

# **METODOLOGIA LUDICA E LINGUA SECONDA**

**di F. Caon e S. Rutka**

## **INDICE:**

- 1 INTRODUZIONE
- 1.1 LA METODOLOGIA LUDICA: ALCUNI RIFERIMENTI TEORICI
- 1.2 ALCUNE CHIARIFICAZIONI PRELIMINARI
- 1.3 GIOCHI E ATTIVITA' DI TIPO GIOCOSO (GAME-LIKE ACTIVITIES)
- 1.4 GIOCHI E COMPETIZIONE
- 1.5 METODOLOGIA LUDICA E ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO
- 1.6 DALLA TEORIA ALLA PRATICA: BREVE REPERTORIO DI ATTIVITA' DIDATTICHE A CARATTERE LUDICO
  
- 2 REPERTORIO DELLE ATTIVITA' LUDICHE
- 2.1 GIOCHI DI MEMORIA: TROVA LA COPPIA
- 2.2 GIOCO CON MANCANZA DI INFORMAZIONE
- 2.3 GIOCHI DI ESERCIZIO: QUESTIONARIO – INTERVISTA
- 2.4 GIOCHI AD INDOVINARE
- 2.5 GIOCHI SU SCHEMA: IL GIOCO DELL'OCA
- 2.6 GIOCHI DA CORTILE (TRADIZIONALI)
- 2.7 GIOCHI DI MOVIMENTO E SPORT
- 2.8 GIOCHI SIMBOLICI

# 1 INTRODUZIONE

Nella nostra esperienza di docenti d'italiano come lingua seconda (d'ora in poi L2) spesso ci siamo sentiti chiedere il perché dell'ampio utilizzo di giochi al posto di più "tradizionali" e consolidate forme d'insegnamento trasmissive (spiegazione di regole grammaticali, varie batterie di esercizi d'impianto strutturalista, lezione *ex-cathedra*).

A questa fondamentale domanda vorremmo tentare di rispondere in questa sede poiché riteniamo che, a fronte di una ricerca psicopedagogia e glottodidattica favorevole all'utilizzo di attività ludiche in ambito didattico-educativo, nonché di indicazioni ministeriali in questo senso piuttosto precise, vi siano ancora incertezze o addirittura radicate diffidenze nei confronti di tale modalità di lavoro.

## 1.1 LA METODOLOGIA LUDICA: ALCUNI RIFERIMENTI TEORICI

Una proposta didattica che risulti articolata e coerente, deve presupporre innanzitutto un solido impianto teorico e alcuni essenziali principi educativi di riferimento.

In questo caso, il nostro quadro di riferimento teorico è rappresentato dall'insieme di studi e ricerche conosciuti comunemente come didattica umanistico-affettiva e che fanno riferimento principalmente a nomi quali Gattegno, Krashen, Asher.

Quanto alla proposta della modalità ludica, riteniamo che essa trovi ampio riscontro anche nelle dichiarazioni internazionali per la tutela dei diritti del bambino e nelle nostre direttive ministeriali: potremmo infatti citare

- la **Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo** (ONU 1959) in cui al punto 7 si afferma che *“il fanciullo deve avere tutte le possibilità di dedicarsi a giochi e ad attività ricreative che devono essere orientati a fini educativi”*;
- gli **Orientamenti Educativi per la scuola Materna** –DPR n° 647/1969- in cui si sostiene che *“È nel gioco che si delineano e si sviluppano tutte le principali capacità del bambino, quelle sensomotorie, quelle socio-affettive, quelle costruttive, quelle espressive e quelle intellettuali, giacché implica la più vitale partecipazione di tutta la personalità”*;
- i **Nuovi Programmi per la Scuola Elementare** –DPR 12/2/1985- in cui -a proposito della lingua straniera- si dichiara che *“sin dall'inizio (...) si organizzeranno giochi individuali e di gruppo per stimolare l'apprendimento naturale delle strutture fonologiche, lessicali, morfosintattiche”*.

Non vorremmo però che l'utilizzo della parola “bambino” potesse trarre in inganno e far pensare che la modalità ludica possa essere impiegata solo con gli alunni della scuola dell'infanzia o elementare. Infatti, il potere di coinvolgimento sensomotorio, cognitivo e affettivo, dell'alunno nel gioco e di conseguenza, il valore profondamente motivante continua ad esistere anche negli adolescenti e negli adulti, come testimoniano diversi studi, tra i quali basti citare, ad esempio, il famosissimo *Homo ludens* di Huizinga.

Ora, il problema didattico che si dovrà porre un insegnante coscienzioso sarà quello di “tarare” la sua proposta sulla base delle caratteristiche singole e delle specificità culturali degli alunni che ha di fronte (età anagrafica, scolarità pregressa, differenze culturali) e di adattare il materiale di volta in volta, in modo da non rendere il lavoro esteticamente, contenutisticamente e cognitivamente “anacronistico” e quindi, in ogni caso, demotivante.

## 1.2 ALCUNE CHIARIFICAZIONI PRELIMINARI

Innanzitutto, è nostro interesse sgombrare il campo da due possibili equivoci che possono sorgere quando si parla di metodologia ludica (per ulteriori approfondimenti, rimandiamo al modulo Modelli Operativi):

1 la metodologia ludica non va confusa con semplice presentazione di giochi agli alunni, nella convinzione che il gioco, veicolando lingua, porti ad un apprendimento spontaneo della L2 e che quindi abbia comunque una sua efficacia.

Pur essendo consci della validità di questa affermazione, riteniamo che la metodologia ludica sia qualcosa di ben più complesso e coinvolgente sia per gli alunni che per il docente. Con questa espressione, infatti, noi intendiamo una modalità di lavoro in cui l'insegnante prepari e predisponga materiali sulla base di precise scelte didattiche, strutturi attività sia comuni che differenziate per gli alunni, monitori costantemente i progressi, le difficoltà specifiche che emergono durante il lavoro in classe e, sulla base di queste indicazioni, prepari nuovi materiali ed organizzi attività differenziate per il rinforzo o la compensazione di alcune lacune.

La cornice in cui si inscrivono queste attività didattiche (ed eccone la specificità) è appunto quella del gioco, ovvero di una dimensione non ansiogena, motivante e ben conosciuta dall'allievo.

2 la metodologia ludica è appunto **una** modalità di lavoro, non l'unica. Nessuno vieta, infatti, che a questa si accompagnino (soprattutto nella scuola media inferiore e superiore), momenti più "formali" di spiegazione frontale e di sistematizzazione di alcune regole grammaticali; a nostro avviso, l'importante è che anche in questi momenti continui ad essere tenuta in considerazione primaria la valenza affettiva del rapporto insegnante – alunno, intesa qui come disponibilità all'ascolto, rispetto dei ritmi e degli stili di apprendimento, attenzione alla persona e volontà di entrare in uno stato di empatia con l'altro.

## 1.3 GIOCHI E ATTIVITA' DI TIPO GIOCOSO (GAME-LIKE ACTIVITIES)

Ci sembra utile soffermarci sulla distinzione tra gioco e attività didattica di tipo giocoso (caratteristica della metodologia ludica) poiché spesso è proprio dalla mancata percezione della differenza tra questi due concetti che nascono forme di diffidenza o, peggio, di rifiuto aprioristico. Per cercare di chiarire ulteriormente questa distinzione ricorriamo a due termini propri della tradizione didattica inglese: PLAY e GAME.

Viene definito con il termine inglese PLAY l'atteggiamento ludico di fondo che contraddistingue il bambino nel suo processo di scoperta del mondo. E' l'atteggiamento che l'adulto percepisce come giocoso perché ne vede gli aspetti caratteristici di libertà, piacere, movimento, sperimentazione, manipolazione, del "fare cose" e "fare con le cose".

Si definisce invece con il termine GAME ogni gioco vero e proprio, per lo più caratterizzato da regole.

Per il bambino il PLAY, l'atteggiamento ludico di fondo, costituisce in realtà un autentico lavoro di scoperta, interiorizzazione / assimilazione e accomodamento del mondo circostante, con il pieno coinvolgimento di tutte le sue capacità cognitive, affettive, senso-motorie e sociali.

Se nei bambini più piccoli la dimensione del gioco PLAY è presente anche quando non si fanno giochi di tipo GAME, appare evidente come la metodologia ludica proprio a questa dimensione debba fare riferimento.

Non si tratta semplicemente di aggiungere giochi ad interventi didattici di tipo tradizionale.

E' necessario piuttosto pensare ad una didattica che sappia stimolare e coinvolgere globalmente gli alunni nella scoperta di una nuova realtà, costituita in questo caso dall'italiano lingua 2, proponendo attività le cui modalità di svolgimento siano quelle abitualmente utilizzate dal bambino nel suo scoprire ed interiorizzare il mondo esterno. Ecco allora che gli sarà richiesto di giocare con la lingua, di ascoltare e parlare, di manipolare, costruire e dipingere, di imparare rime e filastrocche, di cantare e ballare, di raccontare, immaginare, mimare e drammatizzare...

