

IMPARARE LA LINGUA CON I CARTONI ANIMATI DOLCI GATTINI: LE ATTIVITÀ LUDICHE NELLO STUDIO DELL'ITALIANO L2/LS

Burić, Matea

Master's thesis / Diplomski rad

2025

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Split, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:172:725119>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-10**

Repository / Repozitorij:

[Repository of Faculty of humanities and social sciences](#)



UNIVERSITY OF SPLIT



SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET

DIPLOMSKI RAD
MATEA BURIC

Split, 2025.

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SPALATO

FACOLTÀ DI LETTERE E FILOSOFIA

TESI DI LAUREA MAGISTRALE

MATEA BURIC

Spalato, 2025

ODSJEK ZA TALIJANSKI JEZIK I KNJIŽEVNOST
DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ TALIJANISTIKA

**IMPARARE LA LINGUA CON I CARTONI ANIMATI *DOLCI GATTINI*:
LE ATTIVITÀ LUDICHE NELLO STUDIO DELL'ITALIANO L2/LS**

Mentorica:

izv. prof. dr. sc. Snježana Bralić

Studentica:

Matea Burić

Split, veljača 2025.

DIPARTIMENTO DI LINGUA E LETTERATURA ITALIANA
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN ITALIANISTICA

**IMPARARE LA LINGUA CON I CARTONI ANIMATI *DOLCI GATTINI*:
LE ATTIVITÀ LUDICHE NELLO STUDIO DELL'ITALIANO L2/LS**

Relatrice:

izv. prof. dr. sc. Snježana Bralić

Candidata:

Matea Burić

Spalato, febbraio 2025

INDICE

1. INTRODUZIONE	1
1.1. Obiettivi	1
1.2. Metodologia	2
1.3. Composizione	3
2. IL GIOCO	5
2.1. La ludicità e il gioco: due concetti strettamente legati.....	5
2.2. L'importanza del gioco	6
2.3. Tra l'apprendimento e l'acquisizione	8
3. LA GLOTTODIDATTICA LUDICA.....	11
3.1. Che cos'è la glottodidattica ludica?.....	11
3.2. La storia della glottodidattica ludica.....	13
3.3. Le caratteristiche della glottodidattica ludica.....	14
3.4. La motivazione e la glottodidattica ludica.....	18
3.5. I pregiudizi verso la glottodidattica ludica.....	19
3.6. La glottodidattica ludica attraverso la rete, il computer e la multimedialità.....	21
3.7. Le tipologie di giochi ludici.....	22
4. IL METODO TPR	27
4.1. Sillabo e attività TPR.....	27
5. LA LUDOLINGUISTICA	30
5.1. Le attività ludolinguistiche	31
7. PARTE OPERATIVA	35
7.1. IL CARTONE ANIMATO <i>DOLCI GATTINI</i>	36
7.1.1. Le caratteristiche del cartone animato <i>Dolci gattini</i>	36
7.1.2. La trascrizione del cartone animato	37
7.1.3. Le attività glottodidattiche.....	38
7.2. IL CARTONE ANIMATO <i>BARBAPAPÀ</i>	47
7.2.1. Le caratteristiche del cartone animato <i>Barbapapà</i>	47
7.2.2. La trascrizione del cartone animato	48
7.2.3. Le attività glottodidattiche.....	48
7.3. IL CARTONE ANIMATO <i>LA PIMPA</i>	57
7.3.1. Le caratteristiche del cartone animato <i>La Pimpa</i>	57
7.3.2. La trascrizione del cartone animato	58

7.3.3. Le attività glottodidattiche.....	59
7.4. IL CARTONE ANIMATO <i>MOFY</i>	66
7.4.1. Le caratteristiche del cartone animato <i>Mofy</i>	66
7.4.2. La trascrizione del cartone animato	67
7.4.3. Le attività glottodidattiche.....	68
7.5. IL CARTONE ANIMATO <i>DIXILAND</i>	75
7.5.1. Le caratteristiche del cartone animato <i>Dixiland</i>	75
7.5.2. La trascrizione del cartone animato	76
7.5.3. Le attività glottodidattiche.....	76
8. RIFLESSIONE SULLE ATTIVITÀ	83
8.1. Giochi di esercizio	84
8.2. Giochi simbolici	84
8.3. Giochi di regole	84
9. CONCLUSIONE	86
10. Riferimenti bibliografici e sitografici	87
10.1. Riferimenti bibliografici	87
10.2. Riferimenti sitografici.....	88
11. RIASSUNTO.....	90
12. SAŽETAK.....	91
13. SUMMARY.....	92

1. INTRODUZIONE

L'elemento indispensabile nella vita dei bambini è sempre stato il gioco. I bambini sono capaci di inventare moltissimi giochi, indipendentemente dal tempo o dal luogo in cui vivono. Tenendo presente questa inclinazione naturale dei bambini e osservando come imparano attraverso il gioco, sorge la domanda se il gioco possa diventare uno strumento per l'apprendimento linguistico.

Questa tesi si propone di esplorare come associare i due concetti, che inizialmente sembrano completamente distinti: da un lato, l'apprendimento come un'attività seria, e dall'altro, il gioco come passatempo che segue un'attività faticosa. Tenendo conto anche dell'evoluzione dell'intera società, in particolare dell'evoluzione tecnologica che offre nuovi modi di espressione linguistica, si pone in discussione un altro concetto legato all'infanzia: il cartone animato. Inoltre, si esplora l'importanza e l'effetto che questo potrebbe avere sull'apprendimento linguistico.

La questione principale rimane aperta: come è possibile introdurre e implementare nell'insegnamento delle lingue straniere concetti che non sono comunemente collegati alla tradizione scolastica? In particolare, viene esplorato in che modo progettare e utilizzare attività ludiche per favorire un apprendimento linguistico di successo.

1.1. Obiettivi

La tesi si propone tre obiettivi principali: richiamare l'attenzione sul gioco come base per l'apprendimento dei giovani alunni, utilizzare i cartoni animati nell'insegnamento dell'italiano come lingua straniera e orientare l'insegnante nella preparazione delle attività didattiche, proponendo diversi esercizi di natura ludica.

Il primo obiettivo è richiamare l'attenzione sul gioco come base dell'apprendimento per i giovani alunni. Il gioco è sempre stato un mezzo di espressione per i bambini, offrendo numerose opportunità di autorealizzazione. Non dobbiamo considerarlo qualcosa di irrilevante, poiché esercita una forte influenza sull'apprendimento linguistico. Quando l'alunno partecipa a un'attività ludica, lo fa in modo spontaneo e inconsapevole, senza focalizzarsi sugli obiettivi educativi che l'insegnante ha stabilito in anticipo.

Il secondo obiettivo è utilizzare i cartoni animati nell'apprendimento di una lingua straniera poiché possono diventare una fonte ricca di attività ludiche che l'insegnante può proporre. Un cartone animato, che dura mediamente dai tre ai sette minuti, è ideale per la presentazione in classe,

in quanto suscita l'interesse dei giovani apprendenti, motivandoli fin dall'inizio nell'apprendimento di una lingua straniera.

Il terzo obiettivo è orientare l'insegnante nella preparazione della lezione linguistica, proponendo diversi esercizi ludici che possano favorire l'apprendimento linguistico. Nella tesi sono presentati vari esercizi di natura ludica, tra cui attività basate sul metodo TPR, che coprono diversi campi lessicali di ludolinguistica.

1.2. Metodologia

La parte operativa si concentra su cinque cartoni animati (*Dolci gattini*, *Barbapapà*, *La Pimpa*, *Mofy* e *Dixiland*) e sui relativi episodi (*Il programma di cucina*, *La valigia*, *Il tuono di primavera*, *Il mercatino*, *Dixi e il concerto di primavera*), che trattano vari campi lessicali, tra cui la cucina, gli attrezzi da cucina, il viaggio, i mezzi di trasporto, il calendario, le stagioni, lo shopping, i numeri, la musica e le emozioni. Ogni episodio ha una durata di tre o cinque minuti ed è destinato a bambini di livello A1, che frequentano la scuola primaria o elementare e hanno un'età compresa tra i 6 e i 9 anni.

L'analisi di ogni cartone animato si articola in tre parti: la parte introduttiva (una breve descrizione del cartone animato e dell'episodio), la trama (con informazioni sui protagonisti, il luogo, il materiale video e la trascrizione) e le attività didattiche.

Il materiale didattico è realizzato principalmente in modo autonomo, ma comprende anche immagini provenienti da siti web e canzoni tratte dal canale YouTube.

Per quanto riguarda le fonti usate per la parte teorica, sono citati i seguenti autori: P. Balboni, (2002). *Le sfide di Babele. Insegnare le lingue nelle società complesse*; S. Bralić, (2004). *Apprendere e insegnare la comunicazione interculturale*; S. Bralić, (2006). *Quando la lingua non basta*; F. Caon, (2022). *Edulinguistica ludica. Facilitare l'apprendimento linguistico con il gioco e la ludicità*; F. Caon, (2020). *Motivation, Pleasure and a Playful Methodology in Language Learning*; M. Deanović, J. Jernej, (2012). *Talijansko-hrvatski rječnik*; D. Ianes, (2019). *Giocando s'impara. Viaggio nella didattica ludica*; A. Mastromarco, (2005). *A scuola: giocare, costruire, fare per...imparare l'italiano con il metodo TPR*; A. Mollica, (2010). *Insegnare/Imparare l'italiano? È un gioco di parole! ovvero Ludolinguistica e Glottodidattica*; J. Richards, T. Rodgers, (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*; A. Rosa, (2012). *Cartoon in tasca: una ricerca-azione sulla media education nella scuola dell'infanzia*; D. Sarsini,

(2012). *Infanzia e cartoon: alcune riflessioni pedagogiche*; I. Sudati, (2013). *La didattica ludica. Teoria e applicazioni pratiche nell'insegnamento dell'italiano L2 ad adulti*.

La stesura della tesi segue le seguenti tappe:

- la consultazione delle principali opere teoriche relative alla nozione di gioco e alla glottodidattica
- lo studio delle ricerche riguardanti concetti quali: ludicità, apprendimento, acquisizione, motivazione, *gamification*, *edutainment*, TPR, ludolinguistica
- l'analisi delle opere teoriche che propongono una classificazione del gioco in: giochi di esercizio, giochi simbolici e giochi di regole
- l'importanza e l'uso dei cartoni animati nell'insegnamento linguistico
- la progettazione di attività didattiche di natura ludica
- la riflessione
- la conclusione

1.3. Composizione

La tesi è composta da **undici capitoli**: parte introduttiva, capitolo intitolato *Il gioco*, sezione incentrata sulla glottodidattica ludica, il metodo TPR, la ludolinguistica, l'uso dei cartoni animati nell'insegnamento della lingua straniera, parte operativa (contenente le attività didattiche), riflessione, conclusione, bibliografia e sitografia, e riassunti in italiano, croato e inglese.

La parte introduttiva sottolinea l'importanza dell'apprendimento di lingua straniera nei primi anni della vita, mettendo il gioco nel centro dell'insegnamento di una lingua. Nell'introduzione sono anche presentati gli obiettivi e la metodologia usata per la stesura della tesi.

Nel **secondo capitolo** intitolato *Il gioco* si presentano due concetti diversi: la nozione di ludicità e di gioco. Vengono presentate anche alcune teorie sul concetto di gioco in rapporto allo sviluppo dell'uomo. Il gioco è presentato come lo strumento per la facilitazione dell'apprendimento linguistico. Inoltre, viene sottolineata la differenza tra l'apprendimento e l'acquisizione.

Il terzo capitolo è dedicato alla glottodidattica ludica. Vengono analizzati e presentati la sua storia, le caratteristiche principali, la motivazione, i pregiudizi verso la glottodidattica ludica, l'importanza della rete, del computer e della multimedialità, nonché le diverse tipologie di giochi ludici.

Il quarto capitolo definisce il metodo TPR, il sillabo e le attività TPR. Si parla dei lati positivi di metodo TPR e il modo come introdurlo nel programma glottodidattico.

Il quinto capitolo esplora l'importanza della ludolinguistica e le sue caratteristiche principali. Viene delineato l'uso delle attività ludolinguistiche come complemento o supporto ad altre tecniche utilizzabili dall'insegnante.

Il sesto capitolo si concentra sull'importanza dei cartoni animati. Viene definito il concetto di cartone animato, vengono illustrati alcuni vantaggi del loro utilizzo nell'insegnamento di una lingua straniera e analizzata l'importanza dei cartoni animati per lo sviluppo emotivo dei bambini.

Il settimo capitolo presenta la parte operativa della tesi, in cui vengono introdotti i cartoni animati (*Dolci gattini, Barbapapà, La Pimpa, Mofy e Dixiland*) e gli episodi (*Il programma di cucina, La valigia, Il tuono di primavera, Il mercatino, Dixi e il concerto di primavera*). Ogni cartone animato è strutturato in tre sezioni: una breve introduzione, la trama (che include i protagonisti, il luogo, il materiale video e la trascrizione) e le attività didattiche.

L'ottavo capitolo contiene una breve riflessione sulle attività proposte nella parte operativa. Viene presentato un elenco dei vari campi lessicali analizzati nella parte operativa, insieme alla suddivisione degli esercizi in tre categorie: giochi di esercizio, giochi simbolici e giochi di regole.

Il nono capitolo presenta alcune considerazioni conclusive della ricerca.

Il decimo capitolo contiene la bibliografia e la sitografia.

L'undicesimo capitolo presenta i riassunti in italiano, croato e inglese.

2. II GIOCO

Il termine gioco viene dal latino *iocus* e nel senso più semplice, può essere definito come l'attività di vitale importanza per tutti gli esseri viventi; si tratta di un'attività che uno sceglie liberamente e a cui si dedicano (singolarmente o in gruppo) bambini e adulti. Gli scopi principali del gioco sono la ricreazione e lo svago, inoltre, le persone che partecipano ad un gioco sviluppano ed esercitano allo stesso tempo capacità fisiche, manuali ed intellettive. Quindi, il gioco è molto utile per rafforzare e affinare le potenzialità del corpo e della mente. Il livello di creatività di particolare gioco non dipende dal suo valore commerciale, al contrario, i giochi di fattura più semplice sono in genere più stimolanti.¹

Esistono due condizioni fondamentali che distinguono il gioco da altre importanti attività umane:

- **la libera scelta:** Uno è in grado di decidere quando iniziare o interrompere un gioco.
- **la finalità di puro divertimento:** Uno decide di dedicarsi al gioco per trascorrere un po' di tempo in maniera piacevole.²

2.1. La ludicità e il gioco: due concetti strettamente legati

La metodologia ludica è un tipo della pratica didattica che include le tecniche basate sulla ludicità e sul gioco (ingl. *play* e *game*) che permettono all'alunno di raggiungere gli obiettivi dell'educazione linguistica autonomamente, in ambiente privo di ansie e di stress negativi. La ludicità e il gioco sono due concetti strettamente legati, ma con sfumature che li distinguono. Vedremo perché il concetto della ludicità è diverso dal concetto del gioco.³

Il primo concetto, cioè la **ludicità**, rappresenta un principio in base al quale per promuovere lo sviluppo dell'alunno è importante sapere come creare un ambiente di apprendimento caratterizzato per rilassatezza, motivazione e piacevolezza. Quindi, l'insegnante deve creare un ambiente ricco di stimoli positivi dove l'alunno gioca un ruolo importante perché lui stesso è il protagonista del proprio processo formativo. L'alunno partecipa costantemente ad attività di cooperazione e di competizione positiva con i propri compagni. Quel clima contribuisce all'apprendimento della lingua seguendo un percorso naturale di scoperta che coinvolge le caratteristiche individuali

¹ [https://www.treccani.it/enciclopedia/gioco_\(Enciclopedia-dei-ragazzi\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/gioco_(Enciclopedia-dei-ragazzi)/) (23/1/2025)

² [https://www.treccani.it/enciclopedia/gioco_\(Enciclopedia-dei-ragazzi\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/gioco_(Enciclopedia-dei-ragazzi)/) (23/1/2025)

³ [La didattica ludica nell'insegnamento linguistico | Laboratorio Itals](#) (11/1/2024)

dell'alunno in maniera totale, vale a dire le sue emozioni, la sfera affettiva, le capacità cognitive e le capacità relazionali.⁴

Il secondo concetto, ossia il **gioco**, che ha lo scopo di divertire, è una tecnica didattica che, mettendo la motivazione intrinseca al centro dell'apprendimento linguistico, permette il raggiungimento degli obiettivi e delle mete educative che caratterizzano l'educazione linguistica. Nel mondo anglosassone il cosiddetto *game* è basato sulle regole socialmente imposte e accettate dal giocatore. Rappresenta tutte le tecniche e attività evidentemente ludiche che si svolgono in classe con l'obiettivo dell'apprendimento della lingua.⁵ In sintesi, la ludicità è l'attitudine giocosa che anima l'individuo, mentre il gioco è l'attività in cui tale attitudine si esprime concretamente.

2.2. L'importanza del gioco

Esistono abbondanti teorie sul concetto del gioco in rapporto allo sviluppo dell'uomo. Quelle teorie confermano che il gioco, essendo una parte vitale nello sviluppo del bambino, caratterizza tutta l'esistenza dell'uomo.⁶

- Karl Groos definisce il gioco come un esercizio preparatorio dell'uomo alla complessità della vita adulta.⁷
- Édouard Claparède dice che attraverso la cosiddetta *théorie de la catharsis* il gioco è capace di dirigere le tendenze inconscie dell'uomo verso la loro sublimazione e conseguentemente verso la trasformazione degli istinti brutali dell'uomo in forme di arte.⁸
- Sigmund Freud sostiene che il bambino adopera il gioco per mitigare le ansie, le frustrazioni e gli eventi traumatizzanti. Secondo Freud, tali dinamiche ludiche continuano ad esistere anche nella persona adulta.⁹
- Jean Piaget afferma che il gioco ha la funzione di soddisfare l'"io" di una persona perché secondo la sua opinione il gioco è composto da due parti: *assimilation* (l'incorporazione degli eventi, delle cose oppure delle persone nelle strutture psichiche esistenti) e

⁴ [La didattica ludica nell'insegnamento linguistico | Laboratorio Itals](#) (11/1/2024)

⁵ [La didattica ludica nell'insegnamento linguistico | Laboratorio Itals](#) (11/1/2024)

⁶ <https://www.itals.it/la-lingua-giocando-alle-scuole-elementari#1> (11/1/2024)

⁷ <https://www.itals.it/la-lingua-giocando-alle-scuole-elementari#1> (11/1/2024)

⁸ <https://www.itals.it/la-lingua-giocando-alle-scuole-elementari#1> (11/1/2024)

⁹ <https://www.itals.it/la-lingua-giocando-alle-scuole-elementari#1> (11/1/2024)

accomodation (la riorganizzazione delle strutture mentali grazie a nuove esperienze e a nuovi materiali) con la realtà.¹⁰

- Jerome Seymour Bruner è del parere che il gioco sia capace di far uscire il bambino dall'immaturità presente nelle varie fasi dello sviluppo. Avendo in mente l'etologia, Bruner sostiene che la diversità e la durata del gioco varia nell'uomo rispetto all'animale grazie allo sviluppo del linguaggio negli esseri umani.¹¹

Il gioco, essendo lo strumento per la facilitazione dell'apprendimento linguistico, offre un approccio globale e olistico all'esperienza ludica. Esistono diverse componenti che costituiscono il gioco:

- cognitive (es. l'elaborazione di una strategia di gioco, l'apprendimento di regole)
- linguistiche (es. la lettura o la spiegazione di regole, le interazioni spontanee legate al gioco)
- affettive (es. il divertimento, il piacere, la motivazione al gioco)
- sociali (es. la squadra, il gruppo)
- motorie e psicomotorie (es. il movimento, la coordinazione, l'equilibrio)
- emotive (es. la paura, la tensione, il senso di liberazione)
- culturali (es. le regole specifiche, le modalità di relazione e le ritualità che precedono, accompagnano e chiudono il gioco)
- transculturali (es. la necessità delle regole e del rispetto delle stesse) (Caon 2022: 53).

Il gioco è dunque un'esperienza complessa e accattivante non solo perché coinvolge la persona globalmente, ma perché permetta alla persona di apprendere costantemente e naturalmente, espandendo le proprie conoscenze e competenze. C'è un doppio livello di coinvolgimento del soggetto nell'attività ludica:

- sul livello **sincronico** (durante lo svolgimento del gioco) il soggetto possiede la motivazione per partecipare cognitivamente, multisensorialmente ed emozionalmente all'attività
- sul livello **diacronico** (il ripetersi e l'innovandosi del gioco) le competenze del soggetto evolvono costantemente e le motivazioni si rinnovano perché mirano al costante superamento del traguardo raggiunto (Caon 2022: 54).

¹⁰ <https://www.itals.it/la-lingua-giocando-alle-scuole-elementari#1> (11/1/2024)

¹¹ <https://www.itals.it/la-lingua-giocando-alle-scuole-elementari#1> (11/1/2024)

È di particolare importanza sottolineare che il gioco, se viene percepito e vissuto come tale, è in grado di impegnare e divertire nello stesso tempo. Il collegamento tra il divertimento e l'impegno richiama il piacere intrinseco dell'attività senza negare lo sforzo cognitivo o psicofisico (Caon 2022: 54).

