


Metodologia e riflessione sulla formazione ricevuta presso il centro DELIBES

Sperimentazione - restituzione - attività ludiche




Prof.ssa Annalisa Mottese (IIS «Giulio» Torino)



Il mese di maggio è un rincorrere continuo del tempo,
tutti gli impegni scolastici sono farciti da interrogazioni,
recuperi e una montagna di verifiche.

Il tempo scorre veloce da maggio a luglio e il mio trolley è già
pronto! Eccitata per la nuova esperienza
parto in compagnia dei miei pensieri.



Arrivo a Madrid, salgo sul pullman, continua il mio viaggio, quel tragitto lo conosco bene, ma questa volta sul bus regna uno strano silenzio.

Mi risuonano nelle orecchie le urla eccitate e gli schiamazzi dei miei alunni seduti in fondo, mi giro, le ultime poltrone del bus sono vuote, accanto a me poche persone.

Arrivo al terminal.

Sono le dieci di sera.

La città cambia volto, le strade e le vie sono solitarie, quest'atmosfera appena mi turba.

Ritrovo la strada, trovo la mia residenza.


Sono arrivata.

La mia settimana di corso inizia.

A tornare tra i banchi noi docenti siamo abituati, con un sano spirito di collaborazione e buona dose di condivisione ci ritroviamo a formare una classe eterogenea per età, esperienze e anche obiettivi professionali.

Si forma un gruppo affiatato, curioso e interessato a conoscere e scoprire tutto quanto viene offerto dalla meravigliosa città e dalla scuola.


Siamo docenti provenienti dall'Italia, dalla Spagna,



dall'Argentina, dall'Irlanda e dalla Slovacchia.

Ci viene proposta una formazione che attraverso l'analisi dei materiali suggeriti e la realizzazione di tareas prácticas fornisce una base metodologica al processo di apprendimento/insegnamento della lingua. Una buona parte dell'impianto metodologico pone il focus sull'approccio ludico e sull'uso della musica in classe di ELE, proponendo sempre a conclusione delle lezioni una riflessione linguistico-grammaticale.


La formazione non termina dentro le mura della scuola, è una condivisione di vite, di esperienze lavorative di storie di uomini e donne che si incrociano; in una città dalla straordinaria bellezza del plateresco; dall'incanto dorato del passato che riecheggia per le strade ed esplose trionfante nella Cattedrale Nuova e nella facciata dell'Università. Storie di viaggi che tracciano tragitti che vanno dall'Argentina alla Germania, dall'Irlanda alla Spagna e dalla Spagna all'Inghilterra e all'Italia. Amori che avvicinano e lingue che uniscono.



Terminate le lezioni mattutine siamo pronti per le attività culturali, il primo pomeriggio partecipiamo ad una visita guidata della città accompagnati da un professore di arte della scuola per ammirarne i monumenti emblematici: **la Plaza Mayor, la Casa de las Conchas, la Catedral Nueva y Vieja.**

Il secondo pomeriggio visitiamo il palazzetto modernista sede del museo di Art Nouveau e Art Decó **Casa Lis**. In un salto temporale ci ritroviamo in un ambiente raffinato ed elegante dei primi decenni del novecento ad ammirare la bellezza degli arredi, dei decori, e a contemplare la luce riflessa dalle straordinarie vetrate multicolore.

La **Ruta literaria** ci trasforma invece in attori in erba, con l'aiuto di una guida la città si svela. Abbondano in ogni angolo i riferimenti letterari, e da qui: aneddoti, biografie, leggende e racconti riempiono le nostre ore. Quando arriviamo al giardino di Calisto e Melibea, le storie si trasformano in teatro, diventiamo tutti protagonisti di una storia senza tempo a metà tra il teatro e il romanzo; rivivono le storie, si rianimano i personaggi, riprendono vigore i tormenti d'amore.



La settimana è quasi volta al termine, ma non è ancora giunto il tempo di salutarci, alla tristezza preferiamo l'allegria di una buona tavola attorno alla quale ci ritroviamo a chiacchierare a ridere e scherzare.

Assaggiamo piatti e prodotti tipici:

chorizo, jamón serrano, tortillas,


tutto accompagnato da qualche bicchiere di buon vino.

