

Attività di apprendimento vicine al mondo dei bambini: i giochi, le canzoni, le storie, le attività di drammatizzazione

A cura di Glenn Alessi e Patricia Taylor – Coordinamento scientifico di Marina Bondi

1. Il gioco e il coinvolgimento multisensoriale

Introduzione

Le attività divertenti, basate sull'apprendimento attraverso il fare, che coinvolgono lo sviluppo e l'utilizzo di tutti i nostri sensi possono avere un effetto a lungo termine sui processi d'apprendimento del linguaggio e la crescita del bambino nella sua interezza. Dobbiamo qui considerare i diversi tipi di gioco insieme con l'approccio Total Physical Response¹ e come e quando essi possano essere usati come reali veicoli per l'apprendimento linguistico precoce.

1.1 Il gioco

Ci sono molti tipi di giochi, ognuno con il proprio intrinseco valore per la lezione e per l'alunno:

- Giochi individuali, a coppie, in gruppi e a squadre contro l'un l'altro, contro l'insegnante e anche il gioco stesso
- Ci sono speaking games, reading games and writing games
- Giochi all'interno della classe o all'esterno, e giochi basati su diversi "principi ludici"²: "abilità, possibilità, cooperazione e incertezza"
- Total Physical Response Games (TPR) , giochi di parole, giochi da indovinare
- Giochi da tavolo, giochi di carte, giochi basati sul disegno, giochi musicali

Utilizzare giochi in classe richiede tempo per la preparazione dei materiali, l'organizzazione e l'esecuzione degli stessi. E' quindi importante valutare sia il tempo sia il reale "pay off" (ritorno) comunicativo. I giochi devono avere obiettivi chiari, collocarsi all'interno un percorso didattico che offra reali opportunità linguistiche e non venire considerati una semplice attività divertente. I giochi sono un'attività flessibile che può essere adattata agli obiettivi linguistici e alle diverse fasi della lezione.

Essi possono essere usati come "warm up" o "wind down", attività utilizzate per iniziare o finire le lezioni in un modo piacevole. Possono essere usati come "attività d'emergenza" per rendere più vitale il ritmo della lezione, per risvegliare gli alunni "addormentati" dopo il pranzo. I giochi sono oltremodo efficaci nel metter fine a una situazione negativa nella classe e riportare l'attenzione dei bambini verso l'apprendimento piuttosto che indugiare sulle dinamiche comportamentali.

Alcuni giochi sono legati a precise strutture linguistiche e possono ottenere un ottimo ritorno linguistico. Molti hanno il chiaro vantaggio di offrire veri e propri "drills" , dove

¹ Il metodo Total Physical Response o TPR è stato sviluppato dal Dr James Asher, seguendo le fasi di sviluppo del primo linguaggio del bambino . Si tratta ad esempio di ascoltare e seguire una sequenza di istruzioni che coinvolgono i diversi sensi del bambino. Asher, J. (1965). *Learning Another Language through Actions: The complete Teacher's Guide*, Los Angeles.

² Khan, J.(1991). *Using games in teaching English to young learners, Teaching English to Children*. Hammersmith, Harper Collins Publisher

*chunks of language*³ sono ripetuti più volte con la corretta intonazione e accento. Questi giochi includono: "What's the time, Mr. Wolf?" "Who's got the ring?" or "Please, Mr Crocodile" . Inoltre la lingua è riprodotta in un contesto autentico e con lo scopo reale di essere in grado di partecipare al gioco.

Altri giochi sono particolarmente adattabili e possono essere variati per rispondere a diversi obiettivi linguistici. "Simon says", per esempio, può essere usato per rinforzare l'apprendimento non solo di verbi di azione, ma di diversi campi lessicali: stati d'animo, tipi di cibo, mezzi di trasporto, animali ecc. Per renderlo più stimolante da un punto di vista cognitivo i bambini stessi possono dare i comandi, anche utilizzando le flashcards.

Invece, giochi più creativi e meno ripetitivi, strettamente legati alla produzione linguistica sono quelli che includono le cosiddette attività di *information gap*⁴. Qui è importante che i bambini abbiano le abilità linguistiche necessarie di rispondere alla consegna richiesta, altrimenti nell'entusiasmo di portare a termine l'attività la L1 tende a prendere il sopravvento.

Per il successo di ogni attività, ma particolarmente per i giochi, le istruzioni devono essere semplici e chiare, occorre che 'step by step' commands in L2 siano incorporati nel piano della lezione. Istruzioni precise offrono input linguistici adatti e accessibili e l'opportunità di ascoltare per uno scopo reale. E' spesso più facile dare le istruzioni in L1 ma gli studenti sono così privati di esempi importanti di comunicazione autentica, il che limita il processo d'apprendimento.

Anche lo spazio della classe, la disposizione e la formazione dei gruppi contribuiscono al successo dei giochi. La scelta dello spazio disponibile, per esempio la palestra, dovrebbe essere considerata un criterio importante per particolari giochi, tanto quanto importante è la scelta dei gruppi o coppie. Una scelta accurata può evitare che bambini iper-attivi e con comportamenti non adeguati giochino insieme. Questa attenzione alle dinamiche relazionali della classe permette all'insegnante di occuparsi dei bambini con diverse abilità cognitive e linguistiche e di fornire loro la possibilità di imparare a lavorare con tutti i membri della classe, incoraggiandone la cooperazione. Organizzare diverse tipologie di gruppi per le diverse attività può diventare pure un rituale del gioco e una varietà di parametri può essere usata per formare i gruppi o le coppie. Può essere fatto attraverso lettere, numeri, colori, collegando carte, i compleanni, i colori degli occhi e la lunghezza dei lacci. Queste sono anche modalità divertenti e meno discriminanti che semplicemente indicare i bambini o anche peggio facendo loro scegliere le squadre. Essi inoltre hanno la doppia funzione di dare cinque minuti di pratica linguistica prima di ogni attività, come per esempio, "What letter have you got?" or "When's your birthday?" domande necessarie ai bambini per essere in grado di organizzare loro stessi i gruppi.

