

iMATERIALI
Erickson

Strumenti per la didattica, l'educazione,
la riabilitazione, il recupero e il sostegno
Collana diretta da Dario Ianes

Anna Maria Venera

ARRICCHIMENTO LINGUISTICO NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

**Giochi e attività per sviluppare le competenze lessicali,
narrative e descrittive**

Erickson

Indice

- 7** Introduzione
- 9** PRIMA PARTE – Cornice teorica
- 11** CAP. 1 Gioco e linguaggio
- 31** CAP. 2 Progettazione e sperimentazione dei giochi
- 41** Bibliografia
- 45** SECONDA PARTE – Guida ai giochi e alle attività
 - 1. Ogni cosa al suo posto
 - 2. La casa e i suoi oggetti
 - 3. La mia famiglia
 - 4. Particolari differenti
 - 5. Oggi mi vesto così
 - 6. Cucino io!
 - 7. Alla scoperta di colori e parole
 - 8. Parole in rima
 - 9. La scatola delle storie
 - 10. Scegli il finale
 - 11. Fumetti in libertà
 - 12. Storie tra fantasia e realtà
- 115** Elenco delle parole rappresentate nei 12 scenari
- 135** Elenco dei materiali allegati

Introduzione

La dimensione educativa del gioco nell'infanzia è un tema che nel tempo è stato oggetto di diverse riflessioni e ricerche, finalizzate a evidenziare il carattere particolarmente formativo del gioco sin dai primi giorni di vita dei bambini. Gioco e apprendimento sono due concetti fortemente intrecciati e collegati tra loro.

Il gioco rappresenta una risorsa privilegiata di apprendimenti e di relazioni. Oltre a essere strumento per educare è un elemento importante di ogni tempo e di ogni cultura, portatore di modelli e di valori, rappresenta lo specchio del modo di essere e di pensare della società in cui vive. Come giocano i bambini, quali azioni e comportamenti pongono in essere giocando e con cosa giocano sono indicatori utili al professionista dell'educazione non solo per valutare o misurare lo sviluppo del bambino, ma per meglio calibrare i propri interventi e il proprio ruolo di accompagnamento nell'attività infantile.

Pertanto, il gioco e il giocare dei bambini divengono il presupposto per poter comprendere quanto e come il ruolo adulto sia adeguato e congruente non solo per gli interventi e le attività che propone, ma anche per individuare quali materiali e oggetti sollecitino attenzione e interesse.

Nella scuola il gioco si può utilizzare come *metodologia ludica* con interventi strutturati in modo da favorire non solo l'acquisizione disciplinare ma anche il potenziamento dei processi di pensiero e della motivazione all'apprendimento. Il gioco costituisce un valido approccio verso qualunque attività scolastica, in quanto *strategia didattica* che mantiene alto il livello di motivazione, favorendo nel bambino l'attenzione costante all'oggetto della consegna di lavoro. Diventa determinante creare *ambienti interattivi* in cui svolgere le attività in un *clima accogliente e collaborativo* che stimoli la partecipazione del bambino.

La presenza di un adulto competente, ma anche l'interazione tra pari, può aumentare le occasioni per esercitare e sviluppare il linguaggio. Il gioco può costituire un'esperienza linguistica che stabilisce delle relazioni tra le forme di espressione orale e quelle scritte.

Nella prima parte del libro si forniscono alcune riflessioni sul gioco e una cornice teorica sullo sviluppo del linguaggio nell'infanzia (capitolo 1). Si illustrano le diverse fasi del lavoro dalla progettazione alla sperimentazione dei materiali. Inoltre, si presentano le caratteristiche dei destinatari delle attività, le modalità

consigliate per la predisposizione degli spazi, gli obiettivi didattici dei giochi e il ruolo dell'adulto nel proporre le attività (capitolo 2).

Nella seconda parte si presenta la guida ai giochi e si descrivono le attività con le possibili modalità di utilizzo dei materiali.

I giochi che costituiscono il kit qui presentato sono rivolti a bambine e bambini della scuola dell'infanzia (dai 4 anni) e del primo anno della scuola primaria, stranieri che hanno poche possibilità di parlare la lingua italiana nell'ambiente familiare e quelli con difficoltà linguistica e/o di apprendimento.

Le attività proposte, data la varietà che presentano, si prestano a essere utilizzate, oltre che nella scuola dell'infanzia, anche nel primo anno della scuola primaria, sia sul versante della lettura e dell'ascolto, sia su quello della produzione, sia su quello della riflessione. Ogni singola attività riporta gli obiettivi educativi e didattici rintracciabili all'interno delle *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione*. Tutte le attività sono adattabili e integrabili in relazione alle variabili della specifica situazione in cui si opera (tipologia di classe e contesto linguistico presente in essa), ai soggetti interessati che richiedono attenzione per procedere nel consolidamento e nella padronanza lessicale o nella stessa lingua italiana come L2. Il kit rappresenta uno strumento che offre spunti di carattere interdisciplinare e consente di sviluppare le competenze lessicali, semantiche, narrative e descrittive.

I materiali si prestano a un uso sia professionale, con l'intera classe o in una situazione individuale di tipo clinico o a piccolo gruppo, sia più libero e flessibile, da parte di adulti che si propongano l'arricchimento linguistico dei propri bambini. I 12 giochi richiedono un impegno individuale e contemporaneamente un coinvolgimento nella relazione con gli altri bambini.

