

Risorse educative aperte e sperimentazione didattica

Le proposte del progetto Innovascuola-AMELIS per la condivisione di risorse e lo sviluppo professionale dei docenti



SCHEMA METODOLOGICO-DIDATTICA

Informazioni generali	
Titolo	Paura? No, grazie! - Frightened? No, thanks!
Istituto scolastico	Istituto Comprensivo di Cetona (SI)
Autrice	Morgantini Luana
Abstract	<p>Insegnare inglese nella scuola primaria non è facile perché, trattandosi di lingua non parlata nella vita quotidiana, si corre il rischio di proporre ai bambini attività troppo astratte, senza agganci alle esperienze reali. Per ridurre questo rischio con implicazioni negative sull'apprendimento e la motivazione è importante:</p> <ul style="list-style-type: none">- utilizzare un approccio olistico: ascoltare, vedere, parlare, sperimentare;- proporre situazioni interattive: il gioco, l'ascolto, il parlato, il canto;- motivare le diverse attività in modo adeguato;- stimolare la fantasia, l'immaginazione e la creatività;- variare le proposte, anche con l'ausilio delle nuove tecnologie. <p>La risorsa ricorre a personaggi fantastici, inseriti in una narrazione che affronta il tema della paura. Si tratta di un'emozione forte, che può innescare sentimenti di attrazione o di repulsione, ma che comunque sollecita la curiosità e la motivazione alla scoperta.</p> <p>I protagonisti della storia sono scelti tra quelli noti ai bambini, anche se provenienti da paesi diversi. La scoperta di un lessico condiviso, legato al mondo fantastico, può favorire l'incontro, lo scambio e l'approccio positivo alle somiglianze e alle differenze culturali presenti nelle diverse realtà scolastiche.</p>
Target	Classe Terza e Quarta della Scuola Primaria
Curricolo	Lingua inglese e Italiano L2
Prerequisiti	Il percorso didattico può essere proposto ad alunni che presentano diversi livelli di apprendimento; è però necessario che siano in possesso del livello base di conoscenza della lingua inglese e/o italiana.
Obiettivi	<p>Attraverso il percorso proposto si lavora al conseguimento dei seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none">- conoscere funzioni linguistiche quali ad esempio:<ul style="list-style-type: none">* nouns - witch, skeleton, ghost, bogey man, cat, fairy, children;*adjectives - dark , wicked, creeping;*reflexive verbs - uso di "to scare oneself";*future with will - "The fairy will be...";*present simple with adverb of frequency – "The fairy always arrives in a hurry";*present perfect simple – "They've never been frightened";- acquisire una discreta padronanza delle abilità di ascolto, lettura, parlato;- acquisire sicurezza nell'interazione linguistica;- saper riconoscere ed esprimere le proprie emozioni;- rilevare gli aspetti emotivi della recitazione;- conoscere le origini e le tradizioni della festa di Halloween;- conoscere il lessico relativo ad Halloween;- conoscere modalità di produzione e condivisione di esperienze;- sperimentare diverse opportunità applicative delle nuove tecnologie

Risorse educative aperte e sperimentazione didattica

Le proposte del progetto Innovascuola-AMELIS per la condivisione di risorse e lo sviluppo professionale dei docenti



SCHEMA METODOLOGICO-DIDATTICA

	attraverso la fruizione e l'utilizzo dei linguaggi multimediali per esprimere pensieri, sensazioni, emozioni personali.
Il prodotto	
Descrizione	La risorsa consiste in una storia animata, inserita in un percorso didattico sulla festività di Halloween e sui personaggi di paura, proponendo l'incontro tra la tradizione anglosassone (e.g., la strega, il fantasma), la cultura popolare italiana (e.g., l'uomo nero) e l'elemento originale di pura fantasia (e.g., la fata della luce). Il prodotto, elaborato in lingua italiana e inglese, può essere utilizzato per attività didattiche relative all'insegnamento dell'italiano L2 e dell'inglese nelle classi della scuola primaria.
Tipologia	Storia animata
Formato tecnico	Wmv - Video realizzato con Windows Movie Maker
Modalità di realizzazione	Per produrre la risorsa è stata seguita la seguente procedura: <ul style="list-style-type: none">- scelta di una storia con i diversi personaggi;- realizzazione, da parte degli alunni, delle immagini necessarie a illustrare le diverse sequenze, con una tecnica mista: acquerello (sfondo) e collage (soggetto in primo piano);- animazione delle immagini utilizzando il programma freeware Gif Animator;- registrazione delle voci narranti: si sono registrate le voci degli alunni per la lettura della storia in lingua italiana, e quella di un genitore (madrelingua inglese) per la versione in lingua inglese;- inserimento di una base musicale prelevata dal Web tra alcune proposte di libero utilizzo;- elaborazione del materiale con il programma Windows Movie Maker per la produzione di due filmati: uno in lingua italiana e l'altro in lingua inglese.
Suggerimenti tecnici	Nessun particolare suggerimento
Il processo	
Modalità di svolgimento	Il percorso prevede la realizzazione di una storia animata con i disegni dei ragazzi rielaborati con software freeware. La scelta dei movimenti e l'assemblaggio delle diverse animazioni è frutto dell'attività progettuale dei bambini. Inizialmente si lavora sulla versione in lingua italiana e, solo successivamente, viene realizzato il filmato in lingua inglese con la registrazione audio della lettura di un genitore madrelingua. Tale progressione viene mantenuta anche nell'utilizzo del cloze-verifica: solo quando tutti hanno interiorizzato e completato quello in lingua italiana si passa a quello in inglese.
Strategie didattiche	Il percorso didattico si fonda su strategie di personalizzazione con l'impiego di approcci multisensoriali, adatti a soddisfare i diversi stili di apprendimento degli alunni, in considerazione delle caratteristiche cognitive, affettive e relazionali di ciascuno. L'impiego delle nuove tecnologie è funzionale a questa scelta, con ricadute

