

FLACHI - FOREIGN LANGUAGES FOR CHILDREN
A SOCRATES LINGUA 2 PROJECT

Stefano Penge

Università di Roma La Sapienza – Lynx s.r.l.
via Lago di Castelgandolfo 220 Palestrina (RM) Italia
stefano.penge@uniroma1.it

Nadia Gatto

Consorzio ICoN – Italian Culture on theNet
Piazza dei Facchini, 10 56125 Pisa
gatto@italicon.it

Andrea Villarini

Università per stranieri di Siena
Via Pantaneto, 45 53100 Siena
villarini@unistrasi.it

Résumé : Ce papier est dédiée à la description d'un environnement mixte d'apprentissage des langues étrangers pour les enfants entre 8 et 10 ans issue d'un projet Socrates 2 Lingua

Abstract : This paper describes a blended environment for language learning for children from 8 to 10 years old issued form a Socrates Lingua project

Mot-clés : environnement mixte, aprentissage du langage, enfants

Keywords : blended environement, language learning, young people

1 INTRODUZIONE

1.1 Presentazione

Questo articolo descrive il progetto FlaChi - Foreign Language for Children, cofinanziato dall'Unione Europea nel quadro del programma Socrates – Lingua 2 2006.

Il progetto è condotto da ICON – Italian Culture On the Net, consorzio fra Università (IT), e da un partenariato internazionale composto da Lynx s.r.l. (IT), software house specializzata nell'e-learning, Klett, casa editrice specializzata nelle lingue (D), Icademie, scuola online di lingue (FR), Università di Köper (SL), Direzione didattica di Tarvisio (IT), Insight s.r.l., società di formazione e consulenza (IT).

Il sito di riferimento del progetto, www.flachi-socrates.eu può essere usato per avere ulteriori informazioni sullo stato dei lavori e per contattare i partners.

1.2 Finalità

Nella prospettiva di un'Europa che promuove e tutela il plurilinguismo e la diversità culturale, l'apprendimento delle lingue fin dalla prima infanzia rappresenta una priorità fondamentale. Nella maggior parte dei Paesi, tutti possono imparare almeno due lingue nella scuola dell'obbligo e l'insegnamento tende ad essere sempre più precoce e per un numero sempre maggiore di anni. Tuttavia di fatto la tendenza (soprattutto a livello primario) è quella di studiare quasi esclusivamente l'inglese, al quale seguono francese e tedesco con percentuali notevolmente inferiori, e con percentuali bassissime tutte le altre lingue. Il progetto nasce appunto dall'esigenza di creare materiali didattici per le lingue straniere meno diffuse e insegnate, materiali che siano coerenti con le nuove prassi di formazione linguistica e che siano sufficientemente flessibili da poter essere integrati in programmi scolastici e più in generale formativi diversi.

Contestualmente a questo bisogno, il progetto intende anche venire incontro al bisogno di integrare (e non semplicemente giustapporre) le nuove tecnologie nell'insegnamento delle lingue ai bambini, per arricchire ed aggiornare le prassi di insegnamento in questo campo.

Le finalità generali del progetto sono tre:

- promuovere il plurilinguismo in Europa, creando un modello articolato in percorsi formativi flessibili e materiali didattici per lingue meno studiate in Europa (francese, tedesco, italiano e sloveno), in particolare nell'istruzione primaria
- promuovere la motivazione allo studio delle lingue nei bambini tra gli 8 e 10 anni attraverso metodi e strumenti i
- innovare le pratiche di didattica della L2 in contesti formali e non formali

Il progetto intende quindi creare materiali didattici basati su un approccio integrato, centrato sull'allievo, che mette in primo piano la dimensione funzionale e operativa della lingua secondo un approccio ludico, multimodale, in cui il digitale è una presenza non invadente ma coordinata e al servizio degli altri media. FlaChi promuove il superamento tanto della concezione diffusa del computer come un semplice sussidio didattico, quanto di quella che lo colloca in una posizione preminente tra i media "poveri", in favore di una visione più ampia che integri le nuove tecnologie nei processi di apprendimento come strumenti in grado di "supportare" attività specifiche di comunicazione e interazione a distanza, ma anche di potenziare i processi tipici della glottodidattica moderna (interazione, individualizzazione dell'apprendimento e costruzione attiva della conoscenza). Il digitale viene cioè inteso come un piano comune, pubblico, dove gli oggetti possono essere incrociati e modificati, in presenza o a distanza. Contemporaneamente, i bambini vengono promossi al rango di autori di testi e storie da scambiare con altri bambini di nazionalità diverse, mentre gli insegnanti sono riconosciuti come soggetti in grado di proporre le proprie estensioni ai materiali proposti.

1.3 Stato dei lavori

Il progetto, iniziato a ottobre 2006, dopo aver effettuato una ricerca e selezione delle esperienze più interessanti di insegnamento delle lingue per i bambini nella fascia di età presa in considerazione, è ora arrivato nella fase 3, nella quale è stato elaborato un modello didattico multimodale per l'apprendimento delle lingue in età precoce (vedi infra).

