

**PER UNA METODOLOGIA DELL'INSEGNAMENTO  
(DELLE LINGUE STRANIERE)**

Khakimov M.R.

Senior Lecturer of the Italian Language,  
Department of Spanish and Italian Languages,  
Samarkand State Institute of Foreign Languages

**ANNOTATION**

Mirzo Ulugbek carved on the facade of the university, which he founded in Bukhara and Samarkand, the legend of the Prophet Muhammad: "Man or woman, every Muslim must study science", and to this day in every corner of our world participation in the perception of the magic word associated with the empirical method and experiment of science. One of these words is methodology, magic art (the Latin root of the word magister, namely magis) and therefore there is ambiguity when applying the study of a foreign language.

And here we strive to convey the methodological experience of the Department of the Italian language as it was determined during fifteen years of work in Samarkand.

Следовательно теоретическим представлениям нашей статьи, предоставляем некоторые предписания практических признаков как глоттодидактика (теория и практика преподавания языков) занимается изначально для того что бы решить проблемы практики связанные в процессе приобретения знаний иностранных языков

Il regnante timuride Ulugh Beg (1393-1449), eminente scienziato, grande astronomo che fece costruire il più grande osservatorio astronomico dei suoi tempi, aveva fatto scolpire sulla facciata delle università da lui fondate a Bukhara e a Samarkanda il detto del Profeta Maometto: "Uomo o donna, ogni musulmano deve studiare le scienze".

La cultura islamica dei primi sette secoli insegnò all'Europa come si argomenta (soprattutto in filosofia), nonché la metodologia intellettuale. La filosofia greca divenne nota all'Europa, dopo l'oscurantismo dell'Alto Medioevo, attraverso le traduzioni dal greco in arabo, e poi dall'arabo in latino, delle opere di Platone di Aristotele e dei neoplatonici.

Invenzione musulmana è l'Università, cattedra compresa: l'Università àlAzhar, del Cairo, fu fondata nel 970, poco dopo quella di Féz, in Marocco, la Qarawiyyin. Si ebbero Madrase a partire dal 1067 con la Nizamiya di Baghdad. Basandosi sugli Statuti delle università islamiche della Spagna musulmana, le prime Università europee sorsero in Italia a Bologna nel 1158, a Padova nel 1221; in Francia a Tolosa nel 1229 e a Parigi nel 1257. Certo Ulugh Beg non immaginava che la prima donna europea sarebbe entrata in una Università solo nel 1896.

Infine la metodologia scientifica, come ancora oggi la si intende, fu introdotta e svolta da àlBattani (?-923), àlBirunî (?-1048) e Ìbn Haytham (?-1039). E' un vanto delle università islamiche l'aver trasmesso all'Europa il metodo empirico e sperimentale.

È quindi con una certa perplessità che constatiamo ancora oggi in molte parti del mondo la presenza di una percezione magica delle parole legate al metodo empirico e sperimentale della scienza. Una di queste è la parola metodologia, arte magica (radice latina di magister è appunto magis) e quindi oscura in particolare quando applicata allo studio delle lingue straniere.

In queste pagine cercheremo di riportare l'esperienza metodologica del Dipartimento della lingua italiana come si è venuta a definire nel corso di quindici anni di lavoro a Samarcanda. Accanto alla presentazione teorica di riferimento forniremo alcune indicazioni di carattere pratico perché la metodologia dell'insegnamento delle lingue straniere si occupa in primis di risolvere problemi pratici legati al processo di acquisizione delle lingue straniere. Senza dimenticare che, a differenza di tutte le altre materie di insegnamento, il mezzo e il fine coincidono: si insegna la lingua **usando** la lingua.

### Scienze teoriche e scienze pratiche

L'epistemologia distingue tra scienze che mirano a conoscere e sono dette **teoriche** (la linguistica vuole conoscere la natura della lingua; la biologia la natura della vita ecc.) e scienze **pratiche**, che mirano a risolvere un problema (la glottodidattica vuole rispondere alla necessità di acquisire le lingue; la medicina vuole risolvere i problemi patologici ecc.).

Le scienze teoriche possono applicare la loro attenzione ad aspetti particolari: ad esempio, la linguistica può essere applicata alla traduzione, all'analisi di testi scientifico-professionali ecc. e divenire linguistica applicata, pur rimanendo nell'ambito teorico, volto alla conoscenza. Ma nel momento in cui si deve **risolvere**, e non più **descrivere**, un problema allora la dimensione della scienza teorica-pura, incontaminata, ben definita nei propri ambiti e limiti, quindi «semplice» - di solito non basta più, perché la realtà in cui si situano i problemi da risolvere non è semplice bensì **complessa**. Così le scienze pratiche sono tendenzialmente **scienze interdisciplinari**, che si fondano su più scienze teoriche e pratiche e ne traggono le indicazioni utili per la soluzione dei problemi.

