

Game Over

Percorsi didattici ideati da Simone Fornara e Mario Gamba



Game Over
Un bambino, i videogiochi e i classici per ragazzi
di Simone Fornara e Mario Gamba

Collana: Il Mulino a Vento
Serie: Rossa
Autori: S. Fornara - M. Gamba
Illustrazioni: Giovanni Lombardi
Pagine: 128
Prezzo: 7,00 euro
Formato: 15 x 21 cm
ISBN: 9788847224087
Edizioni: Raffaello

IL LIBRO

Ernesto è un bambino troppo appassionato di videogiochi. Un giorno, dopo aver passato ore e ore a pigiare i pulsanti del joystick della sua console, si ammala di bianchite acuta: il mondo attorno a lui perde i colori e diventa bianco; il suo cervello perde i pensieri; la sua bocca perde le parole. Però Ernesto non è solo: incontra la voce di uno scienziato senza corpo che racconta storie in rima e può contare sull'aiuto a distanza dei suoi amici Viola e Thomas. Riusciranno a salvarlo e a farlo tornare in un mondo a colori?

ARGOMENTI

Il libro offre l'occasione di affrontare in classe un argomento di estrema attualità che riguarda molto da vicino la vita della maggior parte dei bambini di oggi: l'educazione all'uso delle nuove tecnologie, in particolare dei videogiochi. In questo senso, si collega all'altro libro di Simone Fornara e Mario Gamba, *Telefonino, non friggermi la zucca!* (Raffaello, 2011), con il quale condivide anche alcuni personaggi, ma che è incentrato sull'uso (e abuso) del cellulare. Attraverso una storia coinvolgente, che alterna momenti di comicità a momenti più drammatici, si vuole portare il bambino a riflettere sui rischi connessi a un uso sregolato dei videogiochi. L'intento finale (comune a tutte le storie della serie) è di far capire ai bambini che le tecnologie possono essere sì utilizzate, a patto però di farlo in maniera moderata e consapevole: si tratta di giochi che, se usati in modo troppo superficiale, possono portare a una sorta di distacco dalla realtà, con tutte le conseguenze negative del caso. Il libro permette inoltre di rilanciare il discorso sull'importanza della lettura dei buoni libri, come via per salvarsi la vita dagli eccessi della tecnologia: il protagonista della storia, infatti, proprio grazie all'incontro con alcuni classici per ragazzi, guarisce dalla dissociazione dalla realtà di cui era caduto vittima, anche grazie all'intervento dei suoi amici. La storia invoglia dunque a riflettere sul valore dell'amicizia, del contatto umano, del gioco vero e della narrazione.

CLASSE DI RIFERIMENTO

Il testo è consigliato ad alunni delle classi 2a, 3a, 4a e 5a di scuola primaria.

Game Over

Percorsi didattici ideati da Simone Fornara e Mario Gamba

PROPOSTE DIDATTICHE

Le caratteristiche del libro consentono al docente di scegliere diversi percorsi didattici, a seconda degli obiettivi che si vogliono conseguire (tematici o linguistici).

Obiettivi

- Riflettere su un uso consapevole e moderato delle nuove tecnologie attraverso la seduta argomentativa (percorso 1).
- Riflettere sulle differenze tra videogiochi e giochi di una volta e realizzare un piccolo manuale che descriva questi ultimi (percorso 2).
- Scoprire i classici per ragazzi per poi leggerli (percorso 3).
- (Ri)scrivere storie in rima (percorso 4).
- Comprendere per riassumere (percorso 5).
- Scoprire la struttura della frase minima e il ruolo centrale del verbo nella sua costruzione (percorso 6).

PERCORSO 1 – Percorso tematico: pro e contro dei videogiochi

L'utilizzo più immediato del libro è legato all'argomento trattato, cioè l'educazione all'uso dei videogiochi. La lettura del libro può essere dunque vista come il momento iniziale di un percorso didattico che porti il bambino dalla comprensione del testo alla discussione sui contenuti della storia.

Prima di iniziare a leggere la storia, si può prevedere una fase in cui i bambini dicono ciò che pensano dei videogiochi e raccontano le loro abitudini (o della loro famiglia) riguardo al loro utilizzo (quanto giocano, in quali momenti, con chi, quali giochi preferiscono, quali giochi invece non li interessano ecc.). Il docente avrà cura di annotare gli spunti emersi alla lavagna o su un cartellone.

