IL RUOLO DEL LUDICO NELL'APPROCCIO INTERCULTURALE

Merouane ADDOU[*]

Abstract: *It is known that the movement of language, and with it of the culture components, makes the acquisition inevitably pass through the acquisition of culture. The vastness of the social and cultural distance between the two countries further complicates the situation. In this article, we focus on the role played by playful didactics in the process of language teaching/learning to overcome the difficulties encountered by students in dealing with the cultural aspect. Our interest in the game focuses more specifically on its contribution to the architecture of the imaginary.*

Keywords: *playful, intercultural, identity.*

Introduzione

Oggigiorno, la globalizzazione impone il contatto tra cittadini di diverse lingue e culture che portano modelli culturali diversi « *...des interlocuteurs appartenant, au moins partiellement, à des communautés culturelles différentes, donc porteurs de schèmes culturels différents, même s'ils communiquent dans une langue (apparemment) partagée »* (Blanchet, 2007 :21).

La diffusione delle nuove tecnologie come i social media facilitano questi contatti. Cosi l'apprendimento/insegnamento delle lingue/culture straniere diventa una necessità. Con l'aumento degli apprendenti delle lingue/culture straniere, risulta indispensabile tentare di migliorare i loro processi di insegnamento/apprendimento basandosi sull'approccio interculturale. Questo miglioramento dovrebbe avere come scopo principale: la motivazione degli apprendenti per acquisire una lingua/cultura e la costruzione della competenza interculturale.

In questo contributo teorico proviamo a mettere in luce come, nel processo di apprendimento/insegnamento, il gioco potrebbe contribuire nella costruzione della competenza interculturale strutturando l'architettura dell'immaginario. Proviamo a proporre alcuni tipi di attività ludiche che consentono il suggerimento di nuovi modelli culturali in un clima sereno e piacevole per abbassare il filtro affettivo[1].

Lingua, Cultura e identità

Apprendere una lingua straniera non significa padroneggiare solamente la grammatica e il sistema di segni ma significa anche saperli usare per dialogare e interpretare i prodotti culturali. La lingua non è uno strumento astratto fatto solo di regole e costruzioni

[*] Docente al dipartimento d'italiano all'università Ali Lounici di Blida Algeria. merouaneaddou@yahoo.fr

[1] Secondo la teaoria di Krashen, il filtro affettivo può essere visualizzato come una sorta di difesa che viene abbassata o alzata: la barriera emotiva si alza in situazioni di ostilità e pericolo, diffidenza o mancata sintonia nei confronti dell'insegnante In situazioni di sintonia, rilassatezza e affetto, viceversa, il filtro consente il passaggio dell'input e la situazione emotiva favorevole facilita la memorizzazione .

BDD-A30035 © 2018 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.77 (2026-11-18 10:56:04 UTC)

morfosintattiche, ma è il veicolo di una cultura specifica. La descrizione di una cultura richiede l'uso dello strumento linguistico.

Secondo Vygotskij, la mente è un prodotto sociale e culturale cioè il funzionamento della mente ha origini socio-culturali. La cultura e il linguaggio svolgono un ruolo molto importante nella formazione della mente. Il linguaggio genera e precede il pensiero.[1]

Secondo Titone (1996), il comportamento linguistico è l'espressione della personalità individuale e sociale di ogni essere umano. La lingua è associata a un significato culturalmente determinato e pragmatico, ed è, inoltre, espressione del mondo interiore del parlante, della sua personale filosofia di vita, della sua coscienza.[2]

Secondo Bruner (2001), apprendere una lingua significa anche imparare i modelli culturali collegati a quella lingua. Per essere capace d'interagire in modo efficace e integrare un sistema sociale, si deve possedere oltre alla padronanza linguistica, una buona padronanza socio-culturale della cultura di appartenenza[3].

Nel processo di acquisizione di una seconda cultura, l'apprendente subisce una sorta di acculturazione, cioè un graduale adattamento a un target culturale senza però abbandonare o rinunciare all'identità nella lingua e cultura nativa. La distanza sociale tra due culture rappresenta un fattore fondamentale che influenza l'acculturazione così come riferito da Acton e Walker de Felix (1986)[4].

