

italianogiocando

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

STRUTTURA DEL PROGETTO

RIFERIMENTI METODOLOGICO-DIDATTICI

SUGGERIMENTI METODOLOGICI

APPRENDIMENTO DI UNA LINGUA STRANIERA

VERIFICA E VALUTAZIONE

**FORMAZIONE DEGLI INSEGNANTI
NELL'ERA TECNOLOGICA**

TRAINING E SUPPORTO ARCOBALENO

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

L'impostazione generale del corso si basa sullo sviluppo del pensiero, cognitivo e affettivo dell'alunno:

Grades K-1 pone l'attenzione soprattutto alla prospettiva relazionale-affettiva

Grades 2-3 pone l'attenzione soprattutto sulla prospettiva ludico-interrelazionale

Grades 4-5-6 pone l'attenzione soprattutto all'interazione linguistico-culturale e di sviluppo e di consolidamento delle strutture della lingua.

Dal punto di vista epistemologico, il Progetto adotta un approccio di tipo popperiano, nel senso che **sviluppa apprendimento a partire da problemi**, guida a individuare strategie di risoluzione per attivare negli studenti "buoni modi di pensiero" e formare una mentalità critica. L'apprendimento è dunque visto come qualcosa di più di una semplice acquisizione e questo implica, a livello didattico, la progettazione di un piano di lavoro che contempli due momenti essenziali:

- **una prima fase** volta alla trasmissione della specifica conoscenza e dell'uso delle informazioni nel generare procedure di risoluzione del "problema" posto
- **una seconda fase** dedicata a rendere sempre più autonoma l'elaborazione dei processi implicati nel giungere al risultato finale.

Nella strategia di una didattica funzionale dell'apprendimento, l'adozione delle procedure non è mai lasciata al caso e l'opzione metodologica privilegiata nel Progetto del corso Italianogiocando la inserisce in una logica curricolare che prefigura anche obiettivi trasversali ed educativi, nell'ottica di una progettazione consapevole delle "trasformazioni" da promuovere negli allievi.

STRUTTURA DEL PROGETTO

ISTRUZIONI E INDICAZIONI OPERATIVE

Ciascuna Unità fornisce agli insegnanti gli strumenti di riferimento e le indicazioni didattiche per l'utilizzo di ciascuna pagina e dell'Unità in generale.

Queste indicazioni si trovano sempre nella parte inferiore delle pagine e sono richiamate dalle seguenti etichette:

ESSENTIAL SKILLS

PROGRESS INDICATOR

STRATEGIES

GRAMMAR (contenuta solo nel livello Avanzato, presenta le tabelle delle indicazioni grammaticali alle quali si fa riferimento nelle Unità; costituisce la base grammaticale utilizzata in modo inconsapevole, ma saldo che di volta in volta l'insegnante valuterà se

portare a conoscenza dell'alunno e in quale modalità)



Contiene il vocabolario di tutte le Unità del livello.

INSTRUCTION

offrono indicazioni specifiche per la pagina in cui si trovano e sono diverse in ogni pagina in base alle attività che in quella pagina si potranno svolgere.

Queste indicazioni sono essenziali e basilari per poter usare il materiale didattico e costituiscono un vademecum di facilitazione per l'insegnante.

ACTIVITIES

offrono indicazioni di riferimento solo per le prime due pagine, in quanto è bene che siano svolte prima di lavorare con le pagine successive.

Nel menu in alto si trova il **Vocabolario generale di tutti i livelli**:

Principiante, Intermedio e Avanzato con la relativa traduzione contestuale in inglese.

PAGINONE 1: *Situazione comunicativa illustrata*

Lo strumento privilegiato nel **primo livello** è l'immagine, nella quale si inseriscono alcune parole, inizialmente solo come elementi di nomenclatura contestualizzata nel quadro di apertura. Anche le attività proposte successivamente sono finalizzate all'utilizzo di immagini per sviluppare gli apprendimenti lessicali, con il riconoscimento, da principio solo intuitivo, delle parole scritte.

In linea di massima vengono presentate 6/7 parole e/o un paio di forme linguistiche per ciascuna Unità, in progressivo aumento, in quanto l'utilizzo pregresso di strutture e di lessico consentirà di potenziare e velocizzare gli apprendimenti ed espandere il numero delle parole che vengono presentate.

Questa modalità di approccio favorisce la conquista del linguaggio come strumento per comunicare con gli altri (**Goal: *Communication, interpersonal mode***), quale attività sociale essenziale.

Fornendo strutture che danno ai bambini una ragione di interagire fra loro e di svolgere attività in italiano, si sviluppano le abilità comunicative in maniera graduale e naturale. L'immagine fornisce una struttura interattiva ideale nel cui ambito il bambino può avviare una comunicazione semplice, efficace e piacevole della propria esperienza personale (**Goal: *Communication, presentational mode***). In questo stadio vengono inoltre definiti e condivisi con gli alunni gli obiettivi dell'Unità.

In questo primo paginone si prospetta il tema centrale che verrà sviluppato nel corso delle varie pagine e serve a entrare nell'argomento. È molto importante che ogni pagina sia oggetto di attenta analisi e discriminazione da parte di tutta la classe che poi potrà discutere, conversare ed esprimere valutazioni e pareri su quanto visto e appreso.

Ogni Unità si apre con un brano musicale, anch'esso scelto in base al tema trattato e in relazione alle emozioni e ai pensieri che l'argomento potrà stimolare e suscitare. Qualora fosse di interesse approfondire l'approccio al tema musicale vengono fornite nell'indice le indicazioni per l'eventuale suo reperimento.

PAGINONE 2: *Gioco dei ruoli*

Si presentano le **attività di drammatizzazione e di ascolto**. L'uso costante di tale attività fornisce ai bambini l'opportunità di appropriarsi della lingua in contesti piacevoli, lasciando loro al tempo stesso lo spazio di fare esperimenti con la lingua e di "provarla" al proprio ritmo.

Il **role-play** è un gioco che viene naturale ai bambini e dà loro l'opportunità di interagire in italiano facendo finta di essere qualcun altro, "nascondendosi" in una parte, in modo naturale e coinvolgente (**Goal: Communication, interpersonal mode**).

Impostando in classe un role-play è importante assicurarsi che i bambini siano in possesso delle forme linguistiche, in principio anche estremamente semplici, necessarie per svolgere il gioco con successo.

A supporto del gioco di ruolo, è importante l'**attività di ascolto**, attraverso la quale i bambini hanno la loro prima opportunità di familiarizzare con i suoni, il ritmo e l'intonazione dell'italiano. I testi e le attività di ascolto sono le più varie: semplici comandi, domande e risposte, filastrocche e cantilene, brevi dialoghi chiaramente contestualizzati e d'interesse immediato.

