

# ATTIVITÀ LUDICHE AL COMPUTER PER L'APPRENDIMENTO DEL LESSICO

MAURO PICHIASSI

## Abstract

*Il presente contributo vuole evidenziare i vantaggi dell'approccio ludico nell'apprendimento del lessico di una lingua straniera, e specificatamente dell'italiano come lingua seconda o straniera. Un approccio ludico assicura, infatti, un apprendimento incidentale, vale a dire quell'apprendimento che si verifica ad un livello più profondo, quasi inconsapevole, proprio di chi impara qualcosa di nuovo mentre è impegnato in un compito che appare finalizzato ad uno scopo diverso. Nelle attività ludiche esemplificate in questo contributo, l'attenzione dell'apprendente, pur indirizzata all'esecuzione di un gioco linguistico, sembra più attratta da finalità ludiche, come ricordare la posizione di un'immagine o di una parola, intuire il più rapidamente possibile il nesso tra parola e significato corrispondente, eseguire in un tempo minore del concorrente un'attività, piuttosto che imparare la forma, il significato e l'uso di alcune parole italiane.*

*Quando poi l'aspetto ludico è gestito da un sistema informatico che in modalità random seleziona la combinazione e la sequenza degli item lessicali, allora il gioco è fatto. Ai vantaggi della modalità ludica si aggiungono le opportunità dello strumento informatico, rappresentate dal coinvolgimento emotivo, dall'interattività e dalla casualità. Tutto ciò, a nostro avviso, facilita l'apprendimento del lessico soprattutto in discenti adolescenti, ai quali appunto è destinato il modulo del corso di italiano che qui viene descritto.*

**Parole chiave:** *attività ludiche, computer, insegnamento*

Da qualche anno in qua la didattica linguistica, e in particolare quella delle lingue straniere e seconde, si avvale sempre più di strumenti e sussidi tecnici multimediali e informatici. Molte sono le scuole che hanno in dotazione tra i sussidi didattici il computer, o che hanno un loro sito web e molte case editrici hanno sviluppato siti web a sostegno ed integrazione dei libri di testo. Vi sono anche alcune società che forniscono corsi di lingua via internet mentre sono stati sviluppati programmi e software adatti allo scopo.

Informatica e linguistica sono ancora nell'immaginario comune percepiti come due mondi distanti se non addirittura antitetici e inconciliabili. L'informatica è il mondo del numero, del calcolo, della esattezza e precisione matematica, è l'espressione più elevata e complessa della tecnologia quindi di quanto di più lontano ci possa essere dal mondo delle discipline umanistiche; la linguistica, invece, evoca il mondo delle belle lettere, della creatività e della poesia. Questa percezione, unita alla tradizionale distinzione e contrapposizione tra discipline tecniche e discipline umanistiche delle nostre scuole e alle difficoltà nell'uso delle nuove tecnologie informatiche, porta molti docenti a diffidare di strumenti che essi non controllano pienamente o di cui non comprendono la valenza pedagogica.

Sono convinto, anzi, che i moderni strumenti tecnologici possono essere gli alleati più formidabili dell'insegnante di lingue: pensiamo a come le innovazioni tecnologiche più radicali, come il computer multimediale e Internet, abbiano aperto nuovi orizzonti per l'apprendimento e l'insegnamento linguistico. Il computer è un potente mezzo di comunicazione, uno strumento da usare per trovare informazioni remote e distribuite su ogni tema, per mandare e ricevere messaggi, scritti e orali, ed è anche un potente strumento per manipolare, analizzare e descrivere la lingua, ma è anche un mezzo per insegnare la lingua in forme nuove che esaltano alcuni dei principi del costruttivismo e dell'apprendimento cooperativo.

Ma quanti insegnanti sanno riconoscere e sfruttare le potenzialità legate alla possibilità di produrre un ambiente che faciliti e moltiplichi le occasioni di comunicazione?

Se analizziamo bene, l'uso del computer in sé non porta innovazione didattica, "semplicemente" ottimizza tecniche e procedure che potevano essere effettuate anche senza un supporto tecnologico. Velocizza i percorsi, rende più facile la realizzazione di progetti, fornisce una grande quantità di risorse su cui lavorare, accorcia le distanze, favorisce il lavoro collaborativo dentro e fuori della classe. La vera innovazione non sta nell'uso di strumenti multimediali nella didattica ma nella scelta della comunicazione in lingua straniera come obiettivo ultimo dell'insegnamento linguistico; la novità è nel fatto che con il computer lo si può fare in maniera più coinvolgente e motivante, realizzando così un insegnamento più efficace.

