

Alfa Beta

Giornata evento sul tema dell'incontro e dell'interazione con i nuovi cittadini migranti e richiedenti asilo e sulla lingua italiana attraverso il gioco didattico I.D.E.A.

Obiettivi della giornata evento:

“L'apprendimento della lingua è ampiamente riconosciuto come un fattore essenziale ai fini dell'integrazione. Sviluppare le competenze linguistiche significa avere migliori opportunità di lavoro, maggiore indipendenza e maggiore partecipazione al mercato del lavoro”; è il contenuto del punto 1.1 dell'Agenda Europea dell'Integrazione, ma è anche una delle considerazioni espresse dalla Regione Emilia Romagna nel Programma triennale 2014-2016 per l'integrazione sociale dei cittadini stranieri (approvato dall'Assemblea Legislativa nell'aprile 2014), nel quale la promozione ed il coordinamento in ambito locale delle iniziative per l'apprendimento e l'alfabetizzazione alla lingua italiana sono considerati prioritari.

La conoscenza della lingua è un fattore propedeutico alla conoscenza reciproca ed al percorso di interazione tra nativi e nuovi cittadini.

La giornata/evento, a partire da un doppio livello di competizione, mira a coinvolgere la cittadinanza in un percorso/gioco di conoscenza ed interazione e ad incentivare la conoscenza, l'apprendimento, l'utilizzo corretto della lingua italiana come veicolo di idee, di rappresentazione, di dialogo.

Cos'è il gioco didattico I.D.E.A.

Il gioco didattico I.D.E.A. (Interazioni Dialogiche e Affini) è una proposta di didattica ludica che fa leva su aspetti motivazionali e competitivi per affrontare domini linguistici significativi per il percorso di cittadinanza di un non nativo, proponendo un meccanismo che permette di apprendere elementi connessi alla cultura italiana, di interagire e portare l'attenzione alla pragmatica della lingua, imparando a



CEFAL Emilia Romagna Società Cooperativa Sede legale: via Lame 118 - 40122 BOLOGNA
C.F. e P.I. 04164640379 Numero REA: BO-347881
e-mail certificata: cefal@pec.cefal.it

Sede di Bologna
Via Nazionale Toscana 1
40068 San Lazzaro di Savena BO
Tel. 051 489.611 Fax 051 489.666
e-mail: direzione@cefal.it

Sede di Villa San Martino
Via Provinciale Bagnara 30
48022 Villa San Martino Lugo RA
Tel. 0545 243.30 Fax 0545 326.33
e-mail: segreteriaaravenna@cefal.it

Sede di Faenza
Via Severoli 12
48018 Faenza RA
Tel. 0546 25468 Fax 0546 686470
e-mail: segreteriaaravenna@cefal.it










M.C.L.

comunicare in modo adeguato rispetto alla situazione. La modalità del gioco spinge gli apprendenti all'apprendimento cooperativo (CLIM) e a ricorrere a strategie o pianificazioni per agevolare o ostacolare l'avanzamento di altri partecipanti.

Il prodotto è stato realizzato da Cefal Emilia Romagna nel 2015 nell'ambito del progetto "Linc: Lingua Italiana Nuovi Cittadini" finanziato dal Ministero dell'Interno con fondi FEI 2013 Azione 1 (Fondo Europeo per l'Integrazione dei cittadini di Paesi Terzi). L'obiettivo era quello di realizzare uno strumento di didattica ludica di supporto ai docenti impegnati nei corsi di italiano per cittadini non italofofoni, per dare seguito alle sollecitazioni spesso proposte da insegnanti e formatori che operano in contesti di insegnamento/apprendimento dell'Italiano L2 sempre più complessi, quali ad esempio le classi plurilingui e multietniche ad abilità differenziate.

