



Il Corso Digitale Akelius per l'Apprendimento delle Lingue in Modalità Ibrida

MANUALE PER GLI INSEGNANTI

Il Corso Digitale Akelius per l'Apprendimento delle Lingue in Modalità Ibrida

Manuale per gli Insegnanti

Il materiale presentato in questo manuale ha lo scopo di fornire agli insegnanti una guida alle metodologie e alle migliori pratiche dell'apprendimento ibrido basato unicamente sulla piattaforma Akelius. Questo manuale non è stato concepito o progettato come strumento di formazione per l'insegnamento delle lingue; il suo scopo è quello di fornire indicazioni che facilitino l'insegnamento delle lingue col supporto della piattaforma Akelius.

La prima edizione del manuale per gli insegnanti è stata elaborata dal Programma di supporto a bambini e adolescenti rifugiati e migranti del Fondo delle Nazioni Unite per l'Infanzia e l'Adolescenza (UNICEF) in Grecia, in collaborazione con l'Associazione Ana Aqra e NGO ELIX, e si è basata sull'esperienza acquisita in Grecia e Libano. Il Manuale è stato elaborato da Amina Kleit e Nayla Halabi dell'Associazione Ana Aqra e sostenuto da un team di esperti, tra i quali: Naoko Imoto, Giorgos Simopoulos e Antonios Alexandridis del Programma di supporto a bambini e adolescenti rifugiati e migranti dell'UNICEF in Grecia, Judith Wunderlich-Antoniou e Eirini Pathiaki di ELIX e Philippe Testot-Ferry, Direttore Globale del Progetto Akelius.

Le funzionalità della piattaforma Akelius che compaiono in questo manuale si basano sull'ultima versione di giugno 2019 e possono subire variazioni.

Sviluppo contenuti

Amina Kleit (*Ana Aqra*)

Nayla Halabi (*Ana Aqra*)

Revisione

George Simopoulos (*UNICEF*)

Naoko Imoto (*UNICEF*)

Antonios Alexandridis (*UNICEF*)

Irini Pathiaki (*ELIX*)

Design e Layout

ONArt - Dennis Spearman

In collaborazione con:



ANA AQRA ASSOCIATION



Contenuti

Introduzione	6
Capitolo 1 – Acquisizione della Lingua e Apprendimento Ibrido	7
1.1 Apprendimento della Lingua	7
1.1.1 Principi chiave di apprendimento delle lingue	7
1.1.2 Approccio olistico all'apprendimento di una seconda lingua	8
1.2 La natura e le ragioni dell'apprendimento ibrido.....	10
1.2.1 Cos'è l'apprendimento ibrido.....	10
1.2.2 I benefici dell'apprendimento ibrido	11
1.3 Prima di utilizzare l'apprendimento ibrido.....	15
1.3.1 L'ambiente scolastico	16
1.3.2 Stabilire gli obiettivi didattici	17
1.3.3 Equilibrio delle componenti o delle competenze linguistiche	18
1.3.4 Tenere presente le Tre E durante la preparazione di una lezione ibrida.....	18
Capitolo 2 - La piattaforma Akelius all'interno di un approccio olistico di insegnamento della seconda lingua	20
2.1 I principi della piattaforma Akelius per l'apprendimento delle lingue.....	20
2.2 Visione generale della piattaforma Akelius.....	24
2.2.1 Navigazione	24
2.2.2 Caratteristiche e metodi	25
2.3 Piattaforma Akelius Contenuti, metodo ed esempio di interazione della Piattaforma Akelius	28
Capitolo 3 - Insegnamento ibrido in classe	30
3.1 Introduzione di Dispositivi Elettronici in Classe.....	30
3.1.1 Sfide e soluzioni durante l'uso della tecnologia in classe.....	31
3.2 Quando Usare la Piattaforma Akelius: Componenti della lezione e diversi scopi di utilizzo	32
3.3 Pianificazione della lezione.....	33
3.4 Struttura delle attività	34
3.5 Struttura dell'aula per l'approccio che coinvolge tutta la classe	37
3.6 Apprendimento differenziato a stazioni.....	39
3.6.1 Organizzare le stazioni.....	40

3.7 Valutazione.....	46
3.7.1 Importanza delle valutazioni.....	46
3.7.2 Tipi di valutazione in classe.....	46
Allegati	49
Bibliografia	57
Glossario	58

Introduzione

L'apprendimento di una lingua straniera o seconda lingua presenta varie difficoltà per persone in contesti diversi. Esistono svariati modi per affrontare l'impresa di imparare nuovi caratteri, vocaboli, nuove regole grammaticali, nonché di sviluppare la capacità di ascoltare e parlare, leggere e scrivere. Una varietà di metodologie e strategie è spesso utilizzata per insegnare una nuova lingua e vengono impiegate tecniche di vario genere per massimizzare la pratica di questa nuova lingua.

Inoltre, nel contesto di una crisi umanitaria, molti insegnanti di lingue affrontano svariati problemi nel lavoro con bambini rifugiati e migranti, il cui percorso educativo ha subito un'interruzione, o che non sono mai andati a scuola.

Non essere in grado di comunicare in una lingua straniera è un enorme ostacolo all'inclusione sociale e scolastica degli studenti. Nel contesto di una crisi migratoria, migranti e rifugiati faticano a integrarsi, in quanto privi di abilità linguistiche sufficienti a interagire fuori casa.

Per aiutare bambini e giovani ad apprendere una lingua straniera meglio e con maggiore facilità, dagli inizi del 2018 la Fondazione Akelius e il Fondo delle Nazioni Unite per l'Infanzia e l'Adolescenza (UNICEF), insieme ai partner di implementazione dell'UNICEF, stanno co-sviluppando una piattaforma digitale per l'apprendimento delle lingue.

La piattaforma Akelius offre una grande varietà di risorse multimediali interattive, accessibili tramite video, audio, testi, immagini/grafici, canzoni e giochi in grado di fornire contenuti significativi e attinenti alle esigenze e agli interessi degli studenti; le risorse possono essere sia prescelte dagli insegnanti (per i principianti) o scoperte dagli studenti quando navigano in rete (livelli più alti). Questo ricco input interattivo è uno degli aspetti che più contribuiscono a motivare gli studenti e aiuta inoltre gli insegnanti a pianificare lezioni adatte a diversi stili e livelli di apprendimento, come precedentemente menzionato, senza per questo escludere l'insegnamento faccia a faccia.

“Il corso digitale Akelius è uno strumento alternativo e interattivo che arricchisce le lezioni e incoraggia gli studenti, inclusi quelli con difficoltà d'apprendimento.”

Insegnante, ELIX

Questo manuale si concentra sui benefici dell'**apprendimento ibrido** attraverso l'uso della tecnologia in classe e l'utilizzo della piattaforma di apprendimento digitale Akelius nell'insegnamento di una lingua straniera a bambini e giovani, in particolare rifugiati e migranti. Il manuale suggerisce agli insegnanti come allestire l'ambiente scolastico per l'apprendimento faccia a

faccia e digitale, oltre che come insegnare in modo differenziato a seconda dei diversi stili e livelli di apprendimento. Il manuale si concentra sull'uso di un approccio olistico dell'apprendimento della lingua attraverso l'integrazione della tecnologia con la piattaforma Akelius.

1

Acquisizione della Lingua e Apprendimento Ibrido

1.1

Apprendimento della lingua

Quali sono i principi chiave dell'insegnamento di una lingua?

Questa sezione presenta i principi base nonché l'approccio olistico nell'apprendimento di una seconda lingua; vi è inoltre una breve introduzione al metodo dell'apprendimento ibrido, che sarà di supporto a insegnanti e studenti nel corso della loro esperienza nella classe a insegnamento ibrido.

1.1.1

Principi chiave di apprendimento delle lingue

In quanto insegnanti sappiamo che per essere d'aiuto ai nostri studenti, dobbiamo creare un ambiente di apprendimento ottimale e avere varie risorse e strumenti disponibili per aiutarli a raggiungere l'acquisizione della lingua.

Cosa possono fare gli insegnanti per aiutare i bambini a sviluppare le loro abilità linguistiche, sentirsi al sicuro e proseguire nel loro percorso educativo?

Qui sotto sono elencati i principi chiave di una lezione di lingue in grado di favorire l'apprendimento:

- **Fornire un ambiente d'apprendimento accogliente e sicuro.** Perché un ambiente sia sicuro, gli studenti devono sentirsi a proprio agio nel correre dei rischi mentre imparano una lingua sconosciuta insieme ai loro compagni. In un ambiente d'apprendimento sicuro, gli studenti sono più liberi e motivati a condividere il proprio pensiero, fare domande e partecipare in conversazioni in maniera naturale e perciò, nel processo educativo. Un ambiente d'apprendimento sicuro è un ambiente coinvolgente. È centrato sullo studente e risponde a differenti bisogni degli studenti. In un tale ambiente, gli studenti percepiscono il legame con insegnanti e compagni e il sostegno che deriva da entrambi.
- **Modulare il livello della lingua bersaglio.** Il livello del contenuto della lingua bersaglio usata con e tra i bambini deve essere modulato e comprensibile. Gli insegnanti possono farlo tramite tecniche come l'utilizzo di supporto visivo, l'uso di gesti e azioni, dimostrazioni, organizzatori grafici, anteprime dei vocaboli, pronostici, apprendimento cooperativo, contenuto multiculturale e supporto della lingua d'origine.

- **Concentrarsi sulla comunicazione e su attività pratiche.** Agli insegnanti si consiglia di usare metodologie e tecniche comunicative ispirate a attività pratiche e situazioni di vita reale in cui gli studenti provano a risolvere problemi di tutti i giorni. I piani delle lezioni sono adattati su temi comunicativi (ad esempio fornire informazioni e presentarsi, cercare informazioni sui mezzi di trasporto, descrivere un problema, ecc.), usando tecniche per la partecipazione attiva (giochi di ruolo, simulazioni, dibattiti, lavoro svolto in piccoli gruppi). *L'obiettivo principale è lo sviluppo delle competenze comunicative: usare la lingua, non imparare cos'è.*
- **Scaffolding.** Agli insegnanti si consiglia di usare lo *scaffolding* (ad esempio: parafrasi, uso di esempi e analogie, approfondimento delle risposte degli allievi) per facilitare la comprensione e la partecipazione individuale degli studenti in discussioni dove altrimenti la conversazione potrebbe essere oltre il loro livello di competenza linguistica (Bruner, 1978). Un altro modo è quello di adattare le istruzioni legate alle attività così da renderle sempre più impegnative (ad esempio, insegnando i vocaboli prima di un esercizio di lettura) e in modo tale che gli studenti acquisiscano le competenze necessarie a completarle per conto proprio (Applebee e Langer, 1983). Le seguenti sono alcune strategie di *scaffolding*:
 - **Modeling**
Usa di azioni e gesti per mostrare e dimostrare esplicitamente. Gli studenti hanno bisogno di un esempio chiaro di cosa ci si aspetta da loro.
 - **Bridging**
Per attivare una conoscenza precedente e creare dei collegamenti. Nuovi concetti devono essere costruiti a partire da ciò che è stato appreso e compreso in precedenza.
 - **Contestualizzazione**
Circondare nuovi concetti con un ambiente sensoriale così da chiarirli. L'utilizzo di immagini, materiale didattico, film (senza suono) e veri oggetti favorisce la comprensione.
 - **Costruzione di Schemi**
Gruppi di concetti modellati sulla base di esperienze passate. Gli studenti hanno bisogno di operare dei collegamenti per comprendere il significato generale.
- **Insegnamento e apprendimento incentrati sull'attività e la partecipazione.** La didattica mirata all'apprendimento attivo è fondata sul concetto che il coinvolgimento degli studenti avviene tramite l'attività pratica. L'insegnante impegna gli studenti in modo diretto, coinvolgendoli nella lezione così che diventino partecipi del proprio apprendimento. Quest'obiettivo viene spesso raggiunto attraverso la creazione di diverse attività e progetti a cui gli studenti lavorano mentre apprendono. Il lavoro di gruppo è piuttosto comune nell'insegnamento e nell'apprendimento attivo, dal momento che permette agli studenti di assumere il ruolo di insegnanti e di collaborare per capire meglio i vari argomenti.
- **L'uso dell'apprendimento ibrido nell'aula di lingue.** L'apprendimento ibrido combina l'apprendimento frontale e online. Permette una maggiore flessibilità, promuove l'apprendimento dello studente, ottimizza l'uso di strategie d'apprendimento attive e può migliorare i risultati degli studenti.

1.1.2

Approccio olistico all'apprendimento di una seconda lingua

L'approccio olistico allo studio di una seconda lingua considera la lingua nella sua totalità. Si concentra su tutto quello che lo studente ha bisogno di sapere per comunicare in modo efficace. L'approccio olistico si concentra sulla comunicazione. Compie delle scelte in base agli elementi linguistici di cui lo studente ha bisogno e dà risalto a un linguaggio autentico e comunemente usato. Il suo obiettivo è quello di far

comunicare gli studenti in maniera efficace in modo da completare l'attività. Al parlato viene dedicata una quantità di tempo uguale, se non superiore, alla lettura e allo scritto. L'approccio olistico tende ad essere **incentrato sullo studente** e somiglia al processo di apprendimento naturale della lingua, che si concentra sul contenuto / significato dell'espressione piuttosto che sulla forma. (Nunan, David. CUP 1988).

Questo approccio è il più usato e accettato oggi nell'insegnamento delle lingue straniere in classe. Enfatizza la capacità dello studente di comunicare varie funzioni, come porre domande e rispondere, fare richieste, descrivere, narrare e confrontare. L'assegnazione di un compito e la risoluzione dei problemi (due componenti chiave del pensiero critico) sono i mezzi attraverso cui opera l'approccio comunicativo.

Nella struttura degli approcci comunicativi e incentrati sulle attività, la grammatica non viene insegnata separatamente. L'apprendimento avviene nel contesto; alla correzione dettagliata degli errori viene tolta importanza in favore della teoria in base alla quale gli studenti sono in grado di sviluppare naturalmente la capacità di esprimersi in modo accurato attraverso un uso frequente. Gli studenti sviluppano la padronanza della lingua parlandola, non analizzandola.

Una classe comunicativa include attività con cui gli studenti possono risolvere un problema o una situazione attraverso la narrazione o la negoziazione e così facendo possono stabilire delle **competenze comunicative**. Perciò, alcune attività potrebbero includere la composizione di un dialogo in cui i partecipanti discutono di quando e dove ceneranno, creando una storia basata su una serie di immagini o confrontando somiglianze e differenze tra due immagini.



1.2

La natura e le ragioni dell'apprendimento ibrido

Questa sezione della guida dell'insegnante è incentrata sul significato di apprendimento ibrido, sul motivo per cui si consiglia agli insegnanti di utilizzare l'apprendimento ibrido così come sui benefici che ne derivano. Questa sezione presenta anche una pedagogia di classe finalizzata al raggiungimento dell'autonomia da parte dello studente. Si tratta del quadro del "Gradual Release of Responsibility", con cui si sposta la responsabilità dell'apprendimento dall'insegnante allo studente.

1.2.1

Cos'è l'apprendimento ibrido

L'**apprendimento ibrido** è un metodo educativo e istruttivo che usa la tecnologia o una **piattaforma digitale in combinazione a metodi di insegnamento faccia a faccia** (o non-digitale). Richiede il coinvolgimento sia dell'insegnante che dello studente, ma garantisce agli studenti un approccio più personalizzato all'apprendimento, donando loro controllo sul tempo, luogo, percorso e ritmo di apprendimento.

L'apprendimento ibrido combina tecniche di insegnamento miste, stili di apprendimento e metodi di consegna. Con l'apprendimento ibrido, la classe si trasforma in un ambiente d'apprendimento interattivo dove l'insegnante valuta continuamente la classe, la guida e sostiene gli studenti mentre mettono in pratica competenze, strategie e concetti, e si impegnano in maniera creativa nell'apprendimento. È un modo eccezionale di ridurre le sfide da affrontare in classe, come il coinvolgimento dello studente e i suoi diversi bisogni.

