

15/04/2021



# APPRENDERE L'ITALIANO: LA GLOTTODIDATTICA INCONTRA IL DIGITALE

*Giulia Migliola*  
[giulia.migliola@gmail.com](mailto:giulia.migliola@gmail.com)

PARTE 2



Cidis Onlus

*PERCHÉ USARE LE APP*  
*IN CLASSE?*

---





Cidis Onlus

“Il docente di italiano L2, e il docente tout court della classe multiculturale e plurilingue, si trovano ad agire sempre di più come degli ***Equilibristi*** .”

*Graziella Favaro*



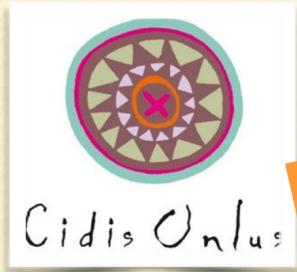
# *L'insegnante equilibrista...*

“[...] Devono infatti gestire la diffusa e consueta eterogeneità del gruppo classe autoctono e la **variabilità** connessa alle differenti situazioni degli alunni stranieri.

Si trovano inoltre a dover continuamente **decostruire** e smontare **acquisizioni** e **stereotipi** appena delineati, che non hanno così modo (per certi versi, fortunatamente) di sedimentarsi.

Ci si è appena fatti una certa idea, sulla base di un'esperienza precedente di inserimento, delle modalità di acquisizione dell'italiano L2 da parte di apprendimenti sinofoni o arabofoni, ad esempio, ed ecco che un nuovo alunno dello stesso gruppo linguistico viene a **smentire** con le sue performance le fragili rappresentazioni da poco elaborate.

E tuttavia anche questi parziali “ancoraggi” – stereotipi provvisori e in movimento, da smontare all'occorrenza – hanno inizialmente il compito di fare da “**bussola**”, addomesticare un po' la realtà sconosciuta che diventa così meno estranea e che appare più gestibile.”



**SCADENZE**

**BUROCRAZIA**

**RITMI INCESSANTI**

**FORMAZIONE**

**VALUTAZIONE**

Mettono a dura prova il lavoro di ogni docente, il quale purtroppo può perdere di vista la didattica.  
Se si potesse seguire in maniera dettagliata ogni alunno, la classe, intesa come luogo di apprendimento, sarebbe un locus amoenus.

La realtà è un'altra:

*I docenti devono rimboccarsi le maniche lavorando con le risorse che hanno a disposizione  
(che in alcuni casi sono minime)*

---



Cidis Onlus

---

**Un insegnante come può  
gestire un alunno non italofono  
inserito in una classe eterogenea?**

---



Cidis Onlus

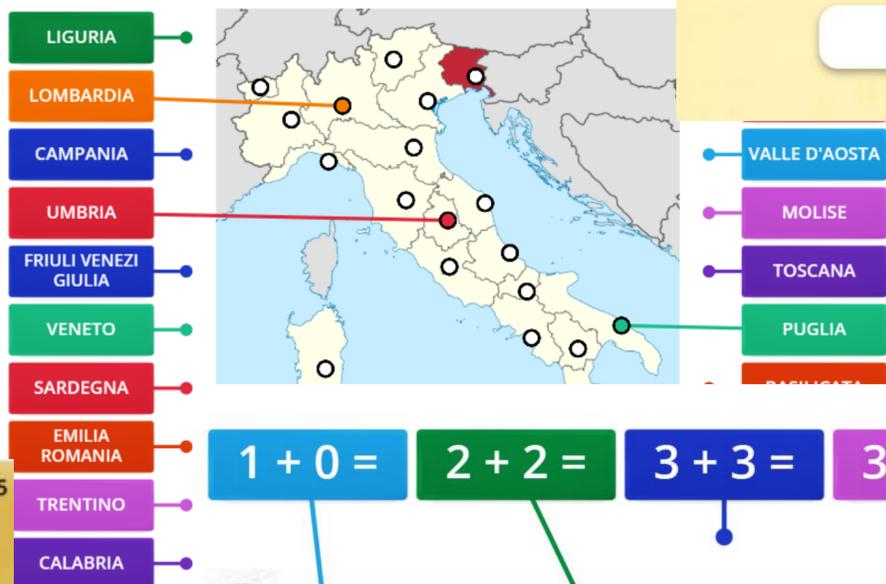
# Le App vengono in aiuto!



