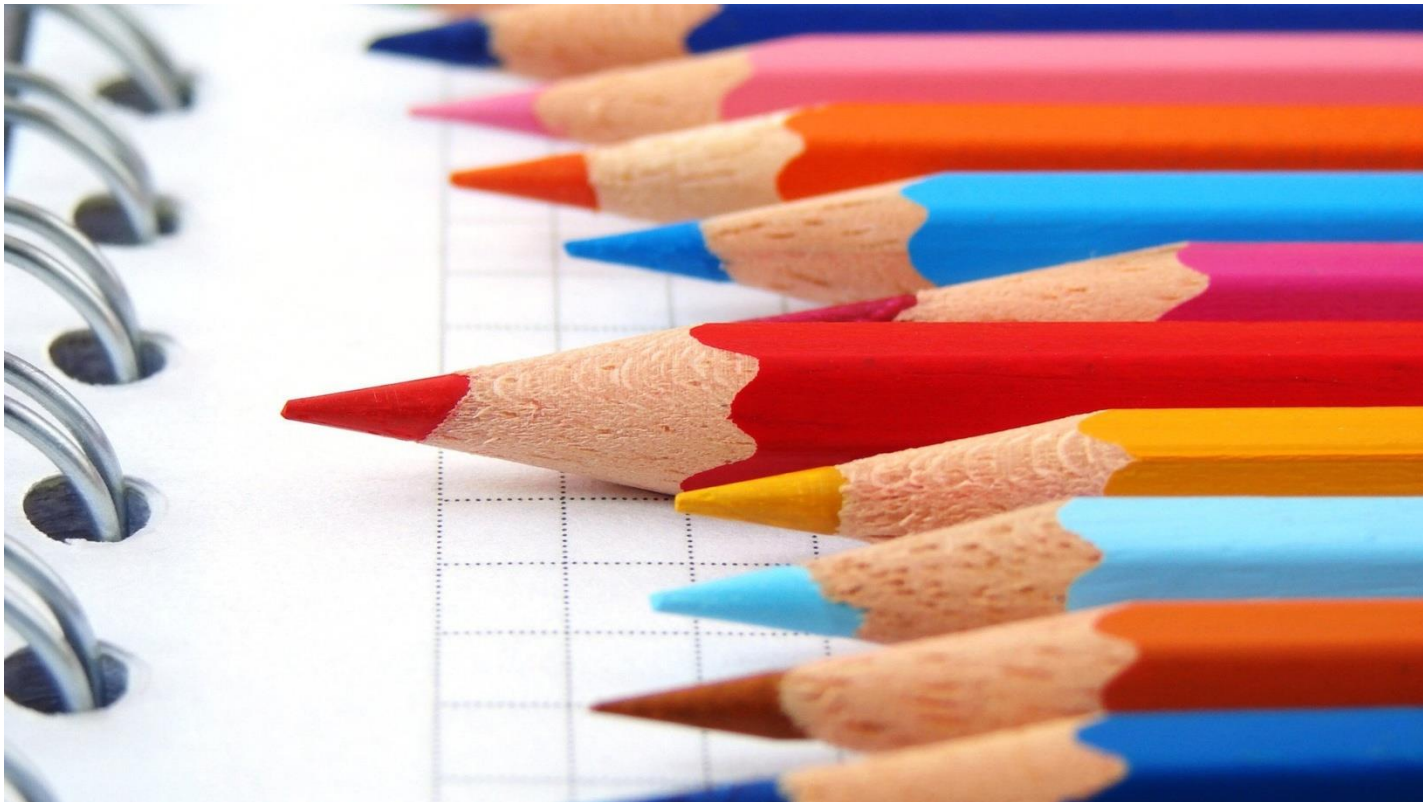


Dai comandi, divieti...alle regole

di Chiara Morozzi



In quarta elementare abbiamo optato per la regolazione interpersonale e la sua articolazione in alcune forme testuali, sia perché queste ultime costituiscono uno spaccato della nostra civiltà con i quali i ragazzi sono quotidianamente in rapporto, sia perché la frequentazione assidua, da parte dei bambini, incide fortemente nel determinare comportamenti automatici e inconsapevoli.

Questo tipo di testi, che riveste una particolare portata culturale, offre difatti l'occasione di riflettere, attraverso la discussione in classe e la ricerca personale di messaggi regolativi, sugli obblighi e sui modelli generali di condotta, diffusamente praticati e proposti dalla famiglia e dalla società civile.

