

Maestra Giulia

# GRAMMATICA TRA LE STELLE

VIAGGIO ALLA SCOPERTA  
DELLE PARTI DEL DISCORSO  
SCUOLA PRIMARIA



Erickson

**GRAMMATICA  
TRA LE STELLE**



## PLURALITÀ VISIBILI

Con il progetto Pluralità visibili, Erickson si impegna a promuovere una narrazione e rappresentazione equa delle differenze. Ciò significa assicurare che i libri rappresentino in maniera realistica e significativa le diverse identità sociali e politiche delle persone, e siano privi di stereotipi e pregiudizi. Comporta anche l'utilizzo di un linguaggio inclusivo. Il manifesto Pluralità visibili illustra le ragioni, le sfide e gli impegni che Erickson assume per rappresentare le pluralità che caratterizzano la società contemporanea.

Per approfondire

**[erickson.it/pluralita-visibili](http://erickson.it/pluralita-visibili)**

*Progettazione/Editing*  
Martina Pancheri

*Impaginazione*  
Fabiano Bosetti

*Illustrazioni*  
Elena Della Rocca

*Grafica*  
Antonella Gozzi

*Direzione artistica*  
Giordano Pacenza

---

© 2026 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

Via del Pioppeto 24  
38121 TRENTO  
Tel. 0461 951500  
[www.erickson.it](http://www.erickson.it)  
[info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)

ISBN: 978-88-590-3912-9

Tutti i diritti riservati.

Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.



Semplici regole per smaltire e riciclare gli imballaggi  
[www.erickson.it/it/dove-lo-butto](http://www.erickson.it/it/dove-lo-butto)

# **GRAMMATICA TRA LE STELLE**

---

Viaggio alla scoperta delle parti del discorso

---

Scuola primaria

---

**Maestra Giulia**

## **Giulia Tonelli**

Giulia Tonelli, conosciuta sui social come Maestra Giulia, è un'insegnante di scuola primaria e formatrice. Attraverso i suoi canali social e il sito *maestragiulia.net*, si occupa di divulgazione e formazione per docenti, condividendo idee, spunti operativi e risorse didattiche. Promuove un approccio esperienziale e inclusivo all'insegnamento, con particolare attenzione all'integrazione delle tecnologie digitali e dell'intelligenza artificiale nella pratica didattica. Collabora con enti, case editrici e realtà educative per supportare la crescita professionale degli insegnanti.

Laureata in Scienze della Formazione Primaria presso l'Università di Bologna, con specializzazione per il sostegno, ha proseguito il proprio percorso di formazione pedagogica approfondendo anche il metodo Montessori.

# INDICE

Come è nata la <i>Grammatica tra le stelle</i>	7
Principi metodologici	9
La cornice narrativa	13
Come usare questo strumento	21
Presentazione delle parti del discorso	25
Struttura delle attività nella web app	29
Riflessioni sulla lingua e formalizzazione delle regole	33
Strumenti per la valutazione formativa	35
I nomi	37
Gli articoli	47
Gli aggettivi	55
I pronomi	61
I verbi	65
Gli avverbi	75
Le preposizioni	79
Le congiunzioni	83
Le esclamazioni	87
Bibliografia e sitografia	91

## COME È NATA LA GRAMMATICA TRA LE STELLE

Il percorso *Grammatica tra le stelle* nasce da un bisogno concreto, vissuto in prima persona nelle mie classi. Ero appena arrivata in una nuova scuola, in due classi terze. Qui mi trovai di fronte a due gruppi eterogenei, con la presenza di molti soggetti **non italofoni** e altri con **difficoltà di apprendimento**.

Mi scontrai immediatamente con l'impossibilità di portare avanti l'insegnamento della grammatica attraverso un approccio tradizionale, basato sulla mera trasmissione di regole e definizioni: i bambini non erano coinvolti, ma spenti e disinteressati.

Mi prefissai un obiettivo chiaro: rendere lo studio della grammatica piacevole, interessante e soprattutto accessibile, in un'ottica di didattica realmente inclusiva e su misura per loro. Una materia spesso percepita come astratta e faticosa doveva trasformarsi in qualcosa di comprensibile e coinvolgente, capace di suscitare curiosità e partecipazione.

Fu così che cominciai a scrivere una storia che potesse diventare la cornice narrativa per un vero e proprio **viaggio interstellare nella lingua**.

Il primo pianeta a prendere vita fu quello dei nomi, e il primo personaggio a fare la sua comparsa fu l'amatissimo *Re Nome*, un grosso gatto arancione che abita in un castello fiabesco e governa con saggezza i suoi sudditi grammaticali.

Mi accorsi ben presto, tuttavia, che raccontare non sarebbe bastato.

Avevo bisogno di **immagini e personaggi** che potessero rendere tangibili i concetti astratti. Così cominciai a costruire presentazioni illustrate e animate per accompagnare ogni tappa della storia, e subito notai i primi cambiamenti: gli occhi dei bambini e delle bambine si accendevano, e per la prima volta sentii dire:

«Maestra, oggi facciamo grammatica, vero?»

