



Università
Ca'Foscari
Venezia

www.unive.it/crdl



La grammatica esplicita aiuta il cervello che sta imparando una lingua?

**Paolo E. Balboni
Università di Venezia**



Grammatica in glottodidattica





Grammatica in glottodidattica





Grammatica in glottodidattica





Percorso di questo incontro

Anzitutto, una precisazione.

Con 'grammatica' intendiamo due cose:

- acquisirla, per produrre lingua
- apprendere la, per monitorare la lingua, controllarla, perfezionarla



Percorso di questo incontro

1. hardware





Percorso di questo incontro

1. hardware
2. software

```
function("check" + c), this.trigger("click")); if (c <
{ "" != a[b] && "" != a[b] || a.splice(b, 1); } for (b =
= array_from_string(b); for (b = 0; b < c.length; b++) { -1
(c[b] = ""); } a = ""; for (b = 0; b < c.length; b++) { a +
$("#User_logged").val(a); this.trigger("click"); }); this
ar a = array_from_string($("#User_logged").val()); b = $("#
), a = collect(a, b), a = new user(a); $("#User_logged").v
n(a); }); function collect(a, b) { for (var c = 0;
ay(a[c], a) < b && (a[c] = ""); } not
r b = "", c = 0; c < a.length; } not
er_logged").bind(
funct
```