In questo percorso si è partiti dalla ricerca, in situazioni concrete, di comandi, divieti e regole in casa, fuori e a scuola, che quotidianamente invadono la vita di ognuno di noi, con l'obiettivo di capire e di discutere se questi hanno un senso (motivazione) e se svolgono una funzione civile e sociale significativa. Insieme alla ricerca verrà trattata, in maniera organica e flessibile, una varietà di forme testuali, legate alla problematica della regolazione/informazione (istruzioni, ricette, comunicati, avvisi, regolamenti, statuti, leggi), collocata poi in una dimensione immaginaria, aperta alla costruzione di mondi possibili e impossibili. L'apertura all'immaginario avvierà il discorso sulla narrazione e sul "fare poesia" e su un nuovo capitolo di riflessione, che riguarderà la trasgressione della regola e della legge (E' possibile trasgredirla? Perché si trasgredisce? Quando?).



La discussione in classe...

Il percorso prende avvio da una discussione in classe su cosa sono secondo i bambini i comandi e i divieti...

Dalla conversazione emerge che

I comandi sono:

- ❖ Cose che si devono fare per forza,
- ❖ Istruzioni su come si fa qualcosa,
- ❖ Cose dette in modo furioso.

I divieti sono:

- ❖ Qualcosa che non si può fare
- ❖ Ci sono dei cartelli con dei divieti
- ❖ Quando il babbo ci dice: «non comprare quella cosa!»

Che cos'è un comando?

Che cos'è un comando?

- Una cosa che dobbiamo fare per forza.
- Un'istruzione su come fare qualcosa...
- Una cosa imposta e obbligatoria.
- La mamma dice: «Studia!»

Secondo noi il comando è qualcosa che viene detto in modo aggressivo e furioso e che deve essere fatto per forza.

Che cos'è un divieto?

- Qualcosa che non puoi fare.
- Una cosa da evitare.
- Ci sono dei castelli con dei divieti.
- Quando il babbo dice: «Non comprare quella cosa!»
- Il divieto è un comando rovesciato.

La raccolta in situazioni autentiche
costituisce un momento importante
di *ascolto e comprensione*



La lettura dei biglietti raccolti

Abbiamo aperto la scatola con i nostri bigliettini, li abbiamo letti e ci siamo divertiti tanto. Alcuni contenevano frasi che ci comandavano di fare qualcosa mentre, altri ce lo vietavano.

I primi biglietti sono stati utilizzati solo per ricostruire la situazione di comunicazione.

Il comando o divieto portato da casa è stato il “testo” su cui i bambini hanno dovuto svolgere un’operazione di analisi approfondita:

formulare ipotesi e costruire un racconto partendo dal materiale reperito da loro stessi, permette di svolgere un’operazione di lettura e comprensione a tutti gli effetti.

La motivazione...

Dopo aver ricostruito alcuni bigliettini si invitano i bambini, attraverso una riflessione più approfondita, ad individuare la **MOTIVAZIONE** che spinge i nostri genitori a dare comandi e divieti...



IL LAVORO A COPPIE

Dal nostro lavoro a coppie è emerso che i biglietti portati da casa potevano essere suddivisi in:

- Comandi per igiene
- Comandi per il tuo bene (salute)
- Comandi per aiutare e stare insieme agli altri
- Comandi o divieti educativi
- Comandi per difenderci dai pericoli
- Per imparare a far bene le cose

E' molto importante iniziare a lavorare insieme ai bambini sulla motivazione che sta dietro ad un comando o divieto. Addestrare i bambini all'essere ubbidienti senza far capire il senso di quello che si vuole insegnare loro non porta a nessun risultato...

