

La grande fabbrica delle parole

Immaginare e progettare con i ragazzi

di Marina Cinconze, docente I.C. Verolanuova, ed Elena Mesa, atelierista

Ordine di scuola: secondaria	Disciplina: italiano	Classe: prima
È trascorso poco tempo dall'inizio del nuovo anno scolastico. I ragazzi hanno iniziato a fare esperienza dei nuovi compagni e degli insegnanti. Si è ancora in una fase di adattamento, non tutti si conoscono bene e negli studenti è presente la voglia di scoprire "l'altro"; sono pieni di entusiasmo e hanno bisogno di esprimere la propria identità e di sentirsi apprezzati e valorizzati. Ricercano il contatto e desiderano sentirsi "parte positiva e propositiva del gruppo". Anche verso gli adulti hanno un atteggiamento positivo: confidano nella loro guida e nel loro aiuto, desiderano essere gratificati e premiati. In ciascuno di loro vi è palese motivazione, requisito fondamentale per avviare un buon percorso. La motivazione va coltivata e nutrita, così come vanno approfondite la conoscenza e la scoperta dei coetanei, per imparare a imparare insieme, per sorreggersi nel cammino e prendersi vicendevolmente cura. Perché allora non fare di un libro un'occasione d'incontro e di gioco, trasformando la lettura in un'autentica avventura nel mondo delle parole, dell'immaginario e del fantastico? L'intento di questo progetto vuole essere quello di sollecitare e suscitare nei ragazzi il desiderio di leggere, facendo del libro uno strumento di gioco e scoperta. È importante ritornare a giocare con le parole, affinché riacquistino il loro colore, il loro sapore, il loro modo di muoversi, la loro capacità di sorprenderci.		
Argomento: le magia delle parole		
Competenze chiave • Comunicazione nella madrelingua • Competenze sociali e civiche • Imparare a imparare		
Competenze trasversali • Conoscere i compagni e assumere atteggiamenti di accoglienza • Sviluppare competenze empatiche • Aumentare le possibilità di gioia e stupore • Educare alla sensibilità		
Dimensioni di competenza da promuovere e valutare L'alunno: • partecipa e collabora, sviluppando capacità cognitiva attraverso il confronto con i compagni; • potenzia la consapevolezza metalinguistica; • ricerca e realizza attraverso la sperimentazione; • arricchisce il proprio bagaglio lessicale; • si confronta con la lingua scoprendo e riconoscendo forma e musicalità della parola; • realizza forme di scrittura creativa.		
Quale esperienza possiamo utilizzare? L'albo illustrato al centro di tutto il progetto è <i>La grande fabbrica delle parole</i> di Agnès de Lestrade e Valeria Docampo, ed. Terre di Mezzo. Attraverso le sue pagine, si racconta di un paese nel quale le persone non parlano quasi mai: è il paese della grande fabbrica delle parole. In questo strano paese, per pronunciare parole, bisogna comprarle e inghiottirle. La grande fabbrica produce parole giorno e notte, ma solo chi ha tanti soldi può comprarle. Ci sono parole più care di altre e non si pronunciano spesso, a meno di non essere ricchissimi. Chi non ha soldi fruga nell'immondizia, ma le parole buttate via sono quelle meno interessanti. A volte le parole volteggiano nell'aria e allora i bambini si affrettano a cercarle di catturarle per avere qualcosa da dire ai loro genitori, la sera. In questo iniquo paese vive il piccolo Philéas, che è innamorato della dolce Cybelle e vorrebbe dirle "Ti amo", ma non ha abbastanza soldi nel salvadanaio. Al contrario Oscar, che è ricchissimo e spavaldo, ha deciso di far sapere alla bambina che un giorno la sposerà. Philéas sente di essere in difficoltà, le sue parole son ben poca cosa, ma poi fa un bel respiro e pensa a tutto l'amore che ha nel cuore. Pronuncia le sue parole che volano verso Cybelle come gemme preziose: ciliegia, polvere, seggiola.		



Compito autentico

Realizzazione del paese della grande fabbrica delle parole. Sarà un lavoro collettivo in forma laboratoriale.

Prodotto atteso: un grande libro-installazione (utilizzando pannelli 50X70, uniti a mo' di leporino).

Si proverà a immaginare e a progettare insieme la fabbrica, i negozi in cui vendere parole, la piazza in cui poter chiacchierare, la prigione in cui rinchiudere le parole 'brutte', i bidoni per la spazzatura per le parole 'meno interessanti', la casa della musica per 'le parole che suonano'. Si troverà un posto per le parole che fanno ridere, e per le parole che tutti vorrebbero sentire... Sul retro del grande libro s'incolleranno i lavori dei ragazzi concernenti la quarta fase operatoria.



