

CLIM - CLASSE INTERATTIVA MULTIMEDIALE
Proposte per la didattica disciplinare: LINGUE STRANIERE

Collana diretta da Massimo Faggioli
Coordinamento di Francesca Storai

**Raffaella Carro, Giuseppa Compagno
e Francesca Panzica**

Inglese con la LIM nella scuola primaria

In collaborazione con
Anna Di Palma e Maria Cristina Cioni

The logo for Erickson, consisting of a solid grey square with the word "Erickson" written in white serif font inside it.

Erickson

Indice

Presentazione della collana	9
Massimo Faggioli	
Introduzione all'utilizzo della LIM nel curriculum di inglese come L2	13
Raffaella Carro	
Inglese con le nuove tecnologie: cosa cambia	19
Giuseppa Compagno	
Metodi, strumenti e risorse didattiche per l'apprendimento dell'inglese con la LIM	49
Francesca Panzica	
La LIM in classe: percorsi di insegnamento/ apprendimento	
Sviluppare le abilità di parlato attraverso la creazione di una <i>digital detective story</i>	77
Francesca Panzica	
The family comic	107
Anna Di Palma	
Improve English with... food!	139
Maria Cristina Cioni	

Introduzione all'utilizzo della LIM nel curricolo di inglese come L2

Raffaella Carro

Nel corso degli anni, il concetto di «sapere una lingua» è cambiato. Fino agli anni Settanta sapere una lingua significava prevalentemente conoscere grammatica e lessico; l'acquisizione delle lingue straniere moderne era equiparata a quella delle lingue classiche e la conoscenza della lingua serviva soprattutto a leggere testi stranieri. Nell'ultimo quarto del Ventesimo secolo la mobilità in materia di istruzione, formazione e lavoro diventa una dimensione centrale delle politiche dell'Unione Europea, non solo per promuovere l'integrazione interculturale e la cittadinanza europea, ma anche per sviluppare il mercato interno e un'economia competitiva. In questo contesto «sapere una lingua» diventa principalmente avere la capacità di «comunicare in una lingua e in una cultura» (Balboni, 2008).

L'abilità a comunicare in più lingue e a interagire con culture diverse diventa uno dei principali obiettivi della politica educativa dell'Unione Europea. Questo nuovo concetto di «sapere una lingua» trova conferma nelle iniziative del Consiglio d'Europa, che nel 2001 pubblica il *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR).¹

Il CEFR, al di là del merito di identificare i livelli di competenza linguistica da raggiungere in una lingua straniera nei termini generali (sapere, saper fare, saper essere, saper apprendere) e comunicativi (competenze linguistiche,

¹ www.coe.int/t/dg4/linguistic/CADRE_EN.asp. In italiano *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue* (QCER).

sociolinguistiche, pragmatiche), propone precisi descrittori di competenze/capacità comunicative, richiamando l'attenzione prevalentemente sulla spendibilità pratica del sapere linguistico.

L'importanza attribuita alla competenza comunicativa nella lingua straniera è evidenziata anche nella Raccomandazione Europea del 2006 (2006/962/CE), che la inserisce tra le otto competenze chiave al pari della competenza di comunicazione nella madrelingua,² ma soprattutto nelle *Indicazioni per il curriculum* che dal 2007 guidano la riforma culturale e didattica della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione.

La scuola del primo ciclo, si legge nelle Indicazioni, deve facilitare «le condizioni di fruizione e produzione della comunicazione tra coetanei e dei messaggi provenienti dalla società nelle loro molteplici forme» (Domenici e Frabboni, 2007, p. 178).

