

Il metodo PhyEmoC manuale



Questo progetto è stato finanziato attraverso il contributo della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette soltanto le opinioni dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi utilizzo delle informazioni ivi contenute.

Indice

Introduzione	3
I Dialoghi.	5
II Teatro.	9
III Dibattito	11
IV Orientamento sociale e culturale.	13
V Proverbi e modi di dire	15
VI Umoreismo	17
VII Canzoni	19
VIII Poesia.	22
IX Giochi.	24
APPENDICE 1	38

Introduzione

Il Metodo PhyEmoC (Physical – Emotional – Cultural) è basato su una combinazione di principi, compresi:

- L'umorismo
- La creatività
- L'espressione artistica
- L'attività fisica
- La musica
- L'empatia
- L'interazione

Imparare una nuova lingua non deve essere un lavoro di routine. Dovrebbe essere un'esperienza divertente, capace di avvicinare gli studenti alla cultura ed alla lingua che stanno imparando, capace di coinvolgerli e di risvegliare la loro curiosità. Ciò può essere fatto in vari modi.

La cosa più importante è catturare l'attenzione degli alunni attraverso l'uso di metodi variegati, quali il teatro, la musica, l'uso della fantasia e, detto in modo più generale, mantenendo sempre un ritmo molto sostenuto. E' essenziale che gli studenti non arrivino ad annoiarsi. La loro attenzione deve essere mantenuta viva in modo continuativo, così da coinvolgerli in tutti gli argomenti. Per incuriosire gli alunni e per mantenere la loro attenzione, è assolutamente necessario che, nei metodi di insegnamento del professore, ci sia una certa spontaneità. E' noioso stare tutto il giorno seduti. Il ricorso occasionale all'attività fisica aumenterà dunque automaticamente il livello di interesse degli studenti. Inoltre, l'attività fisica può essere utilizzata per il processo di apprendimento.

Questa vivacità crea un ambiente che incoraggia gli studenti a partecipare con interesse all'attività, facilitando, di conseguenza, l'apprendimento e la memoria. In altre parole, insieme ai buoni vecchi concetti pedagogici ed agli strumenti che già abbiamo a nostra disposizione, dovremmo usare elementi più "vivaci".

Ci sono molti ostacoli all'apprendimento di una lingua; uno di questi è la coscienza di sé dello studente: molti alunni hanno paura di essere sentiti mentre parlano, o di fare errori davanti agli altri. La paura può nascere da un ambiente competitivo presente in classe, o dall'imbarazzo, o dall'insicurezza. E' quindi importante riuscire a creare in aula un'atmosfera tale che gli studenti si sentano sicuri; si deve eliminare la loro paura di fare brutte figure o di "perdere la faccia" davanti ai compagni. Coinvolgere gli studenti incoraggiandoli a condividere le loro esperienze di vita e creando dunque un senso di "famiglia" e di sicurezza all'interno della classe, può essere uno dei modi per eliminare quest'ostacolo.

Un'altra difficoltà può essere rappresentata dal rapporto studente-insegnante. Se l'insegnante non è in grado di attirare e mantenere l'attenzione dei suoi studenti, probabilmente l'obiettivo non sarà raggiunto. Inoltre, se la relazione tra insegnante ed allievo è priva di empatia, non si creerà un rapporto di intesa, e, senza di esso, l'interazione non sarà facile. Chiaramente, il modo in cui queste varie componenti vengono utilizzate e combinate dipenderà dall'età e dal livello del gruppo di alunni.

Qui sotto troverete alcuni esempi di come alcuni dei concetti sopraindicati possano essere messi in pratica in classe.

I - Dialoghi



Alcuni esempi di dialoghi tipici sono disponibili di seguito.

Secondo Julia M. Dobson¹ ci sono sei tipi di dialogo comunemente usati:

- Il primo tipo si concentra su una situazione quotidiana, comune, come ad esempio l'acquisto dei vestiti, un dialogo sugli sport, o la proposta di andare al cinema. Il dialogo fa vedere ciò che la gente normalmente dice in una situazione del genere.
- Il secondo tipo ruota attorno ad una questione grammaticale specifica.
- Il terzo tipo chiarisce il significato di una certa parola o espressione.
- Il quarto tipo esprime emozioni molto forti.
- Il quinto tipo raccoglie elementi collegati di vocabolario.
- Il sesto tipo evidenzia specifiche caratteristiche culturali o di costume.

I vari esempi si possono consultare nell'appendice 1.

L'uso di dialoghi nella fase comunicativa dell'insegnamento di una lingua straniera diminuisce quando gli studenti sono pronti ad usare un linguaggio più creativo. Ci sono, tuttavia, alcuni modi di usarli come importante mezzo per la comunicazione libera e per aiutare gli studenti a sviluppare la padronanza della nuova lingua. Eccone alcuni:

- l'alterazione dei dialoghi tipici per renderli conformi alla realtà che circonda l'insegnante ed i suoi studenti: l'insegnante deve insistere sul fatto che gli studenti devono dare risposte coerenti con la realtà; "gli esercizi sulla realtà", come questi, anche se ancora manipolativi in gran parte, sono un buon inizio per raggiungere la libera espressione;

¹Julia M. Dobson – Effective Techniques for English Conversation Groups – Newbury House Publishers, 1974

- le integrazioni logiche ai dialoghi: questo tipo di esercizi sfida gli studenti ad esprimersi in un modo creativo pur rimanendo nello spirito e nella forma generale del dialogo;
- le parafrasi delle battute dei dialoghi: gli studenti vengono stimolati in questo modo ad utilizzare le loro parole e strutture, nel quadro della situazione descritta dal dialogo; l'insegnante deve chiedere ad uno studente di dire qualcosa di simile alla prima linea del dialogo, poi chiedere ad un altro studente di rispondere con qualcosa di simile alla seconda linea del dialogo, ma pertinente anche a ciò che il primo studente ha detto, e così via;
- quando gli studenti diventano abili a parafrasare, possono essere invitati a interpretare una parafrasi del dialogo; ognuno fa la parte di una delle persone implicate nel dialogo, aggiungendo movimenti appropriati e gesti;
- le improvvisazioni: il professore descrive una situazione simile a quella del dialogo e chiede a due o più studenti di sviluppare ed "interpretare" una conversazione analoga da soli; questo tipo di esercizio è più impegnativo e pertanto costituisce un buon test per verificare la competenza degli studenti; la descrizione della situazione comunicativa deve essere scritta – va utilizzato un linguaggio semplice, in modo da far capire facilmente il contesto agli studenti; ad esempio: tu sei di buon umore, ma il tuo amico è di cattivo umore; cerchi di tirarlo/la su ma non ci riesci; oppure: ordini la zuppa in un ristorante e quando il cameriere te la porta vedi che c'è una mosca dentro; sei molto seccato e chiedi al cameriere di portarti qualcos'altro;
- come alternativa alla descrizione delle situazioni comunicative, il professore può chiedere agli studenti di immaginare loro stessi dei contesti di dialogo e di "interpretare" i ruoli poi;
- l'utilizzo di una situazione comunicativa per incaricare ogni studente di scrivere il proprio dialogo.

I modelli di domanda-risposta permetteranno agli studenti di fare domande. Devono essere usati regolarmente, in quanto gli studenti sono tentati di spendere troppo tempo rispondendo alle domande e troppo poco tempo invece per fare delle domande. Ciò comporta spesso lo sviluppo di un certo grado di passività psicologica. Ci sono quattro tipologie principali di sequenze domanda – risposta che possono essere utilizzate per fare pratica guidata nella conversazione:

1) Una domanda – una sola risposta assertiva

Quando qualcuno fa una domanda, spesso riceve per risposta una sola frase enunciativa. Può trattarsi di "sì" o "no", di un'altra parola, o di una frase assertiva lunga più o meno quanto la domanda. Molti libri di testo lasciano l'impressione che le risposte "lunghe" e "complete" siano le migliori e per questa ragione gli studenti vengono incoraggiati a dare questo tipo di risposte negli esercizi pratici. Tuttavia, la maggior parte delle lingue ha una tendenza naturale ad utilizzare risposte brevi. Gli studenti dovrebbero essere pertanto incoraggiati ad utilizzare frasi brevi per rispondere, per quanto possibile. La gamma delle risposte brevi caratteristiche della lingua che viene studiata va ovviamente presa in considerazione. Non si deve permettere agli allievi di usare sempre un'unica tipologia di risposte brevi.

2) Una domanda – più risposte assertive

Rispondere facendo più affermazioni è un'usanza normale nella conversazione di tutti i giorni. Purtroppo, se gli studenti vengono lasciati a loro stessi, cercano spesso di rispondere il più brevemente possibile. L'insegnante deve evitare le scorciatoie che gli allievi cercano di prendere e deve chiedere loro di rispondere alla domanda con un'affermazione, poi aggiungerne un'altra che riguardi i fatti e che sia collegata alla prima. Via via che gli studenti diventano più abili nel costruire le risposte, il professore può cambiare le istruzioni ad ogni domanda. Lo studente A deve fornire una domanda con due affermazioni alla prima domanda, lo studente B deve invece rispondere alla seconda domanda usando tre affermazioni, lo studente C deve dare alla domanda tre una risposta con quattro affermazioni; il numero di asserzioni necessarie per rispondere può successivamente diminuire con le domande.. Questo costituisce un'altra sfida per gli studenti e presto saranno in grado di rispondere attraverso asserzioni complesse anche quando il professore non impone dei limiti inferiori per le asserzioni.

3) Una domanda dedotta dalla risposta

Una variazione utile è costituita dal dare agli studenti una risposta che si riferisca ai fatti chiedendo loro di dedurre la domanda che potrebbe avere per risposta una parte di tale affermazione. Ad esempio, l'insegnante (o uno degli studenti) potrebbe dire:

"Maria ha un nuovo paio di occhiali"

Possibili domande:

"Chi ha un nuovo paio di occhiali?"