Modalità di lavoro prevista

Attività per gruppi eterogenei (Cooperative Learning), formati da quattro studenti. Attraverso questa modalità, gli alunni più deboli beneficiano dell'aiuto dei compagni e vedono compensata la propria fragilità, mentre quelli più dotati sono avvantaggiati dall'imparare insegnando.

Setting: i banchi sono disposti a isole; nella fase preparatoria e in quella ristrutturativa del lavoro le sedie sono disposte in cerchio.

Tempi: 6 ore.

Fase preparatoria	Tempi: 1 ora
Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno i ragazzi
Propone la visione di un piccolo video: <i>La grande fabbrica delle parole</i>. https://www.youtube.com e prepara un piccolo questionario per i ragazzi; inoltre, chiede loro di annotare alcune considerazioni. Possibili domande: • Se tu abitassi nel paese della Grande Fabbrica, quali sarebbero le parole più costose? • Perché costano così care?	Dopo aver visto il breve video a casa, portano in classe le loro annotazioni e il breve questionario compilato. Possibili risposte: • Sono le più preziose • Si sentono di meno • Costa fatica pronunciarle • Rendono felici chi le riceve

Prima fase operatoria	Tempi: 1 ora
Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno i ragazzi
L'insegnante riprende la storia attraverso la lettura espressiva dell'albo illustrato. Sarà una lettura espressiva, spogliata però dall'enfasi e dalla teatralità tipiche della lettura animata: una lettura che cercherà di far sentire la bellezza del linguaggio e la peculiarità della scrittura, cercando di cogliere il senso del testo ma anche il ritmo e le zone testuali più dense di significato. Dopo la lettura, l'insegnante racconta ai ragazzi che nel Paese in questione, oltre alla fabbrica e ai negozi in cui si possono acquistare le parole, ci sono altri luoghi, in cui 'abitano' parole che non sono in vendita: le "parole gentili" che sono gratuite; le parole imprigionate, che nessuno può pronunciare; parole che fanno morire di paura, da cui tutti si tengono lontani, e parole che fanno ridere e sono quelle da regalare. L'insegnante • prende nota delle parole espresse; • non accetta ripetizioni (i ragazzi saranno così stimolati ad ascoltare gli altri e a dare il proprio personale contributo); • chiede spiegazioni se non comprende il motivo della scelta della parola espressa; • trascrive le possibili domande sollevate dai ragazzi, le idee espresse; • osserva e prende nota degli interventi. In tal modo ha la possibilità di cogliere se durante il percorso si evidenziano dei cambiamenti in ogni singolo alunno (nel numero delle idee espresse, nella capacità di esporsi davanti al gruppo, nel rispettare il turno di parola, nella capacità di mantenere l'attenzione). Infine l'insegnante pone ai ragazzi alcune domande per aiutarli a riflettere • sul rapporto parola-significato; • sul rapporto presente tra significato-emozioni; • sul rapporto tra emozioni-vissuto personale. Esempi di domande • Perché alcune parole fanno paura? • Fanno paura a tutti allo stesso modo? • Una stessa parola può suscitare emozioni diverse? • Ad esempio, la parola "mare" a chi potrebbe far paura? Questa è un'attività legata all'immaginazione e contemporaneamente all'empatia. La riflessione in gruppo può essere registrata ed eventualmente risentita in fase ristrutturativa.	I ragazzi, disposti nel "cerchio dei pensieri", cercano di 'acchiappare' le parole che frullano in testa e di pronunciarle secondo le seguenti categorie: • parole gentili (per il significato, per le reazioni che provocano, per i ricordi che portano con sé, per il modo in cui sono pronunciate da una persona cara...); • parole da imprigionare, che non vanno pronunciate (perché sono proibite e rischio il castigo se le pronuncio (perché sono insulti, offese, cattiverie...); • parole che fanno ridere (il divertimento potrebbe essere dato dal loro significato, dal ricordo di una situazione divertente, dalle reazioni che provocano, dal suono ridicolo o impronunciabile, dal loro essere inesistenti nel vocabolario...); • parole che fanno paura (la paura potrebbe essere data dal loro significato, dal ricordo di momenti in cui si ha avuto paura, legata a oggetti o esperienze di cui ho paura, legate a timori futuri). Per i ragazzi quest'attività può trasformarsi in un'esperienza importante, perché il cerchio è uno spazio libero da pregiudizi, nel quale possono sentirsi garantiti e protetti nell'espressione libera di se stessi, senza che nulla li soffochi o li costringa a percorrere sentieri obbligati (si tratta di un gioco in cui non ci sono risposte giuste o sbagliate, ma solo idee da condividere, parole da acchiappare). L'attività ha un alto valore inclusivo.
Griglia di osservazione dell'insegnante mirata a rilevare: • disponibilità al lavoro; • partecipazione nel gruppo; • capacità di riflettere e di esporre oralmente; • rispetto delle regole del dialogo.	
Al termine dell'attività si condividono le parole "acchiappate" annotandole su post-it, creando così mappe mobili, che verranno utilizzate in seguito per la creazione del grande libro/installazione "Il paese delle grande fabbrica delle parole".	