Si tratta di una scelta essenziale per decidere chi è il **soggetto** che decide sulle fonti di conoscenza e il loro uso:

- a. nella logica della glottodidattica come linguistica applicata, il soggetto è il linguista che applica la sua conoscenza a un settore particolare;
- b. nella prospettiva della glottodidattica come scienza pratica interdisciplinare, il soggetto è colui che definisce il problema e che prende da più scienze ciò che gli serve.

La linguistica applicata ha prodotto l'approccio grammatico-traduttivo ed è responsabile dei suoi fallimenti; la linguistica (tassonomica) e la psicologia (comportamentistica) applicate hanno prodotto l'approccio strutturalistico e proprio per la loro meccanicità applicativa sono responsabili del suo fallimento.

Approcci come quello diretto, quello comunicativo e quello naturale, invece, sono pensati da chi si trova a operare sul campo e deve produrre un risultato pratico: **deve far apprendere una lingua come strumento di comunicazione**.

La glottodidattica, proprio per la complessità del problema che deve risolvere, trae le proprie conoscenze da più scienze (figura1).

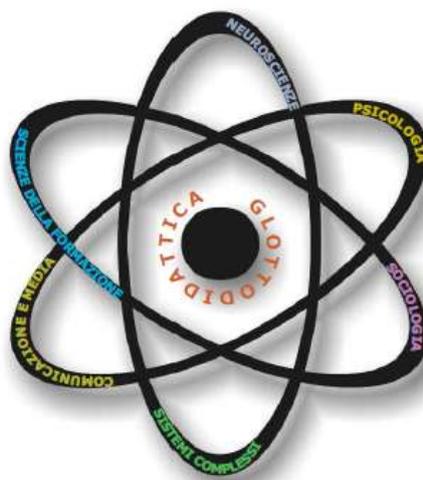


Figura 1 Componenti epistemologiche della **glottodidattica**

La **formazione del glottodidatta** è quindi necessariamente **interdisciplinare**, integra le **quattro aree** in un sapere che non è semplicemente la somma di nozioni provenienti dai vari ambiti di ricerca, ma costituisce una conoscenza nuova e autonoma.

Di seguito la **mappa concettuale** delle quattro aree di riferimento.

SCIENZE DEL LINGUAGGIO E DELLA COMUNICAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• la natura della comunicazione e degli eventi comunicativi;</li> <li>• la nozione di grammatica fonologica, morfosintattica, lessicale, testuale;</li> <li>• lingua e società: nozioni di sociolinguistica e pragmlinguistica;</li> <li>• la competenza comunicativa: natura delle varie abilità linguistiche, delle funzioni e degli atti comunicativi;</li> <li>• la nozione di interlingua e gli strumenti principali per l'error analysis;</li> <li>• natura semiotica e strutturazione logica dei linguaggi non verbali e multimediali.</li> </ul> <p>Insieme con le scienze psicologiche e pedagogiche, le scienze del linguaggio identificano:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• il concetto di grammatica pedagogica;</li> <li>• il concetto di ordine naturale di acquisizione.</li> </ul>
SCIENZE PSICOLOGICHE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• neurolinguistica: le modalità di funzionamento del cervello nell'acquisizione linguistica;</li> <li>• psicolinguistica: i processi della mente nell'acquisizione linguistica;</li> <li>• psicopedagogia e psicodidattica, su cui fondare i modelli operativi quali l'unità d'apprendimento, l'unità didattica, il modulo;</li> <li>• psicologia relazionale, con particolare attenzione al problema del <b>filtro affettivo</b>.</li> </ul> <p>Per alcuni ambiti glottodidattici, quali l'educazione bilingue, l'insegnamento a immigrati o l'insegnamento all'estero, si devono considerare i temi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• della formazione dell'identità;</li> <li>• dello sviluppo di una personalità bilingue.</li> </ul>
SCIENZE DELLA CULTURA E DELLA SOCIETÀ	<p>Non si insegna solo una lingua ma anche una <b>cultura</b>, per cui servono nozioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• generali di antropologia, dai concetti di «cultura» e di «civiltà» alle metodologie di identificazione e di descrizione dei modelli culturali;</li> <li>• specifiche relative alla cultura che si esprime in una data lingua;</li> <li>• di pragmatica e comunicazione interculturale.</li> </ul>
SCIENZE DELLA EDUCAZIONE E DELLA FORMAZIONE	<p>Un didatta - non importa che insegni lingue o storia o matematica - deve possedere un bagaglio di base di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pedagogia generale;</li> <li>• metodologia didattica;</li> <li>• tecnologia didattica.</li> </ul> <p>Tuttavia la glottodidattica ha due caratteristiche che nessuna altra «didattica speciale» (come le didattiche della matematica, dell'arte ecc.) possiede:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• il mezzo e il fine coincidono: <b>si insegna la lingua usando la lingua</b>;</li> </ul>

Le quattro aree di conoscenza che abbiamo sintetizzato sopra diventano «glottodidattica» nel momento in cui vengono **integrate**.

