

# RadicaMi

Un progetto per l'integrazione

## MODULO III

### **L'acquisizione della lingua straniera**

*Prospettive linguistiche  
e didattico-motivazionali*

A cura di Chiara Dellea



## **L'Acquisizione della lingua straniera**

I nostri obiettivi di oggi:

1. Comprendere i meccanismi di base dell'acquisizione linguistica dal punto di vista cognitivo
2. Capire e valutare pro e contro dei vari modelli d'acquisizione linguistica
3. Acquisire e/o rafforzare tecniche e strategie per un apprendimento linguistico più efficace

## **TECNICHE E STRATEGIE PER L'ACQUISIZIONE DELLA LINGUA STRANIERA**

### *Come ovviare all'utilizzo dell'L1*

#### **La vostra voce per prima**

Nella vostra esperienza, come fate a comunicare con bambini e ragazzi con cui non avete una lingua in comune? \_\_\_\_\_

Oltre alla comunicazione, se il vostro obiettivo fosse linguistico-didattico, come potreste fare?  
\_\_\_\_\_

#### **L'acquisizione della lingua straniera (in assenza di una lingua comune)**

1. I principi di un apprendimento psicologicamente efficace:
  - a. Creare un ambiente sicuro, in cui potersi affidare
  - b. Creare e coltivare una connessione
  - c. Comprendere, dare e mantenere la motivazione all'apprendimento
  - d. Personalizzare per obiettivi, abilità e punti di forza
  - e. L'importanza della valutazione positiva
2. Alcune tecniche didattiche per l'apprendimento linguistico:
  - Costruire mattone per mattone
  - Modelling
  - Total Body Response (TBR)
  - Tutto è un gioco: mima, disegna, muoviti!

## LE TECNICHE PSICO-RELAZIONALI

### Creare un ambiente sicuro: la vostra voce

Come posso creare uno spazio sicuro e coltivare una connessione?

---

#### Per creare uno spazio sicuro e coltivare una connessione:

- ❖ Essere disponibili emotivamente, saper accettare e riflettere le emozioni dell'altro senza cedere a una reazione negativa (urlare, rifiutare, giudicare)
- ❖ Trovare qualcosa in comune: per quanto diversi, siamo più uguali
- ❖ Condividere: esperienze, emozioni, gesti e materiali

### La tecnica del Mirroring – un riflesso in prospettiva

*Mirroring*: (mirror = specchio in inglese) riflettere all'altro le emozioni che rileviamo, riconoscendo quindi che sono reali, senza giudicarle ma anche senza ignorarle o reprimerle e quindi validandole.

Esempio: “No, non voglio lavorare adesso!”

“Mi sembri stanco/preoccupato/frustrato/arrabbiato, vero? Come possiamo fare?”

Vantaggi:

- ✓ Validando l'emozione espressa dall'altro, creiamo un ambiente sicuro tra noi, di comprensione e non-giudizio, favorendo così una connessione, gettando le basi per un rapporto di fiducia e quindi crescita.
- ✓ Specialmente nell'interfacciarci con minori ma non solo, riportando di riflesso l'emozione che osserviamo, le diamo un nome e una prospettiva, iniziando così il primo passo per elaborarla e gestirla.

**Tocca te! Il tuo esempio: crea connessioni (e metti in pratica il mirroring)**

---

### **Creare connessioni – un feedback**

- Com'è andata? Come vi siete sentiti? \_\_\_\_\_
- Cosa è stato semplice? \_\_\_\_\_
- Cosa difficile? \_\_\_\_\_
- Quali fattori credete influenzino di più la difficoltà di connessione?  
\_\_\_\_\_
- Come possiamo controllare questi fattori e minimizzarli?  
\_\_\_\_\_

### **La motivazione all'apprendimento: la vostra voce**

Come posso comprendere, dare e mantenere la motivazione all'apprendimento?

---

### **Per comprendere, dare e mantenere la motivazione all'apprendimento:**

La parola d'ordine è PERSONALIZZARE. Ma cosa?

- ❖ **OBIETTIVI:** perché il mio studente dovrebbe imparare?
- ❖ **ABILITÀ e COMPETENZE:** cosa gli/le serve imparare?
- ❖ **STILE d'APPRENDIMENTO:** quando e come impara meglio?
- ❖ **DINAMICA di GRUPPO:** che ruolo ha all'interno del gruppo? Questo come influenza i suoi risultati? Come può lavorare meglio il gruppo?