Il mio trolley è di nuovo pronto.

Prima della partenza la monaca si avvicina e mi sussurra:

“una leggenda dice che chiunque mangi un piatto tipico di questa città e vi trascorra almeno una notte, ritornerà”

Le accenno un sorriso, sono certa che non si tratta solo di una leggenda.



La settimana è quasi volta al termine, ma non è ancora giunto il tempo di salutarci, alla tristezza preferiamo l'allegria di una buona tavola attorno alla quale ci ritroviamo a chiacchierare a ridere e scherzare.

Assaggiamo piatti e prodotti tipici:

chorizo, jamón serrano, tortillas,

tutto accompagnato da qualche bicchiere di buon vino.

Il mio trolley è di nuovo pronto.

Prima della partenza la monaca si avvicina e mi sussurra:

“una leggenda dice che chiunque mangi un piatto tipico di questa città e vi trascorra almeno una notte, ritornerà”

le accenno un sorriso, sono certa che non si tratta solo di una leggenda.

El componente lúdico en clase de ELE


|| Perché usare un approccio ludico in classe di ELE:

- Favorisce un clima positivo;
- Incita alla partecipazione attiva;
- Sollecita la creatività e l'apprendimento significativo;
- Incoraggia la responsabilità personale al processo di apprendimento.

|| A volte l'uso del gioco in classe può comportare alcuni inconvenienti o difficoltà possiamo risolverli?

- Eccessiva competitività che può comportare conflitti nel gruppo o aumento dei livelli di ansia a causa del desiderio di vincere;
- Alcuni alunni possono considerare il gioco come una perdita di tempo;
- Alcuni studenti possono sentirsi sottovalutati;

|| Quali altri fattori o difficoltà possiamo incontrare ?



Qualsiasi sia la difficoltà o l'inconveniente *“giocare”* non significa necessariamente raggiungere gli obiettivi didattici programmati, né ottenere l'interesse e il coinvolgimento della classe.

Dobbiamo però rispettare alcuni punti cardine:

- Il gioco deve essere scelto opportunamente, bisogna adattarlo al gruppo e adattarlo alle necessità del caso.
- Le regole devono essere chiare e rispettate da tutti. Giocare non significa essere blandi nell'azione didattica né non dare delle regole, l'alunno deve prendere parte attiva alla dinamica ludica;
- Il gioco possiede una specifica funzione comunicativa, per questo prima di giocare è, specialmente per i livelli iniziali di apprendimento della L2, è necessario insegnare ai componenti le funzioni comunicative utili al corretto funzionamento del gioco ej.: “a quién le toca?”, “pásame el dado...”, come pure chiarire il lessico specifico ej.: “tarjetas”, “retroceder” o “repartir”.
- La correzione dell'errore deve essere opportuna, potrebbe non essere una buona idea interrompere il ritmo gioco. Il tempo per correzioni a seconda delle attività proposte deve essere opportunamente programmato dal docente.



Tipologia di gioco

Ci sono molti giochi e diverse maniere per classificarli. Ci sono quelli di osservazione, di memoria, di deduzione e logica. Secondo la organizzazione ci sono giochi di gruppo, individuali, di coppia. Conoscere le proprie classi è indispensabile per scegliere correttamente le attività ludiche, e conoscere gli stili di apprendimento è un presupposto indispensabile. Inoltre, con l'auge delle TIC la gamma di giochi cresce a passi giganteschi

Vi presento alcune proposte:

Nivel A1

Para presentarse

obiettivo: memorizzazione delle funzioni comunicative di base



|| el juego de la pelota

Favorendo un approccio comunicativo ludico e dinamico si ottiene una buona attenzione all'ascolto, la memorizzazione delle funzioni comunicative di base è rapida come il gesto motorio, l'attività è gradita soprattutto se proposta a tutti gli alunni e si conclude in breve tempo. Può essere proposta variando le funzioni comunicative di base, e può essere utile. Proporla in vari momenti dell'attività didattica: se la propongo in un momento iniziale mi servirà per attivare la memoria di lavoro, se la propongo in un momento centrale mi servirà da rinforzo, se la propongo alla fine dell'attività come momento controllo.



