

ALBERGO: UN GIOCO DA TAVOLO PER APPRENDENTI ATTIVI NEL SETTORE TURISTICO



Lucia Ravazzolo

2019

Centro Linguistico – Università di Cipro

ISBN 978-9925-553-40-2

pp. 55-66

Nicosia



Atti delle IV Giornate di Formazione per Insegnanti di Italiano L2/LS a Cipro



Stefano Assolari & Rowena Burlenghi
(a cura di)



University of Cyprus
Language Centre

Atti delle IV Giornate di
Formazione per Insegnanti
di
Italiano L2/LS a Cipro

Stefano Assolari
&
Rowena Burlenghi
(a cura di)



ALBERGO: UN GIOCO DA TAVOLO PER APPRENDENTI ATTIVI NEL SETTORE TURISTICO

Lucia Ravazzolo

Deledda International School, Genova



ABSTRACT

Il gioco da tavolo *ALBERGO* è pensato per apprendenti adulti, attivi nel settore del turismo. L'attività si rivolge a un pubblico di livello A2+, secondo i parametri del Quadro Comune Europeo di Riferimento (QCER). La realizzazione di *ALBERGO* nasce in seno a un periodo di insegnamento di italiano come LS nella città di La Canea, sull'isola di Creta. Il contesto ospita numerosi professionisti del settore turistico (albergatori, ristoratori, impiegati di uffici informazioni), che vengono inseriti in gruppi poco omogenei dal punto di vista dei bisogni di apprendimento. Nasce dunque l'idea di progettare un gioco da tavolo che sia in grado di valorizzare i bisogni dei professionisti e di coinvolgere al tempo stesso il resto della classe. L'attività ludica verterà su elementi linguistici specifici (lessico dell'albergo e della ristorazione), favorendo la comunicazione in LS e creando un clima di competizione positiva.

PAROLE CHIAVE: italiano LS, ludodidattica, gioco, turismo.

ABSTRACT

The board game *ALBERGO* is designed for adult learners who work in the touristic sector. The activity is optimal for students with a level of Italian language A2+, following the parameters of the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR). The realization of *Albergo* follows a teaching experience of Italian as a foreign language in Chania, on the island of Crete. This context hosts many experts of the touristic sector (hotel managers, restaurant owners, employees of tourist offices), who are integrated in groups that are not homogenous for their needs during the learning process. Hence, the idea of creating a board game able to give value to the needs of the experts and, simultaneously, to involve the rest of the class. The ludic activity will focus on specific linguistic elements (lexicon of hotel and restaurant business), promoting the communication in foreign language and creating a spirit of positive competition.

KEY WORDS: Italian, teaching, play, game, tourism.



SPIEGAZIONE/GIUSTIFICAZIONE:

La gestione di una classe variegata comporta per l'insegnante problematiche relative alla scelta delle attività da proporre: privilegiando i bisogni di alcuni apprendenti, rischierà di vedere calare drasticamente la motivazione del resto della classe.

I lavoratori del settore turistico decidono di prendere parte al corso di lingua straniera poiché hanno necessità professionali da soddisfare nell'immediato; intendono imparare nel minor tempo possibile a comunicare con il cliente in lingua italiana. È chiaro come l'atteggiamento del professionista nel momento in cui affronta il processo di apprendimento sia del tutto diverso da quello, ad esempio, di uno studente universitario che si dedica all'apprendimento dell'italiano poiché ha intenzione di trasferirsi in Italia per ragioni di studio o lavoro. Se le aspettative del professionista vengono deluse, questi perde interesse e interrompe gli studi. L'insegnante ha dunque bisogno di trovare uno spazio da riservare a questi apprendenti all'interno del percorso didattico.

Si è pensato di progettare e realizzare un gioco da tavolo ambientato in un albergo, che sia in grado di presentare sotto forma di gioco e di sfida elementi linguistici utili nella vita lavorativa dei professionisti. La scelta dell'attività ludica è stata dettata dalla volontà di coinvolgere attivamente anche il resto della classe, non necessariamente interessata all'italiano dell'albergo e della ristorazione.

La progettazione e la realizzazione dell'attività hanno occupato un lasso di tempo di circa un mese. Il materiale utilizzato (carte, tabellone, dado e pedine) è stato ideato e realizzato dall'autrice.

