

La dimensione ludica nell'insegnamento dell'italiano L2

Salgareda 14 marzo 2008

Sonia Rutka

Att. 1 Teste Numerate Insieme Il gioco è.....

Compito: All'interno del vostro gruppo indicate almeno 4 parole / caratteristiche, associate alla parola GIOCO.

Regole

- Datevi il turno di parola
- Accertatevi che tutti “**sappiano tutto**”
- Dovrete **riportare oralmente** senza il supporto di note scritte eventualmente prese durante l'attività

•Per debriefing v. scheda cartacea

•Vedere feedback allievi

Quindi: Il gioco è un'esperienza complessa

La metodologia ludica: due pregiudizi da decostruire

1?...è da bambini

2?...si contrappone al lavoro

Att. Brainstorming

Gioco libero **Attività ludica/ Attività ludiforme (Visalberghi)**

L'attività ludica ha 4 caratteristiche

- **è impegnativa:** prevede un coinvolgimento psico-fisico, cognitivo e affettivo
- **è continuativa:** accompagna costantemente la vita del bambino e continua ad avere un ruolo nella vita dell'adulto
- **è progressiva:** non è statica, si rinnova, è fattore di crescita cognitiva, relazionale, affettiva, amplia le conoscenze e le competenze
- **non è funzionale:** è autotelica, cioè ha scopo in se stessa

Gioco didattico **Attività ludica/ Attività ludiforme (Visalberghi)**

L'attività ludiforme ha solo le prime 3 caratteristiche

- è infatti costruita **intenzionalmente** per creare un contesto motivante e piacevole all'apprendimento.

Attività 2 **Il gioco degli insiemi**

- Formare quanti più insiemi possibili di **ALMENO** tre parole.
- Trascrivere le parole in un foglio e scrivere accanto la caratteristica che le unisce. Le parole possono essere riutilizzate in più insiemi
- Formare sottoinsiemi di almeno 3 parole. Individuare delle parole che hanno caratteristiche particolari che le differenziano da tutte le altre
- Tempo: 10 minuti

DEBRIEFING Il Gioco degli Insiemi

Obiettivi linguistici

- **Ascoltare** (attivamente) sentire pronunciare • **Parlare**: pronunciare, ripetere (aspetti fonetici, ritmici, intonativi della lingua: rime, assonanze, raddoppiamenti, ecc)
- **Leggere** e comprendere
- **Scrivere** e trascrivere in italiano (morfologia della parola, ecc.)
- Ampliare il lessico (anche metalinguistico)
- Riflettere sulla lingua: semantica, polisemia....
- Scoprire regole ed eccezioni
- Usare la lingua per **dialogare/comunicare** nel gruppo proposte e criteri, per **argomentare, negoziare** informazioni, ecc.
- Usare lingua autentica, in contesto.

Obiettivi cognitivi

- Comprendere le consegne orali e scritte
- Ragionare sui significati: includere o escludere termini in/da un insieme, associare
- Catalogare/classificare
- Memorizzare e richiamare alla memoria
- Comparare/collegare
- Analizzare, sintetizzare, valutare

Adattabilità/flessibilità del gioco: reiterazione, stratificazione, differenziazione

Obiettivi sociali e psico-affettivi

- Ascoltare gli altri, fidarsi (**CL:interazione faccia a faccia**)
- Imparare a collaborare (**CL:interdipendenza di materiali/di risorse, di compito e obiettivo**)
- Imparare con gli altri e dagli altri (supporto reciproco)

- Imparare a **competere** in maniera costruttiva e rispettosa (**se vengono dati punteggi**)
- Rispettare le regole del gioco (**CL:competenze sociali**)
- Apprendere divertendosi: v. **motivazione basata sul piacere**.
- **Sfidare** se stessi e gli altri.
- Valorizzare le differenze e le diverse intelligenze : dare dignità alla persona, potenziare l'autostima, sviluppare la creatività.

Metodologia ludica.... Andare oltre il gioco

Adottare la metodologia ludica non implica la proposta estemporanea di giochi bensì la creazione **di un contesto di apprendimento** caratterizzato da **ludicità diffusa** che favorisca l'**apprendimento significativo**.(V.ppt precedente)

•“Ma quanto mi ci sono **divertita a scoprire come funzionavano quelle stelle!**”
Margherita Hack (da: Variazioni sul cielo)

LUDICITA'

Carica vitale in cui si integrano forti spinte motivazionali con aspetti affettivo-emotivi, cognitivi e sociali dell'apprendente. È il principio fondante per promuovere lo sviluppo globale dell'allievo.

