

PIANIFICARE, ARGOMENTARE, NARRARE

Gianna Campigli

DAI DIVIETI ALLE REGOLE

Quadro sinottico

PRIMA PARTE

| | |
|---------------------------------------|--|
| I COMANDI, DIVIETI, I PERMESSI | V. 1 ITINERARIO MODULARE <i>Divieti, comandi, permessi in.....</i> V. 2 ITINERARIO MODULARE <i>Divieti, comandi, permessi in ... famiglia</i> |
|---------------------------------------|--|

SECONDA PARTE

| | |
|------------------|--|
| LE REGOLE | V. 3 ITINERARIO MODULARE <i>Le regole in casa Simpson</i> V. 4 ITINERARIO MODULARE <i>Le regole nel gioco</i> V. 5 ITINERARIO MODULARE <i>Le regole nella narrazione</i> |
|------------------|--|

I COMANDI, I DIVIETI, I PERMESSI

V.1

ITINERARIO MODULARE

DIVIETI, COMANDI, PERMESSI IN....

Area interessata: lingua italiana

*Durata: un mese circa; classe 4^a
elementare*

V.1.1

I FASE *L'esplorazione del mondo linguistico*

durata: 4h

Obiettivi

- stimolare un atteggiamento di ricerca
- osservare l'ambiente linguistico circostante

L'insegnante chiede ai bambini di registrare tutto quello che "sembra " un divieto, un comando, un permesso, un'indicazione....per le strade, nei luoghi pubblici, negli ambienti privati:

Insegnante: Bambini, da oggi guardatevi intorno e osservate attentamente, come foste investigatori, tutto ciò che vi può sembrare un divieto, un comando, un permesso, un'indicazione; registratelo su un bigliettino che porterete a scuola. Avrete tre giorni a disposizione!

I biglietti così raccolti vengono sistemati in un contenitore (*ne sono arrivati moltissimi a testimonianza della forte motivazione da parte dei ragazzi*).

V.1.2

II FASE *La comprensione globale*

durata: 4h

Obiettivi

- capire le informazioni principali
- stimolare a porsi domande
- stimolare ad individuare gli elementi comunicativi in un messaggio
- riflettere sulle caratteristiche linguistiche

La lettura dei biglietti

Prima tappa

□ *La discussione e la classificazione*

Durante la lettura dei biglietti nascono tanti interrogativi sul senso del messaggio, su chi può averlo scritto, a chi è destinato e perché... ed anche sul significato di alcune parole o formule linguistiche.

Si riportano alcuni esempi:

È vietato toccare la merce esposta. Vietato mangiare sul piano vasca. È consentito l'ingresso solo ai residenti. Gettare i guanti usati negli appositi contenitori. Il bar si trova sul retro della piscina. Etc.

La classe discute sui contenuti dei messaggi; si fanno ipotesi sui possibili *emittenti*: "Comune? Proprietari di ambienti o luoghi? Persone che organizzano?" E i *destinatari*? Si discute sul significato di alcune parole (*es: è consentito*) per giungere ad una condivisione di significati. Si arriva a capire che ogni messaggio è un testo a dominanza regolativa.

Seconda tappa

□ *La scoperta di "regole" linguistiche*

Dall'analisi dei biglietti e dalla discussione emerge il ricorrere di alcune caratteristiche:

- i verbi sono espressi all'infinito ("*senza persona e tempo preciso*", dicono i bambini. Vietato PARCHEGGIARE sul prato).
- i verbi svolgono la funzione di soggetto. (È vietato TOCCARE la merce esposta).
- quando il verbo non c'è, la frase è composta solo da nomi. (DIVIETO DI SCARICO; DIVIETO DI BALNEAZIONE).

V. 1.3

III FASE *Dalla realtà alla simulazione*

durata: 4h

Obiettivi

- identificare la situazione comunicativa
- praticare il linguaggio orale
- cogliere la diversità di registro
- motivare alla scrittura

La simulazione

Prima tappa

□ *Il gioco della drammatizzazione*

L'insegnante: Bambini, pensiamo ad una situazione in cui ci sia un ragazzino che non rispetta un divieto. Quali altre persone ci potrebbero essere? In quale luogo? E il divieto quale potrebbe essere?

Arrivano, immediate, le proposte degli alunni: *C'è un vigile, c'è la mamma del bambino; siamo in un parco pubblico; al Parco dei Mille hanno seminato l'erba, c'è un cartello dove c'è scritto che non si può giocare al pallone e nemmeno correrci!*

Ci si mette d'accordo per il gioco di drammatizzazione; si usa il registratore per poter riascoltare i dialoghi. Al riascolto gli alunni si rendono conto che non è molto evidente la differenza di registro tra i tre personaggi.

Seconda tappa

□ *La scrittura motivata*

Si decide di scrivere la sceneggiatura usando registri diversi e di utilizzare alcune parole-chiave che li identifichino.

Se ne riporta uno stralcio:

SITUAZIONE: Un bambino gioca a palla sul prato di un giardino pubblico dove c'è il divieto; la mamma sta leggendo il giornale seduta su una panchina. Arriva il vigile....

V. – *Scusa ragazzo, sai leggere? Dietro di te puoi vedere un cartello che vieta l'azione che stai facendo. Con tutto lo spazio in cui è consentito giocare al pallone, giochi proprio qui dove è proibito?*

B. – *Beh! Che sarà mai...Non è mica tanto grave.*

V. – *Non è grave? Certo che è grave: stai commettendo un reato; violi l'articolo XXX del Codice Civile. Le conseguenze possono essere gravi.*

B. – *E io chiamo la mi' mamma. Mammaaaaaaaaaa!*

V. 1.4

IV FASE *L'apertura all'immaginario*

durata: 5h

Obiettivi

- sviluppare capacità immaginative
- praticare la struttura del testo narrativo
- riflettere sul "modo" verbale della narrazione

Dal discorso pragmatico a quello narrativo

Prima tappa

□ *La creazione di testi*

Si invitano gli alunni a produrre testi narrativi (*prima a livello collettivo e poi individuale*). Si parte da un messaggio comunicativo reale per arrivare ad un finale fantastico, e viceversa.

L'insegnante: "Ora bambini si pescherà dalla scatola un divieto, che sarà l'inizio del nostro racconto".

I bambini: "Come? Dovremo raccontare qualcosa che è successo davvero?"

L'insegnante: "No, dalla realtà passerete all'immaginazione: vi dovrete immaginare situazioni che potranno essere realistiche od anche fantastiche."

