

CORSO ONLINE

**Giocare con
le parole per
imparare l'Italiano:
il rebus come
strumento
didattico**

a cura di
• Pietro Ichino

 **GIUNTI EDU**

La **ludolinguistica** è l'insegnamento della lingua mediante il gioco; e il rebus – gioco fondato sulla **coniugazione di immagine e parole** – ne è l'espressione più sorprendente, oltre che la più ricca di applicazioni e possibili sviluppi.

Perché il gioco enigmistico dei rebus può diventare un'occasione per impostare una didattica dell'italiano che ricorre alla ludolinguistica? Come entrare negli aspetti più profondi della lingua e stimolarne un uso appropriato e al tempo stesso creativo?

Questo corso ha per oggetto proprio l'**utilizzo didattico del gioco dei rebus** e di alcuni altri giochi affini per stimolare gli allievi a **utilizzare in modo appropriato le parole**, comprenderne **i diversi significati** che possono assumere in relazione ai differenti contesti d'uso, conoscere **la loro etimologia**, applicare l'**analisi logica**, cercare la **struttura corretta della proposizione** in funzione delle **possibili sfumature di senso**. L'idea da cui scaturisce questa proposta è che il rebus possa stimolare chi lo affronta a raffinare la conoscenza della lingua italiana, entrando – per così dire – nelle sue viscere. Grazie a una serie di giochi enigmistici – per i quali la lingua italiana costituisce il contesto ideale di applicazione – si intende sostenere il processo di insegnamento di alcuni contenuti e al tempo stesso fornire piste di lavoro per stimolare l'apprendimento degli allievi rendendolo addirittura avvincente.

Il corso fornisce ai partecipanti **un vero e proprio kit di giochi enigmistici**, perché possano sperimentare in prima persona il piacere raffinato delle metamorfosi testuali più sorprendenti e al tempo stesso comprendere che cosa proporre in classe ai propri allievi e come procedere per favorire un percorso di apprendimento alimentato dal piacere della scoperta. In particolare durante la formazione si hanno a disposizione circa **80 rebus e alcuni giochi** scelti e realizzati appositamente in funzione delle finalità didattiche specifiche: dai giochi sulle parole bisenso/trisenso, a quelli su parole d'uso meno comune per l'arricchimento lessicale, fino ad attività ludiche sui sinonimi per lavorare sulle sfumature di significato e giochi sui tempi verbali.

Completa il kit anche una serie di proposte didattiche su come l'insegnante **può impiegare i rebus per parlare di Geografia, Storia e Scienze** e aiutare così il recupero o il potenziamento di conoscenze pregresse e **lo sviluppo di un atteggiamento curioso verso nuovi saperi**.

Il percorso si articola in **cinque moduli**: il primo consente all'insegnante di familiarizzare con la tecnica del gioco; gli altri quattro sono dedicati a esemplificarne la pratica didattica con proposte operative da presentare in classe con giochi linguistici da proporre **a partire dalla classe terza della scuola primaria fino alla secondaria di primo grado**.

Fare un'esperienza immersiva dove le parole sgorgano dalle immagini generando primi significati e poi svelandone degli altri nascosti totalmente diversi diventa l'occasione per imparare divertendosi e al tempo stesso un modo straordinario per scoprire i segreti della lingua italiana!

Una formazione da scoprire per tenere viva la motivazione dei vostri allievi e impostare una didattica basata sulla ludolinguistica.

PROGRAMMA

MODULO 1 – FAMILIARIZZARSI COL MONDO DEL REBUS

Il primo modulo introduce gli insegnanti al mondo dei rebus ed è finalizzato a fornire loro gli elementi di base per risolverli, partendo dalle **cinque regole fondamentali di soluzione**. Ai partecipanti viene fornita la cassetta degli attrezzi per familiarizzare con i meccanismi sottostanti al gioco del rebus e anche con il suo lessico specifico. Un'occasione per sperimentare su se stessi il piacere di scoprire messaggi nascosti e, allo stesso tempo, acquisire strategie didattiche per motivare l'apprendimento dei propri allievi e fare un uso dei rebus con finalità didattiche.

Lezioni

- I meccanismi della metamorfosi testuale
- Il lessico e le regole essenziali del gioco
- Gli attrezzi del mestiere
- Le chiavi ricorrenti e i piccoli segreti del solutore

MODULO 2 – COME SI INCOMINCIA A GIOCARE CON LE PAROLE PER INSEGNARE L'ITALIANO

Dopo che gli insegnanti si saranno impadroniti delle regole per risolvere i rebus, viene presentato come impostare il lavoro con la classe in un percorso graduale per familiarizzare gli allievi con i giochi di parole e confrontarsi sulla loro risoluzione.

Il modulo contiene una serie di giochi, facili e divertenti, adatti agli allievi **a partire dalla classe terza della scuola primaria fino alla secondaria di primo grado**. Vengono fornite le strategie didattiche più efficaci su come procedere per introdurre prima i rebus semplici, nella cui soluzione anche gli studenti più inesperti potranno cimentarsi con successo. Vengono fornite le indicazioni su come insegnare gli elementi basilari per diventare degli abili giocatori linguistici e utilizzare i rebus **per imparare a individuare e usare le parole bisenso, trovare parole nascoste e costruirne di nuove a partire da altre date, fino a come costruire un rebus, anche con l'uso dei nomi propri**.