Un altro aspetto da ricordare sono le regole che sono alla base del gioco ed è necessario che siano definite in modo chiaro sin dall'inizio perché il gioco non degeneri in discussioni e arrabbiature. I bambini devono comprendere gli obiettivi (che non si limitano a vincere o finire per primi), le penalità (per chi imbroglia o non usa la L2) e se necessario il sistema di punteggio, di cui anche l'insegnante deve tener conto. L'utilizzo di espressioni come : "Whose turn is it?", "Go on!", "One point for us", "He's cheating", "Try again" possono essere considerate un momento importante della

³ Stringhe di parole percepite come un tutto unico e non analizzate nelle singole componenti.

⁴ Questo potrebbe essere un'attività dove i bambini cercano differenze tra figure simili dove si scambiano informazioni per completare una consegna.

discussione e delle abilità di contrattazione che hanno luogo durante ogni gioco.

Possiamo infine concludere che i giochi in ELT sono un modo autentico, motivante e divertente di produrre e rinforzare la lingua appresa. Essi sono per la maggior parte basati su dei compiti e centrati sull'alunno, offrono una naturale esposizione alla lingua e incoraggiano una reale interazione, sviluppando nei bambini abilità sociali di cooperazione e alternanza di turni e capacità di competere senza paure e aggressività. Infine hanno il chiaro vantaggio di essere ciò che i bimbi amano di più fare e forniscono il coinvolgimento, l'entusiasmo e la gratificazione che promuovono un apprendimento efficace.

1.2 Total Physical Response

Il metodo Total Physical Response o TPR è stato sviluppato dal Dr James Asher⁵, seguendo le fasi di sviluppo del primo linguaggio del bambino. Si basa sull'idea di dare un input comprensibile (Krashen, 1982)⁶ attraverso comandi ai quali gli alunni rispondono attraverso azioni fisiche piuttosto che frasi verbali. Consente anche un periodo più silenzioso, nel quale gli alunni non sono spinti a parlare, finché non si sentono sicuri di essere capaci di dare ordini gli uni agli altri. Il TPR appartiene a un approccio più umanistico all'insegnamento. Non inibisce i bambini, non fa loro richieste linguistiche troppo elevate, mentre invece prende in considerazione "high and low affective filters" (Krashen, 1982)⁷ nel processo dell'apprendimento, minimizzando il livello di stress e promovendo un ambiente rilassato e piacevole.

Il TPR ha anche il vantaggio di lavorare sull'emisfero cerebrale destro, che domina l'apprendimento durante i primi anni, in quanto sovrintende ai processi del linguaggio del corpo, all'intonazione, al ritmo del parlato e all'immaginazione visiva. L'apprendimento si attua attraverso attività fisiche, aiutando lo sviluppo della coordinazione psico-motoria. Questo approccio sviluppa abilità di comprensione, ponendo l'attenzione sul significato piuttosto che sulla forma. Infine risponde ai bisogni dei diversi stili di apprendimento.

Un comune fraintendimento del TPR è quando lo si considera utile solo per insegnare imperativi o verbi di azioni; esso è invece un modo efficace di estendere il lessico dei diversi argomenti, tempi e strutture della frase. Ci sono percorsi e libri di testo interamente basati sul TPR. La maggior parte degli insegnanti, comunque, hanno la tendenza a usare questa attività solo come una parte del loro repertorio didattico per alunni piccoli. Questo approccio invece fa riferimento in modo semplice, efficace e motivante a elementi pedagogici di indubbio valore per diversi tipi di apprendente, basati sul processo di acquisizione della L1.

Il TPR può essere utilizzato nelle varie fasi della lezione. In effetti può essere usato per un'efficace presentazione della lingua, per la pratica e il rinforzo e può diventare

⁵ Asher, J. (1965). *Learning Another Language through Actions: The complete Teacher's Guide*, Los Angeles.

⁶ "Comprehensible input" (Krashen 1982) significa esposizione ad elementi di lingua adeguati a consentire l'efficace acquisizione: infatti la lingua deve essere comprensibile, interessante e offrire strutture appena superiori a quelle già possedute dall'alunno, non deve seguire una sequenza grammaticale e non deve essere focalizzata sulle forme ma sul contenuto.

⁷ Secondo Krashen (1982), "High affective filters" come lo stress, l'ansia, le "interferenze" di diversi tipi possono condizionare negativamente il processo di apprendimento. "Low affective filters", che risultano da sentimenti e da vissuto benessere all'interno della classe, possono invece promuovere l'efficacia del processo di apprendimento.

un naturale veicolo di "riciclaggio" della lingua, specie nei momenti di inizio e termine della lezione in classe e nella gestione della classe in genere.

Infine, esso può essere esteso allo *story telling*, alle canzoni, alle attività di drammatizzazione e a compiti più creativi.

Si parla di TPR story telling o TPRS quando i bambini imparano una storia attraverso una serie di attività preparatorie - preparazione del lessico usando figure e azioni, strutture comuni attraverso il metodo TPR - e dopo il vero e proprio story-telling, con l'insegnante che racconta la storia attraverso le azioni che i bambini devono mimare e quindi, quando sono pronti, tentare di riprodurre in piccoli gruppi usando nuovamente le azioni e mimando. Una storia che si presta a quest'approccio è "Going on a Bear Hunt" by Rosen, M and H. Oxenbury. or "The Frog Family" illustrated by Phillips. S. in "Young Learners" (Phillips 1993).

