

migrant
literacies

UN TOOLKIT
PER UNA NUOVA
ALFABETIZZAZIONE:

MEDIA
LITERACY
E MIGRANTI



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

©MIGRANT LITERACIES

CODICE DI PROGETTO: 2017-1-IT02-KA204-036607



RESPONSABILI DELLA PUBBLICAZIONE



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

INDICE

p. 4	1.	Introduzione Il progetto <i>Migrant Liter@cies</i>
6	2.	<i>Migrant Liter@cies</i> e un grande maestro: Alberto Manzi
10	3.	<i>Migrant Liter@cies</i> ed il contesto Italiano
16	4.	La sperimentazione
17	4.1.	I workshop in Italia <ul style="list-style-type: none">- Alfabeto magnetico- <i>Calepino</i>- Giardino botanico- La casa- La nostra città- Le mie parole, le mie immagini- Parole e musica- PlatformCrafts
65	4.2.	Una selezione di workshop Europei <ul style="list-style-type: none">- Cosa sa Internet di me?- Storia Fotografica- Il mio Lavoro- Alimenti e negozi online- Stop Motion
108	5.	Altre buone pratiche Spunti per ideare nuove attività <ul style="list-style-type: none">- Media Literacy for Migrant Women- Integrating Digital Education in Adult Literacy- LitBase
113	6.	Verso una rivisitazione degli approcci classici all'apprendimento della seconda lingua. Considerazioni con uno sguardo dall'Olanda.
120	7.	Conclusioni
123		<i>Appendice 1</i> Scheda di valutazione
127		<i>Appendice 2</i> Framework per la descrizione dei workshop

1.

INTRODUZIONE

Migrant Liter@cies è un progetto europeo, co-finanziato dal programma Erasmus plus della Commissione Europea, con l'obiettivo di sviluppare pratiche innovative nell'uso delle TIC per l'alfabetizzazione e l'integrazione dei media e dell'alfabetizzazione digitale nell'educazione di migranti adulti (rifugiati, richiedenti asilo, giovani e donne migranti). Con lo sviluppo di 45 workshop e 8 toolkit nazionali per apprendere le lingue utilizzando le TIC e sviluppare delle competenze di alfabetizzazione ai media, il progetto mira a creare percorsi di apprendimento multipli, integrati nei contesti nazionali dei paesi partner del progetto, fornendo così strumenti innovativi per educatori e insegnanti che lavorano nel settore. Il progetto ha riunito Centri per l'istruzione degli Adulti e Istituti che lavorano nell'ambito dell'educazione ai media, creando sinergie tra apprendimento formale e informale in 8 paesi europei: Mediawijs (Belgio), Tartu Folk Highschool (Estonia), Centro Zaffiria e Fo.Co. Network (Italia), JFF – Institut für Medienpädagogik (Germania), Tilburg University (Paesi Bassi), POLIS (Polonia), Proacademy (Slovacchia) e SSF – Solidaridad Sin Fronteras (Spagna).

Una prima priorità del progetto è stata la ricerca di buone pratiche e metodologie in programmi di alfabetizzazione di migranti adulti che includessero usi innovativi e creativi delle TIC per l'apprendimento delle lingue nei vari paesi, nonché sull'uso che i migranti adulti fanno dei social media, degli strumenti digitali e di Internet. Queste prime ricerche sono state il punto di partenza per le formazioni che hanno coinvolto lo staff dei partner e circa 200 insegnanti e operatori che lavorano con migranti adulti negli 8 paesi europei e che hanno contribuito allo sviluppo di 45 workshop sperimentali che sono stati condotti con circa 500 migranti durante il secondo anno di progetto, testando e attuando pratiche innovative nell'uso delle TIC per l'alfabetizzazione, l'integrazione dei media e l'alfabetizzazione digitale nella formazione degli adulti migranti. I workshop si focalizzano sull'uso efficace e creativo di nuovi media e di App nell'alfabetizzazione; sullo sviluppo di metodologie innovative per integrare l'alfabetizzazione ai media e al digitale nell'educazione dei migranti adulti; su inclusione sociale e sviluppo di competenze sociali, civiche e interculturali; su alfabetizzazione ai media e pensiero critico ed integrazione nelle nuove "cittadinanze digitali". Tutti i 45 workshop sperimentati sono disponibili in Inglese per il download dal sito del progetto¹ con descrizioni dettagliate insieme al materiale visivo delle sperimentazioni, in modo da poter essere facilmente replicabili e adattabili in base alle necessità di educatori e insegnanti. Il presente Toolkit Italiano è stato sviluppato dal coordinatore Zaffiria e dal network Fo.Co., composto da Coop. Fo.Co. e i CPIA di Ragusa e CPIA di Trapani. Il Toolkit presenta 13 workshop: 8 sperimentati in Italia e 5 scelti tra le sperimentazioni dei partner europei.

¹ www.migrantliteracies.eu/workshop/

2.

MIGRANT LITER@CIES
E UN GRANDE MAESTRO:
ALBERTO MANZI



Le radici del pensare il progetto

«Noi siamo immersi in una lunga storia in cui è stato utilizzato più l'odio che il riconoscimento del e per l'altro, straniero o soltanto diverso. [...] Non possiamo sottrarci a questa storia col volontarismo. Non basta un atteggiamento accogliente. Il riconoscimento è una sfida impegnativa, che cerca, nella storia in cui siamo immersi, di intravedere le storie, di intrecciarle alla nostra, accettando i conflitti che comporta l'intreccio, e che sono inediti, imprevisi. Non bastano quindi le abitudini delle nostre certezze valutative»²

² Andrea Canevaro, *Alberto Manzi, storia di un maestro*, Centro Alberto Manzi, pag. 12

La citazione di Andrea Canevaro, docente emerito dell'Università di Bologna, ci dà le parole per introdurre il progetto **Migrant Liter@cies** che è partito dal bisogno di contribuire a costruire e entrare in una nuova visione: quella del Noi, realizzata nel rispetto e nel valore di ognuno. Troppo spesso infatti il migrante non viene nemmeno considerato "persona": regolarizzato se in emergenza Covid per urgenza di braccianti, alfabetizzato come i bambini di prima elementare nonostante sulle spalle ci siano vite piene di esperienza, dolore, opportunità e possibilità che non si ha curiosità e interesse a guardare.

³ Alberto Manzi è stato uno dei più famosi insegnanti italiani degli ultimi decenni, noto soprattutto per aver condotto, tra il 1960 e il 1968, il fortunato programma televisivo "Non è mai troppo tardi", che è riuscito a portare l'insegnamento dell'alfabetizzazione a quasi un milione e mezzo di italiani, e che è stato poi riprodotto all'estero in 72 Paesi.

Come inquadrare allora l'urgenza dell'apprendimento della lingua con la complessità della vita del migrante?

Siamo ripartiti dall'attualità del maestro Alberto Manzi³, il famoso maestro di "Non è mai troppo tardi", che aveva già sfidato l'analfabetismo in Italia, collaborando con la Rai e formato i docenti in Argentina su richiesta dell'allora Presidente Raul Alfonsin, quando si occupò di immigrati in Italia e della necessità di parlare una lingua

comune. Erano gli anni Novanta e il ciclo di trasmissioni si chiamava Impariamo insieme.

Trasmesso nel 1992, finalizzato all'insegnamento dell'italiano ai cittadini extracomunitari, fu organizzato dal Dipartimento Educazione della RAI (Radiotelevisione italiana): il programma ha proposto 300 parole della lingua italiana, attraverso 60 puntate di 15 minuti ciascuna, affrontando 5 diversi argomenti quotidiani: cibo, corpo umano e servizio sanitario nazionale, istituzioni italiane, casa e ambiente urbano, abbigliamento.

Per Alberto Manzi era fondamentale che i migranti potessero avere accesso alle parole delle istituzioni, quelle che riguardavano anche i loro diritti: accesso alla salute, al lavoro, alla casa. Occorreva quindi impostare il corso di alfabetizzazione partendo dal riconoscimento dei bisogni: non serviva quindi accedere subito a tutto il vocabolario, ma occorreva partire dalle parole più importanti.

Quali sono queste parole?

Manzi propone una lista da cui attingiamo:

1. Per comunicare: capire il significato delle parole / capire quello che si legge
2. Per relazionarsi: questa settimana è successo che... saper domandare

Alberto Manzi partì dai contesti di vita reale (le parole che ti servono se devi andare all'ospedale) e dai bisogni: relazionarsi, trovare lavoro, trovare casa... per impostare un corso efficace. "Questa settimana è successo che..." apre la riflessione all'importanza del conoscere e capire la società in cui si vive, sentirsi cittadini e non solo corpo estraneo.

L'originalità del progetto **Migrant Liter@cies** forse è proprio qui: nell'aver cercato di inserire le tecnologie e i dispositivi digitali attuali nell'apprendimento della lingua non solo come strumenti utili ma anche come luoghi da esplorare, interrogare e capire.

La percezione del migrante passa infatti dalle narrazioni che il digitale esibisce ogni giorno, ma anche le offerte di lavoro e la possibilità di fare amicizie stanno negli stessi luoghi. Sui social puoi essere vittima di odio online ma anche avvicinarti alla persona di cui ti sei innamorato: il mondo, "colato" in alcuni bisogni e luoghi, deve entrare sempre più nei percorsi e processi di alfabetizzazione. Le tecnologie, come dimostrano i workshop sperimentali, hanno possibilità d'uso e di sfondo che non possono essere dimenticate o tenute marginali.

Andrea Canevaro ci ricorda che occorre "raggiungere la persona nella sua condizione, e non mettersi su uno scalino e farsi

raggiungere da lei. Io devo raggiungere la persona dov'è. E poi devo fare uno scalino alla volta". Raggiungere il migrante significa anche ripensare i mezzi digitali per nuove modalità di apprendimento: posso imparare ovunque, nei momenti in cui posso o debbo permettermelo, partendo da quello che mi serve in modo prioritario.

Ecco perché il progetto ha provato a cimentarsi anche con la produzione di un'App a sostegno della sperimentazione nei workshop: *Calepino*.

Si tratta di un'App che registra e fotografa un dizionario sonoro e visivo. Prendiamo l'esempio della ragazza somala che comincia a lavorare in gelateria: le prime parole da imparare, per lei, saranno i gusti del gelato, cono, coppetta, cialda... ecco che *Calepino* permette di fare fotografie, scrivere e registrare parole. Posso quindi scattare una foto al cono, chiedere alla collega di pronunciare "cono" per poter meglio memorizzare il suono e poi scriverlo.

Un dizionario personalizzato che permette velocemente di imparare a usare le parole che servono alle proprie giornate, a trovare e mantenere un lavoro, ma anche a fare amicizia, a sorridere con gli altri.

Manzi "aveva capito benissimo che non era una questione di tecniche didattiche, ma di spirito con cui veniva usata la tecnica didattica. [...] La tecnica ci rende più capaci di essere dei professionisti. Ma non è detto che l'istruzione con cui lavoriamo sia quella che libera gli schiavi. C'è bisogno di un altro pensiero, di una matrice di pensiero diversa. [...] Credo sia importante ragionare sulla possibilità che l'istruzione sia anche liberazione, ma non che l'istruzione di per sé sia liberazione"⁴.

⁴ Andrea Canevaro,
*Insieme, lo sguardo
multiculturale di
Alberto Manzi*, Centro
Alberto Manzi, pag. 65

3.

MIGRANT LITER@CIES
E IL CONTESTO ITALIANO

Il progetto MigrantLiter@cies nasce da un'analisi e da uno studio contestuale delle pratiche in uso nell'alfabetizzazione degli adulti migranti nei contesti formali e non dell'istruzione. I percorsi di alfabetizzazione riconosciuti ai fini delle certificazioni linguistiche si svolgono presso i Centri Provinciali per l'Istruzione degli Adulti e vengono differenziati per livelli. Il primo livello che permette di acquisire una certificazione è il livello A2 (anche se di recente è in uso la capitalizzazione delle competenze anche per coloro che non dovessero conseguire la prima certificazione utile), segue poi il Primo periodo didattico che corrisponderebbe alla licenza media. Per quanto riguarda i cosiddetti "ambienti informali" dell'istruzione, questi sono costituiti da tanti enti del terzo settore che svolgono un ruolo fondamentale nel percorso di alfabetizzazione e integrazione degli adulti migranti. È per esempio il caso della coop. Fo.Co., partner del progetto il cui network coinvolge anche i CPIA di Ragusa e Trapani, che dispone al suo interno di uno staff di docenti specializzati in didattica dell'italiano L2 e che negli anni ha messo a punto metodi e approcci, confluiti in un Vademecum in fase di pubblicazione. È all'interno di realtà come quelle della Fo.Co. che si stabilisce un primo contatto con questi studenti, che avviene attraverso una profilazione e un accertamento delle competenze in entrata e una prima alfabetizzazione tagliata su misura per i loro bisogni e per le loro aspettative. In questo differiscono i due ambienti.

L'ALFABETIZZAZIONE DI MIGRANTI ADULTI

Sulla base delle ricerche effettuate nel contesto italiano e anche dell'esperienza diretta di parte dello staff del progetto stesso, si sono evidenziate due importanti lacune:

1. l'insegnamento dell'italiano L2 a migranti adulti ha per lungo tempo mutuato approcci, metodi, materiali e docenti dall'insegnamento della scuola primaria ignorando la doppia specificità del target: migranti (richiedenti asilo, giovani uomini e donne spesso debolmente alfabetizzati nei paesi di origine) e adulti e ignorando altresì l'universo simbolico di chi è portatore di una cultura altra.
2. le TIC sono spesso e volentieri state considerate dei distrattori e demonizzate da schiere di insegnanti che non hanno saputo sfruttare pienamente tutte le potenzialità.

La prima mancanza nasce probabilmente da una sorta di misunderstanding intorno alla parola "alfabetizzazione": la casistica dell'analfabetismo è molto variegata perché include al suo interno coloro i quali non sanno leggere e scrivere, chi sa leggere ma non scrivere, chi ha disimparato a leggere e scrivere a causa di una mancanza di pratica o chi è incapace di utilizzare il repertorio minimo di abilità di letto-scrittura per formulare o ricevere messaggi in modo efficiente e funzionale al soddisfacimento dei bisogni del quotidiano.

Ora, quando si parla di alfabetizzazione dei migranti adulti e quindi di insegnamento di italiano L2 si rischia di porre in un unico grande calderone queste forme di analfabetismo e di ignorare le diverse e importanti differenze. Da chi è rappresentato il nostro target? Domande come queste dovrebbero sempre orientare la progettazione didattica e la scelta del materiale. I nostri studenti sono adulti migranti provenienti essenzialmente dall’Africa subsahariana che raramente hanno importanti percorsi di formazione (studi superiori o universitari) alle spalle; alcuni di loro hanno frequentato la scuola coranica che quando non è affiancata da percorsi alternativi esita in un apprendimento di tipo mnemonico, altri non hanno completato il ciclo della scuola primaria, ma questo non fa di loro dei bambini e soprattutto dei “bambini italiani”. Questo tipo di approccio appare evidente dall’analisi del materiale didattico che per molto tempo si è utilizzato con questo target: a chi non è capitato di dover fare assimilare tra i suoni difficili il gruppo GNA- GNE- GNO- GNU e di trovarsi di fronte alla doppia difficoltà, quella fonetica da un lato e quella simbolica dall’altra: chi è lo GNOMO? La banalità dell’esempio valga a sottolineare però l’automatismo con cui talvolta ci si approccia all’insegnamento, ignorando il legame strettissimo che esiste tra il significante e il suo significato: si imparano e si assimilano le cose di cui si comprende il senso. Anche negli ambienti deputati all’insegnamento formale della lingua seconda, i Centri provinciali per l’Istruzione degli Adulti, molto spesso la didattica ha risentito di questo grande equivoco ed ha messo in campo un’offerta formativa concentrata più sulla grammatica che sul metodo induttivo, come si fa tendenzialmente per i parlanti nativi.

Vediamo adesso il secondo aspetto, l’assenza delle TIC nella progettazione didattica e la scarsità di App dedicate all’apprendimento della lingua seconda unita anche ad una certa demonizzazione delle stesse soprattutto negli ambienti formali dell’istruzione. “Togliete auricolari e spegnete il cellulare- inizia la lezione” - era fino a pochissimo tempo fa, il motto di moltissimi insegnanti, anche brillanti. Ed è proprio nella ricerca e nello sviluppo di pratiche innovative nell’uso delle TIC nell’insegnamento della lingua seconda ai migranti che si può individuare la priorità del progetto MigrantLiter@cies.

RIPENSARE L’ALFABETIZZAZIONE ATTRAVERSO LE TIC

Il percorso di integrazione non sempre risulta semplice e coinvolge diversi piani sia della persona che della comunità in cui questa si inserisce ed ovviamente non può non passare dalla scuola e quindi da una completa alfabetizzazione che va ripensata e resa alla portata del target in questione. Ripensare l’alfabetizzazione significa quindi consegnare alla tecnologia digitale uno spazio importante nella progettazione didattica: l’uso della tecnologia, di Internet e dello smartphone nello specifico spesso prescinde dal livello di

alfabetizzazione o scolarizzazione di partenza ed è quindi funzionale allo sviluppo di skills immediatamente spendibili nel paese di arrivo. Questi strumenti hanno il merito di accelerare i processi di integrazione e apprendimento. Le TIC, quindi se messe a servizio di un'attenta progettazione didattica possono fungere da valido strumento compensativo: laddove i background differiscono da studente a studente, l'accesso alle TIC appare democratico, offrendo a tutti le stesse possibilità, anzi diventa ancora più prezioso proprio per quella fascia che non ha ancora sufficienti parole per nominare il mondo (inteso come nuovi universi di simboli e significati).

Rispetto a questo secondo aspetto che rappresenta la cifra del Progetto, si è partiti dall'osservazione diretta di un dato che spesso e volentieri è stato oggetto di mistificazione da parte dei media: tutti i migranti possiedono uno smartphone. Al di là delle manipolazioni politiche che ne farebbero un benefit di un'accoglienza a 5 stelle, il cellulare per i migranti rappresenta, come è facile intuire, un fondamentale strumento di comunicazione: dal momento in cui si è deciso di lasciare la propria terra e la propria famiglia e intraprendere un viaggio sicuramente difficile e dall'esito incerto, l'acquisto di uno smartphone sembrerebbe a chiunque il modo migliore per mantenere le comunicazioni aperte con la propria patria, oltre che un mezzo per chiamare aiuto all'occorrenza. Ma torniamo all'evidenza: lo smartphone è lo strumento di comunicazione di cui dispone la quasi totalità dei nostri studenti, l'alfabetizzazione nel senso più ampio del termine, mette un individuo nelle condizioni di comunicare in maniera efficace i suoi bisogni, le sue emozioni, ne consegue che lo smartphone può essere un interessantissimo strumento di alfabetizzazione. Vediamo come e perché:

- l'uso dello smartphone non richiede competenze tecniche, come quelle che possono essere richieste per l'uso del PC o che vengono percepite come necessarie per utilizzare un computer;
- in generale, anche le persone con bassi livelli di scolarità sono in grado di utilizzare uno smartphone;
- l'uso di questi dispositivi svincola i migranti dal doversi trovare in un particolare spazio fisico in un tempo fissato, garantendo carattere di continuità alla loro formazione anche nel caso in cui si trasferiscano da una città all'altra, o non possano frequentare con regolarità una classe. A questi fattori pratici, si uniscono i risultati di numerose ricerche che negli anni hanno dimostrato come i dispositivi mobili possano favorire l'apprendimento in numerosi ambiti disciplinari;
- la possibilità di diversificare le forme comunicative anche attraverso l'utilizzo di prodotti multimediali (foto, video, suoni, come vedremo nei workshop presentati di seguito);

- l'uso di questi dispositivi si lega anche alla dimensione informativa: infatti le TIC spesso sono un ausilio importante nella risoluzione di problemi burocratici, nell'orientamento e nell'inserimento lavorativo.

IL TOOLKIT ITALIANO

Proprio a partire da queste considerazioni nasce questo Toolkit. Facendo tesoro delle esperienze degli altri paesi del partenariato e del confronto e della condivisione si sono ideate nuove attività didattiche per un lavoro sull'alfabetizzazione che sfrutti tutte le potenzialità delle TIC.

Si è partiti da un'indagine sugli strumenti digitali già esistenti le cui funzionalità sono state adattate con lo scopo di avere strumenti utili per l'apprendimento della lingua. Da qui quindi un nuovo utilizzo di App conosciute (molte sono già in dotazione negli smartphone ma senza che i migranti abbiano consapevolezza delle loro funzioni). Ad esempio le App di Google (Google Maps) o più semplicemente quelle in dotazione ad ogni smartphone come la camera). Altre sono state frutto di un percorso di ricerca come LearningApps, un'App che sostiene i processi didattici e di apprendimento tramite piccoli moduli interattivi e offre la possibilità di cercare tantissimi esercizi sulle tematiche più diverse e per ogni livello di alfabetizzazione. Permette allo stesso tempo di creare i propri esercizi online e avere una classe virtuale a cui gli studenti possono accedere. Poi Pic Collage, Comic App, Fare Parole (per studenti che sono all'inizio del loro percorso e possono imparare parole semplici e complesse attraverso le sillabe – su PC, tablet, smartphone con più di 200 parole e immagini). Così come ne sono state create di nuove, come *Calepino* che offre la possibilità agli studenti di avere il proprio dizionario personale sempre a portata di mano.

Dalla ricerca si è poi passati alla sperimentazione: tutte le nuove attività sono state sperimentate nelle classi di migranti in modo da testarne effetti e risultati e ricevere dagli studenti stessi dei feedback (avere quindi un lavoro che rispondesse davvero ai bisogni educativi dei nostri studenti). Questo Toolkit racchiude quindi tutto ciò di cui ha bisogno un insegnante per poter avviare un percorso nella propria classe e offre una descrizione per ogni singola attività del metodo, dei materiali necessari, dei risultati che si intendono raggiungere. Un vero e proprio eserciziaro.

Alcune delle attività hanno come target un livello di studenti analfabeti, altre un livello A1. Alcune delle attività prevedono una parte en plein air proprio perché il processo di integrazione non può prescindere dal contatto diretto con la comunità in cui i migranti vivono, e anche i momenti di apprendimento della lingua possono e devono essere importanti occasioni di incontro.

4.