### Teoria, approccio, metodo, tecnica

Dopo le indicazioni del paragrafo precedente sulla natura interdisciplinare della glottodidattica, cercheremo in questo paragrafo di vedere come tale conoscenza «complessa» si organizzi per tradursi in pratica operativa.

Le scienze teoriche o altre scienze pratiche forniscono delle «teorie» di riferimento. Come si vede nella Figura 1 esse sono esterne all'universo della glottodidattica, che vi ricorre per trarne le informazioni utili per espletare la sua funzione - teorizzare e realizzare i percorsi dell'acquisizione linguistica e dell'educazione linguistica.

La conoscenza e l'azione glottodidattica si articolano su tre livelli: approccio, metodo, tecnica.

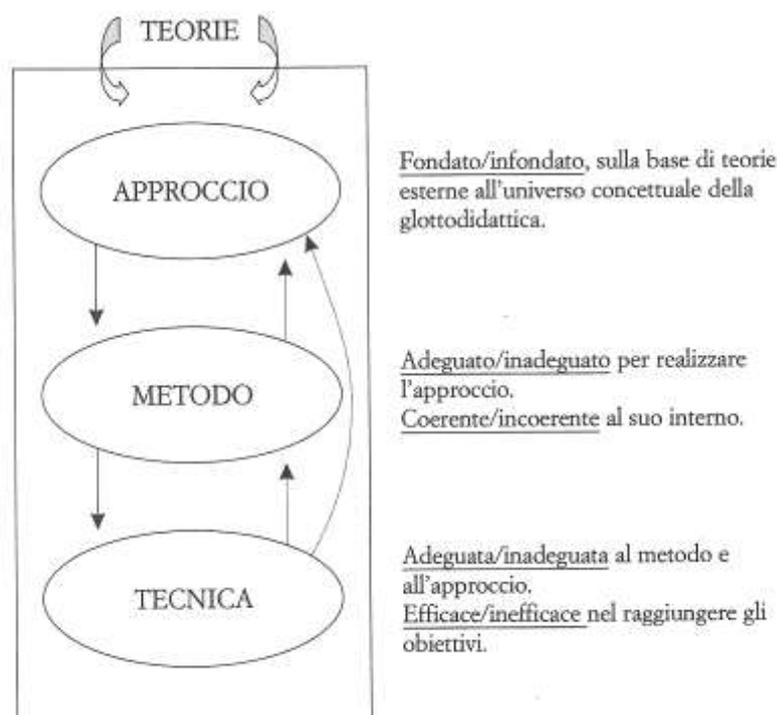


Figura 2 L'universo epistemologico della glottodidattica

### Approccio

Sulla base delle scienze del linguaggio e della cultura, delle scienze psicologiche e di quelle dell'educazione, un «approccio»

- individua le finalità dell'educazione linguistica;
- indica gli obiettivi glottodidattici;
- definisce le coordinate scientifiche per proporre «metodi» per raggiungere finalità e obiettivi.

Sono dunque «approcci», cioè vere e proprie teorie dell'educazione linguistica, quello grammatico-traduttivo, quello diretto e quello della lettura (sebbene li si definisca tradizionalmente «metodi»), quello audio-orale o strutturalistico, quello comunicativo, quello naturale.

Un approccio si valuta in base alla:

- fondatezza scientifica delle teorie da cui ha assunto i princìpi;

- coerenza interna;
- capacità di generare metodi in grado di realizzare l'approccio stesso.

## METODO

Un «metodo» è un insieme di principi metodologico-didattici che traducono un approccio in modelli operativi, in materiali didattici, in modalità d'uso delle tecnologie didattiche. Quello situazionale e quello nozionale-funzionale sono, ad esempio, «metodi» che realizzano l'«approccio» comunicativo.

Un metodo non è «giusto/sbagliato», «buono/cattivo», come spesso si dice nelle discussioni tra tradizionalisti e innovatori in glottodidattica, ma è semplicemente «adeguato/inadeguato» all'approccio che intende realizzare e «coerente/incoerente» al proprio interno.

