

Gioco, Parole, Testi

Attività di scrittura creativa

di Gustavo José Pinheiro

Obiettivo	Produrre testi a partire dal gioco "Nomi, Cose, Città", ampliare il lessico.
Durata	Almeno 1 ora.
Partecipanti	Almeno 8.
Materiali	Foglio, penna, dizionario.
Livello	B2
Prerequisiti	-
Svolgimento	<ol style="list-style-type: none">1. Gli studenti si dividono in gruppi di due o tre persone (ci devono essere almeno quattro gruppi di due persone ciascuno).2. Sul foglio, gli studenti devono tracciare otto colonne in cui devono scrivere su ciascuna uno dei seguenti elementi: nome, oggetto/cosa, aggettivo, luogo (città o paese), avverbio, animale, cibo, verbo.3. L'insegnante spiega che devono lavorare in squadra. Lui/lei suggerisce la prima lettera e gli studenti hanno tre minuti per trovare le parole, in riferimento ai vari elementi. Scaduto il tempo, gli studenti smettono di scrivere. Discutono sulle parole, eventualmente chiarendo tra loro il significato di quelle che qualcuno nel gruppo può non conoscere.4. L'operazione al punto 2 si ripete per le nuove lettere, suggerite sempre dall'insegnante. Il numero di lettere sarà pari al numero di gruppi meno uno.5. L'insegnante suggerisce agli studenti di lavorare su generi testuali semplici (es. messaggio di <i>whatsapp</i>, lettera, notizia, biografia, e-mail e così via). I gruppi si dispongono in isole. Viene scelto un primo genere su cui lavorare (es. un messaggio di <i>whatsapp</i>). Prima ancora di cominciare a scrivere, ogni gruppo è chiamato a redigere una seconda copia delle proprie parole, e a passarla al gruppo alla propria destra. Ogni gruppo deve redigere il primo testo, facendo fede alle parole elicitate a partire dalla prima lettera suggerita dal docente (due parole sono attinte dal proprio foglio e tutte le altre dal foglio passato dall'altro gruppo).6. Terminata la redazione del primo genere testuale, si procede con il secondo, facendo riferimento alle parole della seconda riga, seguendo lo schema di cui sopra, e così via. È importante che l'insegnante circoli tra i gruppi, aiutando gli allievi nel processo.

	<p>7. Per finire l'attività, l'insegnante può suggerire una presentazione dei testi (la presentazione dovrà prevedere il consenso da parte degli studenti). Il tempo da dedicarci dipende dal numero di testi prodotti e da quanto estese sono state le fasi precedenti.</p>
Note	<p>Quest'attività coniuga la didattica con un gioco in cui tutti sono vincitori (l'idea del "non-zero sum game"); non è un gioco in cui la persona o il gruppo che fa più punti vince, ma semplicemente è un'attività in cui chiunque scrive e, per il fatto solo di scrivere, vince. Questo il professore lo deve spiegare agli alunni alla fine.</p>