2.3. Tra l'apprendimento e l'acquisizione

La differenza tra i termini “apprendimento” e “acquisizione” viene affrontata dallo studioso statunitense Stephen Krashen. Questo linguista ha studiato diverse modalità in cui i bambini imparano in modo naturale la lingua madre e in cui gli studenti vengono istruiti nella seconda lingua. Krashen voleva scoprire se fosse possibile apprendere (anche insegnare) la seconda lingua adoperando le modalità analoghe a quelle che usiamo quando insegniamo a parlare ai bambini. Inoltre, questo linguista voleva vedere se venissero implementate alcune di queste modalità nell'istruzione della seconda lingua, il risultato sarà paragonabile ai bambini che imparano la loro lingua materna in modo naturale. È di vitale importanza introdurre il concetto di cosiddetto *natural approach* (ovvero l'”approccio naturale”), caratteristico per l'interazione mamma-bambino, vale a dire si tratta di tutti i modi verbali e i modi non verbali che fanno parte dell'interazione tra quelli due soggetti.¹²

Sulla base delle sue osservazioni, Krashen ha estratto seguenti ipotesi:

- **L'ordine naturale** - Secondo Krashen, quando impariamo una lingua, lo facciamo in un ordine preciso. Possiamo avere in mente un bambino che impara a parlare, inizia con parole o frasi semplici e dopo fa frasi più intricate. Anche le regole grammaticali vengono imparate una dopo l'altra. Quindi, quando uno insegna una lingua straniera, introduce le regole una dopo l'altra e in quel modo il discente segue un percorso di apprendimento preciso.¹³
- **La comprensione** - Non è possibile per il discente di memorizzare quello che non ha capito. La conclusione è semplice – uno riesce ad immagazzinare ciò che ha capito, ma non riesce né usare né imparare una parola oppure una frase che non ha capito.¹⁴
- **Il monitor** - Si può dire che noi abbiamo un innato meccanismo di controllo sulla propria produzione linguistica – è possibile correggere ciò che diciamo se vediamo un feedback

¹² <https://www.psicologiaedintorni.it/acquisizione-linguistica-e-apprendimento-linguistico/> (29/1/2025)

¹³ <https://www.psicologiaedintorni.it/acquisizione-linguistica-e-apprendimento-linguistico/> (29/1/2025)

¹⁴ <https://www.psicologiaedintorni.it/acquisizione-linguistica-e-apprendimento-linguistico/> (29/1/2025)

“negativo” alla nostra produzione linguistica. Proprio quando il discente interagisce con l’ambiente, è possibile rafforzare la grammatica e correggere i propri errori.¹⁵ L’errore non simboleggia qualcosa di negativo, serve come un segno di progresso che non si basa solo sulle regole grammaticali, ma su una conoscenza “personalizzata” basata sulle ipotesi degli alunni. In primo luogo, l’insegnante corregge gli errori che possono disturbare la comunicazione, mettendo in secondo piano la fluidità e la precisione grammaticale di quali anche dobbiamo tener conto. Quindi, non serve a nulla aborrire gli errori, per di più, l’errore rappresenta la parte indispensabile nel percorso dell’apprendimento di una lingua. L’insegnante potrebbe adoperare le espressioni come “Scusa, come hai detto?”, “Non ho capito.”, “Puoi ripetere?” per far capire che l’errore non simboleggia una cosa cattiva (Bralić 2004: 197).

- **Il filtro affettivo** - Il nostro cervello è nelle condizioni ideali per l’apprendimento quando siamo rilassati e non giudicati. La positività ha un buon effetto sulla memorizzazione delle informazioni e stimola la motivazione per l’apprendimento.¹⁶

Krashen sottolinea le differenze tra l’acquisizione e l’apprendimento linguistico:

- **L’acquisizione** - Ritiene che acquisiamo la lingua materna perché impariamo la lingua senza un’esposizione strutturata didatticamente. In quel modo, l’acquisizione è inconscia e automatica perché l’interazione tra la mamma e il suo bambino non è finalizzata a imparare la lingua materna, il bambino impara la lingua senza sforzo e con piacere, per di più, il bambino si trova in un’ambiente rilassante e giocoso, in cui non è giudicato se sbaglia.¹⁷
- **L’apprendimento** - La lingua viene appresa a scuola in un modo conscio, tramite interazioni strutturate didatticamente e fatte a memorizzare le nuove parole e le regole grammaticali. Una lingua si può apprendere molto bene, ma c’è una divergenza nel modo in cui usiamo una lingua appresa e una lingua acquisita. Diversamente dalla lingua acquisita in modo duraturo, usualmente per sempre; parliamo una lingua appresa con una naturalezza, rispettando pronuncia, sintassi e grammatica.¹⁸

¹⁵ <https://www.psicologiaedintorni.it/acquisizione-linguistica-e-apprendimento-linguistico/> (29/1/2025)

¹⁶ <https://www.psicologiaedintorni.it/acquisizione-linguistica-e-apprendimento-linguistico/> (29/1/2025)

¹⁷ <https://www.psicologiaedintorni.it/acquisizione-linguistica-e-apprendimento-linguistico/> (29/1/2025)

¹⁸ <https://www.psicologiaedintorni.it/acquisizione-linguistica-e-apprendimento-linguistico/> (29/1/2025)

In realtà, se una persona studia la grammatica della lingua italiana, si può dire che desidera apprendere l'italiano. D'altra parte, se qualcuno vive a Roma e deve usare le espressioni italiane nella comunicazione al mercato per acquistare prodotti alimentari, quella persona acquisisce la lingua italiana. La questione resta aperta, quando si apprende la lingua straniera, dove bisogna concentrare la nostra attenzione: sulla forma o sul significato? L'insegnante è in grado di indirizzare il lavoro dell'apprendente, in primo momento l'alunno opera solo sul significato, poi la sua attenzione viene indirizzata verso la forma (Bralić 2006: 212).

Krashen incoraggia l'inclusione nella pratica didattica di momenti e di approcci naturali, piacevoli, e non giudicanti. L'insegnante deve anche tener conto di strutturare il contenuto in modo che si vada da semplice a complesso e che il messaggio sia continuamente comprensibile (usando gesti, immagini e contesto) agli alunni.¹⁹

¹⁹ <https://www.psicologiaedintorni.it/acquisizione-linguistica-e-apprendimento-linguistico/> (29/1/2025)

3. LA GLOTTODIDATTICA LUDICA

3.1. Che cos'è la glottodidattica ludica?

Nonostante una vasta bibliografia della glottodidattica ludica, non esiste una definizione esplicita e comunemente accettata per descrivere la glottodidattica ludica. Secondo le parole di Fabio Caon la glottodidattica ludica è “una metodologia che realizza coerentemente in modelli operativi e in tecniche glottodidattiche i principi fondanti dell’approccio comunicativo basato su una psicologia umanistica della ‘persona che apprende’” (Caon 2022: 59).

Quella “**persona che apprende**” viene guidata dall’insegnante che:

- promuove lo sviluppo globale dell’alunno grazie alla ludicità; l’insegnante mira a creare un ambiente positivo, senza stress, per di più motivare gli alunni ad imparare con piacere, permettendo agli alunni di affrontare in modo sereno lo studio della lingua; coinvolgendo nel processo educativo la dimensione cognitiva, emotiva, sociale e sensomotoria
- fa uso del gioco per conseguire mete educative e abilità linguistiche; adoperando il gioco è possibile assumere e rielaborare i dati della realtà, pure espandere e organizzare le conoscenze in reti concettuali più complesse, con l’allievo al centro del suo percorso formativo (Caon 2022: 59).

Uno dei “padri” della glottodidattica italiana, Giovanni Freddi, studiando la natura del gioco, nel suo libro *Azione, gioco, lingua* ha individuato la necessità pragmatica di **agire** e quella psicologica di **giocare** come due motivazioni fondanti di un processo complesso e totalizzante come l’acquisizione della lingua materna. Per poter realizzare una glottodidattica *tout court* è indispensabile individuare le altre parole chiave che stanno alla base di una metodologia ludica per bambini (Caon 2022: 59):

- **Sensorialità** - Gli studi che hanno a che fare con il funzionamento neuro-sensoriale dell’uomo enfatizzano l’importanza del coinvolgimento di tutti i canali sensoriali nel processo di comunicazione-significazione. Quindi, per la natura stessa del gioco, la glottodidattica ludica richiede esperienze multisensoriali che rendono più completo e produttivo l’apprendimento linguistico grazie ai canali sensoriali comunemente dimenticati dalla scuola (Caon 2022: 60).
- **Motricità** - Il movimento è un aspetto imprescindibile in tutte le manifestazioni umane, un’esperienza vitale e creativa che si può trovare in linguaggi come la danza, il mimo, la

musica e la gestualità. Avendo in mente la prospettiva glottodidattica, sensorialità e motricità coincidono nei percorsi di insegnamento-apprendimento che includono linguaggi verbali e non verbali (Caon 2022: 60).

- **Semioticità** - La metodologia ludica offre un contesto eccellente per l'armonizzazione della parola con suoni, gesti, ambienti ed oggetti dello scenario comunicativo. Anche è cruciale menzionare la pluralità di linguaggi che definiscono la complessità della comunicazione (Caon 2022: 60).
- **Relazionalità** - La capacità di mettersi in relazione con gli altri è molto importante per l'aggiustamento del bambino nel mondo reale. La lingua viene appresa con le altre persone e dalle altre persone in uno scambio dialogico e conseguentemente, l'alunno è in grado di interiorizzare le regole sociali che governano gli scambi comunicativi. Il bambino deve stabilire un tipo del rapporto con i pari e con gli adulti usando la lingua che soddisfa bisogni e interessi rilevanti (Caon 2022: 60).
- **Pragmaticità** - La lingua permette di "fare" cose e perciò in un contesto ludico la lingua è adoperata con lo scopo di giocare e di influenzare le azioni degli altri (Caon 2022: 61).
- **Espressività** - Il gioco offre tante possibilità – uno può immaginare, creare con la fantasia, fingere, esprimere sogni, emozioni ed esperienze. In quel modo, gli alunni possono recuperare una dimensione emotiva, di coinvolgimento affettivo, che può facilitare il processo di acquisizione (Caon 2022: 61).
- **Autenticità** - Il gioco rende psicologicamente autentica qualsiasi situazione (pensiamo ai giochi di simulazione dei bambini) e perciò incentiva un'immersione in ciò che si sta facendo (Caon 2022: 61).
- **Biculturalismo e comunicazione interculturale** - Quando si parla di apprendimento di una lingua, necessita dire che imparare una lingua significa anche imparare la cultura e i valori di particolare comunità linguistica. Uno deve comprendere diverse modalità di comportamento sociale e diversi modi di veicolare comunicativamente tali valori (Caon 2022: 61). Inoltre, per arricchire ulteriormente l'apprendimento, possiamo integrare anche il concetto di "relativismo culturale" secondo il quale ogni cultura opera sui propri principi e per cui deve essere rispettata. Questo approccio può tradursi in tre tipi di comportamento pratico che gli insegnanti possono applicare nelle attività didattiche:

- “tolleranza per il diverso”: non presenta un atteggiamento assai positivo, si limita al comportamento di tolleranza verso l’altro che ovviamente non vuole essere semplicemente “tollerato”
- “interesse” per il diverso: si cerca di trovare le differenze tra le culture e il modo come quelle differenze possono servire da arricchimento
- assunzione di modelli della cultura del diverso (Balboni 2002: 159).

È fondamentale educare i bambini affinché percepiscano la lingua straniera e le culture diverse come risorse che arricchiscono la loro cultura, aiutandoli a comprendere che le differenze tra le persone non costituiscono un ostacolo, ma rappresentano invece un'opportunità di crescita e vantaggio.

- **Naturalità** - L’acquisizione della L1 si verifica in un contesto che unisce diversi aspetti (neurologici, emotivi, affettivi, sociali) e conseguentemente il bambino interagisce con l’ambiente che lo circonda, concentrandosi più sul significato dei messaggi che sulla forma che quelli messaggi assumono. Dopo di questo, il bambino riceve un tipo di feedback che mira ad autocorrezione dei propri sbagli. La sfida qui è generare un tipo di ambiente di apprendimento della lingua straniera analogo a quello della lingua materna che favorisce il processo inconsapevole di “acquisizione” stabile della lingua più che quello di “apprendimento”. Il contesto ludico è infatti ideale per ricostruire la situazione “naturale” che si ha con la lingua materna e per stimolare motivazione e coinvolgimento cognitivo ed emotivo che mirano all’attivazione del processo di acquisizione linguistica (Caon 2022: 62).

3.2. La storia della glottodidattica ludica

Il termine latino *ludus* nei tempi antichi non simboleggiava solamente il “gioco”, ma indicava anche il luogo dove l’insegnante teneva le sue lezioni, la scuola; per precisare la “scuola dell’alfabeto” o “scuola elementare” (*ludus litterarius*) (Sudati 2013: 213).

La glottodidattica ludica è basata in primo luogo sull’approccio umanistico-affettivo all’insegnamento/apprendimento della L2. Quell’approccio ha le sue origini nella psicologia umanistica che si è sviluppata negli Stati Uniti negli anni ’60 del Novecento. La psicologia umanistica si basa su una concezione ottimistica della natura umana e mette a fuoco la crescita personale dell’individuo (ingl. *personal growth*) (Sudati 2013: 212).

La psicologia umanistica s'incentra sull'apprendente e non sul docente perché l'alunno è quello che impara, soprattutto facendo e partecipando totalmente al processo di apprendimento linguistico. Inoltre, l'alunno controlla la natura e lo sviluppo del processo tramite l'autovalutazione (Sudati 2013: 212).

Questa disciplina prende in considerazione anche le componenti psico-affettive e motivazionali della persona che possono influenzare il suo processo di apprendimento. L'apprendimento della L2 s'inserisce in quadro di sviluppo completamente personale che include la componente affettiva, la motivazione e i tratti psicologici soggettivi della persona che impara la L2. La glottodidattica ludica appartiene all'orientamento umanistico affettivo (che include *Natural Approach*, *Suggestopedia*, *Silent Way* e *Total Physical Response*) grazie agli obiettivi comuni:

- l'eliminazione di stress, ansia e insicurezza
- la memorizzazione a lungo termine
- il coinvolgimento di alunno nel processo educativo come soggetto dinamico e produttivo (Sudati 2013: 212).

Il primo obiettivo (l'eliminazione di stress, ansia e insicurezza) è collegato al cosiddetto "filtro affettivo" che indica le variabili affettive e psicologiche che influenzano il processo di apprendimento linguistico. Ad esempio, quando il filtro è attivato, vale a dire quando l'alunno non ha motivazione oppure la fiducia in sé stesso, l'acquisizione della L2 viene ostacolata. Secondo l'approccio umanistico-affettivo l'insegnante dovrebbe essere capace di eliminare possibili filtri affettivi e avere in mente le esperienze personali degli alunni (Sudati 2013: 212).

Inoltre, l'approccio con cui la glottodidattica ludica si può connettere, è l'approccio funzionale-comunicativo. Quel tipo di approccio mette a fuoco la componente comunicativa in L2. Visto che il gioco valorizza la funzione comunicativa della lingua, quei due processi hanno molto in comune: entrambi incentrano l'attenzione sui bisogni comunicativi dell'alunno, coinvolgono l'alunno attivamente e includono la componente sociale e culturale della comunicazione. Inoltre, per i due principi è cruciale l'interazione tra gli alunni perché l'interazione simboleggia la componente base di ogni processo didattico (Sudati 2013: 212).

3.3. Le caratteristiche della glottodidattica ludica

Avendo in mente l'affermazione di Alexander von Humboldt che dice: "non si può insegnare una lingua, si possono solo creare le condizioni perché qualcuno le apprenda", si può concludere che

l'ambiente e il clima che l'insegnante realizza nel gioco didattico rappresenta un condizione favorevole per l'apprendimento di successo, vale a dire un apprendimento profondo e costante (Caon 2022: 62). Scegliere la metodologia ludica significa:

1) **Creare un contesto favorevole all'apprendimento linguistico**

Per facilitare l'apprendimento di una lingua, è fondamentale creare un contesto che stimoli cognitivamente gli alunni, ma che al contempo non è stressante, dove possano partecipare attivamente ad attività che li portino a scoprire e usare un nuovo codice linguistico. È cruciale promuovere la motivazione intrinseca, legata al piacere dell'apprendimento. In un simile ambiente, l'alunno è in grado di:

- usare la lingua nella vita quotidiana (es. socializzare, interagire, conoscere)
- scoprire la lingua attraverso la sfida
- utilizzare la lingua per scopi autentici (es. l'interagire e il giocare stesso).

Utilizzando il gioco, le persone che non parlano la stessa lingua riescono a comunicare in una lingua straniera rispettando le "regole del gioco". Durante il gioco, l'alunno usa la lingua per raggiungere obiettivi specifici e completare il gioco. Inoltre, quando si concentra sull'aspetto pratico del gioco, l'attenzione dell'alunno si sposta dal focus sulla forma linguistica al significato trasmesso dalla lingua (Caon 2022: 63).

2) **Immergere l'alunno totalmente nel processo dell'acquisizione linguistica**

Il gioco stimola diversi sensi e modalità percettive. Per i bambini, è un modo speciale per connettersi con il mondo che li circonda. Attraverso il gioco, si sviluppano relazioni sociali, si esplora, si scopre e si impara, organizzando poi queste informazioni in concetti più complessi. Gli alunni in tal modo sono completamente coinvolti nelle attività ludiche, che attivano le loro capacità cognitive, emozionali, motorie e linguistiche. Questo vale anche per gli studenti più grandi. L'insegnante deve scegliere attività ludiche che corrispondano agli interessi e alle capacità cognitive e linguistiche degli studenti, rendendole stimolanti (ad esempio, con adolescenti o adulti si parla di attività "sfidanti" piuttosto che di "giochi") (Caon 2022: 63).

3) **Stimolare la partecipazione attiva degli alunni**

Rispetto ad altre attività, il gioco coinvolge l'alunno immediatamente, favorendo la sua interazione con i compagni. Non solo gli permette di ascoltare, ma anche di usare la lingua in modo pratico. In questo modo, l'alunno diventa protagonista del proprio apprendimento,

interagisce con gli altri e può fare leva su conoscenze e abilità precedenti, che non sono sempre legate alla lingua (Caon 2022: 64).

4) **Apprendere attraverso l'azione**

Coinvolgere l'alunno fisicamente aiuta a rendere l'acquisizione della lingua più solida e duratura. L'aspetto del "fare" include:

- Usare la lingua in modo attivo, cioè impararla e utilizzarla per comunicare in modo autentico, con uno scopo che non è già conosciuto dall'insegnante o dai compagni (come nei role-play). In questo modo, il gioco non si limita a combinare il dire e il fare, ma stimola un uso creativo della lingua che influenza anche le azioni degli altri.
- Creare giochi (ad esempio, memory, domino, giochi a percorso) per i compagni coinvolge l'alunno e lo spinge ad usare la lingua in modo genuino.
- Inventare giochi permette agli alunni di sviluppare la propria creatività, progettare e sentirsi proprietari del gioco creato. Questo processo aiuta sia a migliorare le capacità logiche e cognitive legate alla progettazione del gioco, sia a favorire le interazioni sociali. In un contesto di lingua straniera, ad esempio, può essere sufficiente imparare autenticamente il lessico relativo ai materiali necessari per il gioco o le istruzioni per la sua costruzione (Caon 2022: 65).

5) **Apprendere attraverso il *problem solving***

Un aspetto importante nell'acquisizione di una lingua è collegare l'apprendimento al gioco che stimola l'esplorazione, la scoperta, la formulazione di ipotesi, il confronto con i compagni e la verifica delle soluzioni. Nel contesto del gioco didattico, dove si incoraggia la curiosità, proporre problemi da risolvere aiuta a trovare soluzioni logiche e creative, utilizzando anche strategie comunicative precise. Quando l'insegnante usa tecniche ludiche per permettere agli alunni di "scoprire" una lingua straniera, allo stesso tempo favorisce la loro capacità di fare ipotesi su come funziona la lingua. Così, la conoscenza nasce da un processo autonomo, non solo dai contenuti preparati dall'insegnante (Caon 2022: 65).

6) **Apprendere competenze linguistiche e sociali**

Il gioco può essere visto come un modo per accettare, rispettare e interiorizzare regole condivise. Quando l'insegnante guida il gioco, insegna agli alunni l'autocontrollo e il rispetto reciproco, ma si mantiene comunque il divertimento. Unendo competizione e collaborazione, si può creare una competizione "sana". Questo significa che i giochi di squadra favoriscono la

cooperazione e il supporto tra i membri, e l'insegnante può includere attività cooperative e di tutorato tra pari. Per questo, è utile proporre giochi dove l'obiettivo si raggiunge solo attraverso la cooperazione, l'interazione e la condivisione di informazioni, creando un legame di interdipendenza tra i membri del gruppo (Caon 2022: 65).

7) **Sfidare sé stessi e gli altri**

Nel gioco, due elementi essenziali sono la sfida e la competizione “sana”. In questo modo, gli alunni sono spinti a confrontarsi con sé stessi e con gli altri. Se gestita correttamente, la sfida può motivare e servire da una fonte di divertimento. L'insegnante può sfruttare la sfida per unire il piacere con l'impegno cognitivo (ad esempio, in un gioco come la battaglia navale, l'insegnante può incoraggiare gli alunni a usare le regole grammaticali, come costruire una frase con un complemento di termine quando “colpiscono” una nave) (Caon 2022: 66).

8) **Sviluppare consapevolezza delle strategie di apprendimento e delle conoscenze acquisite**

Perché il gioco diventi parte del processo di insegnamento-apprendimento, non è sufficiente giocare frequentemente, ma è necessario un legame strutturato tra il gioco e l'apprendimento. Questo legame può avvenire dopo il gioco, quando si fa una sintesi delle attività svolte e si riflette su cosa è stato appreso. Dopo aver giocato, gli alunni devono capire che:

- hanno imparato alcuni aspetti della lingua
- hanno usato la lingua per comunicare con i compagni, non solo attraverso gli esercizi formali o grammaticali
- hanno scoperto che la lingua è un gioco sociale, un puzzle da risolvere passo dopo passo.

I giochi possono includere anche una riflessione dopo aver svolto le attività, per comprendere gli aspetti educativi e pratici del gioco. L'insegnante deve spiegare l'obiettivo educativo del gioco, che diventa uno strumento utile per migliorare l'apprendimento e per raggiungere obiettivi didattici. Inoltre, integrare il gioco con una didattica metacognitiva, che aiuti gli alunni a essere consapevoli di ciò che hanno imparato insieme agli altri, è un passo fondamentale nel processo educativo (Caon 2022: 66).

9) **Riflettere sulla propria cultura e comprendere le culture altrui**

I giochi tradizionali sono un'ottima occasione per usare la lingua in modo autentico e per esplorare le differenze culturali. In questo modo, si possono scoprire le diverse abitudini e bisogni tra i popoli, così come i “piaceri” comuni. Questo aiuta a riflettere sull'arricchimento

culturale che deriva dallo scambio tra le culture e promuove il rispetto, la curiosità e l'interesse verso gli altri (Caon 2022: 67).

3.4. La motivazione e la glottodidattica ludica

Si può dire che gli studi sull'argomento di motivazione appartengono all'ambito della psicologia e psicopedagogia, ma c'è anche un'ampia gamma di letteratura che ha a che fare con la motivazione nell'apprendimento delle lingue. Gli psicologi Richard Ryan ed Edward Deci (2000) propongono una definizione generale della motivazione e affermano che: “la motivazione concerne l'energia, la direzione, la persistenza e l'equifinalità, tutti gli aspetti delle attivazioni e dell'intenzione.” Adoperando quella definizione, possiamo affermare che uno studente “motivato” rappresenta un soggetto che si attiva per una causa interna oppure esterna, seguendo un percorso specifico per ottenere un obiettivo. Secondo Caon esistono due variabili che si associano alla nozione di motivazione, l'intensità e la persistenza, collegate con i fattori che determinano lo sforzo dedicato a raggiungere un obiettivo e l'abilità di mantenere la motivazione nel corso del tempo (Caon 2020: 439).

