



Il ruolo del gioco nell'insegnamento delle lingue

Brigitte Jörmann Vancheri, consulente per le lingue della Divisione della scuola

Vent'anni fa è stato pubblicato il *Quadro comune europeo di riferimento per l'insegnamento delle lingue* (2001). Questa pubblicazione ha segnato una svolta importante nell'insegnamento delle lingue moderne con l'introduzione del concetto di 'competenza linguistica' suddivisa in quattro ambiti: produzione orale e produzione scritta, ricezione orale e ricezione scritta. L'idea è di descrivere cosa un apprendente sa fare nel corso del proprio apprendimento di una lingua. Il lessico e la grammatica diventano così risorse necessarie per poter svolgere dei compiti comunicativi ben precisi. Con questo approccio l'allievo viene posto in condizione di usare le sue risorse linguistiche ed extra-linguistiche dando un senso all'attività di comunicazione, cosa che influisce positivamente sulla motivazione. Queste situazioni di comunicazione possono essere concrete e reali – ad esempio un progetto di scambio linguistico con un'altra classe – oppure, talvolta, possono essere fittizie e simulate (come nel caso delle esperienze didattiche di scuola elementare e media che saranno narrate nella seconda parte di questo articolo). Alla base di entrambe le situazioni di apprendimento si pone una visione olistica della comunicazione, che coinvolge il soggetto a livello personale, con delle ricadute importanti sulla motivazione intrinseca per l'apprendimento di una lingua.

Proprio in quest'ottica il gioco assume un ruolo importante nell'insegnamento delle lingue; un ruolo che va oltre il semplice divertimento. Esiste un'ampia letteratura che vede nel gioco uno strumento didattico prezioso, dato che attiva la motivazione intrinseca, la sfera affettiva, le emozioni e le capacità cognitive e relazionali dell'allievo. Per indicare le diverse attività ludiche proposte nell'ambito dell'insegnamento delle lingue, è stata coniata l'espressione di 'glottodidattica ludica' (Caon e Rutka, 2004). Ed è proprio in questa componente ludica che risiede un valore aggiunto, poiché essa permette di attingere alla dimensione creativa dell'immaginazione e di proiettare docente e allievo in uno spazio di finzione collettiva.

Si conoscono anche progetti di vera e propria simulazione della vita reale che permettono di attivare le risorse linguistiche di cui si è detto, e che sono descritti in letteratura con il concetto di 'simulation globale' (Debyser 1996). Queste situazioni di finzione permettono all'allievo di entrare nei panni di un'altra persona, lasciandosi così alle spalle timori comunicativi e inibizioni linguistiche.

Lo spazio di finzione creato attraverso la simulazione permette quindi a tutti, docenti e allievi, di calarsi in un 'bagno' linguistico e culturale, senza apparente fatica e in un clima festoso che contribuisce ad incentivare un apprendimento olistico tipico, ad esempio, dell'insegnamento delle lingue nei primi anni di scolarizzazione.

È il caso dell'esperienza che sarà tra poco raccontata da due docenti di scuola elementare che, ricorrendo a un *alias* per insegnare il francese, portano in classe un vento nuovo dal profumo di terre lontane dove si parla unicamente francese. Il potenziale didattico del gioco trova poi una conferma anche nella narrazione di tre esperienze svolte nella scuola media: la rappresentazione teatrale delle 'scenette' presenti nel manuale di francese adottato in prima, *Alex et Zoé*; la competizione 'Master chef'; la 'simulation globale' per allievi più grandi.

Un'esperienza nella scuola elementare: il personaggio che insegna francese

Testimonianza di Sibylle Mazzoni e Ersin Altin, docenti della Scuola elementare di Bellinzona Semine

Bonjour: siamo Madame Joie e Monsieur Jacques e insegniamo francese nelle classi quarte alla Scuola elementare delle Semine di Bellinzona. La ricerca di un ambiente di apprendimento differente, ludico, divertente e stimolante – dove si parla solo in francese – sta alla base dell'introduzione dei personaggi di Madame Joie e di Monsieur Jacques nelle nostre classi. La nostra non è una novità; sono tanti, infatti, i colleghi che, come noi, utilizzano dei personaggi fantasiosi per svolgere le proprie lezioni di francese.

