

## **IL MONDO È UNA FIABA: UN PROGETTO INTERCULTURALE PER LA SCUOLA PRIMARIA**

*Silvana Franchino<sup>1</sup>, Alessia Roncaglione<sup>2</sup>*

### **1. IL MONDO A SCUOLA**

Quotidianamente adulti e bambini si confrontano con le diversità: di abitudini, di usi, di lingue, di culture. La diversità impone il confronto e per far sì che la diversità diventi il termine di paragone del nostro essere cittadini bisogna imparare a dialogare. E a dialogare bisogna imparare presto, la scuola è per questo seme, terreno fertile.

I bambini italiani convivono giornalmente con storie, esplicitate o meno, di viaggi, ricongiungimenti e separazioni, spaesamenti e aspettative che ogni alunno straniero porta con sé insieme alla difficoltà di dialogare, di ambientarsi e di ricostruire la propria identità. Oggi è il mondo che arriva nelle nostre case, nei negozi e, prima ancora, nelle scuole. L'istituzione scolastica deve aiutare ogni bambino a costruire la propria identità su basi solide e sicure che gli permettano di integrarsi nella società in maniera completa.

I bambini stranieri affrontano delle difficoltà in più rispetto ai bambini italiani: oltre al percorso di crescita devono cercare di ricostruire la propria identità e i propri affetti attraverso una lingua che ignorano e che non è ricollegabile alla propria sfera familiare.

L'atteggiamento di insegnanti e istituzioni gioca un ruolo fondamentale nel percorso di apprendimento della lingua seconda<sup>3</sup>: un ambiente didattico aperto e confortevole stimola l'apprendimento e il desiderio di socializzare con il gruppo dei pari, aumenta la fiducia nell'insegnante e permette dunque di raggiungere migliori risultati scolastici. I bambini, in particolar modo, attribuiscono alla lingua un forte valore aggregante, hanno bisogno di essere esposti a situazioni comunicative di base e superano abbastanza facilmente i filtri affettivi se esposti in un ambiente di disponibilità. La possibilità di accogliere i bambini all'interno di un laboratorio di Italiano L2 aiuta spesso a familiarizzare con la scuola e con la lingua seconda.

<sup>1</sup> Insegnante di alfabetizzazione linguistica per alunni stranieri "I.C. Ricasoli" Torino.

<sup>2</sup> Master Promotals, Università degli Studi di Milano.

<sup>3</sup> Come afferma Maria Cecilia Luise (2003: 168) si intende per italiano L2 «la lingua appresa da una persona alloglotta nell'ambiente sociale dove la lingua d'arrivo -in questo caso l'italiano- costituisce il mezzo di comunicazione quotidiana, quindi essa è lo strumento principale per interagire nella vita sociale. Pertanto la lingua italiana diventa lingua seconda per lo studente straniero che la studia in Italia: in questo modo c'è la possibilità di esercitare le nuove strutture e le nuove funzioni linguistiche anche al di fuori dell'aula, in ambiente extrascolastico, attraverso l'esposizione ai mass media e attraverso lo scambio linguistico autentico con italiani».

## 1.2. Il laboratorio di Italiano L2

Gli allievi non italofofoni, dopo una prima fase di familiarizzazione con i suoni della lingua italiana, arricchiscono gradualmente il proprio lessico ed acquisiscono strutture più complesse indispensabili per comprendere e comunicare in situazioni di vita quotidiana. Ciò avviene prevalentemente a scuola. Le difficoltà aumentano quando gli allievi devono apprendere e utilizzare l'italiano in funzione di una comprensione più approfondita o per lo studio delle diverse discipline. I tempi di apprendimento differiscono molto da un allievo all'altro in base all'età, all'eventuale scolarità pregressa o alla lingua e cultura d'origine.

Per l'insegnante di italiano lingua seconda è necessario conoscere tutto ciò, in modo da adeguare e mirare il proprio percorso di insegnamento e avere uno spazio adeguato per mettere in atto le giuste strategie.

Secondo la definizione di Luise (2006) il Laboratorio di italiano L2 può essere definito come uno spazio all'interno della scuola in cui interagiscono gruppi di allievi non italofofoni e, in particolari momenti, anche italofofoni appartenenti a classi diverse.

Il laboratorio opera secondo un preciso progetto didattico i cui obiettivi fondamentali sono:

- offrire gli strumenti linguistici e le conoscenze indispensabili per comunicare nel nuovo ambiente.
- Socializzare con il gruppo dei pari.
- Interagire e socializzare con compagni di età diverse.
- Ritrovare e fare emergere elementi della loro cultura d'origine o del loro vissuto personale.
- Acquisire competenze extralinguistiche e socio-pragmatiche della L2.
- Sviluppare e potenziare le abilità di ascolto, parlato, lettura e scrittura.
- Riflettere sulla lingua.
- Progettare materiali specifici per l'insegnamento dell'italiano L2.
- Raccogliere materiali autentici e gli elaborati degli alunni.

La metodologia utilizzata maggiormente è di tipo funzionale-comunicativo, a partire da approcci prevalentemente ludici.

Il laboratorio, mediante la sua specificità di lavoro a piccolo gruppo, è l'ambiente più adatto e attrezzato ad aiutare l'allievo ad analizzare la lingua italiana e a costruire attivamente percorsi didattici che lo accompagnino nelle necessità. È quindi uno strumento efficace per imparare a usare la lingua, costruire conoscenze, progettare attività di sviluppo lessicale e concettuale legate all'apprendimento delle materie di studio.

Nel Laboratorio di Italiano L2, gli allievi possono trovare una maggiore attenzione ai loro bisogni linguistici e avere la possibilità di chiarire, organizzare e sistematizzare i contenuti linguistici che matura nel gruppo classe.

