

STUDENTI ADULTI E SENIOR: ITALIANO L2 CON ATTIVITÀ VIDEO, LUDICHE E CULTURALI

di Valeria Mancuso e Ilaria Palagi

ABSTRACT

Il presente elaborato è la sintesi di un percorso di ricerca-azione svolta presso una scuola di lingua e cultura italiana per stranieri a Lucca chiamata Lucca Italian School (LIS). Attraverso una raccolta dati qualitativa e quantitativa mirata e con il supporto di strumenti appositamente costruiti, si è investigato su alcune problematiche individuate sul campo durante l'attività didattica con apprendenti adulti e adulti senior. Per il fine della ricerca-azione sono state, considerate sia le peculiarità dei discenti sia le difficoltà specifiche che loro stessi hanno espresso e sono state ideate e adattate attività ludiche, culturali e comunicative per migliorare le capacità mnemoniche e la produzione orale degli apprendenti. È stato inoltre implementato l'uso delle tecnologie in classe, in particolar modo la visione di video per ovviare alle difficoltà uditive degli adulti senior. La motivazione degli studenti, che risulta essere già alta, è stata incentivata tanto da renderli ancor più entusiasti e stimolati verso le attività proposte. Pertanto la prassi didattica sperimentata vuole rappresentare un esempio per raggiungere un insegnamento e apprendimento di successo con discenti adulti e adulti senior.

1. IL CONTESTO RICERCA

La Ricerca Azione (RA) è stata svolta in una scuola di lingua e cultura italiana di nome LIS (*Lucca Italian School*) che si trova nel centro storico della città, all'interno delle mura. La sede è una splendida villa Liberty chiamata *Villa Niemack* risalente al 1913.



fig. 1. La scuola LIS
<fonte: www.luccaitalianschool.com>

La bellezza architettonica della villa colpisce l'occhio per la raffinatezza delle forme, per i colori delle ceramiche e la leggerezza delle decorazioni. La possibilità di studiare sul grande balcone che si affaccia sul giardino o di essere accolti nell'elegante loggia con la sua grande vetrata luminosa sono un motivo di richiamo in più per gli studenti.

Le classi sono le stanze di quella che una volta era la villa della famiglia *Niemack* che vi ha abitato fino agli anni '60. Alcune presentano decorazioni sui soffitti e sulle pareti, una parte delle aule si affaccia sulle mura e l'altra sul giardino, tutte sono molto luminose e accoglienti, abbellite da foto della città, cartine dell'Italia e dotate di stereo.

Oltre al contesto di studio, le caratteristiche della città sono strettamente interconnesse con il profilo degli apprendenti, prevalentemente adulti e adulti senior.

La maggior parte degli studenti sono anglofoni provenienti da Stati Uniti, Australia, Inghilterra, altri vengono dal Nord Europa, altri ancora sono germanofoni o ispanofoni, più raramente orientali.

A Lucca trovano il giusto compromesso tra la voglia di immergersi nel passato in un'atmosfera serena e la dimensione più moderna e stimolante del presente.



fig. 2. Lucca

<fonte: www.intoscana.it>

L'offerta culturale della città è infatti molto ampia e varia, dall'opera di Puccini (Lucca, città natale del compositore), ai concerti al conservatorio Boccherini, ai vari festival musicali dal Blues al Jazz al Pop Rock, Lucca Comics, mostre di arte contemporanea, musei di vario genere e le lussuose ville della campagna lucchese. Per quanto riguarda le caratteristiche della città, l'unicità di Lucca è simboleggiata indubbiamente dalle sue mura rinascimentali ancora intatte. Ci si può perdere facilmente nella rete intricata di stretti vicoli medievali, sormontati da alte case torri per poi riaffiorare nel Rinascimento camminando sulle mura e ritrovarsi di fronte a eleganti palazzi ottocenteschi appartenuti a qualche prestigiosa e storica famiglia lucchese. Lucca viene inoltre denominata come "la città delle cento chiese" per i tanti edifici religiosi che ospita nelle strade e nei vicoli del centro storico.

Tutte queste caratteristiche sono fonte di attrattiva per persone appassionate di Italia e dell'italiano tanto che molti di loro tornano ogni anno a rinfrescare la lingua durante le loro vacanze, approfittando del molto tempo libero che hanno essendo in pensione. Altri ancora decidono addirittura di comprarvi casa o di passarvi buona parte dell'anno. La politica turistica di Lucca si è infatti votata ad accogliere un pubblico adulto di livello culturale e sociale medio alto proprio per le caratteristiche storiche, artistiche ma anche logistiche e geografiche della città.

Lucca è infatti in pianura, è ben collegata con il treno e con l'aeroporto di Pisa, è più facile da raggiungere rispetto ad altre aree più interne della Toscana ed è anche meno affollata delle altre classiche mete di questa famosa regione.

2. CHI SONO GLI APPRENDENTI SENIOR?

L'obiettivo della Ricerca Azione è di sviluppare delle attività didattiche che possano ovviare e superare le problematiche fino ad ora riscontrate nelle classi con il profilo adulto-senior.

Prima di andare avanti con la descrizione dei problemi da noi riscontrati, vorremmo porre l'accento su un fattore: a che età uno studente è considerato *senior*?

Non è facile stabilire quando una persona entri nella terza età, perché a questo traguardo della vita influiscono anche altri fattori, come l'atteggiamento degli altri, la società e la percezione di sé. Inoltre, secondo i principali istituti italiani ed europei, il limite dell'età adulta è 64 anni con la conseguente entrata nella vecchiaia a 65 anni. È possibile a sua volta suddividere l'età anziana in fasi con caratteristiche diverse. Le scienze sociali distinguono tre categorie: incipienti (dai 58 ai 64 anni); giovani vecchi (dai 65 ai 74); anziani (oltre i 74 anni). In altre parole, la terza età inizia convenzionalmente a 65 anni e da quel momento l'individuo continua ad evolversi attraverso diversi passaggi (Luise 2014 : 444-445).

Questa distinzione risulta essere molto utile per i docenti che insegnano a questo specifico profilo. Infatti, al gruppo degli incipienti appartengono adulti che fanno ancora parte del mondo del lavoro mentre i giovani vecchi sono entrati in una nuova fase della loro vita, liberi da impegni familiari e lavorativi. Al contrario gli anziani, già da diversi anni, assaporano la libertà concedendosi ad esempio, viaggi culturali e linguistici.

La figura del docente riveste un ruolo molto importante nella classe sia nel capire con che tipo di apprendente si interfaccia sia perché molto spesso è l'unico punto di riferimento e termine di confronto per l'apprendimento di una lingua (Begotti 2011: 28).

Per questo motivo l'insegnante deve possedere caratteristiche precise visto che non dovrebbe preoccuparsi solo dei contenuti da trasmettere, ma anche e soprattutto rendersi conto di come agire in classe. Pertanto, il docente che insegna ad individui adulti (Begotti 2011: 28) deve possedere delle competenze che spaziano da quelle didattico-metodologiche a quelle relazionali e comunicative. Quindi, oltre a capacità specialistiche mirate, è consigliabile avere anche doti personali di empatia e disponibilità per lavorare con maggiore efficacia.

3. LE CLASSI DI RICERCA E I TEMPI

Le classi in cui si sono svolte le ricerche sono di diverso livello. Alla LIS, gli arrivi degli studenti sono previsti ogni lunedì per questo motivo le classi vengono aggiornate settimanalmente: alcuni studenti rimangono per più di una settimana, altri si aggiungono a classi della settimana precedente. Dieci è considerato il numero massimo di discenti ammessi, anche se viene raggiunto raramente. In base a queste variabili, è possibile inoltre che una classe si esaurisca (in quanto tutti i suoi studenti hanno concluso il periodo di studio) e che l'insegnante si trovi con un gruppo nuovo e di un livello diverso rispetto a quello della settimana precedente. Le carte sono spesso rimescolate e l'insegnante deve essere pronto a lavorare con alternanza periodica con tutti i livelli.

