

*Recensione a cura di Paolo Torresan*

AUTORE: **H. Silva**  
TITOLO: ***Le jeu dans la classe de langue***  
CITTÀ: **Paris**  
EDITORE: **Cle**  
ANNO: **2008**

Professoressa di francese all'*Universidad Nacional Autónoma de México*, Haydée Silva è uno tra i nomi più importanti della (glotto)didattica ludica. In questo libro raccoglie e sintetizza anni di studio (dalla teoria letteraria alla pedagogia, dalla didattica delle lingue agli studi specifici sul gioco, ecc.) e di sperimentazione, sia in classe che in sede di formazione docenti.

Curioso è notare come spesso in glottodidattica si precorrono i tempi rispetto all'insegnamento di altre discipline; così il testo di Haydée Silva sistematizza quei concetti che poi, con l'idea di *gamification*, sono diventati di dominio comune tra tutti gli insegnanti dall'inizio del secondo decennio del nuovo secolo.

In realtà Haydée Silva non è sola; il suo libro rappresenta una buona sintesi di un'*estetica del gioco* che in ambito francese conta una lunga serie di nomi: Jean-Marc Caré, Francis Debyser, François Weiss, Patrice Julien, Kathrin Talarico, Hélène Augé, Marie-France Borot, Michèle Vielmas.

In Francia cioè si assiste, dagli anni 90 al primo decennio del 2000, a un'uscita costante di titoli sul tema, così come avviene altrove per il tedesco (con Anne Spier, Wlaler Lohfert, Pavla Zajícová, Dorothea Lévy-Hillerich, Herrad Meese, Christa Dauvillier) o per l'inglese (oltre all'autore di veri e propri best-seller, Mario Rinvolucris, citiamo David Betteridge, Michael Bucky, Andrew Wright, Jill Hadfield, W. R. Lee) o per l'italiano (con Fabio Caon, Sonia Rutka, Elisabetta Delle Donne, Jolanda dal Forno, Anthony Mollica, ecc.).

Il libro di Silva ha vari pregi. Vediamoli con ordine.

*Solidissima cornice teorica e ricco bagaglio di informazioni.*

Per una buona metà del saggio, il lettore ha modo di affrontare la questione da un punto di vista teorico: vengono presentate strategie che presiedono alla progettazione di pratiche ludiche, se ne discutono i tempi, i modi, le risorse, il contesto, i materiali. Si ragiona sulla versione didattica di giochi di

società, e più in generale si illustrano i vantaggi che il gioco comporta nell'imparare una lingua. Si arriva perfino a tracciare una mappa, in Francia, dei negozi più forniti!

*Ricca fantasia progettuale*

La seconda metà è dedicata alla presentazione di attività: venti idee, con evidenziato il livello e gli scopi. Si tratta di giochi originali, facilmente importabili, con inevitabili accorgimenti, dall'aula di francese all'aula di italiano.

*Grado di profondità*

L'autrice pare chiedersi costantemente: "quali varianti si possono operare al fine di concepire l'attività in modo diverso?". La molteplicità di alternative suggerite per ogni idea rappresenta un importantissimo valore aggiunto del volume.

Un'opera da tenere cara, insomma, perlomeno da parte di quell'insegnante alla costante ricerca di modi nuovi per vitalizzare la sua presenza in classe.