Il concetto di identitàè strettamente legato a quello di cultura e sensibile ai suoi mutamenti, dal momento che ogni individuo utilizza, per orientarsi nella realtà, i modelli cognitivi, comportamentali e valoriali veicolati dalla cultura di appartenenza.Di conseguenza, uno degli effetti più comuni dei momenti di transizione culturale è proprio la crisi di identità, spesso accompagnata da quel fenomeno che, fin dagli anni Cinquanta, l'antropologa afro-americana Cora Du Bois definiva *shock culturale,* vale a dire l'insieme di reazioni emotive ed esistenziali conseguenti alla perdita di modelli, segni, simboli culturali familiari, nel corso di esperienze nuove, incomprensibili, prive di significato. Le differenze rispetto alla propria cultura, spesso, non vengono capite e provocano uno shock culturale. Tali differenze possono portare a repressione, regressione, isolamento e rifiuto. Un altro fattore influente è la distanza sociale.

Distanza sociale

È la prossimità cognitiva e affettiva di due culture che vengono a contatto in un individuo. Si riferisce, quindi, alle differenze che esistono tra le due culture. Più grande è la distanza sociale tra due culture più forte è la difficoltà di imparare una seconda lingua e viceversa; come afferma Valdes (2010:40),

> Schumann's hypothesis is that the greater the social distance between two cultures, the greater the difficulty the learner will have in learning the

[1] Vedi: https://www.grazianoserragiotto.it/wp-content/uploads/2011/08/Il-binomio-lingua-cultura.pdf
[2] Vedi: https://www.itals.it/sites/default/files/Filim_didattica_it_prospettiva.pdf
[3] Vedi: http://venus.unive.it/filim/materiali/accesso_gratuito/Filim_didattica_it_prospettiva.pdf
[4] Vedi: http://venus.unive.it/filim/materiali/accesso_gratuito/Filim_didattica_it_prospettiva.pdf

BDD-A30035 © 2018 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.77 (2026-11-18 10:56:04 UTC)

second language, and conversely, the smaller the social distance, the easier the language learning situation[1].

Una delle proposte recenti della metodologia moderna che cerca di risolvere questi problemi sonola ludolinguistica e la glottodidattica.

Ludolinguistica e glottodidattica

Secondo G.Dossena la voce "ludolinguistica" è un termine che lo Zingarelli così registra nel 1998: «branca di linguistica che si occupa di giochi e combinazioni lessicali». L'uso delle attività ludiche, come strumento didattico, mira a promuovere un coinvolgimento totale dello studente. Esse consentono un apprendimento spontaneo motivando l'apprendente e facendogli provare piacere. È una modalità puramente operativa tipica del *gioco* che si traduce in semplici tecniche didattiche divertenti e non ansiogene, permettendo all'apprendente di attivare ed esercitare le sue capacità linguistiche e cognitive; e che ha come scopo principale rendere il clima della lezione più sereno e piacevole, tipicamente come i metodi umanistico affettivi (Caon, Rutka, 2004). "La glottodidattica ludica, quindi, si può sinteticamente definire come una metodologia che traduce in modelli operativi i principi dell'approccio umanistico-affettivo e di quello comunicativo". (Caon e Rutka, 2004:11).

Obiettivi della glottodidattica ludica

Secondo Gardner (1983, 1993, 1999), la glottodidattica ludica valorizza diverse intelligenze e non solo la logica e la linguistica. L'attenzione dell'apprendente gira verso il significato veicolato dalla lingua e non sulla forma linguistica, cioè la ludicità favorisce il principio che Krashen chiama the rule of forgetting. Secondo questo principio, l'acquisizione di una lingua è migliore quando si dimentica che se la sta imparando. Permette, anche, di attenuare tutte le difficoltà e le resistenze psico-affettive e l'attivarsi di quel meccanismo, sopracitato, che può bloccare il processo di apprendimento, denominato dallo stesso studioso Krashen filtro affettivo.

