

AIO

Antonella Elia

Discipulus ludens

Introduzione alla glottodidattica
ludica analogica e digitale

Prefazione di
Esin Gören





Aracne editrice

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

Copyright © MMXVIII
Giacchino Onorati editore S.r.l. – unipersonale

www.giacchinoonoratieditore.it
info@giacchinoonoratieditore.it

via Vittorio Veneto, 20
00020 Canterano (RM)
(06) 45551463

ISBN 978-88-255-0826-0

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: febbraio 2018

*A mio padre ...
che il suo sorriso e la
sua saggezza siano
sempre con me!*

Indice

- 11 *Prefazione*
di Esin Gören
- 15 *Introduzione*
- 21 **Capitolo I**
Il Gioco: una prospettiva disciplinare
1.1. Il gioco: una visione diacronica, 21 – 1.2. Il gioco nella Cultura, 26 – 1.2.1. *Il gioco in Filosofia*, 26 – 1.2.2. *Il gioco in Sociologia*, 31 – 1.2.3. *Il gioco in Psicologia e Pedagogia*, 34.
- 43 **Capitolo II**
Creatività e Didattica Ludica
2.1. Creatività, didattica ludica e apprendimento delle lingue straniere, 43 – 2.2. Glottodidattica ludica e creatività: quali benefici? 48 – 2.3. I fattori chiave della creatività, 49 – 2.3.1. *La persona creativa*, 50 – 2.3.2. *Il processo e il prodotto creativo*, 51 – 2.3.3. *L'ambiente creativo*, 53.
- 59 **Capitolo III**
Giocare con le Emozioni
3.1. Il background della glottodidattica ludica, 59 – 3.2. Il ruolo dell'emozione nella didattica umanistico-affettiva, 63 – 3.3. I concetti-chiave della glottodidattica ludica, 68 – 3.4. Il processo di ludicizzazione didattica, 72 – 3.5. Il gioco e lo spirito di squadra, 77 – 3.6. La dimensione interculturale della glottodidattica ludica, 79.
- 85 **Capitolo IV**
Giocare con le Parole
4.1. I giochi didattici: una tassonomia, 85 – 4.2. I giochi per lo sviluppo della lingua (A), 86 – 4.2.1. *La Caccia all'Intruso*, 87 – 4.2.2. *I Giochi di Memoria*, 87 – 4.2.3. *I Giochi di Associazione*, 88 – 4.2.4. *L'Indovinello*, 89 – 4.2.5. *Il Gioco dell'Oca*, 92 – 4.2.6. *La Battaglia Navale*, 95 – 4.2.7. *Il gioco del Tris*, 97 – 4.2.8. *Nomi, Cose e Città*, 100 – 4.2.9. *Il Gioco dell'Impiccato*, 101 – 4.3. Giochi di Ludolinguistica (B), 102 – 4.3.1. *L'Acrostico*, 103 – 4.3.2. *Il Lipogramma*, 105 – 4.3.3. *Il Tautogramma*, 106 – 4.3.4. *L'Aggiunta*, 107 – 4.3.5. *Lo Scarto*, 108 – 4.3.6. *La Catena*, 109 – 4.3.7. *Il Cambio*, 109 – 4.3.8. *Il Metagramma*, 110 – 4.3.9. *I Generatori di Rime*, 111 – 4.4. I Giochi di Enigmistica (C), 113 – 4.4.1. *Il Cruciverba*, 114 – 4.4.2. *Il Crucipuzzle*, 117 – 4.4.3. *Il Rebus*, 118 – 4.4.4. *Gli Anagrammi e lo Scarabeo*, 123 –

4.4.5. *Il Paroliere e Ruzzle*, 125 – 4.4.6. *Il Ditloide*, 126 – 4.5. I Giochi online per l'insegnamento dell'Italiano, 127.

