



Prima Edizione - a.s. 2022/2023

COSA

Il Con-corso "Italiano per tutti" è un'opportunità per gli studenti di sperimentare in tutti i gradi scolastici - dalla scuola primaria al biennio della secondaria di secondo grado - l'utilizzo dei giochi da tavolo nella didattica dell'italiano, spaziando dalla fonologia al lessico, dalla morfologia alla sintassi, dalla prosa alla poesia.

ITALIANO PER TUTTI È:

- una possibilità per gli studenti di fare esperienza della ricchezza e della potenzialità della lingua italiana maneggiando, manipolando e combinando dadi, tasselli di puzzle e carte con immagini per produrre parole, frasi, testi in prosa e poesia originali e unici, frutto di lavori individuali o di gruppo;
- un modo per coinvolgere in un'ottica inclusiva tutti gli studenti utilizzando il gioco in un lavoro di squadra.

La proposta è rivolta agli studenti delle seguenti categorie:

- **E1-E2:** scuola primaria (I-II anno)
- **E3-E4-E5:** scuola primaria (III-IV-V anno)
- **M:** scuola secondaria di primo grado
- **S:** scuola secondaria di secondo grado (biennio)

WEBINAR DI PRESENTAZIONE

Nel mese di settembre 2022 sono state realizzate due dirette webinar dedicate ai giochi protagonisti di questa prima edizione.

QUI LA REGISTRAZIONE



MODALITÀ DI ISCRIZIONE

Per questa Prima Edizione l'iscrizione al Con-corso è **GRATUITA**.

È possibile iscriversi fino al **23 gennaio 2023** attraverso il form predisposto sul sito dedicato

[CONCORSI.ASSOCIAZIONETOKALON.IT](https://concorsi.associazionetokalon.it)

È comunque presente un pulsante del menu ISCRIVITI nel sito www.italianopertutti.it

La proposta di quest'anno si articola in tre diverse competizioni:
EDIPO FOTOGRAFICO, RACCONTO A INCASTRO, GIOCHI DI EDIPO



I docenti potranno scegliere se aderire a una, a due o a tutte e tre le competizioni proposte. Per i docenti che si iscriveranno sarà possibile accedere nell'area RISORSE a:

- **Documenti PDF sui giochi** con regolamenti per le competizioni del Con-corso;
- **Talk/webinar in diretta** con opportunità di confronto tra gli insegnanti.

A ciascuna competizione aderiscono le intere classi che si organizzeranno successivamente in squadre di **3 o 4 studenti** ciascuna. Si fa presente che i componenti delle singole squadre che partecipano alle varie competizioni non devono necessariamente essere gli stessi, ma possono essere modificati.

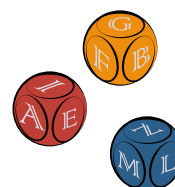
Per ogni gruppo classe, i dati delle squadre dovranno essere forniti al momento dell'invio degli elaborati delle competizioni nella sezione dedicata della propria area Con-corsi.

Una volta completata l'iscrizione, **al docente verranno fornite le istruzioni** per accedere ai materiali (pdf e video), utili anche per il suo lavoro con la classe.

LE COMPETIZIONI

EDIPO FOTOGRAFICO - ROLLING CUBES ABC

L'argomento di questa edizione per tutte le categorie è **Luci e ombre**.



La competizione "Edipo fotografico" prevede:

- la realizzazione di uno scatto fotografico pertinente all'argomento, valido per tutti i livelli scolastici;
- la creazione di parole (E1-E2) o coppie di parole con giochi linguistici (E3-E4-E5, M, S) pertinenti all'argomento, usando i 13 dadi del gioco **Rolling CUBES ABC** attraverso un lancio assegnato e comune a tutti i livelli scolastici;
- la produzione di una frase o periodo (E1-E2, E3-E4-E5) in rima baciata (M, S) da associare alla foto e all'argomento con l'inserimento di una parola (E1-E2) o una coppia di parole (E3-E4-E5, M, S), da scegliere tra quelle precedentemente prodotte;
- la scelta di un titolo originale e pertinente alla foto, all'argomento e alla frase prodotta.

L'indicazione dei 13 dadi da utilizzare e maggiori dettagli sullo svolgimento dell'elaborato saranno caricati nell'area RISORSE. La data di scadenza per la consegna dell'elaborato della competizione Edipo fotografico è prevista per il **19 Febbraio 2023**.

RACCONTO A INCASTRO - PAROLANDIA - FRASI PER GIOCO

L'argomento di questa edizione per tutte le categorie è **Il tempo**.



La competizione "Racconto a incastro" prevede:

- la produzione di un "Cruci-frase" con le tessere-puzzle del gioco **Parolandia-Frasi per gioco**. Ogni squadra dovrà incrociare 10 frasi secondo una serie di indicatori specifici e calibrati al livello scolastico di appartenenza;
- la stesura di un racconto incentrato sull'argomento all'interno del quale saranno "incastrate" alcune frasi e parole del Cruci-frase senza essere modificate. Le richieste per poter realizzare il racconto e inserire le frasi saranno adeguate e opportunamente calibrate ai vari livelli scolastici;
- la scelta di un titolo originale e pertinente al testo prodotto.

