

1° CIRCOLO DIDATTICO SAN SALVO

PROGETTO

EDUTAINMENT



IMPARARE DIVERTENDOSI



PREMESSA

Sulla base della legge n°440/97 che prevede la promozione dell'uso delle nuove tecnologie nell'apprendimento delle lingue straniere.

Le insegnanti intendono attuare un percorso didattico che si prefigge come obiettivo primario:

l'introduzione dell'insegnamento delle lingue comunitarie sin dai primi anni di scolarità avvalendosi dell'ausilio delle nuove tecnologie dell'informazione nella loro componente creativa, intesa come possibilità di potenziare le capacità umane sotto diversi aspetti.

OBIETTIVI FORMATIVI: ALUNNO/COMPUTER/L2

- Attivare curiosità ed interesse per un diverso codice di comunicazione —Linguaggio del computer
- Potenziare un comportamento di ascolto (capacità di attenzione, concentrazione, comprensione, memorizzazione) mediante la multimedialità
- Sviluppare la capacità di lettura e di uso di linguaggi diversi ipertestuali e ipermediali.
- Educare ed abituare gli alunni all'impatto con nuovi suoni e schemi intonativi
- Sviluppare e rafforzare, attraverso il gioco, le capacità logiche per operazioni mentali di vario tipo
- Sviluppare le capacità di:
 - Gestione degli errori (FEED-BACK)
 - Collaborazione ed "emulazione positiva" per il raggiungimento di uno scopo comune
 - Socializzazione e relazione
 - Autorientamento
 - Autonomia di valutazione
 - Giudizio critico

PERCORSO LINGUISTICO ED INFORMATICO

INDICATORI	OBIETTIVI SPECIFICI	CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none">• Indurre all'acquisizione della L2 in modo diretto promuovendo risposte immediate agli stimoli.• Sviluppare la capacità di esercitare in modo sistematico e graduale le quattro abilità linguistiche listening/speaking reading/writing.	<ul style="list-style-type: none">• Comprendere, chiedere e dare informazioni e descrizioni relative a oggetti, persone ed animali• Comprendere, chiedere ed indicare stati fisici e d'animo• Comprendere, chiedere ed indicare orari, giorni della settimana, mesi, stagioni• Comprendere ed esprimere richiesta (prezzi, quantità.....)• Comprendere ed indicare azioni abituali• Comprendere ed esprimere preferenze	<ul style="list-style-type: none">• "TOPICS" contenuti nei SOFTWARES disponibili nella scuola• Canzoni, filastrocche e chants.• GIOCHI al computer

METODOLOGIA

L'approccio metodologico sarà essenzialmente di tipo ludico-comunicativo, basato cioè sul principio di un activity-based-approach, ovvero un insieme di tecniche e strategie didattiche basate sul pieno coinvolgimento, sull'agire e l'operare dell'alunno, poiché l'apprendimento è tanto più efficace quanto più è basato sul fare, sul LEARNING BY DOING.

Per questo verranno privilegiate sin dall'inizio le attività che forniscono agli alunni occasioni reali per parlare ed ascoltare (*pair work – group work- role play*), e per leggere e scrivere.

Si passerà in seguito all'enunciazione delle strutture linguistiche generali che saranno poi applicate a contesti diversi ed al confronto con la "way of life" straniera.