Accanto alle presentazioni animate - e vi assicuro che con i mezzi a disposizione in quel momento non era affatto semplice! - nacquero anche i cartelloni murali, i giochi digitali, le attività manipolative e di drammatizzazione, pensati per **rendere concreti concetti astratti** e mantenere sempre vivo l'interesse, la curiosità e il coinvolgimento da parte di tutti e di ciascuno.

Con il mio secondo *tour grammaticale*, insieme a un nuovo gruppo di alunni e alunne, il progetto si è ulteriormente arricchito e raffinato.

Questa volta, il percorso ha beneficiato anche del mio percorso di studi sul metodo Montessori, che mi ha offerto nuove consapevolezze e nuovi spunti per attività sensoriali e manipolative. Molte di queste idee sono poi confluite nelle attività presenti nell'opera che il docente ha oggi tra le mani.

## PRINCIPI METODOLOGICI

### **RIFLETTERE SULLA LINGUA** **PER ACCENDERE LA MENTE**

L'intero percorso della *Grammatica tra le stelle* nasce con un'intenzione precisa: stimolare l'**osservazione**, la **ricerca attiva** e il **pensiero critico** di alunni e alunne, guidandoli nell'esplorazione della lingua.

L'obiettivo è condurre la grammatica fuori dal territorio delle definizioni preconfezionate e riportarla alla sua natura più autentica di **campo di esplorazione**. La lingua, infatti, non è un insieme di formule o schemi rigidi, ma un sistema vivo, usato quotidianamente ben prima di iniziare a studiarlo in modo formale.

Ogni alunno, in quanto parlante attivo della lingua italiana, possiede già una competenza linguistica ricchissima: sa valutare se un'espressione «suona bene», riconoscere quando una frase «non funziona», individuare somiglianze o differenze tra parole ed espressioni. È ciò che la linguistica definisce *giudizio del parlante*, una forma naturale e spontanea di competenza metalinguistica che precede e sostiene qualsiasi apprendimento esplicito. Come suggerito dalle **Nuove Indicazioni Nazionali**, l'educazione linguistica deve prendere le mosse proprio dalla *grammatica naturale* del parlante e dal patrimonio orale che studenti e studentesse già possiedono,

per accompagnarli nel delicato passaggio da questa conoscenza grammaticale implicita a quella esplicita, legata a categorie razionali e descrittive.

Il compito del docente, quindi, non è quello di trasmettere regole da memorizzare, ma costruire contesti nei quali questa competenza possa emergere, essere discussa, affinata e trasformata in consapevolezza esplicita.

Seguendo i principi della **didattica induttiva** e del **metodo euristico** – delineati da Maria G. Lo Duca in *Esperimenti grammaticali. Riflessioni e proposte sull'insegnamento della grammatica dell'italiano* – lo studio della grammatica diventa un vero e proprio *laboratorio linguistico*: un luogo in cui si osservano dati linguistici, si formulano ipotesi, si mettono alla prova intuizioni, si costruiscono regole attraverso la ricerca condivisa.

In questo quadro, la lingua diventa un terreno ideale per sviluppare abilità cognitive di alto livello: osservazione, confronto, classificazione, ricerca di analogie e differenze, formulazione di generalizzazioni. Riflettere sulla lingua significa allenare il pensiero astratto, capace di interrogare i dati, ragionare sulle evidenze e costruire spiegazioni plausibili, migliorando così in modo trasversale le capacità cognitive dell'alunno.

## **LA GRAMMATICA COME ESPERIENZA DI RICERCA**

È a partire da questi presupposti che prende forma *Grammatica tra le stelle*. Attraverso le storie, i personaggi e le sfide, il percorso invita la classe a osservare il linguaggio all'interno di contesti narrativi significativi. Ogni elemento narrativo ha una funzione didattica: un personaggio, un dialogo o un oggetto diventano porte d'ingresso verso un fenomeno linguistico da indagare. Ognuno, nel confronto con il docente e il gruppo dei pari, è incentivato a fare ipotesi, verificare se funzionano, analizzare esempi e formularne di nuovi, in perfetta aderenza con le Indicazioni Nazionali. Gli studenti e le studentesse sono portati a identificare le parti del discorso e a riflettere sulla lingua attraverso esercizi

pratici e calati nella concretezza dei testi e degli esempi selezionati, evitando definizioni teoriche, noiose e poco intuitive, o rigide tassonomie formali.

Gli alunni costruiscono definizioni che spesso sono provvisorie perché nascono da una ricerca autentica. Queste prime formulazioni vengono poi rimesse in discussione, modificate o ampliate alla luce di nuovi dati linguistici incontrati nelle attività successive.

In questo modo, la riflessione grammaticale non è più un elenco di categorie e regole da ricordare, ma un'**esperienza di ricerca dinamica**, nella quale l'imprecisione non è un errore, ma una tappa naturale del processo. La lingua si presenta come un sistema interessante proprio perché è il bambino, nel dialogo con il docente e con i compagni, a poterla interrogare. L'obiettivo finale - come ci ricordano le Indicazioni Nazionali - non è solo il rispetto delle strutture e della norma, ma il raggiungimento di una competenza linguistica che permetta di valorizzare con scelte consapevoli le straordinarie possibilità espressive che la lingua ci mette a disposizione.

