

Gli alunni della 4 E della Scuola media di Bellinzona 1 (AS 2012-13)

e la docente Giulia Elsa Lardelli-Sibilio¹



2

Un gioco per parlare di libri

***Il colibrì vola di fiore in fiore,
di libro in libro vola il lettore.***

¹ Attualmente insegnante di Italiano e Storia alla Scuola media di Acquarossa.

² Il logo è opera della collega Marema Drigo, docente di Educazione visiva e di Arti plastiche.

Chiunque si sia occupato di promozione e di didattica della lettura si è, direttamente o indirettamente, confrontato con i “Dieci diritti imprescrittibili del lettore”, pubblicati da Daniel Pennac nel suo *Come un romanzo* (1992).

Da questo decalogo emerge l'importanza di lasciare libertà al giovane lettore così che possa appassionarsi alla lettura. Nella scuola media è possibile conciliare la libertà del lettore con le necessità didattiche e pedagogiche? Questo è stato l'interrogativo che ha spinto alla sperimentazione in cui *Giocolibri* ha preso forma. Si è trattato di progettare delle attività didattiche che conciliassero le esigenze della scuola, legate alla promozione della lettura, e la componente ludica che facesse vivere agli alunni le lezioni con un maggior senso di libertà.

Perché la libertà dei giovani lettori fosse rispettata, il gioco è stato realizzato in modo da poter servire da spunto per parlare, in generale, delle proprie letture senza obbligare il giocatore a leggere o a conoscere un testo preciso.

Giocolibri è stato realizzato con la 4 E della scuola media 1 di Bellinzona nel corso dell'anno scolastico 2012-13. Le attività di progettazione sono state parte integrante delle attività didattiche all'interno del progetto di promozione della lettura legato al lavoro di diploma³ per l'abilitazione all'insegnamento.

In un primo momento è stato fondamentale familiarizzare i ragazzi con il libro, in quanto oggetto, con la biblioteca di sede e con un certo numero di libri e di generi letterari. Solo in un

³ Sibilio, Giulia Elsa (2013) *Il piacere di leggere si può costruire? Percorso di promozione della lettura nel rispetto dei diritti del lettore*. Master thesis, Scuola universitaria professionale della svizzera italiana (SUPSI). [http://tesi.supsi.ch/896/1/SIBILIO_Giulia_2013.pdf]

secondo momento è stato possibile dividere i ragazzi in piccoli gruppi, ognuno dei quali si è occupato di una categoria di carte per il gioco (autori, copertine, emozioni, generi, titoli, libri e... altro). Gli alunni hanno potuto confrontarsi fra loro e ricercare materiale in biblioteca, così da inventare i quesiti da inserire nel gioco.

I quesiti sono stati testati in classe una prima volta e poi si è passati a una vera e propria partita di prova utilizzando un tabellone di gioco costruito in forma artigianale dall'insegnante. I ragazzi sono stati suddivisi in nuovi gruppi per la stesura di un regolamento del gioco, che poi è stato messo a disposizione di compagni e insegnanti nella biblioteca di sede, insieme al prototipo del gioco.

Il gioco è poi stato proposto al Centro risorse didattiche e digitali (CERDD) che utilizzando il logo e le illustrazioni realizzate dalla docente Marema Drigo, insegnante di Educazione visiva e Arti plastiche alla scuola media di Bellinzona 1, ne ha creato una versione digitale accessibile sul sito <http://giocolibri.edu.ti.ch>. Il lavoro di programmazione è stato svolto da Fabio Lüthi come lavoro di diploma di Informatico di gestione per la Scuola Specializzata Superiore di Economia (SSSE).

Come per il gioco dell'oca, lo scopo è quello di raggiungere per primi la casella centrale, rispondendo correttamente a quanto viene richiesto. Dal punto di vista didattico, il gioco ha diverse potenzialità: permette di avere degli spunti per far parlare i ragazzi delle proprie letture, ma anche di conoscere meglio la biblioteca scolastica.

Lo svolgimento del gioco è simile a quello del gioco dell'oca, con la differenza di dover rispondere a una domanda per poter restare nella casella raggiunta. In caso di mancata risposta o di risposta errata, la pedina verrà fatta indietreggiare di 3 caselle.

Le domande sono suddivise in sei categorie: autori, titoli, emozioni, copertine, generi e "libri e altro". Vengono pescate dal computer a seconda dell'immagine che compare sul tabellone di gioco, come avviene nel Trivial. Non si tratta di domande a risposta chiusa, poiché lo scopo è quello di lasciare al giocatore la libertà di parlare delle proprie letture. Sarà l'insegnante-moderatore o un giocatore dell'altra squadra a valutare la pertinenza della risposta utilizzando l'apposito pulsante.

Alcuni esempi di domanda:

"Parla di un libro che abbia un pulcino in copertina" (copertine)

"Cita tre titoli di libri che contengano la parola 'cuore'" (titoli)

"Parla di un libro da cui sia stato tratto un film" (libri e altro)

"Parla di un personaggio di un libro di cui ci si potrebbe innamorare" (emozioni)

Giocolibri nasce come uno strumento per far conoscere ai ragazzi la biblioteca e i suoi spazi. È quindi opportuno lasciare ai ragazzi un tempo limite (1 o 2 minuti) per cercare i libri-risposta tra gli scaffali. Sarà poi compito del bibliotecario studiare un sistema per poi far riporre correttamente il libro alla fine della giocata. Se le squadre sono numerose, si potrebbe lasciare un giocatore come "segnaposto" in prossimità dello scaffale.

È importante ricordare che lo scopo didattico del gioco è quello di scambiare dei pareri sulle proprie letture. È quindi molto importante che chi anima il gioco spinga i ragazzi, attraverso le opportune domande, a parlare dei libri che citano, poiché il rischio è che si limitino a indicare i titoli con l'unico fine di conquistare l'ultima casella.

Giocolibri, però, non ha solo una componente didattica, può diventare, per gli amanti della lettura, uno spunto per scambiarsi opinioni, per le famiglie può essere un modo per riscoprire la

biblioteca di casa. Il materiale di gioco necessario, può cambiare a seconda della modalità di gioco.

Se si vogliono sfidare i propri avversari, è meglio verificare le risposte, attraverso due metodi:

- Consultazione di banche dati online
- Consultazione della biblioteca di casa, ribadendo che si possono citare solo libri posseduti.

Se invece il gioco ha l'unico scopo di parlare delle proprie letture, si può decidere di fidarsi dei propri avversari e lasciarsi guidare da loro nel mondo della lettura, senza bisogno di materiali aggiuntivi.