

GIOCHIAMO AL DETECTIVE

Problemi - gioco

a cura di Ester Bonetti

CHE COSA SONO LE DETECTIVE STORIES

Le detective stories (in seguito d-s) possono essere definite un gioco-problema. Sono proposte nelle quali il bambino, immedesimandosi nel ruolo del detective, deve risolvere "il caso". Scoprire cioè un elemento finale (numero, figura, personaggio...) seguendo passo passo degli indizi che gli vengono forniti, in modo da poter operare una selezione sui dati precedentemente conosciuti.

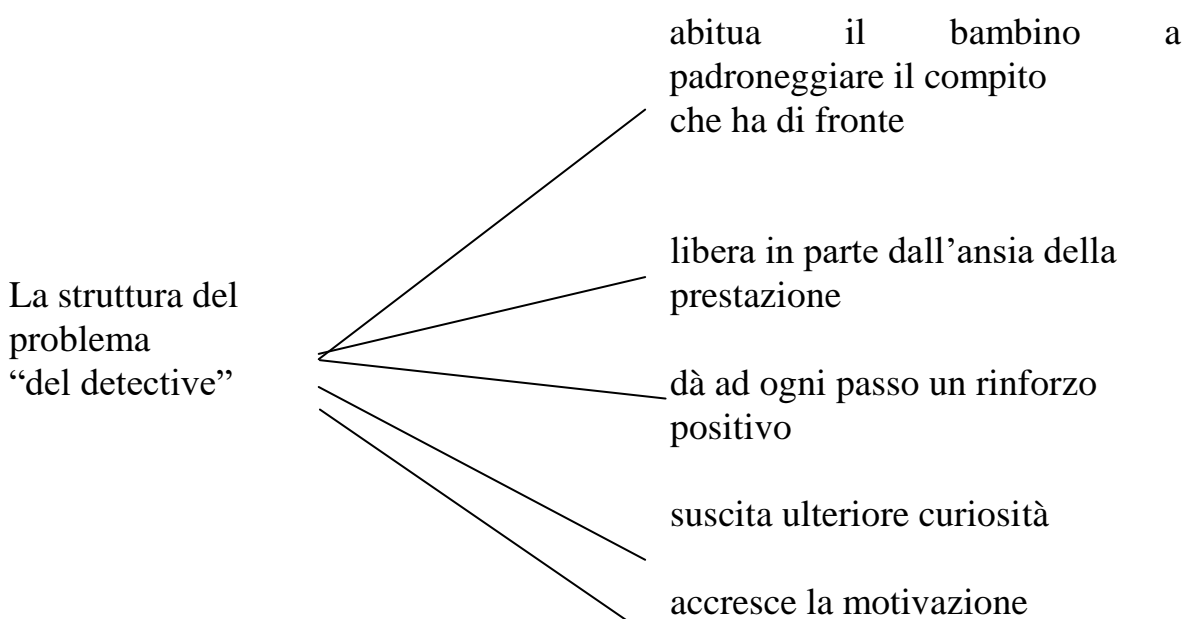
Le situazioni che le d-s presentano possono riguardare particolari momenti della vita reale del bambino, ma privilegiano la sfera dell'immaginario.

La struttura delle d-s porta alla scoperta finale, conducendo il bambino per mano nella soluzione di ogni singolo indizio.

La procedura offre ad ogni passo un rinforzo positivo e suscita ulteriore curiosità, accrescendo la motivazione che gli permette di raggiungere la meta.

"...D'altra parte il modo migliore per insegnare ad un bambino non motivato è di ignorare per il momento questa demotivazione e di concentrarsi sull'insegnamento più efficace possibile: si può sperare che dalla soddisfazione iniziale dell'apprendimento possa sviluppare la motivazione ad apprendere ancora " (Ausubel 1968).

STRUTTURA DEL PROBLEMA-GIOCO



Il percorso che porta il bambino alla scoperta finale, cioè alla risoluzione del problema avviene a tappe.

Ogni tappa, oltre all'indizio, è caratterizzata da più "segnaposto" per i risultati parziali. Ciò serve da rinforzo positivo soprattutto per chi è in difficoltà.

