

Mauro Caldera - Tiziana Santomauro

Come trasformare l'aula

in officina di scrittura creativa

# PAROLE in GIOCO

Esercizi e attività  
di ludolinguistica

p come <sup>GIOCO</sup> strumenti  
edizioni la meridiana



**Mauro Caldera  
Tiziana Santomauro**

---

# Parole in gioco

Esercizi e attività  
di ludolinguistica

---

Come trasformare l'aula  
in officina di scrittura creativa

p come **GIOCO** strumenti  
edizioni lameridiana



---

# Indice

---

<b>INTRODUZIONE</b>	<b>9</b>	<b>8. Animali transgenici</b>	<b>48</b>
.....		<b>9. I prefissi</b>	<b>51</b>
<b>PARTE PRIMA</b>		<b>10. I per-soggetti</b>	<b>55</b>
Dall'esperienza al metodo		<b>11. Strappi creativi: l'oggetto in forma – l'oggetto in favola</b>	<b>58</b>
La didattica "destrutturata"	13	<b>12. Titoli pazzi</b>	<b>61</b>
La creatività	16	<b>13. Espansioni umoristiche o strafalcioni</b>	<b>64</b>
L'aula: un'"Officina creativa"	18	<b>14. Abbecedari tematizzati</b>	<b>67</b>
Il libro: uno strumento ludo-creativo nell'Officina creativa	21	<b>15. Filastrane e rimastrocche</b>	<b>70</b>
Ludolinguistica e scrittura creativa	22	<b>16. Scrittura emotiva</b>	<b>73</b>
.....		<b>17. Parodia di un testo musicale</b>	<b>76</b>
<b>PARTE SECONDA</b>		<b>18. Fotomontaggio</b>	<b>79</b>
Le tecniche ludolinguistiche		<b>19. Giochi di balloon</b>	<b>82</b>
Lo spazio del fare	25	<b>20. Libri inusuali</b>	<b>85</b>
1. Anagramma	27	<b>21. Omonimie in situazione</b>	<b>88</b>
2. Tautogramma	29	<b>22. Macchie d'autore</b>	<b>91</b>
3. Rebus	32	<b>23. Metafore del corpo umano in gioco</b>	<b>94</b>
4. Acrostico	35	<b>24. Gli oggetti diventano lettere</b>	<b>97</b>
5. Le lettere disegnano	38		
6. Le lettere come soggetto	41		
7. Binomi fantastici di oggetti/soggetti: Carta d'identità	44		

<b>25. Le parole visive</b>	<b>100</b>
<b>26. Animali nelle parole</b>	<b>103</b>
<b>27. La sciarada</b>	<b>106</b>
<b>28. Creastorie</b>	<b>109</b>
<b>29. Le analogie</b>	<b>112</b>
<b>30. Componendo/ sillabando</b>	<b>115</b>
<b>31. Nomi alterati e falsi alterati in situazione</b>	<b>118</b>
<b>32. Indizi: 5 sensi in un oggetto</b>	<b>121</b>
<b>33. L'Albero di Marte</b>	<b>124</b>
<b>34. Codici e scritture</b>	<b>127</b>
<b>35. Nomi in rima</b>	<b>130</b>
<b>36. Nomi nei nomi</b>	<b>133</b>
<b>37. Cambio di lettera</b>	<b>136</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>139</b>

# Introduzione

---

Tutto parte dalla storia di un alunno che ha vissuto la scuola come un dovere e non come un piacere, e le nozioni apprese come regole non collegate, caratterizzate da vuoti strutturali inevitabili, “isole” che non hanno portato alcun arricchimento alla conoscenza personale.

Di qui un sogno da perseguire e realizzare: *in-segnare*, quale capacità di riuscire a lasciare una traccia significativa nei piccoli, un segno tangibile di un progetto educativo pensato per loro, prendendo atto, allo stesso tempo, dell'enorme potere che ha l'insegnante sullo sviluppo delle giovani menti.

Fare tesoro del passato, per spiegare e non fare teoria; riprendere gli argomenti, smontandoli come un gioco in scatola e sviscerandoli per trasformarli in strutture “visibili” agli occhi dei bambini, sono diventati veri e propri intenti pedagogico-didattici.