Una partita di *ALBERGO* ha la durata di circa un'ora e mezza, ossia quella di una lezione della scuola in cui l'esperienza pratica ha preso forma. Il numero massimo di giocatori è pari a sei, all'incirca il numero dei membri di una classe della scuola per la quale ho ideato il gioco. Il gioco verte su quattro diverse tipologie di sfide tra i giocatori, relative alle quattro abilità linguistiche fondamentali (comprensione orale e scritta, produzione orale e scritta). Per vincere il gioco, ogni giocatore dovrà superare il maggior numero di prove, comunicando in lingua straniera. L'intero gioco da tavolo presenta agli sfidanti elementi linguistici significativi in ambito turistico: si insiste sul lessico dell'albergo e della ristorazione, e su funzioni comunicative fondamentali nell'interazione con il cliente italiano. I giocatori avranno il compito di fornire informazioni, di descrivere una struttura alberghiera o un prodotto, di rispondere a critiche o complimenti contenuti in una recensione, ecc.



OBIETTIVI DELL'ESPERIENZA PRATICA:

Un obiettivo fondamentale dell'esperienza pratica consiste nel raggiungimento di una buona conoscenza del lessico del settore turistico. S'intende inoltre far lavorare tutta la classe su elementi linguistici non sempre approfonditi nell'economia del corso di lingua (imperativo formale e informale) o non sempre padroneggiati dagli apprendenti (scelta tra passato prossimo e imperfetto). L'obiettivo principale dell'insegnante che propone l'esperienza pratica in questione, tuttavia, è il mantenimento di una alta motivazione da parte di tutti gli apprendenti che prendono parte al corso di lingua, in particolare da parte dei professionisti del settore turistico, che spesso denotano un calo della partecipazione e dell'interesse quando le attività proposte dalla docente non sono in linea con i loro interessi ed obiettivi.

STUDENTI AI QUALI SI DIRIGE L'ESPERIENZA PRATICA:

L'esperienza pratica si rivolge ad apprendenti adulti di livello A2+, attivi come professionisti nel settore turistico. L'attività è stata progettata per apprendenti di lingua greca; durante la partita al gioco da tavolo, i partecipanti si trovano a lavorare su elementi della lingua italiana che generalmente risultano ostici per parlanti greci. Questo fattore non preclude tuttavia l'utilizzo del gioco in altri contesti e con altre tipologie di apprendenti. Si è pensato per esempio di proporre *ALBERGO* in Italia nella scuola alberghiera, non necessariamente con alunni che apprendono l'italiano come L2.

ABILITÀ:

L'esperienza pratica verte sull'esercizio delle quattro abilità linguistiche fondamentali (comprensione scritta, comprensione orale, produzione scritta, produzione orale).

TEMPO DI REALIZZAZIONE:

L'esperienza pratica si completa in circa un'ora e trenta minuti; il gioco da tavolo si presta a essere utilizzato all'interno di un corso di lingua italiana composto da lezioni di media durata.

MATERIALI NECESSARI:

Il gioco da tavolo *ALBERGO*, che consiste di un tabellone; carte con personaggi, luoghi, problemi dell'albergo; carte-sfida; un dado; una clessidra; e sei pedine.

1. *ALBERGO*, destinatari e contesto d'insegnamento

ALBERGO è un gioco da tavolo progettato per apprendenti adulti, attivi nell'ambito del turismo. Un'esperienza d'insegnamento in una scuola privata di lingua e cultura italiana



a La Canea (Creta) ha reso necessaria la realizzazione di un'attività in grado di coinvolgere tutti i membri delle classi; queste, composte da professionisti attivi nel settore turistico, da professionisti di altri settori, da studenti universitari e da ragazzi liceali, si presentavano variegata, mettendo l'insegnante in difficoltà davanti alle scelte didattiche da compiere.

La Canea è un'importante meta di viaggio in ambito europeo e mondiale. In un ambiente lavorativo competitivo, diventa fondamentale per i professionisti imparare una terza lingua, oltre al greco e all'inglese. Gli apprendenti attivi nel turismo hanno deciso di iscriversi al corso di lingua per imparare rapidamente a comunicare con il cliente italiano in maniera efficace. L'insegnante dovrà essere in grado di soddisfare le necessità di questa tipologia di pubblico, evitando attività che risultino poco utili in vista dei fini da raggiungere e che facciano sì che i professionisti abbandonino il corso di LS. Al tempo stesso, valorizzando i bisogni di questi apprendenti, non potrà perdere di vista il resto della classe, che andrà costantemente motivata e stimolata.

