

Cari bambini, vi do la «PAROLA»



Dai comandi e divieti al dibattito

Classe quarta A - Scuola Primaria G. P.Meucci Prato

Ins. Barbara Barontini - A. S. 2013/14

Una classe senza bisogni educativi speciali !!



La classe, formata da 19 bambini, presentava evidenti disomogeneità per ambiente socio-culturale e affettivo di provenienza, capacità, bagaglio linguistico e ritmi di apprendimento. Erano presenti tre bambini con certificazione 104 e molti con diagnosi di difficoltà specifiche di apprendimento. Un'insegnante di sostegno svolgeva il suo orario a tempo pieno nella nostra classe.

I bambini, che seguivano, dalla prima, i percorsi per il curricolo verticale proposti e studiati dalla professoressa Maria Piscitelli, erano abituati alla **riflessione collettiva**, alla **discussione** quotidiana, alla **collaborazione** e alla **negoziante** nella **costruzione del sapere**, alle attività di **cooperative learning** e/o di **peer to peer**. Molto tempo veniva dedicato alla **lingua orale** che rivestiva una grande importanza e che veniva evidenziata attraverso i verbali trascritti e riportati sui quaderni. In classe non sono mai state adottate due didattiche distinte : una didattica speciale per alcuni bambini e una «normale» per gli altri, ma una didattica attiva e non trasmissiva, che privilegia l'apprendimento per scoperta e percorsi curriculari significativi, progettati per tutti i bambini.

Percorso didattico «Comandi, divieti e regole»



Il percorso di quarta si articola attraverso le seguenti fasi:

- Ricerca e raccolta di comandi e divieti nell'ambiente familiare
- Comprensione e riscrittura
- Apertura all'immaginario
- Riflessione linguistica, in particolare sui modi verbali
- Capire il perché dei comandi e dei divieti attraverso la ricerca, la discussione (il dibattito in classe), la testimonianza dei genitori e negoziazione di regole in famiglia
- Comprendere le conseguenze della violazione del divieto attraverso l'articolo di cronaca
- Comandi e divieti nel mondo esterno
- Le regole dei giochi
- Ricerca e approfondimento di testi regolativi (il galateo, le ricette, le istruzioni...)
- Apertura al testo letterario

La documentazione mostra una parte dell'itinerario didattico, in particolare il modulo che affronta « il perché dei comandi e dei divieti, la ricerca, il dibattito come primo approccio all'argomentazione ».

Focus sulla didattica inclusiva



Partire dal
linguaggio
quotidiano
autentico

Grande
rilevanza alla
lingua orale

Confronto di
punti di vista e
stesura scritta in
gruppi di lavoro

Priorità alla
dimensione
pragmatica e
sociale del
linguaggio

Discutere e
argomentare
fra pari

Ricorsività per
riprendere il
lavoro da
angolazioni
diverse

Scrittura e riscrittura
individuale e
collettiva : errore
generativo di
apprendimento

Dimensione pragmatica e sociale del linguaggio



Dare priorità alla dimensione pragmatica della lingua ci ha messo a disposizione un patrimonio linguistico e culturale concreto, prezioso per:

- ✓ «indagare meglio l'ambiente del bambino, inteso non tanto come spazio fisico, quanto come spazio comunicativo, dove gli insiemi degli aspetti socio-culturali condizionano fortemente l'interazione comunicativa» (M. Piscitelli, proposte per il curriculum verticale, Tecnodid, 2007)
- ✓ far emergere i bisogni affettivi, emotivi, relazionali e formativi dei bambini in un contesto di apprendimento significativo e non in modo estemporaneo e occasionale
- ✓ favorire il passaggio, attraverso la riflessione, all'uso di un linguaggio più adeguato alle situazioni e più formalizzato.

Il lavoro linguistico ha fatto emergere il problema di un gruppo di bambini, provenienti da ambienti socioculturali poveri, che trascorrevano tanto tempo davanti ai video giochi. Molti di questi (accompagnati da diagnosi e certificazioni) mostravano deboli competenze linguistiche a vari livelli e con caratteristiche diverse.

«La lingua, non astratta, è stata il *mezzo* per ampliare il loro orizzonte culturale e morale, ma anche per renderli più competenti linguisticamente.»

(da M. Piscitelli. Opera cit.)