L'apprendimento delle lingue straniere, in particolare, si innesta

sulla spontanea propensione dell'alunno verso la comunicazione verbale, sul suo desiderio di socializzare e interagire con l'ambiente circostante. Per l'apprendimento di altre lingue sarà piuttosto necessario far leva sulla motivazione estrinseca a «fare con la lingua», a giocare con i compagni e a simulare giochi di ruolo. Canzoni, filastrocche, la risposta corporea a indicazioni verbali e il gioco consentiranno all'alunno, sin dai primi stadi dell'apprendimento, di esplorare suoni e significati e di appropriarsene per poi riutilizzarli in modo creativo. La scoperta di storie e tradizioni di altri Paesi, l'analisi di materiali autentici (immagini, oggetti, testi, ecc.), l'interazione in forma di corrispondenza epistolare o virtuale con coetanei stranieri, la partecipazione a progetti con scuole di altri Paesi possono contribuire ad aumentare la motivazione ad apprendere le lingue. (Domenici e Frabboni, 2007, p. 195)

Si tratta di un approccio orientato all'azione che fa dell'interazione, della comunicazione e della collaborazione il suo motore trainante e che si avvale non solo di materiali didattici di base (libro di testo), ma soprattutto di materiali autentici quali canzoni, filastrocche, giochi, immagini, oggetti, testi, ecc.

In questo contesto le tecnologie informatiche giocano un ruolo importante perché forniscono nuovi linguaggi multimediali per l'espressione, la costruzione e la rappresentazione delle conoscenze e consentono all'alunno di essere attivamente impegnato nella costruzione del proprio sapere.

² <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:it:PDF>.

La LIM rappresenta la tecnologia di nuova generazione che più si adatta all'insegnamento delle lingue nella scuola primaria, dove l'azione didattica pone la comunicazione al centro della prassi di insegnamento/apprendimento della lingua, usa diversi codici linguistici e sfrutta la naturale propensione al gioco, alla drammatizzazione e alle attività sociali dei bambini a cui è rivolta.

Quando si parla di azione-interazione con la LIM spesso ci si limita alla possibilità di agire fisicamente sulla superficie interattiva. Sebbene la possibilità di manipolare gli oggetti sulla lavagna rappresenti una modalità efficace di apprendimento legata ai sensi, in particolare per i bambini, nell'apprendimento della lingua risultano interessanti anche i concetti di interazione cognitiva e sociale che consentono di lavorare su abilità integrate quali *saper fare con la lingua, saper interagire, saper comunicare, saper relazionarsi*. La lavagna si presenta come un oggetto sociale che richiede, per esprimere le sue potenzialità, più interlocutori e consente di attivare scambi cognitivamente significativi all'interno della classe, grazie all'interazione di concetti e idee, all'esplorazione e costruzione delle conoscenze (interazione cognitiva) e all'impiego di strategie partecipative e collaborative (interazione sociale). Nel contributo di Compagno («Inglese con le nuove tecnologie: cosa cambia») verranno analizzate tre tipologie metodologiche che consentono di attivare questi momenti interattivi e comunicativi in LS nei bambini:

- la *glottodidattica ludica*
- la *glottodidattica per progetti*
- la *glottodidattica integrata*.

Questi approcci metodologici consentono di progettare esperienze complesse e coinvolgenti non solo perché attivano l'alunno globalmente, ma soprattutto perché permettono al soggetto di partecipare, di essere protagonista, di apprendere attraverso la pratica, in modo costante e naturale, accrescendo le proprie conoscenze e competenze. Nel contributo di Panzica («Metodi, strumenti e risorse didattiche per l'apprendimento dell'inglese con la LIM») vedremo in che modo la LIM contribuisca a un apprendimento significativo, ovvero attivo, costruttivo, collaborativo, intenzionale, complesso, conversazionale e riflessivo.

La tecnologia è essenziale anche per ampliare spazi, tempi e modalità di contatto e interazione sociale tra individui, comunità scolastiche e territoriali, consentendo un'apertura sul mondo esterno essenziale per l'apprendimento delle lingue.

Come fa notare Balboni (2008) una lingua straniera si impara per materiali; giornali, riviste, canzoni, film, video, comic, giochi, ecc., che si rivelano strumenti efficaci per rinforzare l'apprendimento scolastico. La glottodidattica si avvale da sempre di risorse alternative al libro di testo al fine di mettere in contatto gli studenti con documenti autentici in lingua appartenenti alla cultura straniera. La convergenza digitale consentita dalla LIM — la possibilità di riprodurre e utilizzare in formato digitale qualunque tipo di risorsa gestibile con un software, come file testo, audio, video e immagini — permette l'accesso immediato alla realtà esterna alla classe (Tosi, 2010) fatta di informazioni e documenti in lingua originale e di una efficace esposizione alla lingua.

