

INSEGNARE L'ITALIANO L2 NELLA SCUOLA SUPERIORE DI PRIMO GRADO. IL LABORATORIO HOGWARTS: GIOCARE PER IMPARARE

*Melissa Sala*¹

PREMESSA

Ipotizziamo di presentare ad una scuola secondaria di primo grado² un progetto didattico diverso dal solito: il progetto Hogwarts.

Il progetto Hogwarts prevede l'istituzione di due corsi di italiano L2: un corso intensivo di lingua italiana ed un corso di italiano per lo studio. All'interno del corso intensivo troviamo due laboratori: il laboratorio linguistico, volto all'insegnamento della lingua italiana da un punto di vista tradizionale³ ed il laboratorio Hogwarts che si presenta come un *role-playing game* ovvero un gioco di ruolo mirato al perfezionamento linguistico, all'arricchimento lessicale e all'apprendimento/ miglioramento della pronuncia dell'italiano.

L'idea che sta alla base del laboratorio Hogwarts è dunque quella di ispirarsi al gioco di ruolo per favorire l'apprendimento della lingua italiana. La didattica del laboratorio fonde insieme elementi del metodo comunicativo ed elementi del metodo audiolinguale richiamando la metodologia ludica⁴ in quanto il gioco è assunto come modalità strategica d'apprendimento: esso presenta delle significative potenzialità per l'apprendimento di una lingua. Il gioco è da intendersi come modalità d'apprendimento da ricondurre ad obiettivi didattici che si articolano sia sul piano linguistico cognitivo che su quello socio-relazionale ed emotivo. La metodologia ludica fa sì che vi sia quella partecipazione globale della persona-studente che si trova ad essere impegnata sia sul piano cognitivo sia su quello emotivo.

Il progetto è stato pensato per studenti stranieri della scuola media con un livello linguistico - comunicativo più o meno simile.

Il progetto è così pensato:

- Destinatari: studenti di scuola secondaria di primo grado.
- Età: 11-14 anni (si intende formare un gruppo-classe di studenti appartenenti a classi diverse).

¹ Master Promoitals, Università degli Studi di Milano.

² Si dà per scontato che la scuola abbia i mezzi e gli strumenti e necessari per la realizzazione del progetto.

³ Nonostante gli argomenti vengano presentati da un punto di vista comunicativo, questo laboratorio prevede anche esercizi dove si richiede esplicitamente l'applicazione delle regole morfosintattiche (si veda il metodo grammatica-traduzione).

⁴ Per maggiori dettagli consultare i riferimenti bibliografici.

- Tipo di gruppo: multilingue.
- Livello linguistico⁵:
 - parlato e ascolto A2+ / B1
 - lettura e scrittura A2+ / B1.
- Numero di studenti: 20/22

Le pagine che seguono illustreranno come sono articolati i corsi di italiano L2 proposti dal progetto, ma particolare attenzione verrà data al laboratorio Hogwarts di cui si presenteranno delle attività didattiche a titolo esemplificativo.

1. UN' IPOTESI DI PROGETTO DIDATTICO: IL PROGETTO HOGWARTS

Come accennato nella premessa, il progetto Hogwarts prevede l'istituzione di due diversi corsi di italiano L2. Vediamo brevemente le caratteristiche di ciascuno.

Per i primi sei mesi di scuola (da settembre a febbraio) è previsto che gli studenti stranieri frequentino un corso intensivo di lingua italiana. Il corso è costituito da due laboratori: il laboratorio linguistico ed il laboratorio Hogwarts. I due laboratori⁶ prevedono quattro ore di lingua italiana al giorno (dalle 11.30 alle 13.30 e dalle 14.30 alle 16.30) dal lunedì al venerdì. Nelle prime ore della mattinata gli studenti stranieri rimangono nelle loro classi insieme ai compagni italiani: gli studenti hanno così modo di conoscere i compagni, di socializzare ed osservare le lezioni restando in immersione continua nella lingua.

Il corso si propone di dare agli studenti stranieri le basi per potersi rapportare sia con i compagni italiani sia con gli insegnanti, ma vuole anche far in modo che gli studenti acquisiscano quella conoscenza della lingua italiana parlata e scritta, necessaria e sufficiente per potersi integrare nella scuola e poter affrontare le materie di studio nel secondo quadrimestre (da febbraio a giugno).

Da febbraio a giugno, gli studenti continuano a seguire il laboratorio linguistico mattutino e al pomeriggio seguono sia il laboratorio Hogwarts sia un corso dedicato all'italiano per lo studio delle discipline, ma a giorni alterni (dato che l'orario rimane 14.30-16.30 per entrambi). Questo corso, che ha lo scopo di aiutare gli studenti ad affrontare le materie di studio, prevede due ore circa di lezione ad esse dedicate. Gli studenti hanno la possibilità di rivedere gli argomenti, eventualmente già trattati in classe, utilizzando testi semplificati e sono seguiti da un' insegnante⁷ che provvede a spiegare e a chiarire i vocaboli che possono presentare problemi di comprensione. Queste lezioni vogliono preparare gli studenti allo studio vero e proprio delle materie e fornire le basi per l'acquisizione di un metodo di studio.

⁵ Si presume che pochi studenti abbiano già raggiunto un livello B1 pieno. Il livello comune a tutti è A2+.

⁶ E' previsto che i laboratori siano gestiti da due insegnanti diversi.

⁷ L'insegnante che si occuperà di questo corso è specializzato nell'insegnamento dell'italiano per le discipline di studio.

1.1. *Il corso intensivo: i laboratori linguistici*

Il laboratorio linguistico (*workshop*) è un corso mattutino di lingua italiana dedicato allo studio della lingua. Durante queste lezioni gli studenti assistono a lezioni di tipo comunicativo: gli argomenti sono presentati in modo induttivo (agli studenti si sottopongono sempre esempi di lingua), sono sempre seguiti da esercitazioni di scrittura e lettura, ma anche da spiegazioni metalinguistiche esplicite pensate per la correttezza morfosintattica che si richiede nello scritto.

Il laboratorio Hogwarts invece, è un corso integrativo al primo che ha come scopi l'ampliamento del vocabolario e l'acquisizione di una pronuncia corretta della lingua italiana. Con questo laboratorio, che si tiene nelle ore pomeridiane (dalle 14.30 alle 16.30), si intende favorire, sviluppare e facilitare l'apprendimento della lingua italiana "giocando" con gli studenti.

2. IL LABORATORIO HOGWARTS

Le lezioni del laboratorio mirano all'ampliamento del vocabolario che viene presentato all'interno di situazioni comunicative realistiche⁸ e non realistiche (cartoni animati, ecc.). Si intendono presentare vocaboli ad alta frequenza (parole che gli studenti sentiranno maggiormente durante il loro periodo di studio/permanenza in Italia), ma anche proverbi e scioglilingua per l'esercizio della pronuncia. Il lessico viene presentato attraverso supporti video, ma anche attraverso immagini statiche (cartelloni, poster, fotografie, *flashcards*, ecc.). Si tratta dunque di lezioni di carattere pratico che prevedono attività di ascolto, momenti di parlato libero ed esercizi per la pronuncia.

2.1. *L'uso del video a lezione*

Il pubblico a cui ci si rivolge è un gruppo di studenti della scuola secondaria di primo grado (11-14 anni) per i quali la televisione ed il computer giocano un ruolo importante: tutti gli studenti al termine delle lezioni, durante il tempo libero, passano ore davanti alla TV guardando cartoni animati, film, telefilm, o giocando ai videogiochi e gli studenti stranieri non fanno eccezione.

Si è pensato quindi di far uso di materiale video (*visual stimuli*) per stimolare l'interesse, l'attenzione e la curiosità degli apprendenti, ma soprattutto per divertire la classe. La scelta del materiale video cade dunque su cartoni animati, film e filmati⁹ di vario genere.

Le situazioni rappresentate nei video non sono necessariamente le classiche "situazioni tipo" utilizzate per introdurre un certo tipo di vocaboli: ad esempio gli incontri (i vari tipi di saluti, come ci si presenta agli altri), il primo giorno di scuola (vocaboli e frasi che servono sia per presentarsi agli altri sia per interagire con insegnanti e compagni). Si tratta di spezzoni di cartoni animati e film e/o filmati che propongono

⁸ Non si tratta di situazioni comunicative reali in quanto i filmati sono costruiti *ad hoc* per la didattica dell'italiano a stranieri. Si veda il sito internet: <http://www.initalia.rai.it/>

⁹ Filmati disponibili su: www.youtube.com

situazioni e contesti non costruiti *ad hoc* per la didattica, ma che presentano la lingua viva e situazioni che si avvicinano molto alla vita ed ai contesti reali. Infatti, anche il cartone animato, nonostante sia pensato per un pubblico più piccolo, offre comunque un'immediata e concreta esperienza di lingua parlata ed i personaggi, se pur fantastici, possono rappresentare persone in diverse situazioni e in diversi luoghi.

Il materiale audiovisivo è dunque il punto di partenza per la scoperta/ripasso dei vocaboli, ma soprattutto per gli esercizi di rinforzo della pronuncia: questi ultimi sono dei veri e propri esercizi di *mimicry memorization* pensati per allenare gli studenti a suoni non appartenenti alla propria lingua madre.

2.2. Una palestra linguistica

Trattandosi di una classe multilingue non è possibile prevedere se vi saranno più studenti appartenenti ad una certa nazionalità piuttosto che ad un'altra. Ci si può però basare sulla propria esperienza e su quello che si sente durante una conversazione con persone di madrelingua non italiana per individuare alcuni degli elementi che creano problemi agli studenti stranieri.

Per fare qualche esempio si possono citare:

- la resa delle consonanti doppie;
- la distinzione fonetica delle consonanti: b/v; p/ b; f/ v; r/l; s/z, t/d;
- difficoltà con alcune vocali e dittonghi;
- altro...

Per aiutare gli studenti ad avvicinarsi maggiormente alla lingua parlata e per correggere gli errori di pronuncia dovuti all'interferenza con la lingua madre, si propongono attività mirate all'esercizio dei suoni appartenenti alla lingua italiana che per gli studenti presentano difficoltà.