La realtà scolastica dei giorni nostri vuole però che i laboratori linguistici, presenti ad esempio nella città di Torino dal 1988, vengano via via chiusi a causa della riduzione delle risorse destinate agli istituti. Ciò ha comportato la perdita di qualità degli interventi delle scuole per governare il fenomeno di immigrazione e non esserne governati, la perdita della serenità nel lavoro di classe e la ripresa delle difficoltà nell'inserimento degli

alunni alloglotti. Stando così le cose, gli alunni stranieri frequentano le lezioni senza alcun tipo di supporto e non è loro permesso, se non in rari casi, di svolgere programmi individuali che faciliterebbero l'inserimento nel gruppo classe. Lo stesso gruppo classe ne risente perché ciò che l'insegnante tenta di fare è una didattica che tenga conto delle esigenze della L1 e della L2. Tutto è lasciato alla buona volontà degli insegnanti ma come risulta facile capire, non è abbastanza anche perché la riduzione delle risorse ha comportato inoltre la scomparsa della quasi totalità delle ore di compresenza e di contemporaneità nelle classi che potevano permettere la divisione del gruppo classe e un lavoro mirato con gli alunni più bisognosi.

## 2. L'IMMAGINARIO FIABESCO COME PONTE TRA CULTURE

L'immaginario fiabesco è un modo possibile per gli alunni stranieri di ritrovare sé stessi attraverso una nuova lingua, e per gli alunni italiani di costruire un ponte tra la propria cultura e quella dei pari.

La fiaba è presente in ogni cultura del mondo, appartiene alla vita, al sogno, ai ricordi, all'esperienza diretta di ogni bambino e proprio per questo risulta rassicurante e familiare. Attraverso i loro personaggi, esse cercano di dare una risposta ai bisogni di pace, di giustizia, di libertà che sono comuni a tutti gli uomini.

Il genere letterario della fiaba permette di ritrovare degli universali<sup>4</sup>, primo fra tutti la struttura narrativa, e consente giochi di ricostruzioni e incastri che diventano materiale malleabile per percorsi didattici. La fiaba può essere eletta oggetto privilegiato per l'incontro tra culture: abbatte le barriere perché, al di là delle peculiarità che ogni storia porta con sé, parla una lingua universale che ogni uomo, adulto o bambino, riesce a capire e a utilizzare nel proprio immaginario per descrivere la vita e la realtà. Gli approcci didattici alla fiaba sono e sono stati molteplici proprio perché, come afferma Calvino, riesce a realizzare massimi risultati servendosi di pochissimi mezzi (Calvino, 1956).

Da questi presupposti nasce l'idea del progetto "*Il mondo è una fiaba*", ideato durante l'esperienza di tirocinio presso la Scuola Elementare Fontana di Torino. Oltre al fattore fiaba entra in gioco il concetto di mondo inteso sia astrattamente come insieme di popoli, lingue e culture, sia concretamente come pianeta Terra: parafrasando Alessandra Ferrario (2000), la forma sferica del nostro pianeta si associa a un'immagine multiculturale perché è priva di categorie di valore come sopra/sotto, davanti/dietro, prima/dopo, offrendo pari opportunità a ogni cultura, razza o religione.

Attraverso le fiabe, che siano esse scritte o tramandate oralmente, l'immaginazione può viaggiare per il mondo e oltre, per i boschi della Romania con mamma capra o in cielo sulla groppa di un drago con Lao Lao e può scoprire che il bambino che ci siede accanto sogna come noi e a volte con sfondi più fantasiosi dei nostri. L'immaginario si arricchisce, la fantasia scopre che non ha limiti e che nel suo mondo non esistono

<sup>4</sup> Elementi universali caratterizzanti il genere narrativo della fiaba sono stati individuati da Vladimir Propp in *Morfologia della fiaba* (1929), noti poi come Sequenze di Propp. Secondo lo scrittore russo le fiabe di magia affondano le loro origini storiche nei riti di iniziazione dell'età tribale e presentano, al di là dell'area culturale di appartenenza, una stessa struttura, cadenzata da personaggi che svolgono le stesse funzioni in rapporto allo svolgimento della storia.

confini e frontiere: in questo contesto il confronto e il dialogo appaiono come processi spontanei e naturali.

La fiaba diventa allora uno strumento per un'educazione multiculturale, transculturale e interculturale. Multiculturale perché tale è la nostra società frutto della convivenza di varie culture arrivate nel nostro paese non solo recentemente ma come risultato di processi storici; transculturale, perché gli alunni imparano che non esistono frontiere e differenze ideologiche di sorta e che «l'immaginario ha dunque il potere di congiungere trasversalmente popoli e culture e nello stesso tempo di raccontare la propria specificità» (Demetrio, 1997: 47-48); e interculturale, perché imparare a dialogare vuol dire essere capaci di dare il meglio di noi per ricevere il meglio dagli altri<sup>5</sup>.

Per attivare progetti didattici volti all'interculturalità non basta però sottoporre sporadicamente agli studenti testi provenienti da altre culture, si rischia così di cadere nel folclore e nello stereotipo. Bisogna promuovere il riconoscimento dell'alunno con la sua identità attivando canali di comunicazione senza riduzionismi<sup>6</sup>.

Le fiabe ci aiutano in questo progetto perché promuovono la diversità mettendo in luce, per dirla con Calvino (1979: 15-16), la sostanza unitaria del tutto:

[Le fiabe] Sono, prese tutte insieme, nella loro sempre ripetuta e sempre varia casistica di vicende umane, una spiegazione generale della vita, nata in tempi remoti e serbata nel lento ruminio delle coscienze contadine fino a noi; sono il catalogo dei destini che possono darsi a un uomo o a una donna, soprattutto per la parte di vita che appunto è il farsi di un destino: la giovinezza, dalla nascita che sovente porta con sé un auspicio o una condanna, al distacco dalla casa, alle prove per diventare un adulto e poi maturo, per confermarsi come essere umano. E in questo sommario disegno, tutto; la drastica divisione dei viventi in re e poveri, ma la loro parità sostanziale; la persecuzione dell'innocente e il suo riscatto come termini di d'una dialettica interna a ogni vita; l'amore incontrato prima di conoscerlo e poi subito sofferto come bene perduto; la comune sorte di soggiacere a incantesimi, cioè d'essere determinato da forze complesse e sconosciute, e lo sforzo di liberarsi e autodeterminarsi inteso come un dovere elementare, insieme a quello di liberare gli altri, anzi il non potersi liberare da soli, il liberare liberando; la fedeltà a un

<sup>5</sup> Cfr. Gioda, Merana, Varano (1998).

