

Ministero dell' Insegnamento Superiore  
e della Ricerca Scientifica  
Università di Algeri 2 Abou El Kacem Saâdallah



**Facoltà delle Lingue Straniere**

**Dipartimento di tedesco, spagnolo e italiano**

**Tesi di dottorato**

**Specialità: Linguistica e didattica dell'italiano lingua straniera**

**La glottodidattica ludica e l'insegnamento della letteratura e  
della civiltà**

*Le premesse teoriche, gli sviluppi odierni e le applicazioni  
pratiche nell'ambito dell'insegnamento dell'italiano in Algeria*

**Tesi presentata da Zahira LARBI**

**Membri della commissione**

Rezkia Leila BELKADI - MCA- Università Abou El Kacem SaâdAllah - Alger 02-  
Presidente.

Souad KHELOUIATI - Professeur- Università Abou El Kacem SaâdAllah- Alger 02-  
Relatrice.

Marcello SILVESTRINI- Professeur- Università per Stranieri di Perugia- Correlatore.

Aicha CHEKALIL- MCA- Università Ali Lounici Blida02- Membro.

Merouane ADDOU- MCA- Università Ali Lounici Blida02- Membro.

Nadjiba AOUDI- MCA- Università Ali Lounici Blida02- Membro.

**Anno Accademico 2019 -2020**

## **Riassunto**

Il lavoro presentato in questa tesi, si iscrive nell'ottica didattica in generale e s'interessa particolarmente dell'utilizzo delle attività ludiche nell'insegnamento e/o apprendimento di letteratura e la civiltà italiana. Due materie di contenuto denso e pesante rispetto a studenti stranieri. Ai nostri discenti non piace studiare le materie oggetto di questo lavoro, di conseguenza gli insegnanti trovano difficoltà nel loro percorso di insegnamento. Le ragioni sopra citate ci hanno spinto a riflettere sulla metodologia che potrebbe cambiare tale realtà e trovare nelle attività ludiche un sussidio che potrebbe agevolare l'acquisizione dei concetti letterari e storici.

L'interesse principale di questo lavoro è da un lato mettere in risalto l'importanza della metodologia ludica nell'insegnamento dei concetti complessi e ardui, dall'altro aiutare i docenti nella loro prassi didattica. La tesi presenta i risultati di un'esperienza realizzata con 70 studenti dell'Università Ali Lounici Blida 2, il campione è eterogeneo. Prima di iniziare le unità didattiche e di apprendimento, abbiamo osservato gli studenti appartenenti e non appartenenti a questa sperimentazione per poter identificare le cause della loro demotivazione. Il questionario è stato il secondo strumento usato in questa ricerca accompagnato da un colloquio fatto con i discenti indagati. Dopo la raccolta dei dati abbiamo realizzato quattro tracce operative. Si tratta di quattro unità didattiche proposte a tre campioni diversi. Con il primo campione abbiamo fatto UD (unità didattica), in letteratura e in civiltà tre unità di apprendimento, con gli studenti del secondo anno, abbiamo fatto UD in letteratura e UD in civiltà e con l'ultimo campione abbiamo realizzato UD in letteratura. Ogni UD contiene diverse attività ludiche. L'analisi dei dati ha evidenziato l'importanza dell'introduzione di tali attività ludiche per motivare gli studenti ad apprendere contenuti extralinguistici ed aiutare gli insegnanti ad assicurare un ambiente gradevole che garantisce un apprendimento inconsapevole e giovevole.

Parole chiavi: insegnamento, apprendimento, letteratura, civiltà, attività ludiche, unità didattica.

## **Abstract**

The work presented in this thesis is a part of the didactic perspective in general and is particularly interested in the use of playful activities in the teaching and / or learning of Italian literature and civilization. Two subjects with difficult content, for foreign students. Our learners do not like to study the subjects which are the subject of this work, therefore teachers encounter difficulties in their educational journey. The reasons mentioned above prompted us to think about the methodology that could change this reality. That is, to facilitate literary and historical concepts.

The main interest of this work is to highlight the importance of a ludic methodology in the teaching of complex and difficult concepts, and to help teachers in their teaching practice. The thesis presents the results of an experiment conducted with 70 students from Ali Lounici Blida 2 University, the sample is heterogeneous. Before starting our experiment, we first observed the students belonging and not belonging to this experiment in order to identify the causes of their demotivation. The questionnaire was the second tool used in this research accompanied by an interview with the learners surveyed. After collecting the data, we created four operational tracks, these are four teaching units made up of three different samples, that is to say with the first sample we made the first UD (didactic unit), in literature and UD in civilization (contains three learning units), together with the second year students we did UD in literature and UD in civilization and with the last research sample we did UD in literature. Each UD contains different play activities. Data analysis has highlighted the importance of playful activities to motivate students to learn extralinguistic content and help teachers to ensure a pleasant environment that guarantees unconscious and beneficial learning.

**Keywords:** teaching, learning, literature, civilization, fun activities, didactic unit

## ملخص

العمل المقدم في هذه الأطروحة هو جزء من المنظور التعليمي بشكل عام، ويهتم بشكل خاص باستخدام الأنشطة الترفيهية في تدريس أو تعلم الأدب والحضارة الإيطالية. حيث يواجه الطلبة الأجانب صعوبة في محتوى هاتين المادتين.

لا يحدب متعلمونا دراسة المواد التي هي محل موضوع هذا العمل ، نتيجة لذلك يواجه المعلمون صعوبات في مسارهم التعليمي.

الأسباب المذكورة أعلاه دفعتنا إلى التفكير في المنهجية التي يمكن أن تغير هذا الواقع. أي تسهيل المفاهيم الأدبية والتاريخية الصعبة.

الهدف الرئيسي لهذا العمل هو تسليط الضوء حول أهمية المنهجية المرححة في إيصال المفاهيم الصعبة و المعقدة، و مساعدة المعلمين في مجالهم العملي البيداغوجي.

تعرض الرسالة نتائج تجربة أجريت على 70 طالبا من جامعة علي لونيبي البلدية 2 (العينة غير متجانسة).

نشير هنا إلى أننا قبل بدء تجربتنا ، قمنا بتدوين ملاحظات حول الطلبة الذين يمثلون عينة التجربة وغير المعنيين بالتجربة قصد تحديد أسباب تثبيطهم. كان الاستبيان هو الأداة الثانية المستخدمة في هذا البحث مصحوبة بمقابلة مع المتعلمين محل البحث. بعد جمع البيانات ، أنشأنا أربعة مسارات تشغيلية، الأدب وهي أربع وحدات تعليمية مكونة من ثلاث عينات مختلفة ، تحتوي كل وحدة تعليمية على أنشطة لعب مختلفة ، وقد سلط تحليل البيانات الضوء على أهمية الأنشطة الترفيهية لتحفيز الطلاب على تعلم المحتوى غير اللغوي ومساعدة المعلمين على ضمان بيئة ممتعة تضمن التعلم المفيد.

**الكلمات المفتاحية:** التدريس ، التعلم ، الأدب ، الحضارة ، الأنشطة الترفيهية ، الوحدة التعليمية.

## **Résumé**

Le travail présenté dans cette thèse s'inscrit dans la perspective didactique en général et s'intéresse particulièrement à l'utilisation d'activités ludiques dans l'enseignement et/ou l'apprentissage de la littérature et de la civilisation italiennes. Deux matières au contenu difficile, par rapport aux étudiants étrangers. Nos apprenants n'aiment pas étudier les matières qui font l'objet de ce travail, par conséquent les enseignants rencontrent des difficultés dans leur parcours pédagogique. Les raisons évoquées ci-dessus nous ont poussé à réfléchir à la méthodologie qui pourrait changer cette réalité. c'est à dire faciliter les concepts littéraires et historiques.

L'intérêt principal de ce travail est de mettre en évidence l'importance d'une méthodologie ludique dans l'enseignement de concepts complexes et ardues, et d'aider les enseignants dans leur pratique pédagogique. La thèse présente les résultats d'une expérience menée auprès de 70 étudiants de l'Université Ali Lounici Blida 2, l'échantillon est hétérogène. Avant de commencer notre expérimentation, nous avons tout d'abord observé les élèves appartenant et non appartenant à cette expérimentation afin d'identifier les causes de leur démotivation. Le questionnaire était le deuxième outil utilisé dans cette recherche accompagné d'un entretien avec les apprenants enquêtés. Après avoir collecté les données, nous avons créé quatre pistes opérationnelles, ce sont quatre unités d'enseignement constituées de trois échantillons différents, c'est-à-dire avec le premier échantillon nous avons fait la première UD (unité didactique), en littérature et UD en civilisation (contient trois unités d'apprentissage), avec les étudiants de deuxième année, nous avons fait UD en littérature et UD en civilisation et avec le dernier échantillon de recherche nous avons fait UD en littérature. Chaque UD contient différentes activités de jeu. L'analyse des données, a mis en évidence l'importance des activités ludiques pour motiver les élèves à

apprendre des contenus extralinguistiques et aider les enseignants à assurer un environnement agréable qui garantit un apprentissage inconscient et bénéfique.

Mots clés : enseignement, apprentissage, littérature, civilisation, activités ludiques, unité didactique

## **Ringraziamenti**

Prima di tutto, ringrazio Allah onnipotente che mi ha dato la forza, la salute e la volontà per realizzare il mio lavoro.

Un ringraziamento particolare, va alla mia relatrice la professoressa **Souad KHELOUIATI**. Sono profondamente grata per i consigli, l'assistenza, la disponibilità e per il sostegno morale.

Ringrazio il mio correlatore il professore **Marcello SILVESTRINI**. Per il suo aiuto durante la stesura del mio elaborato e per la grande conoscenza che mi ha donato.

Infiniti ringraziamenti ai miei: a yama Kheira la candela, che ha illuminato la mia vita, a beba Aissa, grazie a lui sono la persona di oggi.

Ringraziamenti vanno a Ahmed mio marito e alle due M; Meriem e Maria le mie figlie, a loro dico grazie per avermi sopportata durante il tempo impegnato nella ricerca.

Ringrazio, inoltre, le mie sorelle ed i miei fratelli, i miei nipoti, Ismail Douaa i miei colleghi di Blida, di Algeri e di Annaba. Senza dimenticare i miei studenti appartenenti o no a questa ricerca, perché senza di loro questo lavoro non avrebbe visto la luce.

Ringrazio Nabila, per il suo aiuto e la sua vicinanza durante la stesura di questo lavoro.

Ringrazio i membri della commissione giudicatrice per la lettura e la valutazione di questo contributo.

Infine, ringrazio tutte le persone che in qualche modo mi hanno seguita nella realizzazione di questa ricerca.

## **Dediche**

*Dedico questo lavoro a:*

*I miei Aïssa e Kheïra*

*Alle mie figlie Meriem e María e mio marito Ahmed*

## Indice

Riassunto.....	i
Abstract.....	iii
ملخص.....	iv
Résumé.....	v
Ringraziamenti.....	vii
Dediche.....	viii
Introduzione generale.....	1

### Capitolo Primo: Riflessioni storico-teoriche sul gioco

1. Il quadro concettuale.....	11
1.1 Il significato polisemico del gioco.....	11
1.2 Il ludico.....	15
1.2.1 Le attività ludiche.....	16
1.2.2 La ludicità.....	17
1.2.3 La ludologia.....	17
1.3 Le teorie sul gioco nelle scienze umane.....	18
1.3.1 Gioco e didattica in epoca greco-romana.....	18
1.3.2 Dal Medioevo al XVII Secolo.....	19
1.3.3 Il Settecento e l'Ottocento.....	20
1.3.4 Il Novecento e la pedagogia su base scientifica.....	21
1.3.5 Il gioco nelle scienze sociali.....	23
1.3.6 Il gioco in psicologia.....	24
1.3.7. I Vygotskij e il gioco come sviluppo mentale del bambino.....	24
1.3.8. La psicologia clinica del gioco.....	25
1.4 La glottodidattica ludica.....	25
1.4.1 I fondamenti della glottodidattica ludica.....	27
1.4.2 Caratteristiche della glottodidattica ludica.....	30
1.4.3 La metodologia ludica e gli studenti adulti.....	31
1.4.4 Motivi a favore dell'utilizzo della metodologia ludica con gli adulti.....	33
1.4.5 La metodologia ludica il <i>problem solving</i> e il <i>cooperative learning</i> .....	35
1.4.6. Le caratteristiche dell'apprendimento cooperativo.....	36
1.4.7 La metodologia ludica stili cognitivi e intelligenze dell'adulto.....	37
1.5. Tipologie di giochi per una glottodidattica ludica.....	38

1.5.1 Le principali motivazioni che sostengono la scelta del gioco nella didattica.....	39
1.5.2 Caratteristiche dei giochi didattici.....	41
<b>1.6. Ruolo dell'insegnante e dello studente durante lo svolgimento di attività ludiche .....</b>	<b>42</b>
1.6.1 L'uso dei giochi in classe.....	43
1.6.2 Costruire attività didattiche ludiche .....	44
1.6.3 Il gioco come congegno pedagogico e sfondo educativo.....	44
Conclusioni .....	47
<b>Capitolo Secondo: L'insegnamento della letteratura e della civiltà</b>	
2.Premessa .....	49
2.1 L'educazione letteraria.....	49
2.2 L'educazione letteraria nel campo didattico .....	51
2.3. Motivazione ed educazione letteraria .....	52
2.3.1 La motivazione.....	52
2.3.2 Il secondo modello detto il modello dovere /piacere/bisogno.....	54
2.3.3 La letteratura un'esigenza per l'apprendimento .....	54
2.4. Il testo letterario .....	55
2.4.1. Il genere.....	56
2.4.2 La proposta di un testo letterario a studenti stranieri .....	56
2.5. Il compito dell'insegnante e dello studente nell'insegnamento/apprendimento della letteratura italiana.....	58
2.5.1 L'insegnamento della letteratura italiana.....	58
2.5.2 Lo studente di letteratura italiana.....	59
2.5.3 Organizzare un corpus di letteratura .....	60
2.5.4 Unità didattica e unità di apprendimento in letteratura .....	61
2.5.5 La struttura di un'unità d'apprendimento per insegnare a leggere un testo letterario ( Balboni 1994).....	62
2.5.5.1Unità didattica di letteratura.....	63
2.5.5.2. Strategie didattiche per l'insegnamento di un testo letterario....	64
2.6.Strumenti per l'insegnamento della letteratura LS .....	65
2.7. Insegnamento di civiltà italiana .....	66
2.7.1 Cultura & civiltà.....	66

2.7.2.Civiltà.....	66
2.7.3 La dimensione culturale e gli approcci ed i metodi.....	67
2.7.4 Didattica del testo storico: fase ed obiettivi (Crusco, Tomasso e Maggi).....	70
2.7.5 Il gioco specchio di cultura .....	71
2.7.6 Regole per un buon metodo didattico per insegnare la civiltà italiana ( Morganti, 2017) .....	74
2.7.7 L’animazione educativa come metodo.....	75
2.8. Le tecniche dell’animazione .....	76

### **Capitolo Terzo: Metodologia e protocollo di ricerca**

3.2 Luogo di ricerca .....	86
3.3 La scelta dell’Università Ali Lounici Blida 2 .....	86
3.4 Il campione di ricerca.....	87
3.5 Criteri di scelta del campione.....	88
3.6 L’itinerario didattico.....	88
3.7. La metodologia usata .....	95
3.7.1 Strumenti di ricerca .....	96
3.7.2 La raccolta dei dati .....	97
4. I Questionari.....	108
4.1 La somministrazione .....	108
4.2 Analisi e interpretazioni dei risultati .....	108
4.3 Colloquio .....	108

### **Capitolo Quarto: Analisi, interpretazioni dei risultati dei questionari +colloquio con gli indagati**

4.I questionari .....	110
4.1 La somministrazione .....	116
4.1.1 Modo di somministrazione.....	117
4.1.1 L’obiettivo:.....	117
4.1.2 La descrizione dei questionari.....	117
4.2 Analisi e interpretazioni dei risultati .....	118
I discenti: .....	118

4.3 Colloquio .....	144
4.3.1 Primo campione gli studenti del terzo anno .....	144
4.3.3 L'ultimo campione: studenti del primo anno .....	145

### **CAPITOLO Quinto: Tracce operative. UD di letteratura**

5.1 UD DI LETTERATURA .....	147
5.1.1 Prima proposta didattica.....	147
5.1.2 Il testo narrativo .....	148
5.1.3 OBIETTIVI.....	149
5.1.4 Fase I - Motivazione.....	150
5.1.5 Fase II -Riflessione .....	152
5.1.6 Fase III -verifica finale.....	152
5.2 Seconda proposta UA caratterizzare un personaggio, un animale, un oggetto mostrandolo dall'esterno.....	160
5.2.1 OBIETTIVI.....	162
5.2.2 Fase II- Motivazione .....	163
5.2.4 Sintesi e verifica finale.....	166
5.2.5 La verifica .....	167
5.3 Terza proposta:la poesia Futurista .....	175
5.3.1 OBIETTIVI.....	178
5.3.2 Fase : la motivazione.....	178
5.3.3 Analisi e riflessione.....	183
5.4.4 SINTESI E VERIFICA.....	185
5.3.5 Analisi e osservazioni .....	185
5.3.6 Analisi dei commenti .....	188
5.4 Quarta proposta didattica : Il testo narrativo (il testo umoristico).....	194
5.4.1 Scheda dell'Unità.....	195
5.4.2 OBIETTIVI.....	195
5.4.3 Fase: la motivazione Il gioco delle barzellette .....	196
5.4.4 Riflessione.....	198
5.4.5 Verifica.....	201
5.4.6 Analisi e osservazioni .....	201
5.4.8 Il tipo di racconto : umoristico o comico ?.....	209
<i>Capitolo VI: tracce operative di civiltà .....</i>	<i>212</i>

## Capitolo Sesto: tracce operative di civiltà

6. Unità didattiche di civiltà.....	213
6.1 Prima lezione dell'UD (lezione classica frontale- tradizionale).....	213
6.2 Il percorso didattico.....	214
6.3 Svolgimento della lezione.....	214
6.3.1 Motivazione.....	215
6.3.2 Analisi.....	218
6.3.3 Verifica.....	219
6.4 Seconda UD.....	223
6.5 Il percorso didattico:.....	223
6.5.1 Motivazione.....	224
6.5.2 Analisi:.....	229
6.5.3 Verifica:.....	235
6.6. Unità didattiche di civiltà (ispirata dall'unità didattica di storia e cultura di Graziano Serragiotto).....	238
6.6.1 Prima U.A.....	239
6.6.2 Fase della motivazione:.....	240
6.6.3 Riflessione.....	243
6.6.4 verifica finale.....	245
6.6.5 Seconda attività.....	246
6.7 Seconda UA.....	248
6.7.1 Motivazione.....	249
6.7.2 . Riflessione.....	250
6.8 Terza U.A.....	251
6.8.1 Motivazione.....	252
6.8.2 . Verifica.....	254
DISCUSSIONI DEI RISULTATI.....	258
6.9.1 In letteratura.....	261
6.9.2 In civiltà.....	262
Conclusioni generale.....	268

## Elenco delle tabelle

Tabella 1. Il sesso degli studenti indagati .....	115
Tabella 2. La provenienza degli studenti .....	116
Tabella 3. Le lingue conosciute .....	118
Tabella 4. Gli anni di studio di italiano .....	1
Tabella 5. Il motivo di studio della lingua italiana .....	121
Tabella 6. Ama la lingua italiana? .....	122
Tabella 7. Il perché .....	123
Tabella 8. L'uso dell'italiano .....	125
Tabella 9. Le materie difficili.....	127
Tabella 10. Le materie facili ( 1° anno) .....	128
Tabella 11. Le materie difficili ( 2° anno).....	130
Tabella 12. Le materie facili ( 2° anno) .....	131
Tabella 13. Le materie difficili ( 3° anno).....	133
Tabella 14. Le materie facili da studiare ( 3° anno).....	134
Tabella 15. Apprendimento dell'italiano giocando.....	137
Tabella 16. Tipo dei giochi preferiti .....	139
Tabella 17. l'uso/ disuso della stella dei sensi .....	169
Tabella 18. La tecnica usata nel racconto .....	204
Tabella 19. del tipo di racconto.....	207

## Elenco dei Grafici

Grafico1 . Il sesso degli studenti indagati .....	116
Grafico 2. La provenienza degli studenti .....	117
Grafico 3. Le lingue conosciute .....	119
Grafico 4. Gli anni di studio di italiano .....	120
<b>Grafico .5 Il motivo di studio della lingua italiana .....</b>	<b>123</b>
Grafico 6. Ama la lingua italiana? .....	124
Gafico 8. L'uso dell'italiano .....	125
Grafico 9. Le materie difficili .....	127
Grafico 10. Le materie facili ( 1° anno).....	129
Grafico 11. Le materie difficili ( 2° anno) .....	130
Grafico 12. Le materie facili ( 2° anno).....	132
Grafico 13. Le materie difficili ( 3° anno) .....	133
Grafico 14. Le materie facili da studiare ( 3° anno).....	134
Grafico 14. Apprendimento dell'italiano giocando.....	138
Grafico 16. Tipo dei giochi preferiti .....	139
Grafico 17. L'uso/disuso della stella dei sensi ed il rispetto e il non rispetto della Grafico.	
Grafico 18: Grafico della tecnica usata nel racconto di Veneranda. ....	205
Grafico 19: Il tipo di racconto .....	207

## INTRODUZIONE GENERALE

---

### **Introduzione generale**

*Ludendo docere* o insegnare giocando è un metodo sottovalutato dalla maggioranza dei docenti. Tale pregiudizio è presente anche presso i docenti algerini e tale parere è stato confermato, quando la nostra scelta è caduta sull'uso del gioco e sulle attività ludiche come metodo per motivare gli studenti universitari all'apprendimento dell'italiano lingua straniera. Di fronte a questo punto di vista Lucio Lombardo Radice considera il gioco come mezzo utile per imparare e amare la lingua.

*Viviamo in una società nella quale c'è ben poco spazio per "giocare". Giocare bene significa avere gusto per la precisione; amore per la lingua, capacità di esprimersi con linguaggi non verbali, significa acquisire insieme intuizione e razionalità, abitudine alla lealtà e alla collaborazione"*

( Marzocco, 1979, p. 104).

La citazione esprime in sé stessa l'importanza del gioco nella nostra vita in generale e nell'insegnamento/apprendimento dell'italiano lingua straniera in particolare. Infatti il gioco non si limita al semplice fatto di divertirsi, ma rappresenta una sostanza per vivere, è una risorsa molto importante nello sviluppo della personalità dell'individuo.

Numerose sono le ricerche che ruotano attorno all'utilizzo delle attività ludiche in pedagogia.

*"Il tema del gioco, infatti, come un fiume carsico, appare e scompare dagli ambiti di studio della psicologia dello sviluppo... A partire dagli anni novanta il gioco non è stato più*

## INTRODUZIONE GENERALE

---

*considerato un fenomeno degno di attenzione in sé ma è stato trattato soprattutto come un contesto all'interno del quale collocare lo studio" (Baumgarther, 2002, p. 7)*

Altri docenti di lingue straniere in tutto il mondo usano la strategia del gioco per assicurare un apprendimento giovevole nello scopo di integrare il discente nel suo processo di apprendimento nella sua dinamica di acquisizione.

L'apporto della ricerca risiede nell'utilizzo delle attività ludiche per insegnare la letteratura e la civiltà. In parole più precise, cerchiamo di mettere in fuoco la possibilità di utilizzare la metodologia ludica per insegnare concetti assai complessi quali il testo letterario ed i testi storico-culturali. Insegnare qualsiasi materia ad un pubblico straniero con metodi tradizionali, non risulta proficuo anzi rende la lezione noiosa a causa della demotivazione degli studenti perché in questo tipo di lezione il discente non è al centro del suo processo di apprendimento. L'insegnante presenta, spiega, commenta, organizza, ma il discente è passivo, non reagisce, non risponde. È come un vaso vuoto che viene riempito dal suo professore. Di più nella pratica del metodo tradizionale l'insegnante è considerato il detentore del sapere o di conoscenza. È sulla cima del triangolo rappresenta il grado più alto del sapere.

Secondo Anna Ciliberti:

*L'educatore è il depositario del sapere mentre l'educando altro non è che un vaso vuoto che deve essere riempito, l'allievo non solleva questioni. Il suo compito consiste nell'appropriarsi passivamente del sapere che l'educatore gli elargisce. (Ciliberti, 1999, p. 91)*

Si parla dunque di un vaso vuoto che il docente riempie, quale metafora di un apprendimento passivo, privo di consapevolezza e analisi critica. Con il metodo detto tradizionale l'apprendente non aveva il diritto di chiedere

## INTRODUZIONE GENERALE

---

chiarimenti era quasi vietato di pensare a dire no o a dire anche questo non è giusto.

Perciò il fatto di insegnare elementi letterari e culturali ad un pubblico straniero è un lavoro arduo. Non tutti gli apprendenti amano lo studio della letteratura e della civiltà. Per loro sono discipline noiose, astratte, presentano informazioni inutili, e vecchie e non hanno nessuna utilità ai fini dell'apprendimento dell'italiano, in altre parole, rappresentano per loro una perdita di tempo. E ritengono che la padronanza dello scritto e dell'orale sia sufficiente per apprendere la lingua italiana.

### **La scelta del tema**

La scelta del tema: *“La glottodidattica ludica e l'insegnamento della letteratura e della civiltà. Le premesse teoriche, gli sviluppi odierni e le applicazioni pratiche nell'ambito dell'insegnamento dell'italiano in Algeria”*. È stata determinata da un interesse scientifico ben motivato ed esplicito.

Infatti si tratta di riprendere e ovviamente approfondire il tema della nostra ricerca di *Magister*, con l'intento di aprire una nuova prospettiva legata all'utilità del gioco per l'insegnamento della letteratura e della civiltà italiana.

Dalla presente ricerca vorremmo:

- Evidenziare come il gioco potrebbe rispecchiare la vera immagine della lingua che si apprende.
- Mostrare l'impatto positivo delle attività ludiche per insegnare ed apprendere contenuti complessi di carattere letterario, storico, culturale, ecc.

## INTRODUZIONE GENERALE

---

- Cambiare certi stereotipi diffusi nell'ambito universitario, che considerano la letteratura e la civiltà discipline pesanti, difficili, noiose, e di scarsa importanza.

### **La scelta del corpus**

La ricerca della durata di quattro anni, è stata effettuata presso l'Università Ali Lounici Blida 2. Hanno partecipato a questo contributo gli studenti del 1°, 2°, 3° anno di laurea, iscritti al Dipartimento di Italianistica provenienti da diverse regioni del Paese; dal centro (Blida, Tipasa, Médéa), dal Nord (Tiyeret, Mostaganem, Tisemsilt, Orano) e dal Sud (Adrar, Timimoun, Tamanrast).

### **Luogo di sperimentazione**

La ricerca è stata effettuata all'Università Ali Lounici Blida 2 nelle aule ordinarie prive di materiale informatico.

### **Il tempo o la durata**

La ricerca è stata realizzata nell'arco di quattro anni con i nostri studenti che hanno svolto il ruolo di "campione di ricerca". Nei primi due Anni Accademici cioè 2015/2016 e 2016/2017 abbiamo lavorato con gli studenti del terzo anno. Tutte le U U. D D di letteratura sono state realizzate per loro e con loro.

Negli Anni Accademici 2017/2018 – 2018/2019 abbiamo lavorato con gli studenti del secondo e del primo anno e abbiamo realizzato le unità didattiche di civiltà e di cultura.

### **La problematica**

In quanto docente di lingua italiana presso l'Università Ali Lounici abbiamo potuto constatare un notevole disinteresse degli studenti verso l'apprendimento della letteratura e della civiltà italiana forse perché queste materie vengono

## INTRODUZIONE GENERALE

---

insegnate in maniera lineare. Il docente si focalizza sulla decodifica dei termini letterari, storici culturali, trascurando di applicare un metodo adeguato all'insegnamento di tali materie.

Questa situazione ci ha spinto a cercare l'approccio e il metodo adeguati per aiutare lo studente a capire e imparare concetti letterari e culturali diversi dai suoi con un metodo più moderno basato sulla didattica ludica .

Attraverso questo contributo ci occuperemo delle seguenti problematiche :

- 1- Quale sia il modo adatto che potrebbe aiutare gli apprendenti a studiare la letteratura e la civiltà italiana con entusiasmo e ammirazione.
- 2- La glottodidattica ludica potrebbe essere proficua per l'insegnamento/apprendimento della letteratura e della civiltà. In altre parole, come il gioco potrebbe aiutare il discente ad imparare concetti letterari e culturali.

### **Le ipotesi di lavoro**

L' impostazione di questa problematica ci ha portato alla formulazione delle seguenti ipotesi che potrebbero essere la chiave per la soluzione del problema del disinteresse verso lo studio della letteratura e della civiltà.

1\* La glottodidattica ludica potrebbe aiutare lo studente ad oltrepassare la difficoltà dei concetti letterari e storico culturali

2\* La glottodidattica ludica non potrebbe aiutare il discente ad apprendere elementi culturali e letterari.

3\* La glottodidattica ludica è un passatempo ed è inutile per apprendere concetti letterari e storici.

## INTRODUZIONE GENERALE

---

### **Il piano di lavoro o descrizione del contenuto**

Il lavoro si suddivide in due parti: la prima vuole fornire i riferimenti teorici, la seconda indaga i percorsi operativi in letteratura e civiltà. Il capitolo primo della prima parte tratta il concetto di gioco, le principali definizioni e mostra la sua importanza in rapporto con lo sviluppo del bambino e dell'adulto. Il discorso si allarga alle principali ricerche nel settore della glottodidattica ludica vale a dire sul ludico e le relative attività, sulla ludicità, sulla ludologia, sulle teorie del gioco nelle scienze umane e sociali e sul gioco in psicologia.

Il prossimo punto si sofferma sulla glottodidattica ludica. Dopo aver sottolineato l'importanza del gioco per gli adulti, vengono evidenziate le caratteristiche della glottodidattica ludica, dei suoi fondamenti, dei motivi a favore del suo utilizzo con gli adulti. Evocando tutti gli aspetti neurologici e psicologici. È essenziale, parlare delle cooperative learning e del problem solving che caratterizzano ogni attività giocosa. In questa parte non è stata trascurata la costruzione delle attività ludiche, del gioco come sfondo educativo, dell'uso dei giochi in classe e del ruolo del docente e dei discenti durante lo svolgimento di ogni attività.

Il secondo capitolo presenta l'insegnamento della letteratura e della civiltà italiana. In primo luogo, abbiamo presentato la definizione etimologica del termine letteratura. Dopodiché in modo analitico, abbiamo trattato il concetto di educazione letteraria nel campo della didattica, l'insegnamento della letteratura italiana, come attivare l'interesse all'apprendimento. Analogamente parlare di letteratura ci costringe a parlare del testo letterario e degli studenti stranieri, del compito dell'insegnante e dello studente nell'insegnamento/ apprendimento della letteratura italiana, dell'organizzazione di un corpus di letteratura, dell'unità didattica e dell'unità di apprendimento per insegnare la letteratura italiana,

## INTRODUZIONE GENERALE

---

dell'unità di apprendimento per insegnare a leggere un testo letterario, dell' unità didattica di letteratura, delle tecniche per l'insegnamento di un testo letterario, delle nuove tecnologie e l'insegnamento del testo letterario.

La seconda parte del secondo capitolo si occupa dell'insegnamento della civiltà. Vengono trattati i seguenti punti: la cultura & civiltà, la dimensione culturale e gli approcci e i metodi, la didattica della civiltà e /o cultura italiana, la cultura nei materiali didattici, il syllabo di civiltà, didattica del testo storico, fasi ed obiettivi, il gioco specchio della cultura, l'animazione educativa come metodo, le strategie e le procedure di facilitazione del processo di insegnamento, la *task analysis*, il *prompting*, il *modeling*.

La parte sperimentale fornisce la metodologia seguita per l'elaborazione delle tracce operative cioè le unità didattiche (U U DD d'ora in poi) proposte. Prima di tutto abbiamo cominciato la sperimentazione con l'osservazione degli studenti dei nostri gruppi-classe e di altri studenti non appartenenti alla ricerca, mettendo un focus sulla metodologia degli insegnanti e le reazioni degli studenti, sulle classi, nonché sul materiale usato allo scopo di raccogliere tutte le informazioni che potrebbero aiutarci alla realizzazione del lavoro.

Poi, siamo serviti di tre questionari diretti a settanta studenti dell'Università di Blida 2.

La prima lettura dei risultati dei questionari ci ha spinto a fare un colloquio per chiarire qualche ambiguità. Dopo aver raccolto i dati della ricerca, abbiamo potuto identificare gli obiettivi delle UD UD. La prima UD di letteratura basata sul testo narrativo è stata realizzata con i discenti del primo anno. Contiene diversi giochi e con il campione del terzo anno l'UD è stata fatta su come caratterizzare un personaggio, un animale, un oggetto mostrandolo dall'esterno nonché la poesia Futurista. La quarta proposta o quarta UD, intitolata "Il testo narrativo" di tipo umoristico viene realizzata con gli studenti del secondo anno. In relazione alle UD di civiltà, ne abbiamo realizzate due. La

## INTRODUZIONE GENERALE

---

prima, intitolata 'l'Italia dell'Ottocento' è realizzata con due metodologie differenti. La prima secondo il metodo tradizionale la seconda con l'apporto della glottodidattica ludica. La seconda, destinata agli studenti del primo anno, è intitolata "*L'Italia è...*". Da segnalare che per ogni UD, ho proposto diversi giochi.

Nelle conclusioni abbiamo cercato di dare risposta alle domande poste a base della ricerca e confermare le ipotesi di partenza.

*Se la vita è gioco, la si gioca , ma non si gioca con essa Chi  
pretende di nascondere il proprio volto dietro una maschera,  
non s'accorge neppure di restare senza volto.*

Eugen Fink

# PARTE TEORICA

# **CAPITOLO PRIMO**

## **Riflessioni storico- teoriche sul gioco**

1. Il quadro concettuale
- 1.2. Le teorie sul gioco nelle scienze umane
- 1.3. La glottodidattica ludica
- 1.4. La metodologia ludica. Stili cognitivi e intelligenze dell'adulto
- 1.5. Tipologie di giochi per una glottodidattica ludica
- 1.6. Ruolo dell'insegnante e dello studente durante lo svolgimento di

# CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

## 1. Il quadro concettuale

### Premessa

In questo capitolo tratteremo ” il che cos’è gioco” e come viene definito sotto molteplici aspetti: l’aspetto sociale-affettivo, l’aspetto psicologico, l’aspetto senso- motorio, il gioco nella storia ed altri aspetti che verranno evocati per mettere in risalto la sua importanza in pedagogia in generale e nell’insegnamento dell’italiano lingua straniera in particolare. Tratteremo anche che cosa è un’attività ludica ed i suoi fondamenti, le sue caratteristiche, ecc. Nel nostro lavoro abbiamo visto necessario trattare il gioco ed i bambini, perché il bambino di oggi è l’adulto di domani. Per questo fatto non abbiamo potuto omettere la fase dell’infanzia necessaria per la costruzione di una personalità equilibrata e serena, nella sezione dedicata al gioco e l’adulto, anche se quest’ultimo è oggetto della nostra ricerca. Per tanto è necessario parlare del rapporto tra bambini/giochi, poi adulti/giochi. Proprio come un muratore, quando comincia la costruzione di una casa, comincia dalla base cioè dal fondo. Nostro scopo primario è di evidenziare l’importanza dell’integrazione del gioco educativo, in pedagogia in generale e nell’insegnamento e/o apprendimento della civiltà e letteratura italiana in particolare.

### 1.1 Il significato polisemico del gioco

I termini subiscono mutamenti attraverso il tempo, alcuni muoiono e diventano arcaici, altri cambiano con il cambiar del tempo. Secondo le esigenze linguistiche, sociali, economiche e scientifiche. La parola “gioco” ha sempre avuto gli stessi significati di gioia, felicità e divertimento. Non possiamo essere privati del gioco, tanto è vero giochiamo inconsciamente tra parenti, con i nostri familiari, fuori con gli amici, in classe tra compagni ecc.

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

Anche quando siamo annoiati, giochiamo con le mani, le unghie ed i capelli senza tener conto del nostro comportamento. Una forza interna ci spinge a giocare in modo inconscio ed involontario.

Invero si dice che dentro l'essere umano c'è un bambino che ama giocare ed il gioco è una funzione vitale per ogni essere vivente difatti anche gli animali giocano.

Il lavoro mette in evidenza come il gioco può aiutare l'adulto ad apprendere una lingua straniera. In quanto, segue, presenteremo come viene definito il gioco da diverse ottiche. Ma dobbiamo trattare come è definito il gioco nel "mondo gioco dei bambini" per poter passare ad altre definizioni.

Qualsiasi cosa ha un inizio e una fine. Si comincia a giocare dall'infanzia. Il bambino comincia a giocare con le sue dita poi con gli oggetti, con la mamma ecc. Il gioco potrebbe essere una sorta di terapia sia per i bambini che per gli adulti. Proprio come in questo tempo della pandemia di coronavirus, vivendo isolati tra quattro mura costretti a rispettare l'isolamento, ciò che ha spinto i genitori a creare giochi familiari, a casa il padre gioca il calcio con le calze o con la carta igienica. Le mamme giocano con le femmine in cucina preparando i migliori piatti del mondo. Un rimedio per gestire il loro stress, per passare bei momenti lontani di ogni informazione che può provocare rabbia, angoscia e tristezza. Un modo per sfuggire alla realtà amara del mondo esterno. In altre parole, l'uomo cerca nel gioco un rifugio, per dimenticare e per riposarsi dalla massa di informazioni negative, che non fanno altro che distruggere e diminuire la sua immunità e di conseguenza la sua salute.

Cercando la definizione della parola gioco, non abbiamo trovato una definizione univoca. Bensì ci siamo trovati di fronte a svariate definizioni ne abbiamo scelte alcune. Il gioco è un'attività che si prolunga per tutta la vita,

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

giochiamo da piccoli fino all'età anziana. Anzi il gioco è anche un'attività persistente e continua che accompagna l'intera esistenza umana, per Huizinga(1988) *homo semper ludens*.

Dunque anche l'adulto gioca. A questo proposito, Cosimo Rodia e Antonio Rodia, vedono che *“il gioco è un'attività che accompagna l'uomo in tutte le fasi della vita”*(Rodia, 2015, p. 13)

Per essere più precisi, il gioco è un privilegio dei bambini ed è un mezzo per conoscere il loro mondo interiore utile a prepararli alla vita. Una filosofia tipicamente infantile.

Giuseppe Nicolodi dichiara che *“Il gioco infantile costituisce lo strumento privilegiato per i bambini per conoscere, esprimere, elaborare tutto il loro mondo interno e confrontarsi con quello esterno”* (Nicolodi, 2000, p. 38). L'adulto è considerato “analfabeta ludico”, perché non conosce questa filosofia o strategia di acquisizione, delle diverse competenze e lo sviluppo del mondo esterno dei bambini. Per l'adulto un bambino gioca per divertirsi, quindi, l'adulto ignora tutto ciò che c'è dietro quei semplici giochi. Rosa Grazia Romano (2000) ha un'altra concezione sul gioco, ciò che per il bambino è gioco per l'adulto è arte.

Paola Manuzzi pone questa domanda: *“Che cosa è il gioco ? La domanda appare a prima vista semplice, persino, banale, poiché i termini richiamano concetti familiari, immediatamente riconoscibili, che riferiamo al tempo dell'infanzia, del tempo libero, dello svago”*. (Manuzzi, 2015, p.15) Finora, abbiamo visto semplici definizioni, che ruotano attorno al divertimento, alla gioia, all'allegria, alla felicità, alla contentezza, alla gaiezza, alla giocondità e alla letizia. (Zingarelli, 2006). Per passare ad altre definizioni, è opportuno ricordarsi che ci sono ricerche approfondite sul gioco, sulla sua funzione, le sue caratteristiche e la sua utilità in vari settori. In quanto segue, indagheremo sugli studi relativi alla

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

“concezione del gioco” dal punto di vista dei pedagogisti, psicologi e neuropsichiatri. Questi ultimi vedono nel gioco un fattore di fondamentale importanza per acquisire una personalità equilibrata e per la crescita serena dell’individuo. Nello stesso contesto Giuseppe Romano, (2014) dice che: *giocare contribuisce all’equilibrio e allo sviluppo della personalità*. Marcella Di Franco sostiene:

*Nel contesto ludico, infatti, il bambino può liberare la sua fantasia, esprimere tutto il suo mondo interiore, manipolare la realtà adattandola al suo specifico universo ed esplorare il mondo esterno nei suoi aspetti fisici e sociali. Il gioco permette al bambino di manifestare il suo subconscio, le sue preferenze, i suoi timori e le sue paure, lo introduce alla vita.*(Di Franco 2020).

Maria Montessori, definisce il gioco come esercizio psicofisico e come strumento di sviluppo delle attitudini sensorie. Il gioco aiuta il bambino ad acquisire diverse competenze fisiche e sensoriali e lo aiuta anche nel suo sviluppo psicomotorio. Insomma, il gioco procura una vita stabile al bambino cioè all’adulto del futuro, prepara i sentimenti della solidarietà sociale. Grazie al gioco possiamo apprendere le regole della socializzazione, ( Bianco, 2007)per l’integrazione nel gruppo. Un adulto che ha ben giocato durante la sua infanzia, avrà senz’altro una vita serena e tranquilla lontana dai problemi di insicurezza, dai complessi di inferiorità o superiorità. Una persona che non ha fiducia, in sé stessa e nelle proprie capacità, avrà sempre problemi di integrazione sociale. Il gioco è una semplice pratica esistenziale consacrata ai bambini. E. Fink, (1986). lo considera una attività non impegnativa, divertente ma è nello stesso tempo un ingrediente aromatizzante per il piatto pesante del nostro essere. Da un lato, Eugen banalizza l’importanza del gioco dall’altro lo considera un fenomeno profondamente esistenziale nella vita. La dimensione emozionale della persona è

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

al centro della problematica psicoanalitica. Quest'ultima usa il gioco come mezzo per analizzare i conflitti, le emozioni, i complessi, che si esprimono attraverso il simbolismo. Secondo tale prospettiva, i giochi simbolici che i bambini praticano, traducono le loro emozioni e sensazioni quali: angoscia, rabbia , tristezza, gioia ecc., verso il mondo esterno. Lo ipotizza anche Freud, quando interpreta il gioco di suo nipote, il piccolo Hans:

*Il grande risultato di civiltà raggiunto dal bambino, vale a dire la rinuncia al soddisfacimento pulsionale che consisteva nel permettere senza proteste che la madre se ne andasse. Il bambino si risarciva, per così dire di questa rinuncia, inscenando l'atto stesso dello scomparire e del riapparire avvalendosi degli oggetti che riusciva a trovare. (Sigmund Freud 1972 p p. 475.589)*

In conclusione, dobbiamo riconoscere l'importanza del gioco, nella costruzione della personalità. Quando vediamo il bambino che gioca isolato dal mondo esterno, sordo ai richiami degli adulti, non dobbiamo mai banalizzare il suo comportamento perché si sta preparando al mondo esterno. Senza dimenticare che *i bambini di oggi sono gli adulti di domani.* (Munari, 1986.p, 45)

### 1.2 Il ludico

Per introdurci e approfondire il concetto di ludicità iniziamo con la definizione del dizionario elettronico Treccani<sup>1</sup>.” L'Attività ludica in pedagogia e nella pratica educativa, attività con finalità ricreative e insieme educative, spesso inserite come pausa fra un periodo e l'altro d'impegno intellettuale ( lezioni, studio ecc.). Le quattro caratteristiche di ogni evento a sfondo ludico proposte dal pedagogista Visalberghi ( 1997 )sono:

---

<sup>1</sup>[www.Treccani.it](http://www.Treccani.it) vocabolario ludico 16.04.2020 alle ore 19:03

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

- L'impegno fisico, psichico, cognitivo ed affettivo del soggetto.
- La carica giocosa non si esaurisce, bensì si mantiene e dura anche in forme diverse nell'adulto;
- La progressività . L'attività ludica non è statica ma si evolve e si rinnova;
- L'autotelicità . Il piacere procurato dal gioco esaurisce nell'attività stessa.

Balboni, nel dizionario Di Glottodidattica dà questa definizione del termine ludico:

*Tradizionalmente legato all'insegnamento precoce (...) delle lingue, oggi un atteggiamento ludico viene perseguito a tutti i livelli, non solo attraverso l'uso di giochi didattici( games in inglese) ma piuttosto attraverso un impianto giocoso( con riferimento all'inglese play),un'atmosfera rilassata, il ricorso alle tecniche di simulazione, che in tedesco, in inglese e in francese includono un riferimento diretto alla ludicità.  
(Balboni, 1999, p. 62)*

### 1.2.1 Le attività ludiche

L'insieme delle attività di apprendimento guidate da regole di gioco, praticate per il piacere che procurano, instaurano rapporti tra gli apprendenti, competizione e creatività e sono orientate verso un obiettivo di apprendimento. questo sostengono anche Jean Pierre ed Isabelle Gruca (2003) che sottolineano l'aspetto pragmatico dell'attività ludica come strumento educativo che potrebbe essere reinvestito a fini didattici.

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

### 1.2.2 La ludicità

Il termine ludicità è entrato nella lingua italiana, come neologismo passando poi ad altre lingue nelle forme *ludicité*, *ludicidade*, *ludicity*.<sup>2</sup>

Fabio Caon pensa che la ludicità è :

*Quel che caratterizza il concetto di ludicità è una carica vitale in cui si integrano forti spinte motivazionali intrinseche con aspetti affettivo-emotivi, cognitivi e sociali. Tale carica vitale si può manifestare tanto nei giochi che risultino sfidanti e piacevoli, quanto in una serie amplissima e diversificata di attività che coinvolgono lo studente e gli studenti in maniera globale.(...) Diremmo quindi, che qualsiasi attività in cui lo studente è motivato intrinsecamente può rientrare nella categoria ludica.(Caon, 2006. p.49)*

Dietro il gioco c'è una massa indefinita di emozioni e sensazioni, che creano una ludicità nell'apprendere cioè una carica vitale piena di motivazione intrinseca, che si manifesta molto bene proprio nel gioco piacevole e sfidante. I giochi o le attività che motivano intrinsecamente lo studente possono entrare nella categoria ludica.

### 1.2.3 La ludologia

Disciplina riconosciuta in quanto studio scientifico, è ancora alla ricerca di solide basi teoriche, in grado di alimentare e far germogliare, di conseguenza, anche il giovane ramo della glottodidattica ludica (Lombardi, 2013) .Detta anche "scienza senza statuto" (Gonzalo, 2003)

---

<sup>2</sup>[WWW.Treccani.it](http://WWW.Treccani.it) 17.04.2020 .Alle ore 18:46.

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

### 1.3 Le teorie sul gioco nelle scienze umane

#### 1.3.1 Gioco e didattica in epoca greco-romana

I primi studi sul ruolo formativo del gioco risalgono al 427 a.C. 347? a.C. Provengono dagli scritti di *Platone* (Cambi, 1995). Nel 360 a.C. Il filosofo dedica una parte del suo libro la *Repubblica* all'istruzione del filosofo, al rapporto tra *paideia*<sup>3</sup> e *paidia* (Krentz, 1998). Riconosce nel gioco serio uno strumento per la crescita fisica e morale dell'individuo.

Secondo Platone il gioco dei bambini, per essere educativo, dovrebbe avere alcune caratteristiche precise (Staccioli, 2008):

- Favorire il movimento;
- Svolgersi in gruppo;
- Mescolarsi maschi e femmine;
- Essere vegliati da nutrici.

Nell'epoca greca con la parola "paideia" s'intende educazione. I Greci considerano la cultura come educazione e la persona che l'apprende diventa un'altra persona totalmente diversa degli altri. Infatti, con tale educazione l'uomo si sviluppa nei vari settori acquisendo una personalità completa. Nel merito, André e Balez (1993), pensano che la persona faccia una promessa a sé stessa di viaggiare per ritornare più nobile. Insomma il rapporto tra l'uomo, l'educazione ed il gioco è inscindibile.

Un'idea non diversa si ritrova anche in epoca latina, precisamente, nell'opera *Institutio oratoria* (93-96), il principale scritto di *Marco Fabio Quintiliano* (35-

---

<sup>3</sup> *Paideia e paidia sono due termini di origine greca, con significati diversi sebbene appartengano allo stesso campo semantico.*

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

96) “ *Anche le tendenze si rivelano nel modo più naturale nel gioco*” (Greco & Schettini , 1982 p, 61).

Nel suo testo il retore latino si occupa del gioco sia come passatempo dopo lo studio sia come pratica didattica che mette gli studenti in competizione invogliandogli ad impegnarsi al meglio. A questo proposito scrivono Greco& Schettini:

*Si faccia in modo che lo studio sia un gioco, e si interroghi il fanciullo e lo si lodi e non si rallegri mai di essere stato in ozio; qualche volta, quando egli è svogliato, si insegni ad un altro di cui possa provare gelosia; talora lo si faccia gareggiare e creda piuttosto spesso di essere il vincitore; lo si stimoli anche con quei premi che hanno presa su quella età. (Greco & Schettini, 1982, p. 43)*

Marco Fabio Quintiliano enumera alcuni giocattoli, ai quali applica un uso didattico per insegnare il precoce riconoscimento dei caratteri alfabetici.

### 1.3.2 Dal Medioevo al XVII Secolo

Dopo l’opera di Quintiliano, non sono note opere sulla didattica a base ludica. Gli scritti sul valore educativo del gioco sono scarsi, perché in quel tempo la chiesa vietava i giochi d’azzardo, nonché pratiche come la corsa e la battaglia.

Sofronio Eusebio Girolamo (347-420) (Colozza, 1910), promuove il metodo ludico per l’avviamento alla lettura.

*Erasmus da Rotterdam* (1466-1536) suggerisce nei suoi scritti di carattere pedagogico, l’uso didattico di giochi allo scopo di aumentare la motivazione degli allievi all’apprendimento (Borello Enrico, 1996 ). Oltre a questo, lo scrittore afferma che giochi e giovinezza vanno di pari passo ed ogni gioco deve

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

essere finalizzato all'istruzione del fanciullo. Nel *De ratione studij* (1529), riprende e sviluppa le idee di Quintiliano. “*Se viene usato un metodo di istruzione sensibile, il processo di educazione sarà più simile al gioco che al lavoro.*” (Margolin, 1971 p.53)

Komensky nel suo scritto, *Methodus linguarum novissima* (1648), dedica una parte del suo volume, alla ristrutturazione della scuola: “*Le cose liete dilettono particolarmente l'umana natura (soprattutto negli anni giovanili). Ciò palesano l'età infantile, tutta dedicata ai giochi, e il piacere dei divertimenti e di simili abbandoni dell'animo che ci accompagna per tutta la vita.*” (Orlando, 1959 p.108)

Komensky, si è dedicato alla creazione di materiali ludici, adatti alla scuola. Nel suo lavoro *Orbis sensualim pictus* (1657), ha dedicato un capitolo ai *ludi pueriles*. (1687) Fénelon ha pubblicato un breve testo pedagogico, intitolato *Èducation des filles* nel quale critica i metodi degli istituti e propone un metodo alternativo (Staccioli 2008), dove il gioco occupa uno spazio e un tempo importanti all'interno del processo educativo. E suggerisce agli educatori di mettere in competizione tra loro i bambini (Paci, 1907). Nel 1732 Joachim Bödlik (Staccioli, 2004), introduce nel suo collegio, un metodo didattico pedagogico basato sull'uso del gioco, della musica, della poesia, ecc.

