

E' tempo di essere creativi!

Il concetto di **creatività** (dal latino *creare* “fare, generare, produrre, far nascere”), anche se largamente usato ed apprezzato, non è facile da definire.

Alcuni ritengono che la creatività sia un concetto da “elite” che include solo i creativi, gente con “talenti fuori dal comune”, che è in grado di lasciare la propria impronta creativa senza alcuna educazione speciale e talvolta acquista forza dai fallimenti in campo educativo, oppure si riferisce soltanto a conseguimenti a livelli culturali e scientifici molto alti.

Altri sono a favore del concetto “democratico” di creatività e sostengono che c'è una potenzialità di raggiungere risultati creativi in tutti i campi dell'attività umana e che la capacità creativa appartiene a tutti e non soltanto ai pochi che emergono. In Gran Bretagna l'Advisory Committee on Creative and Cultural Education (NACCCE) pubblicò nel 1999 un rapporto che dà una definizione di creatività a grandi linee, secondo il quale la creatività coinvolge sempre l'immaginazione, dal momento che riguarda il processo di generare qualcosa di originale. La creatività serve anche ad uno scopo. E' l'immaginazione messa in azione per raggiungere un fine. Produce qualcosa di originale in rapporto ad un lavoro precedente, ad un gruppo di colleghi o ad una produzione precedente di qualcuno in un particolare campo. Ed infine, ha valore rispetto all'obiettivo cui tende. La creatività coinvolge non soltanto la generazione di idee, ma anche la loro valutazione e la scelta di quale sia la più adeguata.

Nonostante sia un'entità complessa, difficile da definire, c'è tra gli educatori un certo consenso sulle caratteristiche della creatività. Sembra chiaro che faccia riferimento a qualcosa di nuovo e di un certo valore. C'è anche accordo sul fatto che tutti possono essere creativi fino ad un certo punto. Sotto questo aspetto, la creatività è vista come una caratteristica essenziale della vita e dell'apprendimento. Essa richiede anche

“impegno” perché non sia solo un'idea, ma anche un risultato pratico o soluzione.

E' su questa ampia, democratica idea della creatività che si è basata la decisione dell'Unione Europea di rendere il 2009 Anno Europeo della Creatività e dell'Innovazione. Lo scopo principale dell'Anno della Creatività e dell'Innovazione è stato di promuovere la creatività per tutti come guida verso l'innovazione e fattore chiave per lo sviluppo di competenze personali, occupazionali, imprenditoriali e sociali attraverso l'apprendimento permanente”. Nel loro Manifesto gli Ambasciatori Europei della Creatività e dell'Innovazione sostengono che “*la creatività è una dimensione fondamentale dell'attività umana*”, che prospera dove c'è dialogo tra le culture, in un ambiente libero, aperto ed eterogeneo. “Più che mai, il futuro dell'Europa dipende dall'immaginazione e la creatività dei suoi popoli” – afferma il Manifesto.

Un altro importante documento che collega creatività ed educazione sono le Conclusioni del Consiglio e dei Rappresentanti dei Governi degli Stati Membri, che si incontrarono all'interno del Consiglio del Maggio 2008 per discutere la promozione di creatività e innovazione attraverso l'educazione e la formazione. Questo documento ritiene positivo il fatto che tutti i livelli di educazione e formazione possano contribuire alla creatività e all'innovazione in una prospettiva di apprendimento permanente. E' stato dato particolare rilievo alla diversità e agli ambienti multiculturali in quanto capaci di stimolare novità e creatività. Si riconosce il ruolo chiave dei docenti in questo processo. “*Gli insegnanti hanno un ruolo cruciale nel coltivare e supportare il potenziale creativo di ciascun allievo e possono contribuirvi dando esempi di creatività nel proprio insegnamento*”.

L'enfasi sul collegamento tra creatività e diversità in termini di lingue e culture, di cui si è già detto, mostra come sia importante investire in **creatività nell'apprendimento delle lingue** in Europa. La politica europea in fatto di lingue promuove il **multilinguismo** ed incoraggia ogni cittadino europeo ad imparare almeno altre due lingue straniere oltre la propria. Essendo **una delle competenze chiave per l'apprendimento permanente**, l'abilità di comunicare nella lingua straniera amplia gli orizzonti di una persona, arricchisce la comprensione che ha del mondo e aumenta l'interesse e la curiosità nelle lingue e la comunicazione interculturale, preparando il terreno per una maggiore apertura verso la creatività, la novità e la diversità.

Le abilità di comunicare in altre lingue sono abilità trasferibili che sono utili in aree diverse della vita per chi apprende e per la società nel suo insieme. Esse aumentano la creatività,

SOMMARIO

E' tempo di essere creativi!	Pag. 1
La creatività nell'apprendimento delle lingue	Pag. 3
Apprendere una lingua teatrando	Pag. 4
Apprendere una lingua cantando	Pag. 6
Apprendere una lingua producendo video	Pag. 8
Apprendere una lingua usando immagini goffe	Pag. 10
Fenice: cos'è?	Pag. 12

rompono stereotipi culturali e possono sviluppare prodotti e servizi innovativi.

Nell'affrontare i problemi della creatività e dell'apprendimento alcuni studiosi - tra i quali la prof. Rosemary Sage - credono che noi abbiamo due modi di pensare e di capire.

Uno è associato alla parte sinistra del nostro cervello, che tratta delle parole e parti di cose, pensando in maniera lineare passo dopo passo.

Al contrario la parte destra del cervello tratta di immagini e insieme, di intuizioni e creatività, assemblando i componenti utili ad una comprensione complessiva.

Si suppone che un efficace apprendimento linguistico combini le due prospettive e lasci spazio non solo all'analisi, la grammatica e la logica ad esempio, ma anche alle attività che stimolano la parte destra del cervello - immaginazione, musica, visualizzazione, intuizione o inventiva. In questa maniera ci muoviamo verso un'educazione olistica, operando non solo per fornire ai discenti sapere ed abilità, ma anche per sviluppare la loro personalità e la realizzazione sociale.

Gli insegnanti condividono in gran misura l'idea che il multilinguismo incoraggi la creatività in quanto una buona padronanza di molte lingue amplia l'accesso alle informazioni e offre modi alternativi di organizzare il pensiero.

Nella pratica giornaliera dell'insegnamento, però, ci sono una serie di fattori che inibiscono la creatività di studenti ed insegnanti, la pressione per l'attività da svolgere, i limiti temporali, la paura dell'insegnante di perdere il controllo e la paura del fallimento ma anche i programmi prefissati in vista di un esame finale sono tra i fattori che gli insegnanti menzionano come ostacolo alla loro creatività. Condizioni in classe che incoraggiano studenti ed insegnanti ad essere creativi e li mettono in grado di esserlo sono un atteggiamento positivo in classe, la molteplicità delle risorse, la diversità degli studenti, il lavoro di squadra tra gli insegnanti, il creare un senso di divertimento e di curiosità, il credere nei metodi creativi.

In termini più pratici cosa possiamo fare noi, in quanto insegnanti, per sviluppare la creatività dei discenti? Una relazione di Margaret Anne Clarke dell'Università di Portsmouth "La creatività nell'apprendimento e nell'insegnamento di una lingua straniera moderna" (Prospettive sulla creatività nell'educazione superiore, articolo Ottobre 2005 Higher Education Academy) ci fornisce delle indicazioni preziose su domande che ci potremmo porre se volessimo aspirare ad essere creativi nel nostro lavoro.