IDEA è anche un modo per imparare cose nuove e non banali sugli italiani e sulla cultura italiana; è uno spazio reale per interagire e portare l'attenzione alla pragmatica della lingua, imparando a comunicare in modo adeguato rispetto alla situazione; è un momento di riflessione sull'ordine delle parole, la struttura delle frasi e la precisione linguistica. La definizione dei domini linguistici e del loro ordine di presentazione nel gioco fa riferimento alla "piramide dei bisogni" elaborata da Maslow: una volta che un individuo percepisce un bisogno è pronto ad imparare e mettere in atto gli strumenti più adatti a soddisfarlo. Si va quindi dai bisogni di sopravvivenza primari (storia personale), ai bisogni di sicurezza, come il lavoro e la salute; seguono i bisogni sociali e infine quelli di stima e autostima (scuola, cittadinanza). Ciascun piano di bisogni corrisponde ad un piano di gioco (storia personale – lavoro – salute – socialità – scuola – cittadinanza).

Persone coinvolte:

-  6 squadre (composte da 6-10 componenti ciascuna) di richiedenti asilo provenienti da strutture di accoglienza del territorio – ciascuna squadra rappresenta una struttura di accoglienza
-  6 esperti di glottodidattica per la conduzione del gioco in ciascuna squadra
-  6 squadre (composte da 6-10 componenti ciascuna) di allievi di scuole secondarie di II grado di Bologna
-  6 docenti per il coordinamento delle squadre di allievi
-  6 "consulenti di gara" rappresentanti di istituzioni/servizi/realtà locali connessi ai piani di gioco (i consulenti possono essere presenti o connessi a distanza)
-  6 coordinatori e animatori di una pagina facebook creata per l'evento
-  1 giudice di gara
-  Una giuria per la valutazione finale dei prodotti
-  Realtà produttive che vorranno offrire prodotti/gadget premio

Dove:

Si ritiene che le **biblioteche** di quartiere siano i luoghi più adatti alla realizzazione dell'iniziativa, anche nell'ottica di avvicinare le persone non italofone a luoghi di cultura e di studio.

In ciascuna biblioteca saranno ospitate una squadra di richiedenti asilo e una squadra di allievi di una delle scuole coinvolte.

L'evento si conclude nel cortile di Palazzo D'Accursio (o in altra sede Istituzionale).

Descrizione delle attività:

La giornata/evento è divisa in 2 Fasi; i coordinatori animeranno una pagina facebook con il racconto e la documentazione fotografica e video dello svolgimento della gara nelle 6 sedi.

La prima Fase di gioco è avviata contemporaneamente nelle 6 biblioteche; i conduttori esperti di glottodidattica avviano il gioco con le squadre rispettive. Ogni gruppo produrrà, durante l'avanzamento del gioco, frasi in italiano relative alla tematica assegnata al gruppo (storia personale – lavoro – salute – socialità – scuola – cittadinanza).

Durante il gioco, per una volta, il gruppo può richiedere la consulenza dell'esperto "consulente di gara" per la comprensione di una parola, di un'icona o per la formulazione di una frase. Il conduttore, secondo griglie e criteri di valutazione condivisi e previsti dal gioco, assegna un punteggio.

Non ci sono limiti di tempo, il gioco termina al raggiungimento dell'ultima casella del piano di gioco (mediamente 1,5 – 2 ore).

Nella seconda Fase sono coinvolte le squadre di studenti, coordinate da un/una docente. Attraverso l'utilizzo di tutte le frasi prodotte nella prima fase, dovranno costruire un racconto breve sulla tematica assegnata al relativo gruppo (storia personale – lavoro – salute – socialità – scuola – cittadinanza).

Le squadre di studenti possono lavorare all'elaborazione del racconto già nella prima fase di gioco; al termine della prima fase, avranno a disposizione un'ulteriore ora di tempo.

Al termine della seconda Fase le 6 squadre convergeranno nel cortile di Palazzo D'Accursio per la conoscenza reciproca e per l'attesa dei risultati.

Conclusione del gioco

La giuria di qualità esamina e valuta i racconti brevi, prende atto dei punteggi conseguiti dalle squadre della prima Fase e procede nel cortile di Palazzo d'Accursio alla proclamazione delle 2 squadre vincitrici ed alla premiazione di tutte le squadre.