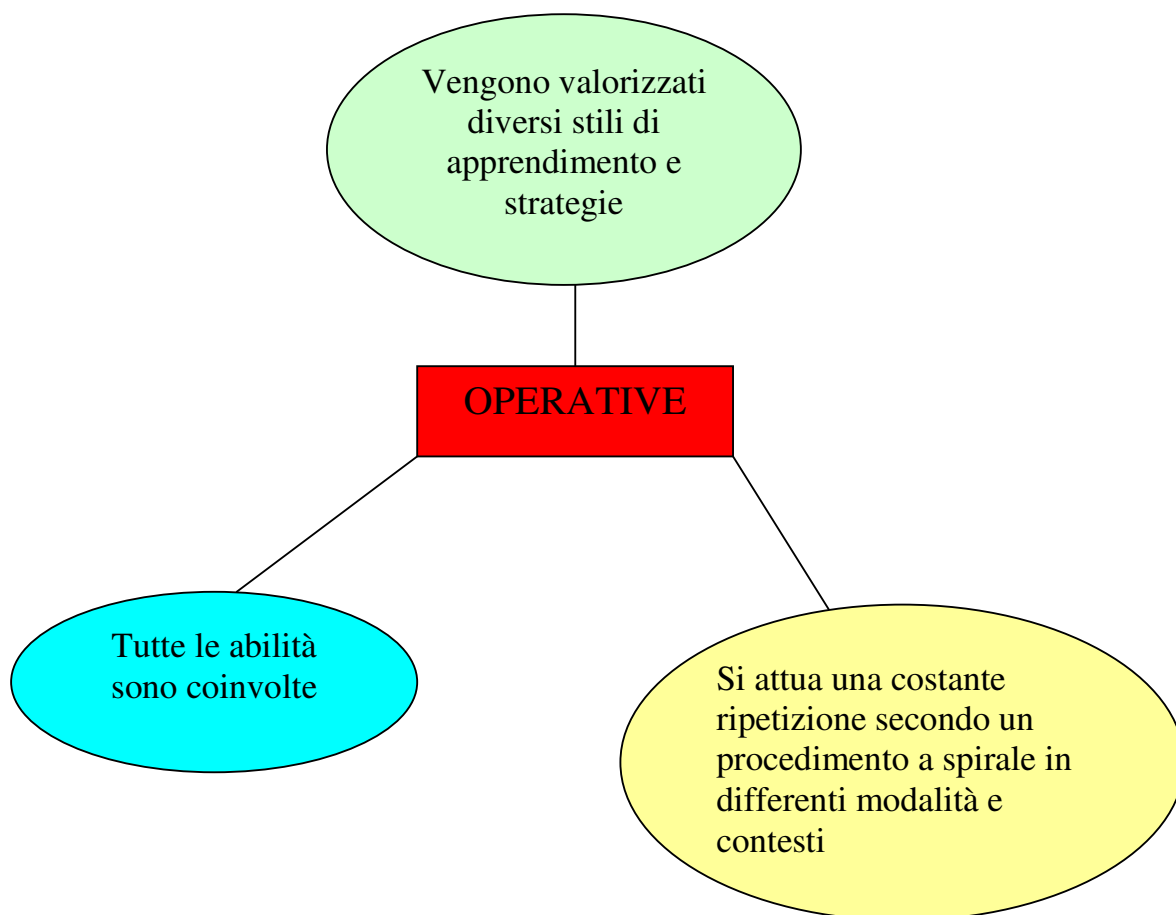
L'intervento didattico tramite le nuove tecnologie pone l'alunno al centro del processo di apprendimento, valorizza il comportamento naturale del bambino e il suo bisogno di giocare e comunicare e rispetta le sue individuali modalità di apprendimento e di memorizzazione.

