TEMA

GiocaLatino, tra esperienza puntuale e risorsa metodologica

Federica Scarrione

Docente del Liceo statale Galilei e sezione classica Grattoni, Voghera (PV)

federica.scarrione@gmail.com

keywords: *gamification, latino, competenze, esercizi, squadre, carte, cartelli didattici*

GiocaLatino è un progetto che da tre anni trova spazio nell'offerta formativa del Liceo Galilei di Voghera, principalmente rivolto agli studenti della secondaria di primo grado come strumento di orientamento, ma in qualche caso anche come strategia compensativa e di supporto per il recupero degli studenti di prima e seconda superiore.

L'idea è nata dal confronto con ambiti diversi come la formazione aziendale, il movimento Coderdojo[1], la conduzione di gruppi nell'ambito di associazioni di volontariato e terzo settore. Questa commistione ha fatto storcere il naso a colleghi puristi di metodologie già consolidate, purtroppo spesso ostinatamente frontali.

In questo articolo cercherò di sintetizzare sia le motivazioni pedagogiche e culturali che rendono esperienze di questo genere non superficiali, sia qualche esempio che possa meglio esplicitare il ruolo che il gioco assume nel processo di apprendimento.

[1] *Coderdojo* è un movimento aperto, libero e gratuito, nato in Irlanda nel 2011 e ormai diffuso su scala mondiale, con una concentrazione significativa in Italia. Il suo scopo è insegnare ai ragazzi ad usare la tecnologia in modo attivo, creativo e collaborativo, valorizzando il gioco come momento di apprendimento. Per maggiori dettagli: http://www.coderdojoitalia.org/ .

Quando, nel 2016, Nicola Gardini ha presentato il suo libro *Viva il Latino. Storie e bellezza di una lingua inutile*, il suo entusiasmo nel presentare il fascino della rilettura dei classici si è incontrato nella mia mente con il ricordo di tanti volti di ragazzi, purtroppo ostili a prescindere, frenati dall'idea di studiare la grammatica normativa e incapaci di arrivare a intuire le ben più alte mete estetiche proposte dal docente universitario e per me tanto attraenti. Un contrasto tra generazioni insormontabile? Direi che è dovere di un buon insegnante non rassegnarsi a un tale pessimismo.

Soprattutto la rilettura di Paulo Freire, ed in particolare della sua *Pedagogia dell'autonomia,* ci suggerisce di coltivare l'apprendimento rinunciando alla semplice trasmissione di conoscenza, per riscoprire la socializzazione, la dimensione della riproduzione concreta e un rigore sistematico ben diverso dal ritenersi depositari di una verità che l'alunno deve apprendere con modalità esclusivamente mnemonica.

Ciò che dobbiamo porci come obiettivo, in realtà, è ancora prima dell'apprendimento, l'accettazione di una disciplina e della sua ricchezza sia di struttura logica, sia di natura emozionale.

La logica e l'emozione trovano il loro ricongiungimento proprio sul terreno di gioco, là dove viene premiato con la vittoria chi conosce le regole, le applica con strategia e viene motivato dalla percezione della sfida.

Già da diversi anni fanno la loro comparsa sui manuali di Latino giochi verbali, cruciverba, fumetti e un apparato grafico più vivace rispetto alle tradizionali grammatiche.

Peccato che nel frattempo i nostri studenti siano sempre meno appassionati di fumetti e giochi di enigmistica, che per le generazioni passate erano passatempi consueti. **Occorre quindi avvicinarsi al loro concetto di competizione ludica e sfruttare giochi che abbiano qualcosa in comune con la logica di app, platform, RPG e altre soluzioni tipiche della produzione di videogames.**

Vediamo qualche esempio che si può sfruttare per attività di consolidamento.

