



## 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](http://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**.

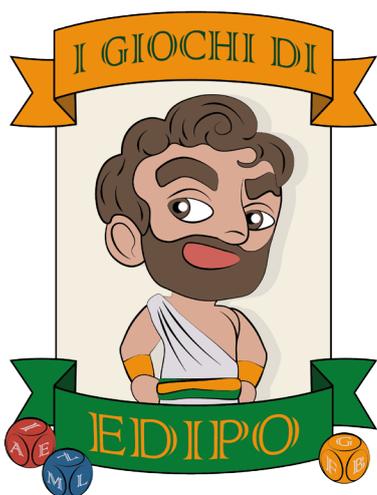


La competizione "Racconto a incastro" prevede:

- 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](https://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](mailto: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](mailto: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