Carte e tessere necessarie allo svolgimento dei giochi sono contenute nelle schede, a colori e plastificate, allegate al volume e prima del loro utilizzo vanno ritagliate. Il nome del gioco compare sul retro di ogni singola carta o tessera rendendo facilmente riconoscibile il materiale. Le immagini, semplici ma stimolanti per il bambino, forniscono un efficace supporto visivo per le attività finalizzate all'ampliamento lessicale e semantico e allo sviluppo delle abilità narrative che consentono l'arricchimento del proprio vocabolario e rappresentano in età evolutiva l'anello di congiunzione tra le competenze orali e quelle scritte.

L'adulto, svolgendo un ruolo di *facilitatore dei processi e di promotore ludico*, propone i giochi presenti nel kit in relazione ai compiti di sviluppo, agli specifici obiettivi da raggiungere e alle capacità del singolo o del gruppo e sceglie quali attività inserire all'interno della programmazione curricolare, graduando le proposte in funzione dell'età dei bambini e della progressione dei loro apprendimenti. Sarà suo compito scegliere le modalità più opportune per valutare l'efficacia del processo di apprendimento attivato e per decidere le strategie adatte per lo sviluppo del percorso linguistico.

Progettazione e sperimentazione dei giochi

Destinatari

I giochi che costituiscono il kit qui presentato sono rivolti ai bambini della scuola dell'infanzia e a quelli del primo anno della scuola primaria. Si prestano a un uso sia professionale, in classe o in una situazione individuale di tipo clinico o a piccolo gruppo, sia più libero e flessibile, da parte di adulti che si propongano l'arricchimento linguistico dei propri bambini.

I 12 giochi e le 150 attività richiedono un impegno individuale e contemporaneamente un coinvolgimento nella relazione con gli altri bambini e la mediazione dell'adulto, facilitatore nel promuovere le attività nel pieno rispetto dei tempi individuali.

Gli insegnanti della scuola dell'infanzia e primaria possono scegliere i giochi inserendo le attività all'interno della programmazione curricolare e graduando le proposte in funzione dell'età dei bambini e della progressione dei loro apprendimenti.

Pedagogisti, psicologi, logopedisti e educatori possono utilizzare i giochi del kit per sviluppare specifiche competenze (lessicali, semantiche, narrative e descrittive) integrandole all'interno del loro progetto.

Bambine e bambini di 4-5 anni

Le proposte destinate ai bambini di 4-5 anni della scuola dell'infanzia consentono, attraverso l'utilizzo di immagini, percorsi esclusivamente orali che stimolano le capacità di osservazione, di ascolto attivo, di comprensione e di memorizzazione di nuovi vocaboli e l'educazione di relazioni. I giochi richiedono di compiere inferenze, individuando quale evento è accaduto prima e quale dopo, e di stabilire nessi causali e temporali, ordinando sequenze più lunghe che compongono una breve storia. Favoriscono inoltre l'arricchimento lessicale e sintattico, le prime forme di narrazione di storie reali e immaginarie, la fluidità ideativa e verbale e il pensiero critico. Infine, l'utilizzo del materiale proposto consente di stimolare esperienze precoci di lettura.

Bambine e bambini di 6-7 anni

Attraverso attività coinvolgenti e motivanti, i bambini del primo anno della scuola primaria hanno l'opportunità di produrre racconti personali coerenti in

funzione del contesto proposto, di iniziare o completare delle storie, di scegliere il finale, di osservare e denominare correttamente l'oggetto rappresentato e di descrivere una singola immagine, un'azione, un personaggio o una rappresentazione complessiva. Inoltre, sono stimolati a condividere brevi storie con i loro coetanei in forma orale e successivamente a scrivere semplici testi narrativi e descrittivi su esperienze personali o racconti fantastici.

Bambine e bambini stranieri

Con i bambini stranieri che hanno poche possibilità di parlare la lingua italiana nell'ambiente familiare è importante dare la priorità alla lingua orale, non solo per favorire l'orientamento interculturale e l'integrazione, ma anche perché parole pronunciate male e frasi costruite scorrettamente saranno facilmente scritte e comprese in modo errato. L'utilizzo di immagini e brevi testi favorisce l'integrazione dei bambini stranieri e l'apprendimento della lingua, grazie alla possibilità di acquisire il lessico e di strutturare le frasi avvalendosi dell'aiuto degli scenari e dei disegni riportati nei giochi. L'adulto potrà utilizzare il materiale a disposizione per migliorare la conoscenza della lingua italiana integrandolo all'interno del proprio progetto di lingua 2.

Bambine e bambini con difficoltà linguistica e/o di apprendimento

L'alta percentuale di soggetti che incorrono nelle problematiche collegate al linguaggio pone la necessità di disporre di strumenti educativi e riabilitativi specifici e adattabili alle diverse situazioni ed esigenze. L'utilizzo, quasi esclusivo, di illustrazioni e di immagini consente ai bambini di operare in modo «concreto» con le parole, risalendo direttamente al significato. I bambini con difficoltà di linguaggio hanno bisogno di essere aiutati a collegare le proprie esperienze con il linguaggio che le connota e viceversa. Nel gioco si determina il percorso fisiologico per favorire l'apprendimento e si garantisce la partecipazione attiva e motivata del bambino, la sua disponibilità a ripetere le attività in modo da acquisire quella competenza comportamentale che è determinante per poter poi disporre liberamente e in modo creativo del linguaggio.

I giochi e le attività proposti, per la loro varietà, sono adattabili e integrabili in relazione alla situazione in cui si opera (tipologia di classe e contesto linguistico), ai soggetti interessati (uno o più bambini che meritano attenzione nella lingua italiana come L2), al lavoro progettato (approfondimenti su aspetti linguistici specifici, percorsi interdisciplinari).