Compito essenziale e qualificante di un metodo è la selezione delle tecniche glottodidattiche.

### Tecnica

Una «tecnica glottodidattica» è un'attività (creativa, basata su problemi da risolvere usando la lingua straniera) o un esercizio (manipolato, mirato alla fissazione più che all'uso della lingua) che realizza in classe le indicazioni del «metodo» e le finalità dell'«approccio».

Le tecniche non sono «buone/cattive», «moderne/antiquate», ma solo coerenti o non con il metodo e l'approccio, ed efficaci o non nel raggiungere l'obiettivo didattico che si propongono.

A proposito di tecniche (stupitevi!!! Le pagine di questo articolo **sono proposte in lingua italiana** agli studenti del 3° corso nelle lezioni di Metodologia) proponiamo a titolo di esempio una possibilità di lavoro con la classe che riassume parte delle cognizioni teoriche fin qui descritte.

1. Dopo un paio di lezioni si richiede allo studente di individuarne, a casa, le parole chiave delle lezioni inventando le definizioni appropriate.
2. Nella lezione successiva si confrontano le definizioni individuali in piccoli gruppi dove vengono scelte quelle più appropriate.
3. Infine si propone ai gruppi la soluzione collettiva del seguente cruciverba in formato informatico.

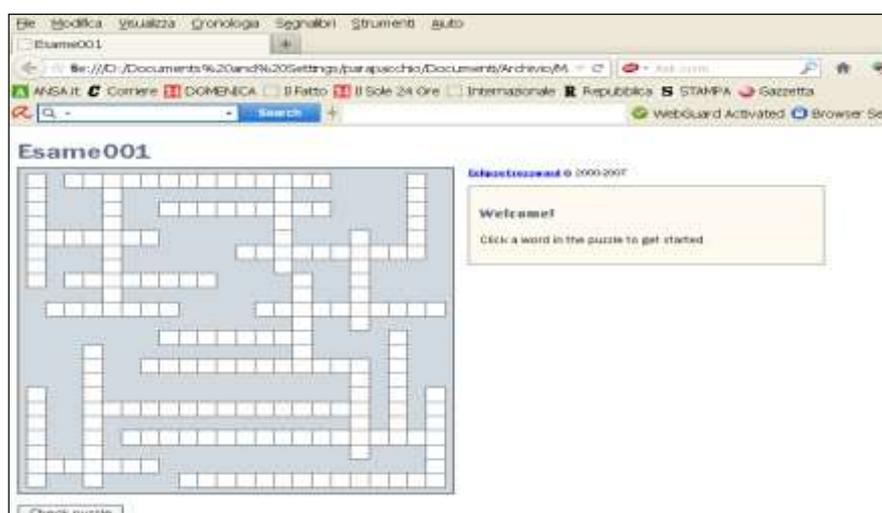


Figura 3 Clic per iniziare

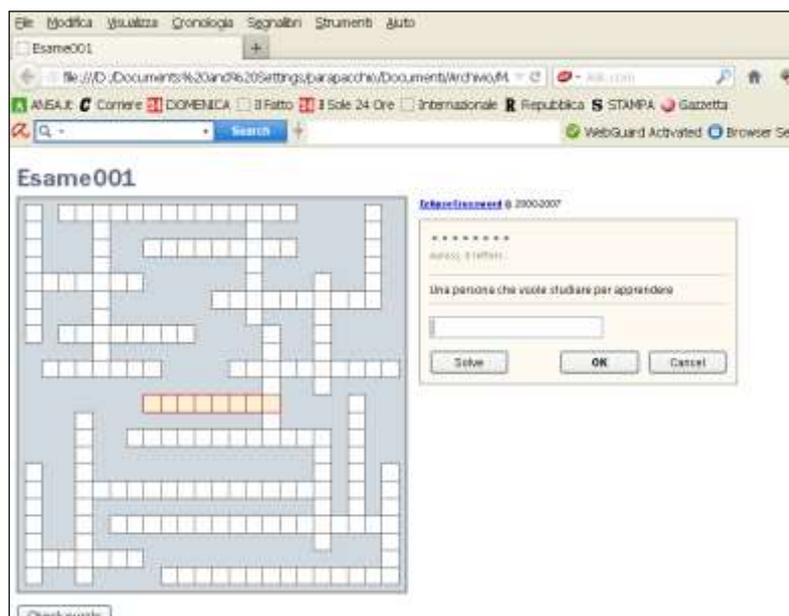


Figura 4 La riga selezionata apre una definizione nella finestra di dialogo a destra.