Ecco alcuni di questi suggerimenti.

- *Quello che facciamo ha un qualche significato per noi?*
- *Abbiamo dubbi, esploriamo, sperimentiamo, scopriamo cose quando prepariamo materiali per il nostro insegnamento?*
- *Ci piace veramente insegnare e preparare materiali per i nostri studenti?*
- *Quando prepariamo dei materiali, condividiamo apertamente con i colleghi esplorazioni e sbagli?*
- *Organizziamo incontri in cui si discutono modi creativi di produrre materiali?*
- *Le istituzioni mettono a disposizione un posto sicuro dove esaminare gli errori e porvi rimedio?*
- *Le nostre istituzioni ci offrono dei seminari, o altre opportunità collegate, per lo sviluppo della creatività?*
- *Il perseguire la creatività è una parte essenziale del curriculum dei nostri corsi?*

Un elemento cruciale nello sviluppo della creatività è l'atmosfera emotiva e l'atteggiamento degli insegnanti verso gli alunni, così dobbiamo chiederci:

- *Forniamo in classe opportunità per avere dubbi, sperimentare e scoprire?*
- *Stiamo fornendo un ambiente sufficientemente aperto in modo che prosperi la creatività?*
- *Forniamo un ambiente sicuro, che non implichi critiche e pregiudizi, in cui sia possibile commettere errori, ma anche trovare rimedi?*
- *Reagiamo in maniera positiva quando gli studenti fanno degli errori?*
- *Creiamo delle opportunità per mostrare come affrontare gli errori?*
- *Riconosciamo il talento nel lavoro prodotto dagli studenti?*
- *Facciamo loro sapere quanto siano bravi in qualcosa?*
- *Quanto spesso lo facciamo?*
- *Sappiamo abbastanza sui nostri studenti: quello che piace loro, quello che non gradiscono, i loro talenti, interessi, stili di apprendimento, ecc.?*
- *Diamo agli studenti abbastanza opportunità di impegnarsi nella preparazione del materiale di insegnamento?*
- *Includiamo esercizi creativi sia nel materiale per insegnare che in quello per valutare?*
- *I nostri studenti sono motivati in maniera sufficiente dalla lezione/ dal corso?*
- *Hanno paura di fare delle domande?*
- *Si sentono accettati da noi?*

Alcuni progetti creativi per quanto riguarda l'apprendimento di una lingua straniera sono stati sviluppati nell'ambito del Lifelong Learning Programme. A questo proposito si possono trovare preziose informazioni e risorse su

http://ec.europa.eu/languages/index_it.htm

Verina Petrova, ICCF, Bulgaria

Editore:	<i>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</i>
Direttore responsabile:	<i>Giampiero de Cristofaro</i>
Comitato Scientifico:	<i>Professori Laura Carlucci (Univ. Granada), Roberta Piazza (Univ. CT), Mario Salomone (Univ. BG), Maria Rosaria Strollo (Univ. Federico II, NA)</i>
Grafica:	<i>Rino Schettini</i>



Creativity in Language Learning

La creatività nell' apprendimento delle lingue

'Creativity in language learning' è un progetto volto a valorizzare l'importanza della dimensione interculturale e della creatività nell'apprendimento delle lingue e a promuovere e incoraggiare la diversità linguistica e culturale. Destinatari sono gli insegnanti (in particolare insegnanti di lingue straniere) e gli altri operatori didattici che lavorano con bambini e ragazzi, i dirigenti scolastici, gli educatori degli adulti, i formatori di docenti, gli studenti così come i decisori nei diversi livelli dei sistemi educativi dei paesi partner del progetto.

Emozioni e sentimenti sono spesso tenuti fuori dall'insegnamento delle lingue, come se l'apprendimento coinvolgesse solo la parte razionale di un individuo. Di conseguenza, lo studente non si sente coinvolto e spesso ha solo un ruolo passivo nel processo di apprendimento.

Il progetto si basa sul presupposto che strumenti creativi e meno convenzionali come il teatro, le canzoni ed i video sono metodologicamente molto efficaci per l'insegnamento delle lingue e che possono essere utilizzati dai bambini come dagli adulti, essendo così in linea con gli obiettivi del programma trasversale KA2 del Programma di Apprendimento Permanente.

I 4 partner del Progetto - Lewis School of English, Southampton, UK, Federazione Nazionale Insegnanti, Centro di Iniziativa per l'Europa (FENICE), Napoli, IT; Kulturring in Berlin e. V, Berlino, DE e Intercultural Co-operation Foundation (ICCF), Sofia, BG – hanno messo in comune le loro competenze al fine di valutare, definire e diffondere le buone pratiche che possono rendere più efficace l'apprendimento delle lingue attraverso la creatività.

Esso prevede da un lato la diffusione di quattro progetti di apprendimento linguistico di successo basati sull'uso di tali approcci metodologici e l'analisi delle risposte degli operatori in relazione all'applicabilità di queste scelte didattiche, e dall'altro la ricerca delle buone prassi presenti in altri progetti Europei e la conseguente costruzione di una libreria virtuale costituita dalle migliori pratiche creative implementate nei progetti europei e inserita nel sito web del progetto www.languagelearning.eu

Il progetto soddisfa anche l'obiettivo del multilinguismo in quanto in esso è presente una fase di diffusione con:

- quattro seminari interattivi per mettere insieme domanda e offerta organizzati in Bulgaria, Germania, Italia e Regno Unito. In ogni seminario sono previsti scambi interattivi tra i promotori dei 4 progetti CREALLE e gli utenti, con l'obiettivo di facilitare il trasferimento e lo sfruttamento dei risultati del progetto al fine di soddisfare le esigenze di nuovi utenti. I progetti ed i prodotti sono presentati come un punto di partenza verso le tematiche più ampie di adattabilità e di utilizzo dei prodotti, così come verso la possibilità di innovare i metodi di insegnamento tradizionali con metodi basati sulla creatività.

- una conferenza internazionale di diffusione e una Fiera dei Progetti Europei di lingue che si svolgeranno il 15 e 16 novembre 2012 a Bruxelles volte a mettere insieme e mostrare una serie di buone pratiche e prodotti realizzati da progetti comunitari educativi già implementati - i 4 progetti CREALLE e altri finalizzati a contribuire alla creatività nell'insegnamento delle lingue; i progetti CREALLE prescelti sono:

- ✓ **Theatre Express** www.lewis-school.co.uk/theatre
- ✓ **Languages and Integration through Singing** www.languagesbysongs.eu
- ✓ **Digital video streaming and Multilingualism** www.divisproject.eu
- ✓ **Broad Sweeps of Imagination** www.bsiproject.com
- due newsletter, un numero speciale della rivista **Scuol@Europa** e il sito web, tutti disponibili in inglese, francese, tedesco, italiano e bulgaro,
- il programma di un corso di formazione da inserire nel database di Comenius/Grundtvig rivolto a docenti e formatori di lingue interessati all'uso di approcci creativi nell'insegnamento delle lingue straniere.

Un risultato molto importante del progetto sarà la formazione di una rete informale internazionale di insegnanti che promuovono e sostengono la creatività nell'insegnamento delle lingue. Con l'obiettivo di facilitare i contatti tra gli insegnanti interessati, i partner hanno creato una pagina Facebook per il progetto.