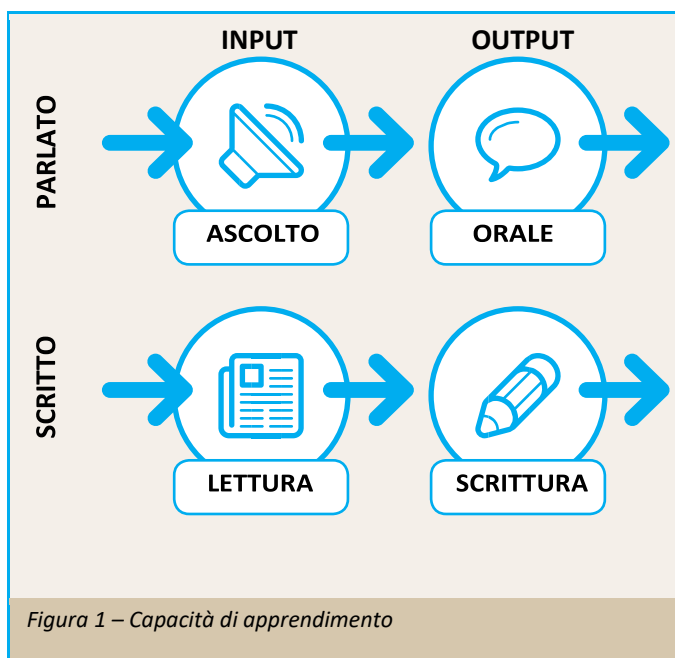


Figura 1 – Capacità di apprendimento

La chiave per un approccio di successo all'apprendimento ibrido è la combinazione appropriata di due diversi ambienti d'apprendimento (digitale e faccia a faccia) in un modo integrato così che ogni approccio si completi a vicenda per migliorare gli obiettivi di apprendimento della lingua in maniera equilibrata.

Per esempio, il metodo faccia a faccia per l'introduzione di nuovi argomenti, la spiegazione di punti importanti del linguaggio o per attività comunicative e significative potrebbe migliorare l'ambiente della classe e impegnare i bambini nelle attività di ascolto, parlato e scrittura; la componente digitale potrebbe essere

utilizzata per esercitarsi nell'ascolto, nella lettura, nell'ortografia, per consolidare quanto imparato in classe, per una pratica o una valutazione aggiuntive miranti a creare studenti autonomi.

Il capitolo 3 vi mostrerà come combinare apprendimento faccia a faccia e digitale, in particolare durante l'utilizzo della piattaforma Akelius in un ambiente integrato.

L'insegnamento non può essere definito separatamente dall'apprendimento. 'È guidando e facilitando l'apprendimento, che si permette allo studente di apprendere' (Brown, 2000). Il ruolo dell'insegnante è perciò multidimensionale: è quello di facilitare l'apprendimento, supportare gli studenti nel loro percorso d'apprendimento, sapere quando intervenire (con suggerimenti, spiegazioni, incoraggiamenti) e quando farsi da parte e osservare.

Quando la componente digitale all'interno di un approccio ibrido è usata accuratamente, essa fornisce agli studenti un ricco input interattivo. Quando l'ambiente scolastico nel contesto di un approccio ibrido è usato accuratamente, è un modo efficace con cui gli insegnanti possono adempiere al proprio ruolo multidimensionale e fornire un'**esperienza d'apprendimento strutturata e completa** a tutti gli studenti coinvolti. Permette agli insegnanti di diventare facilitatori e in tal modo fornire maggiore attenzione individuale agli studenti.

Qui sotto troviamo i benefici principali dell'apprendimento ibrido:

- Accresce il **coinvolgimento dello studente**

Quando si incorpora l'uso della tecnologia nell'apprendimento della lingua, si rafforza il coinvolgimento dello studente tramite un **ambiente di apprendimento interattivo**. L'apprendimento della seconda lingua attraverso il solo input non solo è inefficace ma è anche incapace di conseguire uno sviluppo linguistico nello studente. Un modo più efficace di imparare qualcosa è attraverso un ambiente d'apprendimento interattivo supportato da strumenti e risorse tecnologici. Per gli studenti imparare una seconda lingua, è la chiave per 'fare' cose con il linguaggio piuttosto che ricevere solamente informazioni sulla lingua da parte dell'insegnante. La tecnologia permette agli studenti di **interagire con la lingua** e ottenere una comprensione più efficace di tutte le componenti della lingua.

- Si adegua agli **stili di apprendimento** individuali

I bravi insegnanti sanno che ogni allievo ha uno stile di apprendimento diverso. Sul piano tecnico, lo stile d'apprendimento di un individuo si riferisce ai **modi preferiti in cui uno studente assorbe, processa, comprende e ritiene le informazioni**. Con l'apprendimento ibrido, gli allievi hanno l'opportunità di lavorare in una molteplicità di modi più adatta per loro. Un approccio ibrido aiuta anche gli insegnanti a rispondere più facilmente ai diversi stili degli allievi massimizzando i punti di forza di ogni ambiente. È facile per l'insegnante preparare le attività di una lezione tenendo in considerazione tutti i diversi stili di apprendimento, compresi quello verbale, visivo, uditivo, cinestesico, sociale, logico eccetera. La figura qui sotto rappresenta i diversi stili di apprendimento.

Stili di apprendimento



Figura 2 - Stili di apprendimento

- Offre una maggiore **attenzione individuale**

Tutti gli insegnanti sono abituati ad avere studenti con diversi livelli linguistici, diversi stili di apprendimento e diversi livelli cognitivi, in una qualsiasi lezione in classe. La presenza di diversi livelli e diversi stili di apprendimento, nonché di piani di studio e standard di apprendimento rende difficile rispondere agli svariati bisogni educativi di ciascun studente. La gran parte degli insegnanti tende a occuparsi del gruppo nel suo insieme, o si concentra talvolta sugli allievi più capaci. L'insegnamento ibrido aiuta gli insegnanti a dare agli allievi l'attenzione dovuta con un **insegnamento più individualizzato**.

Nell'insegnamento ibrido, l'insegnante ricopre un ruolo centrale e deve essere sempre presente durante il processo di apprendimento. Tuttavia, ora l'insegnante può occuparsi di focus group in postazioni diverse, dare istruzioni dirette a piccoli gruppi e monitorare il progresso degli studenti, mentre altri studenti svolgono, da soli, attività che corrispondono al loro stile o alle loro esigenze o utilizzano strumenti tecnologici.

- Amplia il livello di **interazione sociale**

L'apprendimento ibrido può aumentare l'interazione sociale in classe, se opportunamente facilitato. Gli studenti possono comunicare con i loro coetanei tramite attività di gruppo o in coppia. Ciò consente all'insegnante di concentrarsi maggiormente sul proprio ruolo di facilitatore e di assegnare il tempo necessario a ogni attività e a ogni studente.

- Accresce l'**autonomia** negli studenti

L'apprendimento ibrido migliora l'**apprendimento autonomo** e la capacità dell'insegnante di strutturare la propria lezione. L'insegnamento a *scaffolding* (impalcatura) potrebbe essere svolto nella prospettiva del

Gradual Release of Responsibility (GRR, spiegato meglio qui sotto).¹ Il modello GRR è un quadro per lo sviluppo di competenze di apprendimento linguistico indipendenti ed è ampiamente riconosciuto come un approccio di successo: invece di essere incentrata sull'insegnante con gli studenti come destinatari, la lezione si fonda sulla collaborazione tra allievi e sulla pratica indipendente.

I quattro accordi didattici² all'interno dell'approccio del **Gradual Release of Responsibility** includono:

- 1. Lezioni mirate:** è il momento in cui gli insegnanti presentano in modo chiaro lo scopo/l'obiettivo fornendo un modello e pensando ad alta voce mentre gli studenti hanno la possibilità di osservare e notare *cosa, come e perché*;
- 2. Istruzioni guidate/condivise:** per sollecitare, dare suggerimenti e interrogare gli studenti in piccoli gruppi o incontri individuali;
- 3. Apprendimento collaborativo:** gli studenti lavorano insieme per consolidare ciò che hanno appreso;
- 4. Independent learning:** in questa fase avviene il trasferimento di responsabilità dall'insegnante allo studente e lo studente assume il ruolo attivo principale nell'esercitare le sue capacità in modo indipendente ai fini di padroneggiarle e adattarele a diverse situazioni.

The Gradual Release Model

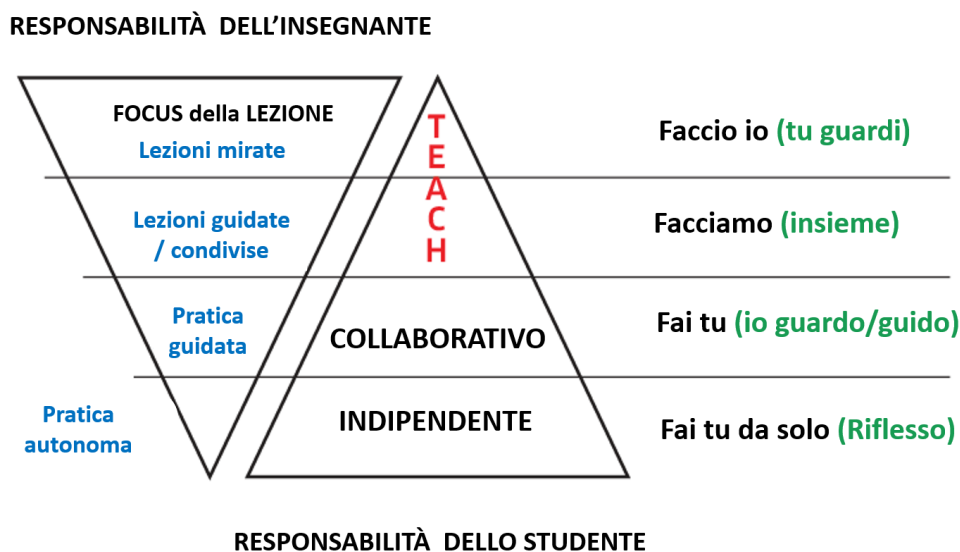


Figura 3 - Gradual Release Model

¹ La prospettiva del *Gradual Release of Responsibility* (GRR) è stata inizialmente descritta da Pearson & Gallagher (1983) come un approccio per spostare gradualmente il carico cognitivo dagli insegnanti agli studenti (Fisher & Frey, 2008; Griffith, 2010).

² Le quattro disposizioni didattiche nel modello GRR incorporano il focus di Piaget (1952 come citato in Fisher & Frey, 2008) sulle strutture e gli schemi cognitivi, le zone di sviluppo prossimale di Vygotsky (1962, 1978 come citato in Fisher & Frey, 2008), il focus di Bandura (1965 come citato in Fisher & Frey, 2008) sull'attenzione, la ritenzione, la riproduzione e la motivazione e infine il lavoro di Wood, Bruner e Ross (1976 come citato in Fisher & Frey, 2008) sull'utilizzo del concetto di scaffolding nell'insegnamento.



"Mostrami, aiutami, lasciami"

All'interno di questa breve frase si trovano molte delle "migliori pratiche" pedagogiche che funzionano in modo semplice e fondamentale nell'apprendimento: **modellazione** (mostramelo), **scaffolding e supporto** (aiutami) e **trasferimento** (lasciami, anche se è vero che puoi "lasciare uno studente" senza necessitare di trasferimento).

In classe, questo modello può aiutare a inquadrare un'unità: verso l'inizio dell'unità, il focus è su esemplari e modelli, mentre verso la fine, è sulla performance individuale. Può funzionare anche ogni giorno: una lezione o un'attività strutturata in un modo che il centro dell'attenzione si sposti dall'insegnante (o esperto) allo studente.

Ruoli e responsabilità di tutoraggio (con o senza la piattaforma Akelius)

	Insegnante	Studente
Pre - Organizzare	<ul style="list-style-type: none"> • Cerca conoscenze preesistenti (faccia a faccia o utilizzando la piattaforma Akelius) • Aiuta gli studenti a utilizzare le competenze esistenti relative al nuovo argomento. • Crea una connessione con il contenuto della piattaforma 	<ul style="list-style-type: none"> • Risponde alle domande. • Interagisce (con un insegnante - con altri studenti) • Crea connessioni dalla piattaforma Akelius

<p>Lo faccio io. Istruzioni dirette</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fornisce istruzioni dirette • Stabilisce obiettivi e scopi • Modella (faccia-a-faccia o sulla piattaforma Akelius) • Pensa ad alta voce 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta attivamente / o segue sulla piattaforma Akelius come da istruzioni • Prende appunti • Chiede chiarimenti
<p>Lo facciamo noi. Istruzioni Guidate</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Istruzioni interattive (usando la piattaforma Akelius) • Lavora con gli studenti • Verifica, incoraggia, suggerisce • Fornisce ulteriori esempi (faccia-a-faccia o sulla piattaforma Akelius) • Incontra gruppi basati sulle necessità 	<ul style="list-style-type: none"> • Domanda e Risponde alle domande • Lavora con l'insegnante e i compagni di classe (attività pratiche o usando la piattaforma Akelius) • Completa il processo insieme ad altri (attività pratica o utilizzando la piattaforma Akelius)
<p>Lo fai in autonomia. Pratica Indipendente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fornisce feedback • Valuta • Determina il livello di comprensione 	<ul style="list-style-type: none"> • Lavora da solo (attività pratica o utilizzando la piattaforma Akelius) • Si affida agli appunti, alle attività, all'apprendimento in classe per completare il compito • Si assume la completa responsabilità del risultato
<p>Lo fate insieme. Apprendimento Cooperativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Si sposta tra i gruppi • Chiarisce i dubbi • Fornisce supporto 	<ul style="list-style-type: none"> • Lavora con i compagni di classe, condivide i risultati (attività pratica) • Collabora a compiti autentici (attività pratica o utilizzando la piattaforma Akelius) • Consolida l'apprendimento (attività pratica o utilizzando la piattaforma Akelius) • Completa il processo in piccoli gruppi (attività pratica o utilizzando la piattaforma Akelius) • Si affida ai suoi pari per chiarificazioni

1.3

Prima di utilizzare l'apprendimento ibrido

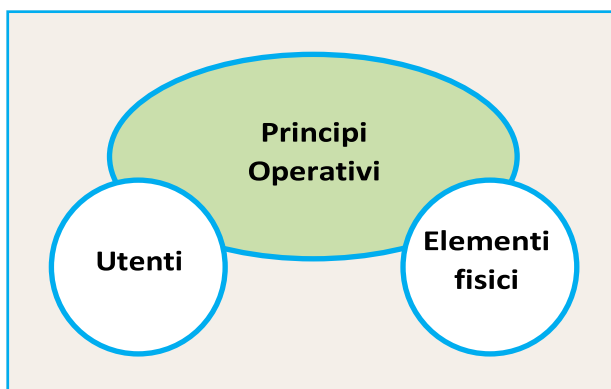
Abbiamo considerato cos'è l'apprendimento ibrido e perché un approccio ibrido è eccezionalmente vantaggioso per l'apprendimento delle lingue. La prossima sezione esaminerà come mettere in pratica la teoria. Ma **prima** di adottare un approccio ibrido, ricordiamoci innanzitutto dei principi di base, che rimangono un elemento chiave di questa metodologia. Ricorda: senza questi principi chiave, il metodo dell'apprendimento ibrido non può essere efficace.

La gestione della classe ha lo scopo di supportare un insegnamento efficace e un apprendimento significativo all'interno di un clima scolastico positivo, così da incoraggiare le aree di sviluppo degli studenti e aumentarne l'autostima e i livelli di rendimento. Un ambiente scolastico positivo riduce al minimo il tempo dedicato a interventi disciplinari e massimizza quello consacrato a un apprendimento e a un progresso adeguati.

L'ambiente scolastico dovrebbe essere influenzato da: (i) i principi operativi, (ii) i suoi utenti (l'insegnante e gli studenti) e (iii) i suoi elementi fisici. Gli insegnanti efficaci gestiscono e organizzano con perizia la classe e si aspettano che i loro studenti contribuiscano in modo positivo e produttivo.



Le **strategie di gestione della classe** aiutano a creare un ambiente scolastico organizzato e favorevole all'insegnamento. Quando la classe è ben organizzata, gli studenti sanno cosa ci si aspetta da loro in diverse situazioni di apprendimento e si sentono al sicuro. Ci sono diversi modi per gestire una classe ai fini di facilitare l'apprendimento.



Un esempio molto efficace di questa strategia è quello di creare delle **regole di classe** con gli studenti e appenderle alla parete, in modo che possano essere facilmente ricordate quando necessario.

L'**organizzazione della classe** si concentra sull'ambiente fisico. Gli insegnanti efficaci organizzano un ambiente scolastico sicuro. Posizionano strategicamente mobili, centri di apprendimento e materiali ai fini di ottimizzare l'apprendimento degli studenti e ridurre le distrazioni.