L'attività di ascolto potrà essere reiterata più volte, in modo da far familiarizzare i ragazzi con la pronuncia (la comprensione del significato sarà mediata dall'insegnant) in un approccio globale e quasi di tipo "sonoro", anche al di là inizialmente della completa comprensione delle singole parole.

I dialoghi man mano si arricchiscono nel corso del Progetto per arrivare a forme più complesse di comunicazione nel livello Avanzato. Questa pagina è centrale per l'apprendimento perchè costituisce la conversazione alla quale si vorrebbe portare ogni alunno ed è da considerare elemento fondamentale nell'approccio a una lingua straniera.

Questa pagina, in modo particolare e quella successiva del gioco costituiscono il cardine del Progetto nel suo complesso; il lavoro prende il suo avvio attraverso la smart board in modo collettivo, per continuare poi in classe con altri mezzi e strumenti e soprattutto con attività che coinvolgano la classe in modo operativo, concreto e di manipolazione oltre che di forte e significativa relazione.

Si richiama con energia tale concetto per poter realizzare percorsi didattici che si avvalgono della tecnologia e delle opportunità che essa offre, senza peraltro delegare ad essa tutte le fondamentali attività a livello personale e coinvolgente che gli alunni, nell'età dei nostri destinatari, devono svolgere per una sana e armonica crescita nelle diverse sfere della loro vita.

PAGINONE 3: *Il gioco*

Il gioco, con prospettive anche culturali, recupera gli apprendimenti e li adoperava come competenze da riutilizzare anche in situazioni di trasferimento.

Vengono fornite a volte diverse modalità di gioco:

- alcune con regole più semplici
- altre con regole più complesse che, qualora non fossero suggerite nella presente guida, potranno essere proposte dall'insegnante in base alle specifiche esigenze della classe e alle competenze degli alunni.

Lo scopo è quello di far riutilizzare e consolidare la lingua presentata nell'Unità in un contesto variato, motivante e divertente (**Goal: Communication, interpersonal mode**). Oltre a fornire una piacevole opportunità di ripassare quanto è stato appreso, il gioco svolge un ruolo importante nel promuovere la cooperazione fra bambini e nello sviluppare altre abilità sociali e altri atteggiamenti, quali imparare a condividere, fare a turno, rispettare le regole e gli altri giocatori, usando espressioni e forme linguistiche proprie della lingua italiana (**Goal: Cultures, practices**).

Il contesto ludico aiuta ad assicurare ai bambini una ragione motivante e piacevole per usare l'italiano in classe, per questo se ne raccomanda vivamente l'utilizzazione didattica. Il gioco molto spesso viene offerto anche per essere "giocato" in classe, per le ipotesi di metodologia sopra enunciate. Si ricorda che i vinti e i vincitori sono sempre legati a una partecipazione solidale e di collaborazione e che pertanto la "gara" ha il solo scopo di stimolare una sana competizione che non deve mai sfociare in gioco alla supremazia e alla mortificazione.

Il gioco è quindi da considerare tale per le sue specifiche e implicite stimolazioni a meglio fare, a partecipare, a mettersi, appunto, in gioco e a collaborare anche per la migliore riuscita nel rispetto delle regole e delle indicazioni fornite.

PAGINONE 4: *Cultura e intercultura*

Nei livelli Intermedio e Avanzato in ciascuna Unità Didattica viene presentata una pagina di Cultura italiana in cui, di volta in volta, sono approfonditi aspetti diversi del Paese, dal punto di vista ambientale, artistico, letterario, storico, geografico, folcloristico o sociale.

Si tratta di un approccio globale alla cultura italiana e alle sue ricchezze, presentate in modo da stimolare la curiosità degli alunni, il loro interesse e il desiderio di approfondimento successivo.

Le scelte degli argomenti sono legate alle principali ricchezze offerte dal nostro Paese e ci si augura di poter suscitare una grande curiosità e una spinta a proseguire nelle ricerche e nelle indagini.

Le pagine della cultura sono funzionali anche a confronti con la cultura del proprio Paese al fine di individuare analogie e differenze, con l'obiettivo di una reciproca e costante valorizzazione di ogni rispettiva realtà.

Queste occasioni costituiscono una base educativa fondamentale nell'apprendimento di una lingua straniera e quindi nella conoscenza della cultura di cui è portatrice e nella quale si

origina, in un rapporto biunivoco che la rende unica e speciale. Si tratta di porgere agli alunni occasioni e opportunità di conoscenza e di valorizzazione dell'altro da sé in un processo di decentramento formativo della personalità e di superamento di ogni egocentrismo etnico.

PAGINONE 5: *Verifica*

La verifica rappresenta una parte integrante del processo di insegnamento-apprendimento e serve come strumento per riflettere, analizzare e investigare l'efficacia di vari aspetti delle pratiche utilizzate in classe. Attraverso l'uso di una gamma diversificata di strumenti di verifica e di valutazione, gli insegnanti si rendono conto dei fattori che influenzano e determinano l'insegnamento e l'apprendimento nella loro situazione specifica e, di conseguenza, possono introdurre cambiamenti o aggiustamenti che porteranno a un miglioramento della loro pratica didattica e a esiti positivi da parte degli alunni.

Lo scopo è pertanto quello di guidare i bambini a prendere coscienza delle competenze raggiunte:

nel comprendere e interpretare (**Goal: Communication, interpretive mode**)

e nel rielaborare e produrre (**Goal: Communication, presentational mode**)

messaggi in Italiano scritto e orale.

Permette loro, inoltre, di acquisire ulteriori informazioni attraverso una più approfondita comprensione del linguaggio e della cultura italiani (**Goal: Connections, intradisciplinary**).

Oltre alle proposte presentate per l'attività di verifica si suggeriscono altre attività con il medesimo scopo da svolgere in classe.

IL VOCABOLARIO

Rappresenta il raccordo tra la prima parte del lavoro e le attività da svolgere: è il momento del consolidamento e dell'approfondimento delle competenze irrinunciabili. Durante tutto il corso viene data grande importanza all'**apprendimento attivo dei vocaboli** che servono concretamente ai bambini per parlare di sé e del mondo che li circonda. L'introduzione del lessico viene sempre collegata all'apprendimento di semplici forme linguistiche funzionali, allo scopo di assicurare che la comunicazione sia davvero motivante ed efficace.

La motivazione all'apprendimento lessicale si basa su due stimoli:

- i bambini provano una sensazione di successo immediato se riescono a dire in una lingua straniera i nomi di cose che sono loro familiari (**Goal: Communication, interpretive mode**);
- attraverso l'apprendimento del lessico vengono allargati i contesti comunicativi e culturali in cui i bambini sono chiamati ad apprendere (**Goal: Comparisons, among cultures**).

