

PER UNA GLOTTODIDATTICA LUDICA

di Rita Baldoni

Innocentinforma n.90

CONTRIBUTO

di Rita Baldoni

PER UNA GLOTTODIDATTICA LUDICA

"DOVE PRIMA C'ERA UNO SPETTATORE, CI SIA ORA UN PARTECIPANTE"

(G.Freddi)

"Prima il dovere, poi il piacere", molti della nostra generazione sono cresciuti con questa frase ripetuta mille volte da un universo adulto (genitori, insegnanti, parenti vari) impegnato nel fare di noi persone responsabili, quindi capaci di scindere ciò che è serio da ciò che non lo è: il lavoro, dal gioco.

Ho scoperto poi da sola, attraverso percorsi naturali e spontanei, che c'è molto più gusto e si dà molto di più, se si lavora giocando.

Può sembrare una contraddizione in termini, inapplicabile poi in un contesto scolastico come il nostro e assurdo se affiancato all'insegnamento della lingua tedesca, che per le dissimmetrie di strutturazione rispetto all'italiano comporta rilevanti processi di ristrutturazione (Weinreich) nell'allievo e possibili problemi di apprendimento, destinati a produrre - secondo la Linguistica Contrastiva - transfer negativo.

Affannato "a far quadrare il bilancio", cioè a svolgere un immenso programma con tre ore a settimana, impegnato in una lotta impari contro il tempo, in una corsa a ostacoli senza tregua, l'insegnante di Lingua Tedesca si ritrova alla fine dell'anno esausto e soprattutto frustrato.

Avrebbe voluto insegnare in modo diverso e invece anche quest'anno ha dedicato la maggior parte del suo tempo a sintassi e grammatica, avrebbe voluto finalmente applicare le tecniche didattiche apprese in corsi d'aggiornamento o in tanti articoli letti con interesse, invece non ha fatto altro che riproporre il solito copione, che se ormai annoia persino lui, certo non aiuta l'alunno a provare piacere, motivazione, interesse nell'ora di tedesco.

Non discuto dei tanti colleghi che ritengono che, poiché la scuola deve essere seria, rientra nella natura delle cose, cioè nell'ineluttabilità degli eventi della vita, che l'alunno non provi alcun piacere nel frequentarla, in una sorta di *es muss sein* ... di Beethoveniana memoria.

Rabbrivisco al solo pensiero!

Ma è sulla definizione di *serio* che ritorno. Si ritiene che sia più importante dedicare ore ed ore alla spiegazione e all'esercizio di strutture sintattico-grammaticali, che lasciare spazio ad attività comunicative che aiutino l'alunno ad acquisire competenze diversificate in grado di rispondere ad effettive e reali necessità del vivere quotidiano. E' il valore pragmatico della lingua che viene troppo spesso dimenticato nelle lezioni di Lingua Tedesca. "Die Sprache hat im Sprachunterricht eine dreifache Funktion: Sie ist nicht nur Lerngegenstand, sie ist auch Kommunikationsmedium, das zur Verständigung dient, und sie ist Sozialform, eine Möglichkeit also, die sozialen Kontakte der Beteiligten im Unterricht, also der Lernenden und des Lehrers, herzustellen und zu sichern. Reduziert man sie auf ihre Funktion als Lerngegenstand, werden ihr entscheidende Qualitäten genommen, der Lerneffekt wird in wesentlichen Bereichen beeinträchtigt." (Robert Saxer, 1992)

Perché la lingua è forma, significato, azione e il gusto nell'imparare una lingua straniera sta proprio nell'idea di poter agire in essa e quando ci si riesce si prova soddisfazione ed insieme divertimento, nel senso etimologico del termine.

Divertire, uscire dal solco, la sensazione che si prova nell'agire in una lingua diversa dalla nostra, uscendo appunto dal solito solco, è un grande piacere, misto di soddisfazione, autostima, autorealizzazione e fonte di motivazione intrinseca, che è spinta a provarci ancora in sfide più ardue e complesse.