Per ulteriori informazioni sul progetto e per conoscere una varietà di tecniche di insegnamento, visitate il sito multilingue <http://www.languagelearning.eu> ed iscrivetevi alla newsletter CREALLE per ricevere gli aggiornamenti!



Lifelong Learning Programme

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea Programma di 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.

Apprendere una lingua teatrando

In tutto il mondo il TIE (Theatre-in-education) è molto popolare con compagnie teatrali che vanno presso le scuole e recitano usando contenuti che spaziano dall'apprendimento della storia al nascere della consapevolezza dei problemi dell'ambiente. Peter Wynne-Wilson (candidato nel 1998 al Creative Britons Award per il suo contributo alle arti in favore dei giovani) esprime molto bene la valenza del TIE nella seguente citazione :

“Il Theatre-in-education è una forma genuinamente ibrida, con radici ben salde nel campo educativo piuttosto che in quello teatrale. Hanno dato origine a questa forma non degli attori, ma degli insegnanti, a Coventry nel 1965. Si fonda su una verità semplice che è alla base di ogni educazione ragionevole: tutti impariamo meglio attraverso l'esperienza. Sviluppare un buon TIE significa sviluppare “esperienze” forti, rilevanti, memorabili per ognuno dei giovani partecipanti. Il teatro è uno strumento particolarmente efficace a questo riguardo. Il dramma è visto come un prolungamento del gioco – il processo naturale attraverso cui i bambini esplorano il mondo in cui vivono ed imparano cose su di esso.”

Per quanto riguarda l'apprendimento di una nuova lingua, abbiamo trovato che il dramma è un modo veramente efficace di attingere a questo “processo naturale”.

Peter Wynne-Wilson si riferisce all'apprendimento attraverso l'esperienza. Dando agli studenti un personaggio da rappresentare, un costume da indossare, parole da dire, intonazioni ed intenzioni da esplorare ed una situazione immaginaria da sperimentare, si verifica l'apprendimento della lingua in maniera quasi magica, come risultato di un accresciuto interesse che è generato dal dare agli studenti la chance di recitare su un palcoscenico in una lingua straniera.

Prendiamo in considerazione i vari stadi del Theatre Express, un nuovo progetto di teatro per imparare la lingua straniera della Lewis School of English di Southampton (UK)

1. Il nostro primo incontro con gli studenti: creare l'atmosfera giusta

Incontrare un gruppo di studenti per la prima volta è un momento importante ed eccitante, che può veramente determinare l'esperienza che sta per essere fatta. E' il momento in cui si crea la giusta sensazione, si comincia a conoscere gli studenti e ad essere conosciuti da loro. Il nostro scopo nel primo incontro *non è di imporci* in alcun modo, ma piuttosto di introdurre gradualmente gli studenti al lavoro in cui saranno coinvolti durante il progetto e di provocare i presupposti per un buon lavoro di gruppo. Questo si fa con una serie di semplici giochi teatrali che sono divertentissimi per gli studenti e non richiedono alcuna particolare abilità linguistica. Comunque, questi giochi, in quanto tali, hanno regole molto chiare e sono stimolanti di per sé e, per di più, richiedono che il gruppo si impegni per raggiungere il successo. In verità

l'elemento che implica impegno e sfida è molto importante fin dal primo momento, per dare agli studenti degli scopi veri per cui lavorare in quanto gruppo. Non potremo mai sottolineare abbastanza quanto sia importante per noi l'identità di gruppo e la costruzione del gruppo, un fattore che vogliamo far capire agli studenti in modo molto pratico.

La ragione per cui desideriamo evitare di sfidare le loro abilità linguistiche durante i nostri primi incontri (anche se

comunichiamo con loro solo in Inglese) è che noi desideriamo incoraggiare la costruzione del senso di gruppo prima di impegnarli linguisticamente, creando così una base su cui costruire la loro abilità linguistica. Non vogliamo che nessuno si senta escluso né superiore a causa delle diverse abilità linguistiche (caratteristica tipica di ogni contesto di apprendimento linguistico), ma al contrario vogliamo che ognuno senta di star prendendo parte ad un progetto in cui *tutti impareranno e miglioreranno* individualmente, non importa a che punto siano in fatto di conoscenze, all'interno di un team che ha fiducia

in loro.”

2. Comunicare e iniziare a conoscere la storia

Il passo successivo vede gli studenti esplorare la trama della commedia che reciteranno alla fine del progetto. Lo si fa prima di dare gli scripts, di assegnare le parti e di imparare le battute. Lo facciamo con una serie di attività tra gioco ed esercitazione, che vogliono far vivere la storia negli studenti.

Ad esempio, nel nostro progetto più recente che si è svolto nel febbraio 2010 al Liceo Linguistico “Lombardo Radice” di Catania abbiamo lavorato con un gruppo di più di 60 quattordicenni ed il tema erano le opere di William Shakespeare. 6 gruppi di 5 studenti dovevano preparare versioni della durata di cinque minuti di famose opere di Shakespeare (che all'interno della più ampia storia della commedia – riguardante le difficoltà e tribolazioni di una compagnia teatrale di sole ragazze nell'Inghilterra Elisabettiana – sono poi rappresentate davanti alla Regina Elisabetta durante l'immaginario Royal Shakespeare Festival), interamente scritte e messe in scena dagli studenti con il nostro aiuto e guida.

In questo modo cerchiamo di dare agli studenti con un livello di uso della lingua inglese più basso l'opportunità di avere comunque un ruolo importante nella commedia, di imparare

qualcosa su Shakespeare, di inventare un proprio testo e migliorare il proprio inglese scrivendo brevi e semplici dialoghi comprensibili a loro e agli spettatori.

Preparare dei riassunti delle storie adatti alla rappresentazione è per gli studenti un modo eccellente di esplorare la



A PROJECT BY LEWIS SCHOOL OF ENGLISH



comunicazione in inglese divertendosi e acquistando interesse e dà loro una vera spinta ad esprimersi in inglese.

3. Preparare la performance

E' il momento in cui diamo i copioni e distribuiamo le parti agli studenti e cominciano le prove. E' una fase del progetto molto eccitante, durante la quale si impara molto.

Come ed in che modo gli studenti imparano a questo punto?

- Il primo modo più evidente riguarda vocaboli e frasi. Ogni personaggio pronuncia parole e frasi che gli studenti devono imparare a memoria. E' interessante osservare che l'espressione inglese "by heart" (a memoria) si adatta veramente bene al lavoro che facciamo con gli studenti, ma paradossalmente in un modo molto diverso dall'uso abituale dell'espressione. In inglese "By heart" abitualmente si correla a "by rote" (meccanicamente, a pappagallo). Tuttavia, quando noi chiediamo agli studenti di imparare queste parole o frasi non gli chiediamo affatto di impararle meccanicamente; al contrario, gli chiediamo di pensare al perché il personaggio usa tali frasi, come le dica e tutto questo succede in una situazione ed in movimento. Perciò, nel nostro caso, imparare a memoria implica assorbire le parole e generare forti associazioni non soltanto nella mente, ma anche nella sfera emotiva e in quella fisica.