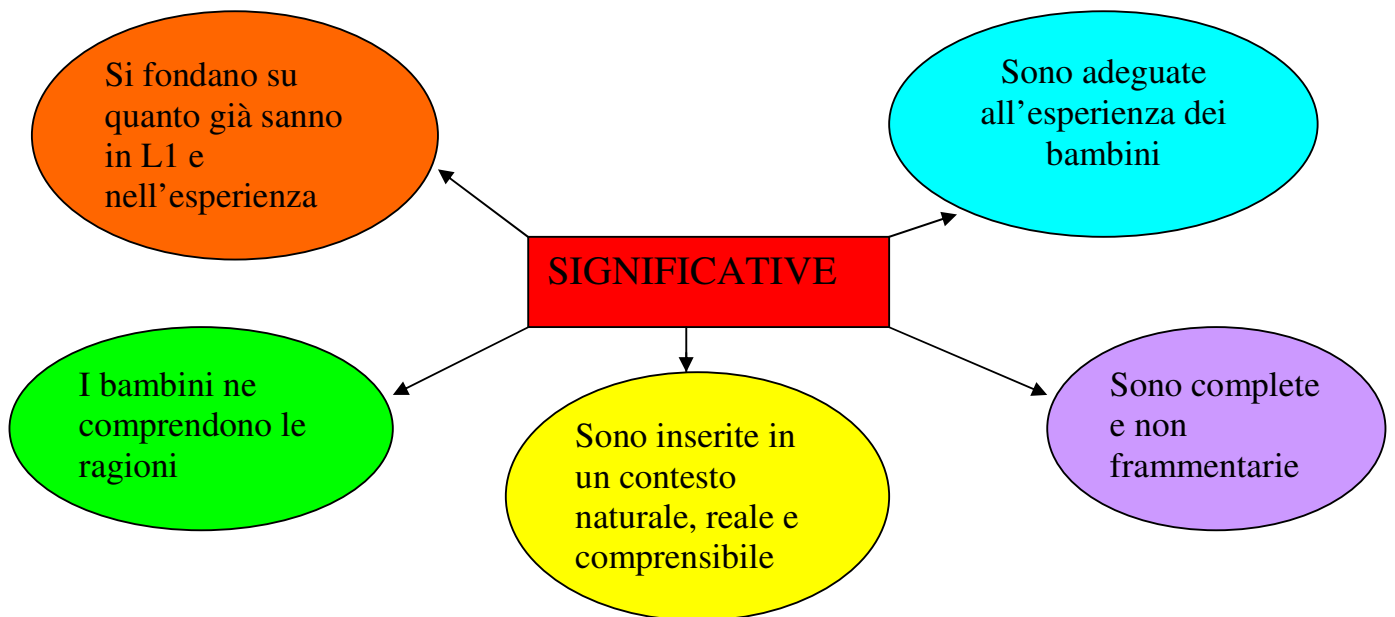
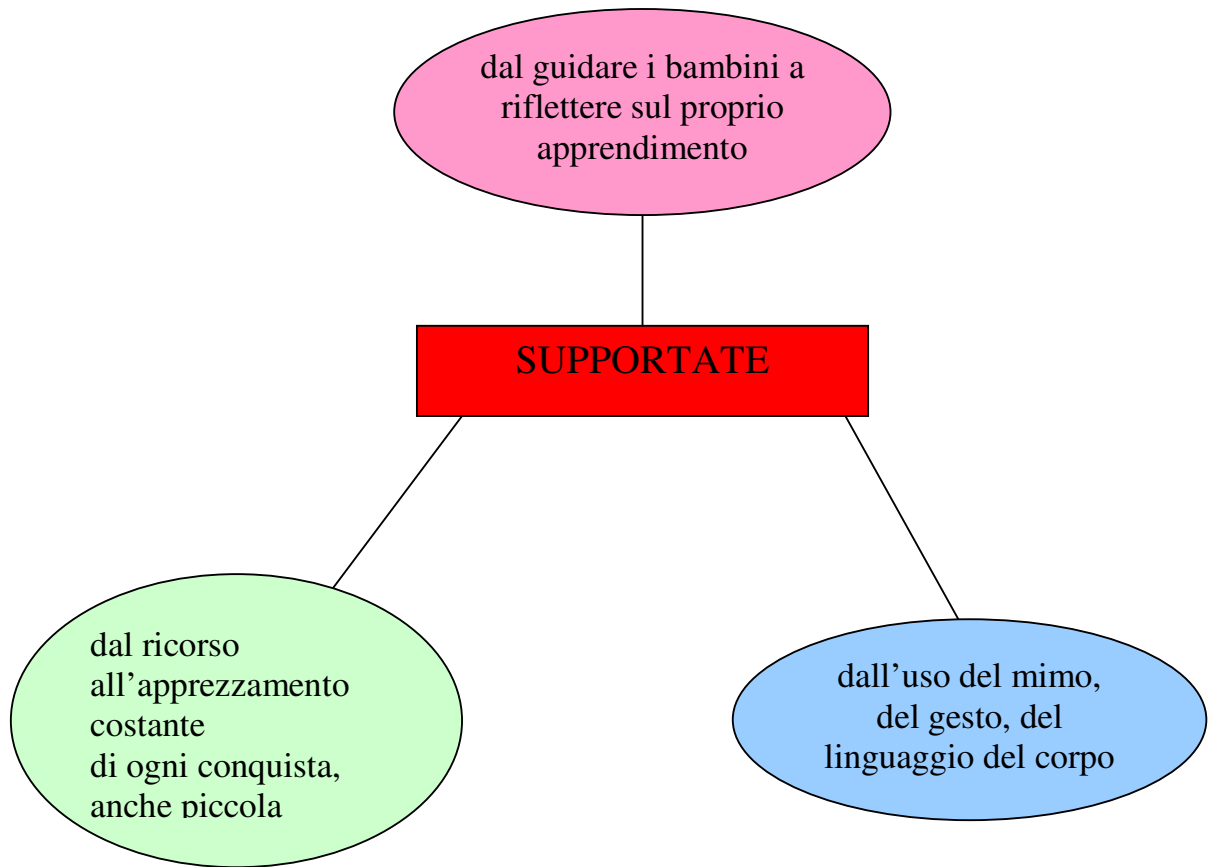
Le attività delle singole unità sono presentate in modo da consentire una sistematica attività di valutazione e un'efficace possibilità di recupero. Grazie a ciò l'insegnante può organizzare gli interventi didattici rispettando in pieno i ritmi d'apprendimento dei propri alunni.