"Cosa ha Maria?"

"Come sono gli occhiali di Maria?"

"Maria ha un nuovo paio di occhiali, non è vero?"

"Gli occhiali di Maria sono nuovi o vecchi?"

"Cosa ha Maria di nuovo oggi?"

4) Varie domande formulate in base ad una singola affermazione

Generalmente gli studenti passano più tempo a rispondere alle domande che a fare delle domande. Questi esercizi cercano di correggere lo squilibrio delle abitudini degli allievi e hanno come scopo il raggiungimento di un certo grado di facilità nella formulazione delle domande. Per fare un esercizio, l'insegnante deve scrivere alla lavagna una frase assertiva corrispondente alla realtà e chiedere agli studenti di formulare il maggior numero possibile di domande alle quali sia possibile rispondere con delle informazioni ricavate dalla affermazione iniziale (informazioni presenti nella frase stessa).

Come supplemento all'esercizio di cui sopra, l'insegnante potrebbe chiedere agli studenti di fare domande che richiedano un giudizio o un ragionamento, sempre sulla base della situazione descritta dall'affermazione iniziale.

I dialoghi possono essere utilizzati anche in modo creativo, attraverso l'introduzione di alcune attività che contengano l'interazione e l'attività fisica.

Un esempio di un esercizio di dialogo semplice è il seguente:

La frutta e il suo albero

L'insegnante pensa ad un certo numero di alberi da frutta ed al frutto corrispondente a ciascun albero. Ad ogni studente viene dato un biglietto con l'indicazione: albero o frutto. La carta deve contenere alcune indicazioni e parole che si possono utilizzare. L'aiuto ricevuto può variare a seconda dell'età e del livello linguistico degli studenti. Le istruzioni indicano agli studenti la necessità di trovare il loro compagno: il frutto corrispondente / albero corrispondente. Lo fanno andando in giro per la classe senza rivelare il nome del loro frutto / albero, e facendo una descrizione del frutto / albero ad ogni studente che incontrano, fino a quando non trovano il compagno che cercano.

Lo scopo di questo esercizio è far sì che gli studenti riescano a trovare i loro partner attraverso la comunicazione. Usano così le loro capacità di ascolto, e ripetono anche parole e frasi, rafforzando quindi le loro competenze linguistiche. Questo esercizio può essere utilizzato anche con altri temi; l'albero da frutto è solo una delle tante possibilità. Questo tipo di esercizio contiene i seguenti elementi: interazione, attività fisica e creatività.

Un altro esercizio semplice che usa il dialogo includendo anche l'aspetto umoristico, potrebbe essere il seguente:

La barzelletta a "puzzle"

Questo esercizio combina l'interazione all'uso dell'umorismo.

L'insegnante deve trovare una barzelletta o un breve racconto che poi scrive e ritaglia in battute/frasi. Ogni studente riceve una strisciolina di carta contenente la frase. Deve assolutamente esservene una per ogni studente; quindi, se il gruppo è troppo grande, bisogna dividerlo in due e far fare la stessa attività per gruppi separati.

Una volta che gli alunni hanno letto e compreso le loro battute/frasi, devono andare a giro per la classe e leggere o dire la battuta a tutti quelli che incontrano (cioè a tutta la classe o a tutti quelli che fanno parte del suo gruppo).

La missione degli studenti è quella di trovare l'ordine corretto delle frasi che compongono la barzelletta o la storia. Devono quindi mettersi in riga secondo quell'ordine per poi leggere, sempre seguendo l'ordine individuato, tutte le frasi, facendo controllare al professore la ricostruzione della storia/barzelletta. Ovviamente, il livello di difficoltà può variare in base al livello linguistico degli allievi.

<http://www.btinternet.com/~ted.power/discland.html>

<http://serc.carleton.edu/introgeo/roleplaying/>

<http://www.cc.gatech.edu/~megak/7001/Roleplaying.html>

<http://webtools.cityu.edu.hk/news/newslett/learningwithrole.htm>

<http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/whatis/education.html>

II - Teatro



Se i dialoghi normalmente coinvolgono due studenti, il teatro rappresenta l'interazione di più persone in una situazione di gioco di ruolo. Quando l'insegnante ha già stabilito uno spirito di gruppo tra e con gli studenti, questi ultimi potrebbero essere disposti a provare questa tipologia di attività. Una volta superato l'imbarazzo iniziale, il gioco di ruoli può rivelarsi una grande fonte di soddisfazione per tutti. Questo tipo di attività richiede una certa quantità di tempo, sufficiente per studiare il ruolo, provare, e poi mettere in scena la rappresentazione. In linea generale, una rappresentazione necessita di molto tempo, soprattutto se prendiamo come riferimento le ore di lezione. Un'ora di lezione generalmente non basta.

C'è bisogno anche di una buona padronanza della lingua. Tuttavia, il gioco di ruolo spesso aiuta gli studenti a superare le inibizioni che, più spesso di quanto si possa pensare, rappresentano degli ostacoli significativi nel raggiungimento della fase completamente comunicativa della nuova lingua. Il grado di "serietà" ed il modo di affrontare l'argomento "teatro" dipenderà chiaramente dall'età media del gruppo e dalle inclinazioni intellettuali degli allievi; questo metodo potrebbe dunque essere usato sia con opere classiche, sia con opere contemporanee.

Sembra che, impersonando un altro, gli studenti abbandonino temporaneamente anche la responsabilità per i loro errori personali. Si potrebbe dire che, poiché migliorano di fatto la loro capacità di conversare nella nuova lingua, gli allievi acquisiscano gradualmente quasi una nuova personalità. Julia M. Dobson² suggerisce la seguente procedura per la scelta del pezzo da rappresentare e per lavorare poi successivamente con gli allievi:

- 1) "Selezionare una breve opera moderna – una commedia con un'azione piuttosto semplice o un dramma familiare.
- 2) Fare in modo che ogni studente riceva il copione. Così ognuno, a casa, potrà leggerla e cercare le parole sconosciute nel dizionario.
- 3) Parlare poi in classe del copione. Bisogna assicurarsi che tutti gli allievi capiscano la struttura dell'opera ed il vocabolario usato. Poi, si deve analizzare con gli studenti l'ambientazione, i personaggi, la trama ed il messaggio dell'autore.

² Julia M. Dobson – op. cit. p.5

- 4) Chiedere agli studenti di sedersi in un cerchio. Assegnare i ruoli e ripercorrere l'opera scelta usando un sistema "parla e ascolta"; in questo sistema solo la persona che deve parlare guarda la sceneggiatura, cioè guarda il copione e legge la battuta a sé stesso; poi, guarda la persona con la quale dovrebbe parlare secondo la sceneggiatura e dice la battuta o la parte che si ricorda. Mentre parla, deve avere un contatto visivo con l'altra persona, e quella persona deve guardarlo a sua volta (non deve guardare la sceneggiatura). Ciò svilupperà la comprensione dell'interlocutore. Alla fine, questo sistema darà all'interlocutore un indizio su come rispondere. Tutti gli altri "attori" dovrebbero ascoltare, non leggere. Quando finisce il primo attore, gli altri possono guardare la sceneggiatura per vedere chi deve parlare dopo. Questo metodo è molto importante, in quanto non si può essere bravi attori senza ascoltare ciò che il partner ti sta dicendo o il modo in cui te lo dice.

- 5) Non si deve chiedere agli studenti di imparare a memoria le battute. Utilizzando il sistema "parla e ascolta", gli allievi possono guardare l'inizio della frase e sapere subito qual è la battuta. Alla fine del processo, metteranno giù la sceneggiatura, perché a quel punto si ricorderanno tutto. Anche se questo metodo può richiedere più tempo rispetto ai metodi tradizionali di memorizzazione, gli studenti ne beneficeranno di più alla fine in quanto non staranno solo recitando delle parole. Saranno in grado di dire delle parole piene di significato sia per loro che per il pubblico.

- 6) Si devono incoraggiare gli studenti a dire le loro battute con passione. Per fare ciò, devono essere coinvolti nella situazione. Si dovrebbero chiedere "come mi dovrei sentire quando dico questo?" e "Cosa mi aspetto che faccia l'altro quando io gli dico questo?"

- 7) Tempo permettendo (se sia l'insegnante che gli studenti possono investire tempo nel progetto), bisogna fare la rappresentazione. Sono necessarie molte ore e si devono fare molti sforzi, ma la ricompensa sarà commisurata, sia in termini di miglioramento della lingua che il termini di spirito di gruppo."

Da vedere anche l'informazione disponibile su:

<http://www.realistatheatre.com/body.html>
<http://www.santamonicaplayhouse.com/educationaltheatre.html>
<http://www.jimmybrunelle.com/theatrelinks.html>
<http://www.ucsm.ac.uk/cacs/drama.php>

III - Dibattito



Con gruppi di studenti che hanno raggiunto un buon livello di conoscenza e padronanza della lingua si possono organizzare dei dibattiti. E', tuttavia, essenziale che tutti capiscano dall'inizio che questa attività non è volta tanto a migliorare la capacità oratoria o di dibattito dei partecipanti quanto a dare un'occasione di praticare la lingua. Si sottolinea che gli studenti parleranno più fluentemente la lingua durante un dibattito se ciò che sostengono è in linea con i loro veri sentimenti e pareri su un dato tema. Pertanto l'insegnante deve far sì che gli allievi difendano le loro vere convinzioni e sentimenti – tutti troveranno i dibattiti più soddisfacenti in questo modo. I seguenti suggerimenti possono risultare utili per gli insegnanti che vogliono organizzare un dibattito:

- descrivere il tema del dibattito e chiedere chi vuol essere “pro” e chi vuol essere “contro”;
- selezionare un numero uguale di studenti a far parte delle due squadre del dibattito, la squadra “pro” e la squadra “contro” (due o quattro studenti a squadra è normalmente il numero ideale);
- dare agli studenti il tempo necessario per preparare i loro argomenti; potranno utilizzare gli appunti ma senza leggere l'intera presentazione;
- chiedere alle due squadre di mettersi davanti alla classe in modo che tutti li possano vedere;
- nominare un membro di ogni squadra come leader; egli farà la prima presentazione e sintetizzerà le opinioni del team alla fine;
- stabilire un limite di tempo (ad esempio, tre minuti), per ogni intervento argomentativo; alternare la presentazione di un membro della squadra A all'intervento di un membro della squadra B;
- dopo che tutti hanno fatto la loro presentazione e dopo che anche il leader di ogni squadra ha riassunto il proprio punto di vista, i membri della classe (il “pubblico”) possono fare delle domande ai membri delle due squadre. Il professore potrebbe anche voler fare delle domande dirette ai membri delle squadre;
- finire il dibattito quando il tema viene esaurito o nel caso in cui gli studenti si stiano “scaldando” troppo su un argomento;

- è meglio non chiedere il voto del “pubblico” per determinare quale squadra è stata più convincente in quanto ciò potrebbe toccare la sensibilità dei partecipanti al dibattito.