La scelta fondamentale riguarda la metodologia didattica, gli strumenti che poi utilizziamo per conseguire gli obiettivi ne sono la naturale conseguenza. L'uso del computer nell'aula di lingua, insomma, non è mai una innovazione di per sé. Si può usare il computer e seguire un metodo del tutto tradizionale e per niente innovativo come ad esempio quando si eseguono al computer esercizi strutturali che dovrebbero trovare la loro naturale collocazione nell'esercitazione orale, o quando si usa il computer per fare la traduzione parola per parola di frasi isolate, o addirittura se si segue un corso di lingua su CD-ROM come se fosse su un libro riproducendo esattamente lo stesso tipo di lezione che si poteva fare tranquillamente in classe

magari col supporto di un registratore audio, ecc. Con l'impiego anche improprio di strumenti multimediali si avranno sicuramente dei risultati, perché tutto sarà più veloce e divertente, grazie alle possibilità e all'instancabilità della macchina, ma non si sarà prodotto nessun cambiamento negli allievi rispetto alla lingua da apprendere, che non è un contenuto, ma un altro codice per interpretare la realtà che ci circonda e per interagire con essa; né si sarà dato loro la consapevolezza delle vere potenzialità della macchina che hanno usato. Si tratterà di un'ennesima preparazione "scolastica" stavolta doppia, di lingua e computer.

Insomma, introdurre il computer nella didattica non è mai di per sé una rivoluzione; innovativi, coerenti e consapevoli devono essere la metodologia e l'approccio all'interno del quale si sceglie di lavorare.

Per questo, occorre passare dalla fase pionieristica dell'impiego delle nuove tecnologie alla fase della normalità. Dobbiamo far diventare normale ciò che sembra ancora straordinario. Il computer è ormai una cosa normale anche se "sui generis". Normale perché è ormai presente in quasi tutte le case, normale perché è uno strumento di lavoro sempre più diffuso, normale perché non c'è ambito o settore della nostra società in cui esso non sia usabile. La sua presenza non è quindi straordinaria; ciò che deve diventare straordinario è l'uso appropriato e innovativo che deve essere fatto in ambito didattico.

Nell'apprendimento di una lingua l'uso del computer può rivelarsi efficace se questo è in sintonia con le caratteristiche e le opportunità offerte dalla macchina, se cioè viene impiegato per compiti e attività che eseguiti con gli strumenti didattici tradizionali richiederebbero maggior dispendio di energie e maggior difficoltà di esecuzione.

Un ambito linguistico in cui meglio si esplica la versatilità degli strumenti multimediali è quello lessicale e la modalità che rende più efficace e coinvolgente il computer è quella ludica. Il primo rimanda alla capacità di immagazzinamento ed elaborazione di dati, la seconda è correlata alla velocità di elaborazione, per cui l'utente può misurarsi con se stesso, mettersi alla prova. I giochi linguistici al computer, analogamente a quelli che vengono fatti con carta e penna, non sono semplice evasione e divertimento ma un modo di esplorare da prospettive nuove i tratti di una lingua. L'aspetto di gioco non deve far pensare ad attività diversive che interrompono un lavoro serio e impegnativo ma una strategia che nel caso del lessico permette di apprendere scoprendone relazioni, associazioni e collegamenti che pratiche didattiche incentrate esclusivamente su una dimensione frasale e transfrasale potrebbero non far emergere.

L'acquisizione del lessico di una lingua, materna o seconda, è un processo lento e graduale, in cui sono importanti l'esposizione alla lingua, le interazioni comunicative e le strategie e le tecniche individuali di memorizzazione. Come gli studi cognitivi hanno evidenziato ogni nuova informazione come ogni nuova parola o espressione lessicale non si aggiunge semplicemente alle precedenti già note ma si rapporta e collega con le conoscenze precedenti integrandole, modificandole o arricchendole di nuove sfumature e coloriture. Allo stesso modo non tutto di una parola è funzionale agli scopi dell'apprendimento. Per un apprendente è importante

cogliere i vari tipi di informazioni veicolati dalle singole parole e apprendere quelle informazioni che risultano di primaria importanza nella comunicazione reale.

Un incremento lessicale in termini di profondità va commisurato con la qualità delle conoscenze. Possiamo dire che il lessico posseduto da un allievo è profondo se egli dimostra di essere in grado di fare operazioni come il sostituire una parola nota con un sinonimo o un termine generico con uno appropriato al particolare contesto, se sa graduare secondo una scala di significati parole sinonimiche, se sa individuare i sostituenti gerarchicamente correlati di una parola come gli iponimi e gli iperonimi, se sa stabilire le relazioni tra parole riconducendo i vocaboli a strutture cognitivamente organizzate come campi semantici, frames e copioni, oppure, su un altro piano, se sa individuare a livello morfologico le componenti di una parola (prefissi, suffissi), le relazioni di solidarietà semantica, ecc.