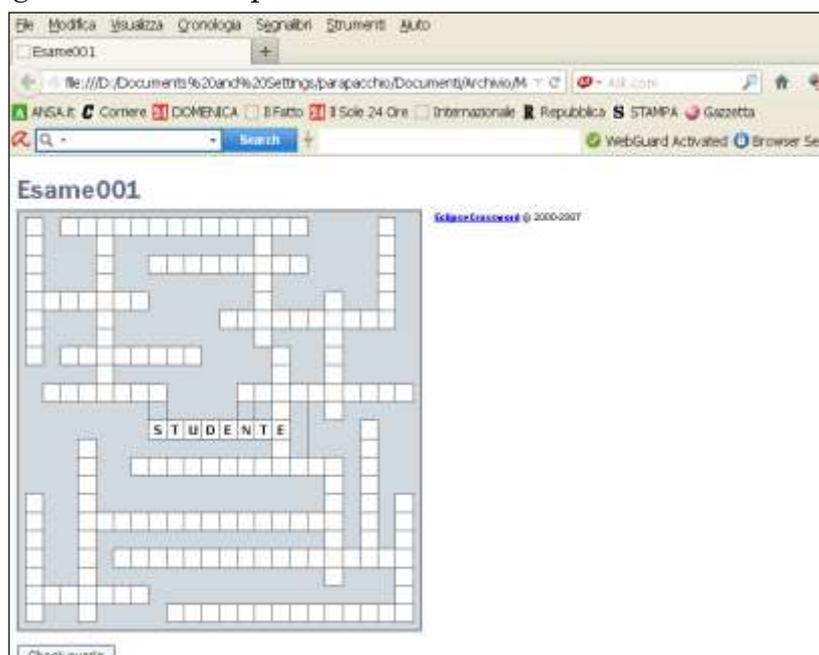


Figura 5 Se la parola inserita è corretta compare nella riga evidenziata.

Evidenziamo ora due aspetti.

Il primo è la definizione della parola studente che rimanda ad una scelta **individuale** e **motivata** e quindi al Framework delle lingue europee.

Il secondo è la definizione di **comunicazione nel gruppo-classe** che introduce un elemento essenziale, ma poco indagato, nel processo di apprendimento.

### Comunicazione e gruppo-classe

Le parole come i comportamenti non sono mai innocenti. Cerchiamo quindi di intenderci sulle parole **gruppo** e **comunicazione** perché, citando Baudrillard, “anche i vasi comunicano”.



Figura 6 Insiemi di persone. Appartenenza emotiva Bion

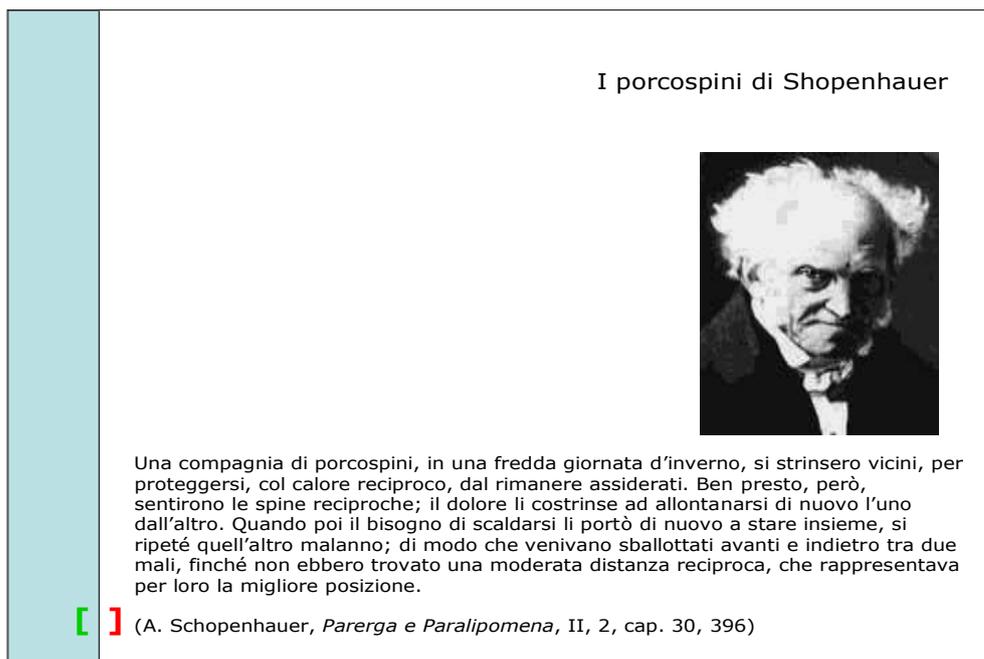


Figura 7 Un buona metafora di cosa intendiamo per gruppo

Nella definizione che diamo il gruppo è **“un insieme di persone il cui modo di stare insieme tende a fare emergere le risorse individuali e di gruppo”**.