Il TPR si associa bene anche alle canzoni. Un esempio tipico di una canzone che include il TPR è "The Hokey Cokey". Invece di insistere sull'immediata riproduzione e ripetizione, l'insegnante dovrebbe accompagnare i comandi della lezione con azioni e far sì che i bambini ripetano semplicemente le azioni fisiche numerose volte per più lezioni. I bambini inizieranno a cantare quando sono pronti. Questo è molto più divertente ed efficace che spezzettare la canzone in "verbal chunks", che gli alunni devono poi imparare a memoria.

Qualsiasi semplice attività di disegno o di creatività può essere inclusa nelle tecniche del TPR. Ad esempio si può costruire una maschera, mentre l'insegnante illustra e dà gli ordini in L2. Il comando va ripetuto numerose volte durante l'esecuzione del comando stesso:

"Take the paper in your hands"

"Fold the paper"

"Cut out two eyes"

"Cut out a nose"

"Cut out the mouth"

"Colour the mask blue".

Anche il Lego è una risorsa spesso dimenticata: si possono fare costruzioni a coppie e a gruppi mentre l'insegnante dà le istruzioni indicando colore, taglia e successione dei mattoncini.

In breve il metodo TPR ha certamente importanza nell'attività ELT dell'alunno, in quanto si dà a quest'ultimo l'opportunità di imparare una lingua nello stesso modo in cui ha imparato la propria lingua madre, con molti input naturali in un rapporto spontaneo con l'ambiente circostante. Il TPR permette al bambino di imparare, facendo, e sviluppa sia le abilità linguistiche che la coordinazione psico-motoria.

E' un approccio multi-sensoriale e rispetta i diversi stili di apprendimento in un modo divertente e motivante.

2. Le canzoni

Introduzione

E' importante ricordare come ci siano sia fattori linguistici che affettivi che richiedono

l'uso della musica in classe. Da un punto di vista linguistico è possibile coprire molti aspetti e funzioni della lingua, così come è possibile sviluppare l'ascolto e il parlato. È divertente, motivante, e facile da apprendere, inoltre la musica può aiutare la memoria a lungo termine.

2.1 Dietro le canzoni

La musica e le canzoni, ancor più della narrazione di una storia, si presentano come una sorgente di input nell'apprendimento della propria lingua, uno strumento spesso usato per calmare o intrattenere il bambino. Le canzoni sono di solito la prima forma estesa di linguaggio abbastanza complesso e ricco che il bambino è capace di produrre. Lo stesso accade nella classe di L2: attraverso le canzoni i bambini sono in grado di produrre un'ampia gamma di strutture e una ricca varietà di parole in un contesto naturale e spontaneo.

La musica ha anche il vantaggio di aiutare la memoria, di insegnare a usare entrambi gli emisferi cerebrali e di adattarsi ai bambini con diversi stili di apprendimento⁸ (visivo, verbale e cinestesico ecc). La musica può anche contribuire alla creazione di un'atmosfera accogliente e permette l'espressione di emozioni e il senso d'appartenenza al gruppo, attraverso la partecipazione di tutti gli studenti all'attività.

E' risaputo che le canzoni hanno anche l'abilità di comunicare energia positiva, un senso di armonia e di serenità che promuove un ambiente positivo di apprendimento. Le canzoni possono anche essere usate in classe come una fonte di input comprensibile, offrendo un modello piacevole di presentazione e di pratica della lingua, specialmente se la canzone coinvolge azioni e comandi.

Le canzoni possono aiutare il rinforzo, consolidare lessico e strutture, favorire l'esercizio delle abilità di ascolto e insegnare suoni e il ritmo, tanto quanto offrire una introduzione alle tradizioni e folklore di un paese straniero. Le canzoni sono anche utili attività che propongono un rituale per iniziare o terminare la lezione in modo piacevole. Come per i giochi, possono venire utilizzate per variare il passo della lezione o l'attività o concedere ai bambini una pausa.

E' importante scegliere canzoni con frasi abbastanza brevi e molte parole ripetute per l'attività di ELT in classe, altrimenti occorrerà molto tempo per memorizzare ed eventualmente produrre. Questo può essere poco motivante sia per l'insegnante che per l'alunno. I bambini più grandi possono essere incoraggiati a portare canzoni pop, canzonette pubblicitarie o temi di canzoni che ascoltano alla radio e alla televisione o a casa con i genitori. Non crediate che solo i bambini di cinque anni si divertano con le *nursery rhymes* o con le canzoni tradizionali!

Molte canzoni possono essere un punto di partenza per argomenti e attività interdisciplinari. L'attenta scelta di una canzone può anche essere un modo di organizzare un percorso per gli allievi più giovani. Ci sono molte canzoni per insegnare numeri, lettere, spelling, animali, famiglia, cibo, strumenti musicali, il tempo e festività, per ricordarne solo alcuni.

⁸ Si veda Gardner, H. (1993), *Multiple Intellegences: The Theory in Practice*. HarperCollins Publishers.

Una canzone può essere sfruttata nel modo migliore usando una sequenza di attività per canzoni correlate al tema, al lessico e alle strutture. E' importante sfruttare tutto il materiale al massimo e non semplicemente offrire la traduzione della canzone, sebbene in alcuni casi la traduzione di singole parole difficili sia una necessità. Prendersi il tempo per insegnare la canzone e programmare l'attività per più di una lezione può rendere la canzone maggiormente divertente e memorabile.