E' come quando si gioca, imparare una lingua, perché "La lingua è il più straordinario e raffinato gioco di regole creato dal gruppo e messo a disposizione del bambino." (G.Freddi, 1990)

Da sempre visto con sospetto e considerato come una oziosa perdita di tempo da contrapporre alle attività "serie", occorre pedagogisti come Rousseau, Froebel, Pestalozzi, Montessori o Claparède, filosofi come Wittgenstein e psicologi dello spessore di Piaget o Bruner, citando solo i più noti, per restituire al gioco la sua dignità, quale "straordinario fattore di sviluppo e di apprendimento" (G.Freddi, 1990).

Ci si chiede perché colui che impara una lingua straniera provi molto più piacere nel momento in cui dimostra a sé e agli altri di possedere una competenza dinamica della lingua.

E' scritto nel nostro codice genetico, è così che abbiamo acquisito la nostra prima lingua, partendo dall'azione. Il percorso che abbiamo svolto con dedizione ed impegno quotidiano, immersi in un magico spazio libero, in un'atmosfera di gioia di vivere e di naturale autenticità del comunicare è stato inverso a quello che pratichiamo in classe e cioè siamo partiti dall'azione, per arrivare attraverso il significato alla forma. Gli alunni che ci troviamo in classe ogni mattina hanno maturato una grande esperienza riguardo alle strategie d'apprendimento di una lingua, inconsapevolmente arrivano in classe con un grande bagaglio d'esperienza. Hanno praticato giochi d'esercizio, divertendosi nell'ascoltare, ripetere, esaminare, scomporre e ricomporre la loro prima lingua, giocando con i suoni, le vocali, le sillabe, le parole, creando fantasiosi nonsensi. Manipolando la lingua come fosse un trenino, sono arrivati al controllo dello strumento comunicativo.

Conoscono i *giochi simbolici*, successivi nello sviluppo ai precedenti, presenti e attivi per tutta l'esistenza, che lo collocano nel mondo della fantasia, del "come se...", del "facciamo finta che" e che lo conducono alla creatività e all'arte. Infine sono grandi esperti di *giochi di regole*, giochi sociali che dal saper salutare, sapersi scusare, saper tacere o saper capire, passano al gioco della palla, alle carte o agli scacchi, con codici e regole socialmente stabiliti, che richiedono collaborazione e che alla gioia del saper fare aggiungono la sfida, la competizione, la voglia di vincere. E' con tutto questo serbatoio d'esperienza, con tutto questo progresso inconsapevole di strategie d'apprendimento della prima lingua acquisita in processi automatici, fatti di attività ludiche, naturali e autentiche perché legati alla spontaneità del quotidiano interagire, che i nostri alunni si presentano alla prima ora di lezione. Sanno, per averlo sperimentato in modo autonomo e non guidato che imparare una lingua è divertente e saprebbero anche come fare se non fossero obbligati a percorrere strade codificate che portano a percorsi e fini opposti: forma, significato, azione, ove quest'ultima finisce nel calderone del "...Non c'è tempo!" (vedi a questo proposito l'articolo di Jürgen Schweckendiek, "Spiele und Spielerisches", in Fremdsprache Deutsch, 2001). Emblematico il caso di una ragazzina di undici anni, iscritta, suo malgrado, da genitori molto attenti e solerti alla sezione che prevedeva l'insegnamento del Tedesco come unica lingua straniera.

Svanita la speranza di studiare Inglese, la ragazzina per altro molto responsabile, si avvia fiduciosa, anche se un po' spaventata, ad apprendere quella che viene da sempre definita una lingua difficile.

Era vero, si trattava di una lingua strana, molto diversa dalla nostra. La ragazzina ci prova, ma non trova le strategie giuste, iniziano le prime delusioni e con ciò l'inevitabile frustrazione. Ad un certo punto però, non si sa né come né perché, la ragazzina al posto di gettare la spugna, non pensando d'approdare a nulla, semplicemente per dar sfogo ad un suo innato istinto, in modo assolutamente gratuito e disinteressato, comincia a giocare con questa lingua impenetrabile in tutti i modi che può e che sa. In breve e senza accorgersene i risultati scolastici cominciano a migliorare, ma soprattutto lei inizia ad amare quella lingua così misteriosa. Era il 1972, libro di testo con dischi abbinati: Novajolli, IL Tedesco, Lingua e civiltà, Le Monnier 1970, Scuola Media Dante Alighieri di Milano e la ragazzina ovviamente ero io.