Ogni alunno possiede le proprie motivazioni, in scuola o in relazione a un soggetto specifico, che attivano le emozioni e i diversi processi cognitivi (es. serenità o ansia, relazione positiva o relazione negativa con l'insegnante o l'argomento, affinità con interessi personali). Ci sono due tipi di motivazione, molto spesso considerate coppie in opposizione: intrinseca/autodiretta al contrario di estrinseca/diretta da altri, strumentale al contrario di integrativa. Infatti, è indispensabile menzionare che la motivazione sia un sistema integrato di variabili influenzati dai contesti socio-culturali e dalle tipologie di relazioni. Per questo, non possono fornire una struttura univoca e costante (Caon 2020: 440). Anche Ryan e Deci affermano che “anche se la motivazione viene spesso trattata come un costrutto singolare, anche una riflessione superficiale suggerisce che le persone agiscono in base ai fattori molto diversi, con esperienze e conseguenze molto diverse.” La distinzione tra la motivazione intrinseca ed estrinseca è di particolare interesse per l'insegnamento delle lingue da un punto di vista umanistico. Possiamo definire la **motivazione intrinseca** come la condizione in cui uno studente trova autonomamente interessi, necessità, desideri, curiosità e piacere nell'apprendimento. D'altronde, la definizione può essere definita come **estrinseca** quando le ragioni per l'apprendimento di una lingua non sono ancorate in fattori

personali, ma hanno i legami con i fattori esterni (es. la gratificazione o la ricompensa dall'insegnante) (Caon 2020: 440).

Se l'obiettivo dell'insegnamento, secondo una visione umanistica, è valorizzare ogni individuo e aiutarlo a sviluppare i propri talenti, la motivazione intrinseca diventa particolarmente importante perché in quel modo l'individuo può vedere il suo lavoro accademico come un mezzo di realizzazione personale. Al contrario, quando gli alunni sono motivati da fattori esterni, si crea una dipendenza tra l'insegnante e l'alunno, che può impedire lo sviluppo di strategie cognitive e metacognitive e limitare la capacità di prendere decisioni autonome (Caon 2020: 441).

Gli studiosi della glottodidattica ludica sottolineano che per promuovere un apprendimento linguistico significativo e stabile, l'insegnante dovrebbe stimolare la motivazione intrinseca degli studenti, attraverso:

- **Contenuti:** soddisfare i loro interessi e bisogni. Qui può essere incluso l'apprendimento basato sulle esigenze degli alunni, vale a dire l'insegnante adatta il contenuto alle esigenze specifiche della classe. Ad esempio, se gli alunni imparano una nuova lingua, l'insegnante può proporre gli esercizi di vocabolario aggiuntivi.
- **Metodologie:** adottare approcci che stimolino processi cognitivi significativi, come il problem solving, attività complesse, progetti di gruppo e giochi cognitivi. Ad esempio, se ci riferiamo ai giochi cognitivi, l'insegnante può adoperare puzzle, rompicapo o giochi di strategia in classe per stimolare gli alunni a sviluppare il pensiero logico.
- **Risorse e materiali didattici:** utilizzare strumenti adeguati per favorire l'apprendimento. L'insegnante può usare gli strumenti digitali, ad esempio le piattaforme interattive come *Kahoot!* per i quiz oppure *Google Classroom* per condividere risorse e compiti.
- **Relazioni:** costruire un ambiente di fiducia, chiarezza e comunicazione efficace, basato sull'ascolto attivo, la responsabilità condivisa e l'autorità dell'insegnante. L'insegnante ascolta attentamente quando gli alunni condividono le proprie idee e incoraggia il dialogo aperto, in quel modo mostrando rispetto per i loro pensieri e sentimenti.

3.5. I pregiudizi verso la glottodidattica ludica

La glottodidattica ludica, essendo una parte insignificante della scuola in relazione allo studio-lavoro, è poco riconosciuta al di là dell'ambito della scuola primaria e quella dell'infanzia. Da quel fatto si può concludere che la metodologia ludica è fruibile solo con gli alunni piccoli, vale a dire

gli alunni collocati nella fascia “infanzia” della vita. Qui si può aggregare il fatto che la dimensione del gioco (e della piacevolezza e del divertimento in generale) viene costantemente contrapposta alla dimensione studio, ritenuta come un’attività “seria” che costa fatica. Il gioco resta un tipo di svago mentre lo studio-lavoro è rappresentativo per l’ambiente scolastico (Caon 2022: 55).

In secondo luogo, il gioco serve da una funzione “riempitiva”, rappresenta solamente l’intervallo tra varie attività, utile per recuperare le energie e le motivazioni prima di tornare all’impegno vero e proprio, ovvero lo studio che “è tanto più ‘serio’ quanto più è legato al concetto, appunto, di fatica, di costrizione” (Caon 2022: 55).

Per mettere in chiaro i punti focali della didattica ludica è necessario decostruire quelli due pregiudizi:

- Avendo in mente il primo pregiudizio, è possibile notare che già un secolo fa Lev Vygotsky ha notato che il gioco non rappresenta una parte temporale dell’infanzia, ma che il concetto del gioco è onnipresente durante il corso della vita di un essere umano, solamente assumendo diverse funzioni dopo il periodo di infanzia.
- D’altra parte, per chiarire il secondo pregiudizio è fondamentale fare la distinzione tra gioco libero e gioco didattico. Solo quel secondo ha a che fare con la scuola e l’istruzione formale (Caon 2022: 55).

La distinzione si ha grazie ad Aldo Visalberghi, il cui equivale il gioco libero al termine “attività ludica” e il gioco didattico al termine “attività ludiforme”. Ci sono quattro punti salienti dell’attività ludica:

- è impegnativa: anticipa un coinvolgimento psico-fisico, cognitivo e affettivo
- è continuativa: ha il suo avvento nell’infanzia e continua ad avere un ruolo indispensabile nella vita dell’adolescente e dell’adulto
- è progressiva: si rinnova costantemente, ha l’effetto positivo sulla crescita cognitiva, relazionale ed affettiva
- non è funzionale: è autotelica (ha scopo in sé stessa) (Caon 2022: 56).

L’attività ludiforme condivide tre punti focali con quella ludica, vale a dire è impegnativa, continuativa e progressiva, ma non è autotelica. Questo significa che con la fine del gioco finisce anche l’evento sociale e cognitivo/emotivo. Il gioco didattico persegue quello che si trova oltre il gioco stesso, ossia l’apprendimento linguistico (Caon 2022: 56).

3.6. La glottodidattica ludica attraverso la rete, il computer e la multimedialità

Negli ultimi anni nell'ambito della didattica ludica si sono presentati alcuni concetti e termini che hanno a che fare con la rete: *gamification*, *edutainment* e *serious games*.

Possiamo definire la **gamification** come la pratica di elementi presi in uso dal mondo dei (video)giochi e di dinamiche ludiche per attività che non sono necessariamente in connessione con il gioco e che si svolgono in contesti non ludici (cioè le reti sociali in cui possiamo facilmente reperire tali elementi). Questo serve a motivare, influenzare e modificare il comportamento delle persone e nello stesso tempo favorire la nascita e il consolidamento di interesse attivo da parte dei fruitori che sono associati ad un messaggio (Caon 2022: 72).

Gli autori Gabe Zichermann e Christopher Cunningham (2011), che mettono a fuoco la facilitazione come lo scopo principale della *gamification*, sostengono che l'aspetto estetico sia la prima cosa che suscita l'interesse degli alunni. Anche se le meccaniche basilari di gioco che coinvolgono il giocatore sono importanti, ciò che li ha attratti all'esperienza è stato qualcosa di diverso, pensato per suscitare un interesse specifico.

Un altro autore, Karl Kapp (2012), è di parere che l'assegnazione di punti alle attività, il feedback e la consolazione alla collaborazione sui progetti siano fondamentali per molti professionisti dell'educazione. La *gamification* è in grado di creare un altro livello di interesse e di intrecciare tutti quelli elementi summenzionati in uno spazio giocoso che coinvolge, motiva e educa l'alunno. D'altra parte, i termini **edutainment** (che viene adoperato fin dagli anni Settanta) e *serious games* (usato dall'anno 1968 in poi) sono connessi allo studio e all'ideazione di videogiochi creati specificamente a scopi (glotto)didattici. Secondo Lombardi (2013) il **serious gaming** rappresenta: "la volontà di recuperare la dignità del gioco negli ambiti dell'educazione e della formazione professionale usando le peculiarità del videogame per affinare la percezione, l'attenzione, la memoria, il cosiddetto *learning by doing* e l'apprendimento contenutistico." Il termine *edutainment* include "tutte quelle attività e prodotti tecnologici aventi come scopo congiunto l'educazione e il divertimento."

È indispensabile menzionare la dimensione estetica che è di grande importanza nell'ambito della *gamification*. I videogiochi (o le altre forme di apprendimento ludico) su computer e altri dispositivi (tablet, telefoni, ecc.) devono essere di grande bellezza estetica, molto curati sia sul piano formale che funzionale. L'importanza dell'estetica nell'ambito della *gamification* è sopportata dalla ricerca di John Schumann sulla motivazione basata sul cosiddetto *input appraisal*.

Secondo quell'*input appraisal*, i primi due di cinque elementi che creano motivazione intrinseca per apprendere la lingua sono la novità e la bellezza dell'input e delle attività proposte (Caon 2022: 73). La facilitazione glottodidattica può essere migliorata tramite la *gamification*, che offre diversi vantaggi:

- **Contesti sfidanti ma piacevoli:** crea esperienze stimolanti cognitivamente, ma anche emozionalmente coinvolgenti, come i giochi di avventura. Ogni gioco inizia con un tipo di azione che spinge l'alunno a prendere l'iniziativa. In quel modo, il gioco suscita l'interesse dagli alunni fin dall'inizio. L'azione può essere: trovare una mappa, cercare un rifugio, raccogliere pezzi di qualcosa e così via.
- **Multimedialità:** grazie all'associazione simultanea di segno, parola e immagine, favorisce l'acquisizione linguistica, stimolando diversi sensi e collegando le competenze trasversali.
- **Interazione attiva:** consente agli studenti di apprendere autonomamente, riducendo ansia e stress, e offre una valutazione indipendente dal docente. Ad esempio, l'insegnante può implementare le classifiche che creano un senso di competizione amichevole; in quel modo, l'alunno confronta il suo progresso con i progressi dei suoi pari. Quel fatto può stimolare la motivazione e incoraggiare l'alunno di cercare di migliorare mentre vede il suo nome scalare le classifiche.
- **Esperienza olistica:** l'alunno è protagonista del proprio apprendimento, utilizzando diverse memorie (visiva, uditiva, motoria) per consolidare lessico e strutture linguistiche (Caon 2022: 73). La *gamification* offre le esperienze che sono personalizzate, fatte su misura per le esigenze e le preferenze di ogni alunno. Gli alunni possono scegliere i loro avatar, personalizzare i loro percorsi di apprendimento e partecipare nelle attività che gli interessano.

3.7. Le tipologie di giochi ludici

Il gioco serve come uno strumento che facilita lo sviluppo e la maturazione del bambino, per di più rappresenta il mezzo con il quale il bambino assimila il reale, riporta tante classificazioni grazie alla sua natura complessa e poliedrica. Ci sono tante tipologie di gioco, esse dipendono in primo luogo dall'età dei bambini in questione. Nei primi mesi di vita, il neonato non può afferrare oggetti oppure giocare all'aperto, ma l'attività idonea per il neonato sono le palestrine (un tappetino con giochini penzolanti). Anche il metodo montessoriano è popolare grazie all'uso di materiali naturali

(ad esempio i giochi di legno).²⁰ Esistono anche i giochi cooperativi o competitivi, liberi o di regole; persino la classificazione può variare dipendendo dallo spazio del gioco (all'aperto o al chiuso) o dall'organizzazione (di gruppo o individuali). È indispensabile dire che giocare all'aria aperta porta numerosi benefici ai bambini, tra cui:

- riconnessione con la natura e l'ambiente
- miglioramento di concentrazione e di attenzione
- rafforzamento del benessere psico-fisico
- assorbimento di vitamina D e calcio
- disconnessione dai mezzi elettronici di intrattenimento (ad esempio smartphone)
- senso di libertà
- rilassamento mentale e socializzazione con gli altri bambini.²¹

D'altra parte, esiste una classificazione che si incentra sullo sviluppo del bambino nel corso della sua maturazione psicologica. Questa classificazione viene proposta in primo piano da Édouard Claparède (1873-1940), un rinomato psicologo e pedagogista svizzero, che voleva mettere in pratica la cosiddetta "scuola su misura". La pedagogia di Claparède si può paragonare al lavoro di un sarto che mira a realizzare un abito prendendo le misure della persona per cui sta cucendo l'abito. Secondo Claparède, un buon insegnante dovrebbe essere in grado di personalizzare l'educazione, considerando le esigenze di apprendimento di ogni individuo (i suoi ritmi, i suoi interessi e le sue capacità). L'insegnante gioca il ruolo di facilitatore oppure guida, lui/lei aiuta gli studenti a esplorare e a costruire la conoscenza in modo autonomo, senza limitarsi a trasmettere informazioni in maniera unidirezionale. L'apprendimento diventa molto più efficace quando il bambino si può connettere con la materia e quando è coinvolto attivamente nel processo educativo.²²

La classificazione proposta da Édouard Claparède all'inizio del XX secolo, viene ripresa da Jean Piaget (1896-1980) alla metà dello stesso secolo. La classificazione lega gli stadi di sviluppo del gioco con la maturazione cognitiva del bambino e comprende tre fasi e i giochi appropriati:

²⁰ <https://www.duinfanzia.com/blog/consigli-pratici/cosa-rappresenta-il-gioco-per-i-bambini#:~:text=Jean%20Piaget%20sostiene%20che%20lo,il%20bambino%20impara%20e%20cresce> (29/11/2024)

²¹ <https://www.duinfanzia.com/blog/consigli-pratici/cosa-rappresenta-il-gioco-per-i-bambini#:~:text=Jean%20Piaget%20sostiene%20che%20lo,il%20bambino%20impara%20e%20cresce> (29/11/2024)

²² <https://psiche.altervista.org/la-scuola-su-misura-di-edouard-claparede/> (4/12/2024)

- la prima fase – *giochi di esercizio*
- la seconda fase – *giochi simbolici*
- la terza fase – *giochi di regole*

Sebbene la classificazione sia stata proposta da Claparède e poi ripresa da Piaget, vari tipi di esercizi per ogni categoria sono stati aggiunti e arricchiti da Fabio Caon (il docente di didattica delle lingue e di comunicazione interculturale), come risultato della sua ricerca.

a) Giochi di esercizio

Nella prima fase, che inizia con la nascita del bambino e dura fino al secondo anno della vita, il bambino sviluppa l'intelligenza sensomotora grazie a tutti e cinque i sensi. In questa fase il bambino esplora l'ambiente circostante e acquisisce pian piano il controllo degli arti. La prima fase (la fase dei *giochi di esercizio*) è caratterizzata da imitazione che serve a imparare a riconoscere e a esprimere le emozioni (Ianes 2019: 37). In quel senso, le attività servono ad esercitare e fissare lessico e strutture della lingua grazie alla componente sfida o a un limite prefissato di tempo.

Le attività sono seguenti:

- ripetizioni (di parole, frasi, testi, filastrocche, poesie, canzoni ecc.)
- composizioni, scomposizioni, ricomposizioni, associazioni di parole-immagini, testi-immagini
- incastri di battute in un dialogo, incastro/abbinamento
- catene di parole, frasi, dialoghi a catena
- giochi di movimento (es. TPR)
- interviste e questionari con input linguistico molto controllato
- giochi di natura insiemistica: classificazioni, giochi di seriazione, giochi di inclusione ed esclusione (es. caccia all'intruso)
- giochi epistemici legati al *problem solving*, gioco dei perché
- giochi di enigmistica: cruciverba, crucintarsi (il crucintarsi è un gioco tra un cruciverba e un puzzle), acrostici, anagrammi, rebus, ricerche di parole proposte in uno schema (Caon 2022: 70).

b) Giochi simbolici

La seconda fase, che dura dal secondo al settimo anno della vita, corrisponde allo sviluppo dell'intelligenza pre-operatoria. Nel corso di quei cinque anni il bambino impara gradualmente a

rappresentare la realtà, che si distingue dalla fantasia e a operare con i simboli. L'avanzamento del linguaggio è importante per la fase dei *giochi simbolici* perché il linguaggio amplia le possibilità di gioco, il bambino è in grado di agire sugli oggetti, di stabilire relazioni fra di essi e di dare ad essi una collocazione spaziotemporale (Ianes 2019: 37).

Questa categoria comprende gli esercizi didattici liberi e creativi che coinvolgono lingua e linguaggi non verbali:

- attività espressive, ritmiche, musicali, teatrali
- attività di mimica
- attività di canto collegato alla gestualità
- filastrocche collegate a ritmo e gestualità
- attività di transcodificazione, di passaggio da codice verbale a iconico o motorio
- creazione di cartelloni, collage
- fumetti
- giochi di memoria: *memory*, indovinelli, Gioco di Kim
- drammatizzazione di scenette, storie
- giochi di simulazione, del 'far finta che', del 'se fossi' (Caon 2022: 70).

c) **Giochi di regole**

La terza tappa (da sette a undici anni) è caratterizzata per l'acquisizione cognitiva delle operazioni concrete e formali. Nella fase dei *giochi di regole* il bambino sviluppa il concetto di regole, modificandole allo stesso tempo a proprio vantaggio senza uno stabilimento delle regole vero e proprio (Ianes 2019: 37).

Giochi di regole, che sottolineano l'importanza e la funzione dei ruoli dei parlanti, sono ad esempio:

- giochi dell'assumere ruoli (tassista-cliente, insegnante-bidello, madre-figlio) basati sui comportamenti codificati sul piano sociale e linguistico
- giochi comunicativi basati sull'*information gap* e sull'*opinion gap*, con libero reimpiego della lingua acquisita o con utilizzo di un numero controllato di strutture
- giochi tradizionali, le cui regole possono essere oggetto di analisi interculturale: caccia al tesoro, campana
- giochi che utilizzano griglie grafiche, schemi, percorsi: gioco dell'oca, *snakes and ladders*
- battaglia navale

- domino di sillabe, di parole (ad es. nome-aggettivo/verbo), di immagine-parola/frase
- giochi di carte in cui si usano, ad esempio, regole di giochi noti, applicandole all'apprendimento della lingua
- tria/tris/filetto, in cui si deve fare tris risolvendo quesiti linguistici (frasi da riordinare, associare aggettivi a nomi, cloze) (Caon 2022: 71).

4. IL METODO TPR

Il metodo della Risposta Fisica Totale, oppure il cosiddetto *Total Physical Response* in inglese, è un metodo di insegnamento della lingua che si incentra sulla coordinazione di parole e di movimento; mira ad insegnare la lingua attraverso l'attività fisica (motoria). Ideato da James Asher (il professore di psicologia all'Università di San José in California), si ispira a diverse tradizioni: la psicologia dello sviluppo, la teoria dell'apprendimento, la pedagogia umanistica e le procedure di insegnamento delle lingue proposte da Harold e Dorothy Palmer. Asher ritiene che il discorso rivolto ai bambini sia maggiormente composto da comandi, ai quali i bambini rispondono fisicamente prima di produrre una risposta verbale. Lui anche sottolinea l'importanza dei fattori affettivi (emotivi) nell'apprendimento linguistico e perciò il metodo che è poco impegnativo in termini di produzione linguistica riduce lo stress dei discenti e crea uno stato d'animo positivo (Richards, Rodgers 2001: 73).

Il metodo TPR è in primo luogo basato sull'aspetto grammaticale della lingua. Secondo Asher, la maggioranza della struttura grammaticale della lingua di arrivo e le numerose parole possono essere imparate adoperando l'imperativo nell'insegnamento della lingua. Vede il verbo, particolarmente il verbo all'imperativo, come il punto focale attorno al quale sono organizzati l'uso e l'apprendimento della lingua. Lui anche ritiene che la visione stimolo-risposta fornisca la teoria dell'apprendimento alla base della pedagogia dell'insegnamento della lingua. È anche possibile connettere il TPR con la cosiddetta *trace theory* della memoria in psicologia, quando più spesso o intensamente viene tracciata una connessione di memoria, tanto più forte sarà l'associazione e maggiore sarà la probabilità che venga ricordata. La rintraccia può essere fatta verbalmente (es. mediante una ripetizione meccanica) e/o in associazione con l'attività motoria (Richards, Rodgers 2001: 73).

4.1. Sillabo e attività TPR

Si può dire che non c'è un vero e proprio sillabo che ha a che fare con il metodo TPR, ma la prima lezione tipicamente inizia con i cosiddetti *The big 8*, si tratta di otto comandi basilari: *Alzati, Siediti, Cammina, Girati, Corri, Fermati, Salta, Accovacciati*. Reid Wilson propone il modo in cui i comandi potrebbero essere raggruppati in quattro gruppi:

- TPRB - B indica *body*, in quella categoria appartengono tutti i comandi che sono collegati con il movimento fisico.

- TPRO - O indica *object*, gli alunni fanno uso di oggetti per esercitare i comandi (es. la radio: accendere, spegnere, alzare/abbassare il volume, cambiare stazione).
- TPRP - P indica *picture*, le immagini e le scenografie permettono la realizzazione di molte attività.
- TPRS - S indica *storytelling*, gli alunni e l'insegnante costruiscono le storie insieme (Mastromarco 2005: 12).

Alcune attività che possono essere incluse nel programma TPR sono:

- *Imperative drills* – Uno può comprendere il codice osservando l'esecuzione degli altri, ma mediante il processo comprensione-esecuzione-produzione, l'alunno ha l'opportunità di dimostrare le proprie competenze attraverso il movimento (Mastromarco 2005: 13).
- *Role reversal* - Gli alunni preparano la lista dei comandi che poi sperimentano con la classe (Mastromarco 2005: 13).
- *Skits* - Gli alunni lavorano in coppia per creare diverse scenette e brevi drammatizzazioni usando i contenuti della lezione (Mastromarco 2005: 13).
- *Role playing* - Le conversazioni vere e proprie sono introdotte dopo un lungo periodo di tirocinio. Durante la progressiva estensione di mini dialoghi, all'inizio agli alunni vengono richieste risposte verbali limitate al Sì/No, ma gli alunni progrediscono verso le risposte verbali più aperte (Mastromarco 2005: 13).
- *Student kits* - Si tratta di scenografie in miniatura che si concentrano su situazioni specifiche (es. il parco giochi, il supermercato). Gli studenti possono utilizzare i kit per costruire le scene (Mastromarco 2005: 13).
- *Fine tuning* - Si tratta di esercizi di pronuncia che sono introdotti al livello avanzato. Servono a attirare l'attenzione sui dettagli della L2 (Mastromarco 2005: 14).

