

CAPITOLO 1

IL CORSIVO NELLA SCUOLA ITALIANA

INTRODUZIONE

La scrittura, per tanto tempo prerogativa di pochi, ha rappresentato una fase insostituibile, come oggi sostengono alcuni pedagogisti, per l'acquisizione di una maggiore coscienza di sé, attraverso l'esercizio della autodisciplina e del controllo della motricità, e soprattutto per l'attivazione di processi mentali determinanti nella formazione del bambino e dell'adolescente. Per questo motivo, nell'Italia del fine '800 e inizi '900, la calligrafia era materia autonoma di valutazione e d'esame nel curriculum scolastico. I programmi ministeriali davano indicazioni specifiche sul suo insegnamento, ad esempio la tipologia degli esercizi da svolgere (dagli asteggi alle lettere maiuscole), la corretta postura, la prensione della penna. Con gli anni l'attenzione verso la calligrafia - poi grafia - si è a mano a mano affievolita, fino ad arrivare ai giorni nostri, in cui, a fronte della tecnologia, appare obsoleta; inoltre il suo insegnamento, che richiede tempo, pazienza e fatica, mal si concilia con una società caratterizzata da ritmi frenetici e accelerati, ritmi che ritroviamo anche nella scuola, la quale non sempre rispetta i tempi di apprendimento dei bambini. Non stupisce, quindi, che l'insegnamento della scrittura, la cui organizzazione è stata demandata alle singole scuole, sia scomparso dalle pagelle scolastiche. Leggendo le "Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo", emanate dal MIUR in data 4 settembre 2012, si prende atto che l'insegnamento della scrittura a mano è liquidato in poche righe e subito eclissato dalla scrittura intesa come produzione scritta. Negli ultimi anni, quindi, molte cose sono cambiate:

- È stato rilevato che la maggior parte dei bambini non ha più i prerequisiti basilari della scrittura (capacità psicomotorie, capacità percettive, orientamento spazio-temporale, coordinazione oculo-manuale, eccetera) a causa del poco gioco libero all'aria aperta e dell'uso precoce del touchscreen e del joystick (argomento del paragrafo uno);
- Il problema della mancanza dei prerequisiti, denunciate da molte maestre del primo anno della primaria, si traduce in difficoltà grafo-motorie, anche in assenza di deficit e patologie. Da questa situazione si deduce che, durante la scuola dell'infanzia, non vengano sufficientemente sviluppate i prerequisiti di cui sopra;
- In base al metodo didattico attuale, relativo all'insegnamento del corsivo, si tende spesso a dare per scontato le regole convenzionali di forma e di impostazione spaziale, ma anche la tecnica di tenuta dello strumento grafico e i movimenti grafici coordinati. Si considera non necessario analizzarle e insegnarle direttamente in fase di iniziale apprendimento della scrittura, come se gli alunni, copiando direttamente lettere e parole, potessero facilmente dedurle da soli. Ciò comporta che l'alunno, per carenza di prerequisiti o per la difficoltà a trovare autonomamente utili strategie compensative, non riesca ad impadronirsi di tali regole e di questa specifica tecnica di motricità specializzata. Gli insegnanti, spesso, bypassano il problema puntando verso l'utilizzo di un computer o indirizzando il bambino verso lo stampatello (argomento del paragrafo tre);
- Il 45% dei giovani, tra i 14 e i 19 anni, abbandonano l'uso del corsivo. I motivi sono diversi: dal rifiuto di una brutta grafia in cui non ci si rispecchia, a problemi emotivi (argomento del paragrafo quattro).