- Questo ci porta al problema della dimensione aggiunta della lingua, e cioè intenzioni ed intonazioni. Una volta che gli studenti hanno capito il significato letterale delle parole che dicono, cominciamo a chiedere loro, abbastanza letteralmente, di porsi delle domande. Perché il mio personaggio dice questo? Cha cosa sta cercando di ottenere quando dice queste parole? Come dovrò dire queste battute per ottenere quello che il mio personaggio vuole?

- Questo ci porta al problema della dimensione aggiunta della lingua, e cioè intenzioni ed intonazioni. Una volta che gli studenti hanno capito il significato letterale delle parole che dicono, cominciamo a chiedere loro, abbastanza letteralmente, di porsi delle domande. Perché il mio personaggio dice questo? Cha cosa sta cercando di ottenere quando dice queste parole? Come dovrò dire queste battute per ottenere quello che il mio personaggio vuole? Qui ci ispiriamo ad una metodologia teatrale largamente usata, chiamata "Actioning". resa popolare da Out of Joint, una delle compagnie teatrali britanniche più conosciute ed incisive, Verbi transitivi come "ammonire", "affascinare", "incoraggiare", "incolpare" sono usati come obiettivi dietro le parole che un personaggio dice per influenzarne un altro. Diamo agli studenti una lunga lista

di verbi transitivi a cui possono riferirsi e che spieghiamo loro uno per uno. Adottando questo metodo e facendo sì che gli studenti si impegnino con i verbi transitivi, favoriamo l'apprendimento da parte degli studenti di nuovi verbi che descrivono atteggiamenti ed idee di cui possono essere stati consapevoli nella propria lingua ma non necessariamente in inglese, aumentando così la consapevolezza e la conoscenza dell'inglese e trasformiamo un concetto astratto come un verbo in un'intonazione viva della voce e un certo uso del corpo. Questo significa che gli studenti creano associazioni più forti e permanenti che rimangono nella memoria in modo diverso, ma più completo.

- Questo ci porta all'aspetto non verbale della comunicazione in cui gli allievi possono impegnarsi grazie alle prove. Un beneficio importante che il teatro porta all'apprendimento delle lingue è il fatto che impegna l'elemento fisico, una lingua in se stessa. Quando Luana Cannavò, una studentessa che partecipava al progetto a Catania, recitò la parte di Oliver nella commedia rappresentata, il personaggio da lei interpretato aveva spesso una natura timida. Lo si capiva da come lei affrontava la timidezza e l'esitazione del personaggio *a livello fisico*, tenendo il corpo in un certo modo, usando lo spazio e collegandosi agli altri personaggi in una certa maniera, e tutto ciò si univa alle parole da lei pronunciate.

L'intonazione nella voce rese l'esperienza credibile agli spettatori della recita finale, ma, cosa forse molto più importante, le permise di capire che cosa significa comunicare con tutta se stessa, corpo incluso.

Questi, insieme a molti altri elementi importanti, costituiscono i benefici principali che si ottengono grazie allo svolgimento delle prove che portano alla performance finale. Alimentato dal desiderio di preparare qualcosa di buono per gli spettatori e dallo spirito di squadra, incanalato da esercizi e metodologie progettati per migliorare l'inglese degli studenti olisticamente, arriva il giorno della performance finale!

4. La Performance Finale: raccogliere i frutti del lavoro

Una Performance Finale è lo scopo che dà forma tangibile e significato a tutto il lavoro svolto. Senza questo scopo sarebbe sempre possibile lavorare sulle cose di cui abbiamo parlato precedentemente, ma la presenza di un'esperienza finale alla quale genitori, famiglia, amici ed insegnanti partecipano con il loro essere presenti è veramente galvanizzante e aggiunge qualcosa di speciale ai progetti.

Quale barriera più grande da superare della paura di avanzare su di un palcoscenico e farlo *mentre si parla in Inglese!* E quale soddisfazione più grande perciò nell'averlo fatto! La performance finale è un modo per gli studenti di rendersi conto "Sì, riesco a parlare in inglese, so comunicare perché mi sono divertito e si sono divertiti anche gli spettatori."

Così per quanto riguarda le prospettive linguistiche dei nostri progetti la performance finale "suggerisce il patto" tra lo studente e l'inglese; si acquista fiducia e le porte si aprono.

Questo è lo scopo del Theatre Express e a questo desideriamo di continuare a mirare, migliorando sempre più, man mano che andiamo avanti.

Adelle Spindlove

Per eventuali informazioni e richieste visitare il sito del progetto: <http://www.theatre-express.co.uk>

Imparare una lingua usando le canzoni ed il karaoke

1. L'approccio musicale

L'approccio musicale nell'insegnamento delle lingue straniere a livello di scuola secondaria, universitaria e di corsi per adulti è stato testato ed ha dimostrato la sua efficacia nella rapida acquisizione di abilità comunicative anche in caso di apprendimento autonomo. (Santiago Palacios Navarro - eLearning Papers N°13 • Aprile 2009) Esso potenzia anche le conoscenze interculturali degli allievi (in quanto i testi delle canzoni contengono riferimenti storico-socio-culturali) e promuove l'integrazione degli immigrati nelle scuole e nei centri per l'educazione degli adulti. Questo metodo però non è molto diffuso e nella didattica si dà spesso maggiore importanza alla conoscenza delle regole grammaticali che alle abilità comunicative e si cura l'apprendimento di un lessico che spesso non ha un collegamento con la realtà vissuta dagli allievi.

Inoltre si evidenzia la necessità di instaurare un dialogo creativo fra le discipline, creando percorsi di integrazione fra lingue e nuove tecnologie e facendo diventare l'insegnante europeo - digital immigrant - artigiano ed autodidatta del sapere digitale con un nuovo ruolo che gli permetta di collaborare con gli studenti - digital native - e ricadute positive in termini di motivazione, risultati e miglioramento delle competenze linguistiche. Uno strumento didattico particolarmente adatto a tale scopo è la lavagna interattiva multimediale il cui uso, per ora, risulta molto limitato.

Gli indicatori internazionali (PISA, OCSE, TIMMS), praticamente senza eccezioni, evidenziano che gli studenti del sud dell'Europa raggiungono livelli di competenze linguistiche piuttosto bassi, inferiori alla media Europea. I deficit si riferiscono in primo **luogo** alle abilità di base fondamentali (lettura, scrittura, conoscenza delle lingue straniere, etc). I più svantaggiati sono i giovani provenienti da ambienti deprivati e gli alunni stranieri. E' qui opportuno ricordare la trasversalità dell'educazione linguistica e delle competenze digitali (due delle 8 competenze chiave!) che peraltro interagiscono tra loro nel curriculum e nel creare relazioni e comunità.

Si osserva poi che le scuole in Europa devono far fronte ad un sempre crescente aumento del numero di immigrati. Questa nuova situazione richiede nuove risposte didattiche e metodologiche come pure l'uso di nuove tecnologie adatte ai gruppi target.

2. La creatività del progetto LIS

L'originalità del progetto LIS (Languages through ICT and Singing) consiste nell'abbinamento dell'uso di nuove metodologie (uso di un approccio musicale che si è dimostrato particolarmente utile per una rapida creazione di abilità comunicative in una lingua straniera) con l'uso di nuove tecnologie basate sulle ICT (Internet, Youtube, karaoke e la lavagna interattiva multimediale). Questo insieme

integrato contribuisce non solo a migliorare l'ascolto e il parlato ma anche una migliore conoscenza degli aspetti interculturali attraverso il video, tenendo presente la vasta diffusione di Internet e YouTube. Esso ha dimostrato la sua efficacia per una rapida acquisizione di abilità comunicative negli studenti di lingue straniere e anche nel caso di un apprendimento autonomo.