Le esperienze didattiche di questo volume sfruttano appieno questo aspetto, proponendo attività che si avvalgono di materiali audiovisivi in cui la parola e l'immagine sono legati e contribuiscono alla comprensione del significato. Immagini e video diventano lo strumento per cogliere sia l'interazione tra lingua e codici non verbali come gesti, atteggiamenti, status symbol, relazioni di parentela, vestiario, ecc., sia la dimensione culturale quale la diversità nell'aspetto fisico, nella forma delle case, nelle regole di interazione, ecc.

L'uso di risorse alternative al libro di testo e che sfruttano appieno la convergenza digitale della LIM pongono in primo piano la necessità di preparazione e organizzazione che l'uso in classe di questo strumento necessita al fine di assicurare un'azione didattica veramente efficace e innovativa. Le risorse vanno infatti cercate, adattate al livello di competenza linguistica dei propri alunni e organizzate in una sorta di sceneggiatura che può materializzarsi in un file creato con il software autore e in una sequenza di contenuti digitali che il docente porterà in classe e su cui baserà la sua lezione (Tosi, 2010). Il contenuto presentato sulla LIM si configura come un insieme di documenti e oggetti prestrutturati che servono per facilitare un processo di costruzione della conoscenza che sarà realizzato con gli alunni.

Gli esempi offerti in questo volume mostrano come il ruolo dell'insegnante diventi più articolato e complesso. L'asse si sposta sul coinvolgimento e sulla centralità dell'apprendente. Il docente diventa progettista e organizzatore di un insegnamento multimodale, condiviso e trasmissibile per via delle numerose risorse audio, video e immagini. L'insegnante, inoltre, deve tenere conto non solo dei contenuti, ma soprattutto delle interazioni da attivare al fine di creare un evento comunicativo di apprendimento ricco e motivante dove gli alunni co-costruiscono il sapere insieme ai propri pari. L'intervento

del docente diventa più simile a quello di un facilitatore che deve presentare in forma chiara gli argomenti, suscitare interesse e motivazione, tenere desta l'attenzione e focalizzarla su ciò che è importante, richiamare le preconoscenze degli alunni, stimolare risposte e osservazioni e controllare l'effettiva comprensione (Fiorin, 2004).

Bibliografia

- Balboni P.E. (2008), *Imparare le lingue straniere*, Venezia, Marsilio Editore.
- Biondi G. (2008), *A scuola con la Lavagna Interattiva Multimediale*, Firenze, Giunti.
- Domenici G. e Frabboni F. (a cura di) (2007), *Indicazioni per il curriculum*, Trento, Erickson.
- Faggioli M. (2010), *Tecnologie per la didattica*, Milano, Apogeo.
- Fiorin I. (2004), *La relazione didattica*, La Scuola, Brescia.
- Giunta La Spada A. e Brotto F. (2011), *2020: I sentieri dell'Europa dell'istruzione*, Roma, Armando.
- Lewis G. (2010), *Come insegnare inglese con le tecnologie*, Oxford, Oxford University Press.
- Tosi L. (2010), *Lavagna Interattiva Multimediale*. In M. Faggioli, *Tecnologie per la didattica*, Milano, Apogeo.

Metodi, strumenti e risorse didattiche per l'apprendimento dell'inglese con la LIM

Francesca Panzica

Tecnologia o metodologia?

Una simpatica clip video portoghese, reperibile su YouTube,¹ offre un'occasione di riflessione sul significato dell'introduzione della tecnologia nella scuola. Il video mostra una classe impegnata a seguire l'insegnante alla lavagna di ardesia in una monotona e cantilenante ripetizione corale della tabellina del due. All'improvviso la porta si apre e il dirigente annuncia con enfasi che l'arrivo imminente della tecnologia renderà più moderna la classe e permetterà l'utilizzo di metodi di insegnamento più innovativi. Una settimana dopo la classe cambia completamente aspetto ed è perfettamente equipaggiata dal punto di vista tecnologico, ma i ragazzi continuano a ripetere cantilenando la tabellina del due, seguendo l'insegnante non più sulla lavagna d'ardesia, ma su uno schermo interattivo. In sostanza, è cambiato il setting, ma la metodologia è rimasta la stessa.