## L'importanza della valutazione – Come valutare?

### Una premessa importante: Modelli Motivazionali



- Rinforzo = conseguenza piacevole
- Punizione = conseguenza sgradevole
- Positivo = aggiungo qualcosa
- Negativo = levo qualcosa

#### 1. **Rinforzo Positivo** (per aumentare il comportamento target)

Rinforzo = conseguenza piacevole

Positivo = aggiungendo qualcosa

Come metterlo in pratica:

- Definisco il mio obiettivo
- Individuo il comportamento target che voglio ottenere
- Abbino sistematicamente il comportamento target ad un rinforzo positivo (cioè aggiungo una conseguenza piacevole)

Esempio:

- Far fare più spesso i compiti
- Il bambino fa i compiti
- Faccio i complimenti (rinforzo positivo) al bambino ogni volta che fa i compiti (comportamento target).

## 2. Rinforzo negativo (per aumentare il comportamento target)

Rinforzo = conseguenza piacevole

Negativo = levando qualcosa

Come metterlo in pratica:

- a. Definisco il mio obiettivo
- b. Individuo il comportamento target che voglio ottenere
- c. Abbino sistematicamente il comportamento target ad un rinforzo negativo (cioè levo qualcosa di sgridato, ottenendo una conseguenza piacevole)

Esempio:

- a. Far fare più spesso i compiti
- b. Il bambino fa i compiti
- c. Il bambino si può alzare dal tavolo (rinforzo negativo) ora che ha fatto i compiti (comportamento target).

## 3. Punizione Positiva (per diminuire il comportamento target)

Punizione = conseguenza sgradevole

Positiva = aggiungendo qualcosa

Come metterlo in pratica:

- a. Definisco il mio obiettivo
- b. Individuo il comportamento target che voglio far smettere
- c. Abbino sistematicamente il comportamento target ad una punizione positiva (cioè aggiungo una conseguenza sgradevole)

Esempio:

- a. Far parlare i bambini per alzata di mano
- b. Il bambino parla senza alzare la mano e essere chiamato
- c. Viene sgridato (punizione positiva) ogni volta che parla senza permesso (comportamento target).

#### 4. Punizione negativa (per diminuire il comportamento target)

Punizione = conseguenza sgradevole

Negativa = levando qualcosa

Come metterlo in pratica:

- a. Definisco il mio obiettivo
- b. Individuo il comportamento target che voglio far smettere
- c. Abbino sistematicamente il comportamento target ad una punizione negativa (cioè levo qualcosa di piacevole, creando una conseguenza sgradevole)

Esempio:

- a. Far parlare i bambini per alzata di mano
- b. Il bambino parla senza alzare la mano e aspettare di essere chiamato
- c. Viene ignorato, sottraendogli attenzione (punizione negativa) ogni volta che parla senza permesso (comportamento target).

#### Modelli motivazionali – L'importanza della Coerenza

La frequenza e la sistematicità (cioè la coerenza) con cui abbiniamo la stessa reazione (stimolo) allo stesso comportamento, determina la velocità con cui vedremo i risultati e quanto questi saranno prevedibili e duraturi nel tempo.

- Avere un tasso di coerenza praticamente perfetto (1:1 – ogni volta che appare il comportamento target, presento lo stimolo), porta il bambino ad apprendere il comportamento target nel minor tempo possibile.
- Un tasso di coerenza imprevedibile (es. 6:1, 1:1, 3:1), porta il bambino ad apprendere il comportamento target in molto tempo, ma a dimenticarlo molto difficilmente perché non sa se e quando riceverà nuovamente il vostro stimolo.

**ATTENZIONE!** Questi meccanismi accadono che tu li attui volontariamente, controllandoli, o meno. Presta sempre molta attenzione a che reazione (stimoli) hai a un comportamento: stiamo sempre imparando (specialmente se siamo bambini)!

## Ve lo richiedo: come valutare?

### Premiare vs. Penalizzare

La scelta sembra ovvia ma spesso non lo è:

1. COERENZA: se diamo degli obiettivi, linguistici e/o di contenuto, poi dobbiamo tenerne conto e valutarli entrambi.
2. GRADING UP vs. GRADING DOWN: ci sono due approcci nell'assegnare un punteggio o un voto:
  - ❖ Partire da un punteggio ideale e scalare punti ad ogni errore (grading down) – cosa promuovo?  
\_\_\_\_\_
  - ❖ Partire da 0 e aggiungere punti per ognuno degli obiettivi che riscontro (grading up) – cosa promuovo? \_\_\_\_\_