LA SPERIMENTAZIONE

4.1. I WORKSHOP IN ITALIA

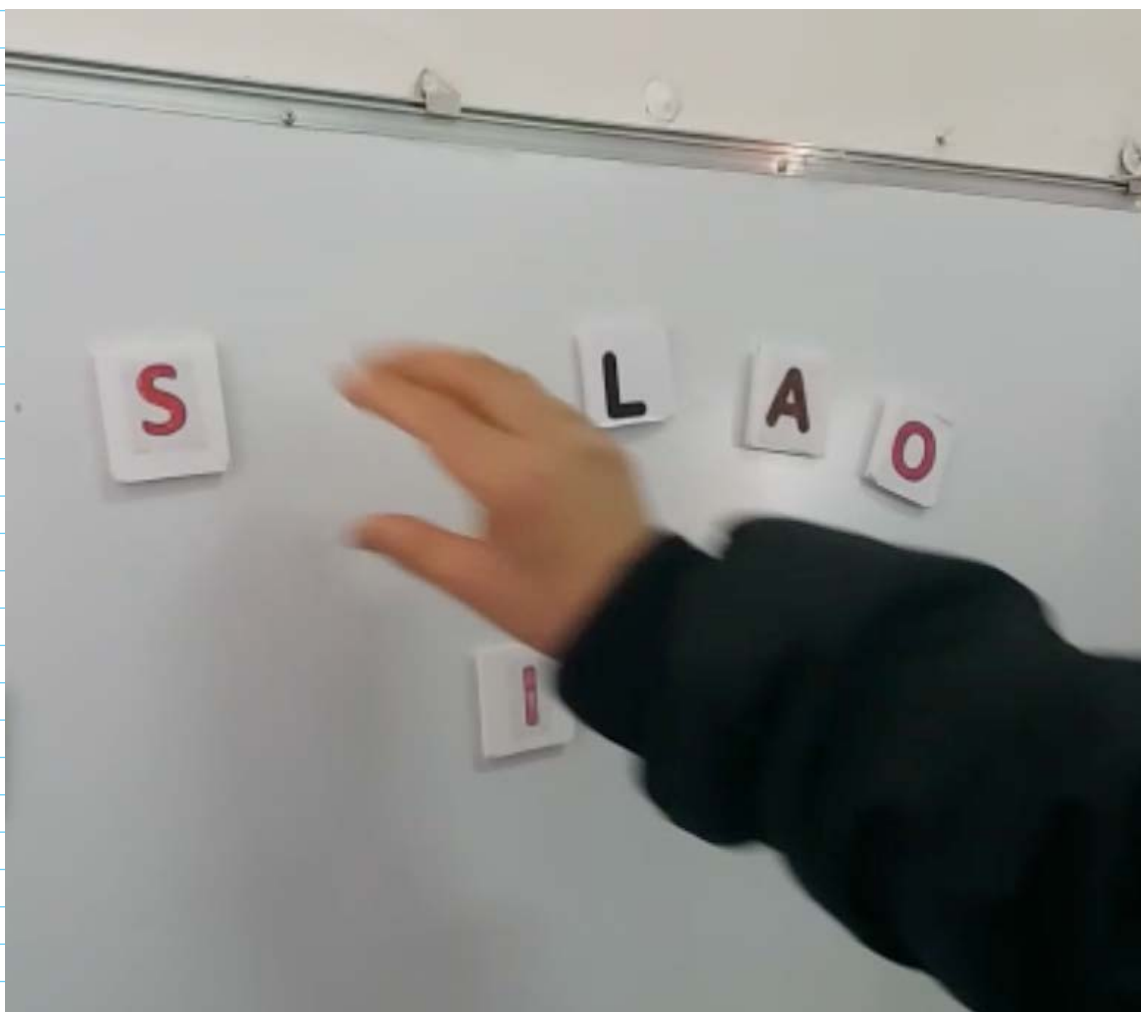
I workshop che di seguito presenteremo vogliono offrire a insegnanti ed educatori un compendio di **strumenti, metodi e pratiche innovative che possono essere riprodotte in classe con giovani adulti migranti con basso livello di scolarizzazione.**

I workshop coprono diverse dimensioni: dallo sviluppo delle principali abilità linguistiche (ascolto e produzione) all'alfabetizzazione digitale intesa soprattutto come uso consapevole dello strumento "Internet".

Tutti i workshop presentati sono stati sperimentati nel periodo che va da Gennaio 2019 ad Aprile 2019 dalle insegnanti e dagli insegnanti della Cooperativa Fo.Co. e dei Cpia di Ragusa e di Trapani all'interno delle loro classi. Circa 180 studenti hanno preso parte alle sperimentazioni e hanno aiutato l'equipe di progetto a migliorare e rimodulare i laboratori tenendo conto delle loro esigenze. Il lettore può trovare all'interno di ciascun workshop informazioni sui metodi scelti, le risorse necessarie e anche una descrizione dettagliata sulla realizzazione dei singoli workshop oltre ad alcuni consigli per meglio adattarli ai singoli contesti educativi.

ALFABETO MAGNETICO

Un workshop di **Fo.Co. Network** – Cpia Ragusa



L'attività è finalizzata alla produzione di due tutorial: un tutorial su come creare una Lavagna Alfabetica magnetica e un altro su come leggere l'alfabeto italiano e le sillabe. Gli studenti potranno scattare foto e video di ogni fase di produzione e del modo in cui la lavagna alfabetica dovrebbe essere utilizzata (corrispondenza di immagine e lettera, mettere insieme lettere formando sillabe e parole, scrivere le parole corrispondenti alle immagini). Gli studenti dovranno produrre un campione supplementare di alcune lettere (vocali e consonanti, sc, ch, gh, gn). Il primo tutorial avrà semplici riprese, mentre nel secondo gli studenti registreranno le loro voci leggendo vocali, sillabe e parole. Alla fine i video potranno essere pubblicati su YouTube in modo che chiunque possa guardarli, o salvati sui telefoni degli studenti per un ripasso personale.



bit.ly/ML-alfabeto-magnetico

QUADRO GENERALE

Destinatari	Il gruppo è composto da studenti adulti di livello A0/A1 con competenze di base nell'uso degli smartphone (scattare foto e prenderle dalla galleria).
Tempo	2 unità didattiche di 3 ore.
Modalità di lavoro	Inclusione regolare nelle classi.
Spazio	Aula della classe (con la LIM o il Proiettore); tutti gli studenti devono avere connessione Wi-Fi, Bluetooth o cavo USB.
Temi trattati	Alfabeto e oggetti comuni di uso quotidiano (abbigliamento, mercato, frutta, verdura, cibo e bevande, natura...)
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Computer con LIM • Smartphone (App: Video Maker, YouTube, WhatsApp; funzioni: condivisione, Bluetooth...) • Tessere alfabeto da tagliare • Magneti • Lavagna magnetica
Obiettivi	L'attività è finalizzata alla produzione di un tutorial, insegnando al contempo come creare una lavagna alfabetica magnetica. In questo modo, gli studenti svilupperanno le loro competenze metacognitive e acquisiranno alcune abilità mediatiche; allo stesso tempo, saranno motivati dall'uso di strumenti che loro stessi hanno prodotto.
Competenze linguistiche	Capacità di scrittura e lettura (apprendimento dell'alfabeto italiano e comprensione delle principali strutture sillabiche della lingua italiana, scrittura su video, e registrazione di lettere e parole).
Riferimenti all'alfabetizz. digitale e ai Media	Produrre contenuti da caricare sul web utilizzando la fotocamera, l'App Video Maker e diversi strumenti per condividere materiali.
Competenze relative ad altre "alfabetizzazioni"	Gli studenti svilupperanno competenze sociali e pratiche lavorando all'interno di un gruppo con compiti specifici.

DESCRIZIONE STEP BY STEP

STEP 1

Tempo

30 min.

Obiettivi

- Introduzione dell'alfabeto italiano

Materiali necessari

- Prototipi degli alphas magnets.

Capacità di alfabetizzazione

- Linguistica: imparare a leggere semplici sillabe e parole della lingua italiana

Descrizione dell'attività

L'insegnante presenterà la lavagna con l'alfabeto e utilizzando alcuni prototipi che ha precedentemente elaborato mostrerà agli studenti come abbinare le lettere per formare sillabe e parole.

Tempo

30 min.

Obiettivi

- Formare gruppi e dare istruzioni

Materiali necessari

- 4 schede alfabetiche (se i gruppi formati sono 4)
- Calamite
- Colla e cartoncino. (l'insegnante dovrebbe avere almeno una pistola di colla a caldo per incollare le lettere alle calamite)
- Colori

Descrizione dell'attività

L'insegnante mostrerà loro un tutorial già realizzato in modo che gli studenti capiscano ciò che dovranno fare. Dividerà poi gli studenti in gruppi e darà ad ogni gruppo, formato da 4 o 5 persone massimo, un alfabeto, magneti, colla e cartoncino. L'insegnante farà in modo che una persona all'interno del gruppo sia coordinatore, mentre un altro sia responsabile di scattare foto e girare brevi video.

Tempo

1 ora

Materiali necessari

- 4 schede alfabetiche (se i gruppi formati sono 4)
- Magneti
- Colla e cartone. (l'insegnante dovrebbe avere almeno una pistola di colla a caldo per incollare le lettere ai magneti)
- Colori

Capacità di alfabetizzazione

- Capacità linguistiche: definire le lettere
- Capacità mediale: scattare foto e girare brevi video.

Descrizione dell'attività

Gli studenti che lavorano in gruppo creeranno i magneti (le lettere devono essere colorate in modo che gli studenti possano riconoscerle attraverso i colori).

STEP 2**Tempo**

30 min.

Obiettivi

- Raccolta di materiale iconografico per la creazione del tutorial "HOW TO DO".

Materiali necessari

- BYOD (Bring Your Own Device: ogni studente porta e utilizza il proprio dispositivo) con connessione Wi-Fi, Bluetooth o USB.

Capacità di alfabetizzazione

- Competenze digitali: selezione di uno strumento di condivisione adeguato; selezione di immagini e video.

Descrizione dell'attività

Gli studenti avranno il tempo di condividere le foto con WhatsApp, Bluetooth o altri strumenti con cui hanno familiarità.

Tempo

1 ora

Obiettivi

- Creazione del tutorial "HOW TO DO".

Materiali necessari

- BYD con connessione Wi-Fi, Bluetooth o USB e LIM.

Capacità di alfabetizzazione

- Competenze linguistiche: seguendo le indicazioni dell'insegnante con l'ausilio di immagini
- Competenze digitali: fare un video utilizzando l'App Video Maker, selezionando le immagini appropriate, aggiungendo scritte, effetti e musica

Descrizione dell'attività

Ogni studente creerà sul suo smartphone il proprio tutorial seguendo i passi indicati dall'insegnante (attraverso screenshot) sulla LIM.

Tempo

30 min.

Obiettivi

- Condivisione di classe

Materiali necessari

- BYD con connessione Wi-Fi, Bluetooth o USB e LIM.

Capacità di alfabetizzazione

- Valutazione dei prodotti mediatici e condivisione di opinioni semplici (competenze linguistiche)

Descrizione dell'attività

L'insegnante mostrerà alla classe un video per gruppo (il gruppo dovrà sceglierne uno).

STEP 3

Tempo

20 min.

Obiettivi

- Rendere gli studenti consapevoli del compito assegnato e dare loro esempi di pronuncia.

Materiali necessari

- Video preregistrato dall'insegnante, LIM con altoparlanti ad alto volume.

Descrizione dell'attività

L'insegnante mostrerà un esempio di come fare il tutorial "HOW TO USE". Assegnerà ad ogni gruppo un compito diverso (ad esempio, un gruppo composto da studenti totalmente analfabeti dovrà presentare le sillabe e le parole composte con le consonanti B-D-F; mentre un gruppo in cui non vi sono analfabeti dovrà presentare sillabe e parole composte con i composti SC -GL -GN-).

Tempo

1 ora e 20 min.

Obiettivi

- Creazione di gruppi per il tutorial "HOW TO USE"

Materiali necessari

- smartphone o tablet

Capacità di alfabetizzazione

- competenze linguistiche: Lavorare sulle abilità di lettura e pronuncia, correggendo la pronuncia a vicenda.
- Capacità multimediali: pianificazione, registrazione e editing di un semplice video.

Descrizione dell'attività

Ogni gruppo inizierà a filmare e modificare il tutorial col proprio smartphone, seguendo i passi indicati dall'insegnante (attraverso screenshot) sulla LIM.

Note: In termini di organizzazione dei gruppi può essere utile avere gruppi specializzati (in modo da poter impostare appositi spazi per le operazioni di taglio, incollaggio e colorazione distribuendo materiali specifici per l'attività) piuttosto che gruppi di competenze miste. Le riprese possono essere effettuate per l'intera classe (la versione più semplice) o in gruppi singoli (livello successivo di difficoltà).

Tempo

20 min.

Obiettivi

- Mettere insieme il video "HOW TO USE", che diventerà poi uno strumento personale per rivedere l'alfabeto e le principali particolarità di lettura dell'italiano.

Materiali necessari

- BYD con connessione Wi-Fi, Bluetooth o USB e LIM.

Capacità di alfabetizzazione

- Revisione dell'alfabeto.
- Condividere e mettere insieme diversi materiali modificati.

Descrizione dell'attività

L'insegnante mostrerà alla classe i video realizzati dai diversi gruppi in ordine di complessità. Il risultato sarà una video-presentazione dell'alfabeto. Gli studenti poi condivideranno con gli altri gruppi i video per avere sui loro telefoni l'alfabeto completo.



CALEPINO

Un workshop di **Centro Zaffiria** e **Coop. Sociale Fo.Co.**



Questa attività è incentrata sull'uso di un'App sviluppata dal Centro Zaffiria, chiamata *Calepino*, che consente di creare dei dizionari visivi tematici, in modo da avere dei riferimenti visivi, audio e scritti sempre a portata di mano. L'attività proposta ha lo scopo di guidare i rifugiati nell'utilizzo dell'app, per mostrare loro come creare dei dizionari visivi personali. L'App è molto versatile perché permette di creare vari dizionari grazie a contenuti visivi, audio e scritti. Si possono creare dizionari personali e specifici per vari argomenti (ad esempio cibo, lavoro, città) con il proprio smartphone, che possono aiutare nello studio e nel lavoro.

In questo percorso gli studenti possono progettare un dizionario visivo comune legato alle Unità Didattiche di Apprendimento (UDA) che gli insegnanti stanno sviluppando.



bit.ly/ML-calepino

QUADRO GENERALE

Destinatari	Gruppi di 12 studenti, dai 18 ai 25 anni. Non è richiesto nessun livello di alfabetizzazione digitale in particolare. È utile avere uno smartphone provvisto di videocamera per poter usare l'App <i>Calepino</i> e scattare fotografie.
Tempo	2 unità didattiche di 3 ore
Modalità di lavoro	Lezioni regolari, l'App poi può essere utilizzata nella vita di tutti i giorni.
Spazio	È suggerito l'uso di una stanza provvista di un telo o parete su cui proiettare e di un proiettore al quale collegare lo smartphone o il tablet per poter mostrare collettivamente l'app.
Temi trattati	Nuove scoperte linguistiche.
Strumenti	<ul style="list-style-type: none">• Computer• Videoproiettore• Smartphone o Tablet
Obiettivi	L'attività si pone l'obbiettivo di realizzare un dizionario visivo personale che possa supportare la comprensione di un nuovo dizionario specifico e quindi di una nuova lingua. L'utilizzo di immagini e registrazioni audio rende l'utilizzo di questo dizionario più interattivo e immediato.
Competenze linguistiche	Miglioramento della lingua parlata quotidianamente, personalizzazione dei propri bisogni riguardanti la lingua.
Riferimenti all'alfabetizz. digitale e ai Media	Uso delle App per bisogni personali e quotidiani, quali il lavoro e lo studio.

DESCRIZIONE STEP BY STEP

STEP 1

Tempo

3 ore

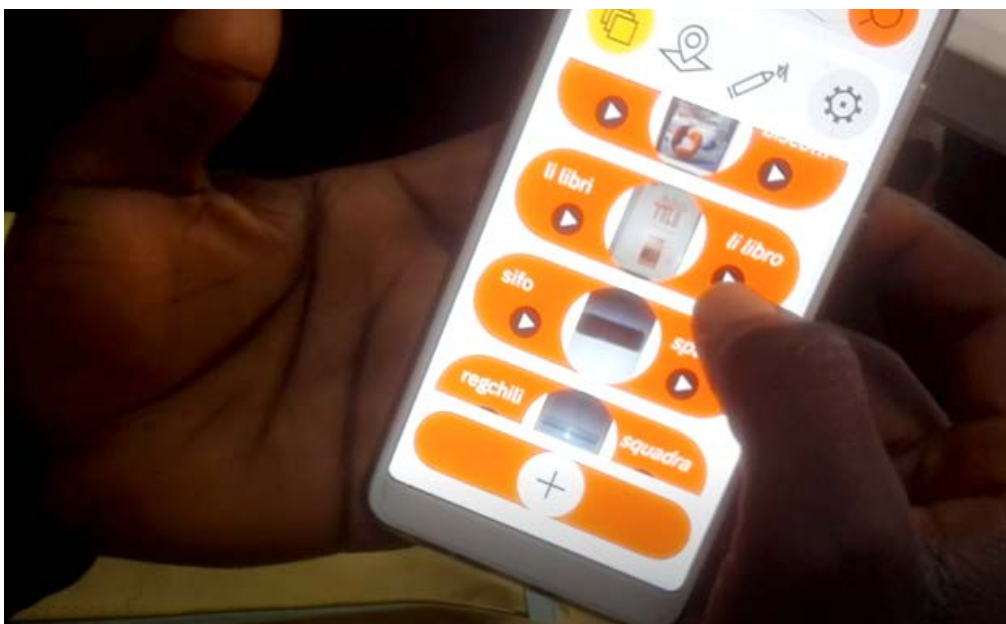
Materiali necessari

- Smartphone
- App *Calepino*

Descrizione dell'attività

L'insegnante introduce il tema dei dizionari e del dizionario visivo. In base al livello di alfabetizzazione potrebbe chiedere delle parole su uno specifico tema: frutta, lavoro, trasporti, per introdurre il tema delle categorie (una delle funzioni dell'App *Calepino* – vedi scheda). Se è presente un proiettore collegato al tablet o smartphone, l'insegnante avvia l'App e la mostra a tutti proiettata. Mostra la creazione di una nuova voce, con la collaborazione degli studenti, illustrando le funzionalità legate alle fotografie, alle registrazioni audio e alla scrittura.

L'insegnante mostra poi come scaricare *Calepino* sugli smartphone degli studenti (se non ce ne sono a sufficienza si può lavorare a coppie o gruppi) e li invita a provare l'app: chiede loro di aggiungere delle voci nuove, di provare varie categorie, di inserire fotografie e registrazioni audio. Per una guida completa all'uso dell'App vedi la scheda ad essa dedicata.



Tempo

3 ore

Obiettivi

- Lavorare sulle esigenze personali dei rifugiati, partendo anche dalla loro vita personale.
- Esercitarsi sulla pronuncia e scrittura delle parole in un'altra lingua.

Materiali necessari

- Smartphone
- App *Calepino*

Capacità di alfabetizzazione

- Creare un dizionario visivo personale con suoni e immagini per migliorare il livello linguistico
- Utilizzare un'App che risponde a delle esigenze personali. Possibilità di personalizzare uno strumento utile alle esigenze personali.

Descrizione dell'attività

Dopo aver fatto pratica con l'app, l'insegnante propone di creare dei dizionari specifici, legati ad un tema o argomento. L'argomento potrebbe essere collegato alle Unità Didattiche di Apprendimento che l'insegnante sta proponendo agli studenti; potrebbe essere collegato a qualcosa di molto vicino alla loro quotidianità, ad un lavoro, allo studio. Ad esempio potrebbe proporre un tema legato al cibo ("frutta e verdura") o al lavoro ("attrezzi da lavoro"). Gli studenti possono lavorare individualmente, a coppie in gruppo, su diversi argomenti. Sono invitati a scegliere un'icona per la loro categoria e iniziare a inserire le loro prime voci. Per la parte visiva possono fotografare gli oggetti oppure disegnare; le registrazioni audio possono essere effettuate in due lingue diverse, così come i nomi degli oggetti in questione possono essere scritti in due lingue diverse.

L'insegnante propone agli studenti di inserire qualche voce, in modo da creare un dizionario visivo un po' ricco. Quando le voci sono sufficienti, si organizza un momento di restituzione in cui si condivide il lavoro svolto. Se possibile si collegano gli smartphone al proiettore per mostrare a tutti l'app, altrimenti ogni studente/gruppo può mostrare dal proprio smartphone il dizionario visivo costruito, facendo ascoltare anche le registrazioni.

CALEPINO – SCHEDA DI APPROFONDIMENTO

IN SINTESI

Calepino è un'App sviluppata dal Centro Zaffiria che permette di creare dei dizionari visivi e sonori.

L'App si basa essenzialmente sulla fotografia (o sul disegno), sulla scrittura e sulla registrazione audio. *Calepino* permette infatti di inserire immagini, di scrivere e di registrare suoni o appunti vocali, adattandosi alle esigenze di diversi utenti. L'utilità principale dell'app, in questo contesto, è quella di creare dei dizionari tematici che possano aiutare l'utente a imparare la lingua, ricordare il nome di un oggetto, riascoltare la pronuncia di una parola. In *Calepino* è possibile creare delle voci completamente personalizzate: si carica una foto (ad esempio quella di un pomodoro), si scrive la parola in due lingue (pomodoro e tomato) e si registra la pronuncia nelle due lingue. Si assegna ora a questa voce un'icona (ad esempio un'icona che rappresenta "il cibo") che aiuta a riconoscere la tipologia e in automatico l'App la raggruppa insieme alle altre voci che hanno la stessa icona. Nella pagina principale, se si clicca sull'icona "cibo" vengono mostrate solo le voci che sono state salvate con quell'icona, permettendo così di creare rapidamente dei dizionari visivi e sonori tematici.



COME FUNZIONA

Una nota importante prima di iniziare: è necessario consentire l'accesso all'app, ogniqualvolta verrà richiesto, alle immagini e al microfono, altrimenti le funzionalità non saranno attive. *Calepino* non utilizza in nessun modo tali dati, che rimangono solo sul dispositivo dell'utente.

Nella schermata principale, come prima cosa, va attivata la categoria di interesse. Cliccando sull'ingranaggio a destra si visualizzano tutte, e si possono selezionare quelle che saranno utili. Ad esempio potremmo voler creare un dizionario sul vestiario: scorriamo le icone fino a che incontriamo quella della maglietta. Cliccandola una volta essa diventerà gialla, e sarà pertanto attiva (possiamo anche disattivare quelle già selezionate di default, se non ci servono). Torniamo ora indietro cliccando sulla freccia in alto a sinistra, per trovarci di nuovo nella schermata principale. Come possiamo vedere ora tra le icone c'è anche quella della maglietta. Clicchiamo ora sul tasto "+" per aggiungere una nuova voce. Si apre la schermata dedicata a quella voce dove possiamo inserire, in alto nei due cerchi grigi, il nome in due lingue diverse. Scriviamo "scarpa" in uno e "shoe" nell'altro. I due tasti sotto, quelli con il microfono, permettono di registrare le due pronunce: è sufficiente tenere premuto, parlare, e rilasciare per effettuare la registrazione. Infine le icone con la macchina fotografica e con la foto permettono di inserire delle immagini: nel primo caso le scattiamo direttamente dall'app, nel secondo possiamo caricare un'immagine presente in galleria. Clicchiamo l'icona della macchina fotografica e fotografiamo una scarpa. Le immagini possono sempre essere rimosse e reinserite. Non resta ora che attivare l'icona della maglietta (che noi abbiamo deciso rappresentare il vestiario), per inserire questa voce in quella precisa categoria. È possibile attivare più categorie, nel caso di voci appartenenti a più argomenti; in quel caso la voce che verrà inserita sarà categorizzata in due gruppi. L'ultimo passo è confermare la voce, cliccando sulla "v" in basso a destra. L'App ci fa tornare alla schermata principale: possiamo ora scorrere le icone-categoria in alto per vedere le voci categorizzate in base alle scelte.

Attraverso *Calepino* è possibile memorizzare nuove parole nella lingua che si desidera imparare, con la possibilità di aggiungere informazioni non scritte, come una foto dell'oggetto, o l'audio della pronuncia. In questo modo, con il proprio cellulare, è possibile creare un dizionario basato sulle proprie esigenze personali, e sulle "scoperte" compiute ogni giorno.

LINK UTILI

GUARDA IL VIDEOTUTORIAL DI CALEPINO



bit.ly/videotutorial-calepino



SCARICA CALEPINO

App Store:
bit.ly/calepino-app-store



Google Play Store:
bit.ly/calepino-play-store



GIARDINO BOTANICO

Un workshop di **Coop. Sociale Fo.Co.**



Il workshop è incluso nell'Unità di costruzione di un giardino botanico verticale nelle case dove i nostri studenti sono ospitati. Gli studenti preparano il cibo da soli e a volte cercano particolari erbe aromatiche come la menta per il loro ataya, il pepe e così via. Dopo lo studio sui nomi delle erbe e del vocabolario relativo ai materiali da utilizzare, dovranno preparare il giardino botanico verticale. Proporremo la visione di un video e di un'attività creata con LearningApps e quindi la costruzione del giardino verticale durante le ore di workshop in classe. Lo scopo dell'Unità è quello di permettere agli studenti di imparare la lingua italiana facendo esperienza diretta della costruzione di qualcosa e allo stesso tempo utilizzando la tecnologia per ottenere una maggiore motivazione.



bit.ly/giardino-botanico

QUADRO GENERALE

Destinatari	Dimensioni : 10 studenti Età: 18/25 anni Livello di alfabetizzazione: base Requisiti di alfabetizzazione digitale: base
Tempo	3 unità didattiche di 2 ore
Modalità di lavoro	Workshop esterno e inserimento in classi regolari.
Spazio	Classe e area esterna per il laboratorio pratico.
Temi trattati	Italiano per lavorare: il giardino.
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • LearningApps • Computer • Materiali necessari per la costruzione del giardino botanico verticale: pedana o pancake, impregnante, vernice, telo impermeabile, spillatrice grande, forbici, terriccio, erbe aromatiche, gessetti.
Obiettivi	Imparare la lingua italiana facendo esperienza – Learning by Doing -, essere in grado di scrivere un elenco, essere in grado di seguire le istruzioni, essere in grado di dare un nome e comprendere gli strumenti utilizzati, per poter costruire il giardino botanico verticale seguendo le istruzioni.
Competenze linguistiche	Produzione orale, produzione scritta (scrivere un elenco degli strumenti, delle erbe aromatiche e dei materiali di cui hanno bisogno).
Riferimenti all' alfabetizz. digitale e ai Media	Uso del computer o dello smartphone per svolgere gli esercizi.
Competenze relative ad altre "alfabetizzazioni"	Gli studenti analfabeti si sono espressi attraverso lavori manuali.