Per i ragazzi più grandi la dimensione ludica dell'insegnamento trova giustificazione prima di tutto in argomenti di tipo psicologico, poiché è chiaro che uno stato emotivo di piacere e soddisfazione è preferibile ad uno stato di noia, mancanza di interesse e perfino di frustrazione.

Oltre a questa considerazione di carattere generale, altre idee assumono rilevanza per i ragazzi più grandi e dunque possono rappresentare validi stimoli motivazionali, fondamentali per un impegno proficuo e, di conseguenza, per un lavoro efficace. Infatti, non solo il piacere e il divertimento rappresentano fattori motivazionali di grande rilievo, ma anche il riconoscimento e il rispetto delle regole, l'elaborazione di strategie, la soluzione di problemi, la pianificazione di azioni, la scoperta di nuove combinazioni, la sfida verso se stessi, prima ancora che verso gli altri.

Le conseguenze sulle scelte didattiche sono evidenti perché proprio su tutti questi aspetti devono puntare gli insegnanti delle medie e superiori, studiando situazioni stimolanti e nel contempo sfidanti, ma affrontabili con soddisfazione e divertimento nel piccolo gruppo o nella classe, dove l'allievo straniero trovi nei compagni stimolo, sostegno e disponibilità.

Se poi si volesse aggiungere un'ulteriore chiave di lettura, questa volta di tipo metaforico, si potrebbe dire che nel gioco della vita, molte sono le regole con cui essa è giocata e che questi molteplici sistemi di regole (di comunicare, di vivere, di comportarsi) costituiscono l'essenza delle differenze culturali.

Il gioco può allora assumere un valore simbolico: diventare anche strumento di scoperta della varietà delle differenze tra i popoli e le culture, condurre ad una riflessione -guidata dall'insegnante- sulle ricchezze di queste diversità e contribuire così alla "costruzione" di un atteggiamento non solo di rispetto, ma anche di curiosità e di disponibilità verso "l'altro".

In questo senso potremmo allora leggere il gioco come una tappa importante di quel percorso di educazione interculturale che dovrebbe essere esteso non solo a tutte le discipline ma anche a tutta la scuola.

E' il caso di sottolineare l'enorme valenza educativa che questa chiave di lettura può assumere, quando un allievo straniero si inserisce in un contesto culturale sconosciuto, tra compagni per i quali è lui stesso uno sconosciuto.

Spesso a scuola vengono proposti vari tipi di giochi, da quelli tradizionali giocati all'aria aperta o in palestra con o senza attrezzi, con conte, rime, filastrocche e girotondi, ai giochi da tavolo, di carte, di memoria, di simulazione, ... finalizzati al raggiungimento degli obiettivi più diversi: culturali, linguistici, cognitivi, di socializzazione, di divertimento e movimento.

Accanto a questi giochi vengono proposte attività giocose, strutturate, ad alta valenza didattica, specificamente finalizzate a far acquisire, esercitare, fissare ed usare la lingua in contesti significativi.

Si tratta di vere tecniche didattiche che vengono diffusamente utilizzate dagli insegnanti di lingua straniera nella scuola elementare e che afferiscono alla metodologia ludica.

Anche queste attività, caratterizzate da piacere e divertimento, finiscono per essere chiamate "giochi" perché mantengono caratteristiche che vengono appunto vissute da parte dei bambini come "giocose" e cioè:

- Attività percepite come non ansiogene, facilmente realizzabili e divertenti
- utilizzo di materiali tipici dei giochi: dadi, carte, gettoni, mappe, schemi, griglie, percorsi, oggetti vari
- possibilità di muoversi, di fare, di manipolare, di cantare, di imparare rime e filastrocche
- conoscenza, rispetto e applicazione di regole, dalle più semplici alle più articolate
- organizzazione della classe in coppie, gruppi, squadre
- presenza del fattore sfida, di competizione, di vincita e di perdita.

## 1.4 GIOCHI E COMPETIZIONE

In relazione all'ultimo punto è utile ricordare che se la competizione può essere altamente motivante per alcuni bambini, può risultare ansiogena e frustrante per altri poiché ha di per sé aspetti di durezza evidenti: è la situazione "dell'uno contro tutti".

Un modo per renderla accettabile può essere quello di cercare di evitare di mettere il singolo contro il singolo, preferendo contrapporre il gruppo al gruppo o la squadra alla squadra.

Ciò presuppone che all'interno del gruppo vi siano coesione, senso di appartenenza e di identità, ma anche acquisizione dei concetti di perdita serena e di vincita rispettosa dell'avversario.

Non sono abilità da dare per scontate, fanno parte infatti di quelle competenze sociali che dovrebbero essere insegnate in un contesto cooperativo, quale è il gruppo.

La capacità di relazionarsi in modo positivo con gli altri consiste prima di tutto nell'aver il concetto, l'idea, di cosa significhino rispetto, accettazione, disponibilità a rimettersi in gioco, ma il possesso di un'idea astratta non è ancora sufficiente perché si sia in grado di tradurla in comportamenti conseguenti.

Apriamo una breve parentesi per ribadire che se questi atteggiamenti sono importanti in una qualsiasi situazione scolastica, diventano assolutamente fondamentali in una situazione multiculturale, dove l'educazione interculturale deve essere una delle scelte di fondo della scuola.

Tornando ai limiti dell'idea astratta, si pone la necessità di farne esperienza diretta nei diversi contesti che le situazioni scolastiche possono offrire e, successivamente avviare processi di riflessione affinché si costruisca gradualmente in ogni alunno la consapevolezza della necessità di assumere atteggiamenti e comportamenti adeguati.

Solo così il gruppo ed ogni individuo che lo compone, saranno pronti a stabilire corrette relazioni interpersonali e anche ad affrontare in modo maturo situazioni implicanti competizione.

Fatta questa precisazione, sappiamo bene come essa sia una molla motivazionale molto potente e come i bambini stranieri, soprattutto quelli provenienti da alcune culture, siano spesso molto più abituati alla competizione dei nuovi compagni con cui si trovano ad interagire.

Via libera quindi anche ai giochi competitivi con l'attenzione a non creare situazioni di ansia e umiliazione da una parte e di aggressività e prepotenza dall'altra.

Come sempre a fare la differenza sono la sensibilità dell'insegnante e la sua capacità di conduzione della classe.

## 1.5 METODOLOGIA LUDICA E ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO

Una delle specificità nel lavoro con alunni non italofofoni è la differenza nelle singole abilità e competenze. In questo caso, infatti, oltre alle comuni diversità nei ritmi e negli stili d'apprendimento, vi sono anche delle particolari differenze dovute alla cultura d'origine, al grado di scolarizzazione nel paese di provenienza, al tipo di scuola frequentata, alla "distanza" della lingua natale rispetto all'Italiano (è molto probabile, ad esempio, che un alunno cinese abbia molte più difficoltà nell'apprendere la nostra lingua rispetto ad un suo compagno sudamericano di area ispanofona o lusofona)

Vorremmo dunque proporre una possibile organizzazione del lavoro -valida soprattutto nei casi di laboratorio di Italiano L2- da sperimentare con gli alunni non italofofoni.

- Si presenta uno stimolo rivolto a tutto il gruppo: ad esempio un gioco, o una filastrocca o, per gli alunni più grandi, l'organizzazione di una visita d'istruzione
- Si impostano quindi delle attività comuni: ascolto, ripetizione della canzone, indagine sulla presenza del gioco nelle diverse culture, confronto d'opinioni per capire quale potrebbe essere una meta piacevole per la visita.
- A seguito di questo primo lavoro "comune", si organizzano dei gruppi di lavoro (divisi, secondo la specificità della vostra realtà scolastica, in gruppi d'età, di "livello", di lingua d'origine) che sviluppino una particolare attività didattica da voi pensata. Nel caso del gioco, ad esempio, un gruppo potrà raccogliere e disegnare su un foglio i materiali occorrenti per preparare il gioco, un altro potrà occuparsi della scrittura delle regole, un altro potrà inventare e trascrivere o registrare alcune "conte" o filastrocche utilizzate nei vari paesi per decidere il turno di gioco e così via. L'importante è, è bene sempre ricordarlo, che il tipo di lavoro assegnato dovrà essere basato sulle competenze degli alunni.
- Si possono poi prevedere anche dei momenti di scambio delle informazioni acquisite in modo da sviluppare la comunicazione orale e far condividere il lavoro di ogni gruppo alla classe.
- Una volta concluse queste attività differenziate, si può tornare ad un lavoro collettivo -ad es. una partita al gioco che si è costruito- in modo che gli alunni possano, da un lato dare un senso al loro lavoro godendosi liberamente il loro gioco, rilassandosi e rimotivandosi per un lavoro successivo, dall'altro reimpiegare in un contesto vero e con scopi reali, la lingua appresa. È ovvio che questo momento libero e destrutturato (l'unica condizione che deve porre l'insegnante è che gli alunni parlino italiano durante il gioco), è comunque un'ottima occasione per verificare l'apprendimento di vocaboli e strutture, la capacità di relazionarsi, la correttezza formale dei suoi alunni.