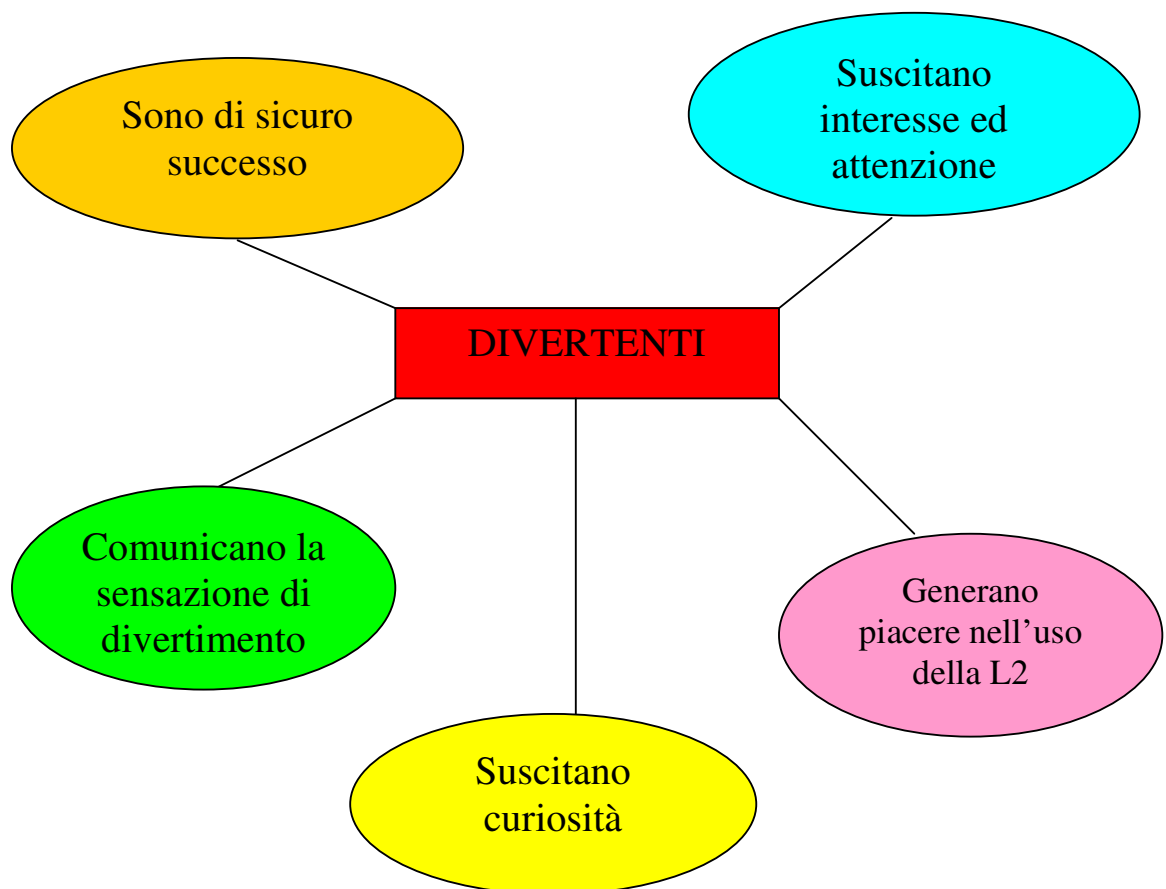
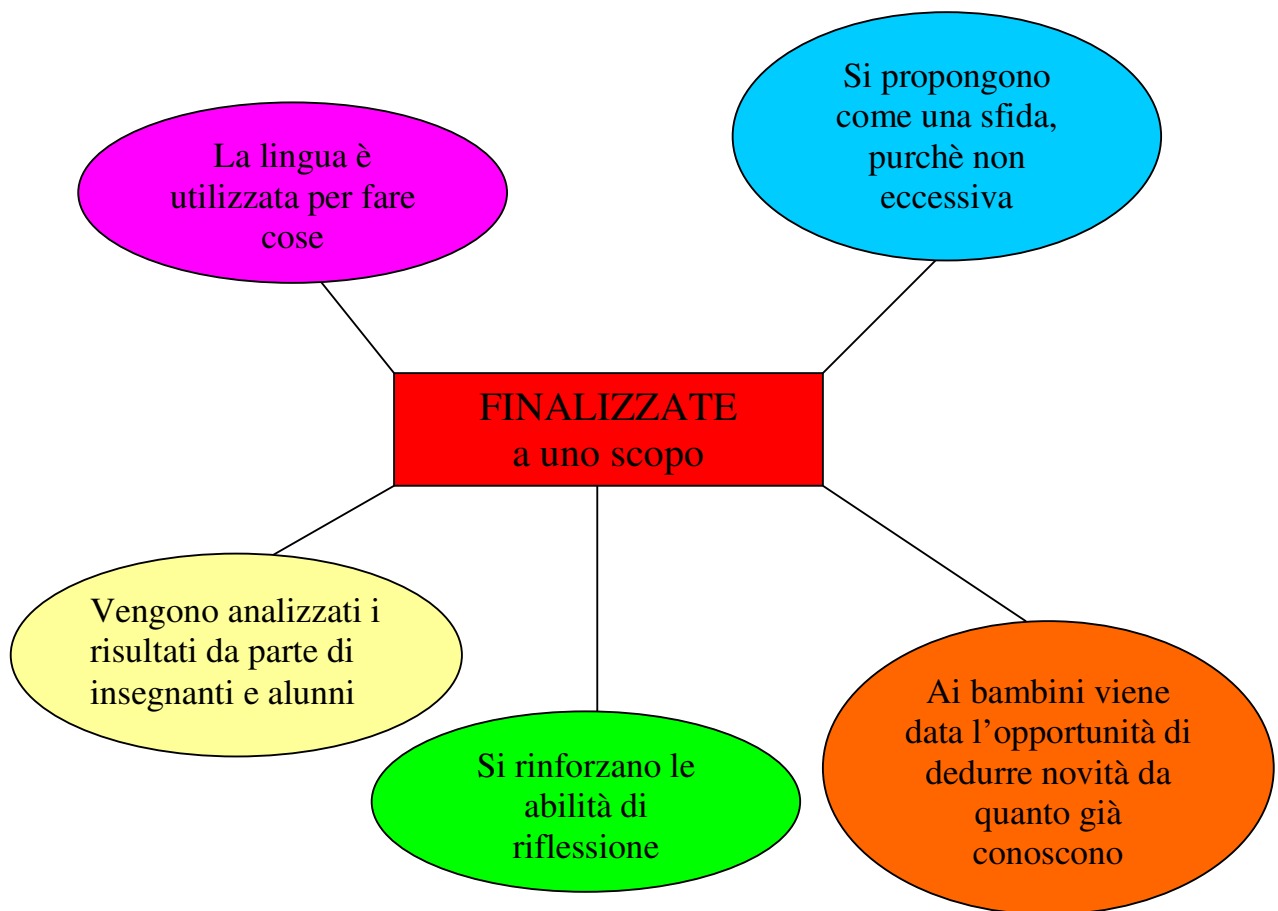
Ogni unità didattica rappresenterà un ciclo minimo di apprendimento. Essa si suddividerà in cinque microlezioni.

