



Unione Europea

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°12 Taccuino del corsista**

Racconta in almeno 2000 battute quali sono stati i cambiamenti più interessanti che sono avvenuti nella tua classe nei diversi momenti della sperimentazione (vedi strumento 10).

Scheda iniziale: Motivazione ad apprendere e apprendimento lessicale

Nome del corsista: Stefania Ferrari

Scuola: IPSSASR (Istituto Professionale di Stato per l'Agricoltura e i Servizi Rurali) - Scigliano

Data: 11/05/2013

Classe: IV n° allievi: 12

Area tematica: Educazione linguistica in un curriculum plurilingue

Percorso: A summer trip to Ireland (Motivare attraverso attività musicali e ludiche)

Come si evince dagli strumenti n. 9 e 10, l'idea progettuale da sperimentare in classe è partita da un'esigenza precisa che ritengo essere alla base di ogni processo di insegnamento-apprendimento: la motivazione, quel desiderio che sorge e si sviluppa partendo da un bisogno per arrivare alla sua soddisfazione. Senza voler entrare nel merito delle complesse ed interessanti teorie sulla motivazione, sono partita da quel bisogno che vedevo sopito da un po' di tempo nei miei studenti di IV. Leggendo alcuni materiali presenti nell'area tematica su cui mi sono maggiormente soffermata, in particolare il documento di Elena Bulgarelli "Dalla cultura alla lingua....", mi è tornata alla mente la mia esperienza in Irlanda con un gruppo di studenti e il nostro sentirci "diversi" in un paese dagli usi e costumi differenti dai nostri. Il viaggio-studio a Dublino, di cui i ragazzi ancora ricordano particolari e aneddoti divertenti, è stato riproposto sotto forma di gioco con dei livelli da completare. L'idea del gioco è stata un'ottima esca motivazionale che ha immediatamente attratto i ragazzi, anche i più svogliati, soprattutto quando ho detto loro che avremmo usato i computer e Internet per le nostre attività, con l'intento di realizzare un video-documentario sul nostro percorso. Durante le prime fasi della sperimentazione, ho trovato la conferma alla teoria delle Intelligenze Multiple di H. Gardner, secondo la quale non esiste un modo univoco di apprendere, ma bisogna se mai assecondare le diverse inclinazioni e stili di apprendimento. Sono rimasta favorevolmente colpita in particolare da uno dei miei studenti: per tutto l'anno né io né i miei colleghi siamo riusciti a stimolare in alcun modo, pur utilizzando diverse strategie e pur provando a coinvolgerlo nelle attività pratiche che caratterizzano l'indirizzo di studi della nostra scuola. La sua improvvisa e inattesa manifestazione di interesse, dovuta soprattutto alla prospettiva di un uso più costante del computer, sua grande passione, mi ha lasciato senza parole. In pochi minuti mi ha spiegato l'utilizzo dei programmi Power Point e Movie Maker, evidenziandone le differenze e il miglior impiego dell'uno o dell'altro a seconda dell'obiettivo che ci si propone di raggiungere. Un altro studente, appassionato di musica, si è entusiasmato all'ascolto di alcuni brani della più famosa band di Dublino, gli U2, che non pensava potessero piacere a un'insegnante! Nel gruppo classe è presente un ragazzo seguito da una collega di sostegno,

*Quaderno del Tutor*



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)

dunque ho chiesto la sua collaborazione per questo progetto, che devo dire è stata immediata. Il suo aiuto si sta rivelando prezioso per tutta la classe, così come la collaborazione con la collega di Italiano, che mi ha fornito utili spunti nell'ottica del confronto trasversale fra le due lingue. Dopo aver spiegato brevemente gli obiettivi del progetto, abbiamo iniziato con la visione di video e foto legate al nostro viaggio in Irlanda accompagnati dalle note degli U2, che mi hanno consentito di concentrare l'attenzione dei ragazzi sul *listening* tramite la ricerca delle parole chiave di alcuni brani quali "One". Abbiamo poi proseguito con la seconda fase che prevede il coinvolgimento delle abilità di letto-scrittura, con la ricerca specifica di parole chiave e la scrittura di mind map relative ai 4 aspetti organizzativi del viaggio: prenotazione, pratiche aeroportuali, sistemazione, luoghi da visitare. Dopo aver scritto insieme delle semplici conversazioni relative a tutti e quattro i contesti (*writing*), in questa fase finale della sperimentazione i ragazzi si stanno esercitando tramite *role-play (speaking)*, senza tralasciare la riflessione grammaticale che avviene in modo induttivo, non come processo astratto. Stiamo anche lavorando sul video, che dovrebbe essere il prodotto finale di questa sperimentazione. Chiaramente, essendo una scuola ad indirizzo prevalentemente pratico dove si dà maggiore spazio alle discipline di indirizzo e alle attività pratiche in azienda, le abilità linguistiche sia scritte che orali sono piuttosto limitate e settoriali. Dunque gli obiettivi del percorso sono da intendersi come obiettivi minimi, legati all'acquisizione di competenze comunicative di base, che possono servire ai ragazzi trovandosi nella situazione reale di dover effettuare un viaggio in un paese straniero.

*Quaderno del Tutor*