L'esercizio della pronuncia è affidato ad esercizi di imitazione o *mimicry memorization* e talvolta inseriti in una drammatizzazione¹⁰.

È chiaro che esercitazioni di questo tipo fanno riferimento al metodo audiolinguale e alla teoria comportamentista secondo la quale la lingua è una delle tante forme del comportamento umano e un insieme di abitudini¹¹. Secondo questa teoria l'apprendimento avviene solo se l'abitudine viene fissata attraverso la ripetizione ed il rinforzo: il meccanismo base su cui si fonda l'apprendimento è stimolo → risposta → rinforzo. L'automatizzazione delle abitudini linguistiche si ottiene attraverso l'imitazione e la ripetizione, e la correzione di eventuali errori deve essere immediata per evitare la formazione di "cattive abitudini".

Con gli esercizi di *mimicry memorization* si prendono in considerazione due aspetti del metodo audiolinguale: l'attenzione alla fonetica e l'imitazione e ripetizione come mezzo per fissare la pronuncia.

Resta però da chiarire un aspetto importante: l'imitazione e la ripetizione annoieranno gli studenti ?

¹⁰ Un esempio verrà proposto più avanti (cfr. § 7) nella raccolta "*stupeficium*".

¹¹ Per maggiori dettagli sulla teoria comportamentista e sul metodo audiolinguale consultare i riferimenti bibliografici.

Per i bambini la ripetizione non è un'attività noiosa, anzi sembra essere amata in quanto dà loro un benefico senso di sicurezza, di soddisfazione e di conquista che li aiuta a sentirsi motivati, ma, come si è già detto, gli studenti del laboratorio non sono più bambini.

Si è quindi pensato ad un qualcosa che possa sia coinvolgere gli studenti sia mascherare le attività ripetitive. L'idea di inserire gli studenti in un gioco di ruolo didattico e la scelta di materiale audiovisivo come *input* sembrano essere il mezzo per ottenere risultati soddisfacenti.

3. HOGWARTS: UN GIOCO DI RUOLO

L'aspetto giocoso del laboratorio di lingua è già suggerito dal nome dello stesso: Hogwarts. Gli studenti vengono inseriti in una sorta di gioco di ruolo ispirato alla saga di Harry Potter il cui obiettivo finale è l'apprendimento dell'italiano come lingua di comunicazione.

L'ambiente ludico è un ambiente tranquillo, giocoso, di divertimento e di scoperta all'interno del quale viene stimolato l'apprendimento: l'attività ludica mantiene viva l'attenzione e la motivazione degli studenti favorendo l'acquisizione della L2. Le attività ludiche stimolano la creatività e la fantasia degli studenti che, partecipando attivamente e concentrando l'attenzione sul gioco, "dimenticano" di imparare la lingua attivando la *Rule of Forgetting* (Krashen, 1983). L'atmosfera maschera l'aspetto noioso e ripetitivo degli esercizi e facilita l'apprendimento linguistico attraverso il divertimento.

Il gioco mette gli studenti di in condizione di dover comunicare tra loro, promuove quindi l'interazione e la socializzazione: durante le attività si crea per gli studenti la necessità di comunicare con la L2.

Il laboratorio vuole dunque incoraggiare gli studenti a socializzare ed a collaborare per la riuscita di uno scopo comune: apprendere la lingua divertendosi.

Agli studenti è richiesto di cooperare: le attività proposte prevedono che gli studenti, divisi in squadre¹², si alleino e stabiliscano un buon rapporto con i compagni di squadra al fine di affrontare al meglio gli esercizi-sfida proposti dall'insegnante.

La competizione tra squadre è utile affinché gli studenti mettano da parte le differenze personali e vuole essere uno stimolo per l'elaborazione e la pianificazione di strategie di gruppo, e la risoluzione dei problemi.

3.1. L'allestimento del laboratorio

Prima di poter accogliere gli studenti, è necessario allestire¹³ l'aula e, per quanto possibile, creare un'ambientazione che richiami il mondo di Harry Potter (ma che risulterà più a tema Halloween):

Caratteristiche dell'aula:

- non occorre che l'aula sia particolarmente spaziosa, deve essere adeguata al numero di studenti che prendono parte alle lezioni (20/22);

¹² Anche gli studenti di Hogwarts sono divisi in casate/squadre.

¹³ Si ricorda che la scuola dispone dei fondi necessari per realizzare quanto descritto.

- l'aula deve essere dotata di computer con connessione ad internet, di proiettore e di una lavagna magnetica;
- i banchi non devono essere fissi (gli studenti devono potersi spostare nell'aula per mettersi in cerchio, a ferro di cavallo, a gruppi di quattro ecc.);

Come allestire il laboratorio:

- l'aula deve essere tinteggiata: si potrebbe tinteggiare il soffitto di blu e disegnare ghirigori argentati che ricordino le stelle o che simboleggino gli incantesimi lanciati dai maghi della saga;
- sulle pareti potrebbero essere dipinte finte librerie di vecchi libri, finti scrittoi con pergamene di pozioni;
- alle pareti si possono appoggiare un paio scope di saggina (magari una può essere appesa sopra la porta dell'aula)
- alle pareti si possono attaccare poster, cartelloni, immagini relative alla saga di Harry Potter;
- è possibile mettere delle tende colorate alle finestre (non che sia necessario, ma potrebbe dare un tocco di colore in più);
- ai vetri delle finestre e alle pareti si potrebbero attaccare sagome di fantasmi, di bacchette magiche e di cappelli da strega;
- non disponendo di mobili antichi, si potrebbe stendere sulla cattedra una stoffa particolare;
- gli oggetti sulla cattedra devono essere una di sfera di cristallo (si vedano le lezioni di divinazione ad Hogwarts), un calderone ed eventualmente un gufo (di peluche);
- sui mobili dell'aula si possono mettere ragnatele finte;
- la porta dell'aula deve essere decorata (gli studenti devono vedere da subito che il laboratorio creato per loro è particolare): si possono attaccare immagini di bacchette magiche, di cappelli da strega, scampoli di stoffa e tulle, ma soprattutto deve comparire lo stemma della scuola di Hogwarts e magari una filastrocca:

Il fier Grifondoro di cupa brughiera,
Corvonero beltà di scogliera,
e Tassorosso signor di vallata,
ancor Serpeverde di tana infossata.
Un solo gran sogno li accomunava,
Un solo progetto quei quattro animava
creare una scuola, studenti educare;
e Hogwarts insieme poteron fondare...¹⁴

3.2. *L' accoglienza: benvenuti ad Hogwarts!*

Tutti gli studenti che frequentano il laboratorio Hogwarts ricevono un invito ufficiale sotto forma di lettera:

Figura 1: Immagine presa da google.it [05/09/2011] e modificata con Adobe Photoshop CS4.

¹⁴ Fonte: <http://imperius.altervista.org/Marauders/Case.html> [Data di accesso: 05/09/2011]. Al testo è stata apportata una modifica: la parola 'stregoni' è stata sostituita dalla parola 'studenti'.



Figura 2: Immagine presa da google.it [05/09/2011] e modificata con Adobe Photoshop CS4.



Figura 3: Immagine presa da google.it [05/09/2011] e modificata con Adobe Photoshop CS4.



Essendo un laboratorio pomeridiano l'insegnante attenderà gli studenti all'ingresso della scuola e sarà compito suo accompagnarli in aula. La scena che si vuole ricreare è

quella che vede protagonista la prof.ssa McGranitt della scuola di Hogwarts che attende gli studenti per accompagnarli nella sala mensa:

Figura 4: Screenshot tratto dal dvd "Harry Potter e la pietra filosofale".

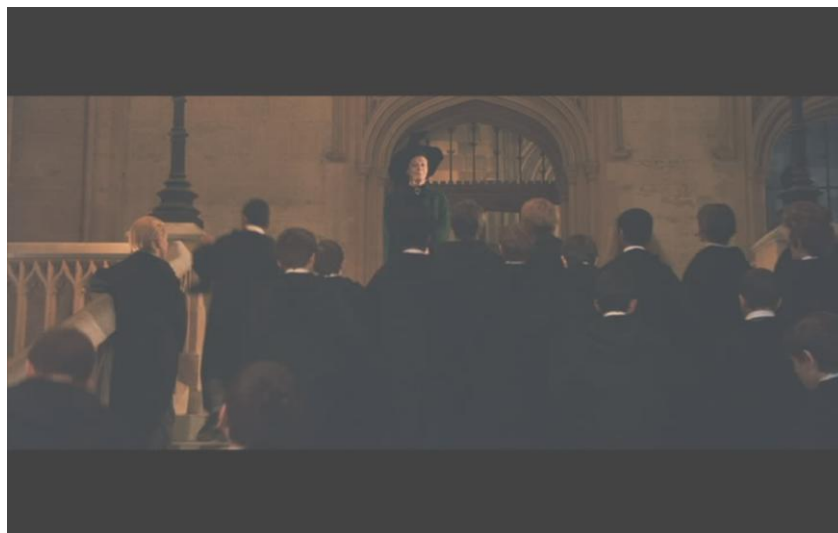
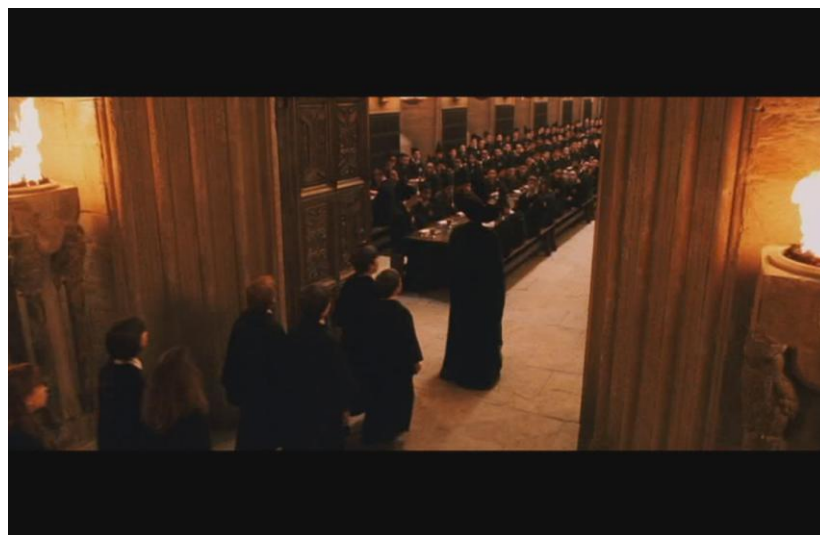
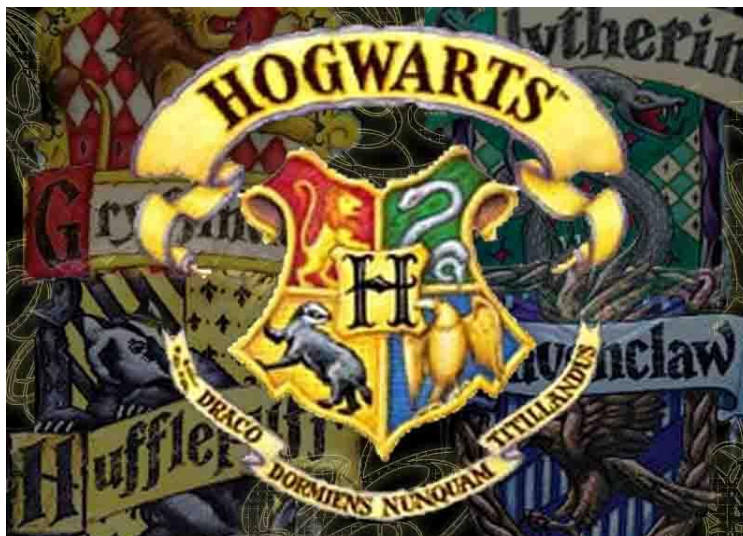


