

Laboratorio Letto-scrittura

La metodologia parte dalla raccolta delle scritture non-convenzionali e, sulla scorta della ricognizione dei saperi dei bambini, propone un ventaglio di esperienze atte a suscitare l'interesse per il codice scritto e letto dell'adulto, nonché l'uso funzionale e strutturale della lingua. Partendo dall'affinamento percettivo del suono, passando alla creazione di un contesto ludico motivante ricco di materiali accuratamente selezionati e sostanzialmente autoprodotti dal gruppo, si può giungere, in maniera ludica, all' "invenzione o reinvenzione della scrittura".

Il riferimento essenziale è alla prospettiva piagetiana del bambino creatore di ipotesi, accoglie le indicazioni e le riflessioni della ricerca di Ferrero-Teberovsky, mediandole con le indicazioni di Doman ed il metodo semantico-generativo di Parisi Antinucci.

Introduzione ai laboratori come modello di programmazione

Il laboratorio è da noi inteso non come luogo fisico, ma come **contesto di esperienza e ricerc-azione**, anche se la collocazione fisica dei materiali attinenti ad alcune attività in spazi ben precisi è rintracciabile all'interno della strutturazione degli spazi.

I laboratori sono attivati da un'insegnante ed osservati da una collega. Le due hanno la responsabilità diretta nella conduzione del laboratorio, nonché quella di allestire spazi e momenti di esperienza sui temi fondamentali del laboratorio anche in altri contesti. Ciò significa che, al di là delle proposte didattiche del laboratorio, tutti i bambini (anche i treenni) compiono esperienze in un **curricolo implicito** studiato appositamente per prepararli ad affrontare con serenità e duttilità mentale alcuni nodi fondamentali del sapere.

Così, quando accedono al laboratorio di letto-scrittura, ad esempio, hanno già compiuto svariate esperienze sul codice letto e scritto attraverso i giochi di routine, l'autoappello, ecc, che possiamo definire come fasi propedeutiche.

Il laboratorio, al suo interno, è scandito in tre fasi distinte:

Una routine di ingresso al laboratorio, costituita da un gioco di gruppo o individuale che immetta il bambino nel particolare set del giorno.

Segue la fase di attivazione vera e propria che ha una durata di circa 40 minuti.

La fase conclusiva prevede la realizzazione di modellizzazioni dell'esperienza vissuta ai vari livelli .