

Il gioco per l'insegnamento della grammatica italiana. Caso degli studenti del 1° anno – Università di Algeri 2

اللعبة لتعليم قواعد اللغة الإيطالية. حالة طلبة السنة الأولى بجامعة الجزائر 2

Le jeu pour enseigner la grammaire italienne. Cas des étudiants de 1ère année - Université d'Alger 2

The game to teach Italian grammar. Case of 1st year students - University of Algiers 2

Hamdani Mahmoud

Université d'Alger 2

« Viviamo in una società che non ci chiede di inventare. Viviamo in una società nella quale c'è ben poco spazio per “giocare”. Recuperiamo la gioia di suonare (male), di dipingere (peggio), di recitare (da cani), di fare film (pessimi)...

Giocare bene significa avere gusto per la precisione; amore per la lingua, capacità di esprimersi con linguaggi non verbali; significa acquisire insieme istituzione e razionalità, abitudine alla lealtà e alla collaborazione. » (Lombardo Radice L., in Caon e Rutka 2004 :45)

Introduzione

Lo scopo di questo contributo è l'analisi del ruolo del gioco nell'insegnamento dell'italiano come lingua straniera a giovani apprendenti algerini all'Università di Algeri 2, e verificare come la didattica ludica possa essere utilizzata in modo efficace e proficuo per l'insegnamento della grammatica, una materia che tanti studenti considerano difficile e noiosa, e nello stesso momento indispensabile per poter padroneggiare la lingua e comunicare correttamente.

Abbiamo ipotizzato che questo fatto è dovuto non alla difficoltà della materia in sé, ma al modo di insegnarla.

1. Il gioco per insegnare una lingua

« il gioco è un'attività che accompagna l'uomo in tutte le fasi della vita » (Rodia 2015 : 13) ; anche se gli adulti ignorano tutto quello che c'è dietro quei giochi e pensano che i bambini giochino solo per divertirsi. Ma in realtà, è il modo migliore per scoprire il mondo che li circonda e cercare di capirlo. (Nicolodi 2000)

Ma cos'è il gioco? La domanda sembra semplice ma non è banale, perché si pensa subito al tempo dell'infanzia, o del tempo libero, o a quello dello svago (Manuzzi, 2015). Ma, in realtà ci sono ricerche approfondite sul gioco, le sue caratteristiche, la sua funzione e la sua utilità nei vari settori.

Nel campo dell'insegnamento linguistico, c'è chi pensa che il gioco sia soltanto uno svago e un'attività ricreativa cui si ricorre nei momenti vuoti della lezione o nelle pause; perciò:

« si attribuisce al gioco soltanto una funzione riempitiva; esso rappresenta un intervallo tra un'attività e un'altra, utile per conseguire un recupero di energie e di motivazione prima di tornare all'impegno dello studio più serio quanto più legato al concetto di fatica, di costrizione » (Caon e Rutka, 2004 : 22).

Nell'antica Grecia, si usava il termine *scholé* per indicare l'*otium*, cioè il tempo libero quando non si faceva occupazione, quel tempo era dedicato al divertimento e ai passatempi, mentre nel latino, il termine *ludus* definiva non solo il gioco in generale ma anche la scuola come luogo di apprendimento e di addestramento. (Maria Assunta Lombardo 2006)

La didattica moderna non attribuisce al gioco un ruolo secondario o periferico, e non lo considera come una semplice attività piacevole ed extra, anzi, il gioco rimane sempre un aspetto importante nel processo di insegnamento/apprendimento, così l'apprendente può tutta via avere più esperienze didattiche alternative e significative.

Nel dizionario della glottodidattica, Balboni afferma che:

« Tradizionalmente legato all'insegnamento precoce [...] delle lingue, oggi un atteggiamento ludico viene perseguito a tutti i livelli, non solo attraverso l'uso di giochi didattici (games in inglese) ma piuttosto attraverso un impianto giocoso (con riferimento all'inglese play), un'atmosfera rilassata, il ricorso alle tecniche di simulazione, che in tedesco, in inglese e in francese includono un riferimento diretto alla ludicità. » (Balboni 1999 : 62).

Nell'insegnamento di una lingua straniera, come tutte le attività

« una costante nota di divertimento deve essere frammista ai nostri studi, così che diventi possibile concepire l'istruzione come un gioco piuttosto che una fatica...Nessuna attività può essere condotta a lungo se non porta un qualche piacere a chi ne partecipa. » (Mollica 2011 : 81).

L'insegnante, quindi, che cerca di adoperare una didattica ludica nell'insegnamento/apprendimento di una lingua, opera seguendo i principi di diversi

metodi e approcci glottodidattici; tra i quali l'approccio umanistico-affettivo, sviluppato negli anni ottanta, e che prende in considerazione le caratteristiche affettive, la personalità dell'apprendente, i suoi aspetti cognitivi per evitare uno stato di stress e di ansia, perché il cervello, non innalzi il filtro affettivo, permettendo un'acquisizione duratura e un apprendimento a lungo termine. A tale scopo rispondono perfettamente il gioco e la lucidità; così, mentre gioca, l'apprendente dimentica che sta studiando e impara (Krashen 1983); si focalizza sull'obiettivo da raggiungere dal gioco e si distrae dal contenuto linguistico da studiare; e soprattutto si sente veramente coinvolto in prima persona essendo lui il protagonista di quello che sta facendo.