Ci si prepara per l'elaborazione collettiva del testo, mettendoci in cerchio: l'inizio c'è già; dalla scatola è stato pescato il seguente biglietto "È vietato introdurre cani". Comincia a parlare il bambino alla destra dell'insegnante e si prosegue; gli alunni che non se la sentono possono passare il turno. All'inizio partecipano i più spigliati, quelli che hanno sempre qualche bella idea da proporre; poi, adeguatamente stimolati, anche i più timidi aggiungono qualche "pezzetto" di narrazione, così vengono gratificati dai compagni e dalla maestra.

"È vietato introdurre cani", diceva sempre la mamma di Pino e Lola, quando le rammentavano che volevano un cane;

"Non lo leggete il cartello sul portone del condominio?"

I due bambini si consolavano guardando una videocassetta di cani; ma arrivava la mamma urlando a squarciagola: "Non si può stare al televisore più di un'ora, lo sapete!"

Quel giorno i bambini si precipitarono in camera loro, ma la mamma li rincorse urlando: "Non si corre in casa, lo sapete che i vicini del piano di sotto si lamentano della confusione!".....

..... Quando la mamma tornò vide in ogni stanza un cartello con scritto : vietato vietare ... La mamma avrebbe riflettuto.....

Seconda tappa

□ *La riflessione sul 'modo' della narrazione*

Il racconto dei bambini viene registrato per poterlo riascoltare e trascrivere. Nel riascolto ci si rende conto che, raccontando, non tutti usano lo stesso tempo: c'è chi usa il passato remoto, chi il passato prossimo, chi il presente. Nasce una discussione, stimolata dall'insegnante, nella quale si guidano gli alunni a prendere consapevolezza della funzione dei vari tempi dell'Indicativo. Essi si rendono conto, infatti, che passato remoto, passato prossimo e presente fanno avanzare la storia; qualcuno obietta che non si deve usare il presente per raccontare eventi "successi" in tempi lontani. Altri affermano, con parole loro, che anche il presente ha una funzione narrativa e che nel "parlato" si usa spesso: "A me, torna bene dire – E arriva la mamma e urla – anche se so che il fatto è avvenuto tempo fa."

Si sa bene che i bambini difficilmente, quando raccontano, sanno sostenere lo stesso tempo verbale: la commutazione temporale, si legge in *Grammatica del parlare e*

dell'ascoltare a scuola¹. Segnala semplicemente l'apertura di una nuova "scena" nella narrazione e non particolari difficoltà dell'alunno. Tuttavia si gioca a cambiare il tempo degli avvenimenti

"I fatti succedono ora: raccontiamoli usando sempre il presente.

I fatti sono successi pochi giorni fa: raccontiamoli usando sempre il passato prossimo.

I fatti succedettero tanti mesi fa: raccontiamoli usando sempre il passato remoto."

In questo contesto si osserva che c'è un tempo che non fa avanzare la storia e che ha una funzione particolare: indica azioni che si ripetono abitualmente (*diceva sempre la mamma*), o serve a descrivere (*i documentari sui cani erano interessanti*) all'interno di uno spazio temporale passato. È l'imperfetto.

Verifica:

- ricreare una situazione con emittente e destinatari, leggendo un messaggio con un divieto (*Alt! Di qua non si può procedere! Deve deviare a destra*)
- completare una tabella dove risulta solo il messaggio: indicare un emittente, un destinatario, la situazione (v. sotto)*
- costruire un breve testo che si concluda con un divieto (*excipit*)

* Consegna: *Leggi i messaggi attentamente, poi completa la tabella*

| <i>Emittente</i> | <i>Messaggio</i> | <i>Destinatario</i> | <i>Motivazione</i> | <i>Situazione</i> |
|------------------|--|---------------------|--------------------|-------------------|
| | <i>Allacciare le cinture di sicurezza.</i> | | | |
| | <i>La ditta non è responsabile degli oggetti smarriti.</i> | | | |
| | <i>È consentito l'ingresso solo ai residenti.</i> | | | |
| | <i>Riponi il carrello dove lo hai trovato.</i> | | | |

¹ L. Brasca, M.L. Zambelli, *Grammatica del parlare e dell'ascoltare a scuola*, Firenze, La Nuova Italia, 1992.

V. 2

ITINERARIO MODULARE DIVIETI, COMANDI, PERMESSI IN....FAMIGLIA

Area interessata: lingua italiana

Durata: due mesi circa

V.2.1

I FASE *L'esplorazione dell'ambiente linguistico*

durata: 20h

Obiettivi

- saper ascoltare con uno scopo stabilito
- comprendere le informazioni essenziali e l'intenzione comunicativa in messaggi raccolti
- comprendere le informazioni essenziali nel parlato di adulti
- saper individuare nel "parlato" gli elementi che rinviano al contesto situazionale
- raccontare a voce e per scritto, in modo chiaro, esperienze, stati d'animo, opinioni

La raccolta di.....

Prima tappa

Divieti

L'insegnante propone agli alunni di registrare su bigliettini quali divieti sono loro rivolti più spesso in casa. Quando ce ne sono diversi, si leggono; quindi si invitano i bambini a fare le loro osservazioni, ad esprimere il loro punto di vista, a ipotizzare il perché di tali divieti, contestualizzandoli attraverso il racconto di fatti accaduti. La discussione collettiva viene "verbalizzata".

.....Alcuni biglietti contengono solo i divieti, altri contengono il divieto più il motivo, altri ancora contengono il divieto più eventuali conseguenze o minacce, due esprimono divieti o permessi a condizione che... Riguardo al messaggio, gli ultimi due biglietti non sono chiari, in essi sono sottintese alcune informazioni che Valentina e Michela hanno invece chiare perché presenti nel momento in cui sono state dette. Di tutti i messaggi sappiamo chi sono i destinatari: ognuno di noi; l'emittente invece non è mai chiaro. Abbiamo osservato che nelle situazioni di parlato alcune informazioni sottintese (*emittente, luogo, tempo, riferimenti*) si capiscono dalla situazione, dai gesti... Nello scritto le informazioni devono essere esplicite; quindi, per essere chiari e comprensibili i biglietti devono contenere le seguenti informazioni: chi, a chi, dove, quando, perché.

Seconda tappa

Comandi

L'insegnante, anche questa volta, privilegia il linguaggio orale invitando gli alunni a raccontare i propri sentimenti ed i propri pensieri sull'argomento. Dispone i bambini a coppie stimolandoli alla *confidenza*.