131 Capitolo V

Giocare con la Musica

5.1. Musica e canzoni nell'insegnamento della LS, 131 – 5.2. Il Karaoke, 137 – 5.3. Il progetto *Italians* e il premio Bonacci, 138 – 5.4. Il Festival di Sanremo, 140 – 5.5. Come, quando e perché utilizzare le canzoni, 142 – 5.6. Musica, canzoni e creatività, 146 – 5.6.1. *Prima dell'ascolto*, 147 – 5.6.2. *Durante l'ascolto*, 149 – 5.6.3. *Dopo l'ascolto*, 150 – 5.7. Percorsi musicali, 150 – 5.7.1. *Percorso A - Nel blu dipinto di blu (Domenico Modugno)*, 151 – 5.7.2. *Percorso B - Ti sposerò (Jovanotti)*, 158 – 5.8. La musica Italiana online, 161 – 5.9. La video-didattizzazione musicale, 162 – 5.9.1. *Zaption*, 163 – 5.9.2. *EDpuzzle*, 164 – 5.9.3. *VideoNot.es*, 165 – 5.10. L'uso didattico della canzone: benefici e criticità, 165.

169 Capitolo VI

Giocare con il Teatro

6.1. Il teatro nel mondo della formazione, 169 – 6.1.1. *Perché scegliere un approccio teatrale alla glottodidattica?* 172 – 6.1.2. *La produzione orale nell'insegnamento della LS*, 175 – 6.2. Il Role Play, 180 – 6.3. L'Improvvisazione teatrale, 186 – 6.4. Il Glottodrama, 190 – 6.5. Il Process Drama, 193 – 6.6. Il Theater Practicum Model, 200 – 6.6.1. *La scelta dell'opera*, 201 – 6.6.2. *I requisiti*, 202 – 6.6.3. *La prima fase*, 202 – 6.6.4. *La seconda fase*, 202 – 6.6.5. *La traduzione e i sottotitoli*, 203 – 6.6.6. *I costumi, la scenografia, la musica, l'attività di promozione*, 204 – 6.6.7. *Il diario di bordo*, 205 – 6.6.8. *Il vocabolario*, 206 – 6.6.9. *L'ultimo sforzo*, 206 – 6.7. Il potere seduttivo della teatralità, 207.

213 Capitolo VII

Videogiocare

7.1. Il modello ludico contemporaneo: il videogioco, 213 – 7.1.1. *Il videogioco: una prospettiva storica*, 214 – 7.1.2. *Il videogioco e l'evoluzione del pensiero pedagogico e antropologico*, 217 – 7.1.3. *Gli Apocalittici e gli Integrati*, 221 – 7.2. Il piacere nell'apprendimento: videogiochi, web e mass-media, 224 – 7.3. Il videogioco come strumento di formazione, 225 – 7.4. I Serious Game, 232 – 7.4.1. *Il caso WebPoint Village*, 235 – 7.5. I MMORPG, 237 – 7.5.1. *World of Warcraft*, 241 – 7.5.2. *MinecraftEDU*, 245 – 7.6. Il Pokémon Go: i videogiochi sono pericolosi? 249 – 7.7. Il Fenomeno del Social Gaming, 252 – 7.8. I videogiochi e i "Bisogni Educativi Speciali", 255 – 7.9. Le applicazioni ludiche per imparare l'italiano in mobilità, 259 – 7.9.1. *Duolingo*, 262 – 7.9.2. *Busuu*, 263 – 7.9.3. *Babbel*, 264 – 7.9.4. *Mosalingua*, 265 – 7.9.5. *Nemo*, 265 – 7.9.6. *Fun Easy Learn*, 266 – 7.10. Tiriamo le somme, 267.