I giochi consentono di rispettare i tempi di ciascun bambino, evitando inutili e forzate anticipazioni, con la consapevolezza che lo sviluppo non è lineare ma aritmico, fatto di progressioni e regressioni.

Il ruolo dell'adulto

In questo kit si definisce il gioco come un'opportunità insostituibile di crescita e si prende in considerazione l'attività ludica finalizzata a obiettivi educativi

e didattici ben definiti. I giochi presenti nel kit si possono proporre attraverso numerose attività al fine di preservare la flessibilità dell'azione ludica e offrendo all'adulto l'opportunità di scegliere quella più adatta in funzione del livello di sviluppo e dell'età dei bambini. In quest'ottica, la *mediazione dell'adulto* è considerata centrale per facilitare la realizzazione di attività ludiche autenticamente arricchenti in quanto coniuga gli obiettivi di apprendimento con le esigenze ludiche del bambino, pur mantenendo la libertà di scelta e la possibilità di esercitare la propria capacità critica e creativa.

L'adulto ricopre in questo modo il ruolo di *facilitatore dei processi*, di *promotore ludico*, predisponendo materiali, tempi e spazi adatti al gioco e incoraggiando l'iniziativa, la curiosità, l'attenzione, l'autoregolazione e il piacere di apprendere. L'interazione e il dialogo favoriscono il coinvolgimento emotivo dei bambini, incrementando la comunicazione e la verbalizzazione che accompagnano le attività. L'adulto sceglie, propone e calibra i giochi presenti nel kit in relazione ai compiti di sviluppo, agli specifici obiettivi da raggiungere e alle capacità del singolo o del gruppo, valutando i tempi di interazione con i diversi giochi.

In questo modo, facilita la costruzione di conoscenze e consente al bambino di arricchire il proprio bagaglio linguistico; formulando domande mirate può attivare la strutturazione e fissazione di nuove conoscenze e stimolare i processi superiori e metacognitivi, come la ricerca di errori e la verifica dei processi logici; ponendo quesiti che sollecitino la divergenza, la flessibilità e la fluidità ideativa, può favorire la creatività del bambino.

L'educatore o l'insegnante che si pone come mediatore seleziona gli stimoli e invita il bambino a riflettere sui punti di forza e di debolezza delle proprie strategie, attraverso domande mirate, che lo spingono a interrogarsi e a valutare criticamente le proprie risposte. Nello stesso tempo adotta un atteggiamento di sostegno e di incoraggiamento, manifestando costantemente la sua fiducia nelle capacità del bambino, pur rimanendo esigente. Una buona mediazione è ad esempio quella che si preoccupa di far sì che il bambino acquisisca una corretta terminologia per identificare i concetti chiave di un dominio conoscitivo, in modo da porre le basi per utilizzare il linguaggio come strumento di concettualizzazione.

Attraverso le proposte di gioco presentate nel volume i bambini saranno facilitati nel trovare gli errori in quanto stimolati dal «contesto di gioco» e non vivranno con ansia la loro prestazione perché sostenuti dall'interazione con i pari. In questo modo l'errore diviene uno dei motori importanti del processo di apprendimento e con la partecipazione attiva dell'allievo all'analisi dei propri errori è possibile instaurare un progresso cognitivo.

L'insegnante si deve porre costantemente in un atteggiamento di ascolto e di attenzione, anche nei confronti dei comportamenti non verbali dei suoi alunni, così da cogliere i messaggi espliciti e impliciti provenienti dalla classe. Molti bambini hanno bisogno di un *loro tempo* per lavorare e per relazionarsi, perciò è necessario che l'insegnante compia una mediazione tra due aspetti del rapporto di insegnamento-apprendimento: il *tempo richiesto o concesso*, ovvero programmato dall'adulto per il raggiungimento dell'obiettivo, e il *tempo necessario*, ovvero quello richiesto da ciascun bambino.

Infine, l'uso del linguaggio e l'attenzione ad esso da parte dell'insegnante, per agire sul versante della fruizione, della comprensione e della produzione, devono caratterizzarsi per fluidità, chiarezza, pertinenza e specificità, divenendo un *esempio linguistico* per i bambini.

È importante un *metodo di lavoro improntato al dialogo, all'ascolto reciproco, al confronto, alla discussione e all'interscambio delle esperienze, delle idee e delle emozioni*. L'organizzazione del gruppo-classe si struttura in modo il più possibile funzionale a queste modalità comunicative e relazionali e pone particolare attenzione alla partecipazione di ogni soggetto e al suo contributo attivo nella comunità che diviene autenticamente *comunità di apprendimento e di crescita*.

L'attenzione dell'adulto che programma le attività didattiche per l'area linguistica in classe è concentrata sulle indicazioni ministeriali della scuola primaria. Non bisogna però dimenticare che accanto a un curriculum esplicito, programmabile in base a precise scelte metodologiche, esiste un curriculum implicito e cioè un insieme di atteggiamenti e interpretazioni dell'insegnante su cui si modellano le relazioni, le aspettative e le risposte di apprendimento dei bambini. Diventa molto importante stimolare la *motivazione ad apprendere* attraverso la predisposizione di contesti e di relazioni positive.

I 12 giochi sono da utilizzare prestando attenzione nel proporre gradualmente le diverse attività e stabilendo collegamenti corretti tra le risorse già assimilate e le nuove conoscenze da acquisire.

Ogni insegnante può attingere in modo libero dalle attività proposte, inserendole nella propria programmazione relativa all'area linguistica. Sarà compito dell'adulto scegliere le modalità più opportune per valutare l'efficacia del processo di apprendimento attivato e per decidere le strategie adatte per la progressione del percorso.