Asher elabora i tre fattori che, secondo il suo parere, sono in grado di facilitare o d'altra parte, inibire l'apprendimento della lingua straniera. Lui si basa su tre ipotesi di apprendimento piuttosto influenti:

1. Esiste uno specifico programma innato per l'apprendimento della lingua, che definisce un percorso ottimale per lo sviluppo della L1 e della L2.
2. La lateralizzazione del cervello definisce diverse funzioni di apprendimento negli emisferi cerebrali sinistro e destro.

3. Lo stress (filtro affettivo) interviene tra l'atto di apprendere e ciò che si deve apprendere; quando lo stress non è presente, l'apprendimento della lingua è facilitato (Richards, Rodgers 2001: 74).

L'obiettivo principale di TPR è l'insegnamento della competenza orale ad un livello principiante. Un corso TPR mira a realizzare i discenti che sono in grado di comunicare senza inibizioni, in modo che il parlante nativo gli possa comprendere. Non esistono gli obiettivi didattici specifici, poiché questi dipenderanno dalle particolari esigenze degli studenti. Qualunque sia l'obiettivo fissato, tuttavia, deve essere raggiungibile mediante l'uso di esercizi basati sull'azione nella forma imperativa. Questo viene rispecchiato anche nella parte operativa con i comandi tipo *Fai colazione, Lavati le mani, Versa l'acqua nel bicchiere, Mangia il dolce, Usa il cucchiaino, Bevi l'acqua, Pulisciti la bocca, Taglia la carne con il coltello*. Diversamente dai metodi che operano dal punto di vista grammaticale o strutturale degli elementi fondamentali del linguaggio, il metodo TPR richiede l'attenzione iniziale al significato piuttosto che alla forma degli elementi. In quel modo, la grammatica è insegnata in modo induttivo (Richards, Rodgers 2001: 75).

I discenti giocano il ruolo di ascoltatore e poi anche l'esecutore dei comandi. Ascoltano con attenzione e rispondono fisicamente ai comandi dati dall'insegnante. In quel modo, l'insegnante gli può dare semplici comandi (es. *Conta fino a dieci, Prendi tre penne, Disegna una donna, Prendi una penna, Disegna otto animali, Dammi sette matite colorate, Metti sei pennarelli sul banco*) che gli alunni ripetono fisicamente da soli. Ci si aspetta che riconoscano e rispondano a nuove combinazioni di elementi precedentemente insegnati, inoltre, l'insegnante chiede agli alunni di produrre qualche nuovo comando usando gli elementi lessicali e grammaticali che hanno imparato in precedenza (es. gli alunni hanno imparato il comando *Dammi due quaderni*, analogamente possono produrre il comando *Dammi sette matite colorate*). Gli alunni monitorano e valutano il proprio progresso e sono incoraggiati a parlare quando si sentono pronti a parlare, cioè quando sono state interiorizzate basi linguistiche sufficienti (Richards, Rodgers 2001: 76).

L'insegnante gioca anche un ruolo vitale nell'implementazione del metodo TPR in classe. In quel modo, è l'insegnante che decide cosa insegnare, che modella e presenta i nuovi materiali e che seleziona i materiali di supporto per l'uso in classe. Asher sottolinea che il ruolo dell'insegnante non è tanto quello di insegnare quanto quello di fornire opportunità per l'apprendimento (Richards, Rodgers 2001: 76).

5. LA LUDOLINGUISTICA

La ludolinguistica può essere definita come la: “parte della linguistica che si occupa dei giochi con le parole in chiaro, intesi in particolare come strumento di apprendimento o studio della lingua madre o di una lingua seconda; in senso concreto, l'attività consistente nell'inventare o risolvere giochi con le parole.”²³ I giochi, particolarmente i giochi linguistici, hanno le sue radici nell'antichità, il che è possibile affermare grazie a diverse testimonianze del passato, ad esempio: il più antico enigma del tipo “pensa un numero” scritto intorno all'anno 1650 oppure il *Libro de juegos*, il libro di giochi più antico, richiesto oltre 700 anni fa da Re Alfonso X di Castiglia e León. L'enigmistica resta vitale per l'uomo anche oggi, nell'era contemporanea; l'abbondanza di riviste di enigmistica, le sezioni di puzzles nei giornali, i quiz televisivi, i tornei di scacchi, tesi, corsi e conferenze di ludolinguistica mostrano la lunga tradizione enigmistica e l'importanza che essa ha per noi (Mollica 2019: 11). Anthony Mollica, il fondatore della ludolinguistica, e Giovanni Freddi, uno dei fondatori della glottodidattica italiana, sono tra i primi a interessarsi alla ludolinguistica. Freddi sottolinea alcuni principi che dovrebbero caratterizzare la didattica ludica: sensorialità, motricità, bimodalità neurologica, semioticità, risposta fisica totale, relazionalità/transazionalità, pragmaticità, espressività, autenticità, biculturalismo, naturalità, integrazione delle lingue e ludicità (Mollica 2010: 6).

L'efficacia degli enigmi nell'apprendimento linguistico non può essere “misurata”, ma la testimonianza alla validità di tecniche enigmistiche proviene dall'esperienza sul campo e dal buon senso. Il gioco mentale simboleggia il modo più stimolante ed efficace per apprendere e memorizzare, questo è evidente dalla ricerca psicopedagogica, dall'enorme quantità di studi di caso, dalle osservazioni degli insegnanti, dall'esperienza di chi vive con i bambini e con gli adolescenti. È possibile che le caratteristiche di quel tipo di ginnastica mentale differiscano secondo la cultura in questione, ma l'obiettivo universale resta la necessità di applicarsi a risolvere i problemi. Qui si pone il problema di come inserire le attività ludolinguistiche per sfruttare a fini glottodidattici la tendenza al *problem solving*. Per inserire quel tipo di tecniche nel repertorio di apprendimento linguistico è di vitale importanza focalizzare le caratteristiche delle tecniche enigmistiche che rispecchiano le tendenze glottodidattiche, vale a dire le tecniche enigmistiche che:

²³ https://www.treccani.it/vocabolario/ludolinguistica_%28Neologismi%29/ (22/1/2025)

- sono competitive
- sono governate da regole limitate di numero e chiaramente definite
- hanno uno scopo esplicito
- hanno un termine (con la risoluzione dell'enigma termina anche il gioco)
- sono coinvolgenti (sono una continua sfida per i giocatori) (Mollica 2019: 12).

Le tecniche di natura ludolinguistica forniscono delle attività complementari e supplementari, vale a dire gli insegnanti le possono adoperare insieme ad altre tecniche indipendentemente dal programma di insegnamento di L2/LS o lingua madre. Sembra piuttosto incredibile concepire un percorso didattico interamente basato sull'enigmistica. Le attività ludolinguistiche non dovrebbero mai essere utilizzate come semplici giochi di riempimento, servono da supporto ai processi di acquisizione delle lingue e conseguentemente, per realizzare efficacemente quelle tecniche, le consegne e gli obiettivi didattici dovrebbero essere chiaramente definiti (Mollica 2010: 6). Se l'insegnante decide di integrare le tecniche di ludolinguistica nel suo programma di studi, deve prendere in considerazione:

- l'età degli alunni
- gli interessi degli alunni
- le competenze o le abilità linguistiche degli alunni (Mollica 2019: 19).

5.1. Le attività ludolinguistiche

Le attività ludolinguistiche sono particolarmente utili nello sviluppo delle competenze linguistiche nei bambini, ma si rivelano efficaci anche per gli adulti e nei contesti di apprendimento di lingue straniere. Attraverso giochi, storie, canzoni e altre forme di interazione ludica, si favorisce non solo l'acquisizione di nuove parole, ma anche la comprensione delle regole grammaticali e l'espressione verbale. Le attività ludolinguistiche più comuni includono:

- ANAGRAMMA: “sostituzione di una parola, o di una frase, con un'altra parola, o frase, nella quale le lettere che compongono la prima sono le stesse ma in posizione scambiata (es. “mora” al posto di “ramo” o “amor”)”²⁴
- ACRONIMO: “nome formato unendo le lettere o sillabe iniziali di più parole (es. *radar*, dall'ingl. *ra (dio) d (etection) a (nd) r (anging)*.”²⁵

²⁴ <https://www.treccani.it/vocabolario/anagramma/?search=anagramma%2F> (22/1/2025)

²⁵ <https://www.treccani.it/vocabolario/acronimo/?search=acr%C3%B2nimo%2F> (22/1/2025)

- ACROSTICO: “gioco consistente nel trovare un dato numero di parole di cui si dà la definizione, e le cui iniziali lette in ordine danno una parola o una frase di senso compiuto”²⁶ (es. le lettere iniziali delle parole *Amorevole, Mia, Intima, Confidente, Attenta* danno un'altra parola *AMICA*)
- CRUCINTARSIO: Si tratta di un gioco ludolinguistico tra un cruciverba e un puzzle. Diversamente dal cruciverba standard, il crucintarsio non offre le definizioni o le descrizioni che uno deve risolvere per ottenere una soluzione, ma bisogna che il giocatore inserisca le parole che sono riportate alla rinfusa nello schema.²⁷
- CRUCIVERBA: “gioco enigmistico consistente nel trovare un certo numero di parole da collocare orizzontalmente e verticalmente in un reticolato a ciò predisposto, in modo che ogni lettera occupi una casella, e sia elemento costitutivo delle due parole (l'orizzontale e la verticale) che in quella casella si intersecano”²⁸
- INDOVINELLO: “breve enigma popolare, generalmente in versi facili e rimati, talora introdotto da una formula fissa che in una descrizione scherzosamente ambigua nasconde le qualità o le caratteristiche della persona, dell'animale, della cosa concreta o astratta che si deve indovinare.”²⁹ (es. l'indovinello: *Alla vista direi che è brutto, per il naso puzza tutto, se lo tocchi è un po' peloso ma se lo mangi è assai gustoso*; la soluzione: il maiale)
- MESOSTICO: “tipo di componimento poetico classico in cui le iniziali delle parole a metà verso, lette successivamente in senso verticale dall'alto in basso, formano una parola o una frase.”³⁰
- REBUS: “gioco enigmistico che consiste nel presentare un soggetto da indovinare, per mezzo di segni (rebus letterale) o figure (rebus figurato)”³¹
- SCARABEO: “nome commerciale di un gioco per due o più persone le quali, estraendo a turno un certo numero di tessere (otto o dieci) recanti su una faccia una lettera dell'alfabeto, devono comporre parole di senso compiuto disponendole, anche a incastro come in un cruciverba, su un tavoliere a scacchiera con 15 caselle per lato.”³²

²⁶ <https://www.treccani.it/vocabolario/acrostico1/?search=acr%C3%B2stico%C2%B9%2F> (22/1/2025)

²⁷ <https://www.crucienigmi.it/crucintarsio.asp> (17/2/2025)

²⁸ <https://www.treccani.it/vocabolario/sussidio/?search=suss%C3%ACdio%2F> (22/1/2025)

²⁹ <https://www.treccani.it/vocabolario/indovinello/?search=indovin%C3%A8llo%2F> (22/1/2025)

³⁰ <https://www.treccani.it/vocabolario/mesostico/?search=me%E1%B9%A1%C3%B2stico%2F> (22/1/2025)

³¹ <https://www.treccani.it/vocabolario/rebus/?search=r%C3%A8bus%2F> (22/1/2025)

³² <https://www.treccani.it/vocabolario/scarabeo/?search=scarab%C3%A8o%2F> (22/1/2025)

6. L'IMPORTANZA DEI CARTONI ANIMATI

Il termine “cartone animato” ha le sue radici nella lingua inglese, vale a dire si tratta di un calco dall'inglese *animated cartoon*. Il cosiddetto *animated cartoon* rappresenta un film in cui il movimento è realizzato mediante la successione di differenti fasi che sono disegnate, dipinte e fotografate indipendentemente, il sinonimo per l'espressione più tecnica “disegno animato” (ingl. *animated drawing*).³³ Per questo motivo, l'etimologia del termine è ancora in discussione, i “puristi” privilegiano i termini come “disegni animati” oppure “film d'animazione”, mentre gli altri favoriscono i termini *cartoon* e “cartoni animati” (Rosa 2012: 15).

Il cartone animato rappresenta un linguaggio misto che unisce arti differenti, creando nello stesso tempo una relazione di interdipendenza. In quel modo, il cartone animato concilia l'illustrazione, il linguaggio cinematografico, la narrazione e la musica. Analogamente al cinema, le tecniche dell'animazione di oggetti e di immagini si basano sulla “persistenza delle immagini sulla retina”, questo significa che quando guardiamo una serie di immagini fisse ogni immagine resta sulla retina per una frazione di secondo dopo che la nostra mente la sostituisca con un'altra immagine. In quel modo, le singole immagini sono in grado di dare un'univoca visione dinamica e sembra che l'oggetto si muova (Rosa 2012: 16).

Quando i media e l'educazione si incontrano, questo può guidare a un significativo numero di esperienze e percorsi che possono essere raffigurati in due macro aree: l'educazione con i media e d'altra parte, l'educazione ai media. L'educazione con i media si riferisce alle attività in cui le tecnologie supportano i percorsi formativi e l'educazione ai media riflette sull'utilizzo dei media come l'oggetto di riflessione e studio (Rosa 2012: 39). Se prendiamo un esempio dalla parte operativa, possiamo esplicitare la connessione tra quelle due macro aree. Se proponiamo l'episodio *La valigia* del cartone animato Barbabapà per spiegare come uno può usare la propria creatività per raggiungere uno scopo specifico usiamo il prodotto in modo strumentale, possiamo dire che lavoriamo con il media, ma se riflettiamo sulle caratteristiche psicologiche dei personaggi, sulla musica scelta nell'episodio o qualcosa di simile, qui si tratta di un approccio di educazione ai media.

Per quanto riguarda l'educazione con i media, i prodotti adoperati come supporto all'attività didattica possono essere di natura *educational* (realizzati con intenti educativi e didattici), anche

³³ <https://animationtrip.wordpress.com/10-le-origini-del-cinema-d%E2%80%99animazione/11-etimologia-della-parola-%E2%80%9Ccartone-animato%E2%80%9D/> (27/1/2025)

prodotti con uno scopo educativo diversificato e non specificamente educativo. È compito dell'insegnante valutare l'adeguatezza dei media in relazione agli obiettivi del progetto educativo. La scelta dei cartoni animati da utilizzare con finalità educative deve essere accurata e ponderata, basata su una serie di indicatori. L'insegnante non può adottare una scelta una volta per tutte, ma deve orientare la ricerca del materiale verso gli obiettivi formativi definiti, in relazione ai soggetti dell'apprendimento. Un errore comune nella selezione dei media di supporto all'educazione è concentrarsi esclusivamente sui contenuti, trascurando così gli aspetti estetici, strutturali, valoriali e ideologici. L'esempio pertinente è il cartone animato Mofy, che con il cosiddetto effetto *stop-motion* (oppure il "passo uno") presenta personaggi realizzati in cotone, tenendo conto dell'importanza dell'aspetto estetico per i bambini. Non basta proporre un qualsiasi cartone animato per catturare l'interesse dei bambini, poiché questi non sono attratti da media inadeguati o al di sotto delle loro aspettative. È di vitale importanza inserire i media all'interno di scelte strategiche che servono a rispondere a esigenze educative molteplici e contestualizzabili (Rosa 2012: 40).

Quando si parla delle dimensioni educative nei cartoni animati, emergono tre aspetti fondamentali:

1. **Linguaggio emozionale universale** - I cartoni animati suscitano l'interesse dei bambini per la loro capacità di rappresentare emozioni profonde e universali, come paura, rabbia e gioia, permettendo ai bambini di connettersi con i personaggi e comprendere meglio le proprie emozioni (cfr. Sarsini, 2012: 49).
2. **Conoscenza contestualizzata** - I cartoni stimolano una comprensione delle informazioni attraverso dettagli e connessioni, educando alla "testa ben fatta" di Edgar Morin, ovvero la capacità di vedere le interconnessioni tra il naturale, culturale, sociale ed economico, piuttosto che una semplice accumulazione di conoscenze isolate (cfr. Sarsini, 2012: 50).
3. **Identificazione e rispecchiamento** - I cartoni animati stimolano una forte empatia nei bambini, grazie a personaggi che riflettono esperienze quotidiane e tratti fisici prototipici dell'infanzia. Questo facilita l'interiorizzazione di valori come l'amicizia, la solidarietà e il rispetto della natura (cfr. Sarsini, 2012: 51).

7. PARTE OPERATIVA

La parte operativa si concentra su 5 (cinque) cartoni animati, ciascuno dei quali presenta episodi mirati a esplorare attività relative a vari campi lessicali. Ogni episodio ha una durata compresa tra i tre e i cinque minuti ed è destinato agli apprendenti di livello A1, ossia bambini tra i 6 e i 9 anni, che frequentano la scuola primaria o elementare. Ogni cartone animato include 9 (nove) attività, suddivise nei tre diversi gruppi di esercizi: *giochi di esercizio*, *giochi simbolici* e *giochi di regole*.

I cartoni animati in questione sono:

- DOLCI GATTINI – l’episodio *Il programma di cucina*
- BARBAPAPÀ – l’episodio *La valigia*
- LA PIMPA – l’episodio *Il tuono di primavera*
- MOFY – l’episodio *Il mercatino*
- DIXILAND – l’episodio *Dixi e il concerto di primavera*

L’analisi è composta da:

- una breve descrizione del cartone animato e dell’episodio prescelto
- la trama (i protagonisti, il luogo, il materiale video, la trascrizione)
- le attività glottodidattiche

Nei cartoni animati vengono analizzati diversi campi lessicali: *la cucina, il cibo, gli attrezzi da cucina* (Dolci gattini); *il viaggio, i mezzi di trasporto, gli animali* (Barbapapà); *le stagioni, il calendario, i mesi dell’anno* (La Pimpa); *il negozio, lo shopping, i numeri* (Mofy); *la musica, gli strumenti musicali, le emozioni* (Dixiland).

7.1. IL CARTONE ANIMATO *DOLCI GATTINI*

7.1.1. Le caratteristiche del cartone animato *Dolci gattini*

Dolci gattini è un cartone animato russo che racconta le avventure quotidiane dei tre gattini (Budino, Chica e Cookie) e dei loro genitori. Non è specificato dove tutti e cinque vivono, si tratta di un villaggio in Russia che si trova non lontano dal mare, dove è situato il loro nonno. Sebbene le personalità differenti tra i tre gattini e le difficoltà che affrontano, i gattini sono sempre in grado di trovare la soluzione ad ogni problema, con l'aiuto dei loro genitori.

L'episodio che viene analizzato si chiama *Il programma di cucina*. All'inizio dell'episodio i gattini sono annoiati perché ne hanno avuto abbastanza di porridge. Tutti e tre decidono di seguire un programma di cucina per preparare la colazione per tutta la famiglia dei gattini. Purtroppo, tutto va storto quando Budino, Chica e Cookie decidono di mescolare gli ingredienti, non avendo in mente l'incompatibilità degli ingredienti. Alla fine, la loro avventura in cucina diventa uno scherzo simpatico, inoltre, tutti e tre decidono che il porridge non è un cibo così cattivo come loro pensavano all'inizio, basta solo sapere come combinare gli ingredienti.

Il campo lessicale e semantico riguarda:

- la cucina
- il cibo
- gli attrezzi da cucina

Le tipologie delle attività glottodidattiche:

- giochi di esercizio
- giochi simbolici
- giochi di regole

7.1.2. La trascrizione del cartone animato

Protagonisti: Cookie, Chica, Budino, la mamma, il papà

Luogo: la casa della famiglia dei gattini

Materiale video:

https://www.youtube.com/watch?v=Y-rnRbvi6w&ab_channel=DolciGattini (40:27-44:56)

La trama:

Un mattino Cookie, Chica e Budino eseguivano degli esercizi che vedevano in TV in attesa di mangiare.

La mamma: È l'ora della colazione, gattini.

Budino: Uffa, ancora del porridge.

Chica: Lo mangiamo a colazione tutte le mattine.

Cookie: Presto comincerà ad uscirci dalle orecchie.

La mamma: Il porridge fa benissimo tesori miei. Avanti, mangiate. Io in tanto faccio un salto al negozio a comprarvi qualcosa di buono.

(Cookie, Chica e Budino fanno un respiro.)

Cuoco in TV: Salve! Vi piacerebbe mangiare come dei re tutti i giorni, gustare piatti prelibati per la gioia di tutti, allora non perdetevi il programma *La cucina del gatto cuoco*.

Cookie, Chica e Budino: Wow!

Cookie: Organizziamo un programma di cucina tutto nostro.

Budino: Sì, così potremmo preparare delle colazioni da leccarsi i baffi.

Chica: Già, e cucinare per mamma e papà.

Cookie, Chica e Budino: Fantastico! Mi-wau, mi-wau, mi-wau, mi-wau!

E così i dolci gattini presero dal frigorifero i loro cibi preferiti.

Chica: Bene, cosa cuciniamo per colazione?

Budino: Perché non prepariamo delle tortine, umm, con la marmellata?

Chica: Per fare le tortine dobbiamo preparare l'impasto e stenderlo con il mattarello, ma noi non abbiamo idea di come, di come..ahh.. si fa.

Cookie: Allora prepariamo una bella teglia di salami al forno.

Chica: Siamo piccoli per usare il forno, non sappiamo come funziona.

Budino: A pensarci il porridge non era così male.

Cookie: Se non possiamo cucinare è inutile fare un programma di cucina, voi che cosa ne pensate?

Chica: Umm, mi è venuto un'idea eccezionale. Prepariamo una bella insalata. Per fare l'insalata basta mettere gli ingredienti in un'insalatiera.

I dolci gattini prepararono, quindi, un'insalata con formaggio, pesce, panna, marmellata e frutta.

La mamma: Oh, si può sapere cosa state combinando?

Budino: Mamma, stiamo facendo un programma di cucina tutto nostro.

Cookie: Abbiamo preparato l'insalata più gustosa di tutta la storia della cucina.

Chica: Adesso che è pronta, ci prepariamo ad assaggiarla. Vieni, mamma!

