

Un'esperienza di laboratorio linguistico, finalizzato all'apprendimento dell'italiano come seconda lingua

a cura di Patrizia Colico - Scuola Media Don Milani, Genova

Si descrive qui l'esperienza di creazione di un percorso individualizzato svolta nella scuola dell'obbligo nell'ambito del laboratorio linguistico, finalizzato all'apprendimento dell'italiano come seconda lingua e anche realizzato attraverso l'uso di software didattico. L'ipotesi fatta, dati gli obiettivi che troverete qui illustrati, è quella di verificare se nel percorso possono essere sviluppati diversi piani linguistici, attraverso l'uso di software didattici, nati non specificatamente per l'apprendimento dell'italiano come seconda lingua, ma **adattati all'uso**.

Attraverso tali strumenti, viene offerta l'opportunità di sperimentare percorsi alternativi, pensati per gli alunni stranieri presenti in numero sempre maggiore nelle diverse scuole del territorio nazionale. Tali attività orientate ad apprendimenti e strategie linguistiche, contribuiscono alla realizzazione di un inserimento in tempi brevi nelle attività didattiche della classe, aspetto di notevole rilevanza emotiva e sociale.

Per questo abbiamo proposto un percorso di attività didattica mediante uso di software, calibrato soprattutto per la fascia d'età della scuola media, avvalendoci di alcuni prodotti software nati con differenti finalità.

Il gruppo in cui sono state svolte gran parte delle attività proposte, è costituito da alunni di recente immigrazione (6 mesi, 1 mese, qualche settimana) ispanofoni e arabofoni (singolo).

Per esigenze organizzative, gli alunni hanno seguito l'attività in

- gruppi eterogenei
- individualmente.

L'insegnante ha cercato, data la situazione del gruppo in continua trasformazione, di calibrare lo stesso tipo di attività su due livelli differenti.

La presenza di alunni parlanti l'italiano ad un livello minimo, ma pur sempre più avanzato a livello del gruppo di recente immigrazione, ha permesso di innescare fra gli alunni uno spirito di "cooperazione linguistica"

1 Riferimenti teorici

2 Il software come occasione di ascolto, lettura e produzione linguistica

3 Gli obiettivi dell'italiano come seconda lingua nella scuola dell'obbligo

4 Un esempio di percorso: obiettivi specifici e attività didattiche

Partiamo dalla **Presentazione della storia** degli Zoombini...

- **Un'altra proposta....**
- **...e un'altra ancora!**
- **...e ancora una!**

I Gioco : La partenza degli Zoombini

II Gioco : Le montagne allergiche

III Gioco: Le fredde caverne di Pietra

BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO

Un'esperienza di laboratorio linguistico, finalizzato all'apprendimento dell'italiano come seconda lingua

a cura di Patrizia Colico - Scuola Media Don Milani, Genova

Il software come occasione di ascolto, lettura e produzione linguistica

L'esperienza scolastica porta a verificare quanto e come gli alunni stranieri, in ingresso per la prima volta nella scuola abbiano contatti con la lingua italiana, anche attraverso il linguaggio televisivo, per molti, unico passatempo possibile nell'attesa di una sistemazione scolastica, prima dell'inserimento scolastico.

Associare immagini, frasi, azioni, spot pubblicitari e film, rende possibile l'assimilazione dei suoni e del ritmo e del lessico della nuova lingua; predispone alla "fase di ricezione silenziosa", agevolando la costruzione della così detta "fase dell'interlingua".

Il mercato del software didattico, in particolare quello ideato per le attività linguistiche, offre prodotti sempre più raffinati, sia per interazione che per grafica, decisamente più fruibili e appetibili delle immagini televisive a cui i ragazzi sono già abituati e predisposti all'attenzione.

Questo può portare a due conseguenze:

la distrazione

per eccesso di stimoli visivi che impegna l'alunno soprattutto per l'aspetto ludico

l'abbandono

se invece il prodotto non corrisponde alle aspettative di interattività e piacevolezza grafica, nonostante la qualità della proposta didattica.