1.1 L'importanza dello sviluppo manuale e fisico dei bambini per l'apprendimento dell'attività grafica

Secondo la pedagoga Stefanie Müller, il 70% dei bambini inizia il primo anno della primaria senza aver raggiunto un adeguato sviluppo di manualità e fisicità, la causa è il loro stile di vita¹. I bambini stanno crescendo sempre più in ambienti chiusi, hanno sempre meno possibilità di sperimentare il proprio corpo attraverso i giochi liberi all'aria aperta (andare in bicicletta, arrampicarsi sugli alberi, giocare con l'elastico, saltare, ecc...) i quali consentirebbero lo sviluppo della coordinazione motoria, della spazialità e delle abilità motorie fini; si innescano così delle difficoltà grafo - motorie², un'impugnatura della penna scorretta³ e una cattiva gestione dello spazio sul foglio.

Il gioco libero all'aria aperta è stato sostituito dalla tecnologia digitale, utilizzata dai bambini già in tenera età e per troppe ore al giorno. Diversi studiosi, tra cui la grafologa Irene Bertoglio e lo psicologo e psicoterapeuta Giuseppe Rescaldina, ritengono che l'uso sproporzionato di tali tecnologie contribuiscano in modo decisivo al limitato sviluppo della manualità fine⁴. Della stessa opinione è la pedagoga Stephanie Müller, che sostiene: "oggi non si gioca più in strada, si premono tasti o si tocca uno schermo, tutte cose che richiedono l'uso di altri muscoli rispetto a quelli per tenere in mano una penna, e che non

¹ Sarah Sajetti,
https://www.disgrafie.eu/wp-content/uploads/2014/12/La_rieducazione_alla_scrittura_come_conquista_espressiva_SAJETTI.pdf

² L'Associazione Italiana di Ricerca e Intervento nella Psicopatologia dell'Apprendimento (AIRPA) ha costituito, nel 2010, un gruppo di lavoro con l'obiettivo di chiarire la differenza tra disgrafia e problemi grafomotori. Le difficoltà grafomotorie, presenti nel 24-29% dei bambini (Berninger, 1997; Hammerschmidt & Sudsawad, 2004), sono difficoltà temporanee dovute a specifiche modalità di insegnamento o a fattori emotivi e motivazionali, ben si distinguono dalla disgrafia (presente nel 5% dei bambini– Kaiser 2007), che è un disturbo neurobiologico, quindi persiste nel tempo ed è soggetto a progressivi e parziali miglioramenti.

Più precisamente, le difficoltà grafo-motorie riguardano:

- Scarso controllo fino motorio (Exner 1989)
- Difficoltà nell'impugnare e nella manipolazione degli oggetti all'interno della mano (Exner 1989)
- Difficoltà d'integrazione bilaterale tra la mano scrivente dominante e quella di supporto
- Difficoltà nella pianificazione di sequenze motorie (Amundson , 1992)
- Difficoltà propriocettive e cinestetiche legate alla consapevolezza delle posizioni delle parti corporee e dell'ampiezza e direzione dei movimenti (Fisher, Murray e Bundy, 1991)
- Deficit di attenzione (Schoemaker et al., 2005)

³ L'impugnatura è scorretta quando non corrisponde a quella "a triangolo equilatero" (i polpastrelli delle dita si appoggiano morbidamente in punta su ogni faccia) oppure "a triangolo isoscele" (la falangetta del medio, piegandosi, forma un lato di appoggio più ampio).

⁴ Rodolfo Casadei <https://www.tempi.it/ragazzi-mollate-il-computer-e-scrivete-in-corsivo-per-il-bene-di-anima-e-cervello/?fbclid=IwAR2xihpGD8TZ4zpWn-bgYFiUuQ2fHWcMamEulQheZB8Y>

consolidano la coordinazione necessaria a scrivere in corsivo⁵". L'uso del joystick o del cellulare, caratterizzati da una presa ulnare (gli oggetti vengono afferrati dalla parte del mignolo, lato ulnare), bloccano o fanno progredire la presa funzionale della penna, caratterizzata da un movimento di pronazione (movimento del palmo della mano verso il basso) dalla parte radiale⁶. L'impugnatura scorretta dello strumento grafico può condizionare negativamente il futuro sviluppo dell'abilità grafica del bambino⁷.