Anche nel *Total Physical Response* (Asher 1960), si prevede il coinvolgimento fisico dello studente (camminare, alzarsi, chiudere, ...) per rispondere agli ordini dati nella lingua straniera da parte dell'insegnante. Un'attività simile può anche avere un carattere ludico. Anche se potrebbe risultare inadeguata per certe categorie di pubblico, come ad esempio per anziani o apprendenti con problemi fisici, ma rimane sempre un'attività utile per eliminare stress e ansia per un apprendimento divertente e significativo.

Nel *Natural Approach* (Krashen e Terrel 1983), il gioco ha il suo posto nel processo di apprendimento di una lingua seguendo l'ordine naturale, e può essere adottato in qualsiasi livello di conoscenza della lingua.

Pure nella *Suggestopedia* (Lozanov 1978) e il *Silent Way* (Gattegno 1972) il gioco ha il suo posto al fine di favorire l'apprendimento creando un clima privo di agitazione e di tensione nervosa.

Negli approcci comunicativo-funzionali, si evidenziano i bisogni linguistico-comunicativi del discente valorizzando con il gioco, il lato comunicativo della lingua.

Tali condizioni aiutano l'apprendente non solo a divertirsi e imparare, ma anche a sviluppare delle capacità sociali interagendo con gli altri apprendenti o/e con l'insegnante.

Nella didattica moderna, il *Cooperative Learning* è considerato il metodo di insegnamento/apprendimento più collocato alla metodologia ludica, poiché gli apprendenti collaborano tra di loro e si aiutano a vicenda per raggiungere obiettivi comuni. Questa interazione degli apprendenti tra di loro crea una grande socializzazione e li permette d'imparare uno dall'altro.

2. La grammatica nell'insegnamento delle lingue straniere.

« Non è forse possibile comunicare adeguatamente senza una vera correttezza grammaticale ? » s'interroga ironicamente Titone (1992 : 45). Questa grammatica è sempre stata vista dagli apprendenti come una materia tanto noiosa e troppa impegnativa. Ma nello stesso tempo, sono convinti che non si può fare a meno di una minima conoscenza grammaticale per comunicare in modo al quanto possibile “corretto”. Questa “falsa dicotomia” crea uno stato di confusione dagli apprendenti: da una parte, considerano la grammatica essenziale nell'apprendimento della lingua e da un'altra, la vedono come un apprendimento quasi impossibile. Questo timore è molto noto dagli apprendenti nei primi livelli, e si può capire questo; perché rimane sempre una cosa nuova da conoscere e di solito le persone temono le novità ; ma abbiamo notato come insegnanti che questo timore rimanere fino a livelli ancora più avanzati ; è questo che rimane inspiegabile e senza nessun senso di ragione.

In questo lavoro, abbiamo cercato di rendere evidente l'importanza dell'insegnamento grammaticale nel processo d'insegnamento/apprendimento dell'italiano LS, e alcune difficoltà che i nostri dicenti incontrano durante il loro apprendimento; inoltre come le attività ludiche possono aiutare l'insegnamento della detta materia.

Da più di duemila anni, da quando la lingua straniera era insegnata con un metodo tipicamente grammaticale traduttivo, la grammatica è stata sempre vista come un riferimento di padronanza della lingua e il criterio principale della sua conoscenza, ma dopo la metà del XX° secolo, con Noam Chomsky, l'insegnamento linguistico moderno ha messo in crisi l'insegnamento tradizionale aprendo le porte a nuovi metodi comunicativi, che all'inizio rifiutavano totalmente l'insegnamento tradizionale della grammatica nel processo dell'insegnamento/apprendimento di una lingua straniera, ma poi, proponevano altre alternative all'insegnamento esplicito della grammatica focalizzando invece la riflessione sulla lingua (Doughty e Williams 1998 ; Nassaji e Fotos 2011). Anche diversi lavori sull'insegnamento della grammatica italiana a diverse categorie di pubblico, da studenti universitari ad emigrati adulti, sostengono l'utilità di un insegnamento esplicito delle regole e l'efficacia della conoscenza esplicita della grammatica (Palotti 1998 ; Serra Borneto 1998 ; Duso 2007 ; Rastelli 2009 ; Chiapedi 2010 ; Chini 2010, 2011, 2012a, 2012b ; Nuzzo e Rastelli 2011 ; Rosi 2011, 2012 ; Chini e Bosisio 2014) ; e chi vede i diversi manuali di lingua disponibili oggi nel mercato nota che la grammatica non è mai venuta a mancare nelle

pagine dei libri di testo destinati a quelli che vogliono imparare l'italiano come una L2 o una LS¹.