In modo spiritoso, il video evidenzia come la tecnologia, da sola, non produca cambiamenti evidenti se non è accompagnata da una profonda ri-

¹ www.youtube.com/watch?v=swKs_U9ujCc.

flessione sulla metodologia di insegnamento e sulle dinamiche che rendono efficace l'apprendimento. Paradossalmente, l'utilizzo della LIM nella didattica d'aula porta un primo valore aggiunto proprio all'insegnante, prima ancora che all'allievo, perché potenzia il suo essere *professionista riflessivo* (Schon, 1983), in quanto invita ad analizzare le proprie pratiche didattiche e a elaborare strategie personali per rispondere a situazioni sempre mutanti, in una continua sfida alla complessità e all'incertezza, alla ricerca del cambiamento per «progettare un futuro desiderabile e inventare modi per determinarlo» (Ackoff, 1979).

È su questo piano, quindi, che l'introduzione della LIM nella pratica quotidiana può diventare realmente un «cavallo di Troia», secondo l'espressione coniata da Giovanni Biondi (2008) qualche anno fa, nel cambiare soprattutto noi insegnanti e spingerci a porci in discussione, dedicando più attenzione ai processi di apprendimento e alle strategie da attuare per promuovere competenza, rinnovando la didattica e mettendo l'apprendente e i suoi bisogni realmente al centro del processo educativo.

Quale metodologia può risultare maggiormente funzionale con la LIM?

Uno dei rischi più grossi è che lo strumento resti solo un mezzo per insegnare più che per apprendere, rinforzando così pratiche frontali centrate sull'insegnante elargitore di conoscenza a un pubblico di allievi passivo e solo momentaneamente affascinato dalla multimedialità.

La lezione dialogata, impostata attraverso input creati sul grande schermo e mediata dalla tecnologia, può costituire un buon supporto all'apprendimento, ma risulta efficace solo per gli alunni coinvolti in prima persona nel dialogo educativo, mentre il resto della classe assiste passivamente allo scambio e non fa proprio il sapere costruito da altri.

La lezione collaborativa o, più precisamente, *cooperativa* è quella che meglio permette di costruire conoscenza condivisa attraverso la partecipazione attiva e l'interazione di tutti gli alunni: all'interno di queste pratiche la LIM contribuisce a creare un ambiente di apprendimento ricco e motivante dove gli alunni co-costruiscono il sapere insieme ai propri pari sotto la sapiente regia del docente.

All'interno di questo scenario, la LIM cessa di essere lavagna e diventa essa stessa *zona di sviluppo prossimale* di vygotskijana memoria: la classe si trasforma in una piccola «bottega artigiana» dove l'insegnante crea lo *scaffolding* necessario perché i bambini possano costruire da soli la propria competenza.

Una didattica costruttiva

Se l'insegnamento della lingua inglese deve mirare soprattutto a una competenza comunicativa, diventano fondamentali i bisogni degli allievi e l'uso che questi ultimi devono fare della lingua; l'approccio comunicativo necessita quindi di particolare attenzione rispetto al tipo e agli scopi di interazione sociolinguistica che gli alunni si troveranno a esercitare in base alle loro necessità comunicative. È oltremodo necessario, quindi, costruire ambienti di apprendimento significativi, contestualizzati, ricchi, motivanti e coinvolgenti, dove i bambini possano partecipare attivamente, costruendo esperienze fondanti che contribuiscano a creare competenze trasferibili anche in altri ambiti della conoscenza.

La glottodidattica si è sempre avvalsa di sussidi tecnologici visivi o auditivi capaci di costruire significati senza l'uso della lingua materna (strumenti visivi come le flashcard e le immagini del libro di testo, video didattici, big book, audiocassette, prima, e CD, poi, ecc.): risorse utilissime, ma usate separatamente e difficilmente integrabili fra di loro.

La LIM raccoglie tutte queste potenzialità in un unico strumento che permette l'integrazione di linguaggi diversi e soprattutto, ed è questo il valore aggiunto, favorisce la realizzazione di una didattica che faciliti la discussione, la condivisione e la realizzazione cooperativa di prodotti.