269 Capitolo VIII

Giocare nei Mondi Virtuali

8.1. Cosa sono i mondi virtuali? 269 – 8.2. *Second Life*: il gioco della vita, 272 – 8.3. La formazione nei mondi virtuali e in *Second Life*, 282 – 8.4. *EdMondo*: il

mondo virtuale *Made in Italy*, 288 – 8.5. I presupposti teorici, 291 – 8.5.1. *Il modello SAMR e la ridefinizione tecnologica*, 291 – 8.5.2. *David Kolb: ludicità e aspetti collaborativi ed esperienziali*, 295 – 8.5.3. *Il Dogme Approach 2.0 inworld*, 300 – 8.6. Il Gioco Virtuale e il concetto di Identità, 304 – 8.7. Il Gioco Virtuale e la Comunicazione, 313 – 8.7.1. *La SLetiquette e la comunicazione rispettosa*, 317 – 8.7.2. *La Comunicazione Interculturale nei mondi virtuali*, 320 – 8.8. Il Gioco Virtuale e lo Spazio, 321 – 8.8.1. *Il Turismo Virtuale*, 323 – 8.8.2. *Quali attività inworld?* 326 – 8.9. Risorse educative in *Second Life*, 330 – 8.10. L'*holodeck* e il gioco della drammatizzazione *inworld*, 333 – 8.10.1. *L'holodeck e le fasi di lavoro: dall'alfabetizzazione alla messa in scena*, 342 – 8.11. Dal *WebQuest* al *Virtual-Quest*: il gioco virtuale come Esplorazione, 344 – 8.12. Clil e Mondi Virtuali: un'associazione possibile? 347 – 8.12.1. *Clil & Pop Art*, 348 – 8.12.2. *Fase A. Visita della galleria d'arte*, 350 – 8.12.3. *Fase B. L'alunno Cicerone*, 352 – 8.12.4. *Fase C. Il gioco di ruolo*, 353 – 8.12.5. *Fase D. L'allestimento della mostra*, 354 – 8.12.6. *Perché i mondi virtuali nella didattica Clil?* 355 – 8.13. Il *Virtual Campus* dell'Università di Istanbul, 357 – 8.14. *L'Italian Language Park*, 360 – 8.14.1. *Le fasi del progetto*, 363 – 8.15. I mondi virtuali: vantaggi e svantaggi, sogno o realtà? 368.

377 *Conclusioni*

379 *Bibliografia e webliografia*

Prefazione

di Esin Gören¹

Il gioco è sempre stato per l'umanità un elemento primario e inviolabile. Nonostante ne sia sempre stata riconosciuta la vitalità, oggi è divenuto un fenomeno pervasivo costantemente intrecciato alla realtà e ogni forma di comunicazione ne è stata contaminata. Una volta, era individuabile una netta divisione tra tempi e luoghi da dedicare allo studio, al lavoro e al gioco. Spazi e tempi erano assolutamente separati e impermeabili e i momenti ricreativi erano circoscritti ai giorni festivi. Oggi, invece, il gioco si è infiltrato nei tempi e nei luoghi dedicati al lavoro e allo studio, diventando una dimensione onnipresente che si insinua e pervade con la sua vivacità ogni attività. Non ne è esente la rete: i mondi virtuali, i *serious game*, i *social network* e i videogiochi sono testimonianza tangibile dell'intreccio tra ciò che una volta era disgiunto. I dispositivi mobili, grazie alla gratuità di molte *app*, hanno ampliato enormemente la platea e l'accessibilità all'attività giocosa.

Anche la letteratura, attraverso la sua dimensione creativa e la simulazione che esprime attraverso il “come se”, è in continua relazione con la sfera del gioco. Come ci dice Orhan Pamuk nelle *Voci di Istanbul* (2007:18) «La letteratura è l'arte di saper parlare della nostra storia come della storia degli altri, e della storia degli altri come della propria nostra storia». Questo gioco di identificazione e di scoperta fa della letteratura un gioco colto e raffinato e lo scrittore e il poeta usano idee, parole, prodotti culturali che si chiamano generi, personaggi, trame, versi e rime, come se fossero mattoncini *Lego*... ma il tutto rimane pur sempre un gioco e, come per tutti i giochi, non basta leggere il regolamento; per comprenderlo bisogna immergersi e vivere appieno e fino in fondo l'esperienza giocosa.