## **IL RUOLO CENTRALE DELLA DISCUSSIONE E DELLA RELAZIONE**

Lo strumento digitale accompagna il lavoro dell'insegnante e ne potenzia l'efficacia, ma è sempre il **docente a mediare** tra alunni e alunne e il materiale linguistico proposto dalle storie e dalle sfide. Come suggeriscono le più recenti linee guida ministeriali, **la tecnologia deve mantenere una funzione ancillare** rispetto all'azione umana, arricchendo l'esperienza didattica senza mai sostituire le dimensioni umane e relazionali dell'apprendimento.

In un percorso grammaticale realmente efficace, infatti, la relazione dialogica diventa centrale: il docente non fornisce la regola preconfezionata, ma guida la classe attraverso domande, controesempi, richieste di verifica e momenti di confronto a partire dal materiale linguistico. Anche il **gruppo dei pari** svolge un ruolo determinante. Confrontare il proprio giudizio linguistico con quello

degli altri, ascoltare interpretazioni diverse, riconoscere quando modificare o quando sostenere la propria ipotesi, sono tutte operazioni cognitive che arricchiscono la comprensione e favoriscono un apprendimento significativo. Inoltre, questo approccio cooperativo assolve a una specifica funzione inclusiva, permettendo il superamento delle difficoltà individuali grazie al dialogo e al mutuo aiuto.

La **discussione collettiva** guidata dal docente diventa allora il cuore pulsante dell'attività: uno spazio in cui i bambini e le bambine formulano intuizioni, le mettono alla prova, le riformulano e costruiscono insieme spiegazioni sempre più aderenti al funzionamento reale della lingua. In questa cornice, l'errore o l'ipotesi imprecisa perdono la loro connotazione negativa e diventano vere e proprie risorse, occasioni preziose per riflettere, destrutturare false certezze e individuare nuove strade da percorrere. In questo modo, la conoscenza non viene semplicemente trasmessa, ma *co-costruita*: nasce dal dialogo, prende forma nella ricerca comune e cresce insieme agli studenti, trasformando la classe in una vera e propria *comunità di apprendimento e di ricerca*.

Sono questi i principi alla base della *Grammatica tra le stelle*.

## LA CORNICE NARRATIVA

La cornice narrativa della *Grammatica tra le stelle* rappresenta l'elemento cardine dell'intero percorso: non è un semplice abbellimento, ma un dispositivo didattico intenzionale, progettato per dare senso, suscitare emozioni e garantire continuità all'apprendimento grammaticale.

Come sottolineano le Indicazioni Nazionali, infatti, la scuola deve farsi carico di un'*educazione del cuore*, creando occasioni per sperimentare sentimenti basilari come la fiducia, l'empatia e la tenerezza, utilizzando la narrazione e l'immaginazione come «alleati» dell'apprendimento. Del resto, lo sviluppo delle capacità linguistiche affonda le sue radici non solo nell'intelletto, ma nell'equilibrio complessivo della vita emozionale e affettiva di allievi e allieve.

La storia segue *Leonardo*, un bambino di scuola primaria, che all'inizio del racconto mostra evidenti difficoltà nell'apprendimento – in particolare nella grammatica – e un rapporto difficile con sé stesso. È insicuro, poco sorridente, tende a chiudersi nel suo cappuccio e a tenere le mani in tasca per isolarsi da tutto e non affrontare ciò che lo mette in difficoltà. La grammatica, per lui, non è solo difficile: è un ostacolo insormontabile, una fatica che sembra superiore alle sue forze e che lo fa sentire terribilmente inadeguato.

È all'interno della sua classe che accade l'inatteso: dal cartellone appeso alla parete sbucca *Verdino*, un piccolo alieno proveniente *dall'Universo della Grammatica*, che invita Leonardo a intraprendere con lui un viaggio interstellare attraverso i pianeti della galassia variabile e invariabile.

Leonardo accetta con esitazione, ma pian piano, pianeta dopo pianeta, il viaggio si trasforma in un percorso di crescita profonda. Il bambino che incontriamo all'inizio – timido, chiuso, spaventato dall'errore – lascia spazio a un Leonardo sempre più curioso, sorridente, capace di mettersi in gioco. Il rapporto con Verdino cresce con lui: da semplice guida, Verdino diventa un vero amico, e il viaggio interplanetario diviene lo specchio del percorso interiore di Leonardo verso la fiducia in sé.

La scelta dell'ambientazione spaziale non è casuale. L'idea del viaggio intergalattico all'interno della *galassia delle parole variabili e invariabili* è stata pensata per rappresentare la grammatica come **un territorio da esplorare**, un sistema da scoprire passo dopo passo, con meraviglia e curiosità. Ogni pianeta è concepito come un piccolo mondo autonomo, con ambienti, personaggi, regole e sfide specifiche; allo stesso tempo, però, fa parte di una rete più ampia e interconnessa – proprio come accade nella lingua, dove ogni elemento dialoga con gli altri e contribuisce al funzionamento dell'insieme. Per evitare che i pianeti e le parti del discorso vengano percepiti come mondi separati o compartimenti stagni, l'opera utilizza un espediente narrativo preciso: i personaggi non restano confinati nel proprio *pianeta grammaticale*, ma compaiono spesso anche altrove, intrecciando le loro storie e rendendo evidente fin dall'inizio che la lingua è un sistema profondamente interconnesso.