Nella scelta del tema del dibattito ogni insegnante dovrebbe trovare delle tematiche controverse evitando però di toccare tesi sensibili per non suscitare dei rancori o dei risentimenti. Potreste utilizzare alcuni dei seguenti temi se li considerate appropriati o potreste cercare altri temi, più opportuni:

1. La TV fa peggio che meglio.
2. E meglio sposarsi per amore, non per denaro.
3. Nessuna famiglia dovrebbe avere più di un figlio.
4. Le generazioni giovani sanno meglio.
5. I soldi sono la cosa più importante nella vita.
6. Gli esami sono inutili e noiosi.
7. Vivere in città è meglio che vivere in campagna.
8. I computer sono meglio dei professori.
9. Viaggiare è la migliore istruzione.
10. La moda contribuisce molto al mio successo sociale.
11. La civiltà produce progresso.
12. L'esperienza è più importante dell'educazione.
13. La musica del passato è meglio della musica moderna.
14. I telefonini sono utili in classe.

Da vedere anche l'informazione disponibile su:

<http://www.btinternet.com/~ted.power/dis00.html>
<http://www.youdebate.com/EDUCATION.htm>

IV – Orientamento sociale e culturale



Ce ne rendiamo conto di rado, ma la cultura viene spesso insegnata in modo implicito. Gli studenti stanno imparando solo una parte delle forme linguistiche³. Per rendere gli studenti consapevoli delle caratteristiche culturali che si riflettono nella lingua, l'insegnante può spiegare agli studenti come interagire in maniera culturalmente accettabile. Ad esempio: i pronomi soggetto in francese. E' importante per gli studenti riuscire a capire quando è appropriato usare in francese il pronome informale (*tu*) invece del pronome formale (*vous*); o, in italiano, quando si usa "tu" invece di "Lei". Un altro esempio: Qual è il tipo di comunicazione socialmente appropriato in inglese? Si dice "Hey, tu, vieni qua" quando si parla con un insegnante? Anche se la richiesta di avvicinarsi è linguisticamente corretta, culturalmente la frase non è appropriata se usata dallo studente per rivolgersi al professore. Per avere la padronanza completa di una lingua, bisogna capire anche le regole culturali oltre che linguistiche.

Un altro esempio riguarda l'espressione "No, grazie" che potrebbe avere significati diversi a seconda del paese. In Romania ed in altri paesi di lingua neo-latina come l'Italia è d'uso che il padrone di casa chieda per più volte all'ospite se desidera mangiare o bere: la buona educazione richiede all'ospite di rifiutare inizialmente l'offerta anche se ha molta fame o sete. Successivamente, l'ospite potrebbe accettare o potrebbe chiarire che davvero non vuole né mangiare, né bere. Nel Regno Unito o negli Stati Uniti invece, il padrone di casa prenderebbe il primo rifiuto come definitivo, tanto da lasciar morire di fame o sete l'eventuale ospite romano o italiano che avesse detto di no per una questione di cortesia.

³ Krasner 1999

Può essere analizzata in classe anche la situazione opposta in cui un americano, ignaro dell'etichetta italiana o romena, potrebbe dire subito di sì al primo invito di mangiare o bere qualcosa – i padroni di casa lo potrebbero prendere per un cafone.

L'esperienza ha dimostrato che gli studenti in età adolescenziale sono particolarmente interessati ai seguenti aspetti della vita culturale:

1. Danze.
2. Abitudini alimentari.
3. Tenore di vita.
4. Professioni
5. Abitudini nel bere.
6. Rapporto tra studente e insegnante.
7. Sistema educativo.
8. Primi appuntamenti.
9. Cinema e l'abitudine di andarci.
10. Fidanzamento ed abitudini legate alle nozze.
11. Vacanze.
12. Moda.
13. Sport e giochi.
14. Festival.
15. Attività nel tempo libero.
16. Obbiettivi nella vita
17. Superstizioni

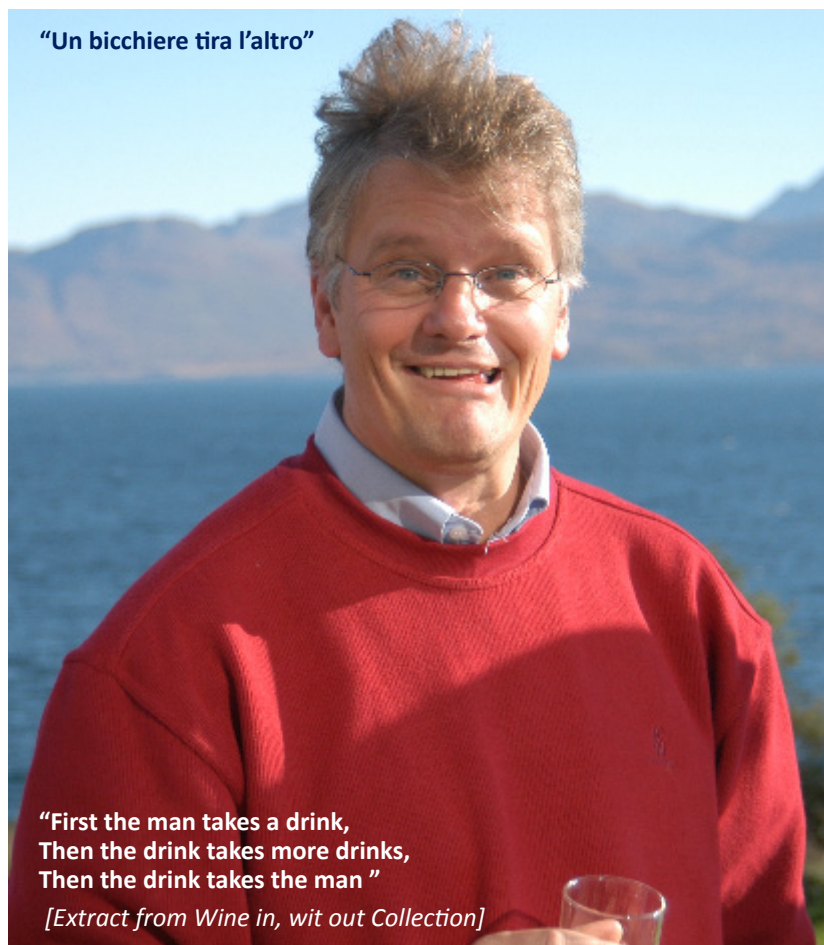
Da vedere anche l'informazione disponibile su:

<http://www.ncrel.org/sdrs/areas/issues/educatrs/presrvce/pe3lk1.htm>

<http://www.udel.edu/sine/educ/multcult.htm>

<http://www-rcf.usc.edu/~cmmr/BEResources.html>

V – Proverbi e modi di dire



I proverbi ed i modi di dire sono di particolare interesse per gli studenti che imparano una nuova lingua in quanto conservano elementi arcaici del linguaggio e riflettono atteggiamenti popolari che hanno resistito nei secoli. Si può dire che un insieme di proverbi rivela un'interessante stratificazione sia dello sviluppo della lingua che dell'esperienza storica del popolo, nello stesso modo in cui gli strati archeologici mostrano all'archeologo le varie fasi della civiltà. Inoltre, la conoscenza di un insieme di proverbi usati nella lingua che si studia, insieme alla padronanza del modo in cui vengono usati, aggiunge un colore specifico al vocabolario usato dagli studenti nelle conversazioni con i madrelingua e dimostra la dimestichezza con la cultura locale.

I detti ed i proverbi possono anche costituire un ottimo modo per fare una lezione con gruppi di livello avanzato. L'insegnante può scegliere alcuni proverbi e detti e presentarli uno ad uno nel seguente modo:

- scrivere il proverbio /il detto alla lavagna,
- spiegare le questioni di grammatica ed il vocabolario usato,
- parlarne in termini di saggezza popolare, significato storico etc.,
- chiedere agli studenti di trovare proverbi o detti simili o di significato opposto nella propria lingua.

Quando gli studenti avranno finito di citare, tradurre e spiegare i propri proverbi e detti, l'insegnante può guidare il gruppo attraverso una conversazione sui valori culturali presenti nella lingua che stanno studiando e sui valori della propria lingua. Agli studenti in genere piacciono gli argomenti inter-culturali di questo tipo e sono dunque motivati ad usare la nuova lingua in classe per parlare di argomenti socio-culturali.

