

## *Un esperimento linguistico tra conoscenza e competenza*

### Sezione 3. Grammatica e testo: teorie e pratiche didattiche

La grammatica o gli aspetti della grammatica che agli studenti risultano più astratti o lontani dalle loro esperienze possono essere riscoperti, rivalutati e consolidati se ne viene mostrato il potenziale comunicativo.

Ad esempio, la definizione di sinonimo e di antonimo, il concetto di campo semantico, la perifrasi, i processi di composizione delle parole, la conoscenza degli alterati, la conoscenza delle forme verbali, la capacità di elaborare un testo orale e, *dulcis in fundo*, la possibilità di piegare l'attività linguistica a contenuti disciplinari diversi, sono obiettivi, competenze e conoscenze che gli alunni possono raggiungere, apprendere, consolidare o esperire attraverso un'attività didattica ludica.

In questa sede vorrei proporre un esperimento che ho condotto personalmente in una classe di un Istituto superiore di secondo grado e che ha portato risultati apprezzabili soprattutto a livello di esposizione orale. L'esperimento è stato ripetuto in una classe terza media, dove l'obiettivo non era solo di tipo espositivo, ma mirava al consolidamento di alcune nozioni.

Si tratta di un gioco da tavola, "Tabù", il cui potenziale a livello linguistico è davvero elevato. Il gioco prevede che un membro di ciascuna squadra faccia indovinare un termine dato su una carta, offrendone una definizione, ma evitando di pronunciare alcune parole, appunto, tabù.

È chiaro che questo gioco offre interessanti spunti per molti approfondimenti:

- tabù linguistico;
- sinonimi e antonimi;
- polisemia;
- riflessione sulla composizione delle parole (alterati, radice e desinenza, composti)
- riflessione sulle parti del discorso;
- costruzione di una definizione;
- elaborazione di un testo orale comprensibile;
- riferimento al contesto condiviso;
- elaborazione del proprio sapere.

Attraverso questo gioco, gli studenti arrivano a scoprire più concretamente cos'è, ad esempio, un antonimo e a riconoscere il valore della conoscenza di alcune definizioni ai fini della trasparenza della comunicazione.

Fornendo opportune schede, il gioco può diventare occasione di ripasso degli argomenti grammaticali, favorendo la memorizzazione e la rielaborazione dei contenuti. Se, invece, la realizzazione delle schede è affidata agli studenti, l'attività diventa non solo strumento di ripasso, anche di altre discipline (es. Storia, Letteratura), ma favorisce l'apprendimento e soprattutto la cooperazione nella costruzione del proprio apprendimento.

Valentina Fanelli, IC. Mariti, Fauglia (Pisa)