Figura 5: Screenshot tratto dal dvd "Harry Potter e la pietra filosofale".



Una volta riuniti nell'ingresso della scuola, gli studenti vengono accompagnati al laboratorio e sulla porta dell'aula vedranno le decorazioni e lo stemma della scuola di Hogwarts:

Figura 6: Immagine presa da google.it [05/09/2011]



L'insegnante, come la prof.ssa McGranitt, spalanca la porta dell'aula, invita gli studenti a seguirla e a prendere posto. Si lascia qualche minuto agli studenti perché possano osservare l'aula e lavorare di fantasia sul perché l'aula sia addobbata in modo particolare e su che cosa si farà o non si farà.

A questo punto l'insegnante può ufficialmente accogliere gli studenti con un "Benvenuti ad Hogwarts: la scuola-laboratorio di lingua italiana".

Il primo incontro, ovvero la prima lezione all'interno del laboratorio, è un inserimento dei ragazzi nel gioco: l'insegnante presenta se stessa ed inizia a presentare il laboratorio in chiave giocosa. Agli studenti deve essere spiegato che il laboratorio è stato "costruito" pensando alla saga di Harry Potter e alla scuola di Hogwarts, e che le attività che verranno proposte saranno attività ludiche che coinvolgeranno tutti gli studenti. Come ad Hogwarts, gli studenti verranno divisi in quattro gruppi di lavoro, in quattro squadre che si dovranno sfidare e confrontare per tutta la durata del corso. L'insegnante proporrà esercizi-sfida e alle squadre verrà assegnato un punteggio: alla fine del corso verrà assegnata la "coppa delle case". Inoltre, per gli studenti sono previsti dei test di valutazione di metà e fine corso: a metà corso gli studenti dovranno sostenere l'esame GUFO e al termine del corso l'esame MAGO.

Terminata la presentazione del corso, l'insegnante può invitare ciascun studente a presentarsi e a raccontare qualcosa di sé agli altri in modo da "rompere il ghiaccio" ed iniziare a creare un ambiente più familiare. Successivamente gli studenti vengono divisi in squadre: lo scopo principale della divisione in squadre è quello di abituare gli studenti alla cooperazione e al confronto stimolando ed alimentando la competizione (senza esagerare).

Sarà dunque compito del Cappello Parlante smistare gli studenti in una delle quattro casate: l'insegnante può utilizzare un cappello da strega nel quale metterà dei bigliettini con i nomi degli studenti e procederà con un'estrazione a sorte per formare le quattro squadre. Gli studenti riceveranno poi dei cartellini con lo stemma della casata di

appartenenza e su questi dovranno scrivere il loro nome. Questi cartellini serviranno all'insegnante per ricordare i nomi degli studenti.

Esempio:



Cartellini realizzati con Adobe Photoshop CS4. Immagine dello stemma presa da google.it [05/09/2011]

Si potrebbe partire da questo per introdurre una prima attività: la visione della sequenza video, tratta da “*Harry Potter e la pietra filosofale*”, in cui gli studenti vengono accolti nella scuola e divisi per casate. La sequenza può servire sia a contestualizzare gli elementi tratti dal film e che sono riproposti nel laboratorio con scopi didattici, sia a presentare i personaggi e l'ambientazione narrativa ad eventuali studenti che non conoscono bene o non conoscono affatto la saga di Harry Potter.

4. LE UNITÀ DIDATTICHE DEL LABORATORIO HOGWARTS

Come si è detto, il laboratorio Hogwarts è di supporto alle lezioni dedicate allo studio della lingua italiana ed è pensato sia per l'ampliamento del vocabolario sia per il perfezionamento della pronuncia della lingua italiana.

Il laboratorio si propone di migliorare le quattro abilità: parlato, ascolto, lettura e scrittura. Vengono quindi presentate agli studenti attività diverse: attività di produzione orale e scritta ed attività di ricezione orale e scritta.

Si vedrà meglio nei paragrafi successivi quali attività vengono proposte agli studenti per migliorare la loro competenza linguistico-comunicativa.

4.1. *La struttura dell'unità didattica*

Si è già accennato al fatto che le lezioni del laboratorio, e quindi le unità didattiche, si basano sul *visual stimuli* ovvero sull'uso di materiale video.

Il materiale video può essere di diverso tipo: filmati trovati in rete, film, telefilm, cartoni animati, ma non materiale costruito *ad hoc* per la didattica. L'oggetto di studio è la lingua viva e reale e si vuole quindi fornire agli studenti una concreta esperienza di lingua parlata presentata in situazioni comunicative realistiche.

Ogni unità didattica ha una sua durata e si possono fare delle ipotesi su quanto tempo dedicare ad un'unità tenendo presenti alcuni fattori:

- la tipologia del materiale audiovisivo che si intende usare (film/telefilm, video o cartone animato);
- la difficoltà del lessico presentato nel video;
- quante e quali attività proporre agli studenti;
- i tempi degli studenti.

Non è dunque possibile stabilire con certezza delle tempistiche. La velocità/ lentezza con la quale si affronta un'unità didattica è direttamente proporzionale alla velocità/lentezza con la quale gli studenti affrontano le attività proposte.

Un'unità didattica "tipo" si compone di tre momenti dedicati a:

- attività di produzione orale e produzione scritta;
- attività di ricezione orale e produzione scritta;
- attività di produzione orale e ricezione scritta.

Le attività di produzione orale e produzione scritta danno il via alla lezione e sono di "riscaldamento". Sono attività che prevedono momenti di parlato spontaneo o guidato e che cercano di introdurre il tema dell'unità didattica. Lo scopo è far parlare gli studenti mettendoli in condizione di dover dialogare con i compagni. Solitamente queste attività di produzione orale sono affiancate da attività di produzione scritta in quanto agli studenti può essere chiesto di prendere appunti, creare schemi e/o scalette per la progettazione, anche minima, di un'esposizione da presentare a tutta la classe.

Più che di attività di ricezione orale, si dovrebbe parlare di ricezione audiovisiva in quanto gli studenti ricevono uno stimolo sia orale che visivo. L'attenzione però rimane sulla lingua, quindi su ciò che si ascolta, e agli studenti si chiede di cercare di capire di che cosa si parla, di far attenzione e di ricercare informazioni specifiche all'interno del dialogo ascoltato. La comprensione dei dialoghi e l'identificazione di parole o espressioni sconosciute viene facilitata dal contesto del dialogo ovvero dalle immagini del video. L'ascolto è affiancato da attività di produzione scritta: vengono infatti proposti diversi tipi di esercitazioni come prendere appunti, preparare scalette, compilare schede, rispondere a questionari e *crucipuzzle*.

Infine, l'unità didattica si conclude con attività di produzione orale e di ricezione scritta: possono essere proposti *role play*, drammatizzazioni e letture recitate.

Ogni attività prevede anche l'assegnazione di un punteggio: al termine dell'unità didattica il gruppo che avrà totalizzato il punteggio più alto, ovvero la squadra di Hogwarts vincitrice, potrà scegliere il video dell'unità didattica successiva (la scelta avverrà in base ai video che l'insegnante proporrà agli studenti).

Qui di seguito si propone un esempio di unità didattica.

5. L'UNITÀ DIDATTICA "RATATOUILLE"

Tempi: si ipotizza di poter concludere l'unità in sette lezioni.

Materiali: fotocopie con le attività, sequenze audiovisive tratte dal dvd del cartone animato "Ratatouille", prodotto da Disney-Pixar, anno 2007. In alternativa si potrebbero utilizzare sequenze video del cartone reperibili su: <http://www.youtube.com>

Procedure: lavoro in gruppi formati da cinque alunni.

Si ricorda che all'interno del laboratorio Hogwarts gli studenti sono divisi in quattro squadre e che le attività sono dunque da svolgere in cooperazione con i propri compagni di squadra.