Raggruppare e segmentare sono operazioni basilari nell'apprendimento linguistico: la ricerca del senso e del significato deve superare i limiti della parola isolata e tener conto degli elementi funzionali e contestuali che disambiguano il singolo lessema. Ad esempio la parola italiana "sale" può essere disambiguata attraverso procedimenti di tipo grammaticale (*il sale / le sale / egli sale*) o lessicale (*sale e pepe / sale e salotti / sale e scende*).

Accanto alle interazioni comunicative, alle strategie e tecniche individuali l'apprendimento del lessico può giovare anche di attività e procedure didattiche intenzionalmente di tipo ludico o magari anche di "giochi di parole".

I "giochi di parole", come ad esempio l'anagramma, la sciarada, la zeppa, l'incastro ecc., operano su singole parole fuori dal contesto, fanno leva sugli aspetti grafici ma anche su quelli semantici: aggiunta o cancellazione di una lettera o sillaba, cambio dell'ordine delle lettere, diversa suddivisione ecc. Si tratta di compiti complessi che richiedono una eccellente conoscenza della lingua, una lunga pratica e molta intuizione. Si tratta insomma di giochi enigmistici adatti a specialisti ed appassionati, poco idonei, se non facilitati, per l'apprendimento di una seconda lingua.

Le attività ludiche sono invece compiti ed esercizi didattici veri e propri le cui modalità di esecuzione richiedono per la loro soluzione la messa in atto di strategie e che hanno tra gli ingredienti caratteristiche come la sfida con se stessi o con un altro allievo, l'intuizione, la velocità di esecuzione, la memoria, l'azzardo, il fare ipotesi e il rispetto di regole. Tutte le attività ludiche e i giochi presuppongono delle regole condivise per l'esecuzione. Il rispetto di tali regole è condizione imprescindibile del gioco stesso. L'esecuzione di un'attività giocosa al computer obbliga al rispetto delle regole, proprio perché il programma è rigido e non ammette scorciatoie, furbizie o modifiche; in altri termini con i giochi al computer non si può barare.

In classe un'attività ludica non può essere fine a se stessa, o un puro diversivo piacevole, ma deve essere mezzo ed occasione di apprendimento comunque. Essa deve tener conto delle caratteristiche proprie del sistema lessicale di una lingua e delle modalità di memorizzazione e di rappresentazione mentale del lessico. Perciò sono importanti le varie tecniche associative che possono essere proposte nella classe di lingua, tenendo ovviamente presente il livello di competenza e il background culturale e linguistico degli allievi. Ritrovare in un'attività didattica procedure e modalità di esecuzione simili ad un gioco noto e familiare rende più attraente e piacevole il compito in quanto i tratti di seriosità e di impegno che sono spesso abbinati agli esercizi scolastici vengono sfumati e alleggeriti.

Le attività lessicali, comprese quelle condotte in modo giocoso, aiutano l'apprendente ad organizzare nella propria mente le parole sulla base delle relazioni di vario tipo che intercorrono tra le unità lessicali, vale a dire nella scoperta dei rapporti che ciascun lessema instaura con gli altri. Una parola, infatti, non ha un significato in sé, ma lo acquista in "negativo", in base alle caratteristiche e alle particolarità che la differenzia dalle altre.

Due sono i tipi di rapporti individuati da De Saussure per tutte le unità linguistiche, i rapporti sintagmatici e quelli associativi, o paradigmatici, per usare la terminologia successivamente introdotta da Hjelmslev.

I rapporti sintagmatici riguardano la successione lineare degli elementi linguistici lungo la catena del discorso: quando si realizza un messaggio linguistico, ogni elemento del messaggio si colloca in una posizione che ne esclude altri (essendo impossibile dire o scrivere due elementi alla volta) e acquisisce il suo valore in relazione agli elementi che lo precedono e lo seguono; ad esempio nella frase *Il gatto miagola* la parola *gatto* ha un rapporto sintagmatico con *il* e con *miagola*.

Ogni unità, fuori dal discorso concreto, ha rapporti paradigmatici con altre unità collegabili ad essa attraverso un'associazione mentale basata su un legame morfologico o semantico; ad esempio la parola *insegnamento* può evocare nella mente di chi ascolta sia parole come *insegnante* o *cambiamento*, che condividono con essa un elemento morfologico (la radice *insegna-* o il suffisso *-mento*), sia parole come *educazione* o *istruzione*, alle quali è affine dal punto di vista semantico.