Al termine della lettura, questo percorso prevede la discussione a grande gruppo per individuare i pro e i contro dell'uso dei videogiochi. La discussione può essere impostata secondo diverse modalità (ad esempio, riprendendo a livello collettivo gli spunti annotati prima della lettura, per rimetterli in discussione). Una delle più efficaci è senza dubbio la seduta argomentativa, durante la quale i bambini devono argomentare la propria opinione per convincere gli altri. È possibile scegliere se far sostenere ai bambini la propria opinione reale, oppure (sfruttando una tecnica propria della retorica) chiedere loro di sostenere opinioni opposte per esercitare la propria capacità di argomentare considerando diversi punti di vista (si tratta di una sorta di *gioco di ruolo*, durante il quale il bambino può ad esempio immedesimarsi nel genitore, preoccupato perché il figlio passa troppo tempo davanti alla console). Per favorire la discussione, è utile annotare le opinioni emergenti dalla discussione in una tabella, analoga a quella riprodotta nella pagina seguente.

Game Over

Percorsi didattici ideati da Simone Fornara e Mario Gamba

vantaggi	svantaggi

La conclusione del percorso può prevedere il passaggio dalla discussione alla composizione scritta (soprattutto in 4a o 5a elementare). Lo scopo è di produrre un testo argomentativo ben strutturato e convincente, magari inserendo la scrittura del testo su uno sfondo motivazionale (ad esempio, dicendo che si tratta di un articolo da pubblicare su una rivista scientifica o su un quotidiano: in questo secondo caso, il contesto ideale sarebbe di poter concordare una vera pubblicazione con un quotidiano locale).

Questo momento finale, cioè il passaggio alla scrittura, ha senso solo se è preceduto dalla fase di discussione, in quanto il testo argomentativo è la tipologia testuale più complessa per i bambini e per questo richiede una serie di attività preparatorie che forniscano ai bambini le idee sulle quali lavorare a livello scritto.

PERCORSO 2 – Percorso tematico: videogiochi versus giochi di una volta

Il percorso tematico delineato al punto precedente può essere realizzato e forse reso più ricco con l'introduzione di un termine di confronto: non più pro e contro dei soli videogiochi, ma svantaggi e vantaggi dei videogiochi confrontati con i giochi di una volta (quelli che si giocano all'aria aperta, con attrezzi artigianali e poveri, dunque senza il ricorso alle nuove tecnologie). Una possibile tabella nella quale annotare le idee emergenti dalle discussioni può prendere questa forma:

videogiochi	giochi di una volta

In questo caso il confronto potrebbe configurarsi come lo spunto per approfondire il discorso sui giochi di una volta, attraverso una vera e propria ricerca: i bambini, suddivisi preferibilmente in gruppi di lavoro, hanno il compito di documentarsi e di raccogliere testimonianze sui giochi di una volta, effettuando ricerche cartacee o online e interviste a persone che conoscono (ad esempio i nonni).

Lo scopo finale, che funge anche da sicuro sfondo motivazionale, potrebbe essere la scrittura di un piccolo manuale o di una piccola guida che descriva i giochi di una volta in tutti i loro aspetti: storia, regole, curiosità, testimonianze. Ne risulterebbe un libretto caratterizzato dalla presenza simultanea di testi appartenenti a tipologie differenti (testi espositivi, testi regolativi, inserti narrativi), tutte previste dai programmi di studio e dalle indicazioni ministeriali, e dall'indispensabile apparato iconico (immagini, fotografie, disegni ecc.).

Due modelli utilissimi per guidare il lavoro della classe sono le pubblicazioni *Il piccolo manuale dei giochi di una volta* di Francesco Guccini (Mondadori, 2015) e *I migliori giochi della nostra infanzia. Divertimenti senza tempo per bambini da 0 a 99 anni*, a cura di T. Aceti e E. Costa (Gribaudo, 2015), che possono essere lo stimolo per motivare la classe a realizzare qualcosa di simile.

Game Over

Percorsi didattici ideati da Simone Fornara e Mario Gamba

Un percorso di questo tipo viene ancor più valorizzato se alla fine i bambini devono preparare una presentazione pubblica del lavoro svolto, ad esempio invitando genitori e amici a una dimostrazione dei giochi stessi, realizzata negli spazi (preferibilmente all'aperto) dell'istituto.

