

Premessa

Il contenuto

Il volume contiene l'inquadramento teorico, le indicazioni pratiche e il materiale esemplificativo per costruire insieme ai bambini un gioco didattico per lo sviluppo della competenza comunicativa nella scuola primaria. Il modello su cui si basa è il tradizionale Gioco dell'oca, modificato e trasformato per mirare al raggiungimento di obiettivi linguistici previsti dai programmi scolastici e dalle indicazioni ministeriali per il primo ciclo di istruzione. L'avanzamento sul tabellone del gioco avviene infatti risolvendo alcune precise richieste di produzione linguistica (scritta o orale) individualmente o con il coinvolgimento dei compagni di classe. Il gioco, tramite opportuni adattamenti, è utilizzabile anche in ordini scolastici successivi o nell'ambito della formazione iniziale e continua degli adulti.

I destinatari

Il libro si rivolge ai docenti di scuola primaria (già attivi o in formazione) che si occupano di educazione linguistica, agli operatori di centri didattici e ludoteche, agli studenti della Facoltà di Scienze della formazione e a chiunque si occupi di formazione e aggiornamento degli insegnanti in contesto italofono (dunque non solo in Italia, ma anche in regioni linguisticamente affini, come il Canton Ticino, dove il gioco è stato ideato). Inoltre, con gli opportuni adattamenti, il gioco può essere utilizzato con profitto anche nell'insegnamento dell'italiano come seconda lingua.

La struttura

Il capitolo 1 è un essenziale inquadramento teorico sulla competenza comunicativa che è richiesta oggi alle persone per esprimersi in modo adeguato ai contesti reali, in relazione alla complessità della lingua e agli scopi funzionali con la quale la usiamo e la riceviamo nella vita quotidiana; il discorso teorico è di tono divulgativo e non accademico, calato nella realtà, a partire da esempi concreti, che chiariscono perché è indispensabile che la scuola si preoccupi di sviluppare questo particolare tipo di competenza linguistica. Il paragrafo 1.5 chiarisce infine come si relaziona il quadro teorico agli obiettivi del gioco didattico che proponiamo, in sintonia con le indicazioni ministeriali. Il capitolo 2 affronta gli aspetti più propriamente sociologici della comunicazione fuori e dentro la classe, a partire dunque dal punto di vista del bambino; dà inoltre alcune importanti informazioni sulle cautele da osservare perché il gioco didattico si riveli pienamente efficace nel rispetto della personalità di ogni singolo bambino e spiega quali sono i vantaggi di costruire il gioco insieme ai bambini, invece di fornirlo già pronto, “in scatola”. Il paragrafo 2.5 fornisce indicazioni utili per adattare il gioco a contesti educativi diversi dalla scuola primaria. Il capitolo 3 spiega le istruzioni per costruire il gioco e per usarlo con profitto in classe. I capitoli 4 e 5, infine, sono costituiti dalle schede (o cartoncini) che servono per giocare: il paragrafo 4.2 contiene le schede calibrate per il I biennio di scuola primaria (cioè classi 2^a e 3^a, corrispondenti al “vecchio” I ciclo della scuola elementare, secondo la terminologia in uso prima della riforma Moratti e ancora in uso oggi nella scuola del Canton Ticino); il paragrafo 5.2 per il II biennio (cioè classi 4^a e 5^a, corrispondenti al “vecchio” II ciclo della scuola elementare). Le schede possono essere direttamente fotocopiate su fogli colorati o servire da spunto per produrne altre “su misura”.