I rapporti sintagmatici riguardano due o più elementi effettivamente presenti in un atto linguistico concreto, mentre i rapporti paradigmatici si manifestano non nella realizzazione linguistica ma nella mente dei parlanti: i primi fanno riferimento al lessico reale i secondi a quello virtuale. Il carattere mentale dei rapporti paradigmatici fa sì che essi siano virtualmente illimitati per numero e per natura: mentre i rapporti sintagmatici sono regolati dalla struttura della lingua e dalle regole grammaticali, che impongono dei vincoli all'ordine e alla combinatoria delle parole, i rapporti paradigmatici non sono determinabili a priori e anzi hanno un carattere individuale, poiché ogni parlante può creare tra le parole associazioni soggettive (e persino inconsce, come avviene nei *lapsus linguae*). Ma ciò non significa che i rapporti paradigmatici siano completamente lasciati alla libertà del singolo: la lingua permette che vi siano associazioni semantiche del tutto soggettive, ma in essa c'è una rete di rapporti associativi già consolidati, che esprimono "percorsi semantici" condivisi dalla comunità linguistica e che formano un repertorio di associazioni cui i parlanti attingono quando usano la lingua.

Quando si propongono esercizi e attività incentrate sulla sinonimia o sull'antinomia o sulla metonimia o sulle relazioni gerarchiche tra parole si opera all'interno delle relazioni paradigmatiche, quando invece si parla di solidarietà semantiche, di collocazioni, di famiglie e campi lessicali o anche di metafora o metonimia si opera nell'ambito delle relazioni sintagmatiche.

L'ampia varietà di tecniche e strategie proposte a livello didattico per l'apprendimento del lessico non è dovuta solo alle scelte metodologiche dell'insegnante che vuole presentare i materiali in modo variato e motivante, ma è determinata proprio dalla molteplicità e varietà delle relazioni individuabili all'interno del sistema lessicale.

Tra le varie tecniche di presentazione e consolidamento del lessico, quelle di tipo ludico hanno il vantaggio di favorire una modalità di apprendimento con forti tratti acquisizionali, in quanto l'apprendente può esser talmente preso dall'aspetto del gioco da non tener presente quelle forme e strutture linguistiche che comunque quasi inconsciamente si fissano nella sua mente. Inoltre la modalità ludica è quella che meglio si adatta ad apprendenti più giovani, bambini e adolescenti, in quanto più vicina alle esperienze e attività più frequenti nel loro quotidiano.

In questa relazione mi soffermerò ad illustrare attività ludiche al computer, pensate e calibrate sui bisogni di apprendimento e sulle capacità cognitive di apprendenti di un'età compresa fra i dodici e i quindici anni.

Il ricorso ad attività ludiche per apprendere il lessico va visto come una modalità diversa per memorizzare le parole, un'attività che integra quelle di natura prettamente comunicativa proposte in altri momenti e fasi dell'apprendimento in classe. In tal caso l'apprendimento del lessico si inserisce in quella modalità che nelle scienze psicologiche viene indicato come *apprendimento incidentale*, vale a dire come un apprendimento che si verifica all'interno di un'altra attività: lo studente non è intenzionalmente teso ad imparare nuove parole ma cerca di risolvere il gioco, di indovinare la parola giusta, di ricordare la posizione in cui è nascosta una parola o un'immagine e così facendo apprende nuove parole, instaura relazioni fra di loro, scopre o intuisce nuovi significati.

Paribakht e Wesche (1997) sostengono che l'apprendimento incidentale del lessico dipende sì dalla lettura ma in modo non prevedibile e che altri fattori sono importanti come ad esempio gli elementi interni alla parola stessa che aiutano a scoprirne il significato o l'attenzione volutamente rivolta sulle parole nuove. In un loro studio Laufer e Hulstijn (2001) evidenziano che è soprattutto il coinvolgimento diretto dello studente a favorire l'apprendimento incidentale delle nuove parole. Il coinvolgimento dipende dalla misura in cui bisogno, ricerca e valutazione sono presenti nell'attività che si svolge. Quanto maggiore è il coinvolgimento, sostengono Laufer e Hulstijn, tanto più sicura è la memorizzazione della nuova parola. Stando a questa ipotesi, il coinvolgimento che si ottiene con attività di tipo ludico attraverso le strategie di ricerca di una soluzione e la valutazione degli elementi che concorrono alla soluzione di un gioco, può essere un fattore facilitante la memorizzazione. Siamo consapevoli che questo non può essere il solo modo per apprendere il lessico, ma tra le molteplici e varie attività da proporre, soprattutto per i giovani apprendenti, quelle ludiche possono avere un valore significativo.

### ***Giochi linguistici al computer***

Il ricorso ad attività ludiche per apprendere una qualsiasi disciplina o scienza non è certo una novità. Nella scuola primaria ha rappresentato da sempre un costante punto fermo, un tratto quasi precipuo. Nella formazione superiore, invece, queste attività sono state spesso snobbate e bollate di infantilismo. Con l'avvento delle tecnologie informatiche e multimediali si è avuta una rivalutazione e ripresa del gioco come strategia didattica e come modo e mezzo per apprendere.