La comprensione è sempre facilitata e resa possibile dalla presentazione di contesti situazionali e di indizi visivi.

- Sin dall'inizio i bambini vengono incoraggiati a "indovinare" attivamente i nuovi elementi lessicali e a confrontarli con gli elementi equivalenti nella lingua madre, allo scopo di scoprire familiarità e differenze (**Goal: Comparisons, among languages**).

La pagina del Vocabolario offre delle grandi opportunità, gli alunni possono infatti:

- leggere la parola in lingua italiana
- vedere l'immagine
- ascoltare la pronuncia
- registrare la loro lettura
- ascoltare la loro registrazione per un lavoro di autocorrezione.

Si tratta di uno strumento particolarmente significativo che si consiglia di usare spesso, sia per la memorizzazione dei vocaboli sia per l'esercizio della pronuncia

Nelle indicazioni per l'insegnante vengono suggerite attività specifiche per ogni unità legate all'argomento e adatte al consolidamento dell'apprendimento.

ATTIVITÀ

La sequenza delle attività avvia lo sviluppo delle abilità linguistiche e di apprendimento nell'ambito del contesto dell'argomento centrale dell'Unità.

Le attività iniziali offrono ai bambini l'opportunità di familiarizzare con le nuove forme e strutture linguistiche in modo piacevole prima di doverle produrre direttamente.

Le proposte prevedono anche attività di manipolazione delle parole e di effettivo intervento operativo da parte dell'alunno, anche attraverso il rimando ragionato al quaderno dei compiti a casa (**Goal: Communication, presentational mode**). Altre attività si fondano sulla conoscenza che i bambini hanno del mondo, sviluppando legami interdisciplinari (attraverso per esempio attività di classificazione e di localizzazione, indovinelli, quantificazioni, sperimentazioni pratiche...)

(**Goal: Connections, interdisciplinary**) ed estendendo la competenza linguistica in modo naturale, graduale e cumulativo.

La serie delle attività costituiscono il supporto, la parte esercitativa, il consolidamento di quanto offerto e potranno essere utilizzate più volte in classe a livello collettivo o a livello personale e individuale o di piccolo gruppo.

Si suggerisce di prendere visione delle indicazioni fornite, come orientamento iniziale, ma di personalizzare poi l'uso di tali materiali, in base alle proprie realtà scolastiche e alle competenze degli alunni.

RIFERIMENTI METODOLOGICO-DIDATTICI

I riferimenti del Progetto *Think Italian Live Italian* sono caratterizzati dai seguenti aspetti:

- Dimensione ludica e ipertestuale
- Problem solving
- Strategie euristiche e semi-euristiche
- Partecipazione comunicativa / varietà uso della lingua in situazione

I percorsi di insegnamento/apprendimento assumono come riferimenti:

- la centralità dell'alunno nel processo di apprendimento
- lo sviluppo della creatività
- l'interdisciplinarietà, la multimedialità, l'integrazione dei linguaggi
- la gradualità e ciclicità del curriculum
- l'attualità
- la cultura "di arrivo" e gli scambi interculturali

La lingua appresa diventa uno strumento formativo che determina

- lo **sviluppo delle relazioni**
- la **ricchezza di comunicazione**
- l'**assunzione di prospettive aperte e flessibili** dal punto di vista linguistico e culturale

*Lo sviluppo del curriculum linguistico muove dal riconoscimento dell'importanza che assumono non solo la comprensione e la produzione del linguaggio verbale, ma anche l'**organizzazione concettuale**, la capacità di **strutturare** le conoscenze e le abilità, di **utilizzarle** flessibilmente, in un processo logico-linguistico sempre più ricco e complesso, nella prospettiva che parte dalla comunicazione per giungere all'azione, al fare come acquisizione di competenza: il saper pensare, fare, interagire, utilizzare in altro contesto.*

METODOLOGIE E STRATEGIE

Il Progetto del corso muove, dunque, dall'importanza che assumono, in un processo di apprendimento logico-linguistico, non solo la comprensione e la produzione linguistica, ma anche l'organizzazione concettuale, la capacità di strutturare conoscenze e competenze mediante il loro riutilizzo flessibile e creativo.

Il principio di fondo diventa la "**problematizzazione delle esperienze**" attraverso un orientamento metodologico che procede dal *problem solving* al *problem setting*.

Tale orientamento, è attento alla modalità con cui l'alunno si "costruisce" il problema e la sua soluzione, offrendo, però, elementi e materiale linguistico adatto alla costruzione e alla soluzione stessa.

Siamo di fronte a situazioni semistrutturate che alimentano un conflitto cognitivo ma che forniscono nel contempo allo studente gli strumenti per la rielaborazione autonoma.

L'alunno viene messo di fronte a un compito problematico: comincia con il codificare lo stato del problema e costruirsi una sorta di rappresentazione, presto seguita dalla capacità autonoma di formulare e verificare ipotesi.

Le attività didattiche selezionate e proposte richiedono dunque la messa in gioco di un **pensiero produttivo** e determinano una forte spinta verso la **creatività**.

I "problemi" proposti nelle diverse Unità didattiche del corso sono significativi e prefigurano situazioni che richiedono la messa in gioco delle conoscenze precedenti, ma anche la produzione originale di ipotesi e di piani di controllo per costruire nuovo sapere.

Dal “problema” alla lingua

Il “compito” di soluzione del problema, posto in forma di gioco, per risolvere una **situazione data, semistrutturata**, costringe a discutere, a pensare, a trovare le parole per farsi capire, per esprimere le proprie opinioni, in un arricchimento che è contemporaneamente di pensiero e di linguaggio. Il bambino deve riflettere sulla lingua e ne scopre i meccanismi, sempre in risposta a un bisogno comunicativo. Le strategie di tipo euristico si inseriscono nell’orizzonte della **didattica metacognitiva** che fa riferimento a un sistema cognitivo, capace di elaborare le informazioni in maniera attiva e a diversi livelli, in tempi vari e secondo stili personali.

Con le strategie del problem-solving si attivano **percorsi mentali creativi, divergenti**. Si sviluppano **intelligenze critiche e flessibili**, si riconosce l’importanza della socialità, dello scambio per far crescere l’**intelligenza sociale** (il confronto, l’apertura agli altri), tanto più importante **nell’ottica della pedagogia interculturale**. La metodologia seguita, dunque, pur nelle continue evoluzioni, continua a ispirarsi al principio basilare di **problematizzazione delle esperienze**.

