

***LABORATORIUM* COME MODALITA'
QUOTIDIANA DI LAVORO:
IL LABORATORIO MOBILE**

Premessa: il progetto *Pclandia Kids*¹

Non sempre è possibile avere a disposizione un laboratorio, inteso come spazio fisico attrezzato in cui, secondo precise modalità organizzative, predisporre attività didattiche mirate utilizzando materiali e risorse raccolte, catalogate e disponibili “just in time”.

Se il *laboratorium* può rappresentare una modalità di lavoro non necessariamente legata ad un ambiente fisico, quali possono essere le condizioni e gli strumenti utili per una sua attuazione? Il progetto presentato in queste pagine descrive l’esperienza concreta di un “laboratorio mobile” per l’insegnamento della lingua inglese (e di tutte le risorse in esso integrate), facendo emergere alcune piste di ricerca e di riflessione circa una possibilità reale di fare laboratorio in ogni classe e in ogni spazio a disposizione del singolo docente.

Pclandia Kids è strettamente legato al contesto di nascita (le scuole primarie di Sedrina e di Ubiale²) ma nulla esclude che, se ritenuto adeguato dal punto di vista didattico in alcune sue parti, questo possa essere sperimentato in realtà diverse dal contesto iniziale, dal momento che richiede l’utilizzo di risorse facilmente reperibili ed alcune semplici modalità organizzative. E, in quanto progetto, è sempre in continua evoluzione, anche all’atto della stesura di queste pagine.

Questo progetto nasce durante l’a.s.1999/2000, a seguito di un evento contingente ma piuttosto frequente nella scuola italiana: la mancanza di spazi e la conseguente eliminazione di un’aula-laboratorio, quella di inglese.³ Mancando a questo punto uno spazio ben preciso di riferimento, in cui collocare materiali e risorse, il docente si è trovato nella condizione di dover “riorganizzare” tutte le proprie attività laboratoriali tenuto conto dei continui spostamenti sui due piani dell’edificio scolastico, per poter *far entrare il laboratorio* di lingua inglese in tutte le classi, di norma in numero di sette o otto.

Evidentemente, la perdita di uno spazio, dal punto di vista didattico, ha fatto venire meno alcuni benefici riguardanti soprattutto la gestione delle risorse, che in un’aula laboratorio sarebbero:

- utilizzabili “just in time”, potendo contare su un repertorio maggiormente vasto di materiali disponibili, in base alle esigenze e agli sviluppi delle attività didattiche in corso;

¹ Il sito web di riferimento era quello personale raggiungibile all’url www.pclandia.it, ora in disuso e sostituito da www.werareprimaryteachers.it

² I due plessi scolastici appartengono all’IC Giovanni XXIII di Valbrenbilla – Bergamo. All’atto della stesura di questo documento originale il progetto era attivo solo nel plesso di Sedrina, scuola dove lo scrivente insegna come specialista di inglese.

³ L’aula laboratorio di inglese era attiva solo nel plesso di Sedrina, non essendo disponibile invece uno spazio nel plesso di Ubiale, ove il docente laureando era impegnato solo per alcune ore.

- utilizzabili in un ambiente unico, senza doversi spostare per utilizzare anche solo, per esempio, un televisore per la visione del Divertinglese o altri programmi tv specifici (con il lettore dvd per fruire di video didattici specifici). Ora tale possibilità è data dalla presenza di una LIM in quasi tutte le classi.

Da questo evento contingente è invece iniziato, oltre che una riorganizzazione concreta delle attività, un processo di riflessione e di riprogettazione del modo di fare scuola da parte del docente stesso, approfondendo ed individuando anche diverse modalità di didattica laboratoriale. Tale processo di ricerca e di approfondimento è ancora in corso.

Didattica laboratoriale della lingua inglese

La dimensione del *laboratorium* permea profondamente la didattica della L2 nella scuola primaria, soprattutto in ordine alla giovane età dei discenti, dal momento che questi non hanno necessità “immediate” di utilizzo di una seconda lingua comunitaria nella vita di ogni giorno, per cui dimensioni strettamente legate a questo tipo di didattica, quali ad esempio la ludicità, rappresentano delle scelte obbligate. Inoltre, esistono precise esigenze pedagogiche riguardanti l’insegnamento della lingua inglese ad alunni così giovani quali, ad esempio:

- il necessario riferimento al concreto e all’esperienza per lo sviluppo di attività di tipo linguistico (in ordine alla significatività delle esperienze stesse);
- l’approccio metodologico standard nella scuola primaria, di tipo integrato (che non si rifà quindi ad un’unica metodologia), approccio che ha tra i suoi punti fondanti il “fare” con la lingua oggetto di apprendimento;
- la dimensione ludica intesa, in precedenza già citata, intesa come ambiente di apprendimento e metodologia concreta di attuazione dell’apprendere in “azione”.

