# Italiano con l'immaginario

Tre canovacci di *simulation globale*
2ª edizione riveduta

Sandra Montali

bu,press
bozen
bolzano
university
press

unibz

Freie Universität Bozen
Libera Università di Bolzano
Università Liedia de Bulsan

# Italiano con l'immaginario

**Tre canovacci di *simulation globale***
**2ª edizione riveduta**

**Sandra Montali**

bu,press
bozen
bolzano
university
press

Cover Design: DOC.bz / bu,press
Illustrazioni: Benno Simma
Stampa: Druckstudio Leo, Frangarto

© 2013 by Bozen-Bolzano University Press
Libera Università di Bolzano
Tutti i diritti riservati
2ª edizione riveduta, 2016

www.unibz.it/universitypress

ISBN 978-88-6046-094-3

This work—excluding the cover and the quotations—is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

# Indice

Prima di partire.....9

*Parte prima* – In teoria

1. La *simulation globale* .....13

2. Antefatti – Simulare nella didattica delle lingue .....14
   - 2.1 Gioco dei ruoli .....15
   - 2.2 Progetto.....16
   - 2.3 Studio di casi.....16
   - 2.4 Simulazione classica.....17
   - 2.5 Simulazioni per apprendere lingua .....18
   - 2.6 Differenze fra simulazione classica e globale .....20

3. Aspetti metodologici .....21
   - 3.1 Gioco.....21
   - 3.2 Teatro.....22
   - 3.3 Interazione .....24
   - 3.4 L'insegnante – regista.....25
   - 3.5 Aspetti linguistici.....26
   - 3.6 Letterarietà e scrittura creativa.....29
   - 3.7 Educazione interculturale.....30

*Parte seconda* – Avvertenze per l'uso


1. Ingredienti in sintesi ..... 35
2. Obiettivi ..... 35
3. Preparativi ..... 36
4. Fasi di una *simulation globale* ..... 39
5. Fasi di un singolo modulo ..... 40
6. Come cominciare ..... 41
7. Altri titoli ..... 41
8. Trucchi del mestiere ..... 42
9. Nuove tecnologie ..... 53


*Parte terza* – Tre Canovacci


Canovaccio 1 – L'Hotel ..... 57

1. Preparativi ..... 59
2. Associazioni ..... 60
3. Luogo ..... 61
4. Personaggi ..... 64
5. Comunicati e istruzioni ..... 74
6. Avvenimenti e discussioni ..... 77
7. Corrispondenza ..... 80
8. Libro ..... 82
9. Epilogo ..... 84
10. Spunti letterari ..... 85

Canovaccio 2 – Il Palazzo....89

1. Preparativi....91
2. Edificio....92
3. Inquilini....97
4. Biografie....98
5. Relazioni....101
6. In cerchio....104
7. Romanzi....105
8. Altre scritture....109
9. Poesie....109
10. Epilogo....110
11. Spunti letterari....111

Canovaccio 3 – L'Isola....115

1. Preparativi....117
2. Associazioni....118
3. Sulla nave....120
4. Naufragio....122
5. Salvezza....123
6. Isola....125
7. Schede naturalistiche....128
8. Insediamento....130
9. Usi e costumi....132
10. Regolamenti e istruzioni....135
11. Avvenimenti....137
12. Epilogo....138
13. Spunti letterari....139

Bibliografia....143

L'autrice....149

## Prima di partire

Con questo lavoro propongo un viaggio in cui accompagnare gli studenti verso la lingua, tramite varie avventure in mondi immaginari. Si tratta di un modo di acquisire, apprendere e insegnare lingue piuttosto particolare, ma molto colorato e appassionante, che porta l'insegnante a giocare diversi ruoli: lo scrittore, il poeta, il regista o magari anche il capitano della nave.
Cercherò di offrire orientamenti e indicazioni di percorso utili a organizzare questo tipo di spedizione.

A chi mi rivolgo:
In genere a chi insegna lingue.

In particolare a chi insegna italiano:
come lingua 1, lingua 2 o lingua straniera,
in corsi intensivi, in corsi estensivi,
da principianti a progrediti,
con o senza libro di testo,
dalla scuola di tutti gli ordini agli adulti,
in laboratori di scrittura,
in laboratori teatrali,
in laboratori interculturali,
come formazione per insegnanti,
come lavoro di gruppo nel sociale.