Ciò significa che il gruppo cerca di individuare e capire i punti di forza e i punti di debolezza dei singoli. Quindi si può fare gruppo in vari contesti; ma il gruppo è comunque definito da come le persone stanno insieme, cioè da come **comunicano fra di loro**.

Se la comunicazione tende a fare venire a galla i pregi e i difetti di ciascuno allora questo insieme di persone è potenzialmente un gruppo.

**Metodologia e laboratorio di giochi**

Inseriamo la presentazione di uno dei giochi presentati nel corso delle lezioni di Metodologia del 3° corso nella convinzione che queste tecniche didattiche possano rendere comprensibile il concetto di competenza linguistica definito dal “Framework delle lingue europee”: fare in lingua straniera significa saper **risolvere problemi e situazioni comunicative tipiche della vita quotidiana**. Un gioco serio e verosimile che ha il pregio di verificare nella sua pratica anche i concetti di gruppo e organizzazione.

La scheda di gioco de “Le Sirene”

Il conduttore inizia formando squadre composte da cinque persone. Ogni squadra dovrà assegnare questi ruoli:

- l'occhio, avrà in mano un disegno consegnatogli dal conduttore: dovrà rimanere sempre seduto lontano dalla propria squadra e dovrà descrivere il disegno al messaggero;
- il messaggero, che sarà bendato e quindi condotto dall'accompagnatore. Dovrà riferire al disegnatore le informazioni sul disegno che gli verranno fornite dall'occhio;
- l'accompagnatore, che dovrà rimanere sempre in silenzio e avrà semplicemente il compito di condurre per mano il messaggero facendogli fare la spola fra l'occhio e il disegnatore;
- il disegnatore, che rimarrà sempre seduto ad un tavolo in un'altra stanza. Avrà a disposizione fogli, matite e gomme e dovrà riprodurre nel modo più fedele possibile il disegno che ha in mano l'occhio, sulla base delle informazioni fornitegli dal messaggero.
- "Mister sì/mister no", che potrà muoversi liberamente ma potrà rispondere solo sì o no alle domande che chiunque potrà porgli.

Viene dato un tempo (circa tre quarti d'ora) alle squadre per raggiungere l'obiettivo che consiste nel far sì che i disegnatori realizzino disegni il più possibile simili a quello che ha in mano l'occhio (effetto fotocopia).

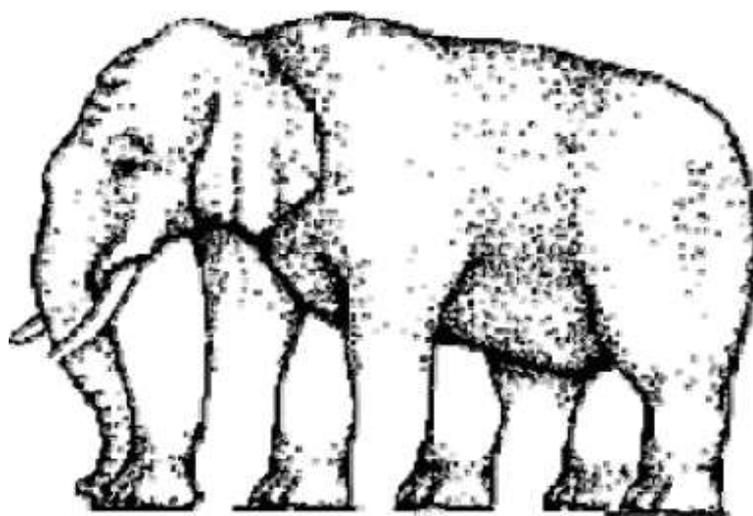


Figura 8 Guardate intensamente da destra a sinistra. Quante gambe ha l'elefante?

Il de briefing (lettura e smontaggio delle dinamiche relazionali evidenziate dal gioco)

Il conduttore del gioco farà notare che, in realtà, la simulazione ha fatto riferimento ad

un'organizzazione costituita da un "capo" che fornisce le indicazioni operative (l'occhio), da quadri intermedi che smistano le informazioni (i messaggeri), dagli esecutivi che devono recepire le indicazioni ed attuarle (i disegnatori), dai "consulenti" ("Mister sì/mister no") a cui vanno rivolte le domande giuste affinché la loro competenza possa emergere ed essere realmente utile, e infine dagli utenti, i consumatori (gli accompagnatori) che, spesso, pur notando i vizi e le disfunzioni, in realtà non possono intervenire perché nessuno li consulta.