In tutto questo “Caos” grammaticale, cosa ne pensano gli studenti? Qual è il loro punto di vista nei confronti dell'insegnamento della grammatica durante il loro percorso di apprendimento dell'italiano? Tantissime ricerche condotte su diversi apprendenti, in diversi paesi del mondo dimostrano l'interesse per lo studio esplicito della grammatica da parte dagli apprendenti che la considerano utile e importante anche se è spesso noiosa e difficile; e a volte anche “un male necessario” (Jean, Simard 2011 : 477). Ma nello stesso tempo pensano che quell'insegnamento esplicito accompagnato dalle pratiche esercitative debba essere orientato verso una vera pratica comunicativa della grammatica (Palacios 2007 : 146).

In tale prospettiva, l'insegnante deve adeguarsi alle esigenze dei suoi apprendenti e non deve sentirsi condizionato dalle loro preferenze, anzi, deve cercare di approfittarne per creare una collaborazione con gli apprendenti affinché li spinga verso un apprendimento ancora più autonomo ed efficace.

3. Il gioco nella lezione

Nella prassi didattica quotidiana, le attività ludiche aiutano lo studente a sviluppare tanti comportamenti positivi, come il *fair play*, cioè impara a rispettare i suoi compagni quando perde come quando vince, lo aiutano a cooperare con gli altri, a sfruttare le sue capacità creative, produttive e le sue fantasie.

Secondo Maria Assunta Lombardo, sono tanti i motivi per scegliere il gioco nella didattica, il gioco aiuta a :

- Proporre un modo divertente di fare grammatica
- Offrire un approccio induttivo, significativo e alternativo alla lingua
- Stimolare i diversi tipi di intelligenza
- Mirare all'apprendimento significativo
- Mettere l'accento sui bisogni comunicativi
- Promuovere il biculturalismo
- Sviluppare la competenza comunicativa

Con il gioco, si rompe il ghiaccio e si superano l'imbarazzo e la timidezza, si incoraggiano gli studenti riservati a partecipare nelle attività proposte in classe permettendo così all'apprendente di avere un apprendimento significativo.

1 Secondo Balboni: «l'aggettivo straniero indica che la lingua viene studiata in una zona in cui essa non è presente se non nella scuola, a differenza della lingua seconda, che invece è presente nell'ambito extrascolastico [...] è quella che lo studente può trovare anche fuori della scuola, come nel caso di un italiano che studia il francese in Francia o dell'italiano acquisito da un immigrato». (Balboni 2008: 57-58)

4. Problematica e ipotesi

La metodologia ludica potrebbe essere proficua nell'insegnamento/apprendimento della grammatica agli apprendenti dell'italiano LS? Da questa problematica sorge l'ipotesi seguente: le attività ludiche aiutano gli studenti ad apprezzare la grammatica e superare le difficoltà della materia.

5. Il campione indagato

Come campione di lavoro, abbiamo scelto gli studenti del primo anno di laurea triennale iscritti all'università di Algeri 2 – Abou el Kacem Saadallah ; dove si insegna l'italiano nella Facoltà delle Lingue Straniere, al dipartimento di Tedesco, Spagnolo e Italiano, un dipartimento che sta crescendo con gli anni e si sta sviluppando per diventare il polo più importante dell'italiano in Algeria, soprattutto che conta un numero sempre più crescente di studenti che provengono da diverse parti del centro del paese iscritti nei tre corsi proposti : laurea, master e dottorato.

Il campione dunque è costituito da 110 studenti (ossia tre gruppi) del primo anno, di età compresa tra 18 e 19 anni, provengono tutti dal centro del paese. 90% degli studenti hanno già studiato l'italiano al liceo, ma abbiamo notato che il loro livello rimane sempre di sotto le nostre attese, e pensiamo che ciò è dovuto senz'altro al fatto che al liceo di solito gli allievi hanno come scopo, non acquisire delle conoscenze nelle diverse materie studiate, l'italiano compreso, ma solo il superamento degli esami e non essere bocciati ; così arrivando all'università e specializzandosi nell'italiano, si accorgono della quantità del lavoro che li aspetta, e ovviamente c'è che si dà da fare e c'è che si arrende. Perciò è compito nostro noi insegnanti, guidarli, orientarli e soprattutto motivarli per riuscire una tale impresa; e la motivazione più grande, rimane senz'altro, quella delle borse di studio che l'università offre ai primi del corso di laurea per continuare a fare il master nelle università italiane.

Come una fase iniziale, abbiamo ricorso ad un questionario riconoscitivo per vedere il grado di apprezzamento della grammatica da parte dei nostri apprendenti, per vedere il loro punto di vista riguardo all'insegnamento e l'importanza della grammatica, e soprattutto le difficoltà incontrate nella detta materia.

Come seconda parte abbiamo cercato di fare un ripasso generale basandoci sulle risposte spuntate dal questionario, per controllare le conoscenze generali dei nostri apprendenti nei diversi temi grammaticali già studiati; e focalizzando ovviamente la parte del verbo essendo la parte più insegnata; e perché abbiamo notato con gli anni, che tantissimi studenti non solo confondono i tempi ver-

bali, ma trovano sempre di più, tante difficoltà nella memorizzazione e nell'uso dei tempi verbali, anche quelli più semplici.

