

AL PRESIDE
AL COLLEGIO DEI DOCENTI

MATERIA D'INSEGNAMENTO CLASSE/I
TESTO PROPOSTO: **P. CALVINO - V. D'ESCULAPIO - M. PEVIANI - A. AVETA "LA GRAMMATICA IN GIOCO" ovvero il Signor Crimm & Co.**
Manuale di lingua italiana e riflessioni linguistiche - LOFFREDO Editore

UNICO - CODICE ISBN 978887564296-9 EURO
TOMO A + FASCICOLO - CODICE ISBN 978887564314-0 EURO
TOMO B - CODICE ISBN 978887564315-7 EURO

In ottemperanza a quanto prescritto dall'art. 4 del DPR 416/74, circa il compito collegiale del Consiglio di Classe e del Collegio Docenti nella scelta dei nuovi testi scolastici, il/la sottoscritto/a....., insegnante d'Italiano, propone per l'anno scolastico l'adozione del nuovo manuale di lingua italiana **"LA GRAMMATICA IN GIOCO"**, editrice Loffredo, in sostituzione di

Le principali ragioni che determinano tale proposta sono le seguenti:

L'opera si articola in 5 ampie sezioni che si succedono in questo ordine:

- 1) Fonologia
- 2) Morfologia
- 3) Sintassi della frase: semplice e complessa
- 4) Lessicologia e semantica
- 5) La comunicazione e..."altro"

Ciascuna sezione è suddivisa in 2 o più **unità di apprendimento**, che al loro interno sono organizzate in molteplici **percorsi**, a loro volta ancora suddivisi in **paragrafi**.

Una siffatta articolazione per un verso accompagna didatticamente gli alunni, rispettando la gradualità dell'apprendimento, dall'altro favorisce il docente nell'organizzazione dei contenuti in fase di programmazione.

L'opera si caratterizza per una serie di novità che sul piano didattico rendono più fruibile l'apprendimento di una disciplina, che per la sua trasversalità, si pone al centro del percorso formativo della Scuola Secondaria di primo grado.

A) **Il Racconto** - cornice: ad apertura di ogni **Percorso**, una breve e succinta narrazione dei piccoli e divertenti episodi che accadono ai componenti di un'originale e bizzarra famigliola (il Signor Crimm & Co.), compresi animali parlanti e pensanti, è il filo conduttore di tutta l'opera; in realtà si tratta di un pretesto didattico, una modalità nuova e accattivante di proporre le esercitazioni, a cominciare dalla Verifica dei prerequisiti (Conosci già?).

Alla prima parte del raccontino, segue la trattazione, tradizionale, dei vari argomenti grammaticali, arricchita al suo interno da riquadri di approfondimento ed esercitazioni in itinere.

Al termine di ciascun Percorso, la narrazione, questa volta finalizzata alla Verifica dell'accertamento delle conoscenze essenziali, riprende e si conclude.

B) **L'angolo dei giochi**: a chiusura delle singole sezioni c'è uno spazio dedicato ai giochi didattici, finalizzati al consolidamento delle abilità acquisite. I giochi sono di varia natura: enigmistici, illustrati e linguistici.

C) **Approfondimenti su Internet**: per non appesantire il volume, ma nel contempo per offrire un ulteriore supporto didattico, i docenti e gli alunni potranno trovare sul sito della Loffredo un vasto materiale relativo alle modalità di scrittura del testo narrativo e del testo in versi, nonché un excursus della nostra storia letteraria presentato in modo adeguato all'età degli studenti della Scuola Secondaria di primo grado.

Il testo è arricchito da una serie di rubriche che da un lato rendono più agile la trattazione dell'argomento e dall'altro catturano l'attenzione dell'allunno; inoltre l'opera contiene un **ampio numero di prove di verifica** per testare le competenze raggiunte dell'allievo.

Le caratteristiche editoriali ed i prezzi dei volumi, indicano che gli autori e la Casa editrice hanno accolto le raccomandazioni formulate a questo proposito dalle ultime circolari ministeriali.

IL DOCENTE

.....

DATA