Questa simulazione ricalca anche i ruoli di un'azienda, ma anche di un Comune (il sindaco, gli assessori, i dirigenti, il personale esecutivo, ecc.) oppure della scuola stessa.

A questo punto il conduttore farà presente che nella lingua italiana si usa l'espressione "gruppo" intendendo genericamente un insieme di persone, ma ci sono vari insiemi di persone che condividono "cose", come ad esempio:

- un'organizzazione, che condivide principalmente lo scopo, l'obiettivo e i ruoli (come è stato mostrato nella simulazione);
- una comunità, che condivide soprattutto alcuni valori;
- una squadra, che condivide in particolare un'abilità;
- una compagnia, che condivide in particolare il tempo libero e gli affetti;
- un gruppo, che invece è caratterizzato dal "modo di stare insieme", dal modo di comunicare che tende a fare emergere le risorse individuali (punti di forza e punti di debolezza) e di gruppo (perché l'insieme è diverso dalla somma delle parti).

"Le sirene" è un gioco che è in grado di fare emergere moltissime problematiche. Spesso i gruppi a cui viene proposto, riescono a spingersi in considerazioni anche molto profonde sui loro vissuti in classe, sulle loro difficoltà nel comunicare e sui vari disturbi della comunicazione. Nel debriefing inoltre si può introdurre il concetto di gruppo come struttura di comunicazione (conoscere gli altri e farsi conoscere attraverso i propri punti di forza e i punti di debolezza).

Prima di applaudire vi preghiamo di considerare che con alcuni gruppi è stato impossibile evidenziare l'aspetto meccanicistico della visione automatica. Un elefante NON può avere cinque zampe. Neppure in disegno. Il naso rimane **incollato** a un'unica realtà oggettiva: quella che già conosciamo.

Nella vita di tutti i giorni noi abbiamo a che fare con due tipologie di situazioni problematiche. La prima di esse consiste in problemi che ammettono una sola risposta, quella corretta, e implicano che tutte le altre possibili risposte siano false. Sono situazioni di questo tipo quelle che si esprimono in domande come: "Dov'è nato Napoleone?", "Chi ha vinto la battaglia di Zama?", "Qual è il valore della radice quadrata di 2?". Per trovare soluzione a domande di questo tipo mi dovrò dunque impegnare a individuare l'unica risposta possibile: a questo processo si dà il nome di Veridical Decision Making (VDM). Normalmente, però, i problemi, anche quelli più concreti, con cui ci imbattiamo sono tali da non richiedere necessariamente una sola risposta, quella vera. La pianificazione dei miei appuntamenti, la scelta di cosa debba mangiare per pranzo, la linea da tenere in Consiglio di Dipartimento o di Facoltà, sono tutte situazioni che richiedono una strategia decisionale completamente diversa. Infatti, in questi casi, non esiste una sola risposta funzionale ma molte risposte possibili a seconda che abbia più o meno voglia di lavorare, che voglia seguire la gola o la linea, che lasci prevalere il calcolo o la fiducia.

Al processo che conduce alla soluzione di questa seconda categoria di problemi si dà il nome di Adaptive Decision Making (ADM).

I compiti di tipo VDM hanno a che fare con le routines, ovvero con quei comportamenti abituali che consistono nel richiamare algoritmi di azione che abbiamo imparato a usare in determinate situazioni ogni volta che ci troviamo a dover operare in situazioni dello stesso tipo, e prevedono normalmente una sola risposta vera. Al contrario i compiti di tipo ADM richiedono che attingiamo alle nostre esperienze per avanzare delle ipotesi di soluzione per situazioni ambigue che non prevedano verosimilmente una sola risposta esatta. Nella vita di tutti i giorni, come già accennavamo, è molto più facile, persino nelle nostre occupazioni più banali, che ci troviamo in presenza di situazioni che ci richiedano strategie di soluzione di tipo ADM piuttosto che VDM. Nella scuola accade esattamente il contrario. Nel 90% dei casi, le prove che vengono sottoposte alla soluzione degli studenti richiedono loro di operare in modalità VDM: c'è una sola risposta corretta e questa risposta si può dare o attingendo alla memoria a lungo termine, o "applicando" regole e schemi di soluzione che si è già imparato ad applicare in situazioni analoghe.