Partire dal linguaggio quotidiano autentico: ricerca e raccolta di comandi e divieti



Partire dal linguaggio usuale dell'ambiente familiare per:

- permettere a tutti i bambini di svolgere il compito perché non è richiesto linguaggio formalizzato e corretto, anzi l'errore sollecita e genera apprendimento
- lavorare su materiale linguistico semplice e comprensibile che permette però di fare operazioni complesse
- utilizzare il materiale linguistico in primo luogo dei bambini con difficoltà, con il duplice scopo di farli diventare protagonisti e di farli lavorare su enunciati o testi conosciuti, per favorire il passaggio a una scrittura rielaborata e corretta.

Ricerca e raccolta di comandi e divieti in famiglia



Non dondolare sulla sedia... non biascicare... soffiati il naso... Vai a fare i compiti... non entrare con le scarpe di fango... muoviti! Spegni la wii... Vai a farti la doccia... non giocare con il nintendo... rimetti a posto la Camerina... non giocare sempre al computer... tieni la forchetta per bene... vieni subito a tavola... non dare noia a tuo fratello... Vai a lavarti i denti...

Grande rilevanza alla lingua orale

...passi verso il dibattito



Dopo la raccolta e la rielaborazione di comandi e divieti:

- Riflessione sui comandi più “pesanti” ed espressione del proprio punto di vista oralmente, ma anche per scritto:

Quali divieti “SCOCCIANO” di più?

«La nonna non vuole che gioco con il videogioco di guerra perché dice che io divento aggressivo ma per me non è giusto che me lo vieta perché mi piace ed è il mio gioco preferito.» Tommy

- Scelta dei comandi/divieti che provocano maggior insofferenza per preparare il dibattito (il problema più pesante emerso è la proibizione a giocare con i videogiochi)

La preponderanza dell'uso della lingua orale ha permesso di dare la possibilità a tutti di: partecipare (ognuno con le sue capacità) con minori difficoltà rispetto alla lingua scritta che richiede molteplici e complesse competenze; offrire un feed-back immediato agli alunni attraverso l'intervento a «specchio» del docente o di compagni più competenti; far in modo che i bambini con maggiori difficoltà linguistiche possano appoggiarsi a quanto detto da altri per avvalorare il proprio pensiero.

Perché dibattere?

Per acquisire competenze linguistiche

- **esprimere** la propria opinione chiaramente
- **usare** espressioni linguistiche dell'argomentazione
- **ascoltare** gli altri e "ribattere"
- **sperimentare** il "difficile" linguaggio dell'argomentazione

Per essere motivati

- **affrontare problemi** intensamente vissuti nei quali i bambini sono competenti
- usare modalità di tipo **cooperativo** e **laboratoriale**

Per educare alla convivenza civile

- **prendere consapevolezza** delle proprie opinioni
- **ascoltare per capire** il punto di vista degli altri e "**maturare**" il proprio
- giungere a una possibile **mediazione**

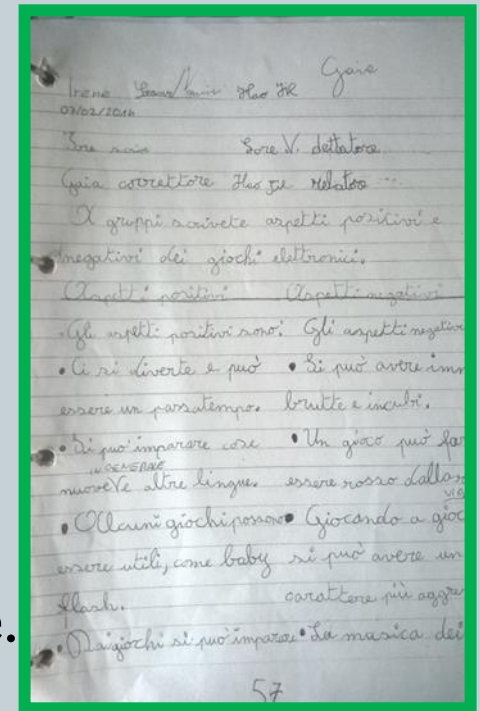
Lavoro in cooperative learning... prepariamoci al dibattito



A gruppi confrontiamoci su aspetti positivi e negativi dei videogiochi; gli insegnanti formano i gruppi in modo che i bambini si possano aiutare, che anche i più deboli abbiano il loro incarico e che il lavoro risulti efficace per tutti; i ruoli vengono scelti all'interno del gruppo: chi scrive, chi detta, chi corregge, chi relaziona.