Il gioco si è proposto in questo caso in modo istintivo come l'unico strumento possibile per entrare in rapporto, esplorare, prendere confidenza e con ciò allargare i poteri del soggetto su un universo linguistico che non fornisce immediate chiavi di accesso.

Secondo Claparède esiste un profondo legame di continuità tra bambino, adolescente ed adulto ed esso è rappresentato dal gioco, inteso sia come potenziale di sviluppo, che come potenziale liberatorio. Come "libero perseguimento di scopi fittizi" (Claparède, 1955) l'attività ludica, così definisce il gioco Jürgen Steinbilder (1982), si presenta nella sua Zweckfreiheit: autotelica, disinteressata, gratuita e libera, tesa alla pura voglia del giocare, "Spiel ist eine auf Erfahrung von Kompetenz gerichtete, lustvolle Aktivität, die der Informationssuche bzw. -verarbeitung dient und mit der subjektiv keine außerhalb dieser Aktivität liegenden Zwecke verfolgt werden" (J.Steinbilder 1982).

Per le sue caratteristiche peculiari (interessante a tale proposito R.Grätz, "Vom Spielen, Leben, Lernen", in Fremdsprache Deutsch, 2001) il gioco si presenta come una modalità capace, se inserita consapevolmente nella programmazione didattica dell'insegnante, di accogliere l'alunno nel dialogo educativo, rispettando tutti gli aspetti del suo sviluppo, nella sua totalità di *homo faber, homo sapiens, homo ludens* (J. Huizinga, 1987). Interrompere il naturale rapporto del bambino e dell'adolescente con questa fondamentale parte di sé e non considerare il gioco nella sua positiva valenza motivazionale, significa ridurre lo studente ad una condizione di costrizione molto vicina a ciò che Claparède definisce lavoro forzato. Ritengo interessante per finire riflettere su un tracciato di Claparède in cui si descrive il percorso naturale dal gioco (sinistra) al lavoro, dalle forme più semplici del primo, alle più complesse del secondo come invito ad un migliore e consapevole uso di questo straordinario tesoro di energia.



La linea centrale rappresenta il corto circuito scolastico e descrive la brusca deviazione dal campo del gioco con pseudo-scopo a quello del lavoro forzato (Claparède, *Ibidem*: 176)

CONTRIBUTO

di Rita Baldoni

BIBLIOGRAFIA

- Hulzinger J., Homo Ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek, Hamburg, 1987 (1ª ed. 1938)
- Weinreich U., Languages in Contact. Findings and Problems, The Hague/Paris, Mouton 1953 (trad. it. Lingue in contatto, Torino, Boringhieri, 1974)
- Claparède E., Psicologia del fanciullo. Lo sviluppo mentale, Firenze, Giunti-Barbera 1955
- Schmitt U., Buchstabensalat, 60 Lernspiele für Deutsch als Fremdsprache, Verlag für Deutsch 1981
- Steinhilber J., Didaktik des Spiels im Fremdsprachenunterricht, Hirschgraben-Verlag, Frankfurt/M., 1982
- Strauss D., Im Sprachunterricht spielen? aber ja!, Goethe Institut 1986
- Freddi G., Azione, Gioco, Lingua, fondamenti di una glottodidattica per bambini, Liviana editrice 1990
- Funk H./Koenig M., "Grammatik spielend lernen-üben-anwenden" in: Grammatik lehren und lernen, Langenscheidt, 1991
- Saxer R., "Sprechen im Sprachunterricht", in: Deutsch als Fremdsprache, Bohmann Verlag Wien 1992
- Baudains R., Alternatives, Games, exercises and conversations for the language classroom, Pilgrim, Longman, 1993
- Kay Susan, Reward Pre-Intermediate Resource Pack, Heinemann English Language Teaching, 1994
- Sánchez J./Sanz C./Dreke M., Spielend Deutsch lernen. Interaktive Arbeitsblätter für Anfänger und Fortgeschrittene München/Berlin, Langenscheidt 1997
- Grätz, R., "Vom Spielen, Leben, Lernen", in: Fremdsprache Deutsch, Heft 25, Klett Verlag 2001
- Schweckendiek J., "Spiele und Spielerisches, zur Förderung der Gruppenintegration und Binnendifferenzierung, in: Fremdsprache Deutsch, Heft 25, Klett Verlag 2001