Le canzoni TPR propongono una sequenza naturale di attività e sono forse le migliori da usare con i bimbi più piccoli; infatti non pongono grandi problemi di significato, possono essere rappresentate con la mimica e le azioni e imparate seguendo il metodo TPR, offrendo ai bambini molto input per interiorizzare l'attività, mettendo in pratica i comandi prima di produrre le parole. Può spesso essere una buona idea permettere ai bambini di ascoltare alcune volte e battere le mani a ritmo prima che l'insegnante dia i comandi.

Nessuno mette in discussione che le canzoni siano uno strumento fondamentale nell'insegnare ai bambini una L2 per molte ragioni pedagogiche, linguistiche ed emotive. Ciò che accade spesso, però, è che esse vengano considerate semplicemente come una ricompensa a un'attività altamente divertente, ad esempio traducendole in L1, ignorando il bisogno di un'attenta sequenza di attività integrate per la presentazione e l'insegnamento della canzone stessa.

2.2 *Rhymes and chants*

Rhymes e *chants* offrono frasi brevi e ripetitive frasi che possono essere usate per rinforzare molte strutture e argomenti; inserite in ogni fase della lezione, danno la possibilità di un lavoro spontaneo e divertente sulle parole inglesi, l'accento e il ritmo, per i quali i bambini hanno una naturale predisposizione. I bambini usano *rhymes* e *chants* con i compagni in modo spontaneo, con espressioni come "I'm better than you", "You can't catch me" ("Sono meglio di te", "Tu non riesci a prendermi"); e nei giochi più comuni in cortile.

Le caratteristiche della ripetizione e la presenza di azioni favorisce gli studenti più deboli o quelli con difficoltà di apprendimento; queste attività si dimostrano meno discriminanti per gli alunni più deboli, vengono rispettati i diversi stili di apprendimento, le dinamiche positive del gruppo e l'apprendimento cooperativo sono incoraggiati in quanto gli studenti devono lavorare insieme nelle fasi di produzione. Sia *chants* che *rhymes* sono utilizzabili anche con i bimbi più piccoli per aiutarli a sviluppare le abilità di comprensione e produzione orale. A questa età gli alunni non possono ancora produrre molto autonomamente: attraverso l'uso di *chants* e *rhymes*, si sviluppa una certa *fluency* e ne risulta un senso di gratificazione.

Le filastrocche, in particolare, sono come esercizi ripetitivi sul linguaggio, ma sono resi più vivaci dalle rime, le azioni e i contesti divertenti per l'esperienza del bambino; esse inoltre, si prestano ad essere ripetute in molti diversi modi: lentamente, velocemente, in modo arrabbiato o triste aiutando l'espressione di diverse emozioni.

L'inglese è una lingua basata sul ritmo: con *rhymes* e *chants* l'allievo è obbligato a mettere gli accenti nei modi giusti e a rispettare le forme deboli e forti degli stessi. Le *nursery rhymes* tradizionali hanno una tipica melodia ben conosciuta, mentre nelle *chants* qualsiasi ritmo può essere usato da accompagnare con le parole. Alcune *rhymes* possono naturalmente essere cambiate per motivazioni didattiche.

Sia *rhymes che chants* possono essere usate per rinforzare le strutture linguistiche. Le *jazz chants* sono comunque particolarmente flessibili e ogni elemento lessicale o struttura linguistica può essere accompagnata da un ritmo. Possono servire a insegnare i mezzi di trasporto, gli avverbi di frequenza, le domande con "does" e "why", insomma una vasta gamma di elementi linguistici. Gli elementi lessicali possono essere via via uniti nel corso di una *chant*, spesso attraverso stimoli nati da immagini o da ciò che i bambini decidono da soli.

Chants e rhymes possono anche essere utilizzate nello story-telling, nel role-play e nelle attività di drammatizzazione. L'insegnante può ad esempio suggerire le parole (come un suggeritore a teatro), per consentire agli alunni di concentrarsi sull'espressione dei sentimenti e delle diverse personalità, attraverso il linguaggio del corpo e la gestualità.

Le *nursery rhymes* sono chiaramente meno versatili delle *chants* dal punto di vista linguistico, tuttavia possono avere un compito importante nel comunicare tradizioni e culture.

Si veda, ad esempio, la *rhyme* "Polly put the kettle on"

Polly put the kettle on
Polly put the kettle on
Polly put the kettle on
We'll all have tea.

Sukey take it off again
Sukey take it off again
Sukey take it off again
They've all gone home (traditional)

Il testo può introdurre una lezione culturale sul tè e sul suo ruolo nei discorsi degli inglesi, magari anche insegnando ai bambini a preparare una tazza di tè.

Chants e rhymes sicuramente saranno inefficaci, se non ci sono attività costruite su di esse tali da far sì che l'alunno possa comprendere il senso di ciò che sta facendo. Occorre porre molta attenzione nel presentare la lingua, familiarizzare l'alunno con il ritmo e fornire diverse occasioni di ripetere. Non è certamente consigliabile cercare di fare tutto nello spazio di una sola lezione, ma semmai costruire gradualmente un percorso con fasi e tecniche attentamente graduate.

Follow up activities non devono essere trascurate e potrebbero includere *puzzles*, labirinti, giochi di *matching*, disegni, *role-play*, attività di scrittura o anche la registrazione della performance del bambino. Attività di questo tipo danno agli alunni la possibilità di riflettere e di consolidare e una bella gratificazione nel produrre qualcosa di compiutamente concreto.

