

Introduzione

Andiamo fuori! è una raccolta di attività per l'apprendimento dell'italiano L2 o LS, da svolgere all'aperto. Si tratta di proposte didattiche di rinforzo che si possono svolgere singolarmente o raggruppate in itinerari tematici. Offre agli insegnanti materiali strutturati per mettere in pratica contenuti linguistici in contesti autentici e di vita reale, portando gli studenti in giro per la città.

Caratteristiche formali

Andiamo fuori! propone

- 40 attività, 20 per il livello A1 e 20 per il livello A2, corredate di schede fotocopabili
- 8 itinerari tematici, 4 per il livello A1 e 4 per il livello A2

Destinatari

Si rivolge a insegnanti di italiano L2 o LS che credono nell'efficacia dell'apprendimento in contesti reali, apprezzano l'esperienza diretta dello studente e vogliono arricchire la didattica in classe con una parte interattiva.

Descrizione dei contenuti

Andiamo fuori! propone attività centrate sulla produzione e comprensione orale, di rinforzo e potenziamento delle competenze comunicative, grammaticali, fonetiche e lessicali.

Le attività hanno un'estensione temporale variabile (compresa tra i 20 e i 50 minuti) per rispondere al meglio alle esigenze della didattica. Le attività, infatti, possono costituire l'intera lezione o fungere da elementi complementari; in ogni caso, per la loro struttura, sono facilmente adattabili alle necessità dell'insegnante.

Le attività sono state pensate per essere realizzate in qualsiasi città, in Italia e all'estero, interagendo in sette luoghi tipo: piazza, strada, mercato, negozio, galleria d'arte, stazione ferroviaria, mezzi pubblici.

- La **piazza** è un luogo aperto, libero dalle macchine in cui gli studenti possono muoversi senza trovare ostacoli.
- Per **strada** intendiamo un luogo di incontro e di passaggio, percorribile a piedi.
- Il **mercato** invece deve avere le caratteristiche tipiche della piazza del mercato italiana: banchi con merce esposta. Questi elementi si possono ritrovare anche in un supermercato.
- Per **negozio** intendiamo qualsiasi esercizio commerciale in cui si possa entrare o di cui si possano guardare le vetrine.
- La **galleria d'arte** è un luogo dove sono esposte delle opere d'arte, come un museo o un altro spazio espositivo.
- La **stazione** è un luogo di passaggio di treni e passeggeri in cui è possibile consultare un tabellone degli orari di partenza e arrivo.
- Infine per **mezzi pubblici** intendiamo autobus e tram in cui sia possibile salire e percorrere brevi tragitti.

Lo spazio viene utilizzato seguendo quattro dinamiche di riferimento: caccia al tesoro, osservazione, acchiappa & scappa, parla & ascolta.

- Nella **caccia al tesoro** gli studenti devono raccogliere informazioni in un tempo limitato e in un luogo circoscritto.
- L'**osservazione** è focalizzata sull'abilità dello studente di annotare e descrivere ciò che vede in un determinato contesto.
- L'attività di **acchiappa & scappa** è marcatamente più ludica e prevede il movimento degli studenti in un'area libera dalle auto.
- Quella di **parla & ascolta** è incentrata sull'abilità di comprensione e produzione orale.

Tavola sinottica

La tavola sinottica propone le attività in ordine progressivo di difficoltà, ciascuna corredata delle informazioni fondamentali: l'obiettivo comunicativo, i contenuti grammaticali e lessicali, il luogo in cui si svolge e il tipo di dinamica. Ci sono anche indicazioni rispetto alla durata prevista, al numero minimo di studenti necessario, ad eventuali materiali extra e schede fotocopiabili.