### 1.3.3 Il Settecento e l'Ottocento

Johan Bernhard Bassedow (1724-1790) è uno dei primi autori a imporre nella scuola l'attività ludica. Ma Bassedow, era considerato poco serio in relazione al suo modo di fare lezione. I testi scolastici dell'autore hanno conosciuto un successo notevole soprattutto “*Elementarwerk del 1771*” il cui scopo primario è educare con i giochi.

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

Le attività ludiche si praticano in gruppo e non individualmente, per creare rapporto tra i giocatori. Fröebel ( Fröebel, 1937) , considera il giocattolo materiale didattico e rappresentazione simbolica di una tappa del percorso fisso dello sviluppo dell'animo umano. Per Fröebel non si può diventare veramente uomini se non si è stati veramente bambini. *“Un grande educatore, il Froebel, aveva insegnato come si fa ad intendere il gioco, vivendo la vita del bambino, amando e penetrando dentro il suo animo [...] affermando che il gioco è il lavoro del bimbo [...] insomma non è il bimbo che gioca, ma lo stesso spirito.”* (Gentile, 2003).

### 1.3.4 Il Novecento e la pedagogia su base scientifica

Lontana e staccata dalla filosofia e dalla religione, nasce una disciplina nella direzione di una vera e propria scienza dell'educazione che ha messo il gioco in primo piano nei metodi che caratterizzano l'educazione nuova o attivismo. I più conosciuti sono il metodo Montessori e il metodo Agazzi. Nel 1909 appare il celebre scritto della Montessori figura emblematica della pedagogia e dell'educazione infantile, intitolato *il Metodo della Pedagogia Scientifica*, applicato all'educazione infantile nelle case dei bambini. Lo stesso scritto ristampato nel nuovo millennio con un nuovo titolo *The Discovery of child* (1948), ultima edizione italiana *La scoperta del bambino*, (2000). Maria Montessori riconosce l'importanza, la natura laboriosa dei bambini. Questi ultimi si impegnano liberamente in attività ludiformi adatte ai loro bisogni e interessi, aventi come fine la scoperta personale non mediata dall'insegnante. L'obiettivo primario, della Montessori è la predisposizione all'autonomia dell'apprendente in un ambiente costruito a sua misura. Broccolini (1970) chiarisce: *“di un ambiente scolastico adatto, all'infanzia, con arredamento speciale proporzionato al bambino.(...)Il bimbo in questo ambiente imparerà a*

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

*muoversi liberamente ma disciplinatamente contro la coercizione alla immobilità delle scuole tradizionali.*(Broccolini, 1970. p. 24)

Le attività ludiche praticate in quell'epoca erano centrate al processo educativo. I bambini imparano le lettere dell'alfabeto di legno o di cartone, utilizzando i celebri materiali inventati dalla Montessori, imparano la matematica con disegni geometrici da colorare e ritagliare (Cuccurullo, 2001).

Quanto, alle sorelle Agazzi Rosa e Carolina insegnano ai bambini, tramite l'esperienza delle cose concrete, vedendo nel gioco un elemento regolatore della vitalità infantile. (Cuccurullo, 2001). Il ricorso agli oggetti autentici è ciò che contraddistingue il metodo Montessori dal metodo di Agazzi. Infatti il materiale ludiforme usato dalle Agazzi nel loro istituto sono: “ *oggetti vari, pera, fiore, ruota, frusta, dado, farfalla, cappello, foglia, secchio, catinella, imbuto, pentola, bottiglia, sedia, badile, scodella, forchetta, cucchiaio, punti, linee e figure geometriche*” (Casotti, 1950, p. 44). Il bambino conserva oggetti occasionali cominciando ad edificare il museo delle cianfrusaglie. Per le sorelle Agazzi, il gioco deve essere frutto dell'iniziativa e dell'invenzione creativa. (Altea, 2011)

Mentre Eduard Claparède, vede nel gioco uno dei più importanti strumenti, per lo sviluppo educativo dei bambini. (Maylan, 1952). Propone una catalogazione di giochi, divisa in due categorie fondamentali.

- I giochi sulle funzioni generali quali: i giochi sensoriali (emettere suoni, vedere colori), i giochi motori (ginnastica, ma anche scioglilingua);
- I giochi psichici e i giochi affettivi volitivi (emozioni forti, inibizioni, imitazione);
- I giochi sulle funzioni speciali tali : i giochi di lotta (gare e discussioni), i giochi di caccia ed i giochi sociali. (Claparède, 1912)

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

### 1.3.5 Il gioco nelle scienze sociali

La sociologia ha contribuito alla costruzione di diverse teorie sul gioco. Il discorso sul gioco come struttura sociale è già presente in Rousseau, Froebel ed altri.

L'olandese Huizinga, nel suo libro *Homo Ludens*, tratta l'interesse del gioco e le sue declinazioni principali nelle scienze sociali. In quest'opera vuole rapportare ogni comportamento culturale ad un comportamento ludico in modo eccessivo. Il lavoro dell'autore è considerato un complesso affresco di tutto il materiale analizzabile. Alla funzione del gioco Eco (2002) riconosce *egli non è interessato a dirci quale sia il gioco (...), ma al fatto che questo gioco viene giocato*. Roger Caillois ha pubblicato il suo saggio *I giochi e gli uomini* in Francia nel 1958, in cui analizza, distingue e classifica le diverse componenti che caratterizzano un gioco, individuando uno schema di classificazione. Oltre a questo, Caillois ha fatto un inventario dei giochi a cui gli uomini si dedicano. Da questa rassegna ha potuto sviluppare una teoria della civiltà e ha offerto una nuova interpretazione delle diverse culture del mondo dalla società primitiva alla società contemporanea. L'obiettivo primario nei lavori del sociologo francese è stabilire una vera e propria sociologia a partire dai giochi. González, (1990) analizza *La maschera e la vertigine*, di Caillois, (1987) svelando un'altra realtà sul gioco e parla della sfida tra bambini. Chi di noi non ha sfidato un suo amico, quanti secondi, anzi, quanti minuti si può fissare il sole senza chiudere gli occhi, chi tratterrà il respiro più a lungo ecco queste sono le sfide tra bambini in gare di resistenza, anticipando le prove di iniziazione dolorosa alla vita dell'adolescenza. Le caratteristiche essenziali dei giochi secondo Pini (2012) Caillois. come Definendo ogni gioco come un'attività(Pini , 2012):

- È libera. Questo significa che la partecipazione al gioco non è obbligatoria;

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

- È separata. Entro precisi limiti di tempo e di spazio;
- È incerta. Non possiamo decidere né come svolgere il gioco e non conosciamo i risultati;
- È improduttiva. Questo significa che non crea ricchezze;
- È regolata, nel senso che le sue leggi sospendono quelle ordinarie;
- È fittizia, cioè consapevole della propria irrealtà.

### 1.3.6 Il gioco in psicologia

Per Jean Piaget, il gioco è un post esercizio, un consolidamento di abilità già acquisite. Lo psicologo riconosce una sequenza di trasformazione delle strutture mentali dell'infanzia. Lo sviluppo dell'intelligenza passa attraverso diverse fasi. Nei primi due anni è preferibile usare il gioco per lo sviluppo dell'intelligenza senso-motoria(Lombardi, 2013). Piaget si occupa di una quarta categoria del gioco, i giochi di costruzione, visti come una fase di transizione dal gioco alle condotte adattate. Braga vede:

*“Come quando il bambino invece di limitarsi ad usare un pezzo di legno o un generico contenitore come se fosse una barca comincia a costruirla realmente; il simbolo e l'immaginazione si trasformano in imitazione e fedele riproduzione del reale, in rappresentazione adattata”.*  
(Braga, 2005, p. 35)

#### 1.3.7.1 .Vygotskij e il gioco come sviluppo mentale del bambino

Secondo *Vygotskij*, (1966), il carattere sociale dello sviluppo precede la maturazione biologica. Il gioco secondo lui è un'attività seria, sia per i piccoli sia per gli adolescenti. L'essere serio è la prerogativa dei “ *nuovi rapporti che*

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

vengono creati tra le situazioni nel pensiero e le situazioni reali” (Baumgartner, 2002 p.19)

### 1.3.8. La psicologia clinica del gioco

Nondimeno *Donald Woods Winnicott*, segue una strada diversa da quella dei suoi colleghi *Vygotskij e Piaget*. Viene in contatto con casi clinici di bambini, “perduti nel gioco” e confusi, “tra la realtà psichica personale e l’esperienza di controllo degli oggetti reali” (Winnicott, 2001,p.93). Oltre a questo Winnicott, denomina gli oggetti reali a cui i bambini fanno primariamente riferimento, “Oggetti “transizionali” che legano lo sviluppo mentale dell’io nel bambino all’evolversi della realtà a questo proposito. A questo proposito Gaddini spiega:

*Una magica rappresentazione dell’ambito felice in cui egli era fuso con la madre. A questo oggetto il bambino si attacca, mentre si addormenta per trovare conforto. Una immagine di lei che egli potrà tenere con sé di continuo, evocando così la rassicurante unione e unità con la madre. (Gaddini, 2001, p. 11).*

### 1.4. La glottodidattica ludica

Nella prassi didattica il docente è sempre alla ricerca continua degli approcci, dei metodi e delle tecniche adeguati ai bisogni dei suoi discenti. L’insegnante si sente davvero compensato quando i risultati sono pari alle sue aspettative, dopo aver usato una metodologia adattata a tutti i livelli differenziati dei soggetti. Ma qual è questa metodologia? Quando e come viene usata? Quali sono le sue basi? Le sue caratteristiche? In quanto segue, proverò a definire la

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

glottodidattica ludica, evocando le sue basi teoriche, spiegando come e quando viene usata . La base teorica della glottodidattica ludica è l'approccio umanistico-affettivo. Tale approccio dà molta importanza alla parte psichica dello studente, alla sua personalità, alla timidezza, allo stress, all' ansia, alla paura, ecc.). Con questo approccio il fulcro del processo di insegnamento/apprendimento è focalizzato sul discente, al quale vengono riconosciute almeno tre peculiarità essere attivo, collaborativo nel proprio apprendimento e responsabile dello stesso. ( Borneto, 1998)

*Questo approccio si sviluppa negli Anni Ottanta e prospera in glottodidattica, in direzione della "volontà di coinvolgere l'allievo nella sua completezza, chiamando in causa, accanto all'aspetto razionale, anche quello motivazionale, quello legato alle caratteristiche individuali di ognuno e, soprattutto, la componente affettiva. (Bosolio, 2005, p. 56)*

L'arrivo della glottodidattica ludica, ha ridotto i problemi legati all'ansia e allo stress. Grazie all'uso di attività ludiche lo studente impara ed apprende in modo divertente e così il filtro affettivo si abbassa e la qualità dell'apprendimento aumenta in modo inconscio.

Numerosi sono i pedagoghi che s'interessano del gioco e del suo utilizzo nel settore della pedagogia e dell'insegnamento soprattutto quello linguistico.

Attribuiscono un grande valore all'utilizzo del gioco in classe in quanto procura un apprendimento proficuo e divertente, rende l'atmosfera piacevole e crea una notevole motivazione. Lo studente che gioca e studia in un'atmosfera rilassante e priva di tensioni negative impara meglio, si diverte e sviluppa anche delle capacità sociali e abilità d'interazione con gli altri.

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

Erasmus da Rotterdam suggerisce,

*“una costante nota di divertimento deve essere frammista ai nostri studi, così che diventi possibile concepire l’istruzione come un gioco piuttosto che una fatica...Nessuna attività può essere condotta a lungo se non porta un qualche piacere a chi ne partecipa.”*  
(Mollica, 2011.)

Addirittura la glottodidattica ludica realizza i principi fondanti dell’approccio comunicativo. Usa tecniche e strategie che rendono il clima di classe rilassante tramite l’uso delle attività che chiedono la partecipazione del gruppo intero, dove non c’è spazio per lo stress, né per la timidezza. Infatti, in classe l’insegnante adotta una glottodidattica ludica per creare un ambiente d’apprendimento ludico adeguato a tutti i soggetti timidi, introversi, ecc. Per sintetizzare, la metodologia ludica ha una natura intrinseca funzionale alla creazione di un ambiente didattico significativo, coinvolgendo l’apprendente adulto in base a tre modalità indicate da Begotti, 2010.

*Emotiva.* Lo studente apprende divertendosi in ambiente sereno e rilassante.

*Operativo- strumentale* . La glottodidattica ludica incoraggia la creatività e l’uso di regole precise.

*Sociorelazionale.* I giochi di gruppo stimolano il lavoro cooperativo e l’affiatamento tra i membri del gruppo.

### **1.4.1. I fondamenti della glottodidattica ludica**

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

Caon e Rutka (2011) in “*La lingua in gioco*” citano Giovanni Freddi che parla della glottodidattica ludica tout – court, basata sulla glottodidattica per bambini che può essere usata anche per gli adulti e ne evoca gli assiomi :

### *Sensorialità*

Tutti i canali sensoriali sono implicati nel processo dell’apprendimento e questo è il punto di vista dei ricercatori neuro-sensoriali. A sua volta la metodologia ludica usa i giochi che postulano il funzionamento dei canali sensoriali.

### *Motricità*

L’uomo è sempre in movimento continuo. Ci si muove quando si cammina, quando si balla, ecc. Molti sono i giochi di lingua realizzati attraverso il movimento e questo vale per il linguaggio verbale e non verbale: la mimica, la danza, la gestualità, in una parola la prossemica.

### *Bimodalità neurologica*

L’apprendimento linguistico è un processo neurologicamente bilaterale. Ogni emisfero ha la sua funzione. Il destro si occupa della comprensione degli elementi metaforici e connotativi, il sinistro si occupa dell’elaborazione della lingua.

### *Semioticità*

Le attività ludiche fatte in classe richiedono l’utilizzo della parola che va armonizzata con suoni e gesti, ecc.

### *Relazionalità*

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

Di solito per imparare una lingua ci vuole la creazione di situazioni autentiche che chiedono il lavoro di gruppo. In altre parole a questo possiamo affermare che la lingua s'impara con gli altri, non si può apprendere da soli.

### *Espressività*

Giocando si può recuperare la dimensione emotiva che facilita il processo di acquisizione.

### *Autenticità*

Il gioco facilita i parlanti non nativi nell'uso di una lingua che per loro è straniera.

### *Biculturalismo*

Apprendere una lingua implica l'apprendimento della sua cultura grazie alla creazione di situazioni adeguate a quelle autentiche allo scopo di presentare la cultura altrui.

### *Naturalità*

La glottodidattica ispirata dal fenomeno di apprendimento naturale inventa situazioni simili o vicine all'universo in cui si acquisisce la lingua madre, in cui il gioco è il miglior mezzo per un 'acquisizione spontanea e naturale .

### *Ludicità*

Il gioco ha un ruolo importante nello sviluppo cognitivo, affettivo, sociale e culturale del bambino. A questo proposito Freddi dice

*“solo in un'atmosfera di ludicità l'incontro con la nuova lingua può rivelarsi un'esperienza gioiosa e piena, in cui*

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

*l'acquisizione della propria lingua materna si ripete nella seconda lingua"* (Caon e Rutka, 2011).

### 1.4.2. Caratteristiche della glottodidattica ludica

La metodologia ludica ha caratteristiche specifiche. Le potenzialità del gioco sono pertinenti per l'apprendimento di qualsiasi disciplina in generale e delle lingue straniere in particolare. La metodologia ludica permette di:

1. *Creare un contesto autentico e motivante.* Grazie ai giochi linguistici il docente può lavorare in ambiente sereno e con tutti gli studenti. Si attiva una motivazione intrinseca alimentata dai giochi così che l'apprendente impara in modo inconscio e divertente.

2. *Coinvolgere tutte le capacità e le abilità dello studente.*

Il gioco coinvolge le capacità cognitive, linguistiche e semiotiche e le abilità senso motorie.

3. *Fare delle cose.*

Il gioco serve a facilitare il processo di acquisizione di nuove informazioni attraverso l'attivazione di tutti i sensi, la vista, l'udito anche il tatto. Infatti vivere l'esperienza usando tutti i sensi ci aiuta molto nell'acquisizione di nuove informazioni.

4. *Vincere delle sfide.*

Il fattore di sfida è presente in tutti i giochi perché, crea un aspetto di divertimento.

Tra i giochi più proficui per l'insegnamento ricordiamo quelli che permettono al discente di sfidare se stesso, da solo, o in gruppo, nella soluzione di un problema.

5. *Incoraggiare le interazioni tra pari e favorire la cooperazione*

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

I giochi procurano la cooperazione e la collaborazione tra i pari. Danno la giusta importanza al supportarsi a vicenda. Educano al rispetto, all'accettazione dell'altro, e sviluppando la capacità di supporto reciproco.

*6. Acquisire consapevolezza delle strategie di apprendimento e delle conoscenze acquisite*

Applicando la metodologia ludica in classe il docente deve spiegare in modo esplicito l'utilità e gli obiettivi del gioco. I discenti devono essere consapevoli che all'interno di ogni gioco s'impara una lingua.

*7. Riflettere sulla propria lingua e comprendere le culture altrui.*

Il gioco ci permette di conoscere le differenze tra i paesi e contribuisce al rispetto dell'altro.

Per applicare una metodologia ludica nell'insegnamento di una lingua si deve tener conto di diversi fattori:

- il ruolo fondamentale della motivazione e dei bisogni comunicativi e affettivi del discente;
- il condizionamento del filtro affettivo
- i diversi stili, modalità e ritmi di apprendimento di ogni discente;
- le esperienze personali di vita dell'allievo;
- il modo in cui il cervello acquisisce la lingua.

### **1.4.3 . La metodologia ludica e gli studenti adulti**

All'adulto l'aspetto ludico, permette di distaccarsi dai compiti seri, stanchi e gravosi. Si può anche godere di momenti pieni di gioia, distensivi e di distrazione. I giochi linguistici creano una certa sfida con sé stessi o con i compagni perciò sono ben accettati agli adulti.(Begotti, 2010). Oltre a questo le attività ludiche presentano le novità che risultano sempre importanti per la sollecitazione della memoria, dei processi attentivi e per la motivazione.

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

*Utilizzare in classe attività ludiche che gli adulti non hanno mai usato, o per lo meno che non hanno mai associato alla glottodidattica, ma hanno considerato solo come un momento di svago, significa conferire ad un esercizio un significato emotivo che può incoraggiare e sviluppare l'apprendimento linguistico. La lingua straniera in questo modo viene associata non più solo all'apprendimento, ma diventa lo strumento con cui esprimere e manifestare apertamente il proprio lato affettivo, le proprie emozioni .(Begotti, 2010, p. 89).*

L'uso di tali attività richiede intelligenza e abilità e gradualità con discenti adulti alternandola con altre procedure metodologiche. Generalmente gli studenti adulti, si pongono in un atteggiamento di sfiducia o di rifiuto nei confronti della metodologia ludica. Il carattere di una persona, l'età avanzata, i tratti della personalità e la provenienza geografica, sono le cause limitanti della partecipazione alle attività ludiche. E per evitare l'ansia o l'incomprensione il docente deve spiegare prima lo svolgimento dell'attività, le sue finalità e gli obiettivi mirati, instaurando un rapporto costruttivo positivo e sereno. Perciò l'insegnante deve dimostrare grande interesse alla scelta e all'impiego dell'attività ludica nel processo del suo insegnamento. La programmazione di tale percorso dovrà essere flessibile e adattabile alle esigenze degli apprendenti e al contempo mostrare obiettivi chiari e precisi.

Quando si propongono tecniche ludiche a studenti adulti, l'insegnante deve:

- Esplicitare gli obiettivi didattici dell'attività come già abbiamo accennato;
- Chiarire le motivazioni che lo hanno spinto ad adottare tecniche ludiche;
- Fare attenzione agli stili di apprendimento individuali e prevedere momenti di lavoro cooperativi ed individuale ;

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

- Essere capace di gestire situazioni altamente competitive, come possono essere, ad esempio, i giochi a squadre.

Le attività ludiche da proporre vanno strutturate in base al tipo di studenti. Per gli adulti si propongono attività di cooperazione e di problem solving, in cui si chiede di formulare ipotesi e di verificarle. Un buon insegnante deve evitare attività, che prevedano un coinvolgimento fisico, più adatte ai bambini e per nulla efficaci con studenti adulti. Proporre pure delle attività che presentano momenti di competizione suddivisi tra squadre, tra gruppi o a tra coppie. Strategia valida per aiutare l'adulto più timido ad affrontare una situazione, che se proposta individualmente potrebbe essere vissuta come fonte di ansia.

### **1.4.4. Motivi a favore dell'utilizzo della metodologia ludica con gli adulti**

La metodologia ludica può essere applicata con gli studenti adulti perché:

- a. crea un ambiente rilassante dove il filtro affettivo è disattivato, mentre il discente si mette al centro del suo apprendimento e il docente gioca il ruolo di guida ;
- b. giocando l'acquisizione è inconscia;
- c. le attività ludiche sono in grado di creare la cooperazione, la collaborazione e la competizione tra pari;
- d. dà spazio alle diversità individuali proponendo attività flessibili e adattabili alle variabili personali degli studenti;
- e. crea autenticità della lingua proprio perché l'uso della lingua nel gioco produce contesti e situazioni comunicative reali;
- f. Il gioco ci introduce ad un biculturalismo e alla cultura altrui nonché al modo di vivere dei parlanti lingua studiata;

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

g. favorisce relazioni di tipo interculturale. (Begotti, 2007)

### **1.4.4.1. Aspetti neurologici del giovane adulto**

Il cervello del giovane adulto, presenta alcune caratteristiche rilevanti in sede di apprendimento linguistico: (Johnson e Morton , 1997)

L'attivazione dei sistemi di memoria esplicita favorisce l'apprendimento delle lingue. L'adulto fa un notevole sforzo attentivo quando impara una lingua, ma può contare sulla focalizzazione cosciente dell'attenzione, che consente la concentrazione sull'input linguistico riducendo al minimo le possibilità di distrazione.

Il giovane universitario che rientra nella fascia d'età tra i 18 e i 25 anni, può raggiungere un'elevata competenza morfosintattica e lessicale, mentre troverà maggiori difficoltà a livello di discriminazione e riproduzione fonetica (accento straniero).

### **1.4.4.2. Aspetti psicologici del giovane adulto**

Al livello psicologico, va ricordato che: (Johnson e Morton, 1997)

- È possibile apprendere una lingua solo se abbiamo la volontà di studiarla. Nella maggior parte dei casi si studia l'italiano per scelta ma la motivazione varia notevolmente da persona a persona. Alcuni lo fanno per interesse culturale o semplicemente per il piacere di apprendere altri per arricchire il proprio curriculum vitae, ecc.;
- Ogni studente ha ormai maturato un proprio stile di apprendimento linguistico che dipende dall'interazione tra fattori intrapsichici (personalità, percezione, processi cognitivi, ecc.) ed extra psichici (rapporto con la cultura

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

d'appartenenza, atteggiamento socio-relazionale, rapporto con il sapere e l'ambiente di apprendimento).

### **1.4.5. La metodologia ludica il *problem solving* e il *cooperative learning***

Le due linee di pensiero, il lavoro cooperativo, o cooperative learning e la filosofia educativa di J.Dewey, nate negli USA suggeriscono l'uso di gruppi di apprendimento. E la psicologia sociale che studia le dinamiche di gruppo di Lewin (Comoglio e Cardoso, 1996). Il lavoro cooperativo sostiene la valorizzazione dell'eterogeneità, della diversità e della partecipazione di tutti gli studenti senza diversità personali, senza tener conto della capacità cognitive.

Dunque il *cooperative learning* incoraggia la diversità dei soggetti per creare un vero e solido lavoro dell'intero gruppo. La cooperazione tra gli studenti significa lavorare insieme per raggiungere obiettivi ben determinati. Per realizzare un lavoro cooperativo è consigliato formare gruppi preferibilmente eterogenei dove l'interazione porta all'apprendimento di tutti i soggetti che siano estroversi, introversi, timidi, abili, tutti partecipano al processo di apprendimento. Il docente propone un compito adatto ai bisogni ed alle competenze di ognuno per creare una cooperazione all'interno del gruppo, proponendo compiti complessi che richiedono il lavoro dell'intero gruppo. L'insegnante accorta cura la strutturazione del gruppo, dei compiti affidati, dei ruoli che si attribuiscono ai membri del gruppo perché questa è la chiave che caratterizza il gruppo cooperativo (Luise, 2003).

Grazie alle attività ludiche che utilizzano una modalità di *problem solving*, l'adulto apprende in maniera significativa, sviluppando la sua creatività. Tali attività vengono scelte in base al tipo di studenti (Begotti, 2006). Si può dare attività di ricerca a studenti capaci di formulare ipotesi e di verificarle. Infatti, la programmazione del percorso didattico ludico, deve essere flessibile e adattabile

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

alle esigenze dei discenti. Insomma, il docente deve scegliere attività a seconda del livello dei suoi discenti, attività che richiedono l'uso di diverse competenze. E di sicuro ogni studente darà qualche contributo diverso. Kagen insiste sull'eterogeneità dei gruppi formati da uno o più studenti di media capacità uno bravo, altro di basse capacità o meno bravo nello scopo di produrre e proporre risposte e opinioni diverse.

*I gruppi (teams) eterogenei sono abitualmente formati in modo tale da avere al loro interno una persona di buona capacità, due di medie e uno di basse capacità, e in modo da essere sicuri che ognuno di essi sia composto da maschi e femmine e presenti anche differenze culturali. In generale i gruppi eterogenei sono stati preferiti perché:*

- a. Producono una maggiore quantità di opportunità di tutoring e di sostegno;*
- b. Migliorano le relazioni interrazziali e intersessuali;*
- c. Rendono le classe più facilmente gestibile: l'aver uno di buone capacità per ogni gruppo può essere come avere un insegnante in aiuto ogni tre studenti (Kagen, 2000).*

### **1.4.6. Le caratteristiche dell'apprendimento cooperativo**

I cinque elementi essenziali del *Learning together* o il lavoro cooperativo sono (Cohen 1999):

a- *l'interdipendenza positiva:*

Si può ottenere il successo dell'intero gruppo, perché il lavoro cooperativo fa agire tutti i membri del gruppo, perché comunicano tra di loro, si scambiano i punti di vista, imparano a gestire i conflitti.

Esistono diversi tipi d'interdipendenza positiva, tra i quali ricordiamo l'interdipendenza di obiettivo che essa raccoglie gli studenti intorno ad un obiettivo comune.

Per creare questa interdipendenza occorre informare gli studenti della loro:

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

b- *responsabilità individuale e verso gli altri membri del gruppo:*

Non possiamo negare l'impegno individuale all'interno di un lavoro cooperativo. Ogni studente deve rendere conto di quanto ha appreso.

c- *insegnamento diretto delle competenze sociali.* (Comoglio, 1999)

Le abilità sociali non sono innate, ma possono essere indotte, quali l'abilità di *leadership*, l'abilità di negoziazione dei conflitti, l'abilità di soluzione dei problemi, l'abilità di prendere decisioni, ecc.

d- *l'aiuto reciproco e l'interazione faccia a faccia.*

Grazie al lavoro cooperativo ci si abitua all'offerta di aiuto, allo scambio di risorse e di materiali, ecc. In questo modo gli studenti si insegnano a vicenda in un sistema di *tutoring*.

e- *la revisione del lavoro svolto.*

Per migliorare la qualità del lavoro e prima di consegnarlo al docente e nello scopo di farlo bene, dopo ogni attività cooperativa, i membri del gruppo valutano l'efficacia del loro lavoro, individuando anche i cambiamenti e le correzioni necessari.

### **1.4.7. La metodologia ludica stili cognitivi e intelligenze dell'adulto**

Durante il percorso d'insegnamento all'università siamo sempre di fronte alle differenziazioni tra gli studenti adulti. Le attività ludiche sono considerate proficue per stimolare le diverse intelligenze e promuovere i differenti stili cognitivi e le diverse personalità.

Le attività ludiche sono in grado di stimolare gli studenti adulti e favorire un buon apprendimento delle lingue straniere sono:

-Tutte le attività ludiche di coppia o di gruppo; *role play*, *problem solving* (intelligenza interpersonale);

## **CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco**

---

- Tutte le attività di riflessione individuale; di ricerca di un significato nuovo, indovinelli, ascolto di lettura (intelligenza intrapersonale);
- Tutte le attività legate alla lingua: barzellette, storie divertenti, racconti a catena (intelligenza linguistica);
- Le attività che chiedono spostamenti in classe, giochi per cui sia necessario scrivere alla lavagna o muoversi, lettura ad alta voce drammatizzata (intelligenza cinestetica);
- Giochi con spazi da riempire o del finale di un racconto giallo, attività del problem solving (intelligenza logico matematica);
- Attività ludiche che chiedono l'uso di colori, invenzione di storie disegnate, giochi con descrizione o riordino di figure ( intelligenza visivo- spaziale);
- Giochi che chiedono l'ascolto di una canzone, la lettura di testi con musica, invenzione di un programma radiofonico (intelligenza musicale);
- Tutti gli esercizi di classificazione del lessico, giochi collegati alla natura (intelligenza naturalistica). (Begotti, 2007)

Per concludere, Gardner in (Begotti 2007), considera la metodologia ludica una valida risposta alle problematiche legate alle differenti capacità individuali degli adulti. Si possono stimolare i diversi stili cognitivi, con l'uso di diversi strumenti quali: card, dadi, brani e spezzoni video e audio utilizzati in modo ludico.

### **1.5. Tipologie di giochi per una glottodidattica ludica**

Nella prassi didattica, il docente può utilizzare diversi giochi, la cui scelta e utilizzo sono subordinati al tipo di abilità da sviluppare, ai materiali

## **CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco**

---

usati, senza dimenticare il tipo di campione cioè i discenti (l'età, le competenze, gli ambienti in cui vivono, ecc.).

### **1.5.1 .Le principali motivazioni che sostengono la scelta del gioco nella didattica**

Perché il gioco?

- Propone un modo divertente per insegnare la lingua;
- Offre un approccio significativo e alternativo alla lingua,
- Stimola i vari tipi d'intelligenza;
- Permette un approccio induttivo alla lingua;
- Mira all'apprendimento significativo;
- Mette l'accento sui bisogni comunicativi;
- Promuove il biculturalismo;
- Sviluppa la competenza comunicativa.

In sintesi, si possono proporre molti tipi di gioco: conte, filastrocche, giochi da tavolo, giochi di memoria, di simulazione nello scopo di raggiungere degli obiettivi linguistici, cognitivi, culturali e relazionali.

Le attività giocose sfruttate in didattica e finalizzate a far acquisire, esercitare, fissare e usare creativamente la lingua in contesti significativi, sono ampiamente impiegate dai docenti di lingua straniera. Queste attività presentano caratteristiche che le rendono “giocose” agli occhi dei discenti

- Queste attività sono divertenti, piacevoli e sfidanti;

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

- Sono proposte dall'insegnante, ma danno la sensazione di essere scelte liberamente;
- Favoriscono l'acquisizione linguistica;
- Rispondono alle esigenze psicologiche e culturali degli studenti adulti;
- Danno la possibilità di sperimentare, di usare linguaggi verbali e non verbali usando attività quali cantare, assumere ruoli diversi, mimare, drammatizzare, risolvere problemi, comunicare in modo autentico;
- Permettono la conoscenza, il rispetto del gruppo e l'applicazione delle regole.(Caon& Rutka, 2011)

Difatti, i giochi consigliati per l'insegnamento/apprendimento delle lingue straniere e che favoriscono l'acquisizione linguistica, stimolando gli scambi comunicativi tra pari e che permettono il ripasso ed il rinforzo lessicale sono (Begotti, 2007)

### *Attività di ascolto:*

Realizzate in gruppi o individualmente, oppure abbinate ad esercizi, con cui l'apprendente fornisce una risposta corporea ad un'indicazione verbale;

### *Attività di information gap:*

Sono attività che chiedono il lavoro cooperativo e la metodologia del problem solving;

### *Attività di giochi di ruolo:*

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

Utilizzate quando la simulazione consente di sviluppare la produzione orale dei discenti;

### *Attività di insiemistica:*

Quale la ricerca dell'elemento intruso, il riempimento delle parole mancanti, elenchi di lessico da riordinare;

### *Attività di memoria:*

Che si basano sulla capacità di memorizzare il lessico o le strutture della lingua;

### *Attività su schema o percorso:*

Che si basano su percorsi o regole ben precise tale: il gioco dell'oca linguistico, la battaglia navale;

### *Attività di sfida a gruppi:*

Si basano sul lavoro cooperativo, si giocano tra gruppi per creare la competizione tra squadre di studenti.

### *Attività con oggetti:*

Sono le attività che chiedono l'uso di oggetti quali: dadi, bastoncini o colori da utilizzare per esercitare strutture linguistiche precise.

### **1.5.2. Caratteristiche dei giochi didattici**

Le caratteristiche fondamentali dei giochi a fine didattico sono:( Mezzadri, 2015)

- ogni gioco ha le sue regole;

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

- tutte le attività hanno inizio e fine ma sono di durata variabile;
- i giochi didattici hanno un obiettivo specifico;
- il coinvolgimento dei partecipanti crea un clima di sfida tra loro e con sé stessi;
- i giochi di tipo didattico presuppongono *performance* che possono essere di tipo linguistico e/o extralinguistico.

### **1.6. Ruolo dell'insegnante e dello studente durante lo svolgimento di attività ludiche**

#### *L'insegnante*

Nella metodologia ludica l'insegnante ricopre il ruolo di guida orienta gli studenti, prepara la lezione scegliendo il tipo di gioco adeguato al suo gruppo-classe.

Propone attività che coinvolgono la partecipazione di tutti gli studenti, prepara, come abbiamo accennato, attività complesse, gestisce i gruppi giocando il ruolo di arbitro o di giudice, e osserva nello stesso tempo altri aspetti sia di tipo linguistico, che comportamentale per poter usarli nella fase di controllo e correzione finale. (Mezzadri, 2015)

#### *Lo studente*

Nella didattica tradizionale lo studente non aveva il diritto di partecipare al suo apprendimento. Ora è diventato arbitro del suo apprendimento grazie ai nuovi approcci e metodi e soprattutto con l'arrivo dell'approccio umanistico-

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

affettivo che lo ha messo al centro del suo apprendimento. Egli assume il ruolo di co-protagonista nei giochi che si svolgono a coppie, a gruppi ed o a squadre.

### 1.6. 1. L'uso dei giochi in classe

Molti considerano il gioco come attività non seria e semplice passatempo. Mentre in questa ottica il gioco didattico risulta benefico per l'apprendimento delle lingue straniere. Tuttavia non possiamo utilizzarlo per realizzare un'intera UD, quindi, i giochi si collocano in una fase specifica dell'unità .

Se prendiamo un esempio della fase iniziale della globalità, non possiamo usare un gioco che presupponga un uso creativo di elementi linguistici che saranno trattati o acquisiti nel corso dell'unità. Tale gioco in tale fase crea problemi per gli studenti perché chiede *performance* che non sono ancora possedute. È possibile utilizzare per la motivazione il gioco della tombola, quest'ultimo potrebbe essere utilizzato come tecnica per ripassare elementi acquisiti in precedenza.

Tuttavia siamo di fronte a studenti stanchi annoiati e demotivati, non concentrati per numerosi motivi. In questo caso l'insegnante intelligentemente propone giochi che stimolano il ragionamento in modo consapevole verso gli obiettivi linguistici. Così il docente trasforma il clima noioso verso un ambiente comodo, divertente e rilassante permettendo un apprendimento proficuo.

Al di là di questo il docente deve prendere in considerazione altri aspetti quali: la durata dell'attività ludica, il formato cioè lo svolgimento dell'attività individualmente, a gruppi, a coppie, a squadre, i possibili problemi legati a questo tipo di attività, il carattere collaborativo e competitivo. Per perfezionare la prassi didattica l'insegnante prende in considerazione tutti gli elementi sopra citati.

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

### 1.6.2 .Costruire attività didattiche ludiche

Per creare attività di tipo ludico ed usarla in una lezione l'insegnante deve innanzitutto (Shelagh, 1981)

- determinare il livello linguistico su cui concentrarsi in base alla lezione che sta preparando;
- analizzare lo scopo che si vuole raggiungere e in base a questo decidere quale attività si può scegliere;
- riflettere sul modo più adeguato di inserimento delle scelte linguistiche all'interno dei meccanismi dell'attività;
- scegliere attrezzi adeguati all'attività ludica: la scelta dei testi, delle immagini, degli schemi, ecc.
- prevedere un premio, una gratificazione finale per consolidare il legame discente-docente. La scelta del formato e dell'organizzazione porta a decisioni relative al tipo di comunicazione e interazione che si stabilisce;
- sperimentare l'attività ludica prima di somministrarla inserendola nella lezione.

### 1.6.3. Il gioco come congegno pedagogico e sfondo educativo

Il gioco risulta fondamentale per perfezionare la prassi didattica e la sua importanza risiede nel fatto che il messaggio passa a tutti i tipi di studenti. Nessuno può negare o trascurare la sua utilità nell'insegnamento delle lingue straniere anche a giovani adulti.

R. Massa (1996) sostiene che il meccanismo ludico più che svolgere una funzione determinata, costituisce una delle condizioni che rendono possibile l'accadere stesso del processo formativo.

Paola Manuzzi valorizza la modalità ludica considerata come un "perdere tempo" e dice, accettandola, possiamo insegnare ed apprendere in modo non

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

lineare ma possiamo *viaggiare zigzagando nell'esperienza, con agio e quiete, senza quella massa di progetti inutili* (Manuzzi, 2015. p ,138)

Ogni anno le scuole, i collegi, i licei, le università ed gli istituti aprono le loro classi agli apprendenti. Questi ultimi vengono con una batteria ben caricata dopo una lunga vacanza. Entrano in classe con una voglia enorme di apprendimento. Man mano questa voglia diminuisce. Diversi sono i fattori che rendono le classi luoghi muti, privi di vivacità, perché si trovano nuovamente di fronte una metodologia vecchia, una quantità di compiti inutili i tempi delle scansioni orarie troppo rigidi e troppo densi che non fanno altro che scemare il desiderio di studio. Questo non è da attribuire per nulla alla responsabilità degli insegnanti, loro stessi vittime del sistema d'insegnamento.

Per la riforma del sistema educativo occorre inserire il gioco pedagogico per rafforzare le prospettive formative. La stessa Manuzzi sostiene:

*Le pratiche pedagogiche frenetiche, arricchite dalle riflessioni della pedagogia istituzionale ci indicano come sia possibile strutturare le attività scolastiche collocandole su uno sfondo significativo ricco di scambi e cooperazione, in cui il singolo sente di essere parte di una rete relazionale* (Manuzzi, 2015, p. 139).

Si tratta di scelte pedagogiche che strutturano e riformano la pedagogia, ridanno vita e peso all'apprendimento attraverso l'uso di giochi che coinvolgono tutti gli studenti che divengono attori del loro apprendimento.

### *La conoscenza come desiderio*

Lo scrittore Borges in (Begotti, 2015) dichiara che non ha insegnato la letteratura inglese, che ignora, ma l'amore per certi autori, per certe pagine. O meglio, di certe frasi. Ci si innamora di una frase e poi di una pagina, poi di un autore. Infatti è preferibile insegnare solo ciò che si vuole o che si ama.

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

Diventare insegnante significa avere una passione. Chi non c'è l'ha ha sbagliato mestiere. Bisogna approfittare del senso di meraviglia, di stupore e di gradimento che gli studenti provano per i giochi, ed è ottima procedura utilizzarli come strumento per agevolare la lezione, perché secondo Borges apprendiamo ciò che amiamo. *“Solo un autentico atteggiamento ludico può trasmettere l'emozione di conoscere, il resto fa parte di tecniche che si imparano”*(Manuzzi, 2015, p. 140).

### *Abitare il corpo*

Molti sono i giochi che chiedono un movimento, vale a dire l'utilizzo del corpo. Occorre formare e sensibilizzare gli insegnanti alla dimensione corporea della comunicazione che avviene con l'uso del linguaggio verbale e non verbale.

### *Abitare lo spazio*

Nella pedagogia istituzionale lo spazio didattico ha un forte impatto sull'apprendimento. Le esperienze significative belle o brutte influenzano la personalità dello studente e rendono il percorso d'apprendimento bello o brutto a seconda dell'esperienza vissuta. Una classe con bei ricordi risulta benefica sia per il docente che per il discente.

La disposizione dei banchi, l'allestimento dei cortili, l'accesso ai materiali sarà il linguaggio formativo indiretto. Dunque lo spazio va predisposto affinché sia abitato dagli apprendenti e non occupato. Questo spazio è visto come mezzo pedagogico indiretto per lo sviluppo pertanto ricopre una importanza tutta particolare:

- È un luogo di concentrazione silenziosa;
- va articolato in spazi individuali, condivisi, collettivi;
- la scelta del materiale non è casuale.

## CAPITOLO PRIMO: riflessioni storico- teoriche sul gioco

---

- l'insegnante deve prendere cura della sua aula renderla più simile ad un *atelier* che ha delle file di banchi freddi privi di vita .

### *Induzione e manipolazione*

Per Bertolini (1993, p, 24), ogni didattica è sempre e comunque, operazione alchemica strumento di transizione da una forma all'altra o meglio, è *un facilitatore di cambiamento perché contribuisce a realizzare lo sviluppo e la crescita del bambino come dell'adulto.*

L'induzione fa parte di una professionalità mentre la manipolazione è operazione non consapevole. Il gioco utilizza la manipolazione come forma di seduzione e porta l'apprendente verso ciò che è giusto.

### **Conclusioni**

Per concludere il primo capitolo diciamo che ogni docente deve impegnarsi e sforzarsi per migliorare ogni giorno la sua lezione. A casa si prepara, diversificando gli esercizi dai più semplici e facili ai complessi e difficili. Arriva in classe con un materiale ben strutturato nel corso della lezione usa materiali , strumenti, mezzi e strategie per motivare i discenti. Viene introdotto il proiettore per proporre, film, foto, immagini ed attività ludiche.

# CAPITOLO SECONDO

## L'insegnamento della letteratura e della civiltà

### 2. Premessa

#### 2.1 L'educazione letteraria

#### 2.2 L'educazione letteraria nel campo didattico

#### 2.3. Motivazione ed educazione letteraria

#### 2.4. Il testo letterario

#### 2.5. Il compito dell'insegnante e dello studente nell'insegnamento/apprendimento della letteratura italiana

#### 2.6. Strumenti per l'insegnamento della letteratura LS

##### 2.6.1 Le nuove tecnologie e l'educazione letteraria

#### 2.7. Insegnamento della civiltà italiana

#### 2.8. Le tecniche dell'animazione

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

### 2. Premessa

Tra le discipline più complesse annoveriamo la letteratura, probabilmente per i suoi messaggi sottintesi, per l'uso delle metafore, per i vari stili di diversi autori appartenenti a movimenti letterari o correnti molteplici. Tutti questi fattori rendono il testo letterario ricco, autentico ma nello stesso tempo ambiguo, arduo, faticoso, pesante e problematico. Perciò la missione dell'insegnante avrà un doppio compito. Per riuscire nel suo processo di insegnamento deve, prima di tutto, scegliere l'approccio ed il metodo giusti per insegnare questa disciplina, per didattizzare il testo letterario, per usare il metodo, gli strumenti e le tecniche più aderenti ad una corretta e moderna metodologia.

In questo capitolo tratteremo il concetto di educazione letteraria, a studenti stranieri, mettendo in rilievo l'insegnante e lo studente di letteratura italiana ed altri concetti che verranno ben presentati. Vediamo anche l'oggetto della cultura e/o civiltà nel processo di insegnamento dando il metodo, le tecniche e le strategie adeguate per insegnare tale disciplina ad un pubblico adulto.

### 2.1 L'educazione letteraria

La letteratura ci permette di scoprire valori sociali, riti, abitudini, gesti, modi di vivere che potrebbero essere uno specchio di una certa epoca, di un certo movimento letterario. È una porta d'ingresso in altri mondi. Leggendo un romanzo viaggiamo senza biglietto e ci immergiamo in un'altra cultura, senza renderci conto della quantità enorme di informazioni in diversi campi o discipline. Le opere che leggiamo non sono un insieme di segni linguistici e retorici, bensì sono degli scritti connessi alle caratteristiche di un genere letterario: prosa, poesia, teatro, ecc., di un movimento letterario colto

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

in un preciso periodo storico. Leggendo un romanzo ci accorgiamo che è inseparabile dalla cultura e dalla psicologia dell'individuo ( Luperini, 2000).

Balboni sostiene che i docenti che lavorano sull'educazione letteraria esaminano e criticano le opere letterarie, sono storici della cultura e critici nello stesso tempo.

Illuminanti le parole di Eco:

*Educare alla letteratura portare lo studente a scoprire i valori di verità, di testimonianza storico-culturale, di espressione estetica ottenuta tramite un uso particolare della lingua, da sol a o in associazione con gesti, scene, musica, danza, ecc. Gli insegnanti che lavorano all'educazione letteraria sono (...) recensori che riferiscono sulle opere e sugli autori, storici, della cultura, che inseriscono l'opera e l'autore nel contesto storico originario: "critici testuali", che cercano di far scoprire agli studenti i meccanismi della letterarietà e di far mutare in loro dei metri di giudizio. ( Eco, 2002, p. 179)*

Oggi la letteratura segue la mondializzazione. La diffusione, la riproduzione e la distribuzione del testo letterario conosce nuove forme. Infatti nascono la *street pole poetry*, la *post -it poetry*, la *graffiti poetry*, i *web novel*, i *blog*<sup>4</sup>, i diari virtuali. Tutte queste forme sono nate in America e fanno parte dell'educazione letteraria cioè servono per la maturazione umana e culturale dell'apprendente, ma non possono far parte della didattica della letteratura.

---

<sup>4</sup> La *street pole poetry*: poesie fotocopiate e fissate ai pali dei lampioni delle strade.

La *post - it poetry*: scritta su foglietti gialli e appiccata su vetrine.

La *graffiti poetry*: spruzzata con le bombolette sui muri e le staccionate.

I *web novel*: sono web in cui l'autore inizia un capitolo lasciando il resto dei capitoli per la comunità virtuale.

I *blog* ed i diari virtuali: esistono persone che scrivono il diario della loro vita quotidiana fornendo materiale autentico a chi vuole estrapolarne racconti.

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

### 2.2 L'educazione letteraria nel campo didattico

Il concetto di letteratura ha visto mutamenti con il tempo, dall'Umanesimo al Settecento, dall'Ottocento al Novecento. Per presentare tutti i cambiamenti di tale concetto ci vorrebbe troppo tempo. In questo contributo vedremo il concetto di letteratura in ottica novecentesca dove la parola retorica non ha nessuna connotazione negativa, anzi descrive i meccanismi di funzionamento di un testo e insegna a cogliere tali meccanismi nei testi di Omero o Virgilio e nelle orazioni di grandi avvocati come Cicerone chiedendo ai giovani di esercitarsi nella produzione di testi retoricamente ben articolati.

( Balboni, 2006, p, 8).

Nel 1978 e nell'ambito del progetto "Speciale Lingue Straniere", cominciano gli stage all'estero. Al loro ritorno i docenti partecipanti dovevano organizzare corsi per il loro colleghi e per lo scambio di idee. Così crescono le idee ed i materiali venuti dall'estero, dietro suggerimento di Todorov e Doubrovsky dalla Francia, Widdowson dalla Gran Bretagna. In Italia appaiono raccolte di saggi sulla letteratura italiana, appartenenti a vari pedagogisti, scrittori e critici. Negli Anni Ottanta l'Italia ha conosciuto un boom in questo settore e tra gli autori novecenteschi enumeriamo: Bertoni, Caponera, Coveri (1986), Bonini (1989), Lavinio ( 1990).

### L'insegnamento di letteratura italiana

In passato per insegnare la letteratura il docente usava testi scritti ed orali. Mentre oggi, con il cambiamento del canone letterario nell'insegnamento della letteratura italiana a stranieri, è possibile utilizzare molti sussidi allo scopo di semplificare i concetti letterari più complessi proposti a studenti non di madre lingua.

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

Vari sono gli strumenti che possono agevolare la lezione di letteratura. Il docente può invitare i suoi studenti alla visione di un film del corpus studiato, alla lettura del romanzo o della novella e chiederne la sua critica. Lo studente straniero è attratto dalla cultura italiana, dai linguaggi misti, cioè dal cinema, dal melodramma, dalla canzone d'autore. Nel merito Balboni scrive :

*Che c'è una grande abbondanza di fonti quali: “ I corpus di linguaggi di letteratura non più solo la lingua scritta e stampata, ma la sua crescente commistione con altri mezzi; lingua e linguaggi visivi, con la trasformazione di romanzi e racconti in film lingua e musica, tornata prepotente con la canzone d'autore, video clip, lingua e segno grafico, nella grande produzione di fumetti di qualità. ( Balboni, 2006, p. 8)*

Molte sono le opere letterarie trasformate in film e canzoni quali il famoso monologo di Alessandro Baricco intitolato Novecento(1994).Nel nostro contributo abbiamo usato la canzone di un gruppo musicale italiano, i Ridillo come strumento per insegnare la poesia di Aldo Palazzeschi.

### **2.3. Motivazione ed educazione letteraria**

#### **2.3.1 La motivazione**

L'approccio umanistico-affettivo mette in evidenza la motivazione che viene definita da De Beni e Moè come segue: “*Una configurazione organizzata di esperienze soggettive che consente di spiegare l'inizio, la direzione, l'intensità e la persistenza di un comportamento diretto a uno scopo*”. ( De Beni e Moè 2000).

La motivazione è il fulcro del processo di insegnamento/apprendimento. Insegnare a studenti motivati incoraggia

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

molto il docente ad essere preparato, attivo e pronto a qualsiasi tipo di attività noiosa o divertente, facile o difficile, perché è di fronte ad un gruppo di studenti svelti e studiosi. Senza motivazione non c'è possibilità di acquisizione e spesso neanche di apprendimento razionale. Fabio Caon e Sonia Rutka (2004), riconoscono come è motivato un discente che si muove secondo i propri desideri e bisogni comunicativi. In parallelo Renzo Titone (1973) distingue due tipi di motivazione, una detta intrinseca, che avviene quando si creano situazioni che provocano nel discente desiderio, curiosità, piacere nell'imparare, ed un'altra creata da fattori esterni, quali la ricompensa da parte del docente (giudizio positivo) o un buon voto creano il secondo tipo di motivazione cioè quella estrinseca.