Queste occasioni di monitoraggio periodico dei progressi, delle difficoltà relazionali o linguistiche e delle fossilizzazioni, possono essere sistematizzate grazie al semplice impiego, ad esempio, di un diario o di una scheda d'osservazione (per eventuali approfondimenti, si può consultare il modulo la ricerca-azione) su cui vengano annotati tutti gli elementi utili ad avere una "cartella" personale aggiornata di ogni alunno.

## 1.6 DALLA TEORIA ALLA PRATICA: BREVE REPERTORIO DI ATTIVITA' DIDATTICHE A CARATTERE LUDICO

Il breve repertorio che qui di seguito proponiamo nasce dall'esperienza diretta e dunque rappresenta il frutto migliore del nostro lavoro. Però, quello che ci preme innanzitutto comunicare è che, per quante soddisfazioni ci abbia dato, questo frutto non è maturo oggi e mai lo sarà.

Siamo infatti fermamente convinti che ogni lavoro sia continuamente perfezionabile e, soprattutto, che non vi possa essere un'offerta didattica sempre valida per tutti, che abbia sempre e comunque "successo" con gli alunni.

Questo lavoro è il risultato dei nostri tentativi e dei nostri errori, esaminati continuamente in un atteggiamento autoriflessivo e autocritico, ed ora formalizzati in questo modulo.

Crediamo, infatti, che una delle qualità più importanti per un docente sia quella di sapersi mettere in discussione sempre, di saper adattare il materiale che utilizza o che prepara con la coscienza che, cambiando gli alunni, cambia anche il mondo a cui si parla.

Dunque questo repertorio rappresenta un insieme di spunti operativi che devono essere *adattati* dagli insegnanti sulla base della realtà specifica della loro classe, del loro laboratorio o delle loro attività rivolte ai singoli studenti e non certo *adottati* acriticamente come "panacea" dei problemi didattici dell'italiano L2.

L'ampio numero di "varianti" proposte, da un lato vuole testimoniare la grande flessibilità della forma ludica che può soddisfare -mantenendo intatta la motivazione degli alunni- diversi obiettivi didattici ed educativi, dall'altro vuole invitare i docenti a porsi con un atteggiamento "creativo" di fronte al nostro lavoro, partendo da esso per personalizzarlo, affinarlo e migliorarlo costantemente alla luce, appunto, dei tentativi e della riflessione costante sulla propria azione didattica.

## **2    REPERTORIO DELLE ATTIVITA' LUDICHE**

### **AVVERTENZA:**

Le informazioni che forniamo all'inizio delle varie attività hanno, ovviamente, una semplice funzione indicativa e non esauriscono il valore del gioco.

In esso, infatti, vengono sollecitate diverse abilità e competenze (relazionarsi, rispettare alcune regole sociali e proprie del gioco, interpretare correttamente i messaggi di un'altra persona e comportarsi di conseguenza...) che rendono questa modalità di apprendimento molto profonda e complessa pur nella sua spontaneità e semplicità.

Ci siamo premurati di inserirle poiché vorremmo offrire soprattutto un possibile modello applicativo della didattica ludica; un modello che parta da obiettivi linguistici, culturali o interculturali da raggiungere, da competenze da sviluppare o da abilità da rinforzare e che, nella cornice gradevole del gioco, risulti comunque una precisa e "rigorosa" attività strutturata.

Ritornando infine sulla distinzione operata in precedenza tra GAME e PLAY, precisiamo che le attività ludiche da noi proposte si possono presentare agli alunni come dei veri e propri giochi linguistici (Game) in quanto ne hanno le caratteristiche fondamentali: rispondono a regole precise e hanno uno scopo ben definito.

## 2.1 GIOCHI DI MEMORIA: TROVA LA COPPIA

- Età: 6-14
- Obiettivi generali:
  1. linguistico: esercizio e fissazione di lessico e strutture
  2. cognitivo: esercizio e potenziamento mnemonico
- tempo di gioco effettivo: 15-20 min.

### ESERCIZIO BASE: ASSOCIAZIONE DI IMMAGINI

- abilità: produzione orale
- materiali: almeno 8 coppie di cartellini con immagini appartenenti ad un campo lessicale (es. parti del corpo, numeri, oggetti della classe, animali...)
- n° giocatori: da 2 a 5
- preparazione del gioco:
  1. schierare i 16 cartellini coperti
  2. stabilire con una conta il turno di gioco
  3. ogni alunno deve scoprire 2 carte in successione, nominando l'oggetto rappresentato con l'intento di formare una coppia
  4. l'alunno che riesce a formare una coppia ha la possibilità di fare un altro tentativo (fino ad un massimo di 3 successi consecutivi)
  5. vince l'alunno che forma il n° maggiore di coppie

- **VARIANTE 1: ASSOCIAZIONE PAROLA-IMMAGINE**

abilità: produzione orale e comprensione della lingua scritta (lettura)

materiali: 8 coppie di cartellini. In ogni coppia un cartellino porta l'immagine e l'altro la parola corrispondente

- **VARIANTE 2: ASSOCIAZIONE DI PAROLE**

abilità: lettura

materiali: 8 coppie di cartellini. In ogni coppia i 2 cartellini riportano soltanto la parola scritta

- **VARIANTE 3: ASSOCIAZIONE MAIUSCOLO – MINUSCOLO...**

abilità: lettura e discriminazione stampato maiuscolo - minuscolo/ minuscolo - corsivo/ maiuscolo - corsivo

materiali: 8 coppie di cartellini. In ogni coppia, un cartellino porta la parola in stampato maiuscolo e l'altro la stessa parola in stampato minuscolo o in corsivo

- **VARIANTE 4: ASSOCIAZIONE SOSTANTIVI-AGGETTIVI...**

abilità: lettura e associazione sostantivi - aggettivi /sostantivi - verbi

materiali: 8 coppie di cartellini. In ogni coppia i 2 cartellini riportano soltanto la parola scritta

esempio di coppie sostantivo – aggettivo

Lungo	Feroce	Alto	Grosso	Enorme	Veloce	Piccolo	Lento
Serpente	Leone	Giraffa	Ippopotamo	Balena	Ghepardo	Topo	Tartaruga

**Avvertenza:**

in questa variante del gioco, è utile che l'insegnante si accerti preliminarmente che siano capite e "condivise" le associazioni proposte (ricordiamoci che con gli alunni stranieri nessun fattore culturale dev'essere dato per scontato –basti pensare alla visione del drago che può avere un alunno italiano e uno cinese-). Nel caso vi fossero discordanze, l'occasione potrebbe essere valida per l'impostazione di un lavoro a carattere interculturale (caratteristiche di alcuni animali nell'immaginario di diverse culture).

Esempio di coppie sostantivo – verbo

Vola	Nuota	Striscia	Salta	Corre velocemente	Cammina e nuota	Scava	Si arrampica
Il Passero	Il Delfino	Il Serpente	Il Canguro	Il Ghepardo	Il Coccodrillo	La Talpa	Lo Scoiattolo

**Suggerimenti per possibili espansioni didattiche:****Attività linguistiche:**

- i gradi dell'aggettivo
- ordine di alcuni aggettivi (piccolo, grande, enorme)
- i verbi di movimento

**Attività culturali e interculturali:**

- gli animali nel mondo: rapporto uomo – animale nelle diverse culture
- proverbi e modi di dire concernenti gli animali nelle diverse culture. L'insegnante presenta dei modi di dire italiani -o dei proverbi- in cui siano presenti animali: "furbo come una volpe", "lento come una tartaruga" ecc. oppure presenta dei modi di dire che hanno un corrispettivo in un'altra lingua - ITAL. " si muove come un elefante in un negozio di cristalli" INGL. "Si muove come un toro in un negozio di porcellane"- . Stimola poi gli alunni a portare esempi relativi alla loro cultura per rilevare somiglianze e differenze.

A queste prime varianti se ne possono aggiungere altre il cui obiettivo sia anche l'introduzione ad alcuni elementi utili per "la lingua dello studio"

- **VARIANTE 5: ACQUISIZIONE DEL CONCETTO DI "SPECIE"**

abilità: lettura, produzione orale, classificazione

materiali: 6 coppie di cartellini. In ogni coppia un cartellino riporta il nome di una specie e l'altro un animale che vi appartenga

Mammiferi	Uccelli	Pesci	Rettili	Anfibi	Insetti
Cane	Pappagallo	Squalo	Cobra	Rana	Farfalla

**Suggerimento per possibili espansioni didattiche:**

materiali: 6 coppie di cartellini: 2 pesci, 2 mammiferi, ecc.