¹ Professore Ordinario e Direttore del Dipartimento di “Lingua e Letteratura Italiana” della Facoltà di Lettere dell'*Istanbul Üniversitesi*.

Spesso i ragazzi esprimono il loro disagio di fronte ai testi letterari, manifestando la profonda irrilevanza che separa questi ultimi dal loro mondo. Senza legittimare tale disagio, oggi nel mondo accademico si avverte l'esigenza di incentivare la loro motivazione allo studio e sicuramente un approccio giocoso alla letteratura potrebbe dimostrarsi vincente, come ha evidenziato la prof.ssa Elia che è riuscita a ricreare il piacere della lettura del testo letterario e ad avvicinare i ragazzi alla bellezza della poesia, ritrovando un potente alleato proprio nelle tecnologie collaborative e nel *web 2.0* che, supportando e svelando i segreti alla base della creazione poetica, hanno trasformato anche gli studenti più indolenti in "entusiasti poeti in erba".

Accanto alle lingue tradizionalmente studiate, cioè l'inglese, il francese e il tedesco, le nuove richieste dello spagnolo, del cinese e dell'arabo, rappresentano una minaccia e sottraggono spazio alla lingua italiana. In Turchia, nel corso dei decenni, la lingua del "Bel Paese" ha dimostrato un radicamento e una resilienza straordinaria anche davanti a sfide crescenti come quelle rappresentate, per l'appunto, dalla forte concorrenza del mercato globale delle lingue. Tuttavia, nonostante l'indiscussa fascinazione che la lingua e la cultura italiana ancora esercita, anche qui i nuovi orientamenti della domanda impongono un ripensamento metodologico, al fine di rafforzare i tratti distintivi dell'offerta dell'italiano e aumentarne la competitività nell'arena delle lingue straniere. Apprendere efficacemente una lingua e una cultura, nella molteplicità delle sue possibilità espressive, implica una piena e attiva partecipazione emotiva, affettiva e motivazionale al processo di insegnamento e apprendimento. Questa consapevolezza ha spinto la prof.ssa Elia a indagare e sottolineare la crucialità, nella prassi glottodidattica, della dimensione ludica e creativa.

L'autrice con un'encomiabile competenza, ha esaminato le molteplici sfaccettature, sia analogiche che digitali, della dimensione giocosa, ritrovando il *trait d'union* che lega pratiche come il canto, il teatro, i giochi di parole, i videogiochi, fino ad arrivare agli avanguardistici mondi virtuali immersivi. Indica così una strada, un approccio, per l'appunto "gioioso e giocoso", attraverso cui diffondere la lingua e la cultura del proprio Paese il cui tratto distintivo, al di là degli stereotipi imperanti, sembra proprio associare percettivamente l'italianità alla spensieratezza, alla bellezza e alla solarità.

Oggi la lingua italiana in Turchia rappresenta una sintesi dinamica tra un radicamento secolare e le antiche relazioni storiche politiche,

economiche e culturali che legano i due paesi. Gli studenti turchi si accostano a essa per la percezione di vicinanza avvertita con la loro cultura; si rendono anche conto che apprendere l'italiano significa avere il *passe-partout* per accedere e decodificare una tra le culture europee più ricche e affascinanti. Il grande merito dello studio condotto dalla prof.ssa Elia è di averci, non solo offerto un quadro a tutto tondo della didattica ludica della lingua italiana, ma anche di averci indicato una strada, un potenziale percorso da seguire, le sue riflessioni rappresentano un prezioso strumento di riconsiderazione metodologica e strategica. Si ritiene che questo processo debba coinvolgere in futuro, sempre più, non solo le istituzioni italiane, ma anche le università straniere che, attraverso i dipartimenti di Italianistica, come per l'appunto quello di Istanbul, sono impegnati da decenni nell'insegnamento e nella diffusione della lingua e della cultura italiana all'estero.

