Introduzione

Il compito prioritario della scuola – in qualunque epoca e regione – è insegnare a leggere, scrivere e a "far di conto", e tale obiettivo oggi è reso più difficile dalla complessità del mondo da "leggere" e dalla difficoltà della scuola a farsi ascoltare dai ragazzi e a far apprezzare le specifiche attività che la scuola propone. Sappiamo bene quanto, per i ragazzi, siano più allettanti tanti altri mondi a cui spesso accedono direttamente e con minore impegno attraverso i loro smartphone. Questo rende ancora più difficile la battaglia relativa all'educazione alla lettura di testi, un'attività cognitivamente complessa e fondamentale per capire il mondo, per sviluppare il senso critico e l'autonomia di pensiero: capacità imprescindibili per far crescere il futuro cittadino in modo consapevole e non manipolabile.
Non possiamo gettare la spugna e rinunciare al nostro compito educativo, ma siamo anche coscienti che le soluzioni che la scuola ha offerto in passato talvolta non sono più così efficaci. Ecco perché accanto ai percorsi tradizionali abbiamo voluto proporre una didattica che educhi alle pratiche fondamentali del leggere e dello scrivere attraverso attività innovative che mirano a coinvolgere in modo attivo lo studente, evitando la ripetitività di alcune pratiche di esercizi grammaticali. L'obiettivo resta la cura della competenza in lingua italiana, strumento d'accesso imprescindibile per cogliere il senso dei testi e per scrivere testi efficaci.
Come è nato questo volumetto? Abbiamo ragionato su che cosa vuol dire capire un testo, su quale ruolo vi svolga la grammatica, sul modo in cui col gioco possiamo avvicinare gli studenti ai testi, e sul modo in cui il gioco li aiuta a ragionare sulla (struttura della) lingua.

Capire un testo mette in gioco tre elementi:

1) il testo;
2) il lettore;
3) il contesto in cui si cala la lettura.

I tre elementi sono variabili, infatti ogni lettore ha conoscenze e competenze linguistiche specifiche che lo supportano in questa attività. Il testo può essere più o meno difficile in base al modo in cui è scritto (parole o frasi complesse, e così via), o all'argomento trattato e la difficoltà varia in funzione di chi legge (un testo facile per qualcuno può non esserlo per qualcun altro). Per contesto, infine, intendiamo l'ambiente sociale e culturale e l'atteggiamento psicologico ed emotivo in cui si colloca il processo di lettura: uno studente che viva in un ambiente di adulti a loro volta poco sensibili alla lettura in che modo può appassionarsi a questa attività?

Leggere un testo, quindi, non significa solo riconoscere lettere e sillabe, ma significa usare strategie cognitive specializzate: mette in moto l'enciclopedia personale (il mondo delle mie conoscenze), attiva le inferenze (devo fare deduzioni per poter interpretare anche gli elementi che nel testo non sono esplicitati), obbliga a riconoscere e collegare le parole importanti del testo che rappresentano le informazioni rilevanti e richiede di ordinare le informazioni dividendole in principali e di sfondo.

La comprensione di un testo è la comprensione della produzione linguistica di un altro parlante: non è per nulla un processo semplice, lineare e banalmente binario (o si comprende o non si comprende), ma piuttosto un processo complesso che comporta la ricostruzione del significato che un altro parlante ha voluto imprimere alla sua produzione comunicativa.
Ma che cosa vuol dire in conclusione ricostruire il senso di un testo? Non solo il suo contenuto, cioè le singole informazioni, ma anche saper capire chi sta parlando in un testo, a che titolo parla, per quali motivi-obiettivi, e che cosa dice esplicitamente e che cosa lascia intendere, cioè comunica implicitamente. La comprensione dunque avviene per la concorrenza di capacità linguistiche e di capacità cognitive e si basa su due pilastri: informazioni testuali esplicite (che si interpretano a partire dalla forma linguistica e quindi sfruttando le parole che sono nel testo e aiutandosi con la grammatica) e informazioni implicite che sono colte basandosi su conoscenze personali, enciclopediche, inferenze e micro-ragionamenti.