Se l'insegnante sceglie un proverbio per avviare la conversazione, potrebbe sviluppare e condurre il dibattito attorno a queste domande:

1. Cosa significa il proverbio?
2. E' un buon consiglio? Perché?
3. C'è un proverbio/detto simile a questo nella tua lingua?
4. Conoscete un altro proverbio/detto che consiglia di fare la stessa cosa?
5. Vi siete mai trovati nella situazione descritta dal proverbio / detto?
6. Quali erano le circostanze? Ed i risultati?

Alla fine, si potrebbe anche parlare del fatto che nulla è reale fino a quando non ti ci trovi dentro; ed anche un proverbio o un detto non diventano reali per noi fino a quando non incontriamo una situazione simile a quella descritta; questo aspetto dovrebbe essere preso in considerazione quando si propone un'attività didattica basata su proverbi e modi di dire da introdurre nelle abitudini linguistiche degli studenti.

Attività di "Mindmapping"

Un'altra attività correlata all'uso di proverbi e detti può essere l'utilizzo del "mindmapping". Questo metodo è risultato molto efficace nella memorizzazione, in quanto la mente non è molto "tradizionale" e "lineare" nel ricostruire il ricordo.

Bisogna dare agli studenti una serie di proverbi e/o di modi di dire, e chiedere loro di scriverli nel mezzo di un foglio di carta. Successivamente, possono aggiungere "rami" con idee collegate ed altre parole, fino a riempire il foglio. Dopo, si appendono le "mappe mentali" di ognuno in giro per la classe. Gli allievi possono andare in giro per l'aula a coppie parlando con gli altri di ciò che hanno scritto.

Chiedete poi agli studenti di creare alcune situazioni in cui i proverbi scelti possano essere usati; chiedete anche di vedere la rappresentazione di alcune delle situazioni create sulla base di alcuni modi di dire inizialmente scritti. La "rappresentazione" può anche avvenire per gruppi, non necessariamente davanti all'intera classe.

Da vedere anche l'informazione disponibile su:

<http://www.vocabulary.co.il/word-play/idioms-game-slang-game/>
<http://www.fortunecity.com/boozers/bird/203/index.htm>
http://www.great-quotes.com/Educational_Quotes.htm
<http://www.cherrylanepillows.com/quotes.htm>

VI - Umoreismo



L'uso dell'umorismo in forma di barzellette, scherzi, giochi di parole, indovinelli, è opportuno in una conversazione; eppure, gli insegnanti che includono nel programma elementi come questi spesso rimangono delusi dai risultati. Anche se gli studenti comprendono il vocabolario e la grammatica di una barzelletta, possono non ridere perché il modo di scherzare ivi compreso potrebbe essere estraneo al loro modo di pensare. L'umorismo di solito non "viaggia" bene da una cultura all'altra e viene poco esportato. Ogni società ha un concetto un po' diverso di ciò che è divertente. Malgrado ciò, un certo successo può essere raggiunto anche con le barzellette, con i giochi di parole e con gli indovinelli, a patto che vengano seguite le seguenti procedure:

- in fase di ricerca del materiale umoristico, scegliere solo gli elementi che sono universalmente conosciuti;
- usare barzellette, giochi di parole e indovinelli solo con gli studenti di livello avanzato, visto che l'umorismo di questi elementi è in (gran) parte basato su un livello relativamente alto di raffinatezza linguistica necessaria alla completa comprensione;
- da evitare le barzellette, i giochi di parole o gli indovinelli che possano essere offensivi per gli studenti;
- dopo aver raccontato una barzelletta, o usato un gioco di parole, o dopo aver introdotto un indovinello, cercare di trasformare l'elemento umoristico usato in uno stimolo per una breve discussione, per far parlare e riflettere gli studenti sulla tipologia di umorismo usato;
- utilizzare le barzellette, i giochi di parole e gli indovinelli con parsimonia; tre o quattro barzellette per una sessione di conversazione potrebbero bastare;
- se gli studenti vogliono avere la barzelletta, il gioco di parole o l'indovinello, dettateglielo, in modo che abbiano la variante scritta;
- non incoraggiare gli studenti a tradurre barzellette, giochi di parole o indovinelli dalla propria lingua, a meno che non siano sicuri che gli altri capiscano e/o rispondano a quel tipo di umorismo;
- tra tutto il materiale umoristico, gli indovinelli sono forse quelli che danno vita alle più divertenti lezioni di lingua. Pertanto, l'insegnante deve trovare tantissimi indovinelli e scegliere quelli che considera più appropriati per i propri studenti e più immediati da capire.

Da vedere anche l'informazione disponibile su:

<http://www.claritaslux.com/blog/mind-mapping-learn-language/>

http://www.workinghumor.com/education_humor.shtml

<http://www.naesp.org/ContentLoad.do?contentId=634>

<http://www.mcooper.teach-nology.com/catalog.html>

<http://www.humorjokescorner.com/index.php/jokes/Educational/507>

<http://www.dailyhumor.net/index.php/jokes/educational/>



VII - Canzoni



Cantare è un'attività molto popolare in tutto il mondo e spesso gli studenti si divertono ad imparare canzoni nella lingua che stanno studiando. Insegnare una canzone ha i seguenti vantaggi:

- far ascoltare una canzone dal vivo o una registrazione agli studenti è positivo in quanto tendono ad ascoltare con attenzione migliorando pertanto la loro comprensione auditiva;
- il lessico, i sentimenti ed il background culturale vengono facilmente acquisiti e possono anche costituire una base per una discussione in classe;
- cantare permette agli studenti di rilassarsi e di sentire meno la pressione delle attività quotidiane;
- migliora lo spirito di gruppo;
- la canzone non rimane dentro la classe e, molto più facilmente che nel caso di altri materiali didattici, gli studenti acquisiscono gli elementi di lessico e non solo per farne una parte integrante della loro istruzione;
- rafforza l'interesse degli alunni ad imparare la lingua straniera;
- cantare è adatto sia per gruppi piccoli che per i gruppi costituiti da molti allievi.

Le canzoni non dovrebbero, ovviamente, monopolizzare le attività didattiche, anche se, a volte, gli studenti sono così ansiosi di cantare che potrebbero persino chiedere canzoni anche quando l'insegnante ha altro nel programma. E' meglio usare le canzoni con parsimonia – una volta o due la settimana, per periodi di 10, massimo 20 minuti.

Mentre la maggior parte degli insegnanti di solito riconoscono i meriti delle canzoni, alcuni hanno qualche ritegno a proporle come attività perché pensano di non essere bravi a cantare. Ci sono, tuttavia, soluzioni anche per questo problema. Se l'insegnante può suonare uno strumento musicale, ad esempio la chitarra o il pianoforte, può organizzarsi per avere lo strumento a disposizione quando pensa di insegnare la canzone. L'insegnante non suona uno strumento, potrebbe conoscere qualcuno che lo fa; può dunque invitare questa persona ad aiutarlo ad insegnare la canzone. A volte nel gruppo ci sono uno o due studenti che cantano piuttosto bene. L'insegnante dovrebbe insegnare la canzone prima a questi studenti, facendoli sentire una registrazione del brano. Poi, questi studenti possono "guidare"

il coro degli altri. Se invece non c'è nessuno nella classe che possa guidare la classe nell'acquisizione della linea melodica, si può comunque ascoltare la registrazione e cantare insieme alla voce registrata

Il genere di canzoni che un professore decide di insegnare dipende interamente dall'età e dagli interessi del proprio gruppo di studenti. In genere, gli adolescenti e gli adulti vogliono imparare canzoni folk conosciute o gli ultimi "hit". Gli studenti possono dire all'insegnante quali sono le canzoni che vorrebbero imparare. Anche il professore può decidere la tipologia di canzoni che vuole insegnare ai suoi allievi. Una volta creata una lista di canzoni, l'insegnante può prendere in prestito una copia o magari comprare la registrazione (CD). Per sfruttare al massimo i brani che sceglie, l'insegnante può trovare utili i seguenti consigli:

- nel caso si voglia insegnare la canzone cantandola direttamente agli studenti, o con l'aiuto di un CD, assicurarsi di sapere le parole e la linea melodica;
- nel caso in cui cantare non fosse il punto forte dell'insegnante, chiedere a qualcun altro di cantare (magari registrandolo); inoltre, bisogna assicurarsi che la persona che canta lo faccia con una tonalità e con una velocità che siano facili da seguire;
- se invece nessuno è disposto a farsi registrare o se non si trova nessuno che sappia cantare bene, basta andare a comprare il CD o farselo prestare e far ascoltare la canzone in classe; se è disponibile l'accesso a Internet, si può cercare un video su youtube per farlo vedere in classe;
- preparare una copia dei testi per ogni studente. Le parole delle canzoni più popolari o più recenti sono facili da trovare in Internet. Se non avete a disposizione una fotocopiatrice, potete scrivere le parole alla lavagna chiedendo agli studenti di copiarle; è molto importante che ogni allievo abbia il testo del brano, anche se ciò porta via un po' del tempo destinato all'insegnare la canzone;
- leggere ogni riga del brano chiedendo agli studenti di ripetere in coro; correggere gli eventuali problemi di pronuncia;
- spiegare il significato delle nuove parole e frasi e segnalare i casi di elisione o di collegamento tra vocaboli; chiedere di nuovo al gruppo di ripercorrere il testo ad alta voce;
- far sentire la canzone agli studenti due o tre volte prima di cantare;
- accompagnare gli allievi quando cantano la canzone; dovrebbero cercare di non gridare, per non disturbare le lezioni accanto;
- la prima volta che gli studenti cantano la canzone, bisogna correggere i problemi di pronuncia;
- lasciare gli studenti provare più volte la canzone, in modo da fargliela imparare; non permettere loro di cantare ad un ritmo troppo basso – tendono a cantare con un ritmo funebre se non vengono "spinti" a cantare;
- una volta che la canzone è stata imparata, farne un punto di partenza per la conversazione; fare delle domande utilizzando elementi di vocabolario presenti nel testo del brano o chiedere agli studenti di usare il vocabolario della canzone per rispondere alle domande;

- se è stata scelta una canzone folk o una canzone di un determinato periodo storico o musicale, parlare del suo background storico e culturale, del suo significato in quel contesto, etc.;
- riproporre il brano anche durante le lezioni successive; cantare brani già studiati dà agli allievi un senso di padronanza e li carica di entusiasmo per imparare altre canzoni.