1 tabella delle specie in cui vengono scritti i nomi delle specie animali

gli allievi giocano con 12 cartellini e devono formare coppie trovando due mammiferi, due pesci, ecc; li devono quindi nominare, dire a quale specie appartengono e inserirli nella tabella delle specie costruita a parte dall'insegnante (anche in questo caso, l'insegnante deve accertarsi preliminarmente che gli animali siano conosciuti)

#### TABELLA DELLE SPECIE

Mammiferi	Uccelli	Pesci	Rettili	Anfibi	Insetti

#### ESEMPIO DI CARTELLINI

Cane	Pappagallo	Squalo	Cobra	Rana	Farfalla
Gatto	Rondine	Pesce spada	Boa	Rospo	Ape

▪ **VARIANTE 6: ASSOCIAZIONE SOSTANTIVO–ARTICOLO DETERMINATIVO...**

abilità: lettura, produzione orale, discriminazione maschile/femminile singolare, uso appropriato degli articoli determinativi *il/la*

materiali:

- 6 coppie di cartellini con nomi di oggetti di genere maschile e femminile riferibili a diversi campi lessicali.
- 1 tabella degli articoli.

gli allievi giocano con 12 cartellini (o multipli) e devono formare coppie di cartellini individuando correttamente l'articolo a cui riferirli (es. banco - gesso da inserire vicino a IL)

IL
LA
L'
LO

gesso	banco	cestino	quaderno
sedia	lavagna	penna	matita
astuccio	armadio	orologio	alunno
zaino	scatolone	spago	straccio

#### Suggerimenti:

Per evitare un numero eccessivo di difficoltà sarebbe opportuno, a nostro avviso, introdurre solo in un secondo momento gli articoli *l'* e *lo*

Si può costruire la stessa attività per distinguere anche i plurali e anche per introdurre l'articolo indeterminativo.

## 2.2 GIOCO CON MANCANZA DI INFORMAZIONE

- Età: 6-18
- Obiettivi generali:
  1. linguistico: ascoltare e comprendere; parlare per esercitare e fissare lessico e strutture
  2. comunicativo: dare e ricevere informazioni
  3. socializzante: promuovere interazione / cooperazione tra alunni
- tempo di gioco effettivo: 15-20 min.

### ESERCIZIO BASE:

- abilità: comprensione / produzione orale
- materiali: un foglio A4 diviso in 2 cartelle -A e B-. (la cartella A e la cartella B contengono gli stessi disegni, ma con particolari differenti).
- n° giocatori: gioco a coppie o a piccoli gruppi (ogni gruppo condivide una cartella)
- preparazione del gioco:
- ogni giocatore ( o gruppo) A riceve una copia dello stesso disegno a cui mancano però parti diverse rispetto a quella del giocatore B. Scopo del gioco è ottenere dall'altro giocatore informazioni per completare il proprio disegno. Esempio:

#### CARTELLA A

disegno di un armadio che contiene tre libri	Disegno di un astuccio vuoto
Disegno di uno scatolone che contiene una palla, tre gomme e due penne	Disegno di una cartella vuota

#### CARTELLA B

disegno di un armadio vuoto	Disegno di un astuccio che contiene un temperino, due matite, tre righelli
Disegno di uno scatolone vuoto	Disegno di una cartella che contiene due quaderni e un libro

Ogni giocatore descrive oralmente il proprio disegno e disegna nella sua cartella le parti che gli vengono comunicate dall'altro giocatore. Esempio: il giocatore A dice “nel mio armadio ci sono tre libri”. Il giocatore B ascolta e disegna il giocatore B dice “nel mio astuccio ci sono un temperino, due matite e tre righelli”. Il giocatore A ascolta e disegna.

#### ▪ VARIANTE 1:

funzione comunicativa: chiedere, rispondere  
strutture linguistiche: cosa c'è? c'è, ci sono  
anziché descrivere gli alunni si fanno reciprocamente domande. (es. A: “cosa c'è nel tuo astuccio? B: “c'è...”, “ci sono...”)

▪ **VARIANTE 2:**

funzione comunicativa: chiedere, rispondere, elencare

strutture linguistiche: hai dei / delle..? Sì / No

gli alunni si fanno reciprocamente domande utilizzando un'altra struttura: "hai dei libri nella tua cartella?" sì, uno

**Possibile espansione didattica:**

con allievi che, per età e competenza, siano in grado di operare riflessioni metalinguistiche

si potrà introdurre l'uso delle particelle *ci*, *ne* (es. A: "quanti libri ci sono nella tua cartella?"

B: "Ce n'è uno" . Oppure A:"quanti libri hai nella tua cartella?" B: "Ne ho uno" . O ancora

A: "ho dei libri in armadio" B: "Quanti ne hai?" A: "ne ho tre")

▪ **VARIANTE 3:**

utilizzando la struttura proposta nell'esempio base, introdurre alcune preposizioni

(sotto/sopra, davanti/ dietro, dentro/fuori, a destra di/ a sinistra di). Esempio:

**CARTELLA A**

Disegno di un banco con sopra una gomma e sotto uno straccio	Disegno di un armadio vuoto
Disegno di una lavagna con a destra un cestino e dietro una carta geografica	Disegno di uno scatolone

**CARTELLA B**

Disegno di un banco	Disegno di un armadio con dentro tre libri
Disegno di una lavagna	Disegno di uno scatolone con dentro una palla e fuori un astuccio

Come si gioca:

ogni giocatore descrive il suo disegno utilizzando le preposizioni, l'altro sulla base delle informazioni ricevute disegna.

Alla fine del gioco i due alunni (o i due gruppi) controllano la correttezza dei disegni finali.

funzione comunicativa: chiedere, rispondere

strutture linguistiche: uso di alcune preposizioni.

▪ **VARIANTE 4:**

Questa variante del gioco presuppone una maggiore libertà di riutilizzo di lessico e strutture acquisiti, poiché ogni alunno è libero di "arredare" l'interno di una stanza ed il compagno deve ricostruirla.

- materiali: foglio A4 diviso in due parti uguali A e B, in ognuna delle quali vi è il disegno di una stanza vuota con una porta e 1 / 2 finestre. Disegni o ritagli di oggetti / mobili: tavolo, sedia, tappeto, libreria, poltrona, lampada, orologio..
- Come si gioca: Il giocatore A dispone i ritagli all'interno della stanza. Il giocatore B dovrà costruire la stanza allo stesso modo in base alle informazioni ricevute.
- Modalità 1.: A descrive e B ascolta e dispone, es. A: il tavolo è al centro della stanza, la poltrona è a destra del tavolo, la sedia è sotto la finestra e a destra della libreria, la libreria è tra le finestre, l'orologio è a sinistra della porta ...

- Modalità 2.: B chiede: “Dov’è la libreria?” “Dov’è il tavolo?” A risponde. In questo modo entrambi i giocatori interagiscono. Quando tutti i pezzi sono stati sistemati ed è stato effettuato il controllo osservando le due stanze, gli alunni si scambiano i ruoli.

**Attività interculturale:**

La casa nelle diverse culture: grande significato può assumere l’analisi dei modi di abitare nelle diverse culture per la valenza emotiva legata al significato di casa intesa come luogo degli affetti. Prima di avviare questo percorso è però necessario verificare che il parlare della propria casa non sia per l’allievo straniero motivo di dolore.

Come sempre deve essere valutato dall’insegnante il momento più opportuno che, a nostro parere, coincide solo con il momento in cui spontaneamente il bambino decide di aprirsi e di comunicare qualcosa che lo riguarda. A quel punto si può avviare un’analisi contrastiva sulla casa, utilizzando disegni, foto, immagini, video, integrati da testi appartenenti a diverse tipologie: fumetti, didascalie, descrizioni, poesie, racconti, sia proposti dall’insegnante che prodotti dagli alunni stessi.



Alla fine dell'intervista, l'alunno può dire ad alta voce o scrivere il risultato. Es.

1: X sa giocare a calcio, a pallavolo; sa nuotare e pattinare ma non sa giocare a basket, a tennis, a...

oppure

2: A Y piace giocare a calcio, a basket e a pallavolo. A Y non piace nuotare, ...

### **Possibili espansioni didattiche:**

agli alunni la cui competenza linguistica consente di svolgere attività più libere e più complesse, si può proporre un'attività di reimpiego e ampliamento delle strutture.

Es: a X piace giocare a calcio perché...

oppure si possono proporre attività che si svolgano fuori dalla classe (es. in altre classi o in altre scuole) e che prevedano l'utilizzo di supporti quali il registratore audio o la videocamera.

Es. di attività da svolgere a coppie: un alunno intervista un compagno di scuola e compila la sua griglia. Contemporaneamente l'altro compagno registra la conversazione.

Questa peraltro può essere un'occasione per utilizzare forme quali: "Puoi ripetere?" "Scusa non ho capito.. come?" "Cosa?"

In sede di controllo della correttezza delle griglie, un'altra coppia di alunni ascolta la registrazione e verifica che i dati corrispondano.

Altra attività proponibile è la costruzione di un grafico riassuntivo delle risposte ottenute, partendo da un semplice grafico a blocchi fino ad arrivare al calcolo delle percentuali. In questo modo l'attività può anche essere utile per l'introduzione di termini e concetti afferenti, ad esempio alla matematica e alla geometria (es. linea, quadrato, rettangolo, dividere, moltiplicare, corrispondere, ...)