Ma anche chi non avrà occasione di cimentarsi integralmente con questo modo di "fare in lingua" potrà cogliere spunti stimolanti, da adattare ad altre situazioni didattiche.
Vorrei chiarire che non sto facendo altro che contrabbandare dall'insegnamento della lingua francese a quello della lingua italiana decennali esperienze, poco conosciute in Italia, basandomi anche sulle esperienze e sperimentazioni svolte in prima persona con la mia vera "maestra" in questo campo, Helga Rabenstein (Cattedra di Romanistica all'Università di Klagenfurt), che a sua volta ha attinto direttamente ai creatori francesi della *simulation globale*.

Nella prima parte del libro si tratteggiano rapidamente le premesse teoriche e metodologiche di questo approccio. La seconda e la terza parte, invece, propongono un vero e proprio manuale di istruzioni utili per un docente che intenda avviare una *simulation globale*. I tre canovacci proposti costituiscono un modello e un repertorio di attività cui attingere anche nella realizzazione di altri temi.

Il messaggio che mi piacerebbe trasmettere a chi insegna italiano come me suona più o meno così: si può imparare lingua con piacere e coraggio, facendo esperienze di un certo livello estetico, senza libro di testo, sfidando gli stereotipi culturali. Si può comunicare significativamente e produrre testi non prevedibili, attingendo alle grandi risorse dell'immaginario presente in un gruppo. Si tratta, in effetti, di una specie di magia, che però si basa su una grande professionalità e su un ricco ventaglio di premesse metodologiche.

## Ringraziamenti

Grazie a Silva Manzardo e Federica Ricci Garotti per i preziosi consigli e a Astrid Parteli per la bella collaborazione.
Un ringraziamento speciale ad Alpha&Beta, che mi ha dato la grande possibilità di sperimentare modelli didattici innovativi.
Infine il più affettuoso ringraziamento a Helga Rabenstein, con cui abbiamo deliziosamente girovagato nelle pagine di splendidi Hotel letterari, e alla mia complice di avventure tra il palazzo e l'isola, Marcella Perisutti.

*parte prima*

# In teoria

# 1. La *simulation globale*

La *simulation globale* rappresenta una versione più ricca e raffinata del concetto di simulazione. Per usare le parole di Helga Rabenstein:

Mentre nei giochi di ruolo e di simulazione si cerca di riprodurre un pezzo di realtà (o di utopia) in tempi piuttosto limitati ed in situazioni precisamente definite, la simulazione globale è un progetto di respiro più ampio, un lavoro di una certa durata per immaginare o (ri)-costruire una porzione di mondo in sé completa e coerente. Questa parte di mondo se da una parte va immaginata in uno spazio piuttosto delimitato – per non perdere la visione d'insieme – dall'altra però deve offrire – all'interno di questo spazio – aperture e possibilità di sviluppo sufficienti a mettere in moto l'immaginazione e la creatività dei partecipanti, mantenendole vive per un certo tempo. (Baur, Montali, 1994, p. 93)

Questo concetto è stato introdotto nella didattica delle lingue da Francis Debyser e Jean-Marc Caré (1995), i quali, ispirandosi a esempi letterari, hanno ideato degli spunti di lavoro che consentissero a un gruppo di discenti di mettere in moto creatività e fantasia per ideare insieme una serie di situazioni e testi significativi, attraverso l'utilizzo della lingua che stanno studiando. Le simulazioni globali più note sono: *L'Immeuble* (Il palazzo), *L'Ile* (L'isola), *Le Village* (Il paese) e *Le Cirque* (Il circo), adatta ai bambini.

Caré e Debyser hanno voluto cercare un modo di collegare le attività linguistiche in un insieme ricco di senso, invece di proporre sempre attività staccate e non coerenti tra loro. La storia, che nasce dalla fantasia del gruppo, ha un aspetto di coerenza e continuità che supera le normali scissioni contenutistiche di un corso di lingua e dà la possibilità di sentirsi all'interno di un tutto che prende e dà forma ai pensieri e alle parole. Si tratta di una specie di "opera aperta", ricca di possibilità di sviluppo.