Siamo ora nella fase di realizzazione, in base al modello individuato, dei materiali didattici per un percorso di apprendimento delle lingue target individuate (italiano, sloveno, francese, tedesco) per i bambini degli ultimi anni della scuola elementare (8-10 anni).

Nella prossima fase tali materiali verranno sperimentati in un contesto multilingue particolare, quello delle scuole di Tarvisio, provincia di Trento, al confine tra tre aree linguistiche (italiano, tedesco, sloveno).

2 MODELLO DIDATTICO

2.1 Considerazione generali

L'impostazione pedagogica generale ispiratrice del progetto è che l'educazione linguistica del bambino sia di fondamentale importanza per la formazione e lo sviluppo armonico della sua personalità.

Da questa premessa prendono le mosse due ordini di considerazioni: uno di tipo glottodidattico e uno di tipo più generale relativo all'integrazione delle nuove tecnologie nell'apprendimento, in particolare nell'apprendimento linguistico.

Lo studio della lingua straniera contribuisce ad ampliare le strutture concettuali del bambino, offre un diverso modello di organizzazione delle conoscenze, fornisce un nuovo strumento di espressione e di comunicazione, sviluppa una più profonda comprensione interculturale riducendo l'etnocentrismo. In tal senso il percorso di apprendimento deve sempre essere coerente con le caratteristiche di personalità, di apprendimento, cognitive dei bambini e deve sempre mettere in primo piano la dimensione operativa della lingua.

Di conseguenza il sillabo e le attività dei prodotti rilasciati dal progetto saranno definiti in base alla loro funzione nell'educazione linguistica generale del bambino.

Nel quadro della generale finalità di sviluppare la consapevolezza linguistica e le competenze generali, e in considerazione del gruppo target prescelto (8-10 anni, cioè già con un bagaglio linguistico consolidato in L1), non verranno trascurate le conoscenze linguistiche e le singole abilità. Il contatto con la lingua è graduato procedendo dalle abilità di comprensione a quelle di produzione e dalle orali alle scritte.

La modalità privilegiata per la presentazione dei materiali è quella ludica, attraverso la quale il bambino può osservare, sperimentare, manipolare, fare esperienza del mondo, e che contribuisce a tenere alta la motivazione e il piacere di apprendere.

Altro elemento chiave è la guida fornita ai bambini per mettere in atto e prendere consapevolezza di tutte quelle strategie cognitive necessarie per cogliere e decifrare le coordinate linguistiche, situazionali e pragmatiche di un messaggio.

2.2 In concreto

Per multimodale si intende un modello che preveda la sinergia (e non la semplice giustapposizione) di modalità didattiche diverse: in laboratorio (on-line e/o computer based), in aula (con supporti audio, video, cartacei ecc.), ludica, role playing, esperienze pratiche, simulazioni.

L'idea di fondo è quello di un'attività ludica regolata e supportata da diversi media (carta, cd audio, cdrom, sito web) in cui il ruolo dell'insegnante sia fondamentale non solo nella gestione del processo stesso, ma anche nella modifica/produzione dei materiali didattici.

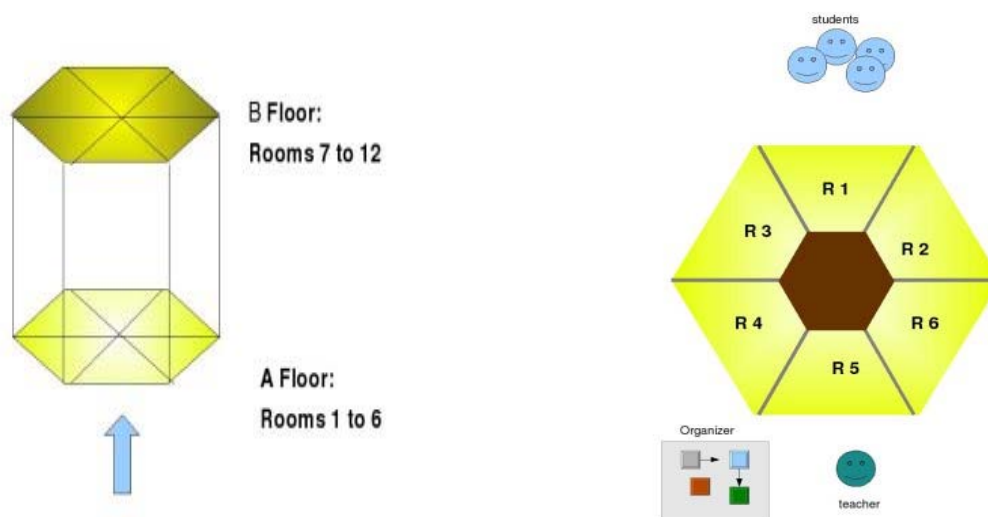
Come detto, il modello di apprendimento è centrato sull'apprendente, il quale non deve operare in autoapprendimento. Egli è chiamato ad eseguire compiti, a realizzare prodotti sia in autonomia che in cooperazione con altri compagni. Sono previste forme di cooperazione non solo tra i componenti della

classe, ma anche tra componenti di classi diverse o tra classi di apprendenti di italiano L2 e classi di apprendenti di una delle altre lingue bersaglio di FlaChi attraverso il sito web dedicato (vedi infra). Il sillabo delle competenze linguistiche si fonda sulla capacità di gestione di una progressione di testi via via più complessi. Il criterio di complessità rimanda contemporaneamente a parametri come tipologia e genere testuale, grado di strutturazione del testo (continuo – non continuo) e organizzazione delle parti, lunghezza, sintassi, lessico, “enciclopedia”.