<sup>6</sup> A tal proposito nella pubblicazione del Ministero della Pubblica Istruzione *La via italiana per la scuola interculturale e l'integrazione degli alunni stranieri* del 2007 si afferma: «L'educazione interculturale come educazione alla diversità deve tendere a svilupparsi su due dimensioni complementari. La prima è mirata ad ampliare il campo cognitivo, fornire informazioni, promuovendo la capacità di decentramento, con l'obiettivo di mostrare la varietà di punti di vista da cui osservare una situazione, organizzandone lo scambio. La relativizzazione di criteri e concetti, base indispensabile del pensiero critico, non approda al relativismo radicale, ma alla ricerca di criteri condivisi di lettura della realtà e alla promozione di atteggiamenti di apertura e sensibilità verso la diversità. Gli apporti dell'antropologia e della storia saranno allora particolarmente importanti, nel quadro di una visione del mondo sfaccettata e complessa, capace di mettere in questione gli stereotipi. Tuttavia, agire a livello cognitivo non basta, poiché il pregiudizio più radicato non viene messo in dubbio dalla smentita alle proprie opinioni; così, se da una parte è fondamentale sottoporre a critica le informazioni di tipo falsamente "naturalistico" che accettano e gerarchizzano le differenze, d'altro canto occorre agire anche sul piano affettivo e relazionale, attraverso il contatto, la condivisione di esperienze, il lavoro per scopi comuni, la cooperazione».

impegno e la purezza di cuore come virtù basilari che portano alla salvezza e al trionfo; la bellezza come segno di grazia, ma che può essere nascosta sotto le spoglie d'umile bruttezza come un corpo di rana, e soprattutto la sostanza unitaria del tutto, uomini, bestie piante cose, l'infinita possibilità di metamorfosi di ciò che esiste.

## 2.1. *La fiaba*

La fiaba ha spesso origine popolare ed è ancor più spesso frutto della tradizione orale: per questo più versioni di una stessa storia sono riscontrabili in più culture<sup>7</sup>(5) dando origine, alle volte, a fiabe ancora differenti.

Si possono riscontrare delle caratteristiche comuni, prima fra tutte il dove e il quando è ambientata la storia. I riferimenti temporali sono sempre vaghi e (non) esplicitati con le classiche formule “C’era una volta...” o “Tanto tempo fa...” che rimandano comunque a tempi remoti e lontani da chi racconta e ascolta. All’storicità della fiaba è collegabile anche l’irregolare fluire del tempo, poco paragonabile al tempo scandito dall’orologio. I luoghi non sono quasi mai nominati o, quando se ne fa menzione, lo scopo è sempre quello di indicare paesi lontani.

Le vicende narrate sono spesso irreali in rapporto alla vita quotidiana e compiute da personaggi inverosimili, alle volte sostituiti da animali antropomorfizzati ai quali subentra spesso il fattore magico per complicare o risolvere l’intreccio. Il mondo fiabesco è sempre diviso tra i due poli del bene e del male e i personaggi oscillano tra l’uno e l’altro senza conoscere vie di mezzo.

Brevi frasi, filastrocche e formule magiche ricorrono sovente all’interno della stessa storia perché motivi ridondanti e orecchiabili creano aspettative e nello stesso tempo conforto in chi ascolta e permettono una semplice memorizzazione e penetrazione dei contenuti.

I finali sono quasi sempre lieti con la vittoria del bene sul male o, in ogni caso, con una presa di coscienza positiva dell’eroe. Le fiabe sono sempre portatrici di insegnamenti anche quando non sono espressi esplicitamente. Pur raccontando vicende inverosimili, i personaggi sono portatori di valori e le vicende di cui sono protagonisti esemplificano riti di passaggio da cui trarre modelli.

## 2.2. *Fiaba o favola*

I termini fiaba e favola sono spesso usati come sinonimi, in realtà fanno riferimento a due generi distinti.

<sup>7</sup> Piera Gioda (1998) analizza ad esempio più versioni della fiaba di Cenerentola nel progetto “Mille e una Cenerentola” con l’intento didattico di scoprire le somiglianze e le differenze tra culture.

LA FAVOLA	LA FIABA
Può essere in versi o in prosa.	È solo in prosa.
Ha quasi sempre per protagonisti animali antropomorizzati con scarsa o nulla presenza umana. L'uso di animali al posto di persone permette all'autore di denunciare senza correre rischi.	Ha spesso per protagonisti uomini sia appartenenti alla nobiltà come principi, principesse, re e regine, ma anche personaggi semplici e quotidiani o della fantasia come orchi, folletti, streghe o draghi.
L'uomo è rappresentato allegoricamente mettendo in risalto virtù ma soprattutto vizi.	Fornisce la rappresentazione della memoria collettiva di un gruppo sociale.
La società è raffigurata nei suoi aspetti più conservatori.	La narrazione ha uno schema costante.
I luoghi sono utilizzati soprattutto come sfondi generici e sono il più delle volte reali.	I luoghi sono un aspetto importante nella narrazione, quasi mai localizzabili ma di grande effetto emotivo.
La morale è sempre esplicitata, o comunque ben comprensibile, all'inizio o alla fine del testo.	Sono spesso a lieto fine, con la vittoria del bene sul male.
L'autore utilizza l'ironia per denunciare ingiustizie sociali o per criticare i vizi e difetti umani, impartisce insegnamenti e ammonimenti utili alla vita comune o esprime i soprusi dei potenti sui più deboli.	Il loro scopo è intrattenere, divertire, far sognare ma soprattutto dare insegnamenti di vita.