Le classi sono organizzate dall'A1 al C2 come previsto dal Quadro Comune Europeo, anche se si deve considerare sempre un certo grado di disomogeneità all'interno di uno stesso gruppo, in quanto ogni studente ha una storia diversa in rapporto allo studio con l'italiano. Alcuni l'hanno studiato da giovani per esempio all'università (e una volta in pensione decidono di tornare a scuola), altri lo parlavano da bambini in famiglia o sentivano parlare i parenti in italiano, altri ancora si sono avvicinati alla nostra lingua più recentemente.

La ricerca-azione è stata svolta suddividendola in più ricerche della durata ognuna di una sola settimana poiché i ritmi di lavoro alla scuola sono serrati per l'insegnante. Ogni lunedì il docente deve essere capace di interpretare i bisogni dei suoi discenti già durante le prime ore di lezione, prendere visione delle caratteristiche di ogni singolo studente appena arrivato e programmare da subito gli obiettivi linguistici e le attività linguistiche ad essi pertinenti per la settimana.

Dopo un'attenta analisi delle peculiarità della nostra scuola si è valutato di attuare le fasi della RA nell'arco di una sola settimana di studio e lavoro, dal lunedì al venerdì e le fasi si sono susseguite pertanto in questo modo:

- Lunedì: ricognizione problematiche
- Martedì: monitoraggio e riflessione
- Mercoledì: azione e monitoraggio
- Giovedì: seconda azione e monitoraggio
- Venerdì: valutazione

Il numero degli studenti in classe è variato da minimo di tre studenti ad un massimo di 10 studenti e l'età è compresa tra i 45 anni agli 80 anni ad eccezione di due giovani adulti di 19 e 23 anni.

Il periodo di svolgimento della RA è iniziato nel mese di marzo per concludersi a giugno 2019. Nella pagina che segue illustriamo in breve come si sono sviluppate le nostre RA.

ILARIA PALAGI

- **RA prima settimana**
Giorni: dal 4/03/2019 all'8/03/2019
Osservatrice: Valeria Mancuso
n. studenti: 3/4
Età: da 60 a 79 anni
Livello: B2
- **RA seconda settimana**
Giorni: dal 17/06/2019 al 21/06/2019
Osservatrice: Maria del Carlo
n. studenti: 4
Età: da 55 a 70 anni
Livello: principianti assoluti
- **RA terza settimana**
Giorni: dal 24/06/2019 al 28/06/2019
Osservatrice: Maria del Carlo
n. studenti: da 8 a 5
Età: da 48 a 68 anni
Livello: B1

VALERIA MANCUSO

- **RA prima settimana**
Giorni: dal 25/03/2019 al 29/03/2019
Osservatrice: Ilaria Palagi
n. studenti: 3
Età: da 45 a 67 anni
Livello: A1
- **RA seconda settimana**
Giorni: dal 06/05/2019 al 11/05/2019
Osservatrice: Maria del Carlo
n. studenti: 5
Età: da 23 a 70 anni
Livello: B1
- **RA terza settimana**
Giorni: dal 10/06/2019 al 14/06/2019
Osservatrice: Maria del Carlo
n. studenti: 4
Età: da 19 a 70 anni
Livello: B1
- **RA quarta settimana**
Giorni: dal 17/06/2019 al 21/06/2019
Osservatrice: Lucia Lani
n. studenti: 10
Età: da 19 a 70 anni
Livello: B1+

4. PRE-RICOGNIZIONE: PRIMA OPINIONE PERSONALE

Il progetto nasce in primo luogo dalle osservazioni sul campo condotte durante l'esperienza lavorative e la stesura del diario dell'insegnante.

In secondo luogo, la peculiarità di questa ricerca è data dalla specificità di un profilo di studenti non ancora molto approfondito negli studi dell'insegnamento dell'italiano come L2, che include una gamma di età che varia dai 18 anni agli oltre 65 anni e che quindi necessita un approfondimento particolare.

Per lo sviluppo di tale ricerca sono state considerate le Politiche Europee, che riguardano la sensibilizzazione e la promozione a quello che è definito come il *Lifelong Learning*, un concetto ideato nel campo della formazione degli adulti che prevede e sottolinea la necessità di investire sulla propria educazione durante tutto l'arco della vita ed è stato istituito con decisione del Parlamento europeo e del Consiglio il 15 novembre 2006.

Il settore Educazione degli adulti si rivolge all'educazione non professionale degli adulti nel senso più ampio del termine, formale, non formale e informale. Si colloca nell'ampia gamma di contesti parte dell'apprendimento permanente e comprende l'apprendimento in età adulta non direttamente collegato al mercato del lavoro, al di fuori del normale percorso curriculare dell'istruzione scolastica, della formazione professionale (VET) e dell'istruzione superiore. L'educazione degli adulti così intesa si incentra sull'apprendimento, lungo tutto l'arco della vita, di conoscenze e competenze per lo sviluppo personale, per esempio nell'ottica di una maggiore inclusione sociale. (erasmusplus.it)

Tali constatazioni sottolineano l'importanza di continuare a imparare nella terza età, elemento principale della ricerca oltre che investigare e contribuire ad un ampliamento delle conoscenze e delle dinamiche di apprendimento per questo profilo.

5. RICOGNIZIONE: DEFINIZIONE DELL'OBIETTIVO DI RICERCA. AZIONI E STRUMENTI AD ESSO FINALIZZATI

Considerato il ruolo dell'insegnante e l'età degli apprendenti senior, nella fase di ricognizione sono state evidenziate le **problematiche riscontrate** nelle classi in questi ultimi 2/3 anni presso la LIS.

Durante questo periodo lavorativo è stato possibile valutare l'esito delle attività e formulare numerose domande:

- Come si può migliorare lo sviluppo dell'abilità mnemonica?
- Come ovviare al problema dello stress dell'ascolto?
- Proporre attività ludiche: quali e in che modo?
- Qual è la reazione degli studenti nei confronti delle attività ludiche?
- Si tiene in considerazione gli interessi degli studenti nel proporre argomenti e attività?
- Propongo in modo efficace le tematiche e le attività?

- Come stimolare di più la comunicazione?
- Come lavorare su argomenti di interesse culturale relative al territorio?

Nel corso di questi anni si è notato come le attività ludiche sono percepite dagli apprendenti senior prive di una struttura morfologica rigida e questo permette l'abbassamento del filtro affettivo e attiva favorevolmente l'abilità comunicativa.

La **Glottodidattica Ludica** è una metodologia didattica che nasce dall'approccio umanistico-affettivo e lo traduce operativamente in percorsi educativi e tecniche glottodidattiche basati sul gioco (psicolab.net).

Proprio per questa ragione, la metodologia ludica non è solo un'attività da presentare al termine di una lezione perché, tale tecnica, assegna al gioco un valore strategico per raggiungere obiettivi linguistici (come lo sviluppo delle abilità comunicative, lessicali e grammaticali) e obiettivi formativi (come lo sviluppo cognitivo, culturale e le competenze sociali e internazionali).

Inoltre, consente di far esercitare la lingua in maniera rilassata creando un contesto autentico e significativo per lo studente (Daloiso 2006). La Glottodidattica Ludica si pone come obiettivo di stimolare l'apprendimento facendo vivere allo studente situazioni ed esperienze gradevoli e motivanti, capaci di sostenere ed incentivare una motivazione basata soprattutto sul piacere e non sul dovere: ciò significa che il docente deve privilegiare una modalità puramente operativa, tipica del gioco (Begotti 2006: 28).

Questa metodologia, non va confusa con la semplice presentazione di giochi in classe ma essa aggiunge al gioco un valore strategico per raggiungere finalità sia linguistiche che culturali.