## LE TECNICHE LINGUISTICHE

### 1. Costruire Mattone Per Mattone

Partiamo da qualcosa di conosciuto perché:

- Aumentiamo la sicurezza di sé dello studente
- Diamo l'impressione che l'apprendimento sia semplice e naturale

Aggiungiamo informazioni in più, aumentando il livello di difficoltà:

- Abbastanza semplice da non “perdere” e frustrare lo studente
- Abbastanza difficile da stimolarlo e insegnargli qualcosa di nuovo

Esempio: Questo è rosso? → Che colore è questo? → È un colore caldo? → Elenca i colori caldi

Nota: utilizzare prima domande a risposta chiusa e solo dopo a risposta aperta, ti aiuta anche a capire dove lo studente sta incontrando difficoltà.

Il tuo esempio: \_\_\_\_\_



## 2. Modelling

Anticipiamo noi, offrendo un modello, ciò che andremo a chiedere allo studente.

Grazie al contesto e a supporti audio-visivi, lo studente potrà dedurre il significato della struttura e impararla già nel contesto naturale.

Esempio: “Mi chiamo Chiara. Tu come ti chiami? Io mi chiamo Chiara.”

*Che vantaggi offre?*

- Impariamo un nuovo sistema (collegamento diretto tra “lingua” e “concetti” – vedi modelli a pagina 3 e 4)
- Evitiamo errori di traduzione strutturale (es. “Quanto vecchio sei?” invece di “Quanti anni hai?” ricalcato dall’inglese)

Il tuo esempio: \_\_\_\_\_

---

## 3. Total Body Response – TBR

### *La risposta del corpo intero*

Chiediamo di associare all’atto verbale anche un gesto o un movimento di tutto il corpo.

Esempio: Per acquisire nuovi vocaboli come il verbo “esplorare”, ogni volta che menzioneremo la parola, abbineremo sistematicamente il gesto.

*Che vantaggi offre?*

- Attiviamo anche la corteccia cerebrale motoria, che andrà a rinforzare il concetto simboleggiato dalla parola target, rendendolo quindi più reale e pertanto memorabile.
- Offrendo stimoli fisico-motori, otterremo un livello più alto di concentrazione mentale e per più tempo grazie alle endorfine che questo esercizio genera.

Il tuo esempio: \_\_\_\_\_

---

#### 4. Gamify – Tutto È Un Gioco

*Mettiti in gioco anche tu!*

Il principio più semplice ma da non darsi per scontato: rendi tutto un gioco, con bambini e adulti!

Esempio: Giochiamo a Pictionary per imparare o ripassare nuovi vocaboli: disegno un albero e bisogna indovinare la parola “albero” nel minor tempo possibile.

*Che vantaggi offre?*

- Divertirsi stimola l’attenzione e la motivazione
- Un clima ludico stimola dinamiche diverse da uno didattico e aiuta a liberarsi da sovrastrutture e insicurezze
- Mettersi in gioco anche come educatore non mina la propria autorevolezza, anzi aiuta a creare una connessione con lo studente.

Il tuo esempio: \_\_\_\_\_

---

**Grazie mille per la tua partecipazione!**

**È molto apprezzata!**

Contatti di Chiara:

chiara@worldbridge.it

366.898.5581

## Bibliografia

In ordine di apparizione in questa dispensa:

- ❖ Capitolo di libro, che presenta e analizza la tecnica del mirroring: “Reflections on mirroring” Pines, M. (1984), *International Review of Psycho-Analysis*, 11(1), 27-42.
- ❖ Antologia sulle basi della psicologia motivazionale: “Classical Conditioning” Gormezano I., Prokasy W.F., Thompson R.F., 1987
- ❖ Antologia sulla motivazione all’apprendimento: “Motivation To Learn: From Theory to Practice” Second Edition. Stipek, D.J., 1993
- ❖ Libro sui metodi didattici e l’acquisizione linguistica: *Approaches and Methods in Language Teaching*, Richards J.C., Rodgers T.S., Third Edition, 2014
- ❖ Capitolo di libro sulle influenze socioculturali nell’acquisizione della lingua straniera: “Sociocultural contributions to understanding the foreign and second language classroom,” Donato R., *Sociocultural Theory and Second Language Learning*, 2000
- ❖ Capitolo di libro di ricerca sui metodi d’acquisizione della seconda lingua: “Collective scaffolding in second language learning,” Donato R., *Vygotskian Approaches to Second Language Research*, 1994