La mamma: Molto interessante, preoccupante, ma interessante.

Il papà arrivò giusto in tempo.

Il papà: Hei, buongiorno a tutta la mia famiglia. Uh, che c'è per colazione?

La mamma: Haha, un programma di alta cucina dei nostri gattini.

Chica: Benvenuti, cari telespettatori! Ecco, per voi l'insalata alla moda dei dolci gattini.

(Tutti assaggiano l'insalata, tranne la mamma.)

Il papà: Beh, per essere il primo tentativo non è malaccio, almeno credo, si può sapere di cosa è fatto?

Budino: Ah, ha un gusto terribile.

Cookie: Ah, terribile, disgustosa.

Chica: Ah, insomma com'è possibile che sia così cattiva? Noi abbiamo usato tutti ingredienti buonissimi: pesce, zucchero, panna, banane...

Cookie: ...sottaceti, salsicce, ketchup e tanta marmellata.

Budino: Anche dei pezzetti del mio formaggio preferito.

Il papà: Hahaha, sì, un miscuglio inconsueto, per non dire altro.

La mamma: Hahaha, mischiare va bene, ma è importante scegliere ingredienti che stiano bene insieme, gattini. Non si ottiene nessun risultato a mettere insieme tutte le cose che ci piace mangiare.

Il papà: Ehi, mi è venuta un'idea. Che ne dite di una sana colazione a base di porridge?

Budino: Giusto, sì. Mi piacerebbe mangiare il porridge.

Cookie: Sì. Abbiamo scoperto che a fare un programma di cucina ti viene moltissima fame.

Chica: Sì, è così.

La mamma: Vado subito a prepararlo. Prima, però, porto via questa.

La mamma: Benvenuti, cari telespettatori! Ecco il porridge speciale dei cinque gatti.

(Tutti e cinque risero.)

La mamma: Come vedete, qui abbiamo della buona marmellata, del miele, uvette, mix di noci e frutta secca da aggiungere al porridge, così da renderlo ancora più gustoso.

Cookie, Chica e Budino: Fantastico! Mi-wau, mi-wau, mi-wau, mi-wau!

E così, i dolci gattini impararono a usare gli ingredienti giusti, per creare un porridge davvero speciale, da gustare per colazione.

7.1.3. Le attività glottodidattiche

Le attività glottodidattiche sono state suddivise in tre gruppi e riguardano: giochi di esercizio, giochi simbolici e giochi di regole.

Giochi di esercizio: *Trova il cibo, Che cosa sono?, Trova l'intruso, Fai da solo!, Collega e fai da solo!*

Giochi simbolici: *La piramide alimentare, Canta con me!, Dove sono?*

Gioco di regole: *Tris*

Attività 1 – Trova il cibo

Questo esercizio è composto di due parti. Nella prima parte dell'esercizio l'insegnante può presentare le nuove parole con le carte di cibo e i nomi appropriati.



l'acqua



la pasta



il pane



il riso



la verdura



la carne



il pesce



la cioccolata



il dolce



il formaggio



il latte



la frutta

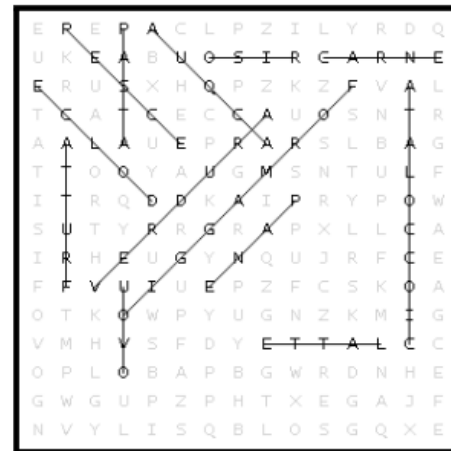


l'uovo

Nella seconda parte dell'esercizio, l'insegnante presenta agli alunni il crucipuzzle nel quale devono individuare il vocabolario che è stato introdotto all'inizio:



Le soluzioni:



- Lo scopo di questo esercizio è insegnare agli alunni il vocabolario che ha a che fare con i cibi e le bevande.

Attività 2 – Che cosa sono?

Gli alunni devono completare il cruciverba secondo le immagini proposte.

Orizzontali:

(2)



(4)



(7)



(8)



(9)



Verticali:

(1)



(2)



(3)



(5)



(6)

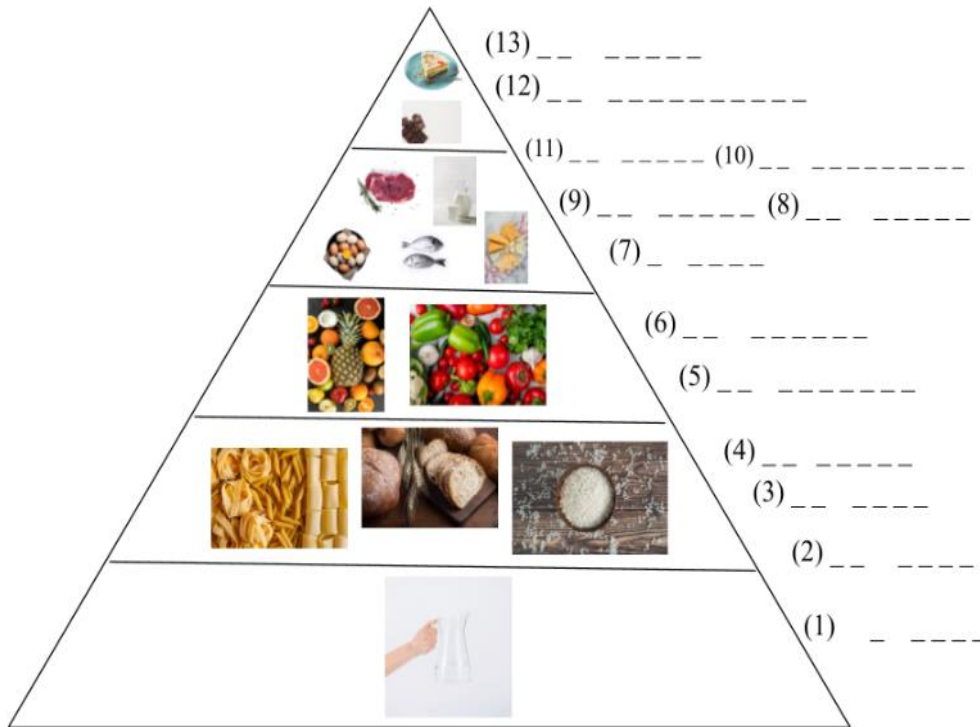


										1	R			
2	F	O	R	M	A	G	G	I	O					
	R							S			3	D		
	U							4	U	O	V	O		
	T												L	
	T					5	C				6	L		C
7	A	C	Q	U	A			8	P	A	N	E		
					R					T				
					N					T				
				9	P	E	S	C	E					

- Lo scopo di questo esercizio è collegare le immagini dei vari tipi di alimenti oppure delle bevande per presentare e studiare il lessico nuovo.

Attività 3 – La piramide alimentare

L'insegnante distribuisce agli alunni dei fogli con la piramide alimentare. Gli alunni devono inserire le parole mancanti:



Le soluzioni:

(1) l'acqua; (2) il riso / il pane; (3) il pane / il riso; (4) la pasta; (5) la verdura; (6) la frutta; (7) l'uovo; (8) il pesce / la carne / il latte; (9) la carne / il pesce / il latte; (10) il formaggio; (11) il latte / il pesce / la carne; (12) la cioccolata; (13) il dolce

- Lo scopo di questo esercizio è incoraggiare gli alunni a meditare sull'importanza della moderazione, cioè che tutto con moderazione è la chiave per uno stile di vita equilibrato.

Attività 4 – Trova l'intruso

L'insegnante distribuisce agli alunni dei fogli con l'esercizio in cui gli alunni devono individuare l'intruso avendo in mente la piramide alimentare:

1. la frutta / il pane / la verdura
2. il latte / la cioccolata / il dolce
3. la pasta / il pane / l'uovo / il riso
4. la carne / il latte / il formaggio / l'uovo / la pasta / il pesce
5. la verdura / la frutta / la carne
6. il dolce / la frutta / la cioccolata
7. il riso / la carne / il pane / la pasta
8. l'uovo / il latte / la carne / il pesce / il pane / l'uovo

Le soluzioni:

(1) il pane; (2) la cioccolata; (3) l'uovo; (4) la pasta; (5) la carne; (6) la frutta; (7) la carne; (8) il pane

Attività 5 – Canta con me!

Questo esercizio è composto di due parti. Nella prima parte dell'esercizio l'insegnante può presentare le nuove parole con le carte di attrezzi da cucina e i nomi appropriati.



Nella seconda parte dell'esercizio, si propone la canzone *Sono una tazza* (<https://www.youtube.com/watch?v=kLJHCERmoPY&t=67s>) poi gli alunni ripetono la canzone e alla fine devono inserire le parole mancanti.

Tazza, teiera, cucchiaino, mestolon
Piatto fondo, piatto piano, coltellino, forchetton
Saliera, zuccheriera, frullatore, pentolon
Tazza, teiera, cucchiaino, mestolon
Piatto fondo, piatto piano, coltellino, forchetton
Saliera, zuccheriera, frullatore, pentolon
Sono una tazza, una teiera, un cucchiaino, un mestolon
Un piatto fondo, un piatto piano, un coltellino, una forchetta
Una saliera, zuccheriera, un frullatore, un pentolon!
Tazza, teiera, cucchiaino, mestolon
Piatto fondo, piatto piano, coltellino, forchetton
Saliera, zuccheriera, frullatore, pentolon
Tazza, teiera, cucchiaino, mestolon
Piatto fondo, piatto piano, coltellino, forchetton
Saliera, zuccheriera, frullatore, pentolon!
Sono una tazza, una teiera, un cucchiaino, un mestolon
Un piatto fondo, un piatto piano, un coltellino, una forchetta
Una saliera, zuccheriera, un frullatore, un pentolon!
Sono una tazza, una teiera, un cucchiaino, un mestolon
Un piatto fondo, un piatto piano, un coltellino, una forchetta
Una saliera, zuccheriera, un frullatore, un pentolon!

L'esercizio:

Sono una tazza, (1) _____, un cucchiaino, (2) _____

Un piatto (3) _____, un piatto (4) _____, un coltellino, una forchetta
(5) _____, zuccheriera, (6) _____, un pentolon!

Le soluzioni:

(1) una teiera; (2); un mestolon; (3) fondo; (4) piano; (5) una saliera; (6) un frullatore

- Lo scopo di questo esercizio è incoraggiare gli alunni ad acquisire le nuove parole in un modo divertente e sviluppare il senso del ritmo.

Attività 6 – Dove sono?

L'insegnante presenta l'immagine e dà agli alunni 20 secondi per memorizzare gli utensili (introdotti nell'attività 5). Poi gli alunni nominano gli utensili che hanno notato.



(tratto da: <https://www.istockphoto.com/>)

Le soluzioni: la tazza, la teiera, il cucchiaino, il mestolo, il piatto, il coltello, la saliera, la pentola

Attività 7 – Fai da solo!

L'insegnante presenta agli alunni otto comandi. Poi chiede agli alunni di fare i comandi da soli.



fai colazione



lavati le mani



versa l'acqua nel bicchiere



mangia il dolce



usa il cucchiaino



bevi l'acqua



pulisciti la bocca



taglia la carne con il coltello

- Lo scopo di questo esercizio è integrare il movimento corporeo con il nuovo vocabolario.

Attività 8 – Collega e fai da solo!

Gli alunni devono collegare l'immagine con il comando appropriato. Poi fanno il comando da soli.

bevi l'acqua	
mangia il dolce	
usa il cucchiaino	
pulisciti la bocca	
fai colazione	
taglia la carne con il coltello	
lavati le mani	
versa l'acqua nel bicchiere	

Le soluzioni:

bevi l'acqua	
mangia il dolce	
usa il cucchiaino	
pulisciti la bocca	
fai colazione	
taglia la carne con il coltello	
lavati le mani	
versa l'acqua nel bicchiere	

Attività 9 – Tris

L'insegnante presenta agli alunni la tabella con le caselle che contengono piccoli quesiti da risolvere. Vince l'alunno che riesce a risolvere per primo tre piccoli quesiti in linea orizzontale, verticale o diagonale.

<p>Continua questa sequenza di parole: il riso, il pane, la (1) _____</p>	 <p>Il mio nome è (2) _____ .</p>	<p>Trova la parola: (3) CHEF TORTA</p>
<p>Lo usiamo per fare i frullati: (4) _____</p>	<p>Continua questa sequenza di parole: l'uovo, il pesce, il latte, il formaggio, la (5) _____</p>	 <p>Il mio nome è (6) _____ .</p>
<p>Trova la parola: (7) AL PONTE</p>	<p>Lo usiamo per tagliare la carne (8) _____</p>	<p>Trova la parola: (9) CACCIO LATO</p>

Le soluzioni:

(1) pasta; (2) saliera; (3) forchetta; (4) frullatore; (5) carne; (6) torta; (7) pentola; (8) coltello; (9) cioccolata

7.2. IL CARTONE ANIMATO *BARBAPAPÀ*

7.2.1. Le caratteristiche del cartone animato *Barbapapà*

Barbapapà è originariamente una serie di libri per bambini creata da Annette Tison e Talus Taylor in lingua francese. Questa serie di libri si occupa di Barbapapà, un grosso blob rosa a forma di pera che è, grazie all'elasticità del proprio corpo, in grado di modellare sé stesso. Oltre a lui, esistono altri blob di diversi colori che assumono la forma diversa, dipendendo dal tipo del problema che affrontano.

L'episodio che viene analizzato si chiama *La valigia*. Barbapapà è in partenza per un viaggio in treno. All'inizio dell'episodio il conduttore lo manda nell'ultimo scompartimento del treno destinato agli animali. Qui Barbapapà scopre in quale modo sono trattati gli animali che viaggiano in treno – gli animali sono sbarrati in gabbie e perciò appaiono sconsolati. Tutto cambia quando un'idea gli viene in mente, Barbapapà trasforma la sua mano in forbici con le quali taglia le sbarre limitative delle gabbie. Conseguentemente, gli animali provano un senso di libertà grazie all'innovazione di quel grosso blob rosa. Barbapapà decide di trasformare la sua forma di nuovo (si trasforma in un baule) e di spedire gli animali nel paese appropriato, cioè in Africa.

Il campo lessicale e semantico riguarda:

- il viaggio
- i mezzi di trasporto
- gli animali

Le tipologie delle attività glottodidattiche:

- giochi di esercizio
- giochi simbolici
- giochi di regole

7.2.2. La trascrizione del cartone animato

Protagonisti: Barbapapà, il conduttore, l'operaio 1, l'operaio 2, la farfalla

Luogo: il treno

Materiale video:

https://www.youtube.com/watch?v=la89OoWj8ms&list=PLAxy24VV6jfE7g_M5KLMicjT6hm_m_UAxX&index=22

La trama:

Barbapapà è in partenza per un piccolo viaggio.

Il conduttore: Dove crede di andare lei? Il Suo posto non è in questo vagone. Lei deve andare nell'ultima carrozza. Si accomodi, prego.

Barbapapà: Oh, non se ne parla nemmeno.

Il conduttore: Mi spiace, ma è il regolamento. Vedrà che si troverà bene qui dentro.

Barbapapà: Ma perché mi trattano così? Io non ho fatto niente di male. Beh, anche loro non hanno fatto niente di male. Povero scimpanzé, com'è triste. Ecco, tieni. Ma cosa avete, perché siete tutti così tristi? Adesso viene da piangere anche a me. Ehi, serpente, anche tu sei triste? Mi è venuta un'idea, resta di stucco, è un barbatrucco. Hehe, è bello essere liberi, vero? Resta di stucco, è un barbatrucco. Ecco fatto, puoi andare dove vuoi adesso. Missione compiuta. Ah, la porta però è chiusa.

Barbapapà: Sì, ho trovato la soluzione, venite. Uhm, resta di stucco, è un barbatrucco. Entrate tutti, vi spedirò nel vostro paese. Cioè, in Africa. Sì, meglio scriverlo anche in francese, in italiano e in tedesco, non si sa mai.

L'operaio 1: Come pesa questo baule, ma cosa c'è dentro? Jajaja, il mio piede, il mio piede è sotto il baule.

L'operaio 2: Ma, come? Incredibile, mi è sembrato di vedere che il baule si alzasse da solo. Mah, forse mi sono sbagliato.

Barbapapà: No serpente, no, non uscire, altrimenti ci scoprono. Ancora valigie?

L'operaio 2: Cosa? Ma le altre valigie dove sono? Mi sembrava di averle messe sul baule. Forse non sto bene. Meglio che vada dal medico.

Barbapapà: Ciao, bella farfalla.

La farfalla: Cosa, un baule che parla? Non può essere.

Barbapapà era partito per un breve viaggio, ma strada facendo il viaggio è diventato lungo. L'aereo, infatti, lo porterà in Africa.

7.2.3. Le attività glottodidattiche

Le attività glottodidattiche sono state suddivise in tre gruppi e riguardano: giochi di esercizio, giochi simbolici e giochi di regole.

Giochi di esercizio: *Scopri il nome, Terra, aria o mare?, Sei sulla strada giusta?*

Giochi simbolici: *Trova il mio nome, Bianco o nero?, Dove vai oggi?, Il verso degli animali, Scegli la risposta giusta*

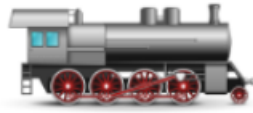
Giochi di regole: *Domino*

Attività 1 – Scopri il nome

Questo esercizio è composto di due parti. Nella prima parte dell'esercizio l'insegnante prima di tutto presenta le nuove parole con le carte di mezzi di trasporto e i nomi appropriati.



la bicicletta



il treno



la metropolitana



l'aereo



la macchina



il tram



il furgone



il motociclo

Nella seconda parte dell'esercizio, gli alunni devono risolvere l'esercizio con gli anagrammi.

- (1) ENTRO _____
- (2) FU REGNO _____
- (3) CICLO MOTO _____
- (4) BALTICI ETC _____
- (5) A EROE _____
- (6) MART _____
- (7) ALPE MONTATORI _____
- (8) CHI MANCA _____









Le soluzioni:

(1) treno; (2) furgone; (3) motociclo; (4) bicicletta; (5) aereo; (6) tram; (7) metropolitana; (8) macchina

- Lo scopo di questo esercizio è incitare gli alunni a pensare in un modo inventivo che supera i limiti tradizionali. In questo modo, gli alunni sviluppano la propria creatività.

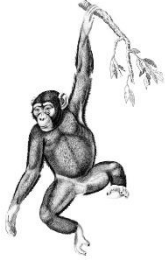
Attività 2 – Trova il mio nome

L'insegnante mette sulla lavagna delle carte (le immagini e i nomi dei mezzi di trasporto) capovolte. Gli alunni devono individuare i nomi dei mezzi di trasporto con l'immagine appropriata.

il tram		il motociclo	la metropolitana
la macchina			l'aereo
	il furgone		
	la bicicletta	il treno	

Attività 3 – Bianco o nero?

Questo esercizio è composto di due parti. Nella prima parte dell'esercizio l'insegnante può presentare le nuove parole con le carte di animali e i nomi appropriati.



lo scimpanzé



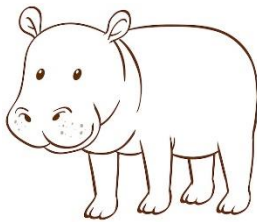
il serpente



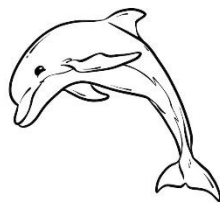
l'aquila



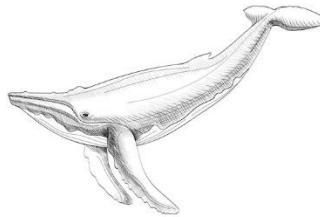
il pappagallo



l'ippopotamo



il delfino



la balena



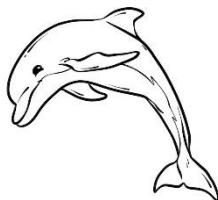
la farfalla

Nella seconda parte dell'esercizio, gli alunni devono disegnare e colorare disegni di animali seguendo le immagini proposte. Poi devono inserire l'articolo e il nome appropriato sotto le immagini degli animali.

(1)



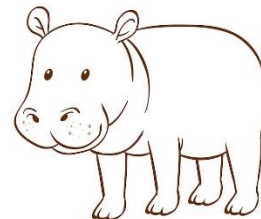
(2)



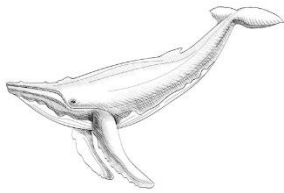
(3)



(4)



(5)



(6)



(7)



(8)






Le soluzioni:

(1) il serpente; (2) il delfino; (3) il pappagallo; (4) l'ippopotamo; (5) la balena; (6) lo scimpanzé;
(7) la farfalla; (8) l'aquila

- Lo scopo di questo esercizio è sviluppare il senso artistico e la creatività degli alunni.

Attività 4 – Terra, aria o mare?

In questa attività gli alunni devono inserire i nomi dei mezzi di trasporto e i nomi di animali nella colonna appropriata. I nomi sono seguenti: *il treno, il serpente, il furgone, il delfino, il motociclo, il pappagallo, la bicicletta, l'ippopotamo, l'aereo, la balena, il tram, lo scimpanzé, la metropolitana, la farfalla, la macchina, l'aquila.*

TERRA	ARIA	MARE
		

Le soluzioni:

TERRA – il treno; il serpente; il furgone; il motociclo; la bicicletta; il tram; lo scimpanzé; la metropolitana; la macchina

ARIA – il pappagallo; l'aereo; la farfalla; l'aquila

MARE – il delfino; l'ippopotamo; la balena

- Lo scopo di questo esercizio è incoraggiare gli studenti a collegare vari campi lessicali.

Attività 5 – Sei sulla strada giusta?

Prima di fare l'esercizio di labirinto, l'insegnante può riprodurre l'episodio *La valigia* (https://www.youtube.com/watch?v=la89OoWj8ms&list=PLAxy24VV6jfE7g_M5KLMicjT6hmm_UAxX&index=22). Dopo di questo l'insegnante espone l'esercizio con il labirinto in cui gli alunni devono rintracciare il percorso che Barbapapà deve passare per raggiungere la sua destinazione.



Attività 6 – Dove vai oggi?