SUGGERIMENTI METODOLOGICI

1. Organizzazione dell’aula

L’organizzazione dello spazio fisico dell’aula è un fattore importante nella gestione del lavoro in classe. Se possibile, sarebbe una buona idea disporre i banchi in modo da lasciare un’area libera, in cui i bambini si possano spostare facilmente nel corso delle attività che richiedono movimenti o drammatizzazioni. È anche importante creare sulle pareti lo spazio per un tabellone su cui esporre i materiali di gioco e i lavori artistici, colorati e attraenti, dei bambini, organizzando così mostre in classe, regolarmente aggiornate. Ciò aiuta a creare nell’aula un ambiente “italiano” e fa capire ai bambini che il loro lavoro è importante e viene apprezzato.

2. Uso dell’italiano in classe

Dato che per la maggior parte dei bambini la classe è il luogo in cui ascoltano e parlano l’italiano, lo sviluppo del linguaggio da poter usare come principale mezzo di comunicazione durante le lezioni è un aspetto importante. L’insegnante dovrebbe incoraggiare sempre più gli allievi a **usare l’italiano come linguaggio di classe** per le richieste abituali, reagendo in modo positivo a ogni tentativo dell’alunno, anche se non del tutto corretto o incompleto.

L’uso della lingua madre può comunque svolgere un ruolo importante nel sostenere e facilitare l’apprendimento di una lingua straniera, specialmente nelle fasi iniziali, favorendo un passaggio graduale e spontaneo all’uso sempre più frequente della nuova lingua.

È importante favorire e incoraggiare i bambini a sperimentare, anche sbagliando, piuttosto che inibire o suscitare la preoccupazione per l’errore, rispondendo positivamente ai loro

sforzi e trasformando così l'errore in opportunità per apprendimenti ulteriori. In questo modo le abilità linguistiche vengono sviluppate in maniera naturale e cumulativa.

3. **Suggerimenti generali**

Per creare un'atmosfera positiva di apprendimento è utile e opportuno:

- preparare in anticipo le lezioni e il materiale occorrente, radunandolo in un apposito raccoglitore;
- tenere aggiornato il piano di lavoro, la programmazione e le schede di valutazione;
- stabilire alcune routine quotidiane (per esempio il saluto di inizio e fine lezione), dato che questo è rassicurante per i bambini, e li rende consapevoli di ciò che ci si aspetta da loro;
- spiegare chiaramente ai bambini quello che stanno per fare e quello che dovranno riuscire a compiere, così da renderli partecipi della valutazione del risultato raggiunto;
- richiedere una disponibilità all'ascolto attento e partecipe alla comunicazione;
- discutere con i bambini le regole fondamentali per garantire una gestione serena e rispettosa del lavoro in classe;
- variare la composizione dei gruppi di lavoro, in modo che bambini sempre diversi abbiano l'opportunità di lavorare insieme;
- essere coerenti, fermi, amichevoli e giusti nelle richieste ai bambini;
- commentare in maniera positiva il comportamento e il lavoro dei bambini quando è rispondente alle regole; in caso di richiamo, valutare e riprendere il loro atteggiamento, non la loro persona;
- avere fiducia nelle capacità di apprendimento di ogni alunno: i bambini si dimostreranno all'altezza delle aspettative.

4. **Warm-up**

All'inizio della lezione, l'insegnante predispone momenti di preparazione ed "esercizi di riscaldamento": brevi conversazioni, immagini da riconoscere e interpretare, giochi di movimento e/o con le parole, filastrocche, canzoncine mimate, indovinelli...

Queste brevi attività:

- coinvolgono l'intera classe;
- richiamano l'attenzione dei bambini;
- li aiutano a concentrarsi;
- favoriscono la partecipazione e l'autostima;
- richiamano l'argomento dell'Unità.

È bene, pertanto, che l'insegnante inserisca il warm-up nella quotidiana routine di insegnamento. Ecco una breve sequenza di interventi suggeriti. L'insegnante:

- entra in classe e saluta in italiano; i bambini rispondono al saluto;
- chiede che i bambini collaborino a predisporre l'aula per un breve gioco di riscaldamento: le indicazioni possono essere date inizialmente in lingua madre,

passando progressivamente all'uso di brevi comandi in italiano, accompagnati da formule di cortesia (per esempio: *Sposta la sedia, per favore*);

- introduce gli elementi di collegamento tra il gioco e il tema dell'Unità Didattica che intende presentare (qualche vocabolo o semplice struttura linguistica);
- presenta le regole del gioco, in lingua madre, ma introducendo le parti note anche in italiano;
- inizia il gioco, coinvolgendosi dapprima personalmente, poi lasciando che i bambini proseguano da soli;
- verifica che le indicazioni date vengano rispettate e che la comunicazione avvenga in modo corretto.

Il primo paginone si collega a un gioco di movimento che coinvolge l'intera classe e predispone le condizioni favorevoli all'apprendimento e all'utilizzo delle forme e delle strutture linguistiche proposte. Nella prima fase di queste attività converrà che l'insegnante partecipi insieme agli alunni, dato che questo facilita la comprensione e aiuta inoltre i bambini a non sentirsi a disagio.

È importante che l'insegnante valuti lo sforzo e la partecipazione di ogni bambino e che non emetta giudizi, dato che lo scopo principale di queste attività è quello di aiutare gli allievi a interiorizzare e a ricordare la lingua.

I bambini cominciano a mettersi in relazione con la situazione proposta e ad avvicinarsi al suo significato; in tale fase possono anche ricorrere con maggiore libertà all'uso della lingua madre.

5. Presentazione degli obiettivi

È importante che l'insegnante aiuti i bambini a rendersi conto delle motivazioni e degli obiettivi che sostengono il lavoro in classe.

Questa fase favorisce nell'alunno l'acquisizione di atteggiamenti utili verso:

- l'apprendimento della lingua italiana e il contatto con il popolo che la parla e la sua cultura;
- l'interesse verso l'apprendimento e la propria capacità di apprendere;
- la collaborazione e il rispetto per gli altri in un contesto di apprendimento;
- gli argomenti che vengono sviluppati nell'ambito generale del curriculum e che favoriscono la formazione di cittadini consapevoli, responsabili e tolleranti.

Presentazione orale

L'insegnante introduce a questo punto una breve conversazione, durante la quale utilizza (almeno in parte) il vocabolario relativo al nuovo argomento e le strutture grammaticali e/o sintattiche che si vogliono presentare.

Nel corso di **livello preparatorio** la fase di presentazione orale non acquista una particolare rilevanza, a causa del livello minimo di competenza che gli alunni possiedono. È comunque importante che l'insegnante si proponga come mediatore-facilitatore nella conquista delle abilità richieste, in modo da favorire il graduale sviluppo delle competenze.

