



Presupposti generali

La voce dello studente

L'impossibilità iniziale dell'alunno straniero di tradurre in parole emozioni e pensiero, si ripercuote e manifesta in comportamenti densi di significati che l'adulto decifra per intuizione e per tentativi. Si tratta di stabilire e stabilizzare una situazione di agio per l'allievo, tale da favorire l'apprendimento, così da sollecitare e ottenere la comunicazione verbale quanto prima possibile. L'interazione personale ha quasi sempre connotazioni affettive che rimettono in gioco le forme spontanee e i modi d'apprendimento della lingua materna: l'errore è consentito, apprezzato come tentativo, elogiato come forma iniziale di successo. L'allievo deve poter ascoltare la propria voce in un universo che lo riconosce e lo accoglie.

L'interazione con l'insegnante

Il gruppo dei pari è il luogo privilegiato della comunicazione. La ricchezza lessicale si accumula nello scambio coi compagni; si apprendono modi di dire, s'impara a chiedere e a rispondere; nel gruppo si attraversa la varietà di risonanze emotive legate all'agio e al disagio del conoscere o non conoscere la lingua, del progressivo sperimentare. Le attività di classe e di laboratorio mirano a determinare un contesto sano e produttivo, proponendo situazioni strutturate in cui sia prevista l'interazione con un duplice fine: stabilire un clima collaborativo e determinare un ambiente linguistico corretto, progressivamente sempre più complesso.

L'interazione col gruppo

Il passaggio dall'uso spontaneo a quello strutturato della lingua è costante e diverrà un unico flusso in caso di successo dell'apprendimento.

Uso spontaneo e uso strutturato

Di seguito si propone l'ipotesi di sviluppo di un modulo di lavoro sulla lettoscrittura come esempio di situazione programmata quale stimolo per l'interazione col gruppo.

Un suggerimento

Si tratta di una variante di quel vecchissimo gioco delle sagre paesane in cui ci si deve impossessare d'un trofeo difficile da raggiungere. Qui più gruppi di bambini devono, ciascuno, recuperare un barattolo di colore. Ogni gruppo sarà sollecitato da una serie di circostanze ad appropriarsi di una determinata pittura, per poi scoprire che la tinta occorrente per il lavoro che lo aspetta è un'altra ed è stata conquistata da un altro gruppo.

Il gruppo dei pulcini, in possesso del giallo, scoprirà di aver bisogno del verde per dipingere le parti rimaste bianche nel disegno prestampato che verrà affidato a ciascun bambino; il gruppo delle rane, in possesso del verde, scoprirà di avere bisogno del blu per dipingere le acque dello stagno; il gruppo dei pettirossi, in possesso del rosso, avrà bisogno del giallo per dipingere un bosco autunnale e il gruppo delle farfalle, in possesso del blu, avrà bisogno del rosso per dipingere un campo di papaveri.

A sostenere i bambini nella scelta della strategia più funzionale per risolvere il problema, aiutandoli eventualmente a uscire da una situazione di frustrazione o di litigio, ci saranno le figure del Contadino, del Pescatore, del Guardaparco e del Pittore. I quattro personaggi potranno essere interpretati da bambini più grandi o da genitori disposti a partecipare all'esperienza debitamente istruiti per svolgere il loro ruolo nella gestione del conflitto.

Di situazione problematica in situazione problematica si approda alla festa e poi, volendo, persino a una piccola rappresentazione in occasione della quale i gruppi potrebbero colorare insieme la scenografia usando liberamente tutti e quattro i colori.

La prima delle due pagine successive descrive il gioco con l'intento di fornire una traccia di riferimento all'insegnante; la seconda è una tabella di sintesi di tutte le tappe e gli sviluppi operativi.



Un gioco propedeutico "La Scampagnata"

Nell'attività proposta si provocano i bambini (organizzati in gruppi), ad agire in situazioni fra di loro simili - e coinvolgenti perché in forma di gioco - così da determinare stimoli e clima favorevoli all'apprendimento. I bambini sono continuamente posti in situazioni problematiche dalle quali possono uscire solamente maturando intese.

Per riflessioni e proposte operative mirate all'educazione interculturale vedi anche: "Compass: educazione ai diritti umani con i giovani - Consiglio d'Europa", disponibile gratuitamente sul sito¹ in inglese, francese russo, arabo e acquistabile in italiano presso le edizioni multimediali "Sapere 2000"²

TEMI: Il valore della solidarietà, l'efficacia della collaborazione, la relazione di aiuto.

GRUPPI (Consistenza dei *): Partecipano al gioco quattro gruppi di bambini. Ogni gruppo può essere composto da tre/cinque bambini per un numero massimo di venti bambini.

DURATA: Il gioco può svilupparsi come pura attività ludica o alternarsi a momenti di apprendimento in aula; la durata può pertanto variare dalla mattinata di gioco alla settimana di attività.

DESCRIZIONE

Spunto: alcuni problemi sono per ciascuno di noi insormontabili. Attraverso un lavoro creativo l'attività affronta le seguenti questioni:

- individualismo e frustrazione
- come superare la difficoltà

Obiettivi:

- riconoscere i problemi,
- sviluppare la capacità di collaborare e chiedere aiuto,
- imparare ad esprimere emozioni e pensieri col gesto, il disegno, la parola,
- saper condividere il successo.

Materiali:

- barattoli di colori atossici giallo, verde, rosso, blu,
- sciarpe con gli stessi colori (una per bambino),
- oggetti di scena costruiti con materiali di recupero come da scheda di sintesi allegata,
- disegni dell'aia, dello stagno, del bosco, del cielo (da colorare),
- fogli, matite, colori,
- l'occorrente per una festa: bibite, dolci ecc.

Spazi:

- uno spazio ampio per l'attività di gioco,
- aula,
- uno spazio attrezzato per la rappresentazione finale.

Istruzioni:

- Predisporre gli spazi simulando con pochi oggetti e suoni quattro diversi ambienti naturali: l'aia, lo stagno, il bosco, il cielo.
- Collocare un barattolo di colore in ciascuno dei paesaggi, in una posizione che renda difficile raggiungerlo: prendere il barattolo costituisce *il primo problema* da risolvere.
- Stimolare la soluzione del problema di come raggiungere il barattolo (Vedi scheda allegata, alla pagina seguente).
- Proporre di colorare i disegni prestampati.
- Stimolare la soluzione del problema di come procurarsi il colore necessario, dal momento che ciascun gruppo si sarà ritrovato in possesso del colore "sbagliato", il che costituisce *il secondo problema* da risolvere. (Vedi scheda allegata, alla pagina seguente).
- Incoraggiare l'espressione libera nell'attività d'aula anche attraverso disegni che verranno utilizzati in seguito.
- Inaugurare la festa.
- Stimolare la soluzione del problema di come apparecchiare la festa, dal momento che ciascun gruppo si ritroverà in possesso di "beni" non fruibili, il che costituisce *il terzo problema* da risolvere. I disegni colorati in precedenza potranno essere utilizzati come moneta di scambio per procurarsi l'occorrente (Vedi scheda allegata, alla pagina seguente).
- Organizzare una rappresentazione sulla base delle intese raggiunte nel piccolo e nel grande gruppo: conoscenza reciproca, fiducia, simpatia, affinità ecc.

¹ <http://www.eycb.coe.int/compass/>

² **Edizione in italiano:** Compass: educazione ai diritti umani con i giovani - Sapere 2000 edizioni multimediali - Piazza Manfredo Fanti, 42 - 00185 Roma - E-mail: info@sapere2000.it - Indirizzo internet: www.sapere2000.it