

**COLLANA DI MATERIALI E STRUMENTI DIDATTICI PER LA LIM**

Sabrina Campregher

# **IMPARIAMO L'INGLESE CON LA LIM 2**

**Attività per il secondo biennio della scuola primaria**

**Erickson**

# Indice

<b>7</b>	Premessa
<b>9</b>	<b>CAPITOLO 1</b> Insegnare e apprendere con il kit
<b>25</b>	<b>CAPITOLO 2</b> Struttura del software e guida all'uso
<b>33</b>	<b>CAPITOLO 3</b> Come usare «Easy LIM»
<b>37</b>	<b>CAPITOLO 4</b> Suggerimenti didattici e struttura delle sezioni
<b>59</b>	<b>SCHEDE OPERATIVE</b>
<b>125</b>	<b>MATERIALI</b>

# Insegnare e apprendere con il kit

## Introduzione

La progettazione didattica ricopre un ruolo fondamentale all'interno del processo formativo. Nell'insegnamento non basta solo l'intuizione o la buona volontà dell'insegnante, è necessaria anche una fase preliminare che consente di valutare a priori la validità dell'intervento ai fini del raggiungimento degli obiettivi prefissati.

Per questo motivo, in questa prima parte, vengono riportate tutte le indicazioni metodologiche-didattiche che consentono all'insegnante di utilizzare il kit in aula in maniera semplice ed efficace.

Il primo paragrafo descrive le potenzialità dell'utilizzo della lavagna interattiva multimediale all'interno del processo di insegnamento-apprendimento. La grande innovazione della lavagna consiste nella sua interattività e multimedialità che permettono di coinvolgere tutti gli alunni di un gruppo classe, andando incontro ai diversi stili di apprendimento e cognitivi e alle intelligenze multiple (Gardner, 1994).

Il secondo paragrafo illustra gli obiettivi linguistici verso cui il kit si orienta. Questi obiettivi si rifanno agli standard fissati a livello internazionale dal Quadro Comune Europeo di riferimento per le lingue e a quelli descritti nelle Indicazioni Nazionali per il Curricolo. La scelta di impostare il kit su questi due riferimenti si basa sulla ferma convinzione che la lingua appresa nella scuola primaria contribuisca in buona parte allo sviluppo delle competenze dei bambini, che diventeranno i futuri cittadini del mondo.

Il terzo paragrafo affronta la metodologia con cui utilizzare efficacemente il kit nel processo di insegnamento-apprendimento. In particolare, viene fatto riferimento al Cooperative Learning (CL) basato sul lavoro in piccoli gruppi: attraverso la presentazione delle diverse tipologie, con annessi vantaggi e svantaggi, vengono forniti dei consigli pratici su come formarli e assegnare un ruolo a ciascun membro.

Il quarto paragrafo delinea il setting dell'aula cooperativa, descrivendo la disposizione degli alunni attorno ai banchi e la collocazione dei gruppi all'interno dell'aula. Il setting proposto si sviluppa nel pieno rispetto del principio dell'inte-

razione promozionale faccia a faccia, che vede gli alunni comunicare agevolmente tra loro.

Il quinto paragrafo si addentra nella progettazione di una lezione, riportando i punti su cui porre l'attenzione, le fasi di una lezione e dei suggerimenti metodologici specifici per affrontare le quattro competenze: la lettura, la scrittura, l'ascolto e il parlato.

L'ultimo paragrafo descrive la struttura con la quale tutti gli argomenti presenti nel kit sono stati progettati. Ciascuno di essi si sviluppa attraverso tre fasi: un *picture dictionary* in cui sono riportati tutti i vocaboli e le strutture linguistiche contenute nella sezione, presentati attraverso media differenti (immagine, parola scritta e audio della pronuncia), delle *attività* graduate su tre livelli (facile, medio, difficile) per ognuna delle quattro competenze (*reading, writing, listening e speaking*) e la possibilità di creare degli *esercizi personalizzabili*.