Inoltre, il docente, quando promuove attività ludiche, è essenziale che si attenga a semplici regole:

- Rendere sempre espliciti gli obiettivi didattici dell'attività;
- Chiarire le motivazioni che hanno indotto il docente a proporre tecniche ludiche, evidenziando la loro rilevanza a livello glottodidattico;
- Responsabilizzare il gruppo-classe, richiedendo esplicitamente collaborazione;
- Responsabilizzare i singoli studenti, che pur essendo inseriti in una squadra devono svolgere un ruolo preciso ed individualizzato;
- Fare attenzione agli stili di apprendimento individuali, e prevedere momenti di lavoro cooperativi ed individuali distinti, momenti di riflessione grammaticale e di autovalutazione;
- Essere capace di gestire situazioni altamente competitive, come possono essere ad esempio i giochi a squadre. (Daloiso 2011: 130).

Oltre a ciò, le **attività ludiche-culturali** sono molto apprezzate dagli apprendenti poiché li mettono in contatto diretto con il luogo da loro scelto come sede di apprendimento. In particolare, ci riferiamo ad attività già in parte elaborate dalle insegnanti della scuola come: la caccia al tesoro in città (ogni gruppo deve rispondere a domande di carattere storico-culturale intervistando persone lucchesi in strada), interviste a negozianti e artigiani al fine di reperire informazioni sui prodotti locali. Gli studenti diventano i protagonisti attivi di un contesto comunicativo-autentico dal quale

ampliare le loro conoscenze. Altre modalità sono ricostruzioni di storie e leggende lucchesi.

Per quanto riguarda l'abilità di **ascolto**, questa risulta particolarmente delicata da presentare in classe di adulti o senior, generalmente accolta con preoccupazione e poco entusiasmo. All'interno del gruppo di studenti l'età è variabile, dai 55 ai 74, e nonostante le cause siano molteplici principalmente possono esserci problemi d'udito aggravati dalla non perfetta qualità dei dispositivi delle aule (gli stereo, le casse e i computer) a cui si aggiungono i rumori provocati dall'esterno che non permettono di ascoltare un suono pulito. Per questa ragione l'attività è per alcuni di loro difficile, demoralizzante e non gradita.

Tuttavia, le **attività audio-video** possano costituire una valida alternativa al classico dispositivo audio. Laddove non si riesca a percepire la parola o la frase si può decontestualizzare dall'immagine.

Un fattore ancora più importante è la facile fruizione o visione di un film, un video o uno spot pubblicitario, diventata ormai un'attività integrante del nostro vissuto quotidiano in qualsiasi parte del mondo. Per questo motivo il video a lezione diventa uno strumento imprescindibile e spunto di riflessione e di apprendimento linguistico (Guidi 2010: 107-108).

Molti dei tradizionali strumenti didattici diventano improvvisamente incompleti (il libro di testo, la voce del docente, i *realia* presenti nella classe) e si sente la necessità di aggiungere a questi anche immagini, contesti, voci e suoni diversi che portino in classe la realtà di tutto il mondo associato alla lingua oggetto di studio. Quale strumento più adatto di un filmato per realizzare tutto questo? (Diadori 2009 : 35). La Ricerca Azione si è basata, quindi, sui seguenti punti:

- sviluppo di attività che favoriscano lo sviluppo della abilità mnemonica;
- analisi di attività ludiche con il profilo senior;
- potenziamento dell'ascolto grazie al supporto audio-video;
- ideare attività fuori della classe focalizzate all'accrescimento della competenza culturale legata al contesto di studio potenziando le abilità comunicative

5.1 PIANIFICAZIONE: ATTORI COINVOLTI

Gli attori coinvolti nella ricerca sono i seguenti:

- **Studenti**: la raccolta dati è avvenuta all'interno di una o due settimane poiché spesso si cambia livello e studenti. Non è stato quindi possibile dire con certezza, al momento iniziale, con quale gruppo di studenti avremmo collaborato e di quale livello fossero.
- **Docenti-ricercatrici**: Valeria Mancuso e Ilaria Palagi.
- **Osservatrici**: Maria del Carlo e Lucia Lani Valeria Mancuso Ilaria Palagi.

Visto l'impegno lavorativo di noi insegnanti alla Lis, in particolare durante i mesi primaverili, abbiamo potuto svolgere il ruolo di osservatrici, ognuna nella classe

dell'altra solo per una settimana. Per continuare la RA, ci siamo pertanto rivolte alle colleghe/amiche Maria e Lucia. Le abbiamo scelte per la stima che abbiamo nei loro confronti e in quanto entrambe hanno lavorato presso la LIS in passato e conoscono sia il contesto didattico che il profilo dei discenti. La loro disponibilità è stata essenziale ed ha apportato un contributo significativo al progetto di ricerca.

5.2 PIANIFICAZIONE: MODALITÀ DI RACCOLTA DATI

Tenendo conto delle caratteristiche del progetto e il contesto in esame, i dati sono stati volti a indagare le questioni della Ricerca e pertanto gli strumenti di indagine che sono stati individuati sono i seguenti:

- **Diario di bordo:** già a partire dalla fase di ricognizione, è stato per il docente uno strumento di pratica riflessiva per delineare le problematiche presentatesi in classe. È stato compilato con costanza fornendo osservazioni, riflessioni, sensazioni e ipotesi che hanno permesso una lettura puntuale e diacronica delle dinamiche didattiche durante la RA. Il limite di questo strumento è dato dal fatto che fornisce un punto di vista estremamente soggettivo (De Luchi, 2018: 30-31).
- Ad integrare questa pratica si è fatto ricorso alle note di campo (annotazioni sintetiche di particolari eventi ai fini della ricerca) o a promemoria analitici (riflessioni sintetiche sulla documentazione raccolta prodotte periodicamente alla fine della fase di monitoraggio o degli incontri con il docente osservatore).
- **Testimonianze fotografiche:** strumento fondamentale per catturare momenti di lavoro cogliendo le varie fasi delle lezioni, distribuzione degli alunni e dei banchi, la postura ecc. Questo strumento può dare luogo a differenti interpretazioni da parte dell'insegnante o degli osservatori.
- **Questionari iniziali feedback e griglie finali:** i primi strumenti permettono di investigare problematiche e bisogni degli apprendenti all'inizio del loro arrivo a scuola mentre i feedback finali servono per ottenere riscontri, suggerimenti e critiche a caldo sulle attività fatte. Il limite e il punto di forza è al contempo l'immediatezza della risposta legata alla situazione contingente.
- Durante la triangolazione tutti gli attori coinvolti hanno compilato **schede di osservazione e checklist** al fine di analizzare ogni volta elementi specifici oggetto della ricerca come l'abilità comunicativa, la capacità di riutilizzare il vocabolario durante attività ludiche. Queste griglie precostituite hanno la funzione di carpire e registrare quanto avvenuto, guidano l'osservazione stessa e costituiscono una fonte preziosa per conservare i dati e tornare a rileggerli, far nascere ulteriori domande e trovarne le risposte (Pozzo 2007).