Per questo motivo, quando Leonardo e Verdino approdano sul *Pianeta dei Nomi*, trovano accanto a *Re Nome* non solo i *Topolini Articolo* e *Mago Aggettivo*, ma anche – seppur in modo discreto – i *fantasmini-pronome*, presenti senza che loro se ne accorgano. Questa scelta narrativa traduce visivamente in modo intuitivo il concetto di «sintagma nominale», mostrando come il nome

sia il centro propulsore a cui si appoggiano e con cui concordano gli altri elementi.

Un intreccio simile avviene sul *Pianeta dei Verbi*, dove compare un elemento proveniente dal *Pianeta degli Avverbi*: la conchiglia che *Capitan Verbo* porta al collo, non è un semplice ornamento, ma un dono della *Sirena degli Avverbi*. È attraverso quella conchiglia che la voce della sirena lo guida nelle sue azioni, mostrando a bambini e bambine come le parti del discorso collaborino e si influenzino tra loro.

Questi dettagli non sono casuali: sono progettati per aiutare a cogliere l'idea che **la lingua funziona come un insieme di componenti che dialogano continuamente tra loro**, e che per comprendere un fenomeno linguistico non basta isolarlo, ma è necessario vederlo nel suo contesto.

Anche a livello narrativo, questa interconnessione sostiene una progressiva sensazione di scoperta. Gli indizi sono disseminati fin dall'inizio del percorso: la spilla a forma di conchiglia indossata da *Mago Aggettivo* anticipa il collegamento con il *Pianeta degli Avverbi*; i *fantasmini-pronome* compaiono in modo quasi impercettibile sul *Pianeta dei Nomi* e solo più avanti ne viene svelata la vera natura. In questo modo, alunni e alunne scoprono gli elementi linguistici insieme a Leonardo: ciò che era «sullo sfondo» all'inizio diventa via via significativo, proprio come accade nella riflessione grammaticale.

Infine, i *laghi-teletrasporto* rafforzano ulteriormente questa visione: sono passaggi che collegano i pianeti tra loro e permettono alle parti del discorso di muoversi da un luogo all'altro. Questo espediente rende evidente che il viaggio interplanetario non è una sequenza di mondi separati, ma un percorso attraverso un sistema unico e articolato, esattamente come la nostra lingua.

La cornice narrativa, dunque, non è un semplice contorno: è una struttura intenzionale e accuratamente progettata che svolge una doppia funzione:

1. **Motivazionale:** rende il percorso avvincente, crea attesa, alimenta il desiderio di «proseguire il viaggio»;
2. **Cognitiva:** offre volti, luoghi e storie che ancorano i concetti grammaticali a immagini stabili, significative

e facilmente recuperabili dalla memoria, sostituendo definizioni teoriche, spesso noiose e poco intuitive per i bambini, con la concretezza dell'immaginazione.

Fortemente interconnesse all'intreccio narrativo sono le *sezioni scopri la regola*: ogni pianeta propone situazioni-problema che introducono un fenomeno linguistico in forma esplorativa. Questi momenti di scoperta sono il tramite che *consegna la palla* all'insegnante, chiamato a trasformare l'input narrativo in un'esperienza di riflessione linguistica guidata. L'obiettivo è far lavorare la classe in modo induttivo a partire da situazioni ed esempi: osservando i dati, l'alunno è spinto a formulare ipotesi, passando gradualmente da una conoscenza implicita della lingua a una riflessione consapevole ed esplicita sulle sue regole di funzionamento.

## **PIANETI, AMBIENTAZIONI E PERSONAGGI**

Nello schema che segue, vi presento i 9 pianeti, le loro ambientazioni e i relativi personaggi:

<b>Pianeta</b>	<b>Personaggi guida</b>	<b>Ambientazione</b>	<b>Intrecci con altre parti del discorso</b>
Pianeta dei Nomi	Re Nome	Castello fiabesco	Compaiono già i Topolini Articolo, Mago Aggettivo e i Fantasmini-pronome.
Pianeta degli Articoli	I Topolini Articolo: Lola, Bruno e Delio	Villaggio in un bosco fatato	
Pianeta degli Aggettivi	Mago Aggettivo	Torre di Mago Aggettivo (aggettivi qualificativi) Scuola di Magia (aggettivi e pronomi determinativi)	Si torna sul Pianeta dei Nomi per presentare i gradi dell'aggettivo qualificativo. Vengono presentati insieme aggettivi e pronomi determinativi, con la presenza dei Fantasmini-pronome.

