

TABELLA DESCRITTIVA Laboratorio di didattica

L'italiano per studiare – strumenti e tecniche per favorire la partecipazione all'attività didattica in classe

<p>TITOLO LABORATORIO</p>	<p>L'italiano per studiare</p>
<p>STRUTTURA LABORATORIO</p>	<p>Numero incontri: 1 incontro programmazione con docenti + 4 incontri in classe durata incontri: 2 ore ciascuno; frequenza incontri: cadenza settimanale.</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<p>Questa tipologia di intervento nasce dall'esigenza di trovare strategie per facilitare la partecipazione degli studenti non italofoni all'attività didattica della classe di appartenenza.</p> <p>Nelle classi, oggi sempre più mutilivello (per provenienza degli studenti, per stili di apprendimento, per bisogni, intelligenze, attitudini) l'eterogeneità può e deve essere considerata una risorsa se si adotta una metodologia non esclusivamente frontale ma modalità didattiche che possono risultare più "inclusive" permettendo a molti più studenti di comprendere il messaggio. Si adotta in questi interventi una metodologia volta a promuovere il protagonismo degli studenti nel processo di apprendimento, ad attivare bisogni e interessi nei ragazzi, a supportare lo scambio e l'interazione tra pari. I metodi a cui si fa riferimento sono il Cooperative Learning, la didattica ludica e il peer tutoring che hanno come caratteristica trasversale proprio la centralità del gruppo, la dimensione interpersonale, comunicativa ed espressiva dell'apprendimento e mirano a sviluppare contemporaneamente più competenze (linguistiche, comunicative, sociali).</p> <p>Il laboratorio si propone quindi come esempio di facilitazione dell'accesso ai contenuti didattici, sia dal punto di vista linguistico che per la scelta delle tecniche di presentazione ed elaborazione. Il valore aggiunto dello svolgere questo tipo di attività con tutta la classe è rappresentato dalla possibilità di far collaborare ed interagire tutti gli studenti, stimolandoli ad esercitare il loro ruolo attivo nella vita scolastica e relazionale della classe di appartenenza. Le</p>

	<p>attività proposte sono sempre impostate promuovendo il lavoro di gruppo, proprio per creare un clima di apprendimento collaborativo attraverso l'interazione e lo scambio.</p> <p>Il laboratorio prevede la possibilità di scegliere tra alcuni argomenti proposti e la presentazione dell'argomento scelto attraverso tecniche differenziate quali brainstorming, utilizzo di materiali multimediali, attività ludiche come giochi di ruolo, lavori in gruppo, attività artistiche, creative e pratico-manuali, con un'attenzione particolare alla lingua ed al lessico specifico dell'argomento individuato.</p> <p>Il laboratorio prevede anche un momento di verifica finale sui contenuti affrontati, utilizzabile per i docenti come strumento di valutazione.</p> <p>Allo scopo di facilitare l'accesso ai contenuti didattici si adottano strategie quali il coinvolgimento di linguaggi non verbali, lavoro in gruppo e interazione tra gruppi, brainstorming ed elicitazione conoscenze pregresse degli studenti, ricorso a materiale facilitato, semplificato e/o plurilingue, produzione su diversi livelli di abilità (linguistiche e non), stratificazione e differenziazione.</p>
DESTINATARI	Classi CAD (Classi ad abilità Differenziata) della scuola media di primo grado.
ATTORI	Docenti facilitatori linguistici del progetto Itaca/operatori di laboratori, docenti classe, mediatori linguistico culturali
MODALITA' DI PROGRAMMAZIONE	<p>Ai docenti sono state presentate opzioni di scelta su alcuni argomenti previsti dal programma curriculare di ognuno degli anni della scuola secondaria di primo grado.</p> <p>Gli argomenti tra cui poter scegliere sono stati i seguenti:</p> <p>Classi prime</p> <p>- Il medioevo e la società feudale</p>

	<p>- Le fiabe nel mondo</p> <p>- Le città, i commerci e Marco Polo</p> <p>Classi seconde</p> <p>- La scoperta e la conquista dell'America</p> <p>- Boccaccio, Chichibio e la gru</p> <p>Classi terze</p> <p>- Alessandro Manzoni, I promessi sposi</p> <p>- Ungaretti e le poesie di guerra</p> <p>L'argomento di interesse è scelto dai docenti tramite scheda appositamente predisposta alla quale fa seguito un incontro individuale in cui gli operatori si confrontano con i docenti per definire e concordare l'intervento, rilevare i bisogni/interessi della classe, ricevere le informazioni sulla composizione della classe in termini di livelli linguistici, provenienza, bisogni speciali, eventuali altri laboratori/percorsi didattici a cui la classe ha aderito così da facilitare l'intervento e predisporre tutti i materiali necessari.</p> <p>Si rileva in questa occasione l'eventuale necessità di predisporre materiale tradotto in una o più lingue e l'esigenza di mediazione linguistico culturale al fine di agevolare e supportare la comprensione e la comunicazione sia con i facilitatori e gli operatori che all'interno del gruppo classe.</p> <p>L'intervento laboratoriale consiste in 4 incontri di 2 ore ciascuno per ogni classe con la presenza di due facilitatori/operatori. La cadenza degli incontri è settimanale così da non lasciare trascorrere troppo tempo tra gli incontri e permettere ai docenti di poter portare avanti il lavoro anche in orario extra-laboratoriale, intrecciare il lavoro alle attività ed al programma curriculare, approfondire ed arricchire il percorso.</p> <p>Al termine di ogni incontro è previsto un feedback tra operatori e docenti allo scopo di monitorare l'andamento del percorso, apportare eventuali variazioni o modifiche, valutare eventuali spunti e/o criticità emersi nell'incontro.</p> <p>Al termine del laboratorio viene proposto un momento di verifica con schede di gradimento percorso compilate dagli studenti e una griglia feedback per i docenti. E' altresì prevista la consegna ai docenti di schede e o materiali di approfondimento.</p>
<p>OBIETTIVI</p>	<p>- Favorire i processi relazionali, la socializzazione e l'integrazione scolastica di tutti i ragazzi in un contesto accogliente;</p>

<p style="text-align: center;">SPECIFICI</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Rafforzare negli studenti il senso di appartenenza ad un percorso didattico comune; – Facilitare l'accesso ai contenuti didattici delle lezioni in classe per gli studenti non italofofoni; – Offrire occasioni di interazione e collaborazione fra pari, individuando ruoli specifici e valorizzando tutte le competenze presenti; – Fornire spunti di osservazione e riflessione, tecniche, strumenti, materiali didattici e di verifica agli insegnanti.
<p style="text-align: center;">DESCRIZIONE DETTAGLIATA ATTIVITA' (a titolo esemplificativo si descrive qui uno dei percorsi proposti)</p>	<p>Il laboratorio su Città, commerci e Marco Polo ha proposto un percorso di scoperta e approfondimento dell'argomento curriculare di storia per la classe prima della rinascita delle città e della istituzione dei Comuni nell'Italia dell'XI secolo.</p> <p>Ognuno dei 4 incontri ha trattato un tema che è stato proposto ai ragazzi attraverso giochi di ruolo, brainstorming, produzione di elaborati di gruppo, integrazione L1 e L2.</p> <p>Nel primo incontro attraverso l'uso di una presentazione in Power Point abbiamo introdotto il tema della rinascita delle città dopo l'anno Mille, utilizzando alcune immagini per stimolare l'emersione delle preconcoscenze dei ragazzi. Attraverso alcune parole chiave di supporto alle immagini stesse abbiamo condiviso i concetti principali che portano alla rinascita delle città ed alla sua relazione con il contado. Tra le parole chiave utilizzate c'è la parola "Mura" grazie alla quale è possibile passare all'attività principale dell'incontro. I ragazzi, divisi in sei gruppi, svolgono un'attività di approfondimento sulle mura della città di Firenze. Ad ogni gruppo viene consegnata una cartina della città e una scheda su una delle sei cerchie murarie della città. Ogni gruppo ritrova ed evidenzia sulla cartina la propria cerchia muraria e produce dei cartelloni con alcune informazioni sulla cerchia, integrando lettura della mappa e lettura della scheda di approfondimento. (Nome della cerchia, epoca, dimensioni, vie attuali sulle quali si ergeva). Ai ragazzi non italofofoni è stato inoltre chiesto di tradurre le parole chiave nella propria lingua madre. I cartelloni sono stati affissi e presentati in ordine cronologico da un portavoce per gruppo.</p> <p>Nel secondo incontro partendo dalle arti e i mestieri nelle città si accompagnano i ragazzi verso la comprensione delle istituzioni e</p>

dell'amministrazione dei Comuni e attraverso un gioco di ruolo si approfondiscono le modalità di partecipazione ed elezione all'interno dell'Arengo, il ruolo di Podestà e Capitano del Popolo e l'elaborazione delle leggi. I ragazzi che compongono l'Arengo individuano i compagni adeguati a ricoprire i ruoli di Podestà e Capitano e poi assieme definiscono le regole della classe, tradotte dai compagni non italofoni nelle lingue madri. Le regole vengono affisse in classe nella versione multilingue.

Nel terzo incontro si affronta il tema delle Repubbliche Marinare. I ragazzi divisi a gruppi devono ricomporre una serie di puzzle (simboli e nomi delle repubbliche marinare, mappe delle rotte commerciali). I lavori sono interdipendenti ed una volta completati permettono di definire l'argomento della giornata. Sempre a gruppi, partendo da un breve video sul tema e da un testo a riempimento mirato con parole chiave. I ragazzi ricontrollano all'interno del gruppo la comprensione del testo e attraverso una serie di domande si accompagnano i ragazzi nell'approfondimento. Le parole chiave permettono di ricostruire una spiegazione stratificata.

Grazie alla mappa con le rotte commerciali è possibile focalizzare l'attenzione sulla relazione Venezia - estremo Oriente, tema dell'ultimo incontro.

Nell'ultimo incontro si accompagnano i ragazzi sulle orme di Marco Polo e sulle relazioni commerciali tra oriente ed occidente per tornare poi virtualmente in uno di quei mercati cittadini su cui i ragazzi hanno già lavorato nel primo incontro. Quello che è interessante in questo incontro è stimolare la riflessione sul mercato non solo come luogo di commercio ma anche come luogo di conoscenza di culture lontane, arrivate in occidente attraverso prodotti quali spezie e tessuti.

Si parte da un'immagine di Marco Polo e da una serie di domande che contestualizzano il personaggio nel tempo e nello spazio.

Essendo il tema dell'incontro il commercio, abbiamo semplificato un brano de "Il Milione" che descrive la fabbricazione e l'uso della carta moneta. Dopo lettura e comprensione del testo, i ragazzi divisi in gruppi, osservano un'immagine che riproduce la carta moneta cinese all'epoca di Marco Polo, rielaborano il modello e fabbricano la propria carta moneta (con simboli imperiali e ideogrammi) che viene poi mostrata agli altri gruppi.

Nel mentre viene ricreato un banco del mercato occidentale nel Medioevo con

	<p>prodotti quali spezie (cannella, noce moscata, chiodi di garofano, cardamomo, pepe, curcuma, etc) e tessuti (seta, lino, cotone, etc). Ad ogni gruppo vengono consegnate delle riproduzioni di monete che permettono di riflettere sulla differenza tra carta moneta e moneta di metallo, vantaggi e svantaggi dell'una dell'altra e ogni gruppo viene poi invitato a fare i propri acquisti al banco delle spezie e delle sete. Una volta scelto un solo prodotto ai ragazzi viene consegnato il prodotto ed una scheda di esplorazione del prodotto acquistato nel quale si chiede di indicare grazie al confronto e alla collaborazione il nome in altre lingue del prodotto acquistato, come è alla vista, al tatto, all'olfatto, all'udito immedesimandosi in acquirenti che per la prima volta entrano in contatto con qualcosa che arriva da lontano e che deve essere scoperto ricorrendo ai cinque sensi.</p> <p>Dopodichè si procede con la lettura delle schede compilate e sul loro confronto.</p>
<p>STRUMENTI</p>	<p>LIM, videoproiettore, computer, lettori Cd, ecc...</p>
<p>MODALITA' DI VALUTAZIONE</p>	<p>Feedback docenti; materiali prodotti dai ragazzi; schede feedback ragazzi</p>