Nivel A1

Cómo lo ves

obiettivo: sillabare e ripassare il lessico di base

E T N A E E F L

E O P L O D R A

E H M C A P C N I

R O G U C A N

TGOA

Nivel A1

Cómo lo ves

objetivo: sillabare e ripassare il lessico di base

□ OEHOALCTC

□ NMALSO

□ ANSDAAEL

|| ATPSATA

□ ALPLAE

comidas

Nivel A1

Cómo lo ves



obiettivo: sillabare e ripassare il lessico di base

Materiali: si predispongono schede o slides simili a quelle che si utilizzano negli studi oculistici, nelle quali si mettono in disordine le lettere che formano ogni parola. E' opportuno che tutte le parole della stessa scheda o slides appartengano al medesimo campo lessicale. Negli esempi proposti abbiamo utilizzato le categorie: «animales» y «comidas».

Durata: da 10 a 15 minuti approssimativamente, in funzione del livello degli alunni.

PROCEDIMIENTO: *se forman grupos de cuatro estudiantes, que se sitúan al fondo de la clase, de espaldas a la pizarra. El grupo nombra un portavoz o dos. Este alumno/a puede mirar hacia la pizarra donde estarán las palabras desordenadas. A una distancia prudencial, el alumno deberá deletrear lo que vea a sus compañeros, se pueden adoptar los criterios que siguen. Sus compañeros siempre de espaldas a la pizarra, deberán anotar las letras que oigan y deberán intentar reconstruir la palabra. Si se prefiere (o bien acabado el ejercicio pueden ser los alumnos que preparen nuevas fichas de visión a otros grupos de la clase.*





Línea superior	dos puntos	Por cada paso, un punto menos
Línea segunda	cuatro puntos	Por cada paso, un punto menos
Línea tercera	seis puntos	Por cada paso, un punto menos
Línea cuarta	ocho puntos	Por cada paso, un punto menos
Línea inferior	diez puntos	Por cada paso, un punto menos



Juegos para practicar con la morfología verbal

Hay muchísimos y muy variados. En este caso vamos a jugar con dados.

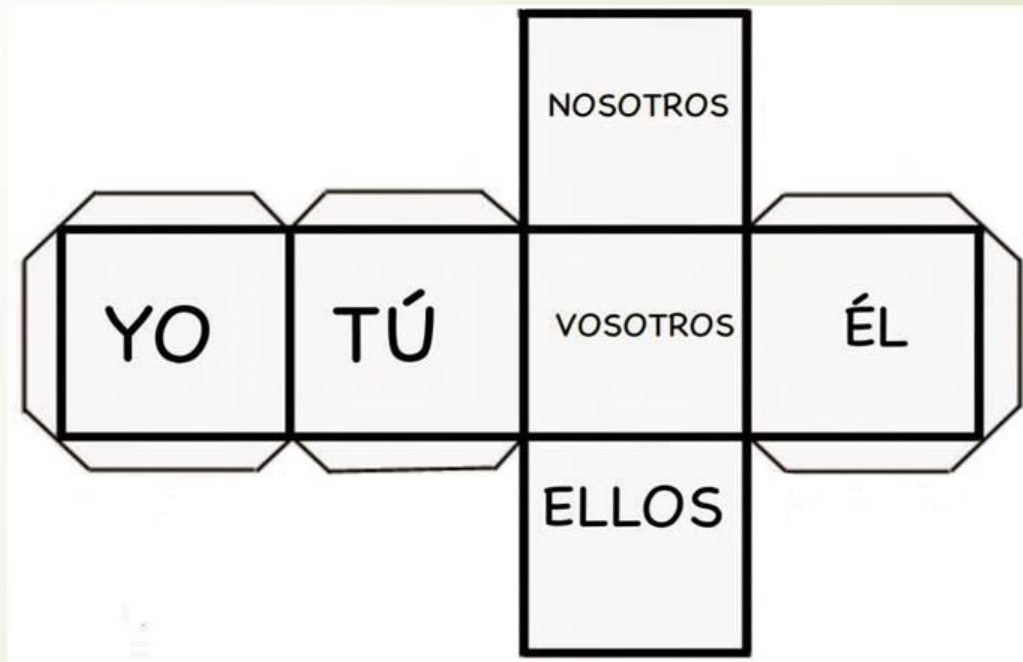
Antes de jugar el profesor debe elegir con qué verbos quiere jugar y en qué tiempos. Los verbos seleccionados se pueden escribir en la pizarra o aún mejor en tarjetas con dibujos.