Le liriche scelte per la loro didattizzazione

hanno un testo letterario o poetico spesso più importante della melodia che diventa lo strumento migliore per comunicare emozioni e che viene sviluppato nei materiali didattici anche per i riferimenti socio-culturali presenti. Le unità didattiche, sperimentate da docenti di vari paesi al fine di verificarne l'idoneità e l'efficacia, sono disponibili sul portale web www.languagesbysongs.eu.

E' importante evidenziare il fatto che questo progetto aumenta il valore degli aspetti linguistici, culturali, relazionali e interculturali e si concentra sul carattere multilingue dell'Unione europea, in quanto:

- rinforza l'acquisizione di competenze in due lingue poco insegnate nell'Unione Europea come il portoghese ed il romeno e in una lingua (il russo) importante per gli scambi commerciali;
- migliora il dialogo interculturale in Europa aiutando migranti e non nell'apprendimento delle lingue attraverso le canzoni;
- sviluppa e promuove metodologie per motivare gli studenti ed accrescere la loro capacità di apprendimento delle lingue;
- sviluppa contenuti innovativi basati sulle ICT e tecniche e pratiche per un apprendimento durante tutto l'arco della vita;
- promuove l'accesso a risorse per l'apprendimento delle lingue e rinforza la creatività dei docenti e formatori in lingue straniere offrendo loro la possibilità di inviare unità didattiche con contenuti interculturali per il loro inserimento nel sito web;



- dimostra l'efficacia di canzoni, karaoke e video clip nel risolvere tipiche difficoltà di apprendimento di una lingua (es. la timidezza nell'espressione orale) e fornisce agli studenti sessioni vivaci di insegnamento adattabili ai bisogni individuali;
- trasferisce queste idee metodologiche nell'istruzione degli adulti, promuovendo l'acquisizione di competenze chiave (Comunicazione in lingue straniere) in altri contesti Europei essendo la lingua un linguaggio universale;
- crea una rete di docenti che diffonderanno il metodo, sviluppandolo ed adattandolo alle loro pratiche educative.

3. Il contenuto del portale web

I materiali didattici inseriti nel sito (sperimentati finora da oltre cento docenti di dodici paesi BG, BR, ES, FR, IT, LT, MD, RO, SK, SV, UK e USA) possono essere utilizzati dai docenti di italiano, francese, spagnolo, portoghese, romeno e russo come lingua straniera interessati all'uso di canzoni nelle loro classi, dagli allievi che desiderano fare una ulteriore pratica a casa e, infine, da coloro che autonomamente studiano una di dette lingue.

Le competenze linguistiche richieste come prerequisito sono a livello almeno A1 del Quadro Comune di Riferimento Europeo (QCER).

I livelli linguistici sui quali il progetto si concentra sono compresi tra A2 e B1/B2

Il sito web, in sette lingue (IT/FR/ES/PT/RO/RU più EN), contiene:

- Informazioni generali sul progetto (obiettivi, attività, risultati attesi).
- Linee guida sull'uso delle canzoni nell'insegnamento/apprendimento di una lingua, istruzioni sull'uso dei materiali didattici e su come produrli in proprio.
- Esempi di materiali didattici nella pagina "Karaoke & esercizi" – ovvero, per ciascuna delle 88 canzoni prescelte finora, il testo, un video, un karaoke, un foglio di lavoro ed, infine, un foglio risposte finalizzato ad una auto-valutazione da parte degli allievi. Il foglio di lavoro oltre gli esercizi di apprendimento della lingua, contiene informazioni relative alla storia, cultura e costumi del paese di cui si studia la lingua, temi musicali, glossari, contenuti grammaticali, ed esercizi orali con uso del karaoke.
- All'inizio di ogni foglio di lavoro sono indicati i contenuti ed il livello QCER al fine di permettere agli utenti la scelta più consona ai loro obiettivi.



- Informazioni sui partner, sugli autori dei materiali didattici ed i docenti che li hanno sperimentato come pure la relazione sui risultati della sperimentazione.
- Collegamenti a siti web contenenti risorse sull'apprendimento delle lingue o sull'insegnamento di una lingua con supporto musicale.

Il progetto è stato selezionato come una buona prassi dalla EAEA (European Association for the Education of Adults) una ONG europea che riunisce 127 organizzazioni di 43 paesi diversi impegnate nel campo dell'educazione degli adulti. Il sito web del progetto è stato visitato finora più di 20.000 volte da utenti di ben 76 paesi.

Questo progetto è in realtà la somma di tre progetti Europei Grundtvig Learning Partnership progettati e coordinati dalla Federazione Nazionale Insegnanti Centro di iniziativa per l'Europa (FENICE): "Languages and Integration through Singing", dedicato alle lingue italiana, romena e russa, "French and Spanish language competence through songs" (FRESCO) relativo a Francese e Spagnolo e "Find A

Delightful Opportunity to learn Portuguese through Internet and songs" (FADO) dedicato al Portoghese.

La Federazione Nazionale Insegnanti Centro di iniziativa per l'Europa – FENICE – Napoli, Italia – è una associazione professionale no-profit che sostiene tutte le iniziative che prevedono l'integrazione della scuola, in termini di risorse intellettuali, nei processi di crescita culturale della

società, con gli obiettivi di potenziare la dimensione europea dell'educazione e di sostenere la preminente funzione educativa e formativa della scuola pubblica.

I partner della FENICE sono otto istituzioni di Bulgaria, Portogallo, Romania, Slovacchia e Spagna:

- Euroinform Ltd – Sofia, Bulgaria
- L'Università di Porto Facoltà di Arte (FLUP) – Porto
- L'Università di Bucarest Dipartimento di francese della Facoltà di Lingue e Letterature Straniere – e Dipartimento di Linguistica romanza, Lingue e Letterature Ibero-romanze, sezione di Portoghese Bucarest, Romania
- EuroEd Foundation – Iasi, Romania
- E-KU Istituto di Lingua e comunicazione Interculturale – Nitra, Slovacchia
- La Scuola Ufficiale di Lingue (Escuela Oficial de Idiomas - EOI) – Malaga, Spagna
- Instituto de Educación Secundaria Ribeira do Louro - O Porriño – España

Giampiero De Cristofaro

Per maggiori informazioni visitare il sito del progetto: www.languagesbysongs.eu

Apprendere una lingua producendo video

<http://divisproject.eu>

A maggio 2011 YouTube ha annunciato di aver raggiunto i tre miliardi di visualizzazioni al giorno. Soltanto due anni fa la cifra era di un miliardo – il che dà un'idea della veloce crescita dei video on line. Indica anche che contenuti non professionali, cioè, i materiali principali presentati su YouTube, stanno avendo un ruolo sempre più importante nel mondo degli attuali mezzi di comunicazione, in passato controllato soltanto da professionisti.

La maggior parte delle attrezzature moderne dei media sono dotati di una videocamera incorporata di migliore qualità rispetto alle videocamere costruite apposta che erano disponibili cinque anni fa. Allo stesso tempo l'editing dei video è diventato molto più accessibile. In passato era un procedimento complicato che richiedeva molta tecnologia, mentre oggi è diventato qualcosa che può essere fatto con la tecnologia esistente dei computer ed un breve manuale introduttivo.