Lezioni

- Introduzione degli allievi al gioco
- Le parole che giocano a nascondino
- Costruire parole con altre parole
- Il gioco dei bisensi
- Come si risolve un rebus: i passaggi essenziali
- Costruire rebus

MODULO 3 – REBUS FACILI PER IMPARARE PAROLE DIFFICILI

Questo modulo è l'occasione per imparare come proporre didatticamente al gruppo classe parole più difficili, approfondirne il significato e l'etimologia, con un utilizzo davvero didattico del gioco.

Le varie lezioni del modulo illustrano alcuni rebus mostrando le tecniche per fornire facilitazioni da dare agli allievi stimolando il ragionamento, le inferenze tra le parole fino ad arrivare alla formulazione della struttura di una frase. Passo passo vengono presentati giochi sull'uso e la ricerca di sinonimi, di parole a bassa frequenza d'uso e l'associazione delle parole più adatte alle immagini proposte. La costruzione di un vocabolario vario e ricco serve da supporto a potenziare la comprensione della lingua scritta e parlata.

Lezioni

- Abituare gli allievi a cercare e trovare parole diverse che dicono la stessa cosa
- Stimolare a distinguere il sinonimo dalla parola che ha significato simile ma non identico
- Come mettere a fuoco le differenze tenui di significato cogliendo le sfumature di parole simili
- Come proporre il gioco della caccia ai sinonimi, con l'organizzazione della classe in squadre tra loro equilibrate in modo che anche i meno ferrati si sentano coinvolti.

MODULO 4 – REBUS PER PARLARE DI GEOGRAFIA, DI STORIA O DI SCIENZE NATURALI

Le attività proposte nel Modulo 4 sono mirate a spiegare agli insegnanti, attraverso i rebus, come utilizzare l'associazione tra immagini e nozioni disciplinari in funzione di stimolo per approfondire attraverso i rebus alcuni argomenti di studio o presentarne di nuovi. Vengono illustrate le strategie didattiche per impostare i giochi come attività di gruppo nell'ambito della classe ponendo particolare attenzione affinché in ciascun gruppo tutti gli allievi siano stimolati a una partecipazione attiva.

Lezioni

- Geografia:

- Come attivare lo stimolo dell'immagine per lo studio della geografia
- Esempi di rebus su città e regioni italiane e straniere
- Esempi di rebus su Geografia fisica e politica

- Storia e mitologia greco-romana

- Rebus su come ricollegare un fatto o personaggio storico a un'immagine
- Rebus su come far scattare l'associazione mentale tra la metamorfosi testuale e l'argomento proposto come stimolo
- Esempi di Rebus nel campo della mitologia greco-romana
- Esempi di rebus nel campo della storia del Risorgimento
- Rebus nel campo della storia contemporanea

-Scienze naturali

- Come stimolare l'associazione mentale tra la metamorfosi testuale e l'oggetto studiato
- Esempi di rebus in materia di specie animali
- Esempi di rebus sulle specie vegetali e minerali

MODULO 5 – REBUS UN PO' PIÙ IMPEGNATIVI...

Il modulo di chiusura del corso propone l'applicazione di alcune regole del gioco, presentate nei moduli precedenti, nella soluzione di rebus un po' più impegnativi.

In particolare si focalizza su come proporre a livello didattico dei giochi sull'etimologia delle parole, sulla polisemia di alcuni termini e sull'uso delle categorie di spazio e tempo riferite ad oggetti e azioni.

Lezioni

- **Alcuni giochi sulla etimologia delle parole**

- Impossessarsi di alcune regole: il divieto di equipollenza (esempi di riferimento)
- Analisi etimologica di alcuni casi di bisensi

- **Alcuni giochi per parlare di spazio e di tempo di un oggetto o di una azione**

- Collocare l'oggetto o l'azione nello spazio: "in", "con", "su", "tra", "fra", "sopra", "sotto"
- Collocare l'azione nel tempo: il rebus stereoscopico
- Il tempo futuro e i molti possibili tempi passati

Vengono inoltre forniti, in formato scaricabile e stampabile, **materiali per l'insegnante**, sotto forma di esercitazioni per allenarsi nella risoluzione di rebus, e anche **Schede didattiche** e **Schede Gioco** da usare in classe con gli allievi, con esercizi graduali e di difficoltà crescente.

DURATA:

25 ore

OBIETTIVI

- ✓ Quando e come ricorrere alla ludolinguistica nella didattica della Lingua Italiana attraverso l'utilizzo di Giochi Enigmistici
- ✓ Come utilizzare in classe i rebus per attività sull'ampliamento del lessico e potenziare le capacità espressive dei propri allievi
- ✓ Come accrescere in modo collaborativo la comprensione dei diversi significati che le parole possono assumere in relazione a differenti contesti d'uso
- ✓ Come impostare le attività per incrementare le competenze metalinguistiche dei propri allievi attraverso l'utilizzo dei rebus



Maggiori dettagli su
www.giuntieducare.it
oppure scrivi a
formazione.edu@giunti.it