

Motivare ad apprendere: *la creatività nell'apprendimento linguistico*

Per la Commissione Europea esiste un legame molto forte tra creatività e lingue straniere: “L'innovazione e la conoscenza sono state riconosciute come le forze trainanti per la crescita sostenibile nel quadro della strategia di Lisbona per il futuro dell'Europa. La creatività è fondamentale per l'innovazione, per l'apprendimento delle lingue e, quindi, per il loro insegnamento. Le strategie creative necessarie quando si impara una nuova lingua o si cerca di comunicare in una lingua straniera, sono competenze trasferibili in altri settori della vita degli studenti. La capacità di comunicare in diverse lingue è un grande vantaggio per gli individui, le organizzazioni e le imprese.”

1. Cos'è la creatività?

La creatività si definisce spesso con riferimenti ai concetti di “novità/innovazione” e di “utilità”. Detto altrimenti, la creatività porta a produrre idee originali al fine di realizzare un determinato scopo. Mel Rhodes (1961) ha detto che la creatività può essere definita in relazione a quattro P: la Persona, il Processo, l'Ambiente (Press in inglese) e il Prodotto.

Quali relazioni possiamo identificare tra le quattro P di Mel Rhodes e i processi di apprendimento e insegnamento?

1.1. La persona creativa

Tutti possiamo diventare creativi. Tutti possiamo sviluppare questa competenza se ci viene insegnato come.

Le caratteristiche di un apprendente creativo sono numerose - un apprendente creativo è curioso, assume rischi, è entusiasta, ha un ruolo attivo nel suo processo di apprendimento, vuole imparare, è riflessivo, si adatta alle diverse situazioni, sa essere autonomo, è

capace di innovazione, ha una mente aperta, è originale... -. Guardando a questo elenco possiamo dire che la creatività implica:

- una forte propensione a fare domande derivanti dalla curiosità e dalla voglia di conoscere e di imparare;
- un atteggiamento favorevole alla esplorazione, alla sperimentazione, alla scoperta;
- un'apertura mentale che porta ad essere flessibili e capaci di adattarsi alle diverse situazioni e contesti;
- la capacità di favorire l'innovazione intesa come abilità di pensare e fare cose in modo diverso, fuori dalle consuetudini, facendo ricorso all'immaginazione;
- la capacità di vivere a fondo un'esperienza;
- un'attitudine al rischio che comprende anche l'abilità di accettare e di risolvere, in modo positivo, l'errore. "Gli errori sono la più importante esperienza di apprendimento e di insegnamento che una persona possa fare. Essi informano e alimentano la creatività. Pertanto è nell'errore - territorio complicato, inesplorato, terrificante - che la creatività si sviluppa, viene messa alla prova, e viene verificata, e dove soluzioni davvero creative vengono trovate."

1.2 Il processo e il prodotto creativo.

Per imparare occorre essere creativi, essere disposti a ricevere informazioni, a sviluppare processi, sensazioni ed emozioni. Occorre poter reagire nelle diverse situazioni in modo da accettare l'errore senza essere intimoriti dall'idea che una risposta può anche non essere corretta. Occorre essere consapevoli del

fatto che reagire ad un'esperienza può implicare la parola, l'azione, un'attività fatta da soli o con altri. Occorre avere il tempo e lo spazio per riflettere sulle proprie risposte.

Si impara meglio in un ambiente che incoraggia l'esplorazione, l'azione e il divertimento. I contesti ludici di apprendimento favoriscono lo sviluppo di capacità creative e questo avviene perché un ambiente ludico favorisce lo sviluppo cognitivo, emotivo, sociale e fisico dei bambini e dei ragazzi.

Fanno parte del processo creativo:

- l'esplorazione
- la sperimentazione
- il fare e l'agire in modo concreto ed esperienziale
- il comprendere e l'immaginare
- le conoscenze e le abilità
- la capacità di porre domande
- l'assunzione del rischio
- l'imparare dai propri errori allo scopo di

SOMMARIO

Motivare ad apprendere: la creatività nell'apprendimento linguistico	Pag. 1
Conferenza internazionale - Programma	Pag. 3
Comprendere, apprendere e presentare le proprie idee attraverso l'Espace Apprendre di Canal Académie	Pag. 4
Babelweb: Praticare e insegnare le lingue romanze con risorse Web 2.0	Pag. 5
L'approccio Educomics nell'apprendimento di una lingua	Pag. 6
Il metodo Glottodrama: imparare le lingue attraverso il laboratorio teatrale	Pag. 8
Un approccio creativo per motivare ad apprendere una lingua ad apprendere una lingua	Pag. 9
Insegnare e informare allo stesso tempo La webTV EduLive	Pag. 10
ETALAGE: Compiti per apprendere una lingua	Pag. 11
Fenice: cos'è?	Pag. 12

- produrre risultati concreti
- costruire significati e conoscenze
- risolvere problemi e sviluppare idee
- produrre apprendimento

Per un docente il pensiero creativo è centrale come risultato. E tutto questo porta a delle modifiche nel modo anche di intendere il ruolo che, come docenti, assumiamo in classe.

1.3. Un contesto e un ambiente creativo

La creatività e l'apprendimento creativo non avvengono per caso. Si è creativi da bambini quando si è maggiormente inclini ad imparare in modo ludico e spontaneo, ma la creatività viene favorita dal verificarsi di alcune condizioni. Ciò che un insegnante può fare è, quindi, provvedere a creare un ambiente che stimoli la creatività di chi apprende. L'insegnante dovrebbe, quindi, incoraggiare un apprendimento attivo, per scoperta: solo in questo modo la creatività può essere sviluppata e sostenuta. Un'esperienza di apprendimento che stimola la creatività

- dà agli alunni un senso di autonomia;
- offre opportunità di apprendimento cooperativo e collaborativo;
- allarga gli orizzonti e suscita aspirazioni;
- è reale e significativa;
- ha obiettivi chiari in termini di pubblico e scopo;
- crea contesti che tengono conto delle diverse componenti dell'apprendimento.

Ambienti di apprendimento coinvolgenti stimolano la creatività.

Ciò che possiamo fare, come docenti di lingua straniera, per trasformare le nostre classi in ambienti di apprendimento in grado di coinvolgere e di favorire lo sviluppo della creatività, è l'introduzione di attività che prevedono: il lavoro cooperativo con altri al di fuori della classe (apprendimento informale e non formale), l'uso della memoria collettiva, l'introduzione di elementi di mistero e di suspense, l'uso di problemi che possono essere risolti in modi diversi, l'uso di materiale autentico, di realtà, l'introduzione della musica, del teatro, del cinema...

2. La creatività nell'apprendimento linguistico

La creatività riguarda come aiutare gli alunni a usare ciò che sanno e ciò che già sono in grado di fare per agire in modo sicuro e autonomo. Se riprendiamo la descrizione dell'apprendente creativo che abbiamo introdotto in precedenza, ci rendiamo subito conto - come insegnanti di lingua - che alcune caratteristiche sono comuni anche ai soggetti plurilingui. Tra queste caratteristiche ricordiamo: il pensiero metaforico, la tolleranza nei confronti dell'ambiguità, l'apertura verso nuove esperienze, il pensiero flessibile, e la capacità di prendere decisioni.

Ancora, la creatività dipende da una maggiore consapevolezza che le persone hanno di ciò che accade attorno a loro; sicuramente, una persona plurilingue ha questa propensione. Pertanto, le lingue straniere sono un ambito privilegiato del curriculum per favorire lo sviluppo della creatività. La varietà di approcci, di opportunità e di metodologie comprendono il CLIL, l'apprendimento in tandem (sia in presenza che a distanza), i progetti europei, l'uso delle tecnologie della comunicazione, il portfolio. Tuttavia, occorre sempre ricordare che sia la creatività sia l'apprendimento di una lingua sono processi e non prodotti realizzati una volta per tutte. L'apprendimento precoce delle lingue e l'apprendimento linguistico lungo tutto l'arco della vita, l'esposizione ad ambienti di apprendimento plurilingui sono

essenziali per favorire uno sviluppo sempre maggiore della creatività delle persone.

Un altro aspetto di cui tenere conto è che, fino a poco fa, in ambito metodologico poco spazio veniva solitamente dato ad un uso creativo della lingua. Da una parte gli approcci strutturali hanno dato importanza agli aspetti formali della lingua. Dall'altra, l'approccio comunicativo ha fatto emergere soprattutto l'importanza degli aspetti pragmatici e di uso funzionale della lingua. Ma la lingua non è solo forme, comunicazione e uso. C'è nell'uso quotidiano della lingua anche una componente creativa. Si pensi, ad esempio, a come la lingua viene usata nella pubblicità, nei titoli dei giornali, nel linguaggio figurato e letterario. C'è di più. Quando un bambino inizia ad imparare una lingua lo fa giocando con i suoni, le rime, i ritmi, le filastrocche... John McRae ci aveva già abituato alla differenza tra "representational language" e "referential language". Nel primo caso, il "significato, per essere decodificato dal destinatario, ne interpella l'immaginazione" (McRae, 1991, p.3). E' il linguaggio della creatività o, comunque, il linguaggio che fa un uso creativo della lingua. Esso è diverso, quindi, dal linguaggio referenziale che "comunica ad un livello solo e di solito, in termini meramente informativi" (McRae, 1991, p.3). Da un punto di vista concreto, i materiali che fanno uso della lingua in modo creativo sono testi il cui significato può essere decodificato in modi diversi e attraverso il coinvolgimento della immaginazione del lettore. Tra questi tipi di testi ci sono i testi pubblicitari, il testo letterario in genere, i titoli dei giornali. Materiali referenziali sono testi che usano un linguaggio che viene, di solito, decodificato allo stesso modo da tutti i riceventi. Le parole nel testo significano esattamente quello che intendono dire. Il più semplice esempio di questo tipo di testo potrebbe essere una ricetta di cucina, l'orario degli autobus, ma anche la maggior parte dei testi che si trovano nei libri di testo di lingua straniera.

La creatività deve diventare un elemento chiave nella didattica della lingua. Essa comprende:

- l'uso del linguaggio familiare per scopi nuovi o diversi e in contesti insoliti
- l'uso dell'immaginazione per esprimere concetti, idee, esperienze, emozioni

Nell'apprendimento della lingua la "creatività è l'abilità di costruire significati dai blocchi disponibili e di esprimere idee e concetti usando le risorse disponibili; ma essa implica anche la constatazione che le risorse a disposizione possono essere adattate" (Clarke).

Per concludere possiamo dire che, nell'insegnamento della lingua straniera, alcuni elementi possono favorire la creatività:

- la creazione di compiti a partire da materiale autentico
- la combinazione dei materiali in modi nuovi o inaspettati o per scopi nuovi e inaspettati
- l'uso di strumenti che rendano la valutazione trasparente per lo studente

Tutto questo deve entrare nella programmazione di un insegnante di lingua in modo sistematico e organizzato. Solo così la creatività viene favorita.

Silvia Minardi - LEND, lingua e nuova didattica
(www.lend.it); **REAL** (www.realassociation.eu)

Editore:

Federazione Nazionale Insegnanti Centro di iniziativa per l'Europa – Piazza Quattro Giornate, 64 – 80128 Napoli – Autorizzazione del Tribunale di Napoli n. 52 del 23/09/05

Direttore responsabile:

Giampiero de Cristofaro

Comitato Scientifico:

Professori Laura Carlucci (Univ. Granada), Roberta Piazza (Univ. CT), Mario Salomone (Univ. BG), Maria Rosaria Strollo (Univ. Federico II, NA)

Grafica:

Rino Schettini



Conferenza Internazionale Programma

Giovedì – 15/11/2012 - Daarkom, Maison des Cultures Marocaine-Flamande – Bruxelles

Ore	Eventi
14,00 – 14,15	Apertura del Convegno e Introduzione ai lavori Giampiero de Cristofaro Presidente Federazione Naz. Insegnanti
14,15 – 14,45	Intervento di Reynelde Reynders rappresentante dell' Agenzia Nazionale Belga
14,45 – 15,15	“La politica europea del multilinguismo nel quadro del nuovo programma di istruzione e formazione” Luca Tomasi, Dirigente Politica sul Multilinguismo e gli aspetti linguistici del LLP - Commissione Europea Direzione generale istruzione e cultura – Unità sul Multilinguismo
15,15 – 15,45	“L’esperienza del Programma di apprendimento permanente a supporto di un apprendimento creativo” Barbara Hermans , Direttore dell’ Attività Chiave 2 Lingue, EACEA
16,15	Presentazione di quattro esempi di progetti linguistici creativi Moderatore: Andrea Picone
16,15 – 16,45	“Theatre Express”, presentazione di Adelle Spindlove (Lewis School of English, UK)
16,45 – 17,15	“Babelweb”, presentazione di Giorgio Simonetto (Società Dante Alighieri, AT)
17,15 – 17,45	“Languages and Integration through Singing”, presentazione di Giampiero de Cristofaro (FENICE Federazione Nazionale Insegnanti, Centro di iniziativa per l’ Europa IT)
17,45 – 18,15	“Digital video streaming and Multilingualism”, presentazione di Armin Hottmann (Kulturring in Berlin e.V., DE)
18,45 – 20,00	Concerto del Duo Malick/Bao

Venerdì – 16/11/2012 - Centro Congressi dell’ Hotel Marivaux, Bruxelles

Ore	Eventi (Sessioni tematiche parallele) Sala A	Eventi (Sessioni tematiche parallele) Sala B
09,00 – 9,30	Apertura ufficiale della Fiera di Progetti & Registrazione dei partecipanti	
09,30–11,00	Apprendere una lingua attraverso la Radio & la TV Moderatore: Andrea Picone (Lewis School of English, UK) - Progetti:	Apprendere una lingua attraverso I fumetti Moderatore: Reni Dimova (ICCF Intercultural Co-operation Foundation, BG) - Progetti:
	Espace Apprendre - Radio Project Presentazione di Michel Boiron (CAVILAM Centre d’ Approches vivantes des Langues et des Médias, FR)	Broad Sweeps of Imagination Presentazione di Pelin Gerceker (Goztepe Ihsan Kursunoglu Anatolian High School, TR)
	English live Web TV Presentazione di Daniele Canepa (GGallery s.r.l., IT)	Using web comics in education - Presentazione di Symeon Retalis (Università del Pireo Centro Ricerche, GR)
11,30–13,00	Apprendere una lingua attraverso il teatro Moderatore: Pierangela Diadori (Università per stranieri di Siena, IT) Progetti:	Apprendere una lingua con professionisti creativi & carte da gioco - Moderatore: Silvia Minardi (REAL 2 – Rete Europea di Associazioni di insegnanti di Lingue, IT) - Progetti:
	GlottoDrama Presentazione di Carlo Nofri (Novacultur Srl, IT)	Creative Partnerships - Presentazione di Diane Fisher-Naylor (Creativity Culture and Education CCE, UK)
	Drama improves Lisbon Key Competences in Education - Presentazione di Adam Cziboly (Kava Cultural Group Association, HU)	KLOO Language Games Presentazione di Andrew Finan (KLOO®, UK)
14,30–16,45	Apprendere una lingua attraverso la musica Moderatore: Giampiero de Cristofaro (FENICE Federazione Nazionale Insegnanti, IT) - Progetti:	Apprendere una lingua con i social media Moderatore: Armin Hottmann (Kulturring in Berlin e.V., DE) - Progetti:
	A lacuna in your classroom: Traditional Folk Music Discorso di David A. Hill (Helbling Languages, A)	Autonomous “Personal Learning Networks” for Language Teachers - Presentazione di Joel Josephson (ISTEK Eğitim Hizmetleri A.Ş., TR)
	European Music Portfolio Presentazione di Markus Cslovjecsek (Università di Scienze Applicate Northwestern Switzerland, CH)	European Task-based Activities for Language Learning - Presentazione di Ioannis Karras (Università di Patrasso, GR)
	Digital Children’s Folksongs for Language and Cultural Learning , Presentazione di Joel Josephson (Kindersite Projects Ltd., UK)	Language learning and social media: 6 key dialogues Presentazione di Katerina Zourou (Università del Lussemburgo, LU)
17,15-18,00	Visita della Fiera di Progetti	
18,00–18,30	Conclusioni a cura di Giampiero de Cristofaro & Termine dei Lavori	

Il presente progetto è cofinanziato dalla Commissione europea Programma d’apprendimento permanente Azione KA2 Lingue Misure di accompagnamento Accordo n° 518909-LLP-1-2011-1-UK-KA2-KA2AM Gli autori sono i soli responsabili di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull’uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Comprendere, apprendere e presentare le proprie idee attraverso l'Espace Apprendre di Canal Académie

L'insegnamento/apprendimento di una lingua deve, a nostro parere, portare anche ad una migliore conoscenza e comprensione del mondo.

Deve rispondere ad un bisogno intrinseco: ha un senso quello che apprendo? Per essere motivante ed attraente deve poi soddisfare vari criteri, tra i quali la coerenza pedagogica e la qualità della relazione tra docenti ed allievi. Alcune semplici regole contribuiscono ad una pedagogia di successo:

- lo svolgimento della lezione si basa su una serie di attività in cui gli studenti sono **attivi** in ogni momento;
- gli studenti si aiutano a vicenda costantemente, l'apprendimento è collettivo;
- gli studenti comunicano tra loro nella lingua di destinazione;
- i materiali didattici e le tipologie di lavoro variano spesso;
- gli studenti lavorano coscientemente;
- la valutazione (individuale) è incentrata sullo sviluppo dell'apprendimento.

L'Espace Apprendre di Canal Académie

Canal Académie, la radio dell'Istituto di Francia, è stata istituita nel 2005. Era la prima stazione radio accademica francofona su Internet. La sua missione è quella di trasmettere programmi che evidenzino il know-how francese e francofono e di diffondere il lavoro degli Accademici dell'Istituto

di Francia (Académie française, Académie des Inscriptions et des Belles Lettres, Académie des Sciences, Académie des Beaux-Arts, Académie des Sciences morales et politiques). La stazione radio ha ricevuto più di 12 milioni di visitatori nel 2011 ed i programmi sono stati scaricati 5 milioni di volte.

Nel 2007, Canal Académie e CAVILAM (Centre d'Approches vivantes des Langues et des Médias, un centro specializzato nell'insegnamento/apprendimento della lingua francese e nella creazione di ambienti didattici multimediali), hanno deciso di associarsi per creare un progetto originale e innovativo «L'ESPACE APPRENDRE». A cinque anni dal suo lancio, il sito riceve tra le 8.000 e le 12.000 visite e download di file al mese. Il progetto mira a sviluppare negli studenti, ma anche nei docenti, interesse verso argomenti inusuali nel contesto dell'insegnamento delle lingue, con l'aiuto di interventi degli specialisti più eminenti. L'obiettivo è quello di sviluppare la curiosità e il desiderio di imparare partendo da un apprendimento stimolante ed emozionante.

Il progetto ha diversi obiettivi: associare l'insegnamento e l'apprendimento della lingua francese all'acquisizione di conoscenze pratiche e proporre dei percorsi originali di riflessione, di comprensione e di dibattito di idee. Le sequenze pedagogiche sono state create da estratti di programmi radiofonici i cui relatori sono famosi specialisti e accademici in tutti i campi del sapere.

"L'ESPACE APPRENDRE" si rivolge ad una vasta gamma di persone: in particolare insegnanti e studenti di francese come lingua straniera, accademici, insegnanti e studenti di materie non linguistiche insegnate in francese, gli studenti francofoni che vivono all'estero e, infine, gli insegnanti e gli studenti di scuole e università in Francia.

Oltre 100 sequenze di apprendimento sono disponibili on-line. Esse forniscono attività di ascolto, di riflessione, di scambio di idee e di ricerca su una vasta gamma di argomenti: scienze, letteratura, arte, lingua francese, società, economia, diritto, storia, archeologia, filosofia, gastronomia, ecc

Creatività ed apprendimento delle lingue

L'originalità del progetto si basa su vari fattori:

- la diversità dei gruppi di destinatari;
- la notorietà dei relatori;
- la diversità e l'interesse degli argomenti;
- l'organizzazione delle

attività è costruita basandosi su una graduazione intellettuale delle difficoltà piuttosto che su livelli linguistici;

- Il progetto dimostra che la lingua è in continua evoluzione in tutti i campi;
- i fogli di lavoro sono pubblicati in formato Word e pertanto possono essere modificati dall'utente;

Il progetto è stato sostenuto dalla Organizzazione Internazionale della Francofonia, l'Istituto Francese, il Ministero francese degli Affari esteri ed europei e la Delegazione generale per la lingua francese e le lingue di Francia (DGLFLF).

Nel dicembre 2009 il progetto ha ricevuto il Label europeo delle lingue. Le sequenze di apprendimento di "L'Espace apprendre" sono disponibili gratuitamente in tutto il mondo sul sito www.canalacademie.com/apprendre

Michel Boiron, Presidente del Cavilam



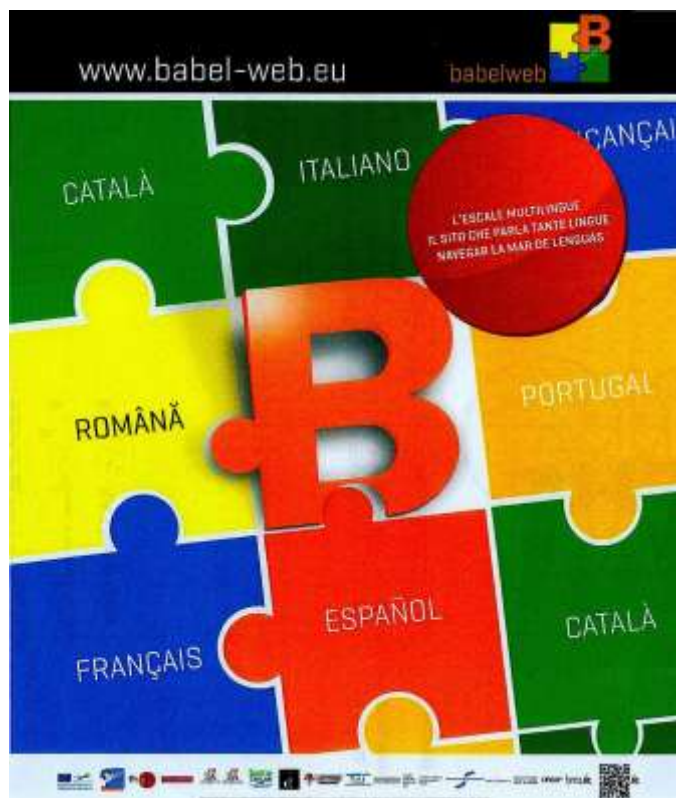
Babelweb: Praticare e insegnare le lingue romanze con risorse Web 2.0

Da circa 10 anni l'approccio orientato all'azione proposto dal Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue si è affermato come linea guida per la glottodidattica in Europa. Per favorire la diffusione del plurilinguismo, il Consiglio d'Europa raccomanda inoltre l'intercomprensione, vale a dire la capacità di comprendere lingue mai studiate grazie alle competenze in lingue conosciute.

Nello stesso periodo la rapida evoluzione di Internet ha aperto, con le tecnologie e le pratiche del Web 2.0, nuove frontiere anche per la glottodidattica.

Come rivelano diversi studi di settore, tali innovazioni continuano tuttavia a influire solo in misura limitata sulla prassi didattica di molti insegnanti. Esiste ancora un consistente gap fra le potenzialità comunicative del Web 2.0 e il suo effettivo impiego nell'insegnamento e nell'apprendimento delle lingue.

L'approccio orientato all'azione è difficile da applicare integralmente in classe e l'intercomprensione resta un'opportunità poco conosciuta.



Babelweb propone soluzioni innovative alle suddette problematiche.

Con l'impiego del Web 2.0, Babelweb implementa l'approccio orientato all'azione nella lezione di lingua, sviluppandolo ulteriormente nel senso di un orientamento all'interazione, e incoraggia l'intercomprensione.

Realizzato nel 2009 nell'ambito di un progetto europeo del Programma per l'apprendimento permanente (KA2, Lingue), Babelweb www.babel-web.eu si configura fin dall'inizio come un portale per la pratica e l'apprendimento delle lingue romanze, che propone a parlanti nativi e apprendenti di ogni

età blog forum e wiki come spazi di interazione autentica in diverse lingue.

Dal febbraio 2011 Babelweb viene aggiornato e promosso nell'ambito di un nuovo progetto europeo (KA4, Valorizzazione) che, con miglioramenti dell'usabilità e correzioni d'impostazione, lo posiziona ancora più decisamente nell'universo Web 2.0 e ne accentua il carattere interattivo.

Il nuovo Babelweb, disponibile allo stesso indirizzo dall'estate 2012, si presenta come un sito per condividere opinioni e contributi su diversi temi (viaggi, ricette, film, ecc.), dove ognuno può partecipare nella lingua romanza preferita, anche se non la padroneggia ancora perfettamente.

L'obiettivo dichiarato è di favorire l'intercomprensione e la comunicazione nelle diverse lingue romanze sia tra apprendenti che tra parlanti nativi. In altre parole, chi partecipa a Babelweb può pubblicare contributi (testi con foto, video, fumetti, ecc.) o lasciare commenti nella lingua romanza che preferisce. Si può, ad esempio, postare o leggere un commento in francese, italiano o spagnolo a un articolo scritto in portoghese, rumeno o catalano... e sorprendersi nel capire lingue mai apprese prima.

Partecipare a Babelweb significa contribuire a dei "progetti online", come ad esempio un grande libro di cucina con ricette di tanti paesi o un viaggio collettivo multilingue attraverso tutto il mondo, dando vita a una comunità multilingue sul web.

Utilizzo didattico di Babelweb

Babelweb può essere utilizzato come integrazione della lezione di lingua. È motivante perché permette agli apprendenti di utilizzare tecnologie informatiche attuali e generi testuali in voga (blog), ma soprattutto perché induce a utilizzare la lingua a scopo comunicativo in un contesto sociale reale, proprio come raccomanda il Quadro Comune Europeo di Riferimento. Scrivere su dei siti frequentati da altri apprendenti o parlanti nativi dà uno scopo reale alle pubblicazioni degli studenti. La lingua di apprendimento diviene così la lingua della comunicazione, che esce dal contesto "classe".

Babelweb non dovrebbe, quindi, essere presentato come una piattaforma didattica, ma come un comune sito Web 2.0. Sebbene, infatti, tutto sia concepito secondo un preciso progetto pedagogico, i riferimenti all'insegnamento restano volutamente invisibili sulle pagine principali del sito. Questa "didattica invisibile" stimola gli studenti a comunicare e favorisce la partecipazione di parlanti nativi, che normalmente diserterebbero un sito per studenti stranieri.

Il team di Babelweb verifica che i contributi rispettino i temi proposti e le regole della convivenza civile, non interviene tuttavia sui contenuti. Anche agli insegnanti gli autori raccomandano di non imporre la correzione normativa, ma di offrirla semmai come consulenza facoltativa, nel ruolo di esperti di lingua, o di educare all'autocorrezione.

Un menù per addetti ai lavori dà accesso alle pagine di Babelweb.Pro, in cui gli insegnanti possono trovare pubblicazioni e schede didattiche sull'utilizzo di Babelweb, sull'intercomprensione e sulla glottodidattica Web 2.0.

*Giorgio Simonetto
Società Dante Alighieri Salzburg*

L'approccio Educomics nell'apprendimento di una lingua

Il Comics, o fumetto, è un popolare “genere” letterario, largamente usato nelle scuole per coinvolgere i giovani lettori sia come “consumatori” di storie create da altri, sia come “produttori” di proprie. Come ogni attività di storytelling, queste esperienze sono generalmente riconosciute come un mezzo per facilitare la comprensione, promuovere lo sviluppo di capacità cognitive e comunicative, e rafforzare i rapporti interpersonali tra studenti e tra studenti e adulti. Le tecnologie multimediali interattive, in crescente adozione nelle scuole europee, possono essere un valido complemento alla creazione di “tradizionali” fumetti cartacei permettendo la creazione di fumetti digitali, interattivi e basati sul web.

I web-comics sono un genere specifico di storie digitali. Nel 1993, Scott McCloud nel suo libro “*Understanding Comics*” definisce i fumetti come: “Disegni e altre immagini affiancate in un ordine prefissato che vogliono comunicare informazioni e/o produrre una risposta estetica in chi osserva”. McCloud enfatizza anche il valore aggiunto dei web-comics in base alla nozione di riquadro infinito, cioè una libertà di navigazione che permette ai web-comics di rimuovere i vincoli che un pezzo di carta impone ai fumetti stampati e allo storytelling.

Quando gli studenti giocano con la tecnologia come “narratori”, i benefici si estendono al di là di quelli portati dalla tradizionale creazione di fumetti: multimedialità e interattività incoraggiano nuove forme di creatività, aumentano il coinvolgimento, il divertimento, promuovono atteggiamenti orientati all’obiettivo e supportano attività collaborative in modo più efficiente (Di Blas, Paolini, e Sabiescu, 2010). Oggi molti professionisti, insegnanti a tutti i livelli educativi, bibliotecari e ricercatori progettano attività educative nel tentativo di sfruttare i punti di forza educativi dei fumetti. Inoltre diverse organizzazioni e editori in Europa e negli Stati Uniti hanno pubblicato fumetti educativi (Vassilikopoulou et al, 2011). Vedi ad esempio, Angoulême-based Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l’Image in Francia (<http://www.citebd.org/>) che offre una vasta serie di fumetti educativi in diverse materie, come storia, letteratura, chimica, e lingue e l’editore inglese Classical Comics (<http://www.classicalcomics.com/>) che crea fumetti educativi adattando classici della letteratura (tra cui Enrico V di Shakespeare, Jane Eyre di Charlotte Brontë, e altri).

Digital storytelling è un’attività interessante soprattutto per le lezioni di lingue. Un insegnante può orchestrare attività didattiche di Digital Storytelling al fine di motivare gli studenti ad usare la lingua sia dentro sia fuori l’aula. L’insegnamento di una lingua, pur restando ancorato nel mondo dell’apprendimento, deve estendere le prospettive degli studenti a nuovi mondi e comunicare con essi.

L’iniziativa Educomics

L’obiettivo e la principale differenza dell’iniziativa Educomics rispetto alle altre è che essa promuove l’idea di trasformare gli studenti in narratori digitali di web-comics. Gli studenti progettano, sviluppano, pubblicano i propri web-comics online e

li condividono tramite wiki e blog.

L’iniziativa Educomics (<http://www.educomics.org>) è partita nel 2009 come progetto Comenius finanziato dall’UE nell’ambito del programma di apprendimento permanente (rif. num. 142424-2008-GR-COMENIUS-CMP). Il progetto ha esplorato il valore aggiunto dell’uso di web-comics in materia di istruzione, soprattutto nell’insegnamento delle lingue moderne e dell’educazione scientifica. Secondo l’approccio Educomics, l’insegnante pone gli studenti nel ruolo di creatori, piuttosto che nel ruolo di ricevitori di semplici informazioni. All’interno di progetti didattici, gli studenti scrivono, leggono, ascoltano e parlano delle loro esperienze personali e dei loro interessi in modo creativo e fantasioso. Questo ruolo attivo nel processo di apprendimento favorisce maggiori livelli di coinvolgimento e di motivazione.

Educomics è stato un progetto di grande successo. Ha organizzato oltre 20 workshop e seminari in cui più di 600 insegnanti in 5 paesi dell’UE sono stati formati. Per valutare l’impatto del fumetto web nel contesto educativo, i partner Educomics hanno condotto sperimentazioni che hanno coinvolto 9 scuole e 12 classi, per un totale di 265 studenti e 25 insegnanti, in 6 diversi paesi dell’Unione Europea (Cipro, Grecia, Italia, Spagna, Regno Unito, e Repubblica Ceca). I materiali didattici sono disponibili sul portale sotto forma di presentazioni audiovisive sulle strategie di insegnamento, strumenti di authoring per web-comics e opuscoli con esempi di programmi didattici per le lezioni. Un CD-ROM interattivo (Jiménez López & Raya Sako, 2011) è stato creato per sostenere gli insegnanti di lingua interessati ad esplorare l’approccio Educomics nei loro corsi.

La community web EduComic.org è molto attiva con oltre 30.000 nuove visite dal giugno 2011. All’interno della community, gli utenti possono trovare informazioni su eventi (conferenze, seminari, ecc), nonché avere accesso a risorse online come materiali di formazione e strumenti di authoring per la creazione di fumetti web. Gli insegnanti sono incoraggiati ad utilizzare, riutilizzare e condividere web-comics educativi. 70 insegnanti iscritti alla community hanno inviato programmi didattici per le lezioni e 50 insegnanti/artisti hanno reso disponibile le loro strisce o web-comics educativi.

Web-comics in progetti educativi in una scuola bilingue

Nell’ambito del progetto Educomics, gli insegnanti si sforzano di trovare modi efficaci per aiutare gli studenti ad acquisire nuove competenze, conoscenze e capacità, ed a sviluppare la loro capacità di utilizzarle in modo costruttivo e innovativo per affrontare problemi complessi. Una delle sperimentazioni fatte riguarda l’uso del fumetto web in una scuola bilingue nella zona di Granada, in Spagna. Due classi del 3° anno di istruzione secondaria obbligatoria per un totale di 50 studenti hanno partecipato all’esperienza didattica. Gli argomenti principali sono stati l’ICT e la lingua inglese, anche se l’accento è stato posto sull’insegnamento della lingua inglese come lingua

straniera.

Gli studenti hanno lavorato alla creazione dei loro fumetti web durante il secondo e terzo semestre del 2010, lavorando sia a scuola sia a casa. Dal punto di vista pedagogico, l'insegnante ha optato per un project-based learning framework (PBL). Gli studenti sono stati liberi di scegliere i propri temi e genere, dai racconti narrativi a esperienze personali, dalle scienze naturali alla cultura e alla società. Gli studenti e l'insegnante hanno concordato le scadenze e alcune altre modalità d'uso della lingua inglese in classe. Gli studenti hanno lavorato in modo collaborativo in coppie per completare i compiti in formato digitale sotto la supervisione dell'insegnante. Gli studenti sono stati incoraggiati a essere creativi e fantasiosi nella realizzazione dei loro web-comics, utilizzando un approccio multimodale.

Per la creazione del digital comic book è stato usato "ComicLab web comics authoring tool" (<http://www.webcomicbookcreator.com>). ComicLab permette agli studenti di creare storie digitali fortemente multimediali sotto forma di web-comics. Le innovative caratteristiche di ComicLab permettono allo studente di inserire link nel testo del discorso del fumetto e aggiungere video o audio in modo da dare alle storie effetti più multimediali. Il risultato del processo di creazione web è un web-comics in forma di libro interattivo che può essere facilmente integrato con qualsiasi sito web.

Osservazioni conclusive

Nel caso illustrato (così come in altri che si possono trovare sul portale educomics.org), gli insegnanti sono riusciti a promuovere l'acquisizione di competenze diverse:

- **intellettuali:** pensiero critico, creatività, analisi, composizione, organizzazione, ecc;
- **comunicativo-sociale:** collaborazione, interazione, responsabilità;
- **metacognitive:** auto-riflessione, valutazione.

Le relazioni degli studenti dimostrano che questi obiettivi sono stati raggiunti. Di seguito è riportata una citazione dal diario di uno studente: *"Stiamo, ancora una volta, aggiungendo la nostra "roba" alla storia, quindi è più "nostra", come abbiamo fatto con bioshock. Abbiamo fatto un enorme progresso nella scrittura perché abbiamo riletto attentamente la storia che stavamo scrivendo e abbiamo trovato nuove idee per renderla più "originale" aggiungendo nuovi personaggi, scenari e situazioni.* (Diario di Learner).

Le attività di creazione di web-comics possono migliorare la qualità dei processi di apprendimento. La valutazione dell'esperienza indica che queste attività forniscono l'opportunità di sviluppare la collaborazione, la creatività, l'impegno attivo, la responsabilità, e la capacità di comunicazione, portando a notevoli cambiamenti negli atteggiamenti e nei ruoli degli insegnanti e degli studenti.

Symeon Retalis,

Professore Associato Università del Pireo

In collaborazione con Franca Garzotto, Manuel

Jiménez Raya, Charalambos Vrassidas

e Matteo Valoriani

LAB
Comic

Create your Comics Easily...

Product details | Prices | Testimonials | Flip@Moodle | ITisART Ltd | Contact Us

Easy to use **Click-n'-Drag** Authoring Tool for Interactive Comics

What is Comiclab?

- ✓ A **multilingual** authoring tool for interactive comic books.
- ✓ Make up your own interactive multimedia stories with this **easy to use** comic book creating tool.
- ✓ **Export** your comic books as **interactive flipping books** and/or PDF files.
- ✓ Use your imagination and become an author of a comic book.
- ✓ This is the only **click-and-drag** comic creator that allows you to add **hyperlinks**, sounds and videos into the text balloons.

Mου αρέσει! | Αυτό αρέσει σε 36 άτομα.

Copyright © 2009 - All Rights Reserved. Powered by ITisART Ltd

License Agreement | Privacy Statement

Il metodo Glottodrama: imparare le lingue attraverso il laboratorio teatrale

Il rapporto tra teatro e insegnamento delle lingue straniere non è una novità in Glottodidattica, soprattutto nel mondo anglosassone dove sin dagli anni Settanta studiosi e docenti si sono emancipati dal metodo grammaticale - traduttivo per aprirsi all'approccio comunicativo. Con questo termine si intende il criterio secondo il quale, nell'apprendimento dell'LS o dell'L2, si privilegia lo sviluppo delle competenze comunicative piuttosto che focalizzarsi in modo rigido sulla correttezza grammaticale e fonetica. In Italia la moderna Glottodidattica è arrivata diversi anni dopo ma i nostri linguisti, glottologi e docenti hanno sempre fornito notevoli contributi ad un dibattito stimolante e sempre aperto. Il Glottodrama è uno di questi contributi e non nasce dal nulla. Nel nostro Paese, come all'estero, diverse istituzioni educative hanno pensato di coniugare le tecniche della recitazione e del laboratorio teatrale con l'insegnamento delle lingue. I risultati sono interessanti. Aprire la classe alla creatività e all'immaginazione è un atto di fiducia nelle capacità degli studenti di mettersi in gioco, uscendo dallo schema di attività spesso ripetitive e noiose. Per l'insegnante imparare a lavorare con il teatro significa integrare, dove necessario, una visione parziale per adottare un approccio olistico all'insegnamento. Dopo una ricognizione su approcci e metodologie impiegate unendo teatro e lingua e uno scambio di conoscenze ed opinioni, si è riscontrata in molte esperienze una scarsa sistematicità e una mancanza di riscontri oggettivi, basati su test di ingresso e finali per verificare le competenze linguistiche di partenza e di arrivo dopo un corso di lingua attraverso il teatro. Questi riscontri andavano fatti tenendo presenti i parametri e i descrittori di competenza del Quadro Comune europeo per le Lingue. Il Glottodrama, frutto di una sperimentazione sostenuta dal Lifelong Learning Programme dal 2007 al 2009, ha avuto come principale obiettivo quello di mettere a punto un metodo che coniugasse l'insegnamento delle lingue attraverso le tecniche del laboratorio teatrale e di accertarsi che questo metodo funzionasse. Il Glottodrama insiste sul concetto di apprendimento motivazionale, in cui l'allievo elabora attivamente la conoscenza e in cui l'apprendimento non è solo un fenomeno di *information processing* ma un avvenimento in cui intervengono fattori emotivi determinanti. Il Glottodrama lavora

sul coinvolgimento emotivo tipico di ogni performance teatrale con l'obiettivo di liberare l'intera personalità dello studente, riducendo il più possibile l'influenza di quello che Stephen Krashen chiama "filtro affettivo" che può inibire l'apprendimento della lingua. Lo studente, sia bambino che adulto, indossando, come un attore, i panni di qualcun altro, si disinibisce con il risultato di produrre col tempo una comunicazione fluente, non inceppata e che vede ridotte le interferenze di vergogna o timidezza. Il cuore del metodo è la struttura dell'"unità didattica" nella quale la sequenza "performance- riflessione- performance" sostituisce il modello più comune "riflessione- performance- riflessione".

In altre parole la lingua straniera è trattata come linguaggio in azione, uno strumento per raggiungere obiettivi differenti in situazioni significative. Il metodo prevede anche una "final performance", che rappresenta il momento di premio in questo tipo di esperienza educativa. Il Glottodrama è un *project work* in cui ogni studente contribuisce secondo la propria personalità e le proprie abilità. Il metodo sostiene una educazione alla lingua orientata all'individuo chiedendo al singolo studente di migliorare la propria competenza secondo le sue reali capacità senza fissare obiettivi identici per tutti gli studenti. Il Glottodrama non è solo un'attività complementare ma un metodo autosufficiente che compete con altre metodologie nell'insegnamento delle lingue e nella preparazione agli esami per eventuali certificazioni. Il Glottodrama ha dato risultati davvero notevoli soprattutto nello sviluppo delle abilità orali. Attualmente il metodo è adottato in 8 paesi e la sua applicazione si sta estendendo dall'italiano ad altri idiomi: Inglese, francese, spagnolo, portoghese, rumeno, bulgaro, greco e turco. Per il suo carattere innovativo il progetto ha ricevuto nel 2010 il **Label Europeo per le lingue**. Novacultur, che ha promosso e coordinato il progetto, organizza continuamente seminari per insegnanti nell'ambito delle azioni Comenius-Grundtvig del programma di apprendimento permanente della Commissione Europea.

Carolina Drago



Un approccio creativo per motivare ad apprendere una lingua

Il contesto

Lo sviluppo della creatività nei bambini e nei giovani è ampiamente riconosciuto come un tema importante in tutto il mondo sviluppato. I giovani hanno bisogno di competenze creative, non solo per il successo scolastico, ma anche per il successivo inserimento con successo nel mondo del lavoro e nella società in generale. Inoltre i vantaggi di conoscere una seconda lingua sono evidenti.

La diffusione delle nuove tecnologie, internet, gioco online e il networking ha creato molte opportunità di connessione in tutto il mondo per bambini e giovani. Molte scuole stanno diventando sempre più multiculturali e diversificate. In alcune di esse spesso il numero di lingue parlate è a due cifre e in un certo numero di casi si sono riscontrate oltre 30 lingue diverse in una sola scuola.

In questo contesto dinamico le scuole si sforzano di trovare approcci nuovi e più creativi per l'insegnamento e l'apprendimento delle lingue. All'interno di Creative Partnerships (CP) (un programma che promuove partenariati innovativi e a lungo termine tra scuole e professionisti della creatività tra cui artisti, performer, architetti, sviluppatori multimediali e scienziati - vedi <http://www.creative-partnerships.com>) un certo numero di scuole sono state sollecitate a sperimentare approcci nuovi, più innovativi e creativi per insegnare le lingue.

La Scuola d'Arte e Multimedia di Islington (IAMS)

IAMS a Londra voleva trovare nuovi approcci per motivare e coinvolgere gli alunni nell'apprendimento delle lingue straniere moderne. Attraverso Creative Partnerships la scuola ha utilizzato le competenze di un regista professionista che ha lavorato con gli studenti (12-14 anni di età) facilitando l'apprendimento del francese e dello spagnolo. Gli studenti hanno avuto un ruolo fondamentale di leadership nel progetto e hanno anche avuto la possibilità di sviluppare competenze di realizzazione di un film. Cucinare è stato anche un elemento chiave e alla fine del semestre la scuola ha creato la sua Creperie francese e il tapas bar spagnolo, incoraggiando gli studenti ad utilizzare le competenze linguistiche per ordinare il cibo.

L'intero evento è stato filmato in modo che potesse essere utilizzato nell'insegnamento delle lingue negli anni successivi. Questo progetto ha evidenziato l'importanza della motivazione all'apprendimento ottenuta con il coinvolgimento attivo degli alunni e come nuove competenze possono essere acquisite quando le lezioni di lingua sono insegnate in modo autentico e pratico.

La scuola elementare cattolica di St Luke

I docenti della scuola erano desiderosi di esplorare il modo in cui potevano sviluppare le capacità di conversazione e di ascolto tra i loro più giovani allievi mediante l'insegnamento/apprendimento

creativo di una lingua straniera moderna. Potrebbe l'apprendimento una nuova lingua migliorare contemporaneamente le capacità di parlare e ascoltare, soprattutto nel caso di bambini con l'inglese come lingua aggiuntiva?

Attraverso Creative Partnerships la scuola ha lavorato con una vasta gamma di professionisti creativi che hanno impegnato i bambini in sessioni eccitanti, pratiche e divertenti. Al termine del progetto gli alunni hanno potuto mostrare le loro nuove competenze linguistiche ai genitori e ad altri alunni in occasione di un evento celebrativo che comprendeva canti, balli, musica con cibi e bevande ispaniche.



I dati raccolti nel corso del progetto hanno dimostrato che non solo i bambini avevano sviluppato un nuovo linguaggio ma che avevano anche raggiunto punteggi superiori a quelli previsti nei test standard di conversazione e ascolto. Il progetto ha dimostrato l'ampio impatto che gli approcci creativi nell'apprendimento di una nuova lingua possono avere anche sul più giovane degli studenti. Le nuove tecniche e approcci acquisite dagli insegnanti lavorando a fianco di professionisti della creatività hanno assicurato che il progetto

ha avuto risultati di gran lunga maggiori del previsto ed a più lungo termine.

Allora, dove sono le prove che lavorare con i professionisti della creatività funziona?

Creative Partnerships ha sostenuto migliaia di partenariati innovativi e a lungo termine tra scuole e professionisti della creatività, dagli architetti agli scienziati, dagli sviluppatori multimediali agli artisti. Esso è profondamente legato alle esigenze di sviluppo delle scuole che, avendo molteplici problemi nelle pratiche educative, chiedono il supporto di CP per risolverli. Il programma è stato sostenuto da un vasto impegno di ricerca indipendente che ha raccolto prove del suo impatto.

I principali risultati indicano miglioramenti nel rendimento, la motivazione e la fiducia degli alunni, nelle abilità didattiche e nella creatività degli insegnanti.

La ricerca effettuata dall'Ufficio per gli Standard nell'Istruzione (Office for Standards in Education - Ofsted) nel 2010 su CP ha rilevato che scuole in circostanze difficili hanno mostrato i maggiori miglioramenti nella capacità degli studenti e che CP aveva dimostrato come anche gli alunni più riluttanti potrebbero essere attratti e stimolati.

Nel 2007 Ofsted ha visitato le scuole che hanno usufruito del programma CP verificando nella maggior parte delle scuole miglioramenti significativi nell'alfabetizzazione, in particolare nella scrittura e nella conversazione.

Diane Fisher-Naylor,
Direttore del Programme Development at CCE
<http://www.creativitycultureeducation.org/>

Insegnare e informare allo stesso tempo: *la webTV EduLive*

Introduzione

Conseguentemente all'affermazione di siti quali YouTube, Vimeo e altri sulla rete a livello mondiale, la web tv – definita da Wikipedia come: “Televisione fruita attraverso il Web” – ha ricevuto un forte impulso come mezzo di comunicazione e informazione, assumendo formati e strutture tra loro molto diversi.

A livello *corporate*, si è diffusa da un lato come strumento di comunicazione verso l'esterno, mentre dall'altro si configura come uno strumento interno aziendale che permette una comunicazione più efficiente tra dirigenza e personale e tra i diversi reparti della struttura stessa.

Nel campo dell'insegnamento delle lingue straniere, la web tv si può affermare come risorsa didattica e di apprendimento proprio grazie alle sue caratteristiche intrinseche di mezzo innovativo, in quanto sfrutta le potenzialità messe a disposizione dalla Rete, e aggiornato, in quanto possiede la caratteristica tipica dello strumento televisivo di poter essere giornalmente rinnovata con contenuti attuali che seguono l'evoluzione del contesto politico, economico e sociale, oltre che linguistico.

E' necessario operare però una netta distinzione tra il concetto di corso online e quello di web tv.

Un corso online, una volta pubblicato, si presenta allo studente come una struttura definita e chiusa, analoga in questo aspetto a un supporto cartaceo. Non è uno strumento in grado di stare al passo con l'evoluzione della società, della scienza e della politica, per non parlare dell'evoluzione di una lingua.

La web tv, invece, è uno strumento più flessibile, caratterizzato dal costante rinnovamento del palinsesto nell'ottica di fornire all'utente formazione linguistica e informazione allo stesso tempo. Il risultato è che, secondo la logica del video *on demand*, lo studente può selezionare quali contenuti vedere in base non solo a esigenze di apprendimento linguistico, ma anche in base ai suoi interessi personali e al tempo che ha a disposizione. L'aspetto motivazionale, fondamentale nell'apprendimento di una lingua straniera, viene così stimolato facendo leva sui gusti e sugli interessi dell'utente-studente, che viene così anche spronato a migliorare le proprie competenze linguistiche.

Grazie alla combinazione di testo, suoni e immagini, la web tv ha anche un ruolo nel rinnovamento metodologico dell'apprendimento linguistico, aiutando i cosiddetti *Digital Natives* (nati dopo il 1985) a migliorare la conoscenza dell'inglese e nello stesso tempo a usare in modo consapevole e critico gli strumenti per l'apprendimento a distanza, in particolare Internet.

Struttura e potenzialità didattiche della web tv

EduLive affonda le sue radici nel progetto englishLIVE, disponibile sul sito www.englishlive.tv. Si tratta di una piattaforma su web per studenti italiani di lingua inglese, dalla quale ha preso forma il progetto EduLIVE, una web tv internazionale dedicata all'insegnamento dell'inglese come seconda lingua.

Nel momento del primo accesso, lo studente compila una scheda anagrafica essenziale e si cimenta in un test che valuta il grado di conoscenza iniziale dell'inglese. A ogni video di EduLive viene attribuito un numero di stelle – da 1 a 6 – a seconda delle difficoltà linguistiche che esso presenta e in linea con il Quadro di Riferimento Europeo (CEFR).

Il palinsesto viene aggiornato ogni giorno, arricchendo un archivio di categorie che vanno dalle notizie allo sport, dalla cucina ai viaggi, dalla grammatica al Business English.

In questo modo, per l'utente è facile attingere velocemente ai video che permettono di approfondire tematiche di attualità e di ampliare al contempo la conoscenza di vocaboli relativi ai diversi linguaggi settoriali. Per questo stesso motivo, EduLive si configura anche come un ausilio interessante per il docente in ottica CLIL.

I contenuti della web TV sono costituiti in parte da notiziari arricchiti con spunti didattici e informativi e in parte da video prettamente legati alla didattica della lingua e indirizzati allo studio di argomenti specifici di grammatica, vocabolario e pronuncia. I contenuti sono disponibili a schermo intero o con il testo a fronte per agevolare la comprensione da parte di studenti il cui livello iniziale non è particolarmente alto.

EduLive si configura non solo come strumento per imparare in self-learning, ma anche e soprattutto come supporto didattico nella vita di classe per l'insegnante, il quale può usare i contenuti della web tv all'interno della lezione, stimolando non solo l'apprendimento linguistico in sé, ma anche l'interesse degli studenti per tematiche attuali in diversi campi della conoscenza ... Il tutto sempre in lingua inglese.

Daniele Canepa



ETALAGE: compiti per apprendere una lingua

Molti insegnanti di lingua straniera si confrontano con uno o più dei seguenti tre problemi:

- difficoltà nel passare dal tradizionale metodo grammaticale-traduttivo ad un metodo che sia più interessante per gli allievi;
- difficoltà nell'applicazione del Quadro Comune Europeo di Riferimento (QCER);
- difficoltà nell'uso delle moderne tecnologie nelle loro classi.

Ognuno di questi problemi è stato trattato in molti progetti; pochi, tuttavia, hanno cercato di affrontare i tre problemi insieme. Inoltre, le soluzioni disponibili per gli insegnanti delle lingue più usate ed insegnate come l'inglese, il francese, il tedesco e lo spagnolo, non lo sono sempre per gli insegnanti di lingue meno diffuse.

Nel progetto ETALAGE cerchiamo di aiutare i docenti a far fronte a questi tre problemi. ETALAGE sta per *European Task-based Activities for Language Learning; a good practice Exchange* (Attività europee basate su compiti di apprendimento per imparare le lingue; uno scambio di buone pratiche). Abbiamo offerto aiuto agli insegnanti in due modi:

- creando un archivio e riempiendolo di esempi di buone pratiche di compiti di apprendimento fondati sulle TIC e collegati al QCER.
- sviluppando corsi di formazione per assistere i docenti nell'uso di questi compiti in classe.

Ovviamente ci siamo assicurati che gli esempi e i corsi siano a disposizione per insegnanti di molte lingue.

Come abbiamo cominciato?

I partner di questo progetto erano otto tandem, costituiti da un Istituto di formazione di insegnanti (spesso un'università) ed una scuola dove lavoravano alcuni docenti diplomati presso l'Istituto di formazione. Gli otto tandem si trovavano in Germania, Grecia, Ungheria, Italia, Paesi Bassi, Portogallo, Scozia e Turchia. Ogni tandem ha selezionato quattro compiti di apprendimento seguendo i seguenti criteri:

- dovevano essere basati su un compito (ovvero realistici, che gli allievi potessero incontrare nel mondo reale, piuttosto che pura grammatica e/o esercizi di lessico)
- dovevano essere collegati al Quadro Comune Europeo di Riferimento (ovvero dovevano riguardare una delle cinque abilità linguistiche riconosciute dal QCER: lettura, ascolto, scrittura, produzione orale, interazione orale)

- dovevano essere collegati con uno dei quattro livelli del QCER che sono più importanti per le scuole (A1 Livello Base, A2 Livello Elementare, B1 Livello Pre-Intermedio, B2 Livello Intermedio)

- dovevano essere basati sulle TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione)

Critici indipendenti hanno verificato e classificato i compiti che sono poi stati sperimentati nelle classi.

Gli esempi di buone pratiche mostrano un'ampia varietà. La scelta può essere chiarificata dai titoli: *Libri e media moderni, Character stories, Panorami di Londra, Posso fare – le mie mani, Scuole qua e là, L'amore attraverso gli anni, Zoo di Londra, Spot TV, Invito a cena, Su un'isola deserta, Trova il tesoro, Sito di promozione turistica, Presentare una città, Senza suono, Stereotipi, Come concluderesti la storia?, Cosa vuoi essere?, Vendi la tua roba!, Raccontare dei propri hobby, Presentati alla famiglia che ti ospita, Disegna la cartina, Crea un blog per promuovere la tua città/scuola, Chi è stato?, Uno show televisivo di gastronomia portoghese, Invito ad una festa di compleanno, Le regioni francesi, Le vacanze, Visita a Parigi, Diario di un secolo, Crea un opuscolo turistico, Descrivi la tua stanza, Il tuo migliore amico.*

Ogni compito è disponibile in otto lingue: olandese, inglese, tedesco, greco, ungherese, italiano, portoghese e turco. Ci sono otto corsi di formazione che aiutano gli insegnanti nell'uso e nello sviluppo dei propri compiti di apprendimento.

I docenti come possono ricavare un vantaggio da questi prodotti?

È semplice usare questi compiti. Gli insegnanti possono visitare il sito di ETALAGE; il sito è multilingue, gli utenti possono cliccare su una delle otto lingue. Sotto "prodotti" gli utenti sono indirizzati all'archivio ed ai corsi.

L'archivio permette agli utenti la ricerca per compito di apprendimento linguistico, si può cercare un compito in una lingua particolare e un compito per una particolare lingua target, un compito per un certo livello QCER o per una precisa abilità.

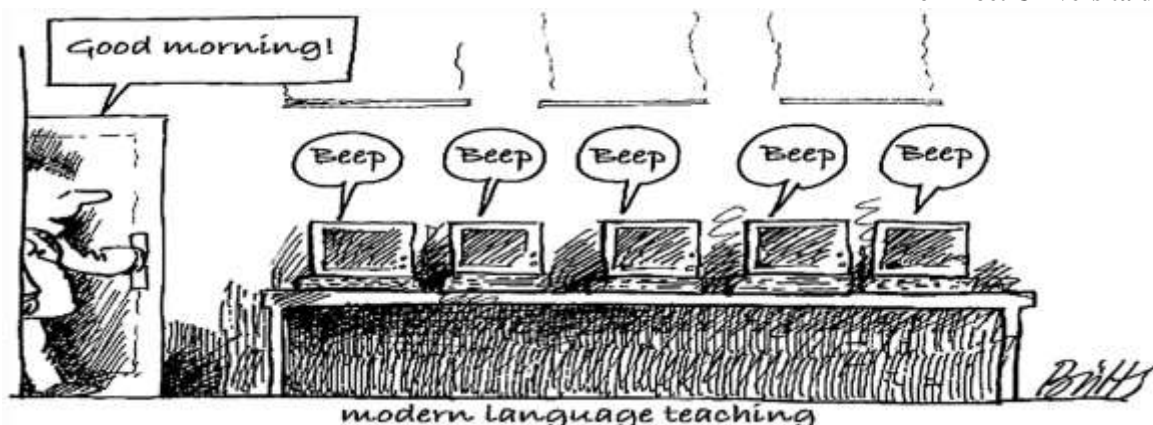
Il corso in inglese è un corso internazionale, che è inserito nel catalogo dei corsi Comenius/Grundtvig e per il quale sono disponibili borse di studio

(<http://ec.europa.eu/education/trainingdatabase/index.cfm?fuseaction=DisplayCourse&cid=31124>).

Cosa succederà in futuro?

I compiti e i corsi saranno disponibili anche in altre lingue come gaelico, polacco e spagnolo.

Ton Koet Università di Amsterdam



cos'è



FENICE è l'acronimo di Federazione Nazionale Insegnanti – Centro di iniziativa per l'Europa, una associazione professionale che ha come punto di riferimento le idee di Salvemini di laicità della scuola e di difesa e valorizzazione della scuola pubblica, con l'obiettivo di contribuire alla costruzione di uno spazio educativo europeo comune. In questa prospettiva l'Associazione promuove ed elabora iniziative e progetti di formazione e di aggiornamento culturale e professionale degli insegnanti, nonché ricerche e sperimentazioni innovative nel campo metodologico e didattico; ricerca e sperimenta modalità innovative per consentire la partecipazione all'istruzione e alla formazione professionale di cittadini di tutte le età e/o appartenenti a fasce dello svantaggio sociale.

LE ATTIVITÀ SVOLTE

- realizzazione di **20** progetti nell'ambito dei programmi **Socrates**, **Leonardo** e **Gioventù** e **Lifelong Learning**;
- produzione, pubblicazione e diffusione di materiali didattici in diversi campi disciplinari nonché sugli aspetti psico-pedagogici, cognitivi e metodologici dell'insegnare, come le nuove tecnologie educative, la programmazione didattica, la relazione e la comunicazione nel processo di insegnamento-apprendimento, la dispersione scolastica, il lavoro di gruppo, i giochi di ruolo, etc.
- formazione iniziale ed in servizio del personale della scuola (135 corsi di formazione in 30 anni);
- organizzazione di più di 30 seminari e convegni, alcuni dei quali contro il finanziamento della scuola privata e l'insegnamento della religione nella scuola di Stato;
- diffusione attraverso i siti www.fenice-eu.org, www.languagesbysongs.eu e www.languagelearning.eu ed una **newsletter** in tre lingue (**IT-EN-FR**) inviata a circa 6500 istituzioni ed esperti di tutti i paesi europei.

I principali **PROGETTI EUROPEI** attuati o in corso di attuazione sono:

LIFELONG LEARNING PROGRAMME	Comenius Multilateral	"Broad Sweeps of Imagination: a new method to teach a foreign language" (Convenzione n° 134405-2007-TR-COMENIUS-CMP)
	KA2 Languages	"CreaLLe: Creativity in language Learning" Convenzione n° 518909-LLP-1-2011-1-UK-KA2-KA2AM "Be My Guest: Russian for European Hospitality" - Convenzione n°135699-LLP-1-2007-1-BG-KA2-KA2MP; "Learning Arabic language for approaching Arab countries" Convenzione n° 143422-LLP-1-2008-1-ES-KA2-KA2MP
	Grundtvig Partenariati di apprendimento	"Find A Delightful Opportunity to learn Portuguese through Internet and songs" (FADO) Accordo: n° 2011-1-IT2-GRU06-24012-1 "French and Spanish language competence through songs" (FRESCO) Accordo: n° 2010-1-IT2-GRU06-14018-1 "Languages & Integration through Singing" (LIS) Accordo: n° 2008-1-IT2-GRU06-00532-1 "Competences in e-Learning and Certification In Tourism" (CELCIT) (Accordo 06-ITA01-S2G01-00283-1) - E-Quality Label 2009
SOCRATES, LEONARDO e GIOVENTÙ	Azioni Congiunte	"Una ricerca di nuove idee per prevenire la dispersione scolastica" "INNOschool" (Convenzione: 119487-JA-1-2004-1-DE-JOINT CALL-ACYP);
SOCRATES	Attività di disseminazione	"Integrated Intercultural Language Learning" (IILL) (Convenzione n° 2006-4675/001/001)
	Lingua 2	"Le français par les techniques théâtrales" (Convenzione n°89874-CP-1-2001-1-IT-LINGUA-L2)
	Lingua 1	"Join Your Grandchildren in Foreign Language Learning" , (Convenzione n° 89735-CP-1-2001-1-BG-LINGUA-L1)
	Grundtvig 2	"Training of Educators of Adults in an intercultural Module" (TEAM) (Accordo 05-ITA01-S2G01-00319-1)
LEONARDO	Progetti Pilota	"e-GoV – e-Government Village" (Convenzione n° I/04/B/F/PP-154121); "Nuova Versione di Organizzazione di Linee di Apprendimento" (NUVOLA) (Convenzione n° I-02-B-F-PP-120439); "Un Portale per la New Economy" (Convenzione n° I-02-B-F-PP-120423); "TES – Telework Education System" : un Sistema di Formazione, Orientamento ed Informazione sul Telelavoro", (Convenzione n° I-00-B-F-PP-120788);