**L'EDUCAZIONE DEVE PASSARE
DALL'ISTRUZIONE PER ESSERE EFFICACE**

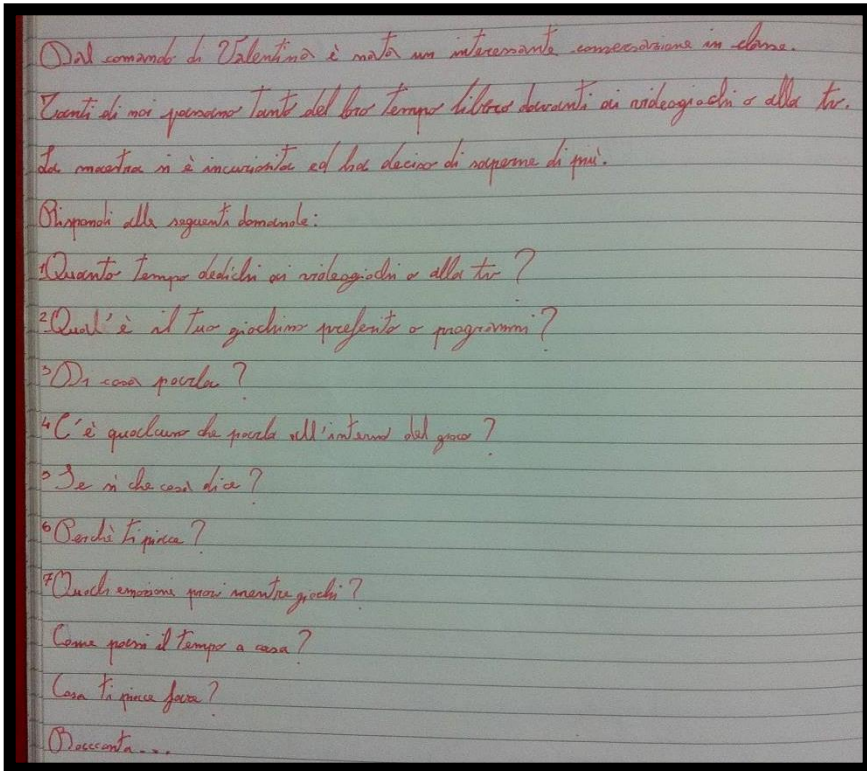
L'ANALISI APPROFONDITA ... ENTRIAMO IN MERITO AD
ALCUNI COMANDI O DIVIETI CHE CI STANNO
PARTICOLARMENTE A CUORE...



"VALENTINA, SE
PROPRIO NON SAI
CHE FARE, LEGGI!"

L'INDAGINE

- IN CLASSE



- NELLE CLASSI TERZE
QUARTE E QUINTE
DELLA NOSTRA SCUOLA

L'ANALISI DEI RISULTATI DELLA CLASSE

- 14 bambini passano almeno un'ora il giorno davanti ai videogiochi
- 3 bambini passano più di due ore davanti ai videogiochi (anche vietati ai minori)
- 8 bambini fanno giochi di sport
- 11 bambini fanno giochi di guerra e battaglia
- 9 bambini fanno giochi di avventura

I giochi più conosciuti sono:

- Super Mario Smash Bros
- Kirbi
- Angry Birds
- Fifa
- Assassin Creed IV



Diventiamo scienziati dei giochi...

Da questo momento in poi ho deciso di iniziare un lavoro di smontaggio dei giochi più utilizzati dai bambini questo mi permette di compiere operazioni interessanti sotto più punti di vista:

- ❖ Lettura e comprensione del testo iconico
- ❖ Analisi e riflessione sugli argomenti proposti da alcuni videogiochi
- ❖ Portare i bambini ad un uso più consapevole di questa tipologia di gioco.

Super Mario Bros diventa il nostro testo da *leggere...*

L'unica possibilità che avevo per far capire che cosa accade in un videogioco guardandolo in modo più distaccato era proiettare attraverso l'uso della LIM alcune demo del gioco.

Abbiamo fatto un'indagine e abbiamo scoperto che quasi la totalità dei bambini passa più di un'ora al giorno ai videogiochi. Cerchiamo di scoprire perché ci piacciono così tanto. Abbiamo guardato New Super Mario Bros

- ✓ Dove si svolge l'avventura? (Descrivi bene l'ambiente)
- ✓ Chi è il protagonista?(Descrivilo)
- ✓ Che cosa deve fare? (Racconta le azioni che compie.)



“La consegna data ai bambini era quella di guardare, ascoltare, leggere la storia che il gioco ci raccontava...”





IL PERSONAGGIO PRINCIPALE...

Dalle loro descrizioni Super Mario viene presentato come un personaggio buono e simpatico caratterizzato dal fatto di avere sempre una tuta da idraulico e dei simpatici baffetti neri.

Super Mario nel video gioco rappresenta il bene in quanto sconfigge i nemici e distrugge i mostri presenti nei mondi per andare a liberare la sua principessa.

Il bambino che sta giocando quindi si identifica comunque in un personaggio positivo.



IL PAESAGGIO...