<b>Pianeta</b>	<b>Personaggi guida</b>	<b>Ambientazione</b>	<b>Intrecci con altre parti del discorso</b>
Pianeta dei Pronomi	Fantasmimi-pronome	Casa abbandonata in una foresta stregata	I Fantasmimi-pronome compaiono sul Pianeta dei Nomi, dei Verbi e degli Aggettivi.
Pianeta dei Verbi	Capitan Verbo, il pappagallo Verdepiuma e la sua ciurma e tutti i personaggi che abitano le isole dell'arcipelago	Arcipelago dei modi finiti e indefiniti	Sulla nave sono presenti i Fantasmimi-pronome per introdurre i pronomi personali soggetto e riflessivi. Vi è una forte connessione con il Pianeta degli Avverbi.
Pianeta degli Avverbi	Sirena Avverbio	Castello sottomarino delle sirene	La sirena guida le azioni di Capitan Verbo grazie alla conchiglia che quest'ultimo porta al collo.
Pianeta delle Preposizioni	Farfalle che creano legami tra le parole con l'aiuto di nastri rosa	Un grande salice magico in un prato fiorito	I Topolini Articolo si uniscono alle preposizioni semplici nella cerimonia di unione per formare le preposizioni articolate.
Pianeta delle Congiunzioni	Eco, un robot con una calamita sulla testa, che ha il compito di mettere insieme le frasi	Una fabbrica su un pianeta simile a Marte, in cui i robottini uniscono le parole e le frasi da spedire nello spazio	
Pianeta delle Esclamazioni	Verdino e la sua famiglia	Il pianeta nativo di Verdino: una città aliena ultratecnologica	

## **LA SEQUENZA NARRATIVA**

### **E LA SUCCESSIONE DEGLI ARGOMENTI**

Un ultimo elemento da considerare riguarda l'ordine narrativo e di presentazione delle diverse parti del discorso. Ogni pianeta, all'interno dell'opera, viene raccontato in modo completo, dall'inizio alla fine, senza

interruzioni.

Nella pratica didattica, tuttavia, è naturale che l'insegnante debba muoversi tra i pianeti in modo non lineare: può essere necessario, ad esempio, interrompere il percorso sui nomi per introdurre gli articoli, per poi tornare l'anno successivo al pianeta precedente. Questo andamento «a spirale» rispecchia la natura stessa della riflessione linguistica: infatti, come ricordano le Nuove Indicazioni, al funzionamento della lingua cooperano costantemente i diversi livelli (lessicali, morfologici e sintattici), ed è quindi fisiologico che per comprenderne uno si debba fare frequente ricorso agli altri.

È sufficiente inserire, nel racconto alla classe, brevi transizioni narrative (ad es. «Leonardo e Verdino risalgono sull'astronave e tornano sul Pianeta...»), che permettono di mantenere coerenza senza appesantire il flusso della storia.

Di seguito propongo una possibile sequenza di lavoro, costruita sulla base della mia esperienza in classe e delle indicazioni generalmente presenti nei testi adozionali e nelle guide didattiche. Può essere utilizzata come riferimento generale, da adattare poi liberamente alle esigenze della propria classe e al percorso che si desidera costruire.

### Sequenza degli argomenti

Classe 1/2	
Nomi	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Definizione</li> <li>● Nomi comuni e nomi propri</li> <li>● Genere e numero affrontati in modo intuitivo</li> <li>● Nomi concreti e astratti</li> </ul>
Articoli	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Articoli determinativi e indeterminativi</li> </ul>
Aggettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aggettivo qualificativo come parola qualità che concorda con il nome</li> </ul>
Verbi	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Parole azione</li> <li>● Verbo essere e avere (ortografia)</li> <li>● Tempo passato, presente e futuro</li> </ul>
Pronomi	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Introduzione dei pronomi personali come persone del verbo</li> </ul>

<b>Classe 3</b>	
Nomi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nomi primitivi e derivati</li> <li>• Genere</li> <li>• Numero</li> <li>• Nomi alterati</li> <li>• Nomi composti</li> <li>• Nomi collettivi o individuali</li> </ul>
Articoli	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Articoli partitivi</li> </ul>
Preposizioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preposizioni semplici e articolate</li> </ul>
Aggettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si approfondiscono il genere e il numero dell'aggettivo qualificativo</li> <li>• Gradi dell'aggettivo qualificativo</li> </ul>
Verbi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le tre coniugazioni</li> <li>• La struttura dei verbi (radice e desinenza)</li> <li>• Essere e avere: significato proprio e ausiliare</li> <li>• Modo indicativo</li> <li>• Verbi transitivi e intransitivi</li> </ul>
Pronomi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pronomi personali</li> <li>• Soggetto e complemento</li> </ul>

<b>Classe 4</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nomi, articoli, preposizioni, aggettivi qualificativi e verbi al modo indicativo vengono ripresi</li> </ul>
Aggettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aggettivi determinativi</li> </ul>
Pronomi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pronomi determinativi</li> </ul>
Verbi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modo congiuntivo</li> <li>• Modo condizionale</li> <li>• Modo imperativo</li> <li>• Modo infinito</li> <li>• Modo gerundio</li> <li>• Modo participio</li> </ul>
Avverbi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutta la sezione sugli avverbi</li> </ul>

<b>Classe 5</b>	
Verbi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si riprende tutto e si affrontano i verbi irregolari</li> <li>• Forma passiva</li> <li>• Forma riflessiva</li> </ul>