Rhymes e chants sono ottimi strumenti per sviluppare la lingua che serve per la vita della classe. Tutto sommato, benché messi in ombra dalle canzoni e dai giochi, *rhymes e chants* sono pieni di grandi potenzialità, sfortunatamente non sfruttate a pieno e spesso escluse dal repertorio dell'insegnante. E' sicuramente giusto iniziare a sperimentare semplici *chants* e via via costruire liste di *chants e rhymes* tematiche da introdurre nei momenti più adatti della lezione.

3. Lo storytelling

Introduzione

Le attività di storytelling rivestono un ruolo di primaria importanza sia nel processo educativo dei bambini, che nell'insegnamento precoce dell'inglese come lingua straniera. La narrazione ha un ruolo centrale nella crescita e nell'educazione dei bambini, in quanto attività motivante e divertente oltre che un esercizio di condivisione sociale. La narrazione stimola atteggiamenti positivi nei confronti della lingua straniera, che è percepita come esperienza reale e completa. Infine, sviluppa l'ascolto e la concentrazione; stimola la fantasia e permette di fare previsioni circa possibili eventi futuri.

3.1 Presentare le storie

La scelta delle storie può essere fatta in base a vari criteri:

- la varietà dei contenuti, finalizzati a creare l'interesse, il divertimento, la voglia di 'rileggere' la storia presentata;
- le caratteristiche stilistiche quali l'utilizzo di rime, ripetizioni, aspetti umoristici, la possibilità di interazione;
- la lunghezza delle storie, chiarezza narrativa, illustrazioni accattivanti.

Ci sono criteri psicologici e culturali⁹ e criteri linguistici per scegliere fra le tante storie disponibili. Per quanto si riferisce ai criteri linguistici, la lingua utilizzata durante la narrazione di storie dovrebbe presentare modelli simili alla lingua parlata, rime, suoni onomatopeici, una corretta intonazione, ripetizioni lessicali, opportunità di imitazione per incoraggiare l'uso della memoria e per stimolare i bambini a fare previsioni al fine di migliorare la fiducia in se stessi e nelle proprie abilità.

Come prima fase didattica, individuiamo la presentazione della storia. L'introduzione dovrebbe suscitare la curiosità nei bambini e catturare la loro attenzione, fornendo la motivazione all'ascolto. Le attività di pre-lettura dovrebbero proporre una lettura delle illustrazioni e/o attività di disegno o di mimo che serviranno per presentare o ripassare i vocaboli e le strutture linguistiche chiave.

Seguirà la narrazione della storia, dove le attività di presentazione dovrebbero poi essere seguite da una prima narrazione focalizzata sulle abilità di ascolto e produzione orale. I bambini possono essere incoraggiati a partecipare, mimando o riproducendo i suoni dialoghi o ritornelli.

Le attività che si possono far seguire alla lettura di una storia sono di due tipi:

- multisensoriali: disegni, attività manuali, danze, giochi, *storytelling*, rappresentazioni; queste servono a sviluppare l'autostima e la voglia di imparare;
- basate sulla lingua o sul testo: *matching*, *labelling*, *drills*, *gap-filling* or

⁹ Ellis, Brewster (1991), *The Storytelling Handbook for Primary Teachers*, Harlow, Longman.

sequencing exercises

Tutte queste attività possono esser svolte a coppie o in gruppo.

Quando si presenta una storia occorre attenersi a criteri chiave quali la scelta attenta e ragionata degli argomenti sia come varietà che come significatività, l'analisi degli aspetti narrativi sia linguistici che stilistici e l'importanza degli aspetti grafici.

Una introduzione accattivante e attività linguistiche e/o basate sul TPR (si veda ad es. Gerngross and Puchta, 1996¹⁰) sono gli elementi che rendono lo *story-telling* efficace e coinvolgente.

3.2 Dall'ascolto alla produzione

Sono possibili una grande varietà di esercizi usati durante le attività di *storytelling*, che collegano la fase ricettiva di ascolto agli elementi di interazione e riproduzione dei principali aspetti linguistici presentati con la narrazione. Proponiamo di seguito alcuni esempi di queste attività.

Listen and Repeat: esercizi usati con le storie che contengono ripetizioni lessicali e ritornelli. L'ascolto di parole ripetute più volte permette ai bambini di fare previsioni ed aumenta la fiducia nelle loro abilità di comprensione.

Listen and Discriminate: esercizi proposti con storie che contengono rime, suoni onomatopeici o ritornelli molto strutturati. Le attività di ascolto sono focalizzate sulla presentazione di suoni simili: si richiede di discriminarli e stabilire se sono affini o diversi. Questi ultimi sono molto utili se riferiti a suoni frequenti nella lingua inglese, ma insoliti nella lingua italiana.

Listen and Do: i bimbi ascoltano per poter eseguire semplici e brevi istruzioni con esercizi di TPR quali, ad esempio, 'Simon says'. Altri esercizi simili sono, per esempio, ascoltare per poi disegnare o colorare elementi della storia (lavorando su colore, forma, dimensione); ascoltare per indovinare l'identità di uno dei personaggi; ascoltare per abbinare la parola orale ad una immagine.

Look, Listen and Repeat: in questo tipo di esercizio l'insegnante indica una immagine che illustra un nuovo elemento lessicale dicendo "Look! It's a..." . I bambini ripetono quindi in coro la parola esaminata per esercitare la loro pronuncia. L'insegnante controlla la comprensione e la pronuncia poi in un secondo tempo con una nuova domanda: "What's this?"