Valentina si confida con una compagna. "Tornata dalla mia cugina/ sono andata / a mangiare..... e mio babbo mi ha detto : -Vai a prendere l'acqua che è finita" e io però / ho fatto finta / di nulla e non sono andata a prendere l'acqua.... e ho continuato a guardare la televisione. Dopo il mio babbo me l'ha ridetto.....e lui... e io... mmm.. non sono voluta andare... un ci volevo andare punto e basta....."

..... Allora i' mi' babbo m'ha detto: -Vai a prende l'acqua e moviti se no ti do du' ceffoni.....Sono andata/ ho preso l'acqua e gliel'ho messa piano... sul tavolo/ perché se gliela mettevo forte come volevo fare mi dava proprio du' schiaffi"

Si utilizza il registratore per il riascolto, in modo da effettuare osservazioni sul parlato degli alunni. A tale proposito si predispone una scheda osservativa per la registrazione delle caratteristiche del "parlato". La scheda sarà riutilizzata ogni qualvolta si vorrà osservare il parlato degli alunni (*in qualche occasione sono i compagni stessi ad effettuare le osservazioni*) con lo scopo di creare momenti di riflessione che diano spunto all'insegnante per nuove attività a livello orale.

Alunno:

Ascolto diretto

Registrazione

| Modo di parlare | Sicuro | scorrevole | incerto | |
|-------------------|----------------|-----------------|----------------|---------------------|
| intercalari | | | | |
| pause | | | | |
| ritorni indietro | Per incertezza | per correggersi | per aggiungere | per spiegare meglio |
| registro | | | | |
| tono | | | | |
| chiarezza | | | | |
| coerenza | | | | |
| attinenza al tema | | | | |

Terza tappa

Dal parlato allo scritto

La confidenza diventa una pagina di *diario*. Ogni bambino mette per scritto ciò che ha raccontato al compagno: il racconto orale è servito oltretutto per pianificare quello scritto.

Martina scrive. "Caro diario, mi confido con te. Accidenti, non ne posso proprio

più! Tutti i giorni, quando esco da scuola, la mia mamma comincia a comandarmi a bacchetta: "E levati il giacchetto, e lavati le mani, e mettiti le ciabatte, e vai a prendere questo, e vai a prendere quello.....insomma, un tormento! Inoltre se non faccio quello che vuole, comincia a chiedermelo di continuo: è un'ossessione davvero!" Etc....

Quarta tappa

□ *La pratica riflessiva*

Prendendo in esame divieti e comandi l'insegnante guida gli alunni alla scoperta della funzione del verbo, che dice qualcosa in un modo particolare: "dà sempre un ordine, maestra di fare o di non fare qualcosa. È il modo del comando .. "

"Sarah, non andare nella mia camera."

"Serena, smetti di giocare a palla in garage."

"Fuori? Prima finisci i compiti."

Tuttavia qualcuno osserva che nel divieto *non andare nella mia camera*, quell'*andare* non è proprio come *smetti*, o *finisci*.

Bambino: "Maestra, "andare" è un infinito, lo abbiamo trovato tante volte nei divieti!"

Insegnante: "Attenti bambini; riprendiamo alcuni dei nostri divieti, ad esempio VIETATO MANGIARE SUL PIANO VASCA, VIETATO INTRODURRE CANI..., prima di tutto, a chi sono rivolti?"

Bambino: "A chiunque vada in piscina; non possono mica star lì a dire a tutte le persone che entrano sempre la stessa cosa: hanno messo il cartello con il divieto, così tutti lo leggono."

Insegnante: "Ora provate a trasformare i divieti in permessi."

Bambino: "Diventano: MANGIARE SUL PIANO VASCA, INTRODURRE CANI. Sono sempre rivolti a tutti".

Insegnante: "Vediamo ora: 'smetti di giocare' e 'finisci i compiti' a chi sono rivolti?"

Bambino: "A Serena e a Linda"

Insegnante: "E 'non andare nella mia camera'?" "A Sarah. Le mamme di Serena e Linda ordinano e la mamma di Sarah proibisce.

Bambino: Ah! Ho capito maestra, 'non andare' non è un infinito, è sempre il modo del comando.... rivolto ad una persona precisa e quella persona ce l'hai lì davanti a te." Etc.....

Si informano i bambini che il modo del comando, quello che hanno osservato e sottolineato nei divieti e nei comandi in famiglia, è l'*imperativo*, nelle sue forme negativa ed affermativa. Si fa quindi il confronto con le forme verbali dei divieti nell'ambiente esterno e si arriva alla conclusione che si usa l'*infinito* (divieti e comandi dell'ambiente esterno) per rivolgersi a tutti in generale; si usa l'*imperativo* (divieti e

comandi in famiglia) rivolgendosi ad una persona in particolare che si trova davanti alla persona che comanda o proibisce.

Quinta tappa

□ *I permessi*

L'insegnante stimola gli alunni ad esprimere il loro punto di vista e a discutere. Pre-dispone l'aula con i banchi a cerchio, in modo che ognuno possa vedere i compagni, lei si mette fuori dal cerchio dopo aver dato l'avvio.

“Avete detto che nella vostra famiglia spesso vi danno dei comandi e vi proibiscono determinate cose. Vi sembra giusto che qualcuno vi neghi qualcosa?... Vorreste che vi permettessero tutto?... Quando ritenete opportuno chiedere un permesso?.....”

Si stabiliscono le regole per discutere correttamente e per sviluppare l'argomento:

- chiedere la parola
- rispettare il proprio turno
- non ripetere ciò che è già stato detto
- aggiungere nuovi elementi collegandoli a quelli già espressi.

L'insegnante, che ha un ruolo di regista, interviene poco e, quando lo fa, usa la tecnica del rispecchiamento (*Se un alunno si esprime in modo poco chiaro, l'insegnante lo interrompe e gli ripropone la sua affermazione, a specchio: “Aspetta, tu hai detto che Mi sembra di capire che.... Hai detto questo, vero? Infine fa riformulare, con l'inserimento di alcune parole adatte, la frase in modo più chiaro.”*)¹

Si affidano inoltre degli incarichi ai bambini: ci sarà chi ha il ruolo di moderatore che stabilirà quando e a chi dare la parola; chi di segretario (*prenderà appunti per fare il verbale*); chi di osservatore (*farà attenzione alla pertinenza degli interventi, allo sviluppo, alla chiarezza del linguaggio*).

È opinione condivisa dai bambini che di solito il permesso si chiede quando si sa che una cosa non si può fare; e se la cosa preme davvero si mettono in atto strategie per farselo concedere.