La predisposizione del setting e dell'aula-laboratorio

L'utilizzo efficace dei giochi presenti nel kit richiede per alcune attività una relazione con l'adulto in piccolo gruppo, al fine di curare lo sviluppo dei processi cognitivi implicati e di favorire la verbalizzazione e il coinvolgimento da parte di tutti i bambini, che nel grande gruppo faticano a trovare il loro posto. Per le attività proposte al piccolo gruppo è consigliabile che vengano realizzate in un luogo tranquillo, lontano da distrazioni. Se invece il contesto è quello domestico è bene scegliere una stanza in cui il bambino non possa accedere facilmente ad altri materiali o in cui non sia distratto dalla televisione o simili, al fine di aiutarlo a focalizzare l'attenzione sulle proposte dell'adulto.

A scuola, è opportuno predisporre lo spazio per le attività ludiche, individuare il momento adatto, consentire una prima fase di esplorazione dei materiali e suddividere gli alunni in piccoli gruppi. In ogni caso è utile presentare un gioco alla volta, evitando che il bambino passi consumisticamente da un'attività ludica all'altra e che l'effetto sorpresa insito nel gioco termini troppo velocemente.

Tenuto conto dell'ampia gamma d'età dei bambini che frequentano la scuola dell'infanzia, occorre organizzare adeguatamente gli spazi, creando ambienti adatti alle loro diverse esigenze. La cura degli spazi, interni e all'aperto, la scelta

dei colori, degli arredi, delle decorazioni (essenziali e poco invasive, per consentire l'esposizione dei percorsi di documentazione), la ricerca di equilibrio e di gusto costituiscono un messaggio importante di rispetto per il bambino, di valore dell'infanzia, di cultura per l'ambiente e di sollecitudine educativa verso i singoli e la comunità.

Prima di iniziare l'attività è opportuno che l'adulto prepari il materiale necessario e tutto l'occorrente, ad esempio il timer quando richiesto o fogli e matite per segnare le risposte senza doverle dichiarare ai compagni.

Ogni gioco prevede anche l'attivazione di *laboratori complementari* rivolti all'intera classe, preferibilmente da suddividere in piccoli gruppi, per favorire l'esplorazione dei materiali, la relazione e la cooperazione tra i bambini. Il contesto di lavoro degli allievi sarà caratterizzato da un lato dalle attività di gioco, prevalentemente fatte in gruppo, favorendo la condivisione delle conoscenze linguistiche, e dall'altro dalla guida dell'insegnante capace di favorire gli apprendimenti.

Organizzare gli spazi e il lavoro

L'*accoglienza* deve essere una condizione quotidiana che garantisce lo «stare bene a scuola» e si fonda su alcuni elementi: l'*organizzazione degli spazi*, l'*atteggiamento dell'adulto* e il *tempo-scuola*.

Lo spazio, oltre che *funzionale*, deve essere *piacevole*. Occorre organizzare l'ambiente di lavoro in modo accogliente e adattabile alle varie proposte e trasformarlo in un'*aula laboratorio* quando si svolgono attività di carattere ludico ed espressivo. Non tutte le strutture scolastiche si prestano a un'organizzazione ottimale degli spazi; tuttavia, è possibile definire all'interno della singola aula alcuni spazi finalizzati a un uso specifico o, in alternativa, predisporre una sistemazione generale che permetta di rendere lo spazio funzionale ad altre attività. Si possono usare pareti e arredi non solo per collocare cartelloni e sussidi didattici, ma anche per inserire elementi di stimolo per la socializzazione e l'affettività (cromatismi, materiali per giochi di ruolo, specchi, strumenti per le attività espressive e di manipolazione). La disposizione dei banchi e della cattedra non è solo funzionale alle varie attività didattiche ma è importante anche per le dinamiche relazionali del gruppo-classe.

Si suggerisce di creare «un angolo del libro e del racconto» per consentire ai bambini di usufruire di questo momento con maggiore libertà. Non si tratta solo di guardare le immagini, ma di coglierne lo stimolo per raccontare una situazione o per chiedere che venga raccontata da un adulto; in tutti e due i casi l'elaborazione di questi contenuti mette in gioco la fantasia del bambino e le sue capacità creative. Occorre perciò un arredo adeguato, perché i libri e le immagini siano a disposizione; così come sarà importante pensare a una posizione confortevole che è necessario stimolare nel bambino per vivere questa esperienza: seduto su una poltrona o su un divanetto, sdraiato per terra o seduto su cuscini disposti su un tappeto. Per la presentazione dei libri, occorre pensare a librerie che permettano di vedere le copertine intere; la dimensione e l'altezza della libreria dovranno essere tali da facilitare il prendere e il riporre il libro garantendo l'opportunità di guardare le immagini insieme a un amico o di sfogliarlo accoccolato vicino all'adulto.

La progettazione dei materiali

Nella fase di progettazione di materiali strutturati per l'attività ludica, è evidente la centralità dell'adulto. Quando ci si propone fini educativi si devono conoscere e comprendere quali processi cognitivi sono alla base degli apprendimenti, cosa si stimola con gli oggetti realizzati, quali effetti ha il gioco progettato sullo sviluppo emotivo-affettivo e sulle interazioni sociali e trovare modalità didattiche e ludiche coerenti con gli assunti teorici.

La progettazione di giochi mette in atto un processo che vede la compresenza di conoscenze ed esperienze già acquisite con l'ipotesi di immaginare per poi scoprire e sperimentare nuove soluzioni, apportando elementi di innovazione al gioco stesso, evitando omologazioni e promuovendo modelli educativi positivi.