6. MONITORAGGIO ILARIA

Durante le settimane di monitoraggio, ho svolto differenti attività che insieme all'osservatrice abbiamo ritenuto valide e coerenti ai fini della RA (sviluppo di attività che favoriscano lo sviluppo della abilità mnemonica, analisi di attività ludiche con il profilo senior, potenziamento delle attività audio-video, ideare attività fuori della classe). Per ogni settimana verrà descritta una di queste attività, quella ritenuta più rappresentativa ed esemplificativa. Ecco in breve uno schema di come si è svolta la ricerca:

- **RA prima settimana**
Giorni: dal 4/03/2019 all'8/03/2019
Osservatrice: Valeria Mancuso
n. studenti: 3 - 4
Età: da 60 a 79 anni
Livello: B2
- **RA seconda settimana**
Giorni: dal 17/06/2019 al 21/06/2019
Osservatrice: Maria del Carlo
n. studenti: 4
Età: da 55 a 70 anni
Livello: principianti assoluti
- **RA terza settimana**
Giorni: dal 24/06/2019 al 28/06/2019
Osservatrice: Maria del Carlo
n. studenti: da 8 a 5
Età: da 48 a 68 anni
Livello: B1

6.1. RA - PRIMA SETTIMANA: UTILIZZO DEL VIDEO IN CLASSE

Durante la prima settimana di svolgimento della RA, una delle attività più interessanti è stata quella riguardante **l'utilizzo del video in classe**, ecco un esempio:

Tema: il cinema

Funzione comunicativa: abilità orale libera

Lessico: vario

Durata incontro: 2 ore

Materiali: video e lettura testo

Strumenti osservativi: foto, diario dell'insegnante, osservazione amica critica

Obiettivo: abilità orale libera

L'attività consisteva nel dividere gli studenti in due gruppi in due stanze diverse. Un gruppo riceve il testo della scena che consiste in un monologo, lo deve leggere e

cercare di interpretare cosa succede senza vedere le immagini. L'altro gruppo vede le immagini di quella stessa scena descritta nella lettura che ha l'altro gruppo e si scambiano opinioni ed ipotesi su cosa hanno visto immaginando la storia poiché l'audio è muto. Le due versioni verranno confermate o meno dalla visione completa con audio e immagini e lettura finale della sceneggiatura. Lo scopo è quello di arrivare ad un discreto livello di interpretazione del film e nello stesso tempo sviluppare la capacità di produzione libera orale grazie al vuoto informativo che si crea.

Sin dall'inizio dell'attività, tre dei quattro studenti sembravano apprezzare molto il compito e lo hanno svolto divertendosi, solo uno di loro (A) non era molto partecipativo. Alla fine dell'attività, ogni studente ha espresso il proprio punto di vista su quanto fatto, due di loro l'hanno trovata divertente e utile per sviluppare l'abilità orale in italiano, hanno ragionato e interagito per arrivare ad un obiettivo comune mentre solo A ha detto di essersi sentito frustrato ed in difficoltà. Gli altri hanno cercato di convincerlo della bontà dell'esercizio ed io alla fine sono dovuta intervenire spiegando e motivando la lezione. Solo una studentessa non è intervenuta molto nella discussione.

Il feedback della settimana domandato agli studenti ha riguardato infatti l'attività video, sono emersi giudizi positivi, non ci sono state critiche da parte di A in merito all'attività sul film ma ha lamentato il fatto di essersi sentito sotto esame e questo lo ha disturbato molto, nonostante le nostre spiegazioni ed i nostri chiarimenti, lui si è sentito "Oggetto di ricerca".

Io e Valeria abbiamo riflettuto insieme sulla reazione di A, forse non sono stata io chiara nella spiegazione o forse ho presentato un'attività troppo inusuale e per questo ne avrei dovuto meglio esplicitare la finalità. L'attività richiedeva inoltre molta disponibilità dello studente a mettersi in gioco, mettendo in moto la sua immaginazione senza seguire delle istruzioni rigide. Questo episodio ha messo in luce la delicatezza necessaria con la quale operare nei confronti dei senior senza dare per scontato che essi siano sempre disponibili verso tutto ciò che viene loro proposto.

6.2. RA - SECONDA SETTIMANA: ATTIVITÀ LUDICHE CON FOCUS SULLA MEMORIZZAZIONE

Nella seconda settimana di ricerca, ho lavorato con adulti senior principianti assoluti e ho trovato particolarmente stimolante svolgere sia la RA che il monitoraggio con questa classe in quanto ho potuto sperimentare e ricorrere ad **attività ludiche** volte a potenziare in particolare le **abilità mnemoniche** dei discenti. **Il domino delle nazionalità** (martedì 18 giugno 2019). Gli studenti dovevano giocare a domino unendo varie carte basate sull'uso del verbo essere e gli aggettivi di nazionalità. Giulio è italiano di Roma. Può trattarsi di una struttura ostica da imparare soprattutto all'inizio, di non immediata comprensione per questo si è reso necessario praticarla, ripetendola continuamente durante il gioco. Anche nel confronto con Maria abbiamo notato come le modalità di ripetizione presenti nei giochi aiutino a capire i meccanismi e le strutture linguistiche. Con gli adulti ed in particolar modo con i senior solo un ritmo didattico lento con una costante ripetizione delle strutture affrontate porta a buoni risultati.

- Scrivere **il lessico relativo al cibo le cui iniziali seguono l'alfabeto** (giovedì 20 giugno 2019).
Gli studenti divisi in due coppie devono parlare e collaborare per tirare fuori quante più parole conosciute. Gli studenti hanno collaborato, alcuni erano più veloci di altri ma l'atmosfera è rimasta comunque positiva.
- **Unire la carta nome con la carta articolo** (mercoledì 19 giugno 2019)
Ho fatto alzare gli studenti (cambiare posizione li rende più attivi e coinvolti direttamente nella lezione) che devono collaborare nel combinare carta sostantivo con l'articolo corrispondente. C'è stata molta collaborazione, si sono domandati spiegazioni, rispondendo un po' in italiano, un po' in inglese.
- **Mima il verbo** (tutti in -are) (venerdì 21 giugno 2019). Durante le domande di rito su cosa fanno mentre sono in vacanza a Lucca, è venuto naturale usare alcuni verbi come mangiare, visitare ecc., ne ho così approfittato per elicitare quelli che conoscevano facendo una lista alla lavagna. Dopo la rilettura in plenum a turno ne hanno mimato il significato divertendosi.
- **Dadodice:** estrarre la carta con il verbo all'infinito e coniugarlo in base in base al numero del dado che corrisponde ai pronomi soggetto (Venerdì 21 giugno 2019).
L'attività ha riscosso successo in quanto è riuscita a combinare le abilità mnemoniche, comunicative e grammaticali.

I *feedback* sono stati estremamente positivi. L'uso di attività ludiche volte alla memorizzazione del nuovo lessico si sono rivelate molto utili per gli studenti ed il fatto di aver talvolta spiegato le finalità e le modalità di certi giochi è stato fortemente gradito. Gli studenti sono infatti rimasti piacevolmente sorpresi di queste attività con uso di carte, immagini che implicavano associazioni e ripetizioni di vario tipo. Alla fine, essi hanno infatti spontaneamente espresso soddisfazione e contentezza verso queste modalità di studio.

6.3. RA - TERZA SETTIMANA: ATTIVITÀ COMUNICATIVA, L'INTERVISTA FUORI DELL'AULA

Il fatto di insegnare in Italia, ci permette di sfruttare al meglio i contesti reali e naturali di uso della lingua, gli studenti sono talvolta i primi a chiedere o accettare di buon grado di fare lezioni "alternative", fuori dalla "protezione" delle mura dell'aula. Il profilo adulto e senior ha sete di conoscere ed in particolar modo entrare in diretto contatto con l'uso quotidiano della lingua e le persone che la parlano. Ecco un esempio:

Tema: i negozi di Lucca

Funzione comunicativa: intervista

Lessico: negozi e prodotti artigianali

Durata incontro: 1 ora

Materiali: questionario

Strumenti osservativi: diario dell'insegnante e feedback

Obiettivo: abilità orale

Ho pensato di lasciare questa attività alternativa al venerdì per svariate ragioni; prima di tutto questo era l'ultimo giorno per tutti e dopo una settimana intensa di lavoro, erano molto stanchi quindi proporre qualcosa di nuovo avrebbe potuto stimolare ulteriormente interesse ed una partecipazione più attenta. Già dal mercoledì avevo spiegato loro le mie intenzioni, gli ho chiesto il consenso e la disponibilità a **fare l'intervista**, è importante non improvvisare la mattina stessa in quanto così facendo, li metterei troppo sotto pressione. Nonostante il molto caldo siamo usciti, l'attività è stata ideata con lo scopo di fornire occasione di produzione orale libera fuori della classe e far interagire gli studenti in contesti reali, con persone lucchesi ma anche per conoscere l'artigianato e le tradizioni locali. I negozi sono stati selezionati in base alla disponibilità e alla gentilezza dei proprietari, conoscenti di alcune delle insegnanti. Ho dato loro una serie di domande da fare sulla storia del negozio, le caratteristiche del prodotto, la clientela ecc. da porre al titolare che possono ovviamente modificare in corso d'opera.