Descrizione: Agli studenti si presenta l'unità. Viene spiegato loro che l'unità prevede la visione di filmati video sui quali sono costruite delle attività. Si introducono i filmati spiegando a grandi linee di che cosa parla la pellicola (si tratta dell'avventura di un topolino francese appassionato di cucina che un giorno ha la possibilità di realizzare il suo sogno: poter cucinare). Prima di procedere con i filmati sui quali sono costruite le attività, si mostra alla classe la sequenza video iniziale del cartone animato dove compare il titolo della pellicola ed il protagonista, Rémy, si presenta.

5.1. *Le attività introduttive: produzione orale e produzione scritta*

Materiali: sequenza video tratta dal dvd del cartone (inizio sequenza min. 16.25, fine sequenza min. 17.02).

Procedure: lavoro in gruppi di cinque alunni e lavoro con il gruppo classe.

Descrizione: Si procede con una visione senza suono. Utilizzando il blocco immagine, si blocca il video su alcune immagini e si procede con un'attività introduttiva pensata per far dialogare gli studenti.

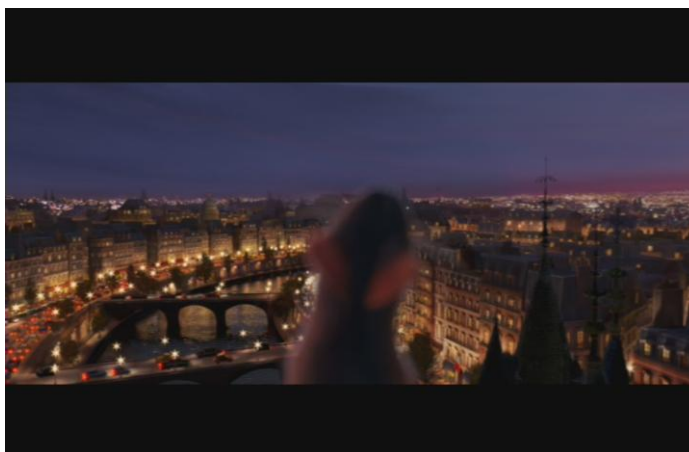
L'attività prevede quattro fasi:

- descrizione;
- supposizione;
- riconoscimento;
- supposizione.

Fase 1: descrizione

Utilizzando il blocco immagine, si chiede agli studenti di lavorare in gruppo e di preparare una breve descrizione di ciò che vedono:

Figura 7: Screenshot tratto dal dvd "Ratatouille" (Capitolo 6 – min. 16.40)



Si lascia mezz'ora per la preparazione.

Gli studenti possono aiutarsi preparando uno schema, un promemoria, o scrivendo la descrizione completa. Poi a turno, le quattro squadre presenteranno oralmente la propria descrizione al resto della classe (cinque minuti di esposizione per ciascuna squadra).

Le quattro squadre sono monitorate: viene osservata la partecipazione dei vari componenti del gruppo, la collaborazione e lo scambio di informazioni. Al termine dell'attività, dopo che tutti gli studenti avranno presentato la propria descrizione, verranno assegnati cinque punti alla squadra che avrà esposto la descrizione migliore (la più completa e ricca di vocaboli).

Fase 2: supposizione

Lavorando sulla stessa immagine, si chiede alla classe di provare ad indovinare dove può essere ambientato il cartone: città reale? o città di fantasia?

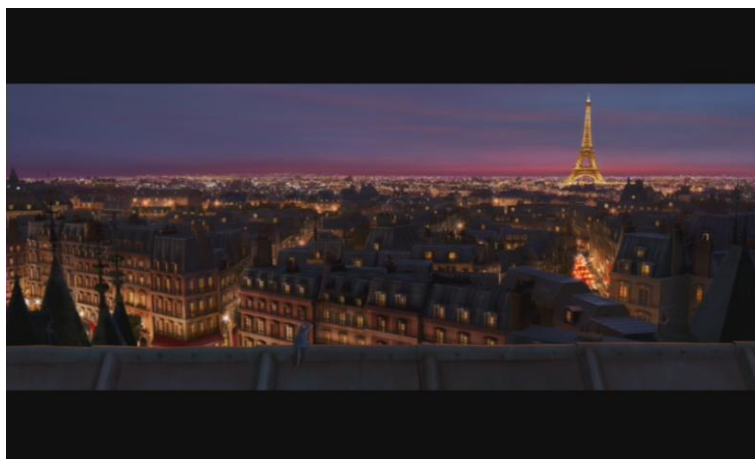
Si lasciano dieci minuti di tempo perché gli studenti ne discutano tra loro. Le quattro squadre sono monitorate: viene osservata la partecipazione dei vari componenti del gruppo, la collaborazione e lo scambio di informazioni. Al termine dell'attività, si stabilirà per alzata di mano se gli studenti pensino si tratti di una città reale oppure di fantasia. Verranno assegnati due punti alle squadre che sosterranno l'ipotesi della città reale.

Fase 3: riconoscimento

Sempre utilizzando il blocco immagine, viene mostrata un'altra scena: qui si può vedere chiaramente la Tour Eiffel, simbolo della città di Parigi.

Avendo già stabilito con l'assegnazione dei punti della fase 2 che si tratta di una città reale, si chiede ora agli studenti di dire il nome della città. Gli studenti devono attivare le proprie conoscenze enciclopediche e la capacità di far inferenze per collegare un elemento del cartone animato (l'immagine della Tour Eiffel) al mondo reale.

Figura 8: Screenshot tratto dal dvd "Ratatouille" (Capitolo 6 – min. 16.31)



Ogni squadra dovrà scrivere su un foglietto il nome della città.

Si ritirano i foglietti e si assegnano cinque punti alla squadra che avrà indovinato.

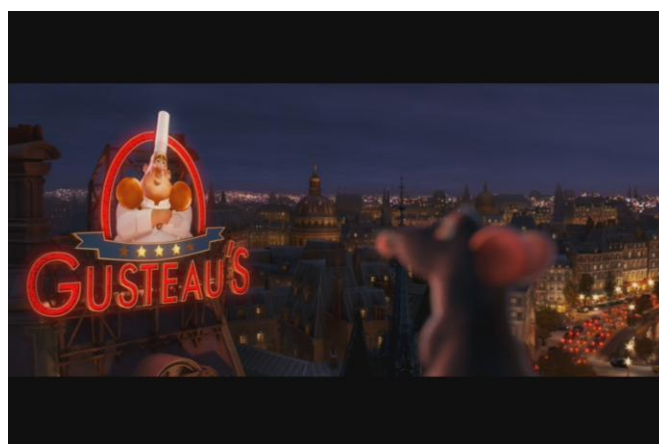
Segue la visione (con il sonoro) di quei pochi secondi di sequenza che includono anche le immagini delle fasi precedenti. La sequenza video servirà come “correzione” di questa fase in quanto è il protagonista a svelare il nome della città in cui è ambientato il cartone.

A questo può seguire una breve spiegazione sulla città di Parigi: si può dire che non è una città italiana in quanto si trova in un altro stato, la Francia, e si può mostrare alla classe una cartina per collocare geograficamente sia lo stato sia la città.

Fase 4: supposizione

Ultima fase di questa attività di riscaldamento: per l'ultimo blocco immagine si chiede alla classe di fare supposizioni su cosa sia *Gusteau's* e su cosa può accadere nel resto della pellicola.

Figura 9: Screenshot tratto dal dvd "Ratatouille" (Capitolo 6 – min. 16.49)



Le quattro squadre sono lasciate libere di discutere e di fare supposizioni.

Si lasciano agli studenti dieci minuti di tempo per fare ipotesi; poi ciascuna squadra dovrà esporre la propria idea.

Al termine si mostrerà la sequenza video completa (con audio), senza interruzioni, come completamento dell'attività. Dalla sequenza gli studenti capiranno che Gusteau's è un ristorante.

5.2. Le attività sul video: ricezione orale e produzione scritta

Materiali: sequenza video tratta dal dvd del cartone (inizio sequenza min. 17.03, fine sequenza min. 27.46).

Procedure: lavoro individuale, in gruppi di cinque alunni, lavoro con il gruppo classe.

Descrizione: Questa sezione è dedicata all'ascolto e alla visione di una sequenza video di circa dieci minuti. Vengono presentate attività mirate alla comprensione generale nonché alla ricerca di informazioni e alla produzione scritta. Possono essere presentati diversi tipi di esercitazioni: dal prendere appunti, al preparare scalette, compilare schede, rispondere a questionari e *crucipuzzle*.

In particolare, le attività proposte sono:

- comprensione generale (domande a risposta multipla);
- ricercare informazioni (completamento di un dialogo con informazioni tratte dal sonoro);
- abbinamento parola-significato (a risposta multipla);
- composizione (inventare il seguito).

Le attività prevedono una parte di lavoro individuale ed un successivo confronto con i compagni attraverso il lavoro di gruppo.

La correzione degli esercizi viene fatta dall'insegnante in collaborazione con gli studenti.

Ogni studente dovrà annotare il punteggio ottenuto per ogni risposta corretta:

- comprensione generale: 0,5 punti per ogni risposta corretta per un totale di 6 punti;
- ricercare informazioni: 1 punto per ogni risposta corretta per un totale di 10 punti;
- abbinamento parola-significato: 1,5 per ogni risposta corretta per un totale di 9 punti.

Al termine della correzione in plenaria, ogni squadra avrà un punteggio. Fa eccezione la composizione scritta che verrà valutata dall'insegnante:

- composizione: 10 punti così suddivisi
 - efficacia comunicativa: fino a punti 3;
 - adeguatezza stilistica alla tipologia testuale: fino a punti 1;
 - correttezza morfosintattica: fino a punti 3,5;
 - ortografia e punteggiatura: fino a punti 1.

La composizione corretta sarà consegnata agli studenti la lezione successiva.

5.3. *Le attività dopo la visione del video: produzione orale e ricezione scritta*

Materiali: sequenza video tratta dal dvd del cartone (inizio sequenza min. 17.03, fine sequenza min. 27.46).

La scena presentata dalla sequenza si svolge nella cucina del ristorante di Gusteau e vede protagonisti Linguini e Rémy. Linguini inizia a lavorare come sguattero mentre Rémy si improvvisa *chef*: questo provocherà l'ira dello *chef* Skinner e metterà nei guai Linguini.