Listen and participate: i bambini partecipano alla narrazione della storia ripetendo le parole chiave suggerite dall'insegnante mentre la storia viene narrata nuovamente. L'insegnante presterà particolare attenzione alle pause, all'intonazione della voce, all'uso di stimoli visivi, alle espressioni del viso e alla possibilità di coinvolgere attivamente i bambini nella narrazione stessa.

Le attività di *storytelling* offrono opportunità per stimolare le abilità ricettive e produttive. Grazie alla narrazione, si esercita l'orecchio all'ascolto di nuovi suoni, parole e frasi, oltre a ripassare e consolidare altri elementi linguistici. I bambini

¹⁰ Gerngross, G. & H.Puchta. (1996). *Do and Understand: 50 action stories for young learners*, Harlow, Longman. Il testo offre moltissime attività di TPR dove la lingua da apprendere è presentata insieme a movimenti da eseguire.

reagiscono a ciò che hanno ascoltato attraverso azioni, istruzioni, identificazioni e ripetizioni. Successivamente le attività di comprensione possono coinvolgere anche materiali scritti.

3.3 Burattini e sussidi visivi

Burattini, immagini e gestualità sono importantissimi al fine di rendere le attività di storytelling efficaci, soprattutto quando i bambini iniziano lo studio di una lingua straniera in età precoce. I bambini ricordano le parole come se fossero immagini; storie accompagnate da immagini vivaci e colorate e da stimoli non verbali facilitano il processo di memorizzazione.

I burattini sono particolarmente efficaci nella fase di presentazione del lessico, durante la narrazione e nelle attività che la seguono, nel creare interesse e motivazione, nell'aiutare i bambini a entrare in relazione con la storia, a identificarsi personalmente con i personaggi e le situazioni e nel facilitare concentrazione e memorizzazione.

In ultima analisi, i burattini sono molto versatili e i bambini stessi riescono a costruirli utilizzando materiali nuovi o riciclati; i pupazzi possono il ruolo del presentatore, del partner che dialoga con l'insegnante o far parte di una rappresentazione animata. La varietà di possibilità offerte dai burattini favorisce un approccio multisensoriale che stimola l'acquisizione di nuovi input linguistici.

Le Attività manuali per immagini presentano una delle fasi più significative dello storytelling. Le immagini disegnate o dipinte dai bambini possono essere usate per ri-narrare visivamente la storia ed eventualmente formare un libro. Posters, immagini ed illustrazioni varie possono essere ritagliate e assemblate in collage tematici collegati alla storia. Sussidi visivi quali la lavagna, cartelloni, immagini, *flashcards*, *realia*, internet, CD ROM, e audiovisivi, forniscono degli stimoli visivi che aiutano i bambini a comprendere quanto hanno ascoltato. I supporti visivi chiariscono il significato dei vocaboli usati nella narrazione e possono essere impiegati come sollecitazioni a ricordare e ri-narrare la storia. Le immagini video che accompagnano la narrazione o che presentano la storia stessa, forniscono un supporto visivo importante e incoraggiano la previsione di una serie di eventi. Cruciale è la scelta del video affinché sia linguisticamente efficace: dovrebbe essere adatto all'età dei bambini, al loro lo linguistico, vicino ai loro interessi e assicurare la possibilità di rivederlo più volte.

Tutti i tipi di sussidi visivi, dai burattini agli audiovisivi aiutano l'immaginazione e si rivolgono direttamente al bambino ed al suo modo di interpretare il mondo. Essi dovrebbero pertanto essere sfruttati durante tutte le varie le fasi delle attività di *storytelling* al fine di promuovere la partecipazione attiva, chiarire e consolidare gli elementi linguistici, coinvolgere tutti i sensi.

4. Drammatizzazione

Introduzione

L'attività di drammatizzazione si presta per l'insegnamento agli alunni più piccoli per diversi ragioni. E' sicuramente molto motivante che l'alunno possa vedere un prodotto alla fine di un processo I bambini hanno già familiarità col giocare a "far finta": anche lo studente più tranquillo prende confidenza e perde le inibizioni. La drammatizzazione

sviluppa la cooperazione del gruppo e soddisfa i diversi stili di apprendimento. Può, inoltre, essere usata per argomenti cross-curricolari¹¹ offrendo una ricca varietà di modelli linguistici e una pratica comunicativa e risulta spesso un efficace veicolo per conoscere nuove culture.

4.1 Roleplay

Giocare ai maestri, alle mamme, ai commessi, imitare e copiare gli adulti che li circondano, cioè assumere ruoli è una naturale parte del gioco dei bambini. E' importante, quindi, introdurre il role play nell'insegnamento dell'inglese, non semplicemente per ripetere i dialoghi, ma per far assumere ai bambini dei ruoli, usando, adattando ed estendendo situazioni e strumenti linguistici presi dai libri di testo o da altri materiali e attività dell'insegnamento.

A dispetto della familiarità col role-play, molto spesso i bambini si sentono inibiti e insicuri in lingua 2 e incontrano difficoltà nel trasferire i rituali di espressione delle emozioni nell'ambiente dell'apprendimento della nuova lingua. E' infine consigliabile introdurre l'idea di drama e roleplay con semplici gesti, con piccoli compiti di "recitazione" e varie attività TPR, per esempio, " Mirrors"¹² e "Statues"¹³ o anche lasciare che i bambini inventino movimenti del corpo per esprimere diversi stati d'animo: felicità, tristezza, rabbia, noia, fame, stanchezza, freddo e caldo.