6. Il gioco dei ruoli e drammatizzazione

L'insegnante, in questo momento dell'attività, offre ai bambini l'opportunità di sperimentare una conversazione in italiano, il più possibile semplice, ma anche il più possibile autentica. La conversazione deve essere condotta con l'ausilio delle immagini, per garantirne la comprensione.

Bisogna che l'insegnante spieghi bene ai bambini, soprattutto all'inizio, che è normale che capiscano poco dei dialoghi e che questo non deve preoccuparli.

Le diverse fasi di realizzazione del role-play possono essere le seguenti:

- chiedere ai bambini di raccontare quello che pensano venga detto nel dialogo, facendo riferimento alle immagini; individuare i termini nuovi, spiegarli indicando la relativa immagine sul libro, o con disegni, o mimando, limitando al minimo indispensabile l'uso della lingua madre;
- far ascoltare il dialogo due/tre volte;
- chiedere ai bambini se hanno riconosciuto termini o strutture che già conoscono;
- far riascoltare il dialogo chiedendo agli alunni di ripeterlo in playback, articolando le parole senza pronunciarle: è un efficace esercizio per far prendere loro il giusto ritmo di pronuncia;
- far ripetere il dialogo frase per frase, collettivamente;
- far ripetere individualmente – con la tecnica delle “ripetizioni a catena” (*drills*) – i punti più importanti o impegnativi.

Lo scopo delle *drills* è quello di far memorizzare i termini e/o le strutture e di esercitare i bambini nella pronuncia e nella giusta intonazione.

Per l'apprendimento di nuove parole, l'insegnante, aiutandosi con oggetti, immagini o disegni, pronuncia il termine; i bambini lo ripetono prima in coro, poi individualmente, uno dopo l'altro, in modo sempre più rapido.

Uno strumento simile sono le “**domande a catena**”, molto utili per l'apprendimento delle strutture: l'insegnante avvia la catena rivolgendosi a un alunno, dicendo per esempio: “*Ciao, Luca!*” e incoraggiando l'alunno a salutare un compagno nello stesso modo.

Dopo una sufficiente esposizione all'ascolto e alla ripetizione, l'insegnante chiede ai bambini di drammatizzare le parti. Per fare questo, l'insegnante deve:

- assegnare le parti, a turno, a tutti i bambini;
- chiedere ai bambini di drammatizzare per almeno due o tre volte il dialogo, riservandosi le parti principali;
- far mimare ai bambini gesti e movimenti, durante la drammatizzazione;
- chiedere ai bambini di esercitarsi a coppie o a gruppetti per 5/10 minuti;
- chiedere a qualche coppia o gruppetto di drammatizzare il dialogo davanti alla classe, aiutandoli, per le prime volte, indicando sul libro i personaggi che, a turno, devono parlare;
- sorreggere la recitazione, rivestendo il ruolo del “suggeritore”.

Attraverso il momento del role-play i bambini familiarizzano in maniera naturale con alcuni degli aspetti della pronuncia dell'italiano, come l'intonazione, il ritmo e gli schemi di accentazione.

APPRENDIMENTO DI UNA LINGUA STRANIERA

L'EDUCAZIONE LINGUISTICA viene considerata nella sua dimensione globale e formativa e, pur proiettandosi alla conoscenza/uso di una lingua diversa dalla propria, mantiene la **CONTINUITÀ** delle esperienze:

- affettive
- cognitive
- verbali / non verbali

L'INTERVENTO EDUCATIVO è ad ampio raggio e si lega alla crescita di:

- sviluppo cognitivo
- competenza comunicativa area didattica
- relativismo culturale
- prospettiva interdisciplinare
- pluralismo umano e culturale
- scoperta di identità e di diversità area relazionale
- valorizzazione delle diversità
- crescita della responsabilità individuale e nel gruppo

Dalla lingua madre alla lingua straniera

La lingua – ogni lingua – è da considerarsi simultaneamente:

- strumento del pensiero;
- mezzo per stabilire rapporti sociali;
- modalità di espressione e di comunicazione;
- oggetto culturale.

Si tratta di un sistema dotato di autoreferenzialità, capace cioè di arricchirsi autonomamente e di riflettere su se stesso mediante se medesimo.

Dal punto di vista culturale, ogni lingua rappresenta, inoltre, una “visione del mondo”, non statica, ma dinamica: si modifica e si dilata nel tempo e nello spazio; dà luogo a significati, simboli e metafore; si articola sul versante psicologico e personale e in dimensione culturale e sociale.

Conquista delle abilità linguistiche

A livello pedagogico e curricolare, l'approccio alla lingua – o meglio all'educazione linguistica – invece, non riguarda banalmente soltanto quello che avviene quando parliamo o comprendiamo (cioè la cosiddetta esecuzione linguistica), ma anche come arriviamo a

conquistare tali abilità e, visto che molti ragazzi risultano in effetti carenti dal punto di vista linguistico-culturale, è essenziale capire come facilitare e ottimizzare i processi dell'apprendimento linguistico.

La nuova lingua filtrata dalla lingua madre

Nel caso di una seconda lingua o di una lingua straniera, le ambiguità e i problemi sembrano aumentare, poiché occorre anche considerare ciò che accade su un piano:

comparativo / contrastivo.

Chi scopre una lingua nuova, di fatto riorganizza, attraverso la lingua materna, l'esperienza relativa alla situazione in cui avviene l'apprendimento di strutture linguistiche non note. Il procedimento è quindi essenzialmente diverso e inverso:

dalla nuova lingua alla riorganizzazione dell'esperienza attraverso la lingua materna. Si verifica, di fatto, un "conflitto" tra i due codici e la dimensione verbale della seconda lingua si carica di significato attingendo alla lingua materna e ostacolando in tal modo le associazioni situazione-nuova lingua.

Lingua come sistema di comunicazione complesso

Perché l'enunciato della seconda lingua si rivesta di potere significante, è necessario che la ripetizione o il rinforzo siano caratterizzati da scenari ricchi di senso e da attività contestualizzate e gratificanti. Pur nella necessaria graduazione degli interventi, delle sollecitazioni e delle unità didattiche, dunque, occorre tenere sempre ben presente che l'apprendimento di una lingua non è un processo semplicemente cumulativo, ma soprattutto integrativo.

Per questo, le tendenze odierne della glottodidattica mirano a considerare la lingua come sistema di comunicazione complesso e ad analizzarla per questa sua funzione fondamentale e per le implicazioni concettuali e culturali che l'apprendimento di una lingua comporta, di qualunque lingua si tratti.