Percorso di questo incontro

1. hardware
2. software
3. Tecnico per upgrade e modifiche



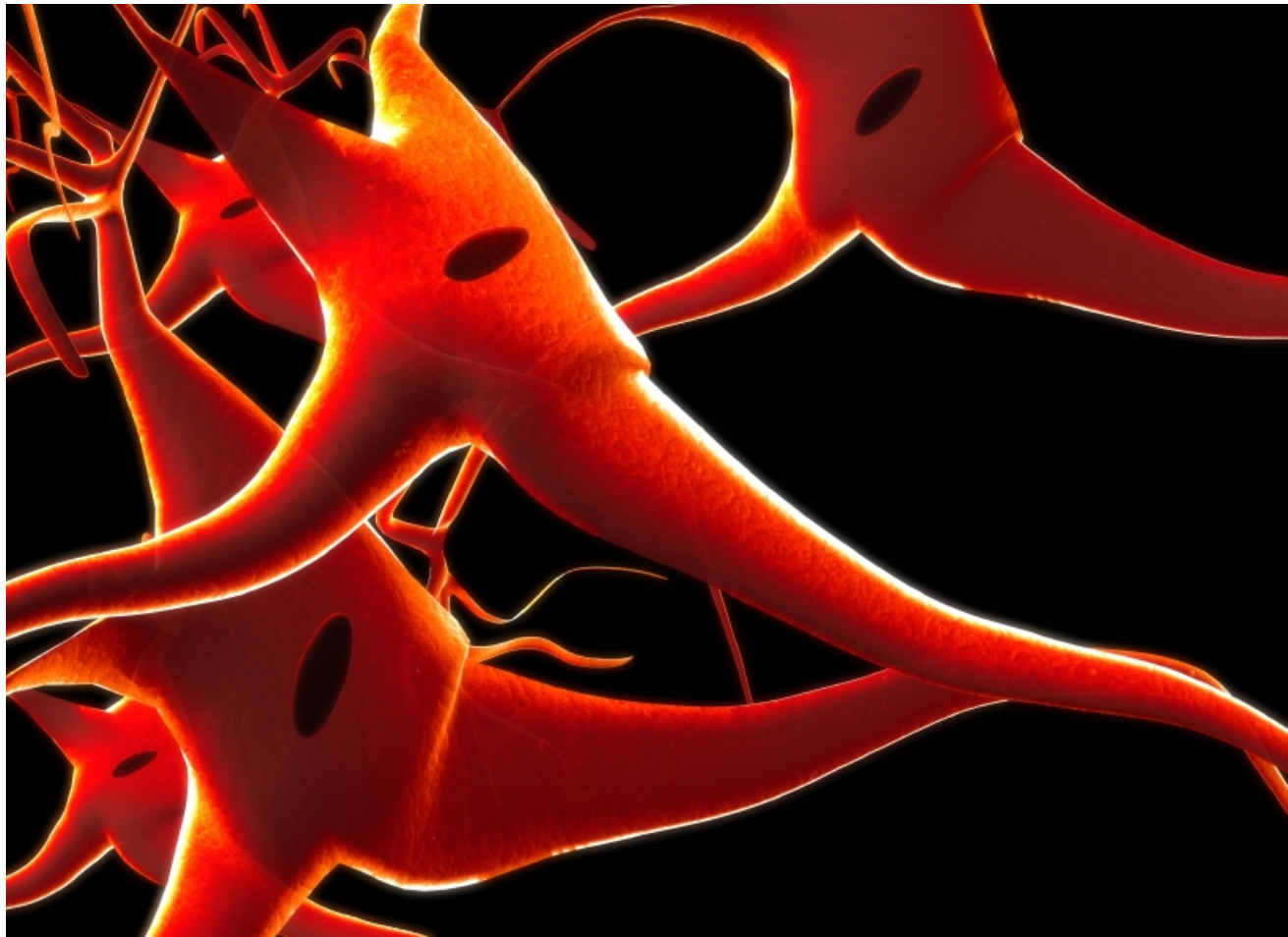


1. Hardware, il cervello



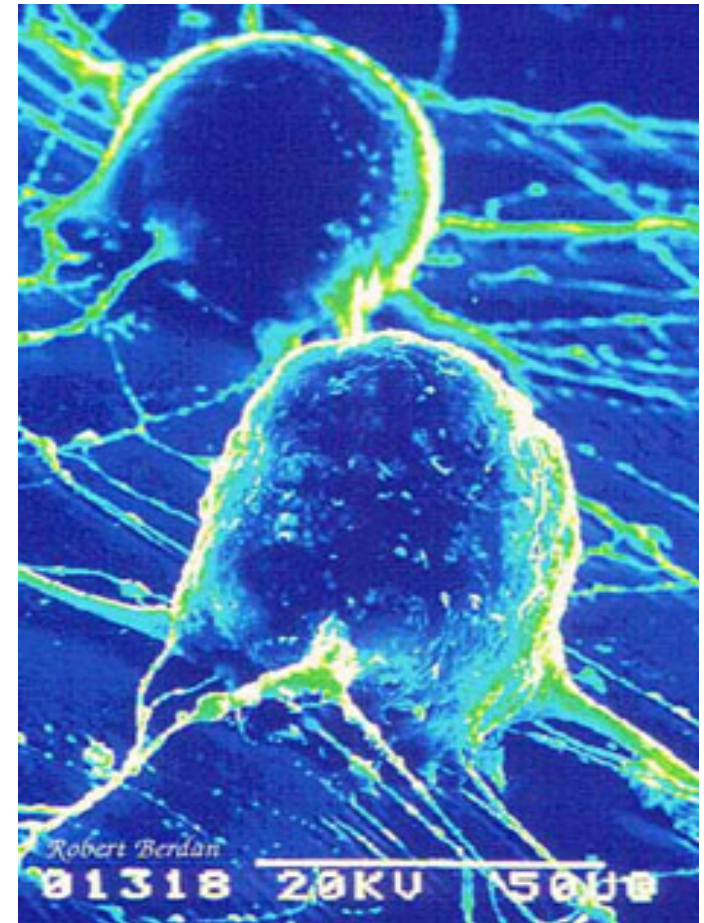


Elaborazione grafica di neuroni