### 3. IL MONDO È UNA FIABA

Il progetto è rivolto ai bambini di scuola elementare dai 7 ai 10 anni con un livello linguistico (secondo il Quadro Comune Europeo di Riferimento delle Lingue) da A2 a B1. È possibile utilizzarlo sia col piccolo gruppo all'interno del Laboratorio di Italiano L2 con il gruppo classe. Si sono selezionate quattro fiabe, 3 straniere e una italiana: le tre straniere provengono dalla Cina, dalla Romania e dal Marocco, tre nazioni rappresentative delle componenti etniche presenti nelle scuole, mentre la fiaba italiana è tratta dalla raccolta di fiabe popolari di Calvino. La scelta di inserire una fiaba italiana è stata dettata dall'idea di considerarla un ponte tra la cultura di provenienza e quella ospitante, un modo per permettere al bambino di confrontare il proprio immaginario con quello dei pari, sia che siano stranieri o italiani. Il bambino può così trovare una chiave di dialogo con tutte le culture rappresentate nel suo ambiente scolastico, scoprendo orizzonti comuni partendo da storie diverse.

Le fiabe in questione sono:

- *Il pescatore e il sapiente presuntuoso* (Marocco)
- *La capra e i tre capretti* (Romania)
- *Lao Lao* (Cina)
- *La camicia dell'uomo contento* (Italia)

### 3.1. *Gli obiettivi*

Nello studiare il progetto ci si è posti come obiettivo generale quello di costruire un ponte tra infanzia e culture attraverso le parole delle fiabe per conoscersi attraverso le parole dell'immaginario e ritrovarsi ad ascoltare e a raccontare fiabe e racconti. Si è partito da qui per cercare poi di costruire storie condivise che si arricchiscono di radici e memorie diverse per disegnare orizzonti e progetti comuni.

I percorsi sulla narrazione saranno trasversali a diverse discipline: lingua, educazione all'immagine, educazione all'ascolto. Dal punto di vista linguistico si è ritenuto importante riuscire ad arricchire il lessico e raggiungere e consolidare una competenza comunicativa e nello specifico:

- saper recepire, produrre, manipolare testi;
- saper agire socialmente con la lingua;
- saper usare i codici linguistici e extralinguistici;
- descrivere, narrare, comprendere messaggi e prendere parola;
- saper attivare giuste strategie di ascolto e di lettura;
- usare in modo corretto le strutture della lingua;
- riflettere sulle strutture, utilizzando anche termini metalinguistici;
- apprendere l'italiano in maniera ludica.

In particolare ci si è posti i seguenti obiettivi:

<b>Socio-affettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aiutare il bambino a individuare nelle fiabe riferimenti alla vita reale.</li> <li>- Educare al linguaggio immaginifico, creativo e fantastico.</li> <li>- Educare all'ascolto di storie inserite nel patrimonio culturale diverso e che utilizzano differenti codici espressivi e comunicativi.</li> <li>- Promuovere la collaborazione e lo scambio.</li> </ul> <p>Creare un punto di incontro per scoprire la ricchezza della diversità su cui costruire la convivenza.</p>
<b>Cognitivi e linguistici</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Migliorare la competenza nelle abilità linguistiche secondo un percorso che va dall'ascolto, al parlato, alla lettura.</li> <li>- Capire e eseguire istruzioni di lavoro.</li> <li>- Saper dedurre il significato di una parola dal contesto.</li> <li>- Stimolare la capacità di fare inferenze.</li> <li>- Insegnare a muoversi su differenti tipi di testi.</li> <li>- Saper cogliere le relazioni di coesione testuale.</li> <li>- Saper dare autonomamente un'interpretazione del testo</li> </ul>

	<p>riflettendo sul suo contenuto.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Transcodificare testi.</li><li>- Saper usare a seconda degli scopi, tipi di lettura differente (orientativa, globale, selettiva, analitica) e saper utilizzare le strategie adeguate.</li><li>- Ricavare informazioni da un testo.</li><li>- Collocare fatti e avvenimenti nella dimensione spazio-temporale.</li></ul> <p>Recuperare gli aspetti narrativi, linguistici e figurativi del lavoro svolto e rendere il materiale prodotto patrimonio collettivo.</p>
--	--

### 3.2. Metodologia

Ogni fiaba proposta presenta delle attività di prelettura volte a inserire gli studenti nel clima del racconto, anticiparne i contenuti e il lavoro che verrà svolto dopo l'ascolto e, soprattutto, per sondare e stimolare le conoscenze enciclopediche. Il lavoro aiuterà la comprensione del testo proposto e permetterà di fissare concetti e nuovi termini al fine di ampliare il vocabolario di base dello studente.

Una fiaba per essere apprezzata e assaporata ha bisogno di essere prima di tutto ascoltata. Per questo si è deciso che le fiabe raccolte in questa proposta vadano lette agli studenti, così che si possa ricreare un clima intimo e familiare che aiuterà a mettere in atto le migliori strategie. Il lavoro è stato studiato in modo che gli studenti debbano ascoltare due volte la fiaba sia per districare alcuni punti che a un primo ascolto potrebbero risultare ostici, sia per lavorare su un ascolto selettivo di volta in volta differente a seconda delle consegne. Il secondo ascolto è infatti associato a delle attività semplici ma che impegnino l'allievo nella risoluzione di un problema: se la prima fase si associa quindi a un clima più ludico e distensivo, la seconda chiede un ascolto accurato e finalizzato agli scopi delle consegne. Dare uno scopo all'attività di ascolto permette inoltre di mettere in funzione la grammatica dell'anticipazione, ossia la capacità di fare supposizioni su ciò che avverrà in seguito e, a seconda degli scopi, di mettere in atto strategie differenti e quindi di creare ipotesi differenti.

Dopo l'ascolto è proposta sempre un'attività di comprensione come attività di scrittura o di transcodifica dallo scritto al figurativo. Si è preferito in questa sezione utilizzare tecniche di volta in volta differenti in modo da far esercitare l'allievo in vari modi all'attività di comprensione, attività fondamentale nel processo di insegnamento/apprendimento. Si è preferito ad esempio utilizzare la tecnica del *cloze* con l'inserimento di parole tematiche facilitando il compito dell'allievo fornendo già le parole in ordine sparso come nel caso della fiaba di *Lao Lao*, oppure dividere la fiaba in sequenze e chiedere di transcodificare il testo scritto nel linguaggio figurativo come nel caso della fiaba *Il pescatore e il sapiente presuntuoso*. Un'attività come quest'ultima permette non solo di non generare problemi di natura affettiva come ansia, stress e paura nell'apprendente di una lingua straniera, ma soprattutto consente all'insegnante e all'alunno stesso di esplorare il proprio immaginario e quello dei pari.