Multimedialità e interazione sono le caratteristiche primarie della LIM, ma il concetto di interazione è limitante se ridotto al fatto puramente fisico di alzarsi dal posto, andare alla lavagna e toccarne la superficie per muovere oggetti.

È fondamentale creare le basi per realizzare «interazione intellettuale» attraverso la creazione di situazioni che prevedano la possibilità di guardare a un problema da diversi punti di vista, stimolando il dialogo, cercando soluzioni alternative che favoriscano la creatività e il pensiero divergente, oltre all'importante obiettivo sociale di argomentare sostenendo la propria idea nel rispetto di quelle altrui. LIM, quindi, come mezzo per favorire dialogo, comunicazione, interazione, mediazione, integrazione in contesti reali e autentici, costruzione di competenze per la vita; l'interattività fisica con la lavagna impegna uno studente per volta, mentre l'interattività mentale all'interno di situazioni «sfidanti» impegna tutti gli studenti e permette una reale costruzione della conoscenza.

Da questo punto di vista, la LIM soddisfa appieno il paradigma costruttivista che assegna alle tecnologie un ruolo pregnante nell'educazione come «strumenti che permettono un'utilizzazione attiva, costruttiva, sociale, che realizzano quindi ambienti di simulazione, di espressione, per l'esplorazione, ma soprattutto per la comunicazione» (Varisco, 1995) e, se ben utilizzata, può realmente generare *apprendimento significativo*.

Per Jonassen (1994) l'apprendimento è significativo se è:

- *attivo*: gli apprendenti sono coinvolti dal processo di insegnamento nel processare informazioni e nel momento in cui si sentono co-responsabili dei risultati. Attraverso l'appartenenza a comunità di apprendistato, di gioco e di lavoro, gli apprendenti sviluppano abilità e competenze che condividono con coloro con i quali praticano tali abilità. In tali situazioni gli apprendenti manipolano gli oggetti e gli strumenti riflettendo su quello che hanno fatto;
- *costruttivo*: gli apprendenti costruiscono nuove conoscenze e le integrano con quelle che già possiedono. I modelli che costruiscono da semplici diventano mano a mano più complessi;
- *collaborativo*: gli apprendenti lavorano naturalmente in comunità, aiutandosi a vicenda e utilizzando le competenze e i contributi di tutti;
- *intenzionale*: gli ambienti di apprendimento debbono aiutare l'apprendente a raggiungere i propri obiettivi e a soddisfare i propri bisogni;
- *complesso*: il mondo e la realtà sono complessi. Se gli apprendenti non vengono abituati a risolvere problemi complessi e mal strutturati, svilupperanno una visione troppo semplificata della realtà;
- *contestuale*: dobbiamo insegnare e far sviluppare competenze da usare nella vita reale, fornire contesti utili e vari;
- *conversazionale*: come sappiamo, l'insegnamento/apprendimento è una attività sociale e un processo dialogico, di scambio con gli altri;
- *riflessivo*: agli apprendenti dovrebbe essere richiesto di riflettere su quello che stanno facendo, sulle decisioni che prendono, strategie che usano e risposte che trovano. Solo così potranno usare le competenze che hanno costruito. (Dolci, 2004, pp. 86-87)

La lavagna interattiva può generare apprendimento/insegnamento significativo perché:

- consente la *manipolazione degli oggetti* e la *riflessione sui processi* grazie anche alla possibilità di salvare i contenuti per poterli recuperare in seguito,

rivederli con senso critico o alla luce di nuove esperienze nel frattempo maturate, rinnovarli o ricrearli all'interno di una classe vista come laboratorio di esperienza;

- stimola alla *costruzione di contenuti sempre più complessi* favorendo attività di problem solving con un utilizzo collaborativo di strumenti di rappresentazione della conoscenza (diagrammi, mappe concettuali, mappe mentali e organizzatori grafici di vario tipo) a seconda degli obiettivi previsti;
- favorisce il *dialogo costruttivo* attraverso l'organizzazione di *challenging situation* da affrontare in gruppo;
- permette di *rispondere ai bisogni conoscitivi* immediati dei ragazzi attraverso l'utilizzo di risorse multimediali reperite in rete, senza rimandare al domani per mancanza di strumenti idonei prontamente disponibili;
- è uno strumento naturalmente *collaborativo*, catalizzatore dell'attenzione e facilitatore di comunicazione.