## 2.4 GIOCHI AD INDOVINARE

I giochi ad indovinare sono sempre ben accetti dagli allievi che li trovano divertenti perché vedono messa alla prova la loro capacità di intuire, immaginare, di dedurre ma anche per la presenza del fattore sfida, del confronto con i compagni, del fatto che la vittoria comporta la possibilità di proporre a propria volta indovinelli agli altri.

In questi giochi la lingua è usata in modo autentico in quanto serve a portare a termine il gioco stesso.

Esistono numerosi tipi di giochi ad indovinare; i più semplici, sono quelli in cui l'insegnante o l'alunno dice:

- “Vedo qualcosa che comincia per A / B / V ...” ( in classe)
- “E’ marrone, è grande, è di legno, contiene...” (in classe)
- “E’ dolce, rosso, succoso...(riferendosi a qualcosa di non immediatamente visibile, ma evocabile con il pensiero e riferito a dirette esperienze del bambino)

e i gli alunni singolarmente o a coppie tentano di indovinare.

Ci sono poi quelli più complessi che richiedono la capacità di formulare domande pertinenti e di operare deduzioni logiche tenendo presenti più informazioni contemporaneamente.

Gli esempi che seguono sono proposti per fasce di età molto ampie perché gli argomenti rivestono interesse e rilevanza per alunni molto giovani, ma anche per allievi più grandi.

Ovviamente la lingua da utilizzare sarà commisurata alle capacità e alle esperienze di ciascuno.

Si potrà esercitare un numero minimo e controllato di strutture e di elementi lessicali per i principianti, ampliando progressivamente la lingua per i livelli più avanzati.

### **INDOVINA CHI/COSA: INDOVINA L'ANIMALE MISTERIOSO**

- Età: 6 – 14 e oltre
- Obiettivi generali:
  1. linguistico: ascoltare e comprendere, porre semplici domande con un numero controllato di strutture (livello principianti) porre liberamente domande usando la lingua dello studio della geografia e delle scienze (livello avanzato)
  2. comunicativi: chiedere, dare e ricevere informazioni
  3. cognitivo: elaborare diverse informazioni, operare deduzioni logiche
  4. socializzante: interagire, cooperare (se il gioco viene strutturato per gruppi)

#### **ESERCIZIO BASE**

- Abilità: comprensione e produzione della lingua orale.
- Materiali: nessuno
- N° giocatori: qualsiasi
- Come si gioca:

Un alunno / allievo pensa ad un animale scelto tra tutti quelli conosciuti, gli altri, a turno singolarmente o in gruppo, fanno domande per indovinare l'animale misterioso. Ognuno è libero di fare qualunque domanda utilizzando lessico e strutture già acquisiti: E' alto/ basso grande/piccolo...? Vola, striscia, nuota, si arrampica...?Cosa mangia? / Mangia erba, carne, frutti...? Vive nel mare, fiume, lago, bosco, deserto...?Dove vive? / Vive in Africa, Asia,...? E' feroce, mite, velenoso... ?Quante zampe ha ? / Ha 2 / 4 / 6 / 8 zampe? Non ha zampe? Ha orecchie grandi /piccole? Ha denti / pelo / squame/ piume...?ecc. Lo stesso gioco si può fare con oggetti della classe o della casa, con mezzi di trasporto,....

- **VARIANTE 1: IDENTIKIT**

Abilità: Ascolto e comprensione/ lettura intensiva/ produzione orale.

Lessico delle parti del corpo, dell'abbigliamento.

Come si gioca:

Si mettono di fronte agli allievi illustrazioni di 4 / 5 personaggi con caratteristiche fisiche e di abbigliamento che differiscono per alcuni particolari, con lo scopo di individuare il personaggio misterioso.

L'obiettivo può essere quello dell'ascolto intensivo o della lettura intensiva a seconda che la descrizione sia fatta dall'insegnante o da un alunno oppure venga fornito un testo scritto.

Altra possibilità è quella di porre domande, come nell'esercizio precedente.

- **VARIANTE 2: “INDOVINA IL PERSONAGGIO FAMOSO”**

Stesso gioco con descrizioni dettagliate del volto dei loro beniamini: calciatori, cantanti, attori, personaggi dei film di animazione...Per fare questo gioco gli allievi vengono sollecitati prima a cercare immagini in giornali, giornalini o riviste specializzate e questo costituisce di per sé un elemento fondamentale di motivazione. Per gli allievi stranieri maschi, provenienti soprattutto dai paesi balcanici e dal Sudamerica, si è visto -ad esempio- come i calciatori siano uno stimolo molto forte per svolgere bene questa attività. Anche in questo caso, esposti 4 / 5 volti di personaggi, gli alunni attraverso domande indovinano il personaggio “pensato” da altri.

- **VARIANTE 3: “ INDOVINA IL COMPAGNO”**

In questa variante viene richiesto di indovinare, ponendo domande appropriate, il nome dell'alunno a cui l'insegnante ha pensato.

- **VARIANTE 4: “ FACCIA A STRISCE”**

(per i più piccoli) Far disegnare 16 strisce di cm12 x 3 con capelli, occhi, orecchie e naso, bocca di diverse misure e colori (4 per tipo).Come si gioca:

- Modalità : Ascolto intensivo e composizione dei volti descritti dall'insegnante o da un alunno disponendo le strisce sul banco o sulla lavagna fissandole con prodotti adesivi appositi
- Modalità : L'insegnante o l'alunno costruisce un volto e gli altri devono tentare di costruirlo uguale ponendo domande: E' biondo? Ha i capelli neri? Di che colore sono gli occhi? Ha gli occhi verdi? Ha il naso grande? Com'è la bocca? Grande, piccola, rosa, rossa?...

Il gioco si può fare ovviamente anche con strisce o ritagli di foto abbastanza grandi prese da giornali o poster. Un'altra variante è quella di usare i ritagli per comporre personaggi di pura fantasia.( anche per allievi più grandi)

- **VARIANTE 5: “ IL MOSTRO”.**

Il disegno o la costruzione di un mostro sulla base di istruzioni date dall'insegnante è una delle cose più gradite agli alunni, che vengono impegnati ancora una volta in attività di ascolto intensivo

mirato all'azione del disegnare o del ricomporre. Anche in questo caso la lingua può essere essenziale o molto strutturata a seconda del livello di competenza. Sarà interessante poi mostrare e confrontare tutti i mostri per vedere le differenze interpretative di ognuno ed usare la lingua orale per descriverle.

Appare evidente come tutte le attività fin qui proposte si prestino, in un secondo tempo, anche all'esercizio della scrittura. Agli allievi stranieri si potranno presentare le attività più disparate, sia guidate che libere: collegamenti di parola – immagine, articolo – nome, nome – aggettivo / verbo, singolare – plurale, maschile – femminile, completamenti di frasi, completamenti di testi con parti mancanti, ricomposizioni di frasi date in ordine sparso, incastri di immagini e fumetti, descrizioni, cruciverba, ricerche di parole in uno schema... ..

### MESTIERI MUTI

- Età: 10 – 14
- Obiettivi generali:
  1. comunicativi: veicolare e gesti ed espressioni facciali e corporee
  2. socializzante: acquisire scioltezza corporea nei rapporti con gli altri

Come si gioca:

Un alunno pensa ad un mestiere (infermiera, taxista, poliziotto...) e lo mima. I compagni devono cercare di indovinare.

Questo gioco, che nel momento dello svolgimento non richiede produzione linguistica (se non per l'elencazione di possibili lavori), può diventare, in un secondo tempo, un'occasione per l'allievo straniero per raccontare spontaneamente alcuni aspetti del proprio vissuto e della propria cultura d'origine e questo può preludere a espansioni didattiche di carattere interculturale. Es:

1. ricerca sui mestieri praticati nei paesi d'origine degli allievi stranieri
2. ricerca sui mestieri di oggi e di ieri sia a livello locale che relativo ai paesi di provenienza degli alunni stranieri.

### INDOVINELLI LINGUISTICI

Gli indovinelli, spesso costruiti con un uso raffinato della lingua che può presentare doppi sensi o metafore, possono essere di grande stimolo per tutti gli alunni.

E' evidente come tutto questo possa essere proposto all'allievo straniero solo se la sua padronanza linguistica gli consente di capire un'attività di questo tipo e di apprezzarla.

Più facili e utili possono risultare semplici indovinelli che si basano più che altro su definizioni/ descrizioni di oggetti, persone, animali, ambienti... quasi come nei cruciverba. La lingua anche in questo caso deve essere graduata sulla base del livello di competenza linguistica e della conoscenza del mondo dell'alunno; in caso contrario, infatti, non ci sarebbe comprensione e ciò pregiudicherebbe il significato stesso del gioco. Non daremo esempi di indovinelli perché pensiamo che si debbano stimolare i compagni di classe italofoni, sulla base di esempi dati dall'insegnante, ad inventarli per l'allievo straniero (e per loro stessi!)

