



Direttore
Stefania Senni

Vice Direttore
Roberta Brandolini

Redazione
Letizia Baldoni
Pierluigi Fabbri
Luigi Gennari
Anna Milac
Simonetta Rossi

Direttore responsabile
Letizia Lucarini

Grafica e impaginazione
Roberto Accorsi (Poker Print Color Srl - Roma)
Collaborazione di Clotilde Di Cosimo

Stampa
POKER PRINT COLOR Srl - Roma

Anno VII - n. 17 - Gennaio 2014

SOMMARIO

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

ROBERTA BRANDOLINI Il testo espressivo SIMONETTA ROSSI Insegnare L2 con la ludolinguistica (con un'intervista all'autore)	3 15
PIERLUIGI FABBRI Il Cooperative Learning MARIA CATERINA LICO Espressione e comunicazione: dall'esperienza filmica agli elementi della comunicazione	21 31
MARA BONUCCI Come tenere alta la motivazione nello studio	43
LOREDANA CARUSO The challenge of "Scuola media" using games in class	57
ELEONORA FALCIONE What's in a name?	63
PASQUALINA CAMMARANO L'ascolto	69

RUBRICHE

ANNALISA CIPOLLONE Karen Thompson Walker: "L'età dei miracoli" Silenzio: si legge!	81
Edicola ROBERTA BRANDOLINI Il racconto poliziesco Approfondimento su... LUIGI GENNARI L'impegno politico di Giovanni Pascoli	85 105

I LETTORI SCRIVONO

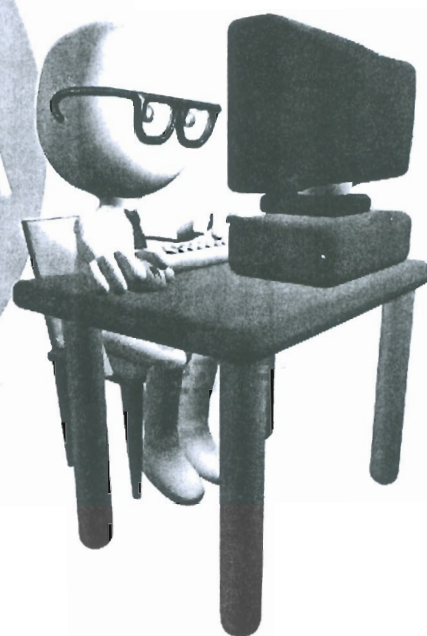
CARMELO SALVATORE BINFANTE PICOGNA Una rilettura di <i>Educazione e crisi sociale</i> di William Kilpatrick	117
Il manifesto di Scanno: 10 tesi sulla valutazione	123

INSEGNARE L2

CON LA LUDOLINGUISTICA

(CON UN'INTERVISTA ALL'AUTORE)

di SIMONETTA ROSSI



Ludolinguistica e glottodidattica di Anthony Mollica (Edizioni Guerra, 2010) è un libro geniale e senza competitori: insegnare le lingue, in questo caso l'italiano, ai ragazzi stranieri, non attraverso la grammatica o le frasi idiomatiche, ma servendosi della ludolinguistica (giochi di parole), che offre un'enormità di occasioni da utilizzare nella didattica.

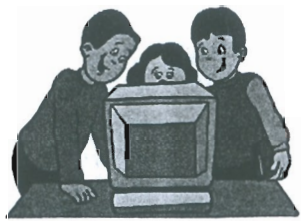
Tullio De Mauro nella prefazione al libro scrive che se il linguaggio è una cosa seria, parte altrettanto seria ne è il gioco. Il gioco di parole può stimolare l'apprendimento linguistico e quindi questo volume è uno strumento prezioso per gli educatori, i docenti, gli studenti.