Per questa nuova rivisitazione di una antica pratica pedagogica si è coniato il termine di *edutainment*. In questo neologismo inglese si fondono i concetti di *education* e di *entertainment*, vale a dire di educazione e di divertimento. Si tratta di due concetti da sempre visti come antitetici e che riproducono in modo nuovo la contrapposizione che già nell'antichità si faceva tra *negotium* e *otium*, tra tempo di

lavoro e tempo libero. Con *edutainment*, quindi, si definisce qualsiasi attività con scopi educativi che si avvale di strumenti di intrattenimento e divertimento come il gioco, la simulazione virtuale, la pratica sportiva, le tecnologie multimediali e interattive.

Un forte ruolo propulsivo allo sviluppo dell'*edutainment* è stato sicuramente dato dalla implementazione e diffusione delle tecnologie digitali e in particolare del computer multimediale, che ha contribuito in modo sostanziale a rivoluzionare modalità di insegnamento consolidate da una tradizione secolare.

Forse proprio per l'uso frequente che si fa in ambito informatico, il termine *edutainment* viene associato all'editoria multimediale. Non a caso, ad esempio, De Mauro nel suo dizionario introduce il neologismo *edutainment*, definendolo "settore dell'editoria multimediale che produce e distribuisce opere che educano divertendo" (De Mauro 2000). In realtà tale definizione è piuttosto restrittiva. Si incontrano, infatti, attività di *edutainment* nei contesti più vari, dalla creazione di parchi tematici, alla gestione di reti museali, fino ad alcune iniziative intraprese da pubbliche amministrazioni a favore dell'infanzia. Nell'accezione di *edutainment* sembra confluire la considerazione di McLuhan (1960) secondo cui "è assolutamente fuorviante porre una differenza tra educazione ed entertainment".

Le nuove tecnologie rendono "virtualmente reale" qualcosa e ciò permette di contestualizzare argomenti e principi che un tempo sarebbero rimasti distanti dallo studente; il gioco virtuale (il classico videogame) è stato da alcuni esaltato come strumento innovativo ed efficace anche per l'apprendimento, proprio per la sua capacità di far immergere lo studente-giocatore in una realtà che può vedere, ascoltare, esplorare (multimedialità) e con cui può interagire (interattività).

Paradigma delle nuove tecnologie è il computer, che, affrancato ormai dall'originaria vocazione di strumento di calcolo, è diventato uno strumento multiforme, una macchina anfibia, come lo definisce Maragliano (2000) che per effetto della sua interfaccia base consente a chiunque di fare qualsiasi cosa. "Oggi anche un bambino ai primi passi nell'itinerario di alfabetizzazione o addirittura anche un piccolo analfabeta sono in grado di dialogare con una macchina che chiede al suo utente sempre meno di saper usare un codice ristretto e sempre più di accettare la condivisione di un codice allargato basato sull'uso di segni altamente intuitivi. A questa modificazione della lingua parlata dal computer si accompagna una moltiplicazione di ruoli che esso può anche contemporaneamente assumere: non smettendo di essere (ma non essendo più soltanto) uno strumento di calcolo, è ambiente di consultazione, esplorazione, sperimentazione, intercomunicazione, gioco ecc." (Maragliano 2000: pp.55-56)

Non deve perciò meravigliare se nel parlare di apprendimento linguistico attraverso il computer si faccia riferimento all'*edutainment*. Nella tradizione glottodidattica hanno sempre trovato spazio tecniche ed attività ludiche, così come nella percezione di molti giovani apprendenti imparare giocando con il computer è qualcosa di ovvio e naturale. Per questo il glottodidatta non si stupisce più dinanzi alla sempre più ricca e varia produzione di corsi di lingua straniera multimediali che o si basano su una varietà di giochi o che propongono anche giochi sulla lingua. Siamo sempre in quell'ottica dell'imparare giocando che è fondamento dell'*edutainment*.

Ogni lingua ed ogni dimensione di una lingua può essere appresa in modo divertente e in forme ludiche. Dei vari livelli in cui una lingua naturale si articola

quello che meglio si presta ad attività ludiche è quello lessicale. Il lessico, per il fatto di essere costituito di elementi discreti e scomponibili, per la varietà di relazioni, legami e corrispondenze rintracciabili tra le unità lessicali, come abbiamo sopra evidenziato, meglio si presta a manipolazioni e scomposizioni in forma di gioco. Non a caso le attività ludiche più frequentemente proposte nei corsi di lingua multimediali sono quelle incentrate sul lessico, come pure tra i giochi linguistici scaricabili da Internet i più numerosi sono quelli lessicali.

Queste considerazioni e riflessioni sono alla base della attività o pratiche ludiche mediate dal computer che a questo punto intendo illustrare. Si tratta di una serie di giochi che fanno parte del modulo sul lessico di un corso multimediale di lingua italiana per stranieri di prossima pubblicazione: *Parlando italiano junior*<sup>1</sup>.