Che cosa proponiamo, allora? Di avvicinare gli studenti alla lettura di brevi testi utilizzando i giochi linguistici. Giocare con la lingua, sfidare se stessi e gli altri in relazione a competenze di natura linguistica è qualcosa di molto comune (vengono in mente l'enigmistica, ma anche i molti giochi di società, dallo Scarabeo, al Paroliere, al Taboo, e alle loro ver-

© Dino Audino
vietata la diffusione
Anticipazione
(materiale provvisorio)

sioni "social" come l'app Ruzzle, per menzionarne solo alcuni). In questo libro vogliamo fare qualcosa di più: far ragionare e divertire le studentesse e gli studenti con la conoscenza della lingua suggerendo una prospettiva ulteriore. Non proponiamo infatti semplici giochi linguistici o enigmistici, ma giochi linguistici collegati a testi brevi, alla loro lettura o alla scrittura, capaci di attivare una componente fondamentale dell'apprendimento: la curiosità. In questo modo vogliamo mostrare che la conoscenza della lingua e della grammatica sono utili a farci comprendere i testi e non sono delle conoscenze aride e finalizzate a se stesse.

CHI SIAMO?

Questo volume nasce dall'esperienza pluridecennale delle due autrici nell'insegnamento della lingua italiana sia a livello scolastico sia a livello universitario[1]. Esso nasce altresì dalla loro grande passione per la lingua italiana e per la sua didattica. L'approccio delle autrici prende le mosse dall'idea che insegnare Lingua italiana significa fare *educazione linguistica*, così come ne parlava Tullio De Mauro e come viene esplicitata nelle *Dieci tesi per l'educazione linguistica democratica* del 1975 (https://giscel.it/dieci-tesi-per-leducazione-linguistica-democratica/). La posizione a cui le autrici aderiscono è la stessa portata avanti da un'associazione di insegnanti che si riunisce nei *Gruppi di Intervento e Studio nel campo dell'Educazione Linguistica* (GISCEL).

Ma che cosa vuol dire che insegnare Lingua italiana significa fare *educazione linguistica?* Significa avere una visione a tutto tondo della lingua e credere nella possibilità di un'educazione permanente relativamente alla competenza linguistica, cioè una competenza che non serve solo nel chiuso delle aule scolastiche, né si ferma alla sola formazione infantile e giovanile, ma che accompagna la crescita culturale e sociale delle persone per l'intero arco di vita. Possiamo infatti imparare nuove lingue a qualunque età, e possiamo imparare nuove parole della nostra lingua in qualunque momento.

In più, fare educazione linguistica significa che oltre alle regole della grammatica intesa in senso tradizionale vogliamo coltivare nei nostri studenti *tutte* le abilità comunicative che si realizzano attraverso la lingua: parlare e scrivere, ma anche ascoltare e leggere.

[1] Il volume è stato ideato dalle due autrici che ne hanno discusso collettivamente l'impostazione e l'impianto complessivo. Nella stesura dei capitoli le responsabilità sono così divise: Giuliana Fiorentino: Capitoli 1, 4, 8, 9, 10; Cinzia Citraro: Capitoli 2, 3, 5, 6, 7.

La nostra idea, infatti, è che la scuola non smette mai di alfabetizzare gli studenti, cioè di trasferire le conoscenze della lingua, soprattutto se per alfabetizzazione intendiamo con l'UNESCO:

> la capacità di *identificare*, *comprendere*, *interpretare*, *creare*, *comunicare* e *calcolare*, utilizzando materiali stampati e scritti associati a contesti variabili. L'alfabetizzazione implica un continuum di apprendimento per consentire alle persone di raggiungere i propri obiettivi, di sviluppare le proprie conoscenze e potenzialità e di partecipare pienamente alla propria comunità e alla società più ampia. (UNESCO, 2004, p. 13; OECD, 2013)

Ma la vera molla da cui questo volumetto ha preso le mosse è rappresentata dall'esperienza di circa quindici anni maturata dalle autrici inventando e realizzando le *Olimpiadi della Lingua Italiana* (https://www.leolimpiadidellalinguaitaliana.eu/site/), una competizione dedicata alle scuole dei tre ordini (primaria, secondaria di primo grado e secondaria di secondo grado) che riguarda la conoscenza della lingua italiana. Attraverso le Olimpiadi le autrici hanno cercato di trasmettere la passione e la cura per la *norma standard* (cioè la lingua come descritta nelle grammatiche), ma anche l'attenzione al fatto che – a seconda del contesto d'uso – la lingua può variare e sono ammessi registri diversi (per un bilancio sui 10 anni di vita dell'iniziativa si veda Fiorentino, Vitiello, 2018):