Insegnare è diventato una continua ricerca tesa a semplificare concetti complessi in strutture elementari e gradualità, chiare e definite, in grado di facilitare l'apprendimento nei bambini, dando loro la possibilità di soffermarsi sulle esperienze e sulle conoscenze che, con la loro mente newtoniana, acquisiscono quotidianamente e spontaneamente. Una ricerca tesa a facilitare i collegamenti tra le conoscenze stesse, immaginando ciascun concetto come un poligono con varie facce, intese come “occhi” diversi con cui “leggere” l'esperienza: l'occhio logico, linguistico, dei saperi disciplinari e culturali.

L'insegnamento, nella sua visione globale, è come un pentagramma musicale in cui le battute sono le tappe del tempo che determinano lo sviluppo sui diversi campi di conoscenza (storici, scientifici, geografici, ecc.); i righi, le competenze relative a quelle conoscenze che determinano lo sviluppo del tempo stesso e le note, i contenuti che posti in maniera graduale – dal più semplice al più complesso – realizzano un sapere armonioso ed unitario (melodia).

Quest'impegno ha portato a sperimentare, come educatore, diversi canali di comunicazione nell'intento di rendere attraenti e d'impatto i concetti, così come può esserlo un cartellone pubblicitario e, di conseguenza, più facilmente assimilabili e interiorizzabili: il linguaggio visivo, espressivo-sensoriale, veri e propri supporti alla conoscenza.

È emerso così l'Io creativo che ricerca sempre nuove strategie d'insegnamento/apprendimento risolutive, capaci di semplificare le esperienze per abbassare le

resistenze costituite da contenuti complessi e frammentati tra loro. Se l'esperienza è la risultante di una raccolta d'idee e di informazioni, l'insegnante, di conseguenza, è colui che riesce a mediare e veicolarle attraverso l'utilizzo di diversi codici, in cui il risultato si scopre solo alla fine con la documentazione di tutto il percorso.

Il compito dell'insegnante, così inteso, è certamente più impegnativo e può sembrare più faticoso, ma è senz'altro di qualità. L'apprendimento che ne consegue è un apprendimento "disegnato", in cui ciascuno sa da dove si parte e dove si arriva: laddove per disegnato s'intende progettato e pianificato con sensibilità e competenza, avendo sempre ben chiari i destinatari di tali azioni. L'itinerario è tracciato dall'esperienza e dal vissuto e documentato attraverso la schedatura di concetti, l'integrazione delle varie fasi attuate con l'apporto imprescindibile dei bambini.

In tal senso, la conoscenza che risulta da tale processo d'insegnamento/apprendimento può essere paragonata ad uno schedario che si avvale dei diversi strumenti di comunicazione di cui possiamo avvalerci oggi, da quelli quotidiani a quelli più complessi e tecnologici, per catalogare le esperienze e i concetti ad esse correlati. In questo modo, sono i bambini stessi a creare i ponti tra quelle "isole di conoscenza", dando continuità ai saperi con uno stile di apprendimento proprio. Le loro capacità individuali sono utilizzate, di volta in volta, in modo personale e originale, come giocattoli, perché opportunamente sollecitate e stimolate dall'Io creativo di un insegnante animatore di contesti di esperienze, e compagno nel lungo viaggio di scoperta del sapere.

Quest'ultimo diventa un oggetto da esplorare, da "giocare", da far esplodere fino a che si traduce in competenze.

In questo senso, la creatività si pone come una strategia che mette in atto l'insegnante per semplificare le esperienze, traducendole in strutture di conoscenza resa in tal modo fluida, comprensibile, leggera e interiorizzabile.

Come tale, la creatività è di tutti, proprio perché è in grado di tenere insieme i diversi contenuti come un'impalcatura che permette ad ogni persona di muoversi entro paletti di riferimento stabili, chiari e inequivocabili.

Si tratta, comunque, di una struttura integrabile e ampliabile sempre con elementi aggiunti, suggeriti dalla spontaneità e dalla curiosità senza freni dei bambini. Sono queste le ragioni della proposta di un metodo destrutturato in grado di facilitare l'apprendimento linguistico, di semplificare e visualizzare la comunicazione che, al tempo stesso, sappia porsi come contenitore di esperienze di conoscenza, che sanno dialogare tra loro su linee del tempo parallele e contemporanee, che caratterizzano l'interdisciplinarietà e la trasversalità dei saperi, purtroppo, non sempre applicate nella didattica quotidiana.



# L'aula: un'"Officina creativa"

---

Sul piano didattico e organizzativo, lo spazio assume un'importanza determinante per la realizzazione delle esperienze. È uno spazio creativo e flessibile che si adatta in relazione agli apprendimenti che si vogliono promuovere e approfondire. Può essere, pertanto, sia l'aula tradizionale, ma anche uno spazio insolito, simbolico, non convenzionale quale può esserlo una visita guidata o un'esperienza diretta.

