

IL METODO USATO AL CENTRO LINGUISTICO DELLA BOTTEGA DEI GIOVANI TALENTI

L'originalità del metodo messo a punto in 40 anni di ricerca e di pratica da Caterina Cangia sta tutta nel Teatro e nell'Uso delle Tecnologie Digitali a supporto dell'apprendimento delle Lingue Altre.

“Fare Teatro” è il contesto glottodidattico preferenziale per l'acquisizione delle lingue che avviene in maniera piacevole e divertente. Dalla semiotica teatrale e dal teatro didattico, secondo fascio di coordinate, mi sono venute numerose stimolazioni. In particolare, la letteratura riguardante l'attività di drammatizzazione in lingua straniera mi ha convinta di come il teatro dinamizzi, a gradi elevati, processi affettivi (motivazione, attenzione e interesse), cognitivi (linguistici, logici, sociali, organizzativi, culturali) e comportamentali (mimo, gestualità, imitazione e manipolazione).

Il fascio di coordinate proprio dell'informatica didattica e in particolare di CALL (Computer Assisted Language Learning), dichiara che la multimedialità interattiva offre opportunità insospettite di esperienza sensoriale e cognitiva. Su queste mi sono soffermata e ho ripensato il computer come partner dell'insegnante e come potenziamento dell'ambiente glottodidattico.

Percorrendo con lo stesso vivace interesse i tre fasci di coordinate, durante anni di ricerca e di pratica d'insegnamento a bambini di contesti socioculturali diversificati, ho messo a fuoco il “fare teatro in lingua straniera con il supporto della multimedialità” quale contesto comunicativo che enfatizza al meglio la totalità dell'apprendimento linguistico nel quadro dello sviluppo olistico di giovani personalità.

Cuore del libro che presento è il quadro di riferimento teorico-pratico composto da un nucleo – la glottodidattica – attorno al quale ruotano, su un primo anello, gli apporti che provengono dalle scienze linguistico-comunicative e, su un secondo anello, gli apporti illuminanti delle scienze psicopedagogiche. Il titolo del libro: *L'altra glottodidattica*, traduce la novità della teorizzazione proposta. Il sottotitolo: *Bambini e lingua straniera tra teatro e computer* centra l'attenzione sull'utenza della glottodidattica in questione, quella della scuola elementare, e sul percorso particolare al quale il quadro di riferimento teorico-pratico ha dato origine: acquisire la lingua straniera facendo teatro con il supporto delle tecnologie interattive. La novità consiste nel fatto che sia stata abbinata la tecnologia più avanzata, multimediale, alla simulazione più antica, la messa in scena teatrale, e che tecnologia e teatro siano stati resi interdipendenti nel tempo/spazio glottodidattico. L'innovazione introdotta decostruisce e ristrutturata lo scenario glottodidattico per la presenza del computer a servizio della messa in scena teatrale, situazione che vede i bambini fare davvero teatro da attori, costumisti, scenografi, registi, in prima persona, tramite esecuzioni motorie e verbali in lingua straniera, facendosi aiutare dall'insegnante e dal suo partner, il computer appunto.

“Usare le tecnologie digitali” ha il suo fondamento nella psicologia dell'apprendimento. Difatti, dalla psicologia dell'apprendimento sappiamo che più profonda è l'elaborazione di un determinato materiale linguistico, maggiore ne è il ricordo. La multimedialità interattiva è strutturata in modo tale da stimolare, in tutte le opzioni che offre, attività di ricerca (apertura di bottoni e ascolto di parole) e di collegamento (saltare da una parte all'altra del *software* multimediale di tipo *edutainment* per attivare i giochi desiderati).

L'utilizzazione delle tecnologie digitali nel processo di acquisizione della lingua 'altra', soprattutto per il supporto di *feedback* che offre, consente ai giovanissimi utenti di creare efficaci associazioni stimolo-risposta che, a questa età, sono fondamentali per acquisire meccanismi di appropriazione della lingua in questione. Grazie alla presenza di illustrazioni e di animazioni, la multimedialità interattiva aiuta a interpretare i significati, il contenuto semantico e soprattutto pragmatico di un enunciato. Gli elementi iconografico e cinesico presenti nel *software edutational (education + entertainment)* contribuiscono alla

comprensione della lingua 'altra'. Questo fatto è stato dimostrato dalle ricerche di Offir e Horden (1989), che provano come il presentare il materiale d'insegnamento nelle forme verbali e visivo-spaziali rafforzi il contenuto, e, di conseguenza, la comprensione e l'apprendimento. La multimedialità interattiva offre stimolazioni molto efficaci al processo di comprensione. L'apprendimento di 'lessico recettivo' è consistente nel periodo di interazione con il computer. Ma il contributo più significativo all'apprendimento della lingua che può dare il computer è l'espansione del contesto comunicativo del gruppo-classe all'interno di un ambiente sociale interattivo. Il computer va integrato in un'attività più vasta, gestita in prima persona dall'educatrice / dall'educatore. Per questo il suo uso precede o segue l'attività manuale, l'ascolto e ripetizione di filastrocche mimate, l'attività squisitamente ludica.

Appunto perché si chiama 'multimedialità' offre un ottimo *input* di pronuncia. Poi, perché 'interattiva', rende possibile l'ascolto e la ripetizione innumerevoli volte. E proprio perché finalizzata alla messa in scena di semplicissime azioni sceniche, favorisce una buona proporzione di comunicazione che si svolge attorno alla macchina e attorno alle cose da fare attraverso l'uso delle parole in lingua straniera.

La riflessione psicologica sposa la convinzione popolare che il bambino non solo possiede speciali poteri d'imitazione, ma anche una maggiore flessibilità, una maggiore spontaneità e una motivazione più diretta del fanciullo o del preadolescente nell'affrontare la lingua 'altra'. Più specificamente, è diffusa l'opinione che per lo studio di una lingua 'altra' nei primi anni di vita valgono gli stessi principi e fattori che per l'acquisizione della prima lingua; per esempio la comparsa dell'ascolto e della comprensione prima dell'espressione, l'assenza di apprendimento logico, razionale o astratto, l'acquisizione delle abilità attraverso l'imitazione, il condizionamento e la memorizzazione. Con la messa in scena di micro-azioni sceniche tutto questo si potenzia.

Per i più piccoli, l'enfasi è posta sulla comprensione uditiva e sulla produzione di patterns intonazionali. In accordo con lo stato attuale della ricerca in glottodidattica che identifica la metodologia del "fare in lingua" come la più rispondente all'età e ai bisogni dell'utenza, "La Bottega" offre l'immersione nel "Teatro in lingua altra" come simulazione di un contesto comunicativo globale che meglio enfatizza la totalità dell'apprendimento linguistico nel quadro dello sviluppo generale della personalità dei giovani utenti.

Per approfondimenti sul metodo cfr:

Cangia Caterina, *Lingue Altre*, Vol. I e Vol II, La Scuola Editrice, Brescia, 2011.