L'ultima fase è dedicata al lavoro sulla lingua italiana mettendo l'accento sul lessico e sul vocabolario di uso quotidiano attraverso attività di derivazione morfologica,



formazione delle parole, uso degli aggettivi qualificativi. Non mancano brevi cenni all'uso del metalinguaggio perché è sembrato giusto dare semplici input di terminologia specifica in modo che gli alunni localizzino le informazioni apprese per poi riutilizzarle nella lingua dello studio.

Si è scelto volontariamente di non introdurre attività di parlato, se non in sporadici casi, perché si ritiene che il piccolo gruppo o il gruppo classe debbano essere stimolati dall'insegnante a seconda dei casi e delle situazioni alle volte con piccoli interventi mirati, domande e richiesta di interventi, alle volte anche con attività di simulazione<sup>8</sup>.

### 3.3. *Un gioco per continuare ad apprendere*

Il gioco è il terreno privilegiato sul quale il bambino apprende poiché attraverso il gioco sviluppa la conoscenza del reale e del mondo che lo circonda. Anche la lingua può entrare a far parte del gioco e imparare la lingua in un ambiente ludico vuol dire entrare in un luogo familiare e confortevole dove l'apprendimento è stimolato e coinvolge solo sentimenti positivi e non ansiogeni. In campo didattico sarebbe più esatto parlare di metodologia ludica, ovvero «presentare ogni attività in forma ludica» (Luise: 2006, 83). Il gioco può avere un valore strategico per l'apprendimento e la motivazione dell'allievo poiché rende lo stesso soggetto attivo e non passivo nel suo percorso. Il gioco permette inoltre il generarsi di una lingua vera e autentica poiché finalizzata a uno scopo reale che è quello di interagire con i pari e giocare. Attraverso queste attività, l'ambiente classe o il laboratorio di italiano L2 si caricano di valenze affettive, utili all'instaurarsi di rapporti interpersonali e alla creazione di sentimenti favorevoli e rassicuranti che stimolano l'apprendimento e la sua riuscita. Il gioco presuppone il più delle volte delle sfide: confrontarsi con gli altri o con la risoluzione di un problema dove il fine ultimo risiede nel gioco stesso e l'allievo, o i gruppi, si mettono in gioco di fronte ai pari. In tale contesto si ribaltano le posizioni insegnante/allievo e lo studente diventa protagonista del processo di insegnamento/apprendimento. Il gioco stimola infine la collaborazione tra pari, la relazione, il rispetto e l'accettazione dell'altro.

Alla fine del percorso delle quattro fiabe, viene presentato un gioco il cui schema riprende quello del Gioco dell'oca. Il gioco di percorso è funzionale all'acquisizione della lingua della comunicazione (Luise: 2003) e permette una semplice rielaborazione e verifica dei contenuti appresi in precedenza. I materiali raccolti dagli allievi attraverso i disegni serviranno per la costruzione stessa del tabellone di gioco: ciò permetterà al bambino di essere protagonista nell'elaborazione del percorso ludico aggiungendo soddisfazione ai risultati ottenuti<sup>9</sup>.

Attraverso i disegni tratti dalla fiabe, che faranno da sfondo a ogni casella, l'allievo ripercorrerà il percorso svolto durante tutta la durata del progetto mettendo alla prova le conoscenze acquisite e sfidando se stesso in un'attività ludica ma allo stesso tempo formatrice. Saltando da una casella all'altra il percorso di gioco si trasformerà in un

<sup>8</sup> A conclusione dell'articolo si riporta a titolo esemplificativo il testo di una fiaba e le relative attività oltre che il tabellone del gioco finale "Il mondo è una fiaba".

<sup>9</sup> Tutti i disegni presentati nel progetto provengono dal sito internet: [www.misegni.it](http://www.misegni.it) che offre materiale libero e scaricabile a uso di scuole e privati diviso per sezioni tematiche o è stato prodotto dagli allievi della III C della Scuola Elementare Fontana di Torino.

percorso interculturale: sono stati infatti inseriti dei semplici stimoli al riconoscimento di nuovi alfabeti e di caratteri ideografici rappresentativi delle culture delle fiabe trattate. Gli alunni saranno spinti attraverso il gioco a calarsi nei panni dei loro compagni capendo le loro difficoltà e apprezzando una cultura diversa dalla loro.

Nel progetto sono stati coinvolti gli alunni della classe III C della scuola Elementare Fontana di Torino che frequentavano nell'anno scolastico 2010/2011 le ore di attività alternativa. All'interno della scuola non è infatti più attivo il Laboratorio di Italiano L2 e si è quindi deciso di utilizzare proficuamente con intenti interculturali le ore di attività alternativa. Gli alunni coinvolti nel progetto sono 6 di cui 3 alunni italiani, 1 arabo, 1 cinese, 1 romeno, inseriti in un gruppo classe di 24 studenti. Al progetto sono state dunque dedicate 2 ore a settimana da ottobre a gennaio per un totale di 32 ore così suddivise: 3 incontri per ogni fiaba di 2 ore ciascuno alle quali si sono aggiunte 8 ore di restituzione al gruppo classe e 2 ore dedicate al gioco finale.