Questo è quanto sembrerebbe emergere dalle osservazioni svolte sulle reazioni degli alunni stranieri nella scuola media, a cui sono state fatte proposte di percorsi didattici per l'apprendimento della nuova lingua. Pensare che il software sia un'occasione di ascolto, lettura e produzione linguistica, vuol dire mettersi nell'ottica di utilizzare **non un unico prodotto**, ma più prodotti nati con scopi e finalità differenti, quali lo sviluppo di abilità logico cognitive, integrandoli con quelli linguistici, con caratteristiche esercitative. Intrecciare l'uso software con differenti tipologie esercitative, può permettere all'insegnante di svolgere un percorso a sostegno dello sviluppo cognitivo dell'alunno, in cui l'elemento della **trasversalità della lingua** viene posto in una prospettiva di crescita e sviluppo, dove le abilità di base di ascolto, lettura e produzione linguistica trovano un valido supporto negli strumenti multimediali.

Un'esperienza di laboratorio linguistico, finalizzato all'apprendimento dell'italiano come seconda lingua

a cura di Patrizia Colico - Scuola Media Don Milani, Genova

Gli obiettivi dell'italiano come seconda lingua nella scuola dell'obbligo

Tre sono gli obiettivi generali che un insegnante di fronte ad un alunno di lingua straniera della scuola dell'obbligo, dovrebbe porsi:

1. Imparare a comunicare e quindi anche saper porre e rispondere a domande personali e relative a fatti ed eventi
2. Imparare a ragionare con le parole e le forme della nuova lingua e quindi saper porre e rispondere a domande su argomenti relativi alla conoscenze e al sapere in genere.
3. Saper usare la nuova lingua nella forma scritta corretta

essenziali per sviluppare un'adeguata competenza scolastica, posti in ordine d'importanza decrescente, poiché più rispettosi dello sviluppo cognitivo e quindi della crescita dell'alunno.

Mentre il primo obiettivo è facilmente raggiungibile ed il materiale didattico è recuperabile - esistono software specificatamente creati per l'apprendimento dell'italiano come lingua straniera - il percorso sul secondo aspetto non è così semplice da strutturare, poiché esula da aspetti esclusivamente linguistici ed entra nel campo legato alla logica e alla verbalizzazione di questa.

Il terzo aspetto, necessario ma non sufficiente, è quello che molto occupa, invece l'attenzione della scuola, nella ricerca di una produzione scritta formale adeguata.

Un'esperienza di laboratorio linguistico, finalizzato all'apprendimento dell'italiano come seconda lingua

a cura di Patrizia Colico - Scuola Media Don Milani, Genova

Un esempio di percorso

Obiettivi specifici e attività didattiche

Il percorso previsto ha utilizzato seguenti prodotti:

Il gioco della logica
Word Game Processor
E.I.s.e
C.a.r.l.o.

in particolare "Il gioco della Logica" della Broderbund per le sue caratteristiche risulta avere un ruolo centrale nell'attività del percorso.

Questo software nasce specificatamente come "rompecabeza" a tappe per bambini e ragazzi, ed è graduabile a quattro livelli (non facile, difficile, molto difficile, difficilissimo !! la scelta linguistica è già stimolante)

Il gioco viene "lanciato" attraverso un'animazione sostenuta da narrazione molto gradevole, metafora casuale di una storia di emigrazione.

Da sempre si conosce il valore pedagogico del **racconto metaforico**; nella storia degli Zoombini, così si chiamano i simpatici personaggi del gioco, vengono evidenziati

- il valore della diversità e nel contempo il riconoscimento degli elementi comuni,
- il superamento delle difficoltà attraverso il gruppo - non vince uno zoombino ma tutti e tutti insieme, infatti si torna indietro per recuperare gli altri grazie alle conoscenze logiche acquisite
- il raggiungimento di una meta, alla fine di un viaggio difficoltoso, rappresentata da una nuova città in cui vivere.

L'uso di questo prodotto non espressamente linguistico, favorisce l'attivazione di elementi esercitativi della lingua, attraverso le interazioni verbali dei differenti personaggi, che offrono spunti per la soluzione.