Come il detective, l'alunno deve tener conto, man mano che procede, dei nuovi indizi e non deve riutilizzare quegli elementi che ha eliminato precedentemente.

Inoltre non si trova di fronte il testo del problema che deve leggere, comprendere e decodificare, ma brevi frasi, facili da padroneggiare. Ciò rende accattivante e gratificante la situazione: ovviamente sono proposte da affiancare ad altre sul vasto tema dei problemi. Nella nostra esperienza, comunque, abbiamo notato che bambini ormai demotivati hanno ripreso "coraggio", proprio perché il problema-gioco del detective non sembra un problema scolastico e pertanto può essere usato anche per trascorrere una serata "alternativa" in compagnia di mamma, papà, nonni.

COME SI USANO

Nella nostra esperienza, ormai trentennale, abbiamo notato che può essere utile creare una situazione di gioco che coinvolga il bambino dal punto di vista affettivo ed emotivo e lo trasferisca nel personaggio del detective che ha il compito di scoprire.

L'insegnante, oltre al suo duplice ruolo di mediatore e organizzatore delle conoscenze, può favorire l'apprendimento creando un clima ludico, diventando lui stesso detective che sprona a ricercare o colui che "ha in tasca" la soluzione, inventando cioè degli espedienti per suscitare l'interesse: può infatti scrivere su un foglio l'elemento indiziato e nascondere, magari in tasca. Lo stesso ruolo può assumerlo un genitore.

Un primo approccio collettivo alle d-s, nel quale il bambino comprenda la procedura risolutiva, permetterà un lavoro individualizzato: ciascuno potrà procedere con i propri mezzi, confrontandosi solo con se stesso e con i propri progressi rapidi o lenti.

Se nel procedimento risolutivo delle d-s il bambino ha commesso un errore, ha cioè dato risposte errate ad uno o più indizi, non scoprirà l'elemento finale.

L'aprire una discussione comune per analizzare l'errore è uno stimolo altamente costruttivo: nella classe infatti un suggerimento dato da un alunno viene recepito anche dai bambini più lenti, poichè la scoperta del singolo ha il grande merito di appartenere al mondo di tutta la classe, più che una risposta fornita dall'insegnante.

Inoltre sia durante la discussione dell'errore, sia dall'entità degli stessi errori, l'insegnante può rendersi conto di quali sono i concetti non acquisiti. Pertanto, l'errore, che riveste un ruolo fondamentale, può avere un duplice aspetto:

- essere occasione di discussione e di riflessione per tutta la classe,
- essere momento di ripensamento e di autocritica costruttiva per l'insegnante.

PERCHE' LE DETECTIVE STORIES

Quando si offrono agli alunni situazioni di lavoro coinvolgenti e che suscitano interesse si raggiunge l'obiettivo che sta alla base dell'apprendimento: la motivazione.

Nelle d-s la lettura di ciascun indizio attiva capacità di attenzione, di concentrazione, di riflessione per comprendere puntualmente e correttamente il messaggio.

Nella risoluzione il bambino utilizza, si appropria del linguaggio matematico e procede con rigore: date alcune premesse può giungere solo a determinate conclusioni. Ha la possibilità inoltre di applicare concetti matematici già affrontati e quindi di consolidarli.

Inizialmente un buon numero di bambini incontra notevole difficoltà nel rispettare la sequenzialità o perchè riutilizza un criterio già escluso o perchè non collega gli indizi tra loro. Con questi "problemi" si offre l'opportunità di rendere il pensiero del bambino meno confuso, più analitico, più sequenziale e concatenato.

Nella nostra esperienza abbiamo verificato che, dopo aver risolto un certo numero di d-s al bambino viene spontaneo cimentarsi nella invenzione. Interessante è allora constatare che vengono sollecitate fantasia e creatività; il bambino inoltre ricerca un linguaggio sempre più preciso e specifico.

Molto utile risulta organizzare gruppi di lavoro che si scambiano detective inventate. I ragazzi si rendono conto di quanto sia importante l'uso di un linguaggio matematico preciso e non ambiguo.

Nel fascicolo le d-s sono graduate per difficoltà, non abbiamo ritenuto opportuno specificare la classe. Sarà il singolo insegnante o genitore a decidere, in base ai concetti presentati, a quale età proporre le singole situazioni.