### Potenzialità della lavagna interattiva multimediale



Nel panorama internazionale, da diversi anni, sono in corso ricerche volte a individuare le potenzialità e le caratteristiche specifiche della LIM. Fino a oggi sono state messe in evidenza le seguenti (Gage, 2006):

- consente la visualizzazione dei concetti attraverso immagini, mappe, foto, filmati, ecc.;
- migliora l'attenzione e la motivazione degli alunni perché ottimizza i ritmi delle lezioni;
- aiuta gli insegnanti a strutturare e a pianificare le loro lezioni in anticipo;
- consente un uso integrato delle TIC (Tecnologie per l'Informazione e la Comunicazione) nella didattica;
- permette di differenziare diverse modalità di insegnamento;
- i materiali prodotti si possono conservare, per questo gli insegnanti non devono impiegare molto tempo nel predisporre nuove lezioni;
- porta a un effetto secondario di sviluppo delle competenze digitali;
- aiuta gli studenti a esercitare le proprie competenze cognitive, facilitando l'apprendimento;
- aumenta la partecipazione degli studenti.

La LIM offre differenti modalità di interazione, in quanto rende possibile l'uso contemporaneo di canali diversi. Secondo Beeland (2002) con la LIM è possibile integrare tre modalità diverse di accesso alle conoscenze: *visiva, uditiva e tattile*. «È [...] la compresenza all'interno dello stesso media di una pluralità di canali comunicativi a fare la differenza: vengono cioè resi disponibili, all'interno di uno stesso ambiente di lavoro interattivo, contenuti diversi (testuali, audio e visuali), ma anche differenti modalità di manipolazione e controllo degli stessi» (Bonaiuti, 2009, p. 29).

L'*interattività* è la maggiore innovazione di questa lavagna: i contenuti che vi sono visualizzati possono essere spostati, cliccati, editati e trasformati direttamente sulla sua superficie, come si può fare normalmente con un computer. Ogni oggetto presente sulla lavagna può, inoltre, essere «catturato», ovvero fotografato e ogni

azione può essere registrata in formato video. Altra funzione che rende questo strumento innovativo è la *possibilità di tenere in memoria* tutto ciò che viene prodotto sulla lavagna e di poterlo richiamare in qualsiasi momento. In questo modo si forma un archivio telematico che può essere costantemente integrato, modellato e memorizzato. Questo permette all'insegnante di rivedere a casa la lezione svolta e all'alunno di ripercorrerla in caso di assenza.

Sulla lavagna interattiva si ha la possibilità di scrivere su più pagine, questo consente la strutturazione delle informazioni in progressioni, sequenze e ipertesti. Si viene così a formare «un “quaderno raccoglitore” nel quale sono archiviate lezioni, attività e risorse. Un quaderno multimediale che permette di organizzare una varietà di informazioni» (Biondi, 2008, p. 49).

Il collegamento della LIM al PC consente l'utilizzo di tutti i software presenti nel computer e, soprattutto, la connessione per la navigazione su Internet. Il collegamento alla Rete consente la ricerca di informazioni con un duplice scopo: «da un lato quello di integrare la didattica tradizionale con un'attività collettiva di approfondimento del tema trattato attraverso risorse recuperate dalla rete; dall'altro lo sviluppo di competenze che mettano gli studenti in grado di costruire significati condivisi selezionando e integrando informazioni» (Galliani, 2004, p. 123). La connessione consente, inoltre, una didattica on line (*on line education*) qualora ci fossero alunni immobilizzati a casa. Gli studenti che si trovano a distanza non solo possono assistere alla lezione quasi come fossero in aula, ma sono addirittura in grado di interagire con i compagni e l'insegnante in qualunque momento desiderino, perché «la rete telematica diventa un luogo soprattutto nel momento in cui la si considera come ambiente di comunicazione» (Bonaiuti, 2005, p. 91).

L'utilizzo della LIM influenza significativamente l'esperienza di apprendimento poiché attrae gli alunni non tanto per il fattore novità, quanto per le dinamiche operative che questa implica, in quanto rispetta l'espressività corporea, la motricità e le strutture percettive proprie dell'età evolutiva.

## Obiettivi linguistici

Il kit è stato progettato facendo riferimento al livello elementare A1 del Quadro Comune Europeo di riferimento per le lingue e alle Indicazioni Nazionali per il Curricolo del 2012 per le prime tre classi della scuola primaria.

Il Quadro Comune Europeo di riferimento per le lingue (*Common European Framework for Languages: Learning, Teaching, Assessment*) è un modello pubblicato dal Consiglio d'Europa nel 2001 che descrive i livelli standard di competenza di una lingua. Questo modello ha generato una sorta di rivoluzione copernicana nella didattica, in quanto ha spostato l'attenzione dalle conoscenze (*knowledge*) alle abilità (*skill*). Infatti, esso considera innanzitutto ciò che lo studente è in grado di *fare* nella lingua straniera e solo successivamente le strutture linguistiche che sa utilizzare.

