

L'approccio orientato all'azione e le TIC: app e strumenti per la progettazione di compiti autentici



GABRIELLA DONDOLINI
CASA DELLE LINGUE
4. 6. 2019

Qualche definizione:

Per Task-Based Language Teaching (TBLT) si intende l'approccio in cui il task (compito) rappresenta l'unità fondamentale della pianificazione e delle istruzioni nell'insegnamento delle lingue seconde (Richards, Rodgers 2014). Van den Branden (2006) lo definisce un approccio nel quadro dell'educazione linguistica in cui il docente somministra task funzionali con obiettivi non linguistici, allo scopo di ottenere uno scambio di informazioni incentrato primariamente sul significato e l'uso della lingua autentica.

(M. Birello, E. Odelli, A. Villagrasa, A lezione con i task: fra teoria e operatività, **EL.LE**, Vol. 6 – Num. 2 – Luglio 2017, pp. 199-200)

Compito:

Attività o sequenza di attività che conducono al raggiungimento di un obiettivo concreto e condiviso da vari partecipanti che a tal fine devono collaborare, interagire e negoziare tra di loro. Il compito è un evento comunicativo, un'esperienza totale con la lingua in cui si alternano momenti d'uso a momenti di riflessione sulle forme linguistiche come succede anche in situazioni naturali fuori dall'aula.

(M. Birello, A. Villagrasa, Creare materiali didattici con un approccio orientato all'azione. In: Bianco, F.; Colussi, L. (a cura di), *L'approccio orientato all'azione nell'insegnamento delle lingue*. Barcellona 2016, p. 195.

Compito autentico:

Il compito autentico è un compito che non richiede agli studenti di ripetere quello che hanno imparato o di esercitare strutture studiate, ma che considera gli studenti come attori sociali (QCER) e li stimola a operare in modo attivo ed in contesti complessi e legati alla realtà, portandoli a utilizzare le loro abilità come nella vita reale in modo adeguato e pertinente, dimostrando il possesso delle specifiche competenze e capacità necessarie alla soluzione del problema.

Ogni compito autentico è necessariamente personalizzato poiché partendo dalle stesse indicazioni iniziali ciascuno lavorerà in modo diverso dagli altri apportando le proprie competenze e la propria creatività. Questo lo rende particolarmente adatto a venire incontro alle esigenze di una classe ad abilità differenziate (CAD)

Caratteristiche principali del compito autentico:

- riproduce sfide, situazioni e problemi il più possibile vicini alla vita reale, collegando la classe al mondo esterno
- può essere svolto singolarmente, ma si presta molto bene al lavoro cooperativo in gruppi e allo sviluppo di un progetto
- richiede l'applicazione di abilità, competenze e conoscenze integrate
- non ha una soluzione univoca ma aperta e sviluppa la creatività e le abilità di problem solving: la priorità è il raggiungimento dell'obiettivo
- la valutazione è legata al raggiungimento del risultato finale e l'autovalutazione e la riflessione (con checklist) sul lavoro in itinere e sul risultato ne è una parte fondamentale

Il compito autentico nel TBLT e le tecnologie

TIC:

- per l'input
- per lo svolgimento del compito
- per aprire la classe al mondo esterno
- per la comunicazione e l'interazione
- per la pubblicazione del risultato (con la massima attenzione al copyright e alla privacy)

Possono essere utilizzate dai docenti per mettere a disposizione materiali, per creare uno spazio classe per l'erogazione di contenuti, per l'organizzazione e la gestione di attività singole e di gruppo e per progetti realizzati con tecniche di lavoro cooperativo

