

# Didattica ludica

Giocare in classe

Conseguire gli obiettivi  
dell'educazione  
linguistica

Dott.ssa Roberta Nepi

Università per Stranieri di Siena  
Centro Ditals



# IL GIOCO PER INSEGNARE UNA LINGUA

Idea che il gioco sia  
un'attività ricreativa  
e di svago  
utilizzabile nei  
momenti vuoti della  
lezione  
attribuendogli così  
solo una funzione  
riempitiva

NON SOLO PER BAMBINI



LUDICITÀ

Creazione ambiente di apprendimento rilassante, motivante e piacevole per la promozione dello sviluppo globale.  
Il bambino è protagonista

GIOCO



Tecnica didattica che, facendo leva sulla motivazione intrinseca, permette il conseguimento degli obiettivi e delle mete

PLAY

≠

GAME

# Principi fondamentali della Metodologia Ludica

## SENSORIALITÀ

Lo studente deve  
poter attivare  
tutti i canali  
sensoriali per  
creare  
rappresentazioni  
mentali stabili

Parole associate ad  
immagini, odori, sapori  
ed esperienze sensoriali



# MOTRICITÀ

LA LINGUA È UN MEZZO DI COMUNICAZIONE  
PRAGMATICO E FUNZIONALE

L'insegnamento  
ludico della  
lingua deve  
riservare uno  
spazio rilevante  
alla dimensione  
motoria

far fare  
un'azione

associare la  
lingua ai più  
svariati tipi di  
movimento

dare ordini



## RELAZIONE INTERPERSONALE

FAVORISCE LE RELAZIONI TRA GLI  
STUDENTI E CON L'INSEGNANTE E  
SVILUPPA LE COMPETENZE SOCIALI

La lingua nasce  
come  
strumento di  
comunicazione  
interpersonale,  
all'interno di  
contesti sociali  
precisi



# PRAGMATICITÀ

La lingua deve essere presentata ai bambini come strumento concreto e utile per “fare delle cose”



Il bambino percepisce che la lingua straniera può essergli utile per raggiungere i suoi scopi e soddisfare i suoi bisogni





# EMOZIONE

EQUILIBRIO TRA  
COMPETIZIONE E  
COOPERAZIONE  
PER NON  
GENERARE  
EMOZIONI  
NEGATIVE

stress

frustrazione

paura di  
perdere la  
faccia

ansia

senso di  
incapacità

LA LINGUA SI  
IMPARA  
MEGLIO SE È  
ASSOCIATA  
AD  
EMOZIONI  
POSITIVE





# AUTENTICITÀ

IL BAMBINO MENTRE GIOCA USA LA LINGUA  
PER REALIZZARE UNO SCOPO REALE: GIOCARE

LA LINGUA DIVENTA  
AUTENTICA E  
SIGNIFICATIVA  
PERCHÉ L'ATTIVITÀ,  
IL GIOCO CHE LA  
VEICOLA È  
AUTENTICO E  
SIGNIFICATIVO

# RUOLO DELL'INSEGNANTE

Con il gioco il bambino esplora e comprende il mondo  
**libertà, piacere, creatività e sperimentazione**

Tecniche ludiche più efficaci con i bambini:

**attività di manipolazione**

**attività di movimento**

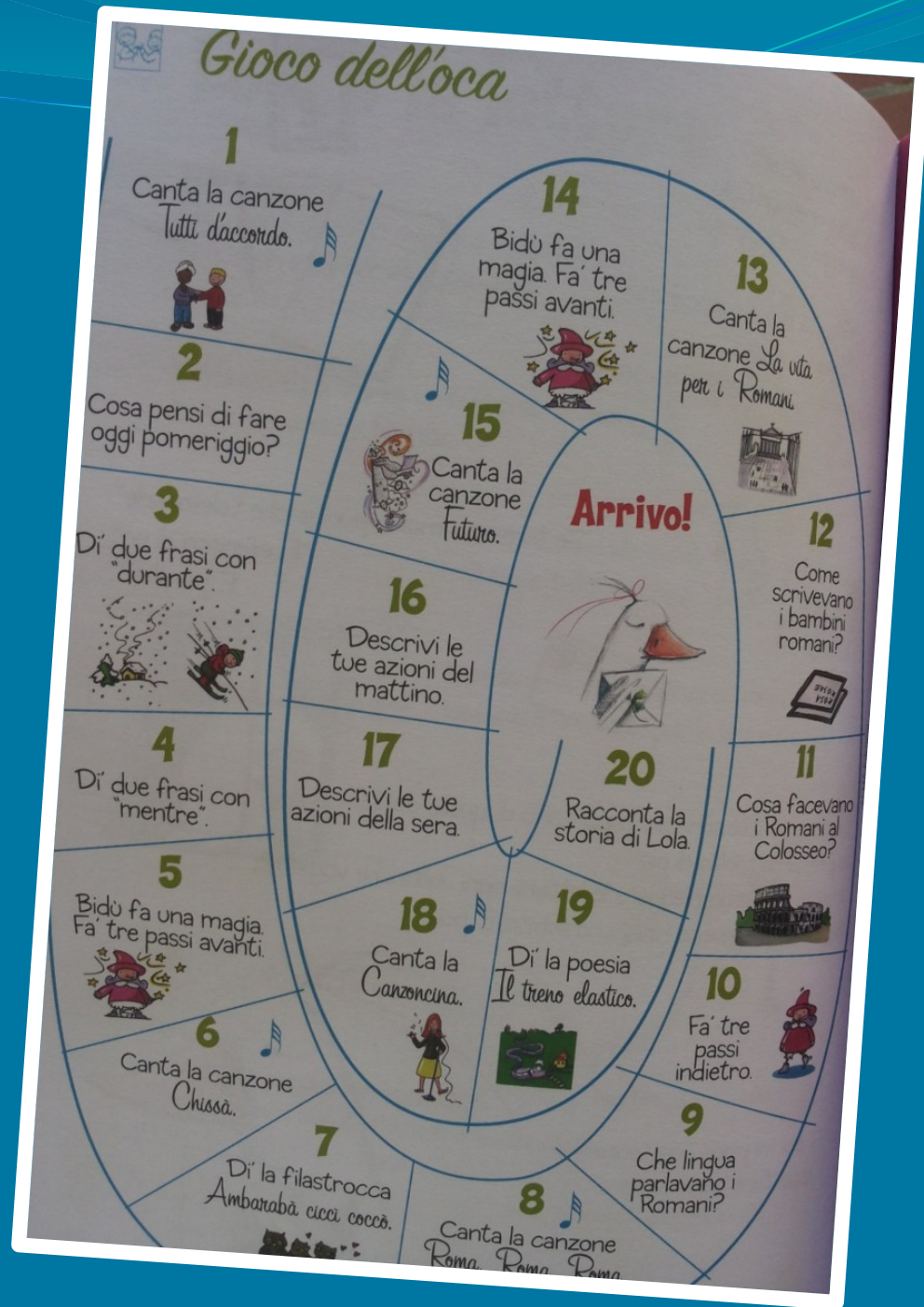
**attività di transcodificazione**



- deve creare una situazione di apprendimento stimolante
- proporre attività che portino alla crescita dal punto di vista linguistico, cognitivo, sociale, culturale
- garantire la partecipazione di tutti

Le attività ludiche incoraggiano il bambino a esprimere la sua creatività e stimolano l'inventiva e la fantasia

I giochi didattici stimolano il pensiero laterale diversamente dai metodi di insegnamento tradizionali che si concentrano sul pensiero verticale, ovvero logico-razionale





# PERCHÉ IL GIOCO

Propone una maniera divertente di fare grammatica

Mette l'accento sui bisogni comunicativi



Offre un approccio significativo e alternativo alla lingua

Permette un approccio induttivo alla lingua

Mira all'apprendimento significativo

Sviluppa la competenza comunicativa

Stimola i vari tipi di intelligenza



# La fase del dopogioco

Permette di esplicitare quelle conoscenze che l'allievo ha acquisito mentre giocava e di avviare una possibile sistematizzazione grammaticale

Riflessione  
metacognitiva  
sull'attività svolta



# Le tipologie di giochi in glottodidattica



Grande flessibilità

Atteggiamento creativo  
dei docenti

# ASCOLTO

## *Total Physical Response*

L'apprendente deve fornire una risposta corporea ad un'indicazione verbale. I gesti aiutano ad catturare e mantenere l'attenzione e a sviluppare la memorizzazione di una sequenza

### Canzoni mimate

- Sviluppo abilità orale e comprensione
- Unisce le parole alle azioni esercita la memoria attraverso le ripetizioni e le rime
- Accresce capacità motorie e coordinazione

### Musica

via d'accesso privilegiata  
nella scoperta di una LS

### Balli di gruppo

Canzoni, con contenuti non sempre rivolti ai bambini, che hanno tutte le caratteristiche per stimolare al movimento e all'imitazione





Scambio di informazioni tra compagni per  
arrivare ad un obiettivo comune

**PREVEDE L'USO DEL *PROBLEM*  
*SOLVING* E DELLA COOPERAZIONE**

## INFORMATION GAP

Piacere e divertimento  
come fattori  
motivazionali di  
grande rilievo

### ESEMPI

seguire un percorso  
su una piantina di  
una città

eseguire un disegno  
sotto "dettatura" di  
un compagno

individuare un  
oggetto nella stanza





Per il bambino che impara una lingua straniera per un numero ridotto di ore settimanali in un contesto che parla un'altra lingua, nella simulazione una delle regole del gioco è proprio quella di “parlare la lingua straniera”

## GIOCO SIMBOLICO

Assumere vesti diverse dalle proprie, il *role-play*



# GIOCHI SU SCHEMA

## *memoria*

si fondano sulla capacità di memorizzare il lessico o le strutture della lingua

## *enigmistica*

propongono un enigma da svelare e da risolvere in base a regole e convenzioni codificate

## *insiemistica*

basati su elenchi di lessico da riordinare l'intensità di aggettivi o sostantivi, oppure da ricercare l'elemento intruso o da completare con una parola mancante





# GIOCHI DI MOVIMENTO

Immersione  
linguistica

I bambini producono e recepiscono lingua in un contesto significativo e con uno scopo immediato e reale



## CACCIA AL TESORO



La lingua diviene il mezzo per il raggiungimento di uno scopo

La motivazione è alta per l'apprendimento di lessico, strutture, regole di gioco

# IL CALCIO

suddivisione in  
campi lessicali

ampliamento  
del  
vocabolario

riconoscimento  
dell'uso di  
vocaboli in  
diversi contesti



stesura delle regole  
del calcio

attività di collegamento  
gesto-parola

attività  
espressive