In terza elementare, scoprendo il 'personaggio', gli allievi sono subito incuriositi e invogliati a entrare nel mondo dell'apprendimento del francese. I bambini se ne innamorano all'istante e stanno al gioco a tal punto che, passando in quarta, si aspettano di trovare nuovamente un'altra persona a svolgere le lezioni di francese. Vogliono quindi dare continuità a quanto fatto l'anno precedente e non vedono l'ora di scoprire quale sarà il nuovo personaggio che verrà a insegnare loro il francese.

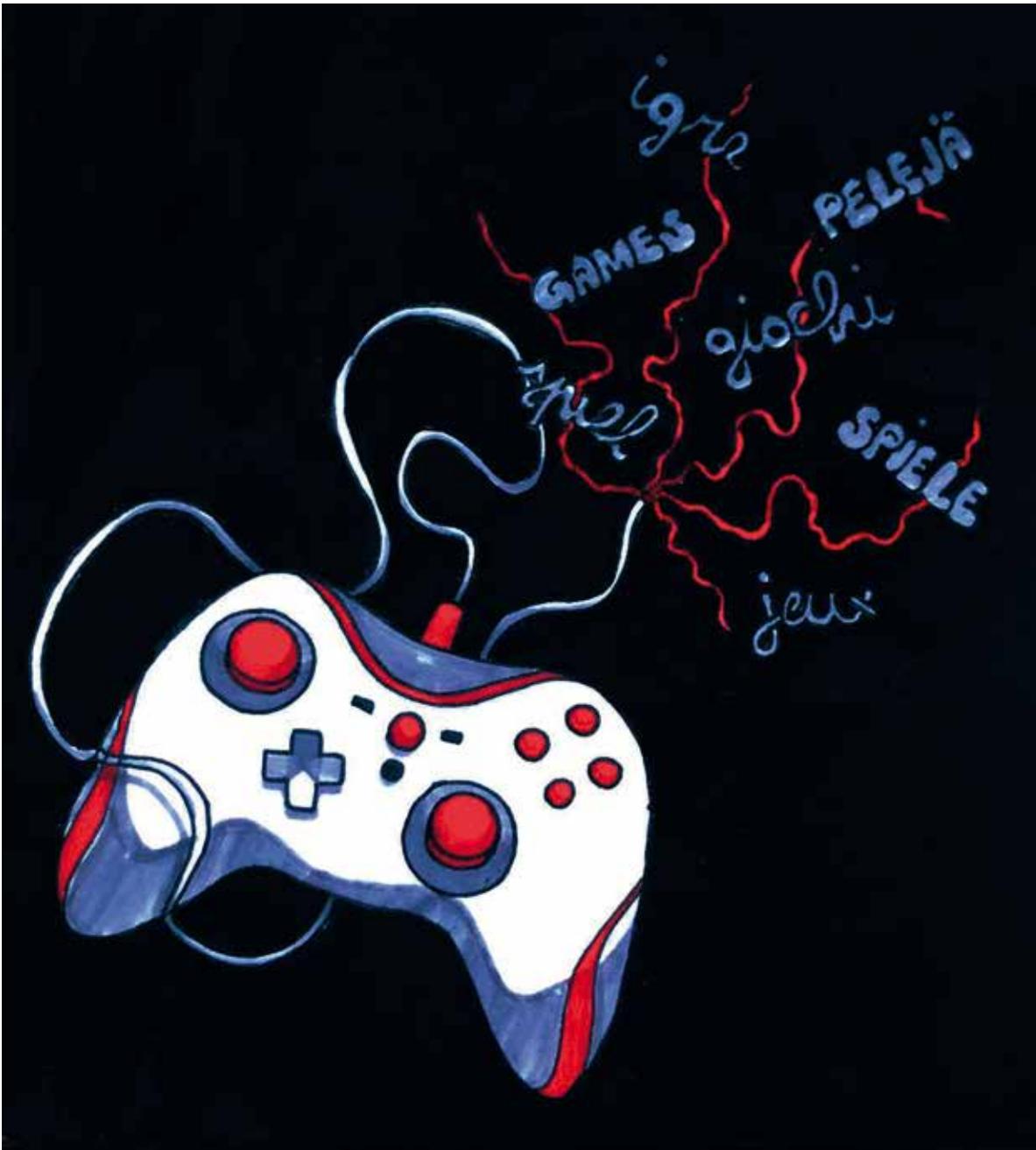
Come docenti, nel passaggio all'ultimo anno di scuola elementare, ci siamo spesso posti la domanda su come potrebbero reagire i bambini più grandi al personaggio. Un'esperienza significativa ha subito fatto svanire ogni nostro dubbio. Un anno, in una quinta elementare,

Nota bibliografica

Caon, Fabio; Rutka, Sonia, *La lingua in gioco*, Roma, Guerra edizioni, 2004.