A differenza delle simulazioni classiche, che portano sempre in sé elementi di semplificazione e partono da situazioni molto precise che esigono la soluzione di un problema, nella simulation globale tutto parte da un luogo che viene ideato insieme e lo studente viene invitato a costruire un pezzo di mondo, come se fosse l'autore di un romanzo.

All'inizio non gli si offre altro che una cornice, all'interno della quale si possa sviluppare una storia complessa, utilizzando diverse tecniche linguistiche e creative. Lo spazio è generalmente limitato: un castello, un'isola, un hotel…
Saranno i partecipanti del gruppo a decidere man mano come strutturare questo spazio-cornice, di quali personaggi popolarlo, che tipo di storie ambientarvi. E la realtà che andranno a progettare e creare, a sua volta, potrà contenere qualcosa di ognuno, ospitandone sogni, desideri o timori, espressi attraverso diverse forme testuali e culturali. I primi passi di una simulation globale sono definiti molto precisamente, ma una volta messo in moto il meccanismo creativo nessuno sa veramente come potrebbe svilupparsi la storia collettiva. La pianificazione si limita a provvedere ai materiali e agli spunti per il lavoro, tutto il resto è un viaggio nell'ignoto per tutti i partecipanti, e anche per gli insegnanti, che a loro volta sono coinvolti in prima persona nel processo. Tutti devono anche saper improvvisare e ogni situazione si presta a delle "variazioni sul tema", come succede in un concerto jazz. Questo è il motivo per cui questa rischiosa tecnica pedagogica produce dinamismo, tensione, impegno e divertimento in tutti i partecipanti all'evento. Ed è anche il motivo per cui si tratta fondamentalmente di un'esperienza da vivere in prima persona.

## 2. Antefatti – Simulare nella didattica delle lingue

Prima di addentrarsi in una presentazione più approfondita della simulation globale, è opportuno fare un passo indietro per capire da dove proviene questa metodologia e quali ne siano in qualche modo gli antecedenti.
Il verbo simulare, dal latino *render simile*, significa anche *far finta, fingere* e in un certo senso si potrebbe osservare come, nella classe di lingua, si faccia spesso finta di essere in altre situazioni, nel tentativo di introdurre la realtà comunicativa del mondo esterno attraverso "trucchi didattici", che comunque, nonostante lo scopo dichiarato di avvicinarsi al mondo reale, hanno in sé un elemento di artificialità. In un insegnamento linguistico sempre più orientato alla comunicazione di lingue vive è comunque diventato irrinun-

ciabile il ricorso a tutte le tecniche che permettono di provare a fare veramente qualcosa con la lingua. Vediamone alcune di seguito.

## 2.1 Gioco dei ruoli

La forma più utilizzata in cui si chiede a uno studente di lingua di simulare qualcosa è il gioco dei ruoli, il recitare piccole scene di vita quotidiana per attivare e memorizzare le strutture linguistiche e lessicali che si stanno imparando. In genere si tratta di situazioni molto pratiche che si presumono necessarie a sopravvivere in un paese straniero: ordinare al bar e al ristorante, chiedere e dare informazioni, fare acquisti, reclamare, in una precisa situazione (in albergo, al negozio di alimentari, in tintoria…).

Ogni volta che si invitano gli studenti a svolgere un'attività di produzione libera orale (in cui si mira a esercitare la *fluenza*) occorre riflettere sul grado di decisionalità da lasciare allo studente, il quale deve sapere se sarà se stesso in classe o se stesso in un'altra situazione, o se dovrà addirittura assumere un'altra identità e trovarsi in un'altra situazione; ad esempio diventare la commessa di un negozio o il cameriere di un ristorante. Inoltre ci possono essere diversi gradi di decisionalità, che prendono forma attraverso un diverso modo di fornire le istruzioni.

Con l'indicazione molto aperta: "Scopri se il tuo compagno legge", si lascia molta libertà allo studente, che può riempire la consegna a modo suo. Diverso risultato si ottiene fornendo un copione più dettagliato in cui si assegna, ad esempio, una parte in una situazione data: "Sei una scrittrice che ha scritto un romanzo rosa e incontri una giornalista che ti vuole intervistare per un articolo su una rivista femminile. Pensa a cosa dirai per conquistare le lettrici…".