Purtroppo non è soltanto la motricità fine a risentire di questa situazione ma anche la gestione dell'emotività: troppo tempo davanti allo schermo induce difficoltà nelle capacità emotive, di espressione, comprensione ed empatia (nel paragrafo 4 del presente capitolo vedremo che questa incapacità di gestire le emozioni è uno dei motivi per cui gli adolescenti "abbandonano" il corsivo in favore del più anonimo stampatello). Non si sviluppa adeguatamente, quindi, la consapevolezza del proprio stato emotivo, la definizione delle diverse emozioni. Queste abilità possono essere incentivate attraverso un sano confronto con l'altro, come avviene durante il gioco: i bambini giocando insieme, infatti, riconoscono lo stato emotivo e mentale dell'altra persona, favorendo l'empatia grazie all'attivazione dei neuroni specchio⁸.

Tutto questo, ad esempio, non avviene con i tanto diffusi giochi cognitivi⁹: è l'aspetto ludico del gioco che fa emergere l'empatia e non c'è nulla di ludico nei giochi cognitivi. Cercare di essere il più bravo nelle risposte significa non avere un ritorno fisico della disattesa, del ferimento, della sofferenza del compagno. L'empatia non può formarsi se

⁵ Flavia Foradini <https://nova.ilsole24ore.com/frontiere/corsivo-o-non-corsivo/>

⁶ Giorgio Bollani <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=869538773410014&set=pb.100010616980404.-2207520000..&type=3>

⁷ Angela Carlucci <https://docplayer.it/21492733-Evoluzione-della-prensione-e-impugnatura-dello-strumento-grafico-a-cura-di-angela-carlucci-introduzione.html>

⁸ I neuroni specchio si attivano quando si riconoscono le emozioni altrui perché simulano gli stessi movimenti fatti dalla persona osservata (i movimenti mimici facciali) e inviano tali informazioni all'insula, una regione cerebrale interna che serve a vivere alcune sensazioni (come il disgusto) e all'amigdala, centro della paura e della libido ma soprattutto struttura del sistema limbico che permette di codificare le emozioni, aiutandoci a interpretare lo stato d'animo di chi ci sta di fronte.

⁹ Roggero, A. (2016) *Sistema cerebrale, motricità, scrittura*, in "Scrittura", edizione maggio-Dicembre 2016, n.173-174, pag. 128

non si è sentito nel corpo quell'emozione, quel dolore, quella tristezza, ecco perché i ragazzi non hanno più coscienza di quel che inducono con i loro scritti in rete. Tutto è possibile perché il corpo, mentore irrinunciabile, dal cui dolore fisico il cervello trae il senso del dolore emotivo/mentale, non entra più in scena.

Sono la precocità e l'abuso, quindi, e non gli strumenti tecnologici in sé, a creare conseguenze negative per il bambino, per questo l'American Academy of Pediatrics raccomanda ai genitori di proibire ai figli l'uso della tecnologia sotto i 2 anni e di limitarne l'uso ad una sola ora al giorno ai bambini in età prescolare¹⁰. L'accesso agli strumenti digitali in tenera età fa vivere il bambino in una dimensione bidimensionale, anziché tridimensionale, che è la dimensione della realtà. L'interazione con gli oggetti reali è fondamentale, di conseguenza bisognerebbe equilibrare l'uso della tecnologia con i giochi classici (come i pastelli, i lego, le paste da modellare, i colori a dito).

1.2. *L'importanza dei prerequisiti della scrittura e il ruolo della scuola dell'infanzia*

L'azione dello scrivere rappresenta un'attività di tipo spaziale, temporale e simbolico, che imprime sulla superficie del foglio una traccia con ritmi, pressioni ed energie proprie: rappresenta l'atto di motricità più preciso che l'uomo è in grado di produrre. Nel sistema scolastico non si è ancora presa piena consapevolezza che "si scrive con tutto il corpo": i dati provenienti dal sistema propriocettivo, vestibolare e cinestetico uniti ai feedback giunti dal sistema visivo, monitorano la prestazione motoria dello scrivere¹¹. Affinché il bambino possa avviare in modo efficiente l'apprendimento della scrittura deve, quindi, possedere i requisiti di base, ovvero: abilità visuo - percettive, spaziali, di pianificazione del movimento, buona consapevolezza propriocettiva e cinestetica.

