



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2007-2013



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
D.G. per gli Affari Internazionali - Ufficio IV
Programmazione e gestione dei fondi strutturali europei
e nazionali per lo sviluppo e la coesione sociale

COMPETENZE PER LO SVILUPPO (FSE) - AMBIENTI PER L' APPRENDIMENTO (FESR)

Strumento n°9

Scheda di motivazione della scelta: relazione fra i contenuti scelti dal corsista e i bisogni degli studenti

Per il corsista Stefania Ferrari

La scheda compilata in modo individuale, si porterà all'attenzione e alla discussione del gruppo.

Area Tematica: Educazione linguistica in un curriculum plurilingue

Percorso: Motivare attraverso attività musicali e ludiche

Caratteristiche del percorso che possono interessare/essere utili per i miei studenti

Contenuti: Il percorso che intendo sperimentare si baserà sulla preparazione di una unità didattica proposta sotto forma di gioco.

Metodi: Learning by doing, Group work

Attività: Organizzare un viaggio in Irlanda. Gli studenti divisi in gruppi dovranno pianificare i vari step (luoghi da visitare, mezzi, hotel, abbigliamento ecc.).

Perché: Proponendo delle attività didattiche sotto forma di gioco, gli studenti saranno più motivati all'apprendimento sia del lessico che della grammatica.

Penso che:

- i miei studenti saranno colpiti soprattutto dall'aspetto ludico e dalla possibilità di vincere dei piccoli premi, e anche dall'ascolto di brani musicali irlandesi
- non dovrò dividerli in sottogruppi perché le classi non sono molto numerose
- i risultati saranno probabilmente positivi in termini di motivazione e di apprendimento

Penso che la mia scelta sia determinata da:

legami con attività pregresse	Corsi all'estero con esempi di attività "ludiche"
interessi particolari	Interessi per i viaggi e per la musica
aspetti interdisciplinari	Confronto fra la cultura Italiana e quella Irlandese
possibilità di sviluppi successivi	Elaborare un esempio di videogioco didattico
flessibilità e trasferibilità dei percorsi	Il gioco ha una valenza didattica perché si basa sulla tecnica della risoluzione dei problemi (problem solving), concetto fondante di qualsiasi azione didattica che può essere arricchita o semplificata a seconda del target di riferimento.
ALTRO	A proposito della valenza didattica del gioco,



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2007-2013



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
D.G. per gli Affari Internazionali - Ufficio IV
Programmazione e gestione dei fondi strutturali europei
e nazionali per lo sviluppo e la coesione sociale

COMPETENZE PER LO SVILUPPO (FSE) - AMBIENTI PER L' APPRENDIMENTO (FESR)

illuminante è stata anche la lettura di un documento prodotto per il progetto del programma di apprendimento permanente dell'UE dal titolo "Pro-Active: Fostering teachers' creativity through game-based learning", trovato a seguito della ricerca su Google di nuove strategie per incrementare la motivazione all'apprendimento.

Perché gli studenti amano molto la musica e i giochi, soprattutto i videogiochi, quindi presentare delle attività sotto forma di gioco dovrebbe servire a creare delle aspettative positive, predisponendoli ad un apprendimento più coinvolgente ed efficace.