<b>Classe 5</b>	
Pronomi	<ul style="list-style-type: none"><li>● Pronomi riflessivi</li><li>● Pronomi relativi</li></ul>
Preposizioni	<ul style="list-style-type: none"><li>● Preposizioni improprie e locuzioni</li></ul>
Congiunzioni	<ul style="list-style-type: none"><li>● Tutta la sezione sulle congiunzioni</li></ul>
Esclamazioni	<ul style="list-style-type: none"><li>● Tutta la sezione sulle esclamazioni</li></ul>

# COME USARE QUESTO STRUMENTO

## **LA WEB APP COME SUPPORTO ALLA DIDATTICA**

La web app non sostituisce il lavoro in aula, ma **lo affianca e lo arricchisce**. È pensata come uno strumento al servizio del docente, da utilizzare in modo flessibile per supportare l'insegnamento della grammatica attraverso un approccio misto, che combina esperienze concrete e attività digitali. In classe, gli esercizi proposti dalla web app possono essere facilmente adattati al formato cartaceo o svolti in modalità laboratoriale, utilizzando le apposite schede operative e la mediazione diretta dell'insegnante. In questo modo, è possibile proporre in un primo momento l'attività con materiali concreti, simboli manipolabili o da disegnare, colori e strumenti analogici come scatole e buste. Solo in un secondo momento si passerà alla verifica tramite la web app. Un esempio pratico: negli esercizi di analisi grammaticale, l'insegnante può guidare alunni e alunne nello svolgimento sul quaderno, utilizzando simboli (disegnati o ritagliati) per individuare le parti del discorso, prima di passare alla correzione e al rinforzo con il supporto digitale. La web app non è il fulcro, ma uno degli strumenti a disposizione del docente:

- offre storie e sfide per dare avvio alla riflessione collettiva su un fenomeno linguistico;

- supporta lo studio e la comprensione grazie a mappe e infografiche;
- propone esercizi interattivi per la verifica immediata e autonoma;
- può essere utilizzata anche a casa, con il supporto delle famiglie, per il ripasso individuale;
- si adatta alle attività di rinforzo in piccolo gruppo o nei casi di bisogni educativi speciali.

L'approccio resta centrato sul confronto dialogico tra bambini e bambine e docente e sull'esperienza concreta, con il digitale che entra in gioco come strumento di rinforzo, verifica e motivazione.

## **DOCENTE MEDIATORE**

La web app rappresenta un utile alleato didattico: propone un contesto di apprendimento motivante, fornisce feedback, offre esercizi interattivi e rinforzi visivi. Tuttavia, non può e non deve sostituire il ruolo del docente.

È sempre la **mediazione dell'insegnante** a fare la differenza, con la sua capacità di calibrare, scegliere, adattare, integrare gli strumenti in base ai bisogni, agli stili cognitivi e al clima di classe.

Per ogni attività proposta, è bene chiedersi:

- Quale materiale può facilitare la classe?
- Ci sono esempi tratti dalla nostra esperienza condivisa che possono risultare più significativi e comprensibili?
- Posso partire da una parola o da una lista di parole scelte da loro?
- Cosa è emerso nella discussione che merita di essere ripreso per stimolare un autentico «ragionamento collettivo»?
- Quali tipologie di errori hanno commesso? Perché? Come posso utilizzare l'errore o l'idea sbagliata non come un fallimento da sanzionare, ma come un'occasione preziosa per riflettere sul funzionamento della lingua e individuare nuove strade?

- Come posso integrare il percorso affinché sia più funzionale per la classe?

È importante non fraintendere il senso del materiale proposto.

Non si tratta di un «percorso pronto all'uso» da applicare così com'è.

Quello che vi propongo qui è un tracciato, nato da un'esperienza reale, percorso da me e dai miei alunni e alunne, migliorato con l'osservazione, arricchito dalle domande che mi sono state poste da loro e dai miei e loro errori più significativi. È una base solida, ma non definitiva. Ogni classe è diversa, ogni gruppo ha tempi, linguaggi, risorse e bisogni specifici.

Siamo noi insegnanti a conoscere i nostri bambini e bambine, ed è nostro il compito – e il privilegio – di scegliere se, come e quando modificare una proposta, semplificare un esercizio, integrare con una scheda o aggiungere una pausa per ragionare.

La *Grammatica tra le stelle* dev'essere intesa come **uno strumento flessibile**, che per funzionare necessita della nostra insostituibile mediazione didattica.



## **PRESENTAZIONE DELLE PARTI DEL DISCORSO**

Ogni parte del discorso è introdotta da una storia e accompagnata da giochi interattivi che guidano nella scoperta e comprensione della regola grammaticale. Accanto alle attività proposte nella web app, questa guida offre anche proposte operative analogiche, concepite per essere realizzate in classe con modalità concrete, partecipative e inclusive per un apprendimento multisensoriale.

Pur riconoscendo il valore della narrazione digitale e delle tecnologie interattive come strumenti stimolanti e accessibili, ritengo fondamentale valorizzare l'esperienza reale e condivisa del lavoro in presenza, all'interno del gruppo classe. L'apprendimento, infatti, nasce in primo luogo dal corpo, dalla voce, dal confronto, dal gioco fatto insieme.