1) Navalis Pugna

Tra i classici che hanno avuto una seconda fioritura attraverso applicazioni per smartphone c'è indubbiamente la battaglia navale, che oggi, come ci dicono i trailer dell'app, si può giocare da soli contro un computer, oppure con i propri amici, o ancora con altri giocatori online di tutto il mondo. La logica del gioco dunque è spesso nota ai ragazzi e questo ci può risparmiare la fatica di lunghe spiegazioni non strettamente disciplinari.

La disciplina scolastica fa la sua comparsa, invece, quando illustriamo le diverse varianti della nostra "navalis pugna", potenzialmente moltissime e tutte in stretto rapporto con ciò che si desidera valorizzare come contenuto linguistico.

a) studio del caso accusativo: alla tradizionale griglia con lettere e numeri andiamo a sostituire delle intestazioni di riga e di colonna con rispettivamente con verbo e oggetto. La chiamata della casella dunque avverrà non con il classico "h-5", "b-7" e via dicendo, ma con "laudare magistram", "interficere lupum", "videre urbes" ecc. Naturalmente si avrà cura di usare verbi e sostantivi intercambiabili, ma di significati diversi e appartenenti a coniugazioni e declinazioni differenti. Alle navi moderne si sostituiranno: "navis oneraria" (una casella) e poi bireme, trireme, quadrireme e quinquereme. Naturalmente l'accoppiata chiamata può

sparare il colpo solo se la squadra la sa tradurre correttamente in italiano. In questo modo possiamo anche consolidare l'acquisizione del lessico.

b) studio unicamente lessicale: si nasconde la parola nella classica griglia, si chiama nella maniera tradizionale e si ottiene in risposta o "pelagus" o una sillaba (senza precisare quanto lunga sia la parola). Ovviamente l'obiettivo è trovare e "affondare" il maggior numero di parole intere.

c) una variante del gioco b) si può fare con frasi intere, non troppo articolate, suddivise in un sintagma per ciascuna casella.

2) Poker

Il gioco del poker è un altro intramontabile anche nelle versioni digitali e si può effettuare in due modi diversi. Il più rapido prevede che l'insegnante abbia già le carte preventivamente preparate e dia solo le regole del gioco. A mio parere è tuttavia più significativo l'apprendimento che si ottiene quando sono i ragazzi stessi a preparare le carte da gioco (bastano semplici cartoncini colorati delle dimensioni di una carta da gioco) a partire da un elenco di termini fornito dall'insegnante o dal libro di testo. Anche in questo caso, a seconda degli obiettivi di conoscenza prefissati, si possono attuare diverse varianti del gioco.

a) le parti del discorso: immaginiamo aggettivi, sostantivi, verbi, avverbi, preposizioni e congiunzioni come se fossero ciascuna un seme diverso. Andiamo a costruire un mazzo di 15 parole per ciascuna categoria e poi dichiariamo quali saranno le combinazioni valide e i punteggi attribuiti.

Potremmo scrivere alla lavagna, ad esempio:

- 4 carte della stessa categoria = 3 punti
- 2 verbi + 2 avverbi di significato coerente = 2 punti
- 2 sostantivi + 2 aggettivi di significato coerente= 2 punti
- 1 carta per ciascuna categoria = 4 punti

All'inizio del gioco distribuiremo un numero di carte (di solito 7 o 8 a giocatore) e ad ogni mano sarà possibile scartare e pescare al massimo una carta. In questa variante del gioco non sono ammessi scambi di carte tra i giocatori.

b) la declinazione: questa volta le carte saranno solo sostantivi declinati e i punti si potranno quindi distribuire così:

- 4 carte nello stesso caso e numero = 3 punti
- 2 casi singolare + stessi due casi al plurale = 1 punto
- 2 sostantivi nello stesso caso, singolare e plurale= 2 punti
- 1 carta per ciascun caso al singolare = 6 punti se il sostantivo è lo stesso, 2 punti se sono sostantivi diverso
- 1 carta per ciascun caso al plurale = 6 punti se il sostantivo è lo stesso, 2 punti se sono sostantivi diverso