- 1) **Warm – up**: si lavorerà su quanto già appreso in precedenza per preparare psicologicamente i bambini all'attività.
- 2) **Presentation**: si dovrà creare la motivazione sul nuovo materiale che verrà presentato; si eviteranno spiegazioni in italiano e si ricorrerà alla mimica ed alle illustrazioni per chiarire i concetti.
- 3) **Practise**: uso del nuovo materiale.
- 4) **Reinforcement**: mediante una serie di giochi ed esercizi gli alunni familiarizzeranno maggiormente con l'uso degli elementi linguistici presentati.
- 5) **Test**: controllo dell'assimilazione delle funzioni o dei contenuti linguistici.

LE ATTIVITA' CHE PROPONIAMO DEVONO ESSERE:









UN PERCORSO
UN PERCORSO

SPECIALE.....

QUALI POTENZIALITÀ DIDATTICHE?

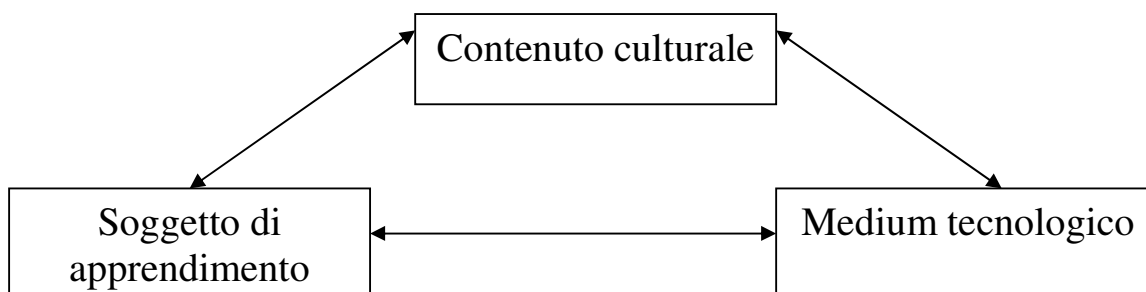
*Il ruolo del computer all'interno del processo di apprendimento:
non sostituto del docente, bensì risorsa a disposizione
dell'allievo.*

Nell'ambito scolastico l'occasione di potenziare lo studio della lingua straniera e la stretta correlazione tra apprendimento e nuove tecnologie informatiche e multimediali permettono agli alunni di sviluppare maggiori livelli di competenza comunicativa di ricezione, interazione e produzione orale e scritta.

Il computer, per gli alunni, non è visto come una macchina, ma come **un compagno di giochi e di studio, un mezzo per imparare divertendosi**.

Mettendo tra parentesi il ruolo di regista svolto dall'insegnante possiamo rappresentare l'ambiente di apprendimento come un triangolo in cui si relazionano tre poli: l'oggetto o il contenuto culturale su cui si impernia il processo di apprendimento, il soggetto di apprendimento –singolare o plurale-, il medium tecnologico rappresentato dal computer.

Rappresentazione dell'ambiente di apprendimento



L'analisi delle potenzialità didattiche del software multimediale può essere fatta in riferimento ai tre poli indicati, cercando per ciascuno di essi di individuare le peculiarità che caratterizzano lo strumento informatico.

Per quanto riguarda il contenuto culturale, le modalità di rappresentazione della realtà a disposizione del computer evidenziano alcune potenzialità interessanti sul piano dell'apprendimento:

- *La dimensione manipolativa*, intesa come opportunità di agire su ciò che viene rappresentato dal computer attraverso un comportamento motorio, ossia delle azioni fisiche che, esercitate su delle periferiche (tastiera, mouse, touch screen, joystick, ecc.) producono delle modificazioni.
Ciò a partire da una rivalutazione del momento motorio nel processo apprenditivo, non visto solo come prestazione terminale di un processo cognitivo interno, bensì come strumento di esplorazione, scoperta, organizzazione mentale dell'esperienza. In tal modo il computer consente la trasposizione sul piano motorio di domini conoscitivi tradizionali di tipo simbolico (leggi fisiche, rapporti spaziali, sequenze logiche, eccetera);
- *la dimensione analogica*, intesa come opportunità di rappresentare i contenuti e di operare su di essi in una modalità che mantiene delle corrispondenze con la realtà fisica. Ciò consente la possibilità di

rappresentare con il computer contenuti concettuali attraverso codici percettivo-sensoriali (figura, filmato, schema, grafico, suono, ecc) e di interagire con realtà non accessibili all'esperienza diretta (per lontananza spaziale o temporale, in quanto infinitamente grandi o infinitamente piccoli, ecc.).