Il modo di dare le istruzioni rappresenta concretamente una decisione che va presa dall'insegnante ogni volta che pone gli studenti in una situazione comunicativa: fornire un ruolo, una trama, un copione o dare solamente uno spunto e lasciar decidere allo studente i contenuti, invitandolo a improvvisare?

Nella didattica di tradizione anglosassone si distingue tra *role taking*, cioè una drammatizzazione totalmente guidata, *role making*, in cui la creatività è presente in maniera più decisa e *role play*, in cui libertà del discente è ancora maggiore.

Esiste poi una variante più complessa chiamata *scenario,* elaborata da R.J. Di Pietro (1987), in cui si divide la classe in due gruppi, che supportano i due protagonisti di un'interazione drammaturgica – tratta da un classico della letteratura – preparando e suggerendo le battute del dialogo.
La pratica didattica consiglia di procedere gradualmente da fasi controllate a un sempre maggior grado di libertà e invenzione personale.

## 2.2 Progetto

Un altro modo per cercare di dare un senso più complessivo al lavoro in aula è quello di svolgere dei progetti. In genere il lavoro di progetto assume una forma interdisciplinare e si propone di realizzare un qualche prodotto presentabile anche al mondo esterno alla scuola. Normalmente presuppone una fase di ricerca, anche con l'aiuto di esperti esterni, cui seguono fasi di progettazione, prima, e realizzazione, poi. L'organizzazione del lavoro prevede la sottodivisione e il coordinamento di gruppi e sottogruppi. Spesso è prevista anche una presentazione al pubblico dei risultati.
L'aspetto di finzione è in questo caso rappresentato dal fatto di cercare di comportarsi come se si fosse già dei professionisti nel mondo del lavoro.

## 2.3 Studio di casi

Una forma particolare in cui si prova in classe a "mettersi nei panni di qualcuno" è lo studio di casi. Gli studenti sono invitati a prendere posizione rispetto a una casistica tratta dalla realtà, discutendo insieme la possibile soluzione ai problemi rappresentati da quella specifica situazione. Questo metodo, usato da sempre in giurisprudenza e in psicologia, si rivela molto adatto a trattare nella classe di lingua tematiche psicologiche e sociali e fornire impulso a discussioni, argomentazioni e confronti di opinioni. A partire dal semplice schema del pro e contro si può arrivare a sviluppare capacità argomentative più sottili, sia orali che scritte, con il vantaggio di dare uno spunto concreto e realistico all'articolazione di opinioni, aiutando gli studenti ad esplicitare le proprie graduatorie di valori e a supportarle con argomenti.

## 2.4 Simulazione classica

Il metodo della simulazione, intesa come riproduzione in modo artificiale delle condizioni di un fenomeno reale a fini d'esperimento, è molto utilizzato sia nel campo militare che in quello economico e – naturalmente – nella ricerca scientifica. Una simulazione può assumere forme concrete, come nel caso della simulazione di una battaglia o di un simulatore di volo, ma può anche tradursi in un gioco da tavola, tipo il *Monopoli*, o in un gioco al computer in cui si assumono identità fittizie per giocare insieme storie d'avventura. Nell'addestramento dei manager questo metodo è diffuso per far esercitare le capacità sociali dei futuri dirigenti.
In campo didattico generale le simulazioni classiche cercano di riprodurre in forma ridotta un modello realistico (politico, economico o sociale), in modo da poter provare a risolverne i problemi applicando quanto imparato.
Viene proposta una situazione in cui i componenti del gruppo assumono dei ruoli sociali predeterminati, e vengono posti davanti a problemi da risolvere (*problem solving*) prendendo decisioni ed affrontandone le conseguenze. In questo modo esercitano anche tutte le competenze necessarie per affrontare conflitti, stabilire alleanze, ragionare strategicamente, difendere le proprie opinioni, modificare la situazione data e realizzare un obiettivo o un progetto.
Il passaggio nel campo dell'insegnamento delle lingue straniere è relativamente recente, ma risulta immediatamente evidente il fatto che tutte le transazioni accennate sopra (accordarsi, discutere, confrontare opinioni, decidere soluzioni) richiedano mezzi e strumenti linguistici per essere poste in atto e possano quindi risultare molto efficaci per sperimentare la capacità di recepire e produrre testi in situazioni motivanti.

