

L2, LIM, ricette e recipes

Insegno inglese da un po' di anni e cerco sempre di trasmettere un pezzetto del mio entusiasmo agli studenti, magari facendolo passare assieme alle nozioni, come uno zuccherino che serve a mandare giù il "pillolone" dei contenuti.

Da sempre, nella scuola, il libro di testo costituisce una delle risorse principali su cui costruire la lezione in classe, spesso realizzata attraverso una sorta di dialogo insegnante/alunno, fatta di domande e risposte, che crea un alto filtro affettivo, ma lascia poco spazio alla libera produzione personale.

In seguito a queste riflessioni, mi sono chiesta come creare una situazione d'apprendimento che permettesse un maggiore coinvolgimento personale e affettivo di una classe numerosa e "talkative", con pericolose tendenze alla distrazione. Ho pensato di pianificare una serie di attività divertenti e motivanti volte all'esercitazione, al recupero e allo sviluppo delle abilità di produzione orale e scritta in L2, nella convinzione che il divertimento renda più naturale l'apprendimento e che la cooperazione permetta la valorizzazione delle singole individualità e promuova l'apprendimento tra pari. L'idea per questa lezione è nata in un giorno di ordinaria correzione di un task assegnato, relativo al topic: "food". Gli studenti sono intervenuti criticando malignamente le loro esperienze britanniche relative al cibo, masticando anche luoghi comuni e stereotipi. Ho chiesto allora a uno studente di recarsi alla LIM e di cercare su Internet una tipica ricetta inglese per poi commentarla nei dettagli: ho notato a quel punto che l'interesse stava crescendo, gli occhi degli studenti erano puntati sul compagno, c'erano suggerimenti sul tipo di ricetta da cercare, qualcuno si lanciava nella proposta di ricerca per tag. La lavagna multimediale è veramente una finestra sul mondo, abbatte lo spazio fisico e fa sentire cittadini del mondo.

Alla fine dell'ora ho lanciato la proposta: alternare l'attività svolta con l'intera classe a lavori di gruppo, identificando alcuni ruoli e determinando i tempi. A casa avrei preparato del materiale "raw" da implementare con i loro apporti; gli esiti di questi lavori avrebbero offerto materiale da condividere sulla LIM in un'ultima sessione collettiva. Il topic da trattare avrebbe riguardato una comparazione equa tra le ricette inglesi e quelle italiane, per raggiungere il duplice obiettivo di espandere le loro conoscenze includendo i sistemi di misurazione britannici e il vocabolario specifico, e di affrontare argomenti di civiltà che avvicinarsero non solo la lingua ma anche la cultura di un popolo. Le due cose non sono scisse, ma spesso gli studenti isolano il popolo dalla lingua e non sono attenti all'identità culturale che pur passa attraverso il cibo. Questa esperienza avrebbe dato loro un'opportunità di riflessione e anche di meta cognizione, facendoli riflettere sulle proprie abitudini culturali espresse dalle loro preferenze in fatto di cibo. La LIM, strumento d'elezione in questa esperienza, avrebbe consentito loro di apprendere non per istruzione, ma per costruzione, attraverso modalità di cooperative learning e di peer

evaluation.

Gli OBIETTIVI sono di tipo linguistico e sociale:

- Usare la LIM come strumento collaborativo e cooperativo di costruzione delle conoscenze
- Bilanciare conoscenze e divertimento, apprendimento e creatività
- Promuovere il pensiero divergente e le capacità critiche
- Imparare a usare codici diversi per esprimere un concetto
- Diventare Media proficient user
- Migliorare le abilità di speaking, listening, writing

SOGGETTI COINVOLTI: biennio Linguistico e Scientifico tradizionale

RISULTATI OTTENUTI: gli studenti hanno usato la lavagna come una sorta di superficie wiki, collaborando, riscrivendo, sostituendo, il tutto condito da un'atmosfera rilassata ma consapevole e responsabile. Tutti gli strumenti a disposizione nella barra, sono stati esplorati per vederne e commentarne gli effetti: sono stati apprezzati gli esercizi in flash del toolkit a corredo, riusabili ed esportabili in altri contesti anche indipendenti. I giochi didattici sono intervenuti al momento giusto per riequilibrare l'atmosfera e riportarla verso l'edutainment. L'uso didattico della LIM è diventato motivante perché gli studenti hanno scoperto la dimensione ludica del sapere, il piacere di imparare divertendosi, nel contempo le attività presentate hanno richiesto l'uso della lingua per scopi reali e tangibili con obiettivi ben precisi. Inoltre la presenza di un potente medium "tattile" ha liberato la creatività degli studenti "kinesthetic" che letteralmente hanno giocato con la superficie, componendo graficamente il loro pensiero: non un semplice "cut and paste" ma un lavoro creativo, un "work of heart" che è nato e si è composto sotto gli occhi dell'artista-studente-protagonista. In questo modo lo strumento multimediale è diventato strumento cognitivo.

English abstract: In this unit plan students will learn that cultural identity can be expressed even through food; they'll develop a positive attitude towards technology and will use a variety of media and formats to communicate information and ideas: the IWB will provide a common area of work.

Marinella d'Esposito