Il lavoro fra pari è fondamentale per **discutere**, **ascoltare** i diversi punti di vista, **accordarsi**, **sintetizzare**, **scrivere** e **relazionare** al gruppo classe.

I due insegnanti (sostegno e curricolare) girano fra i gruppi, supportano, sollecitano, mediano.



il dibattito: sei favorevole o contrario?



La classe si divide in due gruppi e si prepara al dibattito ...poi i referenti di gruppo relazionano. Nella fase preparatoria, ascoltando gli altri, ognuno si pone domande e riflette sulla propria esperienza, si costruisce, modifica o approfondisce il suo punto di vista, acquisisce e rielabora le parole per esporlo.

1- I GIOCHI ELETTRONICI COSTANO TANTO E SECONDO NOI NON È IMPORTANTE AVERNE TANTI
PÈ BASTANO 2,3

2- NON TUTTI I GIOCHI SONO ADATTI PER NOI BAMBINI.

3- I GENITORI DOVREBBERO ESSERE PIÙ RESPONSABILI PER I GIOCHI DEI LORO FIGLI CIOÈ
CITARLI SOLO QUELLI NELLA LORO FASCIA DI ETÀ.

4- SE TRASCURA TANTO TEMPO GIOCANDO AI VIDEOGIOCHI TI PERDI I MOMENTI BELLI E
NON SOCIALIZZI CON GLI ALTRI.

5- SE INVITI DEGLI AMICI A GIOCARE CON I VIDEOGIOCHI PUOI PERDERE L'AMICIZIA.

6- SPESSO I BAMBINI FANNO LE STESE COSE CHE UN PERSONAGGIO FA NEL GIOCO MA
QUESTE COSE NON SONO SEMPRE GIUSTE E QUINDI POI I BAMBINI SI COMPORTANO MALE.

7- INVECE DI GIOCARE ALLA VITI QUELLO SPORT POTRESTI FARLO NELLA REALTÀ.

8- QUANDO SIAMO CON I GENITORI TUTTI INSIEME A CASA E UNO GIOCA AI VIDEOGIOCHI
MENTRE LA MAMMA GLI PARLA IL BAMBINO NON ASCOLTA QUELLO CHE GLI RICHIEDE
E PAGARLI SI PERDE INFORMAZIONI IMPORTANTI.

9- I BAMBINI POSSONO USARE I GIOCHI MA QUELLI CHE FANNO BENE ALLA SALUTE.

10- I VIDEOGIOCHI NON DOVREBBERO CREARE DIPENDENZA MA DOVREBBERO FAR
DIVERITIRE.

CONTRO

• Li sono i giochi di attività sportiva.

* Li sono giochi che si può mandare i messaggi.

♥ Che con i giochi elettronici si si può divertire.

☹ In alcuni giochi si può avere la realtà
aumentata spara i a dei giochi.

☹ Li sono dei giochi che sono in Hd e sono più realistici.

☹ I giochi elettronici sono un passatempo.

☹ Alcuni giochi se sono vecchi e non te interessano
si possono vendere su WEB.

☹ Che con i giochi elettronici si può imparare molte lingue
e molte parole.

• * Con dei giochi si può alimentare il nostro cervello.

♥ I giochi sono bellissimi, giusti e divertenti.

* Si può avere l'ansia da prestazione.

• Nei giochi elettronici si può giocare in gruppo.

☹ per questo i giochi elettronici sono meglio.

PRO

Il dibattito

Silenzio! Non v'ho dato la parola! Zitti! Parla solo chi ha la parola!

Durante il dibattito sono tutti molto coinvolti, soprattutto i bambini che sentono il divieto dei videogiochi più pesante. Tommy (bambino con certificazione) ha la funzione di dare la parola, perciò deve scrivere i nomi dei compagni che si prenotano, fare attenzione e mantenere l'ordine.