## 2.5 GIOCHI SU SCHEMA: IL GIOCO DELL'OCA

Tutti conoscono il gioco dell'oca attuato sui più diversi tipi di percorso, quello che proponiamo in questa sede, però, si pone in un'ottica particolare, ossia quella della verifica. Infatti, in un approccio di tipo ludico la verifica deve essere necessariamente coerente con il metodo ed in questa prospettiva il gioco dell'oca può diventare un'ottima occasione di revisione e monitoraggio di una o più unità di lavoro.

Tralasciamo al momento, per ragioni "di spazio", altre proposte con rilevante valenza didattica.

Il gioco che seguirà presuppone la costruzione del materiale da parte di insegnante e alunni perché si tratta di un gioco mirato che necessita di materiali mirati.

Il percorso potrà essere tracciato su cartoncino abbastanza ampio (piano di un banco) o su fogli A3 a seconda della diversa organizzazione del gioco (piccolo gruppo o coppia) e comprenderà un numero di caselle vuote variabile da 15 a 30 (e oltre).

A parte infatti si faranno costruire carte con immagini, istruzioni, domande... che rimescolate verranno inserite nelle caselle vuote costituendo, di volta in volta, percorsi diversi che potranno essere integrati dalle nuove acquisizioni e arricchiti nel corso dell'anno scolastico.

Sarà l'insegnante a selezionare per qualità e quantità gli elementi lessicali e le strutture da inserire, rendendo il gioco adatto alla situazione contingente e alle necessità degli alunni stranieri.

- Età: 6-14
- Obiettivi generali:
  1. linguistici: leggere, comprendere, eseguire, rispondere, nominare, recitare, cantare
  2. socializzanti: interagire fra pari, confrontarsi
  3. cognitivi: memorizzare, risolvere problemi
  4. cinestetici: muoversi, agire, sulla base di istruzioni: T.P.R. (Total Physical Response)
- Tempo di gioco effettivo : 20 minuti

### ESERCIZIO BASE

- Abilità: leggere, comprendere, parlare
- Materiali: un cartellone del percorso, dadi, segnaposto.
- N° giocatori: 2 / 5
- Come si gioca: i segnaposto sono schierati alla partenza, gli alunni a turno tirano il dado e si spostano lungo il percorso, quando arrivano ad una casella li aspetta un compito, es.
  1. eseguire istruzioni: fai tre salti, apri la porta, sali sulla sedia e batti le mani...partendo da istruzioni semplici fino ad arrivare a sequenze di azioni (T.P.R.)
  2. fare domande sulla base di un'indicazione: es. Chiedi al compagno il suo indirizzo...(Qual è il tuo indirizzo? / In che via abiti?)
  3. rispondere a domande: come ti chiami, in che mese sei nato, quanti anni hai, di che colore è la tua bandiera.../
  4. nominare: mesi, giorni della settimana, stagioni, numeri, colori, parti del corpo, cibi preferiti, oggetti...

5. ripetere una conta, una filastrocca, una canzone, l'alfabeto...
6. numerare, eseguire operazioni oralmente, risolvere semplici problemi...

L'insegnante stabilisce (e lo comunica ai bambini) quali penalità dare a una prestazione con qualche errore, si può fare ad esempio come nel gioco dell'oca con: "salta un turno", o "indietro di 3" o "torna a..."

L'alunno che per primo arriva al traguardo è il vincitore.

#### **VARIANTE 1 :**

- età: 6 / 9 anni.
- Abilità: acquisizione, rinforzo lessicale (lingua orale)

Nel percorso, un rettangolo diviso in 49 quadrati cm 3 x 3 ( foglio A4) si inseriscono immagini relative ai campi lessicali da esercitare, numeri, colori, caselle vuote, ma anche 4 scale e 4 serpenti all'interno di serie di caselle vuote disposte in verticale o diagonale. Le scale fanno salire verso il traguardo senza dover percorrere lo schema numero per numero, i serpenti mangiano chi cade in una casella da loro attraversata e fanno tornare indietro alla punta della coda. E' la versione del noto gioco inglese: "*SNAKES AND LADDERS*"

## **CACCIA AL TESORO**

La caccia al tesoro è uno dei giochi più apprezzati dagli allievi perché implica movimento, capacità di elaborare informazioni, intuizione, logica, competizione, ma soprattutto divertimento. Le cacce al tesoro si possono organizzare all'aperto o all'interno della classe, nell'atrio, in palestra...

Le esemplificazioni del gioco che seguiranno fanno riferimento ad entrambe queste possibilità.

#### **VARIANTE 1: CACCIA AL TESORO (in cortile)**

- Età: 6 – 14
- Obiettivi generali
  1. linguistico: lettura intensiva di lingua utile all'orientamento, preposizioni e locuzioni di luogo
  2. socializzante: cooperazione, se il gioco viene organizzato in coppie o piccoli gruppi
  3. cognitivo: elaborazione di informazioni e orientamento
- Tempo di gioco effettivo: vario

#### **ESERCIZIO BASE:**

- Materiali: Foglietti con le istruzioni, "tesoro"
- N° di giocatori: vario
- 

Come si gioca:

L'insegnante nasconde nel cortile della scuola alcuni bigliettini contenenti istruzioni.

Gli allievi, poi, vengono invitati a cercare i bigliettini nella successione indicata dalla lettura dei singoli messaggi contenuti in ciascuno.

Scopo del gioco è quello di portare gli alunni a trovare il tesoro.

#### **VARIANTE 2: CACCIA AL TESORO ( in classe).**

abilità: lettura intensiva

Gioco individuale, a coppie o in piccoli gruppi

Dopo aver letto i bigliettini di istruzioni che indirizzano in luoghi diversi dell'aula, (sullo scaffale più basso della libreria, sotto il vocabolario, dietro la carta geografica dell'Europa...) gli alunni

giungono infine al tesoro che può essere costituito da una carta / immagine di persona, animale, ambiente, oggetto... e da due descrizioni che differiscono per pochi particolari. Solo dopo una lettura intensiva dei due testi si potrà abbinare l'immagine alla giusta descrizione e portare il "tesoro" ritrovato all'insegnante.

Per rendere il gioco una vera e propria gara l'insegnante può tenere una tabella dei tempi e stabilire la classifica.

### **VARIANTE 3: CACCIA AL TESORO (in classe).**

abilità: lettura intensiva

Alle quattro pareti vengono appese 4 / 5 carte illustrate di persone, animali, oggetti, ambienti, paesaggi,... Agli alunni vengono distribuiti i corrispondenti testi descrittivi ( 1 a testa) e loro compito è quello di trovare la giusta carta da abbinare nel minor tempo possibile.

### **VARIANTE 4: CACCIA AL TESORO CON USO DI MAPPE.**

La caccia al tesoro può essere giocata su una mappa preparata dagli alunni, costituita da una tabella quadrettata in cui si disegna, ad esempio, un'isola con un fiume, una palude, una grotta, un bosco, una collina...Stabilito il punto di partenza, in seguito a istruzioni orali date dall'insegnante o da un compagno, ci si sposta verso il tesoro che chi dà le istruzioni avrà di volta in volta deciso dove porre. Es. di istruzioni: 3 quadri a nord, 6 a ovest, 2 a sud, 1 a est...oppure: 3 quadri a destra, 4 a sinistra, 2 in alto, 3 in basso, 4 in diagonale...

La costruzione della tabella è un'ottima occasione di uso della microlingua della matematica e della geometria, mentre il disegno dell'isola può ampliare o consolidare il lessico della lingua della geografia: ambienti, elementi del paesaggio, punti cardinali...

#### **Possibile espansione didattica:**

in presenza di alunni stranieri che accettino di parlare del proprio paese d'origine si può proporre una mappa in cui essi stessi suggeriscano cosa inserire (bambino nord africano: deserto, dune, oasi, carovana...)

ogni alunno disegna spontaneamente la sua mappa e poi l'insegnante espone i disegni per stimolare gli alunni a confrontare le diverse morfologie dei territori (con l'utilizzo, dunque, della microlingua della geografia) ed eventuali elementi di tipo culturale.

### **VARIANTE 5: ALTRI TIPI DI PERCORSI: MAPPE CITTÀ / SCUOLA...**

Es. Lessico della città e delle direzioni

Come si gioca:

si costruisce un reticolo di strade inserendo edifici e strutture (il parco, la chiesa, il cinema, la scuola, il supermercato, lo stadio, la piscina, l'albergo...).

I bambini devono indovinare - sulla base di informazioni orali o scritte- dove si trova la banca che contiene il tesoro. Es: dato il punto di partenza si danno istruzioni del tipo: Vai dritto, prima del semaforo gira a destra, percorri la via Garibaldi, passata la scuola gira a sinistra, supera il parco...