Per tutti questi motivi, la lavagna interattiva multimediale può dunque contribuire alla creazione di ambienti di simulazione, di espressione e di comunicazione. In quest'ottica, la sfida da raccogliere è quella dell'utilizzo della LIM, che a prima vista potrebbe essere considerata soprattutto strumento di visualizzazione, sia come mezzo per sviluppare le abilità d'ascolto e di parlato (inteso sia come monologo, sia come interazione), sia per creare un contesto ricco, motivante e coinvolgente dove i bambini possano partecipare attivamente e costruire conoscenza.

All'interno del quadro delineato, tornando al quesito di apertura, risulta determinante la scelta della metodologia didattica: l'integrazione tra project work, task-based language teaching e cooperative learning, il tutto sostenuto dalla tecnologia all'interno di un approccio ludico e integrato, potrà costituire la base fondante su cui costruire apprendimento.

La LIM nella classe di lingua

La mappa in figura 1 illustra alcune opportunità offerte dalla lavagna interattiva nell'insegnamento della lingua inglese. Come si può vedere, per il docente la LIM può agire anche da *gateway* per esplorare un uso qualificato delle tecnologie digitali e per «rivisitare» strategie note, da sempre parte della glottodidattica tradizionale.

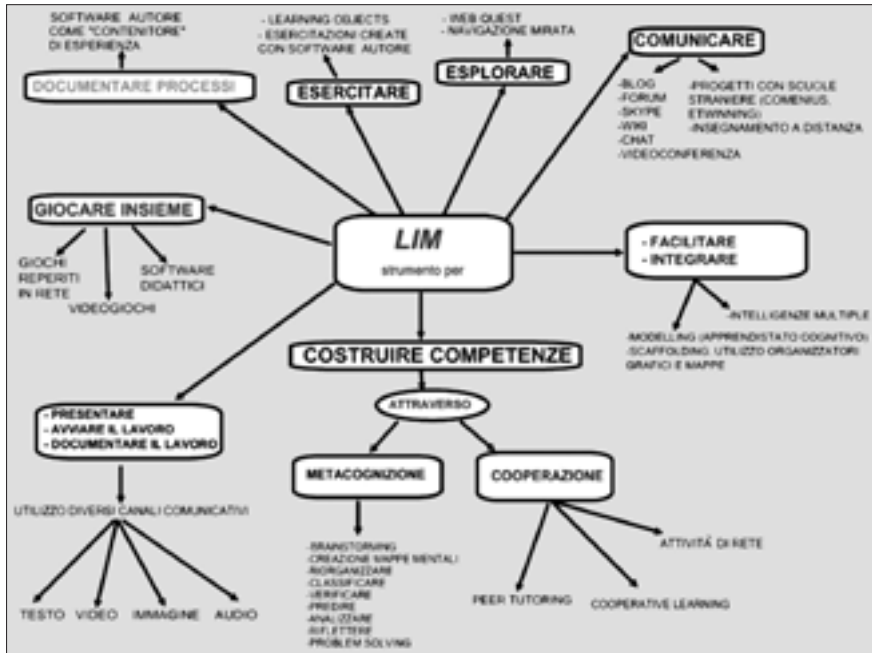


Fig.1 Le «azioni» della LIM.

L'insieme delle «azioni» proposte dalla mappa possono essere idealmente raggruppate in quattro tipi di glottodidattica: didattica ludica, didattica laboratoriale (project work) e collaborativa, didattica integrata.

Proviamo a fare una carrellata di attività possibili con la LIM, in rapporto alla comunicazione, nei diversi ambiti didattici delineati (tabella 1).

La suddivisione delle attività per ambiti glottodidattici naturalmente è solo indicativa, dal momento che le tre didattiche si integrano vicendevolmente all'interno di una metodologia di tipo attivo.