Per quanto riguarda la motivazione, Giovanni Freddi (1993), che riprende la teoria di Titone nel suo modello dell'unità didattica. All'interno della quale la motivazione è considerata elemento di grande importanza. Paolo Balboni definisce la motivazione come energia che mette in moto i meccanismi psicologici e neurologici dell'apprendimento. (Balboni 2008). Lo stesso propone un modello analitico della motivazione individuando tre poli attorno ai quali la motivazione graviterebbe: il dovere, il bisogno, il piacere. A questo punto ripresentiamo i due che prescrivono gli elementi che mettono in moto il meccanismo psicologico dell'acquisizione. Il primo modello chiamato stimulus, l'emozione ha un ruolo fondamentale nel processo cognitivo. Schuman(1997) sostiene che il cervello seleziona quello che vuole acquisire basandosi su cinque motivazioni. Le cose nuove stimolano i meccanismi della curiosità. Uno stimolo gradevole e piacevole attira e motiva l'apprendente. Un compito abbordabile è motivante, un compito arduo chiude la mente, la sicurezza sociale e psicologica. Ciò che impariamo non mette a rischio l'immagine sociale e l'autostima.

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

### **2.3.2. Il secondo modello detto il modello dovere /piacere/ bisogno**

Tutte le azioni compiute dall'individuo possono essere ascritte al dovere, al piacere e al bisogno. Il dovere mette in moto solo i meccanismi di apprendimento temporaneo, collocato nella memoria a medio termine. È necessario che l'apprendente sia coinvolto sul piano decisionale, razionale e su quello intuitivo- emotivo ( Caon, 2003)

### **2.3.3. La letteratura un'esigenza per l'apprendimento**

L'insegnante fa scoprire la necessità della conoscenza della letteratura per l'apprendimento di parole nuove e indefinite. E dà la giusta importanza alla lettura di tutti i generi letterari, dalla poesia alla prosa, dai romanzi alle canzoni sia del passato sia del presente. Il docente che cura l'insegnamento di questa disciplina deve far maturare il senso critico di cui hanno bisogno i suoi studenti per poter scegliere tra gli autori e le opere.

La letteratura è la chiave per la motivazione ed il piacere

*Saper scegliere sulla base di parametri sicuri.*

La letteratura offre una forma di piacere nel processo di insegnamento/ apprendimento. Basta saper scegliere il testo adatto ai bisogni degli studenti, prendendo in considerazione il loro livello linguistico e la loro età. Cioè non possiamo insegnare la Divina Commedia di Dante a studenti principianti, che sono ai primi passi della lingua italiana. Per loro è possibile scegliere una favola o una fiaba o una novella genere letterario più vicino o più accessibile a questo tipo di studenti .

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

### *Saper giudicare un testo*

A poco a poco migliora lo spirito critico del discente il quale passa dalla fase di “mi piace questo testo” alla fase” “so perché “mi piace questo testo “.

Insomma per la scelta del testo occorre valutare gli obiettivi ed i metodi che lo accompagnano nella lezione, tenendo in considerazione, come accennato prima, il livello linguistico della classe.

A questo proposito Bosc (2006) suggerisce

- a. Considerare il livello linguistico del testo un testo linguisticamente facile può essere letterariamente complesso.
- b. Scegliere dei brani adatti al livello culturale;
- c. dividere il brano troppo in tre o quattro sequenze;
- d. Tenere presente la possibilità di connettere il testo con altre opere letterarie già lette;
- e. Scegliere testi comprensibili e piacevoli per evitare la noia.

### **2.4. Il testo letterario**

Il docente di letteratura insegna a leggere i testi letterari, cioè la sua missione è presentare agli studenti gli elementi che rendono un testo letterario, perciò abbiamo visto opportuno evidenziare le caratteristiche salienti di esso.

Per essere chiari è opportuno evidenziare le caratteristiche salienti proprie di un testo letterario.

È caratterizzato da uno scopo unitario, dalla coerenza logica, dalla coesione tra le parti, dalla sua riconoscibilità come testo da parte dei fruitori.( Balboni 1994)

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

Un testo letterario è identificato dallo stile, dalle scelte linguistiche compiute dall'autore, è vincolato da regole retoriche.

### 2.4.1. Il genere

Al livello macro dei testi esistono vari generi: la poesia, la prosa, il dramma. All'interno di essi esistono altri generi. Il testo in prosa può essere un romanzo, una novella, una biografia, una storia, una favola, una leggenda ecc. Ogni genere ha il suo andamento discorsivo e le sue caratteristiche, ecc. Il docente deve far scoprire la natura del genere come *“luogo dove un'opera entra in una complessa rete di relazioni con altre opere”* (Corti, 1976, p. 151)

Il genere può essere una chiave d'accesso al testo la presenza di un criminale e di un commissario introducono lo studente ad intuire che si tratti di un poliziesco. Attivando tutta una serie di pre-conoscenze fondamentali per la comprensione.

Il lessico del testo letterario è ricco perché gli scrittori gli danno molta importanza. Per quanto riguarda la morfologia possiamo dire che, in un testo letterario è possibile incontrare devianze rispetto al testo comune. Infine, il testo letterario può caratterizzarsi per la rima e per il ritmo.

### 2.4.2. La proposta di un testo letterario a studenti stranieri

Nell'insegnamento delle lingue straniere la letteratura è spesso relegata agli ultimi stadi dell'apprendimento, cioè dopo l'acquisizione delle competenze linguistiche e delle abilità sufficienti per poter accedere alla complessità del testo letterario.

Oggi i pedagogisti pensano che sia utile integrare con gradualità il testo letterario nell'insegnamento delle lingue straniere. Erminia Ardissino sostiene che :

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

*Oggi, più realisticamente, c'è una tendenza a rivalutare il testo letterario e creare un'osmosi fra lingua e letteratura: i brani letterari sono introdotti con gradualità, fin dal livello elementare, come testi autentici, utilizzati per processi comunicativi che coinvolgono tutta la personalità del discente e lo fanno interagire fin da subito con la cultura associata alla lingua che apprende, inverte nella sua dimensione più profonda e bella. (Ardissino e Stroppa, 2009.17)*

Nelle prime fasi di insegnamento/apprendimento di una lingua straniera il docente deve scegliere brani facili per mettere a frutto le abilità linguistiche già acquisite dagli studenti. È possibile insegnare testi classici quali i brani di Dante, Boccaccio e Petrarca basta solo scegliere i passi accessibili.(Ardissino e Stroppa, 2009). Alla fine del primo anno di italiano LS è possibile proporre brani di autori contemporanei.

Il docente propone come prime prove la divisione in sequenze, la descrizione dei personaggi, dei paesaggi, degli oggetti e l'osservazione dei tempi narrativi. Inoltre il testo letterario considerato da molti utile per l'insegnamento della lingua straniera, perché gratifica lo studente sotto molti aspetti. Egli si sente bravo quasi alla pari del lettore di lingua madre, arricchisce il suo background letterario, sviluppa il suo saper essere, si sente aperto alle altre culture.

Dunque, la letteratura italiana nei corsi di lingua LS è intesa come esercizio che attiva vaste competenze linguistiche, socioculturali ed enciclopediche a condizione che il testo sia adeguato al livello linguistico dello studente.

Diadori Scrive:

*La scelta delle opere e dei passaggi da proporre agli apprendenti rappresenta ovviamente una fase delicatissima della progettazione del percorso didattico, tanto in ordine ai livelli di difficoltà*

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

*linguistiche presentati, quanto sul piano contenutistico, rispetto a esigenze, bisogni, aspettative e sensibilità dei destinatari. (Diadori, 2015).*

### **2.5. Il compito dell'insegnante e dello studente nell'insegnamento/apprendimento della letteratura italiana**

#### **2.5.1. L'insegnamento della letteratura italiana**

Nell'insegnamento di letteratura italiana, il docente assume il ruolo di interprete di testi difficili da capire o decodificare dagli studenti, proprio come un sacerdote, interprete unico ed autorizzato di testi sacri, ambigui e che senza il suo aiuto rimangono complessi e difficili da capire. Freddi pensa che nella prassi didattica sia necessario oltrepassare la tradizionale metodologia cioè l'insegnante non deve in nessuna circostanza essere quella figura sacerdotale, interpretando i testi letterari senza integrare lo studente cioè l'interazione è obbligatoria tra docente –discente. Infatti, deve assumere il ruolo del letterato-educatore, che guida gli studenti all'apprendimento della letteratura.

*Freddi opta per letterario –educatore che guida gli studenti all'accostamento, al godimento e alla valutazione della letteratura nelle sue valenze primarie, in quanto portatrice di valori di bellezza, cultura e umanità e in quanto speciale codice semiotico-funzionale. Egli è insomma un animatore esperto, qualificato sensibile e duttile che attiva negli studenti i meccanismi psicologici, culturali e operativi che permettono loro di conoscere ed apprezzare le grandi voci della letteratura e l'eredità che tali voci hanno accumulato per i posteri.(Balboni, 2006, p. 61)*

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

### 2.5.2. Lo studente di letteratura italiana

Lo studente universitario ha già preconoscenze sui generi letterari, può riconoscere un testo prosastico da uno poetico, sa che in letteratura lo scrittore presta molta importanza alla scelta del lessico, è in grado di distinguere una novella da un romanzo.

Insomma lo studente adulto ai livelli avanzati arriva al corso di letteratura con un bagaglio letterario più o meno importante, quindi dal primo incontro con il testo letterario lo riconosce e sa bene che non è un testo comune.

A questo punto l'insegnante deve scegliere un buon metodo per guidare lo studente alla valutazione dei testi letterari, alla loro critica, perché ormai ha superato la fase primaria e ha bisogno di inserire nella sua mente ogni testo nella sua epoca letteraria. Per avvicinare lo studente al testo letterario ed attivare la motivazione si scelgono.

- a. Testi che non vengono rifiutati al primo incontro. Quindi evitare testi lunghi, difficili e complessi;
- b. Utilizzare illustrazioni, immagini, note, rappresentazioni schematiche, mappe concettuali con le caratteristiche fondamentali dell'opera o del genere in questione. Solo così si riesce ad avvicinare lo studente al testo stimolando quella grammatica dell'anticipazione.
- c. Introdurre attività ludiche che possano rendere agevole la lezione e facilitare l'accesso al testo a tutti gli studenti.

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

### 2.5.3. Organizzare un corpus di letteratura

Curricolo di letteratura (Balboni 1994)

Definizione

“Un curricolo, è un percorso che porta ad una meta. Le mete generali dell'educazione sono legate ai tre ambiti esperienziali della persona “io”, “io e te”, dove “te” sta per la cerchia di persone con cui si hanno contatti diretti nella vita, e “io” e il “mondo”, dove il sostantivo indica il mondo in società , come storia, come realtà fisica, ecc.”( Balboni 2006, p, 15)

Il curricolo significa porsi questi obiettivi glottodidattici che sono:

- Saper leggere un testo letterario ed estrarre le caratteristiche della corrente di appartenenza ;
- Contestualizzare il testo;
- Imparare a criticare un testo;
- Imparare ad amare il testo letterario.

*Il Modulo*

Il modulo è una sezione autosufficiente cioè conclusa in sé stessa, un sottoinsieme di un curricolo che tratta un tema e può sviluppare una metodologia, una abilità e che deve essere collegato con altri moduli.

In letteratura esistono due tipi di moduli, il primo è tematico anche esso ne contiene due tipi: moduli che trattano i movimenti letterari e moduli che trattano gli autori. La didattica odierna ha dato la nascita a moduli su un tema psicologicamente rilevante per degli adolescenti: l'amore, la vita, la morte, ecc. Ed altri basati sui diversi generi letterari.

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

Il secondo è metodologico che si suddivide a sua volta in due, uno che mette in evidenza la metodologia di lettura e l'analisi del testo letterario, e l'altro che dà importanza alla metodologia storico-critica.

### **2.5.4. Unità didattica e unità di apprendimento in letteratura (Balboni 1994)**

Ogni modulo è articolato in unità didattiche e ogni unità è suddivisa in una serie di altre unità di apprendimento a loro volta suddivise in sequenze. Ogni unità mette a disposizione dello studente conoscenze nuove. Per esempio se l'insegnante vuole analizzare un romanzo all'interno dell'unità riserva uno spazio per la descrizione dei personaggi, uno spazio per descrivere le caratteristiche uno spazio per presentare lo stile dell'autore, ecc. La durata dell'unità di apprendimento può comprendere fino a due lezioni più un compito da fare a casa, oppure un lavoro on line individuale o di gruppo svolto fuori della classe. Un insieme di unità di apprendimento formano un 'unità didattica.

L'unità può essere basata su: (Balboni 1994)

#### *a. Il tema*

Cioè su argomenti fondamentali quali l'amore, la morte, la posizione della donna, ecc, tutti argomenti moderni per motivare gli studenti e stimolare la loro riflessione.

#### *b. Il genere*

Le unità didattiche basate sul genere sono molto utili. Per semplificarle e renderle meno complesse il docente può utilizzare un film o una canzone.

#### *c. L'autore*

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

Le unità focalizzate sullo studio dell'autore, sono dedicate ai livelli avanzati.

### *d. Gruppo, movimento, periodo*

Si tratta di unità che possono portare a risultati comparativi tra la letteratura italiana e la letteratura dell'apprendente .

### **2.5.5. La struttura di un'unità d'apprendimento per insegnare a leggere un testo letterario ( Balboni 1994)**

Per approfondire un testo letterario e leggerlo correttamente dobbiamo innanzi tutto procedere con :

*Una lettura globale*, detta anche lettura rapida seguita da attività da compiere prima, durante e dopo la stessa lettura. Queste attività facilitano la comprensione e preparano lo studente ad altre attività più complesse. L'insegnante può creare gruppi per fare attività semplicissime o chiedere di farle a casa ognuno secondo il suo ritmo e la sua strategia.

Per le attività relative alla lettura globale ricordiamo:

- la divisione dei testi in sezioni;
- l'attribuzione di un titolo alle sezioni;
- la verifica delle ipotesi di partenza.

### *Una lettura analitica.*

L'analisi delle risposte è guidata dall'insegnante. L'obiettivo di ogni docente è stimolare la riflessione. Le loro risposte vanno discusse in la classe per far emergere le diverse interpretazioni e gli errori .

### *Una sintesi e critica*

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

In questa fase si può preparare una scheda di lettura tesa a sviluppare l'aspetto critico dello studente. Si deve anche discutere l'apprezzamento emotivo e personale del testo.

### **2.5.5.1. Unità didattica di letteratura**

L'unità didattica di letteratura inizia con la motivazione dove l'insegnante si sofferma sul tema, sulla modernità di una corrente letteraria, sul suo impatto nella società moderna, ecc. Il tutto si propone di stimolare la riflessione dello studente sul tema che viene trattato, sull'autore oggetto dell'unità didattica, sul genere e sul periodo. Generalmente il docente di letteratura italiana segue questo percorso : (Balboni 1994)

Una prima lettura estensiva detta anche globale che può essere fatta a piccoli gruppi;

Una seconda fase di lettura intensiva guidata dal docente che pone una serie di domande che guidano la classe all'approfondimento degli aspetti specifici del corpus studiato.

Una fase di estensione nella quale il docente stabilisce collegamenti tra il testo studiato con altri testi già studiati nel corso dell'unità.

L'unità didattica di letteratura presenta molti autori e molti periodi.

Lo studente è invitato a riflettere sul testo giustificando il suo giudizio.

Un momento è dedicato all'appropriazione personale in cui lo studente inserisce il suo vissuto nel testo studiato.

Dopo lo studio e analisi dei testi scelti per l'unità, viene la fase di sintesi e riflessione conclusive focalizzate sul tema principale dell'unità seguita da una fase di verifica.

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

Per ogni testo si fa una lettura estensiva e una lettura intensiva, una contestualizzazione, un'estensione e un collegamento con altri testi. Si conclude con un giudizio critico e con l'appropriazione personale.

### **2.5.5.2. Strategie didattiche per l'insegnamento di un testo letterario**

#### **a. Tecniche di analisi del testo**

Sono attività in cui si chiede allo studente di estrarre una caratteristica ben precisa, fonologica, lessicale. ( Balboni 1994)

Attività dedicate al completamento delle griglie d'analisi;

Attività relative alle caratteristiche di un personaggio;

Divisione dei testi in sezioni, in sequenze per giungere alla scoperta del genere letterario di un testo.

#### *Tecniche di analisi oltre il testo*

Sono i dibattiti che creano confronti in classe, svolte tra gruppetti, volti a stimolare la riflessione. Generalmente questa tecnica non è gradita dagli insegnanti perché crea conflitti tra i gruppi. La soluzione per riportare la calma e ricondurre la lezione nel suo alveo naturale è di chiedere agli studenti di fornire elementi presenti nel testo per sostenere le proprie tesi.

Si può anche invitarli a vedere il film del corpus studiato o di ascoltare la canzone della poesia studiata. Tutte queste tecniche aiutano lo studente a penetrare meglio i contenuti astratti di un dato testo letterario.

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

### **b. Tecniche per introdurre alla storia letteraria**

Per insegnare la storia della letteratura si utilizzano tecniche ben precise. (Balboni, 1994)

Se vogliamo far emergere il ruolo della letteratura nella creazione di uno statuto unitario è consigliato il *role play*.

Per stimolare la discussione ed avere opinioni diverse sugli autori si può utilizzare la tecnica del ranking<sup>5</sup>;

Per sviluppare il senso storico negli studenti, l'insegnante chiede a gruppi di fare ricerca on line su un certo autore o una certa epoca letteraria.

## **2.6. Strumenti per l'insegnamento della letteratura LS**

### **Le nuove tecnologie ed educazione letteraria (Balboni 1994)**

La didattica odierna favorisce l'uso della tecnologia; si ricorre al registratore audio, al videoregistratore, al computer utili per agevolare l'apprendimento di una disciplina umana come la letteratura.

Per lavorare intorno alla dimensione fonologica di una poesia normalmente si ricorre al registratore. Utile per far sentire le letture degli studenti o far ascoltare versioni musicate di testi classici. Quale la poesia di Aldo Palazzeschi oggetto di studio di una unità nella parte operativa di questo contributo. Per quanto riguarda il videoregistratore è consigliato per presentare scene teatrali e film relativi ai testi studiati. Infine il computer risulta il mezzo più utile per l'apprendimento in quanto consente la creazione di classi virtuali, di reti per lavorare come comunità di apprendimento.

---

<sup>5</sup>Ranking : questa tecnica è una sorta di graduatoria dei vari scrittori rispetto ad alcune variabili( piacevolezza di scrittura , capacità di creare *suspence* , vivezza nella caratterizzazione , attualità, ecc.)

## **2.7. Insegnamento di civiltà italiana**

### **2.7.1. Cultura & civiltà**

Chiamiamo cultura tutto ciò che non è natura. Ma come essere viventi, siamo costretti a seguire la natura, che postula il bisogno di nutrirsi, coprirsi, procreare, ecc. Ogni cultura offre i suoi modelli quali: il modo di cucinare, di vestirsi, di parlare, di creare relazioni con gli altri, di sposarsi, di costruire abitazioni. I modelli culturali variano e caratterizzano e variano la civiltà di ogni popolo. Ma prima di tutto dobbiamo riconoscere la dignità di ognuna, in altre parole, *tutte le culture sono da rispettare. Questo atteggiamento di rispetto e, possibilmente, interesse per la diversità culturale, rappresenta una meta educativa essenziale della glottodidattica e viene definita relativismo culturale.*(Balboni, 1999, p, 24). In antropologia il termine "cultura", indica un insieme di valori, di modi di vivere, di modelli di organizzazione sociale.

*La competenza culturale è la capacità di comunicare in maniera appropriata con la scena culturale.*(Balboni 1999)

Nel processo di insegnamento/apprendimento dell'italiano lingua straniera si insegnano modelli culturali che costituiscono la civiltà italiana odierna e passata. L'insegnamento dei modelli culturali avviene tramite mezzi e tecniche che verranno spiegati qui in seguito.

In sintesi, la cultura è quell'insieme di valori, regole, tradizioni e visioni che dirigono le scelte e le preferenze dell'individuo, nonché il modo di pensare, di sentire e agire di ogni persona inserita in una data società o gruppo sociale.

### **2.7.2. Civiltà**

L'insieme delle strutture e degli sviluppi sociali, politici, economici, culturali che caratterizzano la società umana si chiama

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

civiltà, cioè l'insieme delle strutture culturali che caratterizzano una data società o un dato periodo nella storia della società: civiltà antica, araba, medievale, moderna, contemporanea, egiziana, romana.

(Zingarelli, 2006).

La civiltà secondo Gallino è :

*“Il complesso di elementi o tratti della cultura formato da tutti quegli elementi materiali e ideali, cui la maggior parte delle società umane pare aver attribuito in ogni epoca, con esiti tendenzialmente convergenti.”*

(Freddi, 1987, p, 60).

I corsi di civiltà italiana vanno programmati con una strumentazione di tipo concettuale, dove il docente ricorre alla letteratura, al cinema, al teatro per spiegare nel modo migliore la sua lezione.

### **2.7.3. La dimensione culturale e gli approcci ed i metodi**

In passato la cultura veniva appresa attraverso la letteratura. I testi erano la fonte per le riflessioni sui modelli culturali. Per lo strutturalismo, ad esempio la cultura non aveva importanza. Oggi l'approccio comunicativo assegna un ruolo fondamentale alle competenze sociolinguistiche, dove lingua e cultura divengono inseparabili.

#### *La didattica della civiltà e/o cultura italiana*

Prima di spiegare come viene insegnata la cultura italiana, dobbiamo specificare nel primo anno, la lingua porta naturalmente con sé i modelli culturali della civiltà italiana che già dal primo anno .(Balboni 2015)

In un corso di lingua italiana a stranieri la lingua e cultura vengono insegnati in parallelo. Si insegna l'alfabeto italiano con l'uso

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

di immagini, il docente incolla alla lavagna l'immagine di pizza per insegnare la lettera "P" e per dire che la pizza è un piatto simbolo dell'italianità nel mondo, l'immagine di un piatto di lasagne per la lettera "L", la foto della torre di Pisa e del Colosseo per insegnare le lettere "C" e "T". Perciò si dice lingua e cultura sono indissolubili. Serragiotto sostiene che

*Quando pensiamo ad una lingua pensiamo ad uno strumento usato da un popolo per rappresentare se stesso, quindi dietro c'è una cultura che fa da supporto a tale strumento. Si può anche dire che non esiste o non si parla di cultura senza considerare lo strumento linguistico. Una cultura viene ad essere descritta attraverso di esso. Possiamo affermare che esiste un binomio lingua-cultura secondo il quale ci sono delle forti relazioni che regolano questi due elementi che si influenzano vicendevolmente, legati in modo inscindibile proprio per la natura del rapporto stesso.*

Gli elementi storici o culturali vengono proposti separatamente alla fine delle unità didattiche. Per i primi livelli, sono suggeriti, immagini stereotipate di geografia turistica, cioè immagini che veicolano o trasportano l'immagine dell'Italia all'estero, di cibo tipico italiano, di famosi personaggi del passato e del presenti, della moda, dello sport, di autori, di scrittori, ecc.

La lingua dei testi storici e geografici è un po' difficile per gli studenti stranieri. Perciò il docente di civiltà utilizza piccoli brani o dialoghi per insegnare elementi di storia, immagini e mappe per illustrare giochi e tecniche allo scopo di facilitare l'accesso al testo storico e rilevare gli elementi culturali che contiene. (Peccianti, 1994).

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

Infatti, dopo il raggiungimento di un'adeguata competenza linguistica, si può insegnare la civiltà come panorama di figure, momenti, problemi e avvenimenti "esemplare". L'insegnamento degli eventi storici avviene in modo sincronico, cioè la cultura e la storia di oggi risultano incomprensibili se non si recuperano dalle profondità della storia. Giovanni Freddi conferma:

*Dovendo pertanto definire due diversi piani di insegnamento della civiltà, si dovrà distinguere un piano "essenzialmente" sincronico da un successivo piano "essenzialmente" diacronico. Questo itinerario di esplorazione della civiltà da un lato risponde ad esigenze motivazionali e dall'altro, ripete quello, diremo si intreccia con quello praticato nei corsi di lingua dove la sincronia del nostro tempo precede la diacronia.* (Freddi, 1993, p. 60)

### **2.7.3. La cultura nei materiali didattici**

Nei materiali didattici destinati a studenti stranieri l'elemento culturale non è trascurato. Anzi ad ogni unità didattica ne troviamo uno: in hotel, al bar, dal medico, ecc. Quindi la cultura prevede i materiali didattici sia nei testi che nel corredo iconografico dei materiali di lingua. (Mezzadri, 2015)

#### **2.7.3.2. Il sillabo di civiltà (Mezzadri, 2015)**

Per fissare le conoscenze di tipo culturale apprese nei vari momenti dell'unità didattica abbiamo bisogno di un sillabo di civiltà che si sviluppa in modo integrato con il contesto dell'insegnamento linguistico, perché non possiamo insegnare il funzionamento di una lingua senza insegnare l'elemento culturale.

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

Nelle prime unità di insegnamento cioè le lezioni per principianti non possiamo insegnare l'unità d'Italia o Il congresso di Vienna, ma semplicemente elementi culturali relativi al cibo, alla moda italiana, al modo di vivere degli italiani, ecc. Nel sillabo di civiltà è allegato un glossario per determinare il bagaglio culturale legato al paese di cui si studia la lingua.

### **2.7.4. Didattica del testo storico. Fase ed obiettivi (Crusco, Tomasso e Maggi)**

I testi storici sono complessi hanno un lessico arduo, incomprensibile perciò bisogna facilitarne e semplificarne la comprensione. A livello sintattico i periodi risultano complessi.

Le strategie didattiche mirate a facilitare la comprensione del testo storico sono:

- Creare un contatto tra l'apprendente ed il testo;
- Stimolare la motivazione all'apprendimento dei contenuti proposti;
- Aumentare l'autostima dell'apprendente, studiando testi assai difficili anche per studenti italiani.

Dopo la fase della motivazione il docente inizia la sua lezione con una lettura seguita da attività che guidano gradualmente l'apprendente all'acquisizione di varie competenze.

La lettura del testo storico si fa in tre fasi: una pre-lettura, una lettura, post-lettura. In ogni fase il docente utilizza tecniche ben precise. Nella pre-lettura si usano: Immagini, spezzoni di film, brainstorming. Per quanto riguarda la seconda fase cioè la "lettura" usiamo: la lettura veloce, la verifica delle ipotesi formulate nella prima fase, la divisione del testo in unità, la proposta di ipotesi aspettative,

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

il riassunto delle unità. Ed infine nell'ultima fase introduciamo: una rappresentazione grafica dei contenuti presentati, mappe concettuali e la loro schematizzazione, si può fare anche una sintesi.

### 2.7.5. Il gioco specchio della cultura

Apprendere una lingua straniera significa apprendere elementi grammaticali, sintattici, letterari, elementi linguistici in particolare ed extralinguistici in generale quali la civiltà e la cultura della lingua studiata.

In questo capitolo vorremmo centrare la nostra attenzione circa l'importanza della civiltà e della cultura. Studiare una lingua è una cosa capirla e usarla in diversi contesti è un'altra. Padroneggiare la grammatica della lingua messa oggetto di studio non è sufficiente. Oltre agli elementi linguistici è indispensabile capire, interpretare e decodificare elementi extralinguistici. Ciò richiede l'acquisizione di altre competenze quali la competenza pragmatica, interculturale e sociolinguistica.

Il concetto di Intercultura educativa, cioè dell'insegnamento della cultura attraverso la lingua è riconosciuto ormai da tutti i glottodidatti. Caon lo tratta facendo riferimento a un passaggio tratto dalla circolare Ministeriale 205/90:

*L'educazione interculturale (...) comporta non solo l'accettazione ed il rispetto del diverso, ma anche il riconoscimento della sua identità culturale nella quotidiana ricerca di dialogo, di comprensione, di collaborazione, in una prospettiva di reciproco arricchimento. ( Caon e Rutka 2004, p. 41).*

È possibile insegnare elementi culturali usando giochi linguistici. Il docente può didattizzare un semplice gioco. Il gioco

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

infatti veicola elementi culturali quali: il rispetto del turno, la collaborazione tra gli agenti, ecc. recuperando tutte le esperienze vissute nell'infanzia: cioè il rispetto altrui, l'indipendenza, la collaborazione tra i bambini, la sfida, la competizione, il turno, ecc.

Dunque uno cresce imparando le regole della vita sociale in modo inconsapevole, regole che hanno sempre un impatto positivo sul comportamento dell'individuo.

Caon :

*Il gioco presenta due caratteristiche che possono favorire proposte didattiche interculturali. Esso è infatti, nello stesso tempo transculturale, tutti i bambini ( ... ) del mondo condividono alcuni aspetti appartenenti ad una “ grammatica universale ludica ” come : il rispetto delle regole, la ritualità della “ conta ” iniziale.*

( Caon e Rutka 2004, p. 41)

Diversi sono gli strumenti, i sussidi per l'insegnamento della cultura altrui: le carte, i libri, la proiezione dei filmati ecc. Ma riaffermare con determinazione che il modo migliore per insegnare la cultura resta sempre il gioco. A conforto di questa affermazione introduciamo un esempio che rispecchia il modo di vivere algerino e/o la cultura algerina:

*Bwita*<sup>6</sup> in italiano “ cassetta ” :

---

<sup>6</sup>Bwita : لعبة البويطة : è il diminutivo di bayt , infatti bayt significa casa è un gioco popolare , praticato da bambine. queste ultime imitano il quotidiano delle loro mamme , il gioco della *buita* rispecchia la realtà algerina perciò possiamo considerarlo uno specchio che potrebbe dare una visione sulla cultura del popolo.

Spiegazione nostra:

لعبة البويطة في الجزائر هي عبارة عن لعبة شعبية تمارسها الفتيات الصغيرات حيث تتقمص دور المرأة الجزائرية و كيفية قضاء يومها من تنظيف البيت إلى الطبخ... الخ من خلال هذه اللعبة بإمكاننا فهم وأخذ صورة عن نمط المعيشي وهذا ان دلّ على شيء فإنه يدل على إمكانية إعتبار هذه اللعبة وسيلة تعكس بكل موضوعية ثقافة ونمط المعيشي لطبقة الشعب الجزائري

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

In questo gioco le ragazzine imitano le loro mamme, una prende il ruolo della mamma indossa una giuba<sup>7</sup> s'incarica delle pulizie, prepara da mangiare, va al mercato e fa la spesa ed aspetta il marito. A mezzogiorno quest'ultimo entra in casa comanda e si arrabbia per qualsiasi cosa.

*La fanciulla imparava già dall'antichità, a vestirsi e a prendere cura di se stessa. Le bambole rappresentano modelli che hanno a che fare con la femminilità e la maternità. Quando le bambine giocano a fare le mamme, accudendo amorevolmente le loro bambole, simulando il momento della papa e portandole a spasso in carrozzina. I maschietti invece simulando battute di caccia, battaglie, la guida di un carro oppure di un'automobile interiorizzano il senso di protezione ed il ruolo di guida.<sup>8</sup>*

Il gioco rispecchia la vita quotidiana delle famiglie algerine che appartengono ad una classe sociale piuttosto bassa dove la maggioranza delle donne è a casa non lavora, ubbidisce all'uomo, marito, figlio, cognato - tutti i maschi, lui è il capo, comanda i suoi ordini vengono eseguiti senza discussione. Mentre lei vive in un automatismo notevole si alza la mattina presto, pulisce la casa, prepara il cibo, lava i piatti, ecc.

Un altro gioco che potrebbe rispecchiare le relazioni tra le persone è “ il gioco delle vicine “. C'è la vicina buona e quella cattiva la quale ha sempre una figlia che entra nelle case procura fastidi e crea problemi che finiscono sempre in litigi.

---

<sup>7</sup> Giuba : abito per le donne .

<sup>8</sup> [www.terranostera.altervista.org](http://www.terranostera.altervista.org).

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

Da questi esempi possiamo rilevare come il gioco sia uno straordinario specchio che riflette e veicola fedelmente gli elementi culturali di una realtà vissuta.

*“Un gioco è specchio/immagine della società nella quale si sviluppa ed ogni giocatore “gioca” (consapevolmente o meno) anche regole, simboli, aspirazioni, fantasie che sono proprie della cultura nella quale vive.” ( Caon e Rutka 2004, p. 41)*

Dunque l'insegnante utilizza questo sussidio per veicolare i valori dell'educazione interculturale. Trovando nella ludicità un contesto significativo di transculturalità<sup>9</sup>. Il discente impara in modo inconscio, collabora, attiva nel processo di apprendimento, la sfera cognitiva e la sfera emotiva.

I gruppi sociali si differenziano per lingua, modi di vivere e di pensare, anche per la religione e per le abitudini. Solo i giochi talvolta si differenziano ogni società, infatti ha i suoi giochi.

*“Essi sono piuttosto un elemento dell'identità culturale di un popolo, di un tempo, di un luogo, di una comunità. I giochi rappresentano uno specchio della società nella quale si sviluppano, sono il riflesso delle attese di un gruppo di persone” ( Staccioli, 2004, p. 70).*

### **2.7.6. Regole per un buon metodo didattico per insegnare la civiltà italiana ( Morganti, 2017)**

Le unità didattiche dedicate all'insegnamento dell'italiano lingua straniera sono ben strutturate. Ad ogni unità è dedicato un momento per gli elementi di civiltà e/o cultura italiana. Generalmente

---

<sup>9</sup> Il gioco è un'esperienza che accomuna, che mette in contatto e stabilisce una relazione paritetica tra le diverse conoscenze e competenze.

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

l'elemento culturale viene proposto alla fine di ogni unità cioè dopo l'acquisizione della competenza linguistica, il docente passa ad elementi di tipo storico e culturale. E contestualmente il docente deve assicurare :

- a. Insegnamento graduale e centrato sull'autoconsapevolezza, autogestione, consapevolezza sociale, competenze relazionali, e capacità di prendere decisioni responsabili.
- b. Insegnamento basato sul discente.
- c. Insegnamento basato sulla varietà dei sussidi didattici quali i giochi che aiutano gli studenti con difficoltà emotive, sociali e comportamentali ( studenti introversi, timidi, ecc.).
- d. Ambiente sicuro, cooperativo, sereno e positivo per coinvolgere tutta la classe.

### **2.7.7. L'animazione educativa come metodo**

Ci sembra necessario definire il termine animatore prima di trattare l'animazione educativa. L'animatore è quello chi dà l'anima ad un gruppo rende vivi e creativi gli apprendenti, lavora perché si esprimano con le parole, i corpi, le azioni, partecipino ognuno con il suo stile, le sue competenze.

*L'animazione ha a che vedere con il senso dell'esistenza, con la trama di una vita, col dinamismo trasformativo di una comunità. Strumento ambizioso, ma insieme scivoloso, talora può essere anche solo l'edulcorato svago che ti allietta per un attimo per riprecipitare nel consueto tran tran quotidiano. ( Manuzzi, 2015, p.163)*

L'animatore deve possedere qualità quali; far esprimere gli altri, attivare la propria sensibilità di ognuno, ascoltare bene l'altro,

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

lasciarsi toccare dalle situazioni che emergono, spiazzare e lasciarsi spiazzare . Deve essere attento verso sé stesso e verso gli altri. La situazione animativa è collegata ad una serie di punti che per L. Regoliosi (1992) sono:

Controllare l'approccio maieutico verso il soggetto e il gruppo,

Dare molta importanza alla messa in gioco e alla scoperta;

Mettere in rilievo il linguaggio non verbale e l'espressione emotiva e creativa;

Favorire un clima rilassante ed emotivamente coinvolgente;

Imparare a rispettare il turno, il tempo ed i pari;

Il procedere a spirale fra momenti individuali e collettivi.

Il gioco e l'animazione sono due volti di uno stesso concetto attribuiscono all'esperto conduttore il ruolo di facilitatore di un processo trasformativo.

Per la sua importanza ed utilità il metodo animativo è introdotto nel processo di insegnamento, raccogliendo la grande sfida educativa praticata dagli adulti nei loro diversi mondi comunicativi.(Manuzzi, 2015)

### **2.8. Le tecniche dell'animazione**

#### *Il brainstorming*

Tecnica vista per la prima volta nel Novecento e da subito diventata una delle più diffuse strategie di animazione di gruppi . (Osborn 1988).

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

Questa tecnica utilizzata per risolvere problemi difficili perché consente di giocare con le idee. Manuzzi sostiene che:

*“Opera per associazioni di idee, attraverso il pensiero divergente, stimola una maggiore apertura ideativa e consente di varcare la soglia di nuove possibilità, tanto è un gioco.”*

*( Manuzzi, 2015, p, 168)*

### **Il role playing**

L'origine del termine si deve allo psichiatra rumeno Jacob L. Moreno (Morganti e Bocci, 2017). Il quale sostiene che la simulazione e la drammatizzazione permettono di sperimentare nuovi comportamenti e rendere dinamiche le situazioni.

Negli Anni Sessanta il *role playing* è stato ampiamente adottato in ambito pedagogico come strategia educativa. Nell'insegnamento delle lingue le tecniche di simulazione sono molto efficaci per capire i problemi in classe e per ipotizzare soluzioni.

Secondo Capranico (Cortina e Capranico, 1997), *il role playing* è altamente formativo, induce effetti importanti quali la maturazione sociale, la collaborazione nonché la revisione di punti di vista.

In una situazione immaginaria l'assunzione di un comportamento si articola in tre fasi:

- Il conduttore introduce il problema;
- I partecipanti interpretano la parte assegnata loro;
- Dopo l'interpretazione delle parti si organizza una discussione di gruppo per una auto valutazione. (Chan,2013)

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

### *Il circle time*

Il *circle time* è una strategia di insegnamento/apprendimento utile a facilitare la comunicazione, rappresenta un momento in cui tutti possono sentirsi inclusi e incentivati a partecipare, favorisce la socializzazione anche tra gli adulti e può essere usata efficacemente come *icebraker*<sup>10</sup>. I giochi dei bambini e degli adulti non sono gli stessi ma le regole e la struttura restano comuni. Anche in questa strategia l'insegnante gioca il ruolo di facilitatore, non dà giudizio, non propone soluzioni.

Gli obiettivi del *circle time* sono:

- Promuovere la conoscenza docente-discente;
- Creare una comunicazione agevole e aumentare il senso di appartenenza ad un gruppo;
- Favorire lo scambio di idee e di opinioni.

### *Jigsaw*

Tecnica di lavoro di gruppo cooperativo, dove il contenuto di lavoro viene suddiviso in parti. (Johnson 1987), ogni apprendente studia individualmente il suo contenuto che deve essere diverso da quello assegnato agli altri. le parti dell'argomento di studio sono interdipendenti fra di loro.

### Lavoro di gruppo

È l'insieme delle azioni dei movimenti e dei prodotti del gruppo.

Gli indicatori di qualità di un lavoro fatto da un insieme di individui sono:

---

<sup>10</sup>Icebraker : Un qualcosa per rilassare una situazione o un'atmosfera eccessivamente formale o imbarazzante.

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

- La definizione e la chiarezza degli obiettivi;
- La convenienza tra l'obiettivo mirato dal gruppo e la sua organizzazione interna incluse ;
- La comunicazione interna tra i membri e la consapevolezza della attivazione

### *Peer tutoring*

Basato sulla formazione di coppie di studenti in posizione asimmetrica che hanno un obiettivo comune, il *peer tutoring* permette agli studenti di apprendere la cooperazione ed è consigliata la scelta di due studenti di livelli e abilità diversi.

Le tipologie del *peer tutoring* sono due: quella fissa dove il *tutee* è supportato dal *tutor*, che è l'allievo esperto, quella reciproca dove *tutor e tutee* lavorano insieme. ( Morganti, 2017)

### **8.1. Strategie e procedure di facilitazione del processo di insegnamento**

Le strategie o tecniche di facilitazione del processo di insegnamento/ apprendimento, derivano dalla prospettiva cognitivo-comportamentale. Tra le strategie applicate nel processo di insegnamento citiamo ( Morganti 2017):

#### *La task analysis.*

La task analysis o l'analisi del compito che avviene isolando e descrivendo i componenti che svolgono il compito, di descrivere e scoprire i prerequisiti necessari per insegnare correttamente ognuna delle unità componenti tale compito.

#### *Il prompting*

## CAPITOLO SECONDO: l'insegnamento della letteratura e della civiltà

---

È una tecnica di controllo dello stimolo mediante la quale si favorisce la missione di comportamenti adeguati.

I *prompt* ( suggerimenti) possono essere

testi scritti, disegni, fotografie, immagini. E svolgono una funzione di guida nel compito di apprendimento.

Il *modeling*

Un apprendente (osservatore) acquisisce diverse abilità, mediante l'osservazione di un altro soggetto più competente che assume la funzione di modello. Grazie a questa tecnica lo studente può acquisire diverse competenze.

I tipi del *modeling* sono il *modelling* graduale, il *modelling* guidato e simbolico, metallizzato, e tra pari.

### **Conclusioni**

Risulta fondamentale l'importanza del gioco per l'insegnamento/apprendimento della letteratura e della cultura italiana, ad un pubblico adulto. La proposta dello studio per la letteratura italiana avviene solo dopo una buona acquisizione della competenza linguistica e di altre competenze che possedute mediante l'uso di materiale autentico. Nel primo anno di studio un discente non è in grado di confrontarsi con testi letterari stranieri complessi. Pertanto occorre iniziare con testi semplici e prendere in considerazione e dare giusto rilievo al livello linguistico dei discenti. In relazione alla civiltà il docente propone dei modelli e non tout-court la civiltà italiana a studenti principianti, vista la difficoltà del lessico ed della sintassi usata. Nella parte sperimentale presenteremo alcuni giochi che concorrano a facilitare l'insegnamento della civiltà e la letteratura italiane.

# **PARTE SPERIMENTALE**

## **CAPITOLO TERZO**

# **Metodologia e protocollo di ricerca**

- 3.1. Protocollo di ricerca
- 3.2 .Luogo di ricerca
- 3.3. La scelta dell'Università Ali Lounici Blida 2
- 3.4. Il campione di ricerca
- 3.5. Criteri di scelta del campione
- 3.6. Itinerario didattico
- 3.7. La metodologia usata

## CAPITOLO TERZO.: metodologia e protocollo di ricerca

---

### Premessa

Per promuovere e mettere in luce la metodologia seguita per elaborare la ricerca mostriamo l'articolazione dell'indagine:

- Il luogo delle ricerca.
- La metodologia usata nell'insegnamento della materie La letteratura e la civiltà.
- Gli strumenti usati per verificare l'utilità della glottodidattica ludica per l'insegnamento /apprendimento delle discipline oggetto della ricerca.
- Analisi e verifica degli strumenti per confutare o confermare le ipotesi di studio.

Il presente lavoro svolto in un arco di tempo di quattro anni, e stato iniziato a partire dal primo anno d'iscrizione al dottorato 2015/2016.

Dopo una prima fase di osservazione e indagine sui problemi incontrati dagli studenti e/o dagli insegnanti nell'insegnamento /apprendimento di letteratura e civiltà, e seguita la parte sperimentale con le unità didattiche di letteratura svolte con studenti del primo, del secondo e del terzo anno di laurea.

La fase di osservazione precede lo svolgimento delle unità didattiche.

L'obiettivo principale è:

- Circoscrivere le difficoltà incontrate dai docenti e/o discenti nell'insegnamento/apprendimento di letteratura e civiltà italiana.

## CAPITOLO TERZO.: metodologia e protocollo di ricerca

---

- Analizzare i metodi, le tecniche, le strategie e gli strumenti di insegnamento di tali discipline.
- Controllare le reazioni dei discenti di fronte ai testi letterari e storici complessi.

Dato che i nostri colleghi devono seguire e completare il programma annuale e per mancanza di tempo non possono collaborare con noi, abbiamo deciso di insegnare personalmente le materie oggetto di questa ricerca .

Dobbiamo riconoscere la disponibilità e la collaborazione dei gruppi-classe . Per dare credibilità scientifica e per ottenere risultati affidabili spieghiamo ai nostri indagati all'inizio di ogni nuova UD, l'obiettivo mirato dichiarando loro la sua appartenenza ad un progetto di ricerca che è in corso di elaborazione . Gli studenti sono stati comprensivi, interessati alla materia proposta, motivati perché abbiamo spiegato che le lezioni verranno effettuate sotto forma ludica e abbiamo spiegato cosa si intende con la metodologia ludica e che quest'ultima ci aiuterà molto a facilitare le lezioni di letteratura e civiltà e superare agevolmente la complessità dei testi letterari e storici.

I soggetti partecipanti a questo lavoro studiano la lingua italiana all'Università Ali Lounici Blida 2, appartengono a classi sociali diverse, imparano l'italiano all'Università. Alcuni di loro lo praticano soltanto in classe, altri risiedono nelle residenze universitarie e non hanno internet, perciò è stata ottenuta in considerazione la mancata pratica dell'italiano fuori della classe. Questo fatto costringe costantemente a definire, chiarire, spiegare le parole difficili. Gli studenti del primo anno sono motivati, tra di loro ci sono quelli che hanno imparato l'italiano al liceo, mentre altri l'hanno appreso da

## CAPITOLO TERZO.: metodologia e protocollo di ricerca

---

soli seguendo le nuove tendenze o mode di apprendimento delle lingue straniere, non solo l'italiano ma anche il cinese, il turco, il russo, ecc.

Queste condizioni sono state valido aiuto per centrare gli obiettivi mirati quali la pratica dei giochi in classe e la verifica dell'utilità del metodo ludico per insegnare letteratura e la cultura italiana. Il tempo dedicato al primo approccio alla letteratura con gli studenti del primo anno è di un' ora e mezza.

Con gli studenti del secondo anno si è presentate qualche difficoltà. Perché hanno mostrato un certo disinteresse verso l'apprendimento della lingua italiana. Inoltre l'ora e mezza dedicata a questa disciplina è stata programmata il mercoledì, cioè una giornata quasi libera perché le lezioni iniziano dopo mezzogiorno cioè verso l'una e mezza. Ma con il tempo e grazie alle attività ludiche abbiamo potuto realizzare la nostra UD nelle migliori condizioni. L'ultimo campione è composto dagli studenti del terzo anno che hanno preconoscenze letterarie abbastanza sufficienti per accedere a concetti letterari e storici .

Con i soggetti del terzo anno non abbiamo trovato difficoltà nell'elaborazione delle tracce operative. Perché la letteratura è una disciplina che fa parte dell'unità fondamentale e ha il coefficiente "3". E con tre ore settimanali dedicate allo studio del testo letterario, abbiamo potuto svolgere una buona parte del lavoro.

I contenuti, il procedimento, gli ostacoli, la reazione degli studenti, la motivazione, la collaborazione saranno spiegati minuziosamente nel terzo capitolo.

### 3.2. Luogo della ricerca

L'Università Ali Lounici Blida<sup>2</sup>, chiamata dagli studenti Università dell'Affroun, è una struttura pubblica, situata a Al Affroun (Blida) nel nord del Paese. Creata con il decreto n° 13-162, porta il nome di Ali Lounici un ex-capitano di L'ALN<sup>11</sup>. La sede dell'Università si trova nella città dell'Alffroun che dista 30Km dall'Università. È di nuova costruzione, ha quattro facoltà la facoltà di Lettere e Scienze Umane, Giurisprudenza, Scienze Sociali, ed Economia. Per la natura di questo tema e di questa ricerca abbiamo svolto la parte operativa presso la facoltà di Lettere, nel dipartimento d'italianistica che si trova nel *batiment* B. Le aule dove insegniamo sono sparpagliate tra il *batiment* C e B per ragioni amministrative e pedagogiche, ma sono grandi, spaziose, luminose. I banchi sono in fila e fissi al pavimento, le lavagne sono bianche. Insomma le aule garantiscono un buon apprendimento per gli studenti, ma non sono adeguate per realizzare certe tecniche come il *circle time* ecc.

L'Università dispone di spazio per prendere un caffè e consumare spuntini nell'ora di pranzo per quanti non amano fare la fila alla mensa, sebbene le mense siano quattro riservate a studenti e/o gli impiegati.

### 3.3. La scelta dell'Università Ali Lounici Blida 2

L'italiano s'insegna in tre università algerine: Algeri, Blida e Annaba. S'insegna anche nei licei, nelle scuole private, nell'Istituto Italiano di Cultura. Abbiamo scelto l'Università Ali Lounici Blida 2 per effettuare la parte sperimentale dell'elaborato perché rappresenta per noi un campo molto fertile. Di seguito presentiamo i fattori che garantiscono l'affidabilità della nostra sperimentazione:

---

<sup>11</sup>[Université de Blida 2 — Wikipédia](#)

## CAPITOLO TERZO.: metodologia e protocollo di ricerca

---

- Siamo docenti d'italiano in quest'università;
- Siamo facilitati per guadagnare tempo e sforzo;
- Conosciamo perfettamente l'ambiente e tutto questo ci aiuta e facilita la raccolta dei dati.

### 3.4. Il campione di ricerca

Gli studenti partecipanti studiano all'Università Ali Lounici Blida 2. Come abbiamo accennato sono nostri studenti, la loro maggioranza risiede nella residenza universitaria, altri abitano a Blida, Tipasa, Algeri. Vengono in pullman universitario per frequentare il corso d'italiano. Il campione è composto da tre gruppi-classe di diversi livelli. Il primo gruppo-classe, sono studenti del primo anno, il secondo gruppo-classe sono gli studenti del secondo anno e infine l'ultimo gruppo-classe sono gli studenti del terzo anno. Gli studenti del primo gruppo studiano nel *batiment C*, gli altri hanno aule nel *batiment B*. Tutti hanno la possibilità di accesso alla biblioteca della facoltà, molto ricca di libri e di pubblicazioni recenti. Ad ogni *batiment* c'è una copisteria dove si possono fare fotocopie.

Numero di studenti	70 studenti 49 femmine 21 maschi
Età	Tra 19 e 26 anni
Luogo	Università Ali Lounici Blida2
Livello	Primo, secondo e terzo anno
Periodo	4 anni.

### 3.5. Criteri di scelta del campione

Abbiamo scelto questi campioni perché corrispondono ai bisogni scientifici e didattici relativi a questa ricerca. Trattasi di applicare giochi didattici in letteratura e civiltà con studenti adulti di diversi livelli al fine di superare la difficoltà del disinteresse e della demotivazione degli studenti rispetto all'apprendimento della letteratura e della civiltà italiane.

Dobbiamo segnalare che i gruppi-classe sono eterogenei,

- di sesso diverso, 49 femmine e 17 maschi;
- di età diversa, tra i 19 e i 26 anni;
- Di provenienza diversa, studenti del Sud, dell'Ovest e del Nord;
- Oltre a questo abbiamo realizzato la sperimentazione ha coinvolto tutti gli studenti presenti durante lo svolgimento delle attività dell'UD e/o l'UDA, cioè non abbiamo scelto alcuni escludendo altri.

### 3.6. L'itinerario didattico

Le unità didattiche proposte in questa ricerca sono state inserite nel programma stabilito dal Ministero dell'Insegnamento Superiore E della Ricerca Scientifica, e dai docenti responsabili delle materie di civiltà e di letteratura. Abbiamo scelto attività adatte alle lezioni previste. La pratica del gioco è stata inserita in una o due fasi, dell'unità, con la finalità di motivare i discenti e preparare sia per motivare i discenti e prepararli, sia nell'ultima fase di verifica per controllare l'acquisizione dei concetti studiati. Dobbiamo segnalare

## CAPITOLO TERZO.: metodologia e protocollo di ricerca

---

che ogni UD è durata più di un mese e questo giustifica la quantità dei giochi svolti durante la sperimentazione.

### 3.7. Programma di letteratura e civiltà e livelli :

- Programma di introduzione alla letteratura e alla civiltà, primo anno.
- Programma di letteratura e civiltà, secondo anno.
- Programma di letteratura ,terzo anno.