Ambiente "Print Rich"

Un ambiente *print-rich* è un'aula in cui vengono forniti e incoraggiati **indizi educativi** che integrano le istruzioni per la classe.

Esempi di *print* incoraggiati sono:

- grafici che riflettono le regole e le procedure della classe;
- grafici che riflettono il lavoro di classe su una serie di argomenti;

- visualizzazione del lavoro degli studenti (per aumentare la fiducia in se stessi e sentirsi orgogliosi di ciò che realizzano);
- testi di scrittura interattivi che includono i contributi degli studenti;
- etichette e cartelli scritti dagli studenti e posizionati intorno alla classe;
- illustrazioni o fotografie riferite al testo scritto sui grafici in modo che gli studenti che non sono ancora in grado di leggere possano capire il significato;
- una parete di parole con immagini (vocaboli, parole più frequenti, *flashcards* che riflettono il vocabolario dalla piattaforma Akelius);
- grafici alfabetici e/o biblioteca in classe.



1.3.2

Stabilire gli obiettivi didattici

Prima di preparare un piano della lezione, gli insegnanti devono sempre ricordare di impostare gli obiettivi di apprendimento e pianificare le lezioni di conseguenza. Gli obiettivi didattici sono la base di quello che si spera di riuscire a realizzare in ogni data lezione. Focalizzano lo scopo della lezione e conducono a un risultato. Possono anche aiutare gli studenti a capire lo scopo della lezione e stabiliscono le basi su cui possono discutere del loro apprendimento. In combinazione con criteri di successo (verifica dell'apprendimento o test), gli obiettivi didattici possono aiutare te e gli studenti a riconoscere quando c'è stato apprendimento. Quando si prepara una lezione, è necessario assicurarsi che le attività in classe corrispondano agli obiettivi di apprendimento desiderati per gli studenti. Istruzione chiare e la comprensione degli obiettivi attraverso semplici dialoghi aperti, linguaggio del corpo, illustrazioni e immagini possono aiutare gli studenti di una seconda lingua a capire oltre che ad assumersi la responsabilità del loro apprendimento. Questa presa di responsabilità costituisce un passo essenziale verso la padronanza della lingua. La presa di responsabilità da parte degli studenti nel processo di

apprendimento avviene quando riescono a capire **cosa** stanno imparando, **perché** lo stanno imparando e come faranno a capire **quando** hanno davvero imparato.



LEARNING OBJECTIVES

Gli obiettivi dovrebbero riferirsi ad abilità e apprendimento, non alle attività. Le attività dovrebbero essere realizzate in base agli obiettivi della lezione. Pertanto, durante la pianificazione di una lezione ibrida, le attività sulla piattaforma Akelius non dovrebbero essere un risultato, ma piuttosto dovrebbero essere introdotte come strumento per favorire il conseguente raggiungimento degli obiettivi di apprendimento.

1.3.3

Equilibrio delle componenti o delle competenze linguistiche

All'interno della struttura di una lezione con apprendimento ibrido bisogna cercare un equilibrio delle componenti e abilità linguistiche evidenziate principalmente.

Una pedagogia equilibrata nell'apprendimento linguistico si concentra sullo **sviluppo del parlato, dell'ascolto, della lettura e della scrittura**, tutte **competenze integrate nella ricerca tematica e fondate sui risultati di ricerche sullo sviluppo del linguaggio e sull'alfabetizzazione** (Tyner, 2012).

È meglio incoraggiare l'impiego di un'ampia combinazione di attività e un equilibrio di lezioni la cui enfasi cambierà man mano che lo studente progredisce.

Tale equilibrio includerà un focus su:

- Lo sviluppo del linguaggio orale
- La pratica progressiva nella lettura e nella scrittura
- Un'enfasi sullo sviluppo delle conoscenze e sulla promozione dell'identità

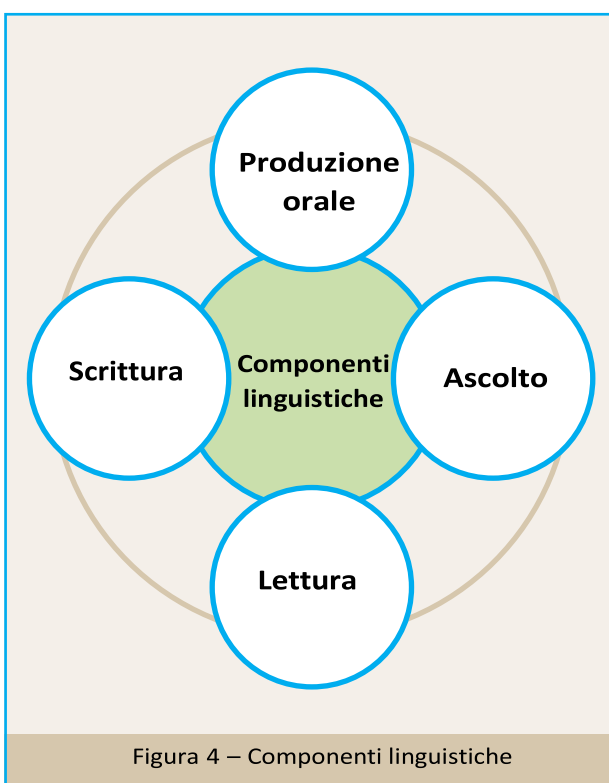
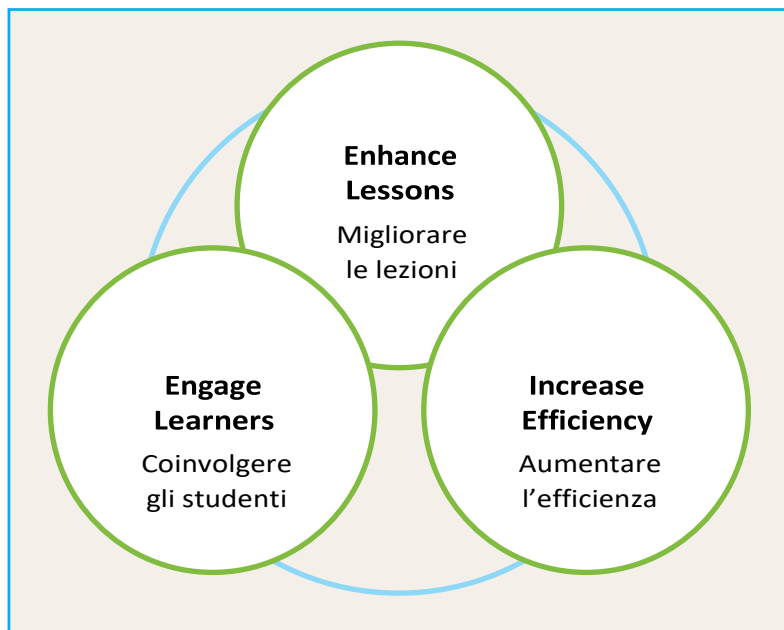


Figura 4 – Componenti linguistiche

1.3.4

Tenere presente le "Tre E" nella preparazione di una lezione ibrida

È meglio impostare la lezione ibrida su concetti fondamentali basati su evidenze che si applicano a qualsiasi strategia educativa come le Tre E: coinvolgere gli studenti (*Engage learners*), migliorare le lezioni (*Enhance lessons*) e aumentare l'efficienza (*Increase Efficiency*):



Le Tre E sono uno strumento eccellente per mantenere coerenza all'interno dell'aula. Ricompensano gli insegnanti con la flessibilità e la libertà di considerare ciò che funziona meglio per loro e per i loro studenti.

- **Coinvolgere gli studenti** (*Engage Learners*)

Il coinvolgimento degli studenti è l'elemento più importante nel successo di qualsiasi programma di apprendimento ibrido. Se gli studenti non sono coinvolti, il programma non avrà successo. Il coinvolgimento è cruciale a tutti i livelli. Il livello di interazione che gli studenti hanno con l'insegnante, con il curriculum e l'uno con l'altro. Pertanto, l'insegnante deve concentrarsi su strategie che incoraggino l'**apprendimento attivo**, la **comunicazione** e la **collaborazione**.

- **Migliorare le lezioni** (*Enhance Lessons*)

Migliorare le lezioni non significa cambiare completamente la lezione, ma migliorare e aumentare le opportunità di **interazione e apprendimento**. Le lezioni possono essere arricchite attraverso piccoli cambiamenti e miglioramenti come l'incorporamento dell'apprendimento digitale tramite attività della piattaforma Akelius che corrispondano al livello, all'interesse o allo stile degli studenti. Imparare nuovi vocaboli è più divertente e ha un impatto maggiore, quando sono inserite in video, giochi e canzoni.

- **Aumentare l'efficienza nel tempo** (*Increase Efficiency Over Time*)

Col progressivo aumento dell'efficienza, l'insegnante dovrebbe cercare di aumentare le opportunità di apprendimento, riducendo al contempo lo sforzo e il tempo trascorsi a raggiungere l'obiettivo. Dedicando tempo sufficiente a fornire istruzioni in modo efficacemente si ha l'opportunità di insegnare a gruppi più piccoli di studenti e di promuovere l'apprendimento individualizzato.

2

La piattaforma Akelius all'interno di un approccio olistico di insegnamento della seconda lingua

2.1

I principi del corso digitale Akelius per l'apprendimento delle lingue

La piattaforma digitale per l'apprendimento delle lingue Akelius è stata co-sviluppata dalla Fondazione Akelius e dall'UNICEF in collaborazione con i partner esecutivi dell'UNICEF. Nonostante il processo di sviluppo, la piattaforma offre un nutrito servizio multimediale interattivo accessibile tramite video, audio, testi, immagini/grafici, canzoni e giochi autentici che forniscono contenuti significativi importanti per le esigenze e gli interessi degli studenti, sia preselezionati dagli insegnanti (per i principianti) o scoperte dagli studenti navigando digitalmente. Questo ricco input interattivo è uno degli aspetti che più contribuiscono a motivare gli studenti e aiuta inoltre gli insegnanti a pianificare lezioni adatte a diversi stili e livelli di apprendimento, come precedentemente menzionato, senza per questo escludere l'insegnamento faccia a faccia.

Ecco alcuni principi-chiave del corso digitale Akelius:

- **Comunicazione**

La piattaforma Akelius dà priorità ad una comprensione e comunicazione linguistica concrete. Mira a far comprendere agli studenti la lingua parlata e scritta: l'obiettivo è quello di familiarizzare gli utenti con le capacità colloquiali come primo passo verso l'acquisizione della lingua. Lo studente impara elementi lessicali tramite l'interazione con la piattaforma online e scopre come combinarli in frasi e periodi interagendo con il testo scritto in diversi formati (audio, immagini e video), attraverso giochi, canzoni testi e conversazioni.

- **Imparare secondo i propri ritmi**

Attraverso la piattaforma digitale Akelius, lo studente può scegliere di interagire con le componenti della piattaforma a modo proprio secondo le proprie esigenze e interessi, al proprio passo, ben consapevoli di poter tornare indietro se c'è necessità di rinfrescare le loro conoscenze prima proseguire. Quando lo studente è in grado di usare le componenti della piattaforma digitale, che si tratti di video, audio o testi, tutte le volte di cui ha bisogno senza sentirsi inadeguati o prendersi il proprio tempo per riflettere su un testo senza sentirsi lento) è l'ideale per un apprendimento più approfondito. L'insegnante può anche

assegnare capitoli o lezioni basati sulle esigenze degli studenti, specialmente per principianti, mentre gli studenti avanzati possono navigare da soli o in base alle necessità.

- **Pedagogia digitale all'avanguardia**

La piattaforma viene mantenuta semplice. Non ci sono termini o spiegazioni grammaticali complicati. Il livello linguistico A1 di Akelius segue 'l'approccio lessicale'. Il lessico (parole) e la grammatica sono strettamente correlati, dunque la piattaforma usa lessico e frasi brevi per l'insegnamento della morfologia e della sintassi allo stesso tempo. Gli studenti apprendono a esprimersi in lingua imparando gruppi di parole comunemente trovati insieme.

Gli studenti comprendono meglio le strutture grammaticali grazie a interazioni ripetute con queste frasi. Capiscono la singola parola così come l'ordine delle parole. Gli studenti riceveranno anche una riserva di frasi pronte all'uso. Potranno quindi iniziare a usarle per prevedere il significato e il processo di nuovi contenuti linguistici.

- **Tematiche, contenuti incentrati sul lessico**

La piattaforma Akelius è adatta a utenti di ogni età. Sono perciò stati omessi glossari specifici per particolari gruppi di età.

Il lessico è raggruppato per tematiche in circa trenta capitoli singoli. La piattaforma presenta i contenuti linguistici gradualmente, in maniera logica e sistematica. C'è un ordine predefinito di tematiche. Alla fine di ogni capitolo, gli studenti dovrebbero essere in grado di capire e usare frasi basiche ed espressioni connesse ad ogni argomento. Acquisiscono queste conoscenze seguendo le interazioni collegate a ogni tema e situazione.

- **Feedback e supporto immediati**

Un esame/test viene consegnato durante ogni lezione a studenti e insegnanti per monitorare i progressi svolti. Inoltre, attraverso la funzione della "prova" di ogni lezione, gli studenti possono vedere il proprio punteggio e scegliere di ripetere lo stesso "test" fino al raggiungimento di un punteggio soddisfacente. Questo motiva e incoraggia gli studenti.

Usando la piattaforma digitale Akelius, la tecnologia permette di ricevere un feedback immediato, consentendo allo studente di riflettere ed auto-valutarsi direttamente. Quando lo studente lavorerà su un capitolo o eseguirà il "test", riceverà un feedback diretto in caso di risposte sbagliate e corrette e potrà correggerle direttamente. Inoltre, l'insegnante potrà supportare, guidare e dare un feedback diretto agli studenti.

- **Mille piccoli passi**

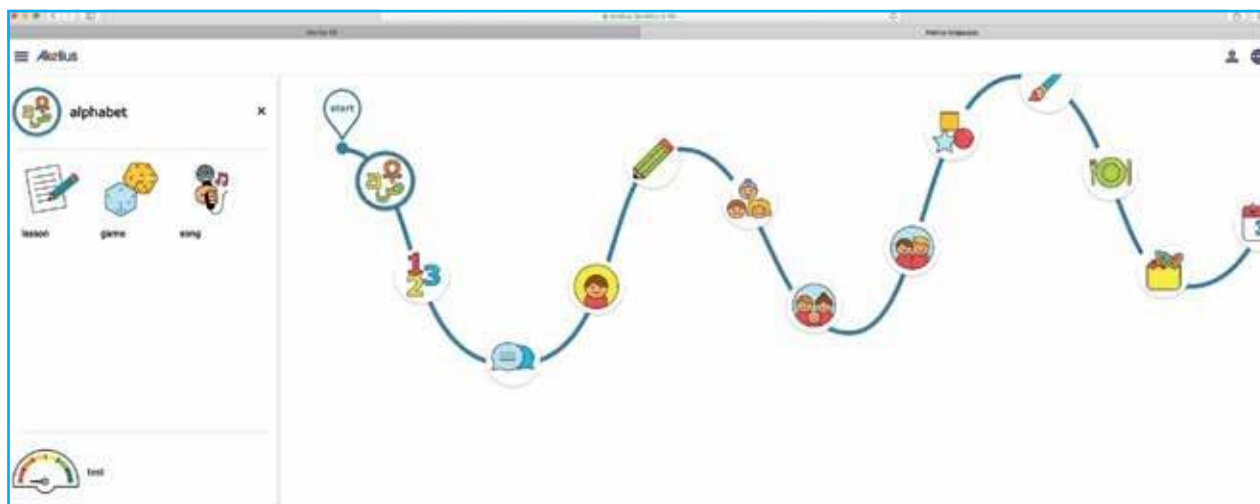
Ogni capitolo è composto di sette lezioni. Le lezioni introducono pochi vocaboli nuovi alla volta. Gli insegnanti che usano la piattaforma adottano un metodo simile a quello utilizzato per l'insegnamento dell'alfabeto, mantenendo al minimo il numero di termini non noti. Si avanza dal lessico più basilare a strutture ed espressioni più complesse. L'utente scopre nuovo materiale gradualmente, passando da



parole e frasi a interazioni dialogiche. Ogni lezione dura al massimo dieci minuti e si concentra su un particolare scopo comunicativo.

