

Imparare la Grammatica giocando

Calogero Virzi

30-10-2009

La Sicilia si dà un obiettivo: organizzare il prima possibile una Olimpiade per premiare la scuola che diventa asso regionale della Grammatica italiana.

E' quanto emerso alla fine del Convegno "[GIOCO, APPRENDIMENTO, GRAMMATICA](#)", seguito attentamente da diverse centinaia di docenti di lettere di scuola media e media superiore, di dirigenti scolastici e di gruppi di giovani maturandi, accompagnati dai loro docenti di pedagogia e didattica.

Dopo anni di risultati modesti, in cui la scuola siciliana si è collocata in posizione di retroguardia nelle prove internazionali Ocse Pisa e Invalsi, relative ai ragazzi di quindici anni ed ai ragazzi di terza media, qualcosa finalmente si muove anche in Sicilia.

L'incontro si è tenuto all'Università di Catania, presso la sede della Facoltà di lettere e lingue.

Durante l'evento si è sviluppato un confronto serrato fra università e scuola secondaria, fra ricerca teorica e sperimentazione didattica diffusa.

Hanno partecipato numerose delegazioni provenienti da tutta la Sicilia orientale (Catania, Enna, Siracusa, Ragusa, Caltanissetta, Messina).

Al centro della riflessione è stato l'*edutainment*, ovvero l'apprendimento attraverso il gioco.

Un gioco da tavolo è stato infatti lo strumento che a conclusione della mattinata hanno presentato le autrici, Grazia Corsaro e Carla Virzi, formatrici e dirigenti della società Formac. Lo strumento dovrebbe servire a realizzare un ambiente di apprendimento motivante e generativo per tutti i ragazzi, anche quelli meno motivati.

"Che il gioco sia alla base degli apprendimenti fin dai primi mesi di vita è una considerazione di evidenza assoluta", così ha esordito Agatino Maglia, già dirigente scolastico di scuola secondaria che ha introdotto il Convegno, presentando le finalità e gli obiettivi dell'iniziativa della Formac. Secondo Maglia il gioco presentato dalla Formac educational appartiene alla categoria dei giochi "seri". Esso infatti è uno strumento in grado, per i suoi specifici elementi, di garantire all'azione di "imparare grammatica" interattività, confronto emotivo, gestione dell'errore, dinamicità nella riflessione, rielaborazione emotiva che sono gli ingredienti di un ambiente di apprendimento facilitante.

Sul gioco come strumento per meglio gestire l'errore si è in particolare soffermata la professoressa Sardo, docente di Grammatica italiana alla Facoltà di lettere dell'università etnea che ha anche sottolineato come il gioco possa essere efficace per alunni che hanno stili cognitivi differenti. Il gioco, infatti, attiva modalità di apprendimento cinestetiche, uditive, visive.

Loredana Smario, docente di scuola secondaria, si è soffermata, fra l'altro, sul gioco come strumento che da una parte manda in moratoria la frustrazione che è un handicap sempre in agguato fra i nostri giovani studenti e dall'altra fa crescere la motivazione che è la migliore guida dei comportamenti virtuosi. Ma non basta. Con il gioco crescono anche la capacità di riconoscere e rispettare le regole (abilità sociali e linguistiche), l'attitudine ad elaborare strategie e a pianificare le azioni, la possibilità di "ricombinare" i saperi posseduti.

Particolarmente atteso e apprezzato è stato l'intervento del prof Romano Nesler della provincia autonoma di Trento che ha illustrato una esperienza pluriennale di apprendimento attraverso il gioco che ha visto il coinvolgimento di oltre 3 mila docenti di tutte le regioni italiane. L'esperienza è stata monitorata ed è emerso che il campione di alunni che ha partecipato al gioco ha fatto registrare risultati migliori rispetto al campione di controllo sia in italiano che in matematica.

Calogero Virzi