Debyser, Francis, *L'immeuble*, Paris, Hachette, 1996.

Quadro comune europeo di riferimento per le lingue: apprendimento insegnamento valutazione, a. c. di Franca Quartapelle e Daniela Bertocchi, Firenze, La Nuova Italia/Oxford, 2002.



Elisa Figini
2° anno di grafica – CSIA

non era stato presentato il personaggio, poiché si reputava che non venisse gradito dagli allievi, che, ai nostri occhi, sembravano fin troppo maturi per questa metodologia. Per un intero mese, però, i ragazzi chiedevano quando sarebbe arrivato il nuovo personaggio incaricato di insegnare il francese. L'interesse e le richieste erano così frequenti che è stato necessario reintrodurlo. L'esperienza appena citata ci permette di dire che, benché più grandi, i bambini cercano comunque il personaggio e hanno ancora voglia di giocare ed essere stimolati in modo diversificato.

L'impiego di personaggi di fantasia necessita per il docente una buona dose d'energia e di teatralità nel mettersi in gioco; non è scontato per tutti i docenti parlare esclusivamente in francese. Ricorrere al personaggio è quindi una pratica non del tutto evidente; tuttavia, secondo noi, questo dispendio di energie viene pienamente ripagato.

Si riscontra una maggiore attenzione da parte degli allievi; capiscono subito, nelle prime ore di lezione, che se non prestano attenzione a quanto detto, si ritrovano in difficoltà e non sapranno cosa fare: le consegne ven-

gono date nella lingua seconda e, di conseguenza, la loro attenzione viene stimolata.

Un altro aspetto per il quale riteniamo importante introdurre il personaggio in classe è la sua incapacità di parlare italiano: questo stimola gli allievi a dover provare ad esprimersi con ciò che conoscono in francese, trovando nuove strategie per riuscire a comunicare efficacemente.

Il cambiamento di tipologia d'insegnamento da parte del docente aiuta inoltre i bambini a variare la loro giornata. L'attesa del personaggio svolge già di per sé un ruolo importante e, dalle nostre esperienze, questo coinvolgimento rimane alto nel tempo.

Le lezioni di francese diventano infine più giocose e più leggere. In questo senso, però, è importante strutturare molto bene le diverse lezioni, pensando anche ai minimi dettagli, per poter trasformare l'apprendimento in un'esperienza ludica: i bambini imparano senza rendersene conto!

Esiste poi un altro aspetto da non trascurare e che riguarda la soddisfazione personale del docente. Si ha un senso di efficacia del proprio lavoro che rende ancora più piacevole il nostro mestiere e che ci ripaga dei nostri sforzi. Questo suscita in noi la motivazione necessaria per continuare a riproporre, di lezione in lezione, la presenza in classe di Madame Joie e di Monsieur Jacques.

Tre esperienze ludiche nella scuola media

Testimonianza di Roberta Casellini Moretti, docente di francese alla Scuola media di Morbio Inferiore, esperta di francese

La princesse Tartine

Il teatro può essere annoverato tra le attività ludiche molto utili nell'insegnamento delle lingue seconde. I ragazzi si calano in altri personaggi, devono memorizzare delle parti, devono pensare ai costumi, alle scenografie. Mettendo in scena anche solo una piccola pièce teatrale, si intraprende un'attività che implica la mobilitazione di abilità diverse, *in primis* l'intelligenza cinestetica. Nell'ambito di un progetto di co-insegnamento con la collega Paola Patuzzo, avevamo scelto di mettere in scena *La princesse Tartine*, pièce contenuta nel metodo *Alex et Zoé 3*. Innanzitutto abbiamo assegnato i ruoli cercando di tener conto delle abilità degli allievi ma anche dei loro desideri. Ogni allievo ha avuto un ruolo. Nella nostra classe c'era un allievo molto fragile scolasticamente e particolarmente irre-

