

Titolo del progetto	<i>IRREGULAR VERBS (learning by doing and playing)</i>
Scuola	I.C. " A.Rosmini" Pusiano (Co) Via Mazzini 39
Insegnanti coinvolti	Marina Ciccolella docente di lingua inglese marinaciccolella@alice.it Claudio Fontana docente di musicale – esperto NT foncla@promo.it
Classe	Classi terze : terza A / B / C a.s. 2007/08
Abstract	<p>Il progetto è stato svolto dalla docente di lingua inglese con il supporto tecnologico del docente di musica (informatica).</p> <p>I ragazzi sono in tutto 42 e sono stati divisi in coppie (pair-work)con compiti procedurali precisi e definiti nei tasks.</p> <p>Il lavoro svolto dai ragazzi è nato da un'idea della docente di aggiornare in <u>modo partecipativo e operativo</u> un capitolo della grammatica inglese notoriamente acquisito solo in modalità mnemonica e ripetitiva.</p>

<p>Partecipazione attiva e risposta degli studenti</p>	<p>L'utilizzo del task su Lim li ha motivati sin dall'inizio con una buona dose di curiosità , entusiasmo e partecipazione.</p>
<p>Prima dell'utilizzo LIM</p>	<p>Gli studenti apparivano</p> <ul style="list-style-type: none"> • disponibili ad acquisire le strutture ma, in sostanza • l'approccio audio-orale era tarato su un • apprendimento puramente passivo/ripetitivo e , quindi, • poco motivante e coinvolgente a livello individuale. • L'apprendimento dei paradigmi era percepito come una 'sofferta' necessità.
<p>Con l'utilizzo LIM</p>	<p>Gli studenti sperimentano il <i>Self access ovvero</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>la possibilità di <u>accedere liberamente</u> a materiale per i propri percorsi</i> • <i>la possibilità di essere <u>interprete attivo delle proprie scelte</u></i> • <i>sperimenta la <u>responsabilità delle proprie decisioni</u></i> • <i>opera <u>secondo i propri ritmi e peculiarità di apprendimento</u></i> • <i>percepisce <u>il rapporto parola-immagine come un tutto</u> ove significato-significante- comunicazione si fondono e si integrano e quindi si memorizzano con consapevolezza</i> • <i><u>verifica</u> la validità delle proprie risposte e</i> • <i>si rende consapevole di ciò che ha acquisito e ciò che deve ancora elaborare</i> • <i>esprime entusiasticamente <u>un sano senso di competitività e quindi di motivazione attiva</u></i> • <i><u>condivide</u> con il gruppo i propri successi o i mistakes ,intesi non come errore ma come incidenti di percorso o tentativi di messa a punto delle proprie ipotesi</i> • <i>la performance individuale viene percepita coralmemente dal gruppo classe che si identifica e tifa per chi si effettua i tasks</i>

Bilancio nel processo formativo	<p><u>Considerazione di realtà:</u></p> <p>le tecnologie non possono assumere un valore predominante ed esclusivo nell'apprendimento della L2 ma sono un valido <i>strumento</i> al servizio del processo educativo e di apprendimento ovvero si riferiscono a ciò che in glottodidattica si definisce, secondo una sigla internazionalmente riconosciuta , <i>CALL</i> ovvero <i>Computer Assisted and Language Learning</i></p>
	<p><i>Per dirla con Begley</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>“l'uomo ricorda il 10% di ciò che vede</i>• <i>Il 20% di ciò che ascolta</i>• <i>Il 50% di ciò che vede e ascolta(multimedialità)</i>• <i>L'80% di ciò che ascolta, vede e fa (interattività)”</i> <p>cit. Begley, Teaching Minds, 1994, p.47</p>

N.B. si allega copia verifica cartacea somministrata dopo le esercitazioni interattive