

Giochi in lettere

a cura di Martina Mina

ANALISI DI PARTENZA

Bambini con disabilità cognitive spesso si trovano in una condizione di svantaggio nelle interazioni con l'ambiente scolastico in cui si trovano, le quali caratteristiche, possono restringere e limitare le loro capacità e la loro partecipazione sociale. Questo progetto offre la possibilità di giocare con le parole, mediante la forma ludico-laboratoriale, attraverso la proposta di esercizi come modalità di comunicazione e scambio tra i partecipanti. Dal mio lavoro e osservazione in classe noto che quasi sempre tipologie di lezione basate principalmente sulla didattica frontale non risultano ottimali per la reale inclusione di questa bambina, inoltre in quel periodo si manifestano con più intensità e frequenza atteggiamenti e comportamenti di timore e successivo rifiuto nei suoi confronti da parte di alcuni compagni di classe. Così ho deciso di proporre all'insegnante di italiano un'idea di lavoro di tipo laboratoriale condotto a mini-gruppi basato sulla ludo-linguistica. Come indicato anche dal Miur¹ realizzare attività didattiche in forma di laboratorio, favorisce l'operatività e allo stesso tempo il dialogo e la riflessione su quello che si fa.

Il laboratorio lo potremmo definire come un modo di stare in classe e di affrontare le lezioni, i cui elementi cardine sono, oltre al ruolo dell'insegnante come facilitatore, anche il ruolo attivo della classe che opera concretamente alla co-costruzione della conoscenza.

Molto spesso il gioco è vittima dello stereotipo in base al quale oltre ad essere considerato un'attività opposta allo studio, esso viene allontanato perché sottrae tempo al "programma" che gli insegnanti devono portare a termine. Infatti, raramente il gioco viene utilizzato in aula come parte integrante della didattica e come strategia nel percorso di insegnamento-apprendimento, piuttosto esso viene relegato ad altri momenti della quotidianità scolastica. Invece ritengo che il gioco e i momenti di creatività o di maggiore libertà possano, a pieno titolo, entrare nella didattica della scrittura, contribuendo al rafforzamento delle competenze, soprattutto nei casi in cui all'interno della classe siano presenti alunni con maggiori difficoltà.



Obiettivi

Gli obiettivi principali del progetto inclusivo "Lettere in gioco" sono stati:

- promuovere tipologie alternative di lavoro in classe;
- sperimentare la modalità di lavoro laboratoriale e di cooperazione, da parte di tutti i partecipanti;
- sostenere e rafforzare le risorse di letto-scrittura già presenti in tutti i bambini;
- potenziare l'ascolto e la collaborazione;
- valorizzazione della propria identità nel gruppo;
- riduzione dei timori e delle paure nei confronti della "diversità" verso i compagni con bisogni speciali.

CHI HA COINVOLTO

Il progetto ha coinvolto una classe 3° elementare e hanno partecipato tutti i bambini della classe. Il gruppo classe è stato suddiviso in mini-gruppi formati da circa 4 bambini ciascuno, ad ogni incontro la composizione è variata per dare a tutti la possibilità di relazionarsi e lavorare con compagni diversi.

ARTICOLAZIONE

La proposta di questo progetto è nata dalla lettura del libro “Le parole in gioco” della scrittrice e insegnante Margherita Ghetti, testo che mi ha dato l’idea di presentare alcuni esercizi alla classe in cui lavoro.

Il lavoro si articola in attività ed esercizi svolti in mini-gruppi, in cui l’incremento della difficoltà è stabilito non solo dalla progressione dei singoli esercizi ma anche dagli obiettivi didattici.

Tramite l’apprendimento mnemonico delle lettere dell’alfabeto in successione, gli esercizi vengono contestualizzati in una serie di attività che potranno essere d’aiuto a chi incontra difficoltà nella memorizzazione, nella seriazione, e nella categorizzazione: in queste esercizi è infatti possibile trovare un buon alleato, grazie alla possibilità di contestualizzare e avere un approccio ludico verso ciò che costituisce generalmente un ostacolo.

La creazione di una comunità di apprendimento, che sappia lavorare secondo modalità laboratoriali, passa anche attraverso la proposta, da parte dell’insegnante di possibilità espressive alla portata di tutti, in cui ciascuno possa riconoscere un proprio tracciato.