Gli allievi più giovani spesso trovano difficile lavorare a coppie e in gruppi e spesso nell'attuare il role-play è necessario lavorare con tutta la classe sotto la guida dell'insegnante. I libri del primo livello della serie "Ladybird Books"¹⁴ sono ideali per i bambini che iniziano ad esprimersi con il role-play. La lettura di "Just Pretending"¹⁵, ad esempio, permette ai bambini di sperimentare diversi ruoli. Agli alunni possono essere mostrate figure o altri stimoli per indovinare il personaggio; possono venire invitati ad assumere a loro volta ruoli diversi e a ripetere le frasi con le azioni e i toni di voce adatti.

Le chants sono un'introduzione fondamentale al roleplay con l'uso di parole e di azioni attraverso il ritmo e spesso rendono l'aspetto linguistico meno faticoso grazie all'uso dell'intonazione, dell'accento, di elisioni ed altri elementi prosodici. Ciò consente inoltre di esercitare "blocchi" di lingua invece di singole parole. La chant può essere presentata alla classe secondo una precisa sequenza programmata dall'insegnante, dopo la quale i bambini possono assumere i vari ruoli dividendo la classe in due con l'insegnante che lavora come conduttore.

"Mess? What a mess"¹⁶ è una fantastica lettura/chant per iniziare un'attività di gioco di ruoli.

Anche le canzoni e le *nursery rhymes* possono essere un'utile introduzione al role-play. I bambini fanno finta di essere i personaggi che loro incontrano nelle *rhymes*, per esempio "The Grand Old Duke of York" o "Jack and Jill". Questo è spesso più motivante che cercare di far imparare ai bambini brani di lingua piuttosto difficile e

¹¹Per altri riferimenti e contenuti a un corso cross-curricolare: Girard Denis.1991 *English Teacher Guide*, New Edition Harlow: Penguin. (Chapter 9, *English across the curriculum*).

¹² Lo studente A mima un'azione: fare la doccia; giocare a calcio; vestirsi; mangiare una mela;
Lo studente B riproduce le azioni come in uno specchio che le riflette.

¹³ I bambini devono riprodurre le forme di oggetti con il loro corpo, mentre gli altri cercano di indovinare.

¹⁴ Ladybird Books, vedi <http://www.ladybird.co.uk/>

¹⁵ "Just Pretending" (Macgregor C., *Off to Schools* - Level 1 Start reading: Ladybird)

¹⁶ "Mess? What a mess" (Macgregor C., *Tiger Clouds* Level 1 Start reading: Ladybird)

arcaica. La canzone "There's a hole in my bucket" può essere efficace con i bambini più grandi per imparare la mimica facciale, la gestualità del corpo e quindi comprendere il dialogo della canzone.

I pupazzi possono essere uno strumento utile nelle attività di roleplay; possono essere usati per introdurre, presentare o esercitare i dialoghi. Inoltre possono permettere un role-play semplificato con tutta la classe, nonché ridurre gli elementi linguistici che devono essere imparati.

Anche le maschere sono apprezzate dai bambini e li aiutano a entrare nel ruolo, così come permettono ai bambini più timidi di superare sentimenti di imbarazzo e di inibizione.

Dialoghi e situazioni possono essere creati con facilità attorno alla lingua e agli argomenti che vengono usati in classe. La situazione e i ruoli possono essere scelti sia dalla vita di tutti i giorni, al supermarket, dal dottore, a scuola o a casa, sia dal mondo della ricca fantasia del bambino con ruoli come principe, principessa, draghi e cavalieri.

Come di consueto un'attenta sequenza di attività è fondamentale per la riuscita e il miglioramento dei processi d'apprendimento.

Il primo passo è assicurare che i bambini possiedano gli strumenti linguistici per portare a termine il role-play. La lingua può essere presentata attraverso azioni, flashcards e tecniche di chiarificazione o attraverso dialoghi da riordinare o collegamenti tra i personaggi, in particolare con alunni più grandi. Se la lingua è già stata presentata, può essere necessario riprenderla con delle attività di warm up.

La seconda fase è di fissare la situazione e rinforzare la lingua presentata. Questo può essere fatto attraverso un'attività guidata che tende alla esplicitazione delle idee, descrivendo la scena, i personaggi e cosa loro dicono l'un l'altro o semplicemente attraverso le immagini, pupazzi o le azioni.

Una volta che si viene a definire il dialogo, questo può essere ripetuto insieme come classe, prima di assegnare ai bambini i loro ruoli. Con i bambini più piccoli è preferibile condurre il role-play come un'attività guidata in classe.

La penultima fase è il role-play vero e proprio. E' ovvio che quest'ultimo necessita di essere ripetuto tante più volte è possibile. Per evitare la noia, è una buona idea per i bambini cambiare compagno, ma mantenendo lo stesso ruolo. Con classi più avanzate si possono introdurre delle attività più impegnative con *information gap role plays*¹⁷ e *role cards*, come illustrato qui sotto.

STUDENT A
You have one pound to spend. How many sweets can you buy?

STUDENT B
You are the shop assistant. These are the sweets and prices.

¹⁷Queste sono attività che richiedono uno scambio di informazioni. Gli studenti hanno diversi pezzi di informazioni e interagiscono per trovare le parti che servono loro per completare il compito che devono svolgere. E' importante che l'informazione sia legata al mondo del bambino, alle sue esperienze.

Bubble gum	50 pence
Chocolate bar	66 pence
Jelly Babies	45 pence
Toffee bar	20 pence
Green Lollipops	10 pence
Red and yellow lollipops	15 pence

Il passo finale è ovviamente il feedback, attuabile in termine di performance o registrazione o di mostra di cartelloni coi dialoghi; questi sono modi efficaci di portare l'attività a una compiuta conclusione.