Si può così agevolare lo sviluppo del linguaggio attraverso un lavoro cooperativo fra alunni, meglio se di differente origine, idoneo per **costruire ipotesi** e **comunicare** possibili soluzioni, con il vantaggio di stimolare azioni, a cui possono seguire **reazioni** di tipo linguistico.

Cerchiamo ora di vedere in dettaglio alcune possibilità linguistiche, graduate secondo le diverse sequenze del gioco, tenendo presente la centralità di alcuni elementi legati al nucleo comune della grammatica e del livello di necessità linguistiche dell'utenza scolastica, come suggerito da Andorno e Ribotta nel loro testo "Insegnare e imparare la grammatica".

E' stato individuato a questo proposito, un nucleo comune nell'insegnamento della lingua, che deve essere integrato da alcuni fattori specifici relativi al bisogno linguistico che l'apprendente manifesta, a cui possono venire aggiunti elementi linguistici di tipo settoriale.

I software, e molti degli altri materiali didattici creati appositamente per l'apprendimento dell'italiano lingua straniera, come già verificato dagli insegnanti, non sempre si adattano alle esigenze didattiche dell'italiano come lingua seconda o lingua di studio per i ragazzi inseriti nella scuola dell'obbligo.

Questi software infatti, sono stati costruiti tenendo conto di aspetti poco legati alla didattica della trasversalità della lingua italiana, dove forme e i registri linguistici in uso, sono differenti dal livello e dal registro e dalla forma comunicativa presente nei materiali strutturati della scuola.

Metodologicamente si è cercato di organizzare le attività del percorso,

- rispettando bisogni linguistici degli allievi,
- esercitando le abilità essenziali della lingua,
- attivando differenti funzioni linguistiche comunicative,
- esercitando gli alunni su alcuni elementi grammaticali.

Attraverso

- costruzione delle abilità comunicative



verbalizzazione del ragionamento
anche attraverso l'esercitazione della scrittura.

Un'esperienza di laboratorio linguistico, finalizzato all'apprendimento dell'italiano come seconda lingua

a cura di Patrizia Colico - Scuola Media Don Milani, Genova

Partiamo dalla presentazione della storia degli Zoombini

- Visione della presentazione animata
- Lettura del testo corrispondente

I livello

Per gli alunni di questa fascia si è cercato di soddisfare seguenti obiettivi:

- Ampliamento delle forme linguistiche conosciute
- Incremento lessicale
- Acquisizione e uso di nuove forme verbali

Esempio

La visione ripetuta della presentazione e l'ascolto della contemporanea funzione audio, permettono di svolgere un apprendimento di tipo lessicale associando ad azioni animate, frasi significative esattamente come avviene nel caso di un breve filmato.

Gli elementi grammaticali affrontati sono:

- Tempo presente indicativo (arrivare vivere partire fare)
- Uso delle diverse persone

II livello

A questa fascia appartengono gli alunni con un uso meno frammentario dell'italiano, aventi ormai iniziato a seguire in classe l'andamento regolare delle lezioni, avvicinandosi ai normali testi di lavoro. Il bisogno linguistico che emerge è quello della comprensione di lettura e non esclusivamente quello del riconoscimento lessicale

Dalla presentazione, successivamente si propone

Esempio

- testo scritto con solo con audio senza animazione video,
- lettura individuale
- sottolineatura di parole sconosciute
- lettura guidata

Questionario di comprensione

- analisi dei tempi verbali

Il testo offre inoltre l'opportunità di lavorare su

- Sinonimi

(*es aspetto cospicuo apprezzati cospicuo accrescere profitti etc*)

- Espressioni metaforiche

(*es "prendere la situazione in mano" "saltare fuori"*)

sconosciute ai ragazzi stranieri ma ben recepite, proprio perché basate su aspetti figurativi.

Il questionario di comprensione può essere proposto attraverso due differenti forme, una più tradizionale su carta, l'altra utilizzando la possibilità di programmare l'Eserciziario di **Else**.