Procedure: lavoro individuale, in gruppi di cinque alunni, lavoro con il gruppo classe.

Descrizione: in questa sezione viene presentata una lettura recitata. Ad ogni squadra viene consegnata la trascrizione di un dialogo tratto dalla sequenza video.

La lettura recitata vuol essere uno strumento utile per allenare la lettura e la pronuncia dell'italiano. Nel recitare il dialogo, gli studenti devono far attenzione all'intonazione, alle pause ed al linguaggio non verbale. Inoltre, il dialogo scelto è utile per allenare la pronuncia di alcuni nessi consonantici: *sg / tt / ch / sch / ss / tr / str / cr / bb / mm / pr / spr / pp / rt / rr / sf*.

La lettura recitata è preceduta da una nuova visione del video per permettere agli studenti di concentrarsi sugli elementi non verbali (gestualità, mimica) e sul tono usato dai personaggi.

Agli studenti si lascia circa una mezz'ora per provare a recitare il dialogo.

A turno ogni squadra reciterà il dialogo davanti al resto della classe (dividendosi le battute tra i componenti del gruppo).

Alla squadra che avrà letto ed interpretato meglio il dialogo verranno assegnati cinque punti (sarà l'insegnante a valutare l'interpretazione).

5.4. *Attività conclusiva: cucinare per pranzo!*

A conclusione dell'unità didattica, può essere proposta la lettura della ricetta della *ratatouille* e la realizzazione della stessa.

In accordo con l'insegnante che gestisce il laboratorio linguistico mattutino, è possibile spostare il laboratorio Hogwarts nelle due ore che precedono la pausa pranzo. In queste due ore si può realizzare con gli studenti l'attività pratica.

L'azione del cartone animato si svolge quasi interamente all'interno di una cucina di un ristorante, pertanto si possono accompagnare gli studenti nella cucina della mensa scolastica. In questo modo è possibile fare un ripasso del vocabolario relativo alla cucina e ai cibi (eventualmente spiegando i nuovi vocaboli) e mostrare come è fatta una cucina dove si preparano pasti per molte persone.

In questa occasione gli studenti, sempre divisi in squadre, si posizioneranno all'interno della cucina e verranno opportunamente distribuiti attorno ai piani d'appoggio su cui lavoreranno.

A ciascuna squadra verrà consegnata la fotocopia della ricetta della *ratatouille*, un contenitore con diverse verdure e gli strumenti necessari.

Si invitano gli studenti a leggere bene la ricetta e ad iniziare a preparare le verdure facendo attenzione: nel contenitore vi sono diverse verdure, alcune destinate alla ricetta ed altre che non hanno niente a che vedere con essa. Gli studenti dovranno selezionare, lavare, tagliare le verdure e cucinarle come da ricetta.

Gli studenti saranno seguiti dall'insegnante e dal personale della mensa per l'utilizzo degli utensili da cucina e durante le operazioni di cottura.

Al termine dell'attività, la cuoca della scuola provvederà a riscaldare i piatti: durante la pausa mensa gli studenti avranno modo di mangiare la propria *ratatouille*.

A questa attività non si assegnano punteggi alle squadre in quanto l'attività non è pensata per stimolare la competizione, ma vuole soltanto essere di tipo ricreativo.

6. L'UNITÀ DIDATTICA "RATATOUILLE": ESEMPI DI ATTIVITÀ

Si è visto a livello teorico come sono pensate le attività da proporre durante e dopo la visione del video.

Vediamo ora alcuni esempi di attività e di esercizi.

6.1. *Comprensione generale: foglio dello studente*

COMPRESIONE GENERALE:

Figura 10: *Immagine presa da google.it [05/09/2011] e modificata con Adobe Photoshop CS4.*



Prima della visione: leggi le domande e le relative risposte. Hai 5 minuti di tempo.
Durante la visione: prova a rispondere alle domande di comprensione generale.

Figura 11: *Immagine presa da google.it [05/09/2011]*



Metti una crocetta sulla faccina che indica la risposta corretta. **Fai attenzione!** Soltanto **UNA** delle risposte è quella **corretta**.

1) Dove si svolge l'azione?

- Nella cucina di un ristorante
- Nella sala di un albergo
- In una mensa

2) Chi è Linguini?

- Il figlio dello Chef
- Il figlio di Colette
- Il figlio di Renata

3) Che cosa consegna Linguini allo Chef?

- Un foglio
- Una busta
- Una cartolina

4) Di che cosa ha bisogno Linguini?

- Di mangiare
- Di cucinare
- Di un lavoro

5) Dove si trova Rémy?

- In cucina
- Sul vetro di una finestra
- Sul pavimento della cucina

6) Che lavoro fa Linguini in cucina?

- Lo chef
- Lava i piatti
- Lava i pavimenti

7) Che cosa combina Linguini?

- Rovescia la zuppa
- Cucina la zuppa
- Mangia la zuppa

8) Cosa succede a Rémy?

- Scappa via
- Cade in cucina
- Viene scoperto

9) Che cosa fa Rémy in cucina?

- Mangia
- Beve
- Cucina

10) Quando vede Linguini vicino alla pentola, lo chef Skinner è:

- Contento
- Arrabbiato
- Triste

11) A chi è piaciuta la zuppa?

- A un critico
- A un cliente
- A uno chef

12) Che cosa deve fare Linguini per lo chef?

- Servire ai tavoli del ristorante
- Pulire tutto il ristorante
- Cucinare di nuovo la zuppa

Ora, confronta le tue risposte con quelle dei tuoi compagni di squadra.

6.2. Ricercare informazioni: foglio dello studente

Figura 12: Immagine presa da google.it [05/09/2011]



RICERCARE INFORMAZIONI:

Vedrai il video una seconda volta. [Traccia video: da min. 26.05 a min. 27.18]

Segui attentamente i dialoghi e completa il testo con le parole mancanti.

Chef Skinner: È solo uno _____

Colette: Che ha cucinato qualcosa che a Soren è piaciuto.

Come possiamo portare avanti la _____ di Gusteau se non portiamo avanti il suo credo fondamentale?

Chef Skinner: E quale sarebbe questo credo, *mademoiselle* Tatou?

Colette: Che chiunque può cucinare.

Chef Skinner: Sì, forse sono stato un po' _____ con il nostro nuovo sguattero, eh.

Si è lanciato in un' _____ rischiosa e dovremmo premiarlo come avrebbe fatto Gusteau. Se ha deciso di intraprendere una strada così _____ perché reprimerlo?

Gusteau: Uhm, non stavi scappando?

Rémy: Uh! Sì !

Chef Skinner: Dato che hai espresso un certo interesse per la sua _____ di cuoco, tu ne sarai la responsabile!
Qualche _____?
Allora tornate al lavoro!!
Tu sei molto fortunato o molto sfortunato, preparerai di nuovo quella _____ e questa volta presterò attenzione, presterò molta attenzione! Pensano che tu possa essere un cuoco, ma sai cosa penso io Linguini?
Credo che tu sia soltanto un furbetto alquanto _____uhh!!!! _____ !!!!!!!!!!!!!

Ora, confronta le tue risposte con quelle dei tuoi compagni di squadra.

TROVA IL SIGNIFICATO

Qui di seguito troverai alcune parole prese dal dialogo che hai appena completato. Per ogni parola hai 3 significati: scegli quello giusto.

Ma fai attenzione: solo **UNO** è quello corretto !

Sguattero:

- ☺ Cuoco
- ☺ Cameriere
- ☺ Lavapiatti

Tradizione:

- ☺ Usanza
- ☺ Storia
- ☺ Immagine

Impresa rischiosa:

- ☺ Azione divertente
- ☺ Azione imprudente
- ☺ Azione facile

Reprimere:

- ☺ Rallentare
- ☺ Incoraggiare
- ☺ Fermare

Obiezione:

- ☺ Lamentela
- ☺ Opinione
- ☺ Rimprovero

Ratto:

- ☺ Ladro
- ☺ Topo
- ☺ Animale

Ora, confronta le tue risposte con quelle dei tuoi compagni di squadra.

6.3. *Composizione: foglio dello studente*

Figura 13: *Immagine presa da google.it [05/09/2011]*

COMPOSIZIONE:



Il video si conclude con Rémy che si trova dentro un barattolo di vetro e viene portato via da Linguini.

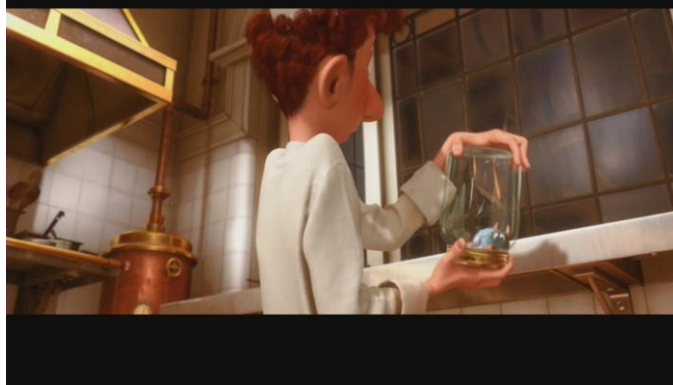


Figura 14: Screenshot del dvd "Ratatouille" (Capitolo 9 – min. 27.26)

Lavorando con la tua squadra, prova ad immaginare che cosa succederà a Rémy.
Scrivi il seguito nello spazio sottostante:



Ora che hai terminato, guarda il video e scopri cosa è successo a Rémy !

Figura 15: Fonte immagine <http://www.cartonianimati3d.it/pixar/i-personaggi-di-ratatouille.html> [18/10/2011]. Immagine modificata con Adobe Photoshop CS4.

6.4. Lettura recitata: foglio dello studente

Figura 16: Immagine presa da google.it [05/09/2011]



1, 2, 3... SI RECITA!!!

Guarda il video ancora una volta: fai attenzione al tono, ai gesti, alla mimica e alla pronuncia !