Il progetto Pclandia Kids è caratterizzato in particolare da un profondo intreccio tra l’utilizzo delle TIC e le attività di insegnamento/apprendimento. L’utilizzo delle tecnologie legate soprattutto al computer non si limita, tuttavia, al semplice sito Internet o all’utilizzo di cd rom/software specifico nell’aula-laboratorio multimediale, dal momento che tali tecnologie sono state e vengono anche attualmente orientate a creare strumenti, percorsi ed ambienti di apprendimento per **utilizzare** la lingua in contesti significativi e motivanti.

In questi anni si è sempre di più fatto strada, in ambito scolastico, l'utilizzo del computer e, in genere, delle TIC, anche per quanto riguarda la L2. Non ci soffermiamo, in quanto già approfondito in un altro capitolo, sugli aspetti pedagogici e didattici fondanti l'utilizzo di tali strumenti/ambienti di apprendimento. Ci limitiamo a sottolineare il fatto che, per usare un linguaggio caro all'economia, in questo campo **“domanda e offerta” si devono incontrare**. Concretamente, ci si è chiesti (e ci si continua a chiedere) quali fossero gli obiettivi formativi significativi per gli alunni (**la “domanda”: le esigenze legate all'apprendimento e alla didattica**) e, di conseguenza, sono state individuate le strategie e gli strumenti migliori per conseguirli (**l'“offerta”: le possibilità offerte dalle TIC**).

Solo dall'analisi delle concrete possibilità tecniche offerte da una strumentazione, in un secondo momento, possono essere infatti individuate e predisposte quelle attività che, anche con un'opportuna curvatura degli strumenti tecnologici stessi, rientrano negli obiettivi di apprendimento della L2 inglese o di qualsiasi altra disciplina scolastica.

La conoscenza “tecnica” delle TIC deve essere quindi ritenuta come fondamentale per un docente, anche solo a livello minimale, e non deve essere affatto delegata a figure specialistiche esterne, dal momento che ogni insegnante è dotato di un proprio “stile” nel creare e gestire le attività scolastiche e, quindi, può cogliere dall'utilizzo di una tecnologia aspetti ed opportunità diverse dal collega o dalla collega con cui lavora ⁴.

E' possibile affermare che tale processo di ricerca e di analisi difficilmente possa trovare un termine ben preciso, considerata l'evoluzione continua delle tecnologie: in questi anni si è partiti dall'utilizzo didattico del linguaggio Basic di programmazione, poi al LOGO, per passare ai computer multimediali, all'utilizzo didattico di Internet come “repository”⁵ di materiali utili all'apprendimento.

⁴ In questi ultimi anni si è posta una forte enfasi sugli stili di apprendimento degli alunni, mentre in secondo piano è scivolata sempre di più l'attenzione sugli stili di insegnamento, variabile non indifferente sia per quanto riguarda il conseguimento degli obiettivi formativi strettamente connessi ad una disciplina che il processo di acquisizione delle competenze metacognitive stesse. Interessante, a questo riguardo, è un questionario on line reso disponibile dall'Università di Venezia e raggiungibile all'url http://venus.unive.it/aliasve/moduli/moduli_tematici/4/vettorel_dellapuppa/QUESTIONARIO.doc. Da considerare anche un interessante intervento di Roberto Medeghini (Docente di Pedagogia speciale presso l'Università di Bergamo) all'interno del corso di formazione dei docenti neoassunti presso l'USP di Mantova e riguardante tutti questi aspetti: questo documento è raggiungibile all'url http://www.mantova.istruzione.lombardia.it/docenti/formazione_neoassunti.09/contesti_e_stili_pres.pps. Da ultimo, significativo il fatto che il questionario dell'OECD TALIS 2008 concentri la propria attenzione (questo progetto è stato sviluppato nel 2008) sui docenti e, in parte, tenga in considerazione gli stili di insegnamento (il progetto è raggiungibile all'url http://www.oecd.org/document/0/0,3343,en_2649_39263231_38052160_1_1_1_1.00.html) (link verificati nel dicembre 2009)

⁵ “magazzino” o “punto di raccolta di materiali digitali nel linguaggio comune della Rete.

Durante la stesura di queste pagine, l'attenzione degli addetti ai lavori (ma non solo) si sta concentrando sull'utilizzo di Blog⁶, Social Network⁷ e della LIM⁸ nella didattica.