Sesta tappa

¹ L'azione comunicativa dell'adulto deve consistere... in rispecchiamenti o riformulazioni del contesto espresso. Ad ogni affermazione del bambino segue perciò una ripresa di quanto detto che ha nel contempo la funzione di “confermare” l'altro e di invitarlo indirettamente a proseguire, *L. Brasca, M.L. Zambelli, Grammatica del parlare e dell'ascoltare a scuola*, Firenze, *La Nuova Italia-1992*; p.169.

□ *Il racconto..... personale*

Gli alunni raccontano per scritto le loro esperienze con i genitori; ognuno poi legge il proprio testo dove ha evidenziato la strategia adottata per convincerli a farsi concedere il permesso richiesto. Si elabora una tabella di sintesi.

REAZIONI E COMPORTAMENTO DA PARTE DEI BAMBINI

| | |
|-------------------------|----------|
| Promesse | XXXXX |
| Insistenza | XXXXXX |
| Attesa | XXXX |
| Broncio | XXXXXXXX |
| Pregghiera | XXXXX |
| Prepotenza | XX |
| Minaccia | X |
| Intercessione di altri | X |
| Azione di nasco- sto | X |

Settima tappa

□ *L'intervista*

L'insegnante esprime qualche dubbio sulla veridicità delle situazioni raccontate; i bambini affermano di aver detto la verità: *"Maestra domandalo alla mia mamma, è vero, io faccio proprio così"*. Viene dunque colta l'occasione per proporre ai bambini di essere loro stessi a domandare ai propri genitori quello che interessa sapere: si prepara l'intervista.

D - Prima di concedermi il permesso che ti chiedo, che cosa pensi?

D - Perché il più delle volte mi neghi il permesso richiesto?

D - La risposta negativa è definitiva o a volte ti fai convincere a cambiarla?

D - Se sei disposto a cambiare idea, che cos'è che ti convince?

D - Se sei irremovibile, ti senti mai in colpa?

D - Perché, a volte, invece di decidere da solo, mi mandi da mamma?

Un alunno porta a casa il registratore e registra l'intervista al babbo; a scuola viene riascoltata e sbobinata per riportarla sul quaderno. L'attività si rivela molto utile per una riflessione sulla punteggiatura e per un confronto tra le pause del linguaggio parlato e quelle, non necessariamente corrispondenti, del linguaggio scritto.

Si presenta un'altra occasione interessante, quella di prendere appunti mentre i compagni leggono le proprie interviste; si potranno avere sott'occhio tutti gli elementi

per fare una *sintesi* delle risposte.

“Bambini, ora dovrete diventare dei giornalisti: ogni volta che un compagno legge la propria intervista, voi dovrete registrare le informazioni essenziali, proprio quelle che interessano a noi; così sarete in grado di riferire, con poche parole, i risultati delle interviste. I giornalisti fanno così!”

V.2.2

II FASE *L'avvio all'argomentazione*

durata: 5h

Obiettivi

- esprimere in modo chiaro e comprensibile idee, opinioni
- partecipare a scambi comunicativi di gruppo, seguendo lo sviluppo degli argomenti
- rendersi conto dei diversi punti di vista intervenendo in modo coerente
- saper analizzare un problema e giungere a conclusioni motivate

Il gioco dei pro e dei contro

L'insegnante predispone l'aula con i banchi accostati alle pareti in modo da avere un grande spazio a disposizione.

“Ora bambini faremo il gioco dei pro e dei contro. Io farò un'affermazione (naturalmente scaturita dalla discussione sui permessi). Chi la ritiene giusta (pro) si metterà alla mia destra, uno accanto all'altro; chi non la ritiene giusta (contro) si metterà alla mia sinistra; gli indecisi nel frattempo possono rimanere al centro, dietro di me. Mi direte: - Ma se è un gioco ci sarà chi vince? Certamente. Chi se la sente, chiederà di parlare alzando una mano e dovrà esporre un motivo a sostegno della propria scelta per persuadere quelli dell'altra squadra a cambiare opinione. Anche gli indecisi dovranno trovare una collocazione: o tra i pro o tra i contro. Vincerà la squadra più numerosa perché avrà saputo trovare e quindi esprimere motivi più convincenti.”

Il gioco è vivace perché i bambini lo prendono molto sul serio. Giocando familiarizzano con il concetto di *tesi*, di *antitesi* e di *sintesi*.

I genitori spesso dicono di “no” ai propri figli

| GLI ARGOMENTI A FAVORE | GLI ARGOMENTI CONTRO |
|------------------------|----------------------|
| <i>È giusto</i> | <i>Non è giusto</i> |

| | |
|--|---|
| - Danno ai figli delle regole e un'educazione; | - I figli si fanno l'idea che i genitori non abbiano mai tempo per loro e quindi non siano disponibili; |
| - Evitano di farli crescere viziati; | - Appaiono troppo duri agli occhi dei bambini che stanno male e non sono contenti, né sereni; |
| - Fanno riflettere i figli spiegando il motivo del rifiuto e questi, crescendo, diventano capaci di sapere che cosa è giusto o no. | - Non devono approfittarsi di essere adulti per comandare e decidere al posto dei figli senza ascoltarli. |

L'insegnante guida gli alunni alla comprensione che fra due tesi in opposizione si deve cercare una possibile sintesi, una mediazione. Tutti alla fine concordano che i genitori si comportano in un certo modo per dare ai figli delle regole: *"Sì, è giusto che all'interno della famiglia ci siano delle **regole!**"*

Verifica

- raccontare una situazione in cui si è dovuto eseguire un comando; mettere in evidenza reazioni e stati d'animo
- riflettere sulla controversia "È meglio essere figli unici od avere fratelli?"; riportare quindi in una tabella le argomentazioni a favore delle due tesi.

DAI DIVIETI ... ALLE REGOLE

SECONDA PARTE

LE REGOLE

V. 3 ITINERARIO MODULARE

LE REGOLE...IN CASA SIMPSON

Area interessata: lingua ita-

liana

Durata: un mese circa

V. 3.1

I FASE

Letture di un cartone animato trasmesso su Italia 1

durata: 12 h

Obiettivi:

- stimolare la lettura e la comprensione di linguaggi diversi (*il linguaggio televisivo dei cartoni animati*)
- sapersi orientare in una narrazione televisiva
- saper affrontare problematiche che interessano l'alunno
- saper dare giudizi sui modi e sui contenuti del "parlato" dei personaggi di un cartone
- saper "argomentare" su una controversia che può nascere da pareri diversi

Il percorso iniziale prevedeva, a questo punto, lo sviluppo di un modulo sul tema "le regole in famiglia"; tuttavia, vedendo l'interesse e l'entusiasmo dei bambini relativi al cartone televisivo dei Simpson, famiglia americana dove, a detta di Lorenzo, non esistono regole, ho pensato di raggiungere lo stesso obiettivo (*condivisione del significato di regola*) attraverso un itinerario che riscuoteva la forte approvazione degli alunni (*a qualcuno era "proibito" guardare quel cartone*). Si presentava, inoltre, l'occasione di raggiungere altri obiettivi.

