C:\Users\giancarlo\Desktop\promozioni\logo.png

LABORATORIO EDUCARE ALLA PAROLA/GIOCHI LINGUISTICI

LXVIII assemblea nazionale MCE

Firenze 22-24 marzo 2019

conducono Annalisa Di Credico, Giancarlo Cavinato



VENERDI’ 22 h. 11:30/13:30 - 15:00/19:00

il laboratorio si propone di esplorare in forma giocosa alcune dimensioni della lingua in relazione alle tecniche Freinet e ai 4 passi MCE per una pedagogia dell’emancipazione ( in particolare: la metodologia della ricerca- il lavoro di gruppo- la pluralità di fonti e la trasversalità della lingua).

Nel laboratorio si affrontano le radici profonde del comunicare, del condividere, del comprendere/rsi, indispensabili per una emancipazione autentica. Attraverso il gioco pragmatico, semantico, sintattico, la costruzione condivisa dei significati. In una visione sistemica ogni elemento ha una sua funzione nello spazio linguistico dei parlanti e della comunità linguistica, modifica e viene modificato dagli altri elementi, sposta i rapporti di significato

Si intende approfondire l’idea di lingua come ‘gioco di giochi’ ( cfr. L. Wittgenstein) e come progetto conoscitivo umano ( cfr. G.R. Cardona).

Le proposte che seguono intendono essere opportunità per stimolare l’acquisizione della competenza linguistica in modo giocoso, facendo delle classi un luogo in cui i giochi di parole, il riso, lo scherzo, l’umorismo, la creatività, abbiano uno spazio importante.

Nulla come un uso giocoso e creativo del linguaggio può farne scoprire e apprezzare le immense possibilità, l’armonia dei suoni, la polisemia delle parole e delle frasi, e anche il divertimento dei doppi sensi e delle ambiguità, la soddisfazione del cogliere il significato che si rivela poco a poco.

Prioritario nella nostra proposta è il gioco sui significati, perché è il significato che interessa e cattura i soggetti orientando poi l’ attenzione sui meccanismi linguistici.

Più che sugli elementi e sui segmenti del linguaggio, si intende porre l’attenzione sui testi e sui significati.

Giocando con le parole e i testi si affina la percezione fonetica, si arricchisce il lessico, migliorano la competenza ortografica e quella sintattica, ci si avvicina alla funzione estetica e poetica della lingua fatta anche di ritmi, assonanze, immagini, metafore, si scoprono le regole grammaticali, sintattiche e della costruzione testuale. L’esplorazione delle varietà possibili, il gioco e la ‘trasgressione’ fanno comprendere la norma.

Le attività che proponiamo sono a volte complesse, ma la complessità può essere affrontata con successo e senza ansia se il lavoro viene svolto in gruppo e i risultati sono poi oggetto di confronto e discussione. Le consideriamo comunque GIOCO poiché del gioco vengono rispettate le caratteristiche fondamentali: la presenza di un contesto ludico e accogliente; una sfida da affrontare; l’assenza di costrizione e di giudizio; il piacere di mettere alla prova le proprie capacità.

Un approccio di questo tipo è quanto mai necessario ora che bambini/e venuti da lontano portano competenze su altre lingue e hanno bisogno, più ancora dei nativi ma insieme a loro, di percorsi in cui siano stimolati la riflessione e il confronto e in cui la comprensione di un messaggio non sia mai data per scontata.

Giocare con le parole, giocare tutti insieme, può far capire che tutti/e, indipendentemente dalla loro abilità a parlare e a scrivere possono giocare e magari trovare soluzioni originali, che ci può essere un grande piacere nel manipolare le parole, che si può farlo liberamente e senza timore, che può essere molto divertente giocare insieme e scoprire in quanti modi diversi, tutti legittimi, può essere risolto un problema linguistico, quanti effetti di comicità si possono raggiungere semplicemente manipolando le parole.

( dall’introduzione a ‘Dire fare giocare’ ed. Asterios)

SINTESI DEL PERCORSO

Si sono scelte alcune attività nel quadro della proposta dei 4 passi e dell’apporto a una didattica delle discipline sensata e cooperativa: la lingua si presta particolarmente alla costruzione democratica, alla pluralità di interpretazioni, alla varietà di fonti e di messaggi, a una crescita di competenze nella negoziazione e con divisione dei significati.

Le attività proposte:

* Cartellone La lingua è una nebulosa (G: Devoto) post it dei partecipanti ( ‘cos’è la lingua’)
* La tecnica del rovesciamento: lettura de ‘Cappuccetto Rosso’ di Roald Dahl da ‘Racconti in versi per bambini perversi’
* Gioco di gruppo: animare, recitare, cantare, danzare in sequenza versi da ‘Lasciatemi divertire’ di A. Palazzeschi: la lingua è ritmo, intonazione, canto, globalità, interazione
* Giocare gli oggetti: sacchetti con oggetti; ciascun gruppo trova 5 diverse funzioni per ciascuno degli oggetti contenuti nel proprio sacchetto; poi le inserisce in una narrazione usando alcune delle funzioni diverse da quelle abituali
* La comprensione approfondita: smontaggio e rimontaggio di testi; sintetizzare un testo non conosciuto dagli altri partecipanti. La consegna di ridurre all’essenziale le informazioni del testo conduce a trasformazioni per cercare espressioni sintetiche e forme di categorizzazione inizialmente provvisorie ( es.: decidimento’ per ‘i due decisero di andare…’) . le sintesi devono essere poi espanse dai gruppi ai quali vengono consegnate, cercando di avvicinarsi il più possibile al testo di partenza, riempiendo eventuali ‘buchi’ nelle informazioni con il ricorso ad ipotesi e inferenze.

Confronto fra le sintesi e i testi di partenza e individuazione dei nessi mancanti.

* Giochi semantici: giudicare l’accettabilità di frasi, costruire macchine ‘riparatrici’ individuando le categorie di inadeguatezza e le operazioni di sistemazione necessarie a rendere comunicativi i messaggi.

Si è trattato di assaggi di un percorso che il gruppo lingua sta affrontando e che è documentato nel testo ‘Dire fare giocare’ a cura di N. Vretenar ( ed. Asterios).

Giancarlo Cavinato, Annalisa di Credico