Struttura delle attività

Il titolo è seguito da

- un elenco di voci che servono a spiegare:
 - i **destinatari** (se studenti L2, LS o entrambi)
 - l'**obiettivo** comunicativo
 - l'**area grammaticale** e quella dedicata al **lessico**
- il **livello**
- l'**itinerario** in cui è inserita l'attività

destinatari: L2/LS

lessico: i colori, i materiali, le forme, la città

obiettivo: segmentare gli elementi che compongono una catena di parole

area grammaticale: concordanza sostantivo / aggettivo; presente e passato prossimo dei verbi regolari, irregolari e riflessivi; preposizioni; *c'è / ci sono*

livello
A2



itinerario 8

- una serie di icone che danno informazioni relative a:



la durata



il numero minimo di studenti



il "grado" di movimento che l'attività comporta



le eventuali schede fotocopiabili



il luogo di svolgimento



la dinamica



gli eventuali materiali extra



30 minuti



minimo 4 studenti



movimento: medio / intenso



una copia della scheda A per la classe e più copie della scheda B per ogni gruppo



galleria d'arte o museo



acchiappa & scappa

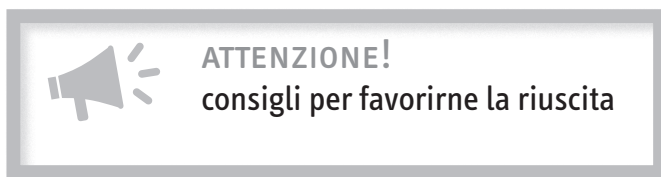
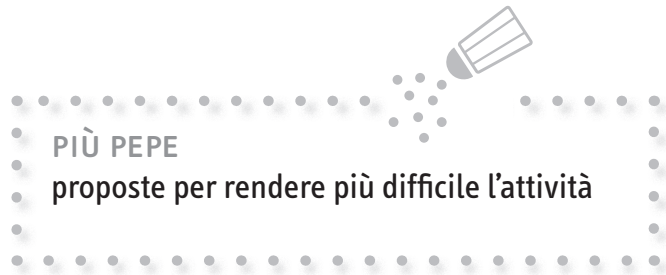


materiali extra: carta, penna, smartphone, pennarelli, sacchetto

L'attività può essere divisa in due parti, una parte preliminare in classe e la successiva all'aperto: le due fasi sono nominate *A SCUOLA* e *FUORI*.

All'interno della descrizione di ogni attività, sono presenti delle finestre di suggerimento, che servono a richiamare l'attenzione su alcuni punti salienti.

Le finestre sono di quattro tipi diversi:



suggerimenti per prevenire eventuali
incomprensioni sugli obiettivi

SE PIOVE...
alternative per restare
in classe, in mancanza
delle condizioni ideali
per uscire



Itinerari

Alla fine di ogni livello si trovano 4 itinerari tematici. Si tratta di percorsi che raggruppano più attività con lo stesso obiettivo comunicativo o grammaticale. Ogni itinerario è corredato di un menù di icone che permettono all'insegnante di orientarsi velocemente.

Per facilitare il lavoro dell'insegnante si rimanda alle schede delle attività, rapidamente consultabili, e all'elenco delle preconoscenze che gli studenti devono avere per poter svolgere l'itinerario.

Successivamente viene spiegato lo svolgimento con rimandi alle singole attività ed eventuali modifiche da apportare. L'itinerario include un'attività bonus che permette di collegare le varie attività o di verificare, alla fine del percorso, l'acquisizione dei contenuti da parte degli studenti.

Metodo didattico

Tutte le attività sono state realizzate tenendo conto di alcuni principi chiave della didattica comunicativa: centralità dello studente, *task based learning*, *cooperative learning*, didattica ludica, *on-site learning*. Lo studente è al centro del processo formativo e partecipa attivamente alla realizzazione del progetto didattico. L'insegnante è il facilitatore e coordina un ambiente in cui tutti gli studenti cooperano per raggiungere l'obiettivo comune.

Le attività sono strutturate come compiti da portare a termine. Il *task based learning*, infatti, permette l'uso autentico della lingua per risolvere compiti significativi. Nella didattica *task based*, le interazioni hanno le caratteristiche proprie di un contesto comunicativo reale e permettono l'uso spontaneo e creativo della lingua, che non è più il fine ultimo dell'apprendimento, ma il mezzo per raggiungere l'obiettivo.