Le attività ludiche proposte nel modulo “Giocare con le parole” sono suggerite secondo una sequenza di progressione basata sulla complessità e profondità del lessico: si parte dalla semplice forma grafica della parola e si arriva all’uso delle parole come elementi costitutivi di un testo. Tale progressione è solo suggerita; la struttura modulare e ipertestuale consente all’utente percorsi diversi determinati magari anche dalla sua curiosità e dai diversi stimoli che l’interfaccia grafica provoca. Tra i vantaggi dell’uso del computer nell’apprendimento si indicano in genere la possibilità di seguire un percorso autonomo, il poter imparare per scoperta, l’opportunità di costruirsi autonomamente le proprie conoscenze: tutte opportunità possibili anche con strumenti come il libro, ma che con il computer vengono esaltate e potenziate.

Le sei attività ludiche proposte sono etichettate come “Ricostruisci la parola”, “Gioco della memoria”, “Domino linguistico”, “L’impiccato”, “Associa la parola” “Puzzle linguistico”.



trascinando le lettere che lo compongono nella relativa casella in modo da ricostruire la forma esatta.

Gli ambiti semantici che vengono esplorati interessano l’abbigliamento, gli alimenti, i luoghi pubblici, i mezzi di trasporto, i mestieri e le professioni ecc. La facilità e semplicità d’uso permettono di focalizzare l’attenzione sulla grafia della

1. **Ricostruisci la parola:** Obiettivo primario di questa attività è apprendere la forma grafica della parola, ma allo stesso tempo ampliare il proprio bagaglio lessicale attraverso l’associazione della forma di parola con il suo referente concreto. Vengono proposti in diverse schermate disegni di oggetti appartenenti ad uno stesso ambito semantico. Muovendosi con il cursore su ciascun oggetto si può leggerne il nome, e se si seleziona un oggetto questo viene evidenziato e l’utente deve scriverne il nome

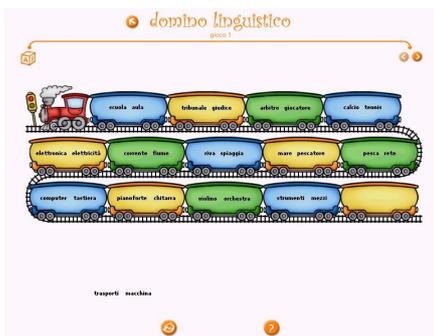
<sup>1</sup> E’ un corso realizzato nell’ambito del progetto europeo Socrates-Lingua destinato ad apprendenti d’italiano seconda lingua di età compresa fra i dodici e i quindici anni. Il progetto, coordinato dal professor K. Katerinov, prevede la realizzazione di un cd-rom articolato per moduli dedicati alle strutture linguistiche, al lessico, alla esplorazione di ambienti virtuali e alla valutazione.

parola e sulla associazione tra forma linguistica ed immagine aiutando in tal modo il processo di memorizzazione non solo delle singole parole ma anche la loro associazione all'interno di un campo semantico e la corrispondenza tra forma e significato.



2. **Il gioco della memoria:** riprende un gioco classico per misurare ed esercitare la memoria: il *memory*. Come è noto, esso consiste nel ricordare le figure o le parole che compaiono sull'altro lato di una carta coperta e abbinare le coppie di carte in base a delle relazioni o corrispondenze. Il gioco prevede due tipologie o livelli: nel primo si chiede l'abbinamento di un nome alla immagine corrispondente, il secondo richiede l'abbinamento tra due immagini sulla base di

un tratto di significato che le collega, come ad esempio: mestiere e luogo di lavoro, prodotto e materia prima, maschile e femminile, sportivo e attrezzo ecc. Il gioco può essere eseguito singolarmente o a coppie. In questo secondo caso la competizione diventa un elemento facilitante la memorizzazione delle relazioni e delle corrispondenze tra le parole e i significati.



3. **Il domino linguistico:** Più complesso è il terzo gioco, quello del *domino linguistico*, che sul piano grafico è stato realizzato in forma di treno che trasporta coppie di parole. Il gioco consiste nell'inserire in ciascun vagone una coppia di parole in modo che la prima abbia una certa attinenza o riferimento con la seconda parola della coppia precedente. Il meccanismo di collegamento richiama il gioco del domino, solo che qui

invece dei numeri si hanno delle parole e il collegamento non è dato dalla identità tra le due parole contigue ma da una qualsiasi relazione di tipo semantico che può essere



rintracciata tra due parole. Il riferimento associativo ricorda quello di un classico dell'enigmistica, il "*bersaglio*", che prevede appunto di collegare delle parole disposte all'interno di un cerchio suddiviso in cerchi concentrici sulla base di criteri predefiniti. Nel nostro caso il criterio è strettamente semantico. Nella scelta della coppia di parole si deve individuare quella che contiene un termine che in qualche modo si può collegare all'ultimo della coppia precedente perché