queto che ha voluto assumere uno dei ruoli principali. Lo abbiamo assecondato e gli abbiamo permesso di allestire un piccolo 'bigino' da usare con discrezione. Grazie a questo *escamotage*, il ragazzo ha capito che gli davamo fiducia e ha collaborato in modo positivo al progetto. Da casa i ragazzi hanno portato costumi e accessori. Abbiamo creato una colonna sonora e, dopo varie prove, è arrivato il momento di presentare al pubblico la nostra fatica. Tutte le classi di prima media sono state invitate nell'aula magna della scuola. Il pubblico ha assistito alle rappresentazioni dei vari gruppi e ha in seguito votato la versione preferita. La rappresentazione ha preso i contorni di un concorso. Il vincitore veniva proclamato quasi immediatamente, con tanto di consegna di un premio simbolico. La realizzazione di un simile progetto richiede molta energia, ma viene ripagata dai progressi linguistici osservati, dall'entusiasmo degli allievi, dalle emozioni vissute sul palco, dalle risate nel vedere i travestimenti e dall'impegno nell'imparare la propria parte. Oltre agli *actes de parole*, vengono esercitate le competenze trasversali come la comunicazione, la collaborazione e il pensiero creativo.

Concours de cuisine par équipes

Il progetto prevede la partecipazione fittizia degli allievi al famoso programma *Masterchef Junior*, con tanto di selezione, realizzazione dei piatti e giudizio della giuria. La cucina è un ambito che coinvolge quasi tutti e l'idea di gareggiare fa da stimolo ulteriore. La dimensione del gioco porta con sé il concetto di 'piacere' e stimola l'utilizzo del linguaggio per agire. Dal punto di vista linguistico, il progetto dà spazio all'apprendimento di un vocabolario di settore, all'acquisizione di strutture linguistiche (come *pour faire... il faut du/de la/des...*), alla descrizione di una ricetta. Inoltre il lavoro di gruppo costringe i ragazzi a collaborare con l'obiettivo condiviso di arrivare alla vittoria. Il progetto può essere considerato pluridisciplinare, poiché le squadre hanno dovuto pensare a un menu equilibrato facendo ricorso alla piramide alimentare. Oltre a presentare la loro proposta culinaria in una veste grafica elegante, ogni squadra ha dovuto allestire una lista della spesa, ha dovuto tener conto delle eventuali intolleranze alimentari dei partecipanti, e ha dovuto fare un'ordinazione telefonica degli ingredienti necessari. Il *format* originale di questo percorso è stato ideato da Marco Lupi, e nella Scuola media di Morbio

Inferiore è stato riadattato e messo in pratica. La prova finale si è svolta nella cucina della nostra sede con l'intervento di una giuria costituita da docenti e da personale amministrativo.

Simulation globale

La 'simulazione globale' è un'altra modalità ludica che abbiamo sperimentato nella sede di Morbio Inferiore. L'obiettivo è far acquisire agli allievi delle competenze motivandoli attraverso l'azione. Con la simulazione globale si ricrea un universo che riproduce il mondo reale. Nel nostro caso gli allievi dovevano organizzare e vivere un'esperienza di vacanza in campeggio nel sud della Francia: dalla scelta del luogo e del mezzo di trasporto per raggiungerlo, alla prenotazione del viaggio, all'organizzazione delle attività da svolgere durante la vacanza. Il punto di partenza del percorso di apprendimento è rappresentato dall'assunzione di una nuova identità. Immaginare di essere qualcun altro dà all'allievo l'opportunità di mettersi al posto di un'altra persona assumendone le caratteristiche e i modi di vedere il mondo. L'allievo si inventa una nuova identità, che gli permette di lasciare libero corso alla creatività e di prendere decisioni che non hanno conseguenze nella realtà. Anche la curiosità riveste un ruolo importante in questa fase. Imparare una lingua diventa allora più interessante e motivante. Per coronare poi la fine del percorso di apprendimento, i ragazzi hanno organizzato un barbecue... questa volta per davvero.