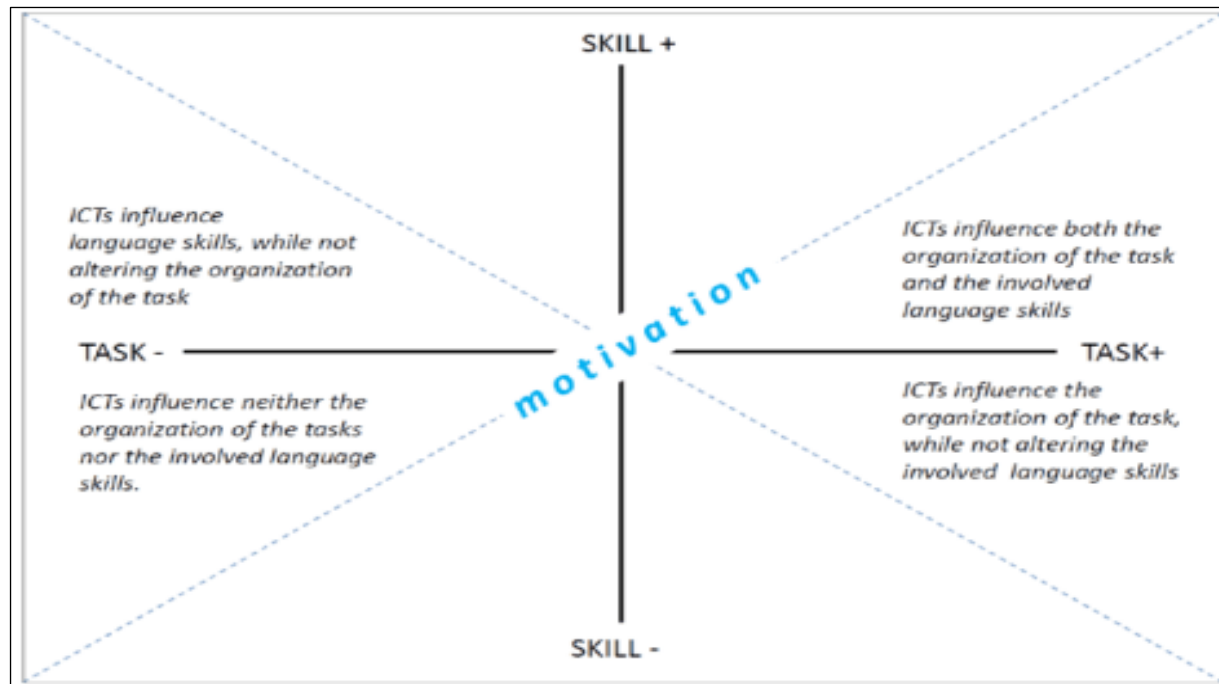
Le tecnologie migliorano l'apprendimento? Come?

Le tecnologie possono avere un impatto significativo su alcuni aspetti dell'insegnamento, tra i quali è possibile isolarne in particolare tre:

1. motivazione intesa come motore dell'acquisizione linguistica
2. organizzazione e gestione del lavoro e dei compiti
3. sviluppo delle abilità linguistiche (Viale 2017)

Per ché questo impatto positivo abbia luogo tuttavia le TIC devono agire sia sul piano **dell'organizzazione dei task** che sulle **abilità linguistiche** messe in gioco, incrementando la motivazione all'apprendimento., come illustra lo schema che segue (Viale 2017).

Non è l'uso in se delle tecnologie che ha un effetto significativo sull'apprendimento ma un'adeguata progettazione del loro impiego: non tutte le tecnologie e le applicazioni sono uguali, non tutte sono utilizzate allo stesso modo, non tutte cambiano l'assetto didattico. L'importante è sviluppare nei docenti la consapevolezza di questa diversità e la corretta aspettativa rispetto alle potenzialità e ai possibili esiti didattici dell'utilizzo delle TIC in classe. L'integrazione delle TIC in una didattica task-based apporta in questo contesto un evidente plusvalore.



Presupposti per un uso efficace delle TIC:

- Progettazione accurata da parte del docente di tutte le fasi di lavoro (pre-task, task, post-task) e adattamento delle TIC utilizzate al livello di età, di competenza e di abilità linguistiche degli apprendenti. Questo presuppone naturalmente anche il docente conosca a fondo le funzionalità delle TIC che utilizza
- Utilizzazione delle TIC per il plusvalore che apportano all'organizzazione dei task
- Ruolo di guida e di facilitatore del docente in tutte le fasi di lavoro

Selezione di alcune tecnologie utili per sviluppare compiti autentici:

Produzione e elaborazione di audio: [Audacity](#)

Strumenti utili per attività cooperative: [blog di classe](#), [podcast](#), [Google drive](#), [Google classroom](#)

[Tes Tech with Blendspace](#)

Applicazione molto versatile che permette di selezionare e organizzare risorse e contenuti tratti dal web per realizzare delle lezioni che possono essere condivise online con le proprie classi. E' possibile raccogliere contenuti, immagini, video, assemblare lezioni interattive, creare quiz e anche creare uno spazio controllato di classe virtuale.