Risorse educative aperte e sperimentazione didattica

Le proposte del progetto Innovascuola-AMELIS per la condivisione di risorse e lo sviluppo professionale dei docenti



SCHEMA METODOLOGICO-DIDATTICA

	potenzialmente positive non solo sugli apprendimenti, ma anche su aree come la socializzazione, l'autostima, l'attenzione e, più in generale, l'autonomia. Si fa ricorso anche a strategie collaborative, basate sul lavoro di gruppo e il project work.
Strategie valutative	La verifica sarà di tipo formativo e sommativo: 1. Verifica e valutazione formativa - riflessione, mediante l'autovalutazione, nelle prove Stop and Check; - recupero dove ritenuto necessario; - osservazione, da parte dell'insegnante, di ogni singolo alunno o di un gruppetto alla volta, e registrazione dei diversi gradi di padronanza della lingua inglese. 2. Verifica e valutazione sommativa - verifiche strutturate e semi-strutturate nella forma di semplici prove per valutare il conseguimento degli obiettivi proposti e/o l'eventuale necessità di approfondimento dell'argomento, con ulteriori attività e spunti di riflessione.

Allegati (inclusi nel pacchetto "Contenuti didattici digitali")

Allegato n. 1	Documento Word contenente la storia in lingua inglese.
Allegato n. 2	Documento Word contenente la storia in lingua italiana.
Allegato n. 3	Cloze in lingua italiana realizzato con JCloze di HotPotatoes
Allegato n. 4	Cloze in lingua inglese realizzato con JCloze di HotPotatoes



SCHEMA METODOLOGICO-DIDATTICA

Il percorso didattico passo dopo passo

La risorsa prodotta è stata progettata nell'ambito dell'unità didattica "Happy Halloween", all'interno di un percorso didattico più ampio denominato "Feelings and emotions".

Tale percorso è articolato in diversi nuclei tematici riguardanti sentimenti ed emozioni, che permettono agli alunni di sperimentare processi di apprendimento fondati sull'approccio interculturale, per facilitare lo sviluppo dell'identità personale e il processo d'integrazione nel gruppo classe. In particolare le attività proposte mirano a:

- sviluppare un pensiero aperto, positivo e consapevole della molteplicità delle culture;
- favorire la costruzione di un'identità capace di confrontarsi con la diversità e quindi di superare gli stereotipi;
- utilizzare dinamiche strutturate sui meccanismi di accettazione, di scambio e di cooperazione, essenziali nell'ambito di una società multietnica.

Prima di lavorare sulla risorsa, l'insegnante propone una conversazione con la classe sulla ricorrenza di Halloween per:

- rilevare le conoscenze degli alunni riguardo a questa tradizione, tipicamente anglosassone;
- rendersi conto dei livelli di partenza del gruppo;
- progettare un percorso graduale circa le attività da svolgere.

L'insegnante presenta le usanze tipiche della notte di Ognissanti e, in particolare, si sofferma sui veri protagonisti: i "personaggi della paura".

Durante la conversazione l'insegnante sollecita gli alunni a condividere conoscenze ed esperienze sull'argomento "paura" come warm up per l'attività.

Successivamente, in uno spazio aperto o in palestra, con una "colonna sonora" adeguata, l'insegnante invita i bambini a mimare atteggiamenti e movimenti che possano ricordare le posture e le andature dei diversi "mostri", dedicando particolare attenzione all'espressione e alla mimica facciale.