Si deve tenere in considerazione se il gioco si utilizza individualmente o in gruppo, se attiva la competitività o la cooperazione, come si strutturano le interazioni tra bambini e quali aspetti e interventi diretti o indiretti dell'adulto possono sostenere l'attività di gioco.

È importante non tralasciare giochi della tradizione che sono risultati significativi per lo sviluppo di intere generazioni e sono stati condivisi da più culture, ma anche tenere conto delle attuali preferenze ludiche delle bambine e dei bambini. Ad esempio, i giochi con le carte sono tra le prime preferenze ludiche dei bambini, dopo i giochi di carattere simbolico.

Prima di avviare la fase di progettazione dei giochi, si sono presi in esame i giochi in scatola e quelli definiti educativi dagli anni Ottanta ad oggi, finalizzati all'arricchimento linguistico. Inoltre, l'attenzione si è focalizzata su albi illustrati, libri-gioco, libri di poesie e filastrocche e fumetti, selezionando quelli che catturano l'attenzione dei bambini e rappresentano una fondamentale chiave di accesso alla lettura e alla narrazione.

Le riflessioni emerse hanno ispirato le scelte dei giochi proposti nel kit, in cui si è deciso di affiancare a giochi nuovi attività ludiche che hanno dimostrato un alto gradimento nei bambini e altre con una tradizione culturale consolidata e che meritano un'adeguata promozione.

Il gioco 1, *Ogni cosa al suo posto*, è una rielaborazione della tombola, che venne introdotta in Italia nel 1530. Nella versione classica del gioco, la cartella è divisa in caselle da tre linee orizzontali e da nove verticali e in ogni fila orizzontale sono inseriti cinque numeri da 1 a 90. In Inghilterra, nell'epoca vittoriana, i numeri erano sostituiti da disegni e da lettere per utilizzare la tombola come un gioco istruttivo, per cui si avevano, ad esempio, la «tombola botanica», la «tombola storica» e la «tombola ortografica». Nel gioco proposto all'interno del kit le tessere e le cartelle rappresentano oggetti, animali, alimenti e mezzi di trasporto.

Il gioco 8, *Parole in rima*, si ispira ai lavori di Rodari, Piumini, Tognolini. Le attività suscitano nel bambino divertimento e coinvolgimento emotivo attraverso un'esperienza ludica che consente contemporaneamente di sviluppare la memorizzazione, di accostarsi al linguaggio specifico della poesia e di consolidare progressivamente le tecniche della lettura. Rime e filastrocche rappresentano un gioco linguistico dove più che il significato contano il ritmo e gli accostamenti fonetici, il piacere di «giocare con le parole» e di scoprire soluzioni linguistiche.

Il gioco 9, *La scatola delle storie*, stimola la fantasia lasciando che sia il bambino a strutturare liberamente il racconto orale, con l'obiettivo di condurlo a percepire che una storia è caratterizzata da un evento particolare che dà inizio ai fatti. Alcune attività si ispirano al *binomio fantastico* di Rodari: due immagini o due parole scelte a caso, estratte a sorte da due bambini, poi collegate con una preposizione articolata e infine usate per creare una storia fantastica che abbia un'ambientazione definita e uno sviluppo temporale.

Le diverse attività e i laboratori legati al gioco 11, *Fumetti in libertà*, utilizzano il fumetto come un dispositivo narrativo che si avvale di un codice multiplo per raccontare storie in modo del tutto originale, attivando strategie comunicative che «catturano» il bambino all'interno del suo mondo di *immagini in movimento*. Nel corso della sua narrazione, il fumetto ha la capacità di operare una distinzione tra *tempo rappresentato* e *tempo raccontato*: il primo è quello che possiamo vedere «dentro» la vignetta, mentre il secondo è il tempo di tutta la storia che l'immagine racconta, offrendo al bambino di «viaggiare con la fantasia» e parallelamente di sviluppare non solo le abilità linguistiche ma anche il pensiero divergente.

Il materiale ludico presente nei 12 giochi costituisce un percorso coerente che conduce il bambino dalla semplice denominazione e comprensione di singoli elementi alla produzione e comprensione di frasi e periodi complessi ben articolati, fino ad arrivare, con altre attività rivolte ai bambini che frequentano la scuola primaria, alla stesura e alla comprensione del testo.

Segue la presentazione dei criteri utilizzati nella progettazione dei giochi e nella scelta delle immagini che sono state disegnate.

Criteri per la progettazione dei giochi

Gli obiettivi didattico-educativi

Le attività presenti nel kit sono state progettate con l'intento di perseguire numerosi obiettivi:

- coniugare precise finalità didattiche con la caratteristica principale insita nel gioco, ovvero *il piacere del giocare*;
- *privilegiare giochi* che favoriscano l'impiego di diversi processi cognitivi in relazione all'*arricchimento linguistico* e all'*età di riferimento*;
- favorire il *coinvolgimento* e il *ruolo attivo* del bambino durante l'attività ludica e didattica;
- garantire la *partecipazione attenta e motivata* del bambino;
- favorire un *clima* in cui l'*adulto* diventa *mediatore di apprendimenti e di relazioni*;
- sollecitare la *relazione fra pari* attraverso la *condivisione* di momenti di gioco;
- attivare *emozioni positive* attraverso il gioco;
- fornire materiali ludici per predisporre interventi di condivisione e partecipazione linguistica, riflessiva e produttiva e attività interdisciplinari;
- coinvolgere il bambino in attività ripetibili, garantendo elementi nuovi nel gioco senza annoiarlo;
- esercitare l'autocontrollo, favorendo la capacità di seguire le regole e le consegne date.