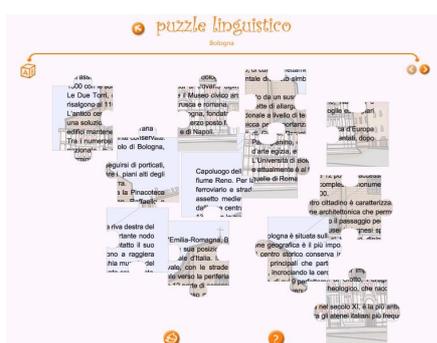
sinonimo, iperonimo, iponimo o meronimo: ad esempio aula e tribunale, giudice e arbitro, chitarra e violino (strumenti a corde), mare e spiaggia ecc. Rispetto ai due precedenti è un gioco più complesso perché non è sempre facile arrivare al tipo di associazione immaginata dall'autore degli abbinamenti. Tuttavia un aiuto a scoprire il

corretto abbinamento è dato dal programma che automaticamente scarta ogni scelta erronea; in tal modo anche semplicemente per tentativi lo studente può scoprire i corretti abbinamenti e in questo modo può scoprire le relazioni semantiche che legano fra loro le parole.

4. **L'impiccato:** si tratta di un classico gioco sulle parole nato per l'esecuzione con carta e penna ma che ha trovato una larga applicazione su computer e lo ritroviamo in tanti corsi di lingua straniera multimediali. Come è noto esso consiste nell'indovinare con un numero limitato di tentativi la parola nascosta di cui si conosce in genere solo la lunghezza. Le conoscenze relative a certi tratti regolari nella forma delle parole (ad esempio per l'italiano la composizione delle sillabe, la terminazione in vocale della maggior parte delle parole, le combinazioni obbligate delle consonanti, la maggiore frequenza di certe consonanti ecc.) possono aiutare ad indovinare la parola nascosta. Qui il gioco viene proposto a tre livelli crescenti di difficoltà: nel primo occorre indovinare la parola di cui viene data la definizione, nel secondo la parola da ricercare completa una frase esemplificativa, nel terzo livello, invece, viene dato solo l'ambito semantico cui fa riferimento la parola da trovare.



è corretta la parola appare in un colore più sbiadito e compare una nuova definizione da abbinare ad un'altra delle parole rimanenti. In caso di errore si ricomincia dall'inizio e la sequenza delle parole viene cambiata rispetto alla precedente. Lo studente ha due minuti di tempo per abbinare tutte le dieci definizioni, se entro questo tempo il gioco non viene risolto si ricomincia daccapo e se la lista di parole è la stessa le definizioni vengono proposte secondo una diversa sequenza. Questo gioco si è rivelato particolarmente coinvolgente ed utile per l'apprendimento del nuovo lessico. Anche qui, perché l'apprendimento delle parole e dei relativi significati sia effettivo e sicuro, la lista di parole proposte appartiene alla stessa area semantica, in modo da rendere possibile la scoperta delle differenze e sfumature fra parole appartenenti ad una stessa nomenclatura.



5. **Associa la parola:** questo quinto gioco aiuta ad imparare il significato di certe parole. Il gioco consiste, infatti, nell'abbinare ad una definizione la parola corretta. Ad ogni fase del gioco viene proposta su un lato dello schermo una lista di dieci parole appartenenti alla stessa area semantica, al centro dello schermo viene data una definizione. L'utente deve indicare la parola corrispondente alla definizione che appare al centro dello scenario. Se la risposta è corretta la parola appare in un colore più sbiadito e compare una nuova definizione da abbinare ad un'altra delle parole rimanenti. In caso di errore si ricomincia dall'inizio e la sequenza delle parole viene cambiata rispetto alla precedente. Lo studente ha due minuti di tempo per abbinare tutte le dieci definizioni, se entro questo tempo il gioco non viene risolto si ricomincia daccapo e se la lista di parole è la stessa le definizioni vengono proposte secondo una diversa sequenza. Questo gioco si è rivelato particolarmente coinvolgente ed utile per l'apprendimento del nuovo lessico. Anche qui, perché l'apprendimento delle parole e dei relativi significati sia effettivo e sicuro, la lista di parole proposte appartiene alla stessa area semantica, in modo da rendere possibile la scoperta delle differenze e sfumature fra parole appartenenti ad una stessa nomenclatura.