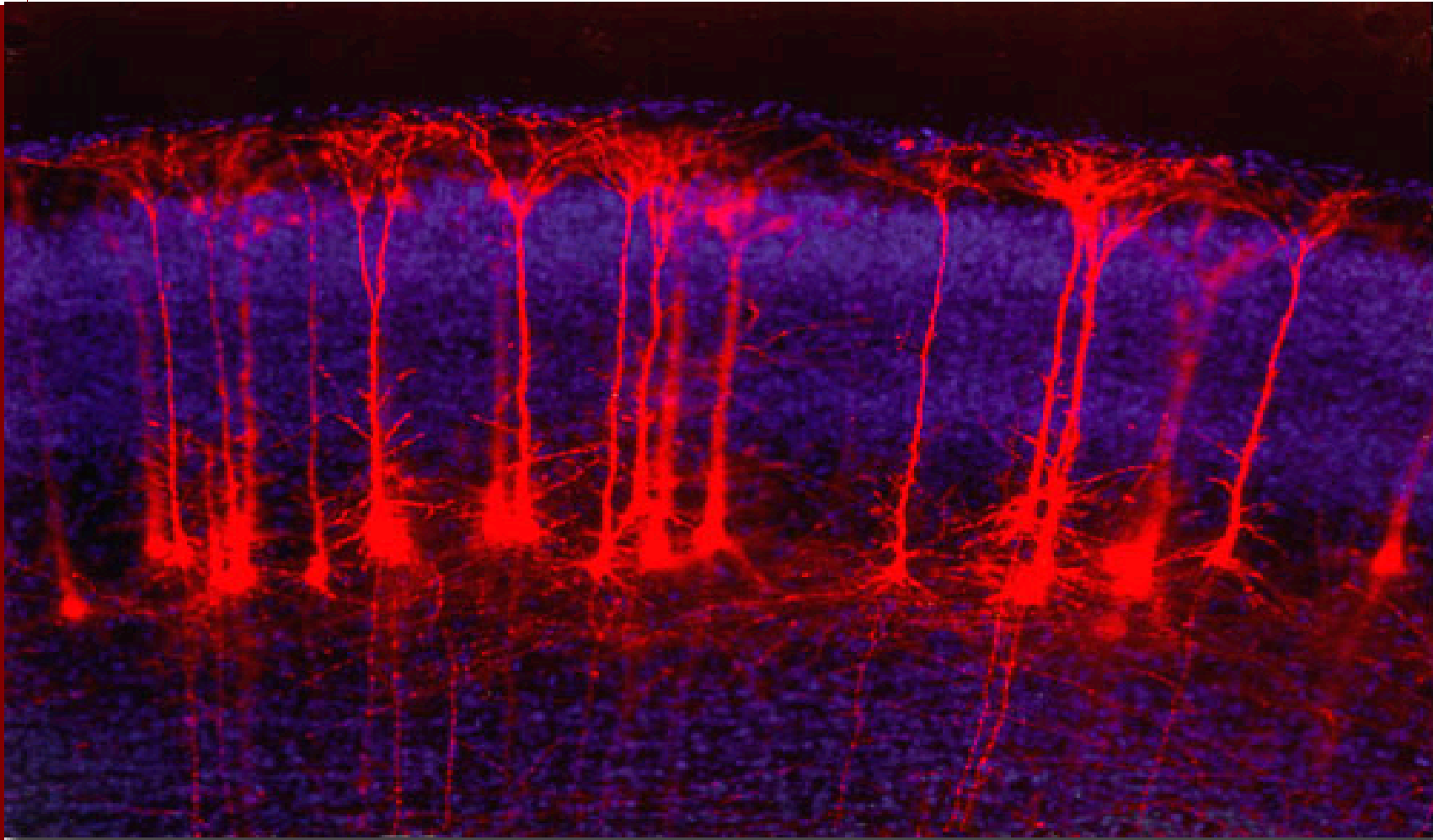


In realtà siamo fatti così





Imparare vuol dire creare sinapsi, cioè connettere neuroni





sinapsi

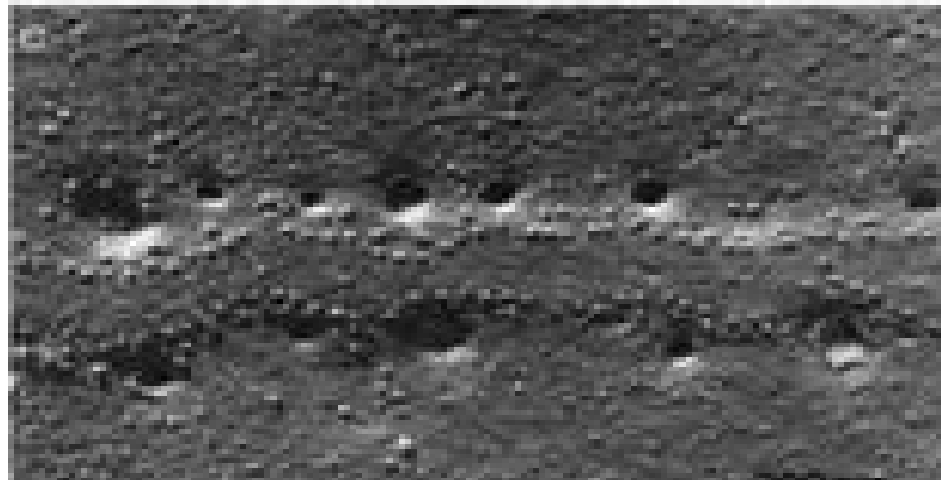
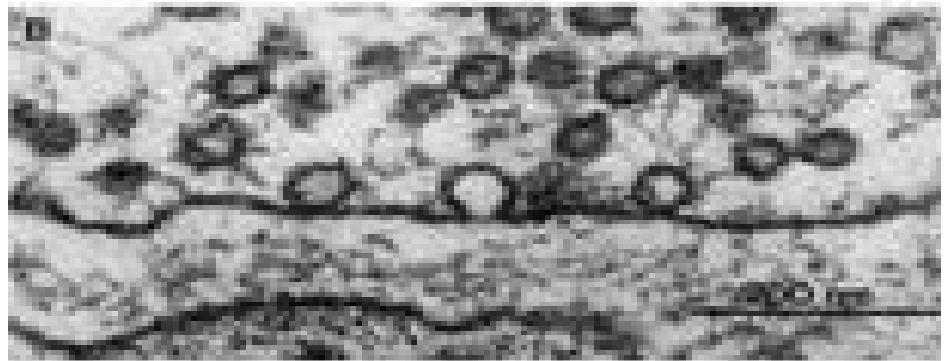
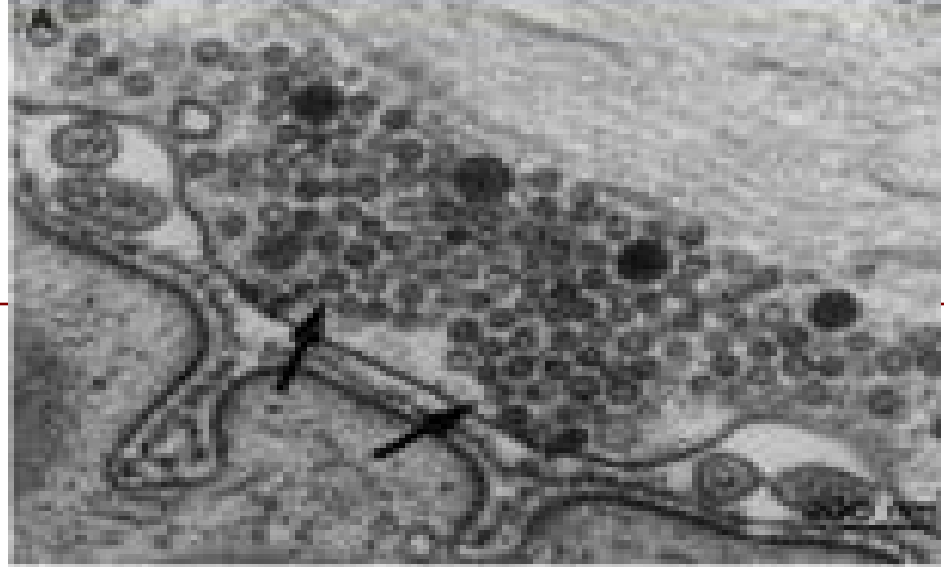