Esempio di possibilità d'uso: [La famiglia](#) (Al dente 1, pag. 40)

Questo [tutorial](#) ne illustra estesamente le possibilità di utilizzazione

Copy

Like

Play

Print



La famiglia

by gabriella_d

1

Presentation

La famiglia Simpson.ppt
La famiglia Simpson

2

Presentation

LA MIA FAMIGLIA - Famigl...

3

File

Audio La mia famiglia
Ascolta l'audio e poi passa all'es...

4

take QUIZ

Esercizio di comprensione

Albero Genealogico.jpg
Inserisci nell'albero genealogico...

6

La famiglia - la foto

Thinglink

È una applicazione che permette di rendere interattiva ogni immagine statica inserendo punti focali cliccabili che collegano a contenuti audio o video o a link e a descizioni di approfondimento. Le immagini interattive possono essere pubblicate, inviate o condivise nei social network. Per utilizzarlo basta creare un account, l'uso è molto semplice e intuitivo. Dopo la registrazione si possono inserire le immagini e creare punti focali dove lo si desidera puntando il mouse nel punto desiderato e cliccando. A questo punto si possono inserire collegamenti o contenuti audio e video.

Tutorial in italiano

Esempio di possibilità d'uso: Un menu con le ricette (Al dente 1, pag. 101)

Mappa interattiva della Sicilia



Creare la presentazione di un libro, di un film, di un autore

1. Introdurre brevemente la trama o l'autore
2. Su cosa focalizzarsi per creare interesse? Quanto e cosa rivelare?
3. Colonna sonora? Quale?
4. Ritmo del racconto visuale
5. Atmosfera
6. Creare il video

Esempi di progetti e di video:

Descrizione di un progetto di book trailer per le scuole elementari

Progetto Book trailer del liceo Calini di Brescia con molti esempi

Book trailer di „Storia di Tönle“ di Mario Rigoni Stern

Book trailer di „Un sacchetto di biglie“ di Josef Joffo

TIC utili per realizzare Book trailer:

Windows Movie Editor

[Biteable](#)

[Stupeflix](#)

[Animoto](#)

Esempi di possibilità d'uso:

presentare un libro, presentare un autore che si ama
(Es: Al dente 1, pag. 108)

organizzare un progetto su un autore con elementi biografici,
collage di interviste , realizzazione di presentazioni sulle sue opere,
una regione e i suoi autori, ecc.