APPENDICE

Nella sezione seguente propongo, ad integrazione del mio articolo, un gioco interattivo che ho avuto modo di verificare nella sua validità più di una volta e non solo con i miei alunni. L'idea di divulgare questo e successivamente, se possibile, anche gli altri, nasce proprio dalle richieste di alcuni colleghi e dall'interesse riscontrato in futuri insegnanti di tedesco (i miei allievi della SSIS dell'Università di Macerata), impegnati già come supplenti in varie scuole del centro-sud.

Molte sono le attività ludiche che ho creato negli anni e la risposta dei miei alunni è sempre valsa come fondamentale banco di prova.

WAHR ODER FALSCH ?

- Obiettivo:** attivazione dell'abilità orale, integrata ed interattiva, esercitata attraverso domande e risposte relative ad azioni del vivere quotidiano.
- Grammatica:** presente indicativo, verbi separabili e inseparabili, frasi interrogative, affermative, negative, con inversione, pronomi interrogativi.
- Tempo:** da 30 a 40 minuti.
- Livello:** A2
- Materiale:** tabellone, dado, 2 pedine, carte (l'insegnante deve ritagliare le varie domande dividendole per simboli e i due Falsch Wahr)
- * N. d. r.: Per ragioni di spazio non è stato possibile riportare qui le carte con le domande in grandezza naturale. L'insegnante potrà trascriverle su cartoncini accompagnate dai rispettivi simboli: mezzaluna - luna piena - stella. Ciò vale anche per le due carte: [FALSCH] [WAHR]. Ovviamente anche il tabellone andrà ingrandito.*

Come si procede

1. Chiedere agli alunni di dividersi in gruppi da tre fino a sette giocatori, formando due squadre.
2. Dare ad ogni gruppo un tabellone, un dado, 2 pedine e le carte.
3. Prima che gli alunni inizino, è bene spiegare loro le regole, con esempi pratici riguardo alla riformulazione corretta delle domande in gioco.
4. Scegliere un alunno per gruppo a cui affidare il compito di segnare i punti (egli di fatto non gioca, ma svolge comunque un ruolo importante).
5. Poiché il gioco deve avvenire in L2 (colui che si esprime in L1 viene automaticamente espulso!), risulta sicuramente utile fornire ai giocatori una Redemitteltabelle di base con espressioni tipo: Wer ist dran? - Du bist dran! - Bin ich dran? - Was ist jetzt los? - Wir haben gewonnen! - Du musst würfeln!
6. Ora gli alunni possono cominciare. L'insegnante passando di gruppo in gruppo, incoraggia gli studenti, aiutandoli nella formulazione delle domande e delle risposte.