TODOS LOS NIVELES

EJEMPLO N. 1 con cartas: se organiza la clase en parejas, un miembro de la pareja coge una tarjeta, y con gestos en un minutos debe mimar (nivel A1) o explicar el verbos (nivel avanzado). Si lo advina la pareja gana un punto, si no, el compañero muestra la tarjeta para que todos vean el verbo. Después se lanza el dado y la pareja debe conjugar correctamente en la persona y el tiempo verbal elegido. Si lo hacen bien ganan otro punto. Si el grupo tiene un nivel más alto se les puede pedir que hagan una frase. También se puede complicar el juego con diferentes tiempos verbales.

|| NIVEL A1

- || EJEMPLO N.2 : se les propone a los alumnos el video la canción «VOLAR» de Alvaro Soler, se escribe en la pizarra una lista de verbos al modo infinito, cada alumno lanzo su dado y conjuga el verbo al presente de indicativo.



link da cui scaricare giochi da tavolo:

<https://www.profedeele.es/profesores/juegos-mesa-verbos/>

<https://www.profedeele.es/profesores/material-memorizar-verbos/>

El juego de la rana Lucas

(él) 9 CONTAR	(yo) 10 VESTIRSE	(ellos) 42 OLER	(yo) 43 CONDUCCIÓN	(tú) 44 ENTENDER	¿CÓMO ESTOY?
(yo) 8 TRAER	(nosotros) 36 VOLVER	¡IA DUSTA! ZZZZZZ	(yo) 38 OÍR	(yo) 39 IR	
(ellos) 7 PENSAR	(yo) 34 PONER	(yo) 33 DECIR	INTRODUCCIÓN LA CIGUENA ASESINA	(él) 40 PODER	(él) 41 SERVIR
(tú) 6 ENCENDER	(tú) 33 COMENZAR	(él) 32 COMENZAR		(yo) 41 EMPEZAR	
(tú) 5 VENIR	(él) 32 QUERER		(yo) 37 TRADUCIR	(tú) 42 REÍR	(yo) 19 SABER
(nosotros) 4 IR	(yo) 31 TENER		(ellos) 57 DIVERTIRSE	(yo) 43 VENIR	(tú) 20 DESPERTARSE
(yo) 3 HACER	(yo) 30 CRECER	(tú) 44 SENTARSE	(yo) 60 OFRECER	(tú) 59 SOÑAR	(él) 49 PEDIR
(nosotros) 2 SER	(ellos) 29 DORMIR	(yo) 47 PREFERIR	(ellos) 47 RECORDAR	¡¡¡¡¡¡¡¡ ¡¡¡¡¡¡¡¡	(ellos) 22 RECORDAR
	(tú) 23 SENTIR	(tú) 26 CONOCER	(yo) 25 CORREGIR	(él) 24 SALIR	(yo) 23 SALIR



Juegos para trabajar el léxico

Imagínate que vas a aprender un nuevo idioma y en vez de comenzar enseñándote su estructura básica, los caracteres que se utilizan para codificarlo y el vocabulario más esencial, inician la enseñanza por cuestiones gramaticales de alto nivel. Posiblemente te consideres inepto para aprender dicho idioma, no entiendas nada, te aburras y tires la toalla

Alcune proposte :

- El tablero de las sílabas para trabajar la conciencia sílabica

<https://www.orientacionandujar.es/2019/11/13/conciencia-silabica-con-el-el-tablero-de-las-silabas/>

- La culebra (repasar contenidos de léxico)
- El dominó (repasar contenidos de léxico)
- Tablero palabras, palabras, palabras (repasar contenidos de léxico)

La culebra

Se ha comido muchas palabras encadenadas, pero **¿cuáles? Sigue los números, lee las definiciones y encontrarás las respuestas.**

Definiciones

1. Personaje de Steven Spielberg al que también llamaban «profesor Jones».
2. Libro de fotos
- 3.....



Soluciones:
Indiana, Álbum,...

Dominó de preposiciones



Dominó de preposiciones