I Simpson

Prima tappa

- *La visione di un episodio*

Si propone agli alunni di guardare un episodio del cartone animato (*prima visionato dall'insegnante*) e di orientarsi rispetto all'argomento. I bambini sanno fornire informazioni anche sulla sua tipologia. Si elabora una scheda dove risultino più dati possibili in modo che tutti abbiano chiaro su che cosa si sta lavorando. Si riprende il verbale della discussione avvenuta in seguito alla raccolta dei divieti in famiglia dove si era giunti

alla conclusione che i “biglietti”, per essere chiari, dovevano contenere le seguenti informazioni: chi, a chi, dove, quando, perché. Si trasferiscono le conoscenze apprese in questa nuova situazione.

Si riporta la scheda elaborata dai bambini:

| | |
|--------|--|
| CHI | I Simpson sono una famiglia americana composta da padre (Homer), madre (Marge), e tre figli (Bart, Lisa e Maggie). |
| DOVE | vivono in una città (Springfield) degli Stati Uniti d’America. |
| QUANDO | ai giorni d’oggi. |
| A CHI | il cartone è indirizzato a un pubblico di ragazzi e adulti. |
| PERCHÉ | ha lo scopo di far divertire mettendo in “commedia” il comportamento e il linguaggio di una tipica famiglia americana. |

Si chiede a un bambino di raccontare a voce ed in breve l’episodio visto; gli altri possono intervenire per correggere od integrare con informazioni indispensabili alla comprensione. In seguito ognuno metterà per scritto, sul proprio quaderno, la sintesi dell’episodio.

Seconda tappa

☐ *L’osservazione del linguaggio del cartone*

Anche in questo lavoro i bambini utilizzano esperienze, conoscenze e procedure già attivate in altre situazioni di osservazione del “parlato”.

Che cosa si osserva?

– il tipo di registro con cui i personaggi si esprimono.

I bambini: “Il registro è medio-basso; spesso il tono è confidenziale, a volte insolente; inseriscono esclamazioni ed espressioni volgari.”

– il tipo di linguaggio, con il suo repertorio d’uso, la gestualità.

I bambini: “I Simpson accompagnano le parole con gesti che ci fanno capire che non hanno rispetto di nessuno. Usano parole offensive indirizzate anche ai familiari: pupaz-zotta, zozzone, deficiente, schiappe. Usano strane parole, inventate o poco conosciute: stroboscopico, drittata, dindondamente. Usano inoltre esclamazioni che camuffano parlato dei ragazzi di oggi: mitico, fichissimo, figata.”

I bambini si rendono conto di parlar meglio dei Simpson; conoscono infatti parole simpatiche ma meno rozze

Pupazzottaragazzina
 Zozzonesudicione
 Schiappenullità
 Cacchioaccidenti
 Fichissimoalla moda
 E ce ne sono altre ancora più "fini"...

A questo punto si cercano sul vocabolario

Pupazzotta.....ragazzina bamboletta fanciulla.....
 Zozzonesudicio imbrattato sporco
 Schiappe.....nullità incapaci..... inesperte
 Cacchioaccipicchia cavolo capperi
 etc.

I bambini toccano con mano cosa significhi passare da un registro a un altro. Si approfitta per predisporre altre attività in questa direzione.

Terza tappa

☐ *Il parere dei bambini*

È il momento di discutere con i bambini che cosa pensano del cartone animato de "I Simpson", dei personaggi, del loro linguaggio, della possibilità di imitazione da parte di alcuni...

Tutti esprimono il loro parere con molta animazione

" Non mi piacciono perché non insegnano praticamente niente a nessuno: cioè dicono molte parolacce e espressioni volgari che non fanno bene a noi bambini.....

.....Per me fanno bene a far parlare i Simpson a quel modo, altrimenti nessuno li guarderebbe!....Il loro linguaggio non è corretto, insegna a non avere rispetto dei figli, della gente, della mamma... non c'è educazione....Aveva ragione Lorenzo a dire che in casa Simpson non ci sono regole!

L'insegnante coglie l'occasione per verificare se tra gli alunni c'è condivisione sul significato di "regola". Ognuno deve dire che cosa intende con questa parola.

I bambini non si limitano ad esprimere il loro "concetto" di regole, ma aggiungono anche *dove, quando e come* si imparano. Alcuni intervengono con un riferimento concreto al proprio vissuto e quindi dimostrano di essere pertinenti, ma non sempre capaci di allontanarsi dall'esperienza personale. Altri riescono a generalizzare, sviluppando vari aspetti dell'argomentazione.

Quarta tappa

☐ *L'argomentazione*

Gli alunni hanno già fatto esperienza di argomentazione attraverso il gioco "dei pro

e dei contro”; ora si passa ad un vero dibattito sul tema “È bene o no guardare alla TV il cartone dei Simpson?”

Si cerca di lavorare gradualmente partendo dalla componente pragmatica dell’argomentazione a livello di oralità, per giungere (*se se ne riconosce l’opportunità*) alla componente sintattico-testuale. Si fa prendere consapevolezza del termine tesi (*o opinione*) e si stimola a trovare almeno un motivo a sostegno (*un dato di fatto, una presupposizione, un convincimento personale, una testimonianza..*)

Successivamente si prova a mettere per scritto, in una tabella, gli argomenti a favore della tesi “Non è bene guardare il cartone dei Simpson”. Con naturalezza alcuni bambini “controbattono” portando degli esempi con lo scopo di demolire quegli argomenti. La tabella quindi diventa doppia: da una parte gli argomenti a favore, dall’altra, in corrispondenza, le opposizioni (*la tabella, riportata su un lucido, viene proiettata con la lavagna luminosa in modo da avere sott’occhio tutti i dati*).

Infine si passa all’elaborazione *collettiva* del testo argomentativo, ponendo l’attenzione sui connettivi e sui termini linguistici specifici per esprimere “affermazione, opposizione”.

