LAVORARE CON I PRINCIPIANTI ASSOLUTI

TERZO INCONTRO: I FERRI DEL MESTIERE

Materiali: manuale, testi, materiale autentico

Didattizzazione

Didattica ludica

Il format della lezione

Risorse tecnologiche e didattica: video, LIM, blog, googleclassroom…

Materiali e didattizzazione

I contenuti, la scelta, la didattizzazione

La scelta a monte dei contenuti: ESSENZIALITA'

- **È una categoria di qualità e non di quantità del curricolo**
- **Non va confusa con la sufficienza**
- **È di pertinenza del "sapere insegnato", non del "sapere appreso"**
- **Non significa solo importante (importanza è soggettiva)**
- **È capace di produrre ulteriori conoscenze (generatività)**
- **Aiuta l'alunno a non eliminare il necessario con il superfluo per l'indistinzione che li accomuna in un eccesso di nozioni**
- **Nella progettualità, insegna a selezionare, per educare al riconoscimento del valore-**

QUALI MATERIALI?

- Non esiste il “manuale perfetto”: adattare, non adottare!
- Tanti materiali
- Il “come” è più importante del “cosa”
- Tutti i materiali vanno “mediati” dal docente esperto
- I materiali vanno contestualizzati
- I materiali vanno “dosati”

Criteri di analisi dei manuali

- Destinatari
- Livello linguistico
- Metodologia adottata (anche per grammatica)
- La scelta del percorso
- Le abilità esercitate
- Le attività e le tecniche
- Il materiale aggiuntivo
- Gli elementi extralinguistici
- La grafica//

QUALE MATERIALE?

- materiale DIDATTICO è quello creato ad hoc dall'autore per gli studenti
- materiale AUTENTICO (cartaceo, audio, video, multimediale) / REALIA è, invece, quello creato per individui madrelingua e per una finalità diversa da quella didattica.
- materiale AUTENTICO DIDATTIZZATO è reso didattico dal docente dopo attenta riflessione e preparazione//

LA METODOLOGIA

……

APPRENDIMENTO OPERATIVO

REITERAZIONE

LINGUAGGI DIVERSI

DIDATTIZZAZIONE

FACILITAZIONE

MOTIVAZIONE

……..

Didattizzare *significa*

Workshop: Abbinare termine a definizione

FACILITARE	Operare sulla struttura morfosintattica del testo
SEMPLIFICARE	Attività che si rivolgono a intelligenze diverse
STRATIFICARE	Attività di livello diverso per uno stesso input o compito
DIFFERENZIARE	Strategie per la comprensione senza intervenire sulla composizione del testo

Fase - ponte

SEMPLIFICAZIONE + FACILITAZIONE LINGUISTICA

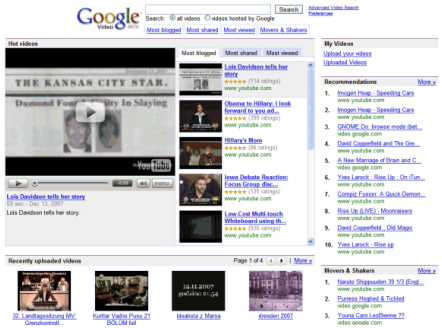
(obiettivo: comprensione contenuti) (obiettivo: sviluppare lingua)

Semplificazione:
- riscrittura di testi
- testi a scrittura controllata

Facilitazione:
- testi "originali" con aggiunta di elementi facilitanti

Tipologie di testi in base al supporto

- materiale cartaceo
- materiale video
- materiale audio
- materiale multimediale



TECNICHE DI SEMPLIFICAZIONE

- **Lessico** : evitare nominalizzazioni, forme figurate, termini colti o polisemici, sinonimi o sostitutivi pronominali
- **Morfosintassi**: frasi brevi, paratassi, evitare forme implicite o impersonali, si passivante, presente storico, incidentali
- **Testualità**: ridondanza, ordine logico-cronologico, paragrafatura adeguata,

Workshop a

Semplifichiamo lessico e morfosintassi

FACILITAZIONE

1. Rielaborazione della organizzazione dei contenuti
2. Esplicitazione: uso di tecniche quali glosse, evidenziazione, sottolineatura, scansione in sottoparagrafi titolati, aggiunta di materiali iconici a supporto dell'informazione verbale, >> strumenti extralinguistici e paralinguistici
3. Contestualizzazione dei concetti, o degli elementi di complessità linguistica per favorirne la comprensione in situazione con minor grado di astrazione;

Facilitazione di un testo curricolare

La didattica ludica

Didattica ludica = solo giochi?
Concetto di ludicità

PERCHÉ IL GIOCO?

•valorizza la funzione comunicativa della lingua

•osserva la teoria delle intelligenze multiple di Howard Gardner in quanto i giochi valorizzano la diversità intellettiva degli allievi (cinestesica, interpersonale…)

•adotta una modalità didattica induttiva, secondo il principio della direzionalità

•Si svolge in un'atmosfera rilassante e priva di tensioni negative (filtro)

•È divertente, o sfidante, quindi motivante

•sviluppa anche delle capacità sociali: interazione con gli altri, mediazione, competitività//

La metodologia ludica è una pratica didattica che prevede l'uso di tecniche basate sulla ludicità e sul gioco.