Il role play è un'attività che può essere adattata a molte situazioni di apprendimento linguistico; è un ottimo strumento per parlare e per esercitare una produzione comunicativa più controllata. E' attraverso il role-play che l'apprendimento linguistico diventa più creativo, comunicativo ed espressivo al livello spesso inconsapevole¹⁸.

4.2 Sketches

Uno sketch è per definizione una piccola parte di uno spettacolo divertente. Lo sketch è un gradino più vicino al role-play, è più semplice della drammatizzazione di una intera commedia con tutti gli atti e le scene. Ha numerosi personaggi, ma tende a ruotare attorno a un particolare evento come un compleanno o un giorno di vacanza. La parte divertente scaturisce da materiale buffo e d'intrattenimento per bambini e anche dalla loro naturale abilità di far divertire gli adulti.

La drammatizzazione nella classe può essere un elemento nuovo per i bambini e loro possono inizialmente mostrare qualche forma di inibizione. Come con l'introduzione al role-play, anche qui è essenziale graduare le attività di drammatizzazione che permettono ai bambini di usare il loro corpo, la mimica facciale e la gestualità come strumento di comunicazione. Brevi attività di mimo possono essere adattate all'uso nei diversi contesti linguistici e inserite nelle diverse fasi della lezione.

Sketches possono essere inventati dall'insegnante o anche in collaborazione con i bambini; possono essere adattati a partire da dialoghi dei libri di testo o da storie semplici o usando alcuni degli EFL sketches per bambini illustrati in *Drama with children* by S Phillips¹⁹.

La maggior parte del tempo non è dedicata alle battute o alla rappresentazione delle scene, ma alla presentazione dei dialoghi della storia in brani comprensibili e manipolabili. Dividere la storia o il dialogo e i suoi contenuti in più di una lezione è forse il modo più efficace di condurre a termine un compito abbastanza complesso.

L'insegnante ha bisogno di esaminare da vicino i contenuti linguistici dei testi scelti e di decidere quali elementi necessitano di essere insegnati. Può essere necessario stabilire il lessico di base. Per esempio, adattando la serie di *Meg and Mog*²⁰ per sketches, occorrerà includere l'insegnamento dei personaggi e altri importanti oggetti ed eventi. Questo, spesso, può essere realizzato con efficacia attraverso immagini, attività di mimo e di Total Physical Response.

Una volta che si è lavorato sull'aspetto linguistico, l'insegnante deve presentare la situazione e i personaggi, attraverso immagini, pupazzi e tecniche di esplicitazione dei

¹⁸ Uno degli aspetti più significativi del lavoro con la drammatizzazione è sicuramente imparare in un modo naturale e non artefatto.

¹⁹ Phillips, S. (1993), *Drama with Children*, Oxford, Oxford University Press.

²⁰ H. Nicoll, J. Pienkowski, *Meg and Mog* (Picture Puffins).

significati, facendo esercitare agli studenti 'prediction skills' e ponendo loro domande specifiche:

"What's this?"

"Who's this?"

"What's his/her name?"

"Where are they?"

"What's happening?"

"What are they doing?"

"Where are they?"

"What are they doing?"

Quindi, la parte del testo che si sta preparando può essere letta usando varie tecniche. Per esempio l'insegnante può usare pupazzi per pronunciare il dialogo o dire le battute e lasciare decidere ai bambini a quale personaggio appartengono: questo aggiunge il vantaggio di controllare la comprensione. L'insegnante, inoltre, può raccontare e mimare le azioni e/o spiegare che cosa è stato detto. Con i bambini più grandi è possibile per l'insegnante dare le battute e chiedere loro di disporle in ordine logico.

Il momento successivo di questo percorso è la produzione. Con i bambini più piccoli è una buona idea rispettare il "silent period" e concedere loro tempo per interiorizzare il linguaggio che viene usato. L'insegnante può leggere i dialoghi di nuovo e permettere ai bambini di mimarli in silenzio o mettere le battute in forma di *chant*, evitando che i bambini inciampino nelle parole e aiutandoli nella memorizzazione.

La procedura si ripete finché tutti gli elementi linguistici siano stati trattati e l'intera storia o sketch sia stata affrontata ed esercitata. All'inizio di ogni nuova sezione, ai bambini deve essere chiesto di recitare ciò che è successo fin lì. L'insegnante può suggerire le battute sino a quando i bambini siano pronti a produrle autonomamente. La maggior parte dei bambini vorrà tentare di produrre i suoni insieme con le azioni, il che facilita la memorizzazione delle battute. Se sono necessari ruoli individuali, la migliore soluzione è ovviamente coinvolgere tutti i bambini, quindi può essere necessario dividere la classe in due gruppi o inventare più personaggi, per quanto è possibile. I bambini possono anche essere usati come speaking props²¹ o narratori. Ai bambini più grandi è richiesto di imparare le battute in gruppi o a coppie; dai bambini più piccoli, spesso ci potremo aspettare solo che imparino a mimare i dialoghi. Ci sono età e abilità linguistiche fondamentali da considerare nel decidere gli scopi finali dello sketch.

Utilizzare degli sketches nelle classi con gli alunni più piccoli può richiedere un investimento di tempo notevole, anche in relazione ai contenuti linguistici e al prodotto finale richiesto. Uno sketch può essere usato per rivedere e consolidare elementi linguistici già presentati o per introdurne di nuovi, attraverso un altro strumento che non sia il libro di testo. E' una tecnica che focalizza l'attenzione sulla comunicazione linguistica e sul significato piuttosto che sulla forma del linguaggio stesso.

²¹Gli alunni potrebbe essere alberi o fiori che parlano o fanno commenti durante la rappresentazione.