L'impianto progettuale è unico, mentre la sua articolazione è differenziata, in funzione del livello di apprendimento e dell'età del bambino. L'intervento prevede proposte graduali, in termini di complessità, per favorire la riuscita delle attività.

Nella fase di progettazione dei giochi si sono valutate alcune variabili significative:

- l'età e il livello di sviluppo del bambino;
- i tempi di attenzione e il grado di autonomia e di autoregolazione del bambino;
- la conoscenza della lingua italiana;
- gli obiettivi didattici in relazione all'apprendimento della lingua italiana rintracciabili nelle *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione*.

Al fine di garantire pienamente le caratteristiche dell'attività ludica si sono progettati dei *gettoni smile* da utilizzare come «premio» quando il bambino risponde correttamente.

I giochi offrono ai bambini una sensazione di prevedibilità e sicurezza e consentono all'adulto di riproporli in momenti diversi al fine di verificare le conoscenze acquisite.

La scelta delle immagini e dei colori

Nella fase di progettazione è stata data molta importanza alla scelta delle immagini e dei colori.

Le *immagini* sono molto semplici, in modo da evitare che particolari caratteristiche percettive attirino l'attenzione del bambino, influenzando la sua comprensione. Per l'apprendimento linguistico e per l'arricchimento delle conoscenze è efficace l'utilizzo di immagini semplici, facilmente decodificabili, sia per i bambini normodotati, sia quando sono presenti delle difficoltà espressive. Proprio perché le immagini possono però fungere sia da stimolo all'apprendimento sia da distrattore, occorre evitare che il bambino possa farsi influenzare da ciò che viene disegnato. Per questo motivo, in fase di progettazione, dopo aver individuato quali immagini rappresentare (oggetti, animali, persone, ecc.) in funzione del tipo di gioco e delle finalità educative, si è scelto di non disegnare altre figure sulla stessa carta, per evitare che altri elementi presenti nell'immagine favorissero la distrazione da parte del bambino.

Anche gli scenari consentono con una sola immagine di fornire uno stimolo al racconto orale, in quanto un disegno per un bambino è una storia e, «percorrendolo» in senso spaziale, ci consente di raccontare sentimenti, emozioni, spezzoni di vita.

Anche il *colore* assume la sua importanza: per evitare distrazioni da parte del bambino si è preferito utilizzare il colore solo sull'immagine rappresentata, lasciando lo sfondo bianco, evitando di distogliere l'attenzione dall'immagine principale con sfondi dai colori sfumati o troppo intensi, che favoriscono non la concentrazione sulla figura rappresentata ma quella sul colore di sfondo. Fanno eccezione soltanto le tessere del gioco 2, motivate nella descrizione dei relativi materiali (si veda più avanti).

Si è ritenuto opportuno fornire un vasto repertorio di immagini per rendere il lavoro più efficace e per rispondere alle diverse esigenze che si presentano in

classe o in altra sede. Con questa ampia dotazione di carte e tessere, l'adulto potrà avvalersi di un materiale strutturato per impostare diverse attività didattiche. Le immagini scelte consentono di stimolare i bambini verso apprendimenti attivi e di interagire in modo personale con l'ambiente di apprendimento.

La sperimentazione dei materiali

I materiali di questo kit sono stati sperimentati sia in situazioni di normalità, con bambini con un'evoluzione del linguaggio nella norma, sia con bambini in particolare difficoltà. In entrambi i casi i giochi proposti si sono dimostrati efficaci per sviluppare competenze linguistiche.

La sperimentazione dei materiali, durata oltre diciotto mesi, ha coinvolto 230 bambine e bambini dai 4 ai 6-7 anni in contesti molto diversi tra loro:

- ludoteche e spazi per le famiglie;
- centri estivi per bambini (età 6-7 anni);
- punti gioco nelle sale d'attesa di ambulatori pediatrici;
- reparto di onco-ematologia di un importante ospedale infantile;
- ludoteca presso la casa residenziale per bambini oncologici e le loro famiglie (prevalentemente straniere);
- sezioni di scuola dell'infanzia (bambine e bambini dai 4 anni);
- classi prime di scuola primaria.

Le attività indicate nei 12 giochi presenti nel kit sono state condotte su singoli e gruppi ristretti e classi, suddividendo i bambini in piccoli gruppi. Spesso erano presenti anche bambini stranieri, con specifiche difficoltà linguistiche.

In sintesi, si è potuta riscontare una maggiore disponibilità alle attività di osservazione e di ascolto; la condivisione della situazione di gioco con bambini con difficoltà relazionali ha favorito l'integrazione e la cooperazione, mentre nelle attività proposte nelle scuole si è potuto constatare un miglioramento delle prestazioni scolastiche, anche in bambini stranieri, con una maggiore motivazione allo studio e con un incremento dell'attenzione e della concentrazione. Dalle interviste con gli insegnanti coinvolti nella sperimentazione sono emersi pareri favorevolmente concordi sull'efficacia dei materiali utilizzati.