QUALCHE ESTRATTO DAL DIBATTITO:

N. «i giochi elettronici non è possibile scaricarli da internet»

G. «Niccolò non intendeva dire che i giochi non si possono scaricare da internet, ma che non è legale scaricarli da internet»

«Comprare i giochi è legale, ma se li scarichi da internet no»

S. «io i giochi li scarico via app»

M. «è legale, su tutti i giochi elettronici c'è un'applicazione dove puoi andare lì a scaricare i giochi»

L. «io sono a favore di Marvin... forse non sanno cosa vuol dire illegale: illegale vuol dire vietato dalla legge, non è vietato dalla legge scaricare i giochi su internet»

A. «non è che se scarichi i giochi ti viene la polizia in casa»

G. «...se scarichi i giochi su internet non fai guadagnare quelli che li vendono»

A. «io non sono d'accordo con quello che ha detto la Guendalina che ha detto che non fai guadagnare loro, ma io non è che per forza devo farlo guadagnare, io voglio risparmiare sicché lo scarico»

Stare insieme e confrontarsi richiede anche la capacità di persuadere gli altri della bontà del proprio punto di vista che appare in quel momento irrinunciabile

da A. Colombo (a cura di), *I pro e i contro. Teoria e didattica dei testi argomentativi*, La Nuova Italia, Firenze 1992

Il dibattito



....

I. «io sono contro perché i giochi elettronici fanno venire il mal di testa e poi se giochi a giochi per bambini più grandi, non si possono fare per esempio Marvin e Andrea hanno giochi da grandi.

A. «io ce l'ho i giochi, anche quelli che hanno la fascia di età per più grandi di me, perché tanto un bambino inizia a giocare a questi giochi e non c'ha più paura»

«vuoi dire che si abitua a giocarci»

G. «secondo me i signori che mettono la fascia di età ci studiano, non è che lo fanno così, allora fai sprecare lavoro a quelli che ci mettono la fascia d'età»

E. «ci si può abituare però all'inizio fa comunque effetto»

A. «ma poi ti passa»

T. «all'inizio...uno è normale che gli fa effetto perché non c'ha giocato altre volte...uno che c'ha giocato di già non gli fa effetto»

Maestra «vuoi dire che fanno paura o che fanno superare la paura?»

T. «che fanno superare la paura, però ti aumenta l'aggressività»

Maestra «perché?»

T. «perché devi uccidere della gente, devi accoltellare mezze persone... Ci sono tutte queste armi»

Maestra. «come ti senti quando giochi con queste armi?»

T. «mi sento più forte di tutti perché li distruggo... però mi fermo riesco a controllarmi....»

Maestra «Smetti di giocare?»

T. «... No c'è una missione, alla fine arrivo a quella più difficile, io mi arrabbio tanto, poi non riesco a controllarmi, quindi so già com'è, quindi la levo e ricomincio da capo»

G. «Ma tu sei contro o a favore dei videogiochi?»

T. «Io sono a favore con tutte le armi che ci sono ...son troppe... c'è le granate, le mine, c'è di tutto»

Maestra «Anche chi è a favore può trovare degli aspetti negativi»

Il lavoro sul dibattito: punti di forza



- Significatività e motivazione: un percorso è «significativo quando soddisfa il vincolo culturale (saperi essenziali e generativi) e quello esistenziale (soddisfazione dei bisogni di colui che apprende), ...quando i saperi intercettano il vissuto del bambino, trasformandosi in uno strumento per farlo crescere e affrontare il mondo»;
- ricorsività data da «ritorni», riprese su quanto fatto con modalità e angolature diverse, che hanno permesso di far capire a tutti i bambini i differenti punti di vista, di approfondire il loro e di generalizzare i concetti partendo dal loro vissuto; in sintesi ha permesso a tutti di prepararsi e partecipare al dibattito;
- conquista della pratica della comunicazione per ascoltare gli altri, prendere la parola e ribattere tenendo conto di quanto detto (a volte i bambini dovevano mantenere in memoria gli interventi altrui perché non avevano immediatamente la disponibilità di parlare), pensare strategie adeguate per convincere gli altri della bontà del proprio punto di vista, rilevare le strategie messe in atto dagli altri (abilità/competenza alta); l'insegnante guida, fa da specchio (all'inizio in modo più costante, poi sempre meno), sollecita la generalizzazione e la conclusione quando le affermazioni rimangono sospese.

(da Maria Piscitelli, opera cit.)

Il Campo delle opinioni



Il campo delle opinioni ... è per sua natura aperto alla controversia: su questo terreno ognuno ha il diritto di assumere le proprie posizioni, e ciascuno ne è individualmente responsabile, nel senso che è tenuto a fornire le ragioni delle proprie scelte. La scuola per sua natura dedica gran parte del proprio impegno alla trasmissione dei saperi. Credo importante che i ragazzi abbiano occasioni di sperimentare nella scuola anche il campo delle opinioni, per sviluppare un atteggiamento immune dal dogmatismo e per avere l'esperienza della responsabilità personale delle proprie affermazioni.