#### **Programma di introduzione alla civiltà italiana: primo anno di corso**

- 1- Posizione geografica dell'Italia
- 2- Divisione geografica e politica
- 3- Regioni d'Italia e capoluoghi
- 4- Le montagne
  - Le Alpi e gli Appennini
- 5- Le colline
- 6- I vulcani
- 7- I fiumi
- 8- La cucina italiana
- 10- Mezzi di trasporto
- 11- La moda
- 12- Le feste italiane

#### Programma di letteratura, secondo anno di corso

1. Che cosa è la letteratura.
2. La presentazione del testo letterario.

## CAPITOLO TERZO.: metodologia e protocollo di ricerca

---

2.1. la prosa

2.2. la poesia

2.3. il teatro

3. Alcuni tipi di testo narrativo.

4. Lo schema del testo narrativo.

5. Il narratore.

5.1. Le funzioni del narratore.

5.2. La presentazione di un personaggio.

5.3. La caratterizzazione.

6. Lo spazio narrativo.

07. Le figure retoriche

### **Programma di Civiltà italiana secondo anno.**

L'Ottocento e il Novecento italiani.

- Introduzione. Contesto storico settecentesco.
- Gli inizi del Risorgimento (1748-1815).
- Il Romanticismo storico e politico.
- **Dalla Restaurazione al 1832.**
- **L'assetto di Vienna, il Congresso di Vienna**
- Le origini sociali dei moti insurrezionali
- **I moti e le insurrezioni del 1820-1831.**
- Le conseguenze.

## CAPITOLO TERZO.: metodologia e protocollo di ricerca

---

- Mappe.
- II°. Carlo Alberto, Mazzini e i moderati (1832-46).
- Carlo Alberto.
  - **Mazzini. Garibaldi.**
  - Gioberti, i neoguelfi e i moderati.
- III°. La rivoluzione nazionale (1848-49).
- Le origini della crisi rivoluzionaria.
  - Il momento neoguelfo.
  - Arriva la rivoluzione (la Prima Guerra d'Indipendenza.).
  - La guerra del Re e il momento repubblicano.
  - Il bilancio.
- IV°. La politica di Cavour
- Una libera chiesa in un libero stato.
  - Cavour.
  - La politica estera e interna di Cavour.
  - la seconda Guerra d'Indipendenza 1859.
- V°. Garibaldi e i Mille:
- La spedizione dei Mille.
  - L'Italia Unita. (Il bilancio).
  - La questione romana ed i briganti.
- VI°. La terza Guerra d'Indipendenza (1866)
- La terza Guerra d'Indipendenza.
  - Roma capitale d'Italia.

## CAPITOLO TERZO.: metodologia e protocollo di ricerca

---

### VII°. L'età giolittiana (1901-1914)

- Giovanni Giolitti, politica, economia, Istituzione e cultura.
- La fine dell'età giolittiana.

### VIII°. Il fascismo

- Definizione del partito.
- Benito Mussolini, come prende il potere.
- La marcia su Roma.
- Il pensiero fascista, politica, economia, scuola, razzismo.
- La fine del Fascismo.
- Il brigantaggio, la questione meridionale
- Breve riassunto sull'Italia Contemporanea.

### **Programma di Letteratura italiana secondo anno**

#### **L'Ottocento e il Novecento Italiano**

- Introduzione all'età dell'Illuminismo e il Neoclassicismo.

#### 1. L'età del Romanticismo.

##### 1. Il Preromanticismo.

##### 2. Il Romanticismo.

3. La Germania, patria del Romanticismo, campo letterario, filosofico, politico, linguistico.

4. Alessandro Manzoni, le idee e le tematiche, I 'Promessi Sposi'

#### 2. L'età del Realismo:

1. Caratteri generali, il positivismo, squilibrio tra nord e sud, alla realizzazione dell'unità d'Italia.

### 2. Contesto sociale

### 3. Le coordinate culturali ,

la letteratura realistica, il naturalismo francese e il verismo italiano, l'impressionismo, Verdi nella musica , il romanzo interpretazione e fotografia della vita.

4. Luigi Capuana e Giovanni Verga, le idee e le tematiche, scelta di un'opera.

### 3. L'età del decadentismo:

1. il contesto storico il colonialismo.

2. il contesto sociale, la crescente industrializzazione, le lotte sociali , emigrazione di lavoratori italiani.

3. Le coordinate culturali (Friedrich Wilhelm Nietzsche, Sigmund Freud) il Neo-impressionismo, il Simbolismo.

4. La poesia, Giovanni Pascoli La mia sera o Gabriele D'Annunzio.

5. La prosa, Il superuomo, Antonio Fogazzaro.

### 4. L'età delle Avanguardie:

1. Il contesto storico, l'imperialismo, l'ascesa economica.

2. Il contesto sociale, il modernismo, l'espressionismo, il futurismo, il dadaismo.

3. La prosa, espressione di una realtà inquieta, Italo Svevo: La coscienza di Zeno.

4. La poesia, Aldo Palazzeschi.

## CAPITOLO TERZO.: metodologia e protocollo di ricerca

---

5. L'età del Neorealismo.
  1. Il contesto storico, lo stato fascista.
  2. Il contesto sociale, il teatro, la scultura, la musica, la pittura, il cinema.
  3. La prosa, esperienza e riflessione. Alberto Moravia, Elio Vittorini, Cesare Pavese, Ignazio Silone, Primo Levi, scelta di un autore.
6. L'età delle Neoavanguardie:
  1. Il contesto storico, la guerra fredda.
  2. Il contesto sociale, il processo di rinnovamento politico, economico e sociale.
  3. La prosa Pasolini, il gruppo 63, Italo Calvino, Leonardo Sciascia, Elsa Morante. (scelta di un autore).

### **Programma di Letteratura italiana III° anno**

- La Letteratura religiosa del Duecento in Italia.
  - Caratteri generali.
  - Letteratura religiosa in Umbria, S. Francesco, Il cantico di frate sole.
- Le scuole poetiche del Duecento.
  - La scuola siciliana.
  - La scuola toscana.
- La Letteratura del Trecento.

## CAPITOLO TERZO.: metodologia e protocollo di ricerca

---

- Dante Alighieri ,La Divina Commedia.
  - La struttura dell'universo dantesco.
  - La data e la trama del viaggio.
  - Analisi dell'opera.
  - La poesia delle tre cantiche. (Inferno, Purgatorio, Paradiso)  
un canto a scelta.
- Francesco Petrarca, Il Canzoniere,
  - Biografia.
  - Analisi dell'opera.
  - Voi ch'ascoltate in rime sparse il suono (I°).
- Giovanni Boccaccio, Il Decameron.
  - Biografia.
  - Analisi dell'opera.
  - Landolfo Rufolo. (II°, 4).
- La letteratura del Quattrocento (grandi autori/opere).
- La letteratura del Cinquecento (grandi autori/opere).
- La letteratura del Seicento (grandi autori/opere).
- **La letteratura del Settecento/ Ottocento e Novecento.**

### 3.7. La metodologia usata

Per rispondere alla problematica abbiamo seguito una metodologia quantitativa e qualitativa

## **CAPITOLO TERZO.: metodologia e protocollo di ricerca**

---

### **a. Metodologia qualitativa**

Per ottenere risultati affidabili e rispondere alle domande di ricerca, abbiamo usato l'osservazione come un primo passo per rilevare i maggiori problemi incontrati dai docenti e dai discenti nel percorso di insegnamento e/o apprendimento di letteratura e civiltà. Ispirate da una griglia di osservazione della classe di lingua scaricata da internet.

### **b. Metodologia quantitativa**

Abbiamo usato questionari strutturati per descrivere i fenomeni attraverso tabelle e statistiche numeriche o attraverso rappresentazioni grafiche.

### **3.7.1 Strumenti di ricerca**

#### **L'osservazione**

Esistono due tipi di osservazione. Osservazione partecipante, e non partecipante, nella prima l'osservatore, si mescola con i soggetti (studenti) che indaga. Mentre nella seconda si distacca dai soggetti osservati.

#### **L'inchiesta**

Per conoscere le opinioni degli studenti indagati ci siamo serviti di tre questionari.

#### **Il questionario**

Per poter raccogliere una grande quantità di informazioni in tempi brevi e di elaborarle statisticamente ci siamo serviti dal questionario che è un insieme di domande strutturate, a scelta multipla, vero/falso, aperte o chiuse.

### La disposizione dei banchi

La disposizione dei banchi in classe ha un ruolo importante nel rendere l'apprendimento più coinvolgente e stimolante. Varie sono le disposizioni dei banchi: ci sono classi con banchi a forma di ferro di cavallo, di serpentine, ai gruppi; a isole, a *partenership*, a corridoio, a conferenza, a file. Le classi dove abbiamo svolto la parte sperimentale della ricerca sono a file. Per questa disposizione Kanizsa dichiara:

*(...) fa convergere gli sguardi degli alunni sull'insegnante; dal punto di vista della gestione della classe è quella che consente al docente di avere potenzialmente sotto controllo gli alunni e ostacola la comunicazione tra bambini.<sup>12</sup>*

In poche parole, tale disposizione è adeguata a una lezione frontale e non favorisce il lavoro cooperativo.

### 3.7.2. La raccolta dei dati

#### 3.7.2.1 Osservazione diretta su studenti non appartenenti alla ricerca.

Prima di iniziare le unità didattiche abbiamo voluto conoscere come vengono insegnate le materie a soggetti di ricerca. Qual è il livello di competenza linguistica degli studenti, le loro conoscenze letterarie, storico-culturali, il loro grado di motivazione, la loro collaborazione e motivazione, e infine il loro interesse verso l'apprendimento dei concetti letterari e culturali. Per raccogliere il massimo delle informazioni abbiamo osservato qualche lezione di

---

<sup>12</sup> Kanizsa S, *Come fare per gestire la classe nella pratica didattica*, Firenze, Giunti scuola, 2007, p. 88.

## CAPITOLO TERZO.: metodologia e protocollo di ricerca

letteratura e civiltà applicando una griglia di osservazioni scaricata da internet .

### Scheda 1. Osservazione centrata su studenti che non sono parte della ricerca)

	Attività didattica	Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno gli studenti	Sussidi
90 minuti	Definizione del testo narrativo; le sue caratteristiche; ecc.	Dopo la scrittura della lezione, il docente fa una spiegazione minuziosa della lezione, spiega ogni elemento linguistico e letterario. La maggioranza dei tempi i docenti ricorrono alla lingua madre, usano gesti. Insomma fanno tutto il necessario per facilitare la comprensione.	Ascoltano la spiegazione, fanno domande	Libro e fotocopie
180	I generi del	Il docente	Gli studenti	Fotocopie/

## CAPITOLO TERZO.: metodologia e protocollo di ricerca

minuti	testo narrativo	evidenzia i generi letterari del testo narrativo, dà esempi dei testi narrativi in francese e in arabo allo scopo di facilitare la sua lezione.	ascoltano ciò che viene spiegato, chiedono definizioni se non capiscono certi termini, rispondono alle domande del docente.	libri
90 minuti	I personaggi	Il docente inizia la sua lezione illustrando l'importanza dei personaggi nel testo narrativo, spiega la sua lezione dando esempi di personaggi famosi.	Gli studenti seguono la spiegazione senza chiedere niente.	Fotocopie
90 Minuti	I luoghi	Il docente inizia la sua lezione con la narrazione di una fiaba per studiare come	Gli studenti seguono la narrazione della fiaba per poter rispondere	Una fiaba

## CAPITOLO TERZO.: metodologia e protocollo di ricerca

		viene descritto il luogo dallo scrittore	alle domande del docente	
90. Minuti	Il narratore: tipi di narratori	Il docente evidenzia l'esistenza di molti tipi di narratori	I discenti seguono la spiegazione	Fotocopie

### Commento

L'osservazione è stata fatta sulla prima lezione di introduzione alla letteratura. Abbiamo notato che gli studenti osservati sono seri, seguono le spiegazioni del docente, chiedono chiarimenti. Insomma sono attenti e mostrano un grande interesse per la lingua italiana, questo non vuol dire che sono interessati alla materia stessa, anzi hanno voglia di apprendere parole nuove in italiano e ripassare le lezioni studiate prima.

### 3.7.2.2 Scheda 2. La reazione degli studenti

	<u>Reazioni degli studenti</u>
Durante la lezione prendono appunti	No
Ascoltano ciò che dice l'insegnante e mostrano interesse	Sì

## CAPITOLO TERZO.: metodologia e protocollo di ricerca

---

Fanno domande pertinenti	No
Cercano di perdere tempo	Sì
Ci sono studenti che monopolizzano l'attenzione dell'insegnante	Sì
Chiedono di approfondire alcuni argomenti	No
L'atmosfera della classe: C'è rumore e confusione	Sì, quando uno studente cerca di avere qualche chiarimento, alcuni studenti parlano tra di loro.
C'è attenzione e silenzio	Non tutti gli studenti mostrano interesse verso la materia insegnata, cioè il 70% segue la spiegazione, mentre il 30% giocano di nascosto con i loro cellulari.

### Commento

Come si vede nella tabella i discenti osservati non chiedono chiaramente sulla letteratura questo l'abbiamo visto ed osservato sin dalla prima lezione. Anche se seguono la spiegazione del loro insegnante, abbiamo notato che fanno domande sulla lingua

## CAPITOLO TERZO.: metodologia e protocollo di ricerca

---

italiana, chiedono il significato delle parole, perciò abbiamo potuto dedurre che il loro interesse viene focalizzato sull'acquisizione della lingua tralasciando l'apprendimento dei concetti letterari. Alla fine di ogni lezione il docente chiede ai discenti di fare un piccolo riassunto di ciò che è stato presentato per verificare se hanno ben capito la lezione o no. Abbiamo notato l'indifferenza di alcuni che non fanno l'attività cioè il riassunto e per perdere il tempo e non farlo, pongono domande che hanno già le loro risposte.

### Scheda 3. dei comportamenti degli insegnanti e studenti

In questa scheda va contrassegnato il valore dato ad ogni elemento della lista, come indicato nella scala di valore.

Legenda: 0 - molto basso 1 – basso 2 – medio 3 – alto 4 - molto alto

#### Insegnante

	0	1	2	3	4
Uso della L M: Il docente ricorre sia alla lingua madre cioè l'arabo classico o il berbero sia alla lingua materna cioè il dialetto algerino .				+	
Uso della L S, il docente fa ricorso al francese					+

## CAPITOLO TERZO.: metodologia e protocollo di ricerca

---

Tempo di parola					+
Rinforzo positivo					+
Rinforzo negativo	+				
Uso di supporti visivi		+			
Uso di gesti					+
Correzioni					+

### Commento

Ogni docente ha il suo modo di insegnamento, Cerca di semplificare la sua lezione ed assicurare un buon apprendimento con la diversificazione degli attrezzi didattici. Perciò ricorre talvolta alla lingua materna o straniera per chiarire le ambiguità e le difficoltà incontrate dai discenti. Se non raggiunge gli obiettivi mirati cambia addirittura il linguaggio verbale usando quello non verbale o prossemico. Il modo di insegnamento varia da un docente ad un altro, c'è chi usa le nuove tecnologie, c'è chi incoraggia i suoi discenti con applausi, sorriso, altri no, vedono nei rimproveri una sorta di terapia o uno stimolo per motivare gli studenti. In sintesi ciascun docente ha la sua identità didattica cioè la sua propria impronta.

Per quanto riguarda il docente messo sotto la nostra osservazione:

- ricorre frequentemente al francese per spiegare la sua lezione;
- parla molto usando i gesti;
- non usa molto i supporti visivi;

## CAPITOLO TERZO.: metodologia e protocollo di ricerca

---

- incoraggia i suoi discenti.

### Studente

	0	1	2	3	4
Uso della LM					+
Uso della LS		+			
Tempo di parola		+			
Attenzione				+	
partecipazione		+			
Interazione con l'insegnante		+			
Interazione con uno studente	+				
Auto correzione	+				

### Commento

I discenti non partecipano molto, fanno domande in arabo talvolta in francese, la loro interazione in classe è molto bassa, però si vede che sono attenti ed interessati all'apprendimento della lingua italiana e non alla materia insegnata.

### Scheda sulle attività

Attività	0	1	2	3	4
Lavoro in coppia		+			
Lavoro in	+				

## CAPITOLO TERZO.: metodologia e protocollo di ricerca

---

gruppo					
Inter gruppo	+				

### Commento

Abbiamo già detto che la lezione osservata era la prima lezione svolta con gli studenti del primo anno. Non si conoscono bene perciò abbiamo notato che ognuno, fa l'attività individualmente e il lavoro in coppie si fa solo su richiesta del docente. Cioè questi studenti non collaborano tra di loro e ciò significa che non esiste un lavoro cooperativo .

### 3.4.2.3. Osservazione centrata sugli studenti

Per avere un'immagine chiara sul comportamento degli indagati di fronte all'apprendimento di letteratura e civiltà, abbiamo optato per ore di osservazioni, dei gruppi –classe scelti per effettuare la parte operativa. Ad ogni gruppo classe abbiamo dedicato più di un'ora di osservazione.

Il obiettivo era:

- Vedere come la letteratura e la civiltà vengono apprese o percepite ;
- Rivelare gli ostacoli incontrati per poter elaborare unità didattiche su misura cioè adeguate al livello linguistico dei nostri studenti ed alle condizioni di insegnamento di tali materie, usando metodi, tecniche e sussidi che agevolano la lezione e favoriscono un buon apprendimento.

### **Tipo di osservazione**

Abbiamo scelto l'osservazione libera centrata sul discente e sulla classe.

### **I risultati dell'osservazione**

Nel mese di gennaio 2016 abbiamo visitato le classi dei nostri campioni. Si tratta di gruppi di studenti del primo, secondo e del terzo anno.

### **Gli obiettivi pedagogici**

- Definizioni dei concetti letterari.
- Apprendere la terminologia del campo semantico letterario (1° anno).
- Illuminismo e Neoclassicismo (2° anno).
- Studio semantico e metrico di un testo poetico (3° anno).

#### **3.7.2.4. Osservazioni centrate sui discenti**

I soggetti messi sotto osservazione sono studenti adulti la loro età varia tra 19 e 26 anni.

Per gli studenti del primo anno vengono proposti elementi di base per l'apprendimento della lingua e la cultura italiana. Il modulo di avviamento alla letteratura prevede qualche definizione, in particolare: fiaba, favola, leggenda, tipi di personaggi, ecc.

Per quanto discenti del secondo anno abbiamo notato che la loro competenza linguistica è media e hanno una conoscenza letteraria e culturale mediocre e limitata.

## **CAPITOLO TERZO.: metodologia e protocollo di ricerca**

---

Gli studenti del terzo anno hanno già studiato la letteratura nei primi due anni perciò loro hanno posseggono prenoscenze abbastanza buone, ma la motivazione è piuttosto carente, quasi tutti sono passivi, timidi, introversi. Il loro livello di conoscenza linguistiche è debole i più usano i verbi all'infinito e non conoscono gli ausiliari nei tempi passati facendo confusione tra avere ed essere.

### **3.7.2.5. Osservazioni centrate sulle aule**

Le aule sono spaziose, luminose ma non sono protette dal rumore che entra dalle finestre a causa dei lavori di costruzione. I banchi sono a file e vanno bene per i lavori a coppie non c'è disponibilità di attrezzatura tecnologica .

**Capitolo quarto**

**Analisi interpretazione dei risultati**

**dei**

**questionari e del colloquio**

Premessa

4. I questionari

4.1. La somministrazione

4.2. Analisi e interpretazione dei risultati

4.3 . Colloquio

## **CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari**

---

### **Premessa**

Per verificare l'efficacia ed il contatto dello studente con le attività ludiche nell'apprendimento della civiltà e della letteratura italiana e per confermare o correggere le nostre ipotesi e rispondere alla problematica, abbiamo pensato al questionario come secondo strumento di ricerca che potrebbe indicare il gradimento o il rifiuto delle attività ludiche. Infatti abbiamo usato tre questionari rivolti a tre campioni diversi cioè il primo questionario indirizzato agli studenti del primo anno, il secondo è rivolto agli studenti del secondo anno e l'ultimo l'abbiamo dedicato agli studenti del terzo anno.

La parte destinata all'analisi dei questionari riflette di più la realtà dell'apprendimento della lingua italiana in generale e della civiltà e della letteratura italiana in particolare. Attraverso il questionario, è stato possibile valutare la realtà del processo di apprendimento della civiltà e della letteratura all'università di Blida 2. La raccolta delle informazioni si è svolta tramite strumenti diversi sia di natura quantitativa: (analisi dei dati forniti dal questionario), che qualitativa.

#### **4. I questionari**

##### **Questionario per discenti. (1° anno)**

Sesso : M F

Età :

Provenienza :

1)Quali lingue conosce?

.....

2)Da quanti anni studia l'italiano ? Spuntare una risposta.

da un anno  più di un anno  da 2-3anni  più di 3 anni.

3) Perché studia l'italiano? possibili più risposte

per lavorare

per fare amicizia con italiani

per andare in Italia

perché è una bella lingua

perché i suoi vogliono che impari italiano

Altro.....

4) Ama la lingua italiana ?

Sì No

5) Se no perché?.....

6) Quando usa l'italiano?

solo all'università

in famiglia

quando navigo in internet

nella residenza universitaria

con gli amici

7) Cosa trova più difficile nello studio dell'italiano?

lo scritto

l'orale

la civiltà

## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari

---

la linguistica italiana

la letteratura

Altro.....

8) Cosa trova più facile nello studio dell'italiano?

lo scritto

l'orale

la civiltà

la letteratura

la grammatica

Altro

9) Cosa pensa sia più utile per imparare l'italiano? (numera dal 1=più utile, al 6 = meno utile).

preparare registrazioni a coppie

leggere fiabe, novelle, favole

navigare in internet con italiani

scrivere dialoghi/brani a coppie

fare scene teatrali

completare esercizi scritti

fare giochi con le parole

creare dei dialoghi cioè inventare situazioni.

Altro.

10) Ama apprendere l'italiano attraverso l'uso dei giochi di lingua?

Sì No

11) Se sì che tipo di giochi preferisce ? Spuntare uno o più.

giochi di movimento

giochi ad indovinare

giochi di memoria

il role-play

## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari

giochi comunicativi

Problem solving.

Altro

### Questionario per i discenti del secondo anno

Sesso : M F

Età :

Provenienza :

1) Quali lingue conosce?

2) Da quanti anni studia l'italiano? Spuntare una risposta.

da un anno  più di un anno  da 2-3anni  più di 3 anni.

3) Perché studia l'italiano? Spuntare una o più risposte.

per lavorare

Per fare amicizia con italiani

per andare in Italia

perché è una bella lingua

perché i suoi vogliono che impari italiano

4) Ama la lingua italiana ?

Sì No

5) Se no perché?.....

6) Quando usa l'italiano ?

solo all'università

in famiglia

quando naviga in internet

nella residenza universitaria

con gli amici

7) Cosa trova più difficile studiare in italiano?

leggere e capire testi letterari

capire testi umoristici

## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari

---

- leggere e capire testi scientifici
- scrivere commenti letterari
- capire testi storici
- la civiltà italiana.

Altro.....

8) Cosa trova più facile in italiano?

- leggere e capire testi letterari
- capire testi umoristici
- leggere e capire testi scientifici
- scrivere commenti letterari
- capire testi storici
- la civiltà italiana.

Altro

9) Cosa pensa sia più utile per imparare l'italiano? (numera dal 1=più utile, al 6 = meno utile).

- leggere e conoscere la storia d'Italia
- fare ricerche personali sulla storia e civiltà d'Italia
- vedere film italiani
- scrivere dialoghi/brani umoristici
- leggere barzellette italiane
- completare esercizi scritti
- fare giochi con le parole
- leggere romanzi in italiano.

Altro.....

10) Ama apprendere l'italiano attraverso l'uso dei giochi di lingua?

- Sì    No

11) Se sì che tipo di giochi preferisce? Spuntare uno o più.

- giochi di movimento
- giochi ad indovinare

**CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari**

---

- giochi di memoria
- il role- play
- giochi comunicativi
- Problem solving.
- Altro

**Questionario per discenti. 3° anno**

Sesso : M F

Età :

Provenienza :

1)Quali lingue conosce?

.....

2) Da quanti anni studia l'italiano ? Spuntare una risposta.

- un anno
- più di un anno
- 2-3 anni
- più di 3 anni.

3) Perché studia l'italiano? Spuntare una o più risposte.

- per lavorare
- per fare amicizia con italiani
- per andare in Italia
- perché è una bella lingua
- perché i suoi vogliono che impari italiano

Altro.....

4)Ama la lingua italiana ?

Sì No

5) Se no perché?.....

6) Quando usa l'italiano ?

solo all'università

## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari

---

- in famiglia
- quando navigo in internet
- nella residenza universitaria
- con gli amici

7) Cosa trova più difficile nello studio dell'italiano ?

- parlare
- scrivere
- la letteratura
- la grammatica
- scrivere commenti letterari
- identificare le caratteristiche di ogni corrente letteraria.

Altro.....

8) Cosa trova più facile studiare in italiano?

- parlare
- scrivere
- la letteratura
- la didattica
- scrivere commenti letterari
- identificare le caratteristiche di ogni corrente letteraria.

Altro

9) Cosa pensa sia più utile per imparare l'italiano? (numera dal 1=più utile, al 6 = meno utile).

- parlare in italiano con gli altri in classe
- leggere romanzi italiani
- navigare in internet con italiani
- scrivere commenti letterari
- vedere film
- completare esercizi scritti
- fare giochi con le parole

## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari

---

creare dei dialoghi, cioè inventare situazioni.

Altro.....

10) Ama apprendere l'italiano attraverso l'uso dei giochi di lingua?

Sì   No

11) Se sì che tipo di giochi preferisce ? Spuntare uno o più.

giochi di movimento

giochi ad indovinare

giochi di memoria

il role- play

giochi comunicativi

problem solving.

Altro.....

### 4.1 La somministrazione

I questionari sono stati somministrati a 70 .

- 20 studenti del primo anno;
- 20 studenti del secondo anno;
- 30 studenti del terzo anno.

## **CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari**

---

### **4.1.1. Modalità di somministrazione**

Abbiamo somministrato i questionari prima della presentazione delle UU.DD per i motivi seguenti:

- Conoscere le difficoltà dei discenti nell'apprendimento delle materie oggetto di studio.
- Spiegare ai discenti il concetto di ludicità, dando un'idea generale sul nostro progetto di ricerca.

### **4.1.1. Obiettivo**

Dai questionari abbiamo voluto sapere se i soggetti indagati si interessano:

- Allo studio della civiltà e della letteratura italiana;
- Quali sono le materie difficili e/o facili da studiare?;
- Amano la lingua italiana o no?
- Parlano l'italiano o no?
- Soprattutto rilevare le difficoltà di apprendimento della letteratura e della civiltà.

### **4.1.2. La descrizione dei questionari**

I questionari sono composti da undici domande ripartite in blocchi. Il primo blocco contiene i dati anagrafici: sesso, età, provenienza, ecc. Il secondo blocco, cioè dalla prima domanda all'ottava è riservato alla conoscenza della lingua italiana, allo scopo dello studio, all'uso della lingua alle materie, alle attività, alle abilità

## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari

difficili e facili da studiare d a approfondire. La nona domanda è relativa alle attività e abitudini, considerate proficue per apprendere l'italiano. L'ultimo blocco è dedicato alla all'uso dei giochi per apprendere l'italiano lingua straniera.

Le domande del questionario sono chiuse con *item* diversi, evitando le domande aperte perché i questionari sono fatti per gli studenti ai quali non piace o non sanno scrivere in italiano. Perciò abbiamo proposto item ben precisi allo scopo di avere risposte esatte e pertinenti.

### 4.2. Analisi e interpretazione dei risultati

#### I discenti.

Numero, 70

Sesso, femmine 49 e maschi 21

1) Sesso :  M  F

Risposte	M	F	TOTALE
Sesso	21	49	70
Percentuale	30%	70%	100%

Tabella 1. Il sesso degli studenti

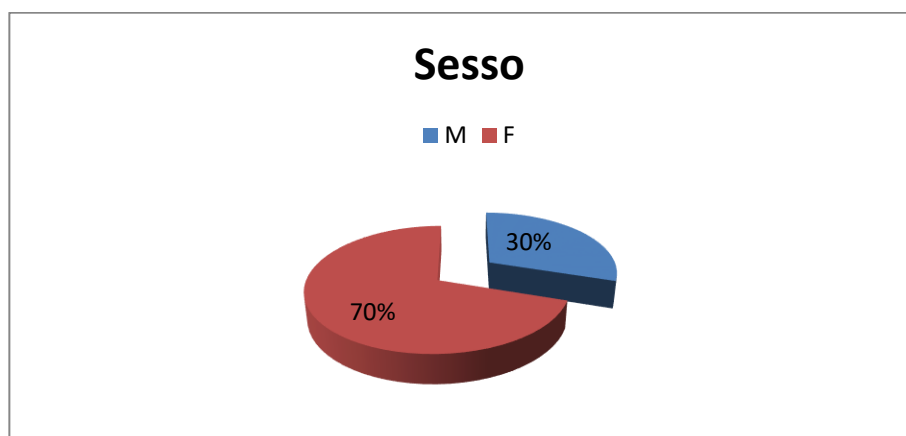


Grafico. 1 Il sesso degli studenti

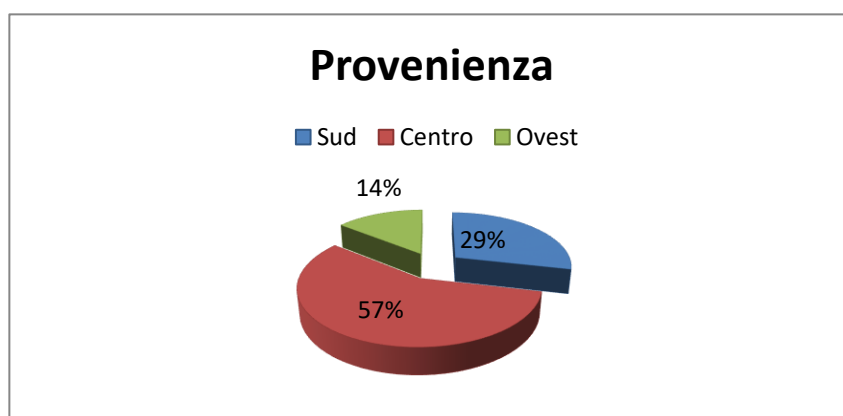
## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari

Dalla tabella e dal grafico abbiamo notato una percentuale alta delle femmine che studiano la lingua italiana, rappresentano il 70 % =49 del nostro campione, le femmine conosciute per il loro amore ed interesse all'apprendimento delle lingue straniere, non solo il francese, l'italiano o l'inglese. Ultimamente si nota una tendenza verso il turco e il cinese dovuta alla loro influenza dei film e dei video giochi, ecc. La parte rimanente, il 30% = 21 studenti sono i maschi, una percentuale più bassa rispetto a quella delle femmine. Insomma, i maschi preferiscono lavorare e guadagnare soldi, fanno il militare, marinaio, o altre attività che richiedono sforzo fisico.

Provenienza:  Sud  Centro  Ovest

Provenienza	Numero di risposte	Percentuale
Sud	20	29%
Centro	40	57%
Ovest	10	14%

**Tabella. 2** La provenienza degli studenti



**Grafico 2.** La provenienza degli studenti

## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari

### Commento

Gli indagati sono 70, venti di loro uguale a 29 % sono del sud algerino, vengono da Timimoun, Tamanrast ed Adrar hanno studiato l'italiano al liceo durante due anni, hanno dato l'esame dell'italiano nella maturità e hanno avuto il voto 11/ 20 o di più altrimenti non sarebbero iscritti<sup>13</sup> all'Università di Blida 2. Il loro livello linguistico è buono, sono studenti, seri, aperti all'apprendimento delle lingue straniere in generale ed all'italiano in particolare. Motivati perché conoscono l'italiano, partecipano attivamente per mostrare ai pari la loro padronanza della lingua. Risiedono a El Affroun cioè nella residenza universitaria.

<sup>13</sup> Il Ministero dell'Insegnamento Superiore algerino, mette come condizione d'iscrizione al corso di italiano la media seguente:

معدلات القبول لتخصص آداب و لغة إيطالية في السنوات الأخيرة

بكالوريا 2017 - معدلات عامة - الأولوية الأولى - ( لغات أجنبية ) - - آداب و لغة إيطالية ( البلدية ) 10.09 -	بكالوريا 2018 - معدلات عامة - الأولوية الأولى - ( لغات أجنبية ) - - آداب و لغة إيطالية ( البلدية ) 10.04 -	بكالوريا 2019 - معدلات عامة - الأولوية الأولى - ( لغات أجنبية ) - - آداب و لغة إيطالية ( الجزائر ) 10.00 - آداب و لغة إيطالية ( عنابة ) 11.82 - - آداب و لغة إيطالية ( البلدية ) 10.00 -
بكالوريا 2016 - معدلات عامة - الأولوية الأولى - ( لغات أجنبية ) - - آداب و لغة إيطالية ( الجزائر ) 10.80 - آداب و لغة إيطالية ( عنابة ) 11.62 - - آداب و لغة إيطالية ( البلدية ) 10.68 -	2016 الأولوية الثانية - ( آداب و فلسفة ) - آداب و لغة إيطالية ( البلدية ) 11.66 - 2015 الأولوية الثانية - ( آداب و فلسفة ) - - آداب و لغة إيطالية ( البلدية ) 11.17 -	بكالوريا 2015 - معدلات عامة - الأولوية الأولى - ( لغات أجنبية ) - - آداب و لغة إيطالية ( الجزائر ) 11.08 - آداب و لغة إيطالية ( عنابة ) 12.43 - - آداب و لغة إيطالية ( البلدية ) 10.21 -
بكالوريا 2017 - معدلات عامة - الأولوية الثالثة - ( ع ت + ر + ت ر + تق ) - آداب و لغة إيطالية ( البلدية ) 12.84 -	بكالوريا 2015 - معدلات عامة - الأولوية الثالثة - ( ع ت + ر + ت ر + تق ) - آداب و لغة إيطالية ( البلدية ) 12.29 -	

## **CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari**

---

Il 57% = 40 sono gli studenti del centro del Paese vengono da Blida, Tipaza, Médéa, alcuni di loro da Algeri. La maggioranza, non ha studiato la lingua italiana e arrivano all'Università senza nessuna conoscenza della lingua italiana quindi frequentano il corso d'italiano per la prima volta. Tra i 40 ci sono quelli che hanno già studiato la lingua italiana si tratta degli studenti venuti da Boufarik ma sono pochi parliamo di una decina più o meno.

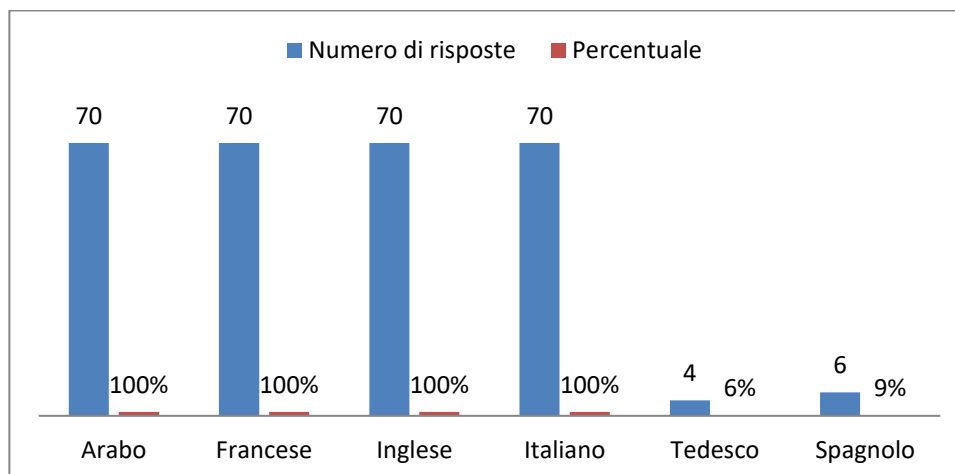
Rimangono dieci studenti dell'ovest algerino, rappresentano il 14 % cioè la percentuale più bassa riguardo la provenienza non hanno studiato l'italiano e secondo la nostra esperienza la maggioranza dei provenienti dall'ovest ha difficoltà linguistiche sia in italiano che in francese e soprattutto risultano molto demotivati. Secondo le loro dichiarazioni studiano l'italiano perché la loro media è insufficiente per iscriversi ad altre specialità. Dunque arrivano già demotivati ma questo non vuol dire che non possano raggiungere un buon livello

### **1) Quali lingue conosce?**

<b>Risposte</b>	<b>Numero di risposte</b>	<b>Percentuale</b>
Arabo	70	<b>100%</b>
Francese	70	<b>100%</b>
Inglese	70	<b>100%</b>
Italiano	70	<b>100%</b>
Tedesco	4	<b>6%</b>
Spagnolo	6	<b>9%</b>

**Tabella 3: Le lingue conosciute**

## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari



**Grafico 3. Le lingue conosciute**

### Commento

Tutti sono plurilingue, oltre all'arabo classico che hanno studiato dal primo anno nella scuola elementare fino al terzo anno della superiore, conoscono il francese studiato sin dalla terza elementare fino al terzo anno della superiore, l'inglese che incontrano dal primo anno della scuola media, fino al Master 2, l'italiano è noto anche a quelli che lo imparano per la prima volta lo conoscono da mesi. Alcuni conoscono anche il tedesco che rappresenta la percentuale del 6 % = cioè 4 studenti. Lo hanno studiato al liceo. Sei di loro cioè 9 % conoscono lo spagnolo.

### 2) Da quanti anni studia l'italiano? Spuntare una risposta.

- un anno
- più di un anno
- 2-3 anni
- più di 3 anni.

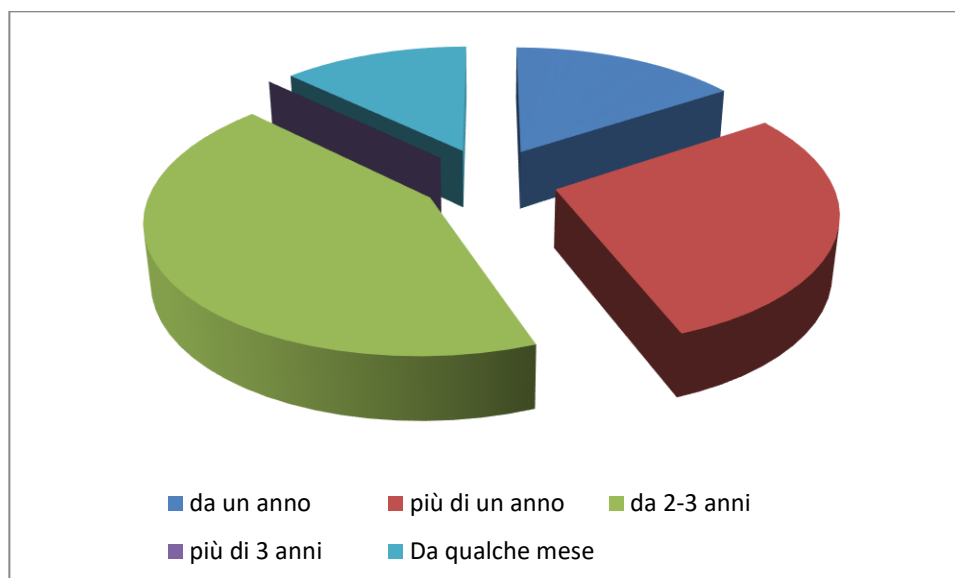
## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari

---

---

Risposte	Numero di risposte	Percentuale
da un anno	11	15.71%
più di un anno	20	28.57%
da 2-3 anni	30	42.86%
più di 3 anni	0	0%
Da qualche mese	9	12.86%

**Tabella 4. Gli anni di studio dell'italiano**



**Grafico 4. Gli anni di studio dell'italiano**

### Commento

Per lo studio della lingua italiana gli studenti del primo anno nella percentuale di 15.71 % rappresentano il sud e sono quelli che lo hanno già studiato . Mentre il 12.86 % sono quelli che lo studiano da qualche mese.

## **CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari**

---

Gli studenti del secondo anno rappresentano nella percentuale del 28.57 % = 20 studenti studiano l'italiano da un anno. Il rimanente 42.86 % sono studenti del terzo .

### **3) Perché studia l'italiano? Spuntare una o più risposte.**

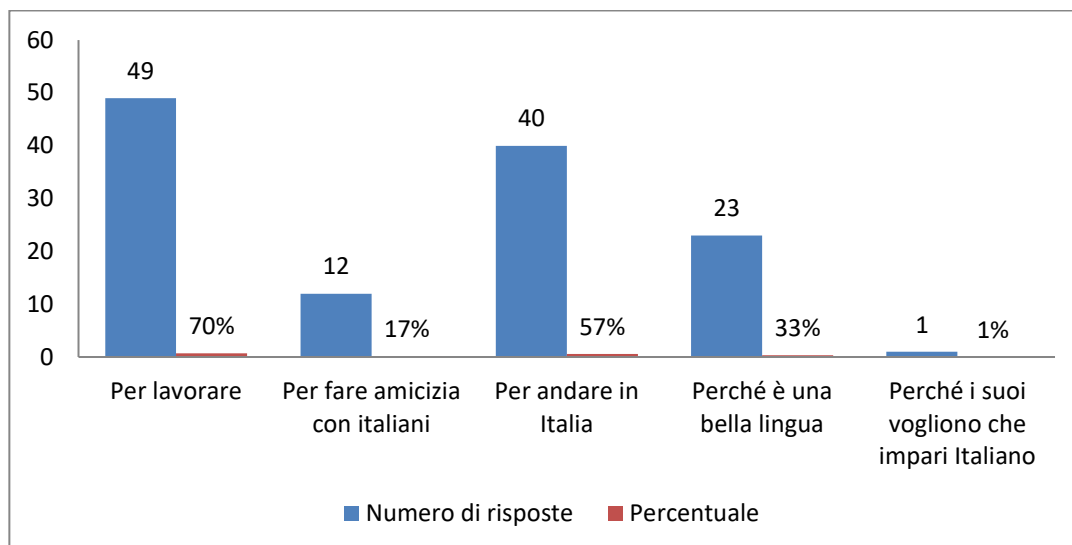
- per lavorare
- per fare amicizia con italiani
- per andare in Italia
- perché è una bella lingua
- perché la famiglia vuole che impari italiano

Altro

<b>Risposte</b>	<b>Numero di risposte</b>	<b>Percentuale</b>
<b>Per lavorare</b>	<b>49</b>	<b>70%</b>
<b>Per fare amicizia con italiani</b>	<b>12</b>	<b>17%</b>
<b>Per andare in Italia</b>	<b>40</b>	<b>57%</b>
<b>Perché è una bella lingua</b>	<b>23</b>	<b>33%</b>
<b>Perché i suoi vogliono che impari Italiano</b>	<b>1</b>	<b>1%</b>

**Tabella .5 Il motivo dello studio della lingua italiana**

## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari



**Grafico .5 Il motivo dello studio della lingua italiana**

### Commento

Per questa domanda abbiamo dato la possibilità di spuntare più di una risposta ed abbiamo avuto le percentuali seguenti: il 70% = a 49 sono gli studenti che studiano la lingua italiana per lavorare e assicurarsi un buon futuro e soddisfare l'esigenza di migliorare la propria condizione sociale e assicurarsi un futuro sicuro e confortevole.

17 % = 12 e la percentuale di quanti vogliono vogliono studiare l'italiano per fare amicizia con gli Italiani, visto che oggi il mondo è diventato un villaggio dove migliaia di persone possono comunicare e viaggiare in tutto il mondo. basta connettere un filo pagare una scheda e puoi avere a disposizione tutto ciò che vuoi, informazioni, musica, ricette, biografie, ricerche, youtube, skype, Facebook, instagram, ecc. Il 57% = 40 studenti desiderano andare in Italia. Lo studio dell'italiano è per loro la condizione per ottenere il visto d'ingresso Europa, cioè in tutti gli Stati Schengen. Frequentano la lingua italiana perché hanno compagni di classe o persone di famiglia che hanno seguito l'italiano all'Università e ha potuto usufruire di una borsa di studio. Il 33 % = 23 amano la lingua italiana, per la sua

## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari

bellezza, la sua musicalità, il suono prodotto dai diversi accenti, L'1% = 1 studia l'italiano perché consigliato dalla famiglia.

### 4) Ama la lingua italiana?

Sì No

Risposte	Sì	NO
Numero di risposte	66	6
Percentuale	92%	8%

Tabella 6. Ama la lingua italiana



Grafico 6. Ama la lingua italiana

### Commento

In quanto docenti d'italiano ogni anno incontriamo studenti per i quali l'italiano non è stata la loro prima o la seconda scelta. È servito soltanto per riempire il modulo d'iscrizione, ma una volta entrati all'università lo amano e lo studiano con entusiasmo nella misura del 92 % = 66 studenti, i rimanenti cioè 8 % = 6 studenti hanno spuntato sia il sì che il no.

### 5) Se no perché?

Per gli studenti del terzo anno

No	Perché
----	--------

## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari

---

	1. Perché è noiosa amo lo spagnolo, l'inglese
	2. Non mi piace
	3. Non conosco la lingua

**Tabella 7. Il perché**

### **Commento**

Sei studenti non amano la lingua italiana. Per loro è noiosa, una lingua che non piace, preferiscono l'inglese o lo spagnolo.

Queste le risposte che analizziamo come segue.

#### ➤ **Per la prima risposta**

“Perché è noiosa amo lo spagnolo e l'inglese”. Questa dichiarazione spiega il disinteresse nei confronti dell'italiano. Questo atteggiamento potrebbe essere il risultato dei metodi non sempre appropriati seguiti dai docenti. Se i docenti non cercano le cause dell'insuccesso dei propri studenti sono loro i responsabili perché non hanno prestato la giusta attenzione alle delusioni e talvolta alla frustrazione dei propri allievi.

#### ➤ **La seconda risposta “non mi piace”**

A questa risposta non abbiamo trovato spiegazioni perché lo stesso sembra non aver dato una risposta precisa. Perché il fatto di avere trascorso tre anni del suo percorso universitario e rispondere così “non mi piace” significa che c'è qualcosa che non va bene.

#### ➤ **La terza risposta ” Non conosco la lingua”**

In questo caso ci siamo trovati in una situazione paradossale: uno studente iscritto al terzo anno non conosce la lingua, ma scrive in italiano sa coniugare il verbo irregolare “conoscere” alla prima

## **CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari**

---

persona del singolare, sceglie l'articolo adeguato alla parola "lingua" ma chiaramente fa intendere che dietro ci sono altre difficoltà.

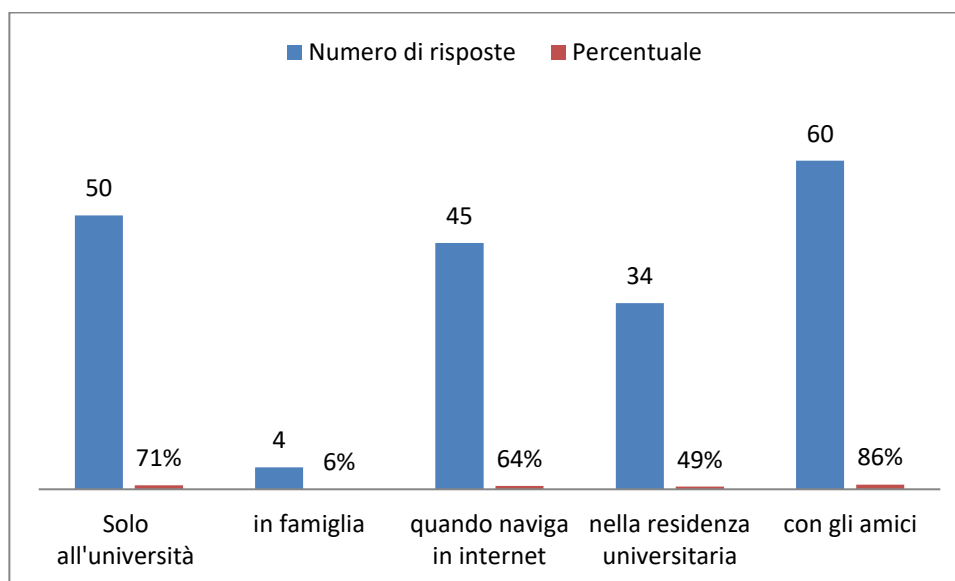
### **6) Quando usa l'italiano?**

- solo all'università
- in famiglia
- quando naviga su internet
- nella residenza universitaria
- con gli amici

<b>Risposte</b>	<b>Numero di risposte</b>	<b>Percentuale</b>
<b>Solo all'università</b>	<b>50</b>	<b>71%</b>
<b>In famiglia</b>	<b>4</b>	<b>6%</b>
<b>Quando naviga su internet</b>	<b>45</b>	<b>64%</b>
<b>Nella residenza universitaria</b>	<b>34</b>	<b>49%</b>
<b>Con gli amici</b>	<b>60</b>	<b>86%</b>

**Tabella 8: L'uso dell'italiano**

## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari



**Grafico 8. L'uso dell'italiano**

### Commento

Il 71 % degli allievi usa la lingua italiana solo all'università, probabilmente vivono nella residenza universitaria ma non hanno internet dunque solo all'università parlano e ascoltano questa lingua. Il 6 %, = 4 usa l'italiano in famiglia è probabilmente ha parenti che conoscono la lingua italiana o l'hanno studiata sia al liceo o in una scuola privata o all'università .

45 studenti cioè la percentuale del 64% usano l'italiano navigando online . Sono persone aperte al nuovo mondo della tecnologia e delle reti sociali, facebook, tweeter, instagram, skype, chat, messenger, imo, viber, ecc. applicazioni ormai in uso da giovani, vecchi, piccoli, grandi, ecc., per connettersi e conoscere l'altro. Questo fenomeno ci ha mostrato grande utilità nell'apprendimento delle lingue straniere in generale e dell'italiano in particolare. Molti sono gli studenti dell'università di Blida 2 che hanno potuto migliorare la loro pronuncia chattando con amici italiani. Il 49 % = 34 studenti risidenti negli spazi dell'università si incontrano spesso in camera, alla mensa, nel cortile così possono discutere del più o del meno e

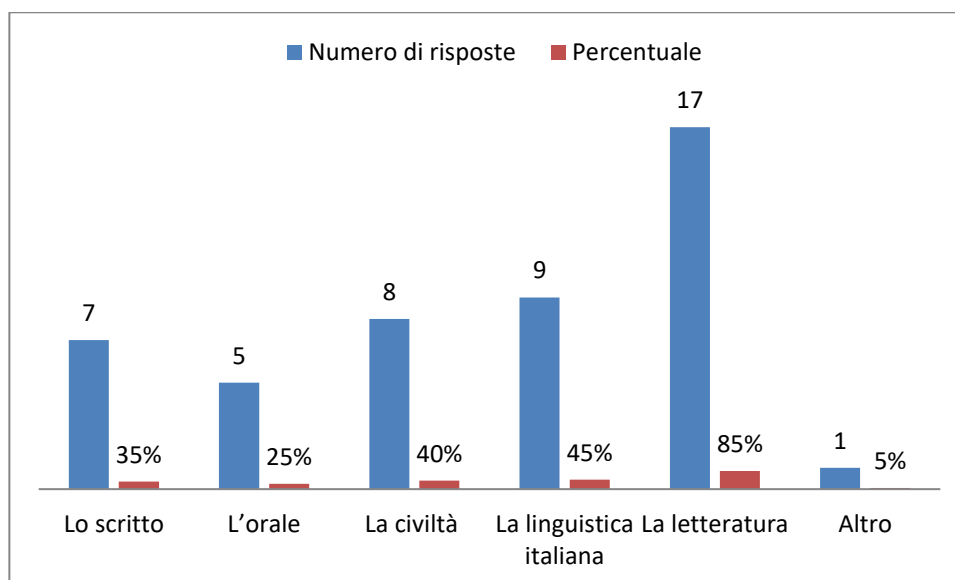
## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari

talora parlano in italiano, ripassano insieme le loro lezioni, preparano progetti orali o scritti, vedono film italiani (scaricati su CD Rom, o sulla chiavetta). Insomma questo gruppo ha più chance per parlare e/o scrivere in italiano. La maggioranza degli indagati parlano in italiano con gli amici e la percentuale più alta. .

### 7) Cosa trova più difficile nello studio dell' italiano? ( 1 °anno)

Risposte	Numero di risposte	Percentuale
Lo scritto	7	35%
L'orale	5	25%
La civiltà	8	40%
La linguistica italiana	9	45%
La letteratura	17	85%
Altro	1	5%

**Tabella. 9 Le materie difficili**



**Grafico. 9 Le materie difficili**

## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari

---

### Commento

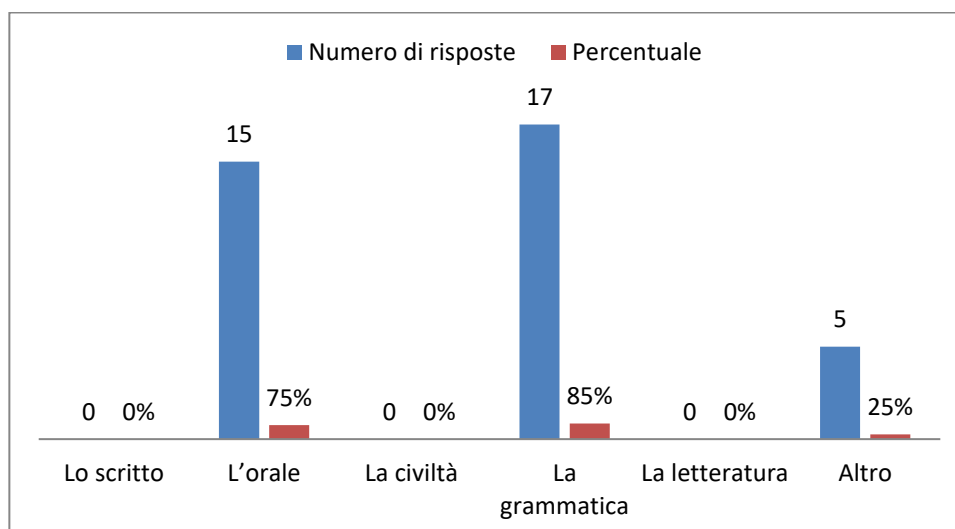
Scorrendo la tabella delle risposte vediamo che la percentuale più alta cioè l'85 % = 17 studenti trovano la letteratura una materia difficile. Forse hanno difficoltà con i concetti letterari. Il 45 % = a 9 segnala difficoltà nella linguistica italiana. Per quanto riguarda la civiltà, il 40 % cioè 8 studenti trovano difficoltà in . Sette cioè il 35 % hanno difficoltà nello scritto probabilmente perché non fanno sforzi personali, non si impegnano con determinazione e non hanno successo perché tutto l'apprendimento non è limitato al lavoro operato all'università nelle varie lezioni del corso. Il 25 % = a 5 studenti hanno difficoltà nel parlare in italiano e non riescono a comunicare con i compagni per rompere il ghiaccio e familiarizzare con la lingua italiana. Un allievo cioè il 5% trova difficoltà in fonetica.

### 8) Che cosa trova più facile nello studio dell' italiano? ( 1° anno)

Risposte	Numero di risposte	Percentuale
Lo scritto	0	0%
L'orale	15	75%
La civiltà	0	0%
La grammatica	17	85%
La letteratura	0	0%
Altro	5	25%

Tabella 10. Le materie facili ( 1° anno)

## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari



**Grafico 10. Le materie facili ( 1° anno)**

### Commento

17 studenti cioè l' 85 % trovano facile studiare la grammatica italiana, forse perché si trovano davanti una serie di esercizi che si ripetono anche parlando e scrivendo in italiano. 15 di loro cioè il 75 % trova l'orale facile nel primo anno e con il manuale “ Progetto italiano” trova molti esercizi che stimolano la motivazione. Solo cinque hanno spuntato la casella “altro” citando altre materie facili quali il francese, la lingua nazionale, la fonetica, la metodologia di ricerca, ecc.

### 7) Cosa trova più difficile nello studio dell'italiano? ( 2° anno)

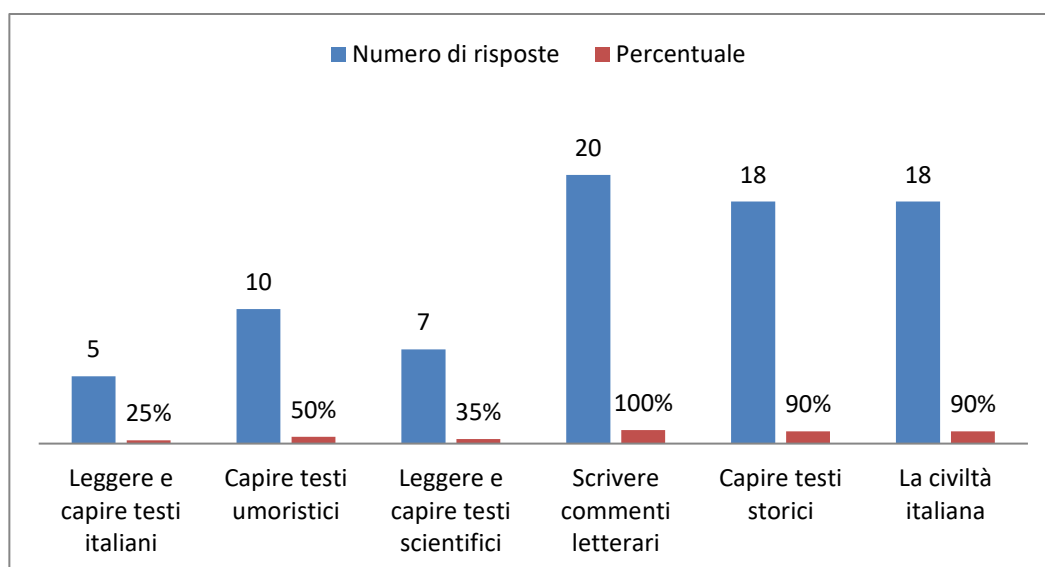
- leggere e capire testi letterari
- capire testi umoristici
- leggere e capire testi scientifici
- scrivere commenti letterari
- capire testi storici
- la civiltà italiana.

## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari

Altro..

Risposte	Numero di risposte	Percentuale
Leggere e capire testi italiani	5	25%
Capire testi umoristici	10	50%
Leggere e capire testi scientifici	7	35%
Scrivere commenti letterari	20	100%
Capire testi storici	18	90%
La civiltà italiana	18	90%

**Tabella 11. Le materie difficili ( 2° anno)**



**Grafico 11. Le materie difficili ( 2° anno)**

### Commento

Gli indagati del secondo anno rappresentano il nostro secondo campione di ricerca cioè il 2° gruppo- classe con cui abbiamo svolto le nostre UU. DD di civiltà e di letteratura. E per condurre bene il nostro lavoro e arrivare a risultati affidabili abbiamo proposto le materie difficili da studiare per poter conoscere le lacune, le difficoltà e gli ostacoli riguardo alle materie sopra citate e abbiamo ottenuto i seguenti risultati. Cinque studenti cioè il 25% hanno difficoltà nella

## **CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari**

---

lettura e nella comprensione dei testi italiani. Sette studenti cioè il 35 % hanno difficoltà con i testi scientifici, mentre, la percentuale più alta, il 100% = 20 studenti dichiarano la propria difficoltà relativa alla scrittura dei commenti letterari. La stessa percentuale 90 % cioè 18 studenti che hanno difficoltà con i testi storici. Pari difficoltà cioè il 90% hanno difficoltà con la civiltà italiana.

Dalle risposte riportate nella tabella e nel grafico si evince che: gli indagati hanno maggiore difficoltà con la civiltà e la letteratura italiana. Questo appare nelle loro risposte in modo unitario, tutti gli hanno difficoltà con la scrittura dei commenti letterari perciò nella nostra UD di letteratura proveremo a motivarli per poter oltrepassare questo ostacolo usando attività giocose . Dai risultati abbiamo potuto diagnosticare e conoscere i problemi dei nostri indagati. I rimedi saranno proposti nelle U U. DD di civiltà e di letteratura.

### **8) Cosa trova più facile studiare in italiano? ( 2° anno)**

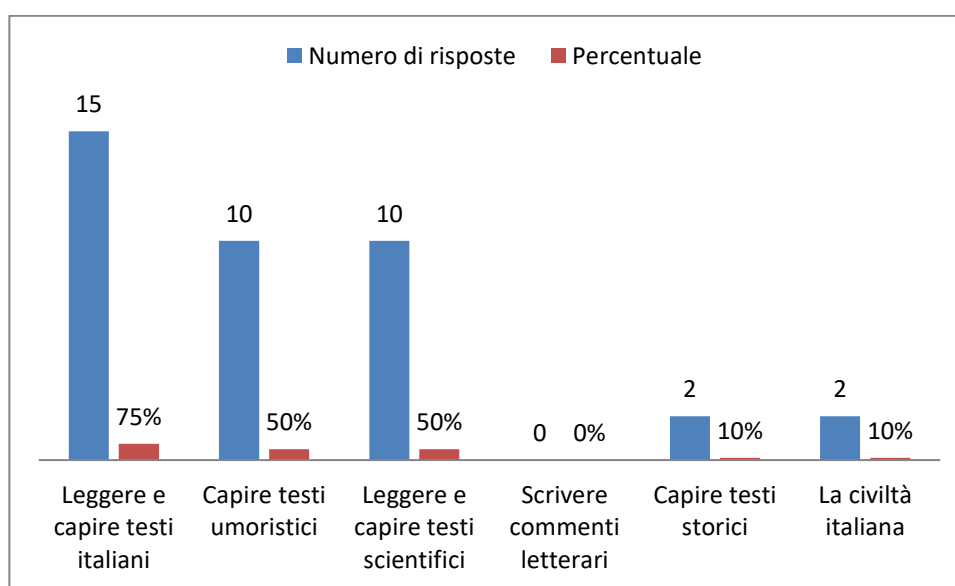
- capire testi umoristici
- leggere e capire testi scientifici
- scrivere commenti letterari
- capire testi storici
- la civiltà italiana.

Altro.....

## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari

Risposte	Numero di risposte	Percentuale
<b>Leggere e capire testi italiani</b>	<b>15</b>	<b>75%</b>
<b>Capire testi umoristici</b>	<b>10</b>	<b>50%</b>
<b>Leggere e capire testi scientifici</b>	<b>10</b>	<b>50%</b>
<b>Scrivere commenti letterari</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Capire testi storici</b>	<b>2</b>	<b>10%</b>
<b>La civiltà italiana</b>	<b>2</b>	<b>10%</b>

**Tabella 12. Le materie facili ( 2° anno)**



**Grafico 12. Le materie facili (2° anno)**

### Commento

15 studenti cioè il 75% trovano facile leggere e capire testi italiani. 10 di loro = al 50% non ha difficoltà con la comprensione dei testi umoristici e scientifici. Due studenti che rappresentano il 10% capiscono i testi di storia e di civiltà italiana e questo è poco riguardo

## **CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari**

---

all'insieme degli indagati. E questo dato numerico due rispetto a venti è quasi irrilevante . 0% trova facile la scrittura dei commenti letterari.

### **7) Cosa trova più difficile studiare in italiano? ( 3° anno)**

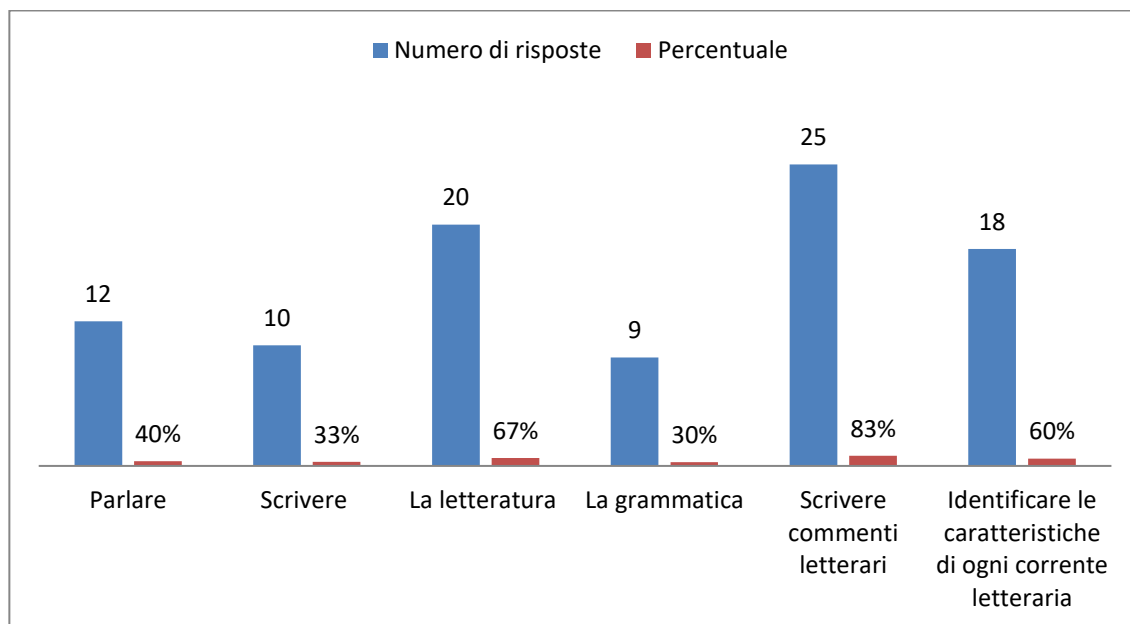
- parlare
- scrivere
- la letteratura
- la grammatica
- scrivere commenti letterari
- identificare le caratteristiche di ogni corrente letteraria.

Altro.....

<b>Risposte</b>	<b>Numero di risposte</b>	<b>Percentuale</b>
<b>Parlare</b>	<b>12</b>	<b>40%</b>
<b>Scrivere</b>	<b>10</b>	<b>33%</b>
<b>La letteratura</b>	<b>20</b>	<b>67%</b>
<b>La grammatica</b>	<b>9</b>	<b>30%</b>
<b>Scrivere commenti letterari</b>	<b>25</b>	<b>83%</b>
<b>Identificare le caratteristiche di ogni corrente letteraria</b>	<b>18</b>	<b>60%</b>

**Tabella 13. Le materie difficili ( 3° anno)**

## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari



**Grafico13: Le materie difficili ( 3° anno)**

### Commento

La domanda relativa alle materie difficili, è stata proposta a tutti i livelli con *item* diversi. Notiamo che gli studenti del terzo anno trovano difficoltà a scrivere commenti letterari con una percentuale più alta che rappresenta 25 studenti del campione equivalente al 83%. Di fronte a questa percentuale abbiamo deciso di variare le attività per aiutare i discenti a scrivere commenti letterari appropriati e per superare questa difficoltà abbiamo impegnato tre ore settimanale. Dieci studenti su trenta non hanno difficoltà in letteratura. Il 67% = 18 allievi non possono identificare le caratteristiche delle correnti letterarie studiate già in arabo nel primo, secondo e terzo anno al liceo. Questa constatazione ci ha spinto a ricorrere all'introduzione delle attività ludiche nell'insegnamento di letteratura scegliendo attività giocose adeguate ai loro bisogni letterari e linguistici. Il 33% hanno difficoltà nello scrivere in lingua italiana e dodici studenti hanno difficoltà nel parlato.

## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari

### 8) Cosa trova più facile studiare in italiano? ( 3° anno)

Risposte	Numero di risposte	Percentuale
Parlare	18	60%
Scrivere	10	33%
La letteratura	0	0%
La grammatica	21	70%
Scrivere commenti letterari	5	17%
Identificare le caratteristiche di ogni corrente letteraria	12	40%

Tabella 14. Le materie facili da studiare (3° anno)

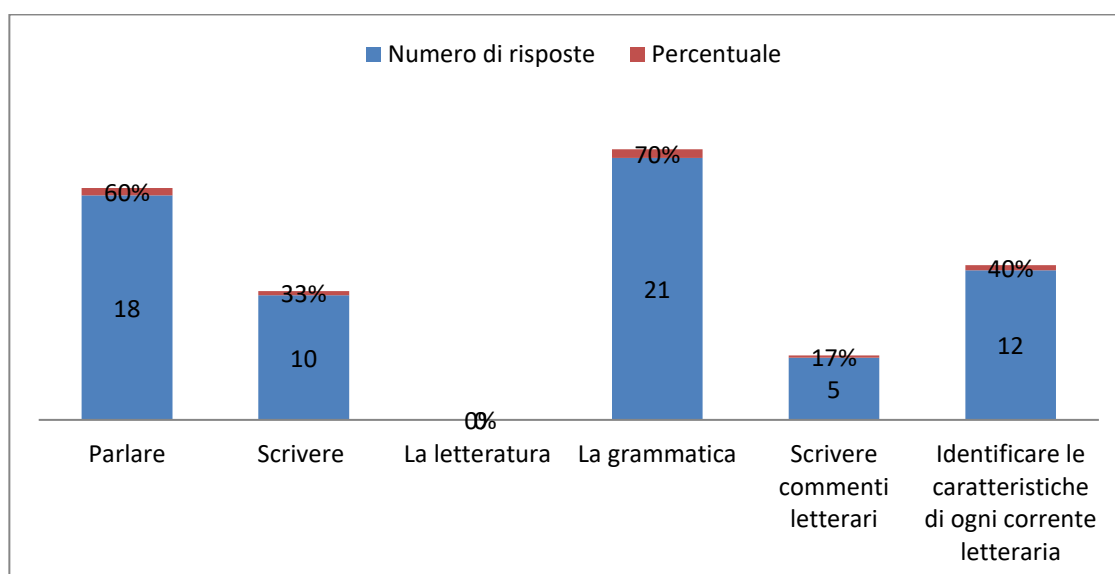


Grafico 14. Le materie facili da studiare ( 3° anno)

#### Commento

Gli stessi indagati non hanno difficoltà e trovano facile la grammatica italiana con una percentuale del 70 % . 18 studenti cioè il 60% ritiene facile parlare in lingua italiana. 12 studenti cioè il 40%

## **CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari**

---

dichiarano di identificare con facilità le caratteristiche dei movimenti  
Il 33% può scrivere in lingua italiana. Solo cinque studenti di tutto il campione (30) possono scrivere commenti letterari e nessuno trova facile lo studio della letteratura italiana.

Dopo aver finito con l'ultimo campione abbiamo constatato che gli indagati hanno problemi con la letteratura e la civiltà, per cui è necessario conoscere il perché di queste difficoltà, perché rifiutano di studiarle. Per rispondere alle nostre inquietudini abbiamo deciso di fare un colloquio con gli indagati.

**9) Cosa pensa sia più utile per imparare l'italiano?** (numera dal 1=più utile, al 8 = meno utile). Primo anno. Abbiamo ottenuto i seguenti risultati:

3. preparare registrazioni a coppie
6. leggere fiabe, novelle, favole
4. navigare in internet con italiani
5. scrivere dialoghi/brani a coppie
1. fare scene teatrali
7. completare esercizi scritti
2. fare giochi con le parole
8. creare dei dialoghi, cioè inventare situazioni.

**9) Cosa pensa sia più utile per imparare l'italiano?** Numera dall'1=più utile, all'8 = meno utile). **2° anno.**

7. leggere e conoscere la storia d'Italia
8. fare ricerche personali sulla storia e civiltà d'Italia
1. vedere film italiani
6. scrivere dialoghi/brani umoristici
5. leggere barzellette italiane

## **CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari**

---

3. completare esercizi scritti
  2. fare giochi con le parole
  4. leggere romanzi in italiano.
- Altro.

**9)Cosa pensa sia più utile per imparare l'italiano?** (numera dal 1=più utile, al 8 = meno utile). **3° anno**

6. parlare in italiano con gli altri in classe
  7. leggere romanzi italiani
  3. navigare in internet con italiani
  5. scrivere commenti letterari
  2. vedere film
  4. completare esercizi scritti
  1. fare giochi con le parole
- creare dei dialoghi, cioè inventare situazioni.

### **Commento**

Gli indagati del terzo anno pensano che per apprendere l'italiano sia più utile:

1. giocare con la lingua italiana perché il gioco abbassa il filtro affettivo, crea la competizione, la collaborazione di tutti i discenti.
2. i film italiani aiutano l'apprendente di lingua a vivere e viaggiare con la lingua apprendendo implicitamente e inconsciamente.
3. internet è un mezzo utile per connettersi, chattare con italiani nativi, sentire l'italiano degli italiani con le sue varietà regionali.
4. la correzione degli esercizi scritti dei discenti permettono e garantiscono un apprendimento proficuo.
5. chi legge i romanzi li commenta facilmente ed è facilitato nell'apprendimento dell'italiano.

## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari

6. parlare in classe con i compagni forse perché le informazioni, sono fresche appena imparate è subito praticate.

7. la lettura dei romanzi, dai gialli ai realistici, ai romantici, alle novelle. occupa il secondo posto e dimostra come la lettura arricchisce il bagaglio linguistico e stimola la riflessione.

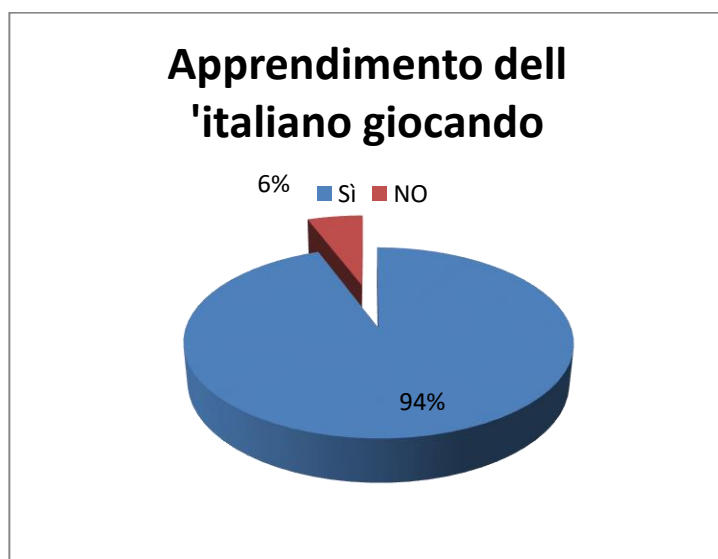
8. per apprendere una lingua lo studente con l'aiuto del docente crea situazioni simili a quelle autentiche.

**10) Ama apprendere l'italiano attraverso l'uso dei giochi di lingua?**

Sì No

poste	Sì	NO
Numero di risposte	66	4
Percentuale	94%	6%

**Tabella 15. Apprendimento dell'italiano giocando**



**Grafico 15. Apprendimento dell'italiano giocando**

## **CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari**

### **Commento**

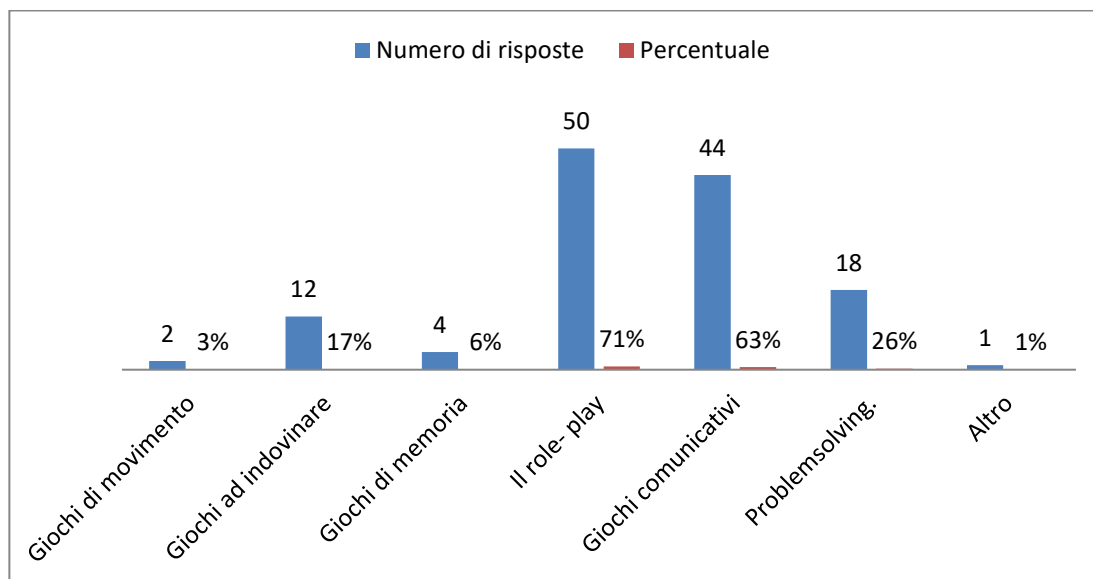
Abbiamo somministrato il questionario a 70 allievi, Il 94% ama apprendere la lingua italiana giocando. Durante la somministrazione del questionario abbiamo spiegato tutte le domande. Arrivati al gioco abbiamo meglio definito la glottodidattica ludica e la differenza tra gioco linguistico e gioco libero. Ci siamo trovati di fronte ad un pubblico abituato al gioco. Gli studenti del primo anno dichiarano che conoscono questa tecnica dalle U. D di francese e di inglese cioè nel corso della scuola media e del liceo. Gli altri 50 studenti del secondo e del terzo anno ci hanno dichiarato che i docenti dell'orale e dello scritto, fanno alcune attività giocose. Per la percentuale rimanente cioè il 6 % = che rappresenta solo 04 studenti preferisce metodi diversi dalla metodologia ludica e trovano che il gioco è non è un'attività seria, ma un passatempo.

**11) Se sì che tipo di giochi preferisce ? Spuntare uno o più.**

<b>Risposte</b>	<b>Numero di risposte</b>	<b>Percentuale</b>
<b>Giochi di movimento</b>	<b>2</b>	<b>3%</b>
<b>Giochi ad indovinare</b>	<b>12</b>	<b>17%</b>
<b>Giochi di memoria</b>	<b>4</b>	<b>6%</b>
<b>Il role- play</b>	<b>50</b>	<b>71%</b>
<b>Giochi comunicativi</b>	<b>44</b>	<b>63%</b>
<b>Problemsolving.</b>	<b>18</b>	<b>26%</b>
<b>Altro</b>	<b>1</b>	<b>1%</b>

**Tabella 16. Tipo dei giochi preferiti**

## CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari



**Grafico 16. Tipo dei giochi preferiti**

### Commento

Per conoscere il gioco preferito dai discenti abbiamo spiegato i tipi dei giochi proposti e abbiamo ottenuto i seguenti risultati.

Il 71 % cioè 50 studenti preferisce il *rol play* un gioco adoperato sin dalla scuola elementare. All'apprendente piace molto giocare il ruolo del maestro, dell'allievo o del medico. Basta creare situazioni simili a quelle italiane e vedere la creatività dei nostri discenti che si propongono come un foglio bianco nel quale il docente disegna ciò che vuole. Questo significa che la fantasia del nostro discente è nelle nostre mani. 44 studenti equivalenti al 63% preferiscono i giochi comunicativi. Il gioco comunicativo favorisce il miglioramento del parlato e vogliono proprio giocare con la lingua italiana parlando. 18 studenti cioè il 26 % preferisce il *problem solving*. Di sicuro sono abituati a questo tipo di giochi in arabo e/o in francese. Il 17 %, 12 soggetti preferiscono i giochi di indovinello. Solo quattro cioè il 6% preferisce i giochi di memoria. Due studenti cioè il 3% preferisce i giochi di movimento che richiedono movimento con il corpo, con il

## **CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari**

---

viso, con i capelli. Ma i nostri indagati sono adulti e non amano impegnarsi in tale tipo di gioco anche se ha un obiettivo didattico ben preciso perché il corpo l'età, le abitudini non incoraggiano a farlo. 1% cioè uno studente preferisce il gioco dell'escursione che si pratica fuori della classe sempre con obiettivi didattici. Lo studente in oggetto sostiene che questo gioco serve molto per l'apprendimento della storia e ha raccontato la sua esperienza con il professore di storia e geografia che ha organizzato una gita a Makaam Al Chahid mostrando agli allievi la storia dell'Algeria sin dagli anni 1830.

### **4.3. COLLOQUIO**

I risultati del questionario ci hanno orientato verso il colloquio come strumento per conoscere meglio le difficoltà degli studenti indagati. Perché i risultati della sesta, ottava e nona domanda di quasi tutti gli indagati indicano difficoltà nell'apprendimento di letteratura e civiltà.

Il nostro ruolo di docenti ricercatori è di sapere dove risiede il problema. Non si usano metodi adeguati ai discenti? O i discenti non hanno voglia di studiare queste discipline?

Per rispondere a queste domande abbiamo dedicato da venti a trenta minuti per ogni campione per conoscere le loro preesistenze, inquietudini, lacune, problemi, ecc.

#### **4.3.1. Primo campione gli studenti del terzo anno**

Dopo una discussione con gli indagati abbiamo constatato che il problema è di carattere metodologico. Si insegna letteratura in modo tradizionale, si spiegano a lungo gli elementi della lettura, ma gli allievi non sono in grado di capire i termini letterari e di conseguenza

## **CAPITOLO QUARTO: Analisi, interpretazione dei risultati dei questionari**

---

non sono in grado di scrivere commenti perché non sono abituati a questo tipo di attività neanche in lingua araba.

Alcuni studenti hanno dichiarato che non sono interessati alla letteratura perché hanno frequentato il liceo scientifico e non amano letture di carattere letterario.

### **4.3.2. Il secondo campione. Studenti del secondo anno**

Questi studenti hanno dichiarato che non conoscono bene la letteratura del primo anno perché un'ora e mezzo settimanale è assolutamente insufficiente per assimilare tale disciplina. Per loro è una materia un po' noiosa e il docente cerca in ogni modo di motivarli ricorrendo a cruciverba e giochi vari per facilitare l'acquisizione di qualche concetto letterario.

### **4.3.3 L'ultimo campione. Studenti del primo anno**

A loro non piace molto studiare la letteratura e la civiltà perché secondo loro sono noiose. Sono studenti principianti sono abituati ad applicare le regole grammaticali scrivendo batterie di esercizi e cercando di parlare in classe. Vedono nella letteratura una disciplina che richiede una buona conoscenza della lingua italiana. Anche per la civiltà hanno dichiarato di essere in difficoltà con la stessa lingua, che sono ancora alle prese con le basi dell'italiano e non vogliono studiarla, perché basta una buona acquisizione della lingua per leggere qualsiasi libro di storia. Qualcuno ha detto di conoscere con la storia d'Italia in arabo e in francese, e che può vedere documentari in italiano che trattano avvenimenti storici. Insomma la maggioranza degli studenti di questo campione non vuole studiare le due materie oggetto della nostra ricerca e preferisce apprendere la lingua per poter apprendere altri linguaggi settoriali.

**CAPITOLO QUINTO.**  
**Tracce operative. U U. DD di  
letteratura**

5.1. U U. DD di letteratura

5.2 . Il testo narrativo

5.3. Seconda proposta U A caratterizzare un personaggio, un animale, un oggetto mostrandolo dall'esterno.

5.4. Terza proposta: la poesia Futurista

5.5. Quarta proposta didattica : il testo narrativo ( il testo umoristico)

## **5.1. UD DI LETTERATURA**

### **5.1.1. Prima proposta didattica**

#### **Premessa**

Insegnare letteratura a studenti principianti richiede sforzi enormi. Il campione oggetto di ricerca ha più o meno una conoscenza letteraria mediocre anzi per meglio dire proprio limitata. Distinguono tra un testo poetico e uno prosastico e teatrale. Conoscono che un racconto lungo è un romanzo e quello breve è una novella. Insomma hanno studiato al liceo la letteratura in generale e il testo narrativo in particolare sia in arabo che in francese.

Chi di loro non conosce la struttura del testo narrativo, studiato in francese ed in arabo, chi di loro non ha letto “Cappuccetto rosso”, “la bella e la bestia”, “Biancaneve”, ecc. I nostri studenti sanno bene che:

- i personaggi dei racconti citati sono il frutto di immaginazione dello scrittore;

- la fiaba racconta fatti fantasiosi inizia sempre con ‘c’era una volta’ cioè è ambientata in un tempo indefinito;

- i personaggi della favola sono spesso animali umanizzati, talvolta vegetali (piante, alberi, ecc.);

La favola trasmette sempre un messaggio detto “morale”;

- la leggenda mescola il meraviglioso a ciò che è veramente accaduto.

## **CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura**

---

Insegnare la letteratura ad un pubblico straniero ha molti vantaggi, perché da un semplice testo letterario lo studente può acquisire non solo elementi linguistici ma anche culturali e letterari. Il testo letterario è come un biglietto attraverso il quale uno viaggia e scopre la cultura dell'altro, le abitudini, i riti, le tradizioni. Dunque un estratto da un qualsiasi romanzo ci può svelare la realtà vissuta in un dato luogo, una data epoca o periodo storico.

### **5.1.2 Il testo narrativo**

In qualsiasi unità didattica l'insegnante suddivide il suo lavoro in due parti, una prima parte teorica e una parte operativa dove prepara una serie di esercizi.

Per verificare l'acquisizione dei concetti insegnati nella prima fase teorica, e per realizzare la nostra sperimentazione e rispondere alla problematica abbiamo proposto una serie di che toccano tutti i concetti di base come:

- Generi del testo: fiaba, favola, leggenda, novella, racconto, romanzo ;
- Lo schema del testo narrativo;
- Il narratore, le sue funzioni ;
- La presentazione di un personaggio;
- La caratterizzazione;
- Lo spazio e l'ambiente narrativo.

Tra gli esercizi realizzati abbiamo inserito qualche attività ludica per verificare l'efficienza della glottodidattica ludica nell'insegnamento di letteratura a studenti principianti.

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

<b>Prima UD</b>	Il testo narrativo : la fiaba
<b>Approccio</b>	Comunicativo Umanistico-affettivo.
<b>Metodologia</b>	La glottodidattica ludica
<b>Tecniche</b>	Il gigsaw, il lavoro di gruppo Il disegno

### 5.1.3 OBIETTIVI

Obiettivi linguistici	Verifica dell'acquisizione di lessico, del contenuto e della struttura del testo narrativo .
Obiettivi cognitivi	La comprensione delle sequenze temporale di una storia.
Obiettivi relazionali	Il rispetto dell'altro, competenze sociali. Capacità di fermarsi e rispettare la fase assegnata al gruppo.
Obiettivi didattici	Lavorare in gruppo in modo cooperativo ( con l'uso della metodologia ludica e Jigsaw), avvicinarsi al genere fiaba
Livello	Studenti del primo anno.
Organizzazione	In gruppi
Durata	07 ore
Materiali	Immagini da fotocopiare e ritagliare, adesivo per incollare le immagini alla lavagna, lavagna, dizionario (cartaceo e/o elettronico).
<b>Utenza</b>	Aula grande con finestre banchi e una lavagna.

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

L' UD proposta può essere utilizzata ed applicabile nell'ambito dell'insegnamento di letteratura italiana a studenti principianti.

**Verifica:** Al termine dell'UD un tempo è dedicato ad una verifica finale che è coerente con il tipo di attività effettuate in classe ed a casa.

### 5.1.4. Fase I° - Motivazione

Guardate la copertina di questi racconti. Cosa vi fa venire in mente?



## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

### Chi

Immaginario: principe, principessa, re, regina, gigante, strega, mago, gnomo, fata, strega, cavaliere, elfo, fantasma, spetro, mostro, fata, orco, drago.

Persone : nonna, ragazza, nani, donna, giovane, saggio, vecchio, vecchia, contadino, bambino, bambina.

Animali: lione.

### Quando

D'estate, d'inverno, in primavera, in autunno, un giorno, c'era una volta, a mezzogiorno, al tramonto, a mezzanotte, all'alba, nei tempi passati, un tempo fa, nell'anno zero, di notte, di giorno, tanto tempo fa, tanti anni fa, a tempo dei giganti.

**Cosa** Sasso, scatola misteriosa, fiore, piuma, mela, dolci, cestino, mantello, cappuccetto, cappello, bastone di vetro, porta, acqua, rosa, ecc.

**Dove** Grotta, montagna, castello, casa, mare, cima di monte, bosco, strada, citta vecchia, città deserta, villaggio, isola deserta, luna, deserto, fiume,

1. Leggete le parole chiave e provate a scrivere una breve storia aiutandovi con le figure (immagini).

\*Usando tutte le parole.

\*Lavorate con quattro compagni.

## **CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura**

---

NB : scegliete una sola immagine , poi scrivete la sua storia.

2. Lettura della storia.

3 dividere la classe in tre gruppi, ogni gruppo disegna una fase della storia e incolla alla lavagna l'immagine accanto alla fase raccontata.

### **5.1.5 Fase II° : riflessione**

Rileggete la storia provando a mettere in evidenza lo schema narrativo

1. Situazione iniziale.

2. Situazione intermedia.

3. Situazione finale.

### **5.1.6 Fase III° verifica finale**

Guarda la copertina di questo racconto che cosa ti viene in mente ?

\* Leggi la fiaba poi disegni le sue fasi” sotto forma di fumetti” .

\* Scrivi la storia evidenziando lo schema narrativo della fiaba.

IL modo di lavoro : gruppi

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---



### **Analisi e risultati dell'UD**

L'Unità Didattica contiene attività ludiche differenti, le foto delle copertine giocano un ruolo fondamentale nelle fasi dell'unità: la motivazione, la riflessione, abbiamo usato il disegno come tecnica per presentare lo schema narrativo del racconto.

Nell'intera unità il lavoro si fa in gruppo, una caratteristica fondamentale della glottodidattica ludica. Si nota una motivazione alta. Tutti i discenti del gruppo lavorano. Si sente una vera competizione tra i membri dei gruppi. Tutti partecipano anche gli studenti introversi a causa dell'abbassamento del filtro affettivo.

### **Fase I°: motivazione e approccio globale**

*Giochi:*, ricomponi la storia, cruciverba.

Per motivare gli studenti, l'insegnante inizia la sua lezione con il racconto di una fiaba conosciuta da tutti, poi chiede loro qual è il genere della storia raccontata? Di sicuro avrà diverse risposte, una volta i

## **CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura**

---

discenti trovano la risposta giusta cioè la “fiaba”, l’insegnante a suo turno spiega che cos’è una fiaba? Quali sono i suoi personaggi? Che cosa racconta? Ma non deve dare lo schema narrativo perché l’UD è centrata su quest’ultimo, la conoscenza letteraria non è necessaria perché le foto incollate alla lavagna aiutano i discenti a mantenere il filo conduttore .

### **Come si gioca :**

L’insegnante incolla le foto e scrive le parole chiave in modo che ogni gruppo abbia la possibilità di comporre la fase assegnata. Ogni gruppo cui viene dato l’incarico, ha 10 -15 minuti di tempo per scrivere la sua fase. Usando le parole della tabella.

Scaduto il tempo ogni gruppo legge la sua fase all’avversario quest’ultimo deve giudicare se la fase può essere accettata sia nel suo significato sia nel contenuto cioè corrisponde alla fase assegnata. Se il gruppo sbaglia l’avversario corregge e guadagna un punto. Ma se sbaglia il punto va agli scrittori della fase .

Oltre a questo gioco è possibile prevedere all’interno di un piccolo gruppo attività di : singole parole o frasi partendo da anagrammi.

Come seconda attività: struttura del racconto

In quest’attività abbiamo usato la tecnica del Jigsaw, dove abbiamo chiesto ad ogni studente di disegnare una fase della fiaba, così ogni studente è responsabile del suo lavoro, disegna individualmente la fase che gli è stata assegnata. È un modo per produrre lavoro di contenuto notevole. Con questa tecnica lo studente gode di due momenti gradevoli cioè il piacere di realizzare il suo proprio lavoro e condividerlo con i membri del gruppo.

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

### *Dal Jigsaw al lavoro di gruppo:*

Abbiamo diviso la classe in gruppetti, ogni gruppetto disegna una fase della fiaba cioè il disegno si fa due volte. Una prima fase di disegno individuale e una seconda fase di disegno collettivo. Ogni gruppo deve nominare un coordinatore che guida il lavoro scegliendo il disegno più espressivo e che riflette bene gli eventi della fase assegnata. Con questa tecnica si crea una doppia competizione cioè una competizione tra i membri dello stesso gruppetto e una tra i gruppetti di classe. Alla fine i coordinati presentano il lavoro del loro gruppo. Gli altri devono valutare quale lavoro appare più chiaro, completo e originale.

### **Risultato del gioco**

Il disegno risulta una tecnica per rilassarsi e lavorare in un ambiente divertente. Per facilitare l'attività abbiamo dato un dizionario per ogni gruppetto, è possibile chiedere aiuto agli altri gruppetti. L'insegnante è una guida e lo studente è il protagonista del suo lavoro (produce, verifica e si autocorregge, ecc.).

### Partecipazione

Per creare una buona motivazione, bisogna prendere cura nella scelta delle attività, variando le tecniche e le metodologie. Grazie alla metodologia ludica e al Jigsaw abbiamo potuto far partecipare l'intera classe.

Tra i soggetti del nostro gruppo- classe ci sono studenti molto timidi, introversi hanno un buon livello linguistico, perché hanno studiato la lingua italiana al liceo, si tratta di tre 03 studenti, due femmine e un maschio, sono di Timimoune città chiusa i detti soggetti, non partecipano molto in classe anche se hanno la buona risposta questo l'abbiamo notato

## **CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura**

---

sin dalla prima lezione. La società settentrionale ha una mentalità diversa da quella meridionale, in quest'ultima la donna non ha il diritto di dare la sua opinione, da piccola mantiene la sua famiglia, assume il ruolo della mamma, anche in sua presenza. Privata dai giochi ed i giocattoli cresce con una personalità non equilibrata, arriva a scuola con una mentalità chiusa vede nel maschio ( maestro, compagno di classe) una persona a chi non deve dire no cioè la donna sottomessa all'autorità dell'uomo e all'ubbidienza cieca. Quanto al maschio è il capo della famiglia deve lavorare e guadagnare soldi vede tutte le cose sul serio. Non ha il tempo per scherzare. Mantiene sempre l'immagine di forza, potenza ed autorità. In altri termini, il maschio sembra timido anzi è arrogante, in verità possiede le risposte giuste ma la sua personalità gli impedisce a partecipare e collaborare con i suoi pari vedendo nel gioco un'attività non seria e non adatta alla sua età. Per quanto riguarda le femmine sono davvero timide, perché non possono partecipare in presenza dei maschi (segno di rispetto e di ragazze per bene).

Grazie alle tecnica del Jigsaw e al lavoro di gruppo, la prima implica il lavoro individuale e la seconda coinvolge l'intero gruppo cioè crea un lavoro cooperativo, gli studenti sopra citati ( cioè studenti introversi) hanno partecipato con i loro pari. Abbiamo notato la gioia dai loro occhi. Prima loro erano molto riservati, chiusi, e timidi la suddivisione degli studenti del nostro campione in gruppetti, ha aumentato il piacere di apprendimento e la motivazione, riducendo il conflitto tra studenti. La natura del gioco implica un lavoro cooperativo all'interno di ogni gruppetto. C'era una buona collaborazione perché tutti vogliono vincere. Il gioco scelto ha creato una sfida e competizione tra i membri, tutti vogliono vincere la gara, dunque, erano costretti a collaborare e dare del meglio al gruppetto per vincere la sfida e avere punti di più.

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

### Valutazione delle produzioni dei discenti

Per valutare le produzioni degli studenti, abbiamo proposto una fiaba intitolata “Giovanni non ha paura”.

Domanda.

Guardate la copertina di questo racconto, che cosa vi viene in mente ?

\* Leggete la fiaba poi disegnatte le sue fasi .

\* Scrivete la storia con il vostro stile, evidenziando lo schema narrativo.

\* Giocare con la fiaba trasformandola in fumetti.

### Risultati

Tre gruppetti hanno scelto la seconda consegna, cioè hanno trasformato la fiaba in fumetti. Si vede che gli studenti si sono abituati al gioco ed al disegno e hanno optato con volontà per la trasformazione della fiaba in fumetti. Due gruppi hanno scelto la prima domanda. La seguente tabella ci mostra le nostre osservazioni sul lavoro fatto da parte dei nostri discenti.

Modo di lavoro: in gruppo, ogni gruppetto è composto di quattro studenti

Mezzi usati: Fogli, penne colorate, matite.

Luogo di lavoro: In classe senza il controllo dell'insegnante

Gruppo	Consegna scelta	I disegni
Il primo gruppo	La trasformazione della fiaba in fumetti	I fumetti di questo gruppo, sono ben disegnati accompagnati da nuvole che contengono le parole di Giovanni. questo gruppo ha disegnato sei immagini, nel

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

		<p>primo disegno, in alto c'è una porta e una scala ed un piccolo ragazzo che dalla sua bocca esce una nuvoletta dove è scritto sì ed in fondo c'è un cammino con uno scritto “ butto”.</p> <p>Le quattro immagini rappresentano le parti del corpo caduti dal cammino, le immagini sono accompagnate da nuvolette che contengono il contenuto della storia. L'ultima immagine rappresenta l'incontro di Giovanni con l'omone e la pentola delle monete in oro.</p>
Il secondo gruppo	La trasformazione della fiaba in fumetti	<p>Questo gruppo ha diviso il foglio in quattro parti o immagini nella prima c'è un disegno del piccolo Giovanni che dorme in una camera dove c'è un letto, un tappeto ed un comodino, l'immagine è accompagnata da una nuvoletta in cui è scritto “ il bambino ha sentito una voce strana dire “ butto, butto”. Nella seconda immagine troviamo lo stesso disegno con un omone spezzato ed una nuvoletta che riassume gli eventi. Il terzo disegno rappresenta la solita camera con un omone ed una nuvoletta. L'ultima immagine rappresenta un omone che dà una pentola di moneta di oro al piccolo eroe.</p>
Il terzo	La trasformazione	Questo gruppo ha disegnato cinque

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

gruppo	della fiaba in fumetti	<p>disegni, i tre primi rappresentano l'immagine di un omone, il quarto disegno rispecchia l'immagine di un piccolo ragazzo e tre pentole piene di oro. L'ultimo disegno rassomiglia al quarto. Abbiamo notato che questo gruppo non ha rispettato la forma del fumetto, gli immagini del fumetto sono accompagnati da titoli. Il primo titolo lo scompare dell'omone, il secondo: le tre pentoloni, l'ultimo titolo: Giovanni diventa ricco e felice.</p>
Il quarto gruppo	La scrittura della storia con lo stile dello studente+ lo schema narrativo.	<p>Per quanto riguarda il quarto gruppo, hanno scelto la prima domanda cioè devono scrivere la storia e presentare lo schema narrativo. Gli studenti di questo gruppo hanno presentato un disegno senza scrivere la storia con il loro stile, forse non hanno ben capito la domanda. Hanno disegnato un bel castello accompagnato di una nuvoletta che contiene parole onomatopeiche "HOHO HO HOOO HI. Ed un piccolo ragazzo con la sua ombra e una nuvola che esce dalla sua bocca: sono coraggio, non ho paura di niente .</p>
Il quinto gruppo	La scrittura della storia con lo stile dello studente+ lo	<p>L'ultimo gruppo ha disegnato la facciata di un castello, un albero ed un uomo che porta una corona seduto su una bella sedia</p>

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

	schema narrativo.	gigantesca. Ci sembra che anche questo gruppo non ha capito l'attività e di conseguenza gli ultimi due gruppi non hanno raggiunto l'obiettivo mirato.
--	-------------------	---

### **5.2 Seconda proposta U A<sup>14</sup> caratterizzare un personaggio, un animale, un oggetto mostrandolo dall'esterno.**

#### **Premessa**

Descriviamo quotidianamente le cose che incontriamo tornando dal mercato descriviamo la qualità della frutta, andiamo ai negozi di abbigliamento descriviamo la merce che è in tendenza. Incontriamo una parente, una vicina, una collega la descriviamo come la vediamo. Insomma descriviamo ogni giorno ciò che vediamo. Ma noi che descriviamo siamo dentro o fuori da quello che viene descritto?

Tra la descrizione oggettiva e quella soggettiva c'è una differenza abissale e profonda.

Nella nostra U A proviamo a

\* Mettere in evidenza come caratterizzare un personaggio, un animale, un oggetto descrivendolo (mostrandolo) dall'esterno.

\* Fare una descrizione oggettiva tramite un gioco intitolato « la stella dei sensi ».

---

<sup>14</sup> U A : Unità di apprendimento

NB : Per effettuare la proposta didattica abbiamo seguito la scheda adeguata al l'U A ispirata dalla scheda di Paolo E. Balboni.

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

<b>Seconda unità ( U A)</b>	Caratterizzare un personaggio, un animale, un oggetto mostrandolo dall'esterno.
<b>Approccio</b>	Comunicativo  Umanistico-affettivo.
<b>Metodologia</b>	La glottodidattica ludica
<b>Tecniche</b>	Una scheda.  <div style="display: flex; align-items: center; margin-left: 20px;"> <span style="font-size: 2em; margin-right: 5px;">{</span> <ul style="list-style-type: none"> <li>Scopo della scheda</li> <li>Struttura della scheda</li> <li>Possibili espansione</li> </ul> </div>

<b>Scopo della scheda</b>	Lo scopo principale di questa scheda è mostrare come contrappone un personaggio alle mezze figure che gli stanno intorno.  Dalla scheda vorremmo far vedere come si può indurre l'idea della personalità per personaggio attraverso i tratti esteriori ( vestiario, capelli, ecc.) (Balboni, 2011, p. 34)
<b>Struttura della scheda</b>	Abbiamo seguito la struttura standard :  Motivazione, lettura estensiva, analisi delle parti, apprezzamento critico e personale.
<b>Possibili</b>	Abbiamo usato un gioco per fare una descrizione

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

<b>espansione</b>	oggettiva , usando il gioco della stella dei sensi.
-------------------	---

### 5.2.1 OBIETTIVI

Obiettivi linguistici	Presentare un tipo di caratterizzazione, che spesso compare nei romanzi, racconti, novelle, fiabe, ecc.  La scelta dei termini adeguati alla descrizione (aggettivi, sostantivi, ecc.).
Obiettivi cognitivi	La scelta dell'aggettivo e/o il sostantivo della descrizione.
Obiettivi relazionali	Il rispetto dell'altro, competenze sociali.
Obiettivi didattici	Lavorare in gruppo in modo cooperativo ( con l'uso della metodologia ludica e Jigsaw)
Livello	Studenti del terzo anno.
Organizzazione	In gruppi
Durata	07 ore
Materiali	Fotocopie del testo, lavagna, dizionario (cartaceo e/o elettronico).
<b>Utenza</b>	Aula grande con finestre banchi e una lavagna.

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---



### 5.2.2. Fase II°: la motivazione

Per motivare gli studenti abbiamo raccontato l'inizio di una piccola storia che è molto divertente il racconto è di "*Christina Nöstlinger*", estratto dal libro "*Un gatto non è un cuscino*"(Nöstlinger, 2001).

La storia del libro torna attorno la vita di un certo gatto che ad ogni volta cambia nome, abitudini, modo di vita tutto dipende della famiglia che lo ospita o lo adotta. Il libro sopra citato è composto da sei storie la prima intitolata "*io*", la seconda "*la mia vita da Miciomicio*"(Nöstlinger, 2001, pp. 11-15), il racconto usato nella UA, seguita da "*la mia vita da Samuele*", poi, "*la mia vita da Muccibù*", "*la mia vita da Ciccibomba*", e in fine l'ultimo racconto è "*la mia vita senza nome*".

Dopo la lettura del racconto abbiamo chiesto agli studenti di scrivere tutti gli aggettivi evocati nel racconto.

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

### 5.2.3. III° Riflessione

Titolo del gioco: Il gioco del perché

In gruppo gli studenti provano a descrivere i personaggi di questa storia scegliendo tra gli aggettivi e sostantivi della tabella l'aggettivo spiegando la loro scelta .

Aggettivi
Toppa bianca, macchiolina, candide, piccolo come un salsicciotto, bianco, nero, piccino, mingherlino, grassi sederini, triste, viziato, grandi. Accomodante, aggressivo, sereno disperato, gentile, scortese, sicuro insicuro, sensibile, bugiardo, nemico, nervoso, disonesto, razionale, onesto, ecc.

Abbiamo diviso gli studenti del campione in due gruppi. Gli studenti si riuniscono e discutono le motivazioni per la scelta degli aggettivi relativi al proprio personaggio.

#### Come si gioca

L'insegnante legge ad ogni gruppo un aggettivo, chi risponde deve spiegare a chi corrisponde quell'aggettivo e da il perché, utilizzando la seguente impostazione:

\_\_\_\_\_ è \_\_\_\_\_ perché \_\_\_\_\_

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

Se gli altri gruppi sono d'accordo con la risposta data si procede con un altro aggettivo e un altro gruppo ed il gruppo che ha dato la risposta guadagna un punto.

### **Miciomicio**

#### *La mia vita da Miciomicio*

**DA PICCOLO** ho risposto per un certo tempo al nome "Miciomicio". Ero ancora un mini gatto, a quel tempo. Piccolo come un salsicciotto con la codina.

Abitavo in una stalla con cinque mucche e due vitelli. Ogni giorno, mattina e sera, nella stalla veniva una donna a mungere le mucche. La donna riempiva di latte alcune bidone, ma un po' di quel latte lo versava in una scodella. Poi posava la scodella sul pavimento. E chiamava: - Miciomicio! Quando la donna chiamava "Miciomicio", io arrivavo di corsa. Anche la mia mamma e i miei fratellini arrivavano di corsa da quella donna, e dalla scodella. Avevo uno era bianco, con qualche macchia nera sulla groppa.

Uno era tutto nero.

Uno era bianco, ma con un orecchio nero.

E uno era a macchie bianche e nere, più o meno come me.

Non ho mai conosciuto il mio papà, che però doveva essere nero, perché la mamma era tutta bianca, dai baffi alla punta della coda.

**QUANDO** una gatta mette al mondo cinque micetti, almeno uno è più piccino e mingherlino degli altri. Purtroppo questo baby-gatto piccino e mingherlino ero io.

E quando uno nasce piccino e mingherlino, non ha vita facile.

Specialmente al momento dei pasti!

Non ero abbastanza forte per intrufolarmi fra i grassi sederini dei miei fratelli

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

fino all'orlo della scodella di latte. Quando poi la nostra mamma ci portava un topo, era difficile che a me ne toccasse un pezzetto. A volte riuscivo a sgraffignare un bocconcino di topo, ma appena l'avevo fra le zampe, uno dei miei fratelli mi saltava addosso e me lo portava via.

Col tempo, a queste cose ci si abitua.

Ci si abitua talmente che non si tenta neanche più di conquistarsi un bocconcino di topo. E alla scodella del latte ci si va solo quando tutti gli altri si sono riempiti la pancia, per finir di leccare quel che è avanzato.

In questo modo però non significa che la mia vita, in quel periodo, sia stata triste!

Era bello starsene sdraiati al solo sull'aia davanti alla stalla. Era bello dormire in mezzo al fieno del fienile accanto alla stalla. Era bello dar la caccia alle mosche sulla finestra della stalla (anche se io non riuscivo mai ad acchiapparne una). Quando si è molto giovani e non viziati, si trovano belle anche delle cose da nulla.

Questo però non significa che ci si debba accontentare di cose da nulla quando si è diventati grandi!

(Christine Nöstlinger, *Un gatto non è un cuscino*, Piemme Scuola, 2001, p p.11 -15)

### 5.2.4. Sintesi e verifica finale

Domande sul brano scelto:

Come presentare un personaggio ? Esistono varie scelte possibili.

- Si può far “vedere” il personaggio dall'esterno.
- Si può mostrarlo dall'interno
- Si può presentare un personaggio da solo o in gruppo.

Primo contatto con il testo :

Leggete il testo, che è diviso in sezioni. Date loro un titolo.

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

### *Letture estensiva :*

Senza leggere vedete se ricordate questi aspetti :

Oltre a Micimicio ci sono altri gatti ? Dove compaiono gli altri ?

\*All'inizio.....

\*Alla fine.....

Chi sono ?.....

Come è Micimicio? Quale aspetto ricordi ? Perché ?

Come è il suo carattere ?

Verifica con i tuoi compagni e poi sul testo.

Prima di concludere l'analisi di questa descrizione, sottolineate tutte le parole, aggettivi utilizzati per descrivere Micimicio.

### **5.2.5. La verifica**

Compito a casa.

Per verificare la competenza linguistica degli studenti abbiamo chiesto di scegliere un testo che parla su un personaggio, un oggetto, un animale, ecc. E dire se l'autore è riuscito a fare una descrizione oggettiva ed esterna o ha fatto una descrizione solo visiva.

NB:

Il lavoro si fa basandosi sul gioco “ la stella dei sensi”.

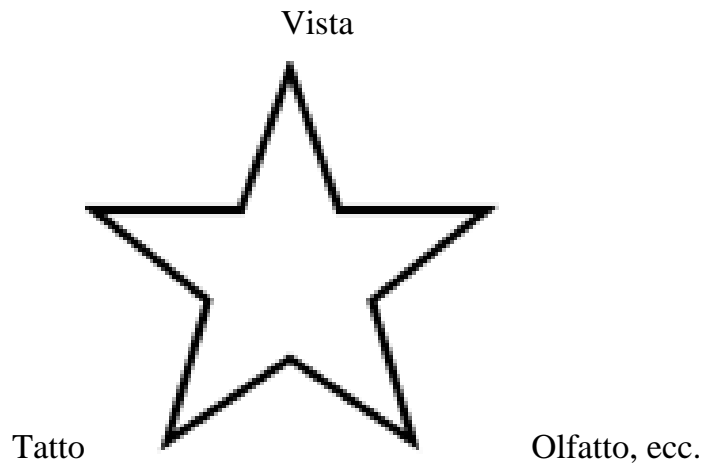
### **Come si gioca:**

Lo studente disegna una stella come quella qui di sotto, che rappresenta i cinque sensi e segna quale dei sensi ha usato l'autore nella sua descrizione. Poi scrive il suo commento sul testo scelto rispettando la forma del commento letterario:

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

- Una breve introduzione che contiene, la fonte del testo, del libro, l'autore, il piano di lavoro, ecc.);
- Argomentazione: indicare i sensi usati nella descrizione;
- Conclusione: una sintesi più la risposta alla domanda del lavoro.



### **Obiettivo del gioco**

- Abituarsi a scrivere commenti letterari e testi argomentativi;
- Saper argomentare;
- Rispettare la forma del commento letterario.

### **Premessa**

Per motivare gli studenti allo studio del testo letterario cosa che non piace loro e per migliorare la modalità di insegnamento e/o apprendimento della lingua italiana nella nostra università. Abbiamo deciso di cambiare il metodo di insegnamento, usando giochi per agevolare la lezione e renderla proficua. Gli esercizi dell'U A sono in modo esaustivo dal semplice fino al commento letterario.

Per motivare i discenti abbiamo raccontato la storia del gatto Micimicio e prima di esercitare la prima attività quella degli aggettivi abbiamo fatto gli esercizi seguenti .

NB : gli esercizi sono stati fatti oralmente

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

### *Esercizio 1:*

Miao! Sono un gatto senza nome perché sono un gatto libero. In passato però ho avuto molti nomi: mi hanno chiamato Miciomicio, Samuele, Muccibù, e anche Cicciboma...

Provate a dire come sono?

\* Miciomicio è un minigatto

Per il latte va matto

\*Miciomicio è forte e bello

E ha un unico fratello

\*Miciomicio è un maxigatto

E il terrore di ogni ratto!

\*Miciomicio è mingherlino

E ha più di un fratellino

Tutti i discenti hanno potuto indicare la risposta appropriata cioè l'ultima proposta

Miciomicio è mingherlino, "ha più di un fratellino"

### **Esercizio 2 : giocare con le lettere**

Un gatto non è un cuscino e non è un giocatore, ma è un....

**M**eraviglioso

**I**ntelligente

**A**mico, Sì o...

**O** no?

Provate voi: trovate una parola per ogni lettera scritta in verticale e formate una frase di senso compiuto.

**G** .....

**A**.....

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

T.....

T.....

O.....

Abbiamo avuto risposte positive; tutti hanno potuto trovare una parola ad ogni lettera e sono riusciti a formare una frase di senso compiuto.

### Esercizio 3 : Indovinello

Provate a risolvere questo indovinello.

Quattro gatte aspettano quattro gatti. I quattro non vengono, le altre quattro vanno via.

Quanti gatti restano?

Gli studenti del gruppo- classe hanno risolto l'indovinello la risposta è : "0"

### Analisi e verifica della forma e contenuto del commento

Modalità del lavoro : a coppia

Titoli dei brani scelti	L'uso della stella dei sensi	La forma del commento	Osservazioni
1 Quando ero ciccio bomba	×	Gli studenti non hanno rispettato la forma del commento letterario, il	Gli studenti hanno ben capito il gioco applicando la stella ma la forma del commento non è rispettata.

**CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di  
letteratura**

		<p>lavoro è privo di un'introduzione</p> <p>inizia con la seguente frase :</p> <p>L'autore Lala Rose descrive la vita di Francesca quando era ciccibomba.</p> <p>Dall'inizio Lala Rose ha usato all'introduzione del testo uno dei cinque sensi che è il tatto</p>	
2 Il cane Luchi	×	<p>Hanno rispettato la forma del commento</p>	<p>L'intero brano è una descrizione piena di aggettivi relativi ai cinque sensi .</p> <p>Ci sono molti errori di lingua</p>
3 La pizza	×	—	<p>Hanno dato le risposte seguenti :</p> <p>Vista: colori, macchie.</p> <p>Olfatto: entra in cucina e sento un odorino.</p> <p>Tatto : l'affermo con le</p>

**CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di  
letteratura**

			<p>mani</p> <p>Gusto : si sceglie in bocca</p> <p>Udito : sentire il rumore.</p>
4 All'improvviso, il temporale	×	–	<p>Il testo scelto si basa su due sensi, gli studenti non hanno commentato il brano . La loro risposta era diretta :</p> <p>“Il testo si basa sulla cosiddetta stella dei sensi, i due sensi usati dall'autore sono:</p> <p>L'udito; sordo boato, picchiare dei goccioloni.</p> <p>La vista: grosse nuvole, segni come il fuoco.</p>
5 <b>La soggitta</b>	×	×	<p>Il brano scelto è stato commentato. La forma è rispettata.</p> <p>Gli studenti hanno difficoltà linguistiche.</p>
6 Storia di un Cenerentola	×	×	<p>Il commento è ben fatto e gli studenti hanno risposto alla nostra domanda, applicando il gioco della stella dei</p>

**CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di  
letteratura**

			sensi.
7 Come l'uomo viveva nell'età antica	–	–	La scelta del brano non è adeguata al tipo di attività.
8 Il cane di mia zia Luisella	×	×	Il commenta è ben fatto, l'introduzione è precisa e concisa, la forma è ben rispettata, gli studenti hanno saputo rispondere alla nostra domanda usando il gioco della stella dei cinque sensi.
9 La mela	×	×	Il lavoro è ben fatto, gli studenti hanno risposto alla nostra domanda grazie all'uso della famosa stella dei sensi.
10. La pizza	×	×	Il testo è stato scelto da due gruppi, il primo gruppo aveva qualche lacuna ed il loro lavoro, il lavoro del decimo gruppo è abbastanza buono rispetto all'altro
11. L'arancia	×	×	Il testo è ben commentato ma ci sono qualche errore di lingua.
12. Aria di		×	Il commento è ben

**CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di  
letteratura**

ottobre	×		introdotto, gli studenti hanno evocato come lo scrittore del brano ha descritto l'aria di ottobre usando quasi tutti i sensi.
13. La descrizione di una casa	–	–	Il brano scelto non corrisponde all'attività chiesta.
14. Grazie sonno	×	×	Gli studenti hanno applicato il gioco ed il commento è ben fatto
15. Come vive l'uomo nell'età antica	–	–	Gli studenti hanno scelto un brano storico perciò non hanno potuto applicare il gioco

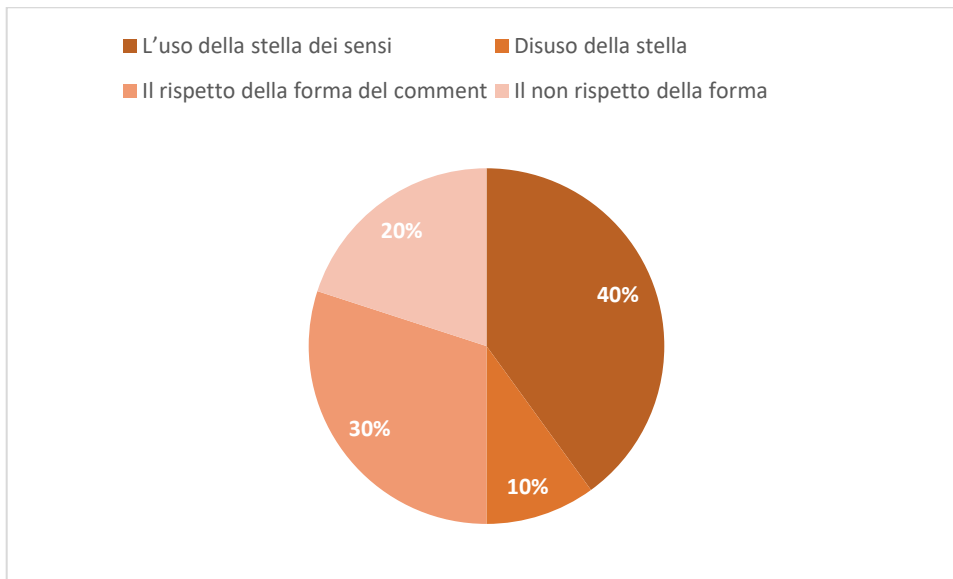
***Tabella del commento***

Risposte	Numero	Percentuale
L'uso della stella dei sensi	12	40%
Disuso della stella	03	10%
Il rispetto della forma del commento	09	20%
Il non rispetto della forma	06	30%
Totale	30	100%

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

Tabella 17. Uso/ disuso della stella dei sensi



**Grafico 17. Uso/ il disuso della stella dei sensi ed il rispetto e il non rispetto della forma del commento.**

Per quanto riguarda la seconda proposta didattica la maggioranza dei discenti ha potuto usare la stella dei cinque sensi per commentare il brano.

Tre di loro hanno scritto il commento senza usare la stella, nove studenti hanno rispettato la forma del commento, mentre sei non l'hanno rispettata.

### **5.3 Terza proposta: la poesia Futurista**

Per capire un testo letterario, bisogna conoscere :

- La sua corrente letteraria,
- Le caratteristiche del movimento letterario ;
- La biografia dello scrittore, ecc.

Nell'U A proveremo a estrarre le caratteristiche del Futurismo da una poesia di A. Palazzeschi intitolata "*Lasciatemi divertire*", nella quale

## **CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura**

---

il poeta si diverte giocando con la lingua. Per realizzare l' U A abbiamo scelto la poesia di Aldo Palazzeschi, un importante rappresentante della corrente futurista e anche poeta, tra le sue caratteristiche, il gusto di giocare con la lingua .

La sua poesia raggruppa tutte le caratteristiche del movimento letterario futurista, quali il rifiuto delle regole retoriche e stilistiche della poesia tradizionale, l'esaltazione della velocità, la guerra è la sola igiene del mondo e permette l'eliminazione di tutti i canoni del passato.

<b>Terza unità (U A)</b>	<b>La poesia futurista</b>
<b>Approccio</b>	Comunicativo  Umanistico-affettivo.
<b>Metodologia</b>	La glottodidattica ludica
<b>Tecniche</b>	Una scheda, il lavoro di gruppo.  Scopo della scheda  Struttura della scheda  Possibili espansione

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

### Scheda dell'Unità

<b>Scopo della scheda</b>	<p>Lo scopo di questa scheda è:</p> <p>Presentare una poesia Futurista;</p> <p>Far riflettere sulla specificità del linguaggio letterario, che può permettersi di “scardinare” la lingua senza farla diventare necessariamente aulica o ermetica.</p> <p>Estrarre le caratteristiche della poesia futurista dalla poesia palazzeschiana.</p>
<b>Struttura della scheda</b>	<p>Prima si fa una <i>pre-lettura</i>, dove si creano ipotesi per coinvolgere lo studente, a una fase di lettura globale e poi analitica (Balboni, 2011).</p> <p>Recitazione della poesia di Palazzeschi (per spingere gli studenti ad interrogarsi sulla lingua e sullo stile letterario palazzeschiano).</p>
<b>Possibili espansione</b>	<p>La poesia di Palazzeschi è stata cantata da molti, dai Ridillo, da Paolo Poli, ecc.</p> <p>Consigliare gli studenti ad ascoltare la versione di Paolo Poli perché ha ben colto la forza della provocazione futurista di Palazzeschi.</p>

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

### 5.3.1 OBIETTIVI

Obiettivi linguistici	Presentare un tipo di poesia totalmente diverso dalla tradizione letteraria.  Scrivere un commento letterario evocando le caratteristiche della poesia futurista.
Obiettivi relazionali	Il rispetto dell'altro, competenze sociali.
Obiettivi didattici	Lavorare in gruppo in modo cooperativo (con l'uso della metodologia ludica e Jigsaw)
Livello	Studenti del terzo anno.
Organizzazione	In gruppi
Durata	07 ore
Materiali	Fotocopie del testo, lavagna, dizionario ( cartaceo e/o elettronico).  Computer, proiettore.
Utenza	Aula grande con finestre banchi e una lavagna.

### 5.3.2 Fase : la motivazione

Per parlare della corrente letteraria futurista e del poeta Aldo Palazzeschi, abbiamo optato per l'esercizio sotto forma di attività divertente.

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura












---

Esercizio: usa il codice e scopri il nome di...

Come si gioca?

L'insegnante dà ad ogni lettera un codice, lo studente risponde usando i codici indicati trovando alla fine del gioco:

\* un nome di una corrente letteraria e il nome di un poeta italiano.

La lettera	Il segno
O	
R	?
T	@
S	
F	
U	
M	
L	
I	
A	
D	
H	
C	!
E	×
Z	*
P	

**E LASCIATEMI DIVERTIRE**

Tri tri tri,  
fru fru fru,  
ihu ihu ihu,  
uhi uhi uhi!

Il poeta si diverte,  
pazzamente,  
smisuratamente!

Non lo state a insolentire,  
lasciatelo divertire  
poveretto,  
queste piccole corbellerie  
sono il suo diletto.

Cucù rurù,  
rurù cucù,  
cuccucurucù!

Cosa sono queste indecenze?  
Queste strofe bisbetiche?  
Licenze, licenze,  
licenze poetiche!  
Sono la mia passione.

Farafarafarafa,  
tarataratarata,  
paraparaparapa,  
laralaralarala!

Sapete cosa sono?

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

Son o robe avanzate,  
non sono grullerie,  
sono la spazzatura  
delle altre poesie

Bubububu,  
    fufufufu.  
    Friu!  
    Friu!

Ma se d'un qualunque nesso  
son prive,  
perché le scrive  
quel fesso?

bilobilobilobilobilo  
    blum!  
    Filofilofilofilofilo  
    flum!  
    Bilolù. Filolù. U.

Non è vero che non voglion dire,  
voglion dire qualcosa.  
Voglion dire...  
come quando uno  
si mette a cantare  
senza saper le parole.  
Una cosa molto volgare.  
Ebbene, così mi piace di fare.  
Aaaaa!  
    Eeeee!

**CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di  
letteratura**

---

Iiii!

Ooooo!

Uuuuu!

A! E! I! O! U!

Ma giovanotto,  
ditemi un poco una cosa,  
non è la vostra una posa,  
di voler con così poco  
tenere alimentato  
un sì gran foco?

Huisc...Huiusc...

Sciu sciu sciu,  
koku koku koku.

Ma come si deve fare a capire?  
Avete delle belle pretese,  
sembra ormai che scriviate in giapponese.

Abì, alì, alarì.

Riririri!  
Ri.

Lasciate pure che si sbizzarrisca,  
anzi è bene che non la finisca.

Il divertimento gli costerà caro,  
gli daranno del somaro.

Labala

falala

falala

eppoi lala.

Lalala lalala.

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

Certo è un azzardo un po' forte,  
scrivere delle cose così,  
che ci son professori oggidì  
a tutte le porte.

Ahahahahahahah!

Ahahahahahahah!

Ahahahahahahah!

Infine,  
io ò pienamente ragione,  
i tempi sono molto cambiati,  
gli uomini non dimandano  
più nulla dai poeti,  
e lasciatemi divertire!(Balboni, 2011)

### 5.3.3. Analisi e riflessione

#### Prima di leggere la poesia

In questa fase abbiamo invitato gli studenti a riflettere un po':

- Sulla forma del testo (poesia) come sono i versi?
- I versi non iniziano pienamente a sinistra come gli altri. Che cosa hanno di particolare?
- Una poesia scritta così può essere seria?

Sulla scelta del linguaggio, delle parole abbiamo chiesto agli studenti di rilevare tutte le parole onomatopiche.

Alla prima impressione prima ancora di leggere, pensate che questa poesia un po' pazza è il divertimento del poeta? E voi la trovate divertente?

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

Abbiamo creato una discussione in classe sulla natura dei versi di Palazzeschi. Discuti le tue opinioni con la classe.

### **Lettura estensiva**

Nella poesia “Lasciatemi divertire” il poeta parla di persone non nominate:

- Che tipo di persone sono?
- Amano l'avanguardia?
- Accettano le sperimentazioni di Palazzeschi?

Ci sono alcuni versi molto profondi, quasi tragici, sottolineati e poi confronta la tua scelta con i tuoi compagni.

Ma si diverte proprio:

Commenta i due versi, che trovi alla fine della poesia :

*gli uomini non domandano*

*Più nulla dai poeti*

- È una situazione “divertente”, secondo Palazzeschi?
- Secondo voi la poesia è un programma di gioia e gioco o è una drammatica constatazione della sua inutilità?
- A questo punto di riflessione, il divertimento dei vari giochi di suono, dei versi folli è divertimento o grido di dolore?

### **Gioco della bella lettura recitazione della poesia**

Credete che sia facile leggere questa poesia?

Abbiamo diviso la classe in gruppi di tre e quattro studenti, abbiamo invitato loro a fare prove per leggere le follie e poi uno studente legge la versione concordata. Vince il gruppo che fa una bella lettura.

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

Alla fine di lettura abbiamo chiesto gli studenti se si sono divertiti o no ?  
Perché ?

### 5.4.4. SINTESI E VERIFICA

Uno degli obiettivi di questa unità è:

- Estrarre le caratteristiche della poesia futurista divertendo.

A questo proposito abbiamo chiesto gli studenti di scrivere un commento evocando le caratteristiche della poesia sopra detta.

Questa attività ha lo scopo di far discutere ulteriormente gli studenti sulla poesia studiata e sulle sue caratteristiche .

### 5.3.5. Analisi e osservazioni

Per mettere lo studente nel bagno letterario novecentesco abbiamo voluto iniziare con un piccolo gioco seguito da una proiezione di una canzone intitolata *Lasciatemi divertire* di Paolo Poli.

Gli studenti del nostro campione hanno apprezzato il gioco delle lettere proposto per individuare i nomi della corrente letteraria e del poeta, abbiamo avuto risposte positive gli studenti hanno lavorato con entusiasmo, c'era una vera competizione tutti volevano finire il gioco e conoscere le parole nascoste. Alla fine del gioco hanno potuto riconoscere il poeta e la sua corrente letteraria.

Poi abbiamo chiesto loro se conoscono Aldo Palazzeschi, se hanno conoscenze sul Futurismo, le risposte erano negative non conoscono né il movimento né il poeta, abbiamo somministrato le fotocopie della poesia poi abbiamo chiesto gli studenti di vedere la forma della poesia senza leggerla da questa domanda abbiamo voluto dargli un'idea sulla poesia studiata perché i versi sono pienamente rientrati a sinistra e non iniziano come gli altri. Esempio

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

Ma come si deve fare a capire?

Avete delle belle pretese,  
sembra ormai che scriviate in giapponese.

Abì, alì, alarì.

Riririri!

Ri.

Oltre a questo abbiamo invitato gli studenti a prendere un foglio per notare le caratteristiche del Futurismo con questo metodo lo studente scopre da solo le caratteristiche della poesia di Aldo Palazzeschi e diventa il protagonista del suo apprendimento.

Grazie alla canzone e con l'uso delle fotocopie ci siamo riusciti ad avvicinarli al genere della poesia, con le domande di pre-lettura e della lettura estensiva, lo studente ha potuto notare la follia di Palazzeschi, la scelta delle parole onomatopoeiche è per gli studenti una vera corbelleria, man mano gli studenti hanno capito che non si tratta di una poesia tradizionale ma un nuovo tipo di scrittura che piace ad alcuni ma non a tutti.

Abbiamo avuto molte interpretazioni, ci sono studenti che non hanno amato la poesia a causa delle parole onomatopoeiche, alcuni di loro la trovano difficile da leggere e capire ma trasmette un certo messaggio.

Alla fine abbiamo proposto al gruppo un gioco per leggere la poesia, gli studenti formano gruppi e decidono come leggerla, le reazioni degli studenti erano positive, il gioco di lettura collettiva è stato molto gradito dal gruppo sperimentato. È stata un'attività molto divertente. E per finire possiamo dire che gli studenti hanno potuto estrarre qualche caratteristica della poesia futurista.

Per approfondire la loro conoscenza sulla corrente, abbiamo chiesto loro di fare una ricerca a casa.

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

Compito a casa:

Che cos'è il Futurismo? Quali sono le sue caratteristiche ?

Chi è Aldo Palazzeschi?

Per verificare l'acquisizione degli studenti della corrente letteraria abbiamo proposto una poesia di Marinetti intitolata, "Alla macchina di corsa". Abbiamo chiesto la scrittura di un commento letterario dove evidenziano le caratteristiche della poesia futurista. E abbiamo ottenuto il seguente risultato

Studenti	La forma del commento	Osservazioni
Venti studenti hanno potuto estrarre le caratteristiche della poesia futurista dalla poesia di Marinetti	+	I commenti degli studenti sono ben introdotti hanno rispettato la forma del commento letterario e hanno risposto alla nostra domanda
Dieci studenti che hanno potuto estrarre le caratteristiche della poesia futurista dalla poesia di Marinetti	-	I commenti non rispondono né alla forma né al contenuto del commento . Gli studenti non hanno potuto rispondere alla nostra domanda

Risposte	Numero	Percentuale
Studenti che hanno potuto evidenziare ed estrarre le	20	66, 67%

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

---

caratteristiche della poesia di Marinetti		
Studenti che non hanno potuto evidenziare le caratteristiche della poesia di Marinetti.	10	33, 33%

### 5.3.6. Analisi dei commenti

a. Analisi dei commenti degli studenti che hanno potuto evidenziare ed estrarre le caratteristiche della poesia di Marinetti.

In quanto segue abbiamo riportato qualche produzione dei discenti che hanno potuto evidenziare le caratteristiche della poesia di Marinetti.

Non abbiamo corretto gli errori questo non significa che sono stati trascurati ma la ricerca si basa sull'acquisizione dei concetti storico-letterari.

#### **NB:**

Abbiamo preso qualche produzione che ci sembrano utili per l'analisi dei commenti. Le produzioni tralasciate non corrispondono né alla forma né al contenuto del commento e non rispondono alle nostre richieste. I commenti scelti non sono stati corretti.

*a. Gli studenti che hanno potuto estrarre le caratteristiche della poesia futurista sono riusciti a introdurre l'autore e la sua corrente letteraria. Questi studenti hanno iniziato il loro commento come segue.*

\*La poesia che è tra le nostre mani è del famoso poeta Filippo Maria Marinetti;

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

In questo commento trattiamo una poesia intitolata “ Alla macchina di corsa” di Filippo Maria Marinetti, è un poeta del movimento futurista;

In questa poesia “Alla macchina di corsa” del famoso poeta Filippo Maria Marinetti, appartenente al Futurismo.\*Filippo Maria Marinetti, fu uno scrittore e poeta, il capo riconosciuto dei futuristi, in questa poesia “alla macchina di corsa”, Marinetti ha raccontato la sua corsa colla macchina, in cui ha descritto i stradi, boschi, montagne che l’hanno incontrato nella sua corsa.

\* Abbiamo una poesia intitolata “la macchina da corsa “ del famoso Filippo Maria Marinetti è fra i più grandi scrittori e poeti del futurismo.

\*Abbiamo una poesia che è intitolata, “Alla macchina da corsa” è scritta da Filippo Maria Marinetti è stato un scrittore e poeta e uno dei futuristi.

\*

b. Per quanto riguarda il corpo del commento, quasi tutti gli studenti hanno cominciato con la definizione della corrente letteraria il Futurismo, evidenziando la sua origine

\*Il Futurismo apparso nel primo novecento in Italia che è un movimento letterario, artistico, culturale, musicale e teatrale d’avanguardia.

\* Il Futurismo è un movimento artistico e culturale che sorse in Italia nel primo Novecento.\*

c. Le caratteristiche

\*Nel nostro commento proviamo a trattare e parlare sulle caratteristiche del Futurismo che sono fondate sul dinamismo.

Il poeta di questa poesia parla della macchina di corsa, è una nuova cosa cioè base della moderna civiltà” automobile”

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

I futuristi celebrano i prodotti della scienza e della tecnica e da una sorta totale dell'uomo verso il futuro, poi lo studente ha inserito due versi "rodendo il morso con striduli denti...", "formidabile mostro giapponese dagli occhi di fucina". Il poeta rifiuta tutte le regole retoriche e stilistiche. I versi della poesia non sono regolate, il poeta scrive in libertà 'automatica' e alla fine usa le parole onomatopee come: ebbrrra, frrremi, suoni senza suono.

\*Le caratteristiche della poesia futurista sono l'originalità e la suggestione e anche la novità. Nella poesia, il poeta utilizza parole facile, spazio, cuore, grande voce, cielo, capo.

Parole della follia come" folli del vento". Il rumore del motore evocato dell'autore in questa poesia il decimo verso:

Lo scatenò il tuo cuore che tonfa diabolicamente,  
scatenò i tuoi giganteschi pneumatici,  
per la danza che tu sai danzare.

Il diciannovesimo verso:

ecco, il sol che tramonta inseguirti veloce  
palpito all'orizzonte...

\*Marinetti ha fatto una poesia futurista chi caratterizzata di:

La celebrazione della tecnica e la scienza (la macchina), il passato viene rinnegato nell'uso dell'espressione di ignoranza e la superstizione e la poesia è privi di figure retoriche e stilistiche è come un gioco di parole per il poeta. L'uso dei parole e espressione privi dei significato( anato, mopee). In questa poesia troviamo : Frase e espressione chi indicano il rumore e sono:

Che scalpiti e fremi d'angoscia  
rendono il morso con striduli denti...

lo scatenò il tuo cuore che tonfa diabolicamente  
accelerando il suo sanguinolento

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

palpito, all'orizzonte

sulla terra assorda, benché tutta vibri d'echi loquaci

scudisciandoli a gran colpi di spada e a quando a quando alza il capo

per sentirmi sul collo. \* Lo scrittore ha una maniera speciale per esprimere i suoi messaggi nel Futurismo. Proponendo una sorta di scrittura “ automatica” che mira a svolgere la tradizionale organizzazione delle parole con le cosiddette “parole in libertà”. Le poesie onomatopee suoni senza senso e rumori come Fremie prrrrendimi, insomma il poeta manifesta le caratteristiche del Futurismo sono: la poesia liberata così dal ritmo e dalle convenzioni grammaticali per esempio: prede siderali, diabolicamente, pneumatici anche la ripetizione come prendimi, prendimi e la celebrazione della scienza e della tecnica e da una proiezione totale dell'uomo verso il futuro.\* I versi combinati e buon organizzati e hanno avuto un senso, un divertimento è una realtà perché abbiamo soffrendo molto di questo fenomeno nella società e che è causata molto malata, l'autore non ha avuto la capacità di vivere in questa sporca società chi è piena di rumori. Le caratteristiche della poesia futurista; rifiuto del valore tradizione del passato ed è basato sulle fede nel futuro. Tra le caratteristiche della poesia del novecento il “gioco con la lingua”.

### **d.** conclusione

\*UN commento senza conclusione né punto di vista o critica personale.

\*Mi penso che la poesia alla macchina di corsa, una poesia di follia, il poeta utilizza una lingua libera con delle parole facile per tutta la gente anche semplice.

\* Ho trovato questa poesia è viva nell'azione e le parole sono difficili, ma ha una tocca di gioia e felicità.

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

\* Alla fine la poesia “alla macchina da corsa” è semplice. Filippo Marinetti ha usato delle parole facili. Quest’ultimo rappresenta il rumore del motore.

\* Per me ho trovato questo divertimento e buon organizzato e descrive il nostro sofferimento di questo rumore, questo rumore del motore ha disturba molto il autore fine di non potere vivere in questo impuro mondo.

\* Per concludere il mio commento, parliam un po’ sulla poesia è scritta con semplice lingua, chiara è una poesia ricca si sono parole diverse dove il poeta parla su un mezzo di trasporto tra ieri e oggi , alla le parole del poeta sono molto forte.

\* Alla fine questa poesia scritta con parole semplici e l’autore tratta un tema banale.

\*Per me il poeta ha scritto una poesia che non ha senso , non è chiara scritta senza regole.

\* In fine il poeta vuole creare un nuovo mondo sviluppato e perfetto.

\* Secondo me è un movimento che ha potuto permettere di costruire un mondo nuovo e perfetto.

\* Per me la poesia è molto bella Filippo usa semplici parole e versi che hanno suoni.

### *Analisi dei commenti*

b. analisi dei commenti che non hanno potuto evidenziare ed estrarre le caratteristiche della poesia di Marinetti.

### **NB:**

La maggioranza delle studentesse ha scritto la poesia di Marinetti, abbiamo preso in esame i commenti che potrebbero aiutarci nell’analisi.

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

\*Alla macchina da corsa pubblicata per l'autore Marinetti, seguita da parole estratte dalla poesia senza commento né conclusione. Cioè un brevissimo commento.

\* In questa poesia, che è intitolata "Alla macchina da corsa" del grande autore Filippo Maria Marinetti, che è istituto della scuola letteraria futurista.

Nel nostro lavoro, il poeta si dichiara della sua macchina che scrive una poesia futurista e indica come non ci piace il rumore del motore e le parole sono ;razza d'acciaio. \* Il grande poeta parla della macchina da corsa che è l'automobile questa poesia è una finesra per intrare al cervello di Filippo secondo i suoi versi che sono folli, secondo la poesia che ho già letto i versi sono mal organizzare. Talvolta non sono sicuri per me anche Marinetti fugge della realtà quando parla con sua macchina .Alla fine Filippo è un bravo poeta mi piace molto la sua poesia una carica e piena di versi e espressioni belli.\* L'autore della sua poesia e futurismo e un movimento letterario artistico e nella sua poesia "la macchina da corsa" e come un animale che e nervoso e vedo anche che l'autore ha fatto un realizzazione sensabile con la macchina nel la su espressione el tue cuore che tonfa vol dire che Filippo senza gli emozione della macchina, all'abbairae della tua grande voce.\* In questa poesia che e titolata "Alla macchina da corsa" del l'autore grande e famoso Filippo marinetti che attenersi alla carere futurista. Nel che e mostra lavoro presenta lavoro proviamo etratta con il evidenziare le caratteristiche veemente dio razza d'acciaio Automobile ebbra di spazio che scalpiti e frremi. Alla fine l'autore filippo maria marinetti che present il futurismo geniralmente e le caratiristiche del futurismo e il rumore del motore.

## **CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura**

---

### **5.4. Quarta proposta didattica. Il testo narrativo (il testo umoristico)**

Il testo narrativo varia dal giallo, al poliziesco, al romanzo romantico, all'ironico, al comico umoristico, al drammatico, ecc. L'umorismo inizia nel Trecento con Giovanni Boccaccio, chi di noi non si ricorda dalla sua novella "Chichibio e la gru".

Umoristico e comico vengono intesi come sinonimi, per la parola comicità si può divertirsi e ridere di conseguenza le risate vengono spontaneamente e di modo meccanico, mentre con la parola umorismo si diverte riflettendo.

<b>Quarta Unità</b>	<b>Il testo umoristico</b>
<b>Approccio</b>	Comunicativo  Umanistico-affettivo.
<b>Metodologia</b>	  La glottodidattica ludica
<b>Tecniche</b>	Una scheda :  Il modelling  Brainstorming

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

### 5.4.1 Scheda dell'Unità

<b>Scopo della scheda</b>	Lo scopo di questa scheda è :  Presentare un testo narrativo (umoristico).  Usando le tecniche relative al testo umoristico
<b>Struttura della scheda</b>	Prima fase ipotizzare la tecnica usata dallo scrittore
<b>Possibili espansione</b>	Commentare un testo umoristico ( argomentare, ecc.).

### 5.4.2 OBIETTIVI

Obiettivi linguistici	Acquisire un linguaggio tipico del genere umoristico (modi di dire, espressioni iperboliche, battute umoristiche, ecc.). Lo sviluppo della lettura e comprensione dei testi comici-umoristici.  Acquisire le tecniche per produrre testi umoristici.
Obiettivi cognitivi	Indicare la tecnica usata nel racconto, cioè la scelte linguistiche, che producono effetti comici tali: (il contrario, l'imprevisto, l'equivoco, esagerazione, la caricatura, l'ironia, il sarcasmo, suspense e finale a sorpresa, giochi di parole, frasi o ragionamenti privi di senso.).
Obiettivi relazionali	Il rispetto dell'altro, competenze sociali.

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

Obiettivi didattici	Lavorare in gruppo in modo cooperativo (con l'uso della metodologia ludica e Jigsaw)
Livello	Studenti del secondo anno.
Organizzazione	In gruppi, a coppie
Durata	07 ore
Materiali	Fotocopie del testo, lavagna, dizionario (cartaceo e/o elettronico).  Computer, proiettore
<b>Utenza</b>	Aula grande con finestre banchi e una lavagna.

### 5.4.3. Fase: la motivazione Il gioco delle barzellette

#### Come si gioca?

In questa fase abbiamo scelto quattro barzellette e abbiamo chiesto agli studenti di:

#### *Prima fase del gioco*

formare gruppi e scegliere una barzelletta e un rappresentante del gruppo cioè uno studente modello applicando la strategia del *modelling*. Vince il gruppo che ci fa ridere di più perché raccontare una barzelletta è molto difficile, infatti, a seconda di come viene raccontata, può far sorridere appena o far ridere a crepapelle

#### *Seconda fase del gioco*

Disegnare la caricatura dei personaggi della barzelletta scelta.

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

Per riuscire a far ridere il gruppo-classe, il rappresentante o lo studente modello, si prepara a raccontare la barzelletta scelta seguendo le indicazioni seguenti: ( Napolitano, 2000)

- Imparare bene a memoria la barzelletta scelta;
- Esercitarsi a raccontarla ad alta voce in modo sicuro;
- Usare gesti e mimica facciale;
- Fare pause per creare *suspense*;
- Fare attenzione al tono appropriato ( timoroso, meraviglioso, rassegnato...);
- Non ridere prima la recitazione e nella parte finale.

### ***Invito al gioco :***

Scegliete una delle seguente barzellette, provando a seguire le indicazioni. Buone risate!

1. Un signore guardando il conto del barbiere :

“Come ?! Dieci sterline per un taglio di capelli ? Ma se sono quasi calvo”.

E il barbiere :

“Una sterlina è per il taglio, le altre nove per le ricerche”.(Roversi, Parenti e Ragusa, )

2. Franco torna a casa tutto pesto e la mamma chiede: “Che cosa ti è successo ?”.

“Ho fatto a pugni con Paolo », spiega, piagnucolando, il ragazzo.

E la mamma: “Quante volte ti ho consigliato di mantenerti calmo in ogni litigio e di contare fino a dieci quando ti accorgi che stai per scoppiare ?”

“Io l’ho fatto”, ribatte Franco, “solo che sua madre gli ha consigliato di contare solo fino a cinque!”( Napolitano, 2000, p. 13)

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

3. Al museo, un visitatore stanco si siede su di una ricca poltrona, “Signore, non può sedersi lì : è la poltrona di Luigi XI”.  
“E va bene! Appena arriva mi alzo e gli cedo il posto!”  
( Berniere, 2000, p. 40)

4. La mamma rientra dal lavoro e subito si accorge che il suo amato pappagallo non è più nella gabbia. Chiede al figlioletto che sta giocando:  
“Come mai non c’è più il pappagallo? Hai visto dov’è andato a finire ?”.  
“Io non ho visto niente , ma ho notato però una cosa strana. Ho sentito poco fa il gatto che parlava. (Berniere, 2000, p.40).

### 5.4.4. Riflessione

#### **Esercizio N: 01**

Ci sono tipi di riso. Ad esempio il riso può essere : sincero, falso, sguaiato, forzato, amaro, diabolico ... Continuate voi ! , Dando esempi.

Esercizio: N: 02 il 2° gioco : il gioco dei risi

*Come si gioca*

L’insegnante incolla alla lavagna immagini che rappresentano diversi risi propone agli studenti di sceglierne una e inventare una situazione adeguata all’immagine scelta.

Lo scopo del gioco

Da questo gioco si può verificare: ( Faschman, 2001, p.42)

- Saper usare le tecniche per promuovere il riso (esagerazione, il sarcasmo, suspense, giochi di parole, frasi privi di senso ;
- Saper usare la struttura della narrazione umoristica ;
- Sviluppare le competenze di lettura e/ o scrittura dei testi umoristici.

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

Esercizio: 03      Spiegate il significato dei seguenti modi di dire e confrontateli con quelli algerini

- Ridere a crepapelle.
- Ridere a fior di labbra.
- Ridere sotto i baffi.
- Ridere alle spalle di qualcuno.
- Far ridere i polli.

### **Il signor Veneranda**

Il signor Veneranda si fermò davanti al portone di una casa, guardò le finestre buie e spente e fischiò più volte come volesse chiamare qualcuno. A una finestra del terzo piano si affacciò un signore.

È senza chiave? - chiese il signore gridando per farsi sentire.

Sì, sono senza chiave - gridò il signor Veneranda.

E il portone è chiuso? - gridò di nuovo il signore affacciato.

Sì è chiuso - rispose il signor Veneranda.

Allora le butto la chiave.

Per fare cosa? - chiese il signor Veneranda.

Per aprire il portone - rispose il signore affacciato.

Va bene, - gridò il signor Veneranda - se vuole che apra il portone, butti pure la chiave.

Ma lei deve entrare?

Io no. Cosa dovrei entrare per fare?

Ma non abita qui lei? - chiese il signore affacciato, che cominciava a non aprire.

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

Io no - gridò il signor Veneranda.

E allora perché vuole la chiave?

Se lei vuole che apra il portone non posso mica aprirlo con la pipa, le pare?

Io non voglio aprire il portone, - gridò il signore affacciato - io credevo che  
ci abitasse qui: ho sentito che fischiava.

Perché, tutti quelli che abitano in questa casa fischiano? - chiese il signor  
Veneranda, sempre gridando.

Se sono senza chiave sì! - rispose il signore affacciato.

Io sono senza chiave - gridò il signor Veneranda.

Insomma si può sapere cosa avete da gridare? Qui non si può dormire - urlò  
il signore affacciandosi a una finestra del primo piano.

Gridiamo perché quello sta al terzo piano e io sto in strada - disse il signor  
Veneranda - se parliamo piano non ci si capisce.

Ma lei cosa vuole? - chiese il signore affacciato al primo piano.

Lo domandi a quello del terzo piano cosa vuole, - disse il signor Veneranda -  
io non ho ancora capito: prima vuol buttarmi la chiave per aprire il portone,  
poi non vuole che io apra il portone, poi dice che se fischio debbo abitare in  
questa casa. Insomma io non ho ancora capito. Lei fischia?

Io? Io no... perché dovrei fischiare? - chiese il signore affacciato al primo  
piano.

Perché abita in questa casa - disse il signor Veneranda -; l'ha detto quello del  
terzo piano che quelli che abitano in questa casa fischiano! Be', ad ogni modo  
non mi interessa, se vuole può anche fischiare.

Il signor Veneranda salutò con un cenno del capo e si avviò per la strada,  
scontrollando che quello doveva essere una specie di manicomio. (Ma, zoni,  
2010, p. 27)

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

### 5.4.5. Verifica

Per verificare se gli studenti avrebbero ben capito la differenza tra un testo umoristico ed un testo comico ed acquisito le tecniche relative a tali testi. Abbiamo proposto la seguente domanda

L'umorismo mira a divertire facendo riflettere. Nell'umorismo, la risata è temperata da riflessioni anche profonde sulla natura dell'uomo e delle cose. Questo breve racconto ti sembra più umoristico che comico? Motiva la tua risposta evocando la differenza tra comicità ed umorismo .

#### **Il testo Henry, come sei cambiato!**

“Henry, come sei cambiato! Eri tanto alto, e adesso sei così basso !Eri così robusto e ora sei magrissimo! Eri tanto biondo, e ora sei castano. Cosa è successo, Henry ?

Ed Henry risponde : “Non sono Henry, sono Ihon”.

“Oh, hai cambiato anche nome ?”( De Mello, 1996, p. 66, 67)

### 5.4.6. Analisi e osservazioni

L'intera unità è stata molto divertente si tratta dello studio del testo umoristico pieno di situazioni che fanno ridere a causa delle tecniche usati dagli scrittori ricordiamo: l'esagerazione che rende una situazione normale comica, l'imprevisto cioè un evento inatteso può muovere alla risata, ecc. All'inizio abbiamo cominciato l'Unità con un gioco intitolato il gioco delle barzellette, ne abbiamo proposto quattro e abbiamo chiesto gli studenti di formare gruppi ogni gruppo sceglie una sola barzelletta e un rappresentante cioè uno studente modello che deve seguire certe

## **CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura**

---

indicazioni per muovere una risata indimenticabile, il gioco è diviso in due fasi la prima già spiegata mentre nella seconda fase i membri del gruppo rappresentano i personaggi della storia in caricatura. Questo gioco è stato gradito da tutti gli studenti ha provocato ammirazione notevole cioè un riso continuo. Le risate hanno fatto un rumore che si sente dal corridoio. Insomma, abbiamo avuto una buona motivazione.

Oltre alla recitazione delle barzellette la caricatura è stata una buona tecnica adoperata per rilassarsi soprattutto prima degli esercizi di riflessione scelti per la seconda fase della nostra unità.

Con la caricatura il discente usa le sue dita che hanno un rapporto con il cervello, grazie a questa tecnica abbiamo fatto inconsapevolmente un allenamento mirato all'apprendimento divertendo. La scelta delle barzellette per motivare gli studenti era adeguata ai bisogni del nostro campione, studiano il mercoledì l'unico modulo la letteratura italiana con una durata di un ora e mezza ed il giorno dopo cioè il giovedì comincia il loro fine settimana perché non studiano e tutti preferiscono passarlo con la famiglia cioè andare a casa. Le nostre indicazioni sulla recitazione della barzelletta ha creato un atmosfera teatrale il rappresentante del gruppo non si sente più uno studente ma un attore. È vero che è l'attore del suo apprendimento anche se non conosce il suo stato nell'approccio comunicativo man mano scopre che sta acquisendo le strategie e le tecniche usate nella scrittura umoristica. Nella seconda fase dell'unità e dopo un rilassamento con il gioco scelto nella fase precedente (motivazione), abbiamo scelto un esercizio che richiede la riflessione dove tutti gli studenti propongono risposte quest'ultime vengono scritte alla lavagna. Lo scopo mirato da questo esercizio è di avere tante risposte e classificarle per avvicinare lo studente a saper differenziare tra diversi risi. Abbiamo avuto molte risposte a questo tipo di esercizio abbiamo proposto un gioco fatto a base del brainstorming invitando gli studenti a scegliere un riso e a inventare libere situazioni applicando le strategie

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

adeguate al testo umoristico. C'era una vera collaborazione perché il *braistorming* applicato ci ha permesso di creare un lavoro cooperativo, agli studenti piace molto proporre risposte libere scriverle alla lavagna. Vedendo la sua risposta scritta lo studente crea una fiducia in sé. L'attività successiva è stata la seguente :

Spiegate il significato dei seguenti modi di dire e confrontateli con quelli algerini

- Ridere a crepelle.....
- Ridere a fior di labbra.....
- Ridere sotto i baffi.....
- Ridere alle spalle di qualcuno.....
- Far ridere i polli.....

L'esercizio è stato fatto con l'uso del vocabolario gli studenti sono riusciti a spiegare il terzo ed il quarto modi di dire perché sono vicini ai nostri. Per il terzo modo di dire : ( Ridere sotto i baffi ) rassomiglia a quello algerino ( *يضحك ما تحت لتحت* ).

Per quanto riguarda il quarto modo di dire (Ridere alle spalle di qualcuno ) gli studenti l'hanno rassomigliato al modo di dire seguente : ( *يضحك في ظهرخوه* ).

Per fare una buona riflessione abbiamo scelto un testo intitolato Il signor Veneranda di Carlo Manzoni, che tratta la storia di due personaggi che non riescono a comunicare tra loro e abbiamo chiesto gli studenti di estrarre le tecniche usate nel testo per creare l'effetto umoristico, abbiamo avuto diverse risposte c'è chi vede che l'autore ha usato molto l'esagerazione, c'è chi pensa che l'equivoco prevale, nella seguente tabella ci sono tutte le risposte motivate.

**CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di  
letteratura**

studente	La tecnica narrativa usata dall'autore	La risposta degli studenti
1	Equivoco / malinteso	Infine abbiamo visto che c'è un equivoco accaduto tra il signor Veneranda e l'altra persona. E un malinteso
2	Equivoco	In questa storia c'è un equivoco
3	Equivoco	C'è un equivoco che ci fa ridere e che ha aggiunto uno stile speciale NB: intendono dire con stile speciale, uno stile particolare.
4	Equivoco	Questa storia è un equivoco e un malinteso tra le persone.
5	Equivoco	Alla fine il signore ha capito che è un fraintendimento allora il testo è equivoco.
6	Equivoco	Questo testo è un racconto umoristico è un equivoco.
7	Equivoco + esagerazione	-

**CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di  
letteratura**

8	Equivoco	Questo dialogo è un fraintendimento, equivoco.
9	Esagerazione	Questo atteggiamento o l'esagerazione è stato molto divertente soprattutto la spontaneità del Signor Veneranda.
10	Equivoco	Il brano è un equivoco che fa ridere.
11	Equivoco	Il testo è equivoco la situazione è comica
12	Equivoco	La situazione diventa fraintendimento, allora il testo è equivoco.
13	–	–
14	Equivoco	Questo testo è un equivoco che fa ridere.
15	Equivoco	Alla fine il S Veneranda ha salutato il signore è ha capito che è un fraintendimento , allora il testo è un equivoco.
16	Esagerazione+ equivoco	Il testo è una miscela

**CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di  
letteratura**

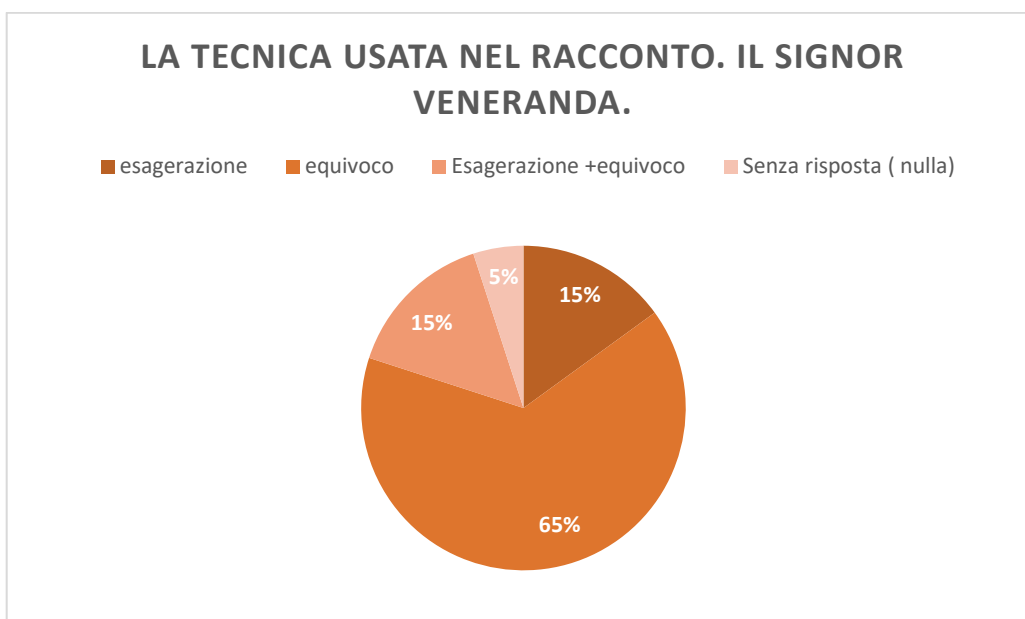
		tra esagerazione ed equivoco
17	Equivoco	L'autore ha usato l'equivoco
18	Esagerazione	Tutto il brano è una esagerazione per creare la comicità
19	Esagerazione	
20	Esagerazione + equivoco	L'autore ha esagerato, è un equivoco e esagerazione

***5.4.7 La tecnica usata nel racconto : il signor Veneranda.***

Risposte	Numero delle risposte	Percentuale
esagerazione	03	15%
Equivoco	13	65%
Esagerazione +equivoco	03	15%
Senza risposta ( nulla)	01	5%
Totale	20	100%

**Tabella 18: La tecnica usata nel racconto**

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura



**Grafico 18. La tecnica usata nel racconto**

Nell'ultima fase cioè la verifica abbiamo proposto l'attività seguente :

L'umorismo mira a divertire facendo riflettere. Nell'umorismo, cioè, la risata è temperata da riflessioni, anche profonde, sulla natura dell'uomo e delle cose. Questo breve racconto ti sembra più umoristico che comico ? Motiva la tua risposta, evocando la differenza tra comicità ed umorismo .

NB: comicità muove all'aperta risata di tipo meccanico non penetra nell'anima, nasce e subito si dissolve.

Umorismo: mira a divertire facendo riflettere

Studente	Natura del racconto.	Il perché ?
1	Comico	Secondo me questo breve racconto è comico perché fa ridere.
2	Comico	La comicità e umorismo fanno ridere
3	Comico	—
4	Comico	Penso che il testo sia comico
5	Comico	Perché capiamo rapidamente senza riflettere.

**CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di  
letteratura**

6	Umoristico	Perché è un equivoco tra Henry e l'uomo che fa ridere.
7	Umoristico	
8	Comico	E un brano comico, facile non richiede sforzi per capirlo.
9	Comico	Abbiamo riso senza riflettere, perché non c'è scopo dietro questo racconto, scopo politico
10	Comico	–
11	Comico	–
12	Comico	–
13	–	–
14	Comico	–
15	Comico	Perché è un testo che ci fa ridere .
16	Comico	Il testo ci fa ridere nel momento senza riflettere.
17	–	–
18	Comico	Trovo che questo brano è un racconto comico fraintendimento, non è umoristico perché quest'ultimo fa riflettere, mentre il comico ci fa subito ridere senza riflessione.
19	Comico	–
20	–	–

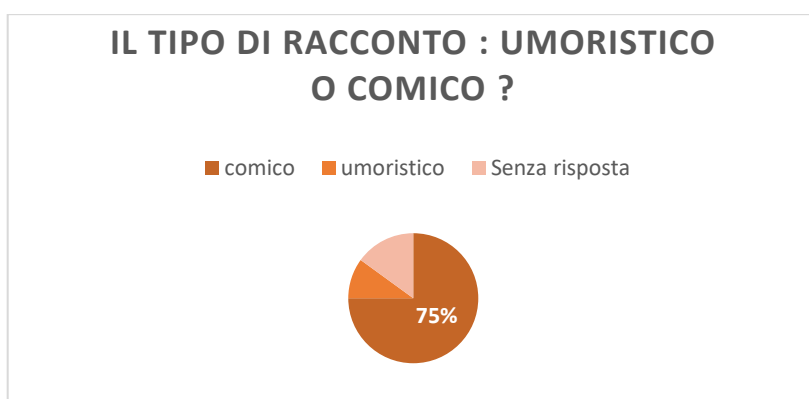
## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

### 5.4.8 IL tipo di racconto : umoristico o comico ?

Risposte	Numero di risposte	Percentuale
Comico	15	75%
Umoristico	02	10%
Senza risposta	03	15%
Totale	20	100%

**Tabella 19. Il tipo di racconto**



**Grafico 19. Il tipo di racconto**

Il testo di Henry proposto agli studenti del secondo anno: L'umorismo mira a divertire facendo riflettere. Nell'umorismo, cioè, la risata è temperata da riflessioni, anche profonde, sulla natura dell'uomo e delle cose. Questo breve racconto ti sembra più umoristico che comico? Motiva la tua risposta, evocando la differenza tra comicità ed umorismo.

Nel commento assegnato agli studenti del secondo anno, la maggioranza degli indagati trova il testo di Henry comico due di loro lo trovano umoristico e tre non hanno specificato la loro risposta.

## CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura

---

Tra le giustificazioni delle risposte citiamo: il testo inizia con la risposta di Henry: “Non sono Henry, sono Jhon”, “hai cambiato anche nome ?” perché la comicità ci fa ridere nel momento e senza riflettere, mentre per l’umorismo la risata è temperata de riflessione.

### COMICO PERCHÉ

Dalla prima lettura ho capito che si tratta di comicità e non di umorismo perché quest’ultimo può essere profondo ed ha una certa ambiguità nel testo , ma qui ovviamente non è lo stesso , dunque è comico per la presenza del l’esagerazione “ ora sei magrissimo” “ cosi basso”.

È comico perché abbiamo riso senza riflettere non c’è uno scopo dietro questo racconto, uno scopo politico o sulla vita quotidiana. Il suo scopo è solamente di ridere e di divertire nell’umorismo ci fa ridere facendo riflettere porta all’aperta risata di tipo meccanico che non penetra nell’anima nasce e subito si dissolve.

È umoristico perché il brano di Henry, ci fa ridere senza pensare lungo al senso cioè ridiamo involontariamente e non corrisponde alle caratteristiche del testo umoristico che ci fa riflettere profondamente.

È comico perché le frasi del brano mi fanno ridere subito e senza riflettere.

È comico per l’uso delle parole ed espressioni che fanno ridere senza riflessione.

Nel testo c’è un fraintendimento tra Henry e l’altra persona che dall’inizio considera Ihon Henry e Ihon risponde alla fine che non è Henry è Ihon è un testo comico ci fa ridere subito dopo l’ultima risposta.

## **CAPITOLO QUINTO. :tracce operative. U U DD di letteratura**

---

Questo breve racconto mi fa ridere perché è una bella storia che fa ridere senza riflettere.

Il testo ha un particolare effetto legato al riso privo di riflessione sul significato

### **UMORISTICO PERCHÉ**

Il testo è umoristico perché si tratta di un equivoco tra Henry e l'uomo, perciò ci fa ridere molto e dobbiamo rileggere molte volte per capire chi è Henry?

Il brano è umoristico perché c'è una situazione di equivoco e dobbiamo riflettere profondamente.

### **Senza risposta**

Tre studenti hanno dato una definizione della parola “ comico” e ‘ umoristico’; hanno evidenziato le caratteristiche delle due parole senza rispondere alla nostra domanda cioè se si tratta di umorismo o comicità.

# **CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà**

---

## **Capitolo sesto**

### **Tracce operative di civiltà**

- 6. Unità didattiche di civiltà
  - 6.1. Prima lezione dell'U.D ( lezione classica frontale : tradizionale)
  - 6.2 .Il percorso didattico
  - 6.3 .Svolgimento della lezione
  - 6.4 .Seconda U.D
  - 6.5. Il percorso didattico:
  - 6.6. UD
  - 6.7.Seconda UA
  - 6.8.Terza U.A

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

### 6. Unità didattiche di civiltà

#### *Unità didattiche di civiltà e storia*

Destinatari	Studenti del secondo anno
Obiettivi storici	Apprendere la storia italiana Ottocentesca
Abilità esercitate	la comprensione del testo studiato
Strumenti usati.	Libro, la lavagna; test somministrato alla fine dell'UD

<b>Prima UD</b>	L'Italia dell'Ottocento
<b>Metodologia</b>	Tradizionale
<b>Tecniche</b>	Scheda d'insegnamento di storia e civiltà di Serragiotto

### 6.1 Prima lezione dell'U. D lezione classica frontale

#### **tradizionale**

Per paragonare tra l'efficacia dell'insegnamento tradizionale e quello moderno; il primo consiste nel spiegare il testo scelto introducendo gli argomenti ed i concetti che hanno a che fare con l'epoca storica studiata sintetizzando i paragrafi del brano. Mentre

## **CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà**

---

il secondo modo è basato sulla varietà degli approcci, metodi, tecniche in modo da giungere ad un insegnamento moderno e di qualità .

### ***L'obiettivo mirato***

- Evidenziare la differenza tra i metodi di insegnamento
- ( tradizionale e moderno);
- Mostrare gli svantaggi della lezione frontale;
- Rispondere alle ipotesi di lavoro mostrando l'efficacia della glottodidattica ludica nell'insegnamento di storia e di civiltà.

### **6.2 Il percorso didattico**

Nel mese di dicembre dell'anno 2018 e con il gruppo- classe del secondo anno abbiamo cominciato la nostra lezione che tratta L'età della Restaurazione, per semplificare gli argomenti trattati abbiamo fatto spiegazioni minuziosi dando sinonimi ai termini storici sintetizzando i paragrafi nel controllo dell'apprendimento al momento dell'interrogazione.

### **6.3 Svolgimento della lezione**

L'U. D è stata fatta in due modi diversi come abbiamo già spiegato nel paragrafo precedente cioè le prime lezioni sono state ben spiegate. Abbiamo preparato una dispensa sull'Ottocento in Italia, sull'Età della Restaurazione in Italia, sull'Italia dopo il Congresso di Vienna, sui moti di indipendenza, sull'Italia dal 1831 al 1846 democratici e liberali, sui moti del 1848 ecc. Di sotto abbiamo estratto qualche testo della lezione svolta durante 07 ore e 30 minuti. È da segnalare che abbiamo rifatto la stessa lezione

## **CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà**

---

usando il metodo sperimentale ( l'uso della metodologia ludica e le nuove tecniche e le strategie di insegnamento).

Nel lavoro abbiamo presentato le parti dell'UD che fanno oggetto di questa ricerca.

Titolo di lezione : L'Età della Restaurazione.

### **6.3. Motivazione**

In questa fase e prima di iniziare la lezione, abbiamo chiesto agli studenti le seguenti domande:

- Che cos'è la Restaurazione?
- Cosa si intende dire con: Congresso di Vienna, Carboneria, Massoneria, Clero, Monarchia, ecc.

#### **L'obiettivo:**

- far integrare il discente nella lezione;
- Conoscere le preconoscenze del gruppo -classe.

#### **Reazione del docente**

Per controllare l'acquisizione dei concetti insegnati abbiamo chiesto agli studenti di riprodurre oralmente ciò che abbiamo spiegato e di rispondere alle domande di comprensione.

Non abbiamo avuto risposte corrette e non abbiamo potuto lavorare con calma perché abbiamo notato un disinteresse della maggioranza del gruppo –classe probabilmente a causa :

- Della non padronanza dei concetti studiati;
- Della complessità del testo;
- Del lessico arduo;
- Del metodo adottato.

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

Per oltrepassare queste difficoltà abbiamo proposto i testi seguenti.

### *Primo testo.*

#### **L'età della Restaurazione**

Nel 1815, con la definitiva caduta di Napoleone Bonaparte, si apre per la storia europea il periodo della Restaurazione, del ripristino dell'equilibrio continentale e dei valori dinastici e aristocratici che prima la Rivoluzione francese (dal 1789) e in seguito il geniale condottiero corso dal 1799 avevano sgretolato e stravolto, l'età della Restaurazione comprende il trentennio che va dalla fine del Congresso di Vienna ai moti rivoluzionari del 1848.

Austria, Prussia, Russia furono le potenze influenti durante la Restaurazione. (Ronchi e Lerario, 2005, p. 3)

### *Secondo testo*

Durante la Restaurazione, la cultura europea fu contrassegnata dal fiorire del romanticismo, una corrente ideale, artistica e di pensiero che dalla Germania ( movimento dello *Sturm und Drang* ) si diffuse in tutto il continente. I presupposti del romanticismo esaltavano il sentimento sulla ragione, la libera fantasia e la creatività del genio sull'intelletto fedele a canoni e regole dei classicismo, i romantici rivalutavano inoltre la storia europea e la religione.

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

### *Terzo testo:*

#### **L'Italia dopo il Congresso di Vienna**

I potenti del Congresso di Vienna si occuparono di dare una sistemazione anche alle terre italiane, il cui controllo era assai ambito e le cui popolazioni non ebbero alcun modo di far valere la propria volontà. I territori della Penisola vennero trattati solo come aree di conquista e merce di scambio, perpetuandone la frammentazione. Il Congresso di Vienna ebbe l'effetto di bloccare il processo di rinnovamento civile e politico e l'aggregazione territoriale. Fu proprio in quest'ambito che la Restaurazione agì con maggior vigore repressivo, pur non riuscendo a cancellare totalmente i cambiamenti e i progressi compiuti nel periodo precedente. (Ronchi e Lerario, 2005, p. 4)

### *Quarto testo*

#### **I moti di indipendenza**

Tra il 1820 e il 1848, l'Italia, al pari dell'intera l'Europa conobbe una nutrita successione di cospirazioni, moti popolari e tentativi di rivoluzione. Le radici del fenomeno affondavano in parte nelle esperienze rivoluzionarie del '700 e in parte in ragioni proprie del nuovo secolo. Queste ultime consistevano nel desiderio di indipendenza dalla dominazione straniera, nelle aspirazioni alla democrazia, nell'insofferenza per i regimi autoritari e, infine, nella impossibilità di esprimere liberamente le proprie opinioni politiche, pesanti limitazioni da cui nascevano le cospirazioni, le sette segrete ( **Massoneria** e **Carboneria**), gli

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

attentati. (Ronchi e Lerario, 2005, p.6)

### *Quinto testo*

#### **Democratici e liberali**

Nel grande numero di rivoluzionari, pensatori e patrioti che si batterono per la causa del progresso e della libertà d'Italia pagando spesso con la prigionia o con la vita, meritano di essere ricordati almeno alcuni personaggi, per la profondità o la diffusione del loro pensiero o l'importanza della loro azione.

**Giuseppe Mazzini** nacque a Genova nel 1805, partecipò alle proteste studentesche del 1820, entrò nella Carboneria, di cui non condivideva i metodi settarie la speranza nell'aiuto straniero, e fondò l'associazione la ' Giovine Italia" e il periodo omonimo.

**Giuseppe Garibaldi** nacque a Nizza nel 1807 e fu la figura più popolare del Risorgimento italiano. Aderì agli ideali di Mazzini e partecipò alle insurrezioni da lui promosse; pur conservando il proprio orientamento repubblicano, successivamente fornì tutto il suo appoggio alle iniziative militari dello Stato sabauda. (Ronchi e Lerario, 2005, p.11)

### **6.3.2 Analisi**

#### *Domande*

Leggere i testi e rispondere alle domande

Vero o falso:

I potenti del Congresso di Vienna si occuparono di dare un aiuto alle terre italiane.

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

I presupposti del romanticismo non esaltavano il sentimento sulla ragione .

Nel 1820 , segna la definitiva caduta di Napoleone Bonaparte.

Il movimento dello *Stum und Drang* , è di origine tedesca.

### ***Domanda aperta:***

Descrivere brevemente l'Italia dopo il Congresso di Vienna.

Illustrare le figure di Giuseppe Garibaldi e Giuseppe Manzini.

### ***Risultati:***

Abbiamo chiesto agli studenti di cercare i significati dei termini difficili per poter rispondere alle domande di comprensione. Gli studenti hanno potuto rispondere a tutte le domande di vero o falso. Per le due domande aperte non abbiamo ottenuto risposte chiare e ben precise. Un silenzio domina la classe abbiamo sentito la paura degli studenti di essere giudicati ed avevano paura della nostra reazione.

### **6.3.3 Verifica**

Test di verifica

#### ***Domande***

Segna con ( x) la risposta esatta:

1/ Il periodo della Restaurazione comprende il trentennio che va :

( ) dall'inizio del Congresso di Vienna ai moti rivoluzionari / ( ) dal 1815 al Congresso di Vienna/ ( ) dal Congresso di Vienna al 1848.

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

2/ Il Congresso di Vienna segna;

( ) la fine dell'avventura napoleonica/ ( ) le rivoluzioni/ ( ) l'attentato di Sarajevo

3/ L'Ottocento è per l'Italia, un secolo di:

( ) vari rivoluzioni/ ( ) di attentati.

4/ L'Europa vive il periodo di Restaurazione:

( ) Prima la caduta di Napoleone/ ( ) dopo la caduta di Napoleone.

5/Durante la Restaurazione l'Europa conosce una nuova corrente ideale e artistica:

( ) il romanticismo/ ( ) il neoromanticismo.

6/ I moti rivoluzionari erano tra :

( ) 1820 ed il 1845 / ( ) 1820 e il 1848.

7/ I moti erano:

( ) dal governo/ ( ) dai popoli .

8/ Il popolo aveva il desiderio di indipendenza da:

( ) dal governo / da ( ) Napoleone/( ) dalla popolazione straniera.

9/ Con la Restaurazione nascono le :

( ) società segrete / società popolari.

10/ Il ritorno all'*ancien régime* è stato con :

( ) il re V. Emanuele I / ( ) Vittorio I .

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

11)/Al termine del Congresso di Vienna quale nazione esercitava la maggior influenza sull'Italia

( ) Francia ( ) Russia ( ) Spagna ( ) Austria

12/ Quale tra i seguenti Stati fu, dopo il 1815, più intransigente nel ritorno all'*Ancien Régime*?

( ) Regno Sabauda ( ) Ducato di Parma ( ) Gran Ducato di Toscana ( ) Regno delle due Sicilie

13/Quale tra i seguenti uomini politici ha fondato la ' Giovine Italia'?

( ) Giuseppe Ferrari ( ) Giuseppe Mazzini ( ) Giuseppe Garibaldi

### **Completare :**

Con il ritorno all'*ancien régime*, V E ha eliminato.....istituendo.....in quest'età si vede la nascita della .....destinata a .....

### **Risultati:**

La maggioranza dei discenti ha potuto rispondere alle domande eccetto la seconda domanda relativa al paragrafo da completare, i discenti non sono riusciti a completare i vuoti. Per preparare gli studenti all'U. D ludica, abbiamo proposto il seguente gioco.

Modo di lavoro: a coppie

### **Obiettivo:**

- Preparare e motivare i discenti al nuovo metodo,
- Migliorare le conoscenze lessicali, recuperando parole conosciute.

Come si gioca?

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

Il docente chiede agli studenti di scrivere ad ogni lettera un termine storico evocato durante lo svolgimento della lezione frontale.

**G**.....GUERRA  
**A**.....AUSTRIACI  
**R**.....RESTAURAZIONE  
**I**.....INSURREZIONE  
**B**.....BILANCIO  
**A**.....AUSTRIA.  
**L**.....LIBERALI  
**D**.....DEMOCRATICI  
**I**.....INDIPENDENZA

### *Reazione:*

Siamo stati sorpresi dalla reazione degli studenti. In un tempo breve il clima della classe è cambiato, abbiamo avuto molte risposte da quasi tutti i discenti. Abbiamo sentito che i nostri studenti ci hanno voluto mostrare che sono interessati all'attività proposta. Ed abbiamo avuto le risposte seguenti:

- Per la lettera “**G**”: Garibaldi, Grecia, Granducato di Toscana ecc.
- Per la lettera “**A**”: Austria
- Per la lettera “**R**”: Regno, Restaurazione, Rivoluzione
- Per la lettera “**I**”: Italia.
- Per la lettera “**B**”: Bonaparte, Belgio
- Per la lettera “**L**”: Lombardia
- Per la lettera “**D**”: Ducato.

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

### 6.4. Seconda U. D

Titolo dell'UD, L'Italia dell'Ottocento.

Destinatari	Studenti del secondo anno
Prerequisiti	I prerequisiti storici per poter proporre agli studenti tale U. D. sono:  - Conoscenza degli avvenimenti storici del Settecento.
Obiettivi specifici	Insegnare la storia d'Italia divertendo
Obiettivi storici	Apprendere la storia italiana Ottocentesca
Abilità esercitate	Si prevede di far esercitare le quattro abilità di base.
Tecniche usate	Immagini  <i>Rol play</i>
Strumenti usati.	Libri, fotografie. Attività giocose.

All'inizio dell'U. D abbiamo adoperato il seguente metodo:

### 6.5. Il percorso didattico

Il mercoledì dalle ore 8:30 alle 11:30 insegniamo la materia di civiltà italiana per due gruppi diversi di 15 /18 studenti in ogni

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

gruppo, ma gli studenti oggetti dell' indagine sono 20. Gli altri per motivi diversi non frequentano la lezione di civiltà, alcuni abitano lontano e non sono in residenza universitaria la prima lezione inizia alle otto e mezza e non riescono ad arrivare in tempo. Altri hanno da fare. Insomma hanno molte scuse per le loro assenze. Per motivarli abbiamo incollato alla lavagna due foto di due uomini già studiati.

Si tratta di Giuseppe Garibaldi e Giuseppe Mazzini.

### 6.5.1. Motivazione

**Il primo gioco:** Indovina : **Chi sono io ?**

Modalità di lavoro: individuale

Materiale: foto

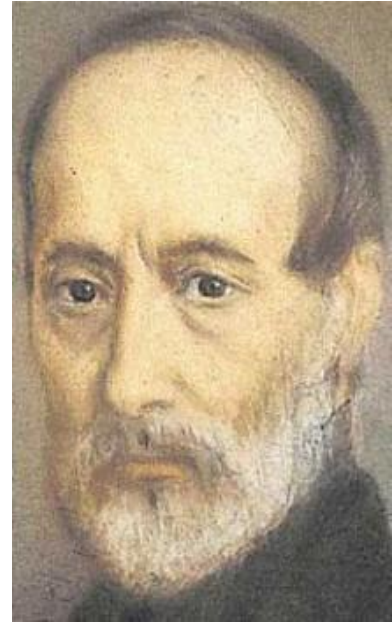
Come si gioca

In base alle definizioni date lo studente indovina le persone delle foto. Poi le descrive.

- Sono nato a Genova nel 1805, ho partecipato alle proteste studentesche del 1820, Ho abbandonato la Carboneria e ho fondato la “ Giovine Italia” ... **Sono ?**
- Sono nato a Nizza nel 1807 sono la figura più popolare del Risorgimento italiano, le mie idee politiche sono democratiche ....**Sono?**

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---



### *Risultati*

Tutti i discenti hanno potuto indovinare che si tratta di Giuseppe Mazzini e Giuseppe Garibaldi. hanno risposto:

- A destra c'è Giuseppe Garibaldi
- A sinistra c'è Giuseppe Mazzini.
- Guarda le foto e descriverle.

Abbiamo ottenuto le seguenti risposte

NB: abbiamo scritto le risposte dei discenti senza correggerle.

Studenti	Risposte
1	Abbiamo notato le foto sopra che rappresentano due personaggi storici, chi sono "Garibaldi" e "Mazzini" e vediamo in modo chiaro che c'è una riferente

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

	<p>piccolissima che mostraci la personalità e le caratteristiche di questi personaggi</p> <p>Come per esempio il viso di Giuseppe Garibaldi sembra molto serio e pieno di informazione e idee. Ma l'altro il suo carisma di un eroe o un guerriero che ha fatto tantissime guerre nella sua vita.</p>
2	<p>Garibaldi sembra le caratteristiche e le qualità della guida. La sua barba grande, ha uno sguardo profondo.</p> <p>Mazzini: sembra come un nobile, ha uno sguardo d'intelligenza è serio ha esperienza politica.</p>
3	<p>Garibaldi ha uno sguardo pieno di passione ha le caratteristica e le qualità di guida .</p> <p>Mazzini: sguardo un po' serio, capelli corti con una barba bianca.</p>
4	<p>Il personaggio che è a destra è un vecchio uomo, con la barba sembra forte. Il costume da soldato e lo sguardo nei suoi occhi sembra così potente come sta dicendo non ho paura di nulla, sembra autoritario.</p> <p>Il personaggio che è a sinistra è un vecchio uomo con capelli bianchi e corti, una sorta di occhi tristi.</p>
5	<p>Giuseppe Garibaldi sembra un guerriero, responsabile diritto.</p> <p>G. Mazzini: sembra una persona setricta , serio un uomo politico.</p>
6	<p>G. Garibaldi: sembra persona troppo serio , stricto e responsabile.</p> <p>G. Mazzini: sembra una persona di una personalità</p>

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

	forte.
7	<p>Vedo nella prima foto un personaggio storico che ha occhi e sguardo duro con una misteriosa personalità forte e intelligente.</p> <p>Vedo nella seconda foto un personaggio storico che fa una pausa di Re o un capo anche forte controllo e sguardo misterioso.</p>
8	<p>L'uomo chi è a destra è un vecchio sembra un soldato, alto ha una personalità forte è un sguardo assassinato e senza pietà, è un uomo bianco con una barba.</p> <p>L'uomo chi è a sinistra è vecchio con i capelli bianchi e corti con una barba e gli occhi tristi .</p>
9	<p>G. Garibaldi: ha uno sguardo pieno di passione , il personaggio indossa un guerriero i suoi occhi sembrano tagliente.</p> <p>A sinistra G. Mazzini che ha uno sguardo un po' serio, sembra che ha personalità forte, i suoi capelli sono corti con barba bianca.</p>
10	<p>G. M: sembra un uomo etero così serio e ha molti pensieri e ha un aspetto profondo e molto intelligente.</p> <p>G. G: sembra una persona gentile e molto silenzioso e calmo ma ha una forte personalità.</p>
11	<p>La prima immagine: è una persona storica sociale chi ha la personalità del fondatore suo sogno esce il popolo dalla miseria.</p> <p>L'ultima immagine è una personalità forte ha l'idea per la libertà anche come un sostenitore di G.</p>

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

	Garibaldi.
12	G .M: un uomo in piedi indossa abiti politici dietro di lui c'è la bandiera d'Italia. Garibaldi: un uomo con una barba grigia sembra rigoroso , uno sguardo acuto.
13	La prima foto: un uomo sicuro difficile, pensatore e fondatore. La seconda foto: ha una personalità più forte ha un prestigio e ha uno sguardo acuto.
14	Mazzini: persona forte rivoluzionaria, famosa . Garibaldi: persona forte coraggiosa, politica, modesto e serio.
15	Mazzini: intelligente, difficile, rigoroso Garibaldi: tranquillo
16	Mazzini :ha una personalità calma, politica sembra vecchio anche gentile. Garibaldi: ha una personalità forte, rivoluzionario, le piace la libertà.
17	Mazzini per me una persona forte, nervosa, coraggiosa, difficile. Garibaldi per me una persona calma non è facile intelligente.
18	La prima foto ci mostra un uomo di personalità forte, occhi seri sguardo duro, una persona pensierosa e uomo di politica. Mentre la seconda foto è di un guerriero pronto all'attacco responsabile .
19	La foto dell'uomo chi indossa un abito nero con barba bianca riflette una personalità forte.

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

	L'uomo chi indosso un abito rosso sembra guerriero dietro di lui c'è la bandiera d'Italia, sembra che difende suo paese con pelle e ossa.
20	Abbiamo due foto di due grandi uomo della storia e civiltà italiano sono i due Giuseppe Garibaldi e Mazzini tutti i due cominciano con la lettera “ g” la prima lettera della parola guerriero dunque sono gorti e uomini politici

### **Commento:**

Abbiamo scelto quest'attività nella prima fase dell'U. D per motivare il gruppo – classe. Per fare la descrizione abbiamo consigliato gli indagati di rivedere la lezione perché abbiamo evocato la biografia di Garibaldi e Mazzini. I nostri studenti hanno ben descritto le foto scegliendo aggettivi forti e pertinenti. Dalle foto hanno potuto distinguere tra Garibaldi e Mazzini, uno fondatore della “ Giovine Italia” e l'altro rappresenta la figura popolare del Risorgimento.

6.5.2 Analisi:

### **Giochiamo insieme :**

**Titolo del gioco:** il gioco della preda

**Modalità del gioco :** a coppie

**Materiale :** dispensa, dizionario

### **Come si gioca?**

L'insegnante somministra una dispensa nella quale c'è una foto che riassume il destino d'Italia durante e dopo il Congresso di Vienna. Chiede ai discenti una descrizione ironica della foto.

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

Domanda:

Di sotto c'è un'immagine che riassume ironicamente ciò che avviene all'Italia durante il Congresso di Vienna.

A coppia provate a suddividere lo stato italiano in modo ironico seguendo il modello :



Coppie	Commenti
1	L'immagine mostrata sopra è una caricatura ironica dell'Italia dopo il Congresso di Vienne, poiché la penisola si è divisa in stati. Le potenze vincitrici volevano combattere per l'Italia, come se fosse un bicchiere d'acqua e tutti sono assetati uomini nel deserto. L'Austria ne vinse i 1 bicchiere ottenendo la maggior parte del nord e del centro d'Italia.
2	Il territorio italiano come una torta per le grande potenze europee. Napoleone vuole mangiare una grande parte di questa torta, mentre gli asburghi sono intelligenti, hanno cercato di alleare. Le potenze europee considerano l'Italia come vacca latte.

## **CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà**

---

3	La donna messa al mezzo è carnosa bella fertile, tutti vogliono mangiare un pezzo di questa carne per ben crescere dunque la donna rappresenta l'Italia, la carne rappresenta i territori presi dalle potenze europee.
4	L'Italia era come un pezzo di formaggio, e gli altri paesi erano come i sorci.  Ogni sorcio ha voluto mangiare questo formaggio. Tutti hanno fatto il loro possibile per prenderla, oppure hanno voluto dividerla ognuno di loro prende un grande pezzo.
5	L'Italia era una donna così bella che la saliva degli uomini europei è stata portata via, tutti hanno cercato di prendere una parte di stupro.
6	La donna è un appetito e gli altri uomini sono in competizione, la donna è molto ricca. ognuno di loro vuole prenderla per rafforzare il suo potere
7	La bella donna era in uno stato triste perché vogliono dividerla come se fosse una torta di mele ognuno vuole prendere la parte grande con la frutta.
8	In Europa si prepara una grande festa, tanti paesi sono presenti per la cena che sarà su una tavola piena di deliziosi piatti italiani, la tavola è l'Italia. I piatti sono i territori. gli inviti sono la Francia, l'Inghilterra, l'Austria ecc.
9	L'Italia è come una torta di fragola, gli stati europei sono come bambini litigati attirati dal gusto squisito amato da loro.
10	L'Italia è come una pizza divisa da cinque pazzi ognuno vuole prendere un pezzo. Le potenze europee hanno tanta fame sono come quelli senz'altro non hanno niente da mangiare.

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

*Testo :*

### L'Italia dal 1831 al 1846

Dopo i moti del 1831 non si erano registrati significativi cambiamenti politici o istituzionali negli stati della penisola italiana. Il **Regno delle Due Sicilie** fu interessato nel 1837 da un'insurrezione separata in Sicilia, duramente repressa. Il nuovo re **Ferdinando II** si preoccupò di rafforzare tra monarchia, aristocrazia e clero, mentre la borghesia era troppo esigua per avere un qualche peso. Il **Lombardo – Veneto** costituiva la parte più ricca e progredita dell'impero: pur sfruttandone le risorse e reprimendo ogni aspirazione all'autonomia della religione; gli Austriaci avevano realizzato un governo efficiente e potenziato l'istruzione e la rete di comunicazioni. **Lo Stato della Chiesa** rappresentava forse il massimo esempio di arretratezza politica, sociale ed economica, mentre ogni iniziativa riformista era stata condannata da Gregorio XVI con l'enciclica *Mirari Vos* del 1832. Tuttavia, i liberali non solo dello Stato pontificio ma di tutta Italia guardarono con grande speranza al nuovo papa Pio IX. (Elisabetta Ronchi e Katia Lerario. p. 10)

1) Leggi il testo e prova a mettere negli spazi un titolo ad ogni frase

- Aristocrazia, Nobiltà, clero, monarchia

1/ .....

-Forma di stato in cui il potere è nelle mani di una sola persona.

2/ .....

-L'insieme delle famiglie nobili.

3/ .....

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

Nella chiesa cattolica, l'insieme delle persone che appartengono all'ordine sacerdotale.

Studenti	risposte
1	+
2	+
3	+
4	+
5	+
6	+
7	+
8	+
9	+
10	+
11	+
12	+
13	+
14	+
15	+
16	+
17	+
18	+
19	+
20	+

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

### *Commento*

Abbiamo proposto questo esercizio per aiutare il discente a memorizzare questi termini: monarchia, clero, nobiltà che fanno il tema dell'ultima attività.

### *Sintesi:*

Basandoti sulle informazioni acquisiti in classe. Prova a scrivere la biografia dei due personaggi .Grazie alla descrizione delle due foto fatta all'inizio dell'U. D, gli studenti hanno potuto scrivere la biografia di Giuseppe Mazzini e Giuseppe Garibaldi.

Studenti	risposte
1	+
2	+
3	+
4	+
5	+
6	+
7	+
8	+
9	+
10	+
11	+
12	+
13	+
14	+
15	+

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

16	+
17	+
18	+
19	+
20	+

### 6.5.3. Verifica:

#### *Rol Play:*

Immagina di essere un clero un monarchico o nobile .Prova a descrivere la tua vita quotidiana.

Clero, monarchico o nobile ?

Risposte	Numero di risposte	Percentuale
Clero	05	25%
Monarchico	07	35%
Nobile	08	40%
Totale	20	100%

#### *Commento*

Con il *role paly* abbiamo incoraggiato gli studenti a immaginare la loro vita di clero, di nobile ecc. Si nota produzioni piene di immaginario, di creazione, in quanto docente d'italiano ci pensiamo all'integrazione di tale attività cioè il *role play* nell'insegnamento della storia allo scopo di facilitare i concetti complessi .

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

### *Analisi delle produzioni scritte degli studenti*

Le produzioni della vita di un **nobile** :

Notiamo che gli studenti hanno fatto ricerche su come vive un nobile, hanno utilizzato parole e espressioni adatte alla nobiltà quali:

Ho un sacco di servi, tutti sono sotto il mio comando. Ricavo il mio reddito dalla mia proprietà qual è una condizione indispensabile per determinare il mio statuto sociale.

2/

Dà un nome al mio cavallo e la mia spada che ho ricevuto in dono da mio padre e come simbolo del mio ingresso nel mondo degli adulti essi diventano i miei inseparabili compagni di vita.

3/ il mio statuto sociale è evidente tutti riconoscono una famiglia nobile anche solo dall'apparenza. Viviamo comodamente tra tanti servitori; arredamenti lussuosi e belle dimore, possibilmente preziose.

4/ Prima il pranzo devo ogni giorno passare a salutare il precettore dei miei figli; ogni settimana faccio una riunione con i sei servitori di casa; la sera faccio una bella passeggiata nei giardini del castello.

5/Nella nostra vita un matrimonio tra nobili si celebra in nove giorni di festa, i mariti sono scelti dai nostri padri.

6/ Ogni mattina ognuno viene a rendermi conto del suo lavoro ed apprendere ordini per la giornata

La vita di un clero:

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

\*sono diventato uno dei più grandi predicatori del mondo,

\*In chiesa aiuto le persone che hanno le colpe; organizzo la cerimonia dei matrimoni, non posso sposarsi o avere bambini perché sono clero e ho offerto la mia vita agli altri.

\*Se fossi clero mi vesto di bianco; dedico tutto il mio tempo alla chiesa aiuto la gente.

\*Sono un uomo di fede di pietà e saggezza; ogni giorno pulisco la chiesa, controllo la conversazione dei documenti.

\*Vivo nella chiesa ascolto le persone che vengono per riconoscere le loro colpe, inserisco i piccoli ed i grandi nella religione.

La vita di un monarchico : Sette studenti hanno preso il ruolo di un monarchico e tutti hanno risposto come segue :

\*Il monarchico, recita la bibbia, piange e prega per Cristo di perdonarsi i suoi peccati, va in ospedale visita i malati e dà loro la sua benedizione, prende tempo per ricevere le persone e giudicarle.

***Tabella comparativa tra la lezione realizzata con attrezzi e metodologia diversi***

	Lezioni fatta con attività ludiche	Lezioni fatte senza attività ludiche
Motivazione	Studenti motivati	Demotivati
Partecipazione	Buona	Non tutti partecipano

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

Reazione	Positiva	Negativa
Apprendimento	Buono	Negativo
Filtro affettivo	Basso	Alto
Collaborazione	Tutti gli studenti collaborano (i timidi, gli introversi. ecc.)	Ci sono studenti che hanno un buon livello ma non hanno collaborato perché sono timidi e hanno la paura del nostro giudizio.

**Tabella comparativa tra la metodologia e la metodologia ludica**

**6.6. Unità didattiche di civiltà** ( ispirata dall'unità didattica di storia e cultura di Graziano Serragiotto). L'unità didattica contiene tre (3) unità di apprendimento.

<b>Seconda UD</b>	L'Italia è ...
<b>Approccio</b>	Comunicativo Umanistico-affettivo.
<b>Metodologia</b>	La glottodidattica ludica

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

---

<b>Tecniche</b>	Scheda d'insegnamento di storia e civiltà di Serragiotto  Il modelling
-----------------	--

### 6.6.1 Prima U. A

Titolo dell'UD: L'Italia è ...

Destinatari	Studenti del primo anno
Livello linguistico	1 ° anno.
Prerequisiti	I prerequisiti culturali per poter proporre agli studenti tale U.D. sono:  - Conoscenza dei termini fondamentali afferenti alla cultura italiana ( sport, modo di vita degli italiani, la cucina italiana, i mezzi di trasporto, ecc.).
Obiettivi specifici	Familiarizzare lo studente con la civiltà italiana; o il modello culturale italiano.  Arricchire il bagaglio culturale dello studente.
Obiettivi culturali	Apprendere espressioni idiomatiche molto frequenti;  Apprendere proverbi e modi di dire italiani.
Abilità	Si prevede di far esercitare le quattro abilità

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

esercitate	di base.
Strumenti usati.	Libri, proiettore (Data show), cartina d'Italia.

### *Prima lezione:*

#### **6.6.2. Fase di motivazione:**

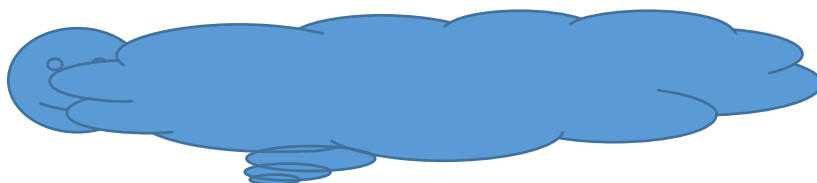
Per motivare il campione abbiamo proposto il seguente gioco:

Titolo del gioco: Il gioco della nuvola.

Come si gioca:

Il docente disegna una nuvoletta e un imoji che dalla sua bocca esce un'espressione l'Italia è ...gli italiani sono ...

Esempio:



L'Italia è la moda

L'Italia è la cucina

L'Italia è lo sport ( calcio).

Gli italiani sono: mammoni, ricchi, ecc.

Dopo la divisione di classe in gruppetti il docente chiede ai discenti di riempire le nuvolette. Vince il gruppo che scrive più parole. Per

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

creare un'atmosfera di competizione e sfida, abbiamo fatto questo gioco sotto forma di una gara tra maschi e femmine. Ai maschi devono riempire le nuvolette con il linguaggio dello sport. Alle femmine è assegnato le parole della moda e cucina. L'obiettivo del gioco; familiarizzare lo studente con la cultura italiana.

Maschi	Femmine
<b>L'Italia è:</b>	<b>L'Italia è:</b>
1. Il Milan	Milano la capitale di moda
2. L'Inter Milan	la cucina
3. La mafia	il cappuccino
4. Napoli	la pasta
5. La JV	pizza
6. La A. S Roma	il gelato
7. Parma	gli spaghetti
8. Bianco neri	il pane
9.Lazio	Tiramisù
10.umburghini	Espresso
11.Ferrari	
12. Fiat	
13. Seicento,	
14. Cinquecento	

## **CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà**

---

15. Formula uno	
16. Panda	
17. Ducato	
18. Fiorino	

Maschi	Femmine
<p>Gli italiani sono:</p> <p>Sportivi, amano il calcio, parlano con i gesti, nervosi, mafiosi e furbi, puliti; simpatici, generosi, amano il caffè, parlano con parole brutte, gli italiani del nord non vivono insieme ma nel sud convivono in una casa, bevono il vino, eleganti, giudicano le persone del loro aspetto, rassomigliano agli arabi, mangiano il prosciutto, arrabbiati, cortesi, generosi, organizzati.</p> <p>Amano aiutare gli altri, molti giovani vanno in Italia e possono vivere non come Inghilterra e Germania.</p>	<p>Gli italiani sono:</p> <p>Seguono la moda, sanno cucinare; accoglienti; la devozione alla famiglia, se sei invitato in una casa italiana devi portare un regalo un cioccolato o un vino, bellissimi, amano la famiglia, vestirsi bene e elegante, modesti.</p>

### ***Risultati***

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

Il gioco è stato molto divertente soprattutto quando si tratta di una gara tra i sessi. I maschi hanno mostrato tutte le loro competenze per vincere la gara. Le femmine hanno fatto uno sforzo enorme per vincere hanno citato qualche piatto italiano. Ma alla fine i maschi hanno vinto la gara perché hanno citato molti nomi di squadre italiane e di automobili, ecc. Tutti i discenti hanno partecipato e collaborato a questo gioco, probabilmente per la sfida creata tra i sessi non abbiamo incontrato nessuna difficoltà.

### 6.6.3 Riflessione

#### Attività di lettura:

**A tutta la classe viene proposto il seguente testo:**

#### L'Italia

L'Italia è una penisola posta al centro del mar Mediterraneo ed ha la forma curiosa di uno stivale. I confini sono naturali: da tre parti è circondata dal mare, invece a nord confina con i monti. Oltre all'Italia peninsulare c'è anche quella insulare che comprende le isole maggiori, Sicilia e Sardegna, e tante altre isole minori. L'Italia è una repubblica democratica, il capo dello è il Presidente della Repubblica che viene eletto dal Parlamento ogni 7 anni. Il governo e gli organi centrali hanno sede nella capitale: Roma. Lo Stato italiano è diviso in 20 regioni: non c'è regione uguale a un'altra sia per gli usi e costumi, che per il temperamento degli abitanti. L'Italia è definita il “ **Bel Paese**” da milioni di turisti che ogni anno visitano le ricchezze formate non solo da opere d'arte, ma anche da bellezze naturali. (Alessandroni, 2002, p. 40)

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

### Rispondere alle domande:

1. L'Italia è un'isola o una penisola?
2. Che forma ha?
3. Qual è la capitale?
4. Quante regioni formano lo Stato Italiano?
5. Come viene definita dai turisti?

### Esercizio scritto

Quali sono i nomi delle regioni d'Italia e delle città più importanti ?

Risultato dell'attività:

Abbiamo chiesto agli studenti di fare una ricerca a casa. Questi ultimi hanno potuto conoscere che l'Italia ha venti regioni.

1.	Abruzzo
2.	Basilicata
3.	Calabria
4.	Campania
5.	Emilia-Romagna
6.	Friuli Venezia Giulia
7.	Lazio
8.	Liguria
9.	Lombardia
10.	Marche
11.	Molise

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

12.	Piemonte
13.	Puglia
14.	Sardegna
15.	Sicilia
16.	Toscana
17.	Trentino-Alto Adige
18.	Umbria
19.	Valle d'Aosta
20.	Veneto

### 6.6.4. verifica finale

Per verificare la comprensione delle informazioni acquisiti nella U. A e per confermare se i nostri indagati si sono familiarizzati con la cultura italiana abbiamo proposto esercizi tra loro queste attività ludiche.

#### Prima attività

Completa i nomi di città e poi collocali nella mappa.

1/BO - - G N -

2/ - - L A - -

3/ - O - -

4/ P - - E R - -

5/ - - - - - Z E

6/ V - N E - - -

7/ - A P - - -

## **CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà**

---

Risultati del gioco:

Con questo gioco abbiamo voluto dare allo studente un'idea dove si trovano le città menzionate. Il gioco ci ha aiutato molto a individuare la situazione geografica delle città ed a differenziare tra le città meridionali e settentrionali.

### **6.6.5. Seconda attività**

#### **Gioco della piantina**

Leggi una piantina: per garantire una buona acquisizione dei nomi delle città italiane abbiamo proposto il seguente gioco:

Modo di lavoro: a coppie

Materiale: piantina, adesivi.

Come si gioca?

Dopo aver incollato alla lavagna una piantina piena dei nomi di vie, abbiamo invitato i discenti a leggere il nome delle vie e cercare quelle che hanno nomi di città italiane

Vince la coppia chi ne trova di più?

#### **Reazione:**

Il gioco è molto divertente ha aiutato molto i nostri discenti a memorizzare inconsapevolmente i nomi delle città italiane.

Terza attività

#### **Gioco dei personaggi famosi ( Chiappini, 2002, p. 14)**

Modo di gioco : in gruppi

## **CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà**

---

Materiale: lavagna, gesso.

Obiettivo del gioco

avvicinare lo studente all'arte, alla musica, alla politica italiana preparandolo in modo inconscio al bagno storico- culturale italiano.

Come si gioca?

- Formate dei gruppi.
- Ogni gruppo deve scrivere i nomi di tre personaggi italiani famosi nella storia, nell'arte, nella musica, nel cinema, nella politica, ecc. Verificare con il docente se i nomi sono scritti correttamente. Ogni gruppo detta agli altri i tre nomi su cui ha lavorato. Vince il gruppo che ha fatto meno errori.

Esempio: Leonardo da Vinci: pittore italiano.

### **Risultati del gioco:**

Da questo gioco abbiamo notato che i discenti hanno una buona conoscenza dei personaggi famosi, conoscono molti cantanti, storici, politici, giocatori e stilisti, ecc.

Per concludere questa U. D abbiamo proposto un ultimo gioco intitolato:

Il gioco della valigia:

Modo di gioco: individuale

Materiale: una pena, un foglio

Come si gioca?

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

L'insegnante spiega agli studenti che ad ogni viaggio prepariamo la nostra valigia cioè un bagaglio. Immaginate il vostro viaggio nella lingua italiana e che dovete preparare una valigia e metterci dentro tutte le cose che ricordate, il vostro bagaglio linguistico: parole nuove, curiosità, personaggi famosi, ecc.

I consigli per usare bene la valigia:

scrivi le cose come ricordi;

non aver paura di sbagliare;

non copiare dal vocabolario;

usa il vocabolario solo per controllare;

se vuoi confronta la tua valigia con quella di altri compagni

se necessario fai domande al tuo insegnante.

Agli studenti è stato chiesto il disegno di una valigia chiamata la valigia linguistica- culturale. Vince lo studente che scrive molte parole e fa meno errori.

### *Risultati*

Non abbiamo voluto scrivere tutte le risposte perché gli studenti hanno scritto moltissime parole. Tra loro nomi di città, personaggi famosi. Quindi i giochi hanno aiutato i discenti a familiarizzare con la cultura italiana.

### **6.7. Seconda U A**

Titolo della lezione. Un viaggio in Italia

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

### 6.7.1. Motivazione

**Gioco:** Indovina la città

Modo di lavoro: individuale

Come si gioca?

Ogni studente pensa ad una città famosa.

Gli altri studenti devono cercare di indovinare di che città si tratta facendo domande alle quali si può rispondere solo con sì o con no.

Non si può chiedere in che regione si trova.

*Esempio:*

- È grande ?            Sì
- È moderna?            No
- È vicina?            Sì/ No
- C'è la metropolitana Si
- C'è un fiume?        Si
- C'è il mare?            No
- Ci sono musei famosi? Si
- Ci sono centri commerciali? Si
- C'è il Colosseo?            Si

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

- È ROMA ?

### 6.7.2 . Riflessione

#### *Attività di lettura*

A tutta la classe viene proposto il seguente testo

#### **Stazione Termini**

Roma, lenta e solare, confusa e rumorosa, ricca di colori, di africani, filippini, colombiani, barboni, suore e pellegrini del nuovo millennio, frati e pakistani, cinesi, impiegati ministeriali, pendolari e venditori ambulanti, cineserie e falsi di moda.