Per giocare è richiesto un livello linguistico A2+, secondo i parametri del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue (QCER). L'ambito professionale del turismo è ampio, e lo stesso aggettivo "turistico" appare riduttivo. Per "settore turistico" intendiamo tutte quelle professioni che consistono nella relazione tra un professionista e un viaggiatore. Il mondo professionale del turismo si articola dunque in svariati settori e mestieri, quali l'albergatore, il cuoco, il cameriere, la guida turistica, l'autista del pullman, il negoziante. Un lavoro può entrare a far parte dell'ambito turistico nel momento stesso in cui il luogo dove il mestiere si esercita diventa meta di viaggio.

Il linguaggio del turismo non è da ascrivere alla categoria delle lingue settoriali, caratteristiche di discipline ad alto grado di scientificità e specializzazione; tuttavia, è impossibile negare che la lingua di cui si serve chi lavora in ambito turistico abbia dei tratti distintivi (Mac, Sala & Godnic Vicic, 2018). Con Balboni (2000), si potrà qui utilizzare l'etichetta di "microlingua scientifico-professionale": chi lavora in un settore professionale, intende farsi riconoscere come membro di quello specifico settore e ha l'obiettivo di comunicare nella maniera più chiara possibile.

Indipendentemente dalla professione esercitata, il locale che comunica in lingua straniera con un turista deve essere soprattutto in grado di fornire informazioni (Leslie & Hussel, 2006). Esiste sicuramente un livello di LS di tipo "tematico" (Mac, Sala & Godnic Vicic, 2018), ossia un insieme di elementi, prevalentemente lessicali, più tecnici e specifici dell'ambito professionale (Calvi, 2000); ciononostante, il livello su cui il docente dovrà



maggiormente concentrare la propria attenzione è quello comunicativo: il nostro apprendente è interessato ad esprimersi, a capire e a farsi capire, a rispondere alle richieste e alle esigenze concrete della propria clientela. Non fa progetti a lungo termine, mirando a una padronanza della lingua che gli permetta di interagire in futuro con nativi *in loco*; intende piuttosto acquisire competenze in LS in tempi brevi e servirsi della lingua nella propria quotidianità.

Per i professionisti del settore turistico, si potranno ritenere fondamentali le seguenti funzioni comunicative:

Comunicare telefonicamente

Comunicare via e-mail

Presentare se stessi e la propria attività

Presentare una struttura e i suoi servizi

Dare indicazioni e fornire elementi culturali sul luogo in cui si esercita la professione

FUNZIONI	LESSICO	GRAMMATICA
Comunicare telefonicamente Salutare Dare o negare una disponibilità Chiedere di fare lo spelling Dare indicazioni	Vocabolario relativo: a titoli e presentazioni; lessico base delle stanze d'albergo (<i>singola, doppia, con letto matrimoniale</i>); ai servizi dell'albergo (<i>mezza pensione, pensione completa</i>); a descrivere la durata (<i>per quante notti?</i>); a dare indicazioni; saluti.	Verbo <i>chiamarsi</i> ; verbi regolari in -are (es. <i>prenotare</i>); <i>essere</i> e <i>avere</i> ; <i>c'è/ci sono</i> ; verbi modali; preposizioni semplici e articolate; verbo <i>costare</i> ; uso del Lei formale; imperativo, anche formale; periodo ipotetico di primo tipo.



<p>Comunicare via e-mail Salutare Dare o negare una disponibilità Dare indicazioni</p>	<p>Formule di saluto; vocabolario base delle stanze d'albergo (<i>singola, doppia, con letti singoli o matrimoniale</i>); lessico relativo ai servizi dell'albergo (<i>mezza pensione, pensione completa</i>); vocabolario per descrivere la durata (<i>per quante notti?</i>); numeri e prezzi; modalità di pagamento; lessico per dare indicazioni; formule di congedo.</p>	<p>Verbo <i>chiamarsi</i>; verbi regolari in -are (es. <i>prenotare</i>); <i>essere</i> e <i>avere</i>; <i>c'è/ci sono</i>; verbi modali; preposizioni semplici e articolate; verbo <i>costare</i>; uso del Lei formale; imperativo, anche formale; periodo ipotetico di primo tipo.</p>
<p>Presentare se stessi e la propria attività Salutare Presentarsi Raccontare brevemente di sé Fare domande semplici sul vissuto dell'altra persona Dare qualche informazione sulla località</p>	<p>Saluti formali e informali; lessico usato per: le presentazioni; la descrizione dell'origine e di eventuali trasferimenti (<i>sono originario di...</i>); la descrizione di un luogo.</p>	<p>Verbo <i>chiamarsi</i>; indicativo presente dei verbi regolari e dei principali verbi irregolari come <i>fare, andare, venire</i>; espressioni di frequenza come <i>sempre, spesso, mai</i>; passato prossimo dei verbi regolari e dei principali verbi irregolari; <i>c'è/ci sono</i>; indicatori spaziali; preposizioni semplici e articolate; pronomi e avverbi interrogativi; uso del pronome <i>Lei</i> formale.</p>
<p>Presentare una struttura e i suoi servizi Mostrare gli spazi Elencare i servizi Specificare gli orari dei servizi Presentare un prodotto Rispondere alle domande del cliente Chiedere scusa per l'inefficienza di un servizio</p>	<p>Vocabolario relativo agli ambienti di un albergo; lessico per la descrizione di un luogo; dei servizi offerti da un albergo (<i>connessione internet; parcheggio; aria condizionata; frigobar...</i>); delle ore della giornata; vocabolario per indicare la durata (<i>la colazione è servita dalle 7 alle 9.30</i>); lessico relativo all'enogastronomia (gli ingredienti di un piatto; il tipo di vino che viene servito...).</p>	<p><i>C'è/ci sono</i>; indicatori spaziali; preposizioni semplici e articolate; verbi modali; <i>si</i> impersonale; pronomi e aggettivi dimostrativi; pronomi diretti e indiretti; periodo ipotetico di primo tipo.</p>
<p>Dare indicazioni e fornire elementi culturali Dare consigli su cosa visitare Raccontare aneddoti, fatti storici e curiosità Mostrare la posizione di un luogo su una cartina</p>	<p>Lessico relativo alla descrizione di un luogo e dei luoghi d'interesse (<i>il museo; la cattedrale; la mostra</i>); ; lessico per dare indicazioni</p>	<p>Condizionale presente; passato prossimo dei verbi regolari e dei principali verbi irregolari; imperfetto; imperativo, anche formale; verbi modali; pronomi diretti e indiretti</p>

Le attività sopra menzionate prevedono l'esercizio della produzione e della ricezione in lingua straniera, scritta e orale. L'apprendente ha bisogno di comunicare oralmente in LS con il cliente; attraverso l'uso della posta elettronica, tuttavia, deve cimentarsi anche nella



produzione e nella comprensione scritta. L'insegnante ripartirà dunque la propria attenzione tra le quattro abilità linguistiche fondamentali. Si dovrà lavorare sulla coerenza testuale e sulla correttezza grammaticale, aspetti che rischiano spesso di essere trascurati quando si pensa a un pubblico che apprende una lingua straniera per fini pratici, concreti e contingenti.

È indubbio che il professionista del settore turistico debba prestare un'attenzione particolare al lessico, il quale rappresenta la componente più consistente per esercitare le funzioni comunicative necessarie. Gli ambiti lessicali fondamentali sono quelli relativi a: *luoghi d'interesse – enogastronomia – servizi*. Si deve aggiungere che il turismo, sviluppandosi anche sul Web e consistendo in un fenomeno globale, presenta un linguaggio internazionale, con una terminologia straniera universalmente utilizzata (si pensi a: *check-in, check-out, lounge, reception...*). L'insegnante d'italiano dovrà essere elastico e pensare alle finalità del proprio pubblico: dovrà evitare un inutile conservatorismo e potrà servirsi dei forestierismi proprio perché parte di un "codice" utile alla comunicazione immediata con il turista.

2. ALBERGO, la didattica ludica

Attraverso lo studio della metodologia ludica nella didattica, si cercherà di dimostrare la validità del gioco da tavolo *ALBERGO*, e più generalmente di un gioco che possa far lavorare gli apprendenti sulle funzioni comunicative, sul lessico e sulla grammatica necessaria per agire in ambito professionale e specificamente turistico.

La psicologia ha messo in luce come il gioco sia un elemento fondamentale e distintivo della vita dell'essere umano (Huizinga, 2002): attraverso di esso, ci si prepara in maniera disinteressata e gratuita alla vita adulta. La dimensione ludica è connaturata al genere umano e si sviluppa in maniera spontanea nella vita di ciascun individuo. Nel suo approcciarsi alla realtà da scoprire, il bambino opera in maniera giocosa (Freddi, 1990): di fronte a un problema di tipo meccanico, per esempio, questi decide di esplorare, tentando così di costruire un modello d'azione; raccoglie le informazioni e formula ipotesi in vista di una risoluzione. L'assenza di conseguenze tragiche porta a una sperimentazione e a un'esplorazione del reale pressoché infinita.

Qualcosa di molto simile si può dire per gli adulti, che sono al centro del nostro progetto didattico: il lavoro sarà davvero produttivo se sarà introdotta la componente ludica; solo così l'adulto sentirà di partecipare attivamente, liberamente e volontariamente al processo educativo e alle attività che gli vengono proposte dall'esterno. Il gioco, caratterizzandosi



come attività altamente motivante, metterà alla prova i partecipanti senza sottoporli allo stress o alle ansie che la realtà comporta.

Elenchiamo qui in maniera sintetica gli elementi che rendono un'attività "gioco":

L'attività è divertente e non ansiogena

All'interno dell'attività si utilizzano materiali ludici quali dadi, carte, pedine

Nell'attività c'è la possibilità di muoversi e di partecipare

L'attività ha una serie di regole che le permettono di funzionare

L'attività è competitiva e si presenta come una sfida, seppur non ansiogena.

Perché un gioco da tavolo?

La scelta del materiale e dei metodi didattici rappresenta un momento di cruciale importanza all'interno dell'atto educativo. L'uso di strumenti inappropriati porta spesso allo spreco di risorse da parte dell'insegnante e dell'apprendente, che alla fine delle attività risulta demotivato e frustrato.

Sebbene la didattica ludica abbia preso campo nel corso degli ultimi anni, la maggior parte dei giochi da tavolo sono creati e proposti a un pubblico di bambini. Non ritengo sia colta abbastanza l'importanza del gioco e del divertimento nell'acquisizione di nozioni e di competenze, che porterebbe qualsiasi pubblico, anche e soprattutto un pubblico di adulti, a un apprendimento di successo.

I giochi da tavolo, accessibili a tutti, permettono una sintesi di praticità e attività intellettuale in grado di favorire un apprendimento di qualità. I giocatori operano in maniera pratica, ma anche intellettuale, all'interno di un'atmosfera avvincente, ricreativa e non stressante; il clima non competitivo fa sì che ci si concentri sul contenuto, rinforzando in questo modo il processo di apprendimento (Treher, 2011).

Il tabellone del gioco da tavolo assume un ruolo fondamentale: attraverso l'immagine raffigurata, il giocatore crea una sintesi mentale delle informazioni da elaborare e connette anticipatamente i diversi elementi in cui ci s'imbatterà durante il gioco. Gli errori che si fanno giocando aiutano a capire ciò che è davvero necessario imparare e portano a concentrarsi su di esso. La ridondanza dei diversi elementi sulle carte, sul tabellone e nelle parole dei giocatori è un elemento fondamentale nel momento della progettazione del gioco da tavolo; essa rinforza in modo positivo l'apprendimento, rendendolo permanente.

Le dimensioni del gioco "in scatola" consentono un uso ampio dello stesso: per giocare, è sufficiente possedere il gioco. Una qualsiasi aula che possieda un tavolo, anche di



modeste dimensioni, sarà un ambiente adatto per proporre l'attività ludica. Non sarà necessario un dispendio eccessivo di denaro, che è richiesto invece nel momento in cui ci si deve procurare attrezzature tecnologiche.

Veniamo ora al ruolo attivo dei partecipanti. All'interno dell'attività, ognuno viene chiamato a riflettere, a discutere, a calarsi in situazioni di *problem solving*. I giocatori si pongono domande, fanno ipotesi e inferenze, elaborano strategie; mettono in pratica ciò che hanno imparato per il proprio successo o, qualora si giochi in squadra, per il bene collettivo.

Un'importante caratteristica dei giochi da tavolo, che li rende strumenti esemplari per la scelta didattica, è la loro versatilità. Essi, infatti, si rivelano adatti a molteplici stili di apprendimento: l'apprendente che, prima di scendere nei dettagli, ha bisogno di ricavare un quadro generale della situazione di apprendimento, troverà in questo tipo di gioco uno strumento ideale; lo stesso si può dire per chi ha la necessità di dare inizio all'apprendimento attraverso elementi tangibili e concreti. Un gioco ben progettato supporta un'ampia gamma di abilità dei giocatori, tanto da non far sentire escluso o poco abile nessun partecipante. Una simile attività farà aumentare negli apprendenti la fiducia in se stessi e l'autostima, accrescendo così la motivazione e creando un clima ideale per un apprendimento a lungo termine.

I giochi da tavolo si caratterizzano inoltre per la loro natura di "rito sociale" e presentano elementi chiave per lo sviluppo di una società: sono utili a creare comunicazione tra i partecipanti e migliorano le loro capacità relazionali attraverso il confronto faccia a faccia e la cooperazione. Gli apprendenti imparano non solo dal gioco, ma anche gli uni dagli altri.

3. ALBERGO, gli obiettivi

Tra gli obiettivi generali figura indubbiamente la capacità di interagire con il turista italiano, rispondendo alle sue domande, mostrandogli servizi e rendendosi disponibili per soddisfare i suoi bisogni. Grazie all'uso di *ALBERGO*, l'apprendente acquisirà dimestichezza nel presentare una struttura alberghiera, nel fornire informazioni, nel dare direzioni, nel rispondere a recensioni positive e negative sulla qualità dei servizi offerti. Il registro linguistico esercitato all'interno dell'attività, sulla base della relazione tra parlante e interlocutore, è mediamente formale: a determinare la situazione comunicativa saranno norme di comportamento socialmente costruite; il professionista rispetta il cliente e si rivolge a lui usando un linguaggio appropriato al contesto, servendosi del pronome



“Lei”, apostrofandolo con titolo e cognome (es. “Signor Rossi”), invitandolo cortesemente a seguirlo (es. “si accomodi”). Fatta eccezione per questi elementi di distanza e formalità, l’apprendente lavorerà su un linguaggio di comune utilità (lessico del settore alberghiero, dell’enogastronomia, della città; strutture grammaticali comuni, quali il passato prossimo e il periodo ipotetico di primo tipo) che si rivelerà utile a tutta la classe per qualsiasi tipo di comunicazione in LS.



4. ALBERGO, le regole del gioco

Tutti i giocatori (massimo 6) impersonano lo staff dell'albergo. Davanti a loro hanno un tabellone raffigurante l'albergo e i suoi vari ambienti (cucina, reception, stanze, ristorante...). L'albergo non è una struttura qualsiasi, bensì si presenta trascurato e sporco. Intorno alla pianta dell'albergo è rappresentata una cornice con caselle di diversi colori su cui si sposteranno le pedine dei giocatori.

Ci sono tre mazzi di carte corrispondenti a tre diverse categorie: situazioni problematiche nell'albergo, luoghi, clienti. All'inizio del gioco, l'insegnante pesca una carta da ciascuno dei tre mazzi. Nessun giocatore può prendere visione delle tre carte pescate; queste vengono messe da parte e saranno coperte fino al termine della partita. La combinazione delle tre carte, infatti, rappresenta la soluzione del gioco. Le carte rimanenti vengono mischiate e ridistribuite tra i partecipanti. Ciascun giocatore dispone di una cartellina contenente tutti i possibili problemi, luoghi, clienti dell'albergo.

Lo scopo dei giocatori è quello di scoprire la combinazione delle tre carte tolte ad inizio partita, visionando le carte altrui; potrà guardare una carta di un avversario ogni volta che vincerà una sfida. Le sfide sono di quattro tipologie e sono rappresentate da carte di quattro diversi colori: la prima tipologia di sfida riguarda la comprensione orale, la seconda riguarda la comprensione scritta, la terza riguarda la produzione orale e la quarta riguarda la produzione scritta. Muovendosi sulle caselle del tabellone, ogni giocatore a turno raggiungerà una casella colorata, trovandosi così ad affrontare la sfida corrispondente al colore raggiunto contro un avversario scelto da lui.

Le quattro tipologie di sfida sono ispirate ad attività glottodidattiche di comprensione e produzione, che qui riportiamo.

Comprensione orale: l'apprendente ascolta e comprende una frase, abbinandola all'ambiente in cui è stata pronunciata.

Comprensione scritta: l'apprendente legge un testo e, tra diverse opzioni relative alle informazioni contenute nel testo, sceglie quella corretta.