In base alle finalità dell'attività abbiamo deciso di non accompagnarli in quanto non si sarebbero sentiti indipendenti, avrebbero potuto chiedere il nostro aiuto ecc.

Gli studenti, a questo punto sono stati lasciati liberi di "sbrigarsela da soli" senza l'insegnante per fargli acquisire sicurezza in loro stessi e superare la paura. Si tratta di una prova di carattere da non sottovalutare né da considerare per scontata per degli adulti. Decidere di tornare dietro ai banchi di scuola è infatti anche una sfida personale di apertura e umiltà, significa rimettersi in gioco e buttarsi.

Una volta raccolte le informazioni, le abbiamo commentate tutti insieme con curiosità. Il *feedback* ricevuto in merito all'attività culturale fuori della classe, delinea un quadro positivo a questo tipo di attività che risulta essere una buona pratica linguistica ed un'immersione culturale autentica.

7. MONITORAGGIO VALERIA

Le fasi del monitoraggio hanno subito delle variazioni per ritardi dovuti al lavoro e alla programmazione. L'effettiva realizzazione è avvenuta in diverse settimane nei mesi di marzo, maggio e giugno.

Un ostacolo che si è presentato è la mancata comunicazione agli studenti della Ricerca Azione. Durante le prime settimane di monitoraggio è emerso che alcuni studenti si sono sentiti "cavie" di un esperimento e per questo motivo non è stato possibile informarli giustificando, quindi, la presenza in classe delle colleghe come periodo di tirocinio e i feedback, questionari, interviste come materiale utile ai fini del nostro progresso come insegnanti. Inoltre, per ogni settimana di monitoraggio sono state descritte solo le attività di interesse in base agli obiettivi della ricerca azione.

Per una chiara visione della programmazione qui di seguito uno schema esplicativo sintetizza le caratteristiche di base:

- **RA prima settimana**
Giorni: dal 25/03/2019 al 29/03/2019
Osservatrice: Ilaria Palagi
n. studenti: 3
Età: da 45 a 67 anni
Livello: A1
- **RA seconda settimana**
Giorni: dal 06/05/2019 al 11/05/2019
Osservatrice: Maria del Carlo
n. studenti: 5
Età: da 23 a 70 anni
Livello: B1
- **RA terza settimana**
Giorni: dal 10/06/2019 al 14/06/2019
Osservatrice: Maria del Carlo
n. studenti: 4
Età: da 19 a 70 anni
Livello: B1
- **RA quarta settimana**
Giorni: dal 17/06/2019 al 21/06/2019
Osservatrice: Lucia Lani
n. studenti: 10
Età: 19/70
Livello: B1+

7.1. RA - PRIMA SETTIMANA: UTILIZZO DEL VIDEO IN CLASSE

Dopo un attento confronto con l'osservatrice e collega Ilaria Palagi, è stato deciso, in questa prima settimana di monitoraggio di evidenziare, ***l'attività di video ascolto***. In accordo è stato optato di proporla il venerdì (29/03/2019), sebbene alla fine della settimana si prediligono attività comunicative e ludiche poco stressanti. Generalmente gli studenti arrivano alla fine settimana stanchi giacché oltre al corso generale partecipano con entusiasmo alle attività culturali pomeridiane proposte dalla scuola.

L'attività è stata così strutturata:

Tema: Dialogo al bar "Il quiz psicologico" (terza unità di Nuovo Espresso 1)

Funzione comunicativa: chiedere e ordinare qualcosa al bar e parlare del tempo libero

Lessico: ripasso bar

Durata incontro: 4 ore

Materiali: lavagna, audio-video, questionario.

Strumenti osservativi: diario dell'insegnante, scheda osservativa e questionario scritto studenti.

Obiettivo: efficacia attività audio video.

Durante lo svolgimento è stato sottoposto loro un fermo immagine del video e gli è stato chiesto di fare ipotesi sul luogo in cui le due persone si trovano. Le studentesse hanno collaborato attivamente e fatto le prime supposizioni. Il passo successivo è stato quello di far vedere loro il video senza audio. L'obiettivo principale era di guardare attentamente e di captare ogni particolare possibile. Il video è stato fatto vedere per due volte e al termine della visione sono state inviate a ricreare il dialogo del video ricordandosi le scene appena viste. La partecipazione tra le tre studentesse si è sempre più fortificata nonostante le difficoltà incontrate, soprattutto per la mancanza di conoscenza di alcune parole che volevano usare. Dal resoconto dell'osservatrice è emerso che le apprendenti si sono divertite a scrivere e a inventare il dialogo nonostante abbia notato qualche difficoltà di vocabolario ma ciò non le ha impedito di mettersi in gioco.

Al completamento del dialogo le studentesse sono state invitate a **drammatizzarlo**, attività che hanno eseguito con entusiasmo e grande cooperazione. Terminata la drammatizzazione, è stato visionato il video per intero con audio per confermare le loro ipotesi e verificarle insieme. L'attenzione delle apprendenti è rimasta alta sebbene le loro affermazioni non siano state del tutto giuste. Sono riuscite a capire il dialogo senza troppe difficoltà con l'aiuto delle immagini e quando è stato sottoposto a loro una griglia da compilare con le informazioni mancanti non hanno esitato un istante e hanno risposto con sicurezza e correttamente alle domande.

Non è stato possibile consegnare il *feedback* agli studenti a ogni fine attività. Per questa ragione si è optato per dei *feedback* a caldo attraverso le interviste in plenaria o alle singole studentesse e, qualora fosse stato possibile, si è deciso di utilizzare i questionari, griglie e resoconti a fine settimana. Il questionario che le studentesse hanno compilato al termine della settimana di monitoraggio si è focalizzato sulle attività ludiche e video-audio.

Il loro giudizio è stato più che positivo mettendo il massimo dei voti ad ogni voce.

7.2. SECONDA SETTIMANA: ATTIVITÀ COMUNICATIVA FUORI DELL'AULA

La seconda attività della seconda settimana di monitoraggio si è basata su **un'intervista storico-culturale fuori dalla classe**. Tale attività è stata proposta il giovedì (9/05/2019) della settimana di monitoraggio ed è stata così strutturata:

Tema: Intervista culturale agli italiani.

Funzione comunicativa: chiedere informazioni di vario genere

Lessico: leggenda lucchese

Durata incontro: 4 ore

Materiali: lavagna, testo e immagine, questionario scritto.

Strumenti osservativi: diario dell'insegnante, scheda osservativa e questionario orale studenti.

Obiettivo: verifica dell'efficacia delle attività fuori dalla classe.

L'obiettivo di questa attività è quello di far interagire gli studenti in un **contesto autentico**. Dopo un'attenta analisi con l'osservatrice Maria Del Carlo, si è deciso che il gruppo sarebbe stato adatto per promuovere tale attività. Gli apprendenti in genere vengono avvisati il giorno prima al fine di non recare loro alcuna pressione. Per quella lezione è stato scelto di utilizzare **l'intervista agli italiani**, in particolare alle persone del luogo, per avere informazioni culturali che caratterizzano la città come ad esempio: il personaggio famoso, leggende lucchesi, piatti tipici lucchesi, ecc.