- **L'alfabeto**

Per i principianti, la parte iniziale della piattaforma presenta le lettere dell'alfabeto e i loro rispettivi suoni più comuni. L'approccio usato per presentare l'alfabeto può suonare sconosciuto agli insegnanti, perciò viene sintetizzato di seguito:



Le lettere maiuscole non sono incluse nel primo capitolo. L'utente imparerà a riconoscere e si abituerà alle lettere maiuscole leggendole e ascoltandole contestualizzate nei capitoli successivi - l'alfabeto è presentato in gruppi di tre o quattro lettere alla volta, in gruppi contenenti un minimo di parole non note – quando viene presentata una lettera non nota, viene spiegata nel modo più rapido possibile.

Esempio: nella piattaforma inglese, nella prima lezione, quattro parole vengono utilizzate per presentare le lettere “b”, “n”, “a” e “t”. La parola “banana” presenta tre nuove lettere (b, a, n), “nut” due nuove lettere (u, t), “apple” tre nuove lettere (p, l, e). All'introduzione dell'ultima parola, “tea”, lo studente ha già incontrato queste lettere. Nel gruppo successivo, solo la lettera “p” di “pan” è sconosciuta. Il fine di questo approccio è di ridurre la mole di lavoro mentale sull'utente mantenendo la concentrazione su uno o due nuovi termini alla volta.

- **Libertà di scelta**

Gli ultimi capitoli di ogni tema raggruppano ciò che lo studente ha imparato nei capitoli precedenti. Tuttavia, benché l'avanzamento del corso sia lineare, nulla impedisce agli studenti di seguire un ordine diverso. Se si sentono abbastanza sicuri, possono proseguire oltre. In egual modo, non ci sono limiti che impediscano agli studenti di ripetere i contenuti durante l'avanzamento.

- **Scegliere diversi metodi di apprendimento**

Ognuno ha un metodo di apprendimento diverso. La libertà di scegliere un metodo di apprendimento è una componente chiave del concetto di Akelius. I capitoli contengono diverse attività. Ci sono giochi che comprendono probabilità, pressione temporale, prove ad errore, memoria e abilità. Ci sono anche attività di matematica, canzoni, puzzle, e giochi simili all'indovinello e al bingo. Abbiamo commissionato una storia che accompagnerà il corso. Gli studenti possono seguire una serie di personaggi e una narrazione che si sviluppa nel tempo.

- **Coinvolgimento utente, interazione e divertimento**

Un principio chiave è che l'apprendimento dovrebbe divertire. Dovrebbe essere attivo, stimolante e incoraggiare un senso di scoperta. I contenuti linguistici sono stati, dunque, presentati nel modo più vario, accessibile e coinvolgente possibile.

Il corso include una serie di spunti e risultati multisensoriali, comprendenti suoni, musica e parlato insieme a elementi visivi. Inoltre, la piattaforma include multiple metodologie di interazione, come ad esempio: cliccare, trascinare, selezionare, digitare, anteporre, interagire con foto e immagini, mettere in sequenza oggetti come mesi, giorni della settimana, parole, combinare oggetti, collegare, completare le parole crociate e ricostruire immagini.

- **Ambiente di apprendimento ibrido**

La piattaforma Akelius funzionerà come prodotto autonomo per utenti individuali. Allo stesso tempo, è stata pensata per l'utilizzo in un ambiente di apprendimento ibrido.

In quanto co-creazione di Akelius Foundation e UNICEF, gli insegnanti potranno implementare il corso digitale con istruzioni dirette e materiale di supporto analogo come carte di studio, carte del *memory*, eserciziari e libri cartacei.

La struttura del corso e l'approccio per tematiche rende più semplice agli insegnanti professionisti il collegamento della propria lezione con il corso.




2.2

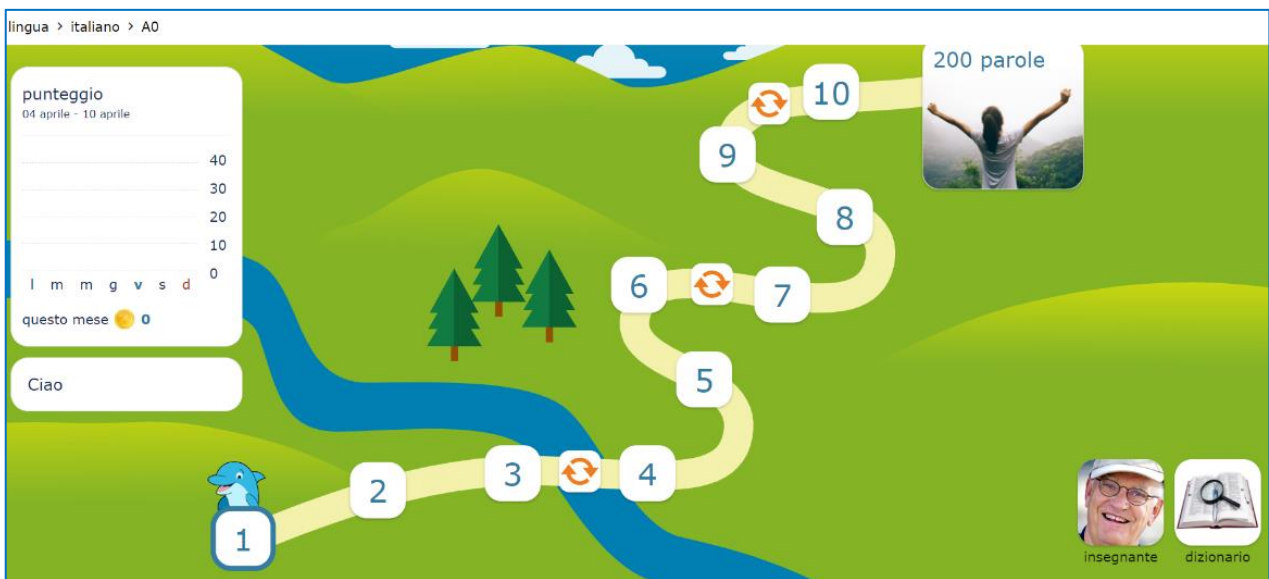
Visione generale della piattaforma Akelius

2.2.1

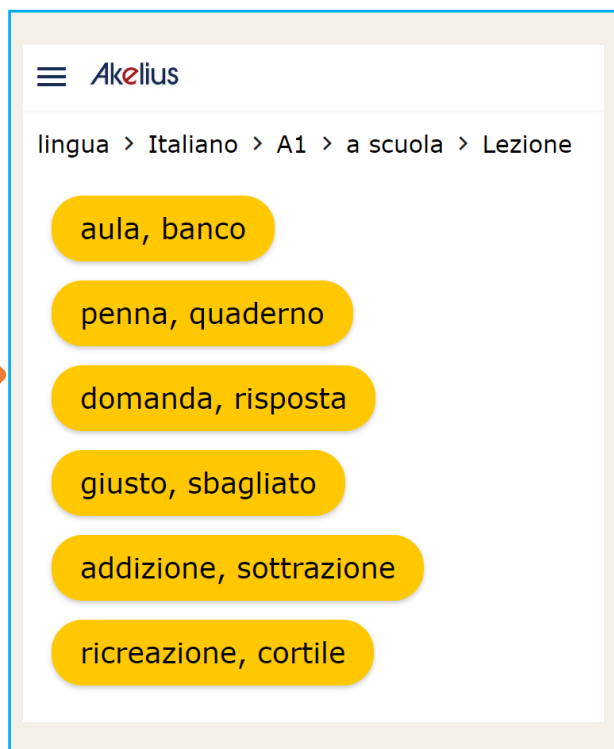
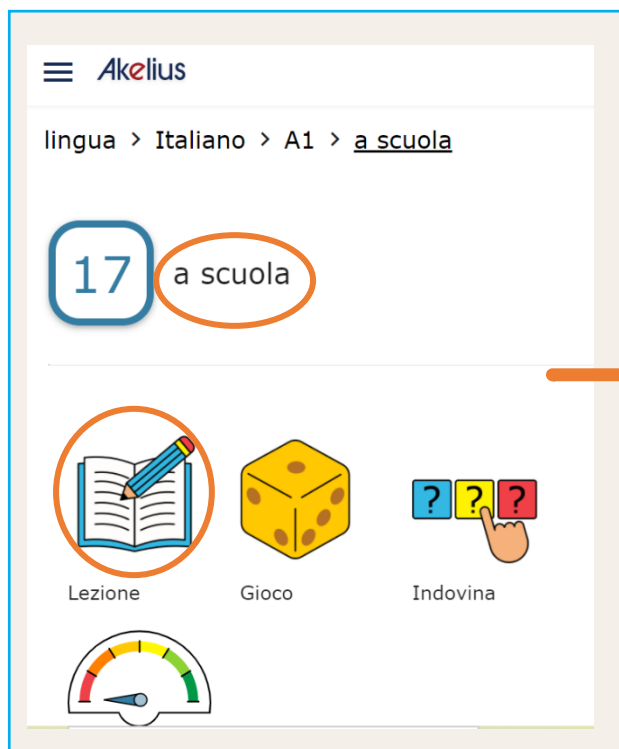
Navigazione

La piattaforma è composta da temi come cibo, scuola, comunicazione, famiglia, generi alimentari, colori e forme, abbigliamento, corpo, hobby, trasporti, numeri, tempo, professioni e giorni della settimana. Di seguito, si riassume brevemente la struttura generale di ogni livello della piattaforma Akelius.

- Ogni livello Akelius (A0, A1, A1.1 e A2) è suddiviso in **10 capitoli numerati** (es. **1**...)
 - In ogni capitolo, si trovano diverse tipologie di contenuti: **Lezioni – Giochi – Indovinelli – Canzoni – Grammatica – Esercizi – Audiolibri – Quiz**
 - In alcuni capitoli, sono presenti esercizi inerenti a materie didattiche: es. **Matematica – Storia – Musica – Arte – Scienza – ecc.**
- In ogni livello, oltre ai 10 capitoli, si trovano **3 capitoli aggiuntivi** indicati con due frecce circolari  che contengono variazioni di contenuti:
 - **Cruciverba – Schede didattiche – Esercizi di Lettura – Scrittura – Ascolto.**



Le lezioni all'interno di ogni capitolo possono essere svolte in diversi ordini. Ogni lezione inizia con nuovi vocaboli a cui corrispondono immagini e la pronuncia delle parole.

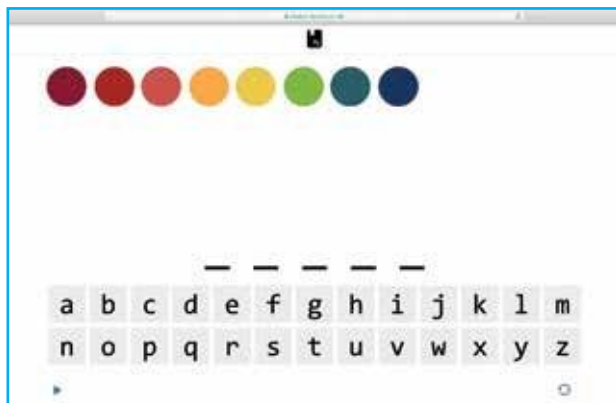


2.2.2

Caratteristiche e metodi

Quando gli studenti navigheranno attraverso ogni lezione, avranno accesso a diversi metodi per imparare nuovi vocaboli e lo spelling.

- **Indovinelli** – per imparare parole in maniera divertente grazie all'apprendimento tramite l'errore.



- **Giochi** – per imparare parole, collegando parole scritte, suoni e immagini. Ci sono diversi giochi con cui giocare:

→ **Gioco di memoria:** guarda le carte a faccia in giù. Gira due carte a caso. Se trovi due carte abbinate guadagni un punto.

→ **Gioco password:** indovina la parola. Clicca sulle lettere date. ad ogni tentativo errato scompare un punto colorato in alto.

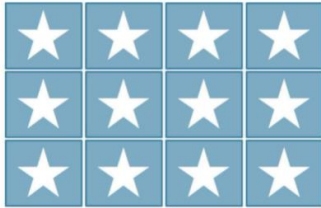
→ **Gioco delle foglie cadenti:** guarda e ascolta una parola. Diverse immagini cadono sullo schermo. clicca sull'immagine corretta. Guadagni punti per ogni click corretto.

→ **Gioco del bingo:** guarda 25 immagini. Clicca sulle immagini corrispondenti alla parola ascoltata. Vinci il gioco se trovi tutte le immagini su una linea.

- **Memory** – per imparare vocaboli in maniera divertente, collegando la parola scritta all'immagine.

memory due

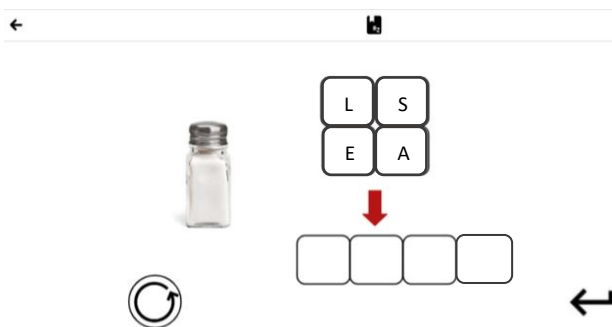
Gioco

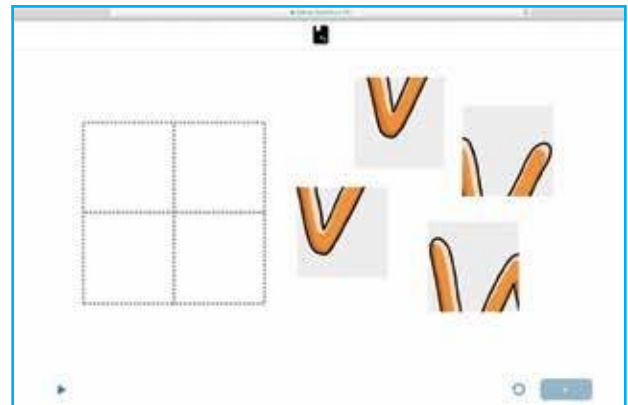


- **Canzoni** – per imparare l'alfabeto, la forma delle lettere e i suoni.

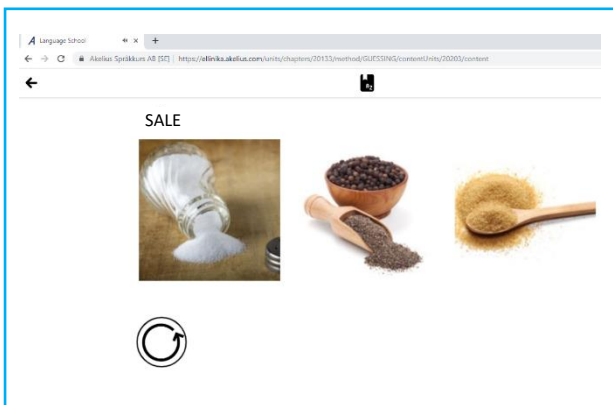


- **Trascina e molla** – per praticare lo spelling di parole nuove.

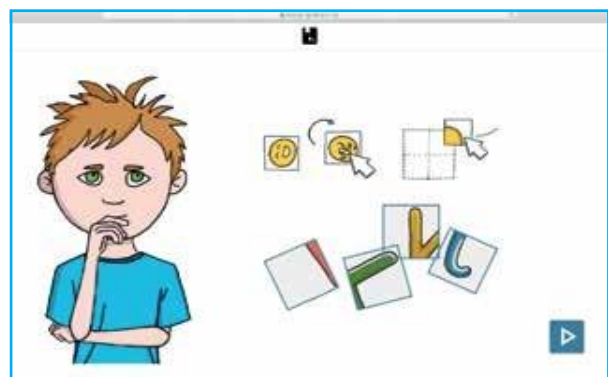
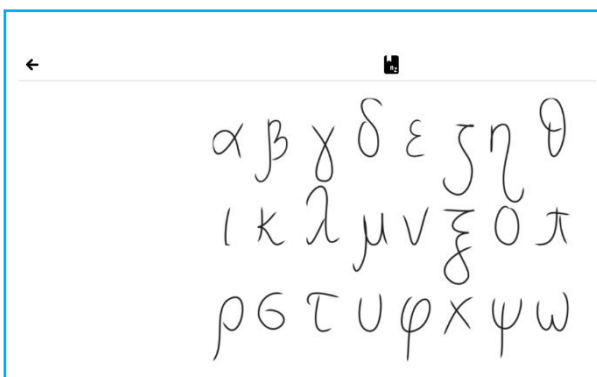




- **Seleziona l'immagine corretta** – per praticare nuovamente le parole imparate e collegare le parole all'immagine, seleziona lo spelling corretto delle parole.