PERCORSO 3 – Percorso di lettura: alla scoperta dei classici per ragazzi

Una caratteristica del libro è la presenza di cinque filastrocche che raccontano in rima la trama di altrettanti classici per ragazzi di ieri e di oggi. La scheda didattica presente alle pp. 112-114 propone di scoprire di quali libri si tratta attraverso una ricerca in internet. Questa fase di ricerca e scoperta può diventare così uno stimolo efficace per invogliare i bambini a conoscere più da vicino le opere originali e iniziare un percorso di lettura che può anche impegnare la classe o l'istituto per buona parte dell'anno scolastico.

Per motivare ulteriormente i bambini, quando si seguono percorsi di questo tipo, è bene prevedere che la lettura non sia fine a se stessa, ma che confluisca in un momento di lavoro finale che valorizzi il percorso svolto: ad esempio, si può assegnare ai singoli allievi o a gruppi di allievi la redazione di una recensione di uno o più libri letti, al fine di realizzare una mostra conclusiva con i libri e le rispettive recensioni.

Perché questo percorso sia realizzabile e contribuisca al miglioramento delle competenze di scrittura degli allievi, è indispensabile che la stesura finale sia preceduta da un itinerario di scoperta del genere testuale della revisione e delle sue caratteristiche (attraverso la lettura e l'analisi di buoni esempi), anche al fine di individuarne una struttura che serva da scaletta per i testi dei bambini.

PERCORSO 4 – Percorso di scrittura: (ri)scrivere storie in rima

Le cinque filastrocche citate nella proposta precedente si prestano anche per un altro tipo di percorso, finalizzato alla produzione di nuove storie in rima da parte della classe. Lo spunto è offerto dalla scheda didattica che si trova alle pp. 116-117, con la versione in versi di Cappuccetto Rosso: si tratta appunto di riscrivere in rima, dunque in forma di filastrocche, fiabe, racconti, romanzi e altre narrazioni che siano un patrimonio comune a tutta la classe.

Un lavoro di scrittura così impostato è utile sia per esercitare la composizione di versi in rima, sia per esercitare la capacità di riassumere, dal momento che la filastrocca finale è ovviamente anche molto più breve della storia di partenza.

La naturale conclusione del percorso è una mostra delle filastrocche, accompagnata da una recita delle stesse, davanti a un pubblico di parenti, amici o di bambini di altre classi. Gli autori del libro potranno poi pubblicare le migliori filastrocche sul loro blog.

PERCORSO 5 – Percorso di scrittura: comprendere per riassumere

La scheda didattica che si trova alle pp. 108-109 propone una strategia per riassumere i contenuti del libro un po' diversa dal consueto: ricollegandosi ai titoli di un grande classico della letteratura per l'infanzia come *Le avventure di Pinocchio*, propone infatti ai bambini di sin-

Game Over

Percorsi didattici ideati da Simone Fornara e Mario Gamba

tetizzare i temi dei singoli capitoli in titoli “parlanti” di poche righe. Il primo capitolo di *Pi-nocchio* dice: «Come andò che maestro Ciliegia, falegname, trovò un pezzo di legno, che piangeva e rideva come un bambino». La scheda didattica, come esempio di riassunto “par-lante” del primo capitolo del libro, propone: «In cui si narra di Ernesto, che racconta una bugia ai genitori e resta per sette ore e sette minuti davanti ai videogiochi». La sfida è di completare i titoli degli altri sette capitoli allo stesso modo.

Perché questo percorso sia sfruttato appieno, l’ideale è di far precedere la fase di scrittura di sintesi da un’attenta lettura e analisi dei titoli di *Pinocchio* o di altri libri che presentino titoli simili, cioè appunto “parlanti”.

Il momento conclusivo deve offrire ai bambini la possibilità di valorizzare il lavoro svolto, attraverso la pubblicazione dello stesso (un giornalino di classe, una mostra, una lettura pubblica). Gli autori del libro saranno ad esempio molto contenti di leggere i titoli dei bam-bini e di pubblicarli sul loro blog.

