

Giocando s'impara: esempi di didattica ludica nella classe di italiano LS.

Antonella Morelli

Su questo argomento c'è una letteratura piuttosto ampia e un consenso diffuso sull'utilità del gioco nella didattica, e nella glottodidattica nello specifico. In allegato troverete, diversi articoli che delineano in modo rapido e chiaro i principi fondanti, le motivazioni, le caratteristiche e le possibili applicazioni del gioco nella classe di lingue e, ai quali mi sono ispirata per trovare spunti validi per il seminario. Ci sono riferimenti particolari ai destinatari, divisi per età (bambini, giovani, adulti) e per situazione (classe ad abilità differenziate).

Quello che ho proposto al seminario attraverso il “gioco di presentazione col gomito” è solo uno dei tanti esempi di giochi che possono essere didattizzati. Ho pensato ad un'attività per individuare il focus che effettivamente mi interessava approfondire: conoscere i partecipanti attraverso una breve presentazione, abbassare il filtro affettivo, mantenere alta la concentrazione e creare un clima rilassato, piacevole e divertente.

Spero mi facciate sapere se ci sono riuscita e che cosa vi è piaciuto dell'attività? Se pensate di riproporla:

- in che contesto potete svolgerla?
- per raggiungere quali obiettivi?
- eventualmente apportando quali modifiche? (al posto del gomito potrete utilizzare altri strumenti (una pallina, un dado di legno, una gomma per cancellare ecc...))

Visto che la formazione e la crescita professionale di una/un insegnante continua soprattutto in classe con gli studenti. Che cosa, vi interessa approfondire di questo tema? Se avete domande o spunti di riflessione rimango disponibile e aperta per il confronto.

Se volete potete condividere tramite e-mail le vostre esperienze in classe:

- quale spazio ha il gioco nella mia didattica e perché?
- in che misura, a che scopo e in quali momenti lo utilizzo nella mia classe di lingua?
- quali difficoltà o limiti riscontro?
- quali esperienze negative ho avuto e quali ne sono state le cause a posteriori?

Qui di seguito la lista delle attività ludiche proposte e che potrete sperimentare in classe:

- giochi di memoria
- giochi con la mancanza di informazioni
- giochi di esercizio (questionario/intervista/ domino delle azioni)
- giochi ad indovinare
- giochi su schema
- giochi simbolici (simulazioni al mercato...,drammatizzazione)

se i discenti sono bambini, si potranno proporre attività tradizionali:

- giochi in cortile (strega mangia colori/ lupo mangia frutta/ reginella reginella ...)
- giochi di movimento e sport

a questo proposito condivido con voi il video, di Patricia Kuhl, che seguo da anni per capire anche i meccanismi scientifici che ci sono dietro l'apprendimento linguistico.

https://www.ted.com/talks/patricia_kuhl_the_linguistic_genius_of_babies?language=it

Per concludere, una sequenza di foto © A.Morelli con attività proposte e sperimentate:

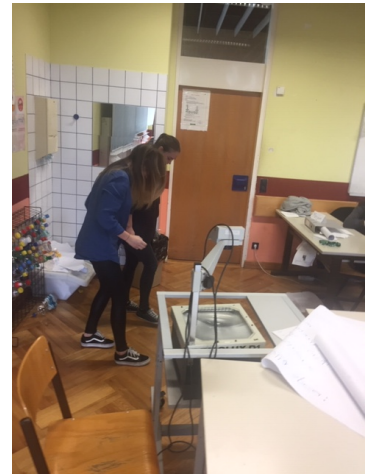


GIOCHI DI MEMORIA: TROVA LA
COPPIA_associazione-foto



GIOCHI DI MEMORIA: TROVA LA
COPPIA_Memory





GIOCHI AD INDOVINARE: pantomime_indovina il verbo, una sequenza di azioni, un mestiere, ecc...



SPERIMENTANDO IN CUCINA: GIOCHI DI MEMORI- associare la parola all'ingrediente. GIOCHI AD INDOVINARE Indovina di che rivetta si tratta. Quale ingrediente non fa parte della ricotta? Riordina la sequenza della ricotta con eventuali esercizi di riempimento o cloze. Realizzare la ricotta ;-) la parte più divertente e per concludere proporre una ricotta alternativa della tradizione familiare o di un altro Paese.





GIOCHI SU SCHEMA: CACCIA AL TESORO_attività didattica proposta a gruppi di adulti per la prima parte in classe e per la seconda da sviluppare in città.



GIOCHI SIMBOLICI: Simulazioni_al ristorante/al bar/ al mercato/



GIOCHI SIMBOLICI: Drammatizzazione



GIOCHI DI ESERCIZIO: Preparazione a coppia di un questionario o intervista.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Balboni P. E., 1994, *Didattica dell'italiano a stranieri*, Bonacci Editore, Roma

---, 1998, *Tecniche didattiche per l'educazione linguistica*, UTET, Torino

Caon F., Rutka S., 2004, *La lingua in gioco*, Edizioni Guerra, Perugia

Cohen A. D., 1998, *Strategies in Learning and Using a Second Language*, Addison Wesley Longman Limited, London

Cook G., 2000, *Language Play Language Learning*, Oxford University Press

Freddi G., 1999, *Psicolinguistica, sociolinguistica, glottodidattica*, UTET, Torino

Goleman D., 1995, *Intelligenza emotiva*, BUR, Milano

Johnson David W., Johnson Roger T., Holubec Edythe, 1996, *Apprendimento cooperativo in classe*, Erickson, Trento

Knox A. B., *Helping Adults Learn*, 1986 Jossey-Bass Inc., Publishers California

Rixon S., 1981, *How to use Games in Language Teaching*, Macmillam Press, London