Da vedere anche l'informazione disponibile su:

http://scienceblogs.com/cognitivedaily/2008/06/does_music_help_us_learn_langu.php

www.youtube.com

<http://www.illumisware.com/>

<http://www.songsforteaching.com/Store.html>

<http://www.sara-jordan.com/>

<http://www.jacquot.net/>

<http://mypage.uniserve.ca/~sus/suzee.html>

<http://www.lyrics.com>

<http://www.azlyrics.com>

<http://www.azlyrics.com>



VIII - Poesia

La poesia è quell'uso artistico del linguaggio che riassume l'essenza semantica e la sua infinita versatilità. Richiede, tuttavia, un alto livello di raffinatezza linguistica per arrivare a comprendere ed apprezzare la tecnica ed il linguaggio stesso. Pertanto, la poesia straniera è utile per gli studenti che, da una parte, hanno la padronanza della lingua e dall'altra sono realmente interessati alla poesia. Una poesia breve, scritta in un linguaggio comprensibile e che affronti dei temi universali è più probabile che risvegli l'interesse degli alunni.

Anche se le poesie sono più adatte per la fase completamente comunicativa dell'insegnamento della lingua, si possono comunque usare con successo anche nella fase manipolativa. Una volta raccolte le poesie ritenute idonee, l'insegnante può utilizzare le seguenti procedure:

- leggere la poesia due-tre volte agli studenti prima di fargliela vedere in forma scritta; dovrebbero prima ascoltare cercando il senso ed il ritmo di ogni singola parola o verso;
- dare ad ogni allievo una copia della poesia;
- spiegare il significato di quelle parole o frasi che non sono famigliari agli studenti;
- leggere di nuovo la poesia, mentre gli studenti seguono il testo;
- parlare del messaggio o dei messaggi della poesia; chiedere agli studenti se sono d'accordo o no con la visione del poeta; chiedere agli studenti di riscrivere il messaggio in prosa;
- leggere la poesia e chiedere agli studenti di ascoltare con gli occhi chiusi per potersi concentrare sul suono delle parole;
- chiedere al gruppo di rileggere la poesia cambiando studente ad ogni verso; o con uno studente che legge un verso e l'intero gruppo che legge il verso seguente, o con le ragazze che leggono un verso ed i ragazzi che ne leggono altri, o in qualunque altro modo che risvegli l'interesse e varia la qualità vocale durante la lettura della poesia;
- parlare del poeta – la sua vita, l'appartenenza ad una corrente letteraria, altre poesie che ha scritto, e qualunque altra informazione che potrebbe interessare gli studenti;
- delineare gli elementi culturali presenti nella poesia; chiedere agli studenti di paragonare detti elementi con altri, nella loro cultura;
- aiutare gli studenti ad imparare a memoria la poesia, se lo vogliono fare; le poesie imparate a memoria, come peraltro le canzoni, possono essere recitate dal gruppo nel suo insieme o dal singolo studente e tendono a diventare ancora più apprezzate se conosciute bene; inoltre, una poesia imparata a memoria diventa in un certo senso dello studente, una parte vivente del suo patrimonio linguistico ed intellettuale.

Creare una poesia con il collage

Prima di tutto si devono cercare su Internet, nei giornali o nelle riviste parole o frasi, scritte con qualunque tipo di carattere, misura e colore. Poi si deve spiegare agli studenti che creeranno una poesia come forma di arte. Mettete poi insieme in un collage di qualunque forma o dimensione tutte le frasi o le parole ritagliate. Si può usare un vecchio mappamondo o un paralume, o semplice carta, un pezzo di cartone, davvero qualunque cosa! Gli studenti possono disporre le parole in qualunque ordine ed in qualsiasi modo. La poesia non deve avere un senso; bisogna cercare di parlare della personalità delle parole, nonché divertirsi con le parole estrapolate dal contesto, o combinate in modi interessanti.

Creare una poesia "Cosa c'è sotto?"

La prima cosa da fare è separare gli studenti in piccoli gruppi e dare loro dei fogli di carta con alcune cose già scritte sopra, come ad esempio: "Sotto il cielo c'è ____" "Sotto la scarpa c'è ____" "Sotto il tavolo c'è ____" etc. A disposizione degli studenti ci deve essere una lavagna con varie parole scritte sopra, in formato grande; queste parole devono essere inserite poi negli spazi vuoti delle frasi inizialmente distribuite. Gli allievi devono avere anche una pallina da ping pong (o qualcosa di simile) per ogni gruppo. A turno, ogni studente crea la sua poesia colpendo la lavagna con la palla. La parola che viene colpita deve essere scritta nello spazio vuoto. Il gioco va ripetuto fino a quando vengono riempiti tutti gli spazi vuoti. Le poesie devono poi essere lette agli altri, cercando di parlare poi dei possibili significati. L'attività può essere svolta anche a partire da altre frasi.

Da vedere anche l'informazione disponibile su:

<http://www.personal.psu.edu/users/n/x/nxs232/poems.htm>

http://members.tripod.com/~Patricia_F/poems.html

<http://www.mentaleducation.com/poems.html>

http://www.love-poems.me.uk/a_poems_for_children_great_children's_poems.

IX - Giochi



I giochi possono aggiungere divertimento e varietà al processo di apprendimento di una lingua; inoltre, a tutti gli studenti piacciono i giochi. I giochi sono rigeneranti soprattutto a seguito di attività particolarmente impegnative. Il cambio di "passo" dal serio al leggero è spesso più che benvenuto. Alcuni insegnanti ritengono che i giochi siano più appropriati nella fase manipolativa dell'apprendimento della nuova lingua che in quella comunicativa. Tuttavia, la maggior parte degli insegnanti considerano i giochi apprezzabili in qualunque delle due fasi. Nella fase manipolativa, un gioco è un metodo meraviglioso per rompere la routine degli esercizi in aula, fornendo relax pur rimanendo nell'ambito dell'insegnamento della lingua. Nella fase comunicativa, invece, un gioco può essere stimolante e divertente; in più, una volta finito il gioco, l'insegnante lo può utilizzare come stimolo per la conversazione.

Per ottenere il Massimo beneficio dal gioco (in entrambe le fasi), l'insegnante dovrebbe scegliere solo i migliori tra centinaia di giochi linguistici disponibili. Un "buon" gioco linguistico:

- richiede poca o addirittura nessuna preparazione prima di iniziare;
- è facile da giocare ma fornisce al contempo agli studenti l'opportunità di una sfida intellettuale;
- è abbastanza breve da occupare uno spazio adatto nel programma giornaliero del gruppo;
- fa divertire gli studenti ma non causa la perdita di controllo sulla classe;
- richiede poca correzione delle risposte scritte o comunque richiede delle correzioni brevi.

I seguenti suggerimenti sono volti a garantire il maggiore successo con uno qualsiasi dei giochi selezionati:

- Preparare a fondo il gioco; leggere le regole più volte in modo da avere una completa comprensione del modo in cui il gioco viene giocato;
- Per i giochi che richiedono del materiale, raccogliere il necessario;
- Prima di presentare il gioco alla classe, chiedere agli allievi se questo tipo di attività potrebbe essere divertente per loro; se non sembrano interessati dall'idea di fare un gioco, è meglio lasciar perdere – perlomeno per il momento;
- Scegliere un gioco che richieda un numero di partecipanti elevato; se il gruppo è grande, alcuni studenti faranno da pubblico durante il gioco; ma anche in quel caso bisogna chiedere a chi non partecipa di tenere il punteggio o di cercare di partecipare in qualche altro modo al gioco;
- Se invece il gruppo è piccolo, bisogna assicurarsi che ogni studente abbia un ruolo attivo nel gioco;
- Il gioco scelto deve richiedere delle abilità che gli studenti a cui viene proposto possiedono con certezza – è necessario assicurarsi prima che sia così; anche se i giochi sono in genere facili, è bene ricordarsi che gli allievi sono già messi alla prova dal fatto che stiano giocando in una lingua che non è la loro;
- E' meglio non fare il gioco subito all'inizio dell'attività di apprendimento; tenerlo per metà lezione o anche per la parte finale evidenzierà il cambio di ritmo e farà sì che gli studenti lo apprezzino di più;
- Dare le indicazioni per il gioco in modo molto chiaro, assicurandosi che tutti abbiano capito come si gioca; si consiglia di fare qualche "prova" prima, giusto per vedere se ognuno sa cosa deve fare;
- Dirigere il gioco in prima persona, stando sempre davanti alla classe in modo che gli allievi vi possano vedere in qualità di arbitro, o leader;
- Accertarsi di seguire le regole del gioco esattamente; altrimenti, permettere ad uno studente di rompere una regola creerebbe un precedente che potrebbe poi creare astio tra gli studenti; è sempre meglio, comunque, anticipare i problemi di questo tipo e giocare rigorosamente secondo le regole;
- Mantenere l'attività sotto controllo; il fatto che gli studenti si divertano non deve portare al caos: la disciplina va mantenuta utilizzando un tono piacevole ma fermo. Così, gli allievi si godranno il gioco, imparando;
- Osservare come reagisce ogni singolo giocatore ai vari giochi; gli studenti che commettono degli errori in un gioco potrebbero poi diventare un po' "sensibili" – in questi casi è meglio attenuare i commenti o i riferimenti all'orgoglio o all'importanza di vincere;
- Nei giochi di squadra, cercare di avere un numero uguale di studenti bravi e meno bravi (linguisticamente parlando) in ogni squadra; ciò darà equilibrio alle squadre ed eviterà l'imbarazzo degli studenti meno indipendenti nell'uso della lingua;

- Creare squadre nuove ogni volta che inizia un nuovo round/gioco, dando così varietà e risvegliando l'interesse ad ogni nuovo re-inizio;
- Se il gioco non sembra andare benissimo, cambiatelo; è meglio provare un gioco diverso diventando flessibili nella scelta e nell'utilizzo dei giochi;
- Fermare sempre il gioco prima che gli studenti "si arrendano"; in altre parole, non giocate mai un gioco fino a quando i partecipanti si annoiano;
- Non giocare il gioco troppo spesso; ciò potrebbe far sì che perda la caratteristica di "novità".