Capacità di ricordare e di gestire routines. Risponde a questa logica tutta la testistica tradizionale, quella delle "prove oggettive" che proprio nel fatto di richiedere l'attivazione di precise routines e di prevedere una e una sola risposta corretta trova la garanzia della possibilità di neutralizzare il margine di discrezionalità di chi valuta. Il problema è che nella vita il 90% dei compiti richiede strategie di tipo ADM, non ci sono quasi mai le "risposte giuste", quasi sempre una risposta che aveva funzionato in passato non funziona allo stesso modo quando si prova a riutilizzarla. La ricerca di una "nuova valutazione" (Varisco, 2000) che tenga presente di questo fatto, proponga agli studenti prove significative, li metta in situazione reale di problem solving, misuri la loro capacità di servirsi di processi esecutivi, muove da qui: può trovare supporto sul piano neurobiologico e non solo dall'aver constatato sul campo che le tecniche tradizionali non funzionano.)

### Clima, apprendimento e memorizzazione

Saper fare in lingua straniera presuppone anche un modo di intendere la relazione Insegnante-Materia-Studente impostata su una diversa **tecnologia relazionale**.

In particolare diventa essenziale stabilire un clima comunicativo in grado di far abbassare le difese degli studenti impedendo l'attivazione del **filtro affettivo** e favorendo così l'acquisizione dei contenuti linguistici proposti.

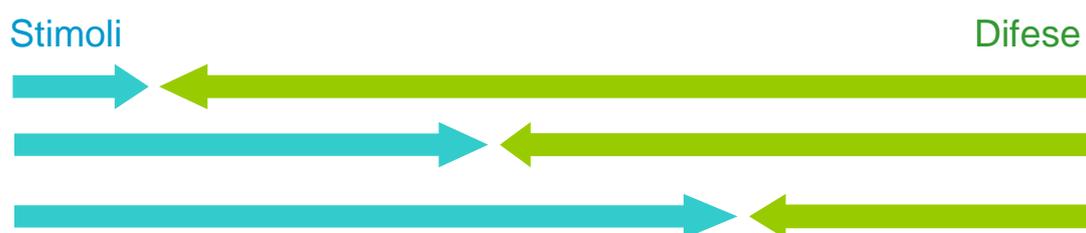


Figura 9 All'abbassamento delle difese corrisponde la disattivazione del filtro affettivo. Questo favorisce il fluire degli stimoli e la memorizzazione.

## CONCLUSIONI

Scienze teoriche o altre scienze pratiche esterne forniscono delle «teorie» di riferimento alla glottodidattica che vi ricorre per trarne le informazioni utili per espletare la sua funzione, cioè teorizzare e realizzare i percorsi dell'acquisizione linguistica e dell'educazione linguistica.

Uno dei più recenti e promettenti campi di ricerca scientifica è rappresentato dalle cosiddette neuroscienze cognitive che, grazie all'utilizzo di nuove tecniche di indagine cerebrale (come lo imaging cerebrale e la risonanza magnetica), consentono di vedere il cervello all'opera, in tempo reale, nel compito che lo contraddistingue: calcolare ciò che la mente percepisce.

Le ricerche in questo campo, consolidate e raccolte sotto il termine di “neuro pedagogie”, sono indirizzate su tre direttrici principali:

le dinamiche dei processi cognitivi (memoria, emozioni, attenzione, motivazioni);

1. il cervello visivo (funzione dell'immagine per l'apprendimento);

2. neuroni specchio e dinamiche dell'azione (empatia, modellamento, esperienza);

3. il rapporto tra tecnologie della conoscenza e plasticità cerebrale.

Queste indicazioni sembrano supportare ancora più decisamente il lavoro decennale, pratico e di studio, che ci ha portati in questa sala: ringraziamo quindi quanti - rettori o studenti, ambasciatori o amici d'infanzia - hanno voluto sostenerci in questo viaggio: uomo o donna ogni essere umano deve studiare le scienze.

L'università è il luogo dove questo viaggio dovrebbe compiersi.

## BIBLIOGRAFIA

1) Balboni P., *Le sfide di Babele*, pag 23, UTET, Torino 2006

2) Bion W.R., *Esperienze nei gruppi*, 1961, trad.it., Armando, 1971

3) Ippolito B., [http://www.treccani.it/scuola/tesine/arabi\\_e\\_filosofia/13.html](http://www.treccani.it/scuola/tesine/arabi_e_filosofia/13.html)

4) Montanari F., “Dal branco al gruppo”, *La Meridiana*, Molfetta 2008

5) Rivoltella P. C., *Neurodidattica. Insegnare al cervello che apprende*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2012.

6) Schopenhauer A., *Parerga e Paralipomena*, II, 2, cap. 30, 396.