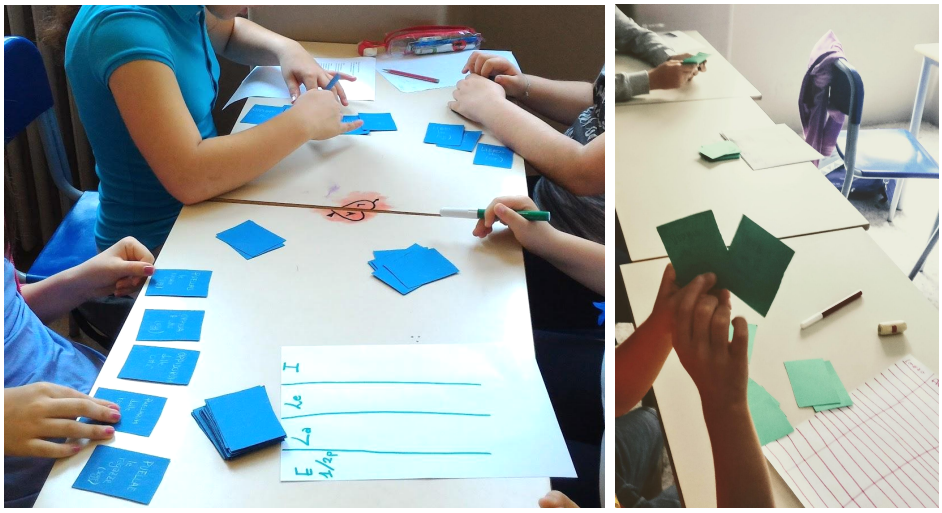

Figure 1-1b - studenti alla ricerca delle possibili combinazioni nel poker.

3) Carte o cartelli da ordinare

Un gioco che può aiutare gli studenti che faticano a capire la struttura della frase può essere il seguente: scomporre e ricomporre frasi scrivendo i sintagmi su singole carte o cartelli (la dimensione è da porre in relazione alla tipologia di difficoltà dello studente). Con le carte piccole si può lavorare sul banco, mentre i cartelli grandi si possono attaccare sulla lavagna, spostare, riorganizzare usando la superficie nera o bianca come appoggio. L'attività si può svolgere a squadre, premiando con punteggi chi riesce a ricreare frasi di senso compiuto modificando le frasi originali, fondendole, aggiungendo altri termini e così via.

Figura 2 - Un esempio di strada di frasi su una lunga striscia di carta, costruite e riordinate dai ragazzi. Quando è necessario consolidare specifiche conoscenze ad ogni colore si può abbinare una funzione logica, una parte del discorso ecc.

4) La squadra crescente

Il gioco della squadra crescente è sempre di grande impatto e si presta ad essere svolto fin dalla prima lezione di latino.

La sua variante più semplice prevede l'apprendimento del presente indicativo delle 4 coniugazioni e di sum, di una lista di verbi ad alta frequenza e la realizzazione di cartelli con una sola voce verbale ciascuno (verbo e persona a scelta dello studente, ma se ogni studente prepara 3 cartelli, questi devono essere di 3 persone diverse e di 3 verbi diversi).

Terminata la realizzazione dei cartelli si nominano due capitani, che fanno una "micatio" (cioè una sfida ad indovinare dei numeri fatti contemporaneamente da due giocatori con le mani, in questo caso il classico pari o dispari per cominciare). Il capitano che comincia sceglie un compagno che vorrebbe conquistare alla sua squadra. Il prescelto mostra in sequenza i tre cartelli da lui creati e se il capitano riesce a tradurli tutti il compagno entra a far parte della sua squadra; in caso contrario, passa alla squadra avversaria. Quindi tocca all'altro capitano eseguire la stessa operazione. Ai turni successivi, se vi è stato un nuovo acquisto per la squadra, sarà sempre l'ultimo arrivato a chiamare e a dover eseguire la traduzione corretta.