#### **Possibili espansioni didattiche:**

ANIMAZIONE di fine d'anno nel cortile della scuola. Come momento di animazione e festa finale (che comunque garantisce una verifica dei percorsi d'apprendimento degli alunni stranieri) si può proporre tra le altre attività, anche una caccia al tesoro individuale, organizzata e monitorata dall'insegnante che partecipa con gli alunni alla gara. La sua presenza, da una parte ha una funzione rassicurante per l'alunno che potrebbe non capire alcune istruzioni, dall'altra permette di valutare costantemente il livello di comprensione delle consegne.

Un'altra favorevole occasione per utilizzare e reimpiegare in modo creativo la lingua italiana, potrebbe essere la progettazione di una "gita" in cui l'insegnante e gli alunni (divisi in gruppi di lavoro) cooperino per la stesura del "programma della giornata". Pensiamo, infatti, a quanti campi lessicali (luoghi della città, mezzi di trasporto...), concetti (scansione temporale, spostamento geografico), elementi lessicali o strutture linguistiche (partenza, rientro, orario, puntualità, si parte alle ore, si farà un pranzo al sacco...), competenze nell'uso di strumenti (cartine e mappe, orari dei pulmann...) funzioni comunicative (chiedere informazioni, ringraziare...), possibilità di svolgere attività concrete e non semplicemente simulate (telefonare per prenotare biglietti o per avere informazioni) comprende la semplice organizzazione di una piccola visita nel territorio. L'esperienza di progettazione, che dovrà concludersi con la gita reale (per ovvie ragioni motivazionali) può essere molto proficua per un ripasso di termini e concetti presentati, per un ampliamento –contestualizzato- degli stessi e per una verifica delle abilità acquisite dagli alunni. Anche in questo caso, l'importante è che l'insegnante pianifichi, organizzi e suddivida il lavoro avendo cura di tarare il tipo di attività adatta al livello di competenze dei diversi gruppi o dei singoli e che faciliti costantemente il lavoro (ad esempio simulando sempre le situazioni "ansiogene" –la telefonata all'ufficio informazioni- ed essendo presente durante la telefonata).

## 2.6 I GIOCHI DA CORTILE (TRADIZIONALI)

E' sorprendente notare come in diverse nazioni, geograficamente e culturalmente lontane, vi siano dei giochi che presentano, seppur con qualche differenza, una struttura assai simile: è il caso, ad esempio, di giochi come "NASCONDINO", "CHI CE L'HA" "CAMPANA" "MOSCA CIECA" "BANDIERA o FAZZOLETTO".

Queste similarità (ma anche queste differenze) possono diventare uno stimolo molto interessante per la proposta di attività linguistiche ed interculturali.

Dunque, far giocare gli allievi stranieri con i compagni, in cortile o in palestra, a giochi che conoscono bene o che possono anche non conoscere affatto, significa comunque inserirli in un contesto significativo in cui usare la nuova lingua.

Giocando, infatti, sentono i loro compagni parlare, gridare parole convenzionali come "tana" o "mea" o "prendimi"... e li vedono correre, nascondersi, prendersi, secondo le regole richieste dal gioco. Così, giocando, imparano a loro volta quei gesti e quella lingua nel modo più autentico perché quella lingua "serve" per il gioco, per portarlo a termine, non ci sono situazioni fittizie o simulazioni.

Ci vorrà del tempo prima che possano descrivere, seppure in termini essenziali, un gioco e dirne chiaramente le regole, ma questo è un altro obiettivo, peraltro altrettanto valido per gli alunni italiani, che sempre più spesso sembrano essere in difficoltà quando si tratta di descrivere con chiarezza e mettere in sequenza temporale, ad esempio, le azioni di un gioco.

### Espansione didattica:

Predisposizione di un percorso linguistico – culturale / interculturale sui giochi che possa diventare un'occasione per attività motivanti per tutti gli alunni, progettate a diversi livelli di competenza.

I diversi giochi e gli eventuali oggetti / giocattoli, le regole, la lingua usata per giocare, possono essere discussi, confrontati, condivisi, scritti, disegnati o tabulati.

In un contesto così diversificato anche all'allievo straniero può essere assegnato il compito più adatto al suo livello mettendolo nella condizione di sentirsi a proprio agio e di dare il suo contributo al lavoro della classe.

### PERCORSO SUI GIOCHI

- Età: 6 – 14
- Obiettivi generali:
  1. Linguistico: acquisizione della lingua del gioco: le istruzioni, la descrizione dei giochi e delle fasi del gioco, la lingua per giocare
  2. comunicativo: uso in contesto della lingua e dei gesti dei diversi giochi
  3. socializzante: interagire, conoscersi reciprocamente
  4. cognitivo: classificare, analizzare, confrontare, sequenziare, memorizzare
  5. interculturale: conoscere e analizzare giochi, regole ed esecuzioni di gioco appartenenti alle diverse culture a confronto per rilevarne somiglianze e differenze

Descrizione del percorso:

- Elicitazione di tutti i giochi praticati all'aperto o al chiuso (Motivazione a riflettere sui propri giochi).
- Elencazione scritta di tutti i giochi
- Classificazione dei giochi secondo categorie suggerite dagli alunni e discusse in classe
- Preparazione di cartelloni di classificazione: es. giochi di movimento, all'aperto, al chiuso, da tavolo, di indovinare, dei più piccoli, di maschi, di femmine, con le carte, con la palla...
- Disegni di giochi e oggetti dei giochi, compresi i giocattoli
- Attività linguistiche orali e scritte: dove / quando / con chi / perché/ si gioca (in generale)
- Come si gioca: eventuali oggetti e regole del gioco ( dopo la scelta di un gioco in particolare)
- Sequenze grafico - iconiche e linguistiche relative al gioco prescelto (in base alle competenze di ognuno)
- La lingua del gioco: parole / frasi chiave, istruzioni, regole
- La lingua della descrizione del gioco, delle sue fasi ...

Questo percorso, la cui ricchezza sul piano linguistico è indubbia, offre opportunità ulteriori nel caso in cui l'allievo straniero abbia la volontà e la capacità di raccontare il suo vissuto in relazione ai giochi del suo paese d'origine.

Sarà possibile infatti stimolare:

- un'analisi interculturale sul modo di giocare nelle diverse culture da cui emergeranno sicuramente somiglianze e differenze su cui far riflettere gli alunni per farli uscire dal loro etnocentrismo e allargare i loro orizzonti conoscitivi e culturali
- la costruzione di cartelloni in cui si evidenziano somiglianze e differenze relative ad un certo gioco per mezzo di disegni, illustrazioni prese da giornali, giornalini..., didascalie, fumetti, testi descrittivi

## 2.7 GIOCHI DI MOVIMENTO E SPORT

L'attività ludico-sportiva (ci riferiamo con quest'espressione sia a giochi di movimento quali palla prigioniera, "strega comanda color", "campanon" sia ad attività sportive quali calcio, basket, pallavolo, atletica), che i ragazzi praticano durante le ore di educazione fisica, può rappresentare una validissima occasione per la progettazione di attività linguistiche e culturali rivolte anche ad allievi stranieri.

Oltre all'ovvia importanza della pratica sportiva per lo sviluppo psico-fisico dell'allievo, è importante sottolineare come questa possa diventare anche un momento fondamentale di socializzazione sia con i compagni della classe sia con allievi stranieri di altre classi.

Pensiamo infatti alla possibilità di introdurre attività ludico-sportive in un laboratorio di italiano L2: gli alunni, sotto la guida sapiente dell'insegnante, sono in una continua "immersione" linguistica in italiano, producono e recepiscono lingua in un contesto significativo e con uno scopo immediato e reale, la lingua diviene il mezzo per il raggiungimento di uno scopo (la vittoria) e quindi la motivazione è sicuramente alta per l'apprendimento di lessico, strutture, regole di gioco (che, ricordiamolo, sono anche regole culturali).

Rispettando l'impostazione principalmente operativa di questo modulo, proponiamo come possibile esempio il gioco del calcio, ricordando ancora una volta che queste nostre indicazioni devono essere prese come degli spunti di lavoro che gli insegnanti dovranno poi selezionare, implementare, migliorare o comunque adattare alla loro situazione specifica e che non devono essere prese come percorsi rigidi (e infallibili) di didattica dell'italiano L2.

### **Il Calcio.**

È indubbia la diffusione e la fama mondiale di questo sport e quindi il suo possibile valore di attività altamente motivante.

Per dimostrare come, in un lavoro con gli alunni stranieri, sia fondamentale tarare il tipo di intervento principalmente sulle caratteristiche, sugli interessi e sul vissuto personale e culturale dell'alunno, ci sembra utile far riflettere su questo punto: in Brasile, ad esempio, il gioco del calcio non è solo diffusissimo come pratica sportiva ma è anche un fenomeno sociale (tifo, "culto" dei giocatori e delle squadre, una visione del calcio come occasione di riscatto sociale) mentre in Cina, ad esempio, seppur praticato, esso non ha questa rilevanza sociale (ben più famoso è il ping-pong). Dunque, con i limiti di un discorso generale, è probabile che ad un alunno brasiliano sia possibile proporre anche un lavoro di analisi storica del calcio, una ricerca più approfondita mentre con un alunno cinese si possa puntare maggiormente l'attenzione su attività che magari coinvolgano l'uso della lingua nel gioco più che l'approfondimento culturale e storico di questo sport.