Souvenir: Colosseo e Fontane di Trevi meteoropatiche, lupe che allattano e Pietà di bronzo e finto marmo, papi e colonnati celebri, e sciarpe e magliette giallo- rosse “ Forza Roma” o Bianco- azzurre “ Forza Lazio”, le due squadre di calcio rivali.

Una stazione nuova con negozi aperti e trasparenti che sembra un aeroporto, un piazzale pieno di autobus arancioni, il 64 è uno degli autobus che porta al Vaticano ed è sempre pieno di turisti e borseggiatori in parti uguali.(Chiappini, p.191)

#### ***Domande:***

Alla stazione Termini si vendono alcuni souvenir locali, quali sono?

Leggi il testo e segna le risposte corrette.

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

- Roma è una città solare.
- Roma ha due squadre di calcio importanti.
- I tifosi della Roma portano sciarpe e bandiere bianche azzurre.
- La stazione Termini è stata restaurata.
- I negozi della stazione sono moderni.

### *Cerca i sinonimi*

Leggi il testo e cerca le parole corrispondenti a queste definizioni:

1. Persone che non hanno casa e vivono per strada.
2. Persone che lavorano in uffici statali.
3. Persone che viaggiano per motivi religiosi
4. Persone che vendono oggetti per la strada.
5. Persone che rubano portafogli.

Dal testo "Stazione Termini" abbiamo potuto lavorare su diverse abilità variando gli esercizi. Grazie a questo testo lo studente ha imparato un nuovo lessico di architettura e dell'arte, dei sinonimi, dei nomi di squadre famose, dei nomi di souvenir venduti a Roma quali: la fontana di Trevi, il Colosseo, ecc.

### **6.8. Terza U. A**

La terza unità dell'U. D è stata dedicata alla cucina italiana.

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

### 6.8.1. Motivazione

In piccoli gruppi: guardate le foto proiettate e fate l'attività.

- a. Scrivete i nomi della pasta che conoscete. Vince il gruppo che ne scrive di più.
- b. Ogni gruppo deve scrivere tipi di pasta del nostro paese, dà il suo nome, la forma, disegnarla su un cartellone e prepara una pubblicità da presentare alla classe.

### Risultati del gioco :

Il gioco ci ha permesso di conoscere oltre alla pasta italiana la pasta del nostro paese. Ogni studente ci ha disegnato la pasta della sua regione, abbiamo scoperto la diversità e la ricchezza gastronomica algerina. Dal gioco abbiamo scoperto più di 20 tipi di couscous algerino.

### Attività di lettura :

Leggere il brano poi mettere gli eventi in ordine cronologico.

Un po' di storia
Le varietà gastronomiche italiane dipendono da una storia millenaria di sperimentazioni sull'alimentazione e sul gusto. Gli antichi romani avevano abitudini alimentari semplici e moderate, ma nell'età imperiale i cuochi romani usavano già nuovi ingredienti e nei banchetti tutti mangiavano molto.  Nascono in questo periodo le prime scuole di cucina e

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

illustri scrittori, tra cui Apicio, si dedicano esclusivamente a scrivere di cibo.

Nel Rinascimento la gastronomia vive un periodo straordinario: dalla Cina e dall'India arrivano nuove spezie. Nelle epoche successive le dominazioni straniere contribuiscono alla diffusione di nuovi prodotti ed abitudini.(Giorgio Massei, 2016, p. 09)

Si formano le prime scuole e si scrivono i primi libri.

La cucina italiana è influenzata da altri paesi dominanti.

La cucina diventa elaborata e si usano nuovi ingredienti.

La cucina è molto sofisticata e ricca di ingredienti esotici.

Nei banchetti si mangiava molto.

### **Risultato :**

Le domande erano chiare e semplici perciò gli studenti ci hanno dato risposte corrette. L'obiettivo mirato dal testo è arricchire e variare il lessico dello studente.

### **Attività orale :**

Lo studente sceglie uno degli argomenti proposti.

Quali sono i tuoi cibi preferiti? E gli alimentari che trovi disgustosi?

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

Hai mai visto in TV cosa mangiano gli italiani a pranzo o a cena? Quali sono i piatti italiani? E quale preferisce di più?

Sembra che tutta la classe va pazza per la pizza, ci hanno citato molti piatti italiani quali: le lasagne ai funghi, i cannelloni, gli gnocchi, il risotto ed altri piatti ma tutti amano la pizza margherita e la pizza ai quattro formaggi.

### 6.8.2 . Verifica

#### **Gioco dello studente modello**

#### **L'obiettivo dell'attività:**

Testare e verificare le competenze acquisite nel corso dell'unità.

Tecniche usate: Il *modelling* in questa tecnica il docente utilizza un apprendente come modello per stimolare la motivazione dell'intero gruppo, sapendo che in questa tecnica un apprendente osservatore acquisisce diverse abilità mediante l'osservazione di un altro soggetto più competente che assume la funzione di modello.

Durata dell'attività: 08/ 10 m n massimo per ogni studente.

Come si gioca?

Dopo la proiezione di un dialogo autentico, che tratta le caratteristiche delle città italiane tra un giornalista italiano ed indagati per la strada. Abbiamo chiesto ai nostri discenti chi vuole partecipare al gioco prendendo il ruolo dell'indagato. Dagli obiettivi mirati l'acquisizione del lessico, dei nomi di luoghi, piazze e monumenti italiani.

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

### La consegna:

Di che cosa si caratterizza ogni città italiana?

Luogo di gioco: classe del primo anno di laurea, aula B38,  
Università Blida 2

Modo di partecipazione: volontario

Trascrizione del gioco

Prof: come stai?

Studente: bene grazie e tu

Prof: ti do qualche domanda e mi dai la risposta tipo di un gioco culturale.

Studente: ok.

Prof: allora la prima domanda quali sono secondo te le città più famose in Italia all'estero?

Studente: Emm Roma, Napoli, Venezia, Firenze, Torino ecc.

.....eh molte città.

Prof:  molte altre città.

Studente: molte altre città sì.

Prof: ti do i nomi di città italiane e mi dici per che cosa sono famose?

Studente: sì vediamo un po'

Prof: È un gioco, Venezia?

Studente: em Venezia perché la città dell'acqua è famosa del tutto; il Ponte dei Sospiri al Ponte di Rialto alla Regata a tutto.

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

Prof: bene, Roma.....ma?

Studente: perché la capitale d'Italia, il Colosseo, eh molte cose ovviamente, piazza Navina, Trinta dei monti.

Prof: bene, per Milano?

Studente: Milano ehhh! c'è la Scala, il Duomo e la moda.

Prof: bene per Napoli?

Studente: Napoli una città molto aperta. Perché tutto è permesso;;;;;;;;;;;;;

Prof: tutto è permesso, niente è proibito?

Studente: sì.

Prof: per Palermo?

Studente: è bella si mangia bene ehhhh Sicilia c'è il mare, il sole, il caldo ehh molte cose più belle.

Prof: ehhh va bene, possiamo dire che tutte le città italiane sono famose per i loro monumenti, per la moda, per il cibo.

Studente: sì, anche per il calcio.....

Prof: il calcio.

Studente: calcio sì hhh per il calcio molto molto.

Prof: conosci qualche giocatore italiano?

Studente: sì c'è tante giocatori italiani famosi sì.

Prof: ci sono tanti.....sì.

Studente: sì, ci sono tanti ehhh!

ehhhhhhhh

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

Prof: Delpiero.

Studente: hhh Delpiero è finite ( in francese)

Prof: è vecchio?

Studente: un vecchio sì.

Prof: Allora, ti dico arrivederci e alla prossima.

Studente: grazie.

Prof: grazie a te.

Studente: grazie ciao.

### Commento

Dopo la trascrizione che riporta le parole del dialogo svolto tra il docente e il suo studente. Si nota la realizzazione della caratteristica fondamentale del gioco didattico che è la trasformazione dell'attività ludica in un'attività di conoscenza di tipo educativo.

Le risposte sopra menzionate testimoniano il background culturale dello studente. Dal dialogo e grazie alle tecniche usate, il *role play*, ed il *modelling*, abbiamo potuto confermare che lo studente ha potuto memorizzare espressioni, luoghi, ed monumenti italiani. Si nota anche la flessibilità e la scioltezza dello studente nel parlato anche se commette errori. Oltre al controllo della competenza culturale acquisita, abbiamo potuto anche verificare gli errori di tipo grammaticale o lessicale. Esempio:

Studente: sì c'è tante giocatori italiani famosi sì.

Prof: ci sono tanti::::::::::sì.

Studente: sì, ci sono tanti ehhh.

## CAPITOLO SESTO: tracce operative di civiltà

---

### Commento

In quest'attività abbiamo applicato il gioco didattico esplorativo e non manipolativo, tramite le domande ed i complimenti fatti ad ogni volta. Quindi si conferma quanti sono importanti gli interventi del docente quali, i complimenti, le risate da un lato mettono il discente al suo agio così può avere fiducia in sé stesso, da un altro rompono il ghiaccio e creano una buona motivazione rendendo l'atmosfera della classe rasserenante e proficuo.

### Conclusioni

Si è notato nel corso dello svolgimento delle U U DD relative alla storia e/o civiltà italiana una notevole motivazione dovuta all'utilizzo del gioco, delle foto, del proiettore, ecc. Il *modelling* risulta proficuo per preparare il discente all'apprendimento di elementi culturali diversi della sua cultura. L'uso del *role-play* favorisce un apprendimento giovevole. Insomma grazie alle attività giocose abbiamo potuto riuscire la prassi didattica.

# DISCUSSIONE DEI RISULTATI

---

## DISCUSSIONE DEI RISULTATI

### *Discussione*

Questa ricerca è stata sperimentata in gruppi-classe eterogenei formati in prevalenza da femmine è noto infatti che i maschi si indirizzano verso studi scientifici quali la matematica, la fisica, la chimica e la meccanica, ecc. Le femmine studiano le lingue straniere per avere un posto di lavoro nei licei o nelle scuole medie in quanto vedono nell'insegnamento un lavoro conveniente alla donna.

Gli indagati vengono da diverse città del Paese. Abbiamo studenti di Adrar, Timimoun, Tamanrast, cioè del sud algerino. Altri vengono dall'Ovest dell'Algeria, da Tissimsilt, Tiaret, Ghelizane, Orano.

La maggioranza viene dal centro del Paese, da Blida, da Boufarik, da Tipasa, ma ci sono abbiamo anche studenti della città di Médéa, Berrouaghia. Alcuni hanno già studiato la lingua italiana nei licei, si tratta di quegli provenienti dal sud e da Boufarik. Gli altri accedono il corso di italiano per la prima volta. Perciò abbiamo preferito optare per le attività ludiche onde facilitare l'acquisizione della lingua italiana.

Gli studenti del nostro campione sono aperti allo studio delle lingue straniere, conoscono altre lingue: l'arabo, il francese, l'inglese, lo spagnolo ed il tedesco. Dunque i nostri soggetti sono sottoposti alla prova dell'efficienza delle attività ludiche nell'insegnamento della letteratura e della civiltà italiana. Anche se non hanno scelto di persona lo studio della lingua italiana, con il tempo lo amano. Per effetto dell'aiuto e dell'abilità dell'insegnante che si impegna personalmente nella preparazione dei materiali,

## DISCUSSIONE DEI RISULTATI

---

variando i metodi, le attività, le strategie allo scopo di sempre perfezionare la sua lezione e motivare lo studente.

Tra le attività da proporre si consigliano quelle ludiche appropriate agli studenti demotivati e scontenti dello studio. Abbiamo anche cercato di scoprire le cause della loro demotivazione. E infatti le abbiamo trovate. Prevale la paura di non trovare un lavoro un lavoro con la laurea in italiano. Sostengono di conoscere molti laureati di lingua italiana che sono disoccupati.

Le ragioni della scelta dello studio della lingua italiana variano da uno studente all'altro: c'è chi lo studia per conoscere la parte del Mediterraneo cioè avere un visto Schengen e poter immigrare. Ci sono inoltre studenti che amano la lingua italiana per la sua musicalità, altri la studiano per fare amicizia con italiani. In breve abbiamo constatato che i nostri studenti rappresentano l'esempio migliore per applicare la fase sperimentale.

Ci sembra che gli indagati sono ben disposti verso la cultura italiana e pronti alla sperimentazione. Dell'insieme degli indagati cinquanta di loro parla italiano solo in classe. E rappresentano la tipologia di allievo a misura di questa ricerca. Per meglio qualificare il nostro lavoro è necessario un metodo di insegnamento nuovo, adatto a tutti.

Grazie alle nuove tecnologie dei web sociali, quali facebook, instagram, messenger, google, ecc. Lo studente di oggi può mettersi in contatto e parlare con gli italiani e questo migliora la sua pronuncia che via via si avvicina ad un nativo. È necessario riconoscere l'utilità e l'efficienza delle reti sociali che preparano il nostro studente alla competizione. I video giochi o video games creano una sana competizione o gare tra i giocatori, la sfida tra i pari, la voglia di vincere l'altro, la collaborazione.

## DISCUSSIONE DEI RISULTATI

---

Dalla nostra esperienza abbiamo appreso che quasi tutti gli studenti del primo campione hanno qualche riserva verso lo studio della letteratura e della civiltà. Questo è il caso degli studenti del secondo anno e lo desumiamo dalle risposte dei nostri indagati che mostrano : maggiori difficoltà proprio con la civiltà e la letteratura italiana, 20 studenti cioè tutti gli indagati hanno difficoltà nella scrittura dei commenti letterari, ecco il ricorso alle attività giocose per motivarli a oltrepassare ogni ostacolo. Dei risultati abbiamo potuto diagnosticare e conoscere i problemi e i rimedi sono stati proposti nelle UU.D.D di civiltà e letteratura.

Per quanto riguarda gli studenti del terzo campione, abbiamo constatato che hanno problemi con i testi letterari, ma questo non significa che sono deboli o non hanno una buona base in lingua italiana, o non padroneggiano bene i vari moduli. Dobbiamo risolvere questo problema senza sottovalutare il nostro ruolo, cioè di cercare la ragioni che mettono in difficoltà i nostri allievi in letteratura e civiltà. Che cosa dobbiamo fare per superare tali handicap? Chi è il responsabile ? Quali approcci, metodi, tecniche, sussidi usare per poter aiutare i nostri indagati? Gli studenti sono coscienti che il gioco garantisce un buon apprendimento di una lingua straniera.

Da un totale di settanta indagati solo quattro non amano studiare la lingua italiana giocando. Gli altri prediligono lo studio giocando perché sono già abituati sia nei licei sia all'università. Cinquanta studenti preferiscono il *role play* forse perché da bambini hanno giocato già diversi ruoli,.

## DISCUSSIONE DEI RISULTATI

---

### 6.9.1 In letteratura

#### *Giovannin senza paura*

Nel corso di questa attività abbiamo lavorato con calma, la natura della metodologia e le tecniche usate, glottodidattica ludica, Jigsaw, il lavoro di gruppo, ci hanno aiutato in larga misura creando un clima di fiducia e di collaborazione .

La seconda attività:

#### *La poesia di Filippo Maria Marinetti:*

I commenti delle studentesse del terzo anno dimostrano di aver perfettamente acquisito la capacità di critica del testo letterario. Anche se fanno errori di lingua mostrano di aver interiorizzato le caratteristiche della poesia Futurista. Basta diversificare e moltiplicare i brani da commentare e la classe riesce ad acquisire in modo inconscio la scrittura del commento letterario. Le studentesse sono pronte per apprendere come si legge, si commenta, si analizza, si sintetizza un testo letterario. Il nostro sforzo deve essere intelligente e costante per avvicinare e far amare la letteratura da parte dai nostri studenti proponendo brani letterari, novelle, romanzi sempre gradevoli ed accattivanti.

### 6.9.2 In civiltà

I discenti del nostro gruppo-classe non avevano nessuna informazione sulla Restaurazione, a seguito del Congresso di Vienna, abbiamo avuto risposte in arabo o in francese. Mentre per le Società Segrete il nostro campione ha dato spiegazioni e

## DISCUSSIONE DEI RISULTATI

---

informazioni sulla Carboneria e sulla Massoneria, citando personaggi famosi, artisti, uomini di chiesa, cantanti, giornalisti, politici, ecc.

Per iniziare U.D abbiamo chiesto agli studenti la lettura dei testi nella modalità silenziosa, poi abbiamo spiegato i concetti evocati nei brani. Abbiamo avuto risposte positive, ma in realtà si sente la noia, la demotivazione. I nostri discenti ricevono in modo passivo quanto viene trasmesso. Quindi immediato è l'effetto negativo che ne deriva con la normale modalità di insegnamento rischia la demotivazione.

Il *role paly* mostra come gli studenti hanno potuto acquisire un nuovo lessico e capire meglio la vita di un clero, di un nobile dell'epoca studiata, senza dimenticare l'attività della e la descrizione delle foto l'immagine è un buono strumento per agevolare la lezione .

Per concludere abbiamo notato una differenza notevole tra l'insegnamento con e senza l'uso dei giochi. Addirittura insegnare con l'apporto dei giochi facilita e arricchisce la lezione, crea un clima divertente, rende la lezione gradevole, favorisce l'attenzione e crea una buona relazione tra docente e discente, semplifica la comprensione dei concetti complessi, dà una certa fiducia nel discente stesso, insinua la collaborazione e la cooperazione, crea la sfida tra i pari, assicura un apprendimento inconscio e volontario.

In sintesi il nostro intento e la nostra aspirazione sono stati quelli di innovare la metodologia per migliorare l'insegnamento e /o apprendimento di letteratura e della civiltà italiana, usando attività di tipo ludico. Quasi sempre abbiamo potuto lavorare con calma, all'inizio gli studenti hanno trovato nelle materie oggetto di ricerca una fonte di stress e di ambiguità. Con il tempo e grazie alla

## DISCUSSIONE DEI RISULTATI

---

varietà dei sussidi introdotti si è maturato un grande cambiamento e un atteggiamento verso la civiltà e la letteratura . Questo non vuol dire che non abbiamo trovato difficoltà, anzi numerosi sono stati i problemi ma con accortezza e prudenza quasi tutti gli obiettivi sono stati raggiunti.

### ➤ *Problemi legati al comportamento degli studenti*

Tra gli studenti indagati ci sono quelli che non si sono mostrati attenti ed interessati ai giochi proposti. Erano indifferenti, si assentavano spesso e al rientro in classe chiedevano chiarimenti arrecando disturbo e provocando perdita di tempo. Questo atteggiamento ha creato disagi perché siamo costretti a tutti nella strategia e nuova metodologia attivata.

### ➤ *Problemi legati alla disposizione dei banchi*

La disposizione dei banchi delle aule dove abbiamo realizzato la nostra parte sperimentale è a file cioè adatta al lavoro in coppia o in piccoli gruppi. Durante la sperimentazione; abbiamo incontrato difficoltà con questa disposizione dei banchi, perché non abbiamo potuto utilizzare certe tecniche che richiedono il lavoro dell'intero gruppo per rilevare rapporto tra tipo di attività e collaborazione . Quindi la disposizione dei banchi gioca un ruolo importante nell'esercitazione, soprattutto quando si tratta di attività in gruppo .

## DISCUSSIONE DEI RISULTATI

---

### ➤ *Problemi legati al sesso*

Alcuni studenti, hanno rifiutato di lavorare con i loro compagni, a loro disturba molto la disposizione a file: sostengono “che la disposizione di ferro di cavallo” o “a cerchio” favorisce il lavoro con i loro compagni di classe perché non c’è il contatto diretto e c’è più spazio”. Il loro rifiuto può essere interpretato come segue:

- Sono studenti praticanti, non possono condividere il tavolo con studentesse dell’altro sesso , cioè una femmina praticante non accetta in alcuna circostanza di collaborare con un maschio e viceversa. Visto che nell’Islam il corpo della donna è considerato “*Aoura*”, ed è riservato al marito e nessuno ha il diritto di toccare niente del suo corpo neppure un dito.
- Sono studenti introversi, timidi e non possono partecipare ad un lavoro cooperativo, perché hanno avuto una certa educazione e sono cresciuti secondo criteri e orientamenti precisi;
- Sono studenti( esse) chiusi (e) e riservati (e), cresciuti (e) in famiglie che mostrano un grande rispetto ed sottomissione agli uomini. Oltre a questo la precedenza è per gli uomini, ad esempio: nell’ora di pranzo mangiano prima delle donne, di più ci sono limiti da rispettare, le donne non alzano la loro voce in presenza dei maschi, questi ultimi decidono al posto delle loro mogli, mamme, sorelle. Insomma devono ubbidire al maschio e non possono reclamare qualcosa anche se ne hanno diritto. Di conseguenza la donna non è ben trattata perciò quando incontra l’altro sesso cioè i maschi, si comporta in modo strano. Arrivando in classe le femmine

## DISCUSSIONE DEI RISULTATI

---

non possono sedersi davanti ad un maschio, dare la loro opinione, reclamare i loro diritti e prendere decisioni, quindi, ci vuole un lungo tempo per curare i loro complessi.

- Sono studenti abituati a studiare in scuole non miste

(segregazione dei sessi) ad esempio: nella città di Médéa i sessi sono rigidamente separati, dalla scuola primaria, alla media e alla superiore. I ragazzi studiano da soli e le ragazze da sole. Si parla di universo separato come lo descrive Mameri Mouloud il sole e la luna (1952, p. 204) dove le donne e gli uomini si vedono tutto il giorno ma non si incontrano. Lo conferma il professore delle scienze sociali all'Università di Algeri, Farouk Benatia (1984, p. 498) parlando di due società diverse l'una dall'altra e che vivono fianco a fianco ma non arrivano a fondersi in una sola. In poche parole, per questi studenti è molto difficile adattarsi alle nuove abitudini cioè all'incontro con l'altro sesso, al posto di integrarsi nella nuova società, le femmine si controllano sempre. Quanto ai maschi, essendo non abituati a studiare con le femmine, si isolano e mantengono un certo serio.

### ➤ **Problemi legati alla mancanza dei sussidi**

Le attività effettuate richiedono l'uso del proiettore, del vocabolario elettronico e di un materiale autentico. Quanto al materiale non abbiamo trovato difficoltà perché nel corso di questa ricerca abbiamo usufruito di borse di studio per l'Italia ed abbiamo potuto acquisire sussidi autentici adatti al tipo di attività svolte in questa sperimentazione e con i campioni di ricerca.

Il dipartimento di italianistica è fornito di molte aule che sono grandi e luminose due delle quali sono dotate di un proiettore. Per sfortuna le aule dove abbiamo svolto le nostre UDD sono prive del proiettore perciò abbiamo incontrato difficoltà per la visione di

## DISCUSSIONE DEI RISULTATI

---

qualche video. Per mancanza dei materiali e per la proiezione abbiamo usato il nostro computer, ma le proiezioni spesso non erano pertinenti ed eravamo costretti a ripeterle trasformando la lezione da motivante a noiosa.

### ➤ *Problemi legati al tempo*

Per quanto riguarda le ore dedicate all'insegnamento di letteratura e civiltà italiane sono: un'ora e mezzo per ogni materia. Il tempo è insufficiente per la realizzazione di una buona lezione perché il docente di tali materie è costretto a fermarsi su molte aspetti linguistici soprattutto nei due primi anni del corso di italiano. I docenti trovano difficoltà nella spiegazione dei brani letterari e o storicoculturali perché gli studenti si fermano davanti ad ogni parola per poter capire il brano studiato. Perciò l'insegnante perde quasi tutto il suo tempo a spiegare gli elementi linguistici e grammaticali tralasciando quelli letterari o culturali.

### *Conclusioni della parte sperimentale*

Secondo i risultati che abbiamo ottenuto dalle unità effettuate ci sembra strettamente indispensabile rivedere la metodologia utilizzata in classe. La demotivazione sarebbe al centro del nostro interesse, in quanto docenti dobbiamo cercare le cause del loro disinteresse verso l'apprendimento della civiltà e della letteratura italiana. Le attività ludiche inserite all'interno dell'UDDD, hanno un impatto positivo sull'acquisizione dei concetti letterari, storici e culturali. Le nostre osservazioni fatte prima della realizzazione della sperimentazione ci hanno svelato che il gioco è tralasciato dai docenti osservati. Un unico docente che usa il gioco nell'insegnamento di introduzione alla civiltà

## DISCUSSIONE DEI RISULTATI

---

italiana, lo usa nella fase finale dell'UD per verificare il grado di acquisizione dei suoi discenti.

È ingiusto continuare ad accusare gli studenti di incompetenza, i nostri studenti sono come un foglio bianco, basta avere pazienza e volontà per motivarli e migliorare il loro livello. In fine adottare un insegnamento basato su approcci, metodi, tecniche che favoriscono un buon apprendimento questo significa mettere il discente al centro del suo apprendimento.

## CONCLUSIONI GENERALE

---

### Conclusioni generale

Il lavoro che abbiamo presentato si iscrive nell'ottica didattica e mette in evidenza l'impiego delle attività ludiche nell'insegnamento/apprendimento delle materie di letteratura e della civiltà italiane. Insegnare queste discipline a studenti stranieri sembra difficile e complesso dal fatto che il contenuto insegnato risulta noioso e faticoso. In quanto docenti abbiamo sentito l'esigenza di cercare il miglior metodo per assicurare un apprendimento benefico e senza pressioni esterni, cioè utilizzare approcci e metodi appropriati e rilevanti per i nostri studenti. Perciò abbiamo giudicato appropriato il contesto ludico come metodo che potrebbe garantire un buon apprendimento semplificando quella complessità e difficoltà incontrate nel corso dell'apprendimento di queste materie.

Infatti lungo la ricerca abbiamo notato l'efficacia del gioco nell'aiutare il discente e motivarlo nella realizzazione dei compiti ardui. Arrivati alla fine del contributo possiamo affermare che : **“si può apprendere meglio divertendo ed i migliori sussidi di insegnamento sono basati sul gioco”** .

Prima di rispondere alla domanda di ricerca con la quale abbiamo dato vita a questo contributo e confermare le nostre ipotesi di partenza. Vediamo di sotto quali sono le domande a cui dobbiamo rispondere prima della scelta e dell'uso del gioco.

Per utilizzare propriamente il gioco educativo occorre interrogarsi su:

- L'obiettivo: qual è lo scopo del gioco scelto? In modo che quest'ultimo abbia significato e interesse.

## CONCLUSIONI GENERALE

---

- Il pubblico: chi è il pubblico del gioco? La scelta del gioco è in base al livello degli studenti.
- La conoscenza: qual è la conoscenza che lo studente deve aver acquisito per esercitare il gioco scelto?
- L'interesse: ogni gioco porta uno scopo ben preciso.
- Il momento: in quale fase della sequenza deve essere utilizzato il gioco? È all'inizio del corso? È alla fine del corso?
- Tipi di attività di gioco: l'insegnante deve cercare le attività adatte all'età degli studenti.

L'obiettivo della ricerca consiste nell'uso del gioco come un sostegno all'apprendimento che veicola contenuti pesanti e complessi tramite giochi guidati.

Nella parte prima del contributo, abbiamo presentato il quadro concettuale del gioco, la metodologia ludica e l'insegnamento di letteratura e di civiltà. Basandoci su notevoli lavori, particolarmente quelli effettuati da Balboni, Begotti ed altri. In quanto alla parte seconda abbiamo presentato il risultato di un'indagine fatta con gli studenti del primo, del secondo e del terzo anno di laurea in lingua italiana dell'Università Ali Lounici Blida 2. Con loro abbiamo realizzato una sperimentazione che si articola in quattro strumenti:

### ***Primo strumento***

1. Un questionario somministrato agli studenti della nostra batteria di ricerca cioè a tutti gli studenti oggetti dell'indagine. L'obiettivo principale del questionario è di verificare il rapporto tra:

- Lo studente ed il gioco didattico;

## CONCLUSIONI GENERALE

---

-Lo studente e le due materie insegnate letteratura e civiltà italiana. I risultati del gioco sono *come segue* :

- La maggioranza degli studenti del primo anno di laurea, trova difficoltà in letteratura ed in civiltà italiana;
- Gli studenti del 2° di laurea incontrano difficoltà nella scrittura dei commenti letterari e trovano la materia di civiltà difficile;
- Quanto ai discenti del terzo anno di laurea il commento letterario sembra difficile da scrivere e non sono in grado di identificare le caratteristiche del movimento letterario studiato.

### *Secondo strumento*

2. Un colloquio con gli studenti indagati ci ha svelato che :

Il problema è pedagogico risiede nella metodologia usata da noi docenti e del volume orario dedicato all'insegnamento di queste materie. Un'ora e mezzo per insegnare la letteratura e la civiltà nei primi due anni risulta insufficiente per poter apprendere concetti letterari, culturali e storici in lingua straniera. Lo studente arriva all'ultimo anno del corso italiano con conoscenze limitate e si trova di fronte ad una nuova materia intitolata 'studio del testo letterario' nella quale deve studiare testi complessi e densi.

### *Terzo strumento*

3. L'osservazione è stata per noi un mezzo di verifica e di valutazione del nostro metodo adottato. Infatti ci ha aiutato a rivelare le nostre lacune nel corso di insegnamento di letteratura e civiltà italiana. Grazie all'osservazione centrata sul comportamento

## CONCLUSIONI GENERALE

---

dello studente abbiamo dovuto rivedere le tecniche e metodologie usate per agevolare e semplificare la prassi didattica.

L'osservazione centrata sull'insegnante ci ha mostrato il compito laborioso fatto dal docente che fa fatica a stimolare la motivazione, spiega e rispiega di nuovo ma il risultato è quasi sempre lo stesso, si trova di fronte a studenti demotivati, disinteressati al contenuto insegnato. I risultati dell'osservazione sono come segue :

- Il docente adopera una metodologia tradizionale;
- Gli studenti non presentano alcun interesse al quanto che viene insegnato quando uno chiede chiarimenti gli altri parlano ed il rumore regna in classe.

Talvolta si nota una quiete in classe questo non significa l'interesse degli studenti alla materia anzi la complessità del contenuto e la paura di essere giudicati negativamente spinge lo studente a nascondersi dietro il silenzio e l'immobilità.

### *Quarto strumento*

4. rappresenta Il fulcro della nostra tesi che torna attorno le Unità Didattiche e di Apprendimento effettuate. Queste ultime ci hanno permesso di rispondere alla nostra problematica: la glottodidattica ludica potrebbe essere proficua per l'insegnamento/apprendimento della letteratura e della civiltà.

In altre parole il gioco potrebbe aiutare il discente ad imparare concetti letterari e culturali.

Come ci hanno permesso di confermare o negare le ipotesi :

1\* La glottodidattica ludica potrebbe aiutare lo studente ad oltrepassare la difficoltà dei concetti letterari e storico culturali.

## CONCLUSIONI GENERALE

---

2\* La glottodidattica ludica potrebbe aiutare il discente ad apprendere elementi culturali e letterari.

3\* La glottodidattica ludica è un passatempo ed è inutile per apprendere concetti letterari e storici.

### ***La nostra sperimentazione è basata su:***

- Lo studente è protagonista del suo apprendimento e lo gestisce in prima persona;
- Il lavoro cooperativo e collaborativo;
- L'uso di varie tecniche e strategie di insegnamento quali: il *modelling*, il *brainstorming*, il *disegno*, il *gigsaw*, *role play*;
- L'uso di diverse metodologie di insegnamento tra loro citiamo: la metodologia ludica;
- Il docente guida e consigliere;
- L'uso dei giochi didattici nei diversi fasi delle unità proposte;
- La proiezione delle canzoni e documentari;
- L'allontanarsi dell'insegnamento lineare, frontale e tradizionale;
- La creazione di situazione autentiche;
- L'uso delle conoscenze linguistiche acquisite allo scopo di facilitare la comprensione dei testi studiati;
- Dare una bella immagine sulla letteratura e sulla civiltà e considerarle come materie che hanno vantaggi e impatto positivo sulla vita degli apprendenti;
- Considerare il testo letterario o culturale una buona fonte di acquisizione ;
- La libertà di sbagliare e riprovare.

## CONCLUSIONI GENERALE

---

I giochi inseriti nelle Unità Didattiche confermano l'efficienza della metodologia ludica nell'insegnamento/apprendimento di letteratura e civiltà italiana. Dunque le attività ludiche sono un buon mezzo per motivare i nostri discenti questi ultimi hanno bisogno del nostro aiuto e assistenza quindi loro devono essere protagonisti del loro apprendimento.

### *La sperimentazione fatta conferma le nostre ipotesi infatti*

- Le attività ludiche favoriscono un buon apprendimento dei concetti letterari e culturali. Grazie ai giochi svolti nei diversi fasi delle U U DD, abbiamo potuto lavorare con i nostri discenti in modo rilassante e piacevole stimolando una buona motivazione dell'intera classe;
- Il momento ludico permette di fissare i concetti letterari e storici con maggiore immediatezza di conseguenza i discenti passano da immagazzinatori passivi a protagonisti attivi del loro proprio apprendimento;
- Il gioco si è dimostrato un utile mezzo didattico nell'affrontare lo studio della letteratura e della civiltà italiana .

Questa ricerca ci ha permesso di vedere da vicino come è vissuto l'apprendimento di letteratura e di civiltà italiana da parte dello studente dell'università Ali Lounici Blida2. Ci ha anche svelato una realtà amara l'insuccesso dei nostri studenti, la demotivazione, il disinteresse, la paura e l' ansia non sono colpa loro. Dobbiamo rivedere come migliorare la nostra metodologia utilizzata nell'insegnamento di letteratura e di civiltà italiana variando i sussidi cercando le migliori strategie e tecniche che potrebbero aiutare il discente all'accesso ai testi complessi e

## CONCLUSIONI GENERALE

---

difficili come rivediamo anche la programmazione ( contenuto ed orario) delle due materie oggetto di studio.

Dalla ricerca abbiamo vissuto nel processo di apprendimento delle materie dette prima ed abbiamo constatato che:

- I discenti sono in grado di, capire, commentare e criticare testi letterari grazie all'uso di attività ludiche che hanno reso l'apprendimento efficiente, proficuo e rilassante;
- Ai nostri indagati del primo anno non piace studiare la letteratura e la civiltà secondo loro sono noiosi, di fronte a tale dichiarazione è necessario cercare quale metodo utilizzare per rendere l'apprendimento di queste materie divertente e efficace.

***Da quanto detto sopra abbiamo visto opportuno suggerire le proposte e raccomandazioni seguenti:***

Si suggerisce di insegnare la letteratura e la civiltà giocando “Ludendo docere” ma non esagerare nell'uso dei giochi, cioè il docente quando adopera il gioco come mezzo per veicolare concetti extralinguistici, deve saper scegliere il momento, e le attività adeguate al suo pubblico. In parole brevi sviluppare attività divertente da promuovere un apprendimento giovevole;

Nella progettazione del sillabo o del programma si suggerisce di usare il metodo ludico nello scopo di calibrare e modificare le lezioni;

Nell'uso dei giochi il docente deve assumere una mentalità aperta cioè deve essere capace di motivare e stimolare le abilità creative dei singoli e del gruppo.

## CONCLUSIONI GENERALE

---

Nell'uso dei giochi il docente deve spiegare l'obiettivo mirato del gioco prima del suo svolgimento cioè esplicitare gli obiettivi previsti del corso (l'Unità Didattica) :

Nell'uso del gioco il docente non deve escludere lo studente ma deve metterlo nel centro del processo di apprendimento. Così lo studente può partecipare, divertendosi alla costruzione attiva della propria consapevolezza, conoscenza ed autonomia .

Si propone di organizzare convegni sul tema della ludicità nello scopo di chiarire ai docenti che sottovalutano il metodo ludico e presentare loro esempi che contengono vantaggi del metodo, nonché, risaltare la valenza formativa del gioco ;

Si propone di organizzare formazione o corsi di aggiornamento che hanno per tema l'uso del gioco nell'insegnamento apprendimento delle materie di letteratura e di civiltà,

Si propone di organizzare dei *webinar* “con colleghi italiani” che formano i docenti nell'uso del gioco educativo.

si propone di rivedere il volume orario dell'insegnamento di letteratura e della civiltà italiana.

Si propone la proiezione e la didattizzazione dei film, delle canzoni e dei documentari italiani;

Si propone di dare la priorità alla letteratura e alla civiltà chiavi dell'apprendimento/insegnamento dell'italiano lingua straniera.

Mettendo in pratica le tecniche e le proposte sopra citate,

## CONCLUSIONI GENERALE

---

potremmo garantire i migliori risultati nell'insegnamento /apprendimento delle discipline oggetto di ricerca. Concludiamo il contributo con questa citazione nella speranza di essere continuato nei eventuali studi complementari.

*Fare sempre le stesse cose ci porta a conseguire invariabilmente gli stessi risultati. Non possiamo risolvere un problema rimanendo dentro il contesto che l'ha generato. Il nero è solo (e tutto) nero fino a quando non ci eleviamo e vediamo quanto bianco c'è intorno.(Un anonimo).*

## BIBLIOGRAFIA

- Altea, F , *Il Metodo Di Rosa E Carolina Agazzi Un valore Educativo Intatto Nel Tempo*, Roma, Armando, 2011
- Anolli, L., *Psicologia della cultura*, Bologna, Mulino, 2004
- Armellini, G., *Come e perché insegnare letteratura*, Bologna, Il Mulino, 1987.
- Axelos, K., *Le jeux du monde*, Paris, Minuit, 1969.
- Balboni, P.E., *Microlingue e letteratura nella scuola superiore*, La Brescia, Scuola, 1989.
- *-Didattica dell'italiano a Stranieri*, Roma, Bonacci, 1994
- *-Le sfide di Babele*, Utet Università Torino 2008.
- *-Dizionario di glottodidattica*. Guerra, Perugia, 1999.
- Barthes, R., *Il piacere del testo*, Torino, Einaudi, 1975.
- Barmiere, G, *Le Più Belle Barzellette*, De Vecchi Editore, Milano, 2002
- Bassedow J.B, *Relazione Ai Filantropi E Ai Potenti Intorno Alle Scuole, Agli Studi E Alla Loro Azione Sul Bene Pubblico*; Milano. Baumgartner .E, Il Gioco Dei Ba, Buini, Carroci, Roma , 2002.
- BEGOTTI, P., *La glottodidattica umanistico-affettiva nell'insegnamento dell'italiano LS ed L2 ad adulti stranieri*, Guerra.Perugia 2007
- *-L 'insegnamento dell'italiano ad adulti stranieri*, Guerra, Perugia 2006.
- *-Imparare da adulti insegnare ad adulti*, Guerra Soleil, Perugia, 2010.

- Benedict, R., *Modelli di cultura*, Milano, Feltrinelli, 1960.
- Bertolini, P.; Corollari, G., Galli, M., *Come comunicano i bambini*, Bari, Laterza, 1992.
- - *Sulla didattica*, la Nuova Italia, Firenze 1993.
- Bianco, A, *La Conoscenza Del Mondo Sociale*, Franco Angeli, Milano 2007.
- Boas, F., *Race, language and culture*, New York, Macmillan Company, 1940.
- Bososio. C, *Insegnare italiano L2oggi :verso un percorso formativo ideale*;vita &Pensiero, Milano 2005 .
- Bosc.F, C.Marello, S, Moca; *Saperiper insegnareTorino*, Loescher, 2006pp.228.43
- . Borello,E, *600 Anni Di Insegnamento Delle Lingue.Storia Della Glottodidattica*, TTS Chieri TO 1996
- Boutefnouchet, M. *La famille algerienne*, Alger, Sned, 1980
- Braga, P , *Gioco Cultura E Formazione* , Temi E Problemi Di Pedagogia Dell'infanzia Junior Bergamo; .2005.
- Broccolini, G, *Il Metodo Montessori*, Leonardi, Bologna 1970
- Caon,F /Sonia Rutka, *La Lingua In Gioco*, Perugia Guerra 2004 .
- -*Insegnare Italiano Nella Classe Di Abilità Differenziate*, Guerra Ed.Perugia 2006.
- -*La lingua in gioco*, Guerra, Perugia , 2011
- - *The Affective Component in Language Teaching and Learning; Documenti di glottodidattica*, Perugia, Guerra 2003

- Castoldi, M, *Costruire unità di apprendimento*, Carocci, Roma 2018
- Cambi.F, *Storia Della Pedagogia*, Laterza, Roma Bari, 1995.
- Casotti .M, *Il Metodo Montessori E Il Metodo Agazzi*, La Scuola, Brescia, 1950.
- Ciliberti, A, *Manuale di Glottodidattica per Una Cultura Dell'insegnamento didattico*, Perugia, La Nuova Italia, 1991.
- Chiappini, L., *Un Giorno In Italia*, Bonacci, Roma, 2002
- Colozza G.A, *Il Giuoco Nella Psicologia E Nella Pedagogia*, G.B Paravia& C/Torino.Milano 1910.P .90
- Colombo, A., (a cura di) *La letteratura nel triennio, proposta di un curriculum modulare*, Bologna, Cappelli, 1990.
- Claparède, *Psicologia Del Fanciullo E Pedagogia Sperimentale*;Mattei Pavia 1912.
- Cohen E, G, *Organizzare i gruppi cooperativi, Ruoli, funzioni ;attività*, Erikson; Trento
- Comoglio Mario, Cardoso Miguel.Angel, *Insegnare e apprendere in gruppo, Il cooperative learning*, LAS, Roma in Risorse per docenti di italiano come L S. L2, 1996.
- - *Educare insegnando. Apprendere ad applicare il cooperative learnin*, .Roma: LAS 1999.
- Corti, M, *Principi di comunicazione letteraria*, Milano, Bompiani 1976.

- Cuccurullo, R., *Problematiche Del Gioco*, In Rosa Agazzi, In S. S. Macchietti, 2001 P.
- Daniela, A., *Cara Italia*, Guerra, Perugia 2000.
- De Beni Rossana & Moè Angelica, *Motivazione e apprendimento*, il Mulino Bologna 2000.
- De Federicis, L. *L'insegmanento linguistico - letterario nel triennio*. In L. Coveri (a cura di). *Insegnare letteratura nella scuola superiore*, Firenze, La nuova Italia, 1986.
- *-Finalità formative dell'educazione letteraria*, Bertoni del Guercio, 1987.
- Di Franco, M., *L'arte Del Gioco E Il Suo Valore Didattica Per La Scuola 2020*, Alma Mater Studiorum, Università Di Bologna.
- De Mello, A, *Messaggio Per Un Aquila Che Si Crede Un Pollo*, Piemme, Casale Monferrato.1996.
- Eco. Umberto, *La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani 1979.
- -« Homo Ludens »Oggi, In Huizinga, Torino, Einaudi, 2002.
- - *Sulla letteratura*, Milano, Bompiani 2002
- Ermina, A, .Sabrina Stroppa, *La letteratura nei corsi di lingua*, Guerra, Perugia, 2009.
- Eugen Fink Oasi Della Gioia, *Idee Per Una Ontologia Del Gioco*, Cooperativa Editrice, Salerno, 1986.
- Fashman, R, A, NF. Conway, *Guida Alla Didattica Metacognitiva, Per Le Difficoltà Di Apprendimento*, Trento, Erickson, 2001.
- Frasca Gonzalo, *Simulation Versus Narrative: Introduction To Lodology*, In J.P.Wolf& B.Perron , *The Video Game Theory Reader*, Routledge, New York, 2003.

- Fröbel .F, *l'educazione Dell'uomo Escritti*, Cedam, Padova 1937.
- Frabboni, F., Guerra L., Scurati C., *Pedagogia, realtà e prospettive dell'educazione*, Milano, Mondadori, 1999.
- -Pinto Minerva, F., *Introduzione alla pedagogia generale*, Roma – Bari, Mondadori Università, 2003.
- Freddi, G., *Metodologia delle lingue straniere*, Bergamo, Minerva, Italica, 1970.
- -*La letteratura ; natura e insegnamento*, Ghisetti& Corvi.2003.
- -*Insegnamento della lingua Cultura italiana all'estero*, Le Monier, Perugia , 1987.
- Gaddini .R.Prefazione In DW.Winnicott, *Gioco E Realtà*, Armando, Roma 2001.
- G. Gentile, *La Riforma Dell'educazione*, Firenze, Le Lettere 2001.
- Grazia, R, *L'arte Del Giocare. Storia, Epistemologia E Pedagogia Del Gioco*, Lecce, Pensa Multimedia, 2000.
  
- Gruca,J, I, *Cours De Didactique Du Français Langue Etrangère Et Seconde Ed* , Jeanpencaac'h, Paris, 2003.
  
- Giuseppe R.Mass Effect, *Interattività Ludica -- Narrativa:Videogame, Advergame, Gamification;Social*, Romano, Lupetti, 2014.
  
- HUIZINGA, J., O., *Homo Ludens. Essai Sur La Fonction Sociale* , Du Jeu Première, Gallimard, 1988.
- -Una Vision Antropologica Del Gioco , 1990.
- Jolly A. E., Sylva K., *Il Gioco. Il Gioco In Un Mondo Di Simboli*, Vol. 4, Armando, Roma, 1981.

- Johson, D, & Johson, R, *Learning to gather and alone*. Upper Saddler River : Prentice-Hall, 1987.
- Kagen, S, *L'apprendimento cooperativo:l'approccio strutturale*, Edizioni Lavoro, Roma 2000.
- Kanizsa S, *Comefare per gestire la classe nella pratica didattica*, Firenze, Giunti scuola, 2007.
- Lavadas, E., Berti A., 2002, *Neuropsicologia*, Il Mulino, Bologna.
- Luperini,R, *Insegnare letteratura oggi*, Piero Manni; Lecci 2000.
- Lombardi, I, *Game Not Over, I Video Giochi Come Strumento Per La Glottodidattica Ludica*, Guerra Ed. Perugia 2013.
- Luise, M, C, *L'italiano per lo studio nella scuola plurilingue: tra semplificazione e facilitazione*, Guerra, Perugia 2003
- Mammeri, M., *La colline oubliée*, Paris, Charlot, 1952.
- Massei, G, *Sapori d'Italia*, Edulingua, Trevi 2016.
- Manuzzi, P., *Pedagogia del gioco e dell'animazione*, Guerini, Milano, 2015.
- Mollica , A, *Ludo linguistica e glottodidattica*, Guerra Perugia 2011.
- Morganti, A, e Fabio Bocci, *Didattica inclusiva nella scuola parimaria*, Giunti, Firenze, 2017.
- Morton J., *Developmental Cognitive Neuroscience*, Blackwell, Cambridge,1997.
- Munari,B, *Giocare Con Tatto, Per Una Educazione , Pluri sensoriale ED*. Franco Angeli,1986, Nuova Edizione 2016.
- Manzoni, C., *Il signor Veneranda, in Rosetta Zordan Antologia per la scuola* , varese, Milano.

- Mezzadri, M, *I nuovi ferri del mestiere*, Bonacci; Torino 2015.
- Montessori , M, *La Scoperta Del Bambino*, Garzanti .S.L., 2000.
- Mezzadri, M, *I Ferri Del Mestiere*, Guerra, Perugia 2003.
- Mello, A, *Messaggio per un aquila che si crede un pollo*, Piemme, Casale Monferrato.1996.
- Margolin JC, *Dir ;Opera Omnia Desiderii Erasmi Roterodami*, North- Holland, Amsterdam 1971.
- Maylan L, *Il Funzionalismo Di Claparède*, In .È, Claparèdela Scuola Su Misura, Trd.It; La Nuova Italia, Firenze 1952.
- Massa, R, *Le tecniche e i corpi.Verso una scienza dell'educazione*, Unicopli, Milano, 1996.
- Nicoldi, G., *Ti Aiuto A Giocare*, Bologna Csifra 200
- Nöstlinger , C., *Un gatto non è un cuscino* , Piemme Scuola, 2001.
- N. Napolitano, *Le Ultimissime Barzellette Per Ragazzi*, De Vecchi Editore, Milano 2000.
  
- Orlando. D. *Il Grande Comenio Delle Opere Minori*, Liviana, Padova, 1959.
- Osborn, A.F, *L'arte della creativity*, Franco Angeli, Milano 1988.
- Paci .T. *Il Piano Didattico –Educativo Di Francesco Fénelon Nella Educazione Delle Giovinette* , Tipografia Lunense, Serzana, 1907.
- Porcelli ; Balboni, *Glottodidattica e università. La formazione del professore di lingue*, Torino, Liviana Petrini, 1991.

- Peccianti, M., *programmazione e Valutazione*, Sagep, Genova 1994.
- Roversi-D, P., Paren, M. Ragusa, *Eurobarzellettiere*, Mondadori, Milano, Febbre d'azzardo, Franco Angeli 2012.
- Rigoliosi, *La prevenzione possibile*; Guerini e Associati, Milano
- Rodia, A., Rodia, C., *Sulla lettura. Tra gioco e impegno personale*, Bari, Levante Editore, 2015.
- Ronchi, E., e Katia Lerario, *Storia d'Italia*, Alpha Test; Milano, 2005
- Shelagh, R., *How to use games in language teaching*, London, Macmillan, 1981.
- Sergio C., *Role Playing*, Raffaello Cortina, Milano 1997.
- Serra Borneto, *C'era una volta il metodo*; Tendenze attuali della didattica delle lingue straniere, Carrocci, Roma 1998.
- Schettini B, *A Cura Di Istituto Oratoria Di Marco Fabio*, Ferraro, Napoli 1982.
- Sigmund, F., *Analisi Di Fobia Di Un Bambino Di 5anni ( Caso Clinico Del Piccolo Hams)*; In Opere Volume 5 Bollati Boringhieri, Torino 1972.
- Staccioli, G., *Il Gioco E Il Giocare*, Carocci, Roma 2000.
- Schumann J. *The Neurobiology of Affect in Language*, Oxford, Blackwell; 1997.
- Staccioli, G., *Culture in gioco*, Carocci, Roma, 2004.
- Visalberghi A., *Insegnare ed apprendere. Un approccio evolutivo*, la Nuova Italia, Firenze, 1997.
- - *Pedagogia e scienze dell'educazione*, Mondadori, 2000.
- Vladimir Propp, *Morfologia della fiaba*, Einaudi, 2000.

- Vygotskij, *Il Ruolo Del Gioco Nello Sviluppo Mentale Del Bambino*, Armando, Roma, 1966.
- *-Il Ruolo Del Gioco Nello Sviluppo Mentale Del Bambino*, In Bruner.
- Wajnryb, Ruth. *Classroom Observation Tasks : A Resource Book For Language Teachers And Trainers*, Cambridge University Press, 1992.
- Winnicott.D.W, *Gioco E Realtà*, Trad It Armando.Roma 2001.
- Zingarelli, N, *Lo Zingarelli Vocabolario Della Lingua Italiana* ; Zanichelli 2006.

## **Riviste**

-Colloque de demograohie maghrebine III ème , Vallin, J., Un fait social: la surmortalité des petites filles en Algerie, Tunis , 1978.

-Revue internationale des sciences sociales, Benatia, F, Quelques hypothèses sur le travail féminin en Algérie, Vol. XXXII, n° 3, Alger, 1970.

Siti internet

[www. grazianoserragiotto. it](http://www.grazianoserragiotto.it)

[WWW. Treccani. it](http://WWW. Treccani. it)

**ALLEGATI**