Play si riferisce all'atteggiamento proprio del bambino che giocando si muove alla scoperta del mondo grazie alle sue abilità senso-motorie, cognitive, linguistiche, sociali e affettive

Game, invece, è inteso come attività ludica retta da regole socialmente imposte e accettate dal giocatore"

Costruire giochi

Giochi, giochi, giochi……

Giochi di esercizio

Per fissare lessico o strutture della lingua

Esempi……

Giochi simbolici

Creativi e di reimpiego. Uso della transcodifica

Esempi……

Giochi di regole

Regole sociali sull'uso della lingua

Esempi……

Workshop 6 Costruiamo un gioco

- Livello elementare A1
- Struttura: concordanza nome/ aggettivo
- Tipologia: gioco regole
- Giocatori: a coppie

esempio

- Livello: elementare A2
- Funzione comunicativa: conversare
- Tipologia: gioco simbolico
- Giocatori: 2 gruppetti

esempio

Il format di una lezione

Impostare una lezione: fasi

Emisfero DX

MOTIVAZIONE

- Bisogno, utilità
- Sfida, piacere
- gioco

APPROCCIO GLOBALE

- Paratesto
- Contesto
- testo

Emisfero SX

ANALISI, SINTESI, RIFLESSIONE

- Dimensione funzionale
- Aspetti grammaticali

CONTROLLO RINFORZO, RECUPERO

MOTIVAZIONE

Elicitazione, parole-chiave, spidergram, transcodifica, anticipazione, titolo…

APPROCCIO GLOBALE

- I ascolto/lettura: scelta multipla, v/f, cloze, paratesto…
  II ascolto/lettura: sequenze, titolazione, cruciverba, personaggi, luoghi…

ANALISI:
LESSICO, GRAMMATICA, FUNZIONI

Insiemistica,
classificazione tramite colori,
matching,
mappe semantiche,

SINTESI:
PRATICARE LE STRUTTURE

Sostituzione, trasformazione, ripetizione, reinpiego

CONTROLLO, RINFORZO, VERIFICA

Stesse tecniche già adottate con aggiunta di scaling e scoring

LE RISORSE TECNOLOGIE

Video, LIM, blog, WIKI, googleclassroom…

Un *Wiki* è un sito web

le cui pagine possono essere consultate, modificate e integrate dagli utenti oltre che dall'amministratore del sito.

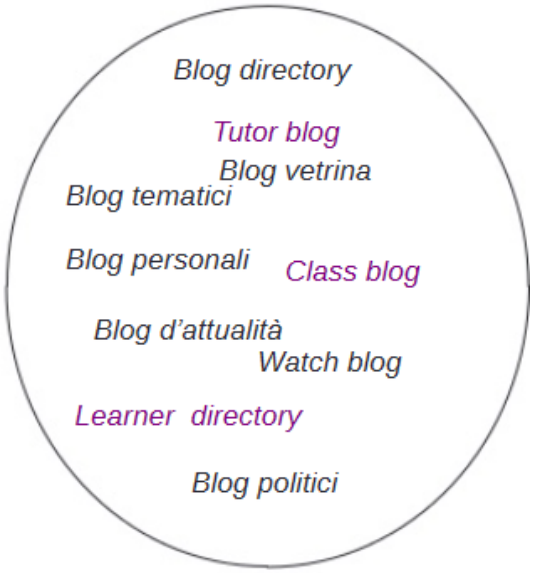
Proposte di utilizzo del Wiki

- A lezione con attività di gruppo e successivo lavoro individuale sulle pagine personali
- A distanza con appuntamento docente-studenti per attività di tutoraggio per l'esecuzione di alcuni compiti
- A distanza, per gli studenti, come attività di ripresa degli argomenti trattati in classe ed esercizi di ascolto e comprensione.
- A distanza, il docente carica materiale *ad hoc* per ogni studente nelle pagine personali → motiva molto lo studente consapevole del proprio apprendimento.
- A distanza, gli studenti possono caricare materiale (canzoni, foto, video,testi) per condividerlo con i compagni.

Altre proposte di utilizzo sperimentate

- Corsi ed esercitazioni on line
- Googleclassroom
- il blog
- Youtube
- Corti didattici
- Edmondo
- LIM
- Ovosodo
- Siti specifici italiano L2

Sarebbe preferibile utilizzare il www in modo collaborativo e che sfrutti le potenzialità del web 2.0...



Banzato, 2006; Bedini et. al., 2007

- FACILITAZIONE strategie per la comprensione senza intervenire sul testo
- SEMPLIFICAZIONE operazione sulla struttura morfosintattica del testo, riscrivere il testo in un linguaggio più vicino alla lingua della comunicazione
- STRATIFICAZIONE attività o finalità di livello diverso per uno stesso input o task
- DIFFERENZIAZIONE attività rivolte ad intelligenze e modalità sensoriali differenti

Esempio di materiale autentico: la pubblicità

Aspetti positivi

- Lingua neutra: dizione perfetta
- Qualità fonica e chiarezza sonora
- Testo semplice
- Ripetitività
- Brevità
- Forte connotazione culturale

Aspetti negativi:

- Uso metafore, lingua simbolica, modi di dire, polisemia
- Velocità

Workshop

Come possiamo utilizzare lo spot?

L'arte ti somiglia

Spot culturali

Esercitazione di fonologia