Come una fase successiva, abbiamo proposto delle attività ludiche per verificare le stesse conoscenze della fase precedente e per verificare se il metodo adottato e le tecniche seguite influiscono sulle risposte degli apprendenti; e soprattutto se il loro disprezzamento della grammatica è dovuto alla materia in sé o al modo come viene insegnata.

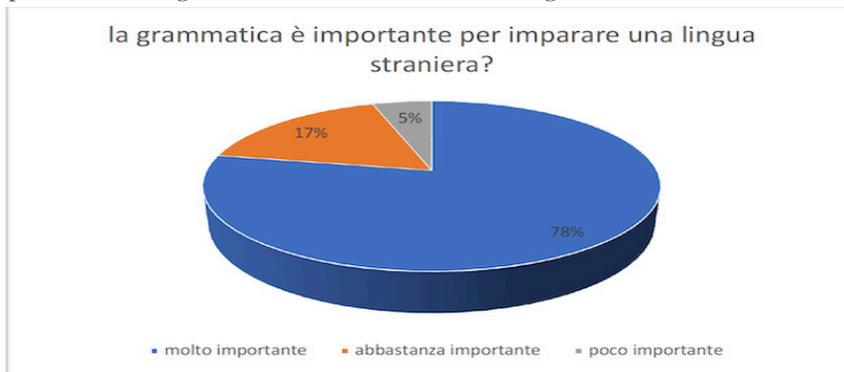
Alla fine, abbiamo proposto ai nostri ad un altro questionario per verificare la nostra ipotesi.

6. Analisi dei dati

Il questionario era composto da una parte di dati personali (età, provenienza, anni di studio, lingue conosciute, ...), seguita da alcune domande, quasi tutte chiuse per non confondere gli studenti; domande relative alla loro opinione sulla grammatica come materia e la sua importanza nell'insegnamento linguistico.

6.1. Importanza della grammatica

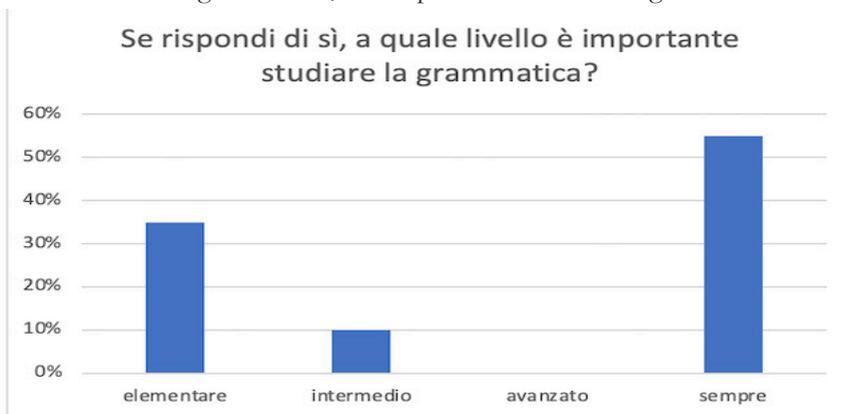
Dalle domande proposte agli studenti abbiamo scelto quella che riguardava l'importanza della grammatica nello studio della lingua straniera



Il grafico evidenzia come per la maggior parte degli studenti (78 %) lo studio della grammatica è decisamente molto importante nell'apprendimento di una lingua straniera, una minoranza (5 %) ha scelto “poco importante” e il resto (17 %) pensa che lo studio di grammatica sia “abbastanza importante”.

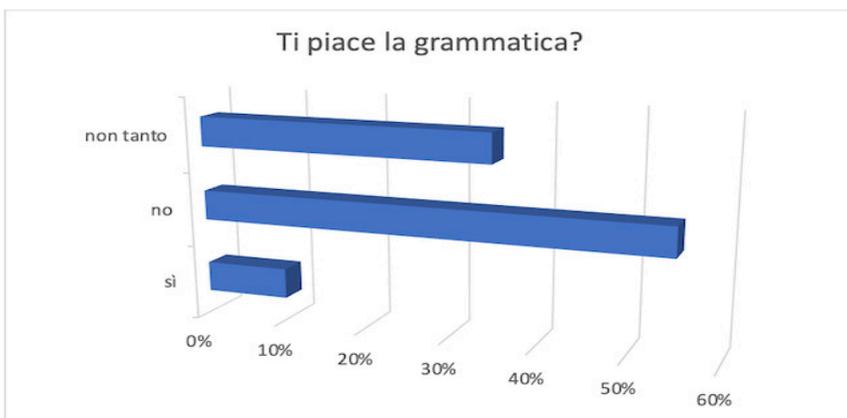
Queste scelte si traducono nel comportamento degli studenti in classe, perciò ci sono che si impegnano e fanno più sforzi seguendo le spiegazioni e facendo gli esercizi e i compiti; e c'è di meno.