Secondo Dietmar Larcher (Università di Klagenfurt):
I giochi di simulazione consentono

- di aumentare la partecipazione al processo di apprendimento e la frequenza di interazione tra i discenti;
- di vivere l'apprendimento come un'esperienza di tipo nuovo, che permette cambiamenti negli atteggiamenti o comportamenti abituali, e che rende possibile una comunicazione più aperta ed intensa all'interno del gruppo;
- di far crescere la motivazione al lavoro rispetto al tema […]

I giochi di simulazione favoriscono inoltre la capacità di utilizzare il sapere accumulato per la soluzione di problemi e migliorano la percezione della realtà da parte dei partecipanti. (Baur, Montali, 1994, p. 82)

## 2.5 Simulazioni per apprendere lingua

Per dare un'idea dei vari spunti che il metodo della simulazione ha dato all'insegnamento delle lingue vorrei di seguito accennare ad alcune simulazioni celebri.

*Starpower* di Garry Shirts (1969)
La meta dichiarata di questa simulazione americana è quella di diventare ricchi. Il gruppo viene diviso in tre: quadrati, cerchi e triangoli. Estraendo a sorte i ruoli da carte che hanno la forma del proprio gruppo, in un primo momento i partecipanti non si rendono conto del fatto che i quadrati sono già in partenza molto più ricchi degli altri. Si sviluppa una solidarietà interna ai vari gruppi. A metà gioco il gruppo che sta vincendo ottiene la possibilità di definire nuove regole del gioco a suo piacimento. Ne consegue che il gruppo dominante crea regole a proprio beneficio, provocando proteste e ribellioni da parte degli altri due gruppi. Il gioco può portare a conflitti anche aspri.

Dovendo scegliere tra i maestri della simulazione come metodo per insegnare lingue straniere, non si può non citare Ken Jones, che sin dall'inizio degli anni ottanta ha elaborato simulazioni di diversa lunghezza e difficoltà proposte per l'insegnamento dell'inglese come lingua straniera. Ad esempio:

*Space Crash* di Ken Jones (1984)
Questo gioco di sopravvivenza, molto amato dai docenti di inglese, prevede precise carte di ruolo per 5 profili di esseri spaziali con diverse esigenze di vita (ad es. Cassi ha bisogno di acqua ogni 3 giorni, Draco mangia un cereale che va raccolto ogni 15 giorni e Erid necessita di possibilità di comunicazione). Le informazioni per procedere nel gioco stanno sulle carte da pescare man mano, in una specie di puzzle di comunicazioni che mettono continuamente i partecipanti a rischio mortale. L'esperienza dice che in questo tipo di

gioco anche gli studenti più timidi si mettono a parlare per esprimere le proprie opinioni e per discutere di ipotesi e condizioni che possano portare alla salvezza.

*Nine Graded Simulations* di Ken Jones (1984)
La più grande influenza di Ken Jones sulla diffusione del metodo per l'insegnamento delle lingue si deve alle famose *Nine Graded Simulations,* di diverso argomento e struttura, pensate per portare a produzioni linguistiche progressivamente più complesse. Le 6 più conosciute sono, molto sinteticamente:

*Survival*: gioco di sopravvivenza nel deserto o dopo un naufragio.

*Front Page*: una redazione alle prese con la prima pagina del giornale.

*Radio Covingham*: si tratta di preparare in un tempo dato una trasmissione di 10 minuti per una radio.

*Property Trial*: una specie di *Monopoli* in cui bisogna destreggiarsi nel linguaggio delle tasse e delle leggi.

*Appointments Board*: due gruppi discutono se eleggere come direttore della scuola un tipo liberale o autoritario, cercando di far vincere il proprio candidato.

*The Dolphin Project*: c'è da decidere se approvare la costruzione di un grande centro acquisti con piscina in una piccola città.

Uno di questi giochi di simulazione ha avuto fortuna in Italia, anche per la brevità, che lo rende praticabile rispetto ai tempi di lezione in uso nelle nostre classi. Si tratta di *Prima Pagina,* che si rivela molto utile anche per capire un po' meglio come funziona un quotidiano e che si può descrivere sinteticamente così: