

Introduzione

I tre filoni della mia ricerca in questi vent'anni (l'insegnamento delle lingue e, in particolare, di quelle seconde; il ruolo della competenza comunicativa interculturale nell'insegnamento delle lingue non native; la dimensione linguistica dell'educazione letteraria) hanno un denominatore comune: la cosiddetta 'glottodidattica umanistica', derivata dalla ricerca soprattutto psicologica degli anni Sessanta-Ottanta (da Rogers a Bruner, da Maslow a Neisser, da Arnold a Krashen e Schumann, fatta conoscere in Italia da Titone, Freddi, Porcelli e Balboni).

I due assi fondamentali della glottodidattica umanistica sono due aggettivi in inglese da cui prende il nome il *humanistic language teaching*, e precisamente:

- a. *human*, la considerazione del funzionamento del cervello e della mente di chi apprende e del modo in cui gli esseri umani valutano gli input che ricevono, li categorizzano, li classificano nella loro memoria creando esperienza;
- b. *humane*, una metodologia orientata innanzitutto alla costruzione di una relazione significativa (sul tema, cf. Caon 2008) e di una comunicazione efficace (cf. Caon, Melero, Bricchese 2020) che, nel suo realizzarsi, limiti l'ansia (il 'filtro affettivo',

per dirla con Krashen) e, possibilmente, dia piacere. Le ragioni di tale impostazione sono da ricercarsi nei contributi delle neuroscienze (Buccino, Mezzadri 2015) e della psicologia (Dehaene 2019) applicate alla didattica delle lingue ovvero:

- l'assenza di stress negativo favorisce l'apprendimento (cf. Cardona 2010a, 49-52; Dehaene 2019, 286);
- senza motivazione significativa (di cui approfondiremo la natura in questo volume e su cui rimandiamo per ulteriori approfondimenti a Caon 2020) la mente fa più difficoltà a modificare la propria architettura, a riorganizzare i contenuti acquisendo una nuova lingua o perfezionando quella materna.

Questo volume crea una sintesi 'umanistica' tra due delle aree cui ho dedicato lavoro in questi vent'anni:

- a. da un lato la facilitazione dell'apprendimento come uno dei compiti essenziali del *Language Acquisition Support System* (il LASS teorizzato da Bruner) e di cui sono elementi fondamentali l'insegnante e i materiali su cui si lavora.
- b. dall'altro l'edulinguistica ludica, in una logica innovativa, in cui abbandoniamo la semplice presentazione di giochi didattici e procediamo verso un'analisi del valore 'del' gioco e della ludicità a fini edulinguistici, trattando anche il tema della *gamification* e delle esperienze didattiche che includono giochi ma li superano in una dimensione più ampia (a tal riguardo, la distinzione inglese tra *game* e *play*, può aiutare il lettore a cogliere facilmente la differenza tra i due concetti).

Come si vede dall'indice, abbiamo ovviamente indicato l'importanza motivazionale del gioco, e non solo per i bambini e i preadolescenti (Longo 2005; Fazzari 2019; Bassani, Perrello 2020).

Un'ultima riflessione introduttiva riguarda la natura delle fonti e la loro inclusione tra i riferimenti bibliografici. Da tali fonti emerge come l'integrazione tra facilitazione e ludicità sia stata poco studiata (un'eccezione è Luise 2003).

Per ciò che concerne la letteratura di riferimento, sul tema della facilitazione dell'apprendimento linguistico essa è abbastanza scarsa (abbiamo proposto una sintesi in Caon 2010); quindi, per questa parte del nostro volume, la bibliografia non è ampia e spazia anche verso gli ultimi decenni del Novecento.

La selezione della letteratura significativa ha seguito tre parametri per la sua inclusione nei riferimenti bibliografici:

- a. non abbiamo incluso le riviste divulgative in quanto fuori da un contesto di interesse accademico;
- b. abbiamo ignorato, nei riferimenti, molte ricerche di taglio maggiormente accademico (molto curate in termini di meto-

dologia della ricerca, in cui si presentano ampie ricognizioni della letteratura sulla sperimentazione edulinguistica, si discutono in dettaglio il campione e le modalità di analisi dei risultati) ma il cui contenuto è, spesso, la sperimentazione di un gioco o una serie di giochi. Ricerche in cui il 'come' prevale sul 'che cosa' che le colloca fuori dall'interesse principale di questa pubblicazione;

- c. abbiamo incluso nei riferimenti bibliografici tutti i saggi che - anche se di dimensioni ridotte o in ambiti limitrofi ma non precisamente edulinguistici -, riportano una riflessione sulla natura del gioco, del *play*; su come la ludicità possa contribuire all'apprendimento significativo di una lingua. Utilizzando la dicotomia approccio/metodo (Balboni 2018a), il nostro scopo è stato quello di studiare un approccio che includa la ludicità come 'principio attivo' per la facilitazione dell'apprendimento linguistico e, in questo, troviamo un elemento di originalità del nostro lavoro (anche rispetto a quanto presentato in precedenza da noi, cf. Caon, 2008; 2011).

