

WIKI-RACE PER L'APPRENDIMENTO DELLE LINGUE

di Sara Alloatti

Il *Wiki-Race*¹ è un gioco breve e appassionante – per ogni età – che si presta a essere integrato con profitto anche in sequenze didattiche volte all'apprendimento di una LS.

1. REGOLE DEL GIOCO

Il Wiki-Race si gioca in gruppo. Ogni partecipante dispone di un *device* che permette l'accesso a Wikipedia tramite connessione internet (p. es. un cellulare, un *tablet* o un *notebook*).

Un moderatore indirizza tutti i partecipanti su una determinata pagina di Wikipedia (p. es. quella sull'automobile). Quando tutti sono pronti, il moderatore definisce il punto di arrivo (un'altra pagina di Wikipedia, p. es. quella della RAI) a cui i partecipanti dovranno arrivare cliccando esclusivamente sui link delle rispettive pagine (=le parole blu).



È vietato:

- usare la funzione di ricerca (sia del sito di Wikipedia in alto a destra di ogni pagina, sia all'interno della pagina per trovare una parola);
- tornare indietro dopo aver cliccato su un *link*.

¹ Sara Alloatti – Zurigo, 2/9/2017 – Licenza CC BY-NC-SA.

2. OBIETTIVI DIDATTICI

L'obiettivo dell'attività può essere principalmente:

- **culturale** se il punto di arrivo è poco noto (cfr. esempio 1 qui di seguito);
- **interculturale** se partenza e arrivo sono, p. es., un implicito culturale;
- **linguistico** se punto di partenza e arrivo sono generalmente lessemi e concetti noti agli apprendenti (es. 2 e 3 qui sotto). In particolare, il Wiki-Race può essere considerato un'attività efficace ai fini sviluppo di competenze **interlinguistiche**.

Prima di iniziare un Wiki-Race, è consigliabile definire il criterio che definisce la vittoria di un partecipante: la brevità del percorso (= chi arriva alla pagina Wikipedia sulla Rai con meno clic?) o la rapidità del processo (=chi arriva prima alla pagina della Rai?).

Entrambe le modalità hanno il potenziale di attivare o sviluppare:

- conoscenze pregresse in ambito storico, geografico, ecc.;
- capacità di reperire lessemi di significato noto;
- capacità di dedurre il significato di sintagmi dal contesto;
- capacità di pensare per associazione ("*networked thinking*");
- capacità di fare collegamenti interdisciplinari;
- capacità di comprensione dettagliata (esempio 1 qui di seguito);
- tolleranza all'ambiguità nella lettura di testi autentici.

3. ESEMPI

1. Per introdurre un nuovo tema, p. es. l'autore Luigi Pirandello, l'insegnante annuncia alla classe che, dopo una breve presentazione (propria o su video, p. es. <https://www.youtube.com/watch?v=QfvWOqXb6wQ>) si svolgerà un *Wiki-Race*. Durante la presentazione, gli studenti possono prendere degli appunti che li aiuteranno nel *Wiki-Race* (presto capiranno che quanto più dettagliata è la loro comprensione e ricchi gli appunti, tanto più sarà semplice trovare il cammino verso la pagina di arrivo). Finita la presentazione, l'insegnante comunica il punto di partenza (p. es. la pagina Wikipedia relativa a "fiammifero") e il punto di arrivo (la pagina su Luigi Pirandello).
2. Durante una delle prime settimane di insegnamento dell'italiano LS (con studenti con conoscenze pregresse, p. es., in francese LS),

l'insegnante somministra *Wiki-Race* semplici che permettono di tematizzare l'importanza di strategie interlinguistiche e di conoscenze culturali. P. es. se la pagina di partenza è quella relativa al cane, e quella di arrivo è su Roma, gli studenti più abili potrebbero identificare nell'antenato del cane, il "lupo" (fr. *loup*) un collegamento verso la leggenda di Romolo e Remo e concludere il gioco con due clic.

3. Al fine di creare in plenum una mappa mentale sull'area semantica relativa a un dato ambito (p. es. il giornalismo), si sottopongono alla classe più brevi *Wiki-Race* (p. es. papiro → giornale; → ANSA → presentatore, ecc.). Gli studenti devono appuntare le parole sulle quali cliccano e dopo ogni turno presentare quelle rilevanti in plenum al fine di completare insieme la mappa mentale.
4. In gruppi, gli studenti si sfidano. Ogni gruppo ha a disposizione alcuni cartellini sui quali scrivere rispettivamente un punto di partenza e un punto di arrivo. Si decide secondo quale criterio giocare (meno tempo o meno clic). I cartellini redatti vengono consegnati rispettivamente a un altro gruppo che annota sugli stessi quanto tempo o quanti clic ha impiegato per risolvere i *Wiki-Race* – sarà così possibile stabilire il gruppo vincitore.
5. Uno scenario analogo si può praticare se è l'insegnante a distribuire i medesimi cartellini a tutti gli studenti (vince chi ne completa di più, indipendentemente dalla rapidità di soluzione del singolo *Race* o del numero di clic necessario a completarlo). Qui di seguito se ne propongono alcuni (a seconda delle conoscenze pregresse della classe occorrerà che l'insegnante dia qualche indizio su alcuni elementi).

gondola → parlamento	tovaglia → Bialetti	pantofola → elefante
legge → prigionia	Milano → tarantella	Compact disc → uva
polizia → Corto Maltese	calcio → Nel mare ci sono i coccodrilli	FIAT → Will Woosh

NB: è possibile giocare anche usando le diverse *app* disponibili online (p. es. <https://thewikigame.com>).