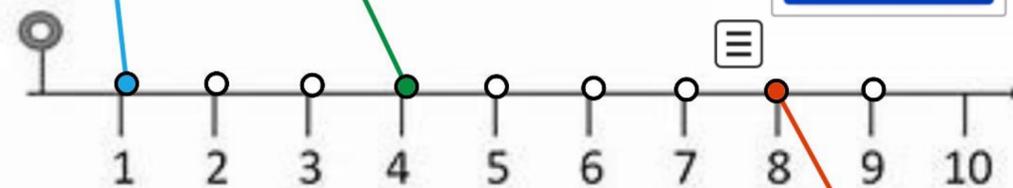
0:34



4:18



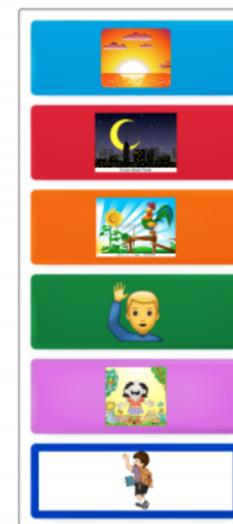
1 + 0 =    2 + 2 =    3 + 3 =    3 +



1 + 2 =    1 + 1 =    5 + 4 =    4 + 4 =

Invia Risposte

le f 0:14



- BUONASERA!
- GRAZIE!
- A DOMANI!
- BUONGIORNO!
- CIAO!
- BUONANOTTE!

Invia Risposte





Cidis Onlus

## PRO

- Sono dei mediatori: coinvolgono codici comunicativi diversi
- Permettono di integrare differenti canali comunicativi
- Possibilità di differenziare in base agli stili cognitivi e agli stili di apprendimento
- Accolgono e promuovono le “*differenze*”
- Permettono il controllo del processo di apprendimento: autocorrezione

## CONTRO

- Può rallentare le lezioni: risulterà difficile, dopo riuscire a far mettere da parte iPad e Pc nei momenti di discussione in classe
- Non tutti hanno devices a disposizione
- Possibile fonte di distrazione
- Formazione digitale specifica



# *Riprendiamo alcuni concetti...*

<b>Motivazione</b>	<b>Globalità</b>	<b>Analisi</b>	<b>Sintesi</b>
Attivare il processo di acquisizione dei concetti	Approccio globale al testo dato	Sviluppo degli obiettivi inseriti nella scheda tecnica	Fissazione degli obiettivi



# *Riprendiamo alcuni concetti...*

ESEMPIO:

## **SCHEDA TECNICA**

**Livello competenza linguistica:** A1 QCER

**Bisogni:** socializzare con il gruppo classe, soddisfare necessità legate alla sfera comunicativa.

**Prerequisiti:** conosce i saluti ed i numeri fino al 20

**Contesto:** alunno NAI proveniente dal Pakistan, iscritto alla classe IIIa primaria (corrispondente all'età anagrafica). Classe eterogenea, con due alunni BES e un alunno H.

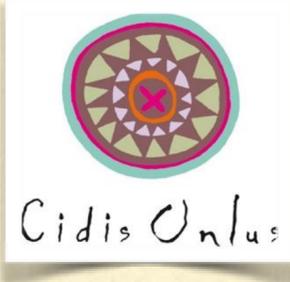
**Risorse:** insegnante di potenziamento 2h alla settimana; pari, per tutoring; dispositivi tecnologici (iPad, Lim, Pc...)



# *Riprendiamo alcuni concetti...*

ESEMPIO **UDA:**

Titolo: MI PRESENTO			
DURATA	LIVELLO	OBIETTIVI	STRUMENTI
1h 20 min	A1	Lessicali: i saluti Comunicativi: salutare e presentarsi, dare informazioni rispetto alla classe frequentata Grammaticali: verbo essere	App



# *Riprendiamo alcuni concetti...*

**ESEMPIO UDA:**

Titolo: MI PRESENTO

MOTIVAZIONE	GLOBALITÀ	ANALISI	SINTESI
Durata: 10 min Tecnica: Materiali: video powtoon	Durata: 20 min Tecnica: matching, scelta multipla Materiali: app	Durata: 20 min Tecnica: matching, scelta multipla Materiali: app	Durata: 30 min Tecnica: matching, seriazione, parole crociate Materiali: app



# *TECNICHE DIDATTICHE*

Le tecniche rappresentano delle **procedure operative**. Esse permettono alle indicazioni di metodo di tradursi in "atti didattici".

Una tecnica non va intesa come "buona" o "cattiva", "moderna" o "superata", va piuttosto valutata in base alla sua **efficacia** rispetto agli scopi delineati dal metodo e alla sua **coerenza** rispetto all'approccio; oltre che in rapporto ai processi cognitivi che sollecita e al modo di gestire una certa classe.





# *Parametri di valutazione di una tecnica didattica*

- ✓ **PERTINENZA:** Criterio che individua l'oggetto effettivo di una tecnica, in base al dato perfezionamento linguistico su cui si è scelto di lavorare;
  - ✓ **ACCETTABILITÀ:** Da parte degli studenti, ovvero l'effetto di quell'attività nel sostegno o nell'abbattimento della loro motivazione;
  - ✓ **VIVACITÀ:** Il dinamismo di certe attività può essere motivo preferenziale, ad esempio nella scuola primaria e in presenza di un approccio ludico;
  - ✓ **ECONOMICITÀ:** Criterio utilitaristico, in considerazione delle ore da destinare a data attività;
  - ✓ **ADATTABILITÀ:** Criterio che valuta quanti stili di apprendimento, tipi di intelligenza e personalità vengono messi in campo dalla tecnica attuata;
  - ✓ **TECNOLOGIZZAZIONE:** Le tecniche che prescrivono l'uso di determinate apparecchiature e sussidi sono proponibili subordinatamente alla disponibilità e al buon funzionamento dei supporti tecnologici.
-



# *TECNICHE DIDATTICHE*

È bene scegliere la tecnica più adeguata:



**FASE DELL'UDA IN CUI CI TROVIAMO**

È buona norma **variare** il più possibile e presentare tecniche diverse per rendere meno noiosa e più dinamica l'unità di apprendimento al fine di sviluppare diverse abilità.



# TECNICHE DIDATTICHE

SPIDERGRAM

DOMANDE APERTE

INCASTRO

VERO/FALSO

RIORDINO  
TESTO

DOMANDE APERTE

ANALISI  
PARATESTO

MATCHING

BRAINSTORMING

CLOZE

INCLUSIONE/ESCL  
USIONE

DISCUSSIONE

SCELTA MULTIPLA

GRIGLIA

SERIAZIONE

TRASFORMAZIONE

SCRITTURA  
CREATIVA

ROLE-PLAY



# PAUSA

10 min



# *TECNICHE DIDATTICHE BRAINSTORMING*

Il brainstorming è una delle tecniche per **individuare idee**, sebbene in maniera non organizzata. A differenza delle idee prodotte dalla riflessione strutturata (ad esempio sulla base di voci come "chi, cosa, quando, come, dove, perché") il brainstorming attiva entrambi gli emisferi del cervello in un processo di "pensiero parallelo", basato cioè su **associazioni imprevedibili**, innovative.

La realizzazione è semplice, in quanto richiede unicamente a ogni partecipante di **esprimere con assoluta libertà**, senza paura di dire sciocchezze, le associazioni di pensiero provocate dal tema o dagli interventi degli altri partecipanti; le interruzioni sono benvenute.

LAVAGNA - JAM BOARD- LAVAGNA VIRTUALE

---



# *TECNICHE DIDATTICHE COMPITO DI REALTÀ*

## **Dall'osservazione alla concettualizzazione**

Può prevedere: di **assolvere a un incarico, realizzare un progetto, costruire qualcosa di concreto o cimentarsi in una performance.**

Per essere efficace, il compito deve avere una **connessione con il mondo reale** e una esplicita significatività per gli alunni che vengono sollecitati e motivati dalle sfide che in esso si propongono.

L'impegno di lavoro richiesto deve collocarsi nella *zona di sviluppo prossimale* di ciascuno, in cui *non si conosce ancora bene* la situazione ma si possiedono tutti gli strumenti cognitivi per affrontarla e risolverla.

L'attività può essere svolta, interamente o in alcune sue parti, individualmente, in coppia, nel piccolo gruppo e contemplare momenti di condivisione con l'intera classe per l'argomentazione finale (*circle time*).



# *TECNICHE DIDATTICHE SCELTA MULTIPLA*

**I test a scelta multipla richiedono di scegliere fra tre o quattro proposte.**

Prima di «licenziare» una scelta multipla è necessario ricontrollare che:

- I quesiti siano ben formulati;
  - Non vi siano errori di ortografia, grammatica, punteggiatura
  - Vi sia una risposta corretta, una risposta sbagliata ed una risposta distraente (test a tre opzioni);
  - Le risposte siano omogenee, di lunghezza simile e si escludano a vicenda
  - La risposta giusta o le risposte sbagliate non siano identificabili in base alla sola “conoscenza del mondo” degli alunni;
  - La lingua usata sia concisa e di adeguata difficoltà al livello degli alunni.
-



# *TECNICHE DIDATTICHE*

# *SERIAZIONE*

---

La tecnica glottodidattica detta seriazione richiede agli allievi di **mettere in ordine un insieme caotico**, utilizzando un dato parametro, ad esempio: ordine alfabetico; genere e numero; categoria.

<https://learningapps.org/9523860>

---



# *TECNICHE DIDATTICHE*

## *CLOZE*

Tale tecnica richiede all'alunno di **completare un testo con parole mancanti**. Normalmente le parole da eliminare sono una ogni sette.

Si può predisporre anche un cloze facilitato che elenca in calce le parole da inserire.

Importante è il processo e non la parola giusta; è infatti opportuno distinguere la tecnica cloze, che crea i vuoti su base meccanica, dal riempimento di spazi vuoti, in cui la scelta dei vuoti è orientata da un preciso scopo didattico (preposizioni, verbi, ecc.).

<https://learningapps.org/display?v=p97kgb2gj21>



# *TECNICHE DIDATTICHE MATCHING*

## **PAROLA - IMMAGINE**

Tecnica didattica che si realizza presentando delle immagini (disegni alla lavagna, fotocopie, pagine pubblicitarie di giornali, ecc.) contrassegnate da una lettera. Gli allievi esplorano le immagini, poi ascoltano (o leggono) brevi testi che si riferiscono alle immagini; i testi sono numerati.

L'esecuzione consiste nell'accoppiare numero e lettera: ad esempio, A2, C1, B3

Ottima per lavorare sulla comprensione senza dover ricorrere alla produzione; inoltre risulta motivante poiché si pone come sfida per l'allievo, è rapida e non richiede scrittura; l'accoppiamento è utile per la verifica della comprensione e può essere impostata su app, fornendo materiale per l'autoapprendimento e il recupero.

<https://learningapps.org/5884840>

## **PAROLA - DEFINIZIONE**

Serve a sviluppare la funzione metalinguistica: si forniscono una lista di parole e, in ordine diverso, una lista delle loro definizioni; gli allievi devono procedere all'accoppiamento.

Si può inserire da un lato un termine che non ha la corrispondente definizione e dall'altro una definizione che non ha il termine di riferimento: in tal modo si accentua l'aspetto di gioco e, allo stesso tempo, si accresce la difficoltà.

<https://learningapps.org/11090550>



# ORA TOCCA A VOI!

## COSA FARE?

- FILE GRUPPO 1/2/3 SCEGLIETE IL FILE DEL GRUPPO ASSEGNATO
- CONSULTARE LA SCHEDA TECNICA
- COLLEGARSI [HTTPS://LEARNINGAPPS.ORG](https://learningapps.org)
- CREARE UN'ATTIVITÀ SCEGLIENDO UNA TECNICA DIDATTICA TENENDO CONTO DEL LIVELLO, DEI PREREQUISITI, DEGLI OBIETTIVI
- MOTIVARE LA SCELTA DELLA TECNICA DIDATTICA

## SUGGERIMENTI:

- individuate qualcuno del gruppo che condivide lo schermo per presentare i vari materiali;
- Non perdetevi di vista gli obiettivi
- Età\_ attività accattivanti
- Individuate un portavoce che restituirà le riflessioni del gruppo;

Tempo: 1 ora  
**BUON LAVORO!!!!**



# *TECNICHE DIDATTICHE*

## *GLOSSARIO*

### **BRAINSTORMING**

Il brainstorming è una delle tecniche per individuare idee, sebbene in maniera non organizzata.

A differenza delle idee prodotte dalla riflessione strutturata (ad esempio sulla base di voci come "chi, cosa, quando, come, dove, perché") il brainstorming attiva entrambi gli emisferi del cervello in un processo di "pensiero parallelo", basato cioè su associazioni imprevedibili, innovative.

La realizzazione è semplice, in quanto richiede semplicemente a ogni partecipante di esprimere con assoluta libertà, senza paura di dire sciocchezze, le associazioni di pensiero provocate dal tema o dagli interventi degli altri partecipanti; le interruzioni sono benvenute.

L'attività di brainstorming può anche essere usata come forma di anticipazione propedeutica ad un'attività e come esplorazione delle conoscenze pregresse dell'alunno.

### **CLOZE**

La procedura cloze consiste nell'inserire le parole mancanti in un testo.

Usualmente si lasciano integre le prime righe del testo, per consentire una prima contestualizzazione, poi si elimina ogni settima parola.

L'allievo dovrà inserire una parola appropriata, anche se non si tratta di quella effettivamente cancellata.

Troviamo poi il cloze facilitato, che elenca in calce le parole da inserire o che presenta nei vuoti un disegno corrispondente alla parola eliminata. Questa tecnica viene usata proficuamente per il testing.



# *TECNICHE DIDATTICHE*

## *GLOSSARIO*

### **GRIGLIA**

Questa tecnica si basa sulla 'griglia' di possibilità offerte dall'incrocio di due variabili, una disposta sulle ordinate ed una sulle ascisse di un piano cartesiano.

Essa è ritenuta di solito adatta per guidare-verificare in particolare la comprensione di dati referenziali, ma si presta in realtà anche a lavorare sulla comprensione profonda: si pensi, ad esempio, ad uno schema che riporta nella colonna orizzontale i nomi dei personaggi di un racconto o di un romanzo e nella colonna verticale una lista di possibili scopi non dichiarati per le loro azioni: agli allievi l'esecuzione richiesta può parere minima (segnare crocette nella casella giusta) ma ciò che si chiede è in realtà una analisi approfondita in termini inferenziali.

### **INCASTRO** (di parole e di spezzoni di frase)

Nell'incastro di parole vengono presentate le parole di una frase disposte in ordine casuale; l'allievo deve ricopiarle in ordine giusto.

Questa tecnica è utilizzabile anche con le seguenti variabili: battute di un dialogo, frasi di un periodo, periodi di un testo, vignette di un fumetto.



# *TECNICHE DIDATTICHE*

## *GLOSSARIO*

### **INCLUSIONE/ESCLUSIONE**

Questa tecnica didattica, finalizzata alla riflessione sulla lingua, chiede agli allievi di suddividere un gruppo di elementi dati alla rinfusa in gruppi caratterizzati da un tratto particolare.

Osservando il risultato si individuano così le regole.

L'inclusione può essere *totalmente libera* (gli allievi individuano gli insiemi che vogliono), *preordinata* (in realtà gli elementi appartengono ad alcuni insiemi ben precisi) oppure *guidata*, quando l'insegnante indica le categorie da utilizzare per riordinare il materiale.

Per *esclusione* (odd man out), invece, si dà un insieme in cui compaiono degli elementi “inquinanti” che vanno individuati e scartati.

### **MATCHING** (accoppiamento parola-definizione/immagine)

E' una tecnica che serve a sviluppare la funzione metalinguistica: si forniscono una lista di parole e, in ordine diverso, una lista delle loro definizioni; gli allievi devono procedere all'accoppiamento.

Si può inserire da un lato un termine che non ha la corrispondente definizione e dall'altro una definizione che non ha il termine di riferimento: in tal modo si accentua l'aspetto di gioco e, allo stesso tempo, si accresce la difficoltà.

La tecnica può essere realizzata anche dovendo accoppiare parole con immagini.



# *TECNICHE DIDATTICHE*

## *GLOSSARIO*

### **RIORDINO**

Si presentano all'allievo dei testi autonomi ma correlati tra di loro: uno scambio di mail; l'appuntamento scritto su un'agenda, il racconto ad un amico, un biglietto del treno, ecc. Gli allievi devono indicare la corretta sequenza dei vari testi.

La base di questa tecnica va individuata nella comprensione della successione logica e/o temporale, e ciò mette in moto l'intero processo di comprensione testuale a livello di evento comunicativo, non solo di singolo testo.

### **ROLEPLAY** (role-making, role-taking).

Si tratta di un continuum di attività che muove da una simulazione totalmente guidata (drammatizzazione), diviene *role-taking*, in cui si ha un contributo limitato ad alcuni elementi, muove verso il *role-making*, in cui la creatività è presente in maniera più decisa, per giungere fino al *roleplay*, in cui si costruisce un dialogo sulla base di una situazione, lasciando alle coppie o ai gruppi la scelta delle strategie.

Del roleplay fa parte anche un variante detta "scenario".

Si tratta di un complesso di tecniche miranti ad esercitare l'abilità di dialogare e la componente socio-pragmatica della competenza comunicativa (di cui comunque vengono attivate anche tutte le altre componenti).

Il roleplay può essere utilizzato anche nell'ambito dell'educazione letteraria e storica, realizzando ad esempio discussioni tra personaggi della storia della letteratura o 'interviste impossibili' tra un allievo e, ad esempio, Leopardi.



# *TECNICHE DIDATTICHE*

## *GLOSSARIO*

### **SCELTA MULTIPLA**

Si hanno più formati di scelta multipla. Il più semplice è costituito dalle domande che possono avere risposta "sì" o "no", oppure dalle frasi che possono essere vere o false. In altri casi si hanno frasi o domande che su un tronco comune innestano tre o quattro possibili conclusioni, una sola delle quali è corretta. La scelta multipla può anche essere proposta in forma grafica, con disegni anziché parole. È una tecnica estremamente precisa quanto a contenuto: se la si usa per guidare o verificare la comprensione essa consente infatti di concentrare l'attenzione esattamente sull'elemento desiderato; se la si utilizza per esercitare o verificare conoscenze morfosintattiche o testuali, la scelta multipla indica con precisione all'allievo il punto su cui deve riflettere.

### **SPIDERGRAM**

L'insegnante indica una parola che, scritta e cerchiata al centro di un foglio o della lavagna, costituisce il centro di uno *spidergram*, un diagramma a forma di ragno. La prima parola rappresenta il corpo e le varie 'zampe' sono delle parole, unite con una linea alla prima, che da essa emergono per associazione di idee; ciascuna delle nuove parole può proseguire in una ulteriore stringa di parole oppure creare a sua volta una nuova costellazione di parole che partono da essa anziché dalla parola base.

Questa tecnica, nota anche come *cluster* (costellazione), viene usata come base per il *creative writing* ma può proficuamente essere usata, soprattutto nelle scuole primarie, per sviluppare il lessico oppure negli altri livelli scolastici nella fase iniziale di una composizione.



# ***GRAZIE PER L'ATTENZIONE!***

Albert Einstein



Ognuno è un genio.  
Ma se si giudica un pesce  
dalla sua abilità di arrampicarsi sugli alberi,  
lui passerà tutta la sua vita a credersi stupido.