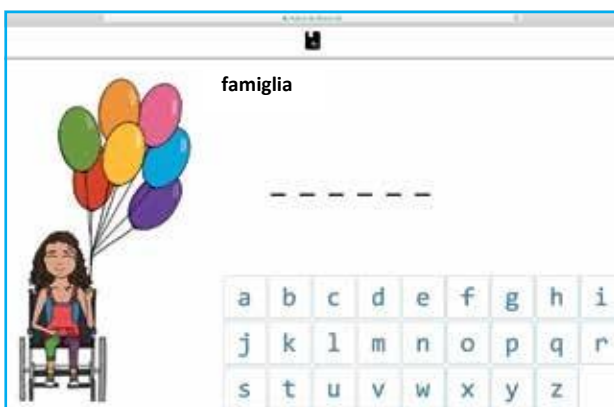
- **Seleziona la lettera corretta** – per imparare la lettera (scritta a mano).



- Trova l'oggetto nell'immagine – impara le parole in maniera divertente.



- Riempi gli spazi – impara come costruire frasi semplici.




- Testi parlati – gli studenti possono ascoltare il testo letto ad alta voce, aiutandoli a imparare la pronuncia corretta. Gli studenti possono anche usare lo schermo per leggere l'intero contenuto sullo schermo. Entrambe le cose incrementano la loro esposizione alla lingua. Il testo parlato sulla piattaforma permette agli studenti di una lingua di comprendere il testo e la sua pronuncia.



Contenuti, metodo ed esempio di interazione della Piattaforma Akelius

L'insegnante che prepara la lezione, basandosi sull'obiettivo e il tema della lezione, ad esempio il cibo, assegnerà l'unità tematica "Cibo" sulla piattaforma e selezionerà una delle otto lezioni da presentare nel vocabolario. Gli studenti saranno in grado di navigare tra indovinelli, giochi, puzzle e di ascoltare, leggere, mescolare e rinforzare i nuovi vocaboli. Gli studenti saranno anche in grado di auto-valutarsi usando la

funzione "prova". 

a seguente tabella fornisce un esempio dei contenuti:

Capitolo 4 - #1 (inglese)	
Tema	Cibo
Cosa dovrebbe imparare l'utente in questo capitolo?	<ul style="list-style-type: none"> • Impara 30 vocaboli relativi al cibo • Impara parti dell'alfabeto
Quali elementi sono inclusi e perché?	<ul style="list-style-type: none"> • 8 Lezioni/unità con 21 vocaboli per unità; per imparare parole e lettere • Giochi: per imparare vocaboli in maniera divertente • 3 indovinelli: per imparare i vocaboli • Canzoni: per memorizzare l'alfabeto • Prova: per ripetere la lezione • Indovinello Per imparare parole in maniera divertente grazie all'apprendimento tramite l'errore • Giochi <u>Foglie cadenti</u>: per imparare parole in maniera divertente, collegando parola scritta, suono e immagine <u>Memory</u>: per imparare parole in maniera divertente, collegando parola scritta all'immagine <u>Password</u>: per imparare vocaboli indovinando e prova ed errore
Quali metodi e interazioni sono usati e perché?	<ul style="list-style-type: none"> • Interazioni durante le lezioni <u>Puzzle dell'alfabeto</u>: per memorizzare la forma delle lettere <u>Trascina</u>: per imparare lo spelling <u>Seleziona l'immagine corretta</u>: per imparare il vocabolo <u>Seleziona la parola corretta</u>: per imparare il vocabolo <u>Selezione la lettera corretta</u>: per imparare la lettera (scritta a mano) <u>Trascina (la parola all'immagine)</u>: per imparare il vocabolo <u>Cruciverba</u>: per imparare vocaboli e spelling <u>Trova l'oggetto nell'immagine</u>: impara i vocaboli in maniera divertente

Parole usate?

Pane, mela, fragola, oliva, pizza, succo, toast, lenticchie, ananas, peperone, torta, tè, insalata, latte, pesce, acqua, miele, banana, carota, prosciutto, riso, bagel, ecc.

3

Insegnamento ibrido in classe

Questa sezione discuterà di come mettere in pratica la teoria. Non c'è un unico solido modo, tuttavia ci sono dei passaggi chiave da seguire per fornire delle solide fondamenta su cui sviluppare un particolare percorso per gli studenti.

"Implementare la piattaforma Akelius in classe significa ripensare l'intero processo di pianificazione della lezione, tempistica, previsione, programmazione, suddivisione in fasi separate e discrete in modo che l'introduzione della tecnologia sia complementare alla lezione".

Insegnante, ELIX

3.1

Introduzione di Dispositivi Elettronici in Classe

L'introduzione di dispositivi elettronici come tablet e computer portatili nella classe dev'essere ideata in modo tale che gli insegnanti conoscano l'applicazione, le funzioni del tablet, la navigazione e la gestione dei file. Quando si introducono i dispositivi elettronici in classe per la prima volta, si consiglia agli insegnanti di prendere familiarità con l'utilizzo dei dispositivi e della piattaforma, così da essere capaci di migliorare ulteriormente l'apprendimento degli studenti. Qui alcune pratiche consigliate:

- **Step 1: Stabilire regole e abitudini sull'utilizzo di tablet, computer portatili e cuffie da parte degli studenti.**

Considerare l'introduzione di un processo sistematico stabilendo delle procedure per la distribuzione di tablet e portatili agli studenti e la restituzione degli stessi all'insegnante. Ricordarsi di agire sempre in parallelo alle regole di classe stabilite dagli studenti.

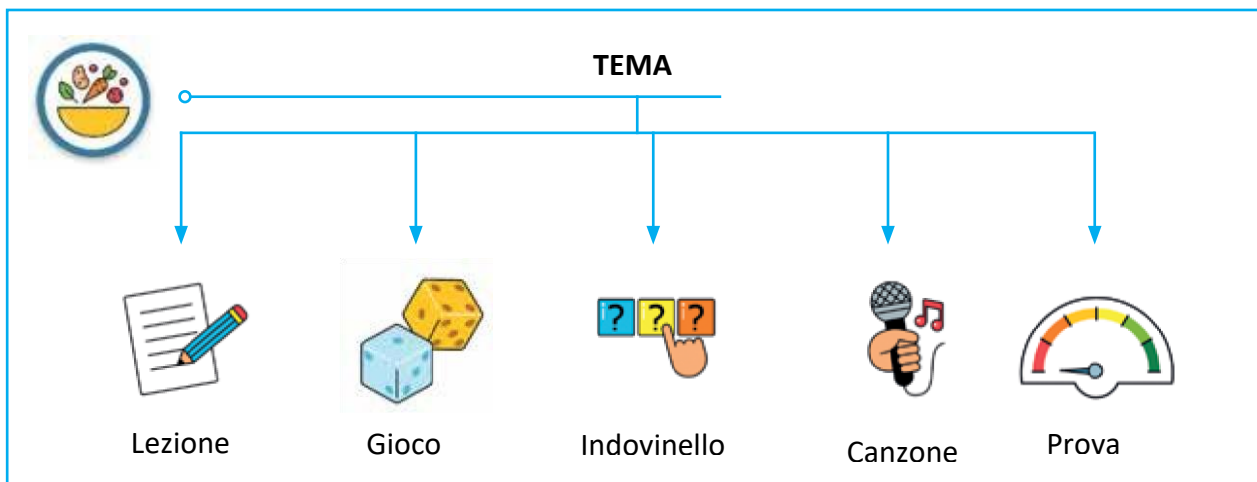
- **Step 2: Una volta che i tablet/portatili e le cuffie sono posizionati di fronte agli studenti, dimostrare come accenderli.**

Quando si usano i tablet/portatili per la prima volta in classe, dimostrare come accendere i tablet. Una volta che i tablet/portatili sono accesi, mostrare agli studenti dove trovare l'icona, poi come effettuare l'accesso.

- **Step 3: Introdurre il contenuto e le funzioni basilari della piattaforma Akelius agli studenti.**

Spiegare nei dettagli la piattaforma mostrando lo schermo agli studenti. Usare sempre il tablet o i segnali visivi per facilitare questo processo. Se disponibile e possibile, usare un proiettore per proiettare le funzioni della piattaforma sulla lavagna o disegnare immagini delle funzioni sul muro; in seguito rivisitarle

in modo che gli studenti vi si abituino e imparino a seguire le istruzioni di navigazione tra il tema, la lezione e le opzioni incentrate sulle attività.



3.1.1

Sfide e soluzioni durante l'uso della tecnologia in classe

- **Connessione internet per il download dei contenuti**

Per superare problemi dovuti alla connessione internet, la piattaforma Akelius è stata resa disponibile offline. È possibile scaricare la **versione offline della piattaforma Akelius** da AppStore, Play Store, oppure dal link:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=de.akelius.university.mobile.languageapplication>

(per il download è richiesta una connessione ad internet). Per lavorare offline, è necessario scaricare ogni capitolo manualmente.

Una volta scaricati tutti i contenuti su un dispositivo, la piattaforma funziona anche senza connessione ad internet.

- **Supporto tecnico**

Nell'eventualità di un problema tecnico, si prega di contattare il punto di contatto informatico/Akelius all'interno della propria organizzazione. Quando tale persona non è disponibile all'interno della propria organizzazione, si prega di contattare il Project Manager/punto di contatto Akelius dell'UNICEF nel proprio Paese.

- **Ricaricare i dispositivi**

In alcune aree, dove l'elettricità non è fornita regolarmente, si suggerisce agli insegnanti di assicurarsi che i tablet siano carichi prima dell'arrivo degli studenti o dello svolgimento della lezione, se la percentuale della batteria è al di sotto del 40%. La ricarica dei tablet dev'essere gestita stabilendo una persona responsabile e un programma che rifletta la disponibilità sia dei tablet (non utilizzati dagli studenti) e dell'elettricità.

3.2

Quando Usare la Piattaforma Akelius: Componenti della lezione e diversi scopi di utilizzo

In quale parte di una lezione dovrebbe essere introdotta la piattaforma Akelius? La piattaforma di apprendimento digitale Akelius può essere usata in ognuno dei componenti elencati, in base agli obiettivi che gli insegnanti vogliono utilizzare. Queste modalità sono:

- **Introduzione** di nuovi elementi linguistici (Riscaldamento o sessione principale)
- **Pratica** degli elementi linguistici (Sessione principale o applicazione)
- **Consolidamento** degli elementi linguistici (Applicazione)

Le tre componenti principali della struttura di una lezione

1. Riscaldamento:

(Lezione digitale o frontale) preparazione per la lezione, introduzione, brainstorming, revisione

2. Sessione principale:

(Lezione digitale o frontale) focalizzazione sull'obiettivo di apprendimento, comunicazione, istruzioni

3. Applicazione della Pratica:

(Lezione digitale o frontale) revisione, valutazione, estensione e consolidamento



MODELLO A

INTRODUZIONE

Istruzioni Guidate

- Circle time (lezione frontale o Piattaforma Akelius)
- Brainstorming
- Pratica-Revisione Digitale con tutta la classe (con l'uso della Piattaforma Akelius)
- Insegnamento (tutta la classe)

PRATICA

Apprendimento autonomo

- Attività Individuale o
- Piattaforma Akelius

Apprendimento cooperativo

- Fogli di esercizi (Lavoro in coppia) o
- Lavoro in coppia con l'uso della Piattaforma Akelius)

CONSOLIDAMENTO

Apprendimento autonomo

- Presentazioni - Scritte o orali
- Revisione/consolidamento
- Test sulla Piattaforma Akelius



MODELLO B

INTRODUZIONE

Istruzione guidata e focalizzata

- Circle time (lezione frontale o Piattaforma Akelius)
- Attività di lettura a voce alta (lezione frontale, tutta la classe)
- Insegnamento (tutta la classe)
- Modellamento, connessione (tutta la classe, piattaforma Akelius)

PRATICA

Apprendimento autonomo oppure collaborativo

- Pratica guidata (lezione frontale o Piattaforma Akelius)
- Attività individuale (esperienza diretta o Piattaforma Akelius)
- Attività Individuale (esperienza diretta o Piattaforma Akelius)
- Attività in coppia o in piccoli gruppi (esperienza diretta o Piattaforma Akelius)

CONSOLIDAMENTO

Apprendimento autonomo

- Presentazioni - Scritte o orali
- Revisione/consolidamento/
- Test sulla Piattaforma Akelius



3.3

Pianificazione della lezione

L'insegnante che applica questo tipo di approccio potrebbe insegnare secondo un **piano di lezione** (vedi allegato 1) basato sui seguenti elementi:

- **Panoramica e finalità:** si riferisce a quello che speriamo raggiungano i nostri studenti.
- **Studenti:** si riferisce esattamente a ciò che si vuole che siano capaci di fare alla fine della lezione.
- **Elementi del linguaggio:** si riferisce agli elementi del linguaggio che verranno trattati durante la lezione.
- **Abilità:** si riferisce alle capacità che saranno acquisite dagli studenti alla fine di ogni lezione.
- **Processo e Durata:** si riferisce alla descrizione di come verrà eseguito il piano. In altre parole, le procedure effettive (ossia la metodologia) proposte. Questa sezione può includere informazioni riguardanti i modelli di interazione (ad esempio insegnante-studenti, studente-studente, l'intera classe, gruppi, coppie, ecc.) e tempistica (per descrivere il tempo destinato dagli insegnanti a ciascuna attività). Oltre alla conclusione della lezione e al consolidamento.
- **Piattaforma Digitale Akelius:** si riferisce alla connessione digitale degli obiettivi della lezione.
- **Materiale necessario:** si riferisce alla lista dei materiali che l'insegnante utilizzerà con gli studenti e sono allegati al piano.

L'integrazione della piattaforma digitale nelle varie componenti della lezione può avvenire in momenti diversi. La piattaforma digitale può essere usata per introdurre una lezione, rivederla, fare pratica o consolidare alla fine della lezione. Il tempo assegnato all'uso della piattaforma può anche essere flessibile e dipende dalla valutazione e dall'osservazione dei propri studenti.



Circle time

L'insegnante **potrebbe** cominciare con il **circle time**. Il circle time è tutto incentrato su linguaggio e discussione! Include:

- Discussioni **CON** i bambini e non parlare **AI** bambini.
- Giochi, canzoni e storie per incoraggiare l'uso dei suoni delle lettere, riconoscere le lettere, parole in rima, nuovo lessico per aiutare a sviluppare le abilità linguistiche, accrescere le abilità di **ascolto e parlato** e potrebbe anche rinforzare l'uso della Piattaforma Akelius.
- Domande a risposta aperta e brevi giochi di ruolo per ottimizzare la comprensione e la capacità di ascolto e di comunicazione dei bambini.

Ascolto e lettura ad alta voce

La capacità di ascolto è essenziale in una seconda lingua, in situazioni in cui gli studenti sono esposti alla lingua parlata e cercano di decodificarla e comprenderla in una varietà di circostanze comunicative. D'altronde, la lettura ad alta voce è un'attività in cui l'insegnante legge ad alta voce per l'intero gruppo mentre gli studenti ascoltano attentamente. Le ricerche confermano l'importanza e il valore della lettura ad alta voce ai bambini di ogni età.

Lo scopo di questa attività è:

- Accrescere le abilità di **ascolto e comprensione**
- Costruire un vocabolario
- Associare la lettura a qualcosa di piacevole
- motivare, incoraggiare ed entusiasmare
- sviluppare la comprensione, assistere i bambini nel creare connessioni
- Attivare e creare delle conoscenze di base
- Fornire una figura di riferimento per la lettura in ogni lingua
- Instillare il desiderio di leggere e usare la lingua bersaglio

Ascolto e lettura ad alta voce

Ascoltare il linguaggio verbale è cruciale nella lettura ad alta voce. Leggere ad alta voce agli studenti attinge all'intelligenza verbale perché gli insegnanti usano il linguaggio orale per comunicare il passaggio scritto e gli studenti usano la comunicazione verbale per comprendere il significato e discutere del testo.