Si tratta, in altre parole, di uno spazio inteso come contesto esperienziale, caratterizzato da chiari riferimenti contenutistici attorno ai quali costruire vissuti significativi in chiave dinamica ed evolutiva.

Nel caso della visita d'istruzione, ad esempio, essa non rappresenta solo una lezione tradizionale, bensì una delle tante opportunità di apprendimento che consente, in prospettiva progettuale, di riordinare gli *input* emergenti in un percorso graduale. L'ambiente bosco, allo stesso modo, può costituire una situazione di apprendimento plurisensoriale che porta ad analizzare i diversi indizi colti e percepiti, ponendo, così, le basi per nuovi apprendimenti creativi.

In tal senso lo spazio-aula, diventa un'"officina creativa" in cui l'esperienza va vissuta e interiorizzata, partendo dai linguaggi dell'osservazione, dalle sensazioni individuali per giungere al sapere in modo deduttivo e condivisibile, anche se espresso in modi diversi. La teoria conoscitiva che ne risulta è in grado di tornare all'esperienza iniziale con un patrimonio di conoscenze più significativo, perchè costruito spontaneamente, da visualizzare e organizzare successivamente, mediante l'azione intenzionale e progettuale dell'insegnante.

Superando l'idea dell'aula come spazio fisico subito, verso uno spazio vissuto in cui non è il bambino che va dalla conoscenza, bensì quest'ultima che va verso il bambino, si prospetta uno

spazio esperienziale inteso come centro d'interesse in grado di suscitare costantemente richieste di approfondimenti, ricerca continua di ipotesi e soluzioni, ricostruzione delle tappe percorse.

La "lezione", di conseguenza, diventa un contenitore di idee, di percezioni e ipotesi da raccogliere, elaborare e organizzare in concetti più evoluti e apprendimenti sempre più strutturati, basati su una matrice collettiva.

L'officina creativa, pertanto, è un ambiente che va implementato di stimoli, di elementi che l'arricchiscono e lo personalizzano con segni significativi.

Nell'officina creativa l'insegnante organizza gli stimoli solo dopo che l'esperienza è stata realizzata, non prima; ricerca i materiali e gli strumenti idonei a mettere, "mattoncino su mattoncino", le conoscenze elementari perché diventino più strutturate e più organizzate. Egli, in quanto animatore in un contesto apprenditivo esperienziale, coglie gli interessi del gruppo per trasformarli in bisogni di conoscenza che si implementano grazie alle osservazioni che provengono dai bambini stessi. In quest'ottica l'aula, oltre a rappresentare un punto di riferimento sicuro per i piccoli, in quanto punto di partenza di tutte le esperienze che andranno realizzando durante il percorso formativo, si pone – al tempo stesso – come punto di arrivo delle esperienze stesse, inteso come consuntivo, come un momento di condivisione e di confronto alla pari.

Nell'officina creativa, la disposizione di materiali e prodotti può essere casuale solo nella fase di avvio. Successivamente deve essere necessariamente organizzata in modo intenzionale perché possano essere di reale supporto alla progettazione didattica delle esperienze formative, all'organizzazione, all'archiviazione dei dati che risultano in seguito alle rielaborazioni e alle classificazioni, in relazione alle finalità e alle esigenze conoscitive che emergono durante il percorso.

Uno spazio così caratterizzato necessita però di un approccio basato sul rispetto di regole interne costruite e condivise, necessarie per la vita vissuta in laboratorio:

1. ASCOLTARE (come atteggiamento dei bambini verso l'ambiente e dell'insegnante verso i bambini) le idee degli

- altri, in modo personale, attivo, utilizzando i cinque canali sensoriali;
2. FOCALIZZARE il contenuto dell'esperienza per coglierne gli aspetti essenziali e significativi;
  3. RISPETTARE L'AMBIENTE "MUSEO" quale risorsa da acquisire, in cui le attività si svolgono con quei canali che lo caratterizzano e che l'ambiente stesso consente di utilizzare, adattandosi ad esso.

.....

### STRUTTURA PROGETTUALE DI UN'OFFICINA CREATIVA "TIPO"



# 6

## Le lettere come soggetto

### Definizione

La tecnica considera il carattere alfabetico quale soggetto da interpretare graficamente: in un primo momento il carattere viene considerato in funzione della sua forma; successivamente in funzione dell'aspetto fonologico.

### Livello di difficoltà

basso       medio       alto

### Abilità richieste: saper fare

- discriminare i segni grafici dai segni convenzionali della scrittura;
- associare/discriminare/riconoscere la forma delle lettere;
- produrre un testo grafico, partendo dalla forma di un carattere alfabetico dato;
- contestualizzare il prodotto grafico-visivo realizzato;
- contestualizzare più prodotti grafici per realizzare un testo narrativo;
- utilizzare diversi materiali espressivi per la produzione di testi grafici.

### Fasi operative per l'insegnante

- mostra semplici esempi figurativi realizzati con l'uso di lettere;
- prendendo in considerazione una lettera, quale base di lavoro comune, invita la classe ad interpretare il carattere considerandone la forma e l'orientamento spaziale;
- invita la classe a completare il testo grafico proposto da

- ciascuno valorizzando tutte le ipotesi e le idee espresse;
- favorisce il confronto attraverso la socializzazione dei prodotti;
- rispetta la spontaneità evitando competizioni;
- stimola gli alunni alla scelta personale di un carattere/lettera per la successiva personalizzazione grafica.

**Contesto di applicazione**

Supporto all'apprendimento delle abilità di letto-scrittura.

**Possibili spunti tematici di applicazione**

- un carattere, tanti soggetti;
- l'alfabeto interpretato;
- alfabeto tematizzato e/o interpretato;
- illustrazione di un testo narrativo;
- identificazione di oggetti di uso quotidiano con l'uso di caratteri alfabetici;
- scrittura di oggetti/carattere.

**Materiali di lavoro consigliati**

Supporti: cartoncini, cataloghi di lettering, normografi.  
Strumenti: forbici, colla, pennarelli, marcatori riviste e quotidiani, manifesti, immagini scritte (per il reperimento di lettere da assemblare), timbri alfabetici.

**Supporti multimediali**

Lavagna luminosa, PC, scanner, videoproiettore, scanner, fotocopiatrice.

**Produzione finale**

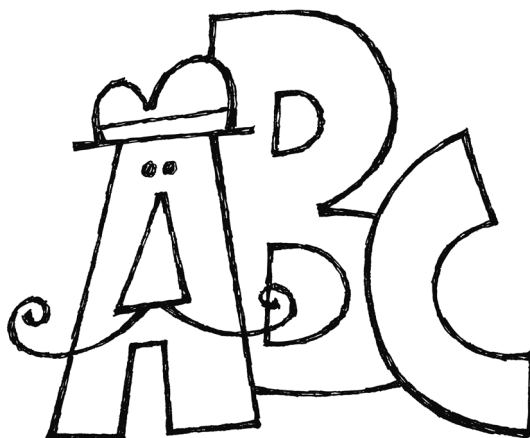
alfabetiere tematizzato/personalizzato; testo narrativo illustrato.

"Nel laboratorio si è prodotto..."

- i bambini giocando con la forma delle lettere e sperimentando le tecniche del collage, stamping, ritaglio, tratto grafico, creano nuovi e originali soggetti e alfabeti a tema.

Esempio

Lettere illustrate in cui la lettera "A" diventa un buffo personaggio



# 14

## Abbecedari tematizzati

### Definizione

La tecnica linguistica vuole costituire uno strumento per l'approfondimento di un nucleo progettuale nell'ambito di uno sfondo integratore. Essa, prendendo spunto dal maxi-contenuto, lo sviluppa, enucleando in ordine alfabetico i micro-contenuti che lo caratterizzano. In tal modo è possibile approfondire contenuti e argomenti di varia natura.

### Livello di difficoltà

[ ] basso    [X] medio    [X] alto

### Abilità richieste: saper fare

- ricercare/riconoscere assonanze fonologiche;
- riconoscere/associare fonema/grafema;
- conoscere l'ordine alfabetico;
- leggere e comprendere parole;
- produrre parole come didascalie di immagini;
- produrre immagini tematizzate coerenti con il tema dato;
- ricercare/classificare categorie di nomi in relazione all'ambito tematico preso in considerazione.

### Fasi operative per l'insegnante

- presenta i suoni dell'alfabetico in associazione al segno grafico corrispondente (fonema/grafema);
- favorisce l'associazione di ciascun fonema/grafema ad un vissuto esperienziale significativo;
- favorisce l'associazione di ciascun fonema/grafema ad un ambito tematico condiviso;
- stimola alla ricerca di nomi in ordine alfabetico coerenti al

contenuto dato (ad esempio: mare);

- realizza attività di corrispondenza tra ciascun elemento ed il fonema/grafema corrispondente;
- coinvolge la classe nella produzione di un insieme di nomi per ciascun fonema/grafema dell'alfabeto;
- invita i bambini ad illustrare i nomi individuati in modo appropriato, con diverse tecniche grafico-pittoriche e visive, al fine di personalizzarle: frottage, timbri, videoscrittura, ecc. (vedi tecnica n. 6);
- guida gli alunni a realizzare e produrre un proprio alfabeto tematizzato su un ambito tematico condiviso o a scelta.

**Contesto di applicazione**

Arricchimento lessicale; osservazione di ambienti naturali.

**Possibili spunti tematici di applicazione**

Ambiti tematici nell'ambito di uno sfondo integratore; personalizzazione dell'alfabeto; scoperta di tecniche grafico-pittoriche e visive.

**Materiali di lavoro consigliati**

Supporti: carte, cartoncino, carta collage, cancelleria.  
Strumenti: materiale bibliografico per l'approfondimento di sfondi tematici.

**Supporti multimediali**

Videoregistratore, videocassette, DVD, videoproiettore, televisore, macchina fotografica, videocassette.

**Produzione finale**

Alfabetiere tematizzato.



"Nel laboratorio si è prodotto..."

- i bambini giocano con le lettere dell'alfabeto;
- ricercano parole-contenuto nell'ambito di un tema dato secondo l'ordine alfabetico;
- realizzano alfabetieri personalizzati e tematizzati.

Esempio

### ABBECEDARIO

Argomento tematico: scelto il tema (ad esempio "il mare") sono state ricercate parole collegate, inizianti con le diverse lettere

A	Amo
B	Barca
C	Corallo
D	Delfino
E	Elica
F	Faro
G	Granchio
H	Hotel
I	Ippocampo
L	Lanterna
M	Medusa
N	Nave
O	Oblò
P	Polpo
Q	Quiete
R	Remo
S	Sabbia
T	Tartaruga
U	Uragano
V	Vongola
Z	Zattera

**Definizione**

È una tecnica linguistica finalizzata alla suddivisione di una parola/testo in sillabe da utilizzare per comporre nuove parole/testi.

**Livello di difficoltà**

[ ] basso      [X] medio      [X] alto

**Abilità richieste: saper fare**

- leggere/comprendere parole e brevi testi;
- dividere una parole/testo in sillabe;
- utilizzare sillabe per comporre parole/testi;
- usare programmi di videoscrittura e strumenti di formattazione dei testi;
- manipolare materiali polimerici.

**Fasi operative per l'insegnante**

- presenta alla classe una parola/testo da leggere e suddividere in sillabe;
- invita gli alunni a riportare le sillabe su apposite tessere di cartoncino;
- verifica collettivamente la corretta suddivisione;
- stimola gli alunni a ricostruire una parola/testo utilizzando il maggior numero di sillabe possibili anche mediante competizioni a tempo;
- realizza attività di composizione e scomposizione di parole/testi utilizzando programmi di videoscrittura;
- verifica collettivamente la produzione ottenuta.

**Contesto di applicazione**

Laboratorio linguistico ortografico: la divisione in sillabe.

**Possibili spunti tematici di applicazione**

Analisi di parole/testi; scomposizione e costruzione di parole; anagramma sillabico; catene sillabiche di parole; costruzione di un percorso logico-sillabico (stile memory); gioco del “Sillabiamo” (Paroliamo).

**Materiali di lavoro consigliati**

Supporti: carte, cartoncini, cancelleria di base.  
Strumenti: tessere di legno, tappi corona, sassi levigati, marcatori, etichette adesive, forbici, colla, ecc.

**Supporti multimediali**

PC, scanner, videoproiettore, lavagna luminosa, stampante, fotocopiatrice.