La metodologia studiata in fase di progettazione è stata seguita con qualche aggiunta dettata dalla componente umana nella realizzazione del progetto. In fase pratica si è infatti scoperto il forte interesse dei bambini per i paesi di origine delle fiabe: si è allora creata una pagina recante il disegno della cartina geografica dei paesi, la bandiera da colorare e delle fotografie di paesaggi. Ciò ha permesso al bambino originario del paese di raccontare ricordi o piccoli aneddoti come ad esempio il fatto che la forma geografica della Romania richiama il disegno di un pesce e ha consentito ai bambini di imparare con facilità a riconoscere le diverse nazioni attraverso i colori della bandiera o le caratteristiche del paesaggio. Alla fine del percorso delle ore di attività alternativa, riscontrato il forte entusiasmo del piccolo gruppo, si è deciso di riportare al gruppo classe l'esperienza vissuta grazie soprattutto all'aiuto dei 6 studenti del progetto. I bambini hanno infatti espresso il desiderio di raccontare oralmente ai pari le fiabe: per facilitare il compito l'insegnante ha incaricato ogni bambino di raccontare piccoli brani della storia con l'ausilio di disegni presi dai testi originali in modo da non perdere il filo logico della narrazione. La fiaba è stata poi letta dall'insegnante in modo da fissarne i contenuti. Inutile specificare l'arduo compito a cui si sono sottoposti i bambini, non senza difficoltà, nel cercare di attivare le giuste strategie di narrazione, nel collocare fatti e avvenimenti nella giusta dimensione spazio-temporale, nell'usare correttamente le strutture della lingua e il giusto reimpiego dei nuovi vocaboli appresi tenendo soprattutto conto della forte componente emotiva che l'esprimersi di fronte a un pubblico porta con sé. Ogni bambino della classe ha poi disegnato liberamente le scene delle fiabe che più l'hanno colpito e ha riportato le sue motivazioni sotto l'elaborato.

Come conclusione alle ore di restituzione al gruppo classe, è stato riproposto il gioco "*Il mondo è un fiaba*" già sperimentato nel piccolo gruppo. A tale scopo gli alunni sono stati divisi in 6 gruppi al cui interno figurava uno dei membri del piccolo gruppo. Le poche semplici regole sono state spiegate collettivamente e il bambino del piccolo gruppo ha avuto modo giocando di riportare nuovamente ciò che aveva appreso in precedenza aiutando i pari nello svolgimento del gioco.

#### 4. CONCLUSIONI

A conclusione del percorso si può affermare di aver raggiunto buona parte degli obiettivi prefissati e anche qualcosa in più: i bambini hanno arricchito il loro lessico,

hanno compreso i testi, hanno imparato a narrare e a prendere parola rispettando i turni, a ricordare e poi riportare ai pari le nuove nozioni apprese e hanno imparato cosa vuol dire ascoltare e rispettare gli spazi di parola altrui siano essi dell'insegnante o dei compagni il tutto in atmosfera di apprendimento ludico.

Lavorare insieme a coppie o a piccoli gruppi ha permesso anche ai bambini più timidi o con difficoltà linguistiche di esprimersi con minori paure e ansie. Le attività svolte hanno creato coesione e hanno così favorito il lavoro di gruppo così come l'aspetto ludico ha favorito l'apprendimento linguistico.

Non solo gli studenti hanno ricevuto benefici dal progetto: l'insegnante stesso ha avuto modo di approfondire alcuni aspetti culturali di mondi così vicini soprattutto nella realtà scolastica. L'elaborazione del progetto ha previsto infatti un percorso di autoformazione in modo da sottoporre agli alunni materiale obiettivo e aderente alla realtà culturali dei paesi in cui sono ambientate le fiabe.

Il grande entusiasmo dei bambini ha fatto sì che nuovi sviluppi del progetto venissero alla luce in maniera quasi spontanea, nuove piste di lavoro spendibili anche in percorsi simili a questo. In particolare si è pensato a:

- letture bilingue con l'ausilio dei genitori o di mediatori linguistici nel caso il parente non fosse disponibile, auspicando comunque un maggiore coinvolgimento dello studente straniero nel vedere un membro della propria famiglia rivestito di tale importanza nell'ambiente scolastico;
- associare alla lettura l'ascolto di musiche etniche per approfondire maggiormente gli aspetti culturali della nazione presa in oggetto;
- giocare con le lingue, i loro suoni e le scritture soprattutto quando queste si allontanano dai caratteri latini: il bambino se già alfabetizzato nel paese di origine potrebbe illustrare le tecniche di scrittura ai pari diventando protagonista della lezione e al tempo stesso ristabilendo un contatto affettivo con la propria cultura;
- indagare più a fondo nell'immaginario dei bambini per individuare eventuali stereotipi e prevenire futuri pregiudizi.

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

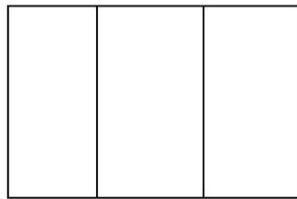
- Arrighi E. (2007), *Grammatica semplificata per stranieri*, Loescher, Torino,
- Bateson-Hill M. (1996), *Lao Lao*, De Agostini, Novara.
- Bettoni C. (2001), *Imparare un'altra lingua*, Laterza, Bari.
- Calvino I. (1979), *Fiabe italiane*, Mondadori, Milano.
- Demarchi C., Papa N. (1996), *Raccontafiaba. Percorsi di educazione interculturale*, Guerrini Studio, Milano.
- Demetrio D. (1997), *Agenda interculturale*, Meltemi, Roma.
- Favaro G. (2005), *Voci del mondo in gioco*, Carthusia Edizioni, Milano.
- Favaro G., Ferrario A., Gamelli I., Lessana G. (2000), *Alfabeti interculturali*, Guerrini e Associati, Milano.
- Gioda P., Merana C., Varano M. (1998), *Fiabe e intercultura*, EMI, Bologna.
- Luise M. C. (2003), *Italiano lingua seconda: fondamenti e metodi*, Guerra Edizioni, Perugia.

- Luisse M. C. (2006), *Italiano come lingua seconda*, Utet, Novara.  
Nanni A. (1998), *L'educazione interculturale oggi in Italia*, EMI, Bologna.  
Rizzi F. (1992), *Educazione e società multiculturale*, Editrice La Scuola, Brescia.  
Sensini M. (2010), *La grammatica della lingua italiana*, Mondadori, Milano.  
Taeschner T. (1986), *Insegnare la lingua straniera*, Il Mulino, Bologna.  
Tosi A. (1995), *Dalla madrelingua all'italiano*, La Nuova Italia, Firenze.  
Trifone, Palermo (2000), *Grammatica italiana di base*, Zanichelli, Bologna.

## APPENDICE

### I MATERIALI E LE ATTIVITÀ

Colora la bandiera: chiedi al tuo compagno o alla maestra che colori devi utilizzare.



