

LA GRANDE COSTRUTTIVITA'

Un contesto sociale per l'apprendimento creativo.

Fra noi e “le cose come sono” c'è sempre un filtro creativo.
I nostri organi di senso non usano percepire niente e riportano solo ciò che produce senso.
Ciò ci rende “a un tempo creatore e creature”.

G. Bateson

Mentre “la valorizzazione del gioco in tutte le sue forme ed espressioni” (Indicazioni nazionali, 2003) costituisce una priorità educativa della scuola dell'infanzia in quanto si presta ad essere ambito privilegiato di uso dell'immaginazione e di sviluppo della creatività, l'attenzione all'allestimento di spazi specifici in cui i bambini possano giocare e sviluppare questo tipo d'abilità è senz'altro un fattore qualificante la scuola dell'infanzia. Nella nostra scuola oltre all'esistenza di angoli per il gioco simbolico, il gioco di movimento, il gioco di costruzioni con duplo, lego, costruzioni a pettine... e il gioco ai tavoli, da alcuni anni viene dedicata particolare attenzione alla creazione di spazi per i giochi di costruzione con materiali di riciclaggio.



Bambini impegnati in composizioni con materiali di colore bianco

L'uso di materiali di scarto per la realizzazione di progetti per l'infanzia è riconducibile al pensiero di Bruno Munari, convinto sostenitore del motto “da cosa nasce cosa” (Munari, 1981) e precursore nel suggerire possibili relazioni tra gioco, creatività e uso di materiali informali: «un bambino abituato a vedere trasformare le cose diventerà creativo e non si annoierà mai».

Nella Grande Costruttività non ci sono “pezzi unici”, ma solo serie di una stessa tipologia di oggetti, principalmente prodotti non finiti o componenti di corpi più complessi. Vi sono sia oggetti d'uso comune (come diverse 4 tipologie di tappi e bottoni) che oggetti a “basso contenuto culturale”, ovvero oggetti di cui non è possibile nell'immediato risalire all'uso originale. Tutti i materiali sono

organizzati secondo una qualche coerenza espressiva: appartenenza alla stessa tipologia materiale (plastica, sughero, poliuretano ecc...), formale o cromatica.



Alcuni oggetti sono ordinati secondo le loro dimensioni: gli oggetti più piccoli, come le diverse tipologie di tappi, sono contenuti in scatole trasparenti e allocati in uno stesso luogo così come quelli più grandi sono posti in relazione di vicinanza con elementi della stessa serie. Molta cura viene dedicata all'esposizione dei materiali e l'impatto visivo che ne risulta è quello di un insieme ordinato, facilmente comprensibile e suggestivo per le sue qualità estetiche, che incuriosisce e attira verso gli oggetti.



L'insegnante ha un importantissimo ruolo di sostegno e stimolo dell'attività: è un osservatore partecipante al processo cognitivo/creativo in qualità di consulente, assistente e guida. Ha il compito di osservare, documentare, analizzare e discutere il prodotto che viene realizzato dai bambini durante l'attività e di arricchire l'esperienza attraverso un coinvolgimento diretto. A seconda delle situazioni partecipa al gioco, suggerisce soluzioni, sollecita le dinamiche creative e relazionali del gruppo e del singolo al fine di aumentare l'efficacia produttiva. Le insegnanti provvedono inoltre alla scelta dei materiali, nonché alla loro sostituzione periodica e, attraverso la documentazione, operano una ricognizione degli aspetti relazionali, sociali, cognitivi, affettivi che emergono per eventuali rilanci in sede di progettazione.



Motore della prassi è l'interesse per l'oggetto "trovato": «oggetto che prima di essere raccolto non ha nessun valore» (Munari, 1971), ma che dopo può essere ri-guardato in ragione della sua particolarità, della sua bellezza estetica o della sua nuova funzionalità. In questo contesto i bambini sono impegnati a dare una nuova vita agli oggetti modificandone a proprio vantaggio l'identità; a inventare formule strutturali; a scontrarsi con problematiche relative ad equilibri, altezze, lunghezze, volumi; a sperimentare relazioni fra ciò che conoscono e ciò che ancora non conoscono a fondo.



La barca



Sottomarino costruito con grandi scatoloni



Polifemo

il cavallo di Troia



barca di Ulisse