Nella domanda successiva, abbiamo chiesto agli studenti in quale livello dovrebbero studiare la grammatica, e le risposte erano come segue :



Dal grafico, risulta che il (55 %) degli studenti pensa che la grammatica debba essere studiata in ogni livello, dall'elementare all'avanzato passando dall'intermedio, perché sono convinti che la chiave della padronanza della lingua sia la conoscenza della grammatica. Il (35 %) pensa che la grammatica sia importante solo al livello elementare, cioè al primo contatto con la lingua, il (10 %) al livello intermedio e lo (0 %), cioè nessuno trova lo studio della grammatica importante al livello avanzato, perché ormai si conosce bene la lingua dunque non serve più studiare la sua grammatica.

Nella domanda successiva, abbiamo chiesto esplicitamente agli studenti se piace loro la grammatica e per quale motivo. Le risposte erano quasi tutte sia un "no" deciso (55 %), sia un "non tanto" (35 %), solo il (10 %) hanno risposto con un "sì"



Per quelli che hanno scelto il “no”, i motivi sono vari : la difficoltà della materia, la quantità delle informazioni da memorizzare, l'eccesso delle irregolarità ; e c'è persino a cui non piace il modo in cui viene insegnata.

6.2. Attività in classe

Come attività in classe, abbiamo proposto agli studenti di fare un ripasso generale, di ciò che avevano già visto in precedenza, partendo dagli articoli (determinativi e indeterminativi), arrivando al genere e il numero (nomi e aggettivi) e ovviamente passando dalle preposizioni.

Le attività sono prese dal manuale che proponiamo agli studenti di usare, sia per preparare le lezioni sia per fare gli esercizi, cioè il nuovo progetto italiano (volume 1)²

Abbiamo notato che in concreto tutti gli studenti partecipavano volentieri dando delle risposte veloci e spontanee, poiché questa parte del programma sarebbe quella che gli studenti ritengono più facile e alla portata di tutti. Una confusione l'abbiamo notata nella parte delle preposizioni, dove gli studenti non riuscivano a trovare quella adeguata in alcuni esempi. Un tema che magari tratteremo ulteriormente. Ma per il resto, c'era una grande competitività tra gli studenti dove sceglievamo a caso la persona che doveva rispondere e se non riusciva a dare la buona risposta, toccava al compagno aiutarlo ; e se non riusciva lui, la parola passava a quello di dietro e così via.

Solo che arrivando alla parte del verbo, il livello di competitività si è abbassato e gli studenti si sono calmati ; cominciavano ad esitare per dare la risposta o addirittura a non rispondere del tutto.

Ricordiamo che ci siamo limitati all'indicativo presente, passato prossimo, futuro, imperfetto, trapassato e al condizionale presente e passato, essendo i tempi che tutti avevano studiato al liceo e che abbiamo rivisto in classe (alcuni avevano anche fatto il congiuntivo presente e passato, e l'imperativo diretto).

Abbiamo subito chiesto agli studenti di mettersi in piccoli gruppi di quattro o cinque, e proposto di fare una sfida giocando al grande gioco dei verbi³. Abbiamo modificato alcune regole del gioco per renderlo adeguato al livello dei nostri apprendenti togliendo le parti ancora non viste.

2 Disponibile su: <https://www.edilingua.it/it-it/Prodotti.aspx?ElementID=18cc1f13-3dfb-40cd-bc32-e091572177de>.

3 Disponibile su: http://laboratoriointerattivomanuale.com/wp-content/uploads/2015/02/IL_GRANDE_GIOCO_DEI_VERBI_LIM.pdf



1. Materiale occorrente : (per ogni gruppo)
 - 1 fotocopia del Tabellone
 - Una pedina per ogni giocatore
 - 1 dado a sei facce
 - I cartellini dei verbi ausiliari stampati su cartoncino GIALLO
 - I cartellini dei verbi della 1ª coniugazione stampati su cartoncino VERDE
 - I cartellini dei verbi della 2ª coniugazione stampati su cartoncino ROSSO
 - I cartellini dei verbi della 3ª coniugazione stampati su cartoncino BLU
2. Le regole del gioco
 - Il primo giocatore tira il dado e sposta la pedina secondo il numero indicato.
 - Il giocatore alla sua destra prende una carta dal mazzo del colore corrispondente alla casella, dove si è fermata la pedina e la legge.
 - Il giocatore deve rispondere alla domanda.
 - Se risponde correttamente la pedina resta ferma, se risponde sbagliato, o, non sa rispondere, indietreggia con la pedina di una casella.
 - Si prosegue in questo modo in senso orario.
 - Quando un giocatore finisce in una casella contrassegnata dalla lettera « S », i giocatori devono sfidarsi a chi risponde per primo, quindi il giocatore alla sua destra estrae la carta corrispondente e legge la domanda.