> le *Olimpiadi* vogliono richiamare l'attenzione del mondo della scuola «sulla rilevanza della conoscenza della grammatica per un uso corretto della lingua e per un potenziamento di tutte le competenze linguistiche (lettura, scrittura, ascolto, parlato)» (dall'articolo 2: finalità). L'idea di grammatica promossa dal comitato scientifico è molto ampia. Essa include non soltanto la visione normativa della lingua (*grammatica normativa*), posizione fondamentale e irrinunciabile per la scuola, ma accoglie anche lo studio e la descrizione dei diversi usi della lingua, attestati in diacronia o in sincronia (*grammatica descrittiva*). Questi ultimi, se fatti oggetto di riflessione nell'ambito delle prove, vengono adeguatamente ricondotti ai contesti specifici: ad esempio si confrontano usi del parlato colloquiale, oppure si osservano usi attestati nella canzone che non sono accolti dalla norma, e pur tuttavia sono vivi e presenti nella lingua d'uso. (Fiorentino, Vitiello, 2018, p. 74).

Giochi linguistici per insegnare l'italiano costituisce in un certo senso la naturale estensione dello spirito che anima le Olimpiadi della Lingua Italiana. Dal momento che l'archivio prove delle Olimpiadi è già disponibile, gratuitamente, sul sito della manifestazione (https://www.leolimpiadidellalinguaitaliana.eu/site/archivio-prove/), si è pensato di

sviluppare altre attività di gioco che consentano di sviluppare le competenze linguistiche mantenendo e accentuando l'approccio ludico e il taglio da rompicapo e sfida cognitiva (*problem solving*).

PERCHÉ I GIOCHI LINGUISTICI?

La didattica ludica ha chiara cittadinanza in ambito pedagogico sia in relazione alle diverse fasce d'età sia in relazione alle diverse discipline: nell'apprendimento linguistico un approccio ludico (glottodidattica ludica) è particolarmente ben visto, ed è considerato un approccio utile e motivante e non soltanto come passatempo momentaneo in attesa di dedicarsi alle attività "serie" (Lombardo, 2006). A livello internazionale il problema è abbastanza sentito, ad esempio la Quinta Conferenza Internazionale EDU-WORLD (2012), che affronta problematiche mondiali riguardanti l'educazione, si è occupata delle sfide poste dal rapporto tra pedagogia e gioco sottolineando come spesso, soprattutto in passato, si è dibattuto sull'importanza del gioco per l'apprendimento, ma gioco e lavoro sono stati visti come contrapposti; con il passare del tempo si sta creando invece una pedagogia del gioco che lo legittimi – soprattutto nelle fasce dell'infanzia – come approccio per favorire l'apprendimento (Ciolan, 2013).
In questo volume più che proporre attività di gioco organizzato, quelle cioè che consentono di smuovere una molteplice quantità di fattori, emotivi, cognitivi, relazionali, vengono proposte delle attività di gioco che si svolgono individualmente: starà eventualmente al docente, a cui il libro è indirizzato, il compito di trasformarle in momenti di gioco di gruppo, con attività di squadra così da contribuire alla creazione di un clima rilassato e coinvolgente.
Sicuramente l'ottica è quella di inserire le attività che vengono proposte nell'ambito dei

> giochi didattici che si impostano come soluzione di problemi, *Problem Solving*, stimolano il pensiero laterale (De Bono, 1967), diversamente da quanto accade con i metodi di insegnamento tradizionali che si concentrano sul pensiero verticale, ovvero logico-razionale. La ricerca di soluzioni al problema stimola la pluralità dei punti di vista e spinge all'utilizzo di una modalità di pensiero produttivo, creativo, e non semplicemente riproduttivo. Giocare offre la possibilità di un approccio metacognitivo allo studio, grazie al quale lo studente ricerca il proprio sapere in maniera autonoma, consapevole e responsabile. In questo modo lo studente può valutare in maniera autonoma i propri progressi facendo esperienza di "un apprendimento significativo" (Rogers, 1973). (Lombardo, 2006)

© Dino Audino
vietata la diffusione
Anticipazione
(materiale provvisorio)