Con i tuoi compagni di squadra prova a recitare le battute dei personaggi !

Chef Skinner: È solo uno sguattero!

Colette: Che ha cucinato qualcosa che a Selene è piaciuto.

Come possiamo portare avanti la tradizione di Gusteau se non portiamo avanti il suo credo fondamentale?

Chef Skinner: E quale sarebbe questo credo, *mademoiselle* Tattoo?

Colette: Che chiunque può cucinare.

Chef Skinner: Sì, forse sono stato un po' severo con il nostro nuovo sguattero, eheh.

Si è lanciato in un'impresa rischiosa e dovremmo premiarlo come avrebbe fatto Gusteau.

Se ha deciso di intraprendere una strada così ardua perché reprimerlo?

Gusteau: Uhm, non stavi scappando?

Rémy: Uh! Sì!

Chef Skinner: Dato che hai espresso un certo interesse per la sua carriera di cuoco, tu ne sarai la responsabile!

Qualche obiezione?

Allora tornate al lavoro!!

Tu sei molto fortunato o molto sfortunato, preparerai di nuovo quella zuppa e questa volta presterò attenzione, presterò molta attenzione! Pensano che tu possa essere un cuoco, ma sai cosa penso io Linguini?

Credo che tu sia soltanto un furbetto alquanto presuntuoso....uhh!!!!

Ratto!!!!!!!!!!!!!!

6.5. Attività conclusiva: cucinare per pranzo!

Figura 17: Immagine presa da google.it [05/09/2011]



LA RATATOUILLE

Caratteristiche della ricetta:

- ☺ **Difficoltà:** Media
- ☺ **Cottura:** 60 min
- ☺ **Preparazione:** 25 minuti
- ☺ **Dosi** per 4 persone

Ingredienti:

- ☺ **Aglio:** 2-3 spicchi
- ☺ **Alloro:** 2 foglie
- ☺ **Basilico:** qualche foglia
- ☺ **Cipolle:** 2 bianche
- ☺ **Melanzane:** 2 (meglio del tipo lunghe e strette)
- ☺ **Olio:** di oliva 6 cucchiari
- ☺ **Pepe:** a piacere
- ☺ **Peperoni:** 1 rosso e 1 verde medio- piccoli
- ☺ **Pomodori:** ramati 500 gr
- ☺ **Sale:** quanto basta
- ☺ **Timo:** 2 rametti
- ☺ **Zucchine:** 2 medie

Preparazione:

Figura 7: Immagini prese da <http://ricette.giallozafferano.it/Ratatonille.html> [18/10/2011]



Lavate e mondate tutte le verdure; tagliate le [melanzane](#) in 4, per il lungo, e le [zucchine](#) in dischetti; aprite in due i [peperoni](#), togliete i filamenti bianchi e i semi e tagliateli in strisce; pelate le [cipolle](#), tagliatele in quattro e affettatele.

Tuffate i [pomodori](#) per qualche secondo in [acqua](#) bollente, poi pelateli e tagliateli a pezzi togliendo i semi.

Mettete a scaldare 3 cucchiai di olio in un tegame e buttateci le [cipolle](#) ad appassire a fuoco basso, quindi aggiungete i [peperoni](#) e fateli appassire anch'essi a fuoco basso, aggiungendo quando serve, un poco di [acqua](#) calda.

Quando saranno teneri unite i [pomodori](#), il [timo](#), l'alloro e l'aglio tritato, salate, pepate e lasciate cuocere per circa 40 minuti a fuoco basso coprendo la pentola con un coperchio.

Nel frattempo, in un altro tegame, mettete a cuocere le [melanzane](#) nel restante olio, per circa 10 minuti, poi aggiungete le [zucchine](#) e fatele cuocere assieme alle [melanzane](#) per altri 10-15 minuti, fino a che si ammorbidiscano senza disfarsi.

Quando tutte le verdure saranno tenere, mettetele in una pentola e amalgamatele delicatamente, lasciandole cucinare assieme ancora qualche minuto a fuoco molto basso.

Mettete [sale](#) e [pepe](#), e aggiungete delle foglie di [basilico](#).

Ed ora.....

Figura 19: <http://ricette.giallozafferano.it/Ratatouille.html> [18/10/2011]



BUON APPETITO A TUTTI !!!

7. RACCOLTA “STUPEFICIUM”: UNA PALESTRA LINGUISTICA

Si è visto nel capitolo precedente com'è strutturata un'unità didattica tipo, le tipologie di esercizi che si possono proporre e un'unità completa come esempio.

Questa sezione è dedicata ad attività mirate all'esercizio della pronuncia.

7.1. *Lavorare sul piano fonologico*

Si è già accennato al fatto che in una classe multilingue vi sono studenti di diversa nazionalità e non è possibile prevedere con anticipo se vi saranno più studenti appartenenti ad una certa nazionalità piuttosto che ad un'altra. Pertanto, per aiutare gli studenti ad avvicinarsi maggiormente alla lingua parlata e per correggere gli errori di pronuncia dovuti all'interferenza con la lingua madre, si propongono attività mirate all'esercizio di quei fonemi e nessi consonantici appartenenti alla lingua italiana che per loro presentano problemi di articolazione:

- consonanti doppie;
- distinzione fonetica delle consonanti: *b/v; p/ b; c/g; f/ v; v/r; r/l; s/z; t/d...*;
- difficoltà con alcune vocali e dittonghi: *E/I; O/U...*;
- nessi consonantici: *cr /cb/ pr/ rt/ spr/ sg/ sch/ sf/ str/tr /...*

Si parla quindi di esercizi di fonetica per aiutare gli studenti a sviluppare quei suoni che non sono presenti nella propria lingua madre (come la “R” per i cinesi) o per allenare e migliorare la pronuncia.

Tra gli esercizi che si possono proporre possiamo citare:

- esercizi di imitazione o *mimicry memorization*: imitare e ripetere più volte frasi e/o dialoghi;
- esercizi di discriminazione tramite coppie minime;
- lettura;
- lettura recitata;
- drammatizzazione.

Gli elementi comuni a queste tipologie di esercitazioni sono la ripetizione (dalla ripetizione pura e semplice dei primi due tipi, alla ripetizione di ciò che si legge o di ciò che si è imparato a memoria) ed il meccanismo stimolo – risposta – rinforzo.

In tutte queste attività l'insegnante ha un ruolo fondamentale: in quanto madrelingua, è l'unica persona che possa correggere l'errore di pronuncia ripetendo la forma corretta. Talvolta può anche mettere in pratica un'attività chiamata “*computer umano*”¹⁵ in cui l'insegnante si mette a disposizione degli studenti come se fosse un'instancabile macchina che ripete infinite volte la pronuncia corretta. Si ha quindi una serie di ripetizioni alternate da parte dell'insegnante che corregge l'errore ripetendo la forma corretta, e lo studente che ripete a sua volta.

Dal momento che la ripetizione in sé può annoiare, si cerca sempre di proporre delle attività che possano coinvolgere gli studenti e che possano mascherare la ripetitività degli esercizi. Un esempio può essere la lettura recitata.

Già nell'unità didattica del capitolo precedente, si è proposto questo tipo di attività che, oltre a stimolare l'espressività emotiva, permette agli studenti di esercitarsi su alcuni nessi consonantici. La lettura recitata infatti consente all'insegnante di lavorare sia sul piano fonologico sia su quello extralinguistico in quanto attiva negli studenti la *rule of forgetting*: l'accento è posto sulla recitazione e sugli aspetti extralinguistici, ma gli studenti lavorano anche sulla pronuncia, senza accorgersene.

Oltre alla lettura recitata è possibile proporre agli studenti la drammatizzazione. In questo caso si richiede uno sforzo maggiore: oltre ad un lavoro sugli aspetti fonologici ed extralinguistici, come avviene per la lettura recitata, ci deve essere da parte degli studenti uno studio mnemonico delle battute da recitare (dialogo, ecc.) così che ognuno diventi a tutti gli effetti un piccolo attore.

Nonostante la drammatizzazione richieda tempi lunghi di preparazione, è una tecnica solitamente bene accettata da gruppi di studenti giovani: essa non richiede la produzione autonoma ed evita così di causare stati d'ansia o imbarazzo a studenti che presentano difficoltà ad esprimersi perché più introversi o insicuri.

Dato che la preparazione dell'attività richiede tempi piuttosto lunghi, si potrebbe suddividere l'attività in quattro tempi:

- presentazione generale dell'attività;
- visione del filmato;

¹⁵ Per maggiori dettagli si vedano i metodi umanistico-affettivi.

- lettura recitata;
- drammatizzazione.

Questa suddivisione è utile per dare tempo agli studenti di rendersi conto di cosa sia loro richiesto e di prepararsi alla quarta ed ultima fase che consiste nella drammatizzazione vera e propria.

Sarà l'insegnante a decidere quante ore/lezioni dedicare alle quattro fasi in base alle esigenze della classe.

7.2. *Le fasi dell'attività*

Durante la prima fase, si presenta l'attività alla classe: si spiegherà che cosa verrà fatto e che tipo di lavoro si dovrà svolgere nelle tre fasi successive.

Nella seconda fase si introduce il "testo" sul quale dovranno lavorare gli studenti. In questo caso si tratta di un testo filmico in quanto il laboratorio Hogwarts utilizza principalmente materiale audiovisivo. Agli studenti verrà raccontata a grandi linee la trama del video, verrà proposta una prima visione cui seguirà un momento di riflessione e si risponderà alle eventuali domande degli studenti. Se il video è di breve durata sono possibili più visioni a seconda delle necessità.

La terza fase consiste in una lettura recitata: agli studenti viene data una copia del testo da recitare e, prima di passare alla *performance*, si chiede agli studenti di provare a leggere il testo in modo da risolvere eventuali difficoltà. Si procede poi con una nuova visione del video perché gli studenti si concentrino sia sull'aspetto fonologico sia su quello extralinguistico, e si conclude con la lettura recitata da parte delle quattro squadre di Hogwarts. Alla squadra i cui componenti avranno realizzato le migliori letture recitate verranno assegnati 10 punti.