Processi di apprendimento

Riguardo ai processi di apprendimento di una lingua straniera, particolarmente significative, poi, sono le osservazioni seguenti:

- più intenso è il contatto con la "comunicazione naturale" (cioè con chi abitualmente parla quella lingua), più rapido è l'apprendimento della lingua;
- lo studente deve essere posto nelle condizioni di comprendere bene il contenuto del messaggio nella nuova lingua, per poter a sua volta produrre in tale lingua;
- nella fase iniziale dello studio risulta utile e naturale, e come tale va considerata, una "fase di silenzio", vale a dire di non comunicazione nella lingua che si sta apprendendo, la cui durata potrà variare da caso a caso;
- gli studenti psicologicamente tranquilli imparano prima;
- i ragazzi che si accostano a una nuova lingua prima della pubertà la apprendono meglio rispetto a quelli che la studiano in età più avanzata;

- la semplice correzione degli errori da parte dell'insegnante non aiuta lo studente a evitarli;
- determinati costrutti linguistici vengono imparati solo quando gli studenti sono mentalmente pronti a riceverli, il che significa che vanno evitati "precocismi" o salti evolutivi.

Sulla base di queste conclusioni, derivanti da studi accreditati sulle strategie di apprendimento di una lingua straniera, si possono individuare soluzioni didattiche che aiutino a superare ostacoli e a evitare errori di impostazione o di intervento.

- Particolarmente utili si possono rivelare i seguenti accorgimenti:
 - offrire il più possibile allo studente una "comunicazione naturale", che consiste nell'indirizzare l'attenzione sul messaggio da esprimere più che sulla forma con cui lo si organizza;
 - impostare il dialogo su interazioni concrete che potrebbero riferirsi a un madrelingua di pari età;
 - fare domande che spingano a rispondere in modo diretto e chiaro;
 - non correggere la pronuncia o la grammatica nel momento in cui gli studenti elaborano i loro dialoghi, ma individuare momenti successivi per la riflessione guidata. In ogni caso, come già detto, non va mai privilegiata la forma rispetto al contenuto del messaggio;
 - pur di agevolare la comunicazione e la completezza del messaggio, è utile accettare, almeno inizialmente, anche integrazioni non verbali. Le indicazioni suggerite mirano a far cogliere aspetti importanti del processo di apprendimento e a individuare atteggiamenti e approcci relazionali che facilitino la comunicazione, la disponibilità e la tranquillità psicologica dello studente.

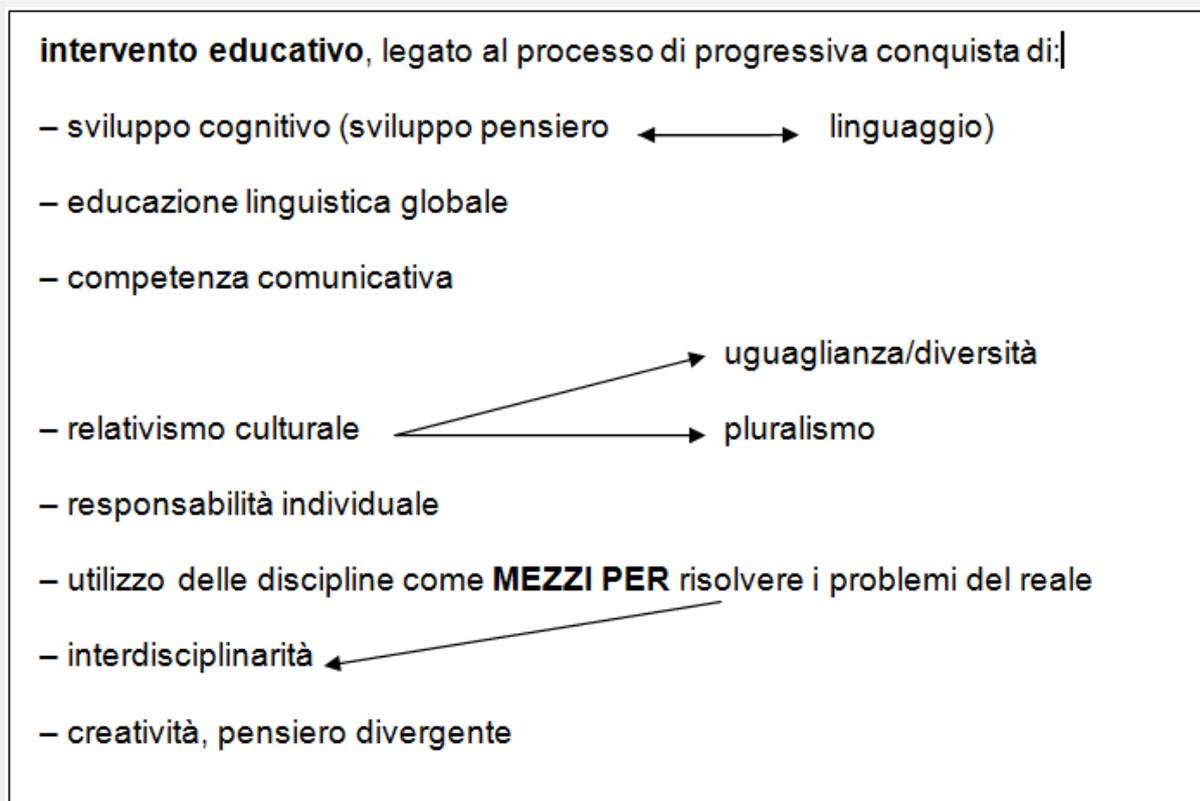
Educazione linguistica: collegamenti e relazioni

