

UN GIOCO.

PREMESSA GENERALE SULLA FUNZIONALITÀ PEDAGOGICA E MORALE DEL GIOCO IN GLOTTODIDATTICA.

Spesso capita di dare un compito agli studenti e che questi, dopo un po' non riescano più ad andare avanti. Si sono arenati.

A questo punto è opportuno che l'insegnante fornisca qualcosa che rimetta in moto la classe e che ricrei l'energia necessaria affinché i cervelli ricomincino a fare ipotesi linguistiche.

Per raggiungere questo obiettivo, l'insegnante può dare un aiuto, ossia regalare qualche soluzione o in altre parole mettere sulla strada giusta.

Sono assolutamente contrario a questo tipo di intervento da parte dell'insegnante. Si crea in questo modo la figura dell'*insegnante buono*, dell'*insegnante magnanimo* che concede qualcosa agli studenti dall'alto della sua sapienza. Sono contrario a questo tipo di intervento perché danneggia gli studenti, ma soprattutto perché danneggia l'insegnante. Gli studenti tenderanno a sentirsi come delle foche che dopo aver fatto bene l'esercizio ricevono l'aringa di premio. Vogliamo degli studenti che attraverso lo studio acquistino sicurezza in sé stessi oppure delle foche? Se scegliete la seconda ipotesi smettete pure di leggere.

E d'altra parte questa modalità di intervento fa male soprattutto all'insegnante. Questo morto di fame, malpagato, socialmente valutato come un cretino, sfruttato a co.co.co. nei secoli dei secoli, macellato dalle istituzioni dove lavora che ne calpestano la professionalità: "Tanto ce sta 'a fila qua fori de' 'nsegnanti disoccupati. Magari ne voi de' 'nsegnanti de itajano!". Ebbene costui vive il suo meschinissimo momento di gloria quando dà a John la soluzione dell'esercizio sul passato prossimo; a John, che ha la metà dei suoi anni, ma già ha comprato casa e si sposerà in primavera perché la ragazza che ama e da cui è teneramente amato è incinta di un sanissimo roseo bambino. John gli sarà grato e lui si sentirà importante.

Ma noi vogliamo essere dei professionisti poveri ma dignitosi, oppure piccolo-borghesi decaduti tronfi di ridicole conoscenze? Se scegliete la seconda ipotesi smettete pure di leggere.

Allora, che fare per ricaricare la molla della classe senza passare per la strada del ridicolo? C'è bisogno di un escamotage, una di quelle finzioni educative che sono assimilabili all'arte femminile di ottenere un tenero bacio facendo credere al maschio di averlo strappato quasi con la forza. Ed ecco che qui entra in gioco il gioco ed il gioco di oggi si chiama *DETTATO CON PALLONCINI*.

ISTRUZIONI

- 1) Preparate un dettato registrato a velocità naturalistica (se non sapete come fare, andate qua);
- 2) Preparate lo schema del dettato e numerate le parole mancanti, per es.:

- *Ciao* [1] _____ [2]?
- *Bene* [3] _____ [4] _____ [5]?
- *Insomma,* _____ [6] _____ [7] _____ [8].

- 3) Preparate una quantità di palloncini gonfiabili pari al doppio di parole mancanti nel dettato (nel caso dell'esempio visto sopra, avrete bisogno di 16 palloncini);
- 4) Inserite in ogni palloncino un foglietto con delle indicazioni sulle parole mancanti (Per es.: *La parola numero [1] inizia per "C" ed ha 4 lettere*, oppure *La parola numero [7] contiene il verbo essere*). Graduate voi la quantità di aiuto che volete dare, sconsigliamo comunque di dare parole complete perché è opportuno, secondo noi, che ci sia sempre una sensazione di conquista che riguarda l'aspetto linguistico da parte degli apprendenti;
- 5) Dividete le classi in coppie;
- 6) Dite che la coppia/le coppie che completeranno il dettato in modo assolutamente corretto avrà/avranno un premio (voi già sapete, appunto perché siete dei professionisti, e qui sta la vostra sapienza, che ne dicano i padroni datori di lavoro, che agli studenti mancheranno 3/4/5 parole su una ventina circa; probabilmente saprete anche quali).
- 7) Fate ascoltare il dettato più e più volte finché l'energia calerà e finiranno per non riuscire ad andare più avanti;
- 8) A questo punto tirate fuori i palloncini, dateli agli studenti pregandoli di gonfiarli. Una volta gonfiati metteteli nel centro della classe;
- 9) Spiegate agli studenti cosa contengono i palloncini e dite loro che avranno a disposizione un minuto per far scoppiare i palloncini e ottenere le indicazioni per la soluzione. Precipitate che i palloncini non possono essere fatti scoppiare mentre toccano il terreno e che in nessun caso possono essere toccati con le mani;
- 10) È possibile che una coppia di studenti abbia ottenuto in fogliettino del tutto superfluo ai suoi bisogni, perché la parola in questione era già stata compresa. Prevedete quindi un periodo di qualche minuto per il mercato dei biglietti, ossia un momento in cui è possibile scambiarsi biglietti a secondo delle rispettive esigenze;
- 11) Rimandate gli studenti a sedere, fate riascoltare la registrazione affinché gli studenti possano mettere a frutto le nuove conoscenze ricevute dai biglietti;
- 12) Chiedete se qualche coppia ha la soluzione e in caso contrario fate ripartire il tutto dal punto 9) o dal punto 10);
- 13) Quando una coppia dichiara di avere la soluzione, va alla lavagna e scrive la sua versione del dettato. Se è corretta, date loro il premio, se non è corretta, dite che non è corretta ed escludete la coppia dal gioco.
- 14) Continuate in questo modo, fin quando una coppia non avrà la soluzione. Se nessuna coppia avrà la soluzione. Scrivetela voi alla lavagna.