6. **Puzzle linguistico:** l'ultimo gioco interessa più specificatamente i testi che non le parole. Qui infatti vengono proposti dei testi descrittivi di alcune note città italiane. Lo studente legge all'inizio il testo poi clicca sul simbolo di avvio del gioco ed immediatamente il testo viene scomposto disordinatamente in tessere simili ai

puzzle in commercio. Con il mouse lo studente sposta come su di un tavolo le tessere e le dispone in modo da riformare la figura iniziale. Nel far ciò si può servire tanto della particolare forma di ciascuna tessera, tale da incastrarsi solo con certe altre, sia delle parole del testo in essa presenti. Scopo di questo gioco è quello di stimolare la lettura e con essa la conoscenza di certi tratti della “cultura” italiana. Tale gioco sarà didatticamente efficace solo se poi è seguito da un lavoro di riesposizione orale o scritta.

I giochi illustrati non vanno visti in sé come attività autonome ed indipendenti, ma momenti interni ad un percorso di apprendimento finalizzato al consolidamento del lessico italiano. Le forme lessicali su cui ruotano i vari giochi proposti nel modulo sono le stesse presenti negli altri moduli del corso. L’approccio diverso al materiale lessicale rappresenta un modo per recuperare e rinforzare conoscenze non ancora pienamente interiorizzate.

I giochi potranno risultare più efficaci e coinvolgenti se eseguiti in modalità competitiva con gli altri allievi, evitando tuttavia che il tratto competitivo si trasformi in un fattore di ansia e quindi di ostacolo all’apprendimento. Solo così possono divenire occasione di confronto di scambio e quindi una forma di apprendimento collaborativo.

### **Riferimenti bibliografici**

- CALVANI A., 1999, *Manuale di tecnologie dell’educazione*, Pisa, Edizioni ETS.
- CAPRA U., 2005, *Tecnologie per l’apprendimento linguistico*, Roma, Carocci.
- CHAPPELLE C.A., 1998, *Multimedia CALL : lessons to be learned from research on instructed SLA* in “Language Learning and Technology” Vol. 2., pp.22-34.
- CORDA M. E MARELLO C., 2004, *Lessico. Insegnarlo e impararlo*, Perugia, Guerra.
- DE MAURO T., 1980, *Guida all’uso delle parole*, Roma, Editori Riuniti.
- DE MAURO T., 2000, *Il dizionario della lingua italiana*, Torino, Paravia.
- DE MAURO T., 2005, *La fabbrica delle parole : il lessico e problemi di lessicologia*, Torino, Utet.
- JEŽEK E., 2005, *Lessico. Classi di parole, strutture, combinazioni*, Bologna, Il Mulino.
- KRASHEN S., 1982, *Principles and practice in second language acquisition*, Oxford: Pergamon.
- LAUFER B., HULSTIJN J. H., 2001, *Incidental vocabulary acquisition in a second Language: the construct of Task-Induced Involvement*, in “Applied Linguistics”, 22, 1, pp. 1-26.
- LEWIS M., 1993, *The Lexical Approach. The State of ELT and a Way Forward*, Hove, LTP.
- LEWIS M., 1997, *Implementing the Lexical Approach. Putting Theory into Practice*, Hove, LTP.

LEWIS M., 2000, (cur.), *Teaching Collocation*, Hove, LTP.

LONG, M. H., 1985, *Input and second language acquisition theory*, in S. M. GASS, & C. G. MADDEN (Eds.), *Input in second language acquisition* (pp. 377-393). Rowley, MA: Newbury House Publishers.

MARAGLIANO R., 2000, *Muovo manuale di didattica multimediale*, Bari, Laterza.

MARELLO C., 1996, *Le parole dell'italiano – Lessico e Dizionari*, Bologna, Zanichelli.

MCLUHAN M., 1960, *Classrooms without walls*, Boston, Beacon Press.  
MCLUHAN M., 2002, *Gli strumenti del comunicare* (trad.it.) Milano, Net,; (Tit. orig. *Understanding Media: the extension of man*, New York, Mentor, 1964).

PARIBAKHT S., WESCHE M., 1997, *Vocabulary enhancement activities and reading for meaning*, in COADY J., HUCHIN T. (a cura di) *Second Language Vocabulary Acquisition*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 174-200.

PICA T., 1994, *Research on negotiation: What does it reveal about second-language learning conditions, processes, and outcomes?* in *Language Learning*, 44(3), 493-527.

PICA T., HALLIDAY L., LEWIS N., & MORGENTHALER L. (1989). *Comprehensible output as an outcome of linguistic demands on the learner*, in *Studies in Second Language Acquisition*, 11, 63-90.

PORCELLI S. 2001, *Concept Maps in Language Teaching*, in "Rassegna Italiana di Linguistica Applicata", a. XXXIII, nn. 2-3, Maggio-Dicembre.

SERRA BORNETO C. 1998, (cur.), *C'era una volta il metodo. Tendenze attuali nella didattica delle lingue straniere*, Roma, Carocci.