(Caon, Rutka, *La lingua in gioco*, 2004)

Teorie di riferimento della metodologia ludica

- Approccio umanistico affettivo
- Costruttivismo sociale (v. ppt. Precedente)

Approccio umanistico affettivo

1. Centralità dello studente
2. Attenzione alle componenti psico-affettive e **motivazionali** che influenzano il processo di apprendimento
3. Attenuazione di ogni situazione che generi ansia (ipotesi **filtro affettivo**, Krashen)
4. **Acquisizione linguistica** (legata a processi consci e inconsci-*rule of forgetting*) VS **apprendimento** (conscio) (Krashen)
5. **Bimodalità cerebrale e direzionalità**: Coinvolgimento di entrambi gli emisferi destro-globale creativo; sinistro analitico-logico

Le parole chiave della metodologia ludica

Motivazione

piacere emozione curiosità scoperta sfida
cognitiva

Agio, benessere,

assenza di filtri affettivi

Coinvolgimento globale

dell'allievo, aspetti emotivi,
cognitivi, sociali, relazionali

Relazionalità, comunicazione,

uso della lingua per co-costruzione
di conoscenza

Semioticità

pluralità di linguaggi, motorio, ritmico
musicale, grafico, iconico

Motricità

TPR

(total physical response)

Multisensorialità

coinvolgimento di tutti i sensi
in esperienze significative

Intelligenze Multiple

linguistica,
spaziale, logico mat., musicale, ecc

Caratteristiche della metodologia ludica 1/3

- Creare un **contesto** in cui imparare la lingua in modo **motivante, significativo, autentico**
- far vivere all'allievo un'esperienza **totalizzante** coinvolgendo capacità cognitive, caratteristiche psico – affettive, abilità sensomotorie, (la stimolazione multisensoriale attiva la “memoria corporea”) e capacità linguistiche
- **apprendere facendo (apprendimento legato all'esperienza)**
- prolungare i tempi d'attenzione
- far compiere agli studenti ripetizioni mnemoniche o minime rielaborazioni per molte volte (reiterazione) senza annoiare (motivazione, divertimento es. nei giochi di esercizio)
- apprendere attraverso il problem solving.
- Legare l'apprendimento al gioco di **esplorazione e scoperta**, alla formulazione di ipotesi, **al confronto e negoziazione con i compagni**, alla verifica della soluzione (v.uso autentico della lingua nei giochi-comunicativi, es. opinion gap)
- sfidare se stessi e gli altri imparare **ad interagire e a cooperare** acquisire consapevolezza di strategie di apprendimento e conoscenze acquisite. Il gioco è un mezzo per imparare, per raggiungere mete educative e obiettivi didattici. Ma giocare è più che imparare
- riflettere sulla propria cultura e avvicinarsi alle altre

ATT.3 La Frase Spezzata

•GRUPPO DI 3

•ISTRUZIONI ORALI (da leggere)

Per istruzioni scritte vedi materiali 2

La Frase Spezzata debriefing

•**Istruzioni**

•Importanza della consegna orale, per stimolare concentrazione e ascolto attivo

•**Responsabilità**

•di auto-organizzazione, ricerca di ruoli e strategie efficaci.

•di riportare esattamente ciò che si legge.

•Firma del foglio

•**Interdipendenza positiva**

•Scopo, risorse, materiali

•**Obiettivi linguistici, cognitivi, sociali**

•Leggere, capire, trascrivere, riportare,(abilità) memorizzare. Dare il proprio contributo, controllare esattezza

•**Tempo**

•Errore di cercare di fare in fretta privilegiando tempo su correttezza

•**Ruolo dell'insegnante**

•Creare complessità (n° di spezzoni superiore al gruppo per stimolare ricerca di strategie.

•Adattare sempre ai livelli ma creare sfida: stimolare ZSP

•**Uso della tecnica di ricomposizione. Strategie**

•Tenere lo stesso grp per almeno 4/ 5 giochi uguali (cambiare frasi) x affinare le strategie nel grp: imparare dagli errori.

•La reiterazione del gioco porta a crescere su questa consegna

•**Ludicità della tecnica**

•Caccia al tesoro, movimento, riossigenazione, sfida cognitiva, ecc.

•Intelligenze coinvolte: cinestetica, linguistica, spaziale

•**Attribuzione dei punteggi**

•Decidere come agire sulla base di specifici obiettivi: voglio creare sfida tra i gruppi?

Att. 3 Diventa poeta

da: P.E.Balboni, Grammagiochi, Bonacci, Roma

•**Fase 1: COMPITO: Scrivere una poesia in coppia o piccolo gruppo di 3**

•a) Scegliere un titolo comune a tutta la classe per la poesia (Libertà, amore, amicizia, carnevale, albero, madre....)

•b) Creare in 3/5 minuti una poesia in coppia/grp. di 3, seguendo lo schema.

•c) Lettura in plenaria delle poesie scritte dalle coppie/grp. di 3

Vedi scheda cartacea per fasi successive

Tipologie di giochi per apprendere la lingua

- **DI MOVIMENTO**: fare azioni, mimare, dare, eseguire ordini: (T.P.R.), giochi tradizionali in cortile, Caccia al Tesoro, dettato in corsa, ricostruzione di parole/frasi in coppia o gruppo, o attività di ricerca del partner per abbinare cartellini con domande -risposte, ecc.