Il valore di tale opportunità sul piano apprenditivo è dato dal fatto che le nostre conoscenze non sono codificate mentalmente in strutture logico-formali, bensì mantengono alcune proprietà fisico-percettive della realtà, sono ancorate ai dati percettivi e agli aspetti situazionali;

- *la dimensione esplorativa*, intesa come opportunità di analisi multiprospettica, aperta e dinamica della realtà, in una prospettiva di potenziamento della creatività, delle abilità di problem-solving, del pensiero divergente. Ciò a partire dalla possibilità offerta dal computer di esplorare un oggetto o un contenuto culturale da molteplici punti di vista, attraverso una pluralità di codici (visivo, sonoro, grafico, ecc.) e secondo percorsi di analisi differenziati e a trama aperta;
- *la dimensione semiotica*, intesa come opportunità di interagire con sistemi semantici e simbolici strutturati (il singolo prodotto software, a tale riguardo, definisce uno o più sistemi semiotici peculiari). Ciò comporta la padronanza di strumenti di comprensione dei messaggi comunicativi e di modalità di destrutturazione e ricostruzione del messaggio in funzione decondizionante e produttivo-creativa. Tali attività non solo determinano un arricchimento del repertorio del discente a livello strumentale ed interpretativo, ma attraverso la metariflessione sui processi attivati, rappresentano uno stimolo per la co-costruzione della conoscenza e la negoziazione sociale dei significati.

Sul versante didattico metodologico per quanto riguarda gli alunni l'interazione con il computer favorisce aspetti qualificanti quali:

- **la dimensione euristica**, intesa come opportunità di affrontare situazioni problematiche attraverso il computer, sviluppando capacità di analisi del problema, di formulazione di ipotesi di soluzione, di pianificazione operativa e procedurale di percorsi risolutivi, di controllo delle proprie scelte e della loro efficacia. L'interazione in tempo reale consentita dal computer struttura un contesto di apprendimento particolarmente stimolante e produttivo, attraverso un immediato **feed-back** in merito alle proprie azioni cognitive ed operative;
- **la dimensione ludica**, intesa come opportunità di interagire con il computer attraverso modalità di gioco, in un contesto motivante che favorisce un elevato grado di coinvolgimento dell'alunno;
- **la dimensione sociale**, intesa come opportunità di interagire con il computer all'interno di contesti dialogici e collaborativi che non si esauriscono nello schema duale alunno-macchina;
- **la dimensione metacognitiva**, intesa come opportunità di potenziare il controllo e la consapevolezza dei propri successi cognitivi attraverso l'interazione con il computer;
- **la dimensione interattiva**, intesa come opportunità di regolare il processo comunicativo e le modalità di utilizzo del medium in funzione delle scelte dell'alunno;
- **la dimensione multimediale**, intesa come opportunità di uso simultaneo e integrato di molteplici linguaggi in un unico medium tecnologico. Sia nei processi di fruizione, sia in quelli di produzione tale opportunità consente una pluralità di canali di apprendimento aventi ciascuno proprie peculiarità ed una integrazione e rinforzo reciproco della loro efficacia comunicativa;

- **la dimensione personale**, intesa come opportunità di interagire con il medium tramite modalità che rispecchiano le caratteristiche dell'alunno e i suoi modi di apprendimento. La pluralità degli stili di apprendimento impiegati dagli alunni per acquisire, ritenere ed elaborare le proprie conoscenze trova nel computer differenti opzioni e possibilità di risposta che favoriscono una maggior sintonia tra stili cognitivi individuali e contenuti di apprendimento.