Il modello si declina in tre livelli (figura 1.1): elementare, intermedio e avanzato, ciascuno dei quali ha al suo interno due ulteriori sottolivelli:

- il livello elementare A si compone di un primo sottolivello A1 definito di «contatto» e di un secondo sottolivello A2 definito di «sopravvivenza»;

- il livello intermedio B si compone di un primo sottolivello B1 definito di «soglia» e di un secondo sottolivello B2 definito di «progresso»;
- il livello avanzato C si compone di un primo sottolivello C1 definito di «efficacia» e di un secondo sottolivello C2 definito di «padronanza».

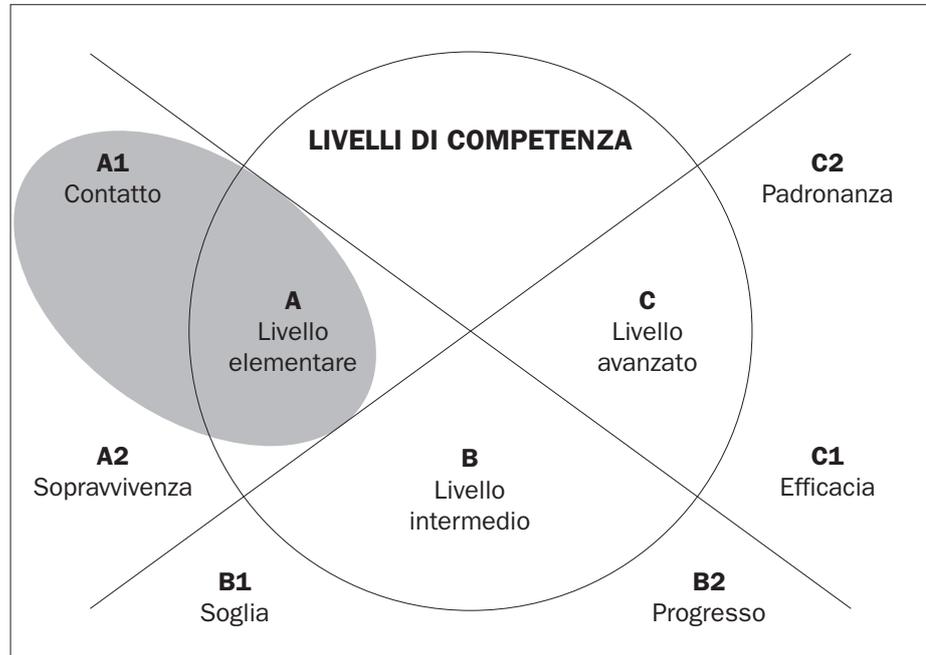


Fig. 1.1 Livelli di competenza descritti dal Quadro Comune Europeo per le lingue.

Per ciascuno dei sei sottolivelli, il modello individua tre categorie di abilità dell'uso linguistico:

- *comprensione*: abilità dell'ascolto e della lettura;
- *parlato*: le abilità di interazione e produzione orale;
- *scritto*: abilità di produzione scritta.

Ogni genere e grado scolastico si pone il raggiungimento di diversi livelli di abilità linguistica; gli alunni al termine del ciclo della scuola primaria dovrebbero collocarsi al livello elementare A–sottolivello A1, abilità a cui fanno riferimento anche le Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 (tabella 1.1).

## Approccio metodologico

Le attività progettate nel kit si rifanno a un approccio socio-costruttivista che considera lo studente un soggetto attivo nel processo di apprendimento. Merrill (1992) elenca i seguenti principi:

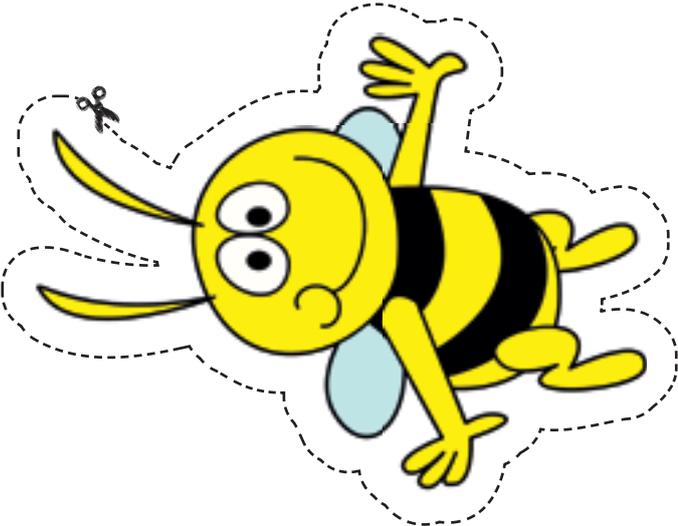
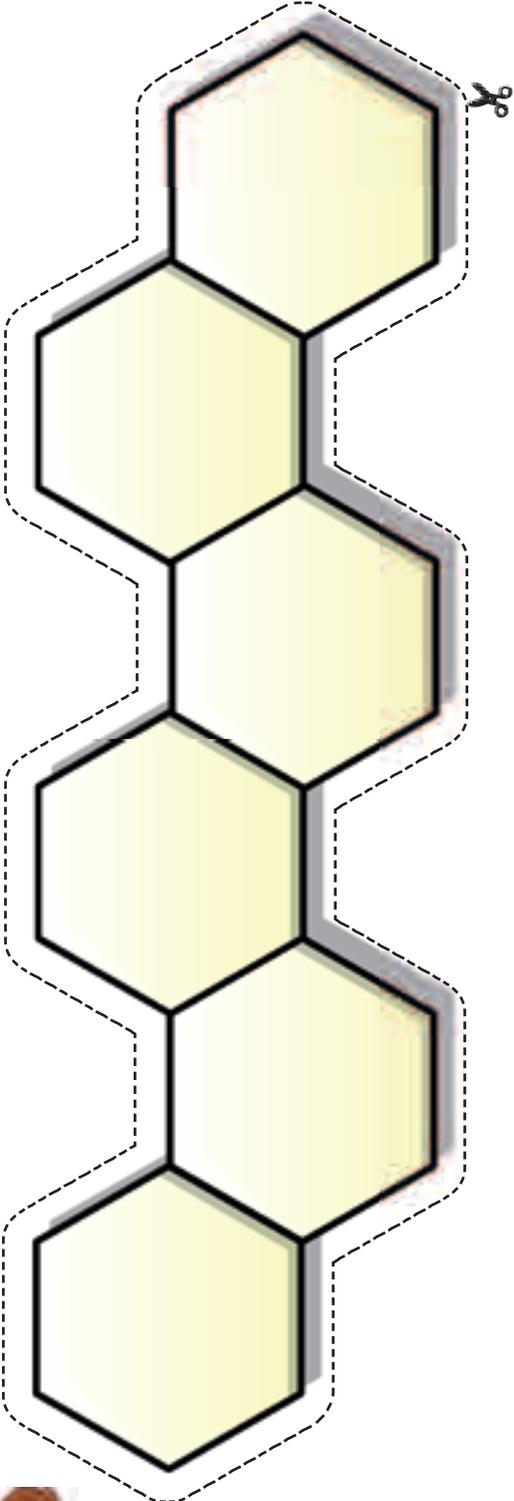
- la conoscenza è costruita dall'esperienza;
- l'apprendimento è attivo, in esso il significato si sviluppa sulla base dell'esperienza;
- l'apprendimento è collaborativo, in quanto il significato è negoziato da molteplici prospettive;
- l'apprendimento è situato (o ancorato) perché accade in setting realistici;