Occorre in questo gioco un'avvertenza: se ci sono uno o più compagni che sono identificati dal gruppo classe come "quelli che non sanno mai tradurre" è molto probabile che vengano lasciati per ultimi ed è possibile che, se il gioco si ripete più volte con le stesse modalità, questo meccanismo risulti avvilente e demotivante per loro. In questa situazione **consiglierei di individuare più compiti distinti di supporto al gioco, facendoli svolgere a rotazione in modo che ai ragazzi più fragili possa essere assegnato anche un compito differente,** come creare loro il mazzo di carte con i verbi che i compagni dovranno tradurre e fare i mazzieri o assegnare dei punteggi diversi con tipologie di cartelli diversificate e via dicendo.

Di questo gioco si possono ovviamente fare varianti più complesse, con contenuti richiesti più articolati: studio e traduzione di complementi, proposizioni, costrutti notevoli ecc.

5) Il domino dei verbi

Anche questo gioco è tra i primi utilizzabili per la sua semplicità e applicabilità anche a contenuti di base. In questo caso occorre far realizzare ai ragazzi le tessere del domino, i classici rettangoli divisi in due parti contenenti ciascuna un elemento abbinabile ad altri.

Quindi diamo le regole per gli abbinamenti validi, che naturalmente dipendono dagli obiettivi di conoscenze su cui intendiamo lavorare. Se il nostro scopo è focalizzare l'attenzione su desinenze attive e passive, possiamo limitarci al generico e semplice abbinamento attivo con attivo e passivo con passivo, ma naturalmente possiamo rendere il gioco progressivamente più complesso, stabilendo anche l'identità della persona abbinata e del numero, o lavorare anche sulla contrapposizione tra tempi principali e tempi storici, o tra modo indicativo e congiuntivo e così via. Possiamo stabilire un punteggio maggiorato se il posizionamento corretto di una tessera è accompagnato da una traduzione corretta degli elementi che vi sono riportati.

Questi sono solamente alcuni esempi di lavoro sulle conoscenze dei ragazzi attraverso dinamiche di gioco, che prevedono gare a squadre, punteggi e migliori risultati per chi studia con maggiore attenzione e precisione, prestando attenzione a strategie per identificare e/o tradurre. **In pratica, il lavoro didattico isola una serie di conoscenze su cui focalizzarsi, ma dalla gamification guadagna la possibilità di potenziare anche una serie di abilità e competenze decisamente significative, come analisi, classificazione, elaborazione di percorsi risolutivi, competenza multilinguistica, competenza personale e sociale, imparare ad imparare e via dicendo.**

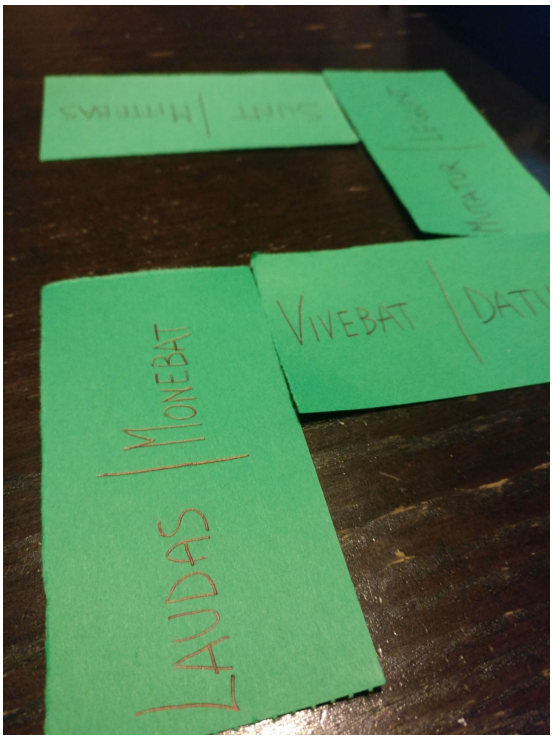

Figura 3 - un esempio di domino dei verbi.