Seconda fase operativa	Tempi: 1 ora
Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno i ragazzi
L'insegnante chiede ai ragazzi di scegliere un luogo dove "sistemare" le diverse parole e di disegnarlo ed eventualmente di costruirlo con dei cartoncini e altri materiali di recupero. L'insegnante divide la classe in gruppi di apprendimento cooperativo, costituiti da un massimo di quattro studenti. Gli approcci cooperativi si caratterizzano perché sviluppano negli alunni l'interdipendenza positiva, favoriscono l'acquisizione di abilità sociali e l'interazione costruttiva diretta, incrementano la responsabilità individuale e di gruppo e stimolano la valutazione del lavoro svolto. A ogni gruppo il docente affida un insieme di parole su cui i ragazzi proveranno a interrogarsi e a porsi problemi, rispondendo anche alle domande stimolo poste dal docente nelle fasi precedenti. L'insegnante assume il ruolo di regista: prende nota di ciò che avviene e si propone come fonte e riferimento per dubbi o per qualsiasi necessità gli studenti manifestino.	I ragazzi trovano e disegnano/costruiscono un luogo adeguato per accogliere le diverse parole e ricercano la motivazione che li ha spinti a compiere quella scelta, argomentandola. Ogni gruppo si concentra sulla ricerca di un luogo adatto per accogliere/rinchiudere le parole gentili, quelle da imprigionare, le parole che fanno ridere e quelle che fanno paura. Per raggiungere lo scopo, i membri del gruppo fanno affidamento gli uni sugli altri, dividendosi i compiti, rispettando i ruoli che l'insegnante ha affidato loro, ad esempio: coordinatore, controllore (si assicura che siano rispettati i turni, i tempi e che il lavoro proceda regolarmente), motivatore (incoraggia la partecipazione di tutti i membri e li sollecita a esprimere le proprie idee), relatore/supervisore (supervisiona ed espone oralmente il lavoro svolto). I ragazzi incollano i disegni sul libro gigante: una pagina per ogni gruppo di parole. Sul libro vengono riportate anche le mappe mobili costruite nella prima fase operativa.
Griglia di osservazione dell'insegnante mirata a rilevare: • capacità di mediare nel gruppo per raggiungere gli obiettivi; • capacità di risolvere eventuali conflitti in modo assertivo; • uso di proposte creative; • capacità di argomentare le proprie scelte.	

Terza fase operatoria	Tempi: 1 ora
Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno i ragazzi
Stimola la riflessione, affiancandosi ai vari gruppi con alcune domande. Esempio domande stimolo: Avete mai ascoltato le parole? Avete mai ascoltato il suono che hanno? Pensate a "Ciliegia, polvere, seggiola...", che cosa caratterizza queste tre parole? Sono parole apparentemente poco "preziose", contengono molte A ed E, vocali dal suono aperto e caldo, contengono tutte la L, consonante morbida. Prendiamo il gruppo delle parole paura che avete scelto nel primo incontro, quali vocali contengono? Generalmente contengono U, I e consonanti dure. Sapete che ci sono parole grasse? Sono quelle ricche di O; parole magre, ricche di I; parole molli, ricche di L, P, A; parole dure, piene di T, R; parole veloci (ZZ, S, TR) e lente (GN, NT).	Nel "cerchio dei pensieri" riflettono con il docente e provano a interrogarsi, a porsi problemi: • sul significato delle parole; • sulle sensazioni-emozioni che le parole ci regalano; • sul loro suono; • sul suono che a volte ci restituisce anche il significato delle parole. Oppure, come nel primo incontro, provano ad acchiappare parole che contengano L → generalmente corrispondono a oggetti molli; U → generalmente parole 'scuri'; molte O → generalmente parole che corrispondono a oggetti rotondi o parole 'grasse'; molte I → generalmente sono parole 'magre' o che hanno un andamento veloce.
Esistono parole che hanno il suono di quello che vogliono dire, che ricordano il suono da cui sono nate, come ad esempio <i>trapano</i>, <i>zanzara</i>, <i>tuffo</i>... e ci sono anche suoni onomatopeici. A questo proposito è possibile leggere la "Fontana malata" di Marinetti oppure "L'Assiuolo" di G. Pascoli come esempi e consegnarne una copia a ogni gruppo.	I ragazzi, divisi in gruppi, cercano le onomatopее o parole onomatopeiche presenti nelle poesie, poi insieme cercano parole onomatopeiche della vita quotidiana.
Griglia di osservazione dell'insegnante mirata a rilevare: • capacità di collaborare nel gruppo; • riconoscimento di forma e musicalità delle parole; • individuazione di parole onomatopeiche nei testi dati; • transfert della ricerca nella vita quotidiana.	