Regole del gioco

1. Posizionare il tabellone al centro del tavolo e disporre i mazzi delle domande divisi per simboli (luna piena, mezza luna, stella) negli appositi spazi in essa segnati, a carte coperte. A bordo campo vengono disposte le due carte [WAHR] [FALSCH], anch'esse coperte.
2. Ogni squadra sceglie una pedina e la colloca sulla casella START. I due gruppi contrapposti gettano il dado. Ha diritto di iniziare il gioco colui che ha ottenuto il numero maggiore. Il gruppo in questione getta ancora il dado e a seconda del numero realizzato, muove la pedina di altrettanti spazi sul tabellone. A seconda del simbolo su cui si è fermata la pedina, il primo giocatore del gruppo solleva la prima carta e formula la domanda al primo giocatore del secondo gruppo. Questo, prima di rispondere, deve sollevare a caso una delle due carte [WAHR] [FALSCH], senza mostrarla alla squadra opposta. Egli fornirà una risposta vera oppure falsa a seconda della carta estratta. A questo punto la squadra opposta deve intuire se l'avversario sta mentendo oppure dice la verità. Se indovina, ha diritto ad un punto.
3. Le due carte [WAHR] [FALSCH] vengono mescolate dall'alunno che segna i punti e rimesse a disposizione, coperte.
4. Ora è la volta del giocatore che ha risposto. Egli getta il dado e il gioco ricomincia con le stesse modalità. Vince la squadra che si trova ad aver realizzato il numero maggiore di punti quando la pedina arriva a destinazione (ZIEL).
5. Se la pedina si ferma sul punto interrogativo, il giocatore deve formulare una domanda libera.