Il compito dell'insegnante è di provocare con occasioni del genere la creatività di chi impara una lingua straniera, attraverso una scelta, scrive Anthony Mollica, che "riguarda le attività di revisione e di rinforzo di grammatica, lessico e abilità comunicative", per cui è praticamente impossibile oggi per un docente non far



uso di tali sussidi ludolinguistici ai fini di un sicuro apprendimento e conseguente padronanza della lingua studiata. Da tenere in conto naturalmente dell'età dei discenti, dei loro personali interessi, del preesistente grado delle loro conoscenze in materia.

Palmer e Rodgers, citati nel manuale di



Mollica, arrivano addirittura a riconoscere nelle tecniche ludiche correttamente impiegate cinque caratteristiche: *la competitività, l'obbedienza a regole fisse, l'esistenza di un obiettivo da raggiungere, la sussistenza di una soluzione definitiva, la nascita di un sano clima di sfida tra partecipanti*. Comunque, avverte l'autore del libro, molto del successo di questo metodo dipende dall'insegnante, il solo che possa, anche partendo da una materia povera e un'organizzazione imperfetta "imporre lo sviluppo intellettuale del discente".

Secondo Voltaire Iddio avrebbe dato all'uomo la parola per poter mentire. Giusto, sembra ribadire Mollica, ma che lo faccia divertendosi. Tanto più che basta un minimo di riflessione per scoprire la realtà nascosta di certe frasi: *Tagliare le gambe a qualcuno* non significa amputargli crinosamente gli arti inferiori; ma impedirgli qualsiasi iniziativa; *mettere la mano sul fuoco* non svela una decisione autopunitiva, ma dichiarare una certezza; *essere tutt'occhi* non certifica una mostruosità di natura, ma porre il massimo dell'attenzione.

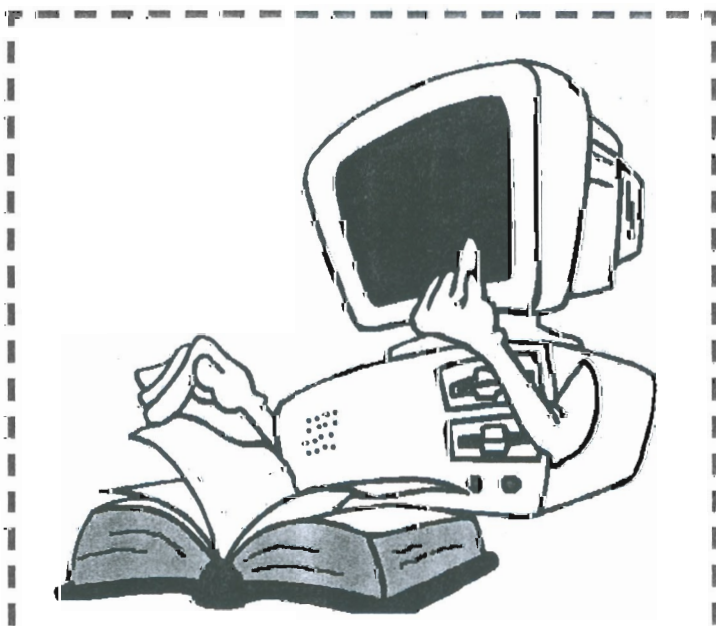
Certo, c'è differenza tra le parole e frasi che si prestano a fornire per la loro stessa conformazione doppi sensi o nonsensi e quelle create artificialmente dal lu-

dolinguista come *Una battuta di spirito*, che può significare una spiritosaggine, ma anche il richiamo a tavolino di un defunto; *effetto scadente* che può essere sia un abito molto dimesso, sia una cambiale prossima al pagamento; mentre *Conti non tornano* può far pensare tanto a nobili che non rientrano, quanto a un bilancio di cassa negativo. Entrambe le soluzioni, comunque, servono per rinforzare la padronanza della lingua, con immenso piacere, immagino, dello studente.

L'autore suggerisce moltissimi giochi, godendo lui per primo della lingua-divertimento. Qualche esempio?