TEMPI DI REALIZZAZIONE

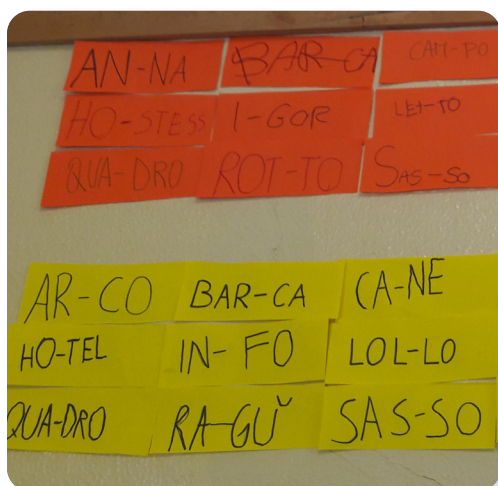
Ogni sessione del progetto si svolge nella mattinata del venerdì e ha la durata di circa 1 ora. L’intero progetto ha avuto una durata complessiva di circa 3 mesi.

RUOLI

I principali ruoli sono stati: un’insegnante come guida e conduttore delle varie proposte, un’educatrice come supporto e mediatore dell’esperienza.

STRUMENTI/STRATEGIE

La prima proposta è stata quella dell'Abecedario tematico. In questa attività è importante che l'insegnante scriva alla lavagna l'alfabeto completo in stampatello maiuscolo in modo tale che possa essere letto chiaramente da tutti, con le lettere una sotto l'altra, dall'alto in basso. È fondamentale che tutti i bambini possano visualizzare la successione ordinata dei grafemi e avere la contezza della globalità dell'esercizio. Successivamente si decide un'area tematica e su quella si plasma un abecedario come elenco di termini afferente a quell'ambito specifico. Come si può vedere dalle immagini 1 e 2, ad esempio in questa proposta era stata data alla classe la consegna di costruire un abecedario con le sole parole composte da 2 sillabe. Altre proposte rivolte alla classe sono state la creazione di abecedari con solo verbi o con parole contenenti lettere doppie.



Come prima cosa vengono formati i gruppi di lavoro, l'insegnante utilizza il metodo dell'estrazione casuale di una pallina colorata inserita all'interno di una sacca, in base al colore estratto verranno a formarsi 4 mini-gruppi formati da circa 4 bambini ciascuno. Dopo aver dato la consegna viene dato un tempo entro il quale i vari gruppi dovranno lavorare e formare così il loro abecedario. Alla fine ogni gruppo scrive il proprio abecedario tematico su cartoncini colorati, che verranno appesi alla parete della classe fino alla settimana successiva, in cui si lavorerà su un altro tema.

VALUTAZIONE: PUNTI FORTI, CRITICI, INDICAZIONI DI MIGLIORAMENTO

Dall'osservazione di questa proposta laboratoriale ho notato che è subito stata accolta con molto entusiasmo e partecipazione da tutti i bambini della classe. In particolare, anche la bambina con disabilità ha partecipato attivamente nei mini-gruppi, dando il proprio contributo al lavoro, in modo sempre più autonomo con il procedere degli incontri. Inoltre, non ha mostrato alcuna difficoltà nella comprensione delle consegne e anzi, in alcuni gruppi, lei ha mostrato una partecipazione maggiore rispetto ad alcuni compagni di classe. Allo stesso tempo questo ha permesso alla classe di vedere e sperimentare la presenza della compagna disabile sotto un'altra veste, come parte attiva e partecipe del lavoro che si andava svolgendo e non solo come colei che necessita costantemente di aiuto, come avviene per le lezioni frontali.

Ritengo che questa modalità di lavoro ludico a mini-gruppi sia stata molto utile ed efficace sia per la bambina in questione, che per l'intero gruppo classe e che sia fondamentale continuare con costanza ogni settimana, sia per poter incrementare il livello di difficoltà delle proposte sia per poter incrementare quella collaborazione tra pari.

Un punto critico che ha trovato molti ostacoli nella realizzazione è stata proprio la costanza delle proposte, in quanto da progetto originario ogni incontro avrebbe dovuto svolgersi ogni venerdì, ma ciò non si è verificato, sia per le vacanze che sono intercorse, sia per l'organizzazione dell'insegnante stessa, che ha deciso di non rispettare la frequenza degli incontri per necessità di "programma" da svolgere. Nel complesso però ritengo che questo tipo di esperienza sia stata positiva per l'intera classe.