Condividendo appieno il pensiero evidenziato dalla prof.ssa Elia di come i canali ludici abbiano un minimo comune denominatore, cioè la capacità di generare quella che l'autrice ama definire la "didattica del sorriso", ci si augura che la lingua e la cultura italiana riesca in Turchia, dove essa è ormai da secoli parte integrante del panorama storico e intellettuale del paese, proprio attraverso la sua dimensione giocosa ad avere sempre più presa, diffusione e fascinazione sulle nuove generazioni.

Introduzione

Non educare i fanciulli negli studi a forza, ma in forma di gioco: in questo modo saprai discernere ancora meglio le propensioni naturali di ciascuno.

Platone (La Repubblica - libro VII)

Cos'è il gioco? Qual è la sua funzione? Come mai gli esseri umani, siano essi bambini, adolescenti o adulti, dedicano parte del loro tempo a giocare? Qual è il significato di quest'attività apparentemente futile e perché la dimensione ludica entra sempre più nella didattica?

I docenti sono profondamente consapevoli che insegnare non significa solo enunciare concetti, più o meno astratti, in modo rigoroso. Occorre saperli veicolare nel modo giusto, farli arrivare nel cuore degli studenti che, purtroppo, a volte sono distratti o scarsamente motivati.

Un cambiamento di rotta, come anche un arredo diverso delle aule, non di rado ancora oggi, grigie, austere e poco incoraggianti, potrebbe esserci di grande aiuto, così come anche una disposizione diversa dei banchi, spesso ancora allineati in file rivolte verso la “cattedra-pulpito” da dove sono propinati ordini e saperi.

La pedagogia e la psicologia ci dicono che il bambino impara giocando, l'adulto utilizza anche altre modalità, ma il gioco rimane una tra le forme più efficaci di apprendimento e allora ... perché non usarlo?

Divertire insegnando non è, come potrebbe apparire, uno *slogan* pubblicitario, ma potrebbe essere una scelta, una precisa strategia didattica da adottare per insegnare meglio e per far passare in modo più accattivante, motivante e persuasivo conoscenze e competenze a tutte le età. Sogniamo studenti pieni di entusiasmo e motivati, desiderosi di apprendere, curiosi, proattivi e creativi. Tutto ciò sembra impossibile nella misura in cui si resta legati a un'idea di educazione severa, austera, rigorosa. Per imparare meglio occorrerebbe probabilmente un cambio di mentalità. Si dovrebbe insegnare abbracciando modalità differenti o correttive di quelle canoniche e imperanti. Il *fil rouge* in queste pagine è proprio nell'esortazione, rivolta alla classe docente, a sperimentare stra-

de alternative e rivolgere maggiore attenzione alla dimensione emozionale e affettiva dei discenti, per giungere a un'empatia verso i loro reali bisogni apprenditivi. Si vedrà come e quanto la ludicità sia fonte inesauribile di apprendimento e come e quanto essa non sia una dimensione che appartenga soltanto, come si potrebbe inizialmente supporre, all'età infantile o adolescenziale, ma anche a quella adulta.

Gioco e apprendimento sono due concetti fortemente intrecciati e intimamente connessi. Si ritiene che l'uomo, anche in età adulta, dovrebbe sempre riservarsi la possibilità di giocare, poiché ciò gli offrirebbe l'opportunità di continuare a stimolare le proprie emozioni, oltre alla propria creatività e fantasia. George Bernard Shaw, in un celebre aforisma passato alla storia asserì: «l'uomo non smette di giocare perché invecchia, ma invecchia perché smette di giocare». Abbracciare quella che mi piace definire la “didattica del sorriso” aiuterebbe, quindi, non solo gli studenti ad apprendere meglio, ma anche la classe docente a lavorare con maggiore entusiasmo e soddisfazione. Come ci dice Andrea Mangone (2007:50) l'equazione «giocare = restare giovani» non esprime la volontà di esorcizzare il tempo che scorre inesorabilmente, o di esaltare il mito dell'eterna giovinezza; in ambito educativo significherebbe «saper stare con i giovani, saper parlare il loro linguaggio», in breve, essere capaci di «mettersi in gioco».