Ritornando al caso specifico di *Pclandia Kids*, partendo dalle possibilità insite nell'utilizzo di un personal computer, è stato creato materiale non solo ipermediale (sito Internet, ipermedia/cd rom), ma "multimediale", secondo l'accezione utilizzata da Maragliano: "multi-media"...⁹. Infatti sono stati creati cd rom audio, giochi cartacei ed altre risorse che saranno oggetto di presentazione ed analisi nelle pagine successive, nell'intento di applicare un approccio didattico il più possibile multimodale.

Il laboratorio linguistico mobile, ovvero quella "strana valigia" dell'insegnante

Quando si parla di laboratorio di inglese, viene richiamata alla mente subito la classica struttura tecnologica fatta di punti di ascolto, banchi tra di loro separati ecc. Questo modello è già stato superato, in un certo senso, dalla diffusione dei computer, che racchiudono al loro interno le medesime possibilità tecniche offrendo però un livello maggiore di interattività (basti pensare, a questo riguardo, ai corsi di lingue su cd rom o dvd rom).

La particolarità delle attività di L2 previste ed un approccio multimodale può richiedere, nell'ottica della laboratorialità intesa come metodologia di lavoro, una mole significativa di risorse e, di conseguenza, una loro organizzazione ed una loro puntuale gestione. Non essendo più disponibile uno spazio o aula specializzata per ovviare a tutte quelle esigenze legate al "fare" in inglese (come dimensione metodologica del laboratorio) e alle necessità organizzative connesse alle attività ludico/espressive previste, si è reso necessario *far entrare il laboratorio nelle singole classi*.

Si è rivelato molto utile l'utilizzo di due "trolley"¹⁰ da elettricista adattati per accogliere le diverse risorse e materiali da utilizzare. Questi potrebbero essere considerati come la naturale evoluzione tecnologica della classica "valigia dell'insegnante". Il primo trolley, quello maggiormente utilizzato, contiene risorse audio (cd rom, lettori cassette), risorse ludiche (giochi linguistici autoprodotti di

⁶ Pagine web che si collocano a metà tra il classico sito e il diario personale on line, caratterizzato dalla possibilità di maggior interazione con il visitatore (che può scrivere osservazioni o proporre risorse proprie). A questo riguardo lo scrivente da alcuni anni sta curando, dopo averlo progettato ed implementato, un blog per l'Ufficio Scolastico Regionale della Lombardia - Area lingue straniere, blog dedicato ai nuovi docenti di inglese della scuola primaria. Il blog è disponibile all'url <http://www.gentileschi.it/proglin07/teachingenglishprimary/>

⁷ Es. il noto *Facebook*

⁸ Lavagna Interattiva Multimediale

⁹ Vedere a questo riguardo Roberto Maragliano, *Esseri multimediali. Immagini del bambino di fine millennio*, Firenze, La Nuova Italia, 1996.

¹⁰ Mentre il primo dei due trolley è già realtà sperimentata ed utilizzata quotidianamente nelle classi, il secondo (relativo ad un laboratorio linguistico mobile) è all'inizio della sua sperimentazione all'atto della stesura di queste pagine.

diverso tipo su supporto cartaceo), altre risorse cartacee (libri di testo, schede, flashcards...), altro materiale (piccoli premi per i giochi, cancelleria...).



Il laboratorio didattico mobile di inglese

Questa “strana valigia” viene usata quotidianamente dal docente quando si sposta tra le diverse classi, estraendo le diverse risorse al momento opportuno. E’ ovviamente richiesta una certa pianificazione dei materiali su base settimanale, non potendo questo supporto, di fatto, contenere tutto.

Il secondo trolley contiene invece tutto il materiale per un classico laboratorio linguistico: lettori cd rom audio portatili e cuffie, audiolibri su cd rom, batterie ricaricabili + caricabatterie (per evitare di dover collegare i lettori alla rete elettrica).

Un piccolo gruppo di 10-15 alunni potrà in questo modo sperimentare l’utilizzo di audiolibri in lingua inglese (svolgendo attività che stimolano le abilità di comprensione orale e scritta). Questo

supporto contiene quindi materiali già predisposti dalle case editrici specializzate, sui quali non ci soffermeremo.¹¹

Passiamo ora ad analizzare, nello specifico, i contenuti del laboratorio didattico mobile, in modo da far emergere quali tipologie di attività laboratoriali vengono svolte nelle classi, tralasciando ovviamente quanto già predisposto da attori esterni (es. i libri di testo, cd rom audio collegati al corso linguistico adottato ecc.).

Le risorse del laboratorio mobile

La prima risorsa è rappresentata dal “**Picture dictionary**”, ovvero un piccolo dizionario visuale a disposizione di ogni bambino e di cui il docente possiede la copia originale. Questo raccoglie concretamente tutto il lessico e tutte le strutture con cui il bambino, durante il suo percorso scolastico, è entrato in contatto in maniera non episodica ma strutturata, in quanto parte integrante di una precisa progettazione didattica.