Dalla discussione sull’argomento “Simpson” sono emerse diverse opinioni. Alcuni di noi pensano che non sia bene guardare questo cartone perché ci sono personaggi che fanno azioni e gesti volgari; inoltre dicono anche parolacce e spingono un bambino che li guarda a fare come loro.

Altri affermano che le scene violente possono trascinare soprattutto i bambini piccoli che vogliono imitare i loro “eroi preferiti”.

Molti sono d’accordo nel dire che il cartone dei Simpson non insegna nulla: la famiglia Simpson non è proprio una famiglia da imitare!

Altri ancora controbattono che i “Simpson” non devono insegnare, ma solo far divertire e sono proprio divertenti; inoltre un bimbo piccolo, se li guarda, non fa caso alle parolacce, ma al movimento delle immagini e a quanto sono buffe: i personaggi sono gialli ed è buffa anche la loro capigliatura, il loro naso e i loro occhi.

E poi, non è vero che non insegnano nulla, perché, quando fanno cose che non si dovrebbero fare, ci rimettono; quindi fanno riflettere.

Qualcuno ha precisato che sì, dicono le parolacce, ma se un bambino è abbastanza grande e non le vuole imparare, può vedere i Simpson senza avere il timore di impararle.

Tra le argomentazioni a favore c’è anche quella che il cartone è bello perché mantiene una certa tensione con il racconto di avventure: mettono sempre la pubblicità sui punti più belli..... e noi vogliamo vedere come va a finire.

Se alcuni dicono che quei personaggi sono volgari, altri ribattono che sono divertenti proprio perché non sono “perbenino” così come pretendono da noi: per questo loro non sono noiosi. Un compagno ha aggiunto che quando in casa ti costringono ad essere troppo “perbene”, guardare i Simpson può essere una liberazione: uno può immaginare di essere come loro, liberi e trasgressivi quando vogliono.

Infine c’è chi ha asserito che l’autore di questo cartone ha voluto esagerare i difetti

di una famiglia americana e quindi l'ha voluta prendere in giro; e quando si prende in giro qualcuno ci si ride sopra. I Simpson sono molto seguiti perché fanno ridere.

Verifica

- esprimere in maniera adeguata la propria opinione sulle trasmissioni televisive per ragazzi

V. 4 ITINERARIO MODULARE

LE REGOLE NEL GIOCO

Area interessata: lingua italiana
Durata: due settimane

V. 4.1

I FASE *La sperimentazione*

durata: 5h

Obiettivi

- rendicontare situazioni, avvenimenti, rispettando l'ordine temporale
- realizzare una cronaca in contemporanea
- esprimere le proprie opinioni in merito alle suddette situazioni o avvenimenti
- individuare le caratteristiche di un testo a dominanza regolativa

Sperimentareper riflettere

Prima tappa

□ *Il gioco senza regole*

L'insegnante osserva che alcune bambine, durante la ricreazione, fanno un gioco che ha loro insegnato Elena, un'alunna proveniente dall'Ucraina: il gioco dell' "elastico". Propone a tutta la classe di provare a giocare. I maschi si ribellano: "noi non sappiamo giocare all'elastico, non ci si capisce niente; non fanno altro che saltare. Si fa notare che sarebbe opportuno star a vedere che cosa succederebbe a giocare ad un gioco senza conoscerne le regole.

Si affidano i ruoli: 4 bambini giocano; 1 fa la cronaca "in diretta"; 3 annotano per scritto quello che succede.

Cronista: "Ecco, arriva l'elastico; Gianluca e Lorenzo se lo mettono alle caviglie e stanno uno davanti all'altro, un po' distanti. Federico salta pestando l'elastico, poi salta anche Giovanni.... Ma ecco che discutono; Giovanni dice che di salti se ne devono fare 5, Federico dice 10; Lorenzo si intromette affermando che loro hanno già saltato e che ora tocca a lui e a Gianluca. Ognuno dice la sua. Ora si sono chetati, hanno smesso an-

che di brontolare: non sanno come andare avanti. Si scambiano il posto: salta Gianluca; Lorenzo fa un altro tipo di salto, ma Gianluca lo aggredisce: - Te devi fare il salto uguale al mio! Lorenzo non è d'accordo, scoppia un'altra discussione, proprio quasi un litigio. Hanno smesso di nuovo di giocare; non sanno come andare avanti.

Gli "spettatori" sono impazienti di fare le loro osservazioni e riflessioni.

In sintesi:

"Quando si gioca senza regole, o il gioco non diverte perché ognuno fa quello che vuole, oppure nasce un litigio perché ognuno ha un'idea e vuole imporla agli altri.

A questo punto il gioco va avanti solo se ci si mette d'accordo, cioè se si stabiliscono delle regole.

Tutti condividono: I giochi devono avere delle regole che vanno rispettate.

Seconda tappa

□ *Il gioco con le regole*

L'insegnante propone ai bambini un gioco con le regole.

Distribuisce a tutti la fotocopia delle istruzioni, consigliando di:

– leggere – capire – provare a giocare (*La staffetta – O.A. Grandjean, Il libro dei giochi in casa*).

Il gioco si svolge senza problemi o intoppi perché "le istruzioni sono chiare e dettagliate".

Istruzioni chiare e dettagliate sono le caratteristiche che i bambini individuano in quel testo di istruzioni e in altri (*ricette, istruzioni per costruire o montare un oggetto, istruzioni per eseguire una sequenza di azioni con un fine...*). Scoprono il ricorrere dell'uso dell'imperativo, o dell'infinito, o della forma impersonale.

V. 4.2

II FASE *La produzione*

durata: 2h

Obiettivi

- individuare le caratteristiche linguistiche di un testo a dominanza regolativa
- saper produrre un testo regolativo

Istruzioni d'uso

Si propone ai bambini di elaborare il testo di istruzioni del gioco dell'elastico seguendo la struttura del testo conosciuto (*La staffetta*); quindi:

- numero dei giocatori
- materiale occorrente
- regole del gioco

- vincitori
- ulteriori informazioni (*se sono necessarie*).

Si consiglia di scegliere il modo o la forma verbale che preferiscono e di fare attenzione a mantenerla sempre.

Verifica:

- esporre a voce e per scritto: *“quali giochi si fanno a scuola? – si rispettano le regole? - se non si rispettano, come va a finire?”*
- dare istruzioni (*a voce e per scritto*) per eseguire un gioco non conosciuto dai compagni.