Le nuove tecnologie sono spesso in grado di motivare gli studenti se portate nelle classi. I giovani trovano più interessante creare i loro testi mediatici piuttosto che impegnarsi con i soliti libri. Piace loro l'idea di condividere la propria produzione con gruppi al di fuori della classe invece di essere bloccati nello stesso gruppo di compagni giorno dopo giorno. Allo stesso tempo possono apprendere di più sugli stessi media. Integrare le nuove tecnologie aiuta la loro competenza digitale e dei mezzi di comunicazione. Dovranno decidere sui messaggi, considerare l'effetto dei loro materiali sui possibili spettatori e faranno esperienza di come organizzare un lavoro di gruppo per renderlo produttivo e per mettersi in grado di portare a termine il progetto.

I giovani hanno familiarità con ciò che la produzione di un video richiede. Spesso ne sanno più dei loro insegnanti. Questo, però, non è un problema - gli insegnanti non devono essere dei produttori di video professionisti. Dovranno sapere come vogliono includere la produzione di video nel loro insegnamento, quale è la cornice pedagogica e quali risultati vorrebbero ottenere. La produzione può invece stare nelle mani dei discenti.

Iniziare – la pedagogia

Particolarmente importante per qualsiasi progetto video è la cornice pedagogica di dove e come un video abbia un ruolo nell'ambito dell'insegnamento

- **Tenere le cose semplici:** Se non si ha esperienza nella produzione di video è importantissimo cominciare con esercizi molto semplici. Non è saggio pianificare un lungometraggio – è molto probabile che l'operazione finisca per provocare problemi e senso di frustrazione. Brevi esercitazioni con una o due riprese e nessun editing sono sufficienti per cominciare.

- **Basarsi sul lavoro di squadra:** la produzione di un lavoro con i mezzi di comunicazione ha bisogno di lavoro di squadra: E' una buona idea che tre o quattro studenti lavorino insieme formando una squadra. Come procedere e la necessità di discutere e scambiarsi opinioni hanno un ruolo importante in ogni progetto con i media. In particolare quando

si arriva all'editing del video, è importante discutere la scelta dei messaggi e come i diversi messaggi siano percepiti.

- **Avere il permesso dei genitori** E' fin troppo facile mettere online una produzione video – c'è solo bisogno di una penna di memoria USB e di un accesso internet a casa.

Consigliamo ad ogni insegnante di chiedere ai genitori di consentire per iscritto che i loro figli appaiano in un video. Questo significa anche che i nomi dei ragazzi, della classe e talvolta finanche il nome della scuola non possono essere menzionati (ovviamente neanche numeri di telefono, indirizzi e-mail e siti web.....)

- **Osservare il copyright:** Il copyright è diventato un problema grosso nel mondo moderno della condivisione e della pubblicazione. E' importante che non si usi nessuna musica commerciale nell'ambito della produzione di un

video. Bisogna anche badare che non si prendano clip registrate dalla televisione o da video o immagini coperte da copyright.

Ogni progetto di video ha bisogno di essere delineato ed è importante curarne la pianificazione. L'abbozzo iniziale aiuta a definire i passi necessari e può essere collegato ad uno schema temporale. Dovrebbe anche includere la definizione di che cosa

si voglia far apprendere nel corso del progetto. La valutazione deve essere parte del procedimento che si segue nel fare il video e del risultato finale in modo da aiutare gli studenti a riflettere su quello che hanno fatto.

Lavoro con i video a livello facile

Si tratta di lavori introduttivi – si mantiene lo sforzo produttivo basso ma si offre abbastanza spazio per esplorare il linguaggio visivo. L'uso creativo della camera può essere esplorato attraverso varie messe in quadro, posizioni e movimenti della camera (un'utile introduzione ai video: <http://youtu.be/qVEnqoRJLU>)

Le esercitazioni potrebbero includere:

- **Brevi messaggi video** nella lingua straniera mandati ad altri alunni grazie a semplici piattaforme online come mailVU. Le immagini della videocamera possono aggiungere una dimensione originale al semplice testo di un messaggio (<http://mailvu.com/>).

- **Video Parole:** Parole scelte che sono registrate con l'oggetto o lo sfondo corrispondenti. Gli studenti possono preparare le loro registrazioni con uno sviluppo narrativo e discutere su come vogliono usare la macchina da presa (<http://divisproject.eu/video-words>).

- **Foto Storie :** Questo implica che non ci sono registrazioni video, ma la combinazione di immagini ferme in un pacchetto di editing di video come Moviemaker o iMovie. Si sceglie un tema prima di tutto e gli studenti, in piccoli gruppi, lavorano insieme sui loro messaggi (<http://divisproject.eu/photo-story>)

Il suono è importante per la lingua di un video. E' utile stare vicino ai microfoni incorporati e registrare le immagini in un ambiente silenzioso in modo da essere sicuri che le parole possano essere capite dopo.



Lavoro con i video a livello avanzato

L'editing avrà un ruolo cruciale nei progetti video a livello avanzato. L'editing di un video è un processo molto creativo. A questo punto diversi messaggi singoli possono creare un nuovo messaggio complessivo. Suoni, musica e testo possono aggiungere significato o ampliarlo. Un software di base per l'editing di un video è sufficiente per cominciare (un primo utile programma di istruzione è <http://youtu.be/Y9uVx2t8ihI>). Possibili idee di progetti:

- **Dramma:** Con dramma si intendono brevi scenette o performance che sono registrate con una videocamera. Il dramma viene diviso in varie sequenze che possono essere registrate separatamente e poi messe insieme nella fase di editing. Titoli e musica possono rendere il progetto più interessante. (<http://divisproject.eu/drama>).

- **Clip Musicali:** I progetti possono andare da semplici registrazioni di una sola immagine a più sequenze con aggiunta di immagini sovrimposte. I sottotitoli possono essere

- un'aggiunta utile per rafforzare l'apprendimento linguistico.

- **Notiziari:** I notiziari sono basati su di un copione scritto che sarà registrato in una "stanza delle notizie". Si può andare da una semplice tavola nella classe ad un ambiente costruito apposta altrove con aggiunta di altre luci. L'editing può aggiungere video clip separati, registrati in luoghi diversi o immagini fisse. I gruppi possono lavorare su articoli diversi che possono essere messi assieme in un solo notiziario. (<http://divisproject.eu/television-news>). I progetti avanzati possono anche includere la redazione di documentazioni di progetti linguistici o presentazioni scolastiche fatte in lingua straniera (e poi scambiate con scuole partner in Europa o nel mondo)

Condividere ed estendere con strumenti online

Strumenti online collegati da produzione e condivisione di video si sono sviluppati molto negli ultimi anni. Le opzioni di condivisione aprono un nuovo territorio nel connettersi con altri discenti nel mondo. I progetti non sono limitati alla classe e il feedback può dare origine a conversazioni inaspettate.