Dall'inizio del nuovo millennio, sembra che la lingua italiana viva, al di fuori dei suoi confini nazionali, una stagione di grande fortuna. La nostra lingua, nonostante occupi solo il diciottesimo posto nella classifica internazionale delle lingue “parlate” al mondo (la diciannovesima è l'Urdu), rimonta la classifica posizionandosi al quarto posto tra le lingue più “studiate” (dopo l'inglese, lo spagnolo e il cinese)¹.

Come ci dice lo storico Aldo Giannuli (2015), la diffusione delle prime tre lingue è abbastanza scontata: l'inglese è la principale lingua franca del mondo ed è parlata da un miliardo e mezzo di persone. Lo spagnolo, in rapida espansione negli Usa, è la lingua di mezzo miliardo di parlanti; mentre il cinese, non solo è la prima lingua parlata da un mi-

¹ Questa classifica, fornita dalla *Farnesina*, afferma che «l'italiano passa dal quinto al quarto posto tra le lingue più studiate al mondo, con un totale di 687mila studenti stranieri, dislocati in 134 scuole italiane all'estero, 81 istituti di cultura, 176 Università e numerosi enti pubblici e privati». I dati ricavati sono dati dalla somma degli studenti di scuole italiane all'estero, Istituti Italiani di Cultura e Università nonché dagli enti pubblici e privati censiti. Chi critica la veridicità e la rappresentatività di questi dati evidenzia che la scintilla che ha dato vita a questa notizia ad effetto è stata la necessità di pubblicizzare adeguatamente l'evento legato alla convocazione degli “Stati Generali della Lingua Italiana” (<http://bit.ly/2vBopEw>).

liardo e mezzo di persone, ma è anche la lingua nazionale della seconda potenza mondiale emergente. Sembra inspiegabile a questo punto che l'italiano, la lingua di un piccolo paese, di poco più di sessanta milioni di abitanti, sia la quarta lingua più studiata al mondo e preceda lingue come il francese, il tedesco, il russo, il portoghese e il giapponese. È chiaro, quindi, che la capacità di seduzione di una lingua non è direttamente proporzionale al numero delle persone che la parlano. Studiando l'italiano si entra in contatto con la storia, l'arte, la religione, la musica, il cibo, la moda, il cinema italiano, in breve, con la sua cultura e con tutto ciò che ha reso, e rende tuttora, il nostro paese famoso nel mondo.

Verso la fine degli anni ottanta, Joseph Nye, docente ad Harvard, in una brillante *Ted conference*² dichiarò che l'attrazione esercitata da una lingua è un importante fattore di *soft power*. Tradotto come "potere morbido", il concetto di *soft power* può essere definito come la capacità seduttiva e persuasiva che ci porta a desiderare spontaneamente qualcosa (Testa, 2016). Il *soft power* attira inconsciamente, suscita il desiderio, genera il consenso. È una forma di seduzione molto potente in cui entrano in gioco la reputazione e la desiderabilità.

Si ritiene che la promozione della lingua italiana nel mondo possa aiutare ad aumentare il prestigio e il potere seduttivo del sistema Italia, ma non solo! Sostenere la nostra lingua, insegnare l'italiano, in modo tale da renderla sempre più una lingua attraente e affascinante, associata psicologicamente al bello, al sorriso, all'allegria, all'emozione e all'amore aiuterà, non solo ad accrescere il suo potere "morbido" di attrazione, ma ciò potrà avere una ricaduta positiva anche nella difesa e nella diffusione di tutto ciò che è *Made in Italy* o *Made by Italy*. Il riconoscimento dell'importanza della lingua italiana ha spinto il MAECI (Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale), in collaborazione con la "Presidenza del Consiglio dei Ministri" a convocare, per la prima volta nell'ottobre del 2014, "Gli Stati Generali della lingua italiana nel mondo", una riflessione oramai divenuta un appuntamento annuale, che mira a diffondere la consapevolezza della rilevanza della nostra lingua a livello internazionale³. I fattori che incidono

² J. Nye, *I cambiamenti di potere a livello globale*, TED conference (<http://bit.ly/2dAukiC>).