Viene incoraggiato il *cooperative learning*: gli studenti progrediscono aiutandosi a vicenda e sono responsabili del percorso di apprendimento reciproco. Così imparano grazie a un processo di *problem solving* di gruppo, in cui il raggiungimento degli obiettivi richiede il contributo personale di ciascuno.

In tutte le attività proposte, la dimensione ludica è centrale. L'ambiente ludico, infatti, facendo vivere allo studente situazioni ed esperienze positive, stimola l'apprendimento e favorisce una motivazione basata sul piacere.

Infine, l'ultimo elemento centrale dell'approccio utilizzato è l'*on-site learning*. L'ambiente, infatti, è fondamentale per la riuscita dell'azione didattica, perché l'apprendimento, per essere efficace, ha bisogno di un contesto, inteso come contenitore di esperienze e di modelli socio-valoriali. Le attività, strutturate in ambienti di apprendimento reali, favoriscono la produzione linguistica spontanea e l'acquisizione duratura. Ecco perché è così importante uscire dalla classe e proporre attività *on-site*: questo permette di trasformare tutti gli ambienti di una città in nuovi contesti didattici, con tante potenzialità da sfruttare.

Via dalle mura della classe tradizionale, *Andiamo fuori!* adotta la città come unico contesto di apprendimento. Sfrutta gli inesauribili input offerti dallo spazio urbano, permette a ogni studente di cimentarsi con il mondo reale e sposa un approccio orientato all'azione.

Si tratta in più di uno strumento versatile, che spazia dalla morfosintassi alla competenza lessicale, dalla componente culturale a quella pragmatica e che si adatta alle varie esigenze dell'insegnante, proponendo una prosecuzione del lavoro svolto in classe. Non essendo pensato per una città specifica si piega alle necessità delle varie realtà urbane.

Ma soprattutto, accompagna lo studente alla scoperta di un contesto comunicativo autentico, con cui lo invita a interagire in modo giocoso e divertente. Lo avvicina a un uso pratico della lingua e gli permette di utilizzare sul campo le strutture linguistiche imparate in classe.

Alcuni consigli per la riuscita delle attività

- 1 Presentate queste attività con entusiasmo. Ricordate agli studenti che studiare all'aperto è un'ottima occasione di sperimentare in un contesto reale le strutture linguistiche imparate in classe.
- 2 Prima di realizzare un'attività, cercate di fare un sopralluogo per prevenire eventuali problemi. Conoscere il posto in cui svolgerete l'attività con gli studenti vi permetterà non solo di aiutarli in caso di difficoltà, ma anche di controllare meglio il tempo a disposizione.
- 3 Anche se siete all'aperto, state comunque facendo lezione. Chiedete ai vostri studenti di rispettare le regole che avete stabilito in classe.
- 4 Adattate le attività alle vostre esigenze o al territorio in cui vi muovete.
- 5 Decidete preventivamente insieme agli studenti cosa fare nel caso ci si perda di vista.
- 6 Se dovete fare un'attività con lo smartphone, chiedete agli studenti di verificare la carica della batteria, in modo da poter portare a termine l'attività.
- 7 In alcuni luoghi affollati della città, se lo ritenete necessario, ricordate agli studenti di prestare particolare attenzione ai loro effetti personali.
- 8 Nelle attività da svolgere in una galleria d'arte fate un sopralluogo per verificare che l'ingresso sia libero e lo spazio adatto. Organizzate l'attività in base alle opere che trovate esposte.
- 9 In alcuni negozi può essere opportuno chiedere l'autorizzazione prima di fare l'attività, soprattutto se gli studenti devono scattare delle fotografie.
- 10 L'idea del gioco è alla base di queste attività. Quindi, *andate fuori* e divertitevi!