Ovviamente il gioco linguistico che viene proposto è suggerito ai docenti in quanto divertente, motivante, e perché può stimolare curiosità. Il gioco di questo tipo – soprattutto in riferimento alla pratica glottodidattica e all'apprendimento di una lingua straniera – è considerato un qualcosa che «fa sì che si accetti con entusiasmo e serenità anche un argomento "serio" come la grammatica, spesso considerato ostico dagli studenti» (Lombardo, 2006, p. ?).
Alla pratica del gioco può anche seguire, come accade nella glottodidattica, un momento successivo, detto *dopogioco*, nel quale

> lo studente si attiva metacognitivamente per avviare una sistematizzazione grammaticale delle strutture che ha utilizzato durante il gioco. Riflettere sulle abilità linguistiche praticate durante il momento ludico [...] è fondamentale per esplicitare l'intenzionalità educativa di questo tipo di metodologia glottodidattica. (Lombardo, 2006, p. ?)

Con questo metodo si vuole estendere alla classe di italiano classica, rivolta tipicamente, ma non solo, a madrelingua, questa dinamica positiva della didattica ludica già sperimentata.
Dunque si potrebbe concludere, sempre con Lombardo (2006), che il gioco va incoraggiato perché:

- propone una maniera divertente di fare grammatica;
- offre un approccio significativo e alternativo alla lingua;
- stimola i vari tipi di intelligenza;
- permette un approccio induttivo alla lingua;
- mira all'apprendimento significativo;
- mette l'accento sui bisogni comunicativi;
- sviluppa la competenza comunicativa.

COME USARE QUESTO LIBRO

Il volumetto vuole essere un divertente strumento di gioco e al tempo stess un'agile guida agli insegnanti che, volendo, potranno sia far svolgere gli esercizi proposti, sia inventarne di nuovi una volta capito il meccanismo.
Ciascun capitolo è introdotto da una breve spiegazione del tipo di gioco e del modo in cui è stato adattato agli scopi didattici, e soprattutto viene evidenziato in che modo il gioco potenzia la comprensione del testo scritto, e quali specifici aspetti della comprensione testuale fa esercitare, oppure in che modo fa riflettere sulla lingua, sugli aspetti ortografici, morfologici, sintattici e semantici.

© Dino Audino vietata la diffusione Anticipazione (materiale provvisorio)

I testi scelti sono tutti altamente leggibili per il livello di studenti scelto, cioè studenti di scuola secondaria di primo grado: l'indice di leggibilità di ciascun testo è indicato accanto al titolo ed è stato misurato sulla scala Gulpease (in 100esimi) grazie al portale Corrige (http://www.corrige.it/). Per gli studenti di questo ordine di scuola un testo con indice di leggibilità compreso tra 60 e 80 è *Facile*.

Il livello complessivo di difficoltà del compito è invece segnalato iconicamente aggiungendo al titolo del paragrafo delle faccine dopo la parola "Difficoltà": g (facile), c (media difficoltà) e f (difficile).

Dopo aver presentato il testo segue l'attività di gioco vera e propria. La maggior parte delle soluzioni sono riportate in fondo al libretto: in alcuni casi – ad esempio nella parafrasi con scarto – le soluzioni indicate non sono l'unica soluzione possibile, ma questo viene segnalato chiaramente. Fanno eccezione quei casi in cui è stato ritenuto più utile all'insegnante inserire le soluzioni subito dopo gli esercizi.

Per osservazioni e altri commenti, le autrici sono reperibili agli indirizzi: cinzia.citraro@unical.it; giuliana.fiorentino@unimol.it.

© Erickson
vietata la diffusione
Anticipazione
(materiale provvisorio)