³ Gli "Stati generali della lingua italiana nel mondo" rappresentano un momento di riflessione sullo studio e la diffusione dell'italiano all'estero. Non è un evento celebrativo, ma un'occasione per lo scambio di idee e l'elaborazione di nuove strategie di azione. All'evento partecipano scuole e università, docenti e allievi, studiosi, ricercatori e tutte le istituzioni coinvolte nella

sull'amore per la nostra lingua sono, numerosi. Come ha detto anche il nostro Presidente della Repubblica, Sergio Mattarella, nel discorso di apertura degli "Stati generali della lingua italiana nel mondo" il 18 ottobre 2016:

Accanto a quella tipicamente letteraria, elemento peculiare della presenza italiana nel mondo, non possiamo certo dimenticare il fatto che a parlare dell'Italia, sono altri e spesso non meno importanti, ambiti. L'arte, la musica, il *design*, il cinema lo sport, l'industria, la cucina, per citarne solo alcuni. A ragion veduta il dibattito, nei decenni si è allargato sino a ricomprendere un'idea estesa della suggestione che la civiltà italiana, nelle sue sfaccettature, antiche moderne e contemporanee, può offrire.

A favore dell'italiano giocano altri elementi positivi legati tradizionalmente all'Italia. Un ruolo determinante è svolto certamente dalle bellezze artistiche e naturali del nostro paese. L'Italia è uno dei paesi che vanta tra i più vasti patrimoni artistici e culturali al mondo. A livello internazionale la letteratura italiana si posiziona tra i primi posti. Ha avuto uno sviluppo continuo, dal XIII secolo in poi, con capolavori di fama mondiale. Non sorprende che ci siano autori italiani (da Dante a Petrarca a Leopardi, solo per citarne alcuni) tanto amati e letti all'estero.

L'italiano è anche la lingua principale del melodramma e moltissimi sono gli amanti della musica italiana, basti pensare al successo mondiale che hanno riscosso all'estero tenori italiani come Luciano Pavarotti e Andrea Bocelli. Non si deve poi trascurare la fama raggiunta oltralpe della Gastronomia italiana, una delle cucine più richieste e rinomate nei ristoranti di tutto il mondo. Oltre alla celebre pizza e alla dieta mediterranea, le ricette italiane sono apprezzate per la loro squisitezza e semplicità.

Anche la nostra lingua, esercitando una grossa attrattiva, fa parte della ricchezza nazionale del nostro paese. Da non dimenticare che la lingua del "Bel Paese" è anche la lingua franca della Chiesa Cattolica, uno dei principali soggetti geopolitici mondiali (Giannuli, 2015).

La lingua italiana attira, dunque, gli amanti del bello, del gusto e della cultura. L'italiano è molto amato, oltre che per la sua originalità e musicalità, anche per la varietà espressa dai numerosi accenti e dialetti locali. Secondo gli ultimi dati forniti dalla *Farnesina*, attualmente

diffusione dell'italiano all'estero come Ambasciate, Consolati, Lettorati e Istituti Italiani di Cultura.

l'italiano è studiato, non solo da chi ha bisogno di impararlo per ottenere il permesso di soggiorno e per sopravvivere nel nostro paese ma anche da chi nutre un profondo interesse verso la nostra cultura. Si registra, infatti, un aumento degli studenti cinesi, arabi e russi e una contrazione di quelli discendenti dagli emigrati italiani.