Nel leggere le regole di alcuni dei giochi che seguono, non vi scoraggiate per la lunghezza di alcune indicazioni. Le regole lunghe potrebbero farvi pensare che il gioco sia complicato, ma tutti i giochi sono facili da imparare per gli studenti.

Da vedere anche l'informazione disponibile su:

http://www.teach-nology.com/web_tools/games/

<http://www.eduplace.com/edugames.html>

<http://www.prongo.com/>

<http://www.learningplanet.com/>

<http://www.cogcon.com/gamegoo/goeeyhome.html>

<http://www.kidwizard.com/>

<http://www.primarygames.co.uk/>

<http://education.jlab.org/indexpages/elementgames.html>

<http://www.gamequarium.com/>

<http://sitesforteachers.com/index.html>

Ecco alcuni esempi di giochi da usare:

Aggettivi e Sostantivi

Posizione dell'aggettivo rispetto al sostantivo; vocabolario.

Metodo: Gli studenti suggeriscono perifrasi composte da aggettivi e sostantivi, ad esempio "un gatto marrone", "un dottore famoso". Anche il professore può contribuire alla creazione delle perifrasi. Via via che vengono suggeriti i sintagmi, chiedere ad uno studente di scriverli alla lavagna in due colonne diverse: una per i nomi, a destra, e una per gli aggettivi, sul lato destro della lavagna. Alla fine si dovrebbe ottenere una cosa del genere:

un gatto	marrone
un dottore	famoso
uno studente	intelligente
una stanza	piccola
una giornata	calda
un problema	difficile

Chiedere agli studenti di proporre varie combinazioni come, ad esempio, "un gatto intelligente", facendo una linea per collegare le due parole. Quante combinazioni riescono a proporre? Se uno studente suggerisce un abbinamento insolito o strano, deve giustificarlo. L'insegnante deve chiedere: "Come giustifichi 'una giornata piccola'?"

Variante: Per un gruppo avanzato l'insegnante può tentare con combinazioni avverbio-aggettivo: "disperatamente infelice", "ragionevolmente equo", etc.

Espansione testi

Creare frasi con l'aggiunta di parole o frasi.

Metodo: Scrivere solo un verbo al centro della lavagna. Chiedere poi agli studenti di aggiungere ad esso una, due o tre parole. Ad esempio, se il verbo è "vai", gli allievi potrebbero suggerire "Tu vai", o "Vai al letto!". Vanno suggerite, ogni volta, non più di tre parole consecutive in aggiunta a ciò che esiste già; si continua aumentando la frase fino a quando o l'insegnante, o gli studenti, cominciano a non saper più cosa aggiungere. La regola è che si possono aggiungere parole solo alla fine o all'inizio di ciò che è già scritto. La punteggiatura, invece, si può modificare di volta in volta, a seconda dei casi. Ad esempio:

Vai
Vai a letto!
"Vai a letto!" disse mia madre
"Vai a letto!" disse mia madre, arrabbiata
"Vai a letto!" disse mia madre, arrabbiata, a mio fratello etc.

Variante: Gli studenti possono cancellare le aggiunte in ordine inverso, partendo dall'ultima cosa aggiunta e terminando con la parola iniziale al centro della lavagna.

Se avessi un milione di dollari

Pratica dei condizionali; situazioni immaginarie

Metodo: Chiedere agli studenti di immaginarsi che un milione di dollari possa essere vinto dalla persona che riesce a pensare al modo più originale (o utile, o eccitante) di usare questa cifra. Ascoltare poi le loro idee decidendo, o chiedendo loro di decidere chi ha "vinto".

Se non fossi qui

Condizionale; condivisione di idee

Metodo: Gli studenti scrivono le risposte alla domanda: "Se non fossi qui, dove saresti?" e poi condividono le idee. Una piccola variazione va introdotta dopo: "Se non fossi qui, dove ti piacerebbe essere?"

Variante: Altre domande simili: "Se non fossi te stesso, chi vorresti essere?" Oppure: "Se non vivessi ora, quando ti piacerebbe aver vissuto?"

Cancellare e sostituire

Modifiche ad un testo pur mantenendo l'accuratezza grammaticale.

Metodo: Scrivere una frase di dieci parole alla lavagna.

Un giorno, il contadino andò ad arare i suoi campi.

Chiedere agli studenti di suggerire delle modifiche: una, due o tre parole che possano essere cancellate ed altre (non necessariamente lo stesso numero di parole e non obbligatoriamente consecutive) da aggiungere.

Un giorno, il contadino andò ad arare dei campi.

Un giorno, il contadino andò a vedere i suoi cavalli.

Un giorno, la regina andò a vedere la corsa dei cavalli. etc,

La struttura originaria non deve essere mantenuta, a condizione che la frase nel suo complesso rimanga grammaticalmente corretta.

Dire qualcosa su una foto

Composizione di semplici frasi grammaticali

Preparazione: Scegliere una foto da un libro di testo, da una rivista, o anche un poster.

Metodo: Gli studenti guardano la foto e fanno dei commenti; l'insegnante deve specificare che questi commenti devono essere fatti nella forma di frasi grammaticalmente complete. A quante frasi riescono a pensare, in classe, in cinque minuti? Chiedere agli studenti di scrivere le frasi. Possono trovare almeno 20 o 30 frasi?

Variante I: Dopo la prima volta, gli studenti possono fare la stessa attività, ma sotto la forma di un concorso: bisogna dividere la classe in due gruppi; qual è il gruppo che riesce a trovare più frasi? O i gruppi possono cercare di battere il loro stesso record: possono trovare più commenti per la seconda foto rispetto alla prima?

Variante II: Chiedere agli studenti di pensare al maggior numero possibile di commenti sulla foto che siano però chiaramente non veri. Poi, si possono correggere a vicenda (possono, cioè, correggere le frasi non vere dei colleghi) per cercare di costruire le frasi vere.

Story-telling

Questo gioco fa appello al talento immaginativo di ogni membro del gruppo nel comporre una parte di una storia divertente.

L'insegnante inizierà la storia con la frase classica: "C'era una volta..." e completerà la frase in qualsiasi modo voglia.

Poi un membro del gruppo fornirà la seconda frase della storia – ciò che viene aggiunto deve

essere la continuazione logica della frase precedente. Segue un altro membro del gruppo che contribuisce alla storia con una nuova frase, e così via. In un punto appropriato della storia che si sta delineando, chiedere a qualcuno di aggiungere la frase finale.

Venti domande in classe

Questo è un gioco che, alla base, ha un indovinello: uno studente sceglie un oggetto visibile che si trova in classe senza dire cosa ha scelto; gli altri studenti devono indovinare di cosa si tratta facendo domande. Ogni studente può fare una domanda. La persona che ha scelto l'oggetto deve dare una risposta completa ad ogni domanda che viene fatta.

Dopo che sono già state fatte delle domande, gli allievi possono anche provare ad indovinare, ognuno dopo aver fatto la propria domanda (quando viene il suo turno), chiedendo: "E' il /la ... (pennarello / lampada)?" Se ha indovinato, vince e diventa il/la prossimo/a a scegliere l'oggetto da indovinare.

Uno degli studenti deve contare il numero di domande che vengono fatte. Se, dopo venti domande, nessuno indovina l'oggetto, lo studente che lo ha scelto vince il gioco e ha il diritto di scegliere un altro oggetto per una nuova partita. In questa nuova fase del gioco, sono permesse solo domande le cui risposte si possano limitare a "Sì" o "No" (uniche risposte ammesse).

(Con)Sequenze visive

Cosa fare:

Gli studenti lavorano in gruppi da cinque. Ognuno ha un foglio di carta. Si dice a tutti di disegnare una testa nella parte in alto del foglio, compreso l'inizio del collo (la testa può essere umana, di un animale o immaginaria). I fogli vanno poi ripiegati in modo che non si veda la testa appena disegnata e passati alla persona accanto, facente parte dello stesso gruppo. Poi disegnano la parte alta del corpo (le spalle con braccia, ali, o altro). I fogli vengono poi ripiegati e passati di nuovo alla persona accanto. Si segue la stessa procedura per il corpo, per le gambe e poi per i piedi/le zampe/altro. Alla fine, tutti dispiegano il foglio e lo confrontano con gli altri fogli del gruppo. Il risultato saranno cinque creature. Si chiede dunque al gruppo di definire le creature, di dare loro un nome e di inventare un personaggio — anche una storia — per ognuno di loro. Dopo, ogni gruppo, a beneficio degli altri 4 gruppi, presenta una piccola animazione avente per personaggi le 5 creature.

Commenti:

Livello: dall'elementare in sù. C'è un enorme interesse intrinseco nel vedere come vengono le creature e come vengono poi presentate; la loro storia e poi l'animazione sono normalmente di grande inventiva.