Prima di passare alla quarta fase, l'insegnante riproporrà più volte agli studenti la visione del filmato in modo da facilitare gli studenti nello studio mnemonico delle battute. L'insegnante lascerà agli studenti un tempo sufficiente per rileggere l'intero copione. Quando gli studenti leggeranno in modo scorrevole, in maniera corretta e tenderanno ad interpretare la lettura su imitazione di ciò che hanno visto nel video, l'insegnante dirà loro di studiare a memoria le battute per poter mettere in scena la recita. Gli studenti saranno liberi di decidere "chi farà chi" nella recita.

A conclusione della quarta fase, dopo che tutti i gruppi di studenti avranno presentato alla classe la propria *performance*, l'insegnante procederà alla valutazione:

- pronuncia: 10 punti;
- mimica e gestualità: 10 punti;
- performance (valutazione d'insieme): 10 punti.

A questo punto si vedrà quale gruppo del laboratorio avrà realizzato la performance migliore centrando l'obiettivo dell'attività.

7.3. Una proposta di attività: “Guglielmo il dentone”

Tempi: l'insegnante valuterà quanto tempo dedicare all'attività in base alle esigenze della classe.

Materiali: fotocopie con le attività, sequenza audiovisiva tratta dal film “I complessi” del 1965. Il dvd è distribuito da Medusa, in alternativa si possono utilizzare le sequenze video reperibili su:

<http://www.youtube.com> / <http://www.youtube.com/user/cinemans#p/u>

Le quattro sequenze video sono reperibili singolarmente a questi indirizzi:

1. <http://www.youtube.com/watch?v=OMA8GBYnd4M>
[Data ultimo accesso: 22/11/2011]
2. <http://www.youtube.com/watch?v=EZ1oJsJT6o&feature=related>
[Data ultimo accesso: 22/11/2011]
3. <http://www.youtube.com/watch?v=CQbuH4PkIBw&feature=related>
[Data ultimo accesso: 22/11/2011]
4. <http://www.youtube.com/watch?v=NmbQia0xgrE&feature=related>
[Data ultimo accesso: 22/11/2011]

Procedure: lavoro in gruppi formati da cinque alunni. Si ricorda che all'interno del laboratorio Hogwarts gli studenti sono divisi in quattro squadre e che le attività sono dunque da svolgere in cooperazione con i propri compagni di squadra.

Descrizione: Questa attività è stata pensata per lavorare specificatamente su alcuni nessi consonantici che creano parecchi problemi gli studenti stranieri, in particolare ai sinofoni e agli arabofoni: / *pr* / *tr* / *p* /.

Nel filmato utilizzato si concentrano tutti e tre gli elementi e le relative difficoltà di pronuncia. Il video in questione è tratto dal film “I Complessi” e si tratta in particolare del terzo episodio che vede protagonista Alberto Sordi nei panni di Guglielmo Bertone, o meglio, Guglielmo il Dentone.

La parte su cui gli studenti dovranno concentrarsi è quella dedicata agli scioglilingua che saranno poi l'oggetto di studio e della drammatizzazione.

Vedremo ora come si possono articolare le quattro fasi dell'attività.

Fase 1: presentazione

L'insegnante mostra alla classe la copertina del dvd, come per attivare un *brainstorming* e/o inferenze:

Figura 20: Immagine presa da google.it [22/11/2011]



L'insegnante presenta poi l'attività: agli studenti verrà detto che assisteranno alla visione di un filmato tratto da un vecchio film italiano. Gli studenti dovranno lavorare su questa traccia video: dovranno ascoltare attentamente, osservare i personaggi coinvolti e la loro gestualità. Al termine della visione riceveranno un testo scritto, il copione, sul quale dovranno esercitarsi per una lettura recitata nella parte di Guglielmo il Dentone, il protagonista del video.

Terminata la fase della lettura recitata, gli studenti riceveranno un secondo testo scritto: il copione con le battute di tutta la sequenza video relativa al provino di Guglielmo il Dentone. È su questa traccia video che gli studenti dovranno preparare la drammatizzazione ovvero la recita vera e propria che verrà realizzata a distanza di qualche giorno (dopo lo studio della parte).

Fase 2: visione del filmato

L'insegnante mostra ancora delle immagini: la prima immagine mostra il titolo dell'episodio e la seconda il protagonista: Guglielmo Bertone.

Figura 21: Immagine presa da google.it [22/11/2011]



Figura 22: Immagine presa da google.it [22/11/2011]



L'insegnante dovrà a questo punto presentare la traccia video in modo più dettagliato riassumendone brevemente la trama: Guglielmo Bertone è uno dei candidati che si presentano agli studi televisivi per partecipare al concorso che sceglierà il nuovo lettore delle notizie del telegiornale della sera. Guglielmo ha una dentatura terribile e questo difetto fisico gli deturpa l'aspetto. Ciò costituisce, nonostante la sua preparazione, un grosso problema per la sua assunzione come lettore. La commissione cercherà ogni cavillo possibile per eliminarlo, ma non ci sarà nulla da fare. La sua bravura lo porterà ad eccellere e a vincere il concorso¹⁶.

A questo punto si può procedere con la visione dell'intero episodio del film per dar modo agli studenti di capire a grandi linee che cosa succede a Guglielmo.

Fase 3: lettura recitata

Si procede consegnando agli studenti una copia del testo degli scioglilingua da recitare (si veda il foglio dello studente n. 1) e, prima di passare alla *performance*, si chiede agli studenti di provare a leggere il testo autonomamente.

L'insegnante può leggere il testo una volta per chiarire eventuali dubbi sulla pronuncia.

Si procede con la visione del solo spezzone video in cui Guglielmo il Dentone deve essere provinato dalla commissione sulla lettura di alcune notizie e sugli scioglilingua:

<http://www.youtube.com/watch?v=OMA8GBYnd4M&feature=related> (fine della sequenza)

e <http://www.youtube.com/watch?v=EZ1oJsJT6o&feature=related>.

L'attenzione dovrà essere rivolta alla lettura degli scioglilingua.

¹⁶ La trama ed alcune informazioni sul film sono reperibili su:

<http://www.comici.altervista.org/albertosordi/guglielmo.htm> [Data ultimo accesso: 22/11/2011]

La visione dello spezzone può essere riproposta un paio di volte per dare modo agli studenti di concentrarsi sull'aspetto fonologico.

A conclusione di questa fase, tutti gli studenti dovranno cimentarsi negli scioglilingua.

Si procede estraendo a sorte la squadra che dovrà cimentarsi per prima: ogni membro della squadra verrà "provinato" individualmente.

Alla squadra i cui componenti avranno realizzato le migliori letture recitate verranno assegnati 10 punti.

Fase 4: drammatizzazione

Facendo sempre riferimento ai due spezzoni della terza fase (<http://www.youtube.com/watch?v=OMA8GBYnd4M&feature=related> (fine della sequenza)

e <http://www.youtube.com/watch?v=EZ1oJsJT6o&feature=related>, l'insegnante consegnerà agli studenti il testo completo del copione di queste sequenze video (si veda il foglio dello studente n. 2).

L'insegnante può riproporre più volte la visione degli spezzoni in modo da facilitare gli studenti nello studio mnemonico delle battute.

Si ricorda che il lavoro in classe è pensato per allenare la lettura e la pronuncia, e non per approfondire il lessico. Un eventuale approfondimento può essere fatto in un secondo momento, per evitare che gli studenti si concentrino troppo sui significati anziché sull'aspetto fonologico.

L'insegnante lascerà un po' di tempo agli studenti per rileggere l'intero copione con tutte le battute e si limiterà a passare tra i banchi ascoltando.

Quando gli studenti leggeranno in modo scorrevole, in maniera corretta e tenderanno ad interpretare la lettura su imitazione di ciò che hanno visto nel video, l'insegnante dirà loro di studiare a memoria le battute (i testi delle notizie letti da Guglielmo saranno letti anche dallo studente che avrà questa parte) per poter mettere in scena la recita. Gli studenti saranno liberi di decidere "chi farà chi" nella recita che verrà fatta a distanza di qualche giorno.

Data la lunghezza del testo, l'insegnante deciderà in base alle difficoltà degli studenti se farlo studiare per intero o se dimezzare il carico di studio selezionando le battute da imparare.

La drammatizzazione vede protagoniste le quattro squadre: ogni squadra presenterà la propria *performance* davanti all'insegnante e a tutta la classe. Sarà poi la stessa insegnante a valutare la *performance* assegnando il punteggio. Alla squadra che avrà realizzato la *performance* migliore verrà consegnato un Oscar in miniatura:



7.3.1. Foglio dello studente n. 1

Prova a leggere il testo per conto tuo. Hai 10 minuti.
Poi ascolta la lettura fatta dall'insegnante.

Figura 24: Immagine presa da google.it [22/11/2011]



1. Sopra la panca la capra campa, sotto la panca la capra crepa.
2. Apelle, figlio d'Apollo, fece una palla di pelle di pollo. Tutti i pesci vennero a galla a mangiare la palla di pelle di pollo fatta da Apelle, figlio d'Apollo.
3. Trentatrè trentini andarono a Trento tutti e trentatrè trotando.

Personaggi:

Leo Wollenborg, Edy Campagnoli, Vincenzo Talarico, Nanni Loy, Padre Baldini.



Figura 25: Screenshot tratto dal film "I complessi"

Copione:

Loy: Avanti il prossimo!

Ingegnere, senta, spenga il monitor così sentiamo soltanto la voce.

Tutti: Ha ragione

Wollenborg: Sentiamo solo l'audio?

Loy: È meglio, sennò ci facciamo influenzare dall'aspetto, eh.

Guglielmo: New York.

Il primo ministro britannico, Harold Wilson è arrivato oggi a New York per una visita i cui ambienti politici americani attribuiscono particolare importanza.

Talarico: Bella voce!

Loy: Sì, armoniosa, pastosa, sì!

Campagnoli: Ha una bella tonalità, calda, simpatica.

