

## **Abstract CALL III Convegno ASLI Scuola presso Roma Tre – docente Roberta Trezza**

**Sezione 2.** Dal testo alla riflessione metalinguistica: insegnare e rafforzare le competenze grammaticali partendo dall'osservazione e dall'analisi dei testi.

### **“Animare” la grammatica. Dalla produzione del testo alla riflessione metalinguistica.**

La riflessione linguistica nella scuola primaria non vanta la fama di saper appassionare gli studenti ai suoi argomenti, forse a causa del metodo tradizionale d'insegnamento, caratterizzato da un'impostazione statica, più attenta alla forma e al significato che alla struttura e alle funzioni della lingua. La scuola deve invece sviluppare negli allievi le *'competenze situate'*, ossia deve renderli capaci di affrontare situazioni nuove, decodificandole attraverso l'uso efficace delle proprie conoscenze e l'attivazione del problem solving, utilizzando la ricerca e la correzione dell'errore (debugging), per arrivare alla soluzione. Un approccio astratto alla riflessione linguistica, spesso provoca smarrimento e non valorizza la conoscenza implicita dell'uso della lingua che già possiedono gli alunni. Prendendo ispirazione dal metodo della didattica montessoriana, sto sperimentando, in una classe terza di scuola primaria, un approccio più ludico e giocoso alla riflessione metalinguistica, in un'ottica inclusiva e compensativa, che valorizzi i diversi stili cognitivi, per stimolare la consapevolezza delle strutture e delle regole di funzionamento della lingua. Ho pensato di proporre una cornice narrativa in cui una bambina, con alcune difficoltà di espressione, immagina di fare un viaggio esplorativo in un mondo irreali, attraversando alcuni pianeti, che scoprirà poi rappresentare i livelli morfologico, ortografico e sintattico della lingua italiana. I personaggi animati che incontra la conducono a conoscere le famiglie “bizzarre” che vi dimorano. Dopo ciascun racconto gli alunni vengono invitati e guidati a scoprire che in realtà quelle famiglie personificano i diversi elementi grammaticali (ortografici e morfologici) e le regole della corretta espressione linguistica. L'obiettivo, infatti, è quello di stimolare in loro la riflessione morfosintattica, attivando la fantasia, suscitando la curiosità della scoperta che genera conoscenza. Seguendo la didattica costruttivista, alcuni spunti della grammatica valenziale e i suggerimenti didattici del maestro Gianni Rodari, ho cercato di strutturare proposte didattiche laboratoriali, multimediali e multiaccessibili, per rendere più significativa e coinvolgente la manipolazione degli elementi grammaticali. L'ambiente di esercitazione, inserito nella classe digitale, è Scratch 3.0, attraverso il quale animare i personaggi, per farli muovere su “palcoscenici” che riproducono gli sfondi delle storie narrate in classe. Attraverso la programmazione visuale a blocchi i personaggi animati *“mettono in scena”* le regole grammaticali e le drammatizzano. Lo storytelling viene poi eseguito su un tappeto quadrettato per la robotica educativa, programmando robot Doc o Mind, al fine di rafforzare l'apprendimento metacognitivo, anche attraverso ‘giochi di parole’, ‘binomi fantastici’ ed esercizi manipolativi.

**Roberta Trezza**, insegnante di scuola primaria presso I.C. Colleferro II

### **Bibliografia**

- Bittari M., *La grammatica ti salverà la vita*, Feltrinelli Kids, 2012  
De Roberto E., *Didattica dell'italiano. Grammatica e riflessione metalinguistica*, Università degli Studi di Roma tre, 2019  
De Roberto E., Maffucci B., *Didattica dell'italiano. Process drama*, Università degli Studi di Roma tre, 2019  
Lovison D., *Come analizzare la frase con la grammatica valenziale. Una proposta didattica*, Aracne editrice int.le S.r.l. (5-65), 2015  
Rivoltella P.C., *Fare didattica con gli EAS*, Editrice La Scuola, 2013

Rodari G., *La grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Einaudi ragazzi, 2010

Rodari G., *Esercizi di fantasia*, Einaudi, 2016

Rodari G., *Favole al telefono*, Tap Kids Editori in Milano, 2018

Bogliolo A., *Coding in your classroom now!* Giunti Scuola, Firenze, 2016