Gli studenti sono stati forniti di questionari già strutturati con domande culturali diverse da porre agli italiani. Come di routine, anche in questo caso è stato necessario rassicurarli e consigliarli di lavorare in coppie e di non dividersi. In questo modo avrebbero avuto un aiuto e un'altra spalla per superare la timidezza. Spiegata l'attività, stabilito un tempo massimo per lo svolgimento e un luogo di ritrovo per gli studenti è stato possibile raggiungere la piazza e iniziare l'intervista.

Durante l'esecuzione, è stato possibile notare che l'attività ha preso una piega diversa e alcune coppie si sono divise lavorando individualmente. Ciò ha causato una inibizione da parte di alcuni studenti e la dimostrazione di maggiore audacia da parte di altri. Una volta terminata l'attività e rientrati in classe gli studenti sono stati divisi in coppie e si sono scambiati le informazioni raccolte durante l'intervista.

L'osservatrice ha notato che la timidezza ha significato la perdita dell'obiettivo principale ossia l'interazione con persone locali. Il parere dei discenti sembra essere simile a quello dell'osservatrice poiché dalla griglia di valutazione emergono opinioni diverse; per alcuni l'attività non è stata avvertita utile perché la loro timidezza è prevalsa e così lo scopo principale è decaduto mentre per altri confrontarsi con gli italiani è stata un'esperienza positiva e formativa che ha rinforzato la loro autostima.

7.3. RA - TERZA SETTIMANA: ATTIVITÀ LUDICHE CON FOCUS SULLA MEMORIZZAZIONE STRUTTURA MORFOSINTATTICA

La terza settimana di monitoraggio si è focalizzata su **attività ludiche**. L'obiettivo principale, in questo caso, è stato quello di promuovere la **memorizzazione di una struttura grammaticale**.

La lezione proposta è frutto di un lavoro accurato poiché è stata provata tante volte e affinata laddove mancava di efficacia. Questa attività è messa in atto successivamente alla fase di analisi ed è composta di vari parti tratti da libri di testo e attività autoprodotte. L'argomento può variare a seconda della classe ma il fine rimane lo

stesso. In tal caso l'argomento in questione metteva a fuoco l'analisi dei verbi pronominali. Tale attività è stata proposta alla classe il martedì (11/06/2019) come ripasso e fissaggio della struttura:

Tema: Lavoro, aumento di stipendio.

Funzione comunicativa: saper parlare del lavoro.

Lessico: lavoro

Durata incontro: 4 ore

Materiali: lavagna, testo, Dadaverbo e questionario orale.

Strumenti osservativi: diario dell'insegnante, scheda osservativa e questionario orale studenti.

Obiettivo: efficacia attività ludiche.

Terminata la fase di *brainstorming* e di analisi è stata proposta l'attività ludica in plenaria **Dadaverbo**. Gli studenti sono stati muniti di dado e carte di verbi e sulla lavagna è stato scritto una breve leggenda sui numeri del dado ai quali a ogni numero corrisponde un pronome soggetto: 1: IO ; 2:TU ; 3: LUI-LEI ecc.

Per prendere confidenza con la struttura a turno è stato lanciato il dado e conseguentemente è stata presa una carta e, secondo il numero del dado, è stato coniugato il verbo pronominale al presente. Completati i due turni a persona, è stato spiegato loro il gioco a squadre che si sarebbe svolto successivamente. Chiarite le regole e fatte le squadre, il gioco è potuto iniziare. Non differisce molto dal **Dadaverbo** ma l'obiettivo è di formare più frasi corrette collaborando in coppia, lanciando il dado e utilizzando un verbo pronominale. Il gioco è piaciuto e la competizione ha reso i discenti più partecipativi e attivi.

L'osservatrice ha scritto che tra le squadre si è evinta una buona comunicazione, partecipazione e interazione. L'attività è stata, quindi, considerata valida ed efficace da tutti i partecipanti. Ciò è stato subito confermato dai *feedback* a caldo degli studenti che spontaneamente hanno voluto dirci confermando le ipotesi fatte. Il gioco ludico si è dimostrato utile ed efficace ai fini dell'apprendimento.

7.4. RA - QUARTA SETTIMANA: ATTIVITÀ LUDICHE CON FOCUS SULLA MEMORIZZAZIONE STRUTTURA MORFOLOGICA E LESSICALE

Nell'ultima settimana di monitoraggio si è lavorato in particolare su attività ludiche che aiutassero gli studenti nella abilità mnemonica lessicale e morfologica e che permettessero l'introduzione al congiuntivo presente.

Durante questa settimana si sono affrontate diverse tematiche sulla società italiana e da questi input si sono sviluppate le diverse attività utili allo sviluppo della capacità mnemonica lessicale e morfologica.

In base a questo obiettivo le attività utilizzate durante la settimana sono state:

- **Memory.** Il gioco si basa sull'abbinamento di carte: parola-immagine o parola-significato. Questa attività è stata adattata come ripasso dei verbi regolari e irregolari del congiuntivo semplice. La combinazione delle carte è: *essere- sia*;

fare-faccia, e così via. Le regole impongono di mettere le carte a faccia in giù in fila per un massimo 4 carte, creando un quadrato composto da 4 fila di 4 carte ciascuna. Questa struttura rigida aiuterebbe la memoria a ricordare con più facilità la posizione delle carte e agevolare l'abbinamento di esse.

L'esercizio è stato affrontato con entusiasmo e correttamente da quasi tutti i gruppi eccetto uno che ha trovato difficoltà nello svolgimento. La osservatrice ha scritto di aver percepito un blocco all'interno di un gruppo mentre negli altri gruppi, quest'attività, ha incentivato la comunicazione.

- **Dadaverbo.** In questo caso l'obiettivo del gioco era quello di formare frasi con l'incognita della casualità al congiuntivo presente. Le squadre sono state fornite di un dado ciascuno e sulla lavagna una leggenda spiegava le regole il gioco. Due colonne di numeri da 1 a 6 corrispondevano a elementi specifici. Da un lato i numeri corrispondevano ai pronomi soggetto (par. 7.3) e dall'altra i sei numeri corrispondevano ai seguenti verbi: 1: pensare; 2: avere paura; 3: sembrare; 4: ritenere; 5: piacere; 6: credere. La competizione creatasi non ha suscitato conflitti ma ha incentivato un'atmosfera serena e di collaborazione tra i gruppi.
- **Gioco dell'impiccato.** Tale gioco ha l'obiettivo di sviluppare la competenza mnemonica del lessico appreso da letture fatte in classe o del vocabolario emerso durante le lezioni. Il gioco prevede la scelta di una parola "difficile" o appena appresa e di tratteggiare le lettere sulla lavagna. Lo scopo principale è quello di indovinarla. Anche in questo caso gli studenti sono sembrati divertiti e hanno preso parte attivamente al gioco. A turno sono andati alla lavagna e condotto con entusiasmo il gioco. Ancora una volta è stato possibile consegnare la griglia di valutazione alla fine della settimana ma durante il corso delle attività i *feedback* a caldo sono stati molto positivi. Tutti gli apprendenti hanno dichiarato che le attività proposte sono state utili ed efficaci al raggiungimento dell'obiettivo prefissato.
- **Taboo:** come per la precedente attività ludica, Taboo è un gioco utile allo sviluppo della competenza mnemonica lessicale. Tale attività è modificata a seconda del livello degli studenti ma le regole di base rimangono sempre le stesse. Gli studenti sono stati divisi in 4 squadre e per ognuna di esse è stata data una lista di parole. Per ogni parola i gruppi dovevano descriverne il significato e durante lo svolgimento del gioco ad ogni definizione il singolo gruppo doveva indovinare la parola della squadra avversaria rispettando i tempi stabiliti. Gli apprendenti si sono divertiti e hanno constatato con loro grande sorpresa di essersi ricordati il vocabolario usato durante la settimana.