Wollenborg: La pronuncia inglese è perfetta.

Padre Baldini: Sì, sì.

Loy: Accenda i monitor.

Guglielmo: Roma.

Il segretario del gruppo.....

Loy: Ma porco cane ma...

Talarico: È il dottor Jekyll! Chi lo ha ammesso?

Padre Baldini: Perché? Non ha mica una faccia antipatica

Talarico: Con quei dentoni? Ma quello fa venire i vermi ai bambini!

Padre Baldini: Ma.... Secondo me non

Guglielmo: Roma.

Questa mattina nella sala dei congressi dell' EUR si è aperto il convegno sui problemi della zootecnia. Vi partecipano diciassette nazioni tra le quali la Polonia e la Cecoslovacchia in attesa di riportare i risultati maggiormente positivi di questo congresso a livello del meglio. Il sottosegretario all'agricoltura ha aperto il convegno denunciando la crisi del settore della produzione delle carni bovine. A chiusura il sottosegretario ha rivolto un caldo saluto a tutti i congressisti presenti in sala.

Loy: E adesso che facciamo?

Talarico: Intanto speriamo che caschi con gli scioglilingua, poi, vedremo. Prego.

Loy: Vabbè

Andiamo avanti con gli scioglilingua.

Guglielmo: Va bene, subito.

1. Sopra la panca la capra campa, sotto la panca la capra crepa.
2. Apelle, figlio d'Apollo, fece una palla di pelle di pollo. Tutti i pesci vennero a galla a mangiare la palla di pelle di pollo fatta da Apelle, figlio d'Apollo.
3. Trentatré trentini andarono a Trento tutti e trentatré trottoando.

(ripetere gli scioglilingua 3 volte)

Loy: Abbassi l'audio, per favore.

Padre Baldini: Per me, questo qui, è un fenomeno!

Loy: Beh, sarà anche un fenomeno però noi lo dobbiamo bocciare lo stesso.

Padre Baldini: Ma come si fa a bocciarlo scusi? Se è l'unico che non ha commesso neanche un errore!

Wollenborg: Ma padre Baldini, ci sono dei fattori di telegenia che non si possono ignorare.

Padre Baldini: Ma andiamo, ma scusi, ma cosa vuol dire telegenia? Per me uno anche con una piccola imperfezione fisica può benissimo essere cordiale, comunicativo, simpatico.

Wollenborg: Sì, sì, ma questo quanto a imperfezione esagera!

Loy: Eh ha ragione, effettivamente è così!

Talarico: Facciamo una bella cosa: lo chiamiamo e gli diciamo la verità. Che è bravissimo, ma che ha troppi denti per una bocca sola.

Campagnoli: Ma come si fa? Chi glielo dice, eh?

Talarico: Ma io poi vorrei sapere come lo hanno ammesso. Non lo avevano visto prima?!

Campagnoli: Ma sì, io mi ricordo di aver visto una sua fotografia, ma aveva la bocca chiusa.

Loy: E allora c'è stato un imbroglio.

Talarico: E adesso noi siamo nei guai.

Loy: Sentite, facciamolo andare avanti finché non cade. Ehm, signor Bertone, per cortesia, vada avanti con gli scioglilingua fino a che non la fermiamo noi, grazie.

Guglielmo: Sì, senz'altro.

1. Sopra la panca la capra campa, sotto la panca la capra crepa.
2. Apelle, figlio d'Apollo, fece una palla di pelle di pollo. Tutti i pesci vennero a galla a mangiare la palla di pelle di pollo fatta da Apelle, figlio d'Apollo.
3. Trentatré trentini andarono a Trento tutti e trentatré trotando.

(ripetere gli scioglilingua 3 volte)

Tecnico 1: Ma che? S'è incantato questo?

Tecnico 2: Ma che ne so, è mezz'ora che gira. 'Nammo bene.

Loy: Stop Bertone, grazie. Vada pure, grazie tante.

Guglielmo: Arrivederci e grazie.

Loy: Beh? Allora? Ci vogliamo decidere?

Talarico: Decidere che cosa???

Loy: Ma dico! La verità qualcuno gliela deve dire!!

Padre Baldini: Calma, calma !! Emeriti colleghi non perdiamo la testa, per carità! Eh, scusate! Secondo me non si può andare da un individuo che ha una menomazione fisica e dirgli brutalmente la verità, e per di più che noi lo bocchiamo soltanto per questo motivo, scusate.

Loy: Ma se noi....

Padre Baldini: Se la verità si deve dire, bisogna farlo, ma con una certa diplomazia!

Loy: D'accordo. Ma chi si assume questo impegno così gravoso?

Talarico: Gli mandiamo una lettera anonima!

Padre Baldini: Andiamo Talarico, non scherziamo su!

Se proprio volete, questo ingrato compito, vabbè potrei assumermelo io, non lo so.

Loy: D'accordo, va bene, ci vada lei padre. Ma non abbia complessi.

Padre Baldini: Ma si figuri!

Loy: Lo affronti con decisione e gli dica la ve-ri-tà.

Padre Baldini: Cari amici, mi sembra inutile ricordarvi che la chiesa mi impone quotidianamente doveri... ben più alti. Vabbè proverò. Permette Loy? Lasci fare a me !

8. CONCLUSIONI

Ascolto, e dimentico. Vedo, e ricordo. Faccio, e comprendo.
(Confucio)

Con il laboratorio Hogwarts si è voluto porre l'accento sulla didattica ludica per rendere più accessibili le attività del laboratorio linguistico. La creazione di un laboratorio "diverso dal solito" e concepito in chiave giocosa è un modo per abbassare il filtro affettivo e consentire agli studenti di apprendere in un ambiente meno formale.

Inoltre, si è data importanza al materiale audiovisivo il cui utilizzo permette all'insegnante di lavorare su campioni di lingua autentica e attuale: le attività cercano di integrare la ricezione orale e audiovisiva con la produzione orale e scritta per fissare i contenuti linguistici della lezione. Le esercitazioni sono pensate come supporto alle lezioni del laboratorio linguistico del mattino e, oltre ad avere una funzione di rinforzo, sono uno strumento utile per scoprire nuovi vocaboli e nuove espressioni, e soprattutto per migliorare la pronuncia degli apprendenti.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Ammendola S., *L'allievo di origine argentina*, ALIAS, Università di Venezia-MIUR, disponibile online all'indirizzo:
http://venus.unive.it/aliasve/index.php?name=EZCMS&page_id=519
- Caon, F. e Rutka, S. (2004), *La Lingua in Gioco. Attività ludiche per l'insegnamento dell'italiano L2*, Perugia, Guerra Edizioni.
- Caon F. (2006), "La glottodidattica ludica: fondamenti, natura, obiettivi", in *In.It*, 19, pp. 2-5.
- Cognigni E., Celentin P., *L'Allievo dell'Europa orientale*, ALIAS, Università di Venezia-MIUR, disponibile online all'indirizzo:
http://venus.unive.it/aliasve/index.php?name=EZCMS&page_id=601
- Danesi M. (2001), *Manuale di tecniche per la didattica delle lingue moderne*, Armando Editore, Roma.
- Krashen S.D. (1983), *Principle and practice in second language acquisition*, Pergamon, Oxford.
- La Grassa M. (2011), *L'italiano all'università*, Edilingua, Roma.
- Lombardo, M. A. (2006), "La didattica ludica nell'insegnamento linguistico", in *ITALS*, 15, disponibile online all' indirizzo:
http://venus.unive.it/italslab/modules.php?op=modload&name=eZCMS&file=index&menu=79&page_id=292
- Marin T., Magnelli S. (2009), *Nuovo progetto italiano*, Edilingua, Roma.
- Menegaldo M., *Lo spagnolo d'America*, ALIAS, Università di Venezia-MIUR disponibile online all'indirizzo:
http://venus.unive.it/aliasve/index.php?name=EZCMS&page_id=656
- Mezzadri, M. (2002), "Imparare giocando", in *In.It*, 3, pp. 6-10.
- Rizzardi M. C. (1997), *Insegnare la lingua straniera*, La nuova Italia, Firenze, pp. 55-56.

Rizzardi M. C., Barsi M. (2005), *Metodi in classe per insegnare la lingua straniera*, LED, Milano, pp. 171-230.

Vadori N., *L'allievo di origine balcanica*, ALIAS, Università di Venezia-MIUR, disponibile online all'indirizzo:

http://venus.unive.it/aliasve/index.php?name=EZCMS&page_id=510

FILMOGRAFIA

Ratatouille, 2007

Genere: animazione

Regia: Brad Bird, Jan Pinkava

Sceneggiatura: Brad Bird

Casa di produzione: Walt Disney Pictures, Pixar Animations Studios

I complessi, 1965 (III episodio: Guglielmo il dentone)

Genere: commedia

Regia: [Luigi Filippo D'Amico](#)

Sceneggiatura: [Rodolfo Sonogo](#), [Alberto Sordi](#)

Interpreti: [Alberto Sordi](#), [Armando Trovajoli](#), [Lelio Luttazzi](#), [Nanni Loy](#), [Vincenzo Talarico](#), [Alessandro Cutolo](#), [Edy Campagnoli](#), [Romolo Valli](#), [Franco Fabrizi](#), [Alicia e Ellen Kessler](#), [Gaia Germani](#), [Leo Wollemborg](#)

Produttore: [Gianni Hecht Lucari](#)

SITOGRAFIA

Materiale utile per la didattica:

<http://venus.unive.it/aliasve/index.php>

Saggi fruibili online:

http://venus.unive.it/aliasve/index.php?name=EZCMS&page_id=27&menu=2

Video utili per la didattica:

<http://www.initalia.rai.it/>

Informazioni sul film "I complessi":

<http://www.comici.altervista.org/albertosordi/guglielmo.htm>

Sequenze video del film "I complessi":

<http://www.youtube.com/>

<http://www.youtube.com/user/cinemans#p/u>

Ricetta della *ratatouille*:

<http://ricette.giallozafferano.it/Ratatouille.html>