DESCRIZIONE STEP BY STEP

STEP 1

Tempo

1 ora

Obiettivi

- Conoscere il nome delle erbe aromatiche della cultura siciliana e di quella africana che possono trovare nei negozi della zona

Materiali necessari

- Computer
- Proiettore o LIM
- Smartphone
- Quaderno

Capacità di alfabetizzazione

- Capacità di scrittura
- Conoscenze di base per computer o smartphone

Descrizione dell'attività

Scrivere un elenco delle principali erbe aromatiche che vorrebbero acquistare cercando le immagini sul web e associandole alle corrispettive parole italiane

Tempo

1 ora

Obiettivi

- Memorizzare e imparare i verbi e le azioni per la costruzione del giardino botanico verticale

Materiali necessari

- Smartphone
- Computer
- Proiettore o LIM,
- LearningApps

Capacità di alfabetizzazione

- Capacità di comprensione linguistica di base
- Conoscenze di base per computer o smartphone

Descrizione dell'attività

Guardare il video *Come costruire un orto verticale con i pallet* (per le classi di lingua italiana vai al link www.youtube.com/watch?v=8406PdPCSAA&feature=youtu.be) e ordinare le azioni attraverso un esercizio precedentemente creato con LearningApps dal docente. L'esercizio creato è "ordine cronologico" selezionato tra le opzioni del programma per la creazione di attività. Scegliere gli strumenti di cui hanno bisogno per costruirlo fra una lista di strumenti proposti.

STEP 2

Tempo

30 min.

Obiettivi

- Essere in grado di scrivere un elenco di cose di cui hanno bisogno e correggere o cambiare le cose che hanno scritto che non sono utili

Materiali necessari

- Smartphone
- Computer
- Proiettore o LIM
- Quaderno di esercizi

Capacità di alfabetizzazione

- Abilità di scrittura linguistica di base
- Conoscenze di base per computer o smartphone

Descrizione dell'attività

Rivedere la lista scritta nello step 1 e rimuovere o aggiungere le cose di cui avrebbero bisogno

Tempo

30 min.

Obiettivi

- Facilitare l'apprendimento del nome delle erbe attraverso immagini

Materiali necessari

- Smartphone
- Pic Collage

Capacità di alfabetizzazione

- Capacità di utilizzo di uno smartphone
- Capacità di ricerca su Google
- Capacità di scattare foto

Descrizione dell'attività

Creare il proprio dizionario visivo con le erbe che vorrebbero comprare, tramite l'utilizzo dell'App Pic Collage. Gli studenti scattano delle foto alle piante acquistate prima di sistemarle nel giardino botanico verticale. Utilizzando l'App Pic Collage creano una griglia con le foto scattate e attraverso l'opzione inserisci testo, scrivono il nome delle piantine e delle erbe aromatiche nell'immagine corrispondente.

Tempo

3 ore e 30 min.

Obiettivi

- trovare i materiali per costruire il giardino botanico verticale

Materiali necessari

- Quaderno

Capacità di alfabetizzazione

- Capacità di lettura di base

Descrizione dell'attività

Andare al negozio di erbe aromatiche per comprare le erbe che hanno scelto e il materiale di cui hanno bisogno

STEP 3

Tempo

2 ore

Descrizione dell'attività

Costruzione del giardino botanico verticale.

Obiettivi

- Imparare l'italiano e seguire le istruzioni costruendo il giardino botanico

Materiali necessari

- Attrezzi e materiali acquistati per la realizzazione del giardino

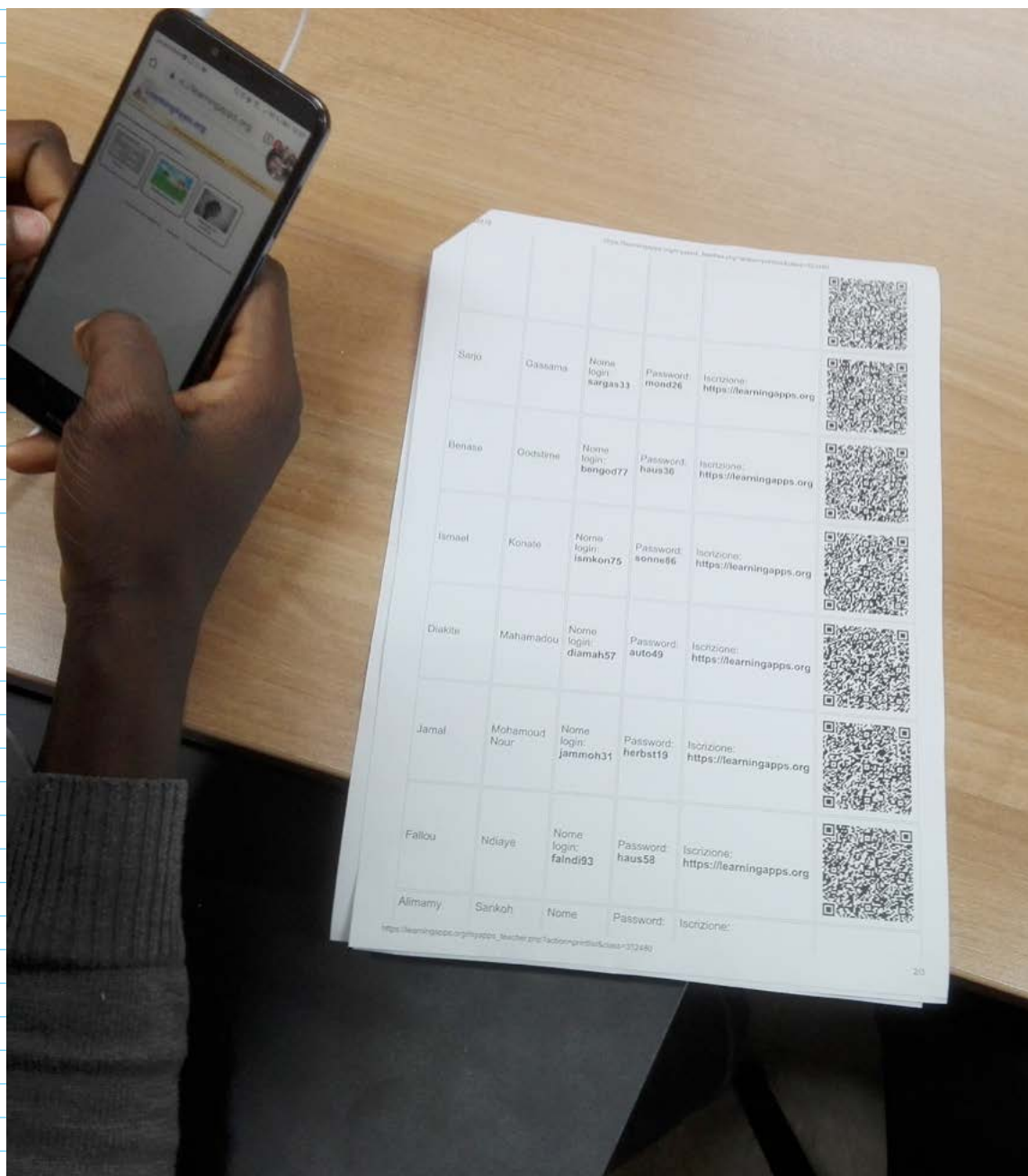
Capacità di alfabetizzazione

- Produzione orale intermedia



LA CASA

Un workshop di **Coop. Sociale Fo.Co.**



Alla fine dell'unità didattica sulla Casa, gli studenti proveranno a creare giochi per ricordare le parole principali relative ad essa, utilizzando *LearningApps* per sviluppare anche competenze digitali.



bit.ly/ML-la-casa

QUADRO GENERALE

Destinatari	Dimensioni: 2 gruppi di 4 studenti (8 studenti) Età: 18-25 anni Livello di alfabetizzazione: base Requisiti di alfabetizzazione digitale : uso del computer
Tempo	3 unità didattiche
Modalità di lavoro	Inclusione in classi regolari.
Spazio	Classe.
Temi trattati	La casa
Strumenti	<ul style="list-style-type: none">• 2 Computer• LearningApps• Smartphone• Proiettore• Applicazione per leggere i QR code
Obiettivi	Memorizzare e riconoscere le parole legate al tema della casa; essere in grado di creare attività utilizzando computer o smartphone autonomamente.
Competenze linguistiche	Produzione scritta e produzione orale.
Riferimenti all' alfabetizz. digitale e ai Media	Uso del computer, per essere in grado di effettuare una registrazione in un sito web, uso di LearningApps, uso di smartphone per creare un account di posta elettronica.

DESCRIZIONE STEP BY STEP

STEP 1

Tempo

25 min.

Obiettivi

- Ricordare la forma scritta degli elementi della casa.

Materiali necessari

- Quaderno per appunti

Capacità di alfabetizzazione

- Base

Descrizione dell'attività

Ripasso del vocabolario sulla casa usando i materiali utilizzati durante l'unità

Tempo

50 min.

Obiettivi

- Imparare a registrarsi a un sito web e creare un account Gmail.

Materiali necessari

- Computer
- Quaderno per appunti

Capacità di alfabetizzazione

- Competenze base sull'uso del computer

Descrizione dell'attività

Iscriversi a LearningApps con l'aiuto dell'insegnante. Se gli studenti non hanno l'indirizzo e-mail, saranno seguiti nella creazione di un account Gmail.

Tempo

30 min.

Obiettivi

- Scoprire l'aula digitale e conoscere l'utilizzo del QR code.

Materiali necessari

- Computer
- App per leggere i QR code
- Smartphone

Capacità di alfabetizzazione

- Competenze in materia di computer e smartphone

Descrizione dell'attività

Gli insegnanti creano una classe virtuale e gli studenti vengono poi invitati in questa classe attraverso il loro QR code.

Tempo
45 min.

Obiettivi

- Essere in grado di trovare e cercare le informazioni di cui hanno bisogno

Materiali necessari

- Computer e quaderno per annotare le caratteristiche principali del gioco che

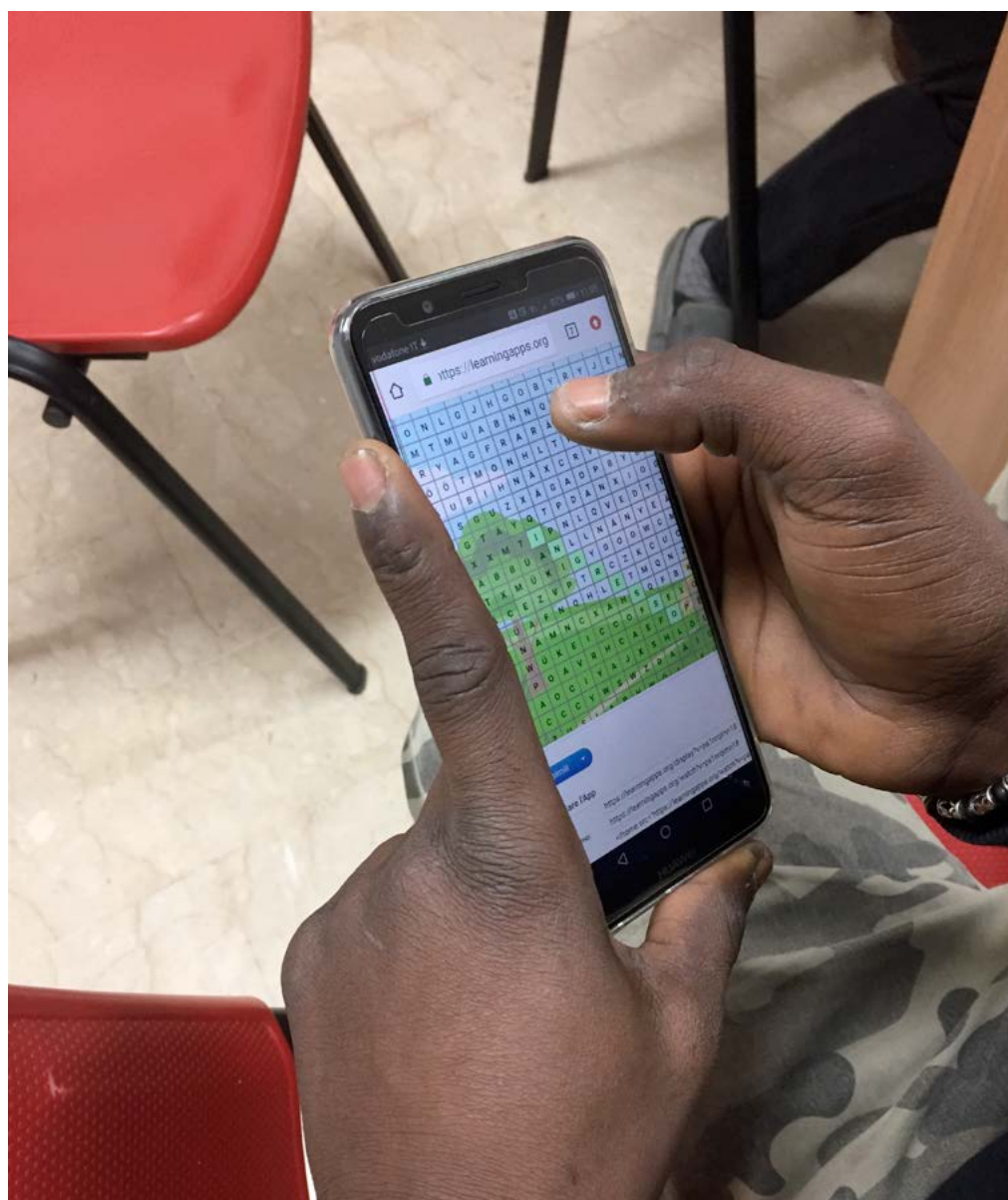
vogliono sviluppare

Capacità di alfabetizzazione

- Base

Descrizione dell'attività

Scegliere il tipo di gioco che vogliono creare (tra puzzle e memory) e osservare tutte le possibilità di gioco.*



STEP 2

Tempo

2 ore

Obiettivi

- Essere in grado di seguire le istruzioni per creare un gioco e ripassare le parole legate alla casa

Materiali necessari

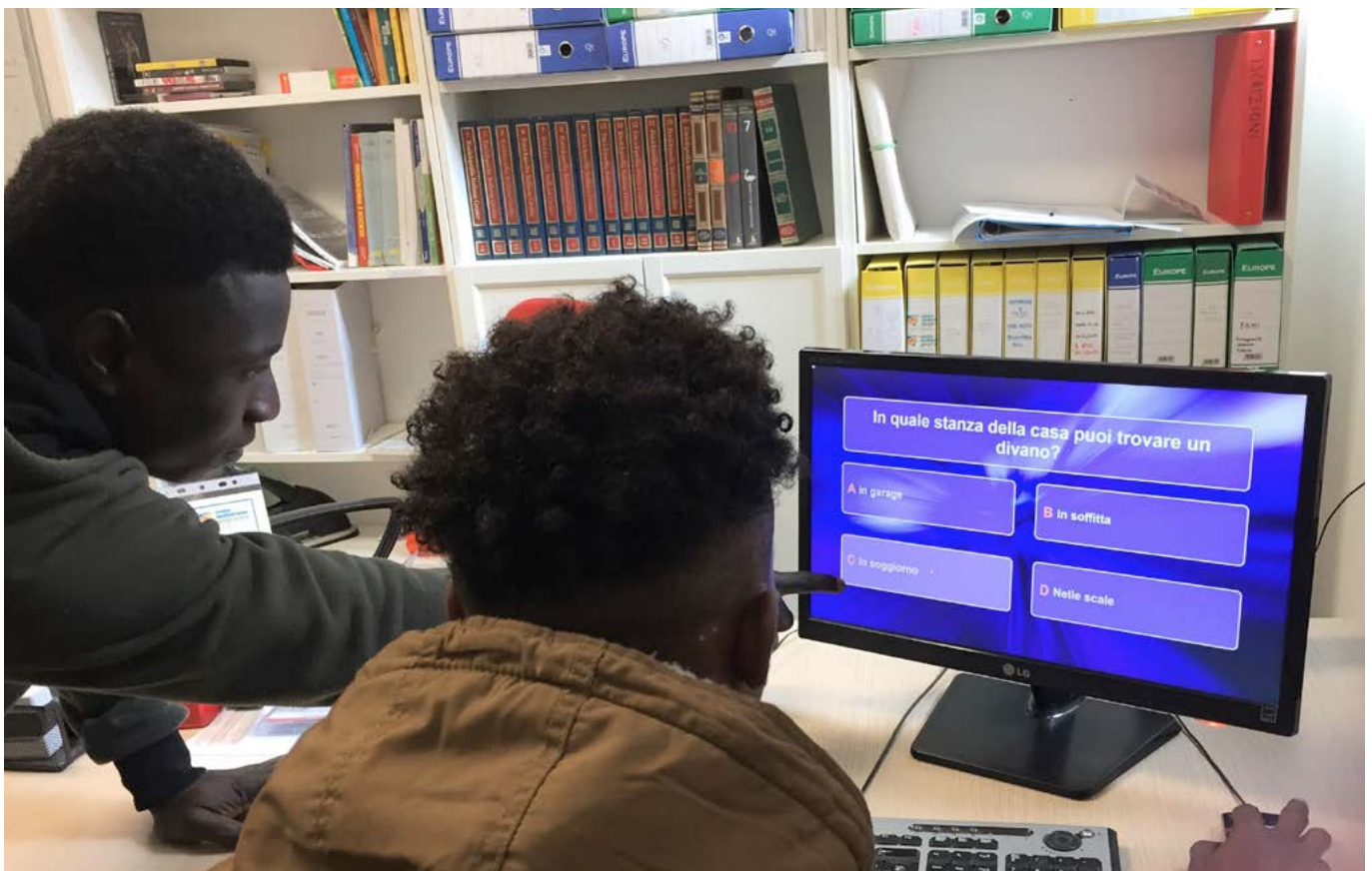
- Computer
- Smartphone per tradurre parole che non ricordano

Capacità di alfabetizzazione

- Competenze base sull'uso del computer

Descrizione dell'attività

Creazione delle squadre affinché i gruppi si sfidino.



STEP 3

Tempo

2 ore

Obiettivi

- Allenarsi sulle competenze linguistiche che comportano competenze digitali

Materiali necessari

- Computer
- Smartphone per tradurre parole che non ricordano

Capacità di alfabetizzazione

- Competenze linguistiche di base
- Competenze informatiche di base

Descrizione dell'attività

Sfida tra le 2 squadre con 2 computer diversi o con il loro smartphone.

Note: Potrebbe essere necessario il supporto dell'insegnante per alcuni ragazzi che manifestano difficoltà nell'utilizzo di alcuni strumenti, quali mouse, tastiera. Qualora siate in possesso di tablet preferite il loro utilizzo (rispetto agli smartphone) in quanto alcuni degli esercizi su LearningApps (es. crucipuzzle) rendono meglio su uno schermo più grande.

LEARNINGAPPS – SCHEDA DI APPROFONDIMENTO

ISTRUZIONI PER L'USO

learningapps.org

Per visualizzare e scegliere i giochi, accedere a LearningApps da browser. Cliccare su “Crea App nuova” e scegliere, fra le opzioni per la creazione del gioco, crucipuzzle (e visionarlo) e memory (e visionarlo) uno per volta. Dopo aver visionato gli esempi proposti scegliere quale fra i due nelle due squadre vuole essere utilizzato.

Nel caso del crucipuzzle, cliccare su “Crea App nuova” e seguire le istruzioni di inserimento e l’assegnazione del compito. Basta inserire solo le parole che devono essere cercate e il crucipuzzle si crea da solo. Per aggiungere nuove parole basta cliccare su “aggiungere elemento”. Cliccare sulle opzioni che vogliamo inserire nel crucipuzzle (permettere le parole di ricerca in diagonale, visualizzare le parole ricercate, mostrare le note e altro) in base alla scelta degli studenti e al livello effettivo generale degli utenti. Cliccare su mostra anteprima per visualizzare il crucipuzzle prima di salvare. Si consiglia di non mettere più di 10 parole al fine di poter visualizzare l’esercizio in un’unica schermata senza bisogno di spostarsi con il cursore a destra, a sinistra, in alto o in basso. Terminato il lavoro cliccare su “Salva app”.

Nel caso del memory, dopo averlo selezionato come opzione fra i giochi, procedere come nel caso precedente a cliccare su “Crea App nuova”. Seguire le istruzioni per la scelta delle coppie (che possono avvenire attraverso la selezione di immagini, testo e audio). Per ogni nuova coppia cliccare su “aggiungere elemento”. In questo gioco è possibile inserire anche le frasi o le parole (feedback) quando verrà trovata la soluzione corretta. Come nel caso precedente, terminato l’inserimento delle parole che vogliamo utilizzare, cliccare su “Mostra Anteprima” e su “Salva” per avere a disposizione sul proprio account il gioco creato.

LA NOSTRA CITTÀ

Un workshop di **Coop. Sociale Fo.Co.**



Esplorare, scoprire, osservare la forma scritta della lingua italiana attraverso insegne, cartelli, striscioni. Andare in giro per la città e scattare foto di se stessi e delle cose che più piacciono, per produrre materiali digitali e creare testi. Leggere e commentare le immagini e gli esercizi a scuola. Elaborare un video finale della passeggiata, durante la quale gli studenti chiederanno informazioni sui luoghi che vogliono visitare. Condividere i materiali con gli altri gruppi in classe. Costruire un grande “centro commerciale” utilizzando le immagini scattate durante la visita della città con prodotti tipici, cibo, mobili, ecc.



bit.ly/la-nostra-citta

QUADRO GENERALE

Destinatari	Il gruppo è composto da studenti del gruppo A0/A1. 18/25 anni. Capacità di utilizzare la fotocamera e le principali applicazioni per creare collage di immagini (Pic collage, ...); capacità di utilizzare Google Maps
Tempo	3 unità didattiche di 2 ore
Modalità di lavoro	Inclusione in classi regolari.
Spazio	Classe.
Temi trattati	Shopping in città (abbigliamento, mercato, frutta, verdura, cibo e bevande, negozi principali).
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Computer • LIM • Pic Collage • Google Maps
Obiettivi	Apprendere la forma scritta delle principali strutture della città per rendere gli studenti indipendenti nella vita quotidiana nel luogo in cui vivono. Migliorare la conoscenza delle applicazioni incluse nei loro dispositivi digitali per ridurre il divario culturale nella società moderna.
Competenze linguistiche	Produzione orale (per chiedere informazioni su negozi e servizi in città; per chiedere informazioni su prodotti specifici di cui hanno bisogno; per conoscere la forma scritta della lingua italiana nei principali servizi della città soprattutto per gli studenti analfabeti).
Riferimenti all' alfabetizz. digitale e ai Media	Ususo della macchina fotografica, Pic collage, video, Google Maps.
Competenze relative ad altre alfabetizzazioni	Gli studenti analfabeti si sono espressi tramite l'uso di dispositivi digitali (fotocamera, smartphone, Google Maps con istruzioni orali).

DESCRIZIONE STEP BY STEP

STEP 1

Tempo

15 min.

Obiettivi

- Rilevare le conoscenze degli studenti in merito alla città
- Copiare nel quaderno i sostantivi relativi alle principali strutture della città

Materiali necessari

- Lim
- Lavagna
- Pennarello
- Quaderno

Capacità di alfabetizzazione

- Conoscenza alfabetica della lingua italiana

Descrizione dell'attività

Brainstorming.