8. CONCLUSIONI

Realizzare un progetto di Ricerca-Azione ci ha sottoposte ad una riflessione costante sul nostro ruolo di insegnanti stimolandoci a metterci in gioco e ad accettare eventuali critiche per renderci davvero conto dell'efficacia o meno della nostra prassi didattica.

L'obiettivo della Ricerca Azione era quello di sviluppare delle attività didattiche che potessero ovviare e superare le problematiche riscontrate nelle classi con il profilo adulto-senior, riguardanti le difficoltà di ascolto, memorizzazione e interazione orale causate in parte dall'età. Per queste ragioni, abbiamo individuato la necessità di ampliare e implementare attività come quelle video, ludiche e culturali.

Partendo dalle caratteristiche del profilo e dal contesto, le attività proposte sono state accolte favorevolmente e gli studenti sono stati particolarmente entusiasti di fare giochi linguistici in classe, guardare e analizzare video ed esprimere le proprie opinioni su aspetti culturali. Il lavoro di ricerca svolto ha pertanto contribuito ad un miglioramento della nostra prassi didattica.

Vorremmo ribadire come gli **studenti over 55**, che costituiscono la maggior parte del nostro pubblico, presentino caratteristiche ben precise (*background* culturale, situazione socioeconomica) con necessità e obiettivi che li differenziano in parte dagli studenti adulti giovani e pertanto anche la prassi didattica ne è condizionata.

Ci riferiamo in particolar modo all'importanza di creare un **ambiente di apprendimento** familiare che faccia sentire il discente accolto e compreso nelle sue difficoltà, dovute in parte come sappiamo al fattore età. Oltre a quest'ultimo, l'insegnante non deve dimenticare che il fatto di rimettersi in gioco, rientrando in una classe dopo tanto tempo, in un ruolo al quale non si è più abituati, non è una banalità da trascurare. Tutte queste **dinamiche neurosociopsicologiche** devono costituire la base dell'operare quotidiano del docente.

Un altro aspetto peculiare di questo profilo riguarda **la concentrazione e un approccio più riflessivo** rispetto agli adulti giovani che non sempre deve essere scambiata o male interpretata come lentezza cognitiva.

L'uso di **attività video** in classe non vuole sostituire quelle di ascolto ma costituire un ulteriore valido strumento in più da usare con i senior i quali lo accettano di buon grado. Abbiamo notato che gli adulti senior "di oggi" non sono intimoriti dalle tecnologie ma ne riconoscono l'utilità e l'efficacia anche nella didattica. Quello che ha rilevanza è l'introduzione e la modalità d'uso che l'insegnante ne fa in classe che devono essere consone agli obiettivi didattici.

Una caratteristica del profilo adulti senior è quella che molti di loro portano l'apparecchio acustico e pertanto durante d'ascolto con lo stereo, abbiamo percepito un'atmosfera più tesa che ha inficiato sulla resa dell'attività e sull'atmosfera della classe. Al contrario, abbiamo riscontrato un approccio più positivo nell'utilizzo dell'audio-video rispetto allo stereo. Gli apprendenti sono molto più rilassati durante la visione dell'audio-video e laddove le parole ascoltate non risultano chiare riescono a sopperire tale lacuna grazie alle immagini.

Le **attività ludiche**, quando vengono proposte, sembra che siano vissute e affrontate con particolare attenzione e dedizione, esse aiutano talvolta a distendere l'atmosfera creando un clima di "sana" competizione, divertendo gli studenti. In poche parole, il

gioco fa distaccare l'apprendente dalla realtà inserendo momenti distensivi e distrattivi del tran tran quotidiano.

L'importanza dell'utilizzo di una metodologia ludica nell'insegnamento di una lingua straniera LS/L2 è dovuta dal fatto che stimola la fantasia e favorisce la creatività e la partecipazione. Quindi, cosa più importante, motiva e consente di evitare gli aspetti noiosi propri di una lezione frontale.

I giochi hanno permesso di lavorare sulle loro capacità mnemoniche (uno degli aspetti che trovano più difficoltosi) al fine di sviluppare l'interazione orale.

Per agevolare lo scambio e la conversazione, è risultato come anche la **psicogeografia della classe**, cioè la disposizione dei banchi, abbia influito sulle attività didattiche. Banchi disposti ad isole o la possibilità di uscire dalla classe stessa, sono infatti modalità ben accolte o richieste dagli studenti stessi che si sentono liberi di muoversi in uno spazio familiare e accogliente.

Le attività culturali di interazione orale fuori dell'aula hanno stimolato gli studenti alla comunicazione ed al confronto in merito agli argomenti di carattere culturale. Dopo questa esperienza "in contesto" crediamo che abbiamo davvero messo in pratica e acquisito un po' più di sicurezza in sé stessi mettendo alla prova la loro capacità di agire socialmente con la lingua in eventi comunicativi interculturali.

Si parla del binomio lingua-cultura e dell'importanza di accompagnare il discente nello sviluppo di una propria competenza comunicativa anche in Italiano L2 e LS in prospettiva interculturale. Imparare una lingua straniera significa anche entrare in contatto con una nuova cultura e comunicare efficacemente in questo nuovo contesto ; ne deriva che apprendere una lingua straniera, deve necessariamente essere inteso come un processo di simultanea acquisizione di competenze comunicative e culturali. (Byram, Morgan 1994: Kramersch 1993 cit. in Mazzocato 2018. 24).

Quando si sono verificate delle piccole resistenze da parte di alcuni studenti questo è avvenuto probabilmente perché come insegnanti avremmo dovuto prestare maggiore attenzione alla psicologia dei singoli proponendo con più delicatezza le attività più alternative. Si è quindi notato che prestare maggiore attenzione sia al gruppo sia al singolo può determinare il successo o meno dell'attività.

In che modo operare quindi? chiarendo quale sia **l'obiettivo dell'attività** nello specifico in modo da guidare lo studente all'individuazione del focus didattico e attivando le strategie di apprendimento funzionali allo svolgimento del compito. Un'esplicitazione diretta in tal senso può "convincere" anche i più restii, evitando l'insorgere di frustrazioni o malcontento.

Le attività presentate e la nostra prassi didattica descritta non vogliono rappresentare un modello rigido da seguire ma **offrire esempi di possibili modalità di insegnamento** che restano comunque legate al nostro contesto professionale.

Questo dimostra che **l'apprendimento permanente** è da incentivare infatti è risaputo come la popolazione mondiale stia rapidamente invecchiando e si stia rendendo conseguentemente necessario migliorare la qualità della vita delle persone di una certa età continuando a promuovere l'educazione lungo tutto l'arco della vita. Entro i prossimi trent'anni la popolazione sotto i 24 anni di età diminuirà del 15% e 2 milioni di persone avranno 60 anni o più entro il 2050 (Guglielman 2012: 1)

L'età adulta non deve essere considerata come una mera fase della vita ma come un costruirsi di abilità necessarie all'apprendimento di una nuova lingua.

L'insegnamento delle lingue straniere dovrebbe dare agli apprendenti più adulti un contesto nel quale loro possano identificare elementi di limitazione per il loro processo di apprendimento, sfidare queste limitazioni, trasformarle e migliorare la loro esperienza di apprendimento¹ (Ramirez Gomez D. in Pinto M. da G. L. C 2017).

Molti studenti si avvicinano allo studio della lingua straniera per combattere il declino delle loro capacità mentali causato dalle età. Molti lamentano difficoltà nell'acquisizione della nuova lingua in particolare memorizzazione e interazione orale dovute alla diminuzione della plasticità cerebrale. Essa consiste nella possibilità di formare un numero elevato di connessione sinaptiche e gruppi neuronali specifici in relazioni a esperienze di apprendimento (Daloiso 2000: 7)

Questa potenzialità non è esclusiva del bambino perché il processo della neurogenesi continua ininterrottamente durante tutta la vita, fino alla morte degli individui. Una continua attività di apprendimento contribuisce ad aumentare la rigenerazione neuronale e ad evitare gli effetti dell'invecchiamento. Il modello statico del cervello basato sull'idea del decadimento neuronale irreversibile è stata per molto tempo la base del pregiudizio per cui gli anziani sono incapaci di imparare cose nuove.

