

- L'I distribuisce delle carte su cui avrà scritto dei termini riguardanti un tema e comincia a raccontare una storia che contiene la parola sulla sua carta. Un A continua la storia facendovi comparire la parola scritta sulla propria carta e così via.
- La situazione potrebbe essere molto motivante se gli A sapessero che i racconti vengono registrati e poi raccolti su un CD o MP3 che, in seguito, verranno resi disponibili.

26

Simulazione di situazioni quasi reali, gioco di ruolo sociale

Obiettivi

A differenza dei semplici giochi di ruolo, illustrati nella scheda 8, in questo caso si tratta di rappresentazioni più propriamente teatrali con istruzioni più dettagliate. In questa situazione viene sviluppata la capacità argomentativa, l'uso più cosciente ed elaborato della lingua e dei mezzi non verbali (gestualità, mimica) e la capacità di mettersi in scena in modo convincente. A seconda del tema le scene contribuiscono anche ad ampliare le strategie retoriche e il lessico tematico.

3a-9a cl.

30-45 min.



Materiale:
Ev. pochi oggetti.

Svolgimento:

- L'I illustra una situazione con un certo potenziale di conflitto e tensione. Esempi:
 - a) A scuola due alunni litigano perché uno dei due ha rotto, senza volerlo, la matita dell'altro.
 - b) Durante il tempo libero due bambini del luogo prendono in giro due bambini immigrati che sono appena arrivati nel paese.
 - c) Durante le vacanze nel paese d'origine due giovani del luogo prendono in giro una ragazza che è lì in vacanza.
 - d) A cena a casa: il figlio vuole fare qualcosa su cui i genitori non sono assolutamente d'accordo (come p. es. prendere un cane o andare in discoteca).
- Intavolare una discussione di gruppo o di classe su come gli A agirebbero in questa situazione. Ecco alcune domande possibili: Come ti sentiresti in questa situazione? Che cosa ti verrebbe in mente? Come ti comporteresti concretamente? Quali soluzioni realistiche vi sono?
- Eventualmente fare un giro di ripetizione delle espressioni linguistiche utili (cfr. "Osservazioni").
- Breve discussione su quali criteri devono essere presi in considerazione per le singole rappresentazioni (p. es. plausibilità della soluzione, qualità della lingua, chiarezza e comprensibilità). I criteri devono essere trasparenti e noti a tutti. È conveniente usare una griglia dei criteri (cfr. cap. 4c dell'introduzione).
- Gli A vengono divisi in gruppi oppure si organizzano in gruppi da soli. Hanno 10-15 min. di tempo per preparare la loro rappresentazione che deve durare al massimo 5-8 minuti.



- I gruppi inscenano le loro soluzioni. Dopo ogni presentazione (nel caso di pochi gruppi questa avverrà alla fine) segue il feedback di riflessione degli altri alunni, che hanno fatto da pubblico, sulla base dei criteri utilizzati.

Varianti:

- Come introduzione si può utilizzare invece del racconto anche un'immagine che rappresenta una situazione conflittuale.
- La situazione iniziale può essere naturalmente suggerita dagli A.

Osservazioni:

- A seconda del tema, alla fine della discussione sul contenuto, può essere sensato fare anche una ripetizione delle espressioni linguistiche che dovrebbero essere utilizzate per le scene. Si può approfondire il lessico specifico sul tema o le espressioni linguistiche generali che sono necessarie per argomentare (cfr. cap. 2c dell'introduzione).
- Le simulazioni in cui si tratta di risolvere un conflitto richiedono un'alta competenza sociale, consultare in proposito nel quaderno 4 *Promuovere le competenze interculturali* le schede 1.5, 2.6, 4.7, 5.2, 5.5, 5.7 e 6.7.

27

Simulazione di situazioni fittizie, drammatizzazione di testi

Obiettivi

La drammatizzazione di scene tratte da un testo sviluppa la capacità di comprensione del testo, di diversificare le sequenze di lettura e la formazione, nonché l'ampliamento del repertorio lessicale e sintattico degli A. La drammatizzazione di sequenze testuali è quindi un valido strumento, nel corso LCO, per la promozione sia della lingua scritta che di quella standard. Per altre aree di applicazione cfr. le schede 8,

2a–9a cl.

20–30 min.



Materiale:
Ev. alcuni oggetti.

Svolgimento:

- Come punto di partenza serve un testo che si adatti alla drammatizzazione o una storia che venga letta o raccontata dall'alunno o dall'insegnante. Naturalmente si può utilizzare anche un libro illustrato.
- Dopo una scena appropriata per l'occasione (in cui compaiono, se possibile, più personaggi) o durante un punto particolarmente avvincente l'I interrompe la lettura e chiede agli A di drammatizzare in piccoli gruppi la scena appena letta oppure di pensare a una continuazione/soluzione adeguata e di metterla in scena.
- Vengono formulate chiare istruzioni: tempo di preparazione 5–10 min., tempo di rappresentazione max. 5 min. Al contempo vengono definiti i criteri per la valutazione definitiva (v. scheda 26); sarebbe utile disporre in questo caso di una griglia di valutazione in cui considerare anche gli aspetti linguistici.
- Gli A vengono suddivisi in gruppi o formano da soli dei gruppi. Hanno 5–10 min. di tempo per preparare la messa in scena che, a sua volta, dovrà durare al massimo 5 minuti.
- I gruppi inscenano le varie soluzioni che hanno concepito e dopo ogni presentazione o alla fine, nel caso in cui ci siano solo pochi gruppi, segue un feedback da parte degli altri A orientato, naturalmente, ai criteri precedentemente definiti.