**Produzione finale**

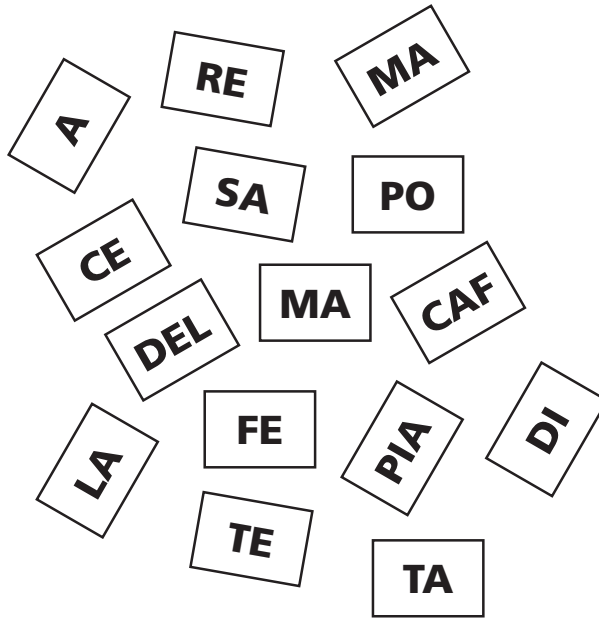
Giochi da plancia, da tavolo di manipolazione sillabica.

**“Nel laboratorio si è prodotto...”**

- il bambino suddivide un testo in sillabe;
- compone nuove parole/frasi e testi, utilizzando le sillabe.

Esempio

Gioco di suddivisione, destrutturazione e ricomposizione di sillabe



---

...per continuare la lettura *www.lameridiana.it*

Novità, recensioni, pagine da leggere e scaricare, blog e forum attivi con gli autori, appuntamenti e presentazioni... a portata di click.

---

### **Le nostre collane**

*Partenze... per educare alla pace*

*Partenze... per l'adolescenza*

*P come gioco*

Curata da Antonio Brusa e Arnaldo Cecchini

*P come gioco... strumenti*

*P come gioco... pilastri*

*Prove... storie dall'adolescenza*

Curata da Paola Scalari e Paola Sartori

*Persone*

Curata dallo IACP e diretta da Alberto Zucconi

*Premesse... per il cambiamento sociale*

Curata da Paola Scalari

*Per sport*

Curata da CSI e UISP

*Paginealtre... lungo i sentieri della differenza*

*Passaggi... al meridiano*

*Paceinsieme... alle radici dell'erba*

*Persuasioni*

curata da Goffredo Fofi

**Supponiamo di mettere i bambini al centro dell'aula. Non un percorso rigido ma solo lo sguardo al punto d'arrivo. E l'insegnante che, come un capitano, tappa dopo tappa segna la rotta.**

**Benvenuti nel metodo destrutturato, dove l'originalità e la creatività dei bambini costituiscono la materia dell'apprendimento. Dove i momenti accadono diversi e dalle esperienze si estraggono continuamente stimoli e riflessioni. Dove nessuno schema è statico ma dinamico e flessibile, anche fallibile, comunque a misura del bambino.**

**Benvenuti nel metodo destrutturato che trasforma l'aula in un'officina creativa e la didattica in un divertente gioco, la ludolinguistica.**

**Come dimostrano le tecniche e i giochi illustrati nelle pagine di questo volume, con questa miscela si possono mobilitare straordinarie risorse di apprendimento, grazie alle quali si riescono a mettere in luce talenti a volte non sempre palesi e riconoscibili. L'attivazione della creatività costituisce un veicolo fondamentale per cogliere il filo sottile che collega saperi e conoscenze, e stabilire nessi.**

**Così il libro non è necessariamente costituito da pagine, può essere animato, teatralizzato, ogni pagina è uno "scaffale", all'interno del quale si appoggiano oggetti simbolici e quelle conoscenze da veicolare per l'apprendimento. Ogni oggetto/pagina ha una propria natura sensoriale, leggibile, ascoltabile e, quindi, imprescindibile nel vissuto personale, sempre integrabile come integrabile e dinamica è la conoscenza.**

**Buona lettura, dunque. Anzi buon gioco.**

**Mauro Caldera**, Pedagogista didattico creativo, Direttore del Parco della Fantasia "G. Rodari". Si occupa di formazione al personale della scuola e non, al fine di promuovere metodologie ludiche per l'apprendimento in grado di trasformare i saperi in strumenti per "Giocare la cultura". Progetta e sperimenta officine creative nelle scuole d'Italia.

**Tiziana Santomauro**, Dirigente scolastico con esperienze d'insegnamento nelle scuole speciali, dell'infanzia e primaria. Svolge corsi di formazione e specializzazione rivolti agli insegnanti di ogni ordine e grado in collaborazione con scuole e con l'Università degli Studi di Bari. Ricerca, promuove e sperimenta metodologie didattiche ed iniziative formative e innovative.

ISBN 978-88-6153-129-1



**EURO 15,00 (I.i.)**