Tempo

1 ora

Obiettivi

- Essere in grado di cercare e trovare immagini sul web
- Memorizzare le parole principali che fanno riferimento alla città

Materiali necessari

- Computer
- Smartphone/Tablet
- Stampante
- Manifesti
- Colla
- Cartoncino
- Pennarelli.

Capacità di alfabetizzazione

- Essere in grado di utilizzare la tastiera di un computer e di fare ricerche di immagini sul web

Descrizione dell'attività

Ricerca sul web delle immagini relative alle strutture principali presenti in città relativamente ai servizi, i negozi, utilizzando Google o qualsiasi motore di ricerca. Ad esempio ricercare "ambulatorio medico" e stampare l'immagine o ricercare "bar", "panificio" "farmacia" e stampare le immagini trovate su Google.

Dopo aver stampato le immagini, incollarle su dei manifesti/cartelloni e aggiungere i loro nomi in stampato maiuscolo in modo da ricreare una città dentro la classe con le immagini delle varie attività commerciali e dei servizi

Esercitarsi sulla conversazione leggendo e memorizzando le frasi principali legate alle strutture della città. Ad esempio:

- Vorrei una confezione di
- Dove si trova l'ambulatorio medico?
- Quanto costa un kg di mele?

STEP 2

Tempo

30 min.

Obiettivi

- Essere in grado di orientarsi in città sapendo come impostare Google Maps per la ricerca delle principali strutture, uffici, negozi di cui gli studenti hanno bisogno.

Materiali necessari

- Smartphone

Capacità di alfabetizzazione

- Essere in grado di utilizzare il browser (Google o altri) per cercare informazioni

Descrizione dell'attività

Utilizzare Google Maps e impostare lo smartphone inserendo il nome della struttura/negozio che gli studenti vogliono trovare nella loro città.

Tempo

1 ora

Obiettivi

- Memorizzare e avere un apprendimento esperienziale delle principali strutture della città

Materiali necessari

- Smartphone

Capacità di alfabetizzazione

- Utilizzare la fotocamera dello smartphone

Descrizione dell'attività

Utilizzare la fotocamera del telefono per scattare foto di insegne, cartelloni e banner dei luoghi che cercano.

STEP 3

Tempo

1 ora e 30 min

Obiettivi

- Creare un dizionario di immagini per consentire agli studenti di memorizzare facilmente le parole e le principali espressioni legate alle strutture.

Materiali necessari

- Smartphone
- Computer
- Stampante
- Cartellone
- Pennarelli

Capacità di alfabetizzazione

- Utilizzare il computer e la stampante per stampare l'immagine principale.
- Usare Pic Collage per creare il dizionario di immagini.

Descrizione dell'attività

Usare Pic Collage per creare un dizionario di immagini dei principali servizi e strutture della città. Stampare le immagini per costruire il proprio ufficio o negozio per il grande centro commerciale.

STEP 4

Tempo

1 ora

Obiettivi

- Memorizzare e capire le principali espressioni e parole utilizzate in un contesto specifico.

Materiali necessari

- Lim o proiettore
- Quaderno

Capacità di alfabetizzazione

- Essere in grado di ricercare informazioni tra i materiali creati.

Descrizione dell'attività

Ripasso del vocabolario legato a negozi e uffici e delle principali frasi usate in quei contesti:

- Vorrei...
- Quanto costa...
- Mi piace...

Tempo

45min.

Obiettivi

- Esercitarsi sulle principali espressioni e parole utilizzate in questo particolare contesto, ripassare il vocabolario ed esercitarsi attraverso la simulazione.

Materiali necessari

- Poster

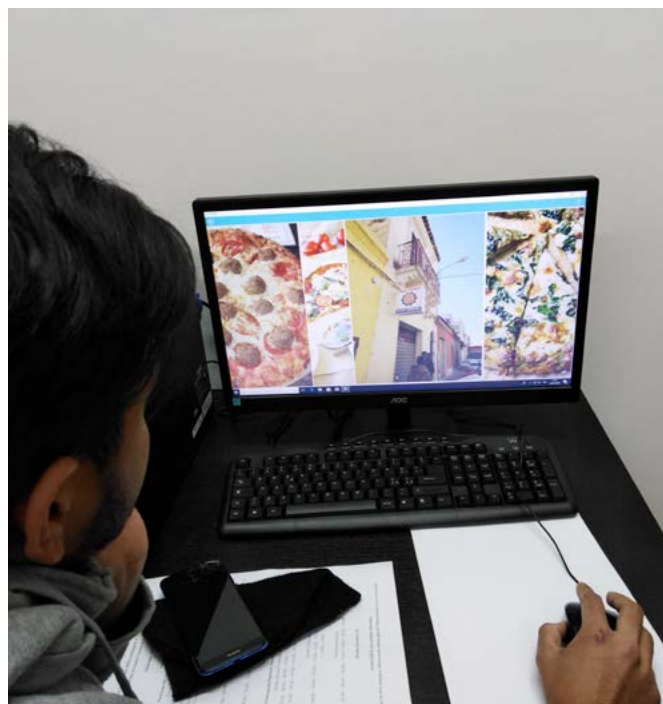
Capacità di alfabetizzazione

- Competenze linguistiche legate alla produzione orale e di ascolto

Descrizione dell'attività

Gioco di ruolo (attraverso i poster esposti in classe) dove ogni studente eserciterà il ruolo del negoziante o del cliente o dell'impiegato dell'ufficio utilizzando le parole principali.

Note: puoi integrare questo workshop con il workshop del partner belga (MediaWijs): LoMap – Capture the neighbourhood. Potete usare l'App LoMap come strumento addizionale per imparare a leggere le mappe, dare e seguire indicazioni stradali e condividere riflessioni su cosa ci piace (o non) sul nostro territorio.



LE MIE PAROLE, LE MIE IMMAGINI

Un workshop di **Centro Zaffiria** e **Coop. Sociale Fo.Co.**



Il workshop si propone di scoprire nuove parole esplorando giornali e immagini.

Da un testo di giornale, i migranti sceglieranno le parole che più gli piacciono con l'idea di scoprire nuovi significati e comporre nuove frasi per esprimere sentimenti, idee o impressioni. Una tecnica artistica aiuterà i migranti a coinvolgere i cittadini nel tema delle migrazioni.



bit.ly/ML-parole-immagini

QUADRO GENERALE

Destinatari	Gruppo di 12 studenti, dai 18 ai 25 anni. Nessun livello di alfabetizzazione digitale richiesto.
Tempo	2 unità di 3 ore
Modalità di lavoro	Prima parte: nelle classi Seconda parte: workshop esterni
Spazio	Stanza con tavoli, giornali, matite, forbici, colla. Spazio esterno con pc, videoproiettori, pennelli, colori
Temi trattati	Scoprire il giornale in modo personale ed emotivo.
Strumenti	<ul style="list-style-type: none">• Computer• Video proiettore
Obiettivi	Promuovere l'educazione civica, sensibilizzare al discorso sull'odio, promuovere la partecipazione civica e l'impegno nella comunità locale.
Competenze linguistiche	Miglioramento del linguaggio quotidiano, scoperta di nuove parole, produzione orale.
Riferimenti all'alfabetizz. digitale e ai Media	Uso dei giornali, analisi delle immagini pubblicate e rilettura personale.

DESCRIZIONE STEP BY STEP

STEP 1

Tempo

3 ore

Obiettivi

- Migliorare le capacità linguistiche usando i giornali e affrontando le parole inattese

Materiali necessari

- Giornali
- Forbici
- Colla
- Matite

Capacità di alfabetizzazione

- Esercizio su nuove parole e nuove frasi.
Pensiero creativo

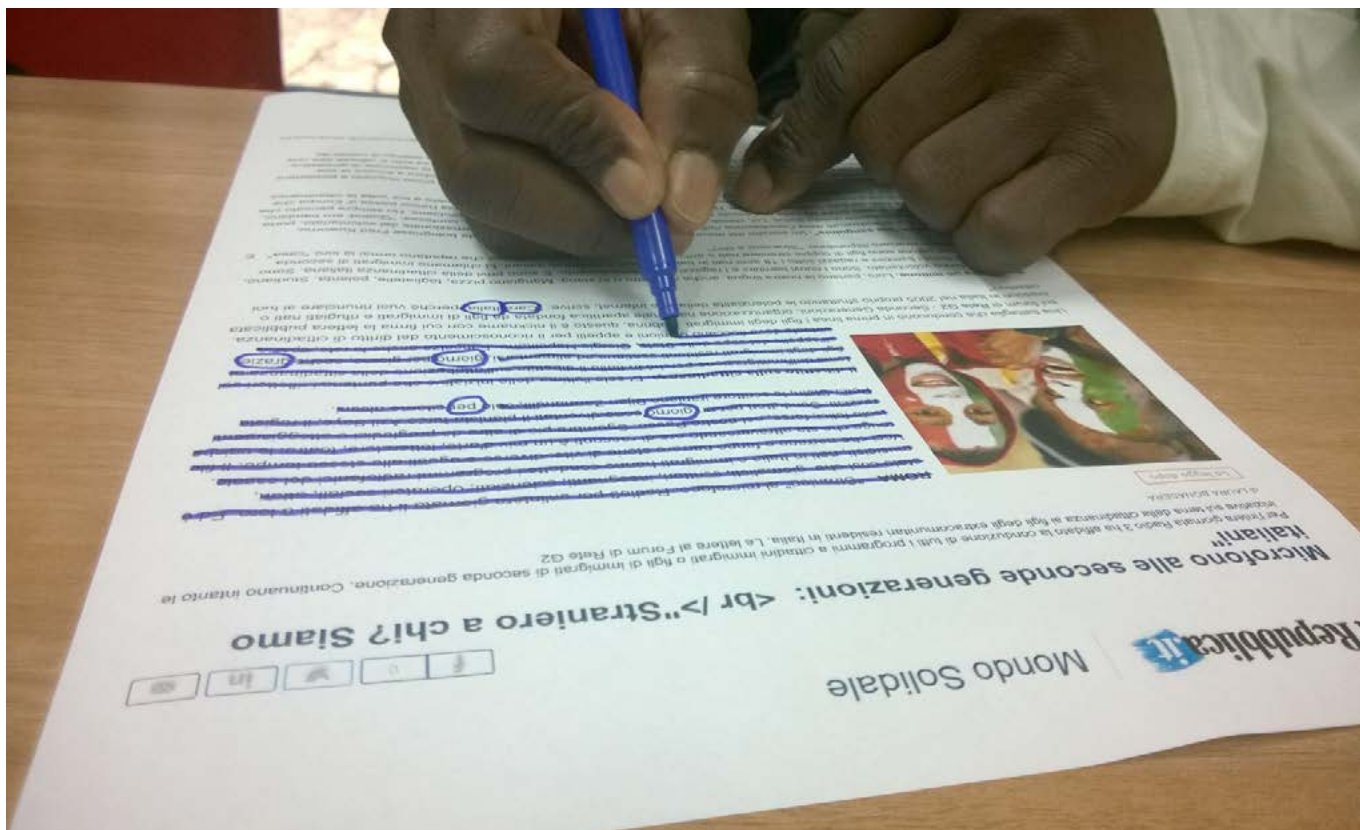
Descrizione dell'attività

Partendo da diversi giornali, gli studenti sono invitati a scegliere un articolo e a ritagiarlo, con immagini correlate.

L'immagine scelta sarà il focus principale per la prossima attività (vedi step 2).

All'interno dell'articolo scelto, lo studente decide di cancellare tutte le parole, tranne 7 parole che serviranno per formare una nuova e strana frase.

Si andrà quindi alla scoperta del significato delle 7 parole e della nuova frase formata.



Tempo

1 ora

Obiettivi

- Lavorare contemporaneamente sulle immagini, sulla narrazione fotografica della migrazione
- Offrire una situazione concreta per lavorare insieme.

Materiali necessari

- Videoproiettore
- Carta di grande formato (come quella da pacchi ad esempio)
- Pennelli
- Colori a tempera
- In base al videoproiettore potrebbero essere necessarie delle chiavette USB o un computer da collegare

Capacità di alfabetizzazione

- Analizzare come i giornali mostrano la migrazione
- Migliorare l'empatia
- Sostenere il dialogo tra le persone.

Descrizione dell'attività

Preparazione del workshop esterno dove rifugiati e cittadini possono dipingere insieme a partire da immagini di giornale. Le immagini selezionate e ritagliate dai giornali nello step precedente vengono raccolte e fotografate/scansionate. All'aperto viene allestita una postazione (o più di una) con un proiettore e una parete con appesa la carta sulla quale si andrà a dipingere. Attraverso l'uso di una chiavetta USB o di un computer collegato, si proietteranno le immagini per il successivo step.

Tempo

2 ore

Descrizione dell'attività

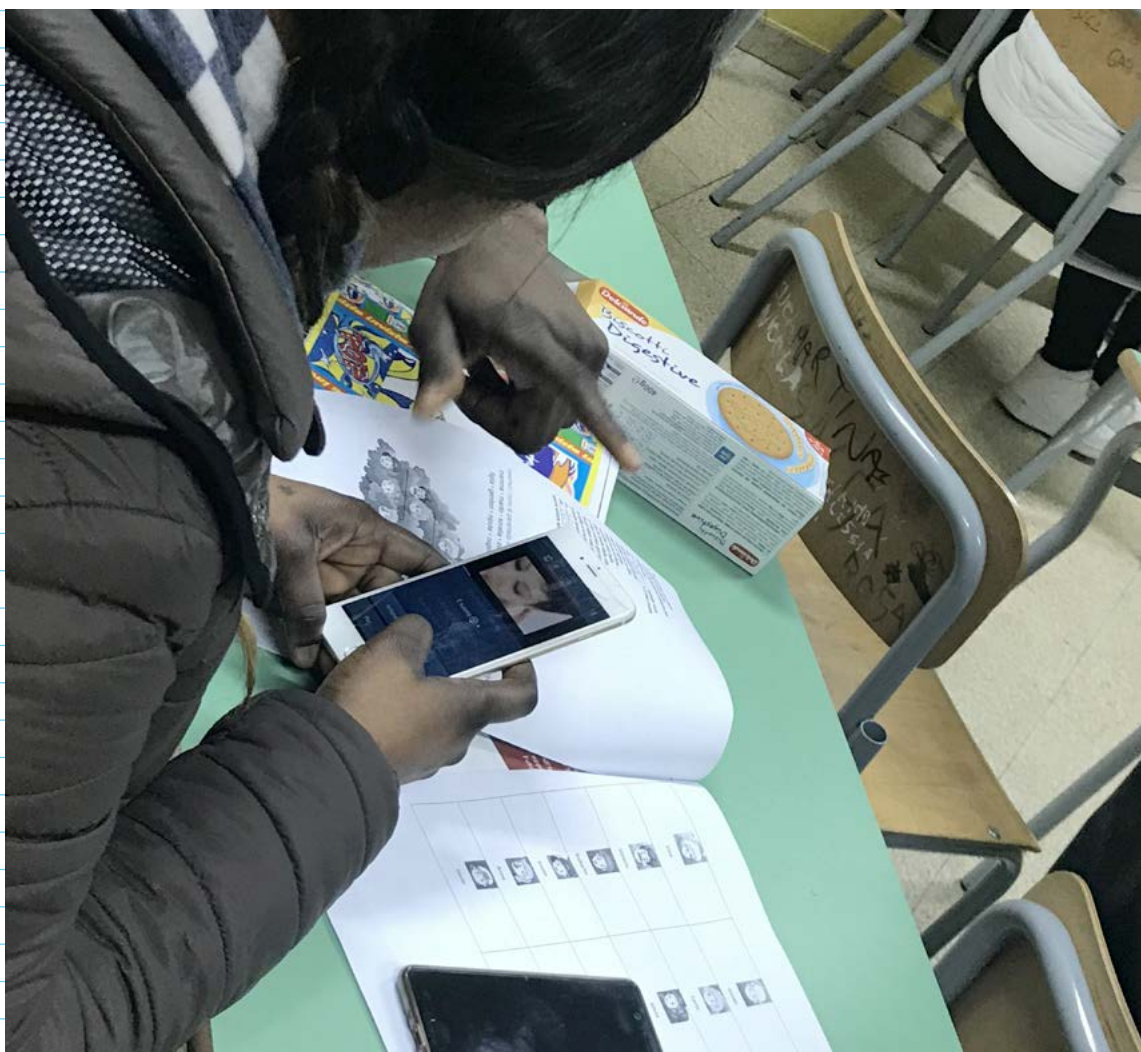
Realizzazione del workshop esterno dove rifugiati e cittadini possono dipingere insieme a partire dalle immagini dei giornali scelti dai migranti.

Le immagini vengono proiettate sulla carta tramite il proiettore e, insieme ai partecipanti, si decide su quale lavorare. Si suggerisce di creare gruppi di non più di cinque persone (in modo che l'azione pittorica non risulti troppo difficoltosa) e di alternare i partecipanti, in modo che tutti abbiano modo di esprimersi. Se il materiale lo consente, si possono allestire anche più postazioni e lavorare in contemporanea.

Quello che i partecipanti devono fare è osservare attentamente la foto e, con i pennelli e i colori a tempera, "ricalcare" l'immagine proiettata. I colori possono essere fedeli o reinventati, in base anche alla disponibilità o a una selezione decisa precedentemente. I cittadini possono essere invitati a prendere parte all'azione, contribuendo alla creazione delle opere. Al termine della fase di pittura, il proiettore viene spento, per osservare esclusivamente l'elaborazione pittorica risultante. Osservazioni, riflessioni e pensieri da condividere sono ben accolti.

PAROLE E MUSICA

Un workshop di **Fo.Co. Network** – Cpia Trapani



Le canzoni rappresentano un potente strumento per l'apprendimento delle lingue e sono utili nell'insegnamento delle lingue perché in grado di stimolare la motivazione. Le canzoni e il karaoke sono divertenti e usarli per insegnare e imparare una lingua straniera è uno dei modi più efficaci per imparare in quanto si tratta di un'esperienza multi-sensoriale, dato che suono, immagine e testo vengono introdotti contemporaneamente. Gli studenti memorizzano molte parole e strutture lessicali della lingua. Oltre alle lezioni in classe gli studenti possono utilizzare Lyrics Training, un sito attraverso il quale praticare le lingue guardando video musicali di canzoni, esercitarsi con test e utilizzare la modalità karaoke per cantare mentre si pratica la pronuncia.



bit.ly/ML-parole-musica

QUADRO GENERALE

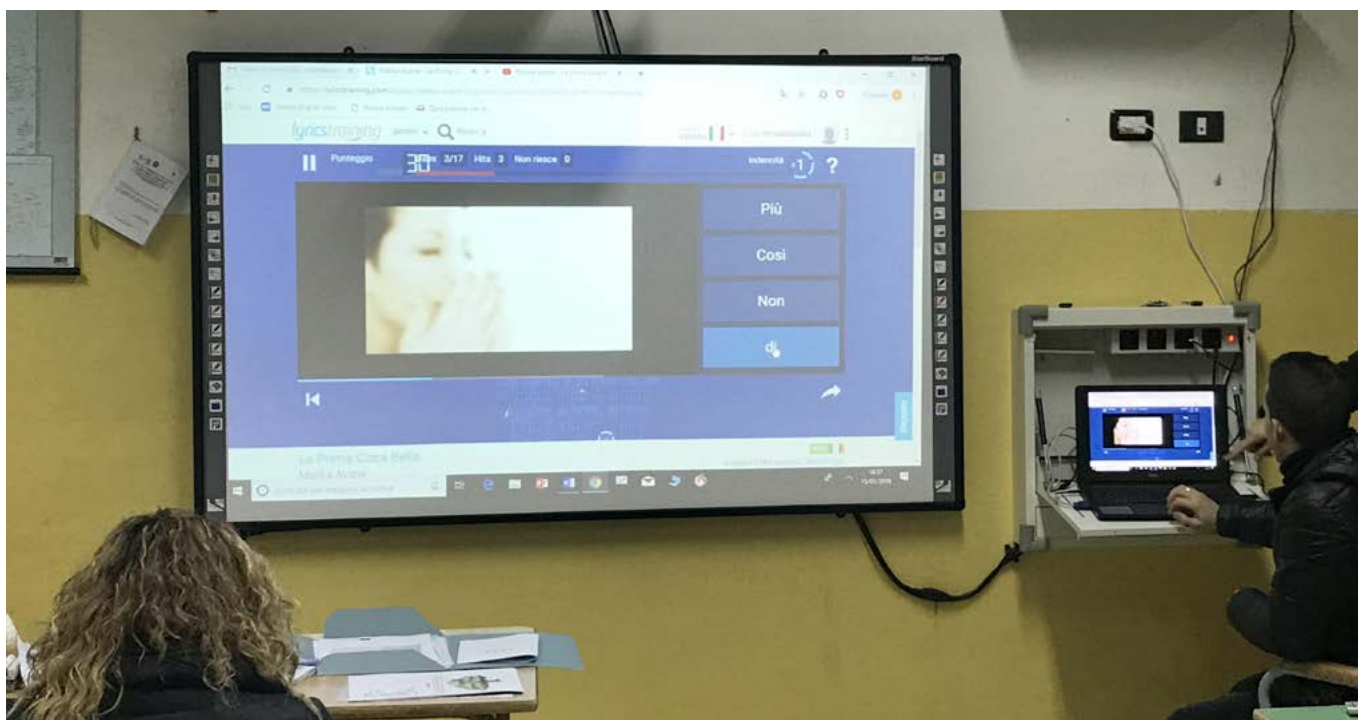
Destinatari	Il gruppo è composto da studenti di livello A0/A1, 16-25 anni. Abilità nell'uso delle App (YouTube, Lyrics Training, Fare Parole 1 e 2...)
Tempo	2 unità didattiche di 3 ore
Modalità di lavoro	Inclusione in classi regolari.
Spazio	Classe.
Temi trattati	Canzoni: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Come un pittore</i> Modà (colori, stagioni, meteo) • <i>Ci vuole un fiore</i> Sergio Endrigo (natura: fauna e flora) • <i>La prima cosa bella</i> Malika Ayane (membri della famiglia, relazioni)
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Computer • Lim • Smartphone • App: YouTube, Lyrics Trainings • Fare Parole 1 e 2
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Usare le canzoni e Internet per aumentare il plurilinguismo e promuovere l'integrazione degli immigrati. • Migliorare la comunicazione e l'interazione interculturale e la comprensione, l'uso di canzoni, l'uso di karaoke e materiali audiovisivi trovati nel web. • Scoprire la cultura e conoscere le persone può ispirare anche diversi argomenti interessanti per la discussione. • Praticare la pronuncia e l'intonazione. • Imparare la forma scritta delle parole e delle strutture grammaticali.

Competenze linguistiche

- Per quanto riguarda l'acquisizione delle competenze linguistiche, i testi delle canzoni sono tra gli strumenti migliori per migliorare le capacità di ascolto.
- La musica e i testi delle canzoni aiutano la memoria.
- Cantando canzoni gli studenti acquisiscono i modelli della lingua straniera e sviluppano il loro vocabolario.
- Mentre ascoltano le parole delle canzoni gli studenti sviluppano le loro capacità di ascolto-comprensione.
- Mentre cantano le canzoni gli studenti sviluppano le loro abilità di pronuncia.
- Durante la lettura dei testi e cantando canzoni al karaoke, gli studenti sviluppano le loro capacità di lettura e comprensione.

Riferimenti all'alfabetizz. digitale e ai Media

Computer, smartphone, utilizzo della Lim in classe, video su YouTube, Apps come Lyrics Training attraverso le quali gli studenti amano imparare le lingue, gratuitamente, giocando con video musicali e compilando i testi delle canzoni e *Fare Parole 1 e 2* per accompagnare, sostenere e facilitare il percorso di apprendimento dell'italiano scritto; a partire dalla corrispondenza tra fonema e grafema per raggiungere la costruzione e il riconoscimento delle sillabe, passando così alla composizione di centinaia di parole.