## **Organizzazione di attività:**

partendo da una semplice partita giocata spontaneamente dai ragazzi, il docente può riprendere dei termini utilizzati -cominciando dai più generici per arrivare a quelli più specifici e coloriti (campo, terra, erba, fango/ centro, linea, area, riga/ testa, mani, ginocchio, petto/ tirare, correre, colpire/ arbitro, attaccante, difensore, portiere/ fallo, tiro, passaggio/ palo, rete, traversa/ piroetta, rovesciata, mezza rovesciata, doppio passo, dribbling/ fenomeno, rasoziata, miracolo, numero)- e, partendo da questi, proporre delle attività di:

- suddivisione in campi lessicali
- ampliamento del vocabolario
- riconoscimento dell'uso di vocaboli in diversi contesti (utile per l'introduzione alla lingua delle discipline)
- stesura delle regole del calcio
- attività di collegamento gesto-parola
- attività espressive (“racconto di una partita che mi è piaciuta”, scrittura di un articolo di giornale su un giocatore o su una partita, “intervista al campione”, radiocronaca di azioni salienti di un incontro...)

le attività che si possono pensare sono moltissime e assai diversificate per quanto concerne le abilità linguistiche che si possono coinvolgere, l'importante è che l'insegnante strutturi e proponga il lavoro tenendo conto della competenza dei suoi allievi, in modo da non proporre attività troppo complesse linguisticamente (demotivanti “per eccesso”) o troppo riduttive per le capacità dell'allievo (demotivanti “per difetto”).

Oltre a queste attività prettamente linguistiche si possono poi far correlare dei lavori di tipo culturale, interculturale e interdisciplinare, come ad esempio:

### **sul piano culturale:**

- il calcio nel mio paese d'origine
- la mia squadra preferita
- il mio giocatore preferito
- che ruolo mi piace nel calcio (e perché)
- perché (non) mi piace il calcio

### **sul piano interculturale:**

- il gioco del calcio nel mondo
- dove giocavo a calcio

### **sul piano interdisciplinare:**

- la storia del calcio (storia)
- dove giocavo a calcio (geografia)
- le squadre e gli stadi del mio paese d'origine (geografia)
- il campo da calcio: misure regolamentari (matematica e geometria)

infine si possono progettare delle **attività conclusive** che tengano alta la motivazione durante il percorso didattico con gli allievi e che diano un senso di “solennità” al lavoro svolto:

- costruiamo un campo da calcio

- visita per vedere gli allenamenti di una squadra di calcio (i professionisti si allenano la mattina e dunque l'esperienza è realizzabile anche in orario scolastico)
- incontro-intervista con un giocatore di calcio professionista
- partita contro un altro laboratorio (o un'altra classe)
- torneo di calcio a fine anno

## 2.8 GIOCHI SIMBOLICI

La metodologia ludica prevede anche l'utilizzo di giochi simbolici come le animazioni, le simulazioni e le drammatizzazioni con eventuale impiego di maschere, burattini e travestimenti. La preparazione stessa di un'attività di questo tipo ha grande rilevanza dal punto di vista didattico perché all'allievo straniero e ai suoi coetanei viene richiesto di "fare cose", ad esempio costruire e dipingere uno scenario o disegnare e ritagliare maschere o ancora ricercare stracci e oggetti vari per il travestimento e per l'esecuzione del gioco. E' un momento molto importante dal punto di vista linguistico perché la lingua usata da insegnante e compagni e veicolata attraverso gesti, sequenze di azioni, intonazione della voce, espressività dei volti, è autentica, usata in quei determinati contesti e necessaria ad ottenere gli scopi che si prefigge, ad esempio, fra i tanti, quello di regolare i comportamenti: prendi, disegna, taglia, incolla...

### • SIMULAZIONE

E' lecito chiedersi se e come attività di simulazione fatte in classe abbiano utilità per bambini che hanno urgente necessità di comprendere e di comunicare con la nuova lingua in contesti assolutamente reali, quelli della quotidianità che va oltre la scuola.

Se per il bambino che impara una lingua straniera per un numero ridotto di ore settimanali in un contesto che parla un'altra lingua, la simulazione (il role-play, il gioco dell'assumere vesti diverse dalle proprie, la finzione insomma) si giustifica perché una delle regole del gioco è proprio quella di "parlare la lingua straniera", altra è la condizione in cui vivono gli allievi stranieri.

Il contesto in cui vivono parla sempre italiano, l'input quotidiano è portato al livello massimo, anche se non si può dare sempre per scontato che una volta usciti dalla scuola abbiano moltissime occasioni di venire a contatto con la nuova lingua. Molto spesso infatti, soprattutto nei primi tempi, si rifugiano in famiglia dove è ovvio che si continui a parlare la lingua d'origine e non hanno altre possibilità di socializzare e di comunicare.

Fatta questa premessa, quali simulazioni possono essere utili a fornire esercizio sulla lingua che serve agli allievi per scopi reali, autentici, da usare fuori e che permetta loro di affrontare l'emergenza comunicativa?

Una delle situazioni in cui realisticamente hanno necessità di usare lingua in modo efficace è quella del comprare qualcosa per sé o per la loro famiglia. In quest'ottica la simulazione si giustifica in quanto propedeutica ad un uso pragmatico della lingua e possiamo proporre il gioco della "bottega".

### • IL GIOCO DELLA BOTTEGA

- Età: 10-14 e oltre
- Obiettivi generali:
  1. linguistici: acquisizione del lessico specifico: cibi, bevande, cancelleria, abiti, ...chiedere quantità di merci diverse, eventuali misure e prezzi
  2. comunicativi: usare formule di acquisto, di richiesta di prezzi, di cortesia
  3. cognitivi: usare il sistema di pesi, misure, quantità, e il nuovo sistema monetario

### Attività di simulazione

- abilità: parlare, comprendere, interagire, usare formule di richiesta, cortesia, saluti
- materiali: realia, giocattoli del gioco della bottega per i più piccoli, carte simboliche per i più grandi
- tempo di gioco: 15 / 20 minuti

Appare subito evidente come un'attività di simulazione di questo tipo possa essere disegnata per i più diversi livelli di competenza linguistico – comunicativa. Se per gli allievi di primo livello l'acquisizione del lessico minimo, di semplici formule di acquisto come “mi dà...” o “posso avere...” “quanto costa” e “grazie” sono da ritenersi sufficienti, per gli allievi che affrontano già la lingua dello studio è necessaria la collaborazione con l'insegnante di matematica per l'acquisizione della microlingua relativa ai sistemi di quantità, pesi e misure e per quello monetario.

Altri esempi di simulazione potrebbero prevedere la richiesta delle più varie informazioni per raggiungere un certo luogo, in città, in stazione,...

### ▪ **DRAMMATIZZAZIONE**

La drammatizzazione non è di per sé un'attività puramente comunicativa, si tratta infatti di un raccordo tra attività di fissazione e attività d'uso.

Non c'è dubbio però sulla sua utilità nel veicolare lessico e strutture in un contesto, quello teatrale, solitamente molto amato dai bambini perché permette loro di usare non solo la lingua verbale, ma anche la gestualità, l'espressività del volto, l'intonazione della voce per sottolineare aspetti del carattere del personaggio, sentimenti ed emozioni.

C'è poi, come si diceva nell'introduzione, l'uso autentico della lingua collegato all'aspetto del fare, del costruire maschere, scenari o semplici simboli caratterizzanti i diversi personaggi senza dovere necessariamente arrivare alla confezione di veri e propri costumi che potrebbe essere dispendiosa in termini di tempo.

Drammatizzando si acquisisce e si arricchisce il lessico, si usano espressioni idiomatiche, si interiorizzano strutture anche complesse, si fa quindi un lavoro linguistico rilevante.

Si drammatizzano storie da quelle tradizionali a quelle inventate dagli alunni, brevi o lunghe, in momenti significativi del percorso didattico o a fine anno scolastico.

Spetta ad ogni insegnante decidere cosa è più adatto alla sua classe e all'alunno straniero, una volta verificato che c'è desiderio e disponibilità alla partecipazione attiva.

Non si darà perciò un esempio di un percorso di drammatizzazione, ma solo un suggerimento su un raccordo di tipo interculturale.

L'IMMAGINARIO dei popoli è uno degli argomenti più affascinanti che si possano affrontare in classe per la ricchezza culturale che viene veicolata dalla sua esplorazione.

Consultare i mediatori linguistici e culturali presenti nel territorio per conoscere fiabe e relativi personaggi, tipici del paese d'origine dell'alunno straniero, significa costruire un ponte importante e significativo, un'occasione di arricchimento reciproco che può trovare, in un momento successivo, un modo adeguato di espressione anche nel coinvolgimento della drammatizzazione.