In particolare, sono stati segnalati come indicatori efficaci per l'arricchimento linguistico:

- la scelta di lavorare sulle immagini, perché ha favorito altre attività come l'utilizzo di libri illustrati e di narrativa anche al di fuori dell'orario scolastico;
- la possibilità di utilizzare i giochi in modo non troppo strutturato e con più modalità, perché ha consentito maggiori opportunità di integrazione all'interno delle programmazioni scolastiche;
- l'opportunità di lavorare in piccoli gruppi con un'impostazione ludica, che ha favorito l'individuazione di bisogni individuali e contemporaneamente l'apprendimento tra pari;
- la possibilità di proporre i giochi in attività a piccolo gruppo, che ha favorito non solo la cooperazione tra i partecipanti ma anche un maggior coinvolgimento dei bambini che spesso faticano a seguire le lezioni e il conseguimento di esiti

complessivi più elevati. In questi casi, la classe ha tratto vantaggio indiretto dalla riuscita dei soggetti più deboli e dalla creazione di condizioni di apprendimento migliori per tutti.

Descrizione dei materiali

Il kit contiene 12 giochi, 12 scenari e 20 gettoni smile.

Gli *scenari* sono delle schede illustrate in cui sono rappresentati ambienti naturali e sociali familiari al bambino.

I *giochi* prevedono diverse tipologie di materiali, per un totale di 180 carte, 252 tessere, 16 vignette. Carte e tessere necessarie allo svolgimento dei giochi sono contenute nelle schede, a colori e plastificate, allegate al volume e vanno ritagliate prima del loro utilizzo. Per ogni gioco viene riportata l'età di riferimento in relazione alle attività proposte, il numero adeguato dei partecipanti (piccolo o grande gruppo), l'elenco dei materiali, gli obiettivi perseguiti. Le 150 proposte di attività e laboratori complementari rappresentano le diverse modalità di utilizzo del materiale di gioco. Ogni attività proposta va considerata come spunto per percorsi di approfondimento di tipo orale e/o scritto da sviluppare nel gruppo o in piccoli gruppi.

I *gettoni smile* sono tessere con immagini di due bambine e due bambini di etnie diverse e servono ad assegnare un punto a ogni risposta corretta nelle attività di gioco.

Infine, in appendice a questo libro è fornito l'*elenco delle parole* rappresentate negli scenari suddiviso in categorie semantiche per favorire il lavoro dell'adulto nell'individuare immagini utili per le attività di arricchimento lessicale e semantico.

SECONDA PARTE

GUIDA AI GIOCHI E ALLE ATTIVITÀ

TITOLO GIOCO	NUMERO DI ATTIVITÀ POSSIBILI	MATERIALI ALLEGATI AL VOLUME DA UTILIZZARE
1. Ogni cosa al suo posto	13	36 tessere + 6 cartelle + tutti gli scenari + gettoni smile
2. La casa e i suoi oggetti	12	48 tessere + scenari 6, 7, 8, 9, 10 + gettoni smile
3. La mia famiglia	15	9 carte + scenari 6, 7, 8, 9, 10 + gettoni smile
4. Particolari differenti	7	8 vignette + tutti gli scenari + gettoni smile
5. Oggi mi vesto così	13	36 tessere + tutti gli scenari + gettoni smile
6. Cucino io!	14	60 tessere + gettoni smile
7. Alla scoperta di colori e parole	12	Ruota alfabetica + tutti gli scenari + gettoni smile
8. Parole in rima	12	72 tessere + gettoni smile
9. La scatola delle storie	15	27 carte + scenari 1, 3, 4, 5, 6, 8, 11, 12 + gettoni smile
10. Scegli il finale	10	8 vignette + scenari 5, 8, 11, 12 + gettoni smile
11. Fumetti in libertà	15	36 carte + tutti gli scenari + gettoni smile
12. Storie tra fantasia e realtà	12	108 carte + ruota alfabetica + gettoni smile



Età

Da 4 anni: attività 1, 2, 3, 8.

Da 5 anni: attività 4, 5, 9, 11.

Da 6 anni: attività 6, 7, 10, 12.

Numero partecipanti

Piccolo gruppo (da 3 a 6): tutte le attività.

Grande gruppo (classe divisa in sottogruppi): tutte le attività.

Durata

Indicativamente 30-40 minuti: attività 1, 2, 3.

Indicativamente 40-50 minuti: attività 4, 8, 10.

Indicativamente 50-60 minuti: attività 5, 6, 7, 9, 11, 12.

Materiali

72 tessere e gettoni smile. Le due serie di 36 tessere rappresentano, rispettivamente tramite immagini e parole scritte, le seguenti coppie in rima: trenino/violino, aquilone/televisione, candela/ragnatela, farfalla/palla, pane/cane, fagiolini/palloncini, stella/coccinella, scala/pala, ombrello/coltello, accendino/pinguino, pennello/secchiello, pendolo/scoiattolo, gatto/piatto, bicicletta/forchetta, margherita/matita, campana/fontana, canotto/orsacchiotto, flauto/auto.

Obiettivi

Saper riconoscere e associare nomi a oggetti/ambienti/animali/persone.

Saper denominare in modo corretto nomi di oggetti/ambienti/animali/persone ampliando il proprio bagaglio lessicale.

Saper memorizzare nomi di oggetti/ambienti/animali/persone.

Saper osservare, analizzare e descrivere oggetti.

Saper interagire in una conversazione formulando domande e fornendo risposte pertinenti.

Saper fare ipotesi e inferenze.

Saper identificare un gruppo di parole che cominciano o finiscono con lo stesso suono.

Saper formare delle coppie di parole in rima.

Saper riconoscere parole più o meno lunghe.

Saper utilizzare le rime per comporre collettivamente brevi testi orali e scritti.

Saper ascoltare e mantenere l'attenzione e la concentrazione.

Saper ascoltare e collaborare con il gruppo durante l'esecuzione del compito assegnato.

Saper confrontare le proprie risposte con quelle dei compagni per notare diversità e apprezzare la ricchezza creativa.

Saper intervenire secondo regole rispettando il proprio turno.