Capitolo secondo

CRUCIVERBA

Il cruciverba è un gioco linguistico già di per sé efficace ad allenare la competenza lessicale: consiste infatti principalmente nel trovare una parola che corrisponda a una definizione data. Ad esempio: *L'ortaggio anti-vampiri* ha come soluzione *aglio*. Le definizioni elencate (numerate e divise in orizzontali e verticali) possono rispecchiare anche molte altre tipologie di istruzioni; ad esempio in alcuni casi le definizioni possono riferirsi alla forma della parola e fare riferimento a una parte di essa come: *L'inizio dell'anno*, soluzione *an*; oppure: *Al centro del mare*, soluzione *ar*. Si può chiedere di operare sulla forma della parola: *Il plurale di cane*, soluzione *cani*; *Abbreviazione di ispettore*, soluzione *isp*.
In questo capitolo viene utilizzato il gioco del cruciverba classico, ma aggiungendo un testo da leggere: la soluzione del gioco dipende dalle definizioni, ma sarà anche necessario leggere e comprendere il testo dato. In questo modo si incoraggia la lettura attenta di un brano e si richiama l'attenzione sia su snodi della storia e della comprensione, sia su parole specifiche, perlopiù di uso meno frequente, e quindi all'esito del gioco dovrebbe risultare arricchita e sollecitata la competenza lessicale. La strategia di collegare il cruciverba a un brano consente di imparare parole nuove vedendole nel loro contesto, e non come liste di parole isolate.

© Dino Audino
vietata la diffusione
Anticipazione
(materiale provvisorio)

In sintesi i giochi di questo capitolo sono utili a:

1) potenziare la conoscenza del lessico;
2) potenziare la capacità di lettura e comprensione testuale;
3) ragionare sulle parole nel contesto.

2. CRUCIVERBA E COMPRENSIONE DEL TESTO 2

Difficoltà: g

Leggi il testo che segue, poi risolvi il cruciverba. Tutte le parole da inserire nel cruciverba si trovano nel testo.

Il pappagallo e l'albero [indice di leggibilità 63/100]

C'era una volta un magnifico pappagallo. Non si era mai visto un uccello così meraviglioso. I suoi grandi occhi neri avevano dei riflessi di velluto, le sue piume variopinte brillavano come pietre preziose, le sue zampe delicate sembravano cesellate nel corallo. Insomma, era veramente splendido. Viveva felice sopra un grande albero che amava con tutto il cuore. Ne amava i rami robusti, coperti da larghe foglie di un colore verde brillante, la cui ombra benefica lo proteggeva dalla luce del sole. Amava ascoltare i dolci fruscii delle foglie mosse dalla brezza. E quello che gli piaceva più di ogni altra cosa al mondo era mangiarne i frutti saporiti che crescevano in tutte le stagioni.

Ogni sera, quando le stelle si illuminavano a una a una nel cielo, il pappagallo sospirava felice: «Come sono fortunato: vivo contento e soddisfatto di quello che ho. Devo tutta questa gioia e questa pace al mio albero. Non lo abbandonerò mai; non lo lascerò mai per un altro». E si rannicchiava felice contro il largo tronco prima di addormentarsi.

Lo Spirito della foresta sentì le parole del pappagallo e decise di metterlo alla prova. Fece seccare la preziosa linfa che scorreva nel cuore dell'albero, così i frutti smisero di crescere, a una a una le foglie caddero e i rami si seccarono, scricchiolando tristemente al vento.

Ma il pappagallo non se ne andava. Volava intorno al suo albero, sbattendo le ali per rinfrescarlo e per proteggerlo dai raggi del sole. I suoi occhi affezionati non riuscivano a vedere quello che era diventato, un vecchio albero rinsecchito. Lo immaginava ancora coperto di foglie e di fiori scintillanti.

Appoggiato su un ramo morto, il bel pappagallo gli parlava dolcemente: «Tu mi hai dato tanta felicità, come potrei dimenticarti? I giovani non si occupano forse dei loro vecchi genitori malati? E i mariti abbandonano forse le mogli quando la loro bellezza svanisce? I veri amici si voltano le spalle quando la sfortuna colpisce uno di loro? No! Io ero sincero quando dicevo che ti volevo bene. Ecco perché non ti abbandonerò mai».