Sull'importanza del gioco Francipani (1992:v) sostiene che: " il gioco è il modo più giusto per conoscere, per capire tante cose, per formarsi una mentalità creativa. Il gioco chiede una partecipazione globale dell'individuo. Il gioco comunica attraverso i sensi". In altre parole, la creatività dei discenti è facilitata con l'uso del gioco perché giocando, si fissano regole di grande tolleranza e spesso non rigidi. Quest'ambiante rilassante e motivante cancella le frontiere dell'immaginazione e della curiosità di scoprire tutto sull'altra lingua/cultura.

Il Gioco

Secondo F.Caon, nell'esperienza ludica si integrano diverse componenti, con diverse prevalenze a seconda delle tipologie di giochi. Citiamo, in particolare, tre componenti significative per la nostra ricerca:

. ***affettive***: ad esempio, il divertimento, il piacere, la motivazione al gioco;

[1] TN più grande è la distanza sociale tra due culture più forte è la difficoltà che l'apprendente incontrerà nell'imparare una seconda lingua e viceversa, minore è la distanza sociale, migliore sarà la situazione di apprendimento.

BDD-A30035 © 2018 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.77 (2026-11-18 10:56:04 UTC)

. ***culturali***: ad esempio, le regole specifiche, le modalità di relazione e le ritualità che precedono, accompagnano e chiudono il gioco;
. ***transculturali***: ad esempio, la necessità delle regole e la necessità, affinché vi sia gioco, del rispetto delle stesse.[1]

Vale a dire che l'insegnamento delle lingue con il gioco consented'imparare la lingua sviluppando molteplici competenze in un ambiente rilassante e motivante. La componente affettiva è fondamentale perché contribuisce nell'abbassare il filtro affettivo e quindi di sbarazzarsi degli ostacoli causati dalla diversità culturale.

Caratteristiche fondamentali del gioco

Rota (1994:36) afferma che:

> Caillois […] individua i tratti distintivi del gioco inteso come attività:
> - Libera, in quanto il giocatore sceglie liberamente di giocare, senza alcuna imposizione;
> - Separata, in quanto il gioco si svolge in uno spazio circoscritto e in un tempo limitato;
> - Incerta, perché l'esito del gioco o della competizione fino alla fine si conosce;
> - Improduttiva, cioè non creatrice ne di beni ne di ricchezza;
> - Regolata, perché sottoposta a precise leggi stabilite in anticipo;
> - fittizia, perché l'attività che si svolge in quel momento è qualcosa di nettamente diverso dalla vita quotidiana.

Vale a dire che nel gioco non si obbliga nessuno a giocare se non vuole. I suoi limiti di spazio e di tempo sono prefissati. Anche se le regole sono predefinite, lo svolgimento ed il risultato del gioco sono imprevedibili. Esso non crea ricchezze ed elementi materiali. L'attività ludica è gestita da regole che si instaurano momentaneamente. Chi gioca è consapevole di star giocando, quindi sa che si trova in una realtà diversa o in una irrealtà rispetto alla vita normale.

Competizione e cooperazione nel gioco

Tra gli aspetti negativi del gioco l'eccessiva competitività tra i discenti che può rendere l'attività ludica controproducente. La competizione è essenziale nell'attività giocosa e permette di automisurarsi e anche di misurarsi con gli altri. La collaborazione è anche fondamentale perché è considerato come fase iniziale della formazione alla tolleranza e all'accettazione del diverso. Danesi sostiene che: "l'insegnante dovrà sempre cercare un ambiente amichevole e funzionale alla socializzazione invitando gli allievi a collaborare"(2001:170). Il docente deve focalizzare la sua attenzione su questi due elementi fondamentali del gioco. L'arduo compito del docente di mantenerli sottocontrollo condiziona lo stato del filtro affettivo. Danesi afferma che l'insegnante: "dovrà sempre cercare di eliminare eventuali aspetti negativi del gioco competitivo" *ibidem*.

