

## A che gioco giochiamo?

### Dal game all'apprendimento della lingua.

*Percorsi laboratoriali - di Giacobbe Marco*



I ragazzi e le ragazze che lavorano con me hanno intravisto i loro compagni più esperti collegarsi alla rete e giocare con giochi on - line, appena rimangono loro pochi minuti di libertà tra un'attività e l'altra. Sono giochi di ogni tipo: di abilità, di logica, semplicemente utili per qualche istante di relax. Basta un minimo di vigilanza affinché non accedano a materiali violenti o moralmente bassi.

Mi chiedono di poter giocare anche loro ed io utilizzo tale richiesta per attivare la conoscenza di come si arriva alla rete, come si fa una semplice ricerca con un portale, come si seleziona un sito. Poi non so giocare e passo la palla a loro. Sono momenti di grande intensità, in cui ragazzi e ragazze prendono confidenza con lo strumento informatico, **divertendosi e concentrandosi insieme**.

In una scuola che permette ad ogni alunno di entrare in aula di informatica per tre ore la settimana come attività curriculare, con l'informatica si può fare molto.

Qui "informatica" va inteso come **apprendistato pratico all'uso degli strumenti informatici per la realizzazione di prodotti di senso**: un uso trasversale alle discipline e funzionale all'apprendimento di abilità e competenze comunicative.

Ma se entro in aula di informatica con un gruppo di ragazzi diversi per età e livello di conoscenza della lingua italiana, tra i quali numerosi ragazzi Rom e qualcuno diversamente abile? Se il mio obiettivo è quello di **promuovere in modo specifico abilità e conoscenze linguistiche**?

Quando ho dovuto riflettere su questo tema, ho scartato subito tante possibilità che i software normalmente presenti nei pc in uso nelle scuole offrono: la videoscrittura con la correzione ortografica, il Thesaurus e il sunto automatico, ad esempio.

Per arrivare all'uso di questi strumenti si deve avere una serenità nell'uso del mezzo informatico che, inizialmente, questi alunni non hanno.

Dunque?

Decido di provare ad interrogare l'universo della rete per vedere cosa offre dal punto di vista del software didattico, in particolare quello che si propone come gioco.

Raccolgo molto materiale, *free* dal punto di vista della licenza d'uso e gratuito: materiale che va scaricato, liberato dalla compressione e selezionato, raggruppato per aree d'attività e fasce di età/difficoltà, testato. Molto lavoro può essere eliminato, ordinando per posta, con una minima spesa, un cd/dvd con tutti i programmi già riuniti e decompressi. Nei link do conto dei siti utili.

Ho scoperto di non essere il primo che cerca di far ricorso a questi strumenti e ne sono felice perché accedo a strumenti già testati e manovrabili con facilità, spesso creati da docenti per altri docenti: cito soltanto, a mo' d'esempio, l'IPRASE (Istituto Provinciale per la Ricerca, l'Aggiornamento e la Sperimentazione Educativi) del Trentino, che da anni crea, sperimenta e mette a disposizione sul suo sito giochi didattici.

Ora ho i **materiali** che rispondono ad un'ampia gamma di bisogni: **molti sono nati per gli alunni delle classi della primaria, altri per quelli delle medie**; comprendo presto che sono **molto adattabili alle esigenze individuali** di persone che fanno un apprendistato linguistico molto simile a quello dell'Italiano come L2 od a persone con ritardi e difficoltà di apprendimento; basta scegliere lo strumento in base al bisogno specifico.

Cosa hanno questi programmi per essere realmente d'aiuto nell'apprendimento della lingua?

Intanto **appartengono al mondo di dell'alunno**, sono apprendimento e sembrano solo gioco, propongono la leggerezza del divertimento coniugata con l'impegno della sfida a migliorarsi.

Poi centrano la loro capacità d'attrarre sul valore universale dell'**immagine**, grafica o fotografica, sulla vitalità del **suono** e del **movimento**: tutto quello che caratterizza il mondo veloce e policromo che i giovani vivono oggi e che manca agli strumenti didattici ordinari.

Se poi questi prodotti informatici hanno all'origine un'istituzione significativa, con adeguati finanziamenti, essi appaiono anche particolarmente accattivanti, con una grafica moderna, avvicinabile a quella dei cartoon o dei fumetti.

Ultimo ma non ultimo, sono **semplici** a comprendersi, essenziali nella difficoltà proposta e nelle modalità d'uso.

Ma è giunto il momento di mettere alunni ed alunne di fronte ai programmi, di impostare il percorso di ognuno attraverso una batteria specifica di giochi e di osservare gli effetti dell'attività sul breve, medio e lungo periodo. L'accoglienza è festosa, come ci si poteva aspettare, e la fase della scoperta da parte dei singoli è un momento significativo per l'osservazione di comportamenti e di stili cognitivi.

Poi bisogna lavorare sulla fiducia in sé dei più deboli, prevenire la difficoltà e l'errore che deludono e demotivano; ma si tratta di pochi momenti. L'immane riuscita, al più dopo pochi tentativi, è una potente motivazione a continuare.

Che ci si confronti con l'alfabeto, con il lessico, con l'uso dei verbi, con l'articolo o con l'analisi logica, **il gioco**, posto generalmente come gara di abilità contro sé stesso e contro il tempo, **genera in prima battuta delle domande e, quindi, delle spiegazioni**.

C'è il ribaltamento dell'impostazione tradizionale che va dalla teoria alla pratica.

Nel medio termine, la prosecuzione della sfida a migliorare il livello raggiunto produce quell'esercitazione e quell'iterazione nell'uso della struttura linguistica che **dà radici all'apprendimento**.

Nel lungo periodo, la memoria dell'immagine, del gesto svolto, del risultato ottenuto, cooperano insieme alla **riproducibilità della conoscenza**, in abilità posseduta.

Ma le difficoltà sono dietro l'angolo, come sempre.

L'assuefazione alla novità che non lo è più, induce alla razionalizzazione dell'attività di apprendimento basata su questi game, concordando con gli alunni i tempi di lavoro, variando lo strumento con l'uso di un altro equivalente (la rete ne è ricca) e facendo attenzione a percepire quando è il momento di far salire l'attività ad un livello più alto. Necessario appare anche il parallelo richiamo, fuori dall'aula di informatica, degli stessi temi con altri strumenti, più tradizionali.

Ma quello che conta di più la domanda che i ragazzi e le ragazze mi fanno quando torniamo nell'aula di informatica: "A Professo', a che gioco giochiamo?".

Marco Giacobbe SMS L. Di Liegro - Roma