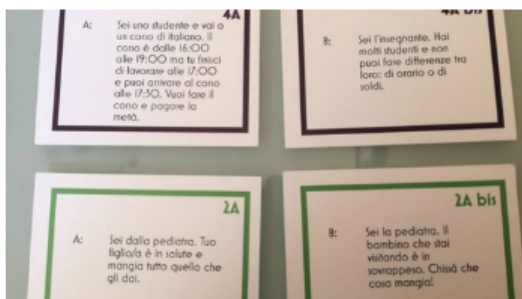


UN GIOCO IN CLASSE COME "SBLOCCO LINGUISTICO"

Uno strumento didattico-ludico per facilitare le relazioni a scuola con bambini immigrati o con gruppi di adulti. Di Giovanna Masiero e Maria Arici



Quando si parla di **integrazione** arriva l'immagine di un gruppo di persone che interagiscono tra di loro, esibendo con serenità i simboli della loro diversità culturale, come a comporre un bellissimo mandala; o, in alternativa, può arrivare l'immagine di una omogeneità dovuta a un elemento comune intorno al quale si riconosce una comunità, come una vecchia fotografia di una classe scolastica dove tutti indossano uno stesso grembiule come divisa, senza perdere la diversità e la vivacità dei visi e dei sorrisi.

IDEA: un gioco da tavolo per adulti e bambini

La domanda che ci poniamo è: come arrivare efficacemente a **comporre un gruppo** che si possa definire **integrato**, quantomeno nello spazio della classe?

Ci possono essere degli **strumenti didattici** che nascono proprio con questo scopo, inizialmente pensati per un contesto e una situazione specifica e che poi si rivelano trasferibili a molti altri ambiti. È il caso dello **strumento didattico-ludico I.d.e.a.** (informazioni [a questo link](#))

I.d.e.a. è un acronimo che significa *Interazioni Dialogiche e Affini* e che nasce all'interno di un progetto FEI, amministrato e coordinato dall'ente Cefal Emilia Romagna di Bologna. È l'approdo di un anno di pratica dell'insegnamento dell'italiano L2 ad adulti, accomunati dall'esigenza di ottenere una certificazione a livello A2 del QCER per ottenere un permesso di soggiorno.

Le diversità in termini di permanenza in Italia e contatto con la lingua, di scolarizzazione pregressa, di livello di alfabetizzazione, di competenza plurilingue e di mediazione, di conoscenza culturale italiana hanno portato gli autori ad escludere la creazione di un libro o manuale e a progettare la costruzione di uno strumento che fosse al tempo stesso **attivatore di apprendimento linguistico** (considerando la diversità delle abilità, strategie e competenze) e **collante per la costruzione del gruppo** (in grado cioè di innescare un processo di conoscenza, di scambio di saperi e di supporto reciproco).

Per la lingua, per le relazioni

La prima volta che abbiamo capito quanto questo strumento fosse **efficace anche con i bambini** è stata in occasione di un laboratorio tra bambini delle classi prime e seconde della scuola primaria, assieme ai loro genitori. "Papà come bimbo piccolo" aveva detto Marco osservando il papà, che provava a pronunciare delle parole in italiano, con tutte le difficoltà di chi parla solo cinese. Marco non prendeva mai la parola spontaneamente, ma in quell'occasione le parole erano arrivate subito, accompagnate da un grande sorriso. Irene invece, che era in seconda e faticava a leggere, seguiva con apprensione i tentativi della mamma di decifrare le lettere che componevano le parole impresse nelle carte del gioco. A volte era lei ad aiutare nella lettura la mamma, nigeriana e debolmente alfabetizzata, altre volte era necessario il supporto delle altre mamme del gruppo, che non sapevano parlare, ma leggere sì. Per Irene resterà indimenticabile l'applauso che è scrosciato spontaneo nel gruppo quando la sua mamma ha letto in autonomia la sua prima parola. Una grande commozione di tutti, ma ancora più grande quando quella stessa settimana la maestra ha rivelato che per Irene c'era stato un improvviso sblocco riguardo alla sua abilità di lettura.

Come usare I.d.e.a

I.d.e.a. si presenta come **un gioco da tavolo** che, con una sapiente **regia da parte dell'insegnante** e un adattamento lessicale ragionato, può rispondere a numerosi propositi e contesti. Ne elenchiamo qualcuno già frutto di sperimentazione documentata:

- **bambini e genitori insieme**: per avvicinare i genitori ai contesti scolastici quando la loro partecipazione è assente per la vergogna di una lingua mal padroneggiata o la distanza da una realtà mai frequentata prima;
 - **classi composte da alunni nativi e apprendenti di L2**: per stimolare a compiti di scrittura e all'apprendimento tra pari, soprattutto in bambini e ragazzi con poca motivazione e fragili nelle competenze di base;
 - **gruppi eterogenei tra analfabeti e alfabetizzati**: per creare un sostegno alla lettura e la possibilità, attraverso la lingua orale, di fare circolare tutte le conoscenze esperienziali;
 - **docenti in formazione**: per fare esperienza dei processi che si attivano nell'apprendimento e ritrovarsi in un attimo nel divertimento di tornare studenti.
- Giocare è un processo e, nel gioco, la storia di uno è un po' la storia di tutti. I frammenti di storie possono essere ascoltate dal gruppo in preziosi momenti che danno spazio a narrazioni individuali e che ricostruiscono o ri-cuciono in una comune lingua di scolarità le tante identità che compongono ciascuno di noi.

"...che bello quel bar di Marrakech # che simpatico il barista che porta il caffè al tavolino e noi che beviamo il caffè con calma e tranquillità ## qui in Emilia invece lo prendiamo sempre troppo in fretta!"

Per saperne di più

Scarica il gioco [a questo link](#) .

Visita il sito [Glottonaute](#).

Immagini dalla [pagina Facebook IDEA](#)



Conosci le riviste **Giunti Scuola**? [Apri questo collegamento](#) e scopri le offerte dedicate a [La Vita Scolastica](#), [Scuola dell'Infanzia](#), [Nidi d'Infanzia](#) e [Psicologia e Scuola](#), oltre alla nostra [Webtv!](#)

Commenti

Solo gli utenti registrati possono scrivere commenti.

[Entra in Giunti Scuola](#)



aholland 17:11, 19 Ottobre 2019

New York is one of the best tourist attractions in the work and many holly wood movies are shooting every year in this city to learn about the best place for [new york city guide](#).