Il corso avviene in un ambiente di apprendimento. Un ambiente fatto di spazi grandi e piccoli luoghi, dove si vedono cose, si vedono costruire cose, si dialoga, si eseguono compiti o, semplicemente, si “passeggia”.

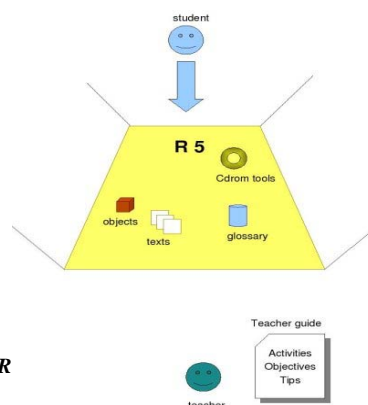
Lo potremmo definire come il castello della lingua. L’apprendente entra nel castello, guidato dal docente, e comincia a muoversi in questo spazio linguistico incontrando altri apprendenti, facendo cose con loro, giocando con loro. L’accesso al castello potrà essere privo di meta, oppure mirato verso determinati luoghi per compiere attività specifiche.

I luoghi del castello (come ad esempio la stanza dei giochi, la stanza dei racconti, la cucina, il parco o il vivaio, il labirinto, le soffitte, le cantine, ecc.) hanno importanza e funzioni diverse. C’è lo spazio per svolgere attività comunicative, attività esercitative e di riflessione metalinguistica.



Il castello è costruito su più supporti: cartaceo, CDROM e sito internet. Sarà al docente integrare questi strumenti tra di loro per costruire un percorso didattico coerente e coeso. In ogni caso, il percorso di base è concepito in modo da essere autoconsistente, ovvero utilizzabile anche in classi di lingua che non possono usufruire di tutti i supporti.

Lo story telling, una tra le modalità più diffuse nei corsi di lingua e più in generale nella didattica per bambini, viene in questo modello assunto come un contenitore (la storia) per svolgere attività e sviluppare competenze linguistico-comunicative. Il corso si configura cioè come la narrazione delle tappe dei percorsi possibili per acquisire le conoscenze e competenze obiettivo del progetto.



Nel corso dell'elaborazione dei materiali didattici, verranno tenuti in grande considerazione gli aspetti interculturali, l'agire quotidiano, le abitudini e le tradizioni per favorire il processo di comprensione reciproca.

Soprattutto nelle prime fasi sono privilegiate le abilità orali, l'approccio alla lettura e alla scrittura è graduale e spostato in avanti nel corso. Grande importanza viene data inoltre alle simulazioni, alla manipolazione della lingua attraverso il gioco, alle attività task oriented, alla "lingua per fare".

Come anticipato, l'insegnante resta centrale in questo modello didattico: a lei/lui infatti resta affidata l'organizzazione dei materiali in un percorso didattico e l'identificazione – rispetto al gruppo di apprendenti che ha di fronte e alla situazione logistica – della corretta proporzione nell'utilizzo dei diversi strumenti.

Inoltre all'insegnante è data la possibilità di estendere il castello, progettando nuove stanze (nuove attività) e nuovi materiali ad esse collegate. Queste stanze potranno essere condivise con altri insegnanti ed altri gruppi attraverso il sito web dedicato.

3 BIBLIOGRAFIA

Julie Wood, CAN SOFTWARE SUPPORT CHILDREN'S VOCABULARY DEVELOPMENT? (2001)

Language Learning & Technology , Vol. 5, No. 1, January 2001, pp. 166-201

<http://llt.msu.edu/vol5num1/wood/default.html>

Dolores Ramírez Verdugo and Isabel Alonso Belmonte (2007), USING DIGITAL STORIES TO IMPROVE LISTENING COMPREHENSION WITH SPANISH YOUNG LEARNERS OF ENGLISH

Language Learning & Technology Vol.11, No.1, February 2007, pp. 87-101

<http://llt.msu.edu/vol11num1/ramirez/default.html>

Mario Castoldi (2004), Software per l'apprendimento. Come e perché scegliere e utilizzare prodotti multimediali nella scuola, Franco Angeli, Milano, 2002

Dudeney, G. (2000). The Internet and the language classroom: A practical guide for teachers. New York: Cambridge University Press.

Lewis, G. (2004). The internet and young learners. Oxford: OUP

Susanna Mantovani, Paolo Ferri, Bambini e Computer, Etas Libri, Milano, 2006