I giorni passavano e il pappagallo restava lì, fedele e tranquillo. Dall'alto di un ramo nudo, ogni mattina vedeva l'aurora tingere d'oro l'orizzonte, e il crepuscolo velarlo di violetto. Lo Spirito della fore-

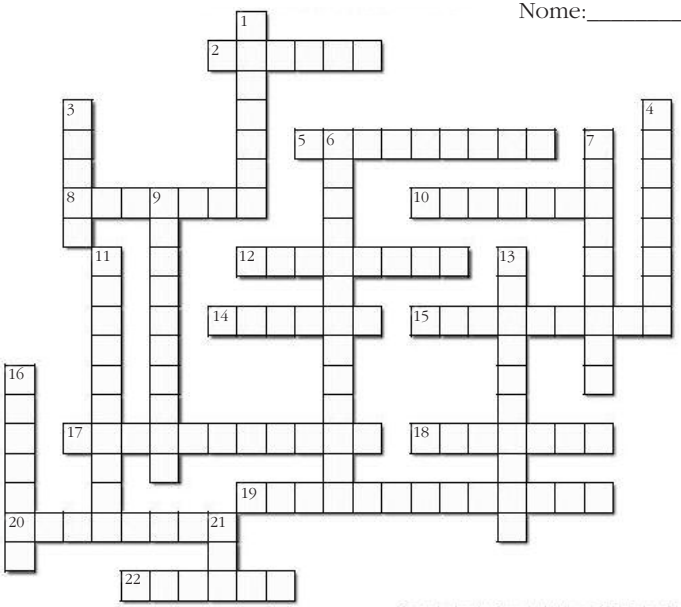
sta sorrideva nel vedere che il pappagallo non aveva abbandonato il vecchio amico. Allora, con un soffio d'argento, gli restituì la vita. Sbocciarono dei fiori meravigliosi che riempirono la foresta di un profumo delicato. Di nuovo sui rami verdeggianti spuntarono frutti dolci e succosi. L'albero si stagliò contro il cielo, più bello che mai.

(Marin Coles e Marin Ross, *L'alfabeto della saggezza*, trad. di G. Longhi, Einaudi Ragazzi, Torino 2005)

Il pappagallo e l'albero

Completa il cruciverba qui sotto

Nome:_____



Orizzontali

2. Sinonimo di venticello
5. Contribuisce a definire un colore
8. Il rumore delle foglie mosse dal vento
10. Un tipo di tessuto ma anche il riflesso di un colore
12. L'albero secco per il pappagallo è come un… malato
14. La parte dell'albero che si allunga verso il cielo
15. Scolpito nella materia con ricchezza di dettagli
17. Diventare via via sempre più secco
18. Lo è chi non mente
19. Produrre un rumore secco
20. Ricco di sapore
22. Le prime luci del giorno

Verticali

1. Il colore del soffio dello Spirito
3. Il liquido vitale che scorre nell'albero
4. Il colore del crepuscolo
6. Raggomitolarsi facendosi piccini
7. Nascere, spuntare, detto di un fiore
9. Il verbo (all'infinito) che indica che l'albero si delinea contro il cielo
11. Multicolore
13. La fine del giorno
16. Pieno di succo
21. Il colore dell'aurora

Capitolo settimo

CACCIA AGLI INTRUSI, RAPPORTI TRA PAROLE

In questo capitolo proponiamo varie attività che coinvolgono le parole isolate (non inserite nei testi) per riflettere su vari modi di associarle e di collegarle, e più in generale per richiamare alcune considerazioni anche di natura grammaticale.
Il giocatore dovrà fare appello alle capacità classificatorie e logiche: trovare intrusi in insiemi altrimenti coerenti sulla base di criteri da esplicitare di volta in volta.

© Erickson
Vietata la diffusione
(materiale provvisorio)

In sintesi i giochi di questo capitolo sono utili a:

1) Potenziare la conoscenza del lessico
2) Ragionare sui rapporti tra parole
3) Ragionare sui criteri in base a cui le parole sono associate fra loro.

1. CACCIA ALL'INTRUSO GRAMMATICALE 1

Difficoltà: g

Osserva ciascun insieme di parole e trova l'intruso sulla base di un criterio di classificazione di tipo grammaticale. Poi indica il criterio che hai usato per individuare l'intruso.

a) il, lo, uno, l', e, la, gli

Possibile soluzione: si scarta *e* perché è una congiunzione, mentre le altre parole sono tutte articoli.

b) di, da, a, ma, con, in

Possibile soluzione: si scarta *ma* perché è una congiunzione, mentre le altre parole sono tutte preposizioni.

c) Nei, nella, mi, sull', nelle, negli, al

Possibile soluzione: si scarta *mi* perché è un pronome personale, mentre le altre parole sono tutte preposizioni articolate.

d) Mio, nostri, loro, alcuni, vostri, suoi

Possibile soluzione: si scarta *alcuni* perché è un pronome indefinito, mentre le altre parole sono tutti possessivi.

