennemente:

*“A partire da oggi, noi cironderemo i nostri genitori di amore e rispetto. Per la loro esperienza, essi sono i veri depositari della saggezza. Essi sanno trasmetterla ai loro figli e alle loro figlie.”*

*Racconto LOKPA raccolto a Kolokundé ( Djougou) Benin in ‘Contes et légendes du Benin’ a cura di Israël Mensah, e Khartala, 2005, Paris*

Ecco allora 9 super poteri che tutti gli insegnanti hanno, o dovrebbero avere, o non sanno di avere, per rendere la classe un luogo accogliente e stimolante.

**1. Vista a raggi X** È un potere straordinario: non ha nulla a che fare con la capacità di vedere se qualcuno copia o si distrae, ma con l'abilità che hanno i bravi insegnanti di vedere il potenziale di ogni studente. «Non si tratta di avere la bacchetta magica, ma uno sguardo sottile per riuscire a valorizzare ciascun bambino/a scovandone i talenti e le attitudini» afferma Scataglini. E così, credendo nelle loro capacità, si alimenta anche la loro autostima. Insomma, l'insegnante è anche una sorta di talent scout.

**2. Creatività.** È un super potere da non sottovalutare perché aiuta a contrastare la noia in classe, quindi fondamentale per tener desta l'attenzione e l'entusiasmo. «E l'entusiasmo degli insegnanti è contagioso» puntualizza Novara, che sottolinea quanto importante sia non perdere di vista che «si impara di più divertendosi e che al contrario non si favorisce l'apprendimento sopprimendo gioco, movimento e condivisione sociale».

**3. Elasticità.** Non sarete come Elastigirl degli Incredibili, la normale famiglia di supereroi, ma anche voi insegnanti avete una straordinaria elasticità (anche emotiva) che vi consente di differenziare l'approccio a misura del singolo studente, per semplificare e facilitare la sfida dell'apprendimento, all'insegna dell'inclusività.

**4. Super pazienza.** È la capacità di resettarsi ogni volta, senza pretendere dagli allievi qualcosa che non appartiene alla loro età e al loro percorso di apprendimento.

**5. Potere d'inesco.** Un buon insegnante è capace di accendere la miccia dell'apprendimento e alimentare il fuoco della curiosità, dell'interesse e della passione per la scoperta.

**6. Potere di elogiare l'errore.** Sbagliando si impara. «E proprio l'insegnante ha il potere di far comprendere ai suoi allievi che l'errore è un elemento fondante dell'apprendimento, un passaggio obbligato della crescita e di qualsiasi sfida» precisa Scataglini. E questo nella pratica si traduce non condannando gli errori con interventi di carattere mortificatorio o punitivo ma promuovendo l'autocorrezione, abbandonando la cultura dell'errore come fallimento e registrando i progressi gradualmente: «anche perché stigmatizzando l'errore, i bambini si convincono di non essere capaci e non c'è niente di più difficile di insegnare qualcosa a qualcuno che è convinto di non essere capace. La mortificazione uccide la voglia e il desiderio di imparare» puntualizza Novara.

**7. Presenza attiva ma discreta.** «Si impara meglio con l'insegnante che fa da regista, che non sta al centro della scena, lasciando agli allievi il ruolo da protagonisti dell'avventura scolastica» spiega Novara. Il super potere in questione è quindi la capacità di «promuovere e coordinare il lavoro, collaborativo, degli allievi nella consapevolezza che dai compagni, e lavorando insieme ai compagni, si impara, perché il lavoro di gruppo favorisce l'apprendimento» aggiunge Scataglini. Per questo, l'insegnante che spinge alla collaborazione offre opportunità straordinarie a ogni alunno.

**8. Il potere del far fare.** «Per imparare, c'è bisogno di fare, sperimentare, provare e non solo ascoltare, guardare e ripetere. Allora un potere fondamentale del buon insegnante è la capacità di fare dell'aula un buon laboratorio di apprendimento - che

stimoli domande - e costruire lo spazio della classe come luogo di lavoro sociale e dinamico, che si adatta alle specifiche esigenze formative» sostiene Novara. In pratica, lo spazio va strutturato in funzione delle attività da svolgere in classe.

**9. Sesto senso.** Un po' come Spiderman che avverte un fastidioso formicolio in caso di pericolo, anche voi insegnanti avete una sorta di sesto senso che vi rende vigili e capaci «di intercettare situazioni di disagio (reale o potenziale) che richiedono un tempestivo intervento per arginare prese in giro, atti di bullismo, emarginazioni, derisioni... e creare un ambiente positivo e armonioso in classe» conclude Scataglini.

[di Simona Regina](#) 25 settembre 2023 Focus Scuola ([focus-scuola.it](http://focus-scuola.it))




# GIOCO E POTERE

CONDIVIDERE REGOLE  
S-CATENARE LA SCUOLA



[www.mce-fimem.it](http://www.mce-fimem.it)  
[www.cantierimce.net](http://www.cantierimce.net)

 MCE Cantieri per la  
formazione

 [cantieri@mce-fimem.it](mailto:cantieri@mce-fimem.it)

**2-5 LUGLIO 2024 BOLOGNA**

SCUOLA PRIMARIA ADELE E DINO ROMAGNOLI PARTIGIANI

VIA PANZINI 3, PILASTRO, BOLOGNA



ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

PROGETTO DI ECCELLENZA  
"I TERRITORI DELLA MEMORIA"

DIPARTIMENTO  
DI STORIA CULTURE CIVILTÀ



ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

DIPARTIMENTO  
DI SCIENZE DELL'EDUCAZIONE  
"GIOVANNI MARIA BERTINI"