PERCORSO 6 – Percorso linguistico-grammaticale: alla scoperta della frase minima

La scheda didattica che si trova alle pp. 118-119 offre uno spunto per un approfondimento di riflessione sulla lingua, cioè di tipo grammaticale. Si basa sulla teoria della *grammatica va-lenziale*, un approccio oggi fortemente consigliato da studiosi ed esperti per introdurre in modo morbido ed efficace la riflessione logica sulla frase sin dalla scuola primaria. Il fulcro di questo approccio è la centralità del verbo nella frase minima: esso è il perno che ci forni-sce le informazioni su quanti e quali elementi (detti *argomenti*) ne completano il significato per realizzare una frase minima completa.

Alla fine del capitolo 5, la voce dello scienziato è contenta e dice: «Con i verbi l’abbiamo sistemata: anche la frase l’abbiamo aggiustata!». Ernesto, infatti, ha appena risposto a quattro domande in rapida successione (pp. 64-65). Proprio le risposte di Ernesto (che la scheda di-dattica chiede ai bambini di ricopiare) riproducono i quattro più frequenti tipi di valenza verbale:

risposta di Ernesto	verbo	tipo di valenza
1. Grandina!	<i>grandinare</i>	zerovalente (non necessita di altri argomenti)
2. Ernesto dorme!	<i>dormire</i>	monovalente (un solo argomento: <u>chi</u> dorme?)
3. Ernesto mangia la tortina!	<i>mangiare</i>	bivalente (due argomenti: <u>chi</u> mangia <u>che cosa</u> ?)
4. Ernesto presta una penna a Viola!	<i>prestare</i>	trivalente (tre argomenti: <u>chi</u> presta <u>che cosa</u> a <u>chi</u> ?)

Le risposte possono dunque essere l’occasione per scoprire insieme ai bambini l’importanza del verbo e i vari tipi di valenza. A questo scopo sono assai utili attività ludiche di scoperta e classificazione dei verbi, sfruttando la natura metaforica insita nella teoria valenziale (che si rifà alle valenze proprie della chimica): insieme ai bambini, si possono studiare delle rappre-sentazioni grafiche della frase minima assai efficaci (ad esempio, il sole e i pianeti che gli ruotano attorno o il fiore e i suoi petali).

Prima di intraprendere questo tipo di percorso, si suggerisce al docente di approfondire la propria conoscenza della teoria valenziale con la consultazione di volumetti didattici agili e

Game Over

Percorsi didattici ideati da Simone Fornara e Mario Gamba

utili come *Le parole dentro di noi* (di A. Maglioni e N. Panzarasa, Roma, Carocci, 2005) e *Impariamo la sintassi. Schede e percorsi per la scuola primaria con la grammatica valenziale* (di R. Morgese, Trento, Erickson, 2013).

CONCLUSIONE DEI PERCORSI DIDATTICI: L'INCONTRO CON GLI AUTORI

Discussione-intervista sul libro

Gli autori discutono con i bambini del libro e rispondono alle loro domande sulla storia e sul mestiere dello scrittore. Questo tipo di incontro può essere a sé stante oppure abbinato a tutti gli altri descritti di seguito.

Il tribunale delle nuove tecnologie

Gli autori animano e moderano una discussione di tipo argomentativo sui pro e i contro dei videogiochi, considerati da soli o confrontati con i giochi di una volta. La discussione si svolge secondo la modalità del talk-show, con due schieramenti di bambini che sostengono posizioni opposte. Il momento finale prevede la stesura di una tabella riassuntiva che contenga i nodi emersi dalla discussione (percorsi 1 e 2).

La presentazione del manuale dei giochi di una volta

I bambini presentano agli autori il loro manuale dei giochi di una volta, descrivendo i singoli giochi e dandone eventualmente una dimostrazione pratica (percorso 2).

Il laboratorio delle storie in rima

Gli autori animano un laboratorio che ha l'obiettivo di far creare ai bambini nuove filastrocche sul modello di quelle presenti nel libro, partendo dunque da storie note, e seguendo la proposta della scheda didattica presente alle pp. 116-117 del libro. Le filastrocche create verranno pubblicate sul blog degli autori (percorso 4).

I lavori dei bambini

I bambini presentano agli autori gli eventuali lavori svolti a partire dal libro (filastrocche, riscritture, riassunti, recensioni ecc.), mediante una sorta di mostra o esposizione (percorsi 3, 4, 5 e 6 o altre iniziative della classe).