Quarta fase operatoria	Tempi: 1 ora
Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno i ragazzi
L'insegnante lancia una sfida ai ragazzi: giocare con le parole e scoprirne la magia! Pone domande stimolo e mostra alcuni esempi. Sapete che le parole possono diventare oggetti? Si possono mostrare a questo proposito esempi di calligrammi. L'insegnante divide la classe in gruppi di apprendimento cooperativo. Propone a ogni gruppo la realizzazione di un calligramma, utilizzando le parole assegnate: grasse, magre, molli, dure, veloci o lente, comprese le parole che suonano. Si vedano a tal proposito anche: • E. Zamponi, R. Piumini, Calicanto, <i>La poesia in gioco</i>, Einaudi • D. Bisutti, <i>Le parole magiche</i>, FeltrinelliKids.	I ragazzi prendono nota di ciò che viene illustrato dal docente, colgono la sfida del docente e provano 1) a individuare le parole appartenenti al gruppo assegnato (ad esempio: parole magre); 2) a costruire il calligramma con le parole trovate, dopo aver scelto un'immagine riferita alle parole assegnate. Incollano i lavori prodotti sul retro del libro gigante.
Griglia di osservazione dell'insegnante mirata a rilevare: • collaborazione nel gruppo; • livello di assertività; • uso del pensiero creativo; • capacità di utilizzare una forma di scrittura creativa.	

Fase ristrutturativa	Tempi: 1 ora
Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno i ragazzi
Pone ai ragazzi alcune domande: Che cosa abbiamo fatto? Perché? Che cosa abbiamo capito? Aiuta i ragazzi a fissare alcuni concetti attraverso la conversazione e la riflessione guidata.	Riflettono sul lavoro svolto attraverso conversazione. Dalle considerazioni emerse dovrebbero riuscire a capire che le parole hanno un significato che porta emozioni diverse in base ai differenti vissuti; il suono delle parole spesso restituisce il loro significato; le parole sono molto importanti e con esse è possibile divertirsi ed esprimere al meglio se stessi.
Griglia di osservazione dell'insegnante mirata a rilevare: • la correttezza espositiva; • la capacità di riflettere e argomentare le scelte effettuate; • lo sviluppo della consapevolezza metalinguistica. I ragazzi compilano la checklist per l'autovalutazione.	

Checklist per l'autovalutazione e la metacognizione
Hai trovato l'attività proposta interessante o noiosa?
Scrivi tre cose che hai imparato svolgendo quest'attività
Sei soddisfatto del lavoro svolto?
E del prodotto finale?
Che cosa cambieresti?
Nel tuo gruppo c'è stata collaborazione? Assegnale un voto.
Ti è piaciuto collaborare con gli altri membri del tuo gruppo?
Avete rispettato i tempi di consegna?
Avete rispettato i ruoli assegnati ai diversi membri del gruppo?
Nel tuo gruppo, c'è un atteggiamento che dovrebbe essere migliorato?
C'è qualcosa che proprio non ti è piaciuto nell'attività o nel modo di svolgerla da parte del tuo gruppo?

GRIGLIA DI VALUTAZIONE				
Dimensioni di competenza da valutare	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
Partecipazione, collaborazione e rispetto dei ruoli				
Sviluppo della capacità cognitiva e consapevolezza metalinguistica				
Ricerca e realizzazione di prodotti attraverso la sperimentazione				
Utilizzo del linguaggio in modo creativo				
Capacità espositiva / argomentativa				