L'insegnante assegna i ruoli agli alunni: l'alunno A è il viaggiatore, l'alunno B è il conduttore. L'alunno B (il conduttore) può fare le domande, ad esempio:

- *Qual è la tua destinazione preferita?*
- *Qual è il tuo mezzo di trasporto preferito?*
- *Con quali mezzi di trasporto hai viaggiato finora?*
- *Hai paura di viaggiare in aereo?*

Dopo che gli alunni hanno scritto i propri dialoghi, li recitano davanti ai loro compagni di classe.

Attività 7 – Il verso degli animali

L'insegnante presenta agli alunni otto comandi. Poi chiede agli alunni di fare i comandi da soli.



abbaia



miagola



ulula



ruggisci



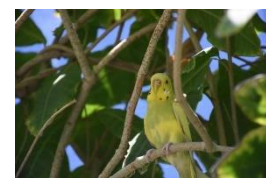
nitrisci



raglia



chiocca



canta

- Lo scopo di questo esercizio è incoraggiare gli alunni ad interessarsi agli animali.

Attività 8 – Scegli la risposta giusta

L'insegnante assegna agli alunni l'esercizio in cui devono segnare con una crocetta il comando giusto.



	(a) ulula
(1) La gallina:	(b) chiocca
	(c) canta



	(a) nitrisce
(2) Il cavallo:	(b) raglia
	(c) ruggisce



	(a) abbaia
(3) Il gatto:	(b) miagola
	(c) ulula



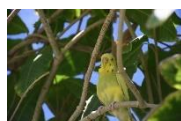
	(a) ruggisce
(4) Il leone:	(b) ulula
	(c) canta



	(a) nitrisce
(5) Il lupo:	(b) abbaia
	(c) ulula



	(a) chiocca
(6) L'asino:	(b) raglia
	(c) canta



	(a) ruggisce
(7) Il canarino:	(b) miagola
	(c) canta





	(a) abbaia
(8) Il cane:	(b) chiocca
	(c) miagola



Le soluzioni:


(1) b; (2) a; (3) b; (4) a; (5) c; (6) b; (7) c; (8) a




Attività 9 – Domino




L'insegnante presenta agli alunni i domini che contengono i nomi e le immagini dei mezzi di trasporto e degli animali. Lo scopo dell'esercizio è collegare il nome e l'immagine appropriata, come nell'esempio:

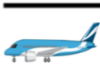

il treno  la farfalla 

 il tram  la balena

l'ippopotamo 

la macchina  la bicicletta  il delfino 

 l'aquila  l'aquila  il furgone

lo scimpanzé  l'aereo  l'aereo

7.3. IL CARTONE ANIMATO *LA PIMPA*

7.3.1. Le caratteristiche del cartone animato *La Pimpa*

La Pimpa, dapprima il fumetto nato nel 1975 dal fumettista italiano Altan e pubblicato nel *Corriere dei piccoli*, è una serie animata del 1982 diretta da Osvaldo Cavandoli. La protagonista è una cagnolina bianca con pallini rossi e orecchie lunghe che abita in una casa di campagna con un signore bonario chiamato Armando. Pimpa e Armando vivono in un mondo fantastico di animali e di oggetti animati parlanti.

L'episodio che viene analizzato si chiama *Il tuono di primavera*. All'inizio dell'episodio la Pimpa si sveglia in attesa di primavera, ma rimane delusa quando va fuori e vede la neve che copre tutte le piante. Sembra che la natura non sia avvertita del cosiddetto "tuono di primavera" che fa l'uomo che si chiama Ernesto. Quell'uomo che abita sulle nuvole non può scongelare la macchina che fa il tuono, ma grazie alla Pimpa e il suo asciugacapelli la primavera può finalmente arrivare.

Il campo lessicale e semantico riguarda:

- le stagioni
- il calendario
- i mesi dell'anno

Le tipologie delle attività glottodidattiche:

- giochi di esercizio
- giochi simbolici
- giochi di regole

7.3.2. La trascrizione del cartone animato

Protagonisti: Pimpa, Armando, le nuvole, l'albero 1, l'albero 2, l'albero 3, Ernesto, l'asciugacapelli

Luogo: la casa di Pimpa

Materiale video: <https://www.youtube.com/watch?v=uNMhZOpniWI> (0:00 - 4:40)

La trama:

Armando: Pimpa! Ancora a letto, eh? Ma lo sai che oggi è il primo giorno di primavera?

Pimpa: Ma io...

Armando: Vergogna, pigrona!

Pimpa: Ha ragione, ma nessuno mi ha avvertita.

Pimpa: In primavera ci vuole il cappello. Ehi, ma qui non c'è nessuna primavera. E tu neve, come mai sei ancora qui?

La neve: Ernesto non mi ha ancora dato il segnale di partenza.

Pimpa: E voi?

Le nuvole: Neanche noi abbiamo avuto il segnale.

Pimpa: Tu lo hai sentito?

L'albero 1: No, sennò mi sarei messo su le foglie, i fiori e i frutti.

Pimpa: E cosa sarebbe questo segnale?

Tutti insieme: Il tuono di primavera! Lo fa Ernesto!

L'albero 1: Abita là sopra.

Pimpa: Sei Ernesto?

Ernesto: Sì.

Pimpa: E perché non fai il tuono così viene la primavera?

Ernesto: Non ci riesco. La macchina non funziona.

Pimpa: La macchina?

Ernesto: Sì, la tuonatrice automatica. È tutta ghiacciata.

Pimpa: Ci penso io. Bravo, bisogna scongelare quella macchina.

L'asciugacapelli: Okay.

Ernesto: Bene, adesso vediamo se può funzionare. Attenzione!

Pimpa: Ha funzionato!

Ernesto: Sì! Forza ragazze, possiamo andare adesso.

Pimpa: Le foglie adesso, presto! E tu?

L'albero 2: Io sono una quercia molto vecchia e non trovo più le mie foglie.

Pimpa: Te le presteranno i tuoi amici.

L'albero 2: Come sto, Gino?

L'albero 3: Sei bellissima! Sembri una ragazzina, nonna.

L'albero 2: Le tue ciliegie invece, perché sono ancora verdi?

L'albero 3: Quelle dormiglione. Non riesco a svegliarle.

Pimpa: So io come fare. Ehi, ciliegie? Non avete sentito il tuono? È primavera. Vergogna, pigrone!

Armando: Guarda che bel panorama che ti perdevi se restavi a letto.

Pimpa: Se non c'ero io, ci sarebbe ancora la neve.

Armando: Vedi com'è importante alzarsi presto?

Pimpa: Già.

7.3.3. Le attività glottodidattiche

Le attività glottodidattiche sono state suddivise in tre gruppi e riguardano: giochi di esercizio, giochi simbolici e giochi di regole.

Giochi di esercizio: *Quale mese sono?*, *Scopri il mio nome*, *Cosa devo fare?*, *Collega e fai da solo!*

Giochi simbolici: *Quattro stagioni*, *Sono...*, *E se fossi?*, *Dall'inverno alla primavera*

Gioco di regole: *Quale mese?*

Attività 1 – *Quattro stagioni*

Questo esercizio è composto di due parti. Nella prima parte dell'esercizio l'insegnante può presentare le nuove parole con le carte di quattro stagioni.



l'autunno



l'inverno

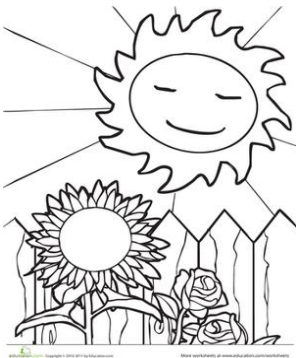


la primavera



l'estate

Nella seconda parte dell'esercizio, gli alunni devono colorare disegni di stagioni. Poi devono inserire l'articolo e il nome appropriato sotto le immagini delle stagioni.



(1) _____



(2) _____



(3) _____



(4) _____

Le soluzioni:

(1) la primavera; (2) l'inverno; (3) l'autunno; (4) l'estate

Attività 2 – Sono...

L'insegnante distribuisce agli alunni dei fogli con la canzone *I mesi dell'anno* (che contiene dodici righe vuote che corrispondono ai dodici mesi dell'anno). Cantando la canzone gli alunni scoprono quali sono i mesi che mancano.

Sono (1) _____ freddo
Porto la neve sulla città.
Sono (2) _____ corto
Solo ventotto giorni ho.
Sono (3) _____ matto
Tieni l'ombrello sempre con te.
Sono (4) _____ dormiglione

Sono (5) _____ sempre in fiore
Delle rose io sono il re
Sono (6) _____ caldo
Le vacanze porto per te.
Sono (7) _____ lungo
L'afa d'estate viene con me
Sono (8) _____ solo

Sono (9) _____ dolce
Si torna a scuola ippi urrà
Sono (10) _____ giallo e rosso
Foglie di mille colori ho.
Sono (11) _____ grigio
Chi c'è nella nebbia non lo so.
Sono (12) _____ bianco bianco

La primavera viene con me.

*Ritornello:
I mesi freddi, I mesi caldi
Passano gli uni e dopo gli altri
Dodici mesi interi anni
Passano e noi diventiamo grandi.*

Nessuno resta nella città.

*Ritornello:
I mesi freddi, I mesi caldi
Passano gli uni e dopo gli altri
Dodici mesi interi anni
Passano e noi diventiamo grandi.*

Buon natale e auguri a te.

*Ritornello:
I mesi freddi, I mesi caldi
Passano gli uni e dopo gli altri
Dodici mesi interi anni
Passano e noi diventiamo grandi.*

Le soluzioni:

(1) gennaio; (2) febbraio; (3) marzo; (4) aprile; (5) maggio; (6) giugno; (7) luglio; (8) agosto; (9) settembre; (10) ottobre; (11) novembre; (12) dicembre

Attività 3 – Quale mese sono?

In questo esercizio gli alunni devono risolvere gli anagramma.

- (1) EBI FARO _____
- (2) OGI UN _____
- (3) A MOGI _____
- (4) BEN MOVER _____
- (5) PILARE _____
- (6) ANI GEO _____
- (7) GATO SO _____
- (8) CM DI ERBE _____
- (9) MO ZAR _____
- (10) BOTO RE _____
- (11) LUG OIL _____
- (12) BER SMETE _____

Le soluzioni:

(1) febbraio; (2) giugno; (3) maggio; (4) novembre; (5) aprile; (6) gennaio; (7) agosto; (8) dicembre; (9) marzo; (10) ottobre; (11) luglio; (12) settembre

Attività 4 – Scopri il mio nome

L'insegnante assegna agli alunni l'esercizio in cui devono risolvere i rebus.

(1)



+ ZO = _____

'4

(2)



+ LE = _____

'5'6

(3)



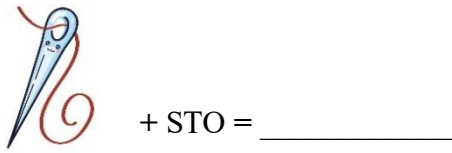
+ ATE = _____

(4)

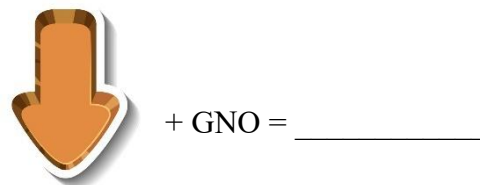


+ VERA = _____

(5)



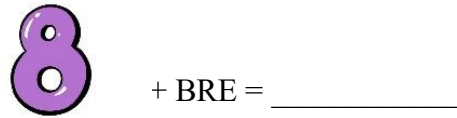
(6)



(7)



(8)



Le soluzioni:

(1) marzo; (2) aprile; (3) estate; (4) primavera; (5) agosto; (6) giugno; (7) autunno; (8) ottobre

Attività 5 – E se fossi?

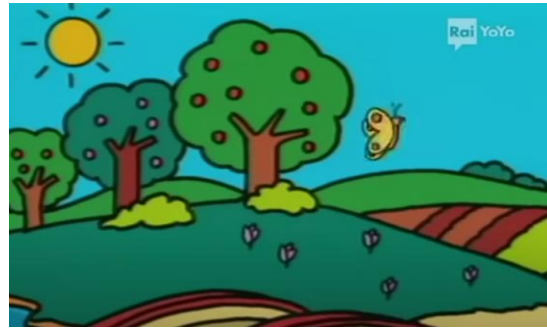
L'insegnante distribuisce ad ogni alunno un foglio (dodici fogli in totale) che lui/lei si mette in testa. Lui/lei fa le domande a cui l'unica risposta può essere "sì" oppure "no".

Ponendo le domande, l'alunno può scoprire quali caratteristiche ha il misterioso mese dell'anno. Ad esempio, si possono suggerire le domande di questo tipo:



Attività 6 – Dall'inverno alla primavera

L'insegnante presenta agli alunni due scene dall'episodio *Il tuono di primavera* (<https://www.youtube.com/watch?v=uNMhZOpmiWI>; 0:00 - 4:40) e assegna loro il compito di creare una storia di come l'inverno si è trasformato in primavera. Alla fine l'insegnante fa vedere l'episodio di nuovo e gli alunni esprimono i propri commenti sulla storia nel video.



Attività 7 – Cosa devo fare?

L'insegnante presenta agli alunni otto comandi. Poi chiede agli alunni di rifare loro i comandi.



mettiti la giacca



tossisci



trema



nuota



abbronzati



costruisci un castello



metti il termometro sotto l'ascella





metti la crema protettiva sul corpo

Attività 8 – Collega e fai da solo!

L'insegnante assegna agli alunni l'esercizio in cui devono collegare l'immagine con il comando appropriato. Poi fanno il comando da soli.

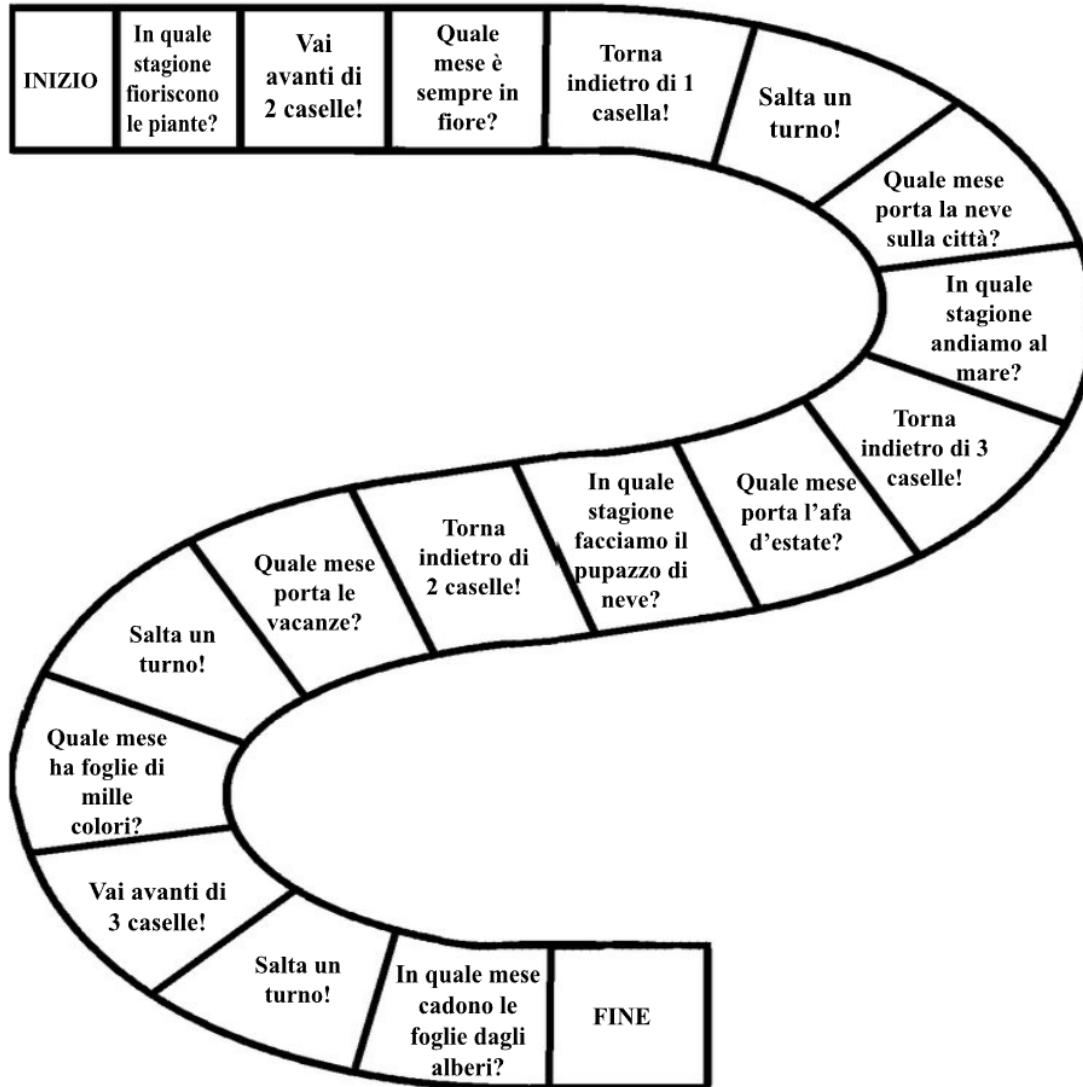
tossisci	
mettiti la crema protettiva sul corpo	
trema	
mettiti la giacca	
nuota	
abbronzati	
metti il termometro sotto l'ascella	
costruisci un castello	

Le soluzioni:

tossisci	
mettiti la crema protettiva sul corpo	
trema	
mettiti la giacca	
nuota	
abbronzati	
metti il termometro sotto l'ascella	
costruisci un castello	

Attività 9 – *Quale mese?*

Lo scopo di quest'attività è arrivare alla fine rispondendo alle domande proposte nelle caselle. Ad ogni alunno viene assegnata una figura e lanciando il dado l'alunno muove la sua figura verso la fine. Il vincitore è l'alunno che arriva per primo alla fine.



7.4. IL CARTONE ANIMATO *MOFY*

7.4.1. Le caratteristiche del cartone animato *Mofy*

Mofy è una serie animata ispirata ai personaggi che ha illustrato Aki Kondo (un'illustratrice giapponese) prodotta a Firenze negli studi della Misseri Studio/Associati Audiovisivi come il frutto di una co-produzione internazionale tra Sony Creative Products, Rai Fiction e ZDF Enterprises. La cosa interessante è che quella serie animata adopera un'innovativa tecnica dell'animazione del cotone. La protagonista è una coniglietta che abita in un caldo batuffolo di cotone. Ogni giorno quella timorosa e tenera coniglietta scopre nuove emozioni (solitudine, gioia, pigrizia, paura, gelosia, etc.) e proprio questo contribuisce al suo avanzamento emozionale.

L'episodio che viene analizzato si chiama *Il mercatino*. La coniglietta Mofy va al mercatino e porta le fragole che spera di scambiare con regali per i suoi amici. Al mercatino c'è l'abbondanza dei prodotti; si possono trovare orologi che vende il castoro, castagne vendute dal signor cinghiale, occhiali e penne che vende la signora civetta, tovaglie vendute dall'opossum e sciarpe che vende la volpe chiamata Betty. Mofy compra due sacchetti di castagne per i suoi amici scoiattoli Li e Sciu, gli occhiali per il suo amico Mogu, una penna per Carry e le tovaglie decorate per i topini. Lei voleva comprare una bella sciarpa rossa, ma non aveva abbastanza fragole. Per ringraziarla, i suoi amici fanno un regalo a Mofy – le hanno comprato la sciarpa che desiderava.

Il campo lessicale e semantico riguarda:

- il negozio
- lo shopping
- i numeri

Le tipologie delle attività glottodidattiche:

- giochi di esercizio
- giochi simbolici
- giochi di regole

7.4.2. La trascrizione del cartone animato

Protagonisti: Mofy, lo scoiattolo, il cinghiale, la civetta, l'opossum

Luogo: il bosco

Il campo lessicale: il negozio, lo shopping, i numeri

Il materiale video:

https://www.youtube.com/watch?v=H0zTZu9DjIE&list=PLjbnNIuqWdqtOLUEVGKrCk6SFX3_gsiLX&index=5

La trama:

Mofy: Di chi sono queste voci? Oh, ma certo! Oggi è il giorno del mercatino. Voglio trovare qualche regalo per i miei amici. Cosa posso scambiare? Le fragole andranno benissimo. Ne prenderò tante.

Lo scoiattolo: Oh, ciao Mofy, lo vuoi un orologio?

Mofy: No, grazie. Fanno un po' paura. Io sto cercando dei regali per i miei amici. Eh, ci vediamo.

Il cinghiale: Castagne, dolci castagne!

Mofy: Vorrebbe le mie fragole, signor cinghiale?

Il cinghiale: Fragole fresche e gustose? Ma certo.

Mofy: Vorrei dieci castagne per i miei amici scoiattoli. Quante fragole mi servono?

Il cinghiale: Beh, vediamo. Tre fragole, non una di più, né una di meno.

Mofy: Va bene, eccole. Grazie mille. Ci vediamo.

Mofy: Buongiorno signora civetta. Vuole scambiare degli occhiali con me?

La civetta: Dipende. Quale di questi vuoi? E cosa vuoi scambiare?

Mofy: Vorrei quei bellissimi occhiali per il mio amico Mogu, e ho delle fragole in cambio.

La civetta: Fragole?! Non mi piacciono affatto le fragole! Ma potrei barattarle con qualcun'altro. D'accordo. Per questi occhiali ne voglio almeno, quattro.

Mofy: Quattro?! E va bene. Oh, che bellissima penna. La vorrei per Carry.

La civetta: Se proprio la vuoi, devi darmi almeno quattro fragole.

Mofy: Va bene, signora civetta. Solo perché è per il mio amico Carry.

L'opossum: Tovaglie, fazzoletti, chi ha bisogno di tovaglie appena lavate?

Mofy: Che bellissima tovaglia. Mamma topo impazzirebbe per quella.

Mofy: Ciao Betty. Mi piace tanto questa sciarpa rossa. La scambieresti con le mie fragole?

La volpe: Certamente. Amo le fragole, anche più dell'uva.

Mofy: Oh no, non ho più fragole. Che peccato.

Mofy: Ciao amici!

Tutti insieme: Ciao Mofy!

Lo scoiattolo 1: Dove sei stata?

Lo scoiattolo 2: Che cos'hai lì con te?

Mofy: Sono stata al mercatino. E ho preso una sorpresa per ognuno di voi. Una penna per Carry. Due sacchetti di castagne per Li e Siu. Occhiali per Mogu.

Mogu: Grazie.

Mofy: E una bella tovaglia decorata per i topini.