e) Quando, mentre, che, poiché, di, affinché, sebbene

Possibile soluzione: si scarta *di* perché è una preposizione, mentre le altre parole sono tutte congiunzioni.

f) Il, lo, un, gli, le, l'

Possibile soluzione: si scarta *un* perché è un articolo indeterminativo, mentre le altre parole sono tutte articoli determinativi.

g) Attrazione, giornalista, atterraggio, fiume, sottrazione, gelataio

Possibile soluzione: si scarta *fiume* perché è un nome primitivo, mentre le altre parole sono tutte nomi derivati.

h) palesare, barare, creare, avare, luccicare, ridacchiare, revisionare

Possibile soluzione: si scarta *avare* perché gli altri sono tutti verbi.

© Dino Audino
Vietata la diffusione
Anticipazione
(materiale provvisorio)

Capitolo ottavo

TESTI MULTIMODALI

In questo capitolo proponiamo diverse attività ludiche che coinvolgono a vario modo il visuale. Le motivazioni sono molteplici: innanzitutto perché la multimodalità (cioè l'unione di immagini, testi, suoni) è una condizione molto comune della nostra vita quotidiana (i telefoni, la TV e i media in genere sono tutti caratterizzati da un utilizzo di più canali comunicativi, per cui alle parole organizzate in testi si accompagnano spesso immagini, video, suoni) e in secondo luogo perché le immagini, attivando anche i canali della percezione visiva, possono creare un coinvolgimento anche più ricco e incuriosire le nostre studentesse e i nostri studenti.
Le proposte che svolgiamo qui di seguito costituiscono degli spunti per costruire analoghe attività. In alcuni casi non abbiamo proposto delle soluzioni perché le attività hanno risposte aperte. In altri casi le soluzioni sono indicate in fondo al volumetto.

© Loescher Editore
Vietata la riproduzione
anche parziale
(materiale provvisorio)

In sintesi i giochi di questo capitolo sono utili a:

1) Potenziare l'abilità di scrittura di testi
2) Potenziare l'abilità di lettura
3) Sviluppare la creatività
4) Ragionare sulla multimodalità dei testi
5) Ragionare sulla relazione testo-immagine
6) Sviluppare la nozione di testo e di ordine coerente delle informazioni.

Capitolo nono

GIOCHI OLIMPIONICI

In questo capitolo proponiamo esercizi del tipo che i nostri "concorrenti" affrontano durante le *Olimpiadi della Lingua italiana*. Sono esercizi di vario tipo su aspetti diversi della conoscenza della lingua. In alcuni occorre utilizzare il dizionario o comunque lavorare sulle parole, talvolta prese isolatamente, per riflettere sulla loro origine, che ci mostra la composizione a strati del vocabolario della lingua italiana. Gli strati possono essere le parole regionali, le parole straniere, o parole provenienti dalle lingue speciali cioè lingue usate solo in certi contesti lavorativi, professionali o di studio e ricerca (sport, fisica, matematica, finanza ecc.). Altri giochi fanno riflettere sul significato delle parole, sul fatto che le parole spesso si scelgono, e quando una parola viene utilizzata altre parole che a essa si riferiscono sono spesso delle scelte obbligate.
In altri casi si richiede di applicare su frasi o testi conoscenze diverse per arrivare alla soluzione. Delle volte il gioco consiste nel riscrivere un testo con un vincolo che obbliga a adottare nuove scelte sintattiche (come la riscrittura di un testo dal discorso diretto a quello indiretto, o la riscrittura di un testo introducendo un verbo reggente come *alcuni raccontano che* ecc.). Altri giochi spingono a riflettere sulle scelte di "registro", cioè sull'uso di un registro familiare e informale (come dare del *tu*, usare parole gergali) adatto all'uso della lingua in contesto amicale, domestico, o di un registro più elevato e formale adatto a contesti scolastici o pubblici (come dare del *lei*, usare parole più precise e di livello elevato).

In sintesi i giochi di questo capitolo sono utili a:

1) Potenziare la competenza grammaticale in tutta la sua ampiezza
2) Potenziare la conoscenza della variazione linguistica (registri, lingue speciali)
3) Lavorare su singoli problemi e proporre l'analisi grammaticale come attività di problem solving