

## Lamezia, il Liceo Campanella tra i finalisti del concorso di Ludolinguistica della Comix

Sabato, 04 Febbraio 2017 11:07



Lamezia Terme - Il Liceo Campanella di Lamezia è tra le tre scuole vincitrici del Comix Games, il quinto concorso nazionale di Ludolinguistica organizzato da Comix in collaborazione con Repubblica Scuola e il Salone Internazionale del Libro di Torino, che ha coinvolto numerosi istituti scolastici di primo e secondo grado in tutta Italia. Per partecipare al concorso, le classi hanno dovuto produrre cinque lipogrammi di romanzi e poemi di fama internazionale: il lipogramma è un particolare componimento letterario, di cui i primi esempi risalgono al VI secolo a.C., in cui si omettono tutte le parole in cui compare una determinata lettera, vocale e/o consonante. Gli studenti della I e II D del Liceo delle Scienze Umane e della III D del Liceo Linguistico si sono cimentati con 5 capolavori, scelti dagli studenti stessi, che hanno percorso un arco temporale letterario significativo: dal poema virgiliano dell'Eneide, al Don Chisciotte di Cervantes; dal romanzo di Charles Dickens Oliver Twist al noto Harry Potter di J.K. Rowling a "Il nome della rosa" del compianto Umberto Eco. Le cinque trame, come da regolamento, non hanno superato le 500 parole.

Come previsto per tutti le scuole che accedono a questa seconda fase del concorso, a febbraio e marzo Andrea Delmonte, coordinatore editoriale di Comix, terrà nel liceo lametino una lezione/gara di ludolinguistica per selezionare la classe che approderà alla finalissima e rappresenterà la scuola al Salone Internazionale del Libro di Torino il 22 maggio. A contributo delle spese di viaggio per la trasferta a Torino in occasione della finalissima, le classi riceveranno un premio in denaro e i biglietti omaggio di ingresso al Salone.

Per la docente Licia Di Salvo, che ha curato la partecipazione dell'istituto superiore lametino al concorso, "cimentandosi per la prima volta in questo esperimento, gli studenti si sono divertiti e al tempo stesso hanno appreso le tecniche e l'uso di comporre figure retoriche, perifrasi, contribuendo all'ampliamento lessicale, con la ricerca di sinonimi e contrari, spaziando nel plurilinguismo con inserzioni di locuzioni latine o inglesi, nell'ottica di potenziare il proprio bagaglio lessicale e quella flessibilità comunicativa che è richiesta oggi in tutti i settori professionali". Soddisfazione dal dirigente Giovanni Martello che ha evidenziato come "giocando con le parole si può stimolare la

passione per la nostra amata lingua. L'approccio alla lingua italiana, partendo dalla dimensione del gioco e della socializzazione e dalla competizione positiva con scuole e studenti di tutta Italia, mira a coinvolgere i ragazzi, rendendoli consapevoli della bellezza della loro lingua madre".