Tutti insieme: Che bei regali! Grazie Mofy!

Mofy: Oh! Forse sto ancora sognando! La sciarpa rossa che volevo! Oh, grazie, grazie amici!

7.4.3. Le attività glottodidattiche

Le attività glottodidattiche sono state suddivise in tre gruppi e riguardano: giochi di esercizio, giochi simbolici e giochi di regole.

Giochi di esercizio: *La lista della spesa, Tante fragole!, Voglio comprare...; Numeri, numeri, numeri, Scopri il numero.*

Giochi simbolici: *Andiamo al mercatino, Una, due, tre penne; Cosa vuoi comprare?*

Gioco di regole: *La battaglia navale*

Attività 1 – Andiamo al mercatino

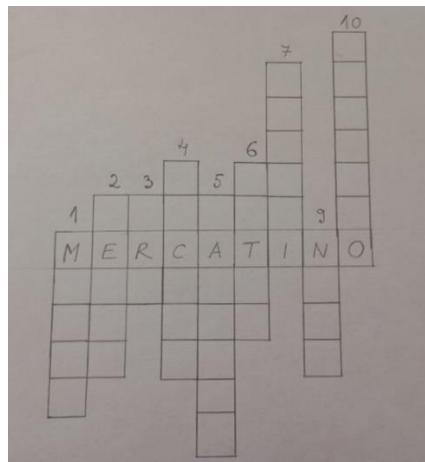
Questo esercizio è composto di due parti. Nella prima parte dell'esercizio si propone la canzone della quale gli alunni ripetono i versi.

*La mia mamma ed io andiamo al mercatino,
Vogliamo comprare:
Un mazzo di fiori,
Per esprimere i nostri amori.
Due succhi di frutta,
Per lenire la bocca asciutta.
Tre chili di farina,
Per fare la pizza divina.
Quattro etti di salame,
Per non aver fame.
Cinque pacchi di riso,*

*Per non esser impreciso.
Sei vasetti di marmellata,
Per la mia sorellina amata.
Sette pezzi di pane,
Per le fatiche quotidiane.
Otto sacchetti di patatine,
Per le insalate carine.
Nove scatolette di tonno,
Per il mio caro nonno.
Dieci fette di torta,
Per la nostra famiglia accorta.*

Nella seconda parte dell'esercizio, gli alunni devono risolvere il cruciverba.

- (1) un _____ di fiori
- (2) sette _____ di pane
- (3) _____ chili di farina
- (4) cinque _____ di riso
- (5) sei _____ di marmellata
- (6) dieci _____ di torta
- (7) due _____ di frutta
- (8) _____ scatolette di tonno
- (9) _____ etti di salame



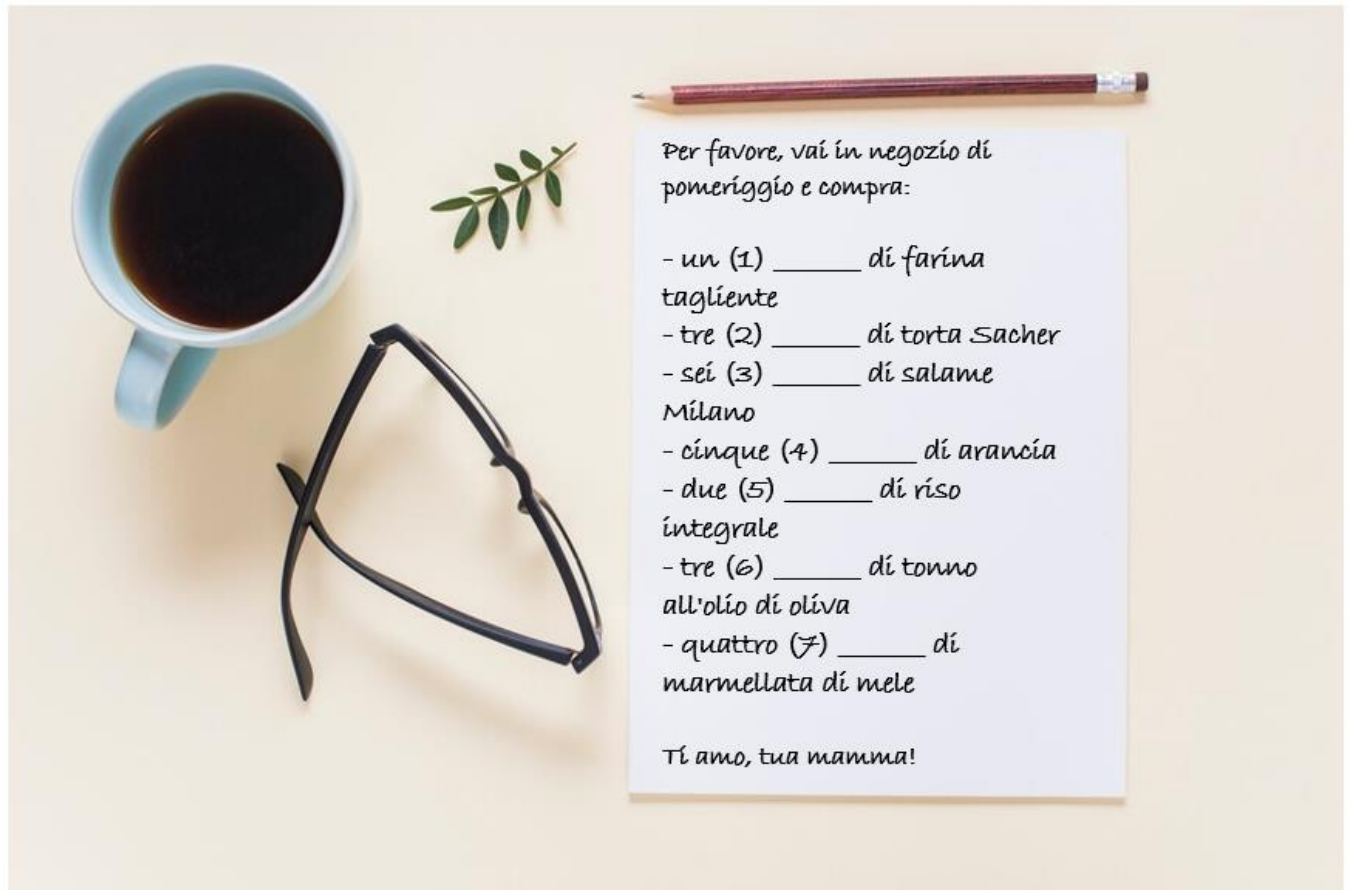
Le soluzioni:

- (1) mazzo; (2) pezzi; (3) tre; (4) pacchi; (5) vasetti; (6) fette; (7) succhi; (8) nove; (9) quattro

Attività 2 – La lista della spesa

L'insegnante assegna agli alunni l'esercizio in cui devono inserire le parole mancanti e fare la spesa seguendo la lista della spesa che la mamma ha scritto.

Le parole mancanti sono: *pacchi, etti, fette, scatolette, succhi, vasetti, chilo.*




Le soluzioni:

(1) chilo; (2) fette; (3) etti; (4) succhi; (5) pacchi; (6) scatolette; (7) vasetti



Attività 3 – Tante fragole!


L’insegnante assegna agli alunni l’esercizio in cui devono creare la storia inserendo il numero delle fragole che Mofy deve scambiare per i doni per i suoi amici.


Mofy va al mercatino per comprare i regali per i suoi amici. Per comprare le castagne per i suoi

amici scoiattoli Li e Sciu deve scambiare (1) _____ (2)  Per gli occhiali per il

suo amico Mogu scambia (3) _____ (4)  con la signora (5)  Anche

scambia (6) _____ (7)  per una bellissima (8)  per il suo amico

Carry. Alla fine le sono rimaste (9) _____ (10)  e perciò non poteva comprare

la (11)  che desiderava comprare.

Le soluzioni:

(1) tre; (2) fragole; (3) quattro; (4) fragole; (5) civetta; (6) quattro; (7) fragole; (8) penna; (9) zero; (10) fragole; (11) sciarpa / sciarpa rossa

Attività 4 – Una, due, tre penne

L’insegnante mette sul tavolo oggetti diversi in quantità diverse e li copre con un telo. Poi scopre oggetti e gli alunni hanno 30 secondi per memorizzarli. Eppoi, l’insegnante ricopre gli oggetti. Gli alunni devono nominare gli oggetti ed esprimere il loro numero. Ad esempio:



Attività 5 – *Voglio comprare...*

L'insegnante assegna agli alunni l'esercizio in cui devono inserire le espressioni mancanti del dialogo proposto. Le espressioni mancanti sono: *cosa desidera, grazie mille, sono, arrivederci, vorrei, ecco il resto, buongiorno, altro.*



(1) _____, signore!



Buongiorno!



(2) _____?



Oggi, (3) _____ un chilo di pomodori e cinque carote.



Desidera altro?



No, (5) _____.



(6) _____ 10 €.



Ecco a Lei.



Ed (7) _____.
Arrivederci!



Grazie, (8) _____!

Le soluzioni:

(1) buongiorno; (2) cosa desidera; (3) vorrei; (4) altro; (5) grazie mille; (6) sono; (7) ecco il resto; (8) arrivederci

Attività 6 – *Cosa vuoi comprare?*

L'insegnante assegna i ruoli agli alunni: l'alunno A è il cliente, l'alunno B è il commesso. Gli alunni devono creare i dialoghi tra di loro come è stato proposto nell'attività 5 oppure come segue:

L'alunno A (il cliente) può fare le richieste, ad esempio:

- *Voglio comprare tre chili di mele e quattro pacchi di riso.*

L'alunno B (il commesso) può dire:

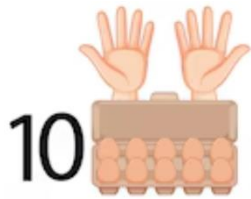
- *Ecco tre chili di mele che hai chiesto, ma ho solo tre pacchi di riso.*

L'alunno A (il cliente) può rispondere:

- *Va bene, può darmi tre pacchi di riso e un pacco di pasta. Grazie perché sei così gentile.*

Attività 7 – Numeri, numeri, numeri

L'insegnante presenta agli alunni dieci comandi. Poi chiede agli alunni di ripeterli da soli.



conta fino a dieci



prendi tre penne



disegna una donna



prendi una penna



dammi due quaderni



disegna otto animali



dammi sette matite colorate



conta fino a tre



metti quattro pennarelli nell'astuccio




metti sei pennarelli sul banco

Attività 8 – Scopri il numero

L'insegnante assegna agli alunni l'esercizio in cui devono inserire le lettere mancanti. Poi loro devono rifare il comando da soli.


(1) Prendi

--	--	--

 penne. 


(2) Metti

--	--	--	--	--	--	--

 pennarelli nell'astuccio. 

(3) Dammi

--	--	--	--	--

 matite colorate. 


(4) Conta fino a

--	--	--	--	--

10 


(5) Disegna

--	--	--

 donna. 


(6) Dammi

--	--	--

 quaderni. 


(7) Disegna

--	--	--	--

 animali. 

(8) Metti

--	--	--

 pennarelli sul banco. 

Le soluzioni:

(1) tre; (2) quattro; (3) sette; (4) dieci; (5) una; (6) due; (7) otto; (8) sei

Attività 9 – La battaglia navale

Ogni alunno sistema le proprie navi su un'apposita griglia tenendole segrete all'altro alunno. La casella viene identificata a coppia di coordinate che corrisponde a lettera (colonna) e a numero (riga) (es. A2, C5, H9, ecc.). Il vincitore è l'alunno che colpisce e affonda tutte le navi per primo. Lo scopo dell'attività è utilizzare i numeri da uno a dieci e pronunciare le lettere dell'alfabeto italiano.

Ad esempio:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	■			■			■			
2				■						
3	■			■		■				■
4	■		×							■
5	■					×	×			
6	■	×				■		×		×
7				×		■				×
8	×	×						×		■
9										
10					■					

L'alfabeto e i numeri (la pronuncia)	
A (a)	1 (uno)
B (bi)	2 (due)
C (ci)	3 (tre)
D (di)	4 (quattro)
E (e)	5 (cinque)
F (effe)	6 (sei)
G (gi)	7 (sette)
H (acca)	8 (otto)
I (i)	9 (nove)
L (elle)	10 (dieci)

(tratto da: https://it.wikipedia.org/wiki/Battaglia_navale_%28gioco%29)

7.5. IL CARTONE ANIMATO *DIXILAND*

7.5.1. Le caratteristiche del cartone animato *Dixiland*

Dixiland è un cartone animato creato da Andrea Zigoni e prodotto nel 2011 da T-Rex Digimation e Rai Yoyo. Il protagonista Dixi, un elefantino tenero con le ali, e i suoi amici vivono in una magica terra dove imparano ad affrontare i piccoli problemi quotidiani dei bambini (far passare il singhiozzo, imparare ad andare in bici senza rotelline, ecc.)

L'episodio che viene analizzato si chiama *Dixi e il concerto di primavera*. All'inizio dell'episodio Dixi e il resto dell'orchestra si stanno preparando per il concerto di primavera (la manifestazione significativa per la libera terra di Dixiland), ma purtroppo Dixi non è in grado di suonare il suo vibrafono. A causa di questo, il dirigente le dice di andare a casa e di “far pace con il suo vibrafono”. A letto a Dixi arrivano i pensieri negativi e pensa perfino che non potrà mai più suonare il suo vibrafono. Per fortuna, dopo aver bevuto una tazza di camomilla, è riuscita ad addormentarsi. Finalmente arriva il giorno del concerto e con esso la pioggerella di primavera. Pare che la musica sia tornata con la pioggerella primaverile perché la protagonista è di nuovo in grado di suonare il suo vibrafono.

Il campo lessicale e semantico riguarda:

- la musica
- gli strumenti musicali
- le emozioni

Le tipologie delle attività glottodidattiche:

- giochi di esercizio
- giochi simbolici
- giochi di regole

7.5.2. La trascrizione del cartone animato

Protagonisti: Dixi, il dirigente, il coro

Luogo: Dixiland

Il campo lessicale: la musica, gli strumenti musicali, le emozioni

Il materiale video: <https://www.youtube.com/watch?v=87COxBdMfqE>

La trama:

Niente da fare. Quell'uggioso pomeriggio, Dixi non riusciva a suonare a modino. E quella era nientepopodimeno che la prova generale del grande concerto di primavera, che la fanfara marciante avrebbe tenuto il giorno dopo, sul pratone.

Il dirigente: Un, due...

Dixi: Oops.

Chissà perché certe volte le cose che sappiamo fare, non le sappiamo fare più.

Il dirigente: Dixi...

Dixi: Uhm, scusate.

Il dirigente: Vai a casa, è meglio. E fai la pace con il tuo vibrafono.

Dixi: Eh...

Quella sera, Dixi, aveva la testa piena di pensierini neri. E se non si ricordava mai più per sempre, come si faceva suonare? E se domani sbagliava di nuovo?

Dixi: Vibrafonino.

Ma poi bevve una camomilla tiepida con tanto miele. E un sonno agitato, finalmente, arrivò.

Dixi: Scusate...

Il mattino dopo, tutta Dixiland era in festosa attesa del concerto di primavera. Il concerto, era l'avvenimento più importante dell'anno, perché senza musica, è risaputo, la libera terra di Dixiland non esisterebbe. Scomparebbe. Inghiottita dal nulla. Che pensierini tristi eran quelli, fino al giorno avanti Dixi sentiva la musica ovunque, nell'aria.

Dixi: Ciao insettini.

E ora, la musica, se n'era andata.

Dixi: Ho perso la musica.

Attenzione! È in arrivo la pioggerella di primavera.

Dixi: Che pioggerella gentile. Ce la faccio, ce la faccio, ce la faccio.

Il dirigente: Fanfara, seguiamo Dixi.

Credo proprio che con la pioggerella sia tornata la musica.

Il dirigente: Viva, Dixiland, non scomparirà!

Dixi: Grazie pioggerella, mi hai fatto tornare la musica.

Eh, sì. La musica è dovunque: nell'aria, nell'acqua, dentro di te! Può capitare che tu la possa perdere, ma poi la musica ritorna sempre. Perché la musica è vita, è amore, è ritmo, è gioia! Viva la musica!

7.5.3. Le attività glottodidattiche

Le attività glottodidattiche sono state suddivise in tre gruppi e riguardano: giochi di esercizio, giochi simbolici e giochi di regole.

Giochi di esercizio: *Quale strumento sono?, Che gioia!, Emozione, Mi fa ridere, Inserisci la parola appropriata*

Giochi simbolici: *Suoni, suoni, suoni; Dammi un colore, Esprimi le tue emozioni*

Gioco di regole: *Bingo!*

Attività 1 – Suoni, suoni, suoni

Questo esercizio è composto di due parti. Nella prima parte dell'esercizio, si propone la canzone *La canzone degli strumenti* (<https://www.filastrocche.it/contenuti/la-canzone-degli-strumenti/>).

Poi gli alunni ripetono la canzone.

*Un uomo veniva per la strada
suonando la trombetta
pereppeppè.*

*Un altro veniva dietro a lui
suonando la chitarra
tichittera tichittè.*


*Un uomo veniva per la strada
suonando il trombone
poroppoppò.*


*Un altro veniva dietro a lui
suonando la zampogna
ghecche ghecche gnè.*


*Un uomo veniva per la strada
suonando il campanello
diridindin din.*


*Un altro veniva dietro a lui
suonando il tamburo
turutun tun tun.*


Nella seconda parte dell'esercizio, gli alunni devono inserire le parole al posto delle immagini degli strumenti musicali.


*Un uomo veniva per la strada
suonando la (1) 
pereppeppè.*

*Un altro veniva dietro a lui
suonando la (2) 
tichittera tichittè.*

*Un uomo veniva per la strada
suonando il (3) 
poroppoppò.*

*Un altro veniva dietro a lui
suonando la (4) 
ghecche ghecche gnè.*

*Un uomo veniva per la strada
suonando il (5) 
diridindin din.*

*Un altro veniva dietro a lui
suonando il (6) 
turutun tun tun.*

Le soluzioni:

(1) trombetta; (2) chitarra; (3) trombone; (4) zampogna; (5) campanello, (6) tamburo

Attività 2 – Dammi un colore

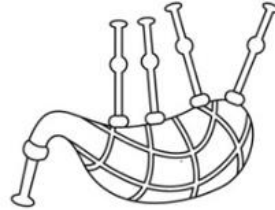
L'insegnante assegna agli alunni l'esercizio in cui devono colorare disegni di strumenti musicali. Poi devono inserire l'articolo e il nome appropriato sotto le immagini degli strumenti musicali.



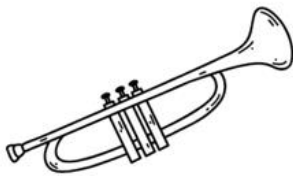
(1) _____



(2) _____



(3) _____



(4) _____



(5) _____



(6) _____

Le soluzioni:

(1) la chitarra; (2) il tamburo; (3) la zampogna; (4) la trombetta; (5) il campanello; (6) il trombone

Attività 3 – Quale strumento sono?

L'insegnante assegna agli alunni l'esercizio in cui devono risolvere gli anagrammi.

(1) MANCA POLE _____

(2) OMBRA TU _____

(3) BOTE TRAM _____

(4) ARCHI TRA _____

(5) MORBO NET _____

(6) MANGO ZAP _____

Le soluzioni:

(1) campanello; (2) tamburo; (3) trombetta; (4) chitarra; (5) trombone; (6) zampogna

Attività 4 – Che gioia!

L'insegnante riproduce l'episodio *Dixi e il concerto di primavera*. Gli alunni devono abbinare la colonna A (le emozioni primarie) con la colonna B (le immagini) avendo in mente il video che hanno visto in precedenza. Gli alunni devono dare la propria spiegazione per le emozioni primarie che mancano.

rabbia	
paura	
tristezza	
gioia	
sorpresa	
disprezzo	
disgusto	

Le soluzioni:

rabbia	
paura	
tristezza	
gioia	
sorpresa	
disprezzo	
disgusto	

Attività 5 – Esprimi le tue emozioni

L'insegnante porta in classe alcuni strumenti musicali:



L'insegnante assegna agli alunni l'esercizio in cui devono collegare l'emozione con il particolare strumento musicale. Le emozioni sono seguenti: *gioia, nostalgia, dispiacere, paura, vergogna, speranza, aggressività, ottimismo, ansia, stupore.*













Le soluzioni:

risposta aperta

Attività 6 – Emozione

L'insegnante scrive la parola EMOZIONE sulla lavagna. Gli alunni devono creare un acrostico usando la propria immaginazione. **L'acrostico** è un **componimento poetico**, o semplicemente un'espressione linguistica, in cui le lettere iniziali lette verticalmente formano un nome o una frase di senso compiuto. Ad esempio:

***E**ppure il
Mio stato dell'animo
Ogni tanto cambia
Zitto sta
Il mio cuore quando
Odio sta per entrare
Nei miei pensieri
E non entra mai.*

Attività 7 – Mi fa ridere

L'insegnante presenta agli alunni otto comandi. Poi chiede agli alunni di rifare loro i comandi.



ridi



piangi



grida



sbuffa



fischia



schiocca le dita



accendi la radio



spegni la radio

Attività 8 – Inserisci la parola appropriata

L'insegnante assegna agli alunni l'esercizio in cui devono inserire le espressioni mancanti presentate attraverso le immagini. Le espressioni mancanti sono: *fischia*, *accendi*, *sbuffa*, *piangi*, *schiocca*, *spegni*, *grida*, *ridi*.



(1) _____



(2) _____ le dita



(3) _____



(4) _____ la radio



(5) _____



(6) _____ la radio



(7) _____



(8) _____

Le soluzioni:

(1) sbuffa; (2) schiocca; (3) grida; (4) spegna; (5) piangi; (6) accendi; (7) fischia; (8) ridi

Attività 9 – Bingo!

L'insegnante presenta agli alunni l'elenco delle parole: *chitarra, tamburo, zampogna, trombetta, rabbia, paura, tristezza, gioia, sorpresa*. L'insegnante dà agli alunni un foglio con una tabella vuota 3x3. Gli alunni scrivono una parola dall'elenco (menzionato all'inizio dell'attività) in ciascuna delle caselle della loro griglia del gioco Bingo.

L'insegnante annuncia le parole in modo casuale. Il vincitore è l'alunno che acclama "Bingo" una volta che ha tracciato una linea diagonale, verticale o orizzontale completa.