DESCRIZIONE STEP BY STEP

STEP 1

Tempo

3 ore

Materiali necessari

- Video musicale *Come un pittore* youtu.be/RuYbA55IWGs
- Video musicale *Ci vuole un fiore* youtu.be/UG_8b6WJqvI
- Video musicale *La prima cosa bella* youtu.be/cnr0QGwKxzw

Capacità di alfabetizzazione

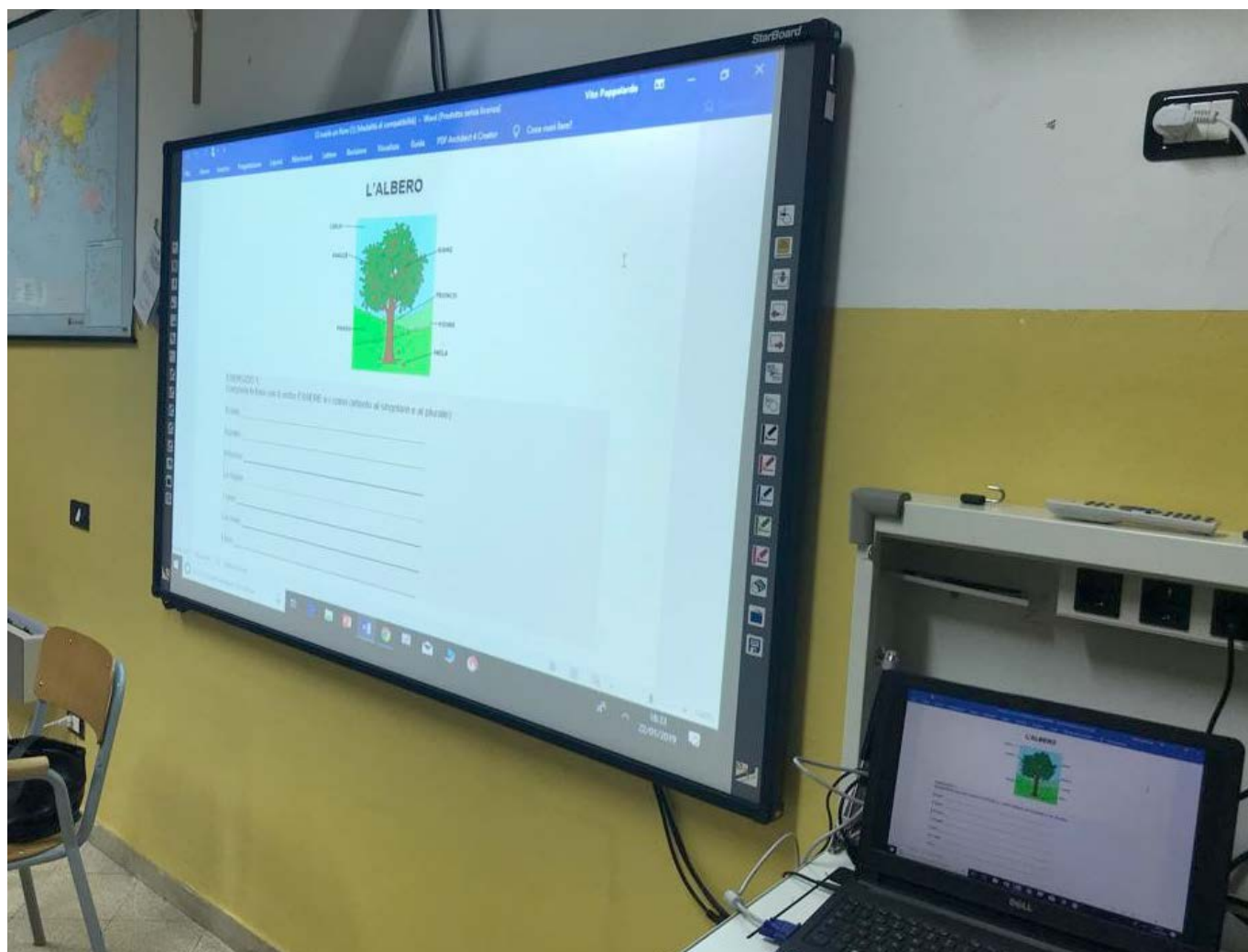
- Competenze linguistiche, alfabetiche, digitali e dei media

Descrizione dell'attività

Discussioni di riscaldamento per attirare l'attenzione su ciò che gli studenti effettivamente vedranno e ascolteranno (tema generale della canzone, il titolo della canzone...).

Ascoltiamo la prima canzone, guardiamo il primo video.

Ripetiamo poi la discussione preliminare e l'ascolto con le altre 2 canzoni.



STEP 2

Tempo

3 ore

Obiettivi

- Imparare nuovo lessico

Materiali necessari

- Video musicale *Come un pittore*
youtu.be/RuYbA55IWGs
- Video musicale *Ci vuole un fiore*
youtu.be/UG_8b6WJqvI
- Video musicale *La prima cosa bella*
youtu.be/cnr0QGwKxzw

Capacità di alfabetizzazione

- Competenze linguistiche, alfabetiche, digitali e dei media

Descrizione dell'attività

Ascoltiamo nuovamente la prima canzone e poi svolgiamo l'esercizio *Fill in the Gap* su Lyrics Training, con l'aiuto di *Fare Parole* per supportare l'apprendimento anche di parole complesse.

Ripetiamo poi l'ascolto e l'esercizio con le altre 2 canzoni.

FARE PAROLE – SCHEDA DI APPROFONDIMENTO

ISTRUZIONI PER L'USO

www.fareparole.it

L'App *Fare Parole* nasce con l'obiettivo di facilitare il percorso di apprendimento della letto-scrittura dell'italiano per adulti stranieri a nulla o debole scolarità nel paese di origine. È strutturata in due sezioni: IMPARA e GIOCA. Nella sezione IMPARA (che viene utilizzata per lo svolgimento di questa attività), lo studente si esercita sui contenuti alfabetici proposti. Nella sezione GIOCA, vengono proposte attività finalizzate alla costruzione di parole. In questa attività, il giocatore utilizza le conoscenze apprese per "FARE" le parole. Fare Parole si compone di due App (*Fare Parole 1* e *Fare Parole 2*). La prima affronta l'acquisizione della sintesi sillabica (consonante + vocale) mentre la seconda presenta contenuti alfabetici più complessi (raddoppiamento di consonanti, incontro di vocali, etc).

LYRICS TRAINING – SCHEDA DI APPROFONDIMENTO

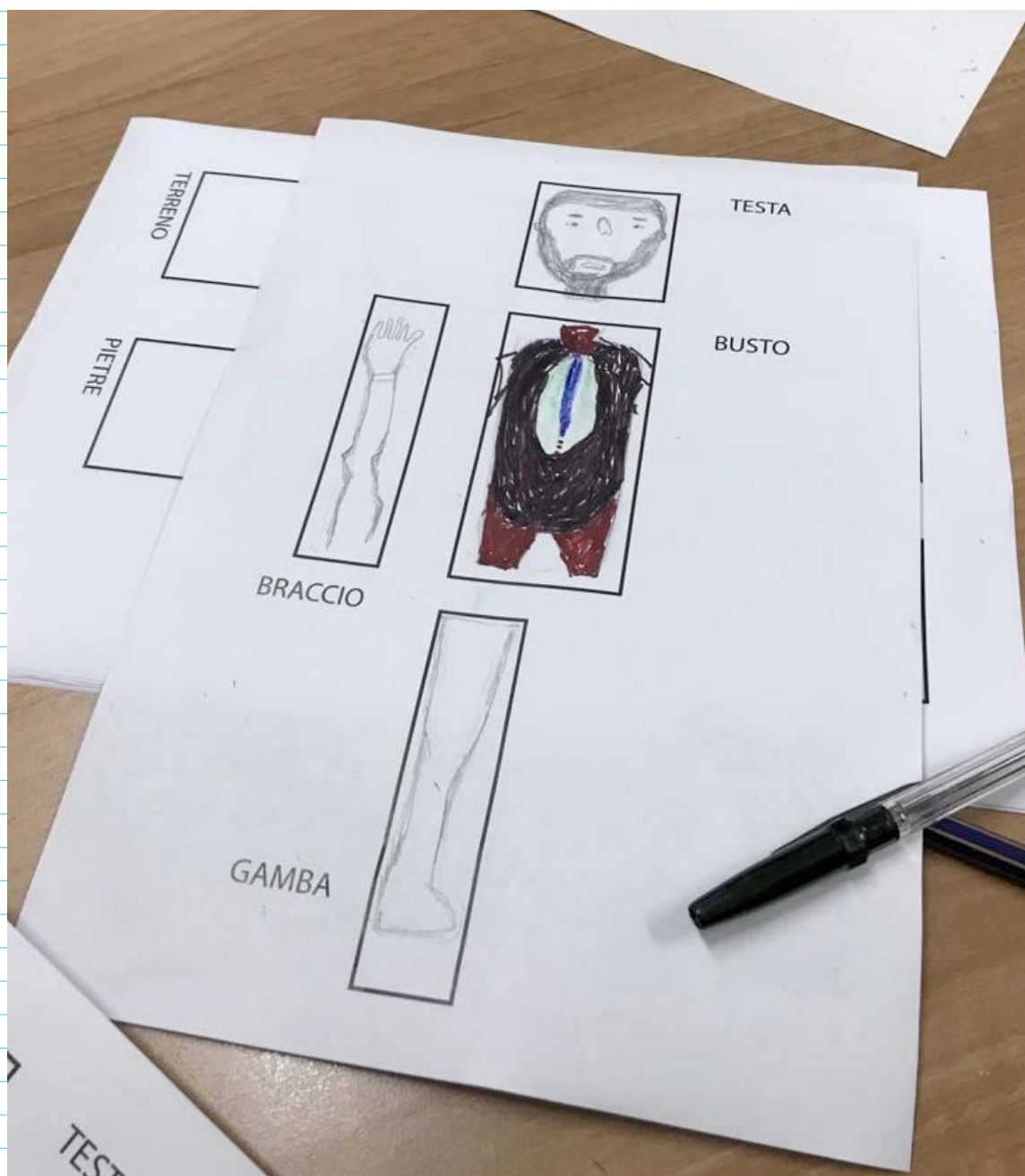
ISTRUZIONI PER L'USO

Lyrics Training è un sito web che utilizza video musicali di canzoni popolari su YouTube per fornire agli studenti di lingue un modo divertente per praticare le abilità linguistiche. Gli utenti possono scegliere tra svariate lingue (inglese, spagnolo, tedesco, francese, italiano, etc) e i video sono classificati in tre livelli di difficoltà (facile, medio e difficile). La home page mostra un video musicale in primo piano, con l'etichetta "Try It", che cambia ogni volta che lo schermo viene aggiornato. Gli utenti possono cercare i video in base al nome dell'artista o al titolo della canzone utilizzando la funzione di ricerca o ottenere un elenco di video che soddisfa i criteri della lingua e del livello utilizzando i menu a discesa nella barra degli strumenti del sito web - quando la pagina si apre questi menu sono impostati di default su "tutte le lingue" e "tutti i livelli". I livelli di difficoltà percepiti sono determinati dalla velocità della canzone, dalla complessità del vocabolario e da quanto il testo può essere ascoltato più o meno chiaramente. Una volta selezionato un video musicale, gli utenti iniziano il gioco premendo il pulsante "Play Now" accanto al video.

In questa fase lo studente si confronta con una serie di scelte. Premendo semplicemente il pulsante play, il video musicale verrà riprodotto senza testo. Selezionando il pulsante Karaoke in basso a destra, il video musicale verrà riprodotto con l'intero testo. Entrambe queste modalità consentono agli utenti di visualizzare un'anteprima del brano prima di partecipare alla modalità di gioco. Quando è pronto, lo studente può selezionare una modalità di gioco. Il livello principiante fa sì che gli studenti completino un'attività di Fill the gap con il 10% del testo vuoto, il livello intermedio con il 25% di testo vuoto e la modalità esperto con il 100% di testo vuoto. Mentre il video viene riprodotto, gli utenti sono tenuti a completare l'esercizio Fill the gap utilizzando la trascrizione del testo sotto il video. Il video non continuerà fino a quando la parola mancante non sarà riempita. In basso a sinistra viene visualizzato un timer e un conteggio del numero di parole mancanti e del numero di spazi saltati dall'utente. In qualsiasi momento, l'utente può scegliere di "ritirarsi", che interromperà il gioco e riprodurrà la versione karaoke della canzone, dando allo studente la possibilità di ripassare ulteriormente il testo prima di riprovare. Inoltre, l'utente può scegliere di riavviare il gioco dall'inizio. Gli studenti in cerca di ulteriore supporto possono selezionare per il gioco la visualizzazione di una traduzione simultanea nella parte inferiore dello schermo in diverse lingue. Infine, il pulsante di aiuto può essere utilizzato per visualizzare i controlli del gioco.

PLATFORMCRAFT

Un workshop di **Centro Zaffiria** e **Coop. Sociale Fo.Co.**



Il laboratorio ha l'obiettivo di creare un videogioco per mettere alla prova le nuove scoperte linguistiche. Combinando attività analogiche e digitali, i migranti prepareranno le loro attività ludiche digitali.



bit.ly/platformcraft

QUADRO GENERALE

Destinatari	Gruppo di 12 studenti, dai 18 ai 22 anni. Nessun livello di alfabetizzazione digitale è richiesto. Sarà utile uno smartphone con fotocamera per scattare delle foto.
Tempo	3 unità didattiche di 2 ore
Modalità di lavoro	Inclusione in classi regolari.
Spazio	Classe.
Temi trattati	Riassunto e verifica delle nuove scoperte a livello linguistico.
Strumenti	<ul style="list-style-type: none">• Computer• Videoproiettore• software PlatformCraft• software per l'elaborazione di immagini (come Gimp, che è gratuito)
Obiettivi	Trovare nuovi modi per testare le conoscenze dei migranti.
Competenze linguistiche	<ul style="list-style-type: none">• Miglioramento della lingua di uso quotidiano• Verifica delle nuove parole acquisite nelle lezioni precedenti
Riferimenti all'alfabetizz. digitale e ai Media	<ul style="list-style-type: none">• Uso di videogiochi• Strumenti di lavoro al computer per gestire le immagini

DESCRIZIONE STEP BY STEP

STEP 1

Tempo

2 ore

Obiettivi

- Conoscere gli strumenti: un videogioco creativo.

Materiali necessari

- A4
- Colori
- Forbici
- Colla
- Matite

Capacità di alfabetizzazione

- Testare le nuove parole e frasi acquisite
- Miglioramento degli strumenti di ICT: gestire le immagini, le frasi, scoprire come creare un videogioco.

Descrizione dell'attività

Presentazione comune e generale di PlatformCraft. I partecipanti lavoreranno in gruppo e attraverso differenti passaggi creano il loro videogioco partendo da una preprogrammazione sviluppata ad hoc da Zaffiria con il nome PlatformCraft. Usando alcuni modelli su carta, vengono prima progettate, disegnate e colorate le ambientazioni e i personaggi del videogioco. Successivamente vengono digitalizzati gli elementi del videogioco (usando Gimp o programmi simili per l'elaborazione digitale delle immagini) e creata una serie di domande a risposta multipla i cui argomenti possono essere decisi dai formatori e dai partecipanti in base agli interessi. Infine i partecipanti possono giocare tutti insieme e sfidarsi a rispondere alle domande.

Dopo aver presentato brevemente il gioco, i partecipanti sono invitati a provarlo, per capire meglio cosa andranno a creare. Il formatore illustra loro che dovranno disegnare il personaggio, lo sfondo, gli alberi, le rocce, le casse, il terreno, il mostro e tutti gli elementi descritti nei template. Inoltre dovranno scrivere le domande, con relative risposte (una giusta e le altre sbagliate) che verranno sottoposte poi ai giocatori.

STEP 2

Tempo

2 ore

Obiettivi

- Lavorare su immagini disegnate e sulla loro digitalizzazione, sul racconto del videogioco, offrire una situazione reale sulla quale lavorare insieme.

Materiali necessari

- Videoproiettore
- Computer
- PlatformCraft
- Colori

Capacità di alfabetizzazione

- Analizzare come gli studenti stanno migliorando il loro vocabolario e la capacità di esprimersi in modi diversi: dal digitale all'analogico, dal testo alle immagini.

Descrizione dell'attività

Preparazione del proprio videogioco, lavorare in gruppi. Preparazione delle domande chiave.

In gruppo i partecipanti lavorano ai vari aspetti del gioco: chi si occupa del personaggio, chi dello sfondo (in quel caso non serve un template, è sufficiente riempire un foglio A4 normale), chi delle casse, ecc...

Gli elementi rientrano tutti dentro quadrati e rettangoli, in modo che sia semplice ritagliarli in digitale. Quando un elemento è pronto (ad esempio la cassa) è sufficiente fotografarlo e inviarlo al computer con il quale si lavorerà e giocherà. Tramite un software di elaborazione fotografica (come Gimp) l'immagine va ritagliata in modo che rimanga solo il quadrato o il rettangolo dell'elemento, senza tutto il contorno bianco (il bordo nero può rimanere, non è un problema). Si salva l'immagine con il nome appropriato (es. "cassa") e si va a sostituire all'interno della cartella di gioco dove è stato posizionato PlatformCraft (PlatformCraft/Risorse/...). Da quel momento la cassa in gioco sarà quella appena disegnata. Si segue lo stesso procedimento con tutti gli altri elementi.

Per quanto riguarda le domande, si devono modificare i file presenti nelle cartelle dei vari livelli (PlatformCraft/Risorse/livello_1/domande.txt) inserendo le domande tra `begin_domanda_#` e `end_domanda_#` e le risposte tra `begin_risposte_#` e `end_risposte_#`; la risposta corretta va fra `begin_corretta_#` e `end_corretta_#`. Salvando il file si sovrascrivono le nuove domande e risposte.



STEP 3

Tempo

3 ore

Obiettivi

- Testare le abilità linguistiche e migliorare le abilità tecnologiche creative.
- Essere fieri della propria progettazione del prodotto. Promuovere la cooperazione di gruppo e lo spirito di squadra.

Materiali necessari

- Videoproiettore
- Computer
- PlatformCraft

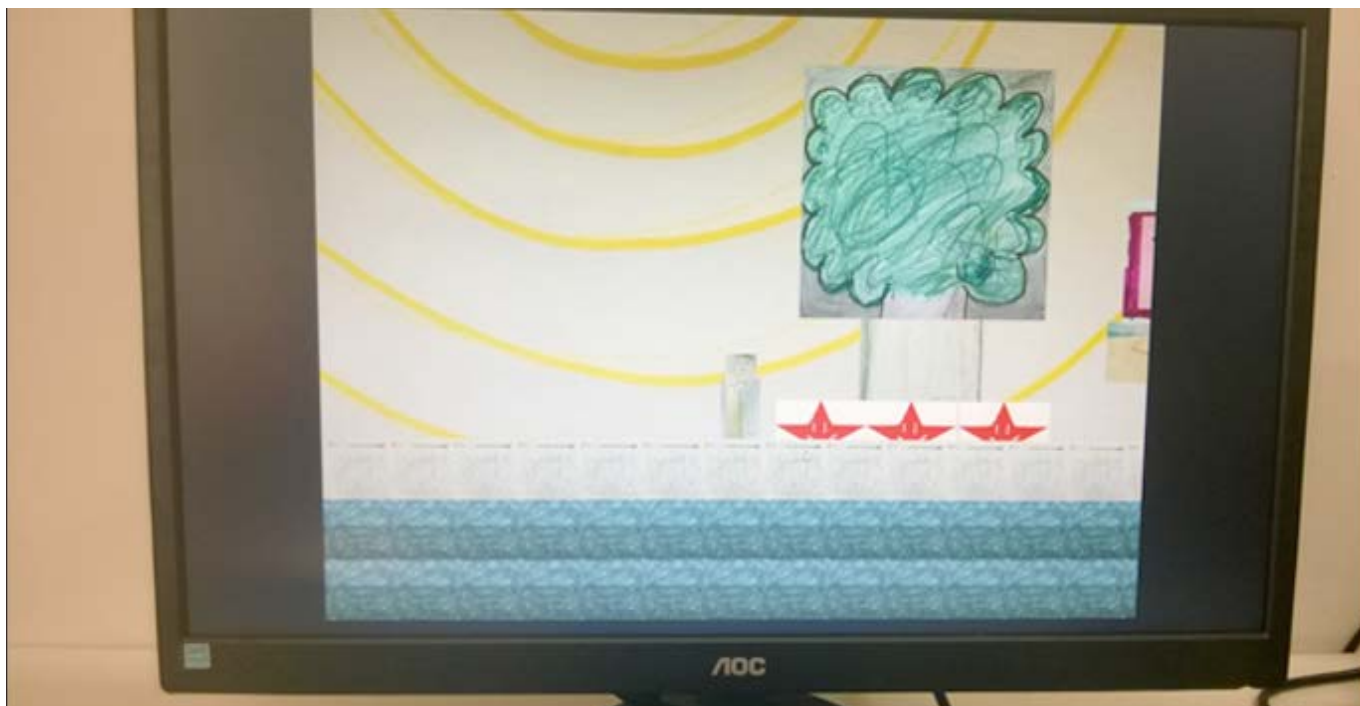
Capacità di alfabetizzazione

- Produzione scritta
- Comprensione orale

Descrizione dell'attività

Importare le domande e le immagini su PlatformCraft come spiegato nel precedente step; testare tutti i livelli. Ciascun gruppo sfida gli altri. Una volta importate le immagini e preparate le domande, è possibile avviare il gioco per potersi sfidare. Ci sono tre livelli da superare con domande e risposte, mentre nell'ultimo è chiesto di lanciare delle casse al mostro (più risposte corrette si danno nei precedenti livelli, più casse si hanno a disposizione alla fine).

Note: Questa attività non è semplice per studenti con un basso o nullo livello di alfabetizzazione ICT. In questo caso si suggerisce di sviluppare l'attività con gruppi di lavoro composti da non più di 5 studenti e l'insegnante offrirà maggior supporto per lo step 2 e lo step 3 dove il supporto dell'insegnante è necessario per caricare le immagini e per scrivere il testo delle domande e risposte sull'interfaccia del videogioco.



4.2. I WORKSHOP IN EUROPA

Oltre ai workshop sperimentati nel contesto italiano ne sono stati scelti ulteriori cinque ideati e testati all'interno della rete dei partner di progetto per coprire diverse competenze linguistiche e digitali. Abbiamo scelto *Cosa sa Internet di me?* del **partner polacco Polis** per educare i nostri studenti ad un utilizzo responsabile e consapevole del web e fornire adeguati strumenti di protezione dei propri dati online. Con *Storia Fotografica* del **partner slovacco Proacademy** abbiamo scoperto nuove forme per raccontare e raccontarsi attraverso la fotografia ed esercitare la produzione orale e narrativa con metodi alternativi, mentre *Il mio Lavoro* del **partner tedesco JFF** ci ha fornito l'occasione di lavorare sulle aspirazioni e sull'autostima degli studenti attraverso la creazione di un radio reportage che ha rafforzato le abilità di ascolto. Con *Alimenti e negozi online* del **partner estone Tartu Folk Highschool** abbiamo integrato nozioni di educazione alimentare con l'acquisto consapevole e responsabile online e offline, mentre con *Stop Motion* del **partner belga Mediawijs** abbiamo esplorato le possibilità espressive, la possibilità cioè di comunicare con un linguaggio visivo acquisendo competenze nella tecnica dello stopmotion.

COSA SA INTERNET DI ME?

Un workshop di **Polis**, Polonia.



Il workshop si basa sullo scoprire che tipo di informazioni su di noi sono accessibili su Internet. Durante il workshop i partecipanti avranno la possibilità di riflettere: il fornire questi dati è una scelta ragionevole e cosciente? Volete che queste informazioni sia tutte accessibili online? Come elaborato finale del workshop i partecipanti redigeranno un codice di condotta online.



bit.ly/cosa-sa-Internet-di-me

QUADRO GENERALE

Destinatari	12-20 persone; livello di lingua B1; competenze basiche sui media che permettono l'uso dello smartphone e di Internet.
Tempo	6 ore (5 ore e 30 minuti + pause)
Modalità di lavoro	Workshop esterno o workshop inclusi durante le lezioni regolari di lingua.
Spazio	Aula con Wi-Fi, sedie predisposte a cerchio, 4-5 tavoli con sedie per ciascun gruppo di lavoro/tavoli per i lavori in coppia.
Temi trattati	Sicurezza su Internet, creare un profilo, furto di dati, privacy su Internet, protezione dei dati.
Strumenti	<ul style="list-style-type: none">• Dispositivo con schermo con l'accesso a Internet• lavagna con fogli• evidenziatori• gomitolo• preparati dai trainer:<ul style="list-style-type: none">- carte con differenti tipi di dati/informazioni (scansione delle impronte digitali, orientamento sessuale, indirizzo IP, numero di telefono, immagini),- esempi di phishing- quiz stampati in lingua
Obiettivi	L'argomento di questo workshop è la privacy sul web. Lo scopo principale del corso è quello di far familiarizzare i partecipanti con: <ul style="list-style-type: none">• I rischi risultanti dalla condivisione dei propri dati online• Il tema della costruzione della propria immagine online• metodi per proteggere i propri dati online
Competenze linguistiche	Imparare un nuovo lessico.