Attività 1

L'adulto mostra ai bambini le tessere con le immagini, una alla volta, e chiede loro di denominare ad alta voce ciò che vedono, in modo da verificare la comprensione del disegno e la condivisione del termine esatto. Dopodiché, le distribuisce ai bambini, rivolte con l'immagine verso l'alto. Per un'ulteriore conferma della comprensione, può chiedere nuovamente di denominare ciò che vedono sulle tessere in loro possesso; procede quindi a spiegare il concetto di rima, proponendo oralmente alcuni esempi. Terminata questa fase di preparazione, si comincia l'attività.

L'adulto ripone le tessere-parola in un sacchetto e le estrae, una alla volta, leggendo la parola che riportano. Il bambino che ha di fronte a sé la tessera che compone la rima con quella estratta dall'adulto alza la mano, forma la coppia e pronuncia a voce alta le due parole verificando che rimino; fatto questo, gira la tessera-immagine. Il bambino che per primo riesce a girare tutte le tessere in proprio possesso vince un gettone smile. Al termine delle manche stabilite dall'adulto, chi ha più gettoni smile vince il gioco.

Attività 2

Si dispongono le 36 tessere-immagine sul tavolo scoperte in modo che siano ben visibili. L'adulto chiede ai bambini di individuare e formare, a turno, le coppie che compongono la rima, a pronunciare le parole ad alta voce e a trovarne altre che pure facciano rima. Ad esempio, la coppia *trenino* e *violino* fa rima anche con *pinguino*. A ogni parola esatta, il bambino riceve un gettone smile. Vince la partita chi ottiene il maggior numero di gettoni smile.

Attività 3

L'adulto compone il mazzo con le tessere-immagine, le mescola e le dispone coperte sul tavolo. A turno, un bambino gira due tessere e verifica se formano la rima. In caso positivo, prende le tessere accoppiate e vince un gettone smile; in caso negativo, copre nuovamente le tessere e il turno passa al bambino successivo. Si procede così fino a esaurire le tessere sul tavolo e per il numero di manche stabilite. Vince il bambino che alla fine possiede più gettoni smile.

Attività 4

Si compone un mazzo con le 36 tessere-immagine alle quali si aggiunge una tessera estranea che presenti una parola che non rima con nessuna di quelle proposte (si possono utilizzare i materiali di altri giochi del kit).

Dopo aver preparato il mazzo, si distribuiscono tutte le tessere ai partecipanti. I bambini non devono dichiarare il contenuto delle proprie tessere agli altri. Al via dell'adulto, i bambini ricercano tra le proprie tessere quelle che possono appaiarsi secondo la rima. Quando trova la coppia, il bambino la mostra agli altri partecipanti

e la posa al centro del tavolo. Successivamente, un bambino alla volta porge le tessere che ha ancora in mano, senza farle vedere, al compagno di destra che ne pesca una. Se con la tessera pescata riesce a completare una coppia, il compagno la scarta in mezzo al tavolo, altrimenti tiene la tessera e continua il giro porgendo a sua volta le proprie tessere al compagno di destra. Il bambino che possiede o pesca la tessera «estranea» deve cercare di farla pescare agli altri partecipanti al gioco. Si procede con gli accoppiamenti fino a terminare le tessere a disposizione e a quel punto si esce dal gioco. Perde la partita il bambino che rimane con la tessera estranea, mentre conquista un gettone smile il partecipante che per primo accoppia tutte le tessere a sua disposizione. Al termine delle partite stabilite, vince il bambino che ha il maggior numero di gettoni smile.

Attività 5

L'adulto consegna ai bambini una coppia di tessere-immagine per ciascuno e li invita, a turno, a formare una frase, anche fantasiosa, che colleghi i due soggetti raffigurati.

Con i bambini che frequentano la scuola primaria, una volta formata la frase si può scriverla alla lavagna e, unendo quelle di tutti i bambini, comporre una filastrocca della classe da riportare eventualmente sul quaderno. In una seconda fase, si possono evidenziare le rime con lo stesso colore in modo da sottolineare anche visivamente l'effetto sonoro e musicale della rima.

Attività 6

Questa attività è rivolta ai bambini che frequentano la scuola primaria.

Si utilizzano tutte le 72 tessere, che vengono disposte coperte sul tavolo. A turno i bambini devono accoppiare una tessera-immagine e una tessera-parola che fanno rima tra loro, ad esempio *violino* e *pinguino*. Formata la coppia, pronunciano ad alta voce le due parole e ne individuano una terza che faccia rima con le prime due. A ogni risposta esatta il bambino vince un gettone smile.

Il gioco può proseguire chiedendo ai bambini di trovare due parole che fanno rima con quelle della coppia.

Al termine si potranno trascrivere sul quaderno le diverse parole.

Attività 7

La modalità di gioco è la stessa dell'attività precedente, ma in questo caso si utilizzano solo le tessere con le parole. In questa attività si possono confrontare le lettere finali di ciascuna parola, osservando che sono uguali e proponendo una riflessione linguistica sulle rime.

LABORATORI COMPLEMENTARI

Attività 8 – Inventiamo le filastrocche

Dopo aver svolto alcune attività sulle rime, si invitano i bambini a memorizzare alcune semplici filastrocche tratte da libri illustrati o di fiabe che abbiano un ritmo



8

PAROLE IN RIMA

© 2014, Erickson

GATTO

PIATTO

BICICLETTA

FORCHETTA

MARGHERITA

MATITA

CAMPANA

FONTANA

CANOTTO

ORSACCHIOTTO

FLAUTO

AUTO