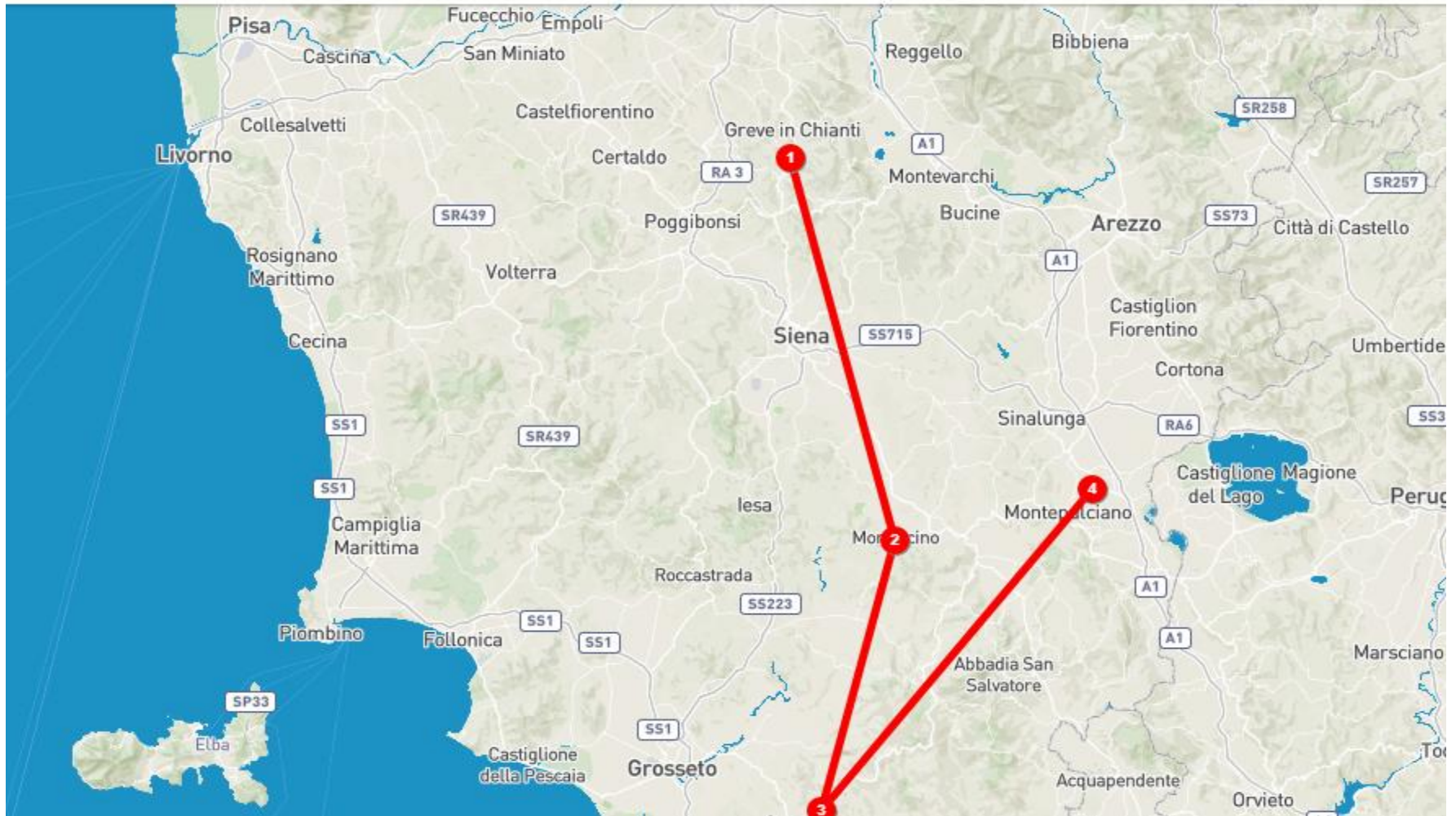
Creare itinerari e mappe di viaggio

[Tripline
Tutorial](#)

[Mytripmap
Tutorial](#)

Esempi di possibilità d'uso: creare itinerari di viaggio, itinerari letterari o biografici, viaggi fantastici o simulazioni turistiche (Al dente 1 pag. 123, Al dente 3, pag. 139)

I vini della Toscana



Creare foto e sequenze di immagini parlanti con fumetti o creare videoanimazioni

[Phrase it](#)
[Tutorial](#)

[Pixton](#) (aggiunge audio)
[Tutorial](#) (in inglese)

[Powtoon](#)
[Tutorial](#)

[Toondoo](#)
[Tutorial](#)

Esempi di possibilità d'uso: l'albero genealogico, descrizione della famiglia (Al dente 1, pagg. 40-43)

Piattaforme di social learning



Le piattaforme di social learning supportano una didattica centrata sullo studente e sul lavoro cooperativo. Ce ne sono molte, di uso più o meno agevole, alcune anche molto costose e altre gratuite, tra cui *Moodle, Kahoot, Impari, E-Twinning, Socloo, Schoology, Team-Up Aalto, B-Smart, Ilias e altre*). Molte istituzioni e scuole le utilizzano e le mettono a disposizione dei docenti. Per i docenti che lavorano in istituzioni che non hanno questa possibilità si segnalano qui due piattaforme di uso piuttosto semplice che ciascun docente può usare per i suoi gruppi classe:

[Edmodo](#)

Risorsa gratuita, di uso intuitivo, con una grafica che ricorda molto Facebook, consente di creare gruppi, realizzare quiz, assegnare compiti e comunicare

Tutorial:

[Serie di 20 video di Lucia Bartolotti sulle funzionalità di Edmodo](#)

[Tutorial di Jessica Redighieri](#)

Fidenza

Risorsa italiana di “social learning”, gratuita (anche se possono essere acquistati pacchetti extra), utile per creare classi virtuali, condividere risorse, realizzare contenuti multimediali, assegnare compiti e verifiche e comunicare

Tutorial:

Breve tutorial di Luciana Cino

Manuale scaricabile

Bibliografia e sitografia

Bianco, F.; Colussi, L. (a cura di) L'approccio orientato all'azione nell'insegnamento delle lingue. Spunti e riflessioni per una didattica attiva, Barcellona 2016

Birello M. , Odelli E. , Vilagrasa A., A lezione con i task: fra teoria e operatività, *EL.LE* , Vol. 6 – Num. 2 – Luglio 2017, pp. 199-200

https://edizionicafoscari.unive.it/media/pdf/article/elle/2017/2numero-monografico/art-10.14277-2280-6792-ELLE-6-2-17-1_CjbqOGT.pdf

M. Birello, A. Vilagrasa, Creare materiali didattici con un approccio orientato all'azione. In: Bianco, F.; Colussi, L. (a cura di), L'approccio orientato all'azione nell'insegnamento delle lingue, Barcellona 2016

Cortés Velásquez, D., Nuzzo, E., Il task nell'insegnamento delle lingue. Percorsi tra ricerca e didattica al CLA di Roma Tre, Roma 2018,

<http://romatrepress.uniroma3.it/ojs/index.php/task/article/view/1801/1791>

Ferrari, S., Nuzzo, E., 2009, “Task per l'elicitazione di strutture opzionali in italiano L2”, *Rassegna Italiana di Linguistica Applicata*, I-2/2009, 235-249. Ferrari S., Nuzzo E., “Insegnare la grammatica italiana con i task”. In: *Grammatica a scuola. Atti del XVI Convegno Nazionale Giscel* a cura di L. Corrà e W. Paschetto, Università degli studi di Padova, 2010, 284-295,

https://progettoricercaazione.files.wordpress.com/2009/11/ferrari_nuzzo_giscel2010_task.pdf

Skehan P., Second language acquisition research and task-based instruction, in Challenge and change in language teaching, a cura di D. Willis, J. Willis, Heinemann, London 1996, pp. 17-30.

Skehan P., A cognitive approach to language learning, Cambridge University Press, Cambridge 1998.

Viale, M., Using Information and Communication Technology in Italian Language Learning and Teaching: from Teacher Education to Classroom Activities, in “Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital” Vol. 6, Nr. 2, Noviembre 2017, pp. 343-366, in:

<http://revistacaracteres.net/>

wp-content/uploads/2017/12/Caracteresvol6n2noviembre2017-italian.pdf

Willis D., Willis J., Doing Task-Based Teaching, Oxford University Press, Oxford 2007.

Approfondimenti sulla relazione tra il modello operativo PPP (Presentazione-Pratica-Produzione) e il modello task-based

Pona, A., [Modelli operativi nella didattica dell'italiano come lingua seconda](#)

L'articolo mette a confronto l'unità di apprendimento (UdA, 2002; 2008) e l'unità di acquisizione (2012) proposte da Balboni, l'unità didattica centrata sul testo (UDt) proposta da Vedovelli (2002; 2010) e l'unità di lavoro (UdL) proposta da Diadori (2009) e da Diadori, Palermo, Troncarelli (2009;2015) , basati sulla Produzione-Pratica-Produzione (PPP) con il modello della didattica per task (pre-task, task e post-task)

Borro, I., L'insegnamento della grammatica nella didattica per task. TBLT e PPP a confronto: presupposti teorici ed evidenze sperimentali, in: Cortés Velásquez, D., Nuzzo, E., Il task nell'insegnamento delle lingue. Percorsi tra ricerca e didattica al CLA di Roma Tre, Roma 2018, <http://romatrepress.uniroma3.it/ojs/index.php/task/article/view/1801/1791>, in particolare pp. 41-51

Insegnare con i task

Sito sulla didattica task-based molto esauriente e ricco di articoli e di materiali curato da Stefania Ferrari, Elena Nuzzo, Giovanna Masiero e Lucia Di Lucca

Presentazioni e tutorial di altre app utili:

App per prof, repository di app di Luca Raina su Tes blendspace e su Youtube

Repository di app suddivise per tipologia di Gianfranco Marini

Repository di materiali M learningclass

Twitteratura : bellissimo sito per attività di social reading

Ultima consultazione di tutti i link: 13. 6. 2019

Grazie dell' attenzione!

Per ogni domanda potete scrivermi all'indirizzo

gabriella.dondolini@gmail.com