Riferimenti
all'
alfabetizzazione
digitale
e ai Media

- I partecipanti realizzano di essere monitorati e profilati dalle compagnie presenti su Internet. Sono a conoscenza delle pubblicità mirate
- I partecipanti sono coscienti che i loro dati personali possono diventare una vera e propria "valuta" in molti servizi gratuiti e siti web,
- I partecipanti apprendono le possibili conseguenze della diffusione di dati sensibili e personali
- I partecipanti imparano come proteggere i propri dati personali dagli attacchi di phishing e come riconoscere il phishing
- I partecipanti apprendono le opportunità e le minacce risultanti dalla creazione della propria immagine sul web. Sono consapevoli del fatto che altre persone possono cercare informazioni su di loro
- I partecipanti imparano come creare e modificare la loro immagine su Internet in base ai loro bisogni – per esempio, condividere solo alcuni dati sui social network
- I partecipanti imparano l'uso e la protezione dei dati personali su Internet
- I partecipanti imparano ad usare un programma importante nell'ambito della cyber security
- I partecipanti imparano come migliorare la propria sicurezza su Internet
- I partecipanti imparano come creare password sicure

DESCRIZIONE STEP BY STEP

STEP 1

Tempo

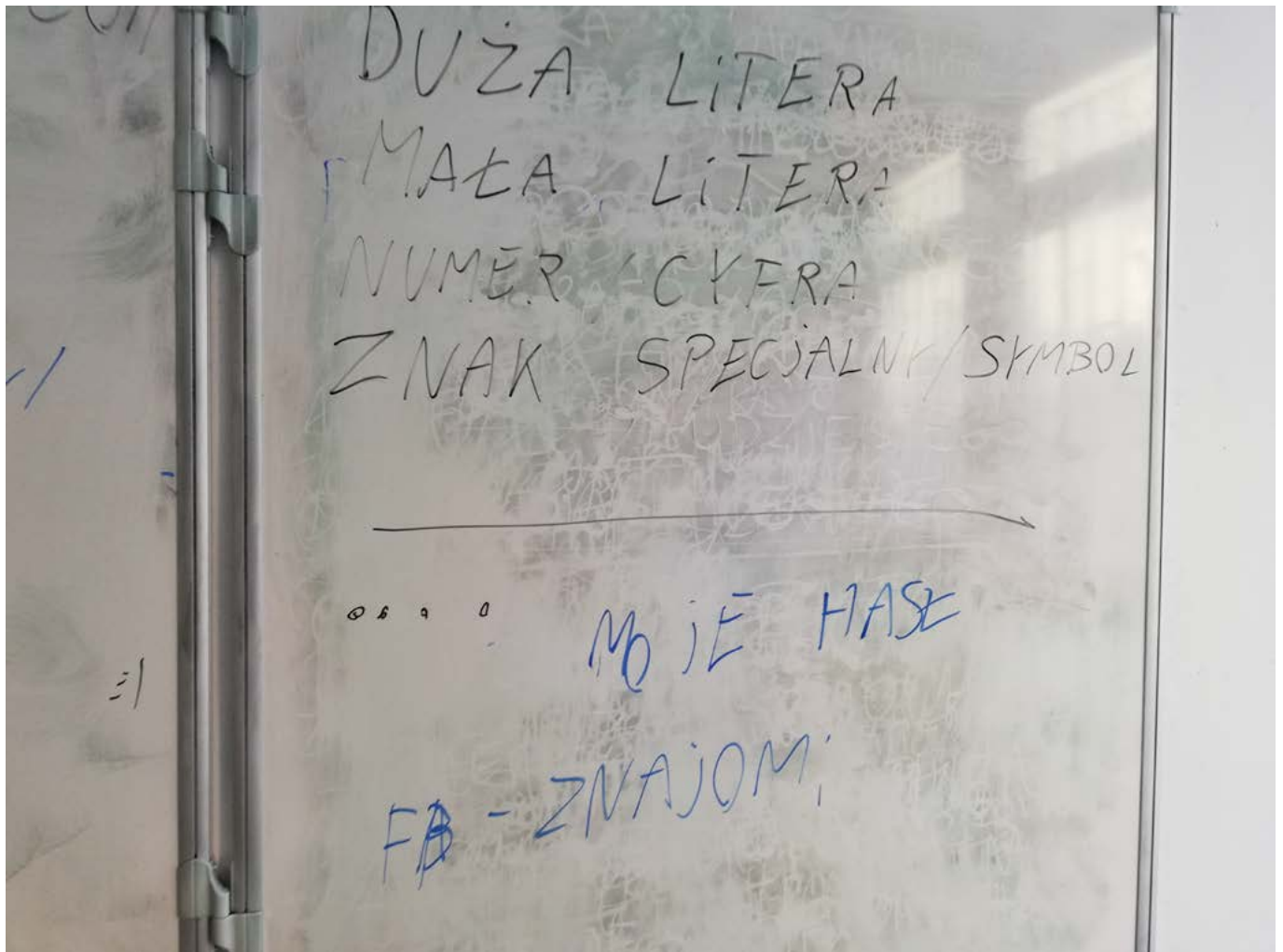
20 min.

Obiettivi

- Integrazione

Descrizione dell'attività

I partecipanti sono in piedi in cerchio. Il compito è dire il proprio nome e fare qualche gesto (alzare una mano, fare un piegamento, i partecipanti individualmente scelgono un gesto). La persona dopo deve ripetere il nome e il gesto. La terza persona deve ripetere i nomi e i gesti delle due persone precedenti. E così via. Quando si finisce il giro si cambia l'ordine del cerchio e si ripete il compito. L'esercizio aiuterà i partecipanti a ricordare i loro nomi.



Tempo

30 min.

Obiettivi

- Contratto - stabilire le regole in base alle quali i partecipanti lavoreranno
- Integrazione dei partecipanti
- Introduzione all'argomento e spiegazione del metodo del workshop

Materiali necessari

- Lavagna a fogli mobili
- Pennarelli
- Gomitolo

Note: Il formatore dovrebbe utilizzare il legame simbolico creatosi tra i partecipanti per raccontare di più sui metodi di lavoro del workshop (che sono legati all'attività dei partecipanti) e stabilire delle regole (si può votare alzando la mano con un filo avvolto).

Descrizione dell'attività

Inter-Net

In questo esercizio i formatori usano un gomitolo. Il primo formatore si lega il filo al dito e lo lancia al partecipante di cui si ricorda il nome. Dice il nome ad alta voce. Il gomitolo si dovrebbe srotolare mentre viene lanciato. La persona che prende il gomitolo si lega il filo al dito e lo tira ad un'altra persona dicendone il nome. Ogni partecipante fa quest'azione fino a quando tutti sono connessi dal filo srotolato. Quando tutti sono connessi dal filo, i formatori chiedono cosa è emerso dal filo srotolato. I formatori cercano risposte come "network", e poi spiegano l'argomento del workshop – cosa sa Internet di me.

A questo punto, i formatori possono usare il simbolismo del filo per:

- parlare del tema del workshop e del metodo del workshop (includendo i partecipanti nelle attività).
- stabilire regole comuni per il workshop.

Tutti i partecipanti e il formatore stabiliscono delle regole che tutti concordano di rispettare durante il workshop. La lavagna a fogli mobili con le regole dovrebbe essere posizionata in modo che tutti possano vederla.

Tempo

50 min.

Obiettivi

- I partecipanti si renderanno conto di quali informazioni sono accessibili online per gli estranei
- Avranno un momento per rispondere a loro stessi a una domanda, ovvero quanto sono consapevoli delle informazioni che su di loro mettono online.

Materiali necessari

- schermo con accesso a Internet

Capacità di alfabetizzazione

- Imparare nuovo lessico (i formatori devono cerchiare le parole nuove/difficili che appaiono nella discussione ed essere pronti a spiegarle).
- I partecipanti imparano a creare e modificare la loro immagine su Internet a seconda delle loro esigenze - ad esempio, condividono solo alcuni dei loro dati sui social network.
- I partecipanti imparano le opportunità e le minacce che derivano dalla costruzione della propria immagine sul web. Sono consapevoli che altre persone possono cercare informazioni su di loro.
- Gli studenti comprendono l'importanza delle impostazioni di privacy nei social network.

Descrizione dell'attività

I partecipanti stanno guardando parte del video su YouTube dell'esperienza sociale realizzato da uno YouTuber polacco: www.youtube.com/watch?v=CLRBYhd7e4Q
Dopo aver visto parte del filmato i formatori chiedono ai partecipanti:

- che tipo di informazioni abbiamo avuto modo di conoscere sulle persone nel filmato?
- come ti sentiresti ad ascoltare tutte queste cose dalla persona che hai appena incontrato?
- quali altri tipi di informazioni le persone condividono online?
- volete che tutte queste informazioni siano accessibili online?

I formatori scrivono tutti i tipi di informazioni (dati) che condividiamo online, fornite dai partecipanti.

In alternativa:

I partecipanti sono divisi in coppie. Ogni coppia sceglie una persona tra i suoi amici che è molto attiva nei social media (potrebbe essere anche uno dei formatori). Successivamente, ogni coppia cerca di scoprire il più possibile sulla persona scelta da Internet. Tutti hanno 10 minuti per cercare su Google. Scrivono che tipo di informazioni hanno appreso su questa persona. Successivamente, si ritorna in gruppo e si discute con i formatori a partire da queste domande:

- che tipo di informazioni abbiamo acquisito su queste persone?
- come ti sentiresti ad ascoltare tutte queste cose dalla persona che hai appena conosciuto?
- volete che tutte queste informazioni siano accessibili online?

I formatori scrivono tutti i tipi di informazioni (dati) che condividiamo online, fornite dai partecipanti.

Note: I formatori possono scegliere se vogliono utilizzare parti del filmato o un esercizio alternativo. Durante l'esercizio alternativo, i formatori dovrebbero pensare alle persone, i cui profili saranno controllati dai partecipanti sui social media.

Se il gruppo non è ben integrato, i partecipanti dovrebbero controllare il profilo di uno dei formatori (o di qualche persona famosa). Controllare i profili dei loro amici (soprattutto in coppia) può essere stressante e spiacevole per i partecipanti che non sono ancora ben integrati nel gruppo e non si fidano l'uno dell'altro con informazioni private. Questo esercizio deve essere preparato possedendo una buona conoscenza del gruppo e con particolare attenzione alla privacy dei partecipanti.

STEP 4

Tempo

30 min.

Obiettivi

- I partecipanti impareranno quali sono i dati sensibili
- I partecipanti impareranno quali sono i dati personali

Materiali necessari

- Lavagna a fogli mobili o lavagna classica, pennarello
- Schede con diversi tipi di dati/informazioni (ad esempio: scansione delle impronte digitali, orientamento sessuale, indirizzo IP, numero di telefono, immagini)

Capacità di alfabetizzazione

- Imparare nuovo lessico (i formatori devono cerchiare le parole nuove/difficili che appaiono nella discussione ed essere pronti a spiegarle)
- I partecipanti vengono a conoscenza dell'utilizzo e della protezione dei dati personali in Internet
- I partecipanti si rendono conto che i loro dati personali possono diventare una vera e propria "moneta" in molti servizi e siti web gratuiti

Descrizione dell'attività

Dopo che tutti gli esempi di dati condivisi in Internet (forniti dai partecipanti) sono stati scritti dai formatori, i formatori chiedono:

- quali di queste informazioni sono dati personali?
- quali di queste informazioni sono dati sensibili?
- perché?

Dopo una breve discussione, i formatori danno ai partecipanti delle schede con vari esempi di informazioni/dati (per esempio: scansione delle impronte digitali, orientamento sessuale, indirizzo IP). I partecipanti lavorano in gruppo o in coppia. Devono decidere se le informazioni fornite sono dati personali o dati sensibili (o entrambi).

I risultati vengono controllati e discussi con gli altri gruppi.

Tempo

40 min.

Obiettivi

- I partecipanti si renderanno conto che qualcuno o qualcosa sta approfittando dei loro dati
- Gli studenti impareranno a conoscere il phishing
- I partecipanti impareranno a riconoscere il phishing

Materiali necessari

- Esempi di phishing preparati dall'insegnante/formatore (possono essere proiettati con il proiettore o stampati e consegnati ai partecipanti)

Capacità di alfabetizzazione

- I partecipanti vengono a conoscenza dell'utilizzo e della protezione dei dati personali in Internet
- Studenti si sono resi conto che i loro dati personali possono diventare una vera e propria "moneta" in molti servizi gratuiti e sito web
- I partecipanti imparano a proteggere i loro dati personali dagli attacchi di phishing e a riconoscere il phishing

Note: I formatori dovrebbero dare ai partecipanti il tempo di usare e giocare con le applicazioni. I partecipanti dovrebbero imparare individualmente a conoscere queste applicazioni per poter cambiare le loro impostazioni dopo i workshop.

Descrizione dell'attività

Ladri di dati parte 1.

A coppie, i partecipanti cercheranno di pensare chi o cosa può utilizzare questi dati sensibili online. A quale scopo? Dopo aver lavorato a coppie, tutti i partecipanti discutono apertamente sul tema riportando la discussione nel gruppo più ampio di tutti i partecipanti

I formatori supervisionano la discussione alla ricerca di esempi come: criminali, hacker, imprese, bots.

Dopo di che, i formatori dicono ai partecipanti che durante il prossimo esercizio ci si concentrerà sul furto di dati e sul cosiddetto "phishing".

I formatori spiegano la definizione di phishing e chiedono se i partecipanti hanno già ricevuto questo tipo di messaggi.

Dopo di che, i formatori danno ai partecipanti diversi esempi di messaggi on-line. I partecipanti dovrebbero analizzare questi esempi in coppie/gruppi e decidere se sono veri o se si tratta di messaggi di phishing. Dopo di che, i gruppi confrontano il loro lavoro con altri gruppi e con i formatori.

I formatori dovrebbero sostenere i gruppi nel processo e preparare una lista di domande che aiutano a riconoscere il phishing (per esempio: L'indirizzo del sito web è appropriato? Ha un protocollo HTTPS? Chi è il mittente del messaggio? Mi viene chiesto di agire? Posso verificare la veridicità del messaggio in un altro modo - ad esempio chiamando il mittente?)

Tempo

20 min.

Obiettivi

- I partecipanti impareranno un nuovo lessico relativo alla sicurezza informatica
- I partecipanti impareranno i principi dell'uso sicuro di Internet e del riconoscimento dei messaggi falsi
- I partecipanti creeranno un elenco di consigli di sicurezza online, che porteranno a casa

Materiali necessari

- Quiz linguistici preparati e stampati - testi con spazi vuoti con frasi selezionate.

Capacità di alfabetizzazione

- Esercizio di comprensione della lettura
- Imparare nuovo lessico (i formatori devono cerchiare le parole nuove/difficili che appaiono nel testo ed essere pronti a spiegarle)
- Imparare le regole di sicurezza online

Descrizione dell'attività

Checklist per il controllo di sicurezza

I formatori offrono ai partecipanti dei quiz linguistici già pronti - testi con spazi vuoti in frasi selezionate. I partecipanti devono leggere il testo e inserire in questi spazi vuoti le parole appropriate.

I formatori dovrebbero comunque costruire questo esercizio in modo appropriato. Il testo con spazi vuoti dovrebbe essere una checklist di sicurezza online creata dai formatori. Tutto il testo dovrebbe essere costruito come un insieme di regole per il riconoscimento del phishing e il miglioramento della sicurezza online dei partecipanti (per esempio: controllare sempre se il sito ha un protocollo HTTPS).

In questo modo, l'esercizio linguistico creato è anche un esercizio di sicurezza online, che termina con un materiale (checklist) che può essere portato a casa dai partecipanti.

Note: I formatori dovrebbero preparare un elenco di cose a cui prestare attenzione, al fine di riconoscere il phishing - checklist.

Tempo

30 min.

Obiettivi

- I partecipanti impareranno a conoscere la questione della profilazione degli utenti di Internet a scopo di marketing
- Gli studenti impareranno le modalità e i meccanismi di raccolta dei dati sulla loro attività in rete
- I partecipanti impareranno a influenzare consapevolmente questo processo per proteggere i loro dati

Materiali necessari

- Dispositivi (smartphones/computers) con una connessione Internet.

Capacità di alfabetizzazione

- Gli studenti si rendono conto che i loro dati personali possono diventare una vera e propria "moneta" in molti servizi e siti web gratuiti
- I partecipanti si rendono conto di essere monitorati e profilati dalle aziende su Internet. Conoscono gli annunci mirati
- I partecipanti imparano a conoscere i cookie - a cosa servono e come cancellarli
- I partecipanti conoscono dove possono trovare le informazioni sulla loro attività nei media, raccolte da diverse App e che possono essere modificate o cancellate

Note: I formatori dovrebbero dare ai partecipanti il tempo di usare e giocare con le applicazioni. I partecipanti dovrebbero imparare individualmente a conoscere queste applicazioni per poter cambiare le loro impostazioni dopo i workshop.

Descrizione dell'attività

Ladri di dati parte 2.

I formatori dicono ai partecipanti che durante il prossimo esercizio si concentreranno su un altro esempio di utilizzo dei dati (ma non sul furto): la pubblicità profilata e mirata.

I formatori mostrano ai partecipanti come gli utenti vengono presi di mira con gli annunci pubblicitari di diverse aziende.

Facebook - i partecipanti aprono il loro news feed di Facebook sui loro telefoni/laptop e cercano annunci sulla Homepage. Cliccano sull'angolo destro dell'annuncio e controllano su "Perché vedo questo ad?". In gruppo confrontano il modo in cui le diverse aziende stanno profilando i loro annunci. Dopo ciò, i partecipanti scelgono "Gestisci le tue preferenze pubblicitarie" e controllano cosa Facebook sa di loro.

Google - I partecipanti si collegano individualmente sul sito adssettings.google.com/authenticated?hl=pl e controllano come vengono profilati da Google.

I formatori dovrebbero dare ai partecipanti il tempo di conoscere le applicazioni. Dovrebbero concludere questo esercizio con una breve discussione (per esempio: cosa sa di me Internet? Gli algoritmi di Google o di Facebook sono sempre stati corretti? È meglio disattivare gli annunci sui profili o eliminare le opzioni non necessarie/non desiderate?

Tempo

30 min.

Obiettivi

- Diagnosi di un problema - i partecipanti scopriranno se sono stati vittime di una fuga di dati su Internet
- Lo studente imparerà a conoscere un programma utile nel campo della sicurezza informatica

Materiali necessari

- Dispositivi (smartphone/computer) con connessione a Internet

Capacità di alfabetizzazione

- I partecipanti vengono a conoscenza dei diversi tipi di dati raccolti dalle aziende
- I partecipanti vengono a conoscenza delle possibili conseguenze della fuga di dati personali e sensibili
- Gli studenti imparano a utilizzare un programma importante nel campo della sicurezza informatica

Note: I formatori dovrebbero dare ai partecipanti il tempo di usare e giocare con le applicazioni. I partecipanti dovrebbero imparare individualmente a conoscere queste applicazioni per poter cambiare le loro impostazioni dopo i workshop.

Descrizione dell'attività

Toolbox

I formatori chiedono ai partecipanti se qualcuno di loro è stato vittima di un furto di dati o di una diffusione di dati?

I formatori raccolgono le risposte e mostrano un sito web dove tutti possono controllare se i loro dati sono trapelati su Internet: haveibeenpwned.com

I formatori chiedono a tutti i partecipanti di controllare se i loro account di posta elettronica sono stati registrati sul database del sito web. I formatori spiegano come funziona questo sito web e come utilizzarlo:

Se l'e-mail di qualcuno è presente nella banca dati del sito web, deve controllare da quali dati sono state diffuse e che tipo di dati personali sono arrivati su Internet.

I formatori scrivono sia il nome dei siti web che hanno avuto una violazione della sicurezza sia il tipo di dati che sono trapelati.

Tempo

30 min.

Obiettivi

- Diagnosi di un problema - i partecipanti scopriranno se sono stati vittime di una fuga di dati o di un hackeraggio del profilo
- Gli studenti impareranno a conoscere programmi e siti utili nel campo della sicurezza informatica

Materiali necessari

- -Dispositivi (smartphones/computers) con una connessione Internet.

Capacità di alfabetizzazione

- I partecipanti vengono a conoscenza dei diversi tipi di dati raccolti dalle aziende
- I partecipanti vengono a conoscenza delle possibili conseguenze della fuga di dati personali e sensibili
- I partecipanti imparano a utilizzare un importante programma / sitoweb nel campo della sicurezza informatica

Note: I formatori dovrebbero dare ai partecipanti il tempo di usare e giocare con le applicazioni. I partecipanti dovrebbero imparare individualmente a conoscere queste applicazioni per poter cambiare le loro impostazioni dopo i workshop.

Descrizione dell'attività

Toolbox parte. 2

Dopo aver verificato chi è stato vittima della fuga di informazioni, i responsabili del workshop devono tenere presente che il sito web di Haveibeenpwned raccoglie informazioni solo sulle maggiori fughe di dati. Il fatto che i nostri dati non siano in quel database non significa che siamo al sicuro.

Successivamente, i formatori mostrano ai partecipanti altre pagine per verificare il livello di sicurezza online e i tipi di dati raccolti dai vari servizi:

www.google.com/maps/timeline?pb
registro della posizione

I partecipanti devono prestare attenzione se nella mappa ci sono luoghi in cui non sono mai stati.

myaccount.google.com/device-activity dispositivi collegati.

I partecipanti devono prestare attenzione se hanno disconnesso i loro vecchi dispositivi/smartphone dai loro profili. Dovrebbero anche prestare attenzione ai dispositivi sconosciuti.

myaccount.google.com/permissions
applicazioni connesse.

I partecipanti controllano quali applicazioni hanno accesso ai loro profili e se si fidano di queste applicazioni.

I formatori dovrebbero dare ai partecipanti il tempo di controllare le applicazioni. Dovrebbero terminare l'esercizio con una breve discussione che riassume gli effetti delle attività nelle applicazioni: Credete che i vostri dati sono al sicuro sul web? Avete visto qualche attività sospetta sui vostri profili? Avete cambiato qualcosa nelle impostazioni dei vostri account?

Tempo

30 min.

Obiettivi

- Sintesi delle conoscenze acquisite
- I partecipanti imparano il nuovo lessico relativo alla sicurezza informatica
- I partecipanti imparano i principi dell'uso sicuro di Internet
- Gli studenti imparano a creare password forti per diversi siti web

Materiali necessari

- Dispositivi (smartphone/computer) con connessione a Internet

Capacità di alfabetizzazione

- Esercizio di comprensione della lettura
- Imparare nuovo lessico (i formatori devono cerchiare le parole nuove/difficili che appaiono nel testo ed essere pronti a spiegarle)
- I partecipanti imparano ad utilizzare un importante programma / sito web nel campo della sicurezza informatica
- I partecipanti imparano a migliorare la loro sicurezza su Internet
- I partecipanti imparano a creare password forti

Note: I formatori dovrebbero preparare un elenco di linee guida per la creazione di una password forte. Da questa lista, i formatori dovrebbero preparare un esercizio linguistico eliminando le parole chiave dal testo.

Descrizione dell'attività*Toolbox parte 3.*

I formatori riassumono brevemente le minacce affrontate relativamente alla condivisione di informazioni sul web e ai modi per proteggere i nostri dati su Internet (ad esempio disabilitando l'opzione di profilazione degli annunci, scollegando i dispositivi non utilizzati dai nostri account, controllando le fughe di dati).