Si procede quindi ad un brainstorming per l'individuazione dei personaggi e dei luoghi "di paura" che costituiranno la base della storia animata.

L'insegnante propone la realizzazione delle figure con carta nera e colorata, attraverso semplici attività di costruzione/manipolazione a piccoli gruppi, per gli sfondi vengono utilizzati gli acquerelli.

Si attribuisce a ciascuna figura il nome in italiano e in inglese.

Le immagini vengono poi animate con il programma Gif Animator; tale attività viene svolta dagli alunni a piccoli gruppi guidati dall'insegnante.

Nella fase successiva l'insegnante presenta la storia: "Frightned? No, thanks!" sottolineando sia con la voce che con la gestualità i vari passaggi del brano, per indurre la comprensione globale del significato.

E' particolarmente importante stimolare la conversazione circa il contenuto del testo: gli alunni riconoscono i nomi dei "mostri" che hanno illustrato, avanzano ipotesi sul senso delle frasi relative ad ognuno, colgono somiglianze e differenze nella struttura delle varie parti.

Risorse educative aperte e sperimentazione didattica

Le proposte del progetto Innovascuola-AMELIS per la condivisione di risorse e lo sviluppo professionale dei docenti

SCHEMA METODOLOGICO-DIDATTICA

FRIGHTENED ? NO , THANKS!!

IT IS A DARK DARK NIGHT

AND IN THE HOUSE OF FRIGHT:

THE WICKED WITCH SCARES HERSELF

WHEN OF THE SKELETON SHE CATCHES SIGHT;

THE SKELETON SCARES HIMSELF

WHEN OF THE GHOST HE CATCHES SIGHT,

THE GHOST SCARES ITSELF

WHEN OF THE BOGEY- MAN IT CATCHES SIGHT,

THE BOGEY MAN SCARES HIMSELF

WHEN OF A CREEPING HAND HE CATCHES SIGHT,

THE CREEPING HAND SCARES ITSELF

WHEN OF THE LAUGHING CAT IT CATCHES SIGHT,

THE CAT IS LAUGHING 'COS ITS NOT SCARED

HE KNOWS THAT TOMORROW THE FAIRY OF LIGHT WILL BE HERE.

THE FAIRY OF LIGHT ALWAYS ARRIVES IN A HURRY

AND LIGHTS UP THE SUN.

ALL THE CHILDREN PLAY IN THAT HOUSE THAT ISN'T DARK ANY MORE,

THEY'VE NEVER BEEN FRIGHTENED OF FEAR !

Figura 1: Testo della storia in lingua inglese

Dopo aver ricostruito il significato della storia sulla base delle interpretazioni degli alunni, si fornisce il testo in lingua italiana. La lettura collettiva permette la correzione degli errori e la verifica della comprensione da parte degli alunni italiani e stranieri.

Risorse educative aperte e sperimentazione didattica

Le proposte del progetto Innovascuola-AMELIS per la condivisione di risorse e lo sviluppo professionale dei docenti

SCHEMA METODOLOGICO-DIDATTICA

PAURA? NO, GRAZIE!

È una notte scura scura
e nella casa della paura:
la stregaccia si spaventa
quando vede lo scheletro,
lo scheletro si spaventa
quando vede il fantasma,
il fantasma si spaventa
quando vede l'uomo nero,
l'uomo nero si spaventa
quando vede la mano lunga,
la mano lunga si spaventa
quando vede il gatto che ride,
il gatto ride perché non ha paura
sa che domani arriverà la fata della luce.
La fata della luce arriva sempre di corsa
e accende il sole.
Tutti i bambini giocano in quella casa non più oscura,
non hanno mai avuto paura della paura!

Figura 2 : Testo della storia in lingua italiana

L'insegnante mostra la risorsa alla classe con la LIM.

Il video della storia viene presentato in momenti diversi, sia in italiano che in inglese.

Gli alunni leggono le didascalie di ogni sequenza, si esercitano a gruppi nella pronuncia e nella comprensione, partecipano a giochi linguistici come indovinelli, attività di domanda/risposta, e altro.

Risorse educative aperte e sperimentazione didattica

Le proposte del progetto Innovascuola-AMELIS per la condivisione di risorse e lo sviluppo professionale dei docenti



SCHEDA METODOLOGICO-DIDATTICA



Figura 3 – Inizio storia animata



Figura 4: I personaggi “di paura” presenti nella storia

Risorse educative aperte e sperimentazione didattica

Le proposte del progetto Innovascuola-AMELIS per la condivisione di risorse e lo sviluppo professionale dei docenti



SCHEDA METODOLOGICO-DIDATTICA



Figura 5: Il personaggio “buono” che riporta la luce e fa allontanare le paure

L'insegnante rilegge la storia, poi presenta agli alunni un cloze, da completare alla LIM. L'attività richiede la collaborazione di tutta la classe, al fine di ricostruire l'esatta sequenza d'ingresso dei singoli personaggi.