"Citare l'aggettivo in cui viene ripetuta più volte la stessa vocale (*indivisibilissimi*)" – "Trovare cinque parole in cui compaiano, senza ripetizioni, tutt'e cinque le vocali del nostro alfabeto (*entusiasmo, giuramento, profumeria, trasfusione, umanesimo*)" – "Anagrammare: attore, barrito, marchesa, parità, torta (*teatro, arbitro, maschera, patria, rotta*)".- "Scoprire quali città si nascondano dentro queste frasi: Il caffè era amaro ma buono (*Roma*), Nel Perù ci sono già stato (*Perugia*), Quella legna non arde (*Legnano*), L'astice si pesca raramente (*Pescara*), La campagna politica inizia tra dieci giorni (*Napoli*)".

Innumerevoli sono i giochi offerti dai settimanali enigmistici: gli indovinelli, le parole incrociate, i problemi di logica, i rompicapi, tipo: "Un contadino deve attraversare un fiume trasferendo da una riva all'altra un lupo, una capra e una cesta di cavoli. Come farà a salvare la capra dal lupo e i cavoli dalla capra?" Così: "In un primo viaggio il contadino lascia sulla riva A lupo e cavoli, portando sulla riva B la capra; poi torna alla riva A, a prendere il lupo e a traghettarlo sulla riva B; qui giunto, riprende la capra, per sottrarla al lupo, e la riporta sulla riva A; il terzo traghetto è per i cavoli, che possono essere lasciati senza pericolo sulla riva B insieme col lupo; nuovo ritorno alla riva A





era rimasta sola. Arrivando con essa alla riva B, il contadino ricostituisce il terzetto iniziale, che sotto la sua sorveglianza non corre pericoli”.

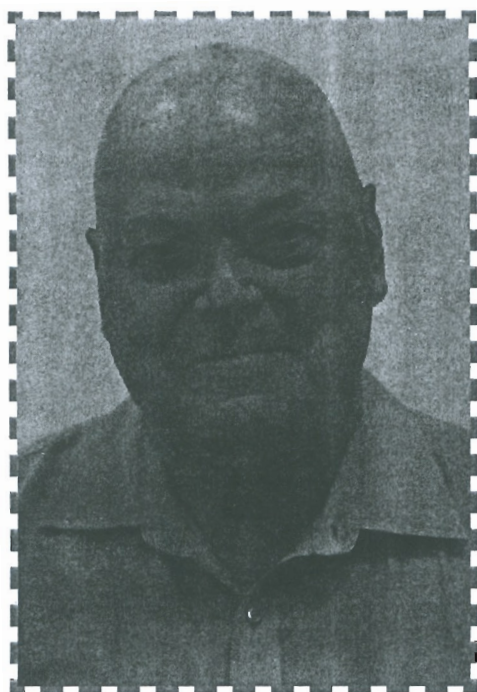
Ci sono poi, a farci ridere, gli scioglilingua che inceppano anche i più abili conferenzieri (“Se l’arcivescovo di Costantinopoli si disarcivescovicostantinopolizzasse, tu ti disarcivescovicostantinopolizzeresti come si è disarcivescovicostantinopolizzato l’arcivescovo di Costantinopoli?”), i falsi nomi giapponesi (“La più esperta cuoca russa; Galina Kocilova / Il capo della polizia rumena: Selopescu / Il più costoso sarto giapponese? Tecucio Sumisura / Il campione di poker cinese? Cion Full / Il miglior idraulico romano: Oscar Dabagno”), le domande che esigono risposte spiritose (“Perché l’aquila è dappertutto? Perché è là-qui-là / Perché d’estate le donne non dormono? Perché sono destate / Perché al cane si danno gli ossi? Perché la carne la mangia il padrone / Perché la luna è pallida? Perché la notte non dor-

me / Perché gli specchi non dicono mai sciocchezze? Perché riflettono sempre”).

Il volume presenta inoltre acrostici (composizioni poetiche le cui lettere iniziali del verso, (leggendole) dall’alto in basso, danno a luogo a nomi o a frasi), rebus, interviste impossibili (“Intervista a una strega”), la ricerca di “intrusi” in gruppi di parole. Insomma, un libro utile non soltanto a chi vuole imparare la lingua italiana, ma anche per gli studenti di madrelingua. Un libro che fornisce agli insegnanti numerose attività integrative a completamento delle attività di base per una efficace educazione linguistica.

Come scriveva Erasmo da Rotterdam, qualche secolo fa, “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 vi partecipa”.

INTERVISTA ALL'AUTORE



Anthony Mollica, nato in Italia e trasferitosi giovanissimo in Canada, è professore emerito della Brock University di St. Catharines, Ontario, Canada dove ha insegnato in corsi di metodologia per l'insegnamento dell'italiano, dello spagnolo e del francese come seconda lingua. Sull'insegnamento delle lingue seconde ha pubblicato circa 60 libri e più di 90 articoli su giornali canadesi di lingua. Dal 1993 al 1998 è stato presidente dell'Associazione Americana degli insegnanti di lingua italiana, è socio onorario della Associazione per la Storia della Lingua Italiana. Tiene regolarmente conferenze e corsi presso l'Università per stranieri di Siena, l'Università degli studi della Calabria e altre università di tutto il mondo.

Rossi: *Prof Mollica, che cos'è la ludolinguistica e che cosa la differenzia dall'enigmistica?*

Mollica: La ludolinguistica si occupa dei giochi di parole (anagrammi, acrostici, cruciverba) mentre l'enigmistica è l'arte di nascondere un soggetto qualsiasi sotto false sembianze: enigmi, indovinelli, crittografie. Sia i giochi di parole, sia gli

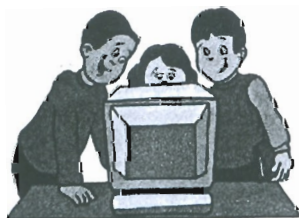
enigmi risalgono all'antichità. Il più antico degli enigmi che ricordiamo è forse quello che, secondo il mito greco, la Sfinx poneva a chi passava sulla via per Tebe: "Qual è l'animale che la mattina avanza su quattro zampe, a mezzogiorno cammina su due, a sera ha bisogno di tre per poter procedere? Edipo risolve l'enigma rispondendo: "L'uomo!".

Invece il gioco di parole più popolare dell'antichità è l'acrostico, chiamato anche quadrato magico, ritrovato a Pompei, che può essere letto da destra e sinistra e viceversa, dall'alto in basso e viceversa, la cui traduzione sarebbe: "Arepo il seminatore conduce il carro con attenzione".

SATOR
AREPO
TENET
OPERA
ROTAS

Rossi: *Quando ha cominciato a pensare che l'enigmistica e la ludolinguistica potessero essere utili nell'insegnamento di una lingua?*

Mollica: Molto tempo fa. Nel 1979 scrisi un articolo in cui suggerivo l'uso di cruciverba e labirinti per l'insegnamento. L'articolo fu però allora accolto con un certo scetticismo. Ma tutti possiamo vedere che nelle edicole c'è, e c'è sempre stata, una grande quantità di riviste e giornali per ragazzi che riportano questi giochi. Recentemente ho diretto la tesi di una corsista di un'università calabrese e le ho suggerito di fare una ricerca per vedere quali giochi di parole sono più popolari tra i giovani. Sono risultati i cruciverba, poi i rebus, gli anagrammi, le piste cifrate e i labirinti. Se questi giochi piacciono ai bambini, a maggior ragione possono piacere ai ragazzi e agli adulti. Con la differenza che questi giochi rappresentano per i lettori un divertimento, uno svago mentre io li applico all'insegna-



mento della lingua. E non dimentichiamo che Umberto Eco mette il gioco al quarto posto tra i bisogni fondamentali dell'uomo, dopo il nutrimento, il sonno, l'affetto e prima di "chiedersi il perché".