...

Gli allievi potranno fare una genuina esperienza della situazione argomentativa solo se incontreranno un clima di incondizionata accettazione delle loro proposte, convinzioni, tentativi di argomentare. **L'accettazione implica un atteggiamento non valutativo da parte dell'insegnante.**

da A. Colombo (a cura di), I pro e i contro. Teoria e didattica dei testi argomentativi, La Nuova Italia, Firenze 1992

Dopo il dibattito... riflessioni



L'atteggiamento non valutativo dei docenti ha lasciato i bambini liberi di esporre le loro opinioni e i loro tentativi di argomentarle. I temi emersi nel dibattito sono stati significativi, prova del fatto che i ragazzi sono capaci di andare in profondità:

i giochi adeguati alla fascia di età, il tempo trascorso davanti ai dispositivi elettronici, le emozioni forti e l'aggressività suscitate da alcuni giochi particolari, la differenza tra giochi educativi e altri non adeguati ai bambini, i giochi on line contro avversari sconosciuti, giochi acquistati o scaricati autonomamente, senza il parere del genitore...

Dopo il dibattito... riflessioni



Dopo la discussione i bambini hanno compreso la necessità di porsi delle regole da concordare con i genitori, ma non era sufficiente per concludere e noi insegnanti abbiamo sentito il dovere etico di approfondire ancora, perché erano emersi bisogni educativi forti, da parte di un bel gruppo di ragazzi che trascorrevano tante ore al computer o ai videogiochi, senza che vi fosse un reale controllo da parte dei genitori.

Il lavoro è proseguito quindi con la lettura di un articolo sull'argomento, la testimonianza di alcuni genitori e la scrittura individuale e collettiva.

E adesso che possiamo fare?... Verso le regole



- Marco – possiamo fare una riunione di famiglia ... togliere le vecchie regole e metterne di nuove
- Tommy – io decido da solo perché gli altri non gli va mai bene
- Lorenzo – l'orario per giocare con i videogiochi si deve mettere insieme perché i genitori vogliono solo 0 minuti e i bambini 3 ore
- Sofia – i miei genitori mi dicono un'ora precisa o niente ... io non riesco a fermarmi e quando escono io approfitto
- Gaia – secondo me va bene la via di mezzo!!!

Testo di appoggio



Ci permette di:

- Conoscere altri punti di vista
- Leggere e comprendere
- Arricchire il lessico e acquisire nuove parole per esprimere meglio il proprio punto di vista e la propria esperienza (per es. «abuso»)
- Analizzare la struttura testuale di un testo espositivo/argomentativo
- Prepararsi alla scrittura individuale
- Ricorsività da un'altra angolazione per rafforzare le conoscenze di tutti ma in particolare dei bambini meno competenti.

Videogames e bambini, i pro e i contro



Già a partire dall'età prescolare una buona parte del tempo libero dei nostri bambini è dedicata ai videogames.

di Valeria Signori
Già a partire dall'età prescolare una buona parte del tempo libero dei nostri bambini è dedicata ai videogames.

Il mercato ne offre di molti tipi e su supporti diversi, dal Pc, alla Play Station, dal Nintendo portatile alla Wii. Alcuni giochi hanno una lunga carriera come Super Mario, i Pokemon o FIFA aggiornato annualmente con i giocatori di calcio. Altro che figurine! Possiamo essere **giocatori o allenatori** e possiamo costruirci anche il giocatore come lo vorremmo! Altri giochi durano lo spazio di una stagione e poi scompaiono. L'**interattività** dei video giochi, le **grafiche** sempre più verosimili e le **avventure** a cui si può partecipare, rendono questi giochi veramente interessanti per i nostri bambini.

Se ne discute ancora ampiamente, alcuni genitori ritengono opportuno vietarli del tutto ai propri figli, altri invece non sono così rigidi sull'argomento.

I rischi di questo genere di giochi sono soprattutto legati al loro **abuso**, infatti conseguenze negative dei videogiochi usati in modo scorretto o ossessivo (video giochi, ma anche televisione) sono la riduzione degli spazi dedicati all'attività fisica e sociale, stanchezza mentale che può avere ricadute negative sul rendimento scolastico. Un rapporto disturbato con il videogioco e la televisione può portare a sostituire completamente le relazioni sociali favorendo isolamento e individualismo.