### ROMANIA



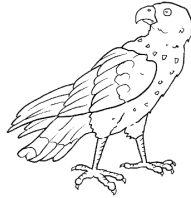
### VIAGGIO NEI BOSCHI DELLA ROMANIA

Il territorio della Romania ha la forma di un grande pesce. In Romania ci sono colline, pianure, ma soprattutto tante montagne.

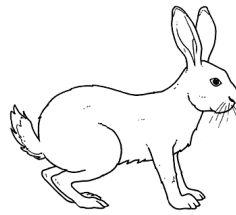
Sei mai stato in un bosco? Quali animali ci abitano?

#### *Trova l'intruso*

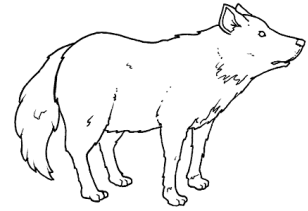
Tutti questi animali vivono nel bosco tranne uno. Quale? Ti ricordi come si chiama? Scrivi il nome degli animali sotto ogni disegno.



.....



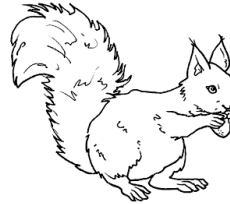
.....



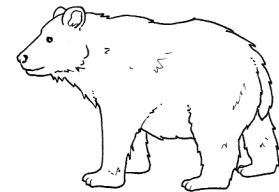
.....



.....



.....



.....

*Mentre ascolti la fiaba riporta qua sotto i nomi degli animali che compaiono nella storia.*

.....  
.....

### LA CAPRA E I TRE CAPRETTI

C'era una volta, in una piccola casa in mezzo al bosco, una capra che aveva tre capretti. Il più grande era imprudente e sbadato, il secondo distratto e ingenuo, il più piccolo saggio e ubbidiente. Un giorno la mamma si accorse che le provviste erano finite e che l'inverno era alle porte. Chiamò a sé i figli e disse loro: "Devo andare nella foresta per cercare del cibo. Tornerò appena possibile. Mi raccomando andate d'accordo e non aprite la porta a nessuno. Quando tornerò, per farmi riconoscere, canterò così:

*Tre capretti nel boschetto,  
presto aprite il lucchetto.  
È la mamma che vi porta:  
foglie verdi di ogni sorta,  
del buon latte con la crema,  
un po' di sale sulla schiena,  
del miglio dorato negli zoccoli.  
E un mazzo di fiori di tutti i colori.*

Mamma capra ripeté la sua canzone finché fu sicura che i capretti l'avessero imparata. Poi se ne andò e i piccoli chiusero la porta con cura. Ma il lupo, che abitava nei paraggi ed era compare della capra, aveva sentito tutto. Tempo prima aveva fatto una promessa alla capra, sua comare: mai avrebbe fatto del male ai capretti e, anzi, li avrebbe difesi da orsi, volpi e uccelli rapaci.

Ma le promesse di un lupo, si sa, sono solide come un soffio di lumaca. Così, appena la capra scomparve nella foresta, il lupo andò a bussare alla porta dei capretti e si mise a cantare: “*Tre capretti nel boschetto...*”. Il fratello maggiore, che aveva già fame, si precipitò alla porta per aprire, ma il piccolo riuscì a fermarlo: “Non aprire, ti prego! Questa non è la voce dalla mamma. La mamma ha una voce più dolce, non ricordi?”.

Il lupo allora corse dall'orso, che faceva il fabbro, e gli chiese di pulirgli ben bene la lingua e di affilare i denti per avere una voce più sottile.

Poi tornò alla casa dei capretti e ricominciò a cantare. Ancora una volta il più piccolo scongiurò il fratello maggiore di non aprire, ma questo non volle ascoltarlo.

Il capretto più piccolo, allora, corse a nascondersi nel camino tra la cenere, mentre il secondo si cacciò sotto la covata.

Il lupo entrò in casa e, in un sol boccone, divorò il capretto più grande, poi si mise a cercare gli altri due. Andò a sedersi sulla covata ma... il capretto che si era nascosto lì sotto starnutì e, così scoperto, lo implorò: “Ti prego, compare lupo, non mi fare male!”. Ma il lupo lo mangiò in un sol boccone.

Poi si mise ancora a cercare, senza però riuscire a trovare il più piccolo e, ormai sazio, se ne andò.

A quel punto il capretto uscì dal camino e si mise a piangere disperato per la sorte toccata ai fratelli.

Di lì a poco mamma capra tornò a casa.

E quale fu la sua disperazione quando si accorse che la porta di casa era aperta e che le restava un solo figlio!

“È stato compare lupo. È stato lui!” disse il capretto, e piangendo raccontò alla madre quello che era successo.

Mamma capra pianse tutte le sue lacrime per giorni e giorni.

Poi pensò che doveva farla pagare al lupo. Così preparò un gran pranzo: polpette di cavolo farcite, pesce di fiume alla griglia, dolci di mais alla crema, uova ripiene con le erbe di campo... e altre leccornie. E invitò compare lupo a un banchetto di commemorazione. Nel frattempo aveva preparato, con l'aiuto del figlio minore, una trappola per il lupo: una buca profonda coperta da foglie e rami. Quando il lupo fu pieno di cibo e di bevande, finì dentro la fossa e lì rimase per sempre.

### COME SONO I TRE CAPRETTI?

*Rileggi le prime righe della storia:*

C'era una volta, in una piccola casa in mezzo al bosco, una capra che aveva tre capretti. Il più grande era imprudente e sbadato, il secondo distratto e ingenuo, il più piccolo saggio e ubbidiente.

*Completa le frasi:*

il capretto più grande era .....

il secondo capretto era .....

il capretto più piccolo era .....