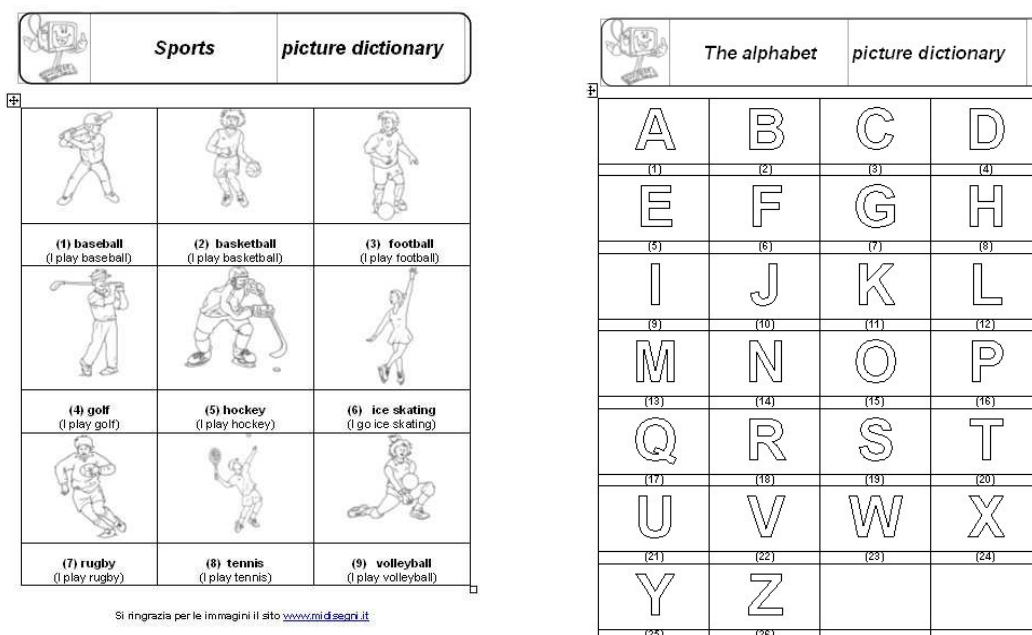
Dopo un serie di sperimentazioni, si è scelto di costruire questo dizionario visuale utilizzando un quadernone normale oppure un portalistino, unico dalla classe prima alla quinta, da abbinare al classico quadernone che raccoglie tutte le altre attività (es. esercizi...). Le schede che compongono questo dizionario vengono distribuite seguendo la progressione didattica degli argomenti presentati. Si è scelto di non far disegnare le immagini ai bambini ma di fornire immagini predisposte dal docente su fotocopia: in questo modo le attività sono molto più veloci, dal momento che i bambini devono solo colorare, il disegno è chiaro (a volte anche accattivante) e quindi l’attenzione si concentra sulle attività linguistiche e non sull’operazione concreta del disegnare, aspetto strettamente legato alle abilità grafiche del singolo alunno.

Il Picture Dictionary è abbinato ad alcuni giochi linguistici ma anche alle classiche attività scolastiche, quali dei semplici esercizi di scrittura, poiché viene utilizzato come punto di riferimento ordinario oltre che per lo studio personale a casa.

L’ordine e il mantenimento concreto di questo dizionario viene incentivato con un piccolo concorso a premi, a fine anno scolastico, dove vengono premiati quelli maggiormente ordinati: la selezione viene fatta da un docente esterno alla classe, che deve valutare solo l’ordine, mentre la parte linguistica rimane ovviamente di competenza del docente titolare di L2. Sono stati predisposte, in data attuale, n°42 schede del dizionario (di seguito vengono riportate alcune esemplificazioni), per

¹¹ La sperimentazione dell’utilizzo di questo secondo laboratorio mobile, all’atto della stesura di queste pagine, sta per iniziare, una volta che sarà completato il kit con tutto il materiale necessario richiesto.

un totale di 664 lemmi proposti agli alunni secondo modalità piuttosto flessibili: infatti, il curricolo in questi anni è stato oggetto di continui affinamenti, in collaborazione tra i due ordini di scuola (primaria e secondaria) e viene continuamente rimodulato a seconda dei profili degli alunni che compongono una classe, introducendo variazioni riguardanti sia l'ordine di presentazione che il numero di parole/frasi proposte.



Alcuni esempi di Picture Dictionary

Da alcuni anni è disponibile un cd rom audio strettamente connesso al *Picture Dictionary*. Si tratta anche in questo caso di materiale autoprodotta, nello specifico registrando la voce di una docente madrelingua la quale, in maniera ordinata e chiara, legge le parole e le diverse strutture linguistiche da proporre agli alunni.

La scansione segue l'ordine e gli argomenti del Picture Dictionary e gli argomenti della progettazione didattica vengono selezionati in questa loro versione audio e di seguito masterizzati su di un cd rom, fruibile come un qualsiasi cd audio. In questo modo gli alunni costruiscono e seguono il percorso didattico scolastico anche a casa propria, individualmente o in piccolo gruppo, secondo modalità personali e tempi maggiormente congeniali, utilizzando risorse audio di qualità (le registrazioni sono di una docente madrelingua). Considerata l'evoluzione tecnologica sempre continua, sono state predisposte anche delle copie in formato mp3.

La seconda risorsa è data dai **giochi cartacei** che rispondono al principio, già in precedenza oggetto di analisi, in base al quale il bambino impara facendo, manipolando, muovendosi, esplorando

in poche parole quello che lo circonda anche con il gioco. Utilizzare dei giochi significa quindi far leva su una modalità esperienziale già nota e motivante nel bambino. Non è sempre però facile individuare ed avere strumenti tali perché gli alunni possano, nel gioco o in genere in attività ludiformi, utilizzare in maniera significativa la lingua appresa o oggetto di apprendimento. Esistono giochi didattici predisposti dalle Case editrici ma, ovviamente, lessico e strutture contenuti in essi difficilmente possono essere modificati, senza ovviamente dover stravolgere il gioco stesso: tali limiti del prodotto commerciale “finito” non permettono quindi una certa flessibilità e personalizzazione degli approcci e delle attività.

Sono stati quindi ricercati, individuati e costruiti alcuni strumenti e possibili percorsi per sperimentare la dimensione ludica nell’apprendimento di una L2, sviluppando aspetti di didattica laboratoriale allorquando:

- si pone attenzione alle modalità di apprendimento del singolo alunno e sul suo coinvolgimento attivo;
- la lingua viene “agita”, cioè utilizzata in contesti il più possibile motivanti e comunicativi (ovviamente nella consapevolezza dell’inevitabile dimensione “artificiale” dell’esperienza scolastica).

Esistono per l’insegnamento della L2 inglese, diversi tipi di giochi: i giochi d’azione, quelli linguistici e quelli da tavolo.

1.I giochi d’azione presuppongono la possibilità di avere spazi (esempio la dotazione di un cortile interno e/o la disponibilità di una palestra). Alcuni giochi praticati in Italiano dai bambini possono diventare utilissimi per impiegare lessico e strutture in inglese: basti fare l’esempio della classica “bandierina”, che ha il suo corrispettivo in Inglese (*Capture the flag*), utilizzando i numeri in lingua. Oppure, abbiamo giochi tipici inglesi (es. *What’s the time, Mr. Wolf*¹²), in questo caso utili per imparare le ore dell’orologio nella seconda lingua.

2.I giochi linguistici vengono utilizzati per acquisire ed esercitare strutture linguistiche specifiche in situazione ludica. Possono essere il gioco degli indovinelli, del telefono (simulazione di situazioni comunicative telefoniche), i giochi fatti con le carte, i cruciverba o i “cercaparole” (wordsearchers), il completamento di frasi, il riordino delle frasi in sequenze, giochi con le immagini (flashcards).

¹² http://en.wikipedia.org/wiki/What's_the_time,_Mr_Wolf%3F. Oppure vedere un interessante filmato esplicativo reperibile all’url <http://www.youtube.com/watch?v=XclyVvRIDTU>.

3. Nel caso dei giochi da tavolo si tratta di particolari giochi linguistici effettuati o dai singoli bambini o in gruppo, indicativamente più tranquilli in quanto effettuati in classe e seduti. L'attenzione del docente si è concentrata, in questi anni, proprio nella creazione di giochi di questo tipo. Sono stati infatti creati: *Bingo* (la tombola), *Guessing games* (Indovina chi...), *Mazes e Role play games...*(labirinti e giochi di ruolo), *Cards games* (giochi con carte). Per esigenze di sintesi mi limiterò a descrivere solamente due di queste risorse: la prima, molto semplice, riguarda l'acquisizione di elementi lessicali mentre la seconda, ad un differente livello di complessità, è relativa all'utilizzo di semplici strutture linguistiche.

a) Bingo

Si tratta del classico gioco della tombola curvato ad uno spettro di utilizzo lessicale molto più ampio: ogni dominio (o "topic"/argomento) lessicale può diventare spunto per un gioco di questo tipo, laddove soprattutto sono discretamente numerosi i lemmi in uso, andando ben oltre il classico utilizzo con i numeri.

La creazione di cartelle di *Bingo* tramite l'utilizzo di software di videoscrittura garantisce la predisposizione di cartelle sempre modificabili, curvabili concretamente alle esigenze didattiche ed alle capacità degli alunni. Tramite un semplice "copia e incolla" i contenuti della cartella iniziale possono essere modificati in modo da creare rapidamente cartelle diverse tra di loro.

Lo svolgimento di questo gioco prevede una modalità principale e delle possibili varianti:

- il docente guida il gioco, estraendo le carte e pronunciandone il nome ad alta voce (abilità target: comprensione orale);
- l'alunno/a che ritiene di aver fatto *Bingo* lo segnala al docente, ma deve ripetere ad alta voce (abilità target: produzione orale);
- in particolari situazioni (complessità dell'argomento, fase iniziale delle attività, percezione da parte del docente di particolari difficoltà nel gruppo classe) è possibile consultare il dizionario visuale a disposizione degli alunni (abilità target: comprensione orale e scritta).

Le abilità linguistiche che vengono attivate durante questi giochi sono: la comprensione/ produzione orale e la comprensione scritta (nel caso specifico in cui alle immagini vengono sostituite le parole corrispondenti). Queste "cartelle" di ogni singolo gioco vengono create in un numero uguale a quello degli alunni attraverso un semplice programma di videoscrittura, per essere in seguito o plastificate o inserite all'interno di una busta di plastica trasparente, in modo da favorirne la conservazione e il

riutilizzo nel tempo. Sempre con il software di videoscrittura vengono create e di seguito plastificate con una pellicola adesiva le corrispondenti immagini o *cards* da estrarre da parte dell'insegnante.

Gli esempi successivi spaziano, per quanto riguarda il lessico *target* oggetto di apprendimento, dai classici numeri alle lettere dell'alfabeto, parti del corpo ed animali. In alcuni casi sono state previste e predisposte cartelle con parole scritte, in modo da stimolare l'associazione tra forma orale e scritta negli alunni, previa ovviamente una fase di lavoro esclusivamente orale con i medesimi termini.

LET'S PLAY BINGO
www.pciandis.it













LEMONADE	RABBIT	MILK	CAT	BISCUITS
MOUSE	APPLE	HAMBURGER	CHIPS	TURKEY
PEAS	PARROT	SAUSAGES	HAMSTER	WATER
GOAT	CHEESE	CAKE	CARROT	CHICK
BREAD	SHEEP	ONION	RABBIT	POTATOES
DUCK	WATERMELON	CAKE	CHIPS	HEN
JEANS	BUS DRIVER	SKIRT	CLERK	SHIRT
MECHANIC	JACKET	BOOTS	BAG	BUILDER
GLASSES	ATHLETE	COAT	POSTMAN	GLOVES
JOURNALIST	SWEATSHIRT	UMBRELLA	PYJAMAS	WORKER
TRAINERS	FARMER	UNDERPANTS	MUSICIAN	SUIT
ACTRESS	WATCH	SLIPPERS	SHOES	DOCTOR

Let's play Bingo!

56	78	90	100	55
67	98	88	77	65
54	97	90	88	55
67	71	51	63	52
56	81	53	66	59
98	67	100	99	58
54	97	79	55	66
67	98	69	63	78




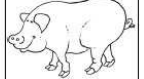





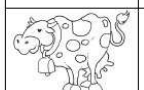


Let's play Bingo The body

A cura di Giacomo Rota. Immagini gentilmente concesse da www.midisegni.it

Let's play Bingo Farm animals

A cura di Giacomo Rota. Immagini gentilmente concesse da www.midisegni.it

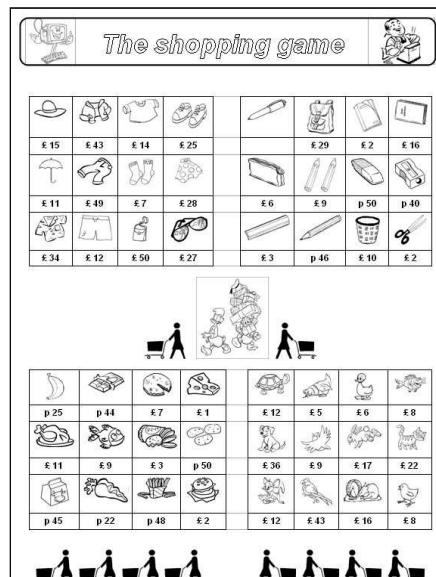
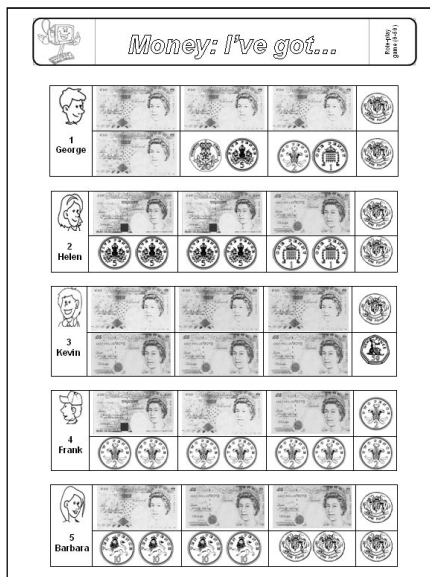
Alcuni esempi di Bingo

In questi anni sono stati creati 47 *Bingo* di diverso tipo, riuscendo praticamente a coprire ogni argomento previsto dal curriculum verticale di Istituto.

La motivazione a partecipare viene mantenuta alta anche dal fatto che, secondo alcune regole condivise con gli alunni stessi, i vincitori di ogni partita ricevono un premio, solitamente un piccolo giocattolo a scelta. Per dimostrare la propria vincita effettiva, ogni alunno deve recarsi al tavolo di lavoro del docente ed elencare gli elementi presenti nella propria cartella. Nei casi (a volte frequenti) di errore da parte degli alunni, questa correzione informale diviene occasione per rivedere rapidamente i contenuti non compresi pienamente. I compagni sono motivati ad ascoltare perché, nel caso in cui si accorgessero in seconda battuta di non aver segnato un elemento e quindi di aver completato la propria cartella, è per loro possibile segnalare la vincita e ricevere ugualmente il premio

b) “Role play” (giochi di ruolo)

Un ulteriore esempio di gioco autoprodotta ed utilizzato nelle attività di apprendimento è dato dai *role play*, ossia da schede/gioco che propongono agli alunni di rappresentare, in diverse situazioni o contesti, un determinato personaggio. Le abilità linguistiche attivate in questo caso possono riguardare la comprensione e la produzione scritta, oltre alla classica produzione orale, quando ovviamente l’alunno deve prendere le parti di un personaggio in una descrizione personale.



Alcuni esempi di Role Play

Queste sono solamente due esemplificazioni concrete tra le 28 attualmente disponibili: gli alunni vengono, invitati a fingere di essere un coetaneo e descrivere quanti soldi hanno nel proprio portafoglio; fingere di fare shopping e, con un budget monetario fornitogli da docente, scegliere quali acquisti fare in un surreale ipermercato.

Anche in questo caso alcuni di questi strumenti vengono utilizzati durante le attività di verifica. In questo modo gli alunni utilizzano la lingua in un contesto motivante e secondo uno scopo ben preciso.

Conclusioni

L'utilizzo e la gestione di questo laboratorio mobile nella didattica quotidiana è oramai divenuta una prassi consolidata negli anni da parte mia. Una volta individuato il "contenitore" maggiormente adatto, l'attenzione si è concentrata sulla predisposizione ed affinamento delle risorse. Preparare attività di questo tipo non richiede un training particolarmente lungo e difficoltoso, dal momento che la parte più impegnativa è rappresentata dalla *progettazione* e dall'eventuale *ricerca di immagini* da utilizzare. In questo campo è possibile investire tutta la creatività tipica dei docenti, dal momento che le possibilità, di cui è stato offerto solo qualche assaggio, sono veramente molte.

Alla fine di tutto questo lavoro si hanno in ogni caso a disposizione dei giochi che possono essere *curvati* alle proprie esigenze e alle caratteristiche dei propri alunni (es. nella scelta del lessico/immagini...), sempre modificabili ed aggiornabili in quanto *file digitali*: sarà quindi sufficiente partire dallo schema di un gioco per sostituirne, all'interno, degli elementi, oppure per creare dei nuovi modelli.

La variabile fondamentale di ogni laboratorio rimane, al di là dell'introduzione di nuove ed accattivanti tecnologie, il docente, dal momento che solo questa figura ha le competenze per interpretare e curvare ogni risorsa ed ogni strumento a specifiche finalità didattiche.

Le attività descritte in queste pagine possono essere considerate di tipo laboratoriale, con un germinale orientamento alla personalizzazione perché:

- mettono al centro dell'attenzione una modalità di apprendimento vicina al mondo degli alunni, quella ludica, che rappresenta in un certo senso un modo di "agire" la lingua;
- l'alunno svolge un ruolo attivo all'interno di queste attività di apprendimento, passando da *auditorium* a protagonista del percorso di apprendimento;
- viene utilizzata tutta la gamma di linguaggi possibili all'interno della comunicazione didattica (iconici ecc.), secondo un approccio multimodale, in modo da venire incontro il più possibile ai diversi stili cognitivi degli alunni, non escludendo ma coinvolgendo soprattutto quelli con difficoltà di apprendimento.

Per quanto riguarda l'efficacia di tale approccio metodologico (così definibile in quanto raccoglie all'interno diverse metodologie tra di loro integrate), sarebbe interessante il confronto con classi che utilizzano una diversa metodologia. Tuttavia in questi anni è sempre risultato difficile attivare dei

confronti perché, in caso di approcci diversi (che si dovessero risolvere con risultati negativi, per esempio, con alcune classi “ filtro”) all’interno dello stesso plesso scolastico di appartenenza, si verrebbe meno sia alla *mission* della scuola che allo stile di insegnamento personale del docente stesso.

Ho tuttavia potuto raccogliere , lungo tutto l’arco temporale in cui ricopro il ruolo di docente specialista, alcuni elementi di riflessione di tipo narrativo/qualitativo particolarmente significativi, in quanto spesso legati anche ad un confronto informale con altre docenti o figure significative del mondo della scuola:

- **i risultati raggiunti:** in diversi casi anche gli alunni con difficoltà di apprendimento riescono a seguire gran parte della progettazione didattica prevista per la classe con discreti risultati, dal momento che vengono utilizzati dei codici alternativi allo scritto o alla stessa attività di concettualizzazione stretta;
- **la motivazione:** non è mai stato percepito un calo di interesse e di partecipazione significativo all’interno delle attività didattiche, anzi, le eventuali assenze del docente (ad esempio in questi anni nel caso di esami universitari) devono essere quasi “giustificate” agli alunni, ai quali dispiace perdere anche solo un’ora di inglese;
- **le problematiche emerse nel confronto con altri docenti di scuola primaria.** Questo è avvenuto (ma anche attualmente capita) in occasione di incontri di formazione, dove viene spesso riferito che alcune di queste mie proposte, in qualità di docente formatore, alle colleghe sortiscono dei risultati significativi nelle loro classi. Oppure, in occasione di confronti con colleghi/e dell’Istituto (dove spesso si lamenta la difficoltà, da parte degli alunni, nell’apprendere lessico e strutture) le proposte di attività come quelle appena descritte ottengono un effetto spesso positivo sia per quanto riguarda la motivazione che l’apprendimento;
- **i feedback positivi ricevuti attraverso il mio sito personale ¹³, on line dal 1999 sino al 2015:** le pagine web consentono continuamente dei contatti personali, tramite mail, con i visitatori del sito e contengono diverse delle proposte in precedenza descritte, ovviamente liberamente scaricabili ed utilizzabili. Lo scopo di questo sito web, del resto, è stato fin dall’inizio non tanto quello di creare una vetrina Internet per esibire una presunta bravura od abilità in campo linguistico/tecnologico, ma quello di condividere e raccogliere impressioni,

¹³ www.pclandia.it sito ora smatellato.

percezioni e feedback da colleghe e colleghi circa alcune attività di insegnamento da me ideate ed sviluppate quotidianamente;

- **la pubblicazione di alcune di queste proposte da parte di INDIRE** (ora *Agenzia Scuola*) in percorsi di formazione per docenti di inglese della scuola primaria che, al di là di una soddisfazione personale, mi hanno consentito un confronto con autori e specialisti a livello nazionale, potendo di seguito apportare anche delle modifiche e delle migliorie a quanto ideato e sviluppato. In un caso specifico, sotto la supervisione del Dirigente tecnico MIUR Ispettrice Gisella Langé ¹⁴, sono stati addirittura creati e condivisi, sempre su INDIRE, dei *tutorial* per creare materiali come quelli descritti in precedenza.

Molte di queste risorse vengono utilizzate anche durante delle attività di verifica, consentendo ad alunni giovanissimi di simulare, in maniera semplice, delle situazioni comunicative difficilmente sperimentabili nella vita quotidiana. Questo ha comportato anche uno spostamento dell'approccio valutativo da parte del docente, che viene messo nelle condizioni di verificare sia conoscenze che abilità ma, allo stesso tempo, può descrivere e narrare il processo di costruzione delle competenze da parte di ogni singolo alunno, dal momento che viene sviluppato un preciso compito all'interno di una precisa situazione.

Giacomo Rota, *Ph.d*



Attribuzione – Non commerciale – Non opere derivate 4.0 Internazionale
www.weareprimaryteachers.it

¹⁴ Dirigente tecnico in servizio presso Ufficio Scolastico Regionale della Lombardia.