Yenice e Aktamis (2010) affermano che le forme più tradizionali di insegnamento scaturiscono dall'intelligenza verbale. L'intelligenza verbale ovviamente non è l'unico stile di insegnamento, ma è usata ogni giorno durante le lezioni. Esistono molte forme di intelligenza verbale e leggere un libro ad alta voce è una di queste. In uno studio di Hemmati ed altri. (2015), è stato scoperto che la narrazione di storie e la lettura ad alta voce erano modi per praticare efficacemente e migliorare le capacità di ascolto. Inoltre, le ricerche sostengono il miglioramento della comprensione negli studenti attraverso la lettura a voce alta.

“Le forme più efficaci di lettura a voce alta da parte dell'insegnante accadono quando gli studenti sono coinvolti nel porre e nel rispondere alle domande, nel fare previsioni e nel trarre conclusioni invece di semplicemente ascoltare in maniera passiva” (Clark e Andreasen, 2014, p. 165). Ecco perché è importante assicurarsi che gli studenti siano coinvolti attivamente durante la sessione di lettura a voce alta. Wolf, Crosson e Resnick (2005) hanno fatto ricerche riguardo all'abilità cognitiva e di pensiero degli studenti di scuola elementare e media, durante la lettura a voce alta. Le loro scoperte hanno concluso che le discussioni associate alla lettura di testi a voce alta hanno contribuito ad accrescere il livello di comprensione degli studenti (Wolf ed altri. 2005).

Delacruz (2013) afferma che anche l'anteprima del lessico e l'estensione della lettura a voce alta con una riflessione o risposta scritta potrebbe portare a un miglioramento nella comprensione della lettura da parte dello studente. Gli studenti avranno la possibilità di sentire nuovi vocaboli ogni volta che gli viene letto un testo ad alta voce (Smolkin e Donovan, 2001). Anche se gli insegnanti non promuovono necessariamente questi nuovi vocaboli, gli studenti li sentono comunque e aggiungono queste parole al loro patrimonio lessicale.

Istruzione mirata

L'insegnante presenta lo scopo della lezione, allertando gli studenti riguardo l'obiettivo di apprendimento e fornendo loro delle mete per misurare il loro progresso. Una volta stabilito lo scopo, l'insegnante presenta il contenuto della lezione, usando esempi pratici per dimostrare processi o competenze. Gli esempi sono accompagnati dal pensiero ad alta voce, e questo mostra agli studenti quale sia l'interpretazione del contenuto e dei processi di apprendimento da parte di un esperto.

L'istruzione mirata prepara gli studenti all'apprendimento concentrandone l'attenzione sui contenuti, le strategie o le abilità che vengono loro insegnate. Per l'insegnante, questa fase coinvolge tre importanti mosse didattiche, ognuna delle quali può essere coordinata con l'uso della piattaforma.

Stabilire lo scopo

Ogni qualvolta si introduce un nuovo argomento, un insegnante dovrebbe fornire agli studenti una dichiarazione di intenti con cui vengono identificati gli obiettivi della lezione. Per i principianti potrebbe essere sufficiente l'introduzione della frase / delle frasi base della nuova lezione.

Fungere da modello e pensare a voce alta

Gli studenti traggono grande beneficio da uno sguardo profondo su come un abile lettore, scrittore o pensatore elabora le informazioni ed esegue dei compiti. Normalmente, gli insegnanti forniscono questo “sguardo profondo” fungendo da modelli e pensando ad alta voce (Davey, 1987)

Durante l’Istruzione, quando si comunicano idee e concetti, si stabilisce uno scopo e si funge da modello, è necessario che gli studenti seguano tutto attentamente. Ci sono vari modi per proiettare ciò che c’è sul tablet o su un grande schermo.

Istruzioni guidate

Gli studenti cominciano ad applicare le abilità, le strategie o i processi che sono stati introdotti con il processo di monitoraggio degli insegnanti e la raccolta dei dati di valutazione formativa. Per gli studenti, commettere errori è fondamentale in questa fase dell’apprendimento; quando gli studenti sono bloccati, il ruolo dell’insegnante è quello di porre domande e fornire suggerimenti e spunti per far sì che gli studenti tornino a capire.

Per promuovere la comprensione degli studenti, è necessario fornire loro l’opportunità di metterla in pratica.

Durante l’istruzione guidata, l’insegnante segue gli studenti nei loro primi tentativi di attuazione, nota quello che fanno e fornisce un feedback sotto forma di domande, suggerimenti e spunti (Fisher e Frey, 2010). Nella fase dell’istruzione guidata dell’apprendimento, i tablet possono essere impiegati per aiutare a valutare come gli studenti stiano applicando i concetti, in modo da poter fornire ulteriore scaffolding se necessario.



Apprendimento cooperativo

Gli studenti consolidano il loro pensiero e collaborano all’applicazione di nuove competenze e conoscenze a una situazione inedita. Gli studenti si impegnano in conversazioni faccia a faccia e digitali su argomenti concreti e questo ne approfondisce la comprensione del tipo di competenza, delle strategie e degli argomenti.

Forse nessuna fase dell’apprendimento è più fondamentale di quando gli studenti collaborano con i compagni per consolidare il proprio pensiero e praticare nuove abilità (Frey, Fisher ed Everlove, 2009). Nella classe, questa fase è di solito svolta in gruppi grandi o piccoli in cui gli studenti interagiscono, fanno giochi di ruolo, forniscono feedback sul lavoro reciproco, discutono di idee e concetti, creano legami tra ciò che stanno studiando e la propria vita e insieme producono qualcosa di nuovo. In questa fase gli

studenti sono incoraggiati ad usare tutte le risorse disponibili (incluse le lingue d'origine) per capire e utilizzare nuovi vocaboli e strutture.

Due o più studenti che condividono un tablet possono essere sufficienti a sollecitare il tipo di interazioni faccia a faccia utile a tutti gli studenti. La condivisione del tablet è un metodo collaborativo che permette al gruppo di lavorare su una modalità comunicativa a cui sono abituati (conversazione faccia a faccia) e al contempo offrire loro vantaggi in termini di estensione delle conoscenze di lavorare in un ambiente collaborativo digitale.

Apprendimento autonomo

Gli studenti applicano ciò che gli è stato insegnato, esprimendo appieno le competenze e i processi da loro utilizzati attraverso il quadro per il graduale rilascio della responsabilità (GRR), insieme ad abitudini mentali critiche, come la meta-cognizione e l'autoregolazione.

In questa fase del quadro educativo GRR gli studenti applicano pienamente i contenuti appresi e mostrano la propria capacità di trasferire il loro apprendimento in maniera indipendente in qualsiasi contesto.

I tablet sono un ottimo strumento per svolgere un lavoro autonomo, perché permettono agli studenti di utilizzare le proprie competenze tecnologiche e dimostrare di avere capito.



3.5

Struttura dell'aula per l'approccio che coinvolge tutta la classe

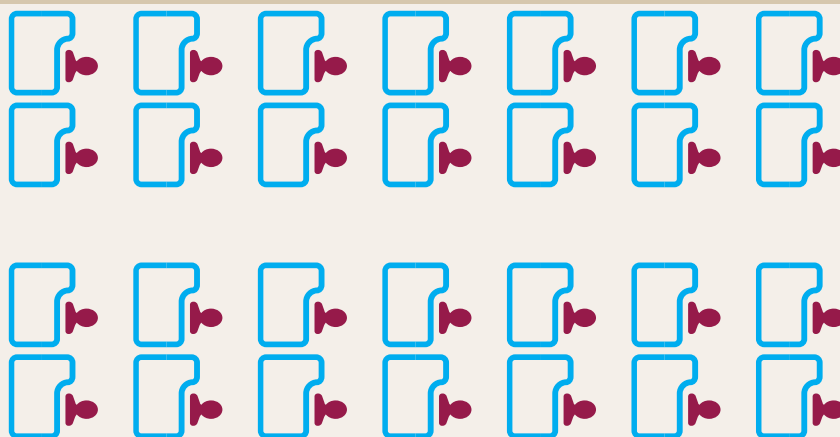
La prima cosa che si nota entrando in aula è la sua disposizione. Progettare fisicamente l'ambiente di apprendimento è fondamentale perché esso incide sul comportamento degli studenti e sull'etica del lavoro. La struttura dell'aula e la disposizione dei banchi possono variare in base alle attività proposte. Può essere utilizzata anche per ridurre le occasioni di distrazione. Esistono diversi modi possibili per posizionare i banchi in classe, ad esempio in file, in gruppi (o isole), a ferro di cavallo, a cerchio, o un mix delle precedenti.

La scelta della disposizione dei posti solitamente si basa su quanto si vuole far interagire gli studenti. Le file di banchi con tutti gli studenti rivolti verso il fronte funzionano generalmente meglio nelle classi in cui si predilige il lavoro individuale, mentre la creazione di piccoli gruppi può aiutare gli studenti a lavorare periodicamente in gruppo. La disposizione a ferro di cavallo o in cerchio agevolerà l'ambiente delle classi

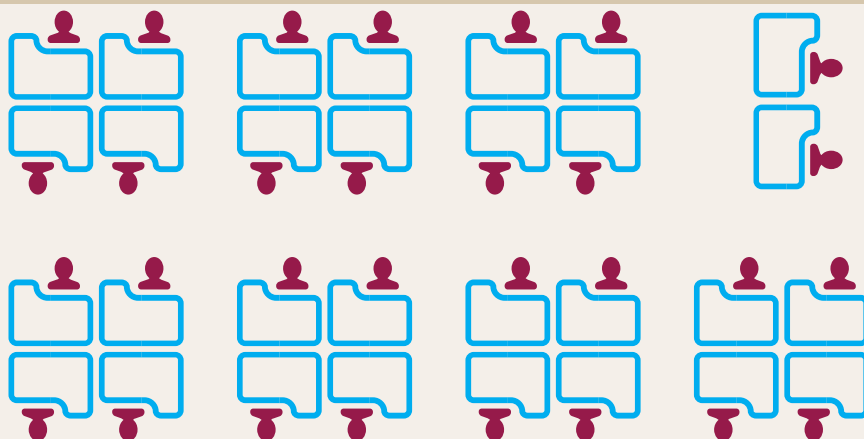
in cui il lavoro di gruppo rappresenta il focus principale. Le lezioni per l'apprendimento di una seconda lingua dovrebbero essere strutturate come un laboratorio linguistico, promuovendo l'interazione, il lavoro di gruppo e il dibattito. Pertanto, la tipica disposizione in file non è adatta a incentivare la comunicazione.



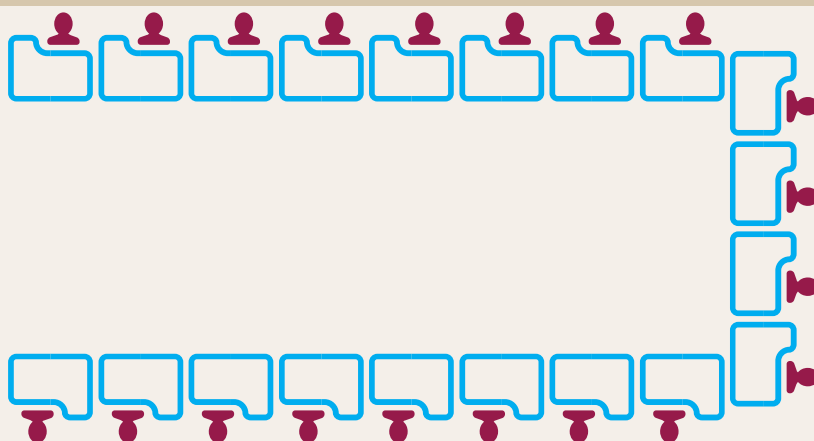
DISPOSIZIONE IN FILE



DISPOSIZIONE A GRUPPI/COPPIE

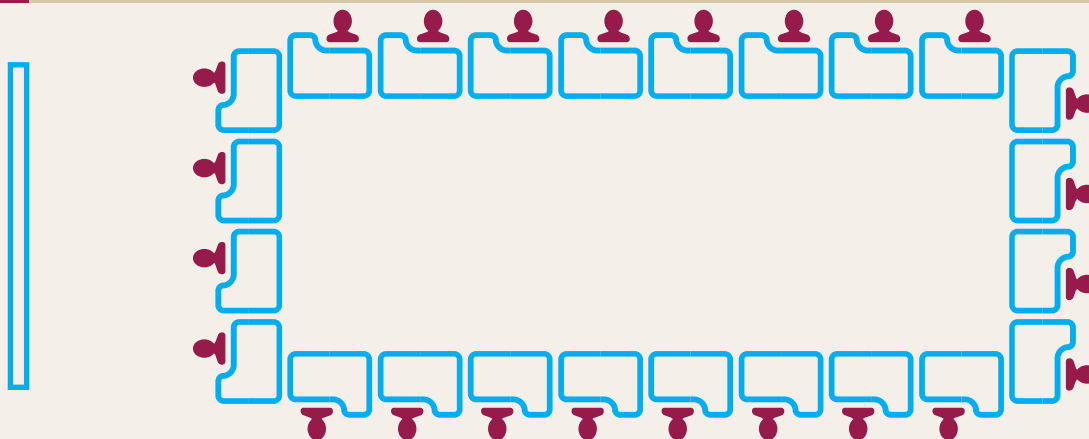


DISPOSIZIONE A FERRO DI CAVALLO





DISPOSIZIONE A CERCHIO



3.6

Apprendimento differenziato a stazioni

Non tutti gli studenti hanno bisogno della stessa lezione proposta nello stesso modo e momento. Per andare incontro ai singoli studenti presenti in classe e coinvolgerli, è meglio differenziare le attività durante i momenti di lavoro pratico autonomo. Il modello a stazioni è un modello di apprendimento ibrido in cui gli studenti si alternano a una serie di stazioni online e offline. Invece di proporre una lezione a tutti gli studenti contemporaneamente, è possibile insegnare a piccoli gruppi, adattandone l'esposizione a seconda dei punti di forza di ciascun componente del gruppo interessato. Ciò permette all'insegnante di fornire supporto aggiuntivo a un gruppo mentre il resto della classe è impegnato nelle varie stazioni.

Questo approccio è utile quando:

- i dispositivi digitali non sono accessibili a tutti gli studenti contemporaneamente (numero di dispositivi inferiore rispetto al numero di studenti);
- l'insegnante deve fornire un supporto aggiuntivo a un gruppo di studenti con bisogni simili; e
- l'insegnante vuole rafforzare l'interiorizzazione e il trasferimento dell'applicazione delle competenze in contesti differenti (nel corso delle diverse stazioni).

Limiti: questo modello è facoltativo. Presenta alcuni limiti. Una classe piccola o un numero elevato di studenti in un'aula, anche se lo spazio non è ristretto, ostacoleranno l'attuazione di questo modello.

Esempio: se è fattibile rivolgersi contemporaneamente a tutta la classe, è possibile utilizzare le stazioni a rotazione in un secondo momento per mettere in pratica le competenze appena presentate. L'insegnante può introdurre la lezione o rivederne una precedente prima che gli studenti inizino a lavorare alle proprie stazioni.

Stazioni di lavoro: le stazioni possono variare a seconda dell'attività, con i seguenti suggerimenti:

- stazione di istruzioni per piccoli gruppi
- stazione per l'apprendimento digitale (con Akelius)
- stazione per il lavoro autonomo o le attività collaborative
- stazione di istruzioni dirette
- stazione di istruzioni individuali

- stazione per progetti/lavoro di gruppo (vedere immagini sottostanti per esempi).

Per quanto riguarda la parte non digitale dell'apprendimento, gli studenti ricevono istruzioni dirette da parte dell'insegnante, seguite da una serie di attività che possono includere letture guidate e autonome, schede di lavoro o altre attività da svolgere con carta e penna, lavori in piccoli gruppi, progetti, giochi e flash card.

Può essere attuato da un solo insegnante?