YouTube (<http://youtube.com>) continua a sviluppare incessantemente la sua interfaccia e ora include opzioni per inserire i sottotitoli (con traduzioni automatiche), ma ha anche un programma online in cui i video clip che sono già stati caricati possono essere riorganizzati in nuovi programmi. YouTube ha anche rimosso il limite temporale di 10 minuti e ha ottime capacità di alta definizione. Detto questo – ha

ancora la caratteristica che video e pubblicità simili sono mostrati accanto al video appena fatto, il che non va bene per le presentazioni nelle classi. Vimeo (<http://vimeo.com>) ha un'interfaccia più pulita da questo punto di vista ed è molto popolare tra i produttori di video indipendenti. Ha anche l'alta definizione, ma ha meno opzioni con annotazioni e sottotitoli. Tutte e due le piattaforme offrono facili opzioni di inserimento che permettono ai video di essere inclusi in piattaforme sociali.¹

L'avvento dei servizi **nuvola**² si presenta con sempre più siti online fatti per l'editing. Tutto il filmato di un video deve

essere caricato e può richiedere molto tempo ed essere complicato in caso di grossi progetti. Per progetti più piccoli l'editing online può essere uno strumento molto eccitante per quanto riguarda la collaborazione – gli studenti possono lavorare allo stesso film anche se da posti diversi. Esempi che abbiamo usato includono WeVideo (<http://www.wevideo.com/>) e stupeflix (<http://studio.stupeflix.com/>).

Altri utili servizi online includono siti gratis per i sottotitoli in cui i sottotitoli possono essere creati in maniera collaborativa (<http://www.universalsubtitles.org>) o motori di ricerca video che aiutano a trovare esempi di video interessanti (<http://www.blinkx.com>).



Unisciti a noi e vai oltre

Questa è stata una breve escursione su come i video possono essere usati in una classe di lingua straniera. Il sito web della DIVIS (<http://divisproject.eu>) offrirà più idee, organizzazioni di lezioni ed esempi di video. Se l'insegnamento attraverso i video ha suscitato il vostro interesse, allora può darsi che vogliate vedere la rete viducate su cui si collegano educatori da tutta l'Europa (<http://viducate.net>).

Il sito web Viducate ha diversi articoli, un libro di 170 pagine, un opuscolo e volantini sull'insegnamento attraverso i video in varie lingue; questo materiale che può essere scaricato liberamente. Sono inclusi esempi delle migliori attività con i video e seminari per la produzione di video.

Ci si può anche iscrivere alla nostra newsletter pubblicata due volte al mese.

Ed infine, offriamo corsi di aggiornamento sull'uso dei video nell'ambito dei corsi di aggiornamento Comenius (<http://course.mediaeducation.net>) e delle sessioni online non a pagamento che si tengono un paio di volte l'anno (le informazioni sono sul sito viducate).

Armin Hottmann, Kulturring in Berlin e.V.

¹ Una **piattaforma social media** è un tipo di software o di tecnologie che consente agli utenti di creare, integrare o facilitare comunità, interazione e contenuti generati dagli utenti. Blog e wiki sono due strumenti di social media, mentre, Wordpress e Wikispaces sono piattaforme di social media per le persone e alle imprese di utilizzare per impegnarsi in blogging e la creazione di wiki.

² Con il termine inglese cloud computing (in italiano **nuvola informatica**) si indica un insieme di tecnologie che permettono, tipicamente sotto forma di un servizio offerto da un provider al cliente, di memorizzare/archiviare e/o elaborare dati (tramite CPU o software) grazie all'utilizzo di risorse hardware/software distribuite e virtualizzate in Rete.

Apprendere una lingua usando delle immagini goffe

<http://bsiproject.com>

Nel campo dell'insegnamento delle lingue molti pedagoghi hanno espresso interesse per il "metodo comunicativo", mostrando come il discente possa imparare la lingua in modo da usarla per le relazioni interpersonali nella vita di ogni giorno. Questo metodo ha avuto un impatto massiccio sulla didattica della lingua straniera, cambiando non soltanto la metodologia, ma anche gli stessi sillabi.

Conoscere almeno una lingua straniera è indispensabile oggi, indipendentemente dalla propria età. Eppure è una prospettiva che inte ancora timore. L'insegnamento di una lingua straniera dovrebbe garantire la possibilità di comprendere e parlare questa lingua nel quotidiano, ma non sempre il discente è in grado di farlo anche perché nella didattica è ancora largamente usato il metodo grammaticale traduttivo.

Comunicare diventa possibile quando l'insegnante riesce a creare un'atmosfera stimolante, utile per sé e per gli allievi. Gli studenti si sentono incoraggiati a farsi trasportare dalla improvvisazione e dalla loro creatività, mentre il resto della classe li guarda con grande attenzione, come quando si guarda l'artista preferito o un attore comico in un film.

L'esperienza fatta dagli insegnanti di lingua ha dimostrato che l'apprendimento della lingua è migliorato quando l'attenzione è passata dalla lingua al contenuto. Insegnare contenuti non prettamente linguistici nella lingua oggetto di studio contestualizza l'uso della lingua straniera, nel senso che si stabilisce una connessione tra la lingua e le situazioni della vita reale. Così la lingua può essere usata in maniera più reale e significativa e fornisce anche varietà di stimoli per una vasta gamma di discenti. Inoltre, dedicare tempo ad un contenuto usando la lingua straniera fa sì che gli allievi realizzino un apprendimento non soltanto linguistico.

Un interessante approccio all'insegnamento delle lingue si basa su un insieme di vari strumenti didattici, elementi principali del metodo **BSI (Broad Sweeps of Imagination)**: entusiasmo, pronuncia, corretto uso dei testi, immagini "clumsy", drammatizzazione, attività fuori della classe, "reflection files" e valutazione. Questo sistema integrato mira ad insegnare le lingue straniere ai principianti di tutte le età.

Il **BSI** si è rivelato capace di creare i presupposti per sviluppare le abilità comunicative dei discenti in un ambiente di apprendimento particolarmente vivo e creativo. Sviluppa inoltre la consapevolezza multiculturale, le competenze interculturali ed il rispetto verso i valori delle altre culture, integrate nel processo di apprendimento della lingua straniera. Il lavoro in classe è diversificato grazie ad un'ampia gamma di materiali autentici, oggetti, immagini, musica, drammatizzazione di costumi ed abitudini, tipici delle nazioni le cui lingue si stanno imparando.

Il **BSI** fa anche largo uso degli strumenti della moderna tecnologia per la visualizzazione dei materiali educativi e per la comunicazione nella lingua straniera studiata. L'uso del computer e di internet è una parte importante del processo di apprendimento e di insegnamento – non soltanto per trovare materiali da presentare in classe, ma anche come ambiente comunicativo in cui studenti ed insegnanti interagiscono usando programmi applicativi come, ad esempio Instant

Messenger, chats, SMS, video conferenze e altre forme preferite dai giovani.

Un segmento del progetto è legato all'apprendimento basato sulla **simulazione**. Agli studenti vengono date nuove identità il che fa ridurre le inibizioni che loro hanno nei confronti dell'apprendimento delle lingue. Gli allievi si rivolgono l'un l'altro usando una nuova identità: scelgono un nuovo nome, lavoro, paese di origine, una diversa storia personale, ed interpretano personaggi con gusti e caratteristiche differenti dalle proprie. Gli studenti fanno ricerche sul loro personaggio e apprendono aspetti del nuovo paese di origine. Parte del successo che abbiamo riscontrato in allievi che assumono una diversa identità ha a che fare con il fatto che indossano queste nuove identità come una maschera attraverso la quale essi possono agevolmente comunicare nella lingua di apprendimento. Questa tecnica aiuta ad accettare culture diverse dalla propria.

Per stimolare negli allievi il desiderio di apprendere una lingua straniera, è fondamentale creare **un'atmosfera piacevole**, rilassata. Naturalmente, ciò può essere realmente garantito dal comportamento del docente durante la lezione.



Si introducono dei giochi brevi e veloci sia all'inizio della lezione (quando gli studenti appaiono preoccupati ad esempio a causa di un test di matematica) o alla fine quando mancano solo pochi minuti e la lezione pianificata è stata portata a termine. Un esempio di gioco comincia con una singola parola scritta alla lavagna (diciamo 'yesterday'). Poi si chiede ad un allievo di dire una parola che inizia con Y (yellow). Scritta la parola alla lavagna, si chiede ad un altro studente di aggiungere una parola che comincia con W (war), e così via. E' bene mantenere il ritmo quanto più possibile veloce. Il gioco termina quando la campana suona o quando la divertente parola-serpente (yesterdayyellowwar...) copre la maggior parte dello spazio sulla lavagna.

I simboli fonetici possono migliorare la comunicazione attraverso l'insegnamento di una corretta pronuncia Se insegnanti e studenti conoscono i simboli fonemici, è più facile spiegare quali errori possono verificarsi e perché. Come si può realizzare ciò in classe? Comunque, lo studio con i simboli può sovraccaricare gli studenti se ad essi viene chiesto

di scrivere usando la scrittura fonemica. Invece di forzare gli allievi a scrivere effettivamente, raccomandiamo di insegnare l'alfabeto fonemico con immagini associative per consentire il riconoscimento di questi simboli in modo graduale e significativo. Ad esempio, se volessimo insegnare i suoni *th*, *r*, *p* o *η*, potremmo mostrare le immagini associate alle parole 'mother', 'right', 'parrot' e 'singer' insieme ai simboli fonetici *ð*, *r*, *p* e *η* ed una trascrizione completa delle parole /mΛðər/, /rait/, /pærət/ and /sɪŋə/.

Il progetto BSI vuole far conoscere l'efficacia di un metodo chiamato "vi-simulation". Tratto distintivo del metodo è l'insegnamento della lingua attraverso "clumsy pictures" che l'insegnante disegna sulla lavagna. Le clumsy pictures (CPs) sono icone mnemoniche disegnate velocemente che rappresentano il vocabolario e le frasi essenziali apprese in una lezione. Nel presentare le storie in vari modi – con le CPs per ogni singola parola, solo con alcune CPs o senza usarle affatto – si rende il passo più facile da capire e da memorizzare mentre si incoraggia la realizzazione pratica e la rappresentazione supportando le CPs con il gesto. In questa maniera gli studenti hanno la possibilità di codificare il messaggio con l'aiuto di elementi visivi.



La **drammatizzazione** può assumere molte forme, compresa l'imitazione, l'esagerazione, i movimenti e i gesti.

L'enfasi sulla comunicazione reale nell'apprendimento della lingua significa anche che nell'insegnamento si deve considerare il contesto, l'intonazione e il linguaggio del corpo così come le effettive parole nella comunicazione orale. Attraverso la drammatizzazione, i bambini migliorano la loro conoscenza del mondo, apprendono modalità di comportamento nella società e sviluppano le loro abilità comunicative. Quando assumono il ruolo di un altro personaggio, essi prendono in considerazione i pensieri, i sentimenti e i punti di vista di persone diverse da loro. Allo stesso tempo, la recitazione è una componente naturale nel gioco dei bambini. C'è un crescente consenso tra gli educatori sul fatto che i bambini apprendono meglio attraverso due esperienze: il gioco teatrale e l'interazione con il proprio ambiente (Brown e Pleydell 1999).

Infine, la drammatizzazione è utile anche per gli adolescenti e per gli adulti. I docenti potrebbero tentare di 'portare indietro l'orologio' degli allievi meno giovani mettendoli nella posizione di un discente bambino poiché i discenti in età

avanzata mostrano diversi ostacoli nell'apprendimento di una nuova lingua. Questo processo di 'infantilizzazione' comporta che gli allievi siano coinvolti nel processo di apprendimento assumendo una personalità diversa e attivando la parte "para-cosciente" della mente. Come osservato da Larsen-Freeman (1986), è auspicabile attivare lo stato di 'infantilizzazione' poiché rende i discenti più disponibili all'apprendimento.

A questo riguardo le attività di drammatizzazione sono ideali poiché sviluppano ogni forma di abilità nei discenti, sociali e linguistiche. Nel metodo BSI gli studenti sono impegnati in varie attività predisposte per sostenerli nell'apprendimento di nuovo materiale e nell'uso spontaneo attraverso movimenti ginnici, saltando, gridando o considerando i diversi stati d'animo che si riscontrano in una storia. Queste attività sono diversificate ed evitano che l'attenzione del discente non sia focalizzata sul messaggio linguistico bensì sull'intenzione comunicativa.

L'ultima, ma anche la più importante delle attività al di fuori della classe, è lo scrivere diari cosiddetti "diari incredibili" (incredible journals). In tal modo i discenti possono riflettere sulle lezioni, meditare su successi e difficoltà e giungere ad una riflessione più piena dell'apprendimento e della lingua. Il **Reflection File** mette insieme tutto ciò che è stato prodotto durante il processo di apprendimento inclusi i disegni delle CPs, i passi scritti a casa, gli "incredible journals" e così via.

Il metodo BSI è stato elaborato da Pelin Gerceker, insegnante di inglese, e dai suoi colleghi turchi ed è stato conosciuto e disseminato in Europa grazie al progetto della durata di due anni "Broad Sweeps of Imagination a new method to teach a foreign language". Implementato con il supporto finanziario della Commissione Europea nel programma LLP azione Comenius (ref. No: 134405-2007-TR-COMENIUS-CMP). Più di quaranta insegnanti hanno frequentato i corsi di formazione sul BSI in Turchia, Bulgaria, Italia e Romania nel 2008 e, dopo essere stati aggiornati, hanno sperimentato il metodo adattandolo al proprio contesto educativo.

I risultati del progetto BSI

- Il **Libro delle Linee Guida BSI** – disponibile in stampa e su un CD-ROM in 5 lingue. Contiene i principi del metodo BSI e i materiali didattici. Le risorse incluse nel manuale scaturiscono dalle fasi di implementazione e di adattamento del metodo BSI ai diversi contesti educativi nei paesi partner.
- Una **e-platform** organizzata in modo da servire come centro risorse per gli insegnanti di lingue straniere e da favorire lo scambio di informazioni ed opinioni tra aggiornatori ed insegnanti. La piattaforma ha favorito il formarsi di una rete internazionale di implementatori BSI e continua ed essere in funzione sul sito del progetto.
- Un **Corso di aggiornamento per insegnanti** di lingua straniera in servizio inteso come uno strumento che dia collegamenti ad una serie di materiali utili e di tecniche che permettano agli studenti di lingua straniera di comunicare i loro bisogni e far ascoltare la loro voce. Molte sue sessioni sono state immesse nel catalogo Comenius/Grundtvig contenente i corsi di aggiornamento in servizio offerti ai docenti europei.

Marina Villone

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" Misure di Accompagnamento - 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);