Ad esempio:

L'alunno ha scritto le seguenti parole nelle caselle vuote: *sorpresa, tamburo, gioia, trombetta, rabbia, chitarra, tristezza, zampogna, paura*. L'insegnante annuncia le seguenti parole: *rabbia, gioia, chitarra, zampogna, trombetta*. L'alunno acclama "Bingo" perché ha tracciato le parole *trombetta, rabbia e chitarra* in linea orizzontale.

sorpresa	tamburo	gioia
trombetta	rabbia	chitarra
tristezza	zampogna	paura

8. RIFLESSIONE SULLE ATTIVITÀ

Nella parte operativa sono stati analizzati 5 (cinque) cartoni animati: 1) *Dolci gattini*, 2) *Barbapapà*, 3) *La Pimpa*, 4) *Mofy*, 5) *Dixiland*. Per ciascun cartone sono stati proposti 9 esercizi, per un totale di 45 attività. Ogni cartone animato affronta diverse tematiche, ossia vari campi lessicali legati alla vita quotidiana dei bambini.

1) *Dolci gattini*:

- la cucina
- il cibo (l'acqua, la pasta, il pane, il riso, la verdura, la carne, il pesce, la cioccolata, il dolce, il formaggio, il latte, la frutta, l'uovo)
- gli attrezzi da cucina (la tazza, la teiera, il cucchiaino, il mestolo, il piatto, il coltello, la forchetta, la saliera, la zuccheriera, il frullatore, la pentola)

2) *Barbapapà*:

- il viaggio
- i mezzi di trasporto (la bicicletta, il treno, la metropolitana, l'aereo, la macchina, il tram, il furgone, il motociclo)
- gli animali (lo scimpanzé, il serpente, l'aquila, il pappagallo, l'ippopotamo, il delfino, la balena, la farfalla, la gallina, il cavallo, il gatto, il leone, il lupo, l'asino, il canarino, il cane)

3) *La Pimpa*:

- le stagioni (l'autunno, la primavera, l'estate, l'inverno)
- il calendario
- i mesi dell'anno (il gennaio, il febbraio, il marzo, l'aprile, il maggio, il giugno, il luglio, l'agosto, il settembre, l'ottobre, il novembre, il dicembre)

4) *Mofy*:

- il negozio
- lo shopping (il mazzo, il pezzo, il pacco, il vasetto, la fetta, il chilo, l'etto, il sacchetto, la scatoletta)
- i numeri (uno, due, tre, quattro, cinque, sei, sette, otto, nove, dieci)

5) *Dixiland*:

- la musica

- gli strumenti musicali (la trombetta, la chitarra, il trombone, la zampogna, il campanello, il tamburo)
- le emozioni (la rabbia, la paura, la tristezza, la gioia, la sorpresa, il disprezzo, il disgusto)

L'analisi di ciascun cartone animato comprende 9 (nove) attività didattiche, suddivise in tre categorie: giochi di esercizio, giochi simbolici e giochi di regole.

8.1. Giochi di esercizio

I giochi di esercizio, oppure i giochi funzionali, riguardano la fase senso-motoria dello sviluppo del bambino. La prima fase è caratterizzata dall'imitazione che aiuta a riconoscere ed esprimere le emozioni. I giochi hanno lo scopo di esercitare e consolidare il lessico e le strutture linguistiche, sfruttando la componente della sfida o un limite di tempo prestabilito.

Nella parte operativa sono presenti un totale di 22 attività: *Trova il cibo; Che cosa sono?; Trova l'intruso; Fai da solo!; Collega e fai da solo!; Scopri il nome; Terra, aria o mare?; Sei sulla strada giusta?; Quale mese sono?; Scopri il mio nome; Cosa devo fare?; Collega e fai da solo!; La lista della spesa; Tante fragole!; Voglio comprare...; Numeri, numeri, numeri; Scopri il numero; Quale strumento sono?; Che gioia!; Emozione; Mi fa ridere; Inserisci la parola appropriata.*

8.2. Giochi simbolici

I giochi simbolici si riferiscono alla fase in cui il bambino, utilizzando la propria immaginazione, rappresenta mediante simboli qualcosa che non è realmente presente. Esempi significativi sono il gioco di simulazione, noto come “far finta di” e il gioco del “se fossi”.

Le attività proposte nella parte operativa sono complessivamente 18 (diciotto): *La piramide alimentare; Canta con me!; Dove sono?; Trova il mio nome; Bianco o nero?; Dove vai oggi?; Il verso degli animali; Scegli la risposta giusta; Quattro stagioni; Sono...; E se fossi?; Dall'inverno alla primavera; Andiamo al mercatino; Una, due, tre penne; Cosa vuoi comprare?; Suoni, suoni, suoni; Dammi un colore; Esprimi le tue emozioni.*

8.3. Giochi di regole

Nella fase dei *giochi di regole* il bambino sviluppa il concetto di regole e lo modifica allo stesso tempo a proprio vantaggio senza un vero e proprio stabilimento delle regole. In questo modo, i

giochi di regole evidenziano l'importanza e la funzione dei ruoli dei parlanti. Esempi di questi giochi sono quelli che prevedono l'assunzione di ruoli basati su comportamenti codificati, sia sul piano sociale che linguistico.

Nella parte operativa questo tipo di esercizi è presente con 5 (cinque) attività: *Tris; Domino; Quale mese?; La battaglia navale; Bingo!*

Si può concludere che le attività didattiche, proposte nella parte operativa, si rivelano particolarmente efficaci nell'apprendimento della lingua straniera, poiché sono strettamente legate alla vita quotidiana dei bambini. Grazie a questo collegamento, gli alunni riescono facilmente a stabilire un legame tra le attività proposte e il mondo che li circonda. Molti campi lessicali, come la cucina, il cibo, i viaggi, la musica, lo shopping e le emozioni, sono già familiari ai bambini, e questo facilita la loro motivazione nell'apprendimento linguistico. Inoltre, essendo i bambini già a conoscenza dei cartoni animati fin dalla prima infanzia, è possibile sfruttare questa familiarità anche nell'insegnamento della lingua straniera, trasformandolo in un gioco divertente. Come è stato presentato, gli insegnanti possono utilizzare questa caratteristica per creare attività coinvolgenti, come cruciverba, bingo, acrostici, tris, battaglia navale, domino e anagrammi. Questi giochi non solo rendono la lezione più dinamica, ma contribuiscono anche a sviluppare competenze importanti, come la risoluzione dei problemi, la collaborazione e il pensiero critico.

9. CONCLUSIONE

Cercando la connessione tra l'apprendimento linguistico e il gioco, emergono diverse conclusioni. Il gioco non è un elemento trascurabile nell'ambito scolastico, specialmente nell'insegnamento di una lingua straniera. Il pregiudizio che considera il gioco come un semplice riempitivo temporale si rivela errato quando si prendono in considerazione gli effetti positivi che il gioco ha sull'apprendimento linguistico. Il gioco crea un'atmosfera accogliente, riducendo al minimo lo stress, e motiva gli alunni ad apprendere una nuova lingua.

Un altro elemento esplorato nella tesi è il cartone animato, che risulta innanzitutto divertente e coinvolgente. Le immagini colorate, i personaggi buffi e i dialoghi vivaci rendono il processo di apprendimento più piacevole, evitando che sembri un compito noioso. L'implementazione dei cartoni animati nel programma didattico offre inoltre la possibilità di apprendere la lingua in modo naturale: gli alunni iniziano con parole e frasi semplici per poi passare a strutture più complesse. La divisione delle attività proposte nella parte operativa è semplice: sono presentati solo tre gruppi di attività, ma ogni tipo di attività ha le proprie caratteristiche. Una battaglia navale, un domino o un tris appartengono alla stessa categoria, ma le regole di ciascun gioco sono completamente diverse. È proprio questa varietà, tipica dei giochi ludici, a favorire un apprendimento di successo. Oltre a rendere le lezioni più interessanti, tali giochi favoriscono lo sviluppo di competenze fondamentali, come la risoluzione di problemi, la collaborazione e il pensiero critico. L'apprendente giovane è motivato ad imparare perché lo fa in modo stimolante e coinvolgente.

Si può concludere che i cartoni animati e le attività proposte costituiscono una solida base per l'apprendimento linguistico. Si rivelano particolarmente efficaci nell'insegnamento della lingua straniera ai bambini, poiché sono strettamente legati alla loro vita quotidiana. È fondamentale che l'insegnante concepisca e proponga attività che stimolino gli alunni ad apprendere una lingua, tenendo presente che il gioco è una parte indispensabile della vita dei bambini.

10. Riferimenti bibliografici e sitografici

10.1. Riferimenti bibliografici

- Balboni, Paolo (2002). *Le sfide di Babele. Insegnare le lingue nelle società complesse*. Torino: UTET Libreria.
- Bralić, Snježana (2004). *Apprendere e insegnare la comunicazione interculturale*. In Van den Bossche, Bart, Bastiaensen, Michel e Salvadori Lonergan, Corinna (a cura di). *Lingue e letterature in contatto*. vol. I. Firenze: Franco Cesati Editore.
- Bralić, Snježana (2006). *Quando la lingua non basta*. In Van den Bossche, Bart, Bastiaensen, Michel, Salvadori Lonergan, Corinna e Widłak, Stanisław (a cura di). *Italia e Europa: Dalla cultura nazionale all'interculturalismo*. vol. I. Firenze: Franco Cesati Editore.
- Caon, Fabio (2022). *Edulinguistica ludica. Facilitare l'apprendimento linguistico con il gioco e la ludicità*. Venezia: Edizioni Ca' Foscari.
- Caon, Fabio (2020). *Motivation, Pleasure and a Playful Methodology in Language Learning*. EL.LE N. 03/2020. Venezia: Edizioni Ca' Foscari.
- Deanović, Mirko, Jernej, Josip (2012). *Talijansko-hrvatski rječnik*. Zagreb: Školska knjiga.
- Ianes, Dario (2019). *Giocando s'impapa. Viaggio nella didattica ludica*. DIDAN. 01/2019. Trento: Edizioni Centro Studi Erickson.
- Mastromarco, Arcangela (2005). *A scuola: giocare, costruire, fare per...imparare l'italiano con il metodo TPR*. Firenze: Giunti, Progetti Educativi.
- Mollica, Anthony (2019). *Ludolinguistica. I giochi linguistici e la didattica dell'italiano*. Loreto: Eli-La Spiga Edizioni.
- Mollica, Anthony (2010). *Insegnare/Impapare l'italiano? È un gioco di parole! ovvero Ludolinguistica e Glottodidattica*. Perugia: Guerra edizioni.
- Richards, Jack; Rodgers Theodore (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rosa, Alessia (2012). *Cartoon in tasca: una ricerca-azione sulla media education nella scuola dell'infanzia*. Trento: Tipografia Editrice Temi.
- Sarsini, Daniela (2012). *Infanzia e cartoon: alcune riflessioni pedagogiche*. Studi Sulla Formazione/Open Journal of Education, N. 15/2012.

- Sudati, Ilaria (2013). *La didattica ludica. Teoria e applicazioni pratiche nell'insegnamento dell'italiano L2 ad adulti*. Italiano LinguaDue, N. 02/2013.
- Zingarelli, Nicola (2021). *lo Zingarelli. Vocabolario della lingua italiana*. Bologna: Zanichelli.

10.2. Riferimenti sitografici

- <https://www.duduinfanzia.com/blog/consigli-pratici/cosa-rappresenta-il-gioco-per-i-bambini#:~:text=Jean%20Piaget%20sostiene%20che%20lo,il%20bambino%20impara%20e%20cresce> (29/11/2024)
- <https://psiche.altervista.org/la-scuola-su-misura-di-edouard-claparede/> (4/12/2024)
- [La didattica ludica nell'insegnamento linguistico | Laboratorio Itals](#) (11/1/2024)
- <https://www.itals.it/la-lingua-giocando-alle-scuole-elementari#1> (11/1/2024)
- https://www.treccani.it/vocabolario/ludolinguistica_%28Neologismi%29/ (22/1/2025)
- <https://www.treccani.it/vocabolario/anagramma/?search=anagramma%2F> (22/1/2025)
- <https://www.treccani.it/vocabolario/acronimo/?search=acr%C3%B2nimo%2F> (22/1/2025)
- <https://www.treccani.it/vocabolario/acrostico1/?search=acr%C3%B2stico%C2%B9%2F> (22/1/2025)
- <https://www.treccani.it/vocabolario/sussidio/?search=suss%C3%ACdio%2F> (22/1/2025)
- <https://www.treccani.it/vocabolario/indovinello/?search=indovin%C3%A8llo%2F> (22/1/2025)
- <https://www.treccani.it/vocabolario/mesostico/?search=me%E1%B9%A1%C3%B2stico%2F> (22/1/2025)
- <https://www.treccani.it/vocabolario/rebus/?search=r%C3%A8bus%2F> (22/1/2025)
- <https://www.treccani.it/vocabolario/scarabeo/?search=scarab%C3%A8o%2F> (22/1/2025)
- [https://www.treccani.it/enciclopedia/gioco_\(Enciclopedia-dei-ragazzi\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/gioco_(Enciclopedia-dei-ragazzi)/) (23/1/2025)
- <https://animationtrip.wordpress.com/10-le-origini-del-cinema-d%E2%80%99animazione/11-etimologia-della-parola-%E2%80%9Ccartone-animato%E2%80%9D/> (27/1/2025)
- <https://www.psicologiaedintorni.it/acquisizione-linguistica-e-apprendimento-linguistico/> (29/1/2025)

- <https://www.crucienigmi.it/crucintarsio.asp> (17/2/2025)
- https://www.youtube.com/watch?v=Y-rnRb_vi6w&ab_channel=DolciGattini (il cartone animato Dolci gattini)
- https://www.youtube.com/watch?v=la89OoWj8ms&list=PLAxy24VV6jfe7g_M5KLMicjT6hmm_UAxX&index=22 (il cartone animato Barbapapà)
- <https://www.youtube.com/watch?v=uNMhZOpmiWI> (il cartone animato La Pimpa)
- https://www.youtube.com/watch?v=H0zTZu9DjIE&list=PLjbnNIuqWdqtOLUEVGKrCk6SFX3_gsiLX&index=5 (il cartone animato Mofy)
- <https://www.youtube.com/watch?v=87COxBdMfqE> (il cartone animato Dixiland)

11. RIASSUNTO

La presente tesi si propone di analizzare cinque cartoni animati e gli episodi selezionati per l'insegnamento dell'italiano come lingua straniera. La tesi si suddivide in due parti principali: la parte teorica e la parte operativa.

Nella parte teorica vengono delineati alcuni concetti di fondamentale importanza: il gioco, la glottodidattica ludica, la ludolinguistica e il metodo TPR. Il gioco viene presentato come un elemento imprescindibile nella vita dei bambini, esplorando come integrarlo nel programma didattico per l'insegnamento di una lingua straniera. Vengono inoltre esposte le differenze tra l'apprendimento e l'acquisizione di una lingua. La sezione dedicata alla glottodidattica ludica definisce questo concetto, ne traccia la storia e l'evoluzione, ne analizza le caratteristiche principali e discute anche i pregiudizi legati a questa metodologia. I capitoli sulla ludolinguistica e sul metodo TPR mostrano come l'insegnante possa utilizzare i giochi linguistici e le attività TPR come strumenti complementari e supplementari nell'insegnamento dell'italiano come lingua straniera.

Nella parte operativa vengono analizzati cinque cartoni animati e gli episodi prescelti, che trattano vari campi lessicali. Le attività proposte sono pianificate per apprendenti di livello A1, ovvero bambini tra i 6 e i 9 anni che studiano l'italiano e frequentano la scuola primaria o elementare. I giochi ludici proposti sono suddivisi in tre categorie: giochi di esercizio, giochi simbolici e giochi di regole.

La tesi si propone di delineare un quadro di riferimento per la progettazione di un programma didattico basato sui concetti di gioco, glottodidattica ludica e cartoni animati, elementi particolarmente rilevanti per gli alunni vivaci. Combinando questi tre concetti, si evidenzia la natura giocosa dei bambini, che sono maggiormente motivati ad apprendere una lingua quando lo fanno in modo naturale, inconsapevole, e in un ambiente rilassante.

Parole chiave: studio dell'italiano, cartoni animati, gioco, glottodidattica ludica, attività ludiche

12. SAŽETAK

Rad analizira pet crtanih filmova i epizoda koje su odabrane u svrhu poučavanja talijanskoga kao stranoga jezika. Rad je podijeljen u dva glavna dijela: teorijski i praktični dio.

U teorijskom dijelu predstavljaju se pojmovi od temeljne važnosti za rad, a to su: igra, ludička glotodidaktika, ludolingvistika i TPR metoda. Igra je predstavljena kao neizostavan dio dječjeg života i istražuje se način kako uvesti igru u nastavni program i poučavanje stranoga jezika. Također, prikazane su razlike između učenja i usvajanja jezika. Dio posvećen ludičkoj glotodidaktici bavi se poimanjem ove vrste didaktike, govori o njezinoj povijesti i napretku, analizira glavne karakteristike, kao i predrasude koje se javljaju u odnosu na ovu metodologiju. Poglavlja koja su posvećena ludolingvistici i TPR metodi pokazuju kako nastavnik može iskoristiti jezične igre i TPR aktivnosti kao komplementarne i dopunske alate u poučavanju talijanskoga kao stranoga jezika.

U praktičnom dijelu rada analizira se pet crtanih filmova kroz odabrane epizode koje se bave različitim leksičkim područjima. Predložene aktivnosti planirane su za polaznike jezične razine A1, tj. radi se o djeci u dobi od 6 do 9 godina koja uče talijanski kao strani jezik u osnovnoj školi. Ludičke aktivnosti dijele se u tri kategorije: igre koje služe za vježbu, simboličke igre i igre pravila. Rad donosi referentni okvir za planiranje nastavnog programa koji se bazira na poimanju igre te daje važnost igri i crtanom filmu u nastavi stranoga jezika, a koji su iznimno važni za razigrane učenike. Isprepletanjem ova tri koncepta naglašava se razigrana priroda djece koja su vrlo motivirana za učenje jezika kada to čine prirodno, nesvjesno i u opuštenom okruženju.

Ključne riječi: učenje talijanskoga jezika, crtani filmovi, igra, ludička glotodidaktika, ludičke aktivnosti

13. SUMMARY

This thesis analyses five cartoons and the episodes selected for the purpose of teaching Italian as a foreign language. The thesis is divided into two main parts: theory and corpus.

The theory delineates some concepts of vital importance: play, ludic glottodidactics, ludolinguistics and the TPR method. The play is presented as an indispensable part of childrens' lives and the thesis searches how to introduce it into the curriculum for teaching a foreign language. The differences between learning and acquiring a language are also presented. The part that focuses on ludic glottodidactics aims to define the concept of ludic glottodidactics, it shows its history and its progress, its main characteristics but also the prejudices towards this methodology. The chapters dedicated to ludolinguistics and the TPR method show how the teacher can make use of language games and TPR activities as complementary and supplementary instruments for teaching Italian as a foreign language.

The corpus analyses five cartoons and the selected episodes that belong to different lexical fields. The activities proposed in the corpus are intended for learners at level A1, i.e. children from 6 to 9 years old who are learning Italian in elementary school. Ludic activities are divided into three categories: exercise games, symbolic games and rule games.

The thesis aims to show a framework for the design of a teaching programme that is based on the concepts of play, ludic glottodidactics and cartoons that are essential for very lively pupils. The combination of these three concepts brings into focus the playful nature of pupils who are highly motivated to learn a language when they do it naturally, unknowingly, and in a relaxing environment.

Keywords: study of Italian, cartoons, play, ludic glottodidactics, ludic activities



IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja, Matea Burić, kao pristupnica za stjecanje kvalifikacije sveučilišne magistre *Anglistike i Talijanistike*, izjavljujem da je ovaj diplomski rad rezultat isključivo mogega vlastitoga rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i literatura.

Izjavljujem da niti jedan dio moga diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranoga rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga diplomskog rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Nadnevak

Split, 20. veljače 2025.

Potpis studenta/studentice

Matea Burić



IZJAVA O IZVORNOSTI ZAVRŠNOG/DIPLOMSKOG RADA

Opći podatci o studentu/studentici

Ime i prezime	Matea Burić
Vrsta ocjenskog rada	ZAVRŠNI/ <u>DIPLOMSKI</u>
Naslov rada	Imparare la lingua con i cartoni animati <i>Dolci gattini</i> : le attività ludiche nello studio dell'italiano L2/LS

Izjava mentora o izvornosti studentskog rada

Ime i prezime mentora/mentorice	izv. prof. dr. sc. Snježana Bralić
Rad zadovoljava uvjete izvornosti	<u>DA</u> /NE (označiti)
Obrazloženje mentora	Ovaj diplomski rad izvorni je studentski rad te predstavlja rezultat postignutih ishoda učenja kroz samostalno proučavanje i rješavanje problema. Uz pomoć i nadzor mentorice, studentica je uspješno izradila rad, čime je dokazala da posjeduje kompetencije i vještine za stručnu primjenu usvojenog znanja stečenog tijekom studija.

Nadnevak

Potpis mentora/mentorice

Split, 20. veljače 2025.



IZJAVA O POHRANI I OBJAVI ZAVRŠNOG/DIPLOMSKOG RADA

Student/studentica: **Matea Burić**

Naslov rada: *Imparare la lingua con i cartoni animati Dolci gattini: le attività ludiche nello studio dell'italiano L2/LS*

Znanstveno područje i polje: Humanističke znanosti

Vrsta rada (završni ili diplomski): Diplomski rad

Mentor/mentorica rada (titula, ime i prezime): **izv. prof. dr. sc. Snježana Bralić**

Komentor/komentorica rada (titula, ime i prezime): /

Članovi Povjerenstva (titula, ime i prezime):

1. izv. prof. dr. sc. Maja Bezić
2. izv. prof. dr. sc. Snježana Bralić
3. viša lektorica Renata Hace Citra

Ovom izjavom potvrđujem da sam autorica predanog diplomskog rada i da sadržaj njegove elektroničke inačice u potpunosti odgovara sadržaju obranjenog i nakon obrane uređenog ocjenskog rada.

Kao autorica izjavljujem da se slažem da se moj diplomski rad, bez naknade, trajno javno objavi u otvorenom pristupu u Digitalnom repozitoriju Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Splitu i repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama *Zakona o visokom obrazovanju i znanstvenoj djelatnosti* (NN br. 119/22)).

Split, 20. veljače 2025.

Potpis studenta/studentice:

Matea Burić

Napomena:

U slučaju potrebe odgađanja pristupa ocjenskomu radu sukladno odredbama Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima (111/21), podnosi se obrazloženi zahtjev dekanu/dekanici Filozofskog fakulteta u Splitu.