¹⁰ Elisa Salamini <https://www.mamamo.it/educazione-digitale/pediatri-americani-linee-guida-uso-tablet-schermi/>

¹¹ Rosa Rinaldi <https://docplayer.it/6242655-Associazione-europea-disgrafie-rosa-rinaldi-rm-rinaldi-libero-it-insegnare-a-scrivere-e-leggere-con-il-metodo-sillabico.html>

Vediamo in cosa consistono queste abilità e quali conseguenze possono riscontrarsi sul prodotto scritto¹² a seguito di lacune in questi prerequisiti.

- Le **abilità visuo - percettive** sono chiamate in causa quando il bambino deve memorizzare la corrispondenza tra ciascun fonema e il segno grafico che lo rappresenta, differenziando tra i vari possibili allografi (script, stampatello, corsivo maiuscolo e minuscolo) e tra le lettere dalla forma simile all'interno dello stesso stile (ad esempio, nello script: b/d/p/q). Lacune nell'acquisizione delle abilità visuo spaziali potrebbero portare il bambino a confondere lettere simili o a tracciare caratteri privi di tratti distintivi essenziali, compromettendo la leggibilità globale.

- Le **competenze visuo - spaziali** sono quelle che ci consentono di gestire il rapporto tra diverse parti di uno stesso elemento grafico o di configurazioni diverse tra loro. Un deficit di queste competenze può portare a lettere mal collocate all'interno degli spazi del foglio e fluttuanti sul rigo e una grafia irregolare nella dimensione.

- La **pianificazione motoria** entra in gioco nell'apprendimento e nella realizzazione degli schemi motori necessari a tracciare le lettere nel modo più efficiente ovvero attraverso movimenti sempre più rapidi e precisi, caratterizzati da un'organizzazione sequenziale nel rispetto di determinati vincoli spaziali e temporali. Quando il bambino ha un deficit in tale abilità, presenta difficoltà a iniziare l'azione dello scrivere in modo automatico o una difficoltà nel recupero delle sequenze motorie necessarie per produrre una lettera, se non addirittura la mancata disponibilità nella memoria di uno schema base di movimento. La pianificazione motoria è strettamente collegata alle abilità fine motorie e visuo – motorie:

- ✓ La **motricità fine** è il prodotto di movimenti minuziosi e precisi richiedenti il controllo muscolare di diverse parti del corpo. Tale abilità per

¹² Borean, M. (2016) *La valutazione nei disturbi visuo-percettivo-motori della scrittura. riflessioni e revisione critica in una prospettiva storica*, in "Le difficoltà grafo-motorie nella scrittura. Proposte operative dalla prevenzione all'intervento", Trento, Le Guide Erikson, pag. 115-157

essere confacente al compito di scrittura, deve raggiungere determinate caratteristiche quali: precisione, forza muscolare, coordinazione e automaticità. La motricità fine influenza la prensione dello strumento grafico¹³: Nel caso di un'impugnatura scorretta, la presa risulta rigida e problematica e impedisce i movimenti delle dita e della mano, causando tensioni o dolore. L'impugnatura scorretta, inoltre, coprendo quello che si sta scrivendo, obbliga il bambino a guardare sotto la mano per controllare l'atto scrittorio, assumendo un atteggiamento posturale scorretto e, in molti casi, sviluppando un problema di convergenza a carico di un occhio¹⁴.