Rossi: *Perché ha pensato che potessero essere utili per apprendere una lingua straniera?*

Mollica: Soprattutto per la motivazione ad apprendere. Anche ora quando tengo corsi di formazione per gli adulti io distribuisco all'inizio delle attività dei giochi da risolvere e succede sempre che prima che io dia le istruzioni su cosa fare i corsisti comincino a risolverli, divertendosi. E divertendosi imparano.

Nel 1976 ho pubblicato con una collega un'antologia intitolata "L'Italia racconta". Alla fine di ogni racconto c'erano cruciverba, crucipuzzles e non esercizi grammaticali. Quelle della ludolinguistica e dell'enigmistica sono tutte attività motivazionali, divertenti e possono essere il punto di partenza, ad esempio, per incoraggiare uno studente che deve imparare una lingua seconda a parlare in classe, a leggere.

Rossi: *Oltre che a studiare una lingua seconda, la ludolinguistica può servire per studiare la propria lingua? Può essere utile per studenti italofoni?*

Mollica: Certo! Abbiamo l'esempio di un libro di alcuni anni fa che ebbe molto successo: "I draghi locopei" (anagramma di "giochi di parole") di Ersilia Zamponi. Addirittura una circolare ministeriale del 1999 incoraggiava l'uso in classe della ludolinguistica e dell'enigmistica. Nel mio volume mostro all'insegnante come creare rebus, anagrammi ecc., fornisco numerosi esempi che l'insegnante può utilizzare in classe.

Rossi: *Lei quindi invita ad abolire la grammatica e a sostituirla con la ludolinguistica?*

Mollica: Suggerisco di usare la ludolinguistica sostituendo esercizi strutturali grammaticali, spesso banali, aridi e sterili in alcuni manuali, con attività motivazionali e accattivanti per invogliare lo stu-

dente ad imparare la grammatica divertendosi. Le mostro qualche suggerimento didattico. Nel mio libro (v. pag. 112) c'è un esempio di cruciverba dove si debbono inserire gli avverbi o le forme del verbo. Alcune attività presenti nel volume possono essere usate per apprendere gli aggettivi qualificativi, per arricchire il lessico, per imparare a leggere meglio. Vede, in classe io voglio creare un'atmosfera di successo. Se incoraggi lo studente hai vinto una battaglia. E ciò lo si può fare motivando gli alunni, ne sono assolutamente convinto. Questa mia convinzione mi deriva forse dall'aver studiato e insegnato in Canada, dove i professori quando interrogano vogliono sapere quello che lo studente sa, mentre mi sembra che in Italia essi vogliano piuttosto sapere quello che lo studente non sa. Allo stesso modo: ogni conferenziere americano inizia il suo discorso con una barzelletta o con un aneddoto, perché questo rilassa il pubblico e lo predispone benevolmente.

Rossi: *Lei viene in Italia a tenere corsi di formazione. Chi sono gli utenti? Sono insegnanti? Dove e come possono essere formati?*

Mollica: Nei miei corsi di formazione, che tengo in diverse Università, gli utenti sono studenti universitari e insegnanti, che vengono anche da tutto il mondo: Russia, Brasile, Indonesia. Sono andato anche in Australia e ho fatto conferenze per insegnare le lingue straniere attraverso la ludolinguistica. Ci sono studenti che hanno fatto e che vogliono fare la loro tesi di laurea su questa metodologia. Ad esempio, due corsisti dell'Università Cattolica di Milano verranno a sentire le mie lezioni all'università di Toronto.

Rossi: *Professore, quale sarà il suo prossimo libro?*

Mollica: La mia prossima pubblicazione dovrebbe vertere proprio sull'insegnamento della grammatica attraverso la ludolinguistica.

Rossi: *Bene! Lo aspettiamo con piacere e curiosità!*