La funzione *Scegli le parole mancanti* in Frasi permette la costruzione di un "cloze test" utilizzando il brano precedentemente presentato dopo aver verificato la comprensione del lessico, e inserendo le differenti forme. Operando attraverso la presenza di distrattori, l'insegnante può costruire un esercizio adatto a



verificare la comprensione del testo e a fissare forme corrette, lavorando sulle produzioni orali fatte degli allievi durante l'attività.

Esempio

Infatti tramite questa modalità esercitativa, il docente può trasferire il testo del questionario a risposte chiuse, in modo da permettere all'alunno di trovare autonomamente le soluzioni corrette e verificare la propria capacità di comprensione del testo.

L'eserciziario nato apparentemente per un'attività di tipo morfosintattico, assume grazie alla funzione scegli, un valido sostegno per entrare nella sfera delle abilità legate alla comprensione testuale e alla sua verifica.

Il testo proposto dal software e qui riportato, costruito con altri scopi, scarsamente rispetta le caratteristiche del testo per alunni stranieri, ma grazie ai suoi "difetti", può risultare utile; infatti rispetta le caratteristiche del racconto e il relativo uso dei tempi verbali del linguaggio narrativo, aspetto non trascurabile da aggiungere al nucleo comune degli apprendimenti linguistici del percorso dei ragazzi stranieri.

Un'esperienza di laboratorio linguistico, finalizzato all'apprendimento dell'italiano come seconda lingua

a cura di Patrizia Colico - Scuola Media Don Milani, Genova

Un'altra proposta...

Per l'apprendimento delle nuove forme verbali è utilizzabile il software **C.A.R.L.O.**, si tratta di un WP semplificato che permette di utilizzare la funzione del riascolto e la costruzione di un vocabolario individuale, attraverso varie modalità, digitando il testo scelto. Obiettivi dell'esercizio

- individuare la differente morfologia dei tempi dell'imperfetto e del passato remoto,
- controllo della scrittura mediante speeling sonoro e riascolto della parola digitata, particolarmente utile per gli alunni arabofofoni.
- Agli alunni viene data la seguente consegna:
 - Trascrizione di frasi riprese dal testo sul foglio di lavoro di C.A.R.L.O.
 - Individuazione del verbo nella frase
 - Suddivisione delle parole trascritte in due gruppi
 - Discussione sulla scelta del criterio
 - Costruzione della regola attraverso il riconoscimento della desinenza

Un'esperienza di laboratorio linguistico, finalizzato all'apprendimento dell'italiano come seconda lingua

a cura di Patrizia Colico - Scuola Media Don Milani, Genova

...E ancora!..

Con il sw WordProcessorGame, l'insegnante può predisporre il testo originale e attraverso le funzioni di manipolazione del testo denominata "INTRUSIONI" può predisporre un esercizio, in cui l'alunno deve sforzarsi di ritrovare gli elementi linguistici che creano le connessioni del testo, attraverso l'individuazione delle parole intrusive.

Esempio

L'interazione con il sw, permette al ragazzo di analizzare le differenti forme, verificando l'ipotesi rispetto alla parola intrusa per ricostruire il testo di partenza.

Il processo di analisi mette in funzione la capacità di ragionare sulla funzione della parola, oltre ad esercitare il riconoscimento del significato lessicale lavorando così, sull'aspetto logico verbale.

Permette inoltre di riconoscere la struttura reale della frase e consolidarne la struttura interna nella ricerca di verbo sogg etc

Un'esperienza di laboratorio linguistico, finalizzato all'apprendimento dell'italiano come seconda lingua

a cura di Patrizia Colico - Scuola Media Don Milani, Genova

...E un'altra ancora!..

In un secondo momento viene proposto

- **Esercizio** di consolidamento predisposto dall'insegnante con Else, secondo le modalità del *Scegli (...)* in Frasi come precedentemente illustrato.

L'attenzione linguistica questa volta nella proposta delle frasi dovrà concentrarsi sulla possibilità di scelta delle forme giuste dei tempi verbali, variando le persone.

Si parte da quelle riconosciute nel testo e si affrontano in successione le altre utilizzando il lessico nuovo.

I vantaggi di questo percorso sono relativi alla possibilità di rendere in parte autonomo l'alunno nell'esecuzione un esercizio, fattibile sicuramente anche su materiale cartaceo, ma con la possibilità di segnalazione di errore automatica, spingendolo così verso la scoperta della regola per la soluzione dell'esercizio.