- Si aggiudicano due passi premio, il primo giocatore che risponde correttamente.
- Il giocatore che raggiunge per primo la casella ARRIVO deve rispondere ad un'ultima domanda, altrimenti è costretto ad indietreggiare di un passo.

Come regola aggiuntiva, i vincitori di ogni gruppo giocano tra di loro per avere il vincitore della classe.

Abbiamo dato agli studenti una tabella di coniugazione dei verbi regolari e irregolari per verificare le loro risposte, scegliendo unicamente i tempi verbali già studiati, e i verbi di largo uso quotidiano; l'insegnante gira tra i gruppi solo per controllare.

Il tempo scelto per lo svolgimento del gioco era di 20 minuti per la prima fase e altri 15 per la seconda.

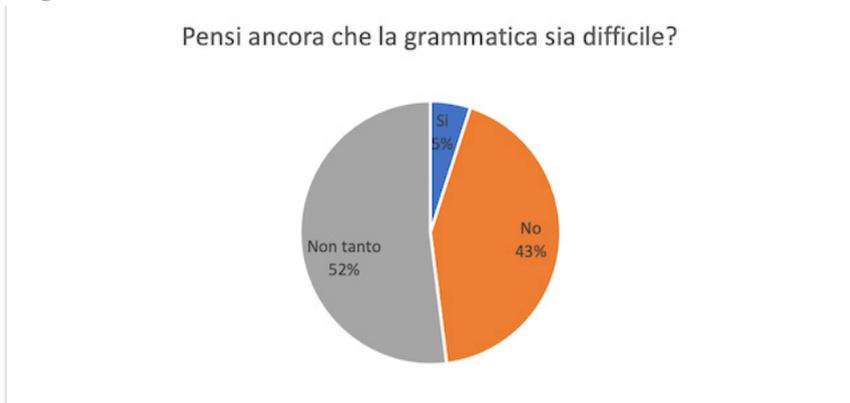
6.3. Osservazioni

All'inizio dell'attività, gli studenti hanno trovato qualche difficoltà per capire le regole e per aderire al gioco, ma una volta partita la sfida tra i gruppi, abbiamo notato una grande competitività nel trovare le risposte, ognuno aspettava il suo turno con pazienza, tutti partecipavano volentieri e si incoraggiavano a vicenda, anche quelli più "timidi". Abbiamo veramente visto occhi che brillavano, segno di grande motivazione, di piacere e di divertimento.

6.4. Questionario finale

Alla fine della lezione, abbiamo chiesto agli studenti di rispondere ad alcune domande per valutare le attività svolte.

Dal questionario spuntano alcune risposte in parte incoraggianti, come quella che riguarda il punto di vista degli studenti riguardo alla grammatica e il modo di insegnarla.



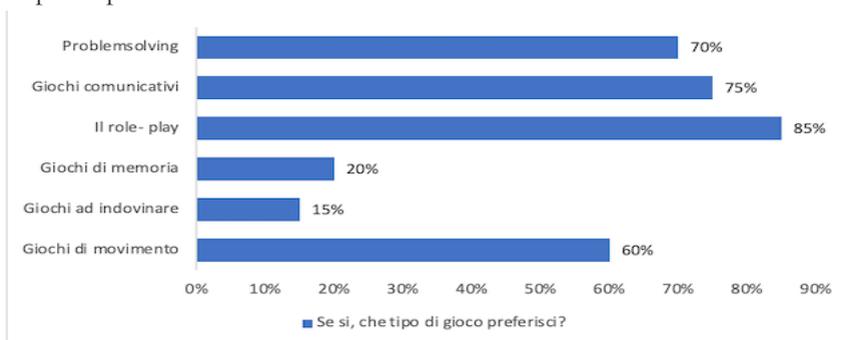
Dalle risposte, risulta che solo il (5 %) pensa ancora che la grammatica sia difficile, anche dopo l'attività appena svolta, una fissazione che potrebbe sparire con il tempo magari provando a far coinvolgere quegli studenti in attività al loro piacimento al fine di rendergli l'apprendimento ancora più piacevole e significativo. Il resto degli studenti trova la grammatica sia non difficile (43 %), sia non tanto difficile (52 %) ; ciò è dovuto alla facilità che hanno trovato nello svolgimento delle attività e si sono accorti che conoscono tante cose, bastava solo trovare il modo di farle uscire alla luce.

Abbiamo chiesto agli studenti se piace loro studiare la grammatica con il gioco.



Al (95 %) degli studenti degli studenti piace studiare la grammatica con il gioco, sicuramente perché diminuisce la tensione e rende la materia più divertente. Per il resto, chi ha scelto “no” (3%) o “non tanto” (2%) forse vede che il gioco sia una perdita di tempo e che l'apprendimento debba essere considerato una cosa seria.

Abbiamo chiesto agli studenti che tipo di gioco preferiscono, potevano scegliere più risposte.