V. 5 ITINERARIO MODULARE

LE REGOLE NELLA NARRAZIONE

Area interessata: lingua italiana

Durata: due settimane

V. 5.1

I FASE

Il gioco nel testo letterario

6 h

Obiettivi

- leggere ad alta voce in modo espressivo
- comprendere le informazioni principali di un brano narrativo
- sapersi orientare all'interno di un brano
- saper individuare il genere narrativo (*autobiografia*)
- saper produrre un testo narrativo
- riflettere sul lessico, sui significati
- conoscere parti del discorso e il loro scopo

Prima tappa

□ *La comprensione e la rielaborazione*

L'insegnante sceglie un testo d'appoggio in cui si parla di giochi (*“Scommettiamo che non ci trova?” di Matilde Serao*); quindi ne esegue una lettura animata e coinvolgente. Anche i bambini vogliono leggere ad alta voce, immedesimandosi.

Si “entra” nel testo per capire bene le informazioni contenute (*si prepara una serie di domande*); se ne analizza la struttura (*l'autrice suddivide il racconto in parti, utilizzando sottotitoli*) e gli accorgimenti linguistici (*vedremo nella “finestra di riflessione”*).

Si invitano i bambini ad elaborare un testo narrativo sui giochi che sono soliti fare durante la ricreazione, seguendo la struttura del racconto della Serao.

Le produzioni sono, per la gran parte, buone ed anche la scelta dei sottotitoli risulta appropriata e talvolta originale.

Seconda tappa

□ *La ricerca nel testo*

Si stimolano gli alunni a individuare nel brano parole sconosciute o poco note; si cerca, collettivamente, di scoprirne il significato dal senso della frase in cui sono inserite.

Si cerca di capire come ha fatto l'autrice a descrivere e a caratterizzare così bene situazioni, personaggi, azioni. I bambini individuano aggettivi e avverbi, ma soprattutto il loro scopo:

"Sono parole che arricchiscono, che precisano, che forniscono ulteriori informazioni. Con loro la descrizione risulta più efficace, coinvolgente. Ogni volta la scrittrice ci porta ad immedesimarci".

Si prova a drammatizzare solo con gesti e movimenti, nel silenzio totale:

*La ricerca muta e nervosa, inquieta e taciturna (di chi era nascosto);
il giocatore immaginoso, inerte, audace, sciocco;
il nascondiglio impossibile, soddisfacente....*

I bambini scoprono inoltre che gli aggettivi possono diventare nomi: basta metter loro davanti l'articolo, come ha fatto la scrittrice: *il disinvolto, il sicuro di sé...*

"E tra i nomi ce ne sono alcuni molto particolari"; gli alunni riflettono: "non indicano persone, animali o oggetti, non ci fanno nascere nella mente immagini immediate appunto di persone o cose"

"Perché secondo voi?" "Forse perché indicano non la persona, ma le caratteristiche di una persona – astuzia, audacia, fantasia -..... "Ecco, questi nomi particolari si dicono astratti."

Per l'esercitazione, che i bambini hanno voglia di fare, si prendono dal testo tutti gli aggettivi adatti (*felice, irrequieto, misero, fragrante, elegante, furbo, strano, vivace.....*) e si fanno trasformare in nomi astratti (*felicità, irrequietezza, miseria.....*).

Si fanno individuare i tempi verbali, scoprendo la particolarità dell'autobiografia: il narrare in prima persona, singolare e/o plurale.

V. 5.2

II FASE *L'immaginario grammaticale*

durata: 2h

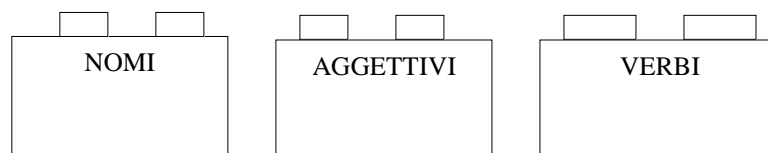
Obiettivi

- Sviluppare capacità immaginative
- Stimolare processi di interiorizzazione attraverso il gioco dell'immaginario e della personificazione
- Acquisire consapevolezza di un modello linguistico

Anche le parole "giocano"

Si lancia la proposta, parlando di giochi, di “far giocare le parole”. In che modo? Molti alunni sono appassionati del gioco del calcio: facciamole giocare al calcio. L’insegnante fa notare che di calcio non ne capisce niente; e i bambini: “Ma noi, maestra, siamo degli esperti!”

Nell’aula sono state attaccate alle pareti delle tasche di cartoncino colorato; ogni volta che veniva fatta la scoperta di parti morfologiche delle frasi utilizzate per la riflessione linguistica, si scriveva il loro nome su una tasca e all’interno, ogni volta, si mettevano dei cartoncini con le parole individuate.



Dopo animata discussione si dà il via alla personificazione: gli oggetti linguistici diventano soggetti umani. La squadra è la *Frase*, i giocatori sono le *Parole*

Oggi, 22 marzo 2000, debutta in serie A la squadra Frase, amata dai suoi fans alunni. Ecco la formazione.

Capitano : Verbo

Portiere: Nome

Difensore: Articolo

Mediano: Aggettivo

Attaccante: Avverbio

Fasce laterali: Preposizioni e Congiunzioni

Giocatori in panchina: Pronomi

Giudici di gara: Interiezioni

Il capitano (verbo) si mette “al centro” del campo: ha la parte più importante; anima la squadra, esprime ciò che “si deve fare”.

Il portiere (nome) si piazza fra i pali: Capitano e Portiere (verbo e nome) sono le colonne portanti della squadra (frase).

Ecco il difensore (articolo) che fa da spalla sinistra al portiere-nome: rivela la sua vicinanza. Quando ne vedi uno, sai che vicino c’è l’altro.

Il mediano (aggettivo) eccolo qua! Fa da spalla destra al portiere-nome, lo aiuta nel suo compito.

L’attaccante (avverbio), sempre pimpante, fa l’assistente al suo Capitano, quindi spesso gli passa la palla (informazione).

E in panchina? Eccoli là, i pronomi, pronti a sostituire.

E ora vedi gli “instancabili” che collegano la difesa all’attacco: le fasce laterali (congiunzioni e preposizioni).

E le volpi dei giudici di gara (interiezioni) che non si lasciano sfuggire niente? Sempre pronti a sventolare la loro bandierina: Oh! Ah! Eh!....

V. 5.3

III FASE *L'irruzione in altri ambiti*

durata: 12h

Dalle rime alla musica

Nel momento in cui si svolgeva l'attività sui divieti (*fuori, in famiglia o a scuola*), l'insegnante ha invitato gli alunni a metterli in rima. Quest'ultimo invito è piaciuto molto.