Un'esperienza di laboratorio linguistico, finalizzato all'apprendimento dell'italiano come seconda lingua

a cura di Patrizia Colico - Scuola Media Don Milani, Genova

I° gioco: La partenza degli Zoombini...

Questa fase offre un buono spunto per gli alunni con pochi elementi linguistici, infatti si può lavorare sulla descrizione dei caratteri fisici individuali. L'attività proposta dal software didattico è quella di far partire su una barca sedici zoombini per volta.

I personaggi vengono costruiti scegliendo alcune variabili relative all'aspetto fisico. Ogni zoombino ha un proprio nome identificativo. Vengono così attivate espressioni relative all'identità personale, si incrementa il lessico relativo a:

- I colori
- I numeri
- Parti del corpo umano
- L'ambiente geografico costiero
- Verbi di movimento (camminare, correre, saltare, volare, pattinare)

Dal punto di vista grammaticale vengono utilizzati

- Essere, Avere, Chiamarsi
- Singolare e plurale dei nomi
- Articolo determinativo e indeterminativo

L'esercizio propone di costruire degli zoombini variando le caratteristiche di Naso, Piedi, Occhi, Capelli, Sesso. L'attività è svolta in gruppo e la consegna è :

Dare indicazione su come deve essere lo zoombino alternandosi fino a completare i primi 16 viaggiatori

Esempio

Quest' attività ha la caratteristica di permettere uno scambio comunicativo nel gioco finalizzato e pertanto deve essere corretta la comprensione delle consegne.

L'utilizzo di frasi semplici, non rischia la banalizzazione proprio perché funzionale all'attività di risoluzione dell'attività.

In una seconda fase si richiede la scelta di uno dei personaggi e la descrizione scritta attraverso esercizio di completamento

Esempio

Si può inserire la produzione linguistica degli alunni opportunamente registrata, durante le fasi del gioco nell'Eserciziario di Else, nella sezione Trappole Ortografiche, per esercitare gli allievi nell'ortografia delle forme di essere e avere, per le doppie e per l'associazione della scrittura al suono, attraverso il confronto della forma scritta.

Per un'idea in più....

Con Word Processor Game si possono riproporre i semplici, ma pur diversi, testi prodotti dai ragazzi e attraverso l'opportuna programmazione di questi lavorando su

- distinzione ortografica di errori specifici
- l'individuazione di regola nella costruzione del singolare e plurale

Per gli alunni arabofoni è opportuno predisporre il testo manipolato sulle vocali, creando l'errore fra E e I, A e O U che nella scrittura araba, corrispondono ad identico segno grafico.

Per ispanici invece, l'attenzione sarà per B e V che nell'espressione fonetica della lingua madre, creano confusione e tendono ad essere poco differenziate, oltre alla difficoltà di distinguere la non corrispondenza dei suoni Q CU CH etc.



Si possono manipolare i testi prodotti dai ragazzi programmandoli con la trasformazione delle parole nelle forme dal plurale al singolare e viceversa, questo permette con la correzione vocale di scoprire, per prova ed errore la trasformazione corretta delle parole.

Sola alla fine e attraverso l'osservazione del lavoro svolto, con l'opzione di stampa, viene richiesta ai ragazzi la costruzione della tabella con le desinenze del plurale- singolare- maschile -femminile

Un'esperienza di laboratorio linguistico, finalizzato all'apprendimento dell'italiano come seconda lingua

a cura di Patrizia Colico - Scuola Media Don Milani, Genova

II° gioco: Le montagne allergiche

Finalmente il primo rompecabeza!

Bisogna far passare gli zoombini sopra ad un dirupo, scegliendo uno dei due possibili ponti. Il programma è fatto in modo da selezionare le caratteristiche dei personaggi e dare l'accesso o negarlo, penalizzando o premiando il giocatore.

Anche questo gioco può essere svolto in gruppo.