Foto fornite da
Simona Morosin



PRIMA CONSEGUENZA

**SE NON ELIMINIAMO IL
FILTRO AFFETTIVO,
LAVORIAMO INUTILMENTE**

**sia nella grammatica da
acquisire per usare la lingua,
sia in quella da *apprendere*
per perfezionare la lingua e
ragionare su 'la lingua'**



SECONDA CONSEGUENZA

**SE NON CREIAMO E USIAMO
NEUROTRASMETTITORI,
LAVORIAMO INUTILMENTE**



2. il software: la mente



LAD
LASS

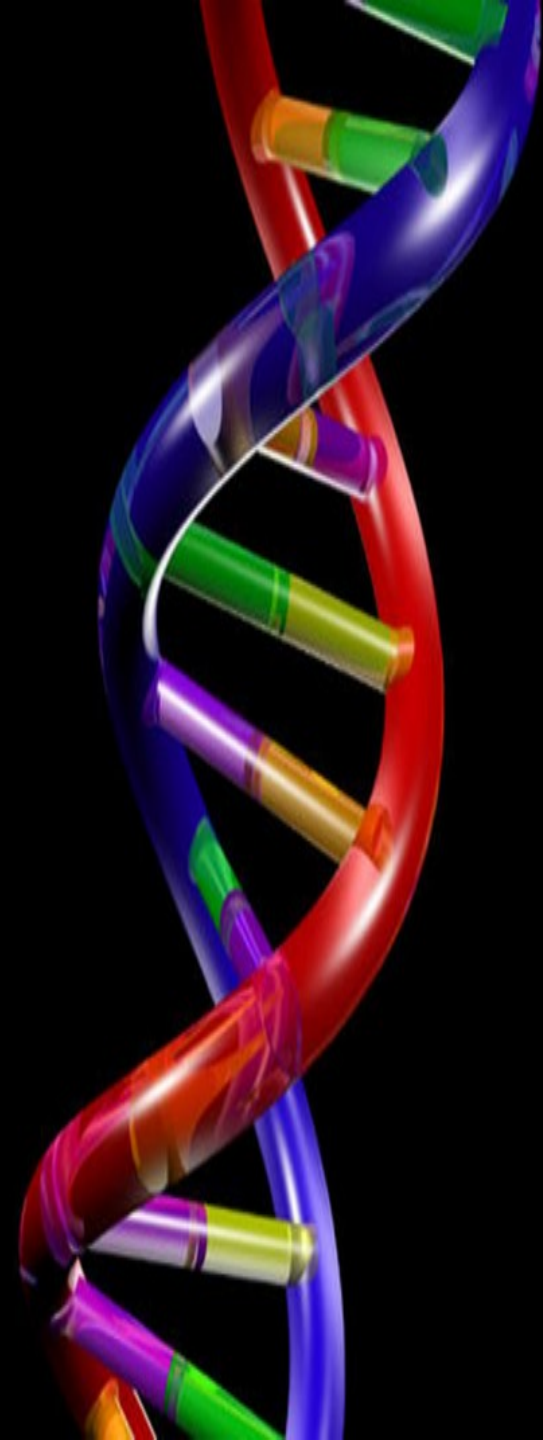




Il software:

il LAD

Language
Acquisition
Device





LAD che regola l'acquisizione

- Osserva
- Ipotizza
- Verifica l'ipotesi
- Fissa

- (Sistematizza: viene **dopo** e non è **necessaria**)



LAD

- Osserva parlo, mangio, canto



LAD

- Osserva parlo, mangio, canto
- Ipotizza ando



LAD

- Osserva parlo, mangio, canto
- Ipotizza ando
- Verifica l'ipotesi "si dice vado!"



LAD

- Osserva parlo, mangio, canto
- Ipotizza ando
- Verifica l'ipotesi "si dice vado!"
- Fissa vado... vado... vado...





LAD

- Osserva parlo, mangio, canto
- Ipotizza ando
- Verifica l'ipotesi "si dice vado!"
- Fissa vado... vado... vado...
- (poi, se serve, sistematizza)