*Cerca il significato degli aggettivi come nell'esempio:*

Imprudente                      Disattento, poco concentrato

Saggio                              Che esegue gli ordini e segue le regole

Sbadato                            Che non è prudente, che agisce senza fare attenzione

Distratto                           Disattento, distratto, che agisce senza riflettere

Ubbidiente                        Innocente, semplice, a volte un po' sciocco

Ingenuo                            Che pensa e agisce con buon senso

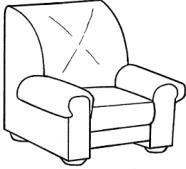
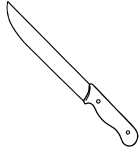
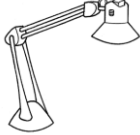

*Inserisci nelle frasi gli aggettivi che hai appena trovato:*

- fare il bagno dopo aver mangiato è stato .....
- sei uno ..... ! Hai di nuovo rovesciato l'acqua per terra
- Luca è così ..... da uscire di casa con le scarpe di colore diverso!
- sei un ragazzo ..... : credi sempre a tutto quello che ti dicono!
- il nonno è una persona molto ..... non si arrabbia mai per sciocchezze!
- mio fratello è un bambino ..... fa tutto quello che gli dice la mamma.

### GLI AGGETTIVI QUALIFICATIVI

Le parole che hai scritto si chiamano aggettivi qualificativi.

L'aggettivo è una parola che metti vicino ad un nome di persona o di animale o di cosa per indicare una qualità o una caratteristica.

			
Una poltrona comoda	Un coltello affilato	Una lampada luminosa	Un bambino piccolo

Perciò le parole: comoda, affilato, luminosa e piccolo, sono aggettivi, perché esprimono una qualità del nome al quale sono state messe vicino.

Anche quando devi descrivere come ti senti usi degli aggettivi:



Oggi sono felice!

COME SI CHIAMANO QUESTI OGGETTI?

*Scrivi il loro nome e abbina a ogni disegno gli aggettivi che trovi qui sotto: fai attenzione non tutti i nomi sono maschili! Se vuoi puoi aggiungere degli altri aggettivi che già conosci e colorare le immagini.*

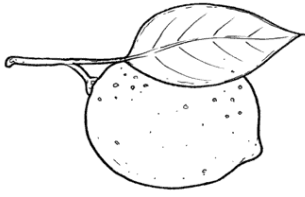
Giallo Rosso Marrone Verde Tondo  
Dolce Morbido Aspro Buon



.....  
.....  
.....

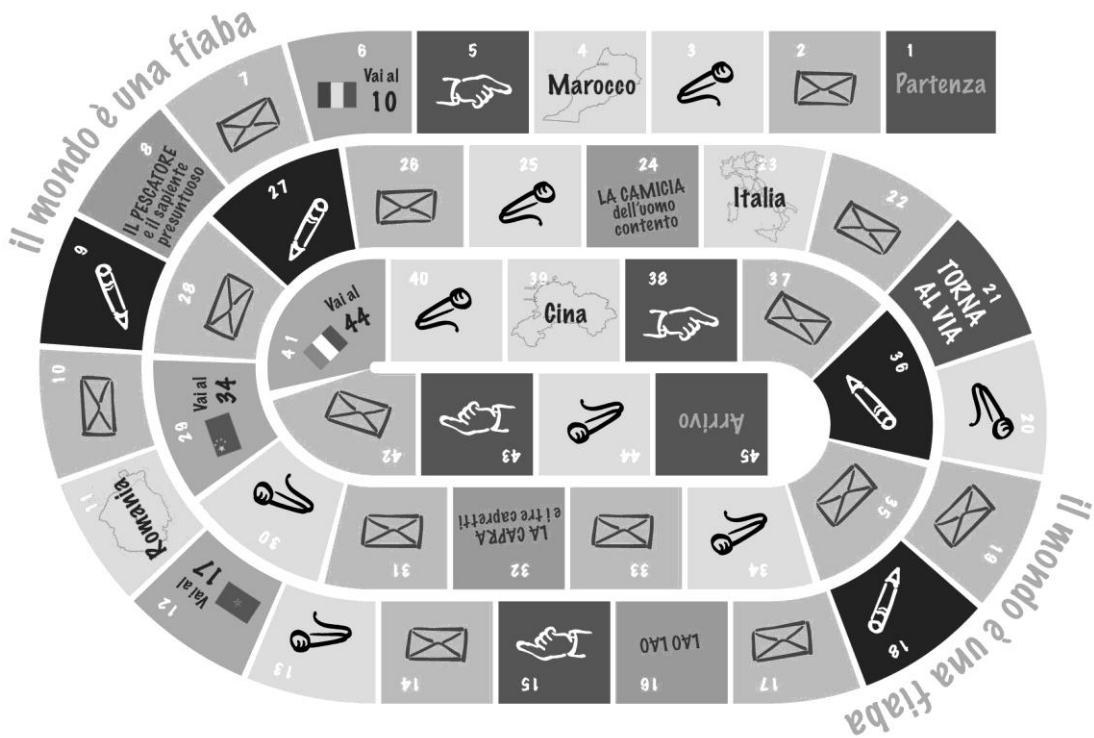
.....  
.....  
.....





.....  
 .....  
 .....

.....  
 .....  
 .....



**Materiale occorrente:** un dado, una pedina per ogni giocatore.

**Regole del gioco:**

I giocatori lanciano il dado, chi ha il numero più alto inizia per primo. Tutti i giocatori mettono la propria pedina sulla casella Partenza. A turno i giocatori lanciano il dado e

muovono la propria pedina. Vince chi arriva per primo alla casella Arrivo.  
Ogni casella prevede delle prove da superare, chi non le supera rimane fermo un turno:

- 4 CASELLE BANDIERA: riconosci la bandiera e vai avanti alla casella indicata.
- 4 CASELLE CARTINA: il giocatore chiede al bambino proveniente dal paese indicato come si saluta nella sua lingua e ripete il saluto.
- 4 CASELLE FIABA: il giocatore può ritirare il dado.
- 8 CASELLE b: il giocatore deve descrivere il disegno.
- 4 CASELLE 8: il giocatore pesca una carta mimo e mima l'azione ai compagni.
- 4 CASELLE 3: il giocatore che arriva su questa casella sta fermo un turno mentre cerca di riprodurre su un foglio una parola scritta in arabo o in cinese suggerita dal suo compagno di gioco.
- 14 CASELLE Q: il giocatore pesca una carta e risponde al quesito.
- 1 CASELLA "TORNA AL VIA": il giocatore che capita su questa casella deve tornare alla Partenza.