Dalle risposte, risulta che la maggior parte degli studenti (85 %) preferisce il *role-play* e ciò è dovuto al fatto ch'è un gioco scelto da tanti insegnanti e sin dai primi anni di scuola, ma perché abbia i suoi frutti, bisogna creare una vera e autentica situazione comunicativa per dare spazio alla creatività e alla spontaneità. Tanti studenti (75 %) preferiscono i giochi comunicativi, perché cercano di praticare quello che sanno e interagire con gli altri usando la lingua straniera, ciò è dovuto al fatto che la classe è l'unico luogo dove possono parlare l'italiano e ne vogliono approfittare al massimo. Un altro tipo di gioco molto scelto è il *problemsolving* (70 %), sicuramente ci si sono abituati in precedenza in altre lingue (arabo, francese o inglese). Sono pochi quelli che hanno scelto i giochi di memoria e i giochi da indovinare (20 % e 15 %), sicuramente perché la maggior parte non si sente sicuri quando si tratta di memorizzare o di indovinare, perciò vuole evitare questo stato di confusione e di insicurezza. La scelta inaspettata è stata quella dei giochi di movimento, perché generalmente agli adulti non piace esercitare quel tipo di gioco, ma tanti studenti (60 %) l'hanno scelto forse perché hanno sempre quella voglia di giocare, e non si sentono ancora adulti.

6.5. Colloquio

Nel tempo rimasto della lezione, abbiamo approfittato per discutere con gli studenti per capire meglio dove risiede il problema nell'apprendimento dell'italiano e soprattutto della grammatica. Tutti hanno sollevato il problema della metodologia seguita: gli insegnanti seguono un metodo troppo tradizionale, una spiegazione veloce, memorizzazione delle regole e compiti a casa.

La scelta dei docenti è, a volte, giustificata, per mancanza del tempo dedicato alla materia (solo tre ore settimanali), anche la fascia oraria scelta (a volte nel tardo pomeriggio) ; condizioni che sfavoriscono un insegnamento efficace e creano un clima di noia e di dispiacere, motivi per cui servono veramente attività ludiche per dare più allegria alla lezione e creare un clima sereno e piacevole per un apprendimento efficace.

Conclusioni

Questo lavoro ci ha permesso di evidenziare la grande importanza che i nostri studenti danno alla grammatica nell'apprendimento linguistico (in questo caso dell'italiano LS); ma anche le diverse considerazioni della detta materia ; tanto noiosa e difficile quanto indispensabile. Per superare questa dicotomia, abbiamo scelto di adoperare una metodologia ludica che permette agli studenti di imparare giocando, di creare un'atmosfera rilassante, gradevole e piacevole, priva di tensioni negative e di ansia. Una metodologia che possiamo adoperare in qualsiasi momento della lezione (in fase introduttiva o di ripasso, in specifici

momenti della lezione, per ragioni inclusive, motivazionale o di facilitazione, per puro piacere, al fine di favorire processi di memorizzazione o di produrre una positiva competizione ed un'autovalutazione, al fine di automatizzare delle procedure o recuperare attenzione).

Attraverso questo lavoro, abbiamo confermato l'utilità delle attività ludiche e la loro efficacia nell'apprendimento della grammatica. Grazie al gioco, gli studenti s'impegnano fisicamente e mentalmente; abbassando il filtro affettivo, il processo dell'insegnamento/apprendimento diventa più efficace e significativo. Quindi, non è la grammatica che è noiosa, ma il modo di insegnarla.

Balboni P. E. (1999). *Dizionario di glottodidattica*. Guerra Edizioni. Perugia.

Balboni P. E. (2008). *Le sfide di Babele*. Utet Università. Torino .

CAON F., RUTKA S. *La lingua in gioco. Attività ludiche per l'insegnamento dell'italiano L2*. Perugia. Guerra Edizioni. 2004.

Chiapedi N. (2010). "L'articolo italiano nell'interlingua di apprendimenti sinofoni : problematiche acquisizionali e considerazioni glottodidattiche", in Italiano LinguaDue. n. 2. pp. 53-74.

Chini M. (2011). "Qualche riflessione sulla didattica di L2 ispirata alla recente ricerca acquisizionale", in Italiano LinguaDue. n. 2. pp. 1-22.

Chini M. (2012a). "Linguistica educativa e linguistica acquisizionale", in Ferreri S. (a cura di), *Linguistica educativa*, Atti del XLIV Congresso della SLI, Viterbo. 27-29 settembre 2010. Bulzoni. Roma. pp. 123-140.

Chini M. (2012b). "Spunti per la didattica linguistica a partire da alcuni recenti filoni di studio di L2", in Bonvino E., Luzi E., Tamponi A. R. (a cura di), (Far) apprendere, usare e certificare una lingua straniera, studi in onore di Serena Ambroso. Bonacci. Roma. pp. 61-74.

Chini M., Bosisio C. (2014), *Fondamenti di glottodidattica. Apprendere e insegnare le lingue oggi*, Carocci. Roma.

Doughty C., Williams J. (1998) (a cura di). *Focus on Form in Classroom Second Language Acquisition*. Cambridge University Press. Cambridge.

Duso E. M. (2007). *Dalla teoria alla pratica: la grammatica nella classe di italiano L2*. Aracne. Roma.