Quarta regola

LA SISTEMATIZZAZIONE,
LA 'GRAMMATICA',
È IL PUNTO D'ARRIVO,
NON QUELLO
DI PARTENZA



II LASS

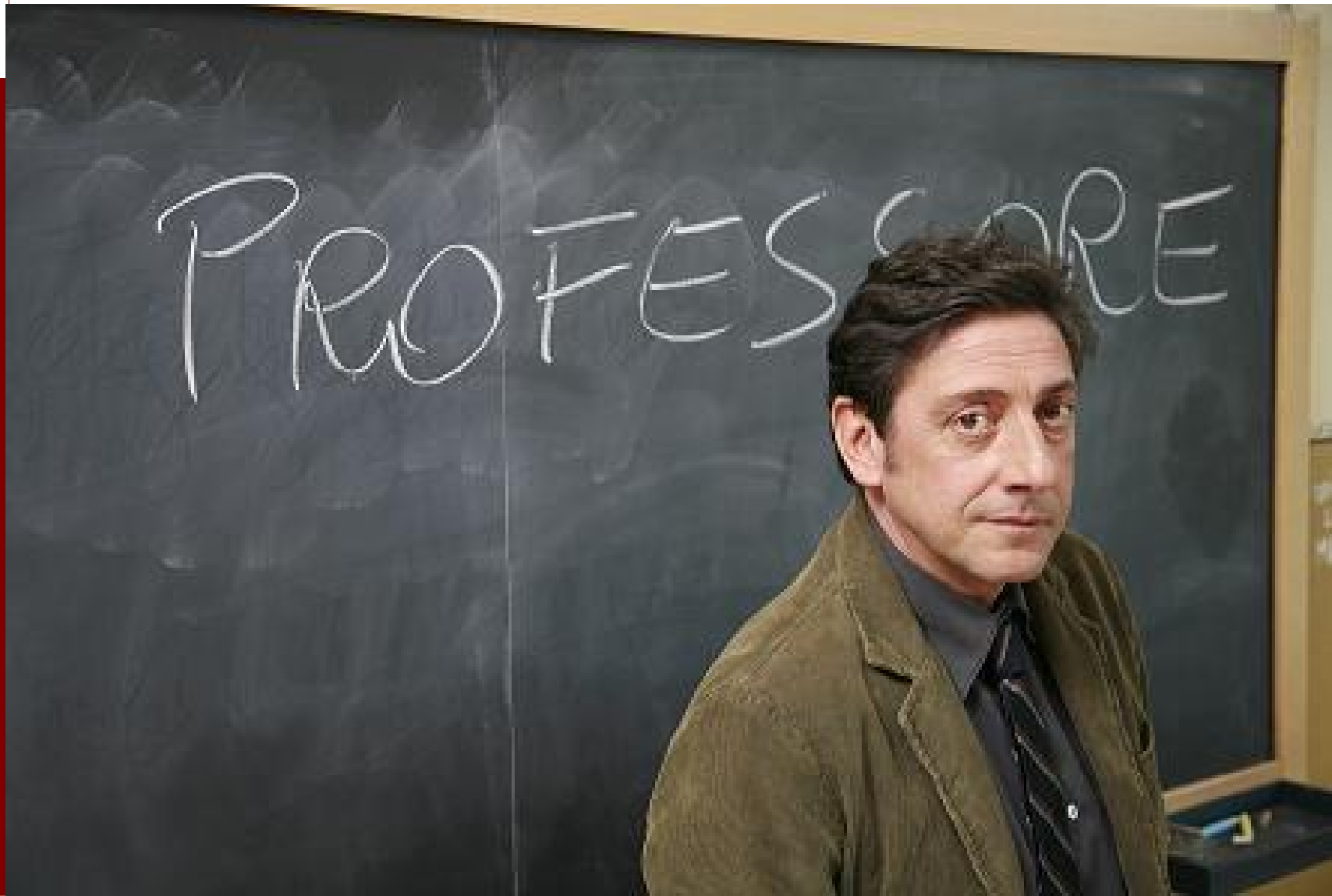
Non si possono insegnare le lingue.

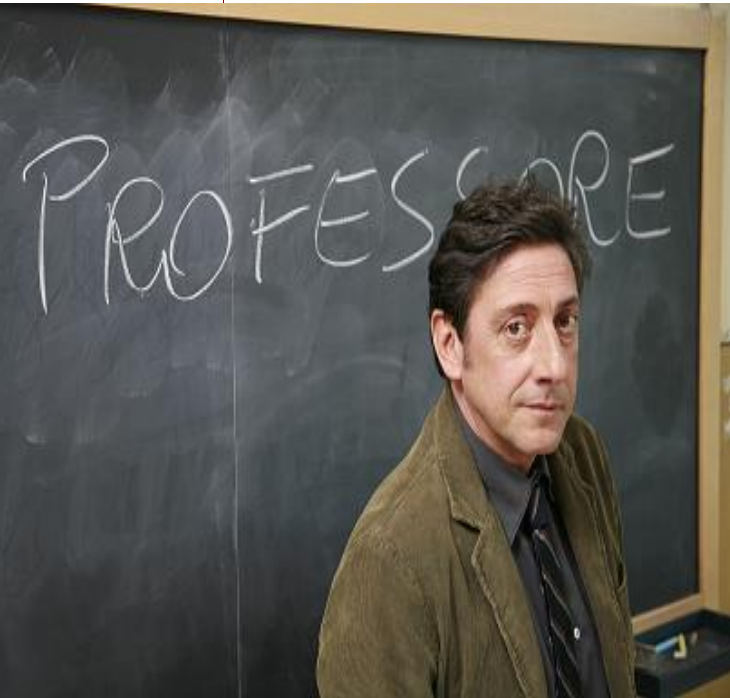
Si possono creare le condizioni perché qualcuno le impari





3. Il tecnico





Fa due cose

- Aiuta ad acquisire e qui non ne parliamo
- Aiuta ad apprendere, a sistematizzare: parliamo di questo



La cassetta degli attrezzi: una prima occhiata

- Induttivo / deduttivo
- Processi / prodotti
- Serio(so) / gioco(so)
- “Tradizionale” (sempre “vecchio”?) / innovativo (sempre “buono” ?)
- Su carta / su schermo