CONTRIBUTO

di Rita Baldoni

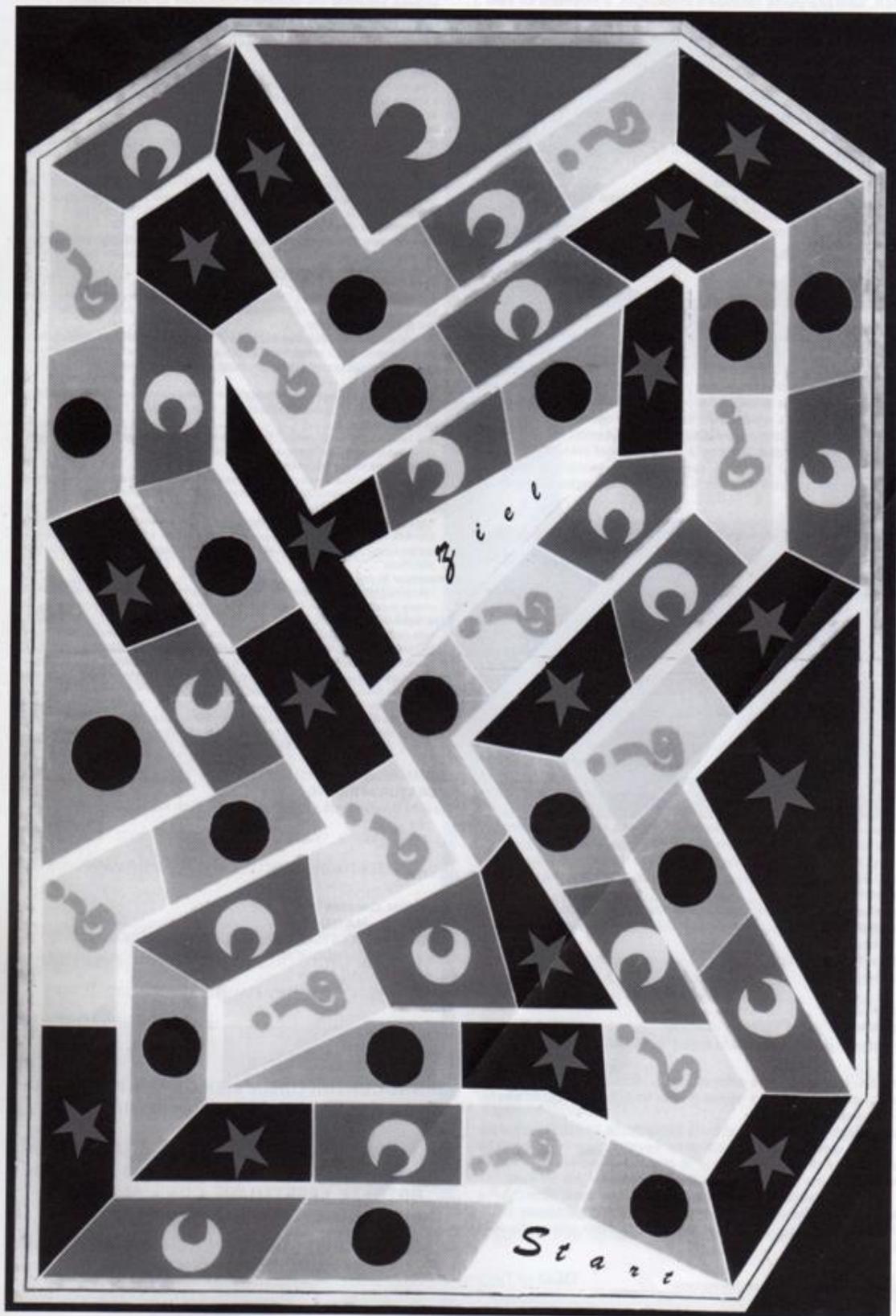
<input type="checkbox"/> Was / essen zum Frühstück ?	<input type="radio"/> Wo / treffen die Freunde ?	<input type="checkbox"/> * Wie oft / gehen ins Theater?
<input type="checkbox"/> Was / anziehen für eine Party?	<input type="radio"/> Wo / machen die Hausaufgaben ?	<input type="checkbox"/> * Wie lange / brauchen, um dich anzuziehen ?
<input type="checkbox"/> Was / mitbringen zu einer Party ?	<input type="radio"/> Wo / kennen lernen neue Freunde?	<input type="checkbox"/> * Wie oft / gehen im Sommer in die Disko?
<input type="checkbox"/> Was / trinken auf einer Party ?	<input type="radio"/> Wo / leben dein bester Freund ?	<input type="checkbox"/> * Wie oft / gehen ins Restaurant ?
<input type="checkbox"/> Was / essen zu Mittag ?	<input type="radio"/> Wo / essen zu Mittag ?	<input type="checkbox"/> * Wie oft / hören Musik ?
<input type="checkbox"/> Was / anziehen, um zur Schule zu gehen ?	<input type="radio"/> Wo / treffen neue Leute im Sommer?	<input type="checkbox"/> * Wie oft / schreiben einen Brief ?
<input type="checkbox"/> Was / sehen im Fernsehen ?	<input type="radio"/> Wohin / fahren im Sommer?	<input type="checkbox"/> * Wie oft / besuchen deine Freunde?
<input type="checkbox"/> Was / machen im Sommer ?	<input type="radio"/> Wohin / gehen am Wochenende ?	<input type="checkbox"/> * Wie oft / waschen dir die Haare?
<input type="checkbox"/> Was / kaufen deinem besten Freund zum Geburtstag ?	<input type="radio"/> Wo einkaufen ?	<input type="checkbox"/> * Wie oft / gehen zum Arzt ?
<input type="checkbox"/> Was / machen am Wochenende ?	<input type="radio"/> Wohin / gehen am Abend?	<input type="checkbox"/> * Wie oft / helfen deiner Mutter ?
<input type="checkbox"/> Was / nehmen, um zur Schule zu fahren ?	<input type="radio"/> Wo / frühstücken?	<input type="checkbox"/> * Um wieviel Uhr / aufstehen am Morgen ?
<input type="checkbox"/> Was / lesen normalerweise ?	<input type="radio"/> Wo / entspannen dich?	<input type="checkbox"/> * Wie viele Stunden / lernen für die Schule ?
<input type="checkbox"/> Was / kaufen gern ?	<input type="radio"/> Wo / wohnen ?	<input type="checkbox"/> * Um wieviel Uhr / gehen am Samstag ins Bett?
<input type="checkbox"/> Was / machen am Nachmittag ?	<input type="radio"/> Wo / verbringen die Ferien im Winter?	<input type="checkbox"/> * Um wieviel Uhr / spazieren gehen ?
<input type="checkbox"/> Was / lernen am liebsten ?	<input type="radio"/> Wo / lernen Deutsch ?	<input type="checkbox"/> * Wie lange / brauchen, um zur Schule zu gehen?

FALSCH

WAHR

CONTRIBUTO

di Rita Baldoni





Ziele

S...