Parola per parola

Cosa fare:

Chiedere agli studenti di sedersi formando un grande cerchio. La prima persona inizia dicendo una parola, ad esempio “pecora”. La persona a destra della prima dice un'altra parola che “vada bene” con la prima, ad esempio “nera”. Si va avanti allo stesso modo, ad esempio “lana”, etc. Ecco un esempio di una serie di parole: libro — carta — albero — terra — cielo — blu — mare — pesce — nuota — annega — acqua — lavello — stoviglie — cibo — supermercato — furto — investigatore ... Da qui, volendo, si può portare il gioco verso un gioco in rima. Viene chiesto al gruppo di pensare a parole che abbiano lo stesso suono (può trattarsi di un suono interno, come [o] negli esempi qui sotto — ma potrebbe anche essere uno stesso suono finale che forma una rima), es.: sole, cuore, amore, pallore, solo, loro, moro. Ogni parola va scritta su un pezzetto di carta ed i pezzetti vengono poi mescolati. Ogni studente estrae un pezzettino di carta, che verrà usato per scrivere due versi in rima, es.: “Sono stato al sole con il mio amore”; “Ho già detto a loro, non mi piace il moro!”

Commenti:

Livello: elementare all'intermediario-alto.

Il primo esercizio è l'equivalente in parole di un esercizio non-verbale (ma fisico) di “riscaldamento”, e funziona bene a tutti i livelli. Il secondo è solo il seguito opzionale del primo. Entrambi hanno il pregio di “svegliare” la mente per compiti più difficili e nessuno dei due richiede più di qualche minuto.

Guidando il cieco

Cosa fare:

Gli studenti vanno divisi in due gruppi uguali, A e B. Ogni gruppo si divide poi in coppie. Il centro della stanza si riempie di 'ostacoli' (es. sedie), lasciando qualche piccolo passaggio nel mezzo. Un membro di ogni coppia del gruppo A va all'altro lato della stanza. I partner rimasti sono poi bendati (o chiudono gli occhi). A questo punto, le “guide” che vedono danno istruzioni ai propri partner, in modo da permettere loro di camminare tra gli ostacoli senza toccarli. Chi tocca un ostacolo viene eliminato. Successivamente, il gruppo B fa la stessa cosa.

Commenti:

Livello: dall'elementare in giù.

E' un esercizio che sviluppa la fiducia nel partner, la capacità di dare istruzioni precise in una nuova lingua e che stimola anche la capacità di ascoltare con attenzione e di comprendere (oltretutto, chiede agli studenti di fare ciò in condizioni "naturali" – cioè con il rumore di fondo e tra le grida degli altri partecipanti!).

Il calzino buono a tutto

Cosa fare:

Ad ogni studente viene chiesto di concentrarsi su un oggetto familiare, ad esempio un calzino. Il compito è quello di redigere una lista di sei - dieci modi in cui un calzino potrebbe essere utilizzato in modi diversi dal suo normale scopo, ad esempio: Un filtro per il caffè, una benda, un silenziatore per la tromba, una maschera, un bavaglio, un abatjour, una rete, una borsa, etc. Il gruppo viene diviso in coppie che si scambiano idee per più o meno cinque minuti. Nella fase successive, due coppie si riuniscono per confrontare le liste. Vengono dati altri cinque o dieci minuti. Quindi ad ogni gruppo viene chiesto di descrivere agli altri tre (non di più) delle loro migliori idee. I gruppi di quattro rimangono come sono. Ad ogni gruppo viene ora chiesto di pensare ad un oggetto simile al calzino: un oggetto usato tutti i giorni (un ago per i capelli, un pettine, una forchetta, etc.). Come prima, viene redatto un elenco di possibili nuovi usi per l'oggetto scelto. Il gruppo seleziona quattro delle sue migliori idee e le presenta mimando l'azione a beneficio degli altri gruppi che devono cercare di capire qual è l'oggetto ed in che modo viene usato.

Commenti:

Livello: da elementare in sù.

Sebbene l'idea sia molto semplice, c'è ancora spazio per la grande fantasia. Alcuni studenti, naturalmente, hanno più idee di altri: è per questo che lo scambio di idee a coppie è stato introdotto. Nella discussione emergono poi tanti elementi di vocabolario utile: quando i suggerimenti sono confrontati, criticati, respinti o accettati.



Cosa ho in mano?

Cosa fare:

La classe viene divisa in gruppi di cinque o sei. I gruppi si dispongono in cerchio, con le persone rivolte verso il centro del cerchio e le mani tenute a coppa dietro la schiena. L'insegnante fa poi scivolare un piccolo oggetto, ad esempio una spilla di sicurezza, una moneta, una scatola di fiammiferi, etc. nelle mani di un membro di ogni squadra / gruppo. Gli studenti sentono l'oggetto ma, ovviamente, non lo possono vedere. Il compito del gruppo è quello di scoprire di che oggetto si tratta, facendo domande al membro del gruppo che ha il mano l'oggetto.

Commenti:

Livello: da elementare in sù.

Prima di usare quest'esercizio, può valere la pena fare una dimostrazione: bisognerebbe chiedere ad un volontario di mettersi davanti alla classe, con le mani dietro il corpo. A questo punto, un piccolo oggetto viene messo nelle mani del volontario che risponde alle domande della classe. Ciò permette agli altri di scoprire la tipologia di domande che funziona meglio. In questo esercizio, inizialmente, chi fa domande non ha alcun indizio a disposizione e deve dunque basarsi esclusivamente su ciò che possono venire a sapere

attraverso le domande e le risposte. Per evitare domande fatte a caso ('E' un ago?') o domande troppo vaghe ('E' grande?' 'E' carino?'), bisognerebbe incoraggiare gli studenti a usare delle strategie che siano in grado di eliminare progressivamente le varie possibilità. Ad esempio: 'E' pesante?' 'E' di metallo?' 'Può essere piegato?' 'E' di valore?'

E sono un macellaio

Cosa fare:

Gli studenti si siedono in cerchio, guardando verso l'interno del cerchio (dieci o dodici persone a cerchio). Uno studente comincia, dando il suo nome vero ed una professione immaginaria, e.g. 'Sono Alan e sono un macellaio'. Lo studente accanto a destra ripete poi queste informazioni aggiungendo alla fine il proprio nome ed una professione immaginaria: 'Tu sei Alan e sei un macellaio. Io sono Helen e sono una parrucchiera'. Lo studente accanto a destra continua 'Lui è Alan ed è un macellaio. Tu sei Helen e sei una parrucchiera. Io sono Ann e sono una sommozzatrice'. Il processo va avanti fino a quando tutti hanno inserito il proprio nome ed il mestiere scelto. Chi ha iniziato deve alla fine ripetere l'intera serie.

Commenti:

Livello: da elementare in sù..

Questo è un buon esercizio per sviluppare le capacità di ascolto e per affinare la memoria. (E' meglio non creare cerchi più grandi di dodici persone, altrimenti le informazioni sono troppe verso la fine e l'attività si può interrompere) L'esercizio aiuta anche a dare ad ogni persona il senso del proprio valore — la ripetizione del proprio nome da parte di tutti gli altri dà soddisfazione, soprattutto agli studenti più timidi. Anche se qui l'input si limita ad una semplice frase sul nome e sulla professione, niente vieta l'utilizzo di input più complessi (ad esempio per imparare a usare strutture grammaticali appena spiegate),

Ad esempio:

" Sono Frank e mi piace nuotare."

"Sono Marianne e mi piace ballare."

" Sono Jimmy e sono appena rientrato dalla Polonia.

"Sono Julia e vado a Parigi la prossima settimana.", etc.

Ricostruzione di una mappa

1. Gli studenti si dividono in gruppi di tre o al massimo quattro.
2. Ogni persona nel gruppo lavora per creare la mappa di una città ideale (una mappa per ogni gruppo).

Gli allievi hanno a disposizione un periodo limitato di tempo — ad esempio la durata di tre canzoni su un CD. La musica crea un'atmosfera rilassante.

Domande:

Cosa senti? Come ti senti?

Gli insegnanti possono introdurre più domande e rendere l'esercizio più o meno difficile, a seconda del livello degli studenti e del tipo di struttura grammaticale che devono utilizzare per far pratica.

3. Quando i gruppi hanno finito i disegni, devono lasciarli sul tavolo e spostarsi ad un altro tavolo, di un altro gruppo. Qui, rompono, creando vari pezzi del disegno lasciato sul tavolo dai suoi creatori. Durante questa fase dell'esercizio la musica dovrebbe essere diversa:

un ritmo e un tono sempre più aggressivo sarebbero adatti.

Domande:

Cosa senti? Come ti senti?

4. Ogni gruppo torna al proprio tavolo e guarda ciò che i colleghi hanno fatto al disegno della città ideale.

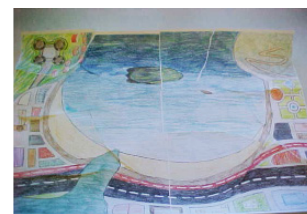
Domande:

Cosa senti? Come ti senti?

5. Ora i gruppi provano a ricomporre i disegni incollando i pezzi (con la colla o con del nastro adesivo). L'insegnante ricambia la musica tornando a quella rilassante usata nella prima parte dell'esercizio. Una volta che gli studenti hanno ricolato il disegno al meglio, possono rispondere di nuovo alle domande:

Questions:

Cosa senti? Come ti senti?



Persi nel bosco

Persi nel bosco è un'attività di teambuilding che aiuta la gente a rivelare un po' della propria personalità. Dato lo scenario che prevede che sono tutti persi in un bosco, ognuno dovrebbe dire come e con quali mezzi il gruppo potrebbe uscire dalla foresta.

Il gioco è un gioco di teambuilding ed un rompicchiaccio del tipo comincio a conoscerti. La dimensione raccomandata per il gruppo è media, anche se il gioco in realtà funziona sia con gruppi piccoli che grandi. E' meglio fare il gioco all'interno. Non sono necessarie preparazioni o materiali. Questo gioco va bene per tutte le età ed i contesti, compresi gli adulti e gli impiegati delle grandi aziende.

Istruzioni per "Persi nel Bosco"

La situazione è terribile - un gruppo di persone si perde in un bosco canadese enorme! Il gruppo non ha alcuna attrezzatura e nessuno strumento. Le persone hanno solo i loro vestiti ed una sola persona ha dei fiammiferi. Il gruppo funziona come una squadra, devono partire dalle cose che sanno e devono uscire dal bosco prima di mezzanotte! I membri del gruppo devono cooperare, essere amichevoli e cercare di aiutarsi a vicenda. Bisogna incoraggiare le persone ad essere creative.

Una volta spiegate le istruzioni, inizia l'azione. Questo gioco situazionale potrebbe durare molto a lungo, ma l'insegnante deve tenere presente il fatto che gli studenti molto bravi troveranno il modo di uscire dalla foresta rapidamente. Volendo, si può anche dare un premio alla persona più creativa.

Lo stesso gioco può essere giocato in variante "Perso su un'Isola Deserta". Questo tipo di attività si adatta bene all'insegnamento delle lingue e può essere usato per consolidare le informazioni grammaticali fornite e per usare delle strutture come: dovremmo / potrem-

mo / si potrebbe / si dovrebbe.... o soltanto per sviluppare il vocabolario.

Un'altra attività di team-building potrebbe essere la seguente:

Il gioco del LEGO

Questo esercizio è utile per lavorare sulle competenze di comunicazione e ampliare il vocabolario.

Gli studenti sono divisi in gruppi di tre. Ad ogni membro del gruppo viene assegnato un ruolo: leader, operaio o osservatore. Al gruppo viene poi dato un foglio di istruzioni con una foto di un modello di LEGO; si chiederà poi agli studenti di costruire il modello presente nella foto con alcuni mattoncini LEGO® in dotazione.

Il leader dirà poi al lavoratore cosa fare e il lavoratore seguirà le istruzioni. L'osservatore non parteciperà al processo di costruzione ma analizzerà il modo in cui gli altri due membri della squadra fanno il loro lavoro. Compilerà anche un foglio di osservazione rispondendo a domande come:

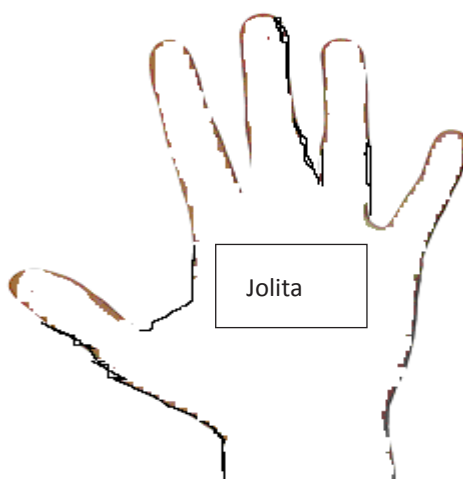
1. Il "leader" ha detto al lavoratore cosa fare? Che parole sono state usate?
2. Il lavoratore ha fatto come gli è stato detto?
3. Descrivi il lavoro di gruppo: è stato un successo? Perché? Perché no?

Alla fine, l'osservatore riporterà le sue impressioni usando la "relazione scritta" (il foglio compilato).

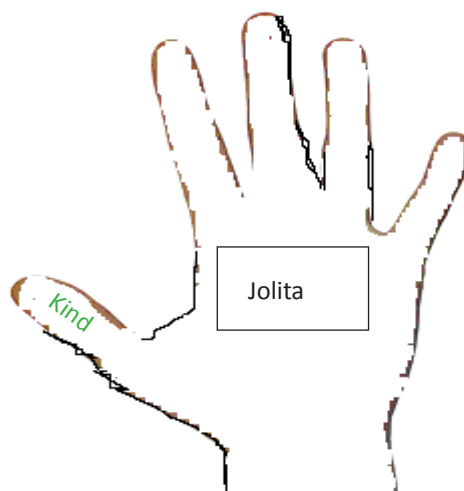
A compito finito, bisogna parlare con i gruppi: come hanno lavorato e cosa potevano fare meglio. L'esercizio può essere ripetuto e valutato, permettendo agli studenti di vedere come migliora il loro vocabolario.

Un "icebreaker" usando la mano

Gli studenti vanno divisi in gruppi di 5 persone. Ognuno di loro deve avere un foglio ed una penna. Gli allievi devono disegnare sul foglio il contorno della propria mano scrivendoci sopra il nome (v. foto).



Gli studenti passano poi il foglio: ognuno al collega accanto. Il vicino deve scrivere un aggettivo (positivo) sulla persona il cui nome è scritto sulla mano.



Quando ognuno ha scritto il primo aggettivo, i fogli sono passati nuovamente ai vicini a destra e così via fino a quando su quattro delle dita di una mano sono stati scritti gli aggettivi. L'ultimo dito va lasciato al "proprietario" della mano. Gli studenti non possono usare due volte la stessa parola. Ogni allievo legge poi a voce alta gli aggettivi che gli altri membri del gruppo gli hanno associato e l'aggettivo che lui stesso ha usato per descriversi.

Il compito più difficile per il docente, quando ha a che fare con le emozioni, è quello di convincere gli allievi a dichiarare i loro sentimenti in modo diretto, dato che tutti abbiamo la tendenza a complicare eccessivamente le spiegazioni relative ai sentimenti che proviamo e / o a dare la colpa a qualcun altro. L'insegnante di lingua, tuttavia, ha il privilegio di poter incoraggiare gli studenti a usare un linguaggio semplice per esprimere le proprie emozioni e, inoltre, ha anche il vantaggio della lingua straniera: spesso gli studenti non hanno dimestichezza con una gamma di linguaggio tale da poter complicare le cose.

Invovina chi

Questo gioco è fatto per porre domande e per descrivere le persone. Le regole sono molto simili a quelle del gioco da tavola "INDOVINA CHI". La classe va divisa in due gruppi uguali. I gruppi stanno uno davanti all'altro, in due zone opposte dell'aula. Ogni gruppo nominerà una persona che gli altri (dell'altro gruppo) dovranno individuare; ma l'identità di questa persona sarà tenuta, ovviamente, segreta per l'altra squadra. Le due squadre fanno a turno per fare domande sulla persona scelta o per indovinare. Devono però indovinare solo quando sono praticamente sicuri dell'identità della persona; se sbagliano, perdono! Quando arriva il turno di una squadra, solo una persona può fare una sola domanda, poi tocca all'altro gruppo. Le domande devono essere poste in modo da permettere una risposta con "sì" o "no". Si possono fare domande sul colore dei capelli, sui vestiti, etc. Se la squadra è sicura che si tratti di una persona che non ha le lentiggini, ad esempio, tutti gli allievi con le lentiggini devono andare nelle ultime file e così via.

Se una squadra indovina correttamente la persona scelta, vince; se invece si sbaglia, perde!

Appendice 1

I sei tipi di dialogo comunemente usati:

- Il primo tipo si concentra su una situazione quotidiana, comune, come ad esempio l'acquisto dei vestiti, un dialogo sugli sport, o la proposta di andare al cinema. Il dialogo fa vedere ciò che la gente normalmente dice in una situazione del genere. Ad esempio:

A: Andiamo a giocare a tennis.
B: Fa troppo caldo. In più, la mia racchetta è rotta.
A: Posso prestarti una delle mie.
B: Beh.. va bene!
A: Se ci andiamo ora, troviamo il campo libero.
B: O.K. Ma non ho voglia di giocare più di un set.

- Il secondo tipo ruota attorno ad una questione grammaticale specifica. Ad esempio:
A: Per quanto tempo hai vissuto a Washington D.C.?
B: Per tre anni. Tu per quanto tempo hai vissuto qui?
A: Vediamo un po' – ci siamo spostati da New York a Washington nel 1952. Siamo qui dal 1952!
B: Per più di venti anni! Siete stati qui per tanto tempo!
- Il terzo tipo chiarisce il significato di una certa parola o espressione. Ad esempio:
A: Come si chiama quella polvere che si usa nell'acqua per far diventare rigidi i tessuti?
B: "Amido"
A: Esiste anche un verbo?
B: Sì, "inamidare". Puoi dire "Per favore non inamidare queste magliette," ad esempio.
A: E' proprio ciò che volevo sapere. Non sopporto le camicie inamidate.
- Il quarto tipo esprime emozioni molto forti. Ad esempio:
A: Mary, voglio scusarmi per ...
B: Risparmiati la fatica! Non voglio parlare con te!
A: Aspetta un attimo. Per favore, ascoltami! Mi dispiace ma non ti ho potuto chiamare ieri sera.
B: Ti rendi conto che ho aspettato per tre ore la tua chiamata?
A: Non ricapiterà più! Te lo prometto!
B: Beh... sarebbe meglio non ricapitasse!
- Il quinto tipo raccoglie elementi collegati di vocabolario. Ad esempio:
A: Quindi è qui che cresce tutta questa frutta!
B: Sì, il terreno ed il clima sono ideali per la maggior parte della frutta.
A: In autunno ci sono le mele, le mele cotogne, i melograni...
B: ... E d'inverno ci sono le arance, i limoni, il lime, i mandarini ed il Pompelmo.
A: Immagino che d'estate ci siano anche le ciliege, le fragole, le prugne, le pesche, l'uva ed i meloni.
B: Sì, ma non abbiamo le banane. Crescono solo sulla costa dove fa veramente caldo.

- Il sesto tipo evidenzia specifiche caratteristiche culturali o di costume. Ad esempio:
A: Come è stata la festa di capodanno?
B: Molto divertente. Abbiamo ballato tutta la sera e abbiamo cantato Auld Lang Syne (il valzer delle candele) poco prima di mezzanotte.
A: Avete suonato le trombette di carta e avete buttato i confetti a mezzanotte?
B: Sì, lo hanno fatto tutti. Poi abbiamo ballato fino alle 3 del mattino!