In questo contesto di interesse e di promozione verso la lingua e la cultura italiana, si ritiene che abbia senso ipotizzare un'azione di politica linguistica volta a riflettere su quali debbano essere le strategie didattiche più consone da adottare, al fine di elaborare una politica di promozione linguistica a tutto campo. Quale modello di italiano si dovrà proporre al pubblico degli studenti stranieri e quale metodologia adottare all'estero? Per rendere quanto più attraente la nostra lingua, si crede che non sia da sottovalutare l'adozione e la promozione di strategie didattiche che promuovano una metodologia, come già accennato, ispirata alla "didattica del sorriso".

Il titolo *Discipulus Ludens*, attribuito alla presente riflessione, rivisita e reinterpreta in chiave educativa il titolo del celebre saggio di Johan Huizinga (1939) *Homo Ludens*, pietra miliare degli studi storico-filosofici sul concetto di gioco. Anche la scelta dello "strummolo" come immagine di copertina non è casuale. Lo "strummolo" consiste in una piccola trottola, solitamente di legno, che gira su una punta di metallo che viene fatta roteare con l'aiuto di una corda. Il filo conduttore, nella scelta di questo oggetto, è proprio nel valore simbolico che esso assume in questa monografia.

Come gioco popolare di strada della tradizione partenopea rappresenta la riscoperta della storia, delle origini e del senso di appartenenza culturale. Nel corso dei secoli è stato, in tutto il mondo, compagno di gioco di numerose generazioni e ha regalato tanti sorrisi. Le sue origini sono antichissime risalgono, infatti, a più di seimila anni fa. Oggetto di tempi andati, in questo gioco, la corda dipende dalla trottola, ma anche la trottola dipende, a sua volta, dalla corda. Lo "strummolo" diventa così emblema del legame, del rapporto simbiotico che lega le sue componenti; è la stessa relazione di reciprocità e interdipendenza che ritroviamo nella ludicità, l'imprescindibile relazionalità tra i giocatori, quintessenza del gioco stesso. La sua roteazione vorticoso assurge così a simbolo di movimento, di evoluzione e la velocità della trottola, diventa metaforicamente, in queste pagine, l'emblema del cambiamento, allegoria della rivoluzione che ha attraversato nel corso dei secoli l'attività ludica la quale, nonostante tutto, ha sempre preservato la sua origine so-

ziale e competitiva, la sua natura interculturale, a dispetto del cambiamento del contesto e della migrazione dell'attività giocosa dal mondo analogico a quello digitale.

Si avvia la seguente riflessione con una definizione e analisi del concetto di gioco, si cercherà di comprenderne la genesi e, nelle pagine che seguiranno, si tenterà di dare delle risposte ai quesiti posti in apertura del presente capitolo. Saranno presentati principi e metodologie generali alla base della didattica ludica per poi passare a riflessioni sulle attività (ri)creative più tradizionali, quelle definite in questo lavoro come analogiche, quali: giochi di ludolinguistica, musica e teatro. Si passerà poi all'analisi della migrazione del gioco in ambiente digitale, fino alle ultime frontiere dei mondi virtuali. In questo *excursus*, saranno definiti vantaggi e svantaggi e peculiarità delle attività summenzionate.

L'analisi a tutto tondo del concetto di ludicità sarà intrecciata alla presentazione di alcune specifiche e efficaci applicazioni nell'insegnamento-apprendimento delle *LS* con uno sguardo attento, in particolare, alla didattica della lingua italiana, ciò al fine di fornire utili suggerimenti, sia teorici che operativi, a cui il docente di lingua si potrà ispirare per modificare la propria didassi quotidiana, per rendere le lezioni più stimolanti e motivanti e colorire e connotare con gioia e allegria l'insegnamento della lingua e della cultura del nostro paese nel mondo.

Il presente lavoro, vista l'ampiezza e la poliedricità del campo di ricerca, è inteso come punto di partenza e avvio di una riflessione introduttiva; la consapevolezza della sua non esaustività, ci si augura possa essere da stimolo per ulteriori analisi e approfondimenti futuri.