Jean G., Simard D. (2011). "Grammar teaching and learning in L2: Necessary, but boring?". in *Foreign Language Annals*. 44. pp. 467-494.

Lombardo M. A. (2006). "La didattica ludica nell'insegnamento linguistico in Bollettino ITALS". Anno IV. n.15

Manuzzi P. (2015). *Pedagogia Del Gioco E Dell'animazione*. Guerini. Milano.

Mollica A. (2011). *Ludo linguistica e glottodidattica*. Guerra. Perugia.

- Nassaji H., Fotos S. (2011). *Teaching Grammar in Second Language Classrooms: Integrating Form-Focused Instruction in Communicative Context*. Routledge. New York.
- Nicoldi G. (2000). *Ti Aiuto A Giocare*. Csifra. Bologna.
- Nuzzo E., Rastelli S. (2011). *Glottodidattica sperimentale. Nozioni, rappresentazioni e processing nell'apprendimento della seconda lingua*. Carocci. Roma.
- Palacios I. M. (2007). "The teaching of grammar revisited. Listening to the learners' voice", in *Vigo International Journal of Applied Linguistics*. 4. pp. 135-57.
- Pallotti G. (1998). *La seconda lingua*. Bompiani. Milano.
- Rastelli S. (2009). *Che cos'è la didattica acquisizionale*. Carocci. Roma
- Rodia, A, Rodia, C. (2015). *Sulla lettura. Tra gioco e impegno personale*. Levante Editore. Bari.
- Rosi F. (2011). "Lo sviluppo della competenza metalinguistica in Italiano L2: risultati di un intervento didattico esplicito", in *Corrà L., Paschetto W.* (a cura di). pp. 321-332.
- Rosi F. (2012), "L'input esplicito nella classe di Italiano L2 e la formazione di competenze linguistiche" in *Bernini G., Lavinio C., Valentini A., Voghera M.* (a cura di), *Competenze e formazione linguistiche. In memoria di Monica Berretta*. Guerra. Perugia. pp. 361-382.
- Serra Borneto C. (1998). *C'era una volta il metodo. Tendenze attuali della didattica delle lingue straniere*. Carocci. Roma.
- Titone R. (1992). *Grammatica e glottodidattica. Nuove prospettive*. Armando. Roma.

Riassunto

Nel presente contributo ci interessiamo all'insegnamento dell'italiano come lingua straniera nell'università di Algeri 2 e all'impatto delle attività ludiche nel processo dell'insegnamento/apprendimento della grammatica, una materia considerata pesante e noiosa quanto difficile; di conseguenza, gli insegnanti trovano una grande difficoltà nell'insegnarla. Una piccola esperienza realizzata con gli studenti del primo anno di corso di laurea per conoscere il motivo del loro disprezzamento della materia e come possiamo motivarli usando una metodologia ludica capace di rendere il loro apprendimento divertente, efficace e significativo.

Parole chiave

Insegnamento, apprendimento, grammatica, attività ludiche, italiano LS

المخلص

في هذا البحث نتناول تدريس اللغة الإيطالية كلغة أجنبية في جامعة الجزائر 2 وتأثير الأنشطة المرحية في عملية تدريس / تعلم القواعد، وهو موضوع يعتبر ثقیلاً ومملاً بقدر ما هو صعب؛ وبالتالي، يجد المعلمون صعوبة بالغة في تدريسها.

تجربة صغيرة تم إجراؤها مع طلاب السنة الأولى ليسانس لمعرفة سبب ازدرائهم للمادة وكيف يمكننا تحفيزهم باستخدام منهجية مرحة قادرة على جعل تعلمهم ممتعاً وفعالاً وذومغزى..

كلمات مفتاحية

التدريس، التعلم، القواعد، أنشطة اللعب، الإيطالية لغة أجنبية

Résumé

Dans cet article nous nous intéressons à l'enseignement de l'italien comme langue étrangère à l'Université d'Alger 2 et à l'impact des activités ludiques dans le processus d'enseignement/apprentissage de la grammaire, une matière considérée aussi lourde et ennuyeuse que difficile ; par conséquent, les enseignants trouvent qu'il est très difficile de l'enseigner. Une petite expérience réalisée avec les étudiants de la première année du cursus pour découvrir la raison de leur mépris pour la matière et comment on peut les motiver à l'aide d'une méthodologie ludique capable de rendre leur apprentissage ludique, efficace et significatif.

Mots-clés

Enseignement, apprentissage, grammaire, activités ludiques, italien LE

Abstract

In this paper we are interested in teaching Italian as a foreign language at the University of Algiers 2 and the impact of playful activities in the process of teaching / learning grammar, a subject considered as heavy and boring as it is difficult ; consequently, teachers find it very difficult to teach it. A small experience with students of the first year of the degree course to learn the reason for their contempt for the subject and how we can motivate them using a playful methodology capable of making their learning fun, effective and meaningful.

Keywords

Teaching, learning, grammar, fun activities, Italian FL