Allo stesso tempo, essi indicano l'ultimo, il più importante modo per proteggere i nostri dati dai furti: una password sicura.

I formatori mostrano ai partecipanti il sito howsecureismypassword.net. Ai partecipanti viene chiesto di controllare la forza delle loro password (Nota: il formatore dovrebbe spiegare ai partecipanti che il sito è sicuro, ma i partecipanti non dovrebbero mai inserire la loro vera password, ma la password dovrebbe essere modificata - con lettere / numeri scambiati). I partecipanti controllano la forza delle loro password. Le password che non vengono visualizzate in verde devono essere rese più forti. Poi i formatori chiedono ai partecipanti cosa rende la password forte? Dopo una breve discussione, i formatori distribuiscono esercizi di grammatica preparati: i formatori danno ai partecipanti dei quiz linguistici preparati - testi con spazi vuoti con frasi selezionate. I partecipanti devono leggere il testo e inserire in questi spazi vuoti le parole appropriate. I formatori dovrebbero comunque costruire questo esercizio in modo appropriato. Il testo con spazi vuoti dovrebbe essere una lista di linee guida per la creazione di una password forte. Tutto il testo dovrebbe essere costruito come un insieme di regole per creare password forti e migliorare la sicurezza online dei partecipanti. (ad esempio: Usare sempre almeno una ____ lettera. [maiuscola]). In questo modo, l'esercizio linguistico creato è anche un esercizio di sicurezza online che termina con del materiale (checklist) che può essere portato a casa dai partecipanti.

STEP 11

Tempo

20 min.

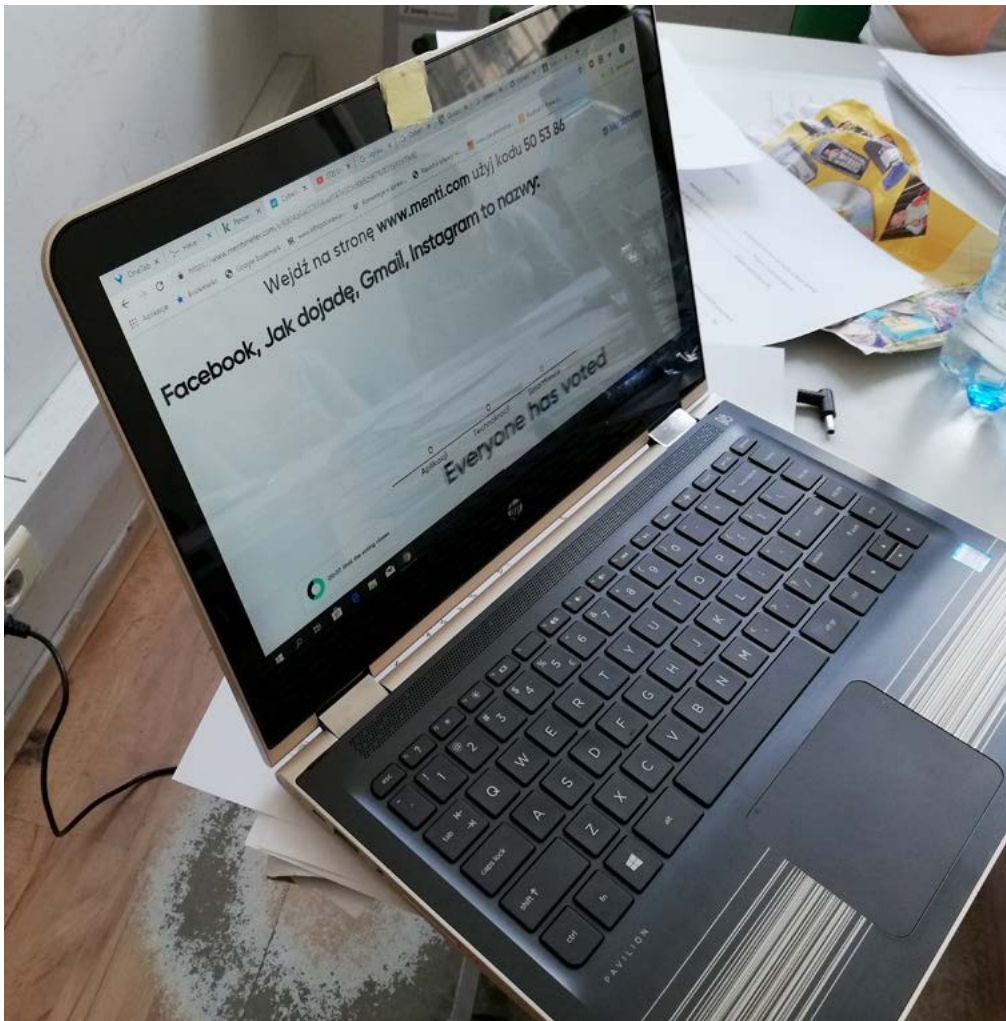
Obiettivi

Riassunto

Valutazione

Descrizione dell'attività

Ogni partecipante può ora dire qualcosa sul workshop. Cosa è stato più importante per lui/lei? Come si sente ora? Tutti possono prendere parola uno alla volta. I partecipanti non commentano le parole degli altri partecipanti.



STORIA FOTOGRAFICA

Un workshop di **Proacademy**, Slovacchia.



Questo workshop aiuterà gli studenti ad imparare a raccontare una storia in una nuova lingua con il supporto della fotografia.



bit.ly/storia-fotografica

QUADRO GENERALE

Destinatari	10 – 20 membri/ da 15 a 80 anni/ lingua A1-A2/ alfabetizzazione digitale base (Word, Google Drive, dizionario online, applicazioni fotografiche, social network).
Tempo	4 x 90 minuti
Modalità di lavoro	Inclusione regolare nelle classi.
Spazio	Aula con WLAN.
Temi trattati	Famiglia, scuola, relazioni, routine quotidiana, tempo libero, luoghi.
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Computers, tablets, smartphones • Word, documenti • Google traduttore • Dizionario online • Photo comic apps, photo editors (es. photo talks, picSay, Comic bubbles, ...) • Facebook • Foto • Carta, penne
Obiettivi	Storytelling, verbi che descrivono l'attività, vocabolario per temi comuni come la famiglia, la scuola o quello che facciamo durante il giorno, lavorando con le foto, applicazioni come photolabs e comic apps.
Competenze linguistiche	<ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti imparano a comporre una storia su un soggetto • Imparano a descrivere una scena particolare o un'immagin • Imparano come raccontare la loro storia • Osservano la differenza tra il discorso diretto e come parlare in terza persona
Riferimenti all'alfabetizzazione digitale e ai Media	Gli studenti devono sapere come si lavora con uno smartphone / notebook/ tablet / computer/ documenti/ Facebook. Essi impareranno a lavorare con le foto e con le applicazione fotografiche.

DESCRIZIONE STEP BY STEP

STEP 1

Tempo

90 min.

Obiettivi

- Con il vocabolario legato alla storia, con il tema della storia, gli studenti cominciano a pensare alla storia

Materiali necessari

- Internet
- Dizionari, dizionari online
- Smartphone, tablet

Capacità di alfabetizzazione

- Leggere e scrivere nuove parole.

Note: Le storie dovrebbero corrispondere alle abilità e al livello di conoscenza degli studenti. Photostory è adatto anche per gli studenti con conoscenze linguistiche molto basse.

Descrizione dell'attività

Gli studenti saranno divisi in gruppi di 4-5 e creeranno delle squadre. Ogni squadra disegna un tema o una storia pre-preparata. Gli studenti possono scegliere differenti tematiche per la narrazione della storia o l'insegnante può pensare di preparare delle storie che contengono elementi di ripasso delle unità didattiche che stanno affrontando. Secondo l'argomento della storia, gli studenti possono preparare tutte le parole che già conoscono. Poi possono gradualmente aggiungere nuove parole che gli vengono in mente. Mentre stanno lavorando possono usare diversi strumenti come dizionari, Internet e così via. Attività: Gli studenti attraverso i disegni rappresentano varie frasi, che sono legate alla storia (preparata precedentemente dall'insegnante), ce ne potrebbero essere molte. Secondo il contenuto della frase, gli studenti preparano le scene e scattano delle foto per ciascuna scena che vogliono rappresentare. Il numero di foto corrisponde al numero di frasi. Le foto vengono presentate in classe e gli altri gruppi pensano e indovinano, qual è la frase o la parola rappresentata tramite la foto.

STEP 2

Tempo

90 min.

Obiettivi

- comporre una storia in terza persona, in circa 75, 100 o 120 parole (150 parole)

Materiali necessari

- Internet
- Dizionari, dizionari online
- Smartphone, tablet

Capacità di alfabetizzazione

- Lettura
- scrittura (utilizzo di carta e penne o documenti condivisi, documenti di Google)

Note: In base al livello di conoscenze e competenze, è possibile utilizzare solo materiale cartaceo.

Descrizione dell'attività

Gli studenti in squadre comporranno le loro storie secondo gli argomenti che hanno scelto e utilizzeranno il vocabolario che hanno preparato. Prepareranno la trama della storia. Con il vocabolario lavorano in modo flessibile, usandolo ove ne hanno bisogno, cercano di comporre le frasi giuste grammaticamente e raccontare la loro storia. Il risultato è un breve saggio. Gli studenti presentano le loro storie ad altri gruppi in modo diverso. Cercano di spiegare loro la storia. I loro colleghi possono fare loro domande

Attività: Cosa si può vedere nella foto? (materiali fotografici) – Gli studenti esercitano il vocabolario e la grammatica provando a descrivere l'immagine, raccontando cosa vedono ed esprimendo i propri pareri

Attività: Inserire il testo nella foto. (frase appropriata o adatta alla foto) Per ciascuna foto gli studenti possono decidere quale testo/frase è rappresentativa di quell'immagine spiegandone la motivazione.



STEP 3

Tempo

90 min.

Obiettivi

- Esercitarsi sui dialoghi da situazioni reali
- lavoro di squadra
- fare un piano
- lavoro creativo con le immagini e il linguaggio

Materiali necessari

- Dizionari, dizionari online
- foto digitali
- smartphone, tablet
- App come *Photo Talks*, *PicSay*, *Comic bubbles*, *Photolab*

Capacità di alfabetizzazione

- Parlare, leggere e scrivere

Descrizione dell'attività

Dopo aver completato la storia, gli studenti divideranno il contenuto da tre a 10 immagini. Devono impostare le scene, pianificare la Photostory, concordare i ruoli, fare foto che devono corrispondere alla storia. Dopo aver scattato le foto che compongono la storia lavoreranno alla loro modifica scaricando e utilizzando una serie di App suggerite (*phototalks*, *photolabs*, etc) per aggiungere alle immagini il discorso diretto. Ogni foto conterrà quindi delle vignette con i dialoghi stabiliti. Avranno così creato i loro fumetti.

STEP 4

Tempo

90 min.

Obiettivi

- essere in grado di raccontare la storia con immagini e utilizzare il discorso diretto, per presentare la storia agli altri

Materiali necessari

- Dizionari
- Facebook

Capacità di alfabetizzazione

- Lavorare con Facebook
- parlare e leggere

Descrizione dell'attività

Completati i fumetti, gli studenti li presenteranno ai loro colleghi, tutti potranno leggere le fotostorie. Le fotostorie possono essere presentate per esempio in un gruppo su Facebook, dove tutte le storie saranno pubblicate e gli altri potranno vederle. Le fotostorie possono essere stampate, proiettate. Le squadre possono ricevere un feedback. Attività: Gli studenti possono scegliere la storia di altre squadre e preparare una piccola performance.

IL MIO LAVORO

Un workshop di **JFF**, Germania.



I partecipanti analizzano profili lavorativi differenti e creano un report radio. Mentre fanno ciò esercitano in particolare la comprensione d'ascolto.



bit.ly/il-mio-lavoro

QUADRO GENERALE

Destinatari	10 persone di 16-26 anni circa, bassa/media alfabetizzazione, con esperienza nell'alfabetizzazione digitale
Tempo	1 unità, 6 ore
Modalità di lavoro	Workshop incluso nel corso regolare di "lezione sulla preparazione di un lavoro" (in questo caso una scuola professionale).
Spazio	Due stanze per gruppo di lavoro in una scuola professionale
Temi trattati	Lessico usato nelle situazioni di routine quotidiana..
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Registratore • Computer portatile con il software di Editing "Audacity" (software gratuito, manuale online: manual.audacityteam.org/man/tutorials.html) • Altoparlanti • Cuffie • Stampante • Fotocamera
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Abbattere le barriere linguistiche • Discutere sulle aspirazioni professionali e sulle possibilità di lavoro nel paese di arrivo (in questo caso la Germania) • Espansione del lessico • Produzione di filmati
Competenze linguistiche	<ul style="list-style-type: none"> • Fluidità orale • Lessico • Scrittura • Multilinguismo • Routine
Riferimenti all'alfabetizzazione digitale e ai Media	<ul style="list-style-type: none"> • Girare filmati in stop motion • Fare fotografie

DESCRIZIONE STEP BY STEP

STEP 1

Tempo

30 min.

Obiettivi

- Introduzione
- Superare le barriere linguistiche
- Presentazione
- Lessico relativo al lavoro.

Materiali necessari

- Fotocamera

Capacità di alfabetizzazione

- Fare foto
- Presentarsi

Descrizione dell'attività

Benvenuto

Fotografare dei fermo immagine

I partecipanti si riuniscono in gruppi di due persone e si fotografano a vicenda. Per le foto devono scegliere una posa tipica della professione che hanno imparato o che vogliono imparare.

Le foto vengono stampate ed è possibile aggiungere dei dettagli tramite disegni. In seguito tutti i gruppi si riuniscono e cercano di indovinare le professioni rappresentate. Con l'aiuto delle foto i partecipanti si presentano.

Note: Se ci sono molti partecipanti, potrebbe richiedere del tempo stampare tutte le foto. È ugualmente possibile modificare e mostrare le foto sul telefono cellulare o altri dispositivi.



STEP 2

Tempo

45 min.

Obiettivi

- Usare ed ampliare il lessico relativo al lavoro

Materiali necessari

- Materiali utili alla visualizzazione (*Con il termine visualizzazione si intendono tutte le modalità possibili di visualizzare le informazioni – nel caso specifico di questa attività si tratta di scrivere/elencare più professioni possibili. Considerato che alcuni contesti di apprendimento lavorano con la LIM, altri con proiettori, altri ancora con la classica lavagna o utilizzano la lavagna a fogli mobili (flipcharts), riteniamo sia più utile lasciare le indicazioni sul materiale ampiamente libere e aperte.

Capacità di alfabetizzazione

- Fare domande
- Spiegare

Obiettivi

Riconoscere professioni particolari (per il Paese) Riconoscere caratteristiche particolari nella comparazione internazionale delle descrizioni delle professioni.

Capacità di alfabetizzazione

Descrivere | Mettere in relazione | tradurre

Descrizione dell'attività

Raggruppare delle professioni

Successivamente il gruppo inizia a elencare più professioni possibile, tutte quelle che conosce. I nomi delle professioni devono essere scritti in modo che tutti possono leggerli. Se qualcuno non capisce una parola, il gruppo cercherà di spiegarla.

Descrizione dell'attività

Comparazione del linguaggio

I partecipanti traducono i nomi delle professioni raccolte o cercano di trovare descrizioni equivalenti nella loro prima lingua. Questo è possibile solo se tutti capiscono di cosa trattano le professioni.

Obiettivi

- Creatività
- Fare ricerche sui lavori

Materiali necessari

- Cartoncino
- Colori
- Stampante
- Fogli

Capacità di alfabetizzazione

- Fare ricerche
- Scrivere

Descrizione dell'attività

Caratteristiche

I partecipanti creano un poster riguardante la loro foto-professione e aggiungono delle descrizioni. I poster vengono esposti su un muro in modo che tutti possano guardarli.

Note: Dopo aver raggruppato le professioni ci potrebbero essere alcuni che vogliono rifare la foto dall'inizio per rappresentare una nuova professione.



STEP 3

Tempo

60 min.

Obiettivi

- Preparazione per le interviste
- Lavorare con un registratore
- Riflessione sulla propria performance linguistica

Materiali necessari

- Registratore
- Cuffie

Capacità di alfabetizzazione

- Registrare e valutare le registrazioni| lavorare con uno strumento digitale
- Parlare chiaramente
- Dare e ricevere feedback
- Auto-correzione

Descrizione dell'attività

Ideare domande ed esercitarsi

I partecipanti si separano in piccoli gruppi e creano delle domande che vogliono chiedere alle persone per strada in base alla loro professione. Dopo aver finito le domande i partecipanti registrano la loro pronuncia delle domande. Mentre ascoltano le registrazioni prestano attenzione alla loro performance linguistica e anche ai suoni che disturbano la registrazione.

Note: È possibile usare dispositivi mobili con un'applicazione per registrare audio invece di registratori professionali.

STEP 4

Tempo

120 min.

Obiettivi

- Realizzare un'intervista
- Acquisire sicurezza in se stessi
- Parlare a persone sconosciute
- Diminuire le difficoltà nel parlare

Materiali necessari

- Registratore
- Cuffie

Capacità di alfabetizzazione

- Usare un registratore
- Controllare le registrazioni
- Fare domande
- Ascoltare

Descrizione dell'attività

Intervistare

I partecipanti vanno all'esterno in un luogo affollato per intervistare le persone. Ogni membro del gruppo dovrebbe chiedere almeno una volta le domande ad una persona.

STEP 5

Tempo

75 min.

Obiettivi

- Comprensione d'ascolto
- Valutazione delle interviste

Materiali necessari

- Computer portatile
- Mouse

Capacità di alfabetizzazione

- Usare file audio in un computer
- Ascolto
- Comprensione

Descrizione dell'attività

Selezione

Le registrazioni vengono inserite nel pc. I piccoli gruppi ascoltano le interviste e prestano attenzione alle risposte, cercando di capire se riescono a comprenderle.

Obiettivi

- Selezione e modifica delle interviste
- Lavorare in gruppo

Materiali necessari

- Computer portatile
- Mouse
- Registratore
- Cuffie

Capacità di alfabetizzazione

- Usare file audio in un computer
- Ascolto
- Comprensione
- Discutere

Descrizione dell'attività

Modificare

Il gruppo decide insieme quali parti dell'intervista verranno inserite nel loro report audio. Con l'aiuto del software per l'editing creano il loro report. Se necessario, i partecipanti hanno anche il tempo di registrare dei commenti che vogliono aggiungere.

Note: Potrebbe essere utile inserire un limite di tempo per i risultati in modo che il gruppo restringa i contenuti.



STEP 6

Tempo

30 min.

Obiettivi

- Presentare un prodotto.
- Acquisire sicurezza

Materiali necessari

- Computer portatile
- Casse

Capacità di alfabetizzazione

- Comprensione d'ascolto
- Parlare di fronte un pubblico
- Dare e ricevere feedback

Descrizione dell'attività

Presentazione

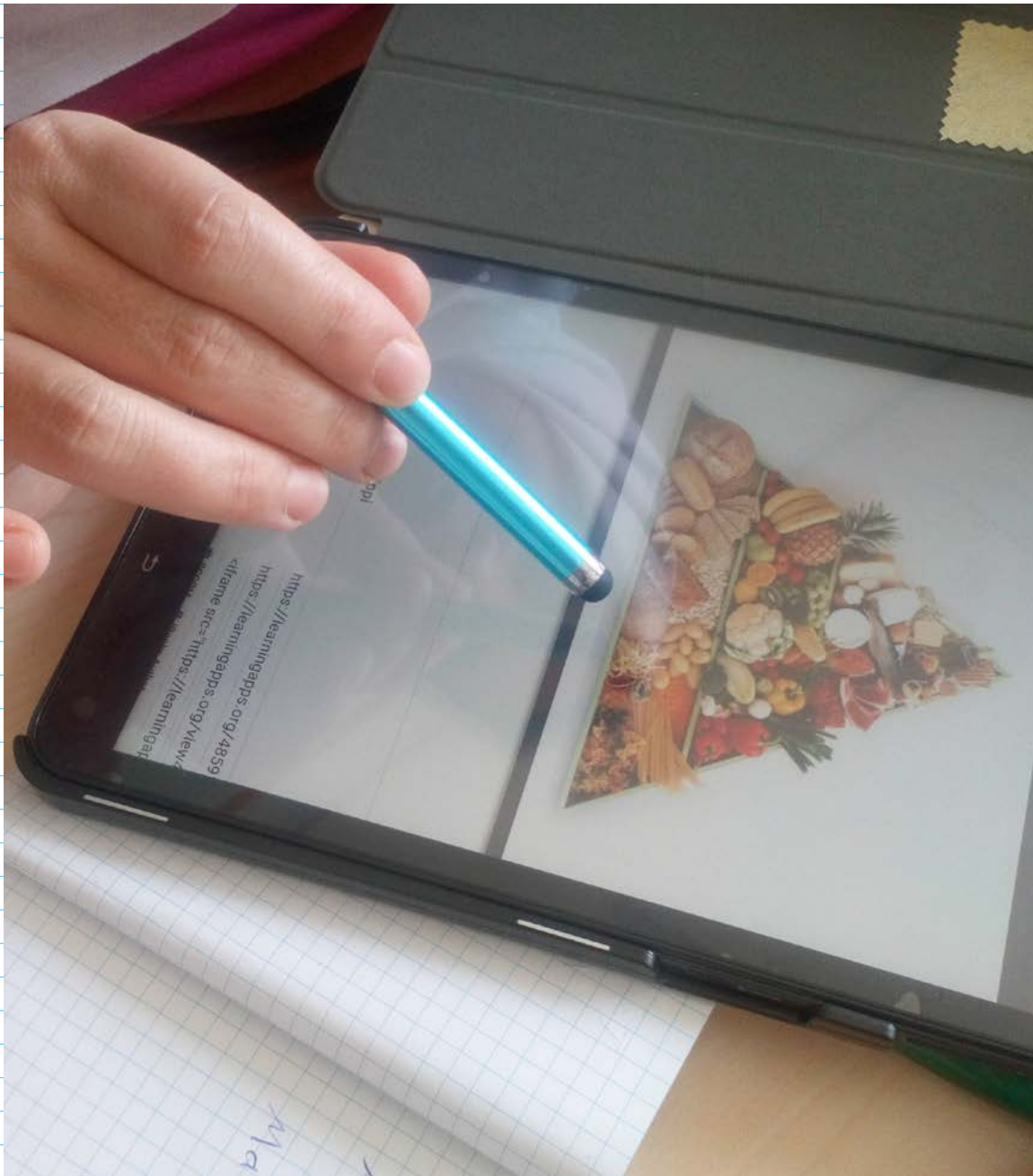
I partecipanti presentano le loro interviste ultimate al gruppo. In seguito riflettono su quali professioni non conoscevano prima.

Note: È possibile usare dispositivi mobili con un'applicazione per registrare audio invece di registratori professionali.



ALIMENTI E NEGOZI ONLINE

Un workshop di **Tartu Folk Highschool**, Estonia.



In questo workshop gli studenti scoprono di più sul cibo locale e sulle raccomandazioni nutrizionali locali (piramide alimentare); come leggere e capire gli ingredienti che compongono il cibo; come fare la spesa nei negozi di e-grocery e come confrontare i prezzi.



bit.ly/cibo-eshop

QUADRO GENERALE

Destinatari	Dimensione: 4-10 persone Età: 20-50 anni Livello di alfabetizzazione: base, livello di lingua A1-A2. Livello di alfabetizzazione digitale: comandi di base, Google Translate, Google Search
Tempo	3 x 90 min 6 ore totali
Modalità di lavoro	Inserimento in classi regolari e apprendimento al di fuori dell'aula.
Spazio	aula con Wi-Fi o Internet mobile (4G)
Temi trattati	La mia alimentazione quotidiana; Il cibo locale e gli ingredienti del cibo locale sulle etichette degli alimenti; la piramide alimentare e le raccomandazioni nutrizionali.
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphone, tablet (si possono usare anche i computer) • Google Maps • Applicazioni e siti web del trasporto locale
Obiettivi	Conoscere il cibo locale; capire le etichette degli alimenti utilizzando Google Traduttore; conoscere le raccomandazioni nutrizionali locali (nel nostro caso la piramide della dieta nordica); essere in grado di utilizzare i negozi di e-grocery e di confrontare i prezzi
Competenze linguistiche	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabolario necessario per utilizzare gli e-service (per utilizzare l'e-grocery store). • Vocabolario di base per parlare dell'alimentazione quotidiana. • Vocabolario di base per leggere le etichette delle confezioni di alimenti e per navigare all'interno dell'e-grocery store
Riferimenti all'alfabetizzazione digitale e ai Media	I nuovi arrivati imparano a capire di cosa è fatto il cibo, quali sono gli ingredienti, come leggere le etichette delle confezioni di cibo usando Google Traduttore, quali informazioni si possono trovare nei negozi di e-grocery, come confrontare i prezzi.