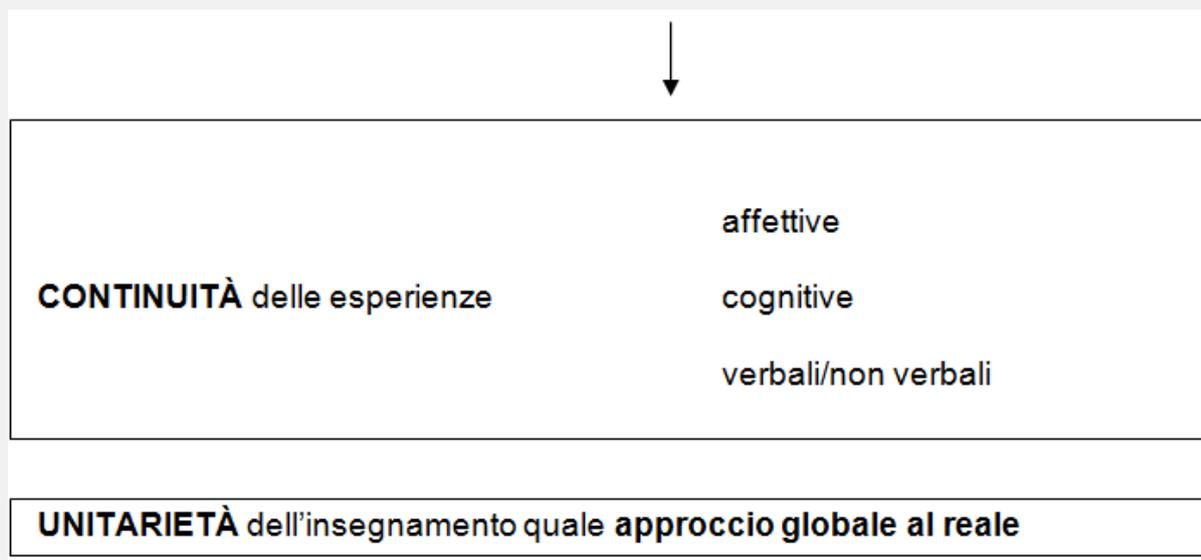
Lingua nazionale	Lingua straniera
<p>La lingua madre è:</p> <ul style="list-style-type: none"> • strumento di pensiero • mezzo per stabilire un rapporto sociale • oggetto culturale (spazio – tempo – società – cultura) • veicolo di esperienza personale <p style="text-align: center;"> </p>	<p>L'apprendimento della lingua straniera promuove:</p> <ul style="list-style-type: none"> arricchimento dello sviluppo cognitivo capacità di comunicare con altri in lingua diversa conoscenza di dimensioni e manifestazioni culturali diverse espressione del vissuto e dell'identità; comprensione e rispetto di altre identità e di altre culture

Insegnamento-apprendimento dell'italiano come lingua straniera

inserimento in **PERCORSI GLOBALI**

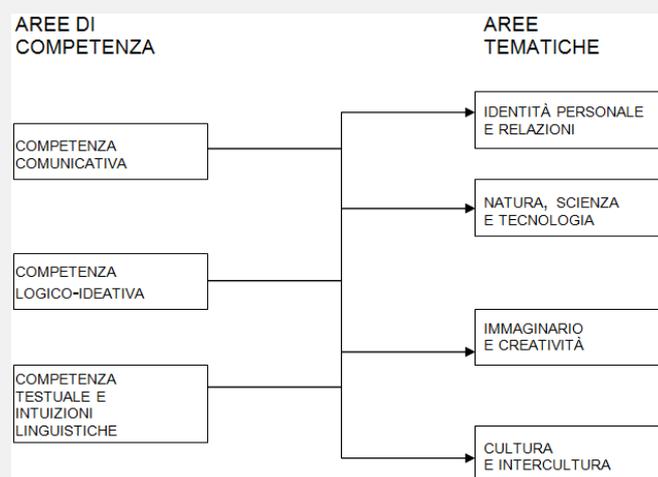
insegnante **MEDIATORE** per il graduale processo di evoluzione dell'alunno



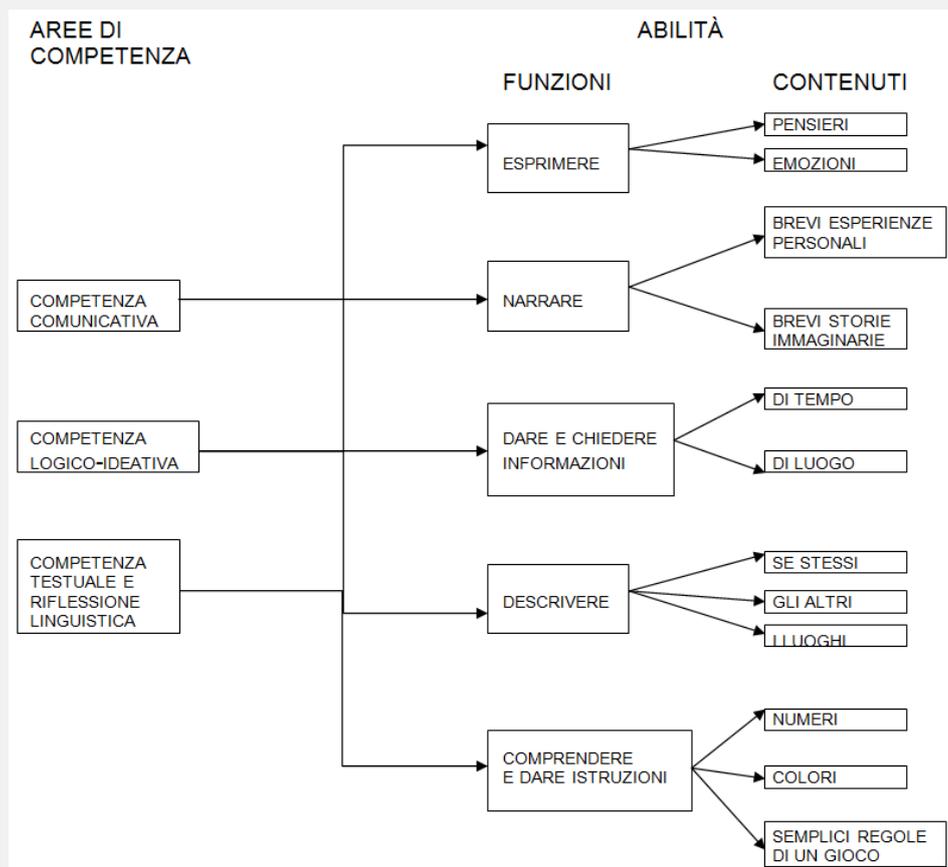


Sfere di competenza e contenuti: livello preparatorio

Nel processo di apprendimento l'acquisizione dei contenuti si articola in sfere di competenza, strettamente connesse tra loro, alle quali fanno specifico riferimento le grandi aree tematiche che costituiscono i contenuti proposti dal corso.



Le competenze acquisite si concretizzano, a partire dalle diverse aree di competenza, nello sviluppo di diverse abilità espressive delle quali vengono declinati gli aspetti fondamentali evidenziati nello schema.



VERIFICA E VALUTAZIONE

Anche per la valutazione-verifica va mantenuto il criterio di personalizzazione/flessibilità delle attività e di puntuale attenzione alle abilità che si intende valutare.