Le indicazioni più specifiche per lo svolgimento dell'elaborato saranno caricate nell'area RISORSE. La data di scadenza per la consegna dell'elaborato della competizione Racconto a incastro è prevista per il **12 Marzo 2023**.

GIOCHI DI EDIPO - ROLLING CUBES ABC



I Giochi di Edipo si presentano come una raccolta di enigmi e giochi linguistici da risolvere, inseriti all'interno di una narrazione nella quale Edipo è il protagonista e ha bisogno dell'aiuto di ogni squadra.

Infatti, *"il nostro Edipo è molto sbadato e spesso si trova in situazioni davvero bizzarre: perde le **lettere**, fa cadere le **scatoline con i dadi**, non riesce a trovare le **parole** giuste! **Aiutatelo VOI** a trovare di volta in volta le soluzioni migliori a questi inconvenienti, cercando **lettere**, riordinando **parole**, risolvendo **giochi linguistici** e sciogliendo **enigmi**."*

Le sfide dei Giochi di Edipo, calibrate in base al livello scolastico di appartenenza, si basano su:

- giochi linguistici;
- aggiunte/scarti;
- quesiti di logica;
- raddoppi;
- anagrammi;
- zeppe;
- cambi;
- cruciverba.

I Giochi di Edipo prevedono due fasi:

prima fase - *selezione locale*

Nelle classi di appartenenza si svolgerà una **selezione locale nella settimana dal 17 al 21 aprile 2023**. La prova da svolgere nella suddetta settimana verrà fornita al docente in tempo utile. Le prove svolte dalle squadre andranno caricate entro **domenica 23 Aprile 2023**.

seconda fase - *finale a distanza*

Nel **mele di maggio 2023** si svolgerà una **fase finale a distanza**. Maggiori dettagli verranno comunicati in seguito.

DOCENTE REFERENTE

A ogni scuola verrà assegnato un **docente referente** per tutte le iscrizioni al Con-corso delle classi. Tale docente sarà il riferimento per tutte le comunicazioni riguardanti il Con-corso.

Il sistema di iscrizione assegna il ruolo di docente referente al primo docente che iscrive le classi di una stessa scuola. Su richiesta sarà comunque possibile modificarlo ove necessario.

GIOCHI

A ogni competizione è associato un gioco: è dunque necessario che la classe abbia una dotazione adeguata di scatole o kit per lavorare in modo concreto.

I docenti potranno acquistare i due giochi della proposta della prima edizione scegliendo tra le diverse opzioni presenti nel catalogo riservato a questo link: creativamente.eu/listino-scuole

Il docente referente individuato da ciascuna scuola si farà carico di autorizzare la spedizione per tutti gli ordini relativi alle classi iscritte, in modo tale che si possa effettuare un'unica spedizione.

PER-CORSI DI FORMAZIONE



Per prepararsi al meglio alle sfide si consiglia di acquistare - ANCHE CON CARTA DOCENTE - i per-corsi formativi relativi ai giochi di riferimento per le diverse sfide.

Si tratta di una proposta formativa specifica per il singolo gioco (*Parolandia - Frasi per gioco* o *Rolling CUBES ABC*), presente sulla piattaforma SOFIA cercando i nomi dei giochi nel catalogo.

Fino al 31 dicembre 2022 i per-corsi saranno disponibili al prezzo scontato del 25%. Per maggiori dettagli: <https://associazionetokalon.com/giochi-didattica/>

PREMI

Tutte le classi partecipanti al Con-corso riceveranno un attestato di partecipazione sul quale caricare la foto della classe.

Le squadre vincitrici nelle tre Competizioni riceveranno premi che verranno comunicati in occasione di un evento finale.

RESPONSABILITÀ

La partecipazione al Con-corso implica l'accettazione piena del presente regolamento, delle condizioni di organizzazione e di svolgimento del Con-corso, dei risultati e dell'attribuzione dei premi.

L'associazione ToKalon dichiara che i dati forniti dai concorrenti saranno utilizzati esclusivamente per l'espletamento del Con-corso e nel pieno rispetto del Regolamento 679/2016 e della normativa nazionale in materia di protezione dei dati personali.

CONTATTI

☎ Scuola primaria: 3497247789
☎ Scuola secondaria di primo e secondo grado: 3398002074

Per questioni relative all'iscrizione, all'accesso all'area **RISORSE** e per tutte le **questioni amministrative**: segreteria@italianopertutti.it

Per questioni relative ai **materiali del Con-corso** e **racconti di esperienze** e **suggerimenti** relativi ai contenuti del Con-corso: direzione@italianopertutti.it

Direzione e Coordinamento Didattico
Barbara Fortunato, Francesca Calabrese

Direzione Giochi Linguistici
Giorgio Dendi

Comitato didattico
Barbara Caron, Annarita Coppola, Valentina De Luca, Donatella Donati, Anna Evangelisti, Elena Fusani, Stefania Gernetti, Annalisa Lizzio, Silvia Martinucci, Francesca Missi, Alessia Senna, Federica Tofani

Emanuele Pessi (Fondatore e CEO CreativaMente)

Promosso da



In collaborazione con