D'altra parte ci sono anche delle **cose positive** nei videogiochi, sono stimolanti in quanto sono giochi senso-motori, stimolano la comprensione dei compiti da svolgere, abitua a gestire obiettivi e sotto-obiettivi, può favorire autocontrollo e gestione delle emozioni, capacità di prendere decisioni velocemente, affrontare difficoltà, prendere iniziative. Inoltre possono favorire apprendimenti su alcune tematiche specifiche e conoscenze relative a terminologie tecniche.

La testimonianza dei genitori

I bambini preparano l'intervista per due genitori, invitati in classe a spiegare il loro punto di vista:

Siete favorevoli o no ai videogiochi dei bambini?

Secondo voi i giochi elettronici possono causare danni alla nostra salute? Quali?

Secondo voi, sono adeguati i giochi di guerra per i bambini della nostra età?

A causa dell'abuso dei videogiochi, noi pensiamo che i genitori dovrebbero dare un limite di tempo. Voi quanto tempo darestes al giorno per giocare?

Alcuni di noi mentre giocano si sentono arrabbiati e aggressivi. Come si può fare per sfogare questa rabbia senza prendersela con qualcuno?

.....



Le domande rivolte ai genitori, che i bambini ritengono autorevoli e competenti (un pediatra e una maestra), rivelano bisogni forti non ancora risolti. Nell'incontro si parla di nuovo di «abuso» e di «videodipendenza».

La scrittura individuale e la riscrittura collettiva

I bambini e i videogiochi

Quest'anno abbiamo cominciato un argomento su i comandi e i divieti abbiamo discusso finché siamo arrivati su gli aspetti positivi e negativi dei videogiochi.

Alcuni supporti come la PSVITA, P53 e la P54 dove è possibile giocare con la realtà aumentata cioè cose o animali che non si vedono senza il supporto PSVITA.

I giochi elettronici ti stimolano a prendere decisioni importanti impari parole nuove fai attività senso-motorie giochi dove usi i sensi del corpo come il tatto l'udito e la vista cioè il senso più usato.

E ti concentri a raggiungere obiettivi e sotto-obiettivi

Stimolare la mente dei bambini e portare a voti migliori tuttavia ci sono anche gli aspetti negativi dei videogiochi come la riduzione dello spazio e delle relazioni e portare alla riduzione mentale.

La soluzione non decidere il tempo da solo e deciderlo solo con i genitori.

Io non ho una mia propria opinione perché i miei amici mi hanno convinto a un'altra opinione cioè di decidere insieme ai genitori.

(Marvin)

- Scrittura individuale (su scaletta condivisa) alla quale ogni bambino arriva con il bagaglio acquisito durante il percorso.
- Riscrittura collettiva condivisa di un testo (viene analizzato, ampliato, corretto e riscritto il testo di un bambino con difficoltà di scrittura)
- Riflessione linguistica: attraverso la discussione, la scoperta e poi la formalizzazione impariamo a usare le «parole superattak» (connettivi) per rendere più coeso il testo. Di nuovo l'**errore** ci consente di procedere nell'apprendimento.

Dalle dieci tesi per l'educazione linguistica democratica



«Il linguaggio verbale è di fondamentale importanza nella vita sociale e individuale perché, grazie alla padronanza sia ricettiva (capacità di capire) sia produttiva di parole e fraseggio, possiamo intendere gli altri e farci intendere (usi comunicativi), ordinare e sottoporre ad analisi l'esperienza (usi euristici e cognitivi), intervenire e trasformare l'esperienza stessa (usi emotivi, argomentativi, ecc...)

...una pedagogia linguistica efficace deve badare al rapporto tra sviluppo delle capacità linguistiche nel loro insieme e sviluppo fisico, affettivo, sociale, intellettuale dell'individuo, in vista dell'importanza decisiva del linguaggio verbale»

(da «Dieci tesi per l'educazione linguistica democratica» redatte da Tullio De Mauro e dalla versione riscritta da GISCEL e SLI)

«il linguaggio non è solo uno strumento di comunicazione, ma anche uno strumento di pensiero, la coscienza si sviluppa principalmente con l'aiuto del linguaggio ed è generata dall'esperienza sociale...
È uno strumento intrapsichico che permette al bambino di dialogare con se stesso. Questo dialogo interiore diventa la base per elaborare la coscienza intenzionale»

Da A. Goussot R. Zucchi, «*La pedagogia di Lev Vygotskij*», Le Monnier 2015