DESCRIZIONE STEP BY STEP

STEP 1

Tempo

60 min.

Obiettivi

- Ampliare il vocabolario
- Conoscere il cibo locale e le raccomandazioni nutrizionali locali
- Sapere come raggruppare gli alimenti in più ampi gruppi alimentari per trovare più facilmente un certo alimento dal negozio (ad esempio prodotti lattiero-caseari, cereali, grassi e oli, ecc.)

Materiali necessari

- Piramide alimentare locale
- Etichette con prodotti alimentari e gruppi di alimenti
- LearningApps

Capacità di alfabetizzazione

- Digitale
- Linguistica
- Presentarsi

Descrizione dell'attività

Preparazione, conoscere il cibo locale e le raccomandazioni alimentari locali

Guardiamo la piramide alimentare sulla parete della classe. Gli studenti danno un nome agli oggetti che conoscono e dicono se gli piacciono o no, quanto spesso mangiano qualcosa, ecc. Gli studenti analizzano la loro dieta quotidiana e esprimono la loro opinione su cosa dovrebbero mangiare più o meno secondo la piramide alimentare locale. Potrebbero anche dire ciò che vorrebbero provare.

Raggruppare gli alimenti in gruppi di alimenti e/o abbinare le immagini alle parole usando [learningapps.org](https://learningapps.org/4031123) (ad esempio un'attività come questa: learningapps.org/4031123)

Obiettivi

- Gli studenti usano il loro nuovo vocabolario; sanno anche dove trovare queste parole

Materiali necessari

- Fogli, penne
- Giochi su LearningApps
- Google Traduttore

Capacità di alfabetizzazione

- Digitale
- Linguistica

Descrizione dell'attività

Scrivete il loro classico menu giornaliero. Gli studenti possono usare LearningApps per ricordare i cibi. Poi confrontano i loro menu (io mangio questo, ma un altro studente mangia quello).

STEP 2

Tempo

60 min.

Obiettivi

- ripassare le competenze e il vocabolario appresi in precedenza
- Usare la funzione della fotocamera di Google Traduttore
- Esercitarsi con l'ortografia corretta
- Comprendere gli ingredienti alimentari locali

Materiali necessari

- Google Traduttore
- Confezioni di alimenti

Capacità di alfabetizzazione

- Digitale
- Linguistica

Descrizione dell'attività

Gli studenti e l'insegnante portano in classe alcuni prodotti alimentari confezionati. Gli studenti devono prima trovare parole familiari e poi cercano di capire quali sono gli ingredienti utilizzando la funzione della fotocamera di Google Traduttore e anche digitando alcune parole in Google Traduttore per esercitarsi con l'ortografia corretta

STEP 3

Tempo

30 min.

Obiettivi

- Creare un vocabolario personale di ingredienti alimentari ampiamente utilizzati
- Esercitare l'ortografia corretta
- Utilizzare Google Traduttore

Materiali necessari

- Siti web e apps per il trasporto pubblico

Capacità di alfabetizzazione

- Digitale
- Linguistica

Descrizione dell'attività

Gli studenti trovano una serie di ingredienti che si ripetono e fanno la propria lista di vocaboli. Questa è la lista che possono mettere sullo sportello del frigorifero per ricordare alcuni ingredienti, se necessario.

Note: Prestare particolare attenzione all'ortografia.

STEP 4

Tempo

45 min.

Obiettivi

- Ricordare il vocabolario recentemente appreso
- Navigare nell'e-shop
- Confrontare i prezzi

Materiali necessari

- siti web di e-shop
- Anche un foglio contabile potrebbe essere utile per scrivere gli articoli trovati e i prezzi, ma gli studenti possono anche prendere appunti su un pezzo di carta

Capacità di alfabetizzazione

- Digitale
- Linguistica

Descrizione dell'attività

Andiamo a fare shopping

Ripassate prima i gruppi alimentari. Andate all' e-grocery store, osservate le liste dei gruppi alimentari e cliccate su alcune di queste per avere una rassegna di prodotti alimentari familiari. Poi lasciate che gli studenti cerchino oggetti semplici (ad esempio carote, patate, latte). Lasciate che confrontino dimensioni e prezzi. Fate attenzione al prezzo al kg.

STEP 5

Tempo

45 min.

Obiettivi

- Utilizzare gli e-shop in modo indipendente
- Confrontare diversi e-shop

Materiali necessari

- Siti web di negozi di alimentari

Capacità di alfabetizzazione

- Digitale
- Linguistica

Descrizione dell'attività

Fate la vostra lista della spesa settimanale e cercate di trovare tutto in un e-shop. Fatelo per due volte, ma usate e-shop diversi. Confronta quale e-shop useresti e perché (prezzi più economici, più facile da usare, scelta più ampia, più informazioni)

Note: incoraggiare gli studenti a chiedere aiuto.

STOP MOTION

Un workshop di **Mediawijs**, Belgio.



I partecipanti vengono a conoscenza delle possibilità di esprimersi tramite immagini e video in stop-motion. In questo workshop esplorano l'uso della fotocamera e scrivono una storia con personaggi diversi.



bit.ly/ML-stop-motion

QUADRO GENERALE

Destinatari	Dimensione: N/A Età: adulti Livello di alfabetizzazione: A2 Requisiti di alfabetizzazione digitale: intermedio, uso di tablet
Tempo	6 ore
Modalità di lavoro	Inserimento in classi regolari
Spazio	Aula con tavoli, videoproiettore, giornali, carta e matite
Temi trattati	<ul style="list-style-type: none">• Storytelling• Linguaggio visivo
Strumenti	<ul style="list-style-type: none">• Tablet• Stop Motion Studio• Wi-Fi
Obiettivi	Esplorare le possibilità di raccontare storie e di esprimersi con un linguaggio visivo.
Competenze linguistiche	<ul style="list-style-type: none">• Miglioramento del linguaggio di uso quotidiano e scoperta di nuove parole• Competenze sociali• Capacità di lettura• Capacità di ascolto
Riferimenti all'alfabetizzazione digitale e ai Media	Lavorare con applicazioni digitali di base come la fotocamera. Esplorare le possibilità di esprimersi con il linguaggio visivo.

DESCRIZIONE STEP BY STEP

STEP 1

Tempo

40 min.

Obiettivi

- Conoscenza + introduzione dello stop motion

Materiali necessari

- Proiettore

Capacità di alfabetizzazione

- Competenze sociali
- Capacità di comprensione linguistica
- Capacità di ascolto
- Esercizio di vocabolario

Descrizione dell'attività

Conoscenza:

Lasciate che gli studenti si presentino brevemente.

Chiedetegli qual è il loro piatto preferito.

Poi chiedetegli di spiegare agli altri come fare quel piatto. Possono usare quello che vogliono: parole, disegni, immagini, danze...

Lasciateli raccontare/mostrare agli altri. Alla fine mostrategli un video in stop motion del vostro piatto preferito, ad esempio: www.youtube.com/watch?v=yLeXvU9yQTE

STEP 2

Tempo

20 min.

Obiettivi

- Approfondimento delle possibilità di stop motion

Materiali necessari

- Proiettore

Capacità di alfabetizzazione

- Capacità di comprensione linguistica
- Capacità di ascolto

Descrizione dell'attività

Riflessione sulla tecnica della stop motion:

- Chiedetegli se sanno qualcosa dello stop motion
- Come vedono l'utilizzo del raccontare storie attraverso le immagini?
- Cosa pensano sia necessario per creare questo tipo di filmato? (macchina fotografica, attori, storia...)
- Mostrare alcune possibilità extra di stop motion per ampliare la loro idea di stop motion. (ad esempio: youtu.be/K7P-BGIXu5k e youtu.be/MPN1g-cgLgE)
- Dite loro che faranno un filmato simile nella giornata di oggi.

STEP 3

Tempo

20 min.

Obiettivi

- Conoscenza del tablet

Materiali necessari

- 1 tablet ogni 3 studenti

Capacità di alfabetizzazione

- Competenze digitali di base
- Capacità di comprensione linguistica
- Capacità di ascolto
- Esercizio di vocabolario

Descrizione dell'attività

Familiarità con i tablet

Mettere il tablet tra gli studenti.

Lasciate che familiarizzano con il tablet ponendo domande come:

- Come fai a sapere se il tablet è carico?
- Cosa sono tutte queste icone?
- Come si apre un'app?
- Come si spegne il dispositivo?
- Come si accende?
- Dov'è l'App della fotocamera?
- Puoi fare una foto?
- ...

Alla fine: lasciate che trovino il modo di stabilizzare la fotocamera

STEP 4

Tempo

25 min.

Obiettivi

- Esplorazione dell'App della fotocamera + esplorazione delle tecniche di base della fotocamera.

Materiali necessari

- Prospetto cartaceo di ciò che devono inserire nelle 6 foto

Capacità di alfabetizzazione

- Competenze digitali di base
- Competenze sociali
- Capacità di comprensione linguistica
- Capacità di ascolto
- Esercizio di vocabolario

Descrizione dell'attività

Esplorare l'App della fotocamera

Dividere la classe in gruppi di 3 o 4 studenti

Chiedetegli di fare 6 scatti su una persona del gruppo

- Immagine 1 = scatto del suo volto
- Immagine 2 = scatto di qualcosa che non gli/le piace
- Immagine 3 = scatto della persona con il volto triste
- Immagine 4 = scatto di qualcosa che gli/le piace
- Immagine 5 = scatto della persona che sorride
- Immagine 6 = scatto del volto insieme al suo nome che puoi far comparire nella foto nelle modalità che vuoi.

Lasciate che ve li mostrino. Probabilmente hanno commesso alcuni errori comuni (e.g. frame sbagliato, qualche materiale inutile in vista). Segnalateli.

Lasciate che creino 6 scatti anche per gli altri del loro gruppo

Note: Quando non vogliono mostrare il loro volto, chiedetegli di mostrare i pollici (in su/in giù) invece dei volti.

STEP 5

Tempo

5 min.

Obiettivi

- Approfondimento delle possibilità di stop motion

Capacità di alfabetizzazione

- Capacità di comprensione linguistica
- Capacità di ascolto

Descrizione dell'attività

Riflessione:

- Puoi dire qualcosa senza usare molte parole
- Quali altri utilizzi vedi?
- Per comunicare con chi?

STEP 6

Tempo

20 min.

Obiettivi

- Abituarsi alla telecamera + alimentare le competenze linguistiche visive

Materiali necessari

- Tablet

Capacità di alfabetizzazione

- Competenze digitali di base
- Competenze sociali
- Capacità di comprensione linguistica
- Capacità di ascolto

Descrizione dell'attività

Ulteriore esplorazione della macchina fotografica:

Chiedetegli di fare 3 scatti spiegando queste parole:

- lontano
- vicino
- una linea
- una freccia
- un cerchio
- da grande a piccolo
- primo piano
- ...



STEP 7

Tempo

20 min.

Obiettivi

- Prima esplorazione sul raccontare qualcosa di emotivo attraverso le immagini

Materiali necessari

- Tablet

Capacità di alfabetizzazione

- Competenze digitali di base
- Competenze sociali
- Capacità di comprensione linguistica
- Capacità di ascolto

Descrizione dell'attività

6 scatti e qualcosa sta accadendo

- Fai un riassunto: si possono usare scatti diversi per esprimere cose diverse. Cosa significa quando vedi qualcuno lontano? Cosa significa quando vedi solo una bocca sorridente? ...
- Lasciateli lavorare di nuovo in gruppo.
- Il compito: realizzare un fotomontaggio in una sequenza di 6 scatti che evochi un mood, uno stato d'animo. Scegliere una di queste emozioni e rappresentarla visivamente: frustrazione / preoccupazione / shock / curiosità / solitudine / dubbio
- utilizzare diverse distanze, angoli e prospettive

STEP 8

Tempo

30 min.

Obiettivi

- Esercizio delle competenze ICT di base

Materiali necessari

- Tablet
- Google Foto
- Padlet

Capacità di alfabetizzazione

- Competenze digitali di base.

Descrizione dell'attività

Caricamento del materiale e restituzione

- Utilizzare strumenti come Google Foto per realizzare un'animazione dei diversi fotomontaggi che gli studenti hanno creato.
- Poi caricarli su una piattaforma comunemente usata (ad es. Padlet)
- Guarda tutti i video e divertiti
- Lasciate che ve li mostrino. Probabilmente hanno commesso alcuni errori comuni (e.g. frame sbagliato, qualche materiale inutile in vista). Segnalateli.
- Lasciate che creino 6 scatti anche per gli altri del loro gruppo

STEP 9

Tempo

10 min.

Obiettivi

- Introduzione alla realizzazione di filmati in stop motion.

Materiali necessari

- bozze di stop motion e scenario (ad es. pupazzetti, Lego ...)

Capacità di alfabetizzazione

- Capacità di comprensione linguistica
- Capacità di ascolto

Descrizione dell'attività

Introduzione: come fare un video stop motion

- Raccogliere un sacco di materiale per la realizzazione dello stop motion (es. Lego, cartoncini, plastilina per creare personaggi e carta colorata per gli sfondi e le ambientazioni)
- Spiegare brevemente come funziona lo stop motion (ad esempio utilizzando <https://youtu.be/6xUjRGBXSQ0>)

Dite loro che devono pensare a:

- un copione (= la storia + tutti i personaggi)
- angolazioni di ripresa (vd. esercizi precedenti)
- suono/musica

STEP 10

Tempo

10 min.

Obiettivi

- Introduzione alla realizzazione di filmati in stop motion

Materiali necessari

- Bozze di stop motion e scenario (ad es. pupazzetti, Lego ...)

Capacità di alfabetizzazione

- Capacità di comprensione linguistica
- Capacità di ascolto

Descrizione dell'attività

Creare una storia

- Formare gruppi e avere un insegnante in ogni gruppo.
- Lasciate che pensino a brevi situazioni che possano essere utili per realizzare un breve filmato.
- Ad esempio, un dialogo durante l'acquisto di cibo / una storiella divertente / qualche spiegazione grammaticale ...
- Utilizzare diversi fogli per scrivere:
 - un buon titolo
 - azioni in corso
 - personaggi coinvolti nel cortometraggio
 - scenario

STEP 11

Tempo

30 min.

Obiettivi

- Creazione di una storia

Materiali necessari

- Diversi fogli per scrivere
- Un buon titolo
- Azioni in corso
- Personaggi coinvolti nel cortometraggio
- Scenario

Capacità di alfabetizzazione

- Abilità sociali
- Capacità di comprensione linguistica
- Capacità di ascolto
- Esercizio di vocabolario

Descrizione dell'attività

Creare una storia

- Formare gruppi e avere un insegnante in ogni gruppo.
- Lasciate che pensino a brevi situazioni che possano essere utili per realizzare un breve filmato.
- Ad esempio, un dialogo durante l'acquisto di cibo / una storiella divertente / qualche spiegazione grammaticale...
- Utilizzare diversi fogli per scrivere
 - un buon titolo
 - azioni in corso
 - personaggi coinvolti nel cortometraggio
 - scenario

Note: È un esercizio difficile. È importante coinvolgere tutti gli studenti. Se pensano che sia inutile creare una storia, lasciate che si concentrino su qualcosa che ritengono utile (ad esempio, spiegare la grammatica)..

STEP 12

Tempo

10 min.

Obiettivi

- Esplorare l'app

Materiali necessari

- Tablet
- App Stop Motion Studio

Capacità di alfabetizzazione

- Competenze digitali di base.

Descrizione dell'attività

Stop Motion Studio

- In piccoli gruppi l'insegnante mostra cosa si può fare con Stop Motion Studio

STEP 13

Tempo

40 min.

Obiettivi

- Creazione di un breve filmato stop motion

Materiali necessari

- Tablet
- App Stop Motion Studio

Capacità di alfabetizzazione

- Competenze digitali di base
- Abilità sociali
- Capacità di comprensione linguistica
- Capacità di ascolto

Descrizione dell'attività

Creazione del filmato

- Costruire lo scenario
- Fare una foto di ogni sequenza
- Aggiungere suono / musica

STEP 14

Tempo

30 min.

Obiettivi

- Riflessione sul processo creativo

Materiali necessari

- Proiettore

Capacità di alfabetizzazione

- Competenze digitali di base
- Abilità sociali
- Capacità di comprensione linguistica
- Capacità di ascolto

Descrizione dell'attività

“Si va in scena” + discussione

- Guardare tutti i video creati.
- Lasciate che gli studenti riflettano: cosa hanno visto? Cosa è stato divertente? Cosa è utile?
- Lo useranno di nuovo? Perché (no)?

STEP 15

Tempo

60 min.

Obiettivi

- Rendere le persone orgogliose del proprio lavoro + lasciare che siano loro a spiegare come funziona.

Materiali necessari

- Proiettore

Capacità di alfabetizzazione

- Competenze digitali di base
- Abilità sociali
- Capacità di comprensione linguistica
- Capacità di ascolto

Descrizione dell'attività

“Si va in scena” in altre classi

- Portate gli studenti a fare un tour per mostrare e spiegare il loro lavoro alle altre classi.
 - Presentazione del montaggio a 6 riprese
 - montaggio a 6 riprese sull'emozione
 - filmato in stop motion



5.

ALTRE BUONE PRATICHE

SPUNTI PER IDEARE NUOVE ATTIVITÀ

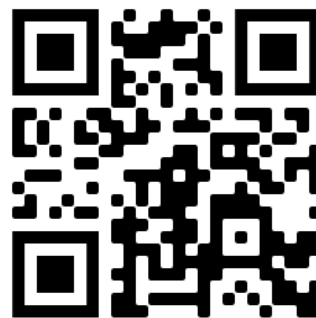
Le attività didattiche sviluppate nell'ambito del progetto sono state ideate facendo tesoro delle esperienze degli altri paesi e della condivisione e ricerca di buone pratiche e metodologie in programmi di alfabetizzazione di migranti adulti che includessero usi innovativi e creativi delle TIC per l'apprendimento delle lingue nei vari paesi, nonché sull'uso innovativo dei social media, degli strumenti digitali o di Internet. In seguito vorremmo condividere un'altra **piccola selezione di progetti che potrebbe offrire ulteriori spunti** per lo sviluppo di nuove attività.

MEDIA LITERACY FOR MIGRANT WOMEN

Media Literacy è un progetto europeo che si propone di approfondire le tematiche legate alla cittadinanza attiva sviluppando le abilità di giudizio critico e indipendente della popolazione migrante femminile attraverso l'uso consapevole dei nuovi e tradizionali mezzi di comunicazione. Il progetto ha lo scopo di contribuire all'integrazione di donne migranti, rifugiate, richiedenti asilo che vivono nei sei paesi europei di progetto (Austria, Grecia, Irlanda, Malta, Italia e Regno Unito) con i seguenti obiettivi:

- Fornire strumenti innovativi ed educativi alle donne migranti, richiedenti asilo e rifugiate per consentire la loro alfabetizzazione digitale e mediatica;
- Incoraggiarle a sviluppare o migliorare le loro conoscenze in materia digitale e mediatica attraverso azioni di sensibilizzazione mirate.

Le risorse sono disponibili in diverse lingue attraverso una piattaforma di formazione online che mira a costruire le competenze mediatiche e l'alfabetizzazione digitale delle donne rifugiate, richiedenti asilo e migranti.



medlitproject.eu



MedLIT
Media Literacy for
Migrant Women



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

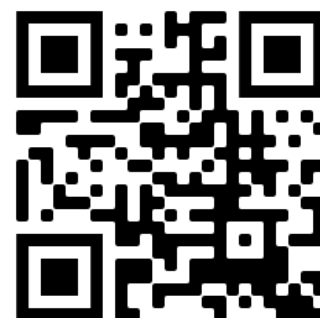


The fundamental role of the media literacy in migrant women life: Women of Benin City stories.

During the second partnership meeting of MedLIT project, CESIE organized a special afternoon together with foreign students and international guests to talk with a local organization working in the city centre of Palermo: Donne del Benin City. [Read more](#)

INTEGRATING DIGITAL EDUCATION IN ADULT LITERACY

IDEAL è un progetto è stato finanziato nell'ambito del programma Erasmus+ (partenariato strategico KA2), con sei paesi partecipanti: Belgio, Finlandia, Irlanda, Italia, Paesi Bassi e Norvegia. Il progetto si concentra sul miglioramento delle abilità digitali degli insegnanti e dei formatori impegnati nell'educazione degli adulti a rischio di esclusione e con un basso livello di competenze. Interessanti sono le risorse che si possono trovare qui www.erasmusideal.com/good-practice-guidelines, dove gli insegnanti avranno accesso a dei video tutorial veloci e semplici su come utilizzare gli strumenti ICT nelle loro attività di alfabetizzazione.



www.erasmusideal.com

IDEAL Integrating Digital Education in Adult Literacy
Check out our new Erasmus+ project FLIP-IDEAL (2018-20) on flipped learning in adult education!

HOME ABOUT EVENTS CONTACT LEARN BLOG



[Good practice guidelines](#)

[Survey on digital skills](#)

[Who we are](#)

EFFECTIVE LITERACY AND NUMERACY PRACTICES DATABASE – LITBASE

Qui si possono trovare casi di studio di programmi di alfabetizzazione per giovani e adulti che rappresentano alcune delle migliori pratiche in tutto il mondo.

La natura veramente globale della raccolta - che documenta 226 casi di studio di 97 paesi in tutte le regioni del mondo - la rende una risorsa unica per i fornitori e i professionisti che cercano di sviluppare programmi che si confrontano con i migliori in termini di progettazione, implementazione, monitoraggio e valutazione e impatto.



www.uil.unesco.org/literacy/effective-practices-database-litbase



The screenshot shows the LitBase website interface. At the top is the UNESCO Institute for Lifelong Learning logo and navigation menu (THE INSTITUTE, PROGRAMMES, PARTNERSHIPS, RESOURCES, CONTACT US). The main heading is "Effective Literacy and Numeracy Practices Database – LitBase". Below it is a welcome message and a description of the database. A world map shows the number of case studies in various regions: 4 in North America, 41 in South America, 90 in Europe, 16 in Africa, 58 in Asia, and 2 in Oceania. On the right, there are sections for VIDEO (LitBase - Open Access Database for Literacy Programmes), RELATED LINKS (About the database, LitBase publications, Case studies on selected UNESCO Literacy Prize winners), and PUBLICATIONS.

6.

VERSO UNA RIVISITAZIONE
DEGLI APPROCCI CLASSICI
ALL'APPRENDIMENTO
DELLA SECONDA LINGUA

Considerazioni con
uno sguardo dall'Olanda

Autori

Massimiliano Spotti
e **Jan Dijsselbloem**,
Università di Tilburg

Autore

corrispondente

m.spotti@
tilburguniversity.edu

Il presente capitolo, scritto durante le fasi di sviluppo del progetto ***Migrant Liter@cies***, è inteso come un capitolo comune che va al di là degli ambienti e del campo di apprendimento idiosincratici con cui ciascuno dei partner del consorzio sta affrontando nelle loro pratiche di insegnamento L2 quotidiane. Piuttosto, questo capitolo mira a essere un punto di partenza per una riflessione matura sui modi in cui l'istruzione L2 basata sulle TIC, l'istruzione basata sui media e lo sviluppo di competenze tecnologiche sia per gli insegnanti che per gli studenti sono ora ampiamente riconosciuti come elementi essenziali campo di apprendimento L2.

Allo stesso tempo, anche il presente capitolo cerca di andare oltre le riflessioni che sono state raccolte dai nostri reciproci campi L2. Piuttosto, funziona come un modo per i lettori - insegnanti o