[1] Vedi : https://www.giuntiscuola.it/sesamo/cultura-e-societa/punti-di-vista/-la-glottodidattica-ludica-nelle-classi-plurilingui-ad-abilita-differenziate/

BDD-A30035 © 2018 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.77 (2026-11-18 10:56:04 UTC)

Scelta del gioco in classe

Come affermato da Caon e Rutka (2004:54), l'uso del ludico in classe richiede:

- Fissare l'obiettivo mirato per avere un'idea sull'attività ludica opportuna.
- Scegliere il tipo di gioco anche rispetto alle caratteristiche del gruppo-classe.
- Informare l'apprendente in modo esplicito degli obiettivi mirati delle tecniche ludiche.
- Articolare in modo logico le fasi delle attività suggerite.
- Delimitare con cura il tempo dedicato a ogni attività.
- Assicurarsi che gli studenti hanno capito le regole delle attività ludiche.
- Mantenere sotto controllo la partecipazione attiva di ogni studente.
- Individuare le difficoltà che emergono durante il lavoro in classe e preparare nuove attività per superarle.
- Evitare la competizione eccessiva che può alzare il filtro affettivo.
- Concludere con un momento di riflessione, di fissazione degli aspetti grammaticali e linguistico-comunicativi.
- Scegliere un modo di valutazione che consente di rivedere e correggere le tecniche da usare in seguito.

Conclusioni

Dopo questa presentazione teorica che serve come quadro concettuale per future sperimentazioni, concludiamo che l'apprendimento di una lingua straniera richiede l'apprendimento della cultura che veicola, cioè significa anche imparare i modelli culturali collegati a quella lingua. La diversità dovuta alla distanza socioculturale può ostacolare il processo di apprendimento/insegnamento della lingua straniera. L'uso delle attività ludiche, come strumento didattico, consente un apprendimento spontaneo motivando l'apprendente e facendogli provare piacere. La componente affettiva del giocopuò essere sfruttata per abbassare il filtro affettivo provocato dalla diversità. Il gioco incita alla creatività e all'immaginazione. Essendo un'attività libera che non obbliga nessuno a giocare, l'accettazione delle regole del gioco instaura un gran margine di tolleranza che può essere sfruttata nell'educazione all'intercultura. Una buona scelta delle attività suggerite in classe e applicate in modo giusto può dare ottimi risultati.

Bibliografie e sitografie

Blanchet P., « L'approche interculturelle comme principe didactique et pédagogique structurant dans l"enseignement/apprentissage de la pluralité linguistique », 2007, dans Synergies Chili n°3, p.21-27.

Caon, F., S. Rutka, La lingua in gioco. Attività ludiche per l'insegnamento dell'italiano L2, Guerra, Perugia 2004

Danesi, M., Manuale di tecniche per la didattica delle lingue moderne, Armando, Roma 2001

Dossena, G., Il dado e l'alfabeto. Nuovo dizionario dei giochi con le parole, Zanichelli, Bologna, 2004.

Francipane, M., Ludogrammi: le parole giocose: pratica dei giochi linguistici: come capire, come risolvere, come inventare, con centinaia di esempi e giochi da fare e rifare, Mursia, 1992.

Mollica, A., Ludolinguistica e Glottodidattica. Prefazione di T.De Mauro. Postfazione di Stefano Bartezzaghi, Guerra, Perugia, 2010.

BDD-A30035 © 2018 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.77 (2026-11-18 10:56:04 UTC)

Rota, I., Il dibatito tra sport e cultura nel rpimo novecento spagnolo, Morelli, G (ed.), Ludus, gioco, sport, cinema nell'avanguardia spagnola, Jaca book, 1994.
Valdes, J., Culture Bound: Bridging the cultural gap in language teaching, Cambrige Univ Press, Cambridge, 2010.

https://www.gerflint.fr/Base/chili3/blanchet.pdf
https://www.giuntiscuola.it/sesamo/cultura-e-societa/punti-di-vista/-la-glottodidattica-ludica-nelle-classi-plurilingui-ad-abilita-differenziate/
https://www.grazianoserragiotto.it/wp-content/uploads/2011/08/Il-binomio-lingua-cultura.pdf
https://howardgardner01.files.wordpress.com/2012/06/443-davis-christodoulou-seider-mi-article.pdf
https://www.itals.it/sites/default/files/Filim_didattica_it_prospettiva.pdf
http://venus.unive.it/filim/materiali/accesso_gratuito/Filim_didattica_it_prospettiva.pdf

BDD-A30035 © 2018 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.77 (2026-11-18 10:56:04 UTC)