- **DI MEMORIA:** Indovinelli, giochi ad indovinare (la comunicazione è necessaria per colmare il vuoto di informazione), memorizzazioni di poesie e filastrocche canzoni, Memory, Gioco di Kim (gioco di memoria), Catene, ecc.
- **GIOCHI DI NATURA INSIEMISTICA:** utili in fase di riflessione linguistica prevedono operazioni mentali quali classificazione, categorizzazione, seriazione (qualità), sequenziazione (tempo), inclusione, esclusione: es. *Caccia all'intruso*, ecc.
- **DI ESERCIZIO:** catene, completamenti, composizioni scomposizioni di parole, frasi, testi, ecc. storie, descrizioni, incastri di battute in un dialogo, incastro/abbinamento a tutti i livelli, (diventano ludici aggiungendo elementi di sfida, di movimento, di confronto tra gruppi)
- **GIOCHI DI TRANSCODIFICAZIONE:**
- **T.P.R. TOTAL PHYSICAL RESPONSE** (memoria corporea). Passaggio dal codice verbale ad altro codice, es. grafico, gestuale, iconico, e viceversa. Es. Ascolta e disegna/traccia un percorso/colora/indica/ tocca/ esegui/ mima, ecc.
- **SIMBOLICI:** drammatizzazioni, simulazioni, completamenti di fumetti, attività di immaginazione, giochi di invenzione e rielaborazione creativa di storie, poesie, ecc. v. *Diventa poeta* [Balboni, Grammagiochi, Bonacci]
- **GIOCHI DA TAVOLO:** Domino, Memory, Giochi di Carte, ecc. adattati all'acquisizione della lingua
- **GIOCHI SU SCHEMA:** Battaglia Navale, Giochi a percorso, Gioco dell'Oca, Tria o Filetto, Tombola, Bingo costruiti su obiettivi specifici, **la cui finalità è quella di esercitare o usare la lingua.**
- **GIOCHI ENIGMISTICI:** cruciverba , crucipuzzle, crucintarsi, labirinti, anagrammi, giochi di parole e con le parole....(utili per riflettere sulla morfologia della parola, per la fissazione e approfondimento del lessico, ma anche nella fase di riflessione linguistica).
- **GIOCHI IN CORTILE:** Strega comanda color, bandiera, nascondino....Lingua dei giochi, lingua delle regole.
- **CONTE FILASTROCCHES** (adatte ai bambini) esercitano memoria, aspetti ritmico - intonativi della lingua e pronuncia, promuovono sviluppo lessicale, esercizio di strutture (ripetitività) e analisi di aspetti culturali.

- **CANZONI** associano testo a musica, (stimolazione dell'emisfero destro e sinistro) consentono attività di ascolto - comprensione associato all'uso di altre tecniche didattiche (per le 4 abilità), (cloze, completamento di frasi, ecc.) permettono momenti di canto corale, ma sono anche utili per analisi di testi.**GIOCHI INTERATTIVI**: software multimediali specifici (v. Imparolando, o software di elaborazione di testi) Internet, o altro, che stimolano sfida, interattività e coinvolgimento multisensoriale del discente, favoriscono l'apprendimento della lingua in ambiente piacevole e rilassato. Consentono autonomia di apprendimento all'interno di esperienze complesse, concrete e al tempo stesso immaginative e fantastiche.

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE GIOCO E MET. LUDICA

- BALBONI P.E., 1998, *Tecniche didattiche per l'educazione linguistica*, UTET Libreria, Torino
- BALBONI P.E., 1999, *Grammagiochi*, Bonacci, Roma
- CAON F. RUTKA S., 2003, " Didattica ludica e italiano lingua seconda", in a cura di M.C. LUISE, *Italiano lingua seconda: fondamenti e metodi*, Vol.1, Guerra Edizioni, Perugia
- CAON F. RUTKA S., 2004, *La lingua in gioco. Attività ludiche per l'insegnamento dell'italiano L2*, Guerra Edizioni, Perugia
- CELENTIN P., CAON F., 2002, *I giochi dei bambini italiani. Giochi e attività linguistiche per l'insegnamento dell'italiano*, Guerra, Perugia Liv.elementare
- MATTEI M., MERZAGORA PIATTI C., MERZAGORA PIATTI C., 2003, *Lecture in gioco. Attività e giochi per leggere in italiano*, Alma Edizioni, Firenze
- MOLLICA A., 2003, *Attività lessicali. Elementare/Pre-Intermedio*, Vol. 1., ELI, Recanati
- RODARI G., 1971, *La grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino
- STACCIOLI G., 1998, *Il gioco e il giocare*, Carocci, Roma
- ZAMPONI E., 1986, *I draghi locepei*, Einaudi, Torino
- ZAMPONI E., PIUMINI R., *Calicanto. La poesia in gioco*, Einaudi, Torino