FRIGHTENED ? NO , THANKS!!

IT IS A DARK DARK NIGHT	WHEN OF A [] HE CATCHES SIGHT,
AND IN THE []	THE [] SCARES ITSELF
THE [] SCARES HERSELF	WHEN OF THE [] IT CATCHES SIGHT,
WHEN OF THE [] SHE CATCHES SIGHT,	THE [] 'COS ITS NOT SCARED
THE [] SCARES HIMSELF	HE KNOWS THAT TOMORROW THE [] WILL BE HERE.
WHEN OF THE [] HE CATCHES SIGHT,	THE [] ALWAYS ARRIVES IN A HURRY
THE [] SCARES ITSELF	AND LIGHTS UP THE SUN.
WHEN OF THE [] IT CATCHES SIGHT,	ALL THE CHILDREN PLAY IN THAT [] ANY MORE.
THE [] SCARES HIMSELF	THEY'VE NEVER BEEN FRIGHTENED OF FEAR !

Figura 6 – Schermata del cloze ancora da completare

Risorse educative aperte e sperimentazione didattica

Le proposte del progetto Innovascuola-AMELIS per la condivisione di risorse e lo sviluppo professionale dei docenti

SCHEMA METODOLOGICO-DIDATTICA

FRIGHTENED ? NO , THANKS!!

IT IS A DARK DARK NIGHT

AND IN THE **HOUSE OF FRIGHT**

THE **WICKED WITCH** SCARES HERSELF

WHEN OF THE **SKELETON** SHE CATCHES SIGHT,

THE **SKELETON** SCARES HIMSELF

WHEN OF THE **GHOST** HE CATCHES SIGHT,

THE **GHOST** SCARES ITSELF

WHEN OF THE **CREEPING HA** IT CATCHES SIGHT,

THE **CREEPING H** SCARES HIMSELF

WHEN OF A **CREEPING HAND** HE CATCHES SIGHT,

THE **CREEPING HAND** SCARES ITSELF

WHEN OF THE **LAUGHING CAT** IT CATCHES SIGHT,

THE **CAT IS LAUGHING** 'COS ITS NOT SCARED

HE KNOWS THAT TOMORROW THE **FAIRY OF LIGHT** WILL BE HERE.

THE **FAIRY OF LIGHT** ALWAYS ARRIVES IN A HURRY

AND LIGHTS UP THE SUN.

ALL THE CHILDREN PLAY IN THAT **HOUSE THAT ISN'T DARK** ANY MORE,

THEY'VE NEVER BEEN FRIGHTENED OF FEAR !

Check Hint

Figura 7: Schermata del cloze completato

L'insegnante invita, a turno, gli alunni alla LIM per rileggere la storia ottenuta con il completamento del cloze e ponendo particolare attenzione alla pronuncia dei singoli termini, infine il lavoro viene copiato dagli alunni sul quaderno.

FRIGHTENED ? NO , THANKS!!

IT IS A DARK DARK NIGHT

AND IN THE **HOUSE OF FRIGHT**:

THE **WICKED WITCH** SCARES HERSELF

WHEN OF THE **SKELETON** SHE CATCHES SIGHT,

THE **SKELETON** SCARES HIMSELF

WHEN OF THE **GHOST** HE CATCHES SIGHT,

THE **GHOST** SCARES ITSELF

WHEN OF THE **BOGEY- MAN** IT CATCHES SIGHT,

THE **BOGEY MAN** SCARES HIMSELF

WHEN OF A **CREEPING HAND** HE CATCHES SIGHT,

THE **CREEPING HAND** SCARES ITSELF

WHEN OF THE **LAUGHING CAT** IT CATCHES SIGHT,

THE **CAT IS LAUGHING** 'COS ITS NOT SCARED

HE KNOWS THAT TOMORROW THE **FAIRY OF LIGHT** WILL BE HERE.

THE **FAIRY OF LIGHT** ALWAYS ARRIVES IN A HURRY

AND LIGHTS UP THE SUN.

ALL THE CHILDREN PLAY IN THAT **HOUSE THAT ISN'T DARK** ANY MORE,

THEY'VE NEVER BEEN FRIGHTENED OF FEAR !

Check Hint

Figura 8 – Schermata del cloze rivisto e valutato