Produzione orale: l'apprendente crea una frase in LS utilizzando degli elementi-target imposti dall'insegnante.

Produzione scritta: l'apprendente compone un breve testo scritto.

Le prove sono tutte a tempo e la scatola del gioco contiene una clessidra. L'insegnante supervisiona l'andamento della partita senza prendere parte diretta al gioco, tuttavia



gestisce direttamente un tipo di sfida (comprensione orale) leggendo ai due sfidanti la frase da comprendere; nella sfida relativa alla produzione scritta, inoltre, stabilisce il vincitore della prova dopo aver valutato le produzioni scritte dei due apprendenti coinvolti. Per la valutazione degli scritti, l'insegnante ha stabilito a priori dei parametri (correttezza grammaticale e ortografica, accuratezza nella scelta del lessico, originalità del testo scritto), a ognuno dei quali viene dato un peso diverso in base agli obiettivi didattici del momento in cui l'attività viene proposta.

Guardando le carte degli altri, ciascun giocatore è in grado di escludere problemi, stanze e clienti, smarcando questi ultimi dalla propria cartellina. Il giocatore che supera con successo le sfide, ha la possibilità di vedere il maggior numero di carte coperte, di capire quale sia il problema - ossia le tre carte estratte dall'insegnante all'inizio di partita - di risolverlo e quindi di vincere il gioco.

5. ALBERGO: conclusioni

Il gioco da tavolo *ALBERGO*, creato per un pubblico di professionisti ellenofoni del settore turistico, presenta in ciascuna prova le strutture linguistiche su cui l'insegnante intende far lavorare gli apprendenti. Osservando il materiale che costituisce il gioco, sarà possibile notare numerose forme della lingua italiana, in precedenza individuate dall'insegnante come punti critici per la classe cui il gioco è destinato.

Gli insegnanti che hanno osservato lo svolgimento dell'attività hanno notato un coinvolgimento molto più intenso dei partecipanti, che spesso, all'interno del corso canonico, si erano mostrati demotivati e svogliati. La modalità ludica ha permesso agli apprendenti di lavorare su elementi grammaticali ritenuti ostici in maniera leggera e piacevole; ai professionisti è stata data la possibilità di comunicare in LS secondo modalità molto simili a quelle che incontrano quotidianamente sul posto di lavoro.

I giocatori hanno apprezzato il fatto di avere a disposizione un'attività appositamente creata per rispondere ai loro bisogni professionali. L'attività è risultata motivante anche per gli apprendenti non coinvolti professionalmente nel settore turistico.

Nonostante la sua specificità, resa necessaria durante la progettazione per rispondere al meglio alle esigenze del contesto, *ALBERGO* si presta ad altre realtà ed esperienze d'insegnamento. Il gioco da tavolo potrebbe, ad esempio, essere proposto in Italia alla scuola alberghiera; si potrebbe utilizzare all'interno di un corso di potenziamento



dell'italiano come L2, ma anche con un'intera classe, implementando il lavoro su elementi linguistici più complessi.

Il meccanismo del gioco stesso è poi adattabile: *ALBERGO* potrebbe essere modificato e adattato ad altri ambiti professionali, creando nuovo materiale *ad hoc*.

Speriamo, con questo lavoro, di gettare le basi per nuove sperimentazioni nell'ottica di una didattica ludica ben progettata.

BIBLIOGRAFIA:

Balboni, P. E. (2000). *Le microlingue scientifico-professionali. Natura e insegnamento.*

Torino: UTET.

Calvi, M. V. (2000). *Il linguaggio spagnolo del turismo.* Viareggio: Baroni.

Freddi, G. (1990). *Azione, gioco, lingua. Fondamenti di una glottodidattica per bambini.*

Padova: Liviana.

Huizinga, J. (2002). *Homo Ludens.* Torino: Einaudi.

Leslie, D. & Hussel, H. (2006). "The importance of foreign language skills in the tourism sector. A comparative study of students perception in the UK and continental Europe", *Tourism management*, 27, pp. 1397-1407.

Mac, F.; Sala, E. & Godnic Vivic, P. (2018). "The language of tourism. An introduction to the topical issue", *Scripta manent*, 12, pp. 1-5.

Treher, E. (2011). "Learning with board games", *The learning key white paper*, pp. 1-10. Disponibile su:

https://www.thelearningkey.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011.pdf

[10/01/2021]