Per questo motivo, consiglio di affiancare alle storie e alle attività digitali materiali in modalità analogica, con attività manipolative e dialogiche. Gli esercizi della web app possono essere introdotti anche in un secondo momento come ulteriore rinforzo.

Nei capitoli dedicati alle singole parti del discorso, ho inserito indicazioni pratiche e suggerimenti metodologici per svolgere attività di scoperta attiva con il gruppo classe.

## **LE REGOLE**

Le videate con le regole sono pensate come strumenti di supporto allo svolgimento degli esercizi e ripasso e non costituiscono il punto di partenza del percorso.

La *Grammatica tra le stelle* è infatti costruita secondo un **approccio induttivo**: attraverso le storie, le attività e gli esempi guidati, alunni e alunne sono messi nella condizione di scoprire - insieme al docente e al gruppo dei pari - le regole in modo attivo, trasformando gradualmente ciò che sanno «intuitivamente» in conoscenze chiare, strutturate e consapevoli.

## **COMPLETARE LE TABELLE PER COMPRENDERLE**

A tal proposito, per quanto riguarda le tabelle a doppia entrata, ecco un suggerimento pratico che può tornare utile per tutte le parti del discorso.

*Costruiamo insieme la tabella  
degli articoli determinativi*

Dopo aver riflettuto su una parte del discorso, possiamo coinvolgere la classe in un'attività laboratoriale e collettiva per **completare insieme la tabella** che riassume le diverse forme, in base - ad esempio - al genere (maschile/femminile) e al numero (singolare/plurale).

### **Fasi dell'attività**

1. Disegniamo alla lavagna una semplice tabella a doppia entrata (genere e numero) e prepariamo in anticipo dei cartellini colorati sui quali dovranno essere scritte tutte le diverse forme e sui quali avremo applicato del nastro carta per poterli spostare facilmente.
2. Chiediamo al gruppo classe di aiutarci a completare la tabella posizionando i cartellini al posto giusto. Possiamo rendere l'attività più dinamica invitando alunni e alunne alla lavagna, a turno, o suddividendoli

in piccoli gruppi. Ogni gruppo può discutere su dove collocare un cartellino e motivare la propria scelta. Come aiuto, in caso di difficoltà, possiamo aggiungere dei nomi (nel caso degli articoli) o altri aiuti.

3. Concludiamo con la scrittura della regola e della tabella sul quaderno.

	SINGOLARE	PLURALE
MASCHILE		
FEMMINILE		

Consiglio questa modalità di lavoro perché evita un apprendimento passivo e meccanico e, al contrario, coinvolge in modo diretto, rendendo l'esperienza più significativa. Inoltre, aiuta a leggere, decodificare e utilizzare con maggiore autonomia le tabelle grammaticali, competenza preziosa sia durante le attività in classe sia nelle fasi di studio e ripasso individuale.



# STRUTTURA DELLE ATTIVITÀ NELLA WEB APP

L'intero percorso della *Grammatica tra le stelle* è strutturato secondo 4 momenti fondamentali, che si ripetono e intervallano, pensati per sostenere l'apprendimento graduale e accompagnare la classe nella scoperta e nel consolidamento dei concetti grammaticali.

## **1. LA STORIA**

**Funzione:** coinvolgimento emotivo, aggancio mnemonico  
**Icona di riferimento:** libro

La *Grammatica tra le stelle* si fonda su una solida cornice narrativa, in cui i personaggi guida, Leonardo e Verdino, incontrano gli abitanti dei vari pianeti e vivono avventure legate ai concetti grammaticali da esplorare.

La storia trasforma i contenuti astratti in un'esperienza maggiormente concreta e coinvolgente, offrendo un contesto narrativo che facilita la comprensione profonda dei concetti grammaticali.

Attraverso le storie, la classe si immerge nella grammatica con piacere, all'interno di un ambiente di apprendimento coinvolgente e stimolante, capace di suscitare **emozioni positive** e di sostenere **l'interesse** e la **motivazione**.

## **2. SCOPRI LA REGOLA**

**Funzione:** sintesi e formalizzazione

**Icona di riferimento:** lente d'ingrandimento

In queste sezioni, si viene guidati alla scoperta delle regole grammaticali a partire da giochi, dall'osservazione di esempi ad hoc o dalla riflessione sulle attività proposte in precedenza, digitali e non. Il fulcro di queste proposte è proprio *l'apprendimento per scoperta*: la classe partecipa attivamente, osserva, formula ipotesi e co-costruisce significati. Una volta scoperta, la regola può essere trascritta sul quaderno e rielaborata in forma di schema, mappa visiva o disegno, anche con il supporto dei personaggi guida della storia.