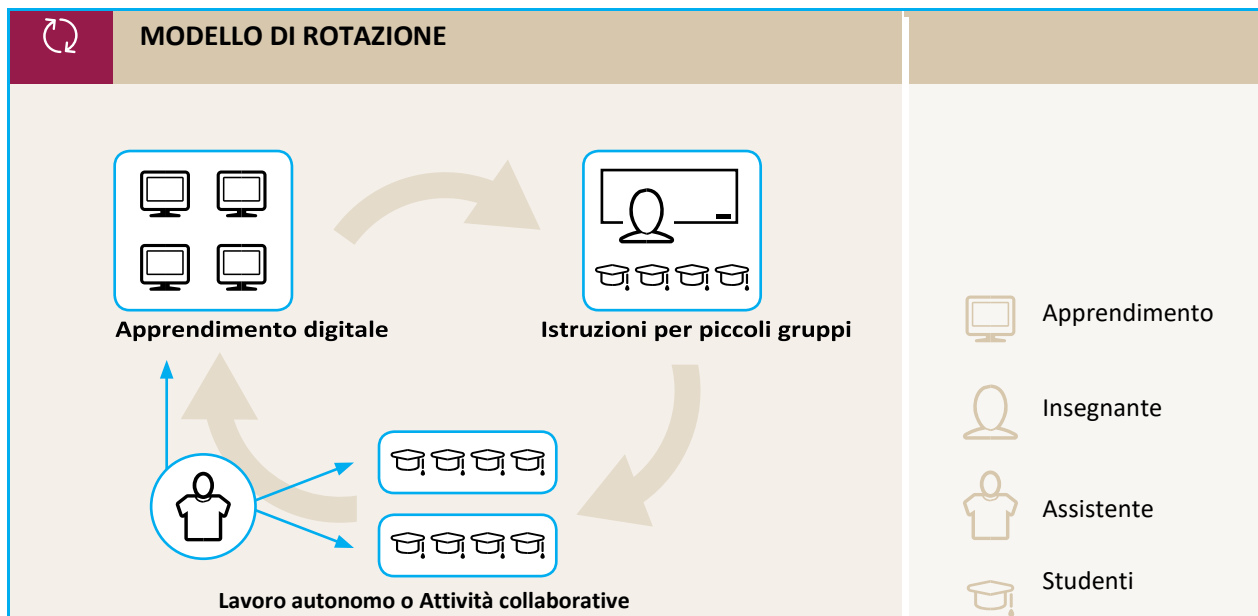
In una classe ben organizzata, dove le regole e le procedure interne sono state concordate con gli studenti (responsabilità condivisa) all'inizio del corso e i processi sono chiari e consolidati costantemente sia dall'insegnante sia dagli studenti, le stazioni a rotazione non richiederanno l'intervento di un altro insegnante. La condivisione delle responsabilità porta a studenti autonomi che si concentrano sul proprio lavoro con ridotti problemi comportamentali e di distrazione.



3.6.1

Come organizzare le stazioni

Un modo semplice è quello di utilizzare quattro stazioni a rotazione: una stazione con l'insegnante, una stazione online o digitale, una stazione di lavoro pratico autonomo, e una stazione di lavoro in coppia/di gruppo. Il tempo dedicato a ogni stazione può variare a seconda del tempo assegnato al blocco lezione. Vedere l'immagine qui sotto.



Le stazioni a rotazione rafforzano il trasferimento delle competenze apprese e incoraggiano gli studenti a usare ciò che imparato nel corso dell'apprendimento faccia a faccia o digitale, riducendo la loro paura ed esitazione.

a. Istruzioni per piccoli gruppi

Utilizzare la stazione di istruzioni per piccoli gruppi per rispiegare o rinforzare i contenuti a un piccolo gruppo di studenti invece che a tutta la classe.

Il gruppo di studenti con difficoltà di apprendimento inizia la rotazione alla stazione di istruzioni per piccoli gruppi. Sfruttare il tempo alla stazione di istruzioni per piccoli gruppi per spronare gli studenti a riflettere sui concetti e sulle competenze che stanno imparando.

Finalità:

- permette agli insegnanti di valutare i punti di forza degli studenti nell'apprendimento e di adattare le lezioni.
- scompone i concetti che non sono stati capiti facilmente o rinforza le lezioni per un apprendimento più stabile.
- gli studenti sono seguiti individualmente, migliorandone così la fiducia in sé stessi
- opportunità di riscontri frequenti e diretti
- più tempo a disposizione degli studenti per porre domande
- collaborazione, partecipazione di tutti

Materiale: In base alla lezione.

Setting: Stazione di istruzioni per piccoli gruppi.



b. Apprendimento digitale o stazione con piattaforma Akelius

Finalità:

- permette agli studenti di lavorare al proprio ritmo
- è divertente e facile da utilizzare
- fornisce un riscontro diretto senza l'assistenza dell'insegnante
- un eccellente metodo per imparare una lingua straniera, concentrandosi sulle competenze di ascolto e comprensione

Materiale: Piattaforma digitale Akelius.

Setting: Stazione per il lavoro autonomo o stazione per il lavoro collaborativo.

L'attività dovrebbe consolidare l'obiettivo della lezione. Comporre o formulare parole, giochi di abbinamento o acquisizione di vocaboli. La stazione digitale permette agli studenti di completare le attività in maniera autonoma o collaborativa con il supporto dell'assistente in classe (se disponibile) quando necessario. Se il setting lo permette, assegnare alcune attività dalla piattaforma Akelius dove gli studenti possono ripetere le parole che sentono. Quest'attività migliorerà la fiducia degli studenti in sé stessi quando utilizzeranno la nuova lingua senza sentirsi sotto pressione.



Alla stazione digitale l'insegnante assegna una lezione dalla piattaforma Akelius scegliendo per gli studenti un'attività interattiva collegata alle precedenti lezioni faccia a faccia o ad argomenti/materie/competenze che lo studente deve consolidare.



c. Stazione per il lavoro autonomo

Nel corso del lavoro autonomo, le attività devono avere un inizio e una fine ben definiti. Gli studenti devono sapere cosa gli viene richiesto e quando hanno terminato. Le attività non devono quindi prevedere che qualcun altro legga le istruzioni, che l'insegnante ponga domande o tutto ciò che lo studente non possa fare autonomamente.

Le attività possono variare da letture autonome, schede di lavoro, lavori taglia e incolla, giochi di riordino e abbinamento, piattaforma Akelius fino ad arrivare a esercizi basici di scrittura.

Finalità delle stazioni di lavoro autonomo:

- gli studenti applicano appieno i contenuti che stanno imparando
- riuscire a trasferire quanto appreso in maniera autonoma in qualsiasi contesto

Materiale (in base alle attività): libri, schede di lavoro, flash card sull'alfabeto fonetico.

Finalità della lettura autonoma:

- interazione tra i lettori e il testo
- applicare le seguenti strategie cognitive e di comprensione per la costruzione dei significati:
 - Fare e confermare previsioni
 - Fare collegamenti
 - Automonitoraggio
 - Visualizzazione
 - Capacità di sintesi
 - Deduzione

Durante la lettura indipendente gli studenti leggeranno libri illustrati di vario livello, caratterizzati da parole ripetitive (livelli per principianti), immagine-parola o brevi frasi su una pagina, ecc. man mano che la complessità del libro aumenta per i bambini che sanno leggere a livelli superiori. Gli studenti possono anche leggere i testi da loro prodotti in lavori precedenti. Leggono da soli con un'assistenza minima o nulla da parte dell'insegnante. La lettura autonoma svolge un ruolo fondamentale nello sviluppo della scorrevolezza nella lettura (velocità e facilità di lettura), nell'acquisizione dei vocaboli, nelle conoscenze generali e perfino nell'ortografia. È importante per sviluppare l'abitudine alla lettura, un interesse nella lettura, oltre che per il trasferimento e la messa in pratica delle competenze acquisite. Gli studenti useranno anche vocaboli e altre competenze linguistiche imparate durante l'utilizzo della piattaforma Akelius nel corso dell'apprendimento digitale per potenziare il proprio apprendimento linguistico.

Applicazione a situazioni reali:

Materiali: Libri, libri suddivisi per livelli, libri decodificabili, riviste.

Setting: Stazione per il lavoro autonomo.

Nella stazione per il lavoro autonomo, selezionare dalla piattaforma Akelius una valutazione, un foglio di lavoro o un gioco per lavorare su una competenza appena introdotta o per consolidare competenze o attività già esistenti. Ad esempio, un'attività sulla fonetica che permetta agli studenti di manipolare le lettere per costruire e sillabare le parole.

In questa stazione gli studenti possono anche allenarsi autonomamente nella lettura e nella scrittura.

d. Stazione per il lavoro collaborativo

Trattandosi di una stazione pratica, il focus è sul lavoro pratico svolto in collaborazione con gli altri. La pratica che richiede ai compagni di classe di lavorare insieme è molto più coinvolgente. Questa stazione è un'ottima occasione per inserire un progetto o un compito che richieda agli studenti di lavorare insieme e imparare l'uno dall'altro. Gli studenti apprendono molto attraverso l'interazione tra pari e la risoluzione dei problemi in maniera collaborativa. Coinvolgere gli studenti in un'attività e fornire loro gli strumenti e le indicazioni necessari crea opportunità di apprendimento in questa modalità e rafforza la conversazione nella lingua interessata. Gli studenti possono ricorrere a parole o frasi imparate sulla piattaforma Akelius nel corso dell'apprendimento digitale per comunicare o presentare il loro lavoro.

Finalità: Imparare e lavorare in maniera collaborativa attraverso attività che aiutano gli studenti a sviluppare le competenze di problem-solving e lavoro in gruppo.

Materiali: In base all'attività.

Setting: Stazione per il lavoro collaborativo.





e. Chiusura (tutta la classe)

La chiusura è l'attività che conclude una lezione, creando un'impressione duratura. È il momento conclusivo al termine della lezione che aiuta gli studenti a sintetizzare e riassumere le nuove conoscenze. Gli studenti rivedono o riflettono su ciò che hanno imparato.

Materiali: In base alla lezione.

Setting: Tutta la classe.

Gli insegnanti devono utilizzare la chiusura per:

- Verificare la comprensione della lezione
- Sottolineare le informazioni fondamentali
- Definire gli ultimi dettagli
- Correggere le incomprensioni

Gli studenti trovano la chiusura utile per:

- Riassumere, rivedere e dimostrare di aver capito
- Collegare le idee della lezione a un quadro concettuale e/o a quanto appreso in precedenza
- Trasferire le idee su nuove situazioni

Nella conclusione:

- sviluppare un programma per concludere la fase di studio
- fare un controllo incrociato della mappa concettuale e dell'elenco originale delle domande con gli studenti. Quali delle loro domande hanno trovato risposta? Quali no?
- incoraggiare gli studenti a discutere dei risultati delle loro ricerche.
- organizzare un momento conclusivo
- coinvolgere gli studenti nella preparazione di un momento finale in cui possono diventare più consapevoli di ciò che hanno imparato.

3.7

Valutazione

3.7.1

L'importanza delle valutazioni

La valutazione è una fase decisiva nel processo di insegnamento e di apprendimento. determina l'effettivo verificarsi dell'apprendimento e il raggiungimento degli obiettivi.

La valutazione di classe è il metodo di misurazione più efficace nell'ambito educativo perché può incidere sull'apprendimento degli studenti. Se ben strutturate, le valutazioni di classe costituiscono il metodo più valido per la rilevazione delle conoscenze e delle competenze degli studenti.

La valutazione in classe è molto importante sia per gli studenti sia per l'insegnante.

PER GLI INSEGNANTI:

- L'insegnante raccoglierà informazioni su ciò che gli studenti sanno e sono in grado di fare
- L'insegnante sarà in grado di valutare in un processo continuo con l'obiettivo di fornire un riscontro per sviluppare indicazioni migliori
- L'insegnante sarà in grado di utilizzare i dati ricavati per il processo decisionale didattico e la pianificazione delle lezioni
- L'insegnante sarà in grado di utilizzare i dati ricavati per condurre il processo educativo che può portare a interventi mirati e tempestivi da parte dell'insegnante.

PER GLI STUDENTI:

- Fornisce agli studenti un piano dettagliato. Gli studenti dovrebbero avere accesso in qualsiasi momento alla valutazione, in modo che possa chiarire e accompagnare il loro apprendimento.
- Aiuta gli studenti a porsi degli obiettivi di apprendimento
- Aiuta gli studenti a riflettere sul proprio apprendimento e su ciò che è necessario per raggiungere i propri obiettivi di apprendimento
- Aiuta a motivare gli studenti quando fanno progressi e ottengono risultati.

3.7.2

Tipi di valutazione in classe

La valutazione può prendere una varietà di forme diverse. La valutazione in classe è generalmente divisa in tre tipi: valutazione **per** l'apprendimento, valutazione **dell'**apprendimento e valutazione **come** apprendimento.

Valutazione per l'apprendimento (Valutazione formativa)

La valutazione **per** l'apprendimento è una valutazione continua che consente agli insegnanti di monitorare gli studenti giorno per giorno. Questa valutazione fornisce agli studenti il feedback tempestivo e specifico di cui hanno bisogno per apportare modifiche al loro apprendimento.

Dopo aver dato una lezione, bisogna determinare se la lezione è stata accessibile a tutti gli studenti e allo stesso tempo stimolante per i più capaci; quello che gli studenti hanno imparato e devono ancora imparare; come possiamo migliorare la lezione per renderla più efficace; e, se necessario, quale altra lezione potremmo offrire come migliore alternativa. Questa continua valutazione di scelte didattiche è alla base del miglioramento delle nostre pratiche d'insegnamento (Burns 2005, p. 26).

Valutazione **come** apprendimento




La valutazione **come** apprendimento sviluppa e supporta le abilità metacognitive degli studenti. Questa forma di valutazione è cruciale nell'aiutare gli studenti a diventare studenti per tutta la vita. Tramite l'autovalutazione tra pari, gli studenti imparano a dare un senso alle informazioni, collegarle alla conoscenza appresa in precedenza e usarla per imparare cose nuove. Gli studenti si sentono responsabili e capaci quando usano il feedback degli insegnanti, dei compagni e dell'autovalutazione per effettuare adattamenti, miglioramenti e cambiamenti a quello che hanno compreso.

Valutazione **dell'**apprendimento (Valutazione sommativa)

La valutazione **dell'**apprendimento è l'istantanea che consente all'insegnante, agli studenti e ai loro genitori di sapere quanto bene ogni studente ha completato i compiti e le attività di apprendimento. Fornisce informazioni riguardo i traguardi raggiunti dallo studente. Nonostante fornisca informazioni di resoconto utili, spesso ha scarso effetto sull'apprendimento.



VALUTAZIONE

 PER l'apprendimento	 COME apprendimento	 DELL' apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> • Da parte degli insegnanti • Per determinare i passi successivi dal punto di vista formativo (strategie, differenziazione) • Per fornire un feedback descrittivo agli studenti (cosa stanno facendo bene, cosa necessita di miglioramento e come migliorare) 	<ul style="list-style-type: none"> • Da parte dello studente • Per determinare come proseguire l'apprendimento (ad esempio: strategia, messa a fuoco) • Fornire feedback descrittivo ai compagni e a sé stessi (valutazione dei compagni e auto-valutazione) 	<ul style="list-style-type: none"> • Da parte dell'insegnante • Per determinare fino a che punto lo studente ha raggiunto i traguardi prefissati in un preciso momento • Come prova a sostegno del giudizio professionale

Esempio piattaforma Akelius:

L'insegnante deve generare il piano della lezione successiva sulla base dei risultati del test sostenuto sulla piattaforma. L'insegnante può determinare quali parole gli studenti non hanno acquisito e insegnarle nuovamente usando strategie diverse. In aggiunta, l'insegnante può discutere con gli studenti le parole che non hanno acquisito e gli studenti possono esercitarsi maggiormente usando la piattaforma.

- L'obiettivo è quello di diventare uno studente in grado di riflettere su sé stesso e di auto-monitorarsi

Esempio piattaforma Akelius:

Lo studente può rivisitare la sezione in cui lui/lei non è ancora esperto/a sulla piattaforma Akelius e riflettere a fondo per determinare quale strategia lui/lei userà per imparare di nuovo i vocaboli e fare un nuovo test. Gli studenti possono assistere i loro compagni in questo processo.

È importante essere in grado di determinare fino a che punto ciascuno studente ha raggiunto gli obiettivi della lezione. L'insegnante vorrà sapere se gli studenti hanno imparato quanto è stato loro insegnato. Per valutare l'apprendimento, l'insegnante deve avere una linea guida o pre-valutazione delle conoscenze degli studenti prima dell'istruzione (pre-valutazione) oltre ad un'indicazione di quello che hanno imparato dopo l'istruzione (post-valutazione). Le strategie di valutazione aiuteranno a determinare fino a che punto gli studenti hanno raggiunto gli obiettivi di apprendimento sviluppati.

Gli stessi obiettivi devono essere valutati prima e dopo l'istruzione. L'insegnante deve assicurarsi di avere informazioni per ogni studente che identifichino il suo livello di prestazione prima e dopo l'istruzione, e anche informazioni registrate sulla prestazione continua durante l'istruzione.