In tal senso i cosiddetti "test di misura" devono obbedire a caratteristiche di:

- **validità**, determinata dal grado in cui un testo "misura" realmente ciò che si vuole misurare. Nel caso della competenza linguistica un *test* è valido se misura solo la competenza linguistica e non, incidentalmente, altri aspetti relativi alla persona-studente più in generale
- **affidabilità** nel senso che i *test* *NON* devono essere ambigui;
- **accettabilità**, in quanto i *test* devono essere corrispondenti ai vari "livelli di analisi linguistica". Una frase, per esempio, deve risultare accettabile in tutti i suoi aspetti (semantico e sintattico) e non solo parzialmente in base a questo o a quel criterio.

Verifica come premessa dell'insegnamento

In genere, la verifica-valutazione compare per ultima nei diagrammi di flusso che riguardano le pratiche di programmazione educativa e/o didattica. In realtà, essa investe ogni momento del curricolo e costituisce la premessa indispensabile del processo di insegnamento / apprendimento piuttosto che la sua conclusione. In tal senso, un docente è un buon insegnante nella misura in cui è un buon valutatore.

Importanza dell'errore per valutare lo studente e il metodo di insegnamento

Gli errori, nel percorso di apprendimento, costituiscono pertanto non un'occasione di colpevolizzazione o di sanzione nei confronti dello studente, ma dati di partenza per un controllo retroattivo (*feedback*), sulla base del quale individuare punti di debolezza e apportare azioni integrative e, in futuro, anche preventive.

Essi dicono qualcosa all'insegnante anche sull'efficacia dei materiali e delle tecniche didattiche adottate e indicano quale parte del syllabo seguito sono state apprese – o insegnate – in modo inadeguato e richiedono quindi ulteriore attenzione.

Lo mettono poi in grado di decidere se può passare a unità didattiche successive o se deve invece dedicare più tempo all'unità didattica sulla quale ha lavorato finora.

L'analisi degli errori consente anche una riflessione non secondaria di natura epistemologico - didattica: l'apprendimento di ogni "voce" nuova richiede il ripensamento e la riorganizzazione di tutte le "voci" già studiate. Ciò significa, come abbiamo affermato nella premessa, che non è possibile affermare con sicurezza che un elemento o un aspetto della lingua è stato appreso completamente finché "non è stata appresa tutta la lingua" almeno nelle sue strutture portanti.

FORMAZIONE DEGLI INSEGNANTI NELL'ERA TECNOLOGICA

La corretta applicazione metodologico-didattica delle linee esposte richiede una formazione costante e approfondita da parte dell'insegnante, al quale sono richieste specifiche competenze linguistiche e psico-pedagogiche, sensibilità didattica, apertura alla ricerca in campo professionale e tecnologico.

Nuovi mezzi di insegnamento e di apprendimento applicati alla tecnologia, stanno infatti occupando un posto crescente nella pedagogia e nelle scelte didattiche, che sempre di più si basano su una combinazione, scientificamente organizzata, di materiali e mezzi; in tale contesto l'insegnante diviene elemento cruciale di mediazione tra alunni, conoscenze, abilità e media.

Il processo pedagogico, quando vuol essere globale, fa quasi sempre ricorso a svariati mezzi complementari, secondo la regola dell'alternanza.

Un unico mezzo, il più delle volte, risponde, solo a un obiettivo parziale; diventa dunque essenziale ricorrere a una combinazione equilibrata di mezzi, e ricorrervi il più spesso possibile.

Ecco la necessità di predisporre un Progetto online che possa offrire a insegnanti e alunni un mezzo di apprendimento interessante motivante e efficace per un approccio ludico alla lingua italiana che possa divenire la base di futuri sviluppi.

Obiettivi formativi – Obiettivi didattici

Questa prospettiva educativa e formativa deve guidare l'insegnante a scegliere gli interventi didattici più idonei al gruppo classe, tali da far conseguire a tutti gli allievi gli obiettivi programmati nell'ambito linguistico-espressivo, valorizzando le diversità e le risorse individuali e promuovendo buone opportunità di apprendimento per tutti.

Ecco che allora diventano sostanziali gli obiettivi formativi, coerenti con quelli didattici e a essi trasversali, per creare una complementarietà produttiva per gli studenti.

Rapporto “interattivo” fra docente e discente

Il nodo cruciale nell'attività didattica non è quello di individuare gli obiettivi, ma di realizzarli attraverso la **mediazione coerente dell'insegnante**, che si pone nei confronti degli allievi in modo tale che non si creino contraddizioni tra le mete prefissate e il proprio comportamento.

Per esperienza si può osservare che si stabilisce sempre un rapporto direttamente proporzionale tra il tipo di approccio relazionale dell'insegnante e gli esiti conseguiti dagli allievi.

Si rende allora necessario instaurare tra docente e discente un rapporto “interattivo”, che preveda sì lo scontato apporto di conoscenza, guida, controllo e modello che il docente deve offrire, ma dall'altra parte faccia scaturire nello studente fiducia, responsabilità, creatività e graduale autonomia di comportamento e di giudizio.

Questi, che a prima vista possono apparire aspetti secondari dell'attività didattica, si rivelano supporti essenziali del lavoro in classe, perché aiutano a rimuovere resistenze e ostacoli di fondo che “disturbano” psicologicamente l'allievo, predisponendo un “terreno” utile, ove realizzare la duplice finalità di fare apprendere una lingua straniera educando contestualmente alla convivenza serena e democratica nell'ambiente scolastico e sociale.

TRAINING E SUPPORTO ARCOBALENO

Arcobaleno mette a disposizione degli insegnanti di italiano come lingua straniera:

- materiali didattici integrativi che si collegano e si integrano al Progetto Italiano-giocando
- corsi di formazione professionale in grado di offrire:
 - un quadro teorico di riferimento:
 - – psico-pedagogico;
 - – linguistico integrato e multimediale;
 - – glottodidattico
 - un'evoluzione del percorso formativo in relazione all'attività di sperimentazione sul campo;
 - prospettive di continuità della formazione via telematica, mediante l'utilizzo di Internet, così da poter inserire la propria particolare esperienza in ambiti culturalmente e socialmente del tutto differenti.

In particolare viene offerto un **TRAINING** attraverso l'utilizzo della **PIATTAFORMA ONLINE** che consente di costituire un'aula virtuale nella quale gli insegnanti che aderiscono al progetto potranno incontrarsi e dibattere le problematiche e quanto a o loro utile nello sviluppo del processo di insegnamento-apprendimento.

È attivo dal 15 marzo 2015 anche uno sportello online **HELPDESK** al quale gli insegnanti si possono collegare per confrontare esperienze, chiedere pareri e consigli, esporre problemi didattici, scegliere i materiali più adatti al loro specifico percorso, costruire piani di lavoro, individuare personalizzazioni adeguate al loro contesto e alle diversità degli alunni, ricercare materiali integrativi, predisporre calendari di sviluppo del lavoro