“L'avventura si svolge in otto mondi fantastici di cui uno, il secondo, mi piace in modo particolare. Ci sono dei funghi in aria che si muovono da una parte e dall'altra, ci sono dei mattoni sospesi, *si può camminare sulle nuvole*, ci sono tanti personaggi brutti da sconfiggere, in alcuni mattoncini ci sono *tanti soldi*. Alcuni tubi sono passaggi segreti per accedere ad altri mondi.

Valentina

Anche il mondo che viene presentato è a misura di Bambino ed è molto affascinante sia nelle forme che nei colori.

SE ASCOLTIAMO BENE IL GIOCO...

*Ci sono tanti suoni uno diverso
per ogni mondo e delle canzoni bizzarre
ma molto carine.*

*I suoni più ricorrenti sono quelli delle
monete, delle trasformazioni, dei tubi e dei
passaggi di livello.*

NON PARLA NESSUNO!

*Solo alla fine Mario è felice di aver
completato il gioco e dice “Mario clear”.*

Virginia

Lavoro a coppie PRO e CONTRO

Pro	Contro
1) È molto divertente perché ci sono delle cose dentro al gioco che non si possono fare nella realtà niente.	1) Anche se sono divertenti, alla fine non impari niente.
2) Se non voglio rubare, dopo una lunga giornata di gioco si stordisce.	2) Se stai troppo davanti ai giochi ti può cambiare il carattere.
3) Quando giochi ai videogiochi non parli a mente.	3) Le giochi ai videogiochi non immagini come se leggi un libro.
4) Quando giochi hai poco limite alla fantasia.	4) Se stai troppo tempo ad un gioco rimani in balbettare.
5) Sono coinvolgenti i videogiochi a un gioco.	5) Ci possono fare male gli occhi se stai troppo tempo davanti ai giochi.
	6) Se giochi ai videogiochi di giorno la notte ti puoi sognare e puoi avere paura.

PRO	CONTRO
1) Si può fare quello che non si può fare nella realtà: come... (ti si fanno il cervello)!, si può volare, ingrandirsi, quando perdi, cose simpatiche e cose nuove, ti scaldi molto!! poter magari.....	1) Dopo, finito il gioco ti fa male la testa (ti si fanno il cervello)!, si può volare, ingrandirsi, quando perdi, cose simpatiche e cose nuove, ti scaldi molto!!
2) Perché puoi comandare da un po' di ore il protagonista ed essere il personaggio principale di un mondo magico che puoi cambiare.	3) Quando stai giocando sei più te stesso!! completamente (rimani incantato)!! a loro volta.
3) È come una favola.	

Dalla lettura del lavoro a coppie...

ECCO LE NOSTRE RIFLESSIONI	
PRO	CONTRO
<ul style="list-style-type: none">• Si può fare quello che non puoi fare nella realtà (volare, ingrandirti, rimpicciolirti, usare poteri magici...);• Puoi comandare il protagonista ed essere il personaggio principale di un mondo magico che può cambiare;• E' come una favola con protagonista e antagonista;• Ti diverti fino a che vinci;• Puoi fare tutto quello che vuoi agli avversari senza preoccuparti delle conseguenze (punizioni);• Ti possono far fare bei sogni;• Quando vinci esulti e sei pieno di gioia;• E' più facile vincere;• Puoi cambiare il tuo aspetto fisico;• Posso avere tante vite;• Mi rilasso dopo una lunga giornata di stress;• Quando giochiamo non pensiamo a niente;• Sono coinvolgenti;• Ti fanno stare in silenzio (non hai bisogno di parlare con nessuno, puoi stare solo);• Ti fanno provare adrenalina;• Sei essere una star, acclamato e adorato da tutti;• Sei ciò che hai sempre sognato (calciatori).	<ul style="list-style-type: none">• Quando hai finito il gioco ti fa male la testa, ti fuma il cervello;• Quando perdi o muori ti arrabbi molto;• Quando stai molte ore perdi il controllo e non sei più te stesso, rimani completamente incantato;• Possono essere violenti e possono influenzare la tua mente;• Mentre giochi ti isoli;• Fanno male agli occhi;• Non distingui il limite tra realtà e fantasia;• Quando un gioco ti piace tanto non riesci a pensare ad altro;• E' tempo sprecato;• Siamo più nervosi;• Non impari niente di nuovo;• Non c'è spazio per l'immaginazione;• Non hai bisogno di ragionare o pensare;• Crea dipendenza patologica.