✓ **L'abilità visuo - motoria** consiste nella coordinazione tra la percezione visiva e i movimenti delle dita - mano¹⁵; un eventuale deficit può portare:

- difficoltà nel seguire il rigo durante la lettura
- difficoltà nell'utilizzare correttamente lo spazio a disposizione sul foglio
- irregolarità nella forma e nella dimensione della grafia
- problematiche in diverse discipline quali aritmetica, matematica, geometria e scienze.

- Per quanto riguarda la **capacità di utilizzare l'informazione propriocettiva, cinestetica e vestibolare**, questa informa il nostro cervello sulla localizzazione nello spazio delle diverse parti del corpo. Un deficit nella propriocezione e nella cinestetica si possono manifestare nella forza eccessiva nell'afferrare una penna o nello sviluppo di un'impugnatura poco funzionale alla scrittura, inoltre non avviene l'automatizzazione del gesto grafico.

¹³ In una corretta impugnatura, lo strumento grafico viene tenuto da pollice ed indice, il medio lo sorregge mentre l'anulare e il mignolo stabilizzano la posizione sul piano del tavolo; tale prensione prende il nome di prensione a tre dita o tripode.

¹⁴ Vedi nota 6.

¹⁵ Alcuni studi riportano che un bambino può aver sviluppato l'abilità visiva e motoria ma può avere difficoltà nell'integrarle.

Nel paragrafo precedente abbiamo visto come la mancanza del gioco libero e l'eccessivo e precoce uso della tecnologia frenino o rallentino lo sviluppo delle abilità di base. A colmare questa lacuna dovrebbe essere la scuola dell'infanzia¹⁶. L'uso del condizionale è dovuto al fatto che una ricerca tedesca ha appurato che il 70% dei bambini in uscita dalla scuola materna non mostra di avere i necessari prerequisiti della scrittura per poter affrontare l'apprendimento del corsivo. Purtroppo "manca un orientamento formativo pedagogico - didattico che possa guidare gli insegnanti italiani ad abilitare in modo graduale e coerente i loro alunni in queste competenze"¹⁷. Nelle indicazioni ministeriali degli ultimi trent'anni¹⁸, per la scuola in generale e dell'infanzia in particolare, non appare nessun riferimento affinché il bambino arrivi alla scuola primaria con dei prerequisiti grafo-motori che gli siano d'aiuto¹⁹. La metodologia di insegnamento, quindi, si basa più su esperienze locali e applicazione di differenti tipologie di insegnamento che su linee e principi omogenei²⁰.

Molte sono le scuole attente alle reali esigenze del bambino ma altrettante lavorano in funzione del passaggio alla scuola primaria *preparando* il bambino invece di sostenerlo e accompagnarlo nel suo sviluppo. Sarebbe opportuno creare un'azione didattica e pedagogica che risponda ai bisogni del bambino, in una prospettiva di crescita attiva, inducendo motivazione ed interesse e rafforzare il concetto di *slow school*, contrapponendolo alla tendenza a dimenticare i reali tempi di apprendimento dei bambini

¹⁶ La scuola dell'infanzia fa parte del sistema d'istruzione ed è regolata da norme generali definite dal Ministero dell'Istruzione, obbligatorie anche per le scuole paritarie gestite da privati

¹⁷ Venturelli, A. (2011) *Scrivere l'abilità dimenticata*, Mursia, Milano, 2011, pag.84

¹⁸ Anche nelle recenti indicazioni del Decreto ministeriale n.56 del 16 Novembre 2012 (MIUR,2012), punto di riferimento per la progettazione del curricolo da parte delle istituzioni scolastiche, nel capitolo "Dalla scuola dell'infanzia alla scuola primaria", non si fa alcun cenno a competenze o abilità necessarie all'uscita della scuola dell'infanzia per un sereno e corretto avvio alla scrittura.

¹⁹ Cristina Ciappelli,

http://www.scuolascarperiasanpiero.gov.it/public/upload/downloads/Collegio_Docenti/BES/didattica1/tesi%20master%20DSA.pdf

²⁰ Maria Cristina Florio https://www.itis.biella.it/cts_bi/Florio_9marzo.pdf