# SCHEDA OPERATIVA

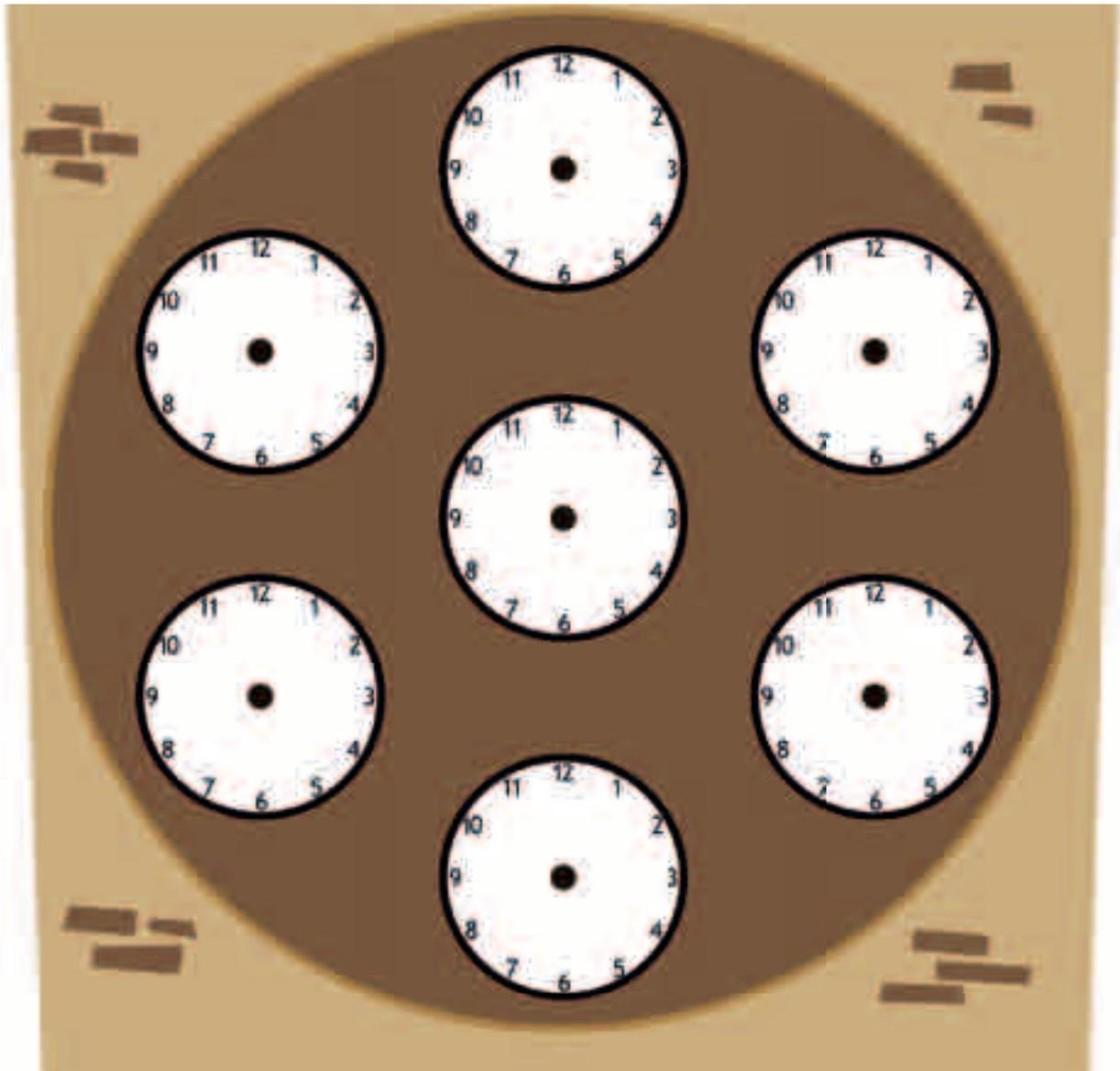


► Ritaglia l'ape e le celle dell'alveare. Poi scrivi nelle celle gli orari in cifre secondo le indicazioni dell'insegnante e, in base agli orari che senti pronunciare, trascina l'ape sulla cella corrispondente.



Nome e cognome \_\_\_\_\_

- Disegna all'interno di ciascun quadrante le lancette e poi di' ad alta voce l'orario.





► Ritaglia le tessere del domino e ricomponi il percorso facendo attenzione a collegare ogni immagine con l'azione corrispondente.

	WATCH TV
---	----------

	HAVE A SHOWER
--	---------------

	GO HOME
---	---------

	GOTO BED
--	----------

	HAVE LUNCH
---	------------

	GOTO SCHOOL
--	-------------

	WAKE UP
---	---------

	HAVE DINNER
--	-------------

	DO MY HOMEWORK
---	----------------

	BRUSH MY TEETH
--	----------------





► Osserva le immagini e rispondi alle domande.

08:00



What time does he wake up?

- He wakes up at eight o'clock
- He wakes up at half past eight
- He wakes up at eight o'clock

09:00



What time does he go to school?

- He goes to school at half past nine
- He goes to school at nine o'clock
- He goes to school at eight o'clock

12:30



What time does he have lunch?

- He has lunch at half past twelve
- He has lunch at twelve o'clock
- He has lunch at half past twelve

Nome e cognome \_\_\_\_\_