Vengono attivate

- Tutte le conoscenze lessicali acquisite nella sezione precedente relative alle caratteristiche
- Aggettivi e pronomi dimostrativi (**Questo quello**)
- Aggettivi e pronomi interrogativi (**Quale Chi**)
- Uso delle preposizioni (**Con Fra Su**)
- Primo uso del che
- Avverbi di luogo (**qui, là, laggiù, destra, sinistra**)
- Connettivo logico (**Forse**)
- Negazione
- Le forme espressive relative al ragionamento logico implicante l'uso di AND, OR, AND NOT, ovvero il significato logico di **e, e uno e l'altro, escluso, solamente ...**

L'attività di divisione in due gruppi degli Zoombini, per poter essere realizzata implica un ragionamento che gli alunni devono in qualche modo comunicare; la mediazione dell'insegnante li aiuta a formulare le espressioni corrette delle loro ipotesi.

Gli esempi riportati qui di seguito evidenziano la gradualità del ragionamento, a cui è seguita una prova interattiva del trascinarsi della figurina con quelle caratteristiche verso quella soluzione e relativa conferma o disconferma dell'ipotesi.

Esempio

Con Else si propone a questo proposito nella sezione Obiettivo Frase : Frase a colori.

Si può far lavorare gli alunni nell'identificazione delle frasi, prodotte utilizzando i pronomi e programmando la seguente consegna:

- Colorare le parole che sostituiscono " Zoombini "
Sempre utilizzando la funzione Editor, in questa sezione si può costruire un esercizio che permette contemporaneamente di lavorare sui diversi aspetti della frase programmandolo con più funzioni.
- Colorare di (fino a 4 colori) le parole che

Escludono (No)

Uniscono (Si)

Indicano possibilità (si e no)

Un'esperienza di laboratorio linguistico, finalizzato all'apprendimento dell'italiano come seconda lingua

a cura di Patrizia Colico - Scuola Media Don Milani, Genova

III° Gioco: Le fredde caverne di Pietra

In questo gioco viene attivata nuovamente la modalità di ascolto. I personaggi che guidano il gioco danno indicazioni relative a come superare la prova.

Il registro linguistico è alto, ma si coglie facilmente la rima.

Vengono utilizzati soprattutto avverbi di luogo come indicatori di direzione. Il giocatore deve scegliere, secondo il criterio già sperimentato quale distribuzione degli zoombini deve fare e spostare adeguatamente i personaggi. Se ascolta ha meno possibilità di trovare il varco chiuso.

- Vengono attivate le seguenti forme linguistiche:
- Forme della negazione
- Avverbi di luogo e Indicatori di direzione
- Uso del tempo futuro
- Uso del verbo **potere**

Consegna

Trovare la soluzione del rompicapo, alternandosi nella scelta dei diversi percorsi interni alla caverna.

Scrivere al compagno, le indicazioni dopo aver trovato la soluzione.

Per il primo livello si predispose una traccia

Esempio

... per un'idea in più !

Ascolto e registrazione delle frasi di comunicazione dei personaggi

Trascrizione delle frasi

Osservazione delle forme utilizzate

Esempio

Un'esperienza di laboratorio linguistico, finalizzato all'apprendimento dell'italiano come seconda lingua

a cura di Patrizia Colico - Scuola Media Don Milani, Genova

Bibliografia

- G.Favaro (a cura di) "Imparare l'italiano,imparare in italiano" Guerini e Associati Milano 1999
- D.Demetrio G.Favaro " Bambini stranieri a scuola" La Nuova Italia 1997
- C. Cangia "L'altra glottodidattica" Giunti 1998
- A.Tosi "Dalla madre lingua all'italiano " La Nuova Italia 1995
- G. Pallotti "La seconda lingua" Strumenti Bompiani1998
- P. Desideri (a cura di) " L'Universo delle lingue"Quaderni del Giscel1995
- E Banfi "L'altra europa linguistica " La Nuova Italia 1993
- C.Adorno P.Ribotta "Insegnare e imparare la grammatica " Paravia Scriptorium 1999
- A.Agati "Abilità di lettura " Paravia Scriptorium 1999
- G. Porcelli "Computer e Glottodidattica" Ed. Liviana 1988