

TEMA: GIOCHIAMO BENE INSIEME SE... (costruzione di regole di comportamento)

CONSEGNE

- 1- **Visione del cartone** animato della Disney "Pinocchio".
- 2- **Discussione con l'intera classe**
 - a. Ripensando alle avventure di Pinocchio, cosa vi è piaciuto di più o non vi è piaciuto? Perché?
 - b. In quali momenti Pinocchio non si è comportato come avrebbe dovuto?
 - c. A quali guai o punizioni è andato incontro?
- 3- **Discussione con l'intera classe. Le insegnanti impostano la discussione sulla giornata scolastica e chiedono:**

Vi ricordate che giorni fa abbiamo parlato di Pinocchio, del fatto che non sempre ha rispettato le regole, in casa e fuori... come succede spesso anche a noi a scuola. In quali momenti della giornata scolastica vi capita di fare qualcosa che non va? E perché non va?
- 4- **Discussione con l'intera classe.** Le insegnanti mostrano agli alunni la scatola del gioco "L'insidia" acquistato dalla scuola a inizio anno scolastico e chiedono:
 - a. Possiamo prestarlo ai bambini di seconda, perché ci giochiamo ?
 - b. Perché non è più possibile giocare in quattro?
 - c. Che cosa è successo?
 - d. Che cosa possiamo fare per evitare che ciò accada nuovamente con altri giochi?
- 5- **Attività individuale scritta:**
 - a. Scrivi le regole e le relative punizioni che ritieni più importanti stabilire per un uso corretto dei giochi.
- 6- **Confronto dei testi prodotti in discussione:**
 - a. Scelta e condivisione delle regole e delle punizioni per un corretto uso dei giochi.
- 7- **Creazione di un cartellone delle regole** (da affiggere accanto allo scaffale dei giochi) sul quale sarà scritta la regola (e la relativa sanzione) individuata per il gioco.

MODALITA' di GESTIONE

Le insegnanti hanno rilevato in classe il problema della gestione comune dei giocattoli a disposizione dei bambini in ricreazione, che erano stati trattati con poca cura e rotti. Hanno deciso di introdurre l'argomento con la visione del cartone animato seguita da una riflessione su di esso per far comprendere ai bambini il significato di termini "comportarsi" bene/male (secondo le aspettative di qualcuno, in questo caso Geppetto o la fata) e di punizione/castigo.

La discussione 3 ha lo scopo di trasferire le osservazioni fatte da Pinocchio a se stessi e la discussione 4 di circoscrivere l'attenzione al momento del gioco con i giocattoli della scuola, che era l'obiettivo su cui le insegnanti volevano far riflettere i bambini.

La consegna 5 ci mostra una delle prime consegne scritte che si possono chiedere ai bambini su questo tema: la formulazione di una semplice regola. La possibilità di utilizzare la scrittura permette di leggere regole date, con la possibilità di operare una riflessione più approfondita sul testo, ma soprattutto di lavorare sulla formulazione scritta della regola, prima con il *prestamano*¹ e poi in modo libero.

NATURA e LIVELLO dell'ARGOMENTAZIONE

La consegna 2.a, che chiede ai bambini di motivare le proprie scelte, permette anche di fare largo uso del connettivo *perché*:

FRA. C.: quando il Grillo vedendo la maschera ha detto: " Ognuno ha i suoi gusti" perché è divertente. Non mi è piaciuto quando Pinocchio è stato rinchiuso in una gabbia perché è crudele rinchiuso un bambino.

GIO.: mi è piaciuto l'inizio quando Pinocchio ballava con Geppetto. Non mi è piaciuto quando Pinocchio era triste perché non trovava Geppetto.

(il perché di Fra e quello di Gio hanno scopo differente, indicando il primo le ragioni per cui la bambina sceglie quei momenti del film, il secondo le motivazioni per cui Pinocchio era triste. Di fatto Gio non motiva le ragioni per cui ha scelto questi passi del cartone).

¹ Per approfondimenti sulla tecnica didattica del Prestamano si veda http://didmat.dima.unige.it/PRESTAMANO/documenti/prest_pres.pdf

La consegna 5 permette ai bambini di produrre semplici testi in cui si esprime chiaramente il potenziale di questo tema per sviluppare l'uso dei connettivi che esprimono alternative e condizioni:

Scrivi le regole e le relative punizioni che ritieni più importanti stabilire per un corretto uso dei giochi:

CH: SECONDO ME, BISOGNA METTERE SEMPRE A POSTO I GIOCHI PRIMA DI GIOCARE CON UN ALTRO GIOCO ALTRIMENTI LI SCHIACCIO. SE NON LO FAI A RICREAZIONE STAI SEDUTO.

FRA: TIPO NON LASCIO I GIOCHI IN UN POSTO DOVE TANTI PASSANO PERCHÉ SE UNO NON LI VEDE CI PASSA SOPRA. LA MIA PUNIZIONE È DI NON FARGLI FARE UNA RICREAZIONE.

FRA Z. : SECONDO ME , PER USARE UN GIOCO DEVE TRATTARLO BENE. SE UN BAMBINO LO LANCIATA AD UN ALTRO BAMBINO, LA MAESTRA LO SGRIDA E LO METTE SEDUTO PER TUTTA LA RICREAZIONE.

POSSIBILITA' di ARTICOLAZIONE VERTICALE

Sulla formulazione di regole si può innestare un gioco misto di argomentazione, di interpretazione e di riflessione linguistica.

In questa classe l'attività è proseguita con la lettura e condivisione delle regole scritte da ciascuno (aspetto importante per diffondere queste forme linguistiche anche tra i bambini che ancora faticano ad utilizzarle spontaneamente) e con la stesura, in discussione, di una regola per un corretto uso dei giochi da inserire nel cartellone delle regole della classe.

Un'attività successiva, adatta per esempio ad una classe II, in cui la scrittura autonoma è ormai più fluida, può spingere alla riflessione linguistica e alla presa di coscienza dell'importanza della chiarezza nella formulazione delle regole, per evitare nocivi fraintendimenti.

L'insegnante può scegliere alcuni testi prodotti e li porta in discussione chiedendo: *corrispondono a quello che noi volevamo?*

Si può creare un gioco di ipotesi su cosa può scaturire dalla regola scritta in un certo modo (piano concreto delle conseguenze fisiche) e una riflessione linguistica (piano astratto delle regole della comunicazione). E i due piani si possono intrecciare perché dall'uso scorretto di un connettivo o di una parola può scaturire una ambiguità e un comportamento o una conseguenza che contravviene a quello che si voleva stabilire per la classe.

Un'ulteriore occasione di lavoro di riflessione linguistica potrebbe venire qualora la regola non venisse capita da alcuni perché la formulazione non è chiaramente espressa.