## **3. PREPARIAMOCI**

**Funzione:** ancoraggio visivo, ripasso

**Icona di riferimento:** zaino

Questa sezione funge da *ponte* tra la fase di scoperta e la fase di applicazione autonoma. Si tratta di specchietti brevi e intuitivi che riassumono le regole grammaticali già emerse all'interno della narrazione. Si presuppone, infatti, che il docente abbia già guidato alunne e alunni nella formalizzazione della regola attraverso una conversazione collettiva e la manipolazione di esempi, a seguito della lettura della storia. Questi prospetti non calano la regola dall'alto, ma offrono un rapido promemoria per rinfrescare la memoria e dare sicurezza alla classe un attimo prima di mettersi in gioco con gli esercizi.

## **4. SFIDE**

**Funzione:** esercitazione, scoperta

**Icona di riferimento:** joystick

Le sfide costituiscono il cuore operativo della web app. Ogni sfida è un'attività che può essere proposta come:

- gioco introduttivo per attivare una riflessione
- esercizio di consolidamento
- verifica formativa

In alcuni casi la sfida rappresenta il punto di partenza per la scoperta della regola, in altri si colloca successivamente alla fase riflessiva, per consentire l'applicazione e la generalizzazione.

Le sfide sono proposte in ordine crescente di complessità e si consiglia di seguirne la sequenza per costruire un apprendimento graduale e consapevole.

## **LIVELLI DI DIFFICOLTÀ**

All'interno del percorso *Grammatica tra le stelle*, le attività sono suddivise in **tre livelli di difficoltà crescente**, pensati per accompagnare ogni alunno e alunna in un cammino progressivo: partendo da attività molto semplici volte alla scoperta della regola, si passa poi alla sua applicazione in contesti guidati, per poi arrivare ad esercizi più complessi volti ad acquisirne la padronanza.

I livelli sono segnalati graficamente attraverso una, due o tre stelle, per rendere immediata la percezione del grado di complessità:

### ★ **Livello 1 – Scoperta**

Attività introduttive e guidate, pensate per stimolare l'osservazione, il confronto e l'individuazione della regola grammaticale.

### ★ ★ **Livello 2 – Applicazione**

Esercizi mirati, in cui si invita ad applicare la regola appresa in contesti semplici e controllati.

### ★ ★ ★ **Livello 3 – Padronanza**

Attività più articolate, in cui si richiede l'integrazione di più conoscenze: analisi, trasformazione, ricerca in frasi e testi.

Questa articolazione consente al docente di personalizzare il percorso, di proporre attività graduali e di utilizzare le sfide della web app anche in funzione di recupero, rinforzo o potenziamento.

## **I PREMI**

Nella storia finale di ogni pianeta, uno dei personaggi consegna ai protagonisti un oggetto, che Leonardo posizionerà nella sua cameretta sulla navicella spaziale. Cliccando la coppa in basso a destra nella mappa, si vedrà rappresentato lo scaffale su cui, mano a mano che si completano le sezioni, compariranno questi oggetti. Essendo la web app un percorso trasversale da completare su più classi, per fare in modo che bambini e bambine possano ricevere i premi anche non avendo completato tutta una sezione, tra i materiali scaricabili è presente la tavola dei premi da stampare. Il docente potrà così dare i premi da ritagliare e incollare sulla tavola quando avrà concluso le attività pensate per quella classe su ogni parte del discorso.

## RIFLESSIONI SULLA LINGUA E FORMALIZZAZIONE DELLE REGOLE

Il percorso proposto è supportato dalla web app e dalle conversazioni guidate, ma il momento della **sistematizzazione scritta sul quaderno** resta fondamentale. Consiglio vivamente di dedicare del tempo alla scrittura a mano delle regole grammaticali, riformulate con parole proprie e accompagnate da **elementi visivi e creativi**.

Nel mio lavoro in classe ho potuto constatare quanto bambini e bambine siano motivati a personalizzare il loro quaderno, disegnando i personaggi e le ambientazioni fantastiche, realizzando riquadri a tema e vere e proprie scenette illustrative. Questo approccio non solo rende l'attività più piacevole, ma si rivela anche un potente strumento per la **memorizzazione**, in quanto il coinvolgimento emotivo e creativo rafforza il legame con i contenuti.

Non sottovalutiamo, quindi, il valore del quaderno come strumento attivo di apprendimento, riflessione e costruzione personale delle conoscenze.



## BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

GISCEL (1975), *Dieci tesi per l'educazione linguistica democratica*, Roma.

LO DUCA M.G (2004) *Esperimenti grammaticali. Riflessioni e proposte sull'insegnamento della grammatica dell'italiano*, Carocci, Roma (2<sup>a</sup> ed.)

Ministero dell'Istruzione e del Merito (MIM), *Indicazioni nazionali per il curricolo – Scuola dell'infanzia e Scuole del primo ciclo di istruzione* (Nuove Indicazioni 2025). Disponibile in PDF: <https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/Nuove+indicazioni+2025.pdf>

MONTESSORI M. (2017), *Psicogrammatica. Dattiloscritto inedito* (a cura di C. Tornar e G. Honegger Fresco), FrancoAngeli, Milano.

SENSINI M. (2005), *La lingua e i testi. La riflessione sulla lingua*, Arnoldo Mondadori Scuola, Milano.

<https://accademiadellacrusca.it/it/consulenza/nomi-astratti-e-nomi-concreti/224> consultato il 27/11/2025



[www.erickson.it](http://www.erickson.it)