*Filippo non cambiar posto!
Noia sull'arrosto.*

*Alessandro non fare il buffone!
Noia sul tallone.*

*Elisa non far la pignola!
Noia sulla scuola.*

*Serena non far festa!
Noia sulla testa.*

*Adria di' la parola giusta!
Noia più robusta.*

*Gianna (maestra) non far la fiduciaria!
Noia nell'aria.*

Etc.....

Oppure

*Federico stai zitto!
Giochi sul soffitto.*

*Lorenzo stai fermo!
Giochi in un calzino.
Azzurra ti gingilli?
Giochi con gli strilli.*

*Alessandro posa il pallone!
Giochi sul 'groppone'.*

*Giovanni smetti di bere!
Giochi sul sedere.*

Etc.....

Anzi diversi bambini si sono messi spontaneamente a canticchiare le *rime* composte. Da questo fatto è scaturita l'idea di "cantare i divieti". D'accordo con l'operatrice musicale abbiamo scelto una musica che entusiasmava i bambini in quel momento: Mambo N.3; su questa base musicale sono state inventate le parole adatte ai due temi individuati, o recuperate da altri testi in musica. La canzone è stata integrata con brevi drammatizzazioni dove si è utilizzato come prioritario il linguaggio del corpo e il tutto è stato presentato ai genitori a conclusione dell'anno scolastico.

*TEMA A - Non parlare, non urlar, non alzare la televisione
fai così e fai cosà
a mamma piace solo comandar*

*Linda qui, Serena là, Ivan non ballare il chachacha
ma che guaio mamma mia
se poi dici una bugia*

PARTE STRUMENTALE

*TEMA B - Ci sono molti tipi di bugie
c'è chi le dice grandi come il mar
ma solo per il gusto d'inventar
e l'importante è non esagerar*

*Accade poi talvolta in qualche caso
che la bugia fa allungare il naso
le gambe fa accorciare, la voce fa tremare
l'intera faccia cambia di colore*

PARTE STRUMENTALE

*TEMA A - Non bagnare, non insudiciar,
non giocare con il pallone
vai di qui, vai di là'
sennò la tua maestra ti sgriderà*

Etc.....

I permessi e i divieti nel mondo medievale

In collaborazione con l'insegnante dell'ambito antropologico, che aveva svolto un'attività sui documenti per ricostruire spaccati di vita nel Medioevo, sono state individuate parti di essi, riguardanti le varie classi sociali dell'epoca, e trasformati o in permessi o in divieti per i cavalieri, per i servi, per i contadini, per le donne (*dame o serve o mogli di contadini*).

Trascrivi le informazioni del seguente documento distinguendole in permessi o comandi e divieti.... per Ermentrude.

“Ma Ermentrude non si ferma al laboratorio degli uomini. Cerca l'amministratore, gli fa l'inchino, e consegna il pollo e le uova, e poi corre al quartiere delle donne per pettegolare con le serve.

Ermentrude, comunque, deve scappar via, dopo aver fatto i suoi pettegolezzi, e noi pure. Essa ritorna alla sua fattoria, e si mette al lavoro nella piccola vigna; poi, dopo un'ora o due, rientra per far da mangiare ai bambini, e per impiegare il resto della giornata a cucire caldi indumenti di lana per loro. Tutte le sue amiche sono al lavoro dei campi, o delle fattorie dei loro mariti, o a badare al pollaio, o all'orto, o in casa a cucire; poiché il lavoro delle donne, in una fattoria di campagna, è pesante come quello degli uomini. Ai tempi di Carlo Magno (ad esempio) quasi tutta la tosatura delle pecore era fatta da loro. Poi finalmente Bodo ritorna per la cena, e appena il sole è tramontato vanno a letto.

| Ermentrude | Permessi (può) o comandi (deve) | Divieti (non può) |
|------------|---------------------------------|-------------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Nel laboratorio di computer

Per far prendere consapevolezza agli alunni delle possibilità d'uso della multimedia ed anche per farli semplicemente esercitare con la video-scrittura, è stata progettata la realizzazione di un opuscolo (con il programma "Creative Vryter") in sintonia con il lavoro di lingua.

L'attività svolta potrebbe costituire un altro possibile *Itinerario modulare* sulla manipolazione del testo regolativo.

L'opuscolo si è intitolato "Istruzioni per l'uso. Da consultare in caso di..... bisogni".

L'intento del lavoro è stato appunto quello di *manipolare* testi regolativi prodotti dagli alunni o già esistenti (*vedi circolare sulla sicurezza*) in modo divertente: si è giocato sul cambio di scopo comunicativo, sui nonsense, sui doppi sensi.

Alla richiesta della maestra di scrivere un testo di "Istruzioni per il piano di evacuazione", i bambini hanno cercato sul vocabolario il significato della parola "evacua-

zione". Un gruppo ha trovato il seguente significato: evacuare = abbandonare un luogo per motivi di emergenza: L'altro gruppo ha letto: evacuare=svuotare una cavità organica delle feci.

Ecco le istruzioni dei due gruppi:

Vuoi partecipare al piano di evacuazione? Potrai liberarti della paura o di qualcos'altro!

| 1° GRUPPO | 2° GRUPPO |
|---|---|
| <p>Al primo avvertimento (3 squilli di campanella) stai all'erta; Mantieni la calma e non ti spaventare; Interrompi ogni attività; Lascia tutti i tuoi oggetti (fuorché il giubbotto); Mettiti in fila (se altri sono già pronti);</p> <p>Non correre, non gridare, non spingere (potresti cadere addosso ad altri); Segui le vie di fuga indicate (porte d'uscita); Raggiungi la zona di raccolta (un punto preciso vicino al cancello); Ora potrai davvero mantenere la calma: l'evacuazione è terminata!</p> | <p>Al primo avvertimento (3 strizzoni di pancia) stai all'erta; Mantieni la calma e non ti spaventare; Interrompi ogni attività; Lascia tutti i tuoi oggetti (fuorché la carta igienica); Mettiti in fila (se altri hanno avuto il tuo stesso bisogno);</p> <p>Non correre, non gridare, non spingere (potresti fartela addosso); Segui le vie di fuga indicate (gabinetti); Raggiungi la zona di raccolta (un punto preciso: il WC); Ora potrai davvero mantenere la calma: l'evacuazione è terminata!</p> |

Da: *Idee per il curricolo verticale*, M. Piscitelli, B. Piochi, S. Chesi, C. Mugnai, Napoli, Tecnodid, 2001