Alcuni esempi di buone strategie per valutare la prestazione dello studente includono:

- l'analisi dei documenti correnti per determinare l'uso delle strategie di lettura da parte degli studenti
- uso di documenti aneddotici per registrare il progresso degli studenti nell'uso del materiale didattico per risolvere problemi
- condurre osservazioni con liste di controllo per valutare lo sviluppo delle capacità motorie
- usare istruzioni per valutare abilità differenti
- vari test con carta e matita
- test digitale sulla piattaforma Akelius





Allegati

Esempi di piani di lezione
usando la piattaforma Akelius

Unità tematica: "Routine Quotidiana"

LIVELLO: PRINCIPIANTI

DURATA: 90 min

Panoramica e Finalità	Dagli studenti ci si aspetta che:	
<ul style="list-style-type: none"> ● Revisione dell'ora e delle parti della giornata ● Introduzione a verbi che descrivono attività quotidiane ● Presentazione di nuovi vocaboli 	<ul style="list-style-type: none"> ● Colleghino la loro conoscenza dell'ora e delle parti della giornata con le attività quotidiane ● Usino i nuovi vocaboli in un dialogo sulle attività quotidiane e producano domande e risposte ● Descrivano le proprie attività quotidiane e quelle di un compagno di classe ● Imparino e capiscano le diverse desinenze dei verbi al singolare 	
Elementi linguistici	Competenze	Processo e durata
<p>Voci di vocabolario Ora, parti della giornata, verbi basilari delle attività quotidiane, (svegliarsi, andare a scuola, mangiare, bere, dormire, fare lezione)</p> <p>Grammatica</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Desinenze dei verbi (1°, 2°, 3° persona singolare) ● Frasi che esprimono l'ora 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ascolto, comprensione del parlato e dello scritto. ● Prendere nota delle nuove informazioni, revisionare i concetti. ● Esercitazione orale con un compagno in classe (gioco di ruolo). ● Esercitazione scritta, presentazione 	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso della piattaforma: all'inizio della lezione per il ripasso dei concetti di tempo e l'introduzione ai nuovi vocaboli (verbi riguardanti le attività quotidiane) → 30' ● Elaborazione delle nuove informazioni con l'uso di schede didattiche su azioni quotidiane comuni: gli studenti le descrivono e le mettono in ordine a seconda della routine del giorno → 10' ● Attività esperienziale → 15' ● Fogli di lavoro: (prima della lezione) preparare diverse serie di fogli di lavoro per metà del numero di studenti. Ciascuno di loro dovrebbe avere un orario diverso con informazioni mancanti. Gli studenti lavorano in coppie e devono porre domande per riempire gli spazi. → 10' ● Presentazione scritta e orale delle attività quotidiane: dopo aver inserito le informazioni mancanti, gli studenti scrivono un paragrafo in cui descrivono le attività quotidiane del proprio compagno e le presentano oralmente al gruppo → 25'
Destinazione Akelius	Materiale necessario	
Capitolo 7 "L'ora"	Tablet/Cuffie, flash card, fogli di lavoro (2 orari diversi per ogni coppia)	

Unità Tematica: "Scuola"

LIVELLO: PRINCIPIANTI

DURATA: 90 min

Panoramica e Finalità

- Revisione dei vocaboli sul materiale scolastico e introduzione al vocabolario della scuola
- Introduzione alle strutture di linguaggio "Questo è uno... / Questo è il..."

Dagli studenti ci si aspetta che:

- Riconoscano e comprendano vocaboli inerenti alla scuola
- Praticino la lettura e la scrittura di frasi intere
- Usino il vocabolario della scuola in frasi intere in modo da descrivere oralmente la loro scuola o classe
- Ripassino i generi di sostantivi e li applichino alla struttura linguistica "Questo è un..." / "Questo è il..."
- Distinguano i contesti comunicativi in cui vengono usati gli articoli determinativi e indeterminativi

Elementi linguistici

Voci di vocabolario

Vocabolario scolastico (ufficio, cortile, classe, insegnante, studente, biblioteca, laboratorio, scale, bagni...)

Grammatica

- Tre generi di sostantivi (maschile / femminile / neutro)
- Uso dell'articolo determinativo e indeterminativo (questa è una penna / questo è un cortile)

Competenze

Gli studenti si esercitano nella lettura e nella scrittura di parole e frasi intere, riconoscendo e riproducendo brevi frasi oralmente, collaborando per produrre un prodotto intellettuale, presentando ed esprimendosi in un gruppo, facendo ricerche in maniera autonoma e indipendente per completare un progetto.

Processo e Durata

- **Circle time:**
Uso di flashcards per ripassare i vocaboli rilevanti. Gli studenti presentano a turno le loro flashcards usando la struttura linguistica "Questo è un...". I loro compagni devono ricordare e rispondere a delle domande sulle rispettive flashcards
→ 10'
- **Brainstorming sulla scuola:**
Gli studenti indicano in italiano o nella loro prima lingua luoghi e parti della scuola mentre l'insegnante li disegna e li scrive sulla lavagna. Si consideri l'uso di immagini come stimoli o elementi d'aiuto. → 10'
- **Lezione:**
Agli studenti vengono presentate le nuove componenti linguistiche (dittongo, distinzione tra articolo determinativo/indeterminativo) attraverso esempi legati alla vita scolastica → 10'
- **Attività esperienziale** → 15'
- **Pratica:**
Attraverso l'uso della piattaforma Akelius gli studenti si esercitano con nuovi vocaboli → 20'
- **Consolidamento:**
Lavoro di gruppo. In gruppi, gli studenti disegnano la loro scuola e scrivono i vocaboli rilevanti, con l'aiuto della piattaforma (con i tablet a portata di mano). Poi presentano alla classe → 20'

Destinazione Akelius

Capitolo 17 «Scuola»

Materiale Necessario

Tablet/Cuffie, flashcards, carta ed evidenziatori

Unità tematica: "Fare la spesa"

LIVELLO: PRINCIPIANTI

DURATA: 90 min

Panoramica e Finalità

- Ripasso dei vocaboli sul cibo e aggancio ai vocaboli relativi alle categorie degli alimenti e ai negozi di alimentari
- Introduzione alle frasi base e strutture linguistiche relative alla spesa
- Pratica del plurale dei sostantivi
- Pratica degli articoli indeterminativi nella forma accusativa

Dagli studenti ci si aspetta che:

- Imparino come raggruppare gli alimenti in categorie specifiche e mettere in relazione queste categorie ai negozi di alimentari
- Creino delle piccole descrizioni basate su una serie di domande predeterminate
- Praticino i vocaboli relativi alla spesa
- Capiscano brevi descrizioni di elementi riguardanti la spesa trovati su etichette e imballaggio
- Praticino le strutture linguistiche relative al fare la spesa in modo da chiedere e fornire informazioni a questo riguardo
- Usino il plurale dei sostantivi in forma orale e scritta in un contesto pertinente (situazione spesa)
- Usino l'articolo indeterminativo in forma orale e scritta in un contesto pertinente (situazione spesa)
- Coltivino le proprie capacità di brainstorming, collaborazione, associazione libera e guidata, abilità nei giochi di ruolo

Elementi linguistici

Voci di vocabolario

Categorie di alimenti e negozi di alimentari (carne, latticini, frutta e verdura, cereali, pesce, negozio di alimentari, mercato all'aperto, macelleria, supermercato, panificio).

Grammatica

- Plurale dei sostantivi
- Articolo indeterminativo in forma accusativa

Funzioni orali

Dialoghi e frasi tipiche della spesa ("Quanto costa?") "Quanto costano?", "Vorrei /due / tre...", "Ecco a lei"

Competenze

Gli studenti si esercitano nell'esprimersi oralmente, facendo brevi descrizioni di oggetti, categorizzando e mettendo in relazione gli oggetti, facendo associazioni, collaborando allo scopo di generare un prodotto intellettuale, usando la propria immaginazione per rappresentare una circostanza comunicativa fittizia e sfruttare vari tipi di dati da diverse fonti (poster, schede didattiche, libro, tablet, lavagna interattiva) per comunicare.

Processo e Durata

- **Circle time:**
Usare le schede interattive rappresentanti frutta, verdura, carne, latticini e cereali. Considerare anche l'uso dei *realia* (oggetti reali). Gli studenti rispondono a domande riguardanti ciascun alimento (di che colore è, quando lo mangiamo durante il giorno, dove lo possiamo comprare, se ci piace o meno, a che categoria di cibo appartiene). Incoraggiare gli studenti a porre domande di questo tipo ai loro compagni, creando dei brevi giochi di ruolo.

In seguito, viene assegnata ad ogni studente una carta segreta, che deve essere descritta per farla indovinare ai compagni, usando le informazioni su cui ci si è esercitati in precedenza (colore, pasto, gusto ecc.) → 10'
- **Brainstorming:**
L'insegnante divide la lavagna in cinque colonne: supermercato, negozio di alimentari, macelleria, pasticceria, mercato all'aria aperta. Dopo aver fornito un esempio di alimenti/categorie di alimenti che si possono trovare in ciascun negozio, gli studenti attaccano le flashcard degli alimenti nella colonna appropriata e discutono in caso di discrepanze → 10'
- **Lezione:**
Agli studenti vengono presentati i nuovi elementi linguistici (plurale dei sostantivi, articolo indeterminativo in accusativo) → 10'

<p>Elementi linguistici</p>	<p>Competenze</p>	<p>Processo e Durata</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pratica: Gli studenti sono suddivisi in cinque gruppi corrispondenti ai cinque negozi di alimentari. I gruppi creano dei poster coi loro negozi, includendo i nomi, le illustrazioni (disegni o ritagli da riviste culinarie), le etichette dei prodotti al plurale e i prezzi. I poster sugli alimenti vengono esposti in diversi angoli della classe. → 15' ● Pratica: Attraverso l'uso della piattaforma Akelius gli studenti praticano nuovi vocaboli (negozi, cibo, categorie) ed espressioni riguardanti la spesa → 20' ● Consolidamento attraverso il gioco: I rappresentanti dei cinque gruppi diventano venditori nei rispettivi negozi (di fronte al poster del proprio gruppo). I loro compagni di classe, a turno, visitano i negozi e interpretano il ruolo di cliente. Alla lavagna viene scritto un dialogo tipico e questo aiuta gli studenti a interpretare una situazione avvenuta in un negozio di alimentari. → 25'
<p>Destinazione Akelius</p> <p>Capitolo 19 «A fare la spesa»</p>	<p>Materiale Necessario</p> <p>Tablet/Cuffie, schede didattiche, temi, forbici, riviste culinarie, colla ed evidenziatori</p>	

A large gray rectangular area containing horizontal lines for writing. The lines are evenly spaced and extend across the width of the gray area.

Note

Bibliografia

Clark, S.K., Andreasen, L. (2014). Analisi dell'atteggiamento di allievi di prima media nei confronti della lettura e percezione della lettura ad alta voce da parte dell'insegnante: tutti gli studenti la pensano allo stesso modo? *Literacy Research Instruction*, 53, 162-182

Delacruz, S. (2013). L'uso della lettura a voce alta in maniera interattiva per accrescere la comprensione del testo negli alunni di scuola primaria. *Journal of Reading Education*, 38(3), 21-27.

Hemmati, F., Gholamrezapour, Z., & Hessamy, G. (2015). L'effetto della narrazione e della lettura di storie ad alta voce da parte dell'insegnate, sulla comprensione orale degli studenti EFL iraniani. *Teoria & Pratica nello Studio delle Lingue*, 5(7), 1482-1488.

Nunan David, CUP (1988). *The Learner-Centered Curriculum*.

<https://www.teachingenglish.org.uk/article/which-syllabus-traditional-holistic-syllabus>

Richards, J., & Rodgers, T. (1986). *Approcci e metodi di insegnamento della lingua*. Cambridge: Cambridge University Press.

Smolkin, L. B., & Donovan, C. A. (2001). I contesti della comprensione: il libro informativo letto ad alta voce, acquisizione della comprensione e insegnamento alla comprensione in una classe di prima elementare. *Elementary School Journal*, 102(2), 97-122

Wolf Mikyung Kim, Crosson, A. C., & Resnick, L. B. (2005). Conversazione in aula per istruzioni rigorose sulla comprensione del testo. *Reading Psychology*, 26(1), 27-53.

Walch, Rebecca L, "Lettura a voce alta e il suo impatto sullo sviluppo dell'alfabetizzazione degli studenti" (2016). *Education and Human Development Master's Theses*. 669.

http://digitalcommons.brockport.edu/ehd_theses/669

Yenice, N., & Aktamiş, H. (2010). Un'indagine sulle aree di intelligenze multiple negli studenti di corsi di formazione per insegnanti elementari. *Journal of Turkish Science Education (TUSED)*, 7(3), 100-103.

Glossario

Termine	Definizione
Seconda lingua	Una seconda lingua è una lingua diversa dalla propria lingua madre, ma che si è imparato ad usare nella vita quotidiana. Il vocabolario tipico di un parlante di seconda lingua riguarderà oggetti della casa, generi alimentari, varie esigenze della routine quotidiana come andare dal dottore, dal parrucchiere, chiamare l'idraulico, conoscere le festività locali. Il suo scopo è quello di aiutare a sopravvivere. È possibile affermare che alcuni rifugiati, immigrati o minoranze etniche di un determinato paese impareranno questa lingua come loro seconda lingua.
Lingua straniera	Una lingua straniera è una lingua che si impara perché si è interessati, qualunque ne sia la ragione. Il vocabolario tipico di un parlante di lingua straniera includerà argomenti sorprendentemente vari come la politica, la filosofia, la scienza, la letteratura (non necessariamente utile nella vita reale ma scelti comunque casualmente da libri di testo e altri strumenti usati per arricchimento personale o apprendimento della lingua). Una lingua straniera potrebbe essere quella che non si avrà mai l'opportunità di usare nelle attività quotidiane.
Apprendimento ibrido	L'apprendimento ibrido è un approccio all'istruzione che combina materiali didattici digitali con metodi tradizionali in aula faccia a faccia.
Apprendimento Cooperativo	L'apprendimento cooperativo è una strategia educativa in cui piccoli gruppi, ognuno formato da studenti con diversi livelli di abilità, usano una varietà di attività educative per migliorare la loro conoscenza di un determinato argomento. Ogni membro del gruppo ha la responsabilità non solo di imparare ciò che viene insegnato ma anche di aiutare i compagni ad imparare, così da creare un'atmosfera in cui si raggiungono degli obiettivi.
Apprendimento centrato sullo studente	L'apprendimento centrato sullo studente si riferisce ad una varietà di programmi educativi, esperienze educative, approcci didattici e strategie di supporto accademico che mirano ad affrontare le diverse esigenze di apprendimento, interessi, aspirazioni o background culturali di singoli studenti o gruppi di studenti.
Ambiente scolastico	L'ambiente scolastico comprende una vasta gamma di concetti educativi, incluso l'ambiente fisico, l'ambiente psicologico creato attraverso i contesti sociali e numerose componenti didattiche legate alle caratteristiche e agli atteggiamenti dell'insegnante.
Apprendimento attivo	L'apprendimento attivo riguarda qualsiasi attività di apprendimento in cui lo studente partecipa o interagisce con il processo d'apprendimento, anziché ricevere le informazioni in maniera passiva.

Termine	Definizione
Approccio lessicale	L'approccio lessicale è un modo di analizzare e insegnare il linguaggio sulla base dell'idea che esso sia costituito da unità lessicali piuttosto che da strutture grammaticali. Le unità sono parole, pezzi formati da collocazioni e frasi fisse.
Consolidamento	Il consolidamento è una fase della lezione in cui nuovo materiale viene esaminato e l'apprendimento viene consolidato. Normalmente si verifica alla fine della lezione. Il consolidamento può essere comparato con la revisione, che ha luogo in un momento successivo e serve agli studenti come promemoria.
Postazioni di lavoro	Le postazioni di lavoro sono aree designate nella classe dove gli studenti lavorano da soli o con un compagno/gruppo usando materiali didattici per esplorare, esercitarsi ed espandere il proprio apprendimento. Le postazioni di lavoro possono fornire un'opportunità per valutare la padronanza degli studenti di diversi componenti all'interno dello stesso obiettivo e istituire una routine di differenziazione per gli studenti con vari livelli di istruzione, interessi o stili di apprendimento. Quando le postazioni di lavoro sono gestite in modo efficace, gli studenti sono consapevoli delle aspettative comportamentali e delle responsabilità accademiche.

unicef 

for every child