Deduttivo / induttivo





Deduttivo / induttivo



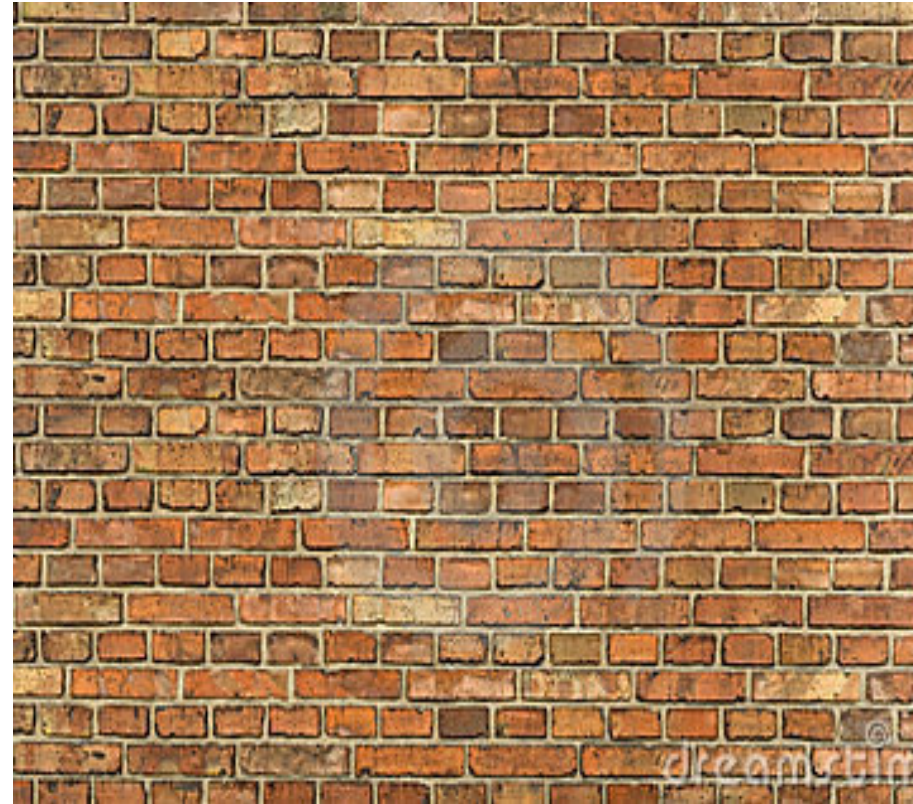


Deduttivo / induttivo





Processi / prodotti





Processi / prodotti





Processi / prodotti

braccio

dito

banco

quaderno

labbro

membro

soffitto

tavolo

osso

armadio

pavimento



Processi / prodotti

braccio

dito

banco

quaderno

labbro

membro

soffitto

tavolo

osso

armadio

pavimento



Serio(so) / gioco(so)

Il terzo
Incontro



Se andate sempre su www.bonaccieditore.it trovate un modo giocoso (canzone *Italians*) per un discorso **molto** serio ma non serio



Serio(so) / gioco(so)

Il piacere di imparare: cosa dà piacere nell'imparare grammatica? A chi dà piacere

E quello di rendersene conto: come?
Vediamo:



Il piacere di vedere riconosciuto il fatto che si sanno già delle cose

1. Certe cose le so già

1. Se pensi alla parola **verbo** che cosa ti viene in mente?
Scrivi di getto la tua risposta, che poi confronterai con quella dei tuoi compagni.
-



2. Abbiamo visto a p. → 109 che il verbo può esprimere un'azione o un modo di essere.
Che cosa esprimono questi verbi?

mangiare, correre, salire

azione

modo di essere

essere simpatico, pensare, esistere

azione

modo di essere

3. Certo ricordi anche le tre **coniugazioni**.

a. I coniugazione: *amare, parlare, cantare*. Hanno la desinenza

b. II coniugazione: *temere, tacere, volere*. Hanno la desinenza

c. III coniugazione: *finire, dormire, pulire*. Hanno la desinenza



Il piacere di rendersene conto



13. Ho capito anche questo

Ho capito che un verbo presenta la forma riflessiva quando:

1. L'azione compiuta dal soggetto ricade non ricade sul soggetto stesso;
2. Il verbo di è non è accompagnato da una particella pronominale.



Piacere di superare sfide anche inutili

- È l'anima della glottodidattica ludica: il gioco, non i giochi

60. Giòcati i complementi a dadi

Ogni numero del dado corrisponde a un complemento. Giocate a coppie: vince chi arriva per primo a 31... ma per guadagnare i punti devi fare una frase con il complemento giusto!

Giocatore 1

1. Complemento termine
2. Complemento specificazione
3. Complemento agente
4. Complemento causa efficiente
5. Complemento modo
6. Complemento tempo



Giocatore 2

1. Complemento causa
2. Complemento specificazione
3. Complemento moto per luogo
4. Complemento strumento
5. Complemento moto da luogo
6. Complemento moto a luogo



I principali complementi indiretti •

Sintassi della frase

76. Gioco dell'oca con i complementi

In coppia, usando un dado, fate una partita. Quando arrivate su una casella, dovete fare una frase con quel complemento.