Le mappature cerebrali non sono completamente predeterminate a livello genetico ma dipendono anche dall'esperienza individuale e dall'interazione con l'ambiente² (Guglielman 2012: 3).

Per concludere un lavoro costante su attività ludiche, comunicative e di memorizzazione è certamente da consigliare a tutti coloro che lavorano con il profilo senior in quanto possono portare ad una acquisizione di successo. Come dice il famoso detto italiano, titolo di una nota trasmissione televisiva italiana degli anni '60 condotta da Alberto Manzi, "non è mai troppo tardi", ha delle basi veritiere.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

BEGOTTI P., 2006, *L'insegnamento dell'italiano ad adulti stranieri*, Guerra, Perugia.

PINTO M. da G. L. C. 2017 "Review of Danya Ramírez Gómez. Language Teaching and the Older Adult. The Significance of Experience". *Linguarum Arena*, Bristol, Buffalo, Toronto, 8, 119-124.

¹ "Foreign Language education should provide older learners with a context wherein they may identify sources of limitation on their learning process, challenge those limitations, transform them and improve their learning experience" (Ramirez Gomez D. in Pinto M. da G. L. C 2017).

² "The neurogenesis process continues uninterruptedly throughout life, until the death of the individuals [...] a continuous learning activity contributes to increase neuronal regeneration and to avoid the effects of ageing. The static model of the brain based on the idea of irreversible neuronal decay has been for a long time basis of the prejudice that elderly people are unable to learn new things. Learning is ageless [...] The brain maps are not completely predetermined at the genetic level but also depend on the individual experience and the interaction with the environment" (Guglielman 2012: 3).

GUGLIELMAN E. 2012, "The ageing brain: neuroplasticity and lifelong learning", *eLearning Papers*, Barcelona, Spain n. 29, 1-6
<https://ec.europa.eu/eip/ageing/library/ageing-brain-neuroplasticity-and-lifelong-learning_en>

DALOISO M., 2009, *I fondamenti neuropsicologici dell'educazione linguistica*, Venezia, Cafoscarina.

DE LUCHI M. [s.d.], *Metodologia della ricerca nella didattica delle lingue*, Modulo del Master Itals II livello, XIII ciclo 2018-2019, 6-23, <<http://www.itals.it>>
[accesso con password]

DIADORI P., 2012, *Insegnare italiano a stranieri*, Le Monnier, Milano.

GUIDI E., 2010, "Guarda e Impara... Un nuovo approccio all'uso di supporti audiovisivi in classe. Riflessioni ed esempi". *Italiano Linguadue*, 2, 107-108
<<https://riviste.unimi.it/index.php/promoitals/article/view/825>>

LUISE M.C., 2014, "Terza età e educazione linguistica. Narrazione e letterature come spazio per la memoria, la saggezza e la creatività". *LEA-Lingue e letterature d'Oriente e d'Occidente*, 3, 443-457.

MAZZOCATO G. [s.d.], *Italiano L2 e LS in prospettiva interculturale*, Modulo del Master Itals II livello, XIII ciclo 2018-2019, 24, <<http://www.itals.it>>
[accesso con password]

POZZO G., 2007, "L'osservazione: uno strumento per conoscere cosa succede in classe". Biblioteca online del Master in 'Didattica dell'italiano lingua non materna', Università per Stranieri di Perugia
<https://www.iccalvisano.edu.it/system/files/osservare_in_classe.pdf>

SITOGRAFIA

<<http://www.erasmusplus.it/adulti/educazione-degli-adulti>>

Offre informazioni inerenti al mondo dell'istruzione e della formazione a livello europeo

<<http://www.psicolab.net/2006/la-glottodidattica-ludica/>>

Offre approfondimenti e articoli psicologia legati a vari ambiti sociali

APPENDICE. ESEMPI DI STRUMENTI DI RACCOLTA DATI

-QUESTIONARIO INIZIALE

- È la prima volta che studi la lingua italiana in Italia?
- Da quanto tempo studi l'italiano?
- Perché studi l'italiano?
- Quali sono le tue difficoltà?
- Cosa vuoi migliorare durante questa esperienza?

-QUESTIONARIO-USARE VIDEO IN CLASSE

- Usi o hai mai usato video per studiare italiano nel tuo paese o in altre scuole? (tv, film, pubblicità...)
- Ti piace usare i video in classe? Perché?
- Cosa preferisci: ascolto con stereo o audio-video? Perché?
- Trovi utile l'uso dell'immagine video in classe? Ti aiuta a capire meglio l'audio?
- Quali difficoltà hai avuto?
- Ti è piaciuta la lezione con l'uso del video? Hai dei suggerimenti?

-QUESTIONARIO-FARE GIOCHI IN CLASSE

- Come preferisci studiare italiano? Sottolinea una o più risposte:
LEGGERE - SCRIVERE - ASCOLTARE LA RADIO - ASCOLTARE LA MUSICA -
ASCOLTARE DIALOGHI - FARE GIOCHI - GUARDARE FILM - GUARDARE LA T.V - FARE
CONVERSAZIONE
Altro? _____
- Cosa non ti piace fare per studiare italiano?
- Hai mai fatto giochi linguistici in classe per studiare italiano nel tuo paese? Fai qualche esempio.
- Ti piace fare giochi in classe? SI - NO
- Per te, i giochi linguistici sono (sottolinea una o più opzioni che preferisci):
DIVERTENTI - INTERESSANTI - STIMOLANTI - UN MODO DIFFERENTE PER IMPARARE
UNA LINGUA - AIUTANO E FAVORISCONO LA COMUNICAZIONE - AIUTANO A FISSARE
LE COSE STUDIATE IN CLASSE - AIUTANO A MEMORIZZARE - AIUTANO A CAPIRE LA
GRAMMATICA - NOIOSI - RIPETITIVI - POCO STIMOLANTI - POCO INTERESSANTI
Altro? Aggiungi un commento personale: _____
- Qual è stato il gioco che ti è piaciuto di più questa settimana? Perché?

-QUESTIONARIO-FARE ATTIVITÀ PRATICHE E CULTURALI ANCHE FUORI LA CLASSE

- Hai la possibilità di parlare frequentemente con gli italiani? Quando? Dove? Con chi?
- Cosa pensi dell'attività fatta nei negozi? È stata utile, Ti è piaciuta? SI - NO
- Perché? Sottolinea una o più opzioni che preferisci:
DIVERTENTE - STIMOLANTE PERCHÉ' HO PARLATO ITALIANO FUORI DELLA CLASSE -
UN MODO DIFFERENTE PER IMPARARE UNA LINGUA - INTERESSANTE PERCHÉ' HO
IMPARATO NUOVI ASPETTI CULTURALI SULL'ITALIA - HO SUPERATO LA PAURA DI
PARLARE CON GLI ITALIANI DA SOLO
NOIOSA - DIFFICILE - STRESSANTE - POCO STIMOLANTE - POCO INTERESSANTE

Altro? _____

- Hai imparato aspetti culturali della città e dell'Italia? Fai qualche esempio
- Cosa non ti è piaciuto? Perché?
- Hai suggerimenti?

-GRIGLIA-ATTIVITÀ PER LA MEMORIZZAZIONE LESSICALE E MORFOLOGICA

Quale attività è stata più utile per memorizzare il vocabolario?

Valuta le attività con un valore negativo 1 ☹ a estremamente positivo 5 😊

	1	2	3	4	5
Attività A:					
Attività B:					
Attività C:					

fig. 3 Esempio Griglia raccolta dati