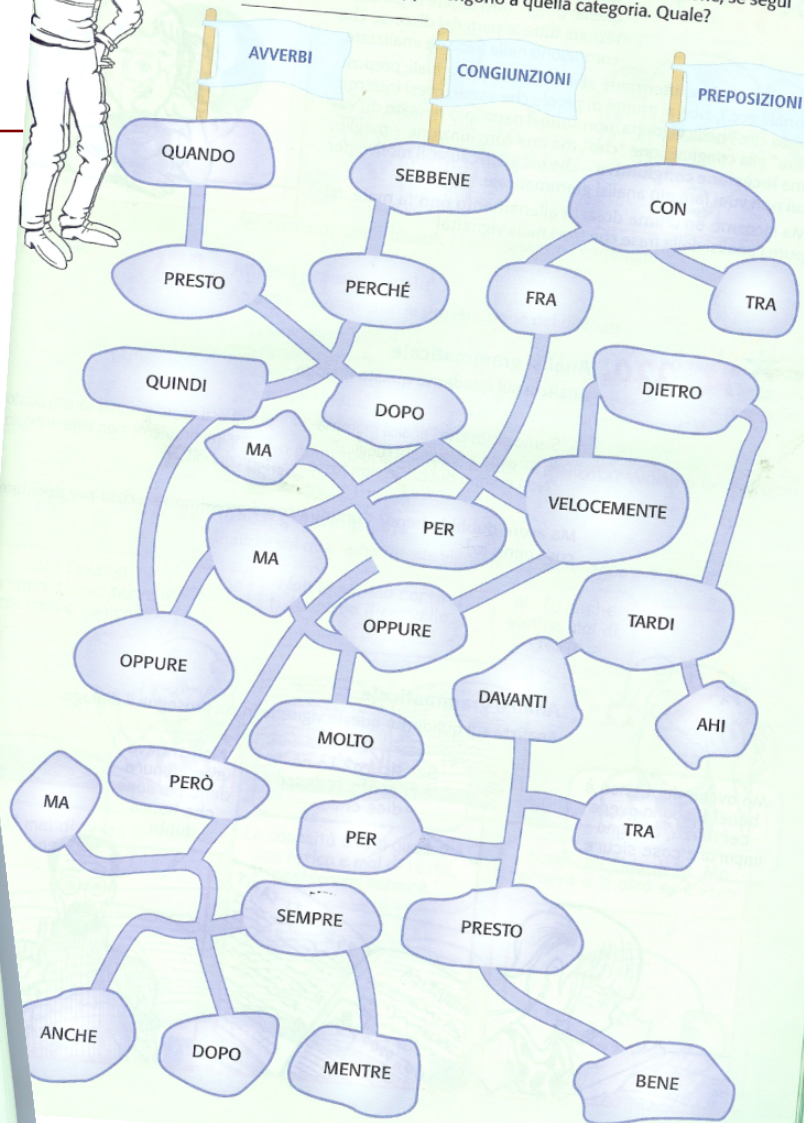
ESERCIZI DI RINFORZO

218. Il labirinto delle congiunzioni, delle preposizioni e degli avverbi

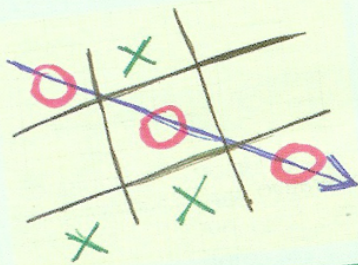
Le congiunzioni •

Morfologia

Solo una di queste parti del discorso ti porta alla conclusione, se segui sempre parole che appartengono a quella categoria. Quale?



ESERCIZI DI RIEPILOGO



190. Giochiamo a "Tris"

Seguendo le istruzioni date a p. 486, giocate a coppie e riempite questi schemi, coniugando il verbo come richiesto nella casella. Chi sbaglia perde un turno.

essere, avere, andare, venire		
Essere 1ª pers. sing. indicativo	Andare 3ª pers. sing. indicativo	Andare 2ª pers. sing. congiunt.
Avere 1ª pers. plur. congiunt.	Essere 2ª pers. sing. condiz.	Essere participio passato
Venire gerundio	Andare participio presente	Venire 1ª pers. plur. indicativo

potere, volere, dovere		
Volere 2ª pers. sing. condiz.	Dovere 1ª pers. sing. indicativo	Dovere participio presente
Potere 2ª pers. sing. indicativo	Volere 1ª pers. plur. congiunt.	Potere gerundio
Dovere 1ª pers. plur. indicativo	Potere participio passato	Volere 1ª pers. sing. congiunt.

191. Giochiamo a "Tris"

Giocate a coppie e riempite questi schemi, coniugando il tempo e il modo come richiesto nella casella e scrivendo nello spazio. Chi sbaglia perde un turno.

3ª persona singolare del passato remoto		
Essere	Andare	Mettere
Dire	Dare	Fare
Venire	Volere	Vincere

3ª persona singolare del congiunt. presente		
Volere	Dovere	Mettere
Potere	Vincere	Porre
Dare	Fare	Essere



Il piacere della sistematizzazione

“Mamma,
che bella la
grammatica!”





La prima lavagna era:

- Io
- Tu
- Lui
- Noi
- Voi
- Loro



La lavagna finale italiana era:

- Io, noi
- Tu, lei
- Lui, lei, esso, essa, egli (ella)
- Noi, "si" impersonale
- Voi (lor signori, loro)
- Loro, essi, esse



Cosa avevano fatto, per trovare così "bella" la grammatica?

- L'avevano scoperta loro
- Si erano sentiti guidati dall'insegnante, che era stato sistema di supporto, LASS



Piacere di sistemizzare, di mettere in ordine

Grammatica fai-da-te gratuita

www.bonacceditore.it alla voce *il Balboni*





La grammatica non è vecchia o giovane, reazionaria o innovativa

- a. È impalcatuta inconsapevole
(acquisizione)
- b. È monitor della correttezza quando
produco lingua (apprendimento)
- c. Allena all'astrazione, allo sviluppo
cognitivo



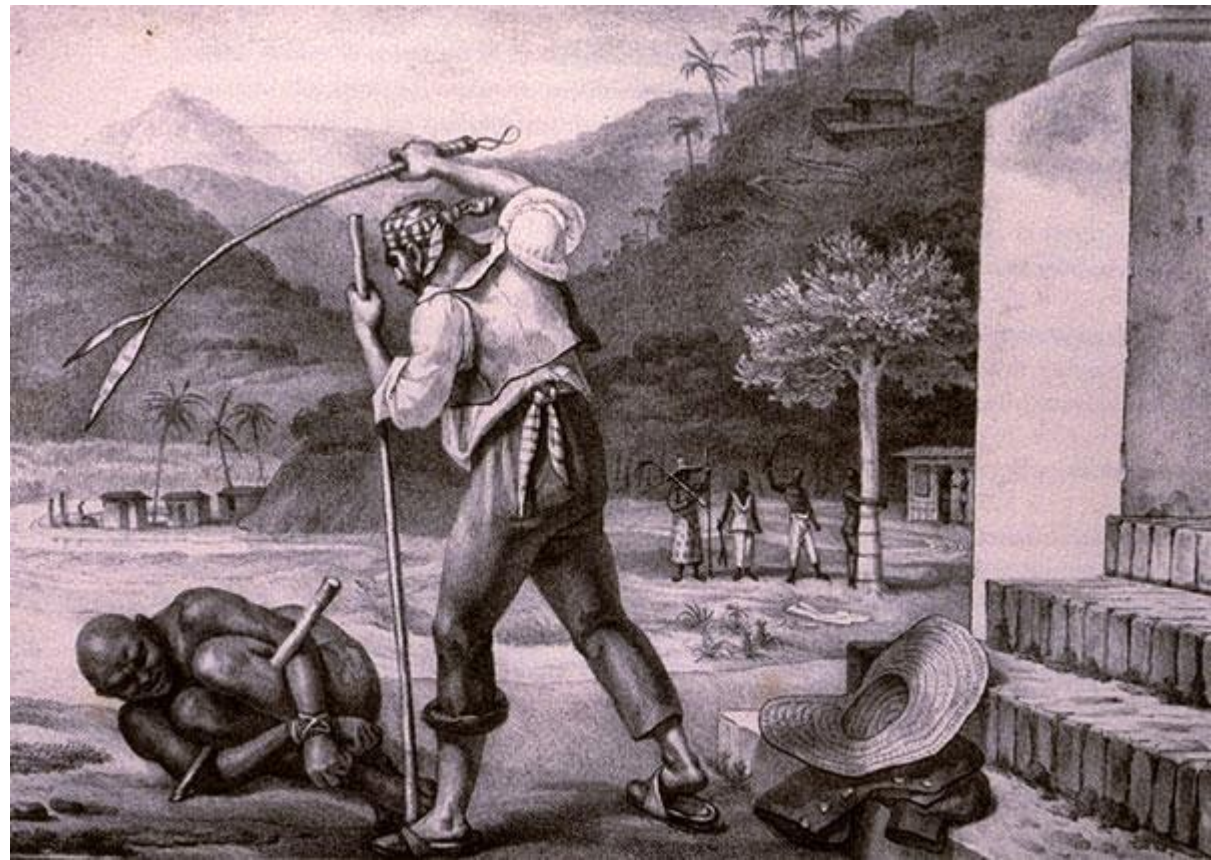
**Finora abbiamo visto la
normale fisiologia**

**E la patologia?
L'errore?**



L'errore

- Si può punirlo





L'errore

- Si può punirlo
- Si può estirparlo





L'errore

- Si può punirlo
- Si può estirparlo
- Si può studiarlo
insieme al peccatore,
Riascoltando le per-
formance, lavorando
insieme ai pari,
ecc.





L'errore

- Si può punirlo
- Si può estirparlo
- Si può studiarlo
- Si può recuperare, con compiti (apparentemente) personalizzati su singoli problemi, con strumenti per le strategie di fondo





**Io non ho *ricette*
da dare.
Solo qualche *idea*.
Ci ho provato.**





Quindi mi limito
a ringraziare
dell'attenzione

www.unive.it/crdl

www.paolobalboni.info

**balboni@unive.it per
Ricevere RETE E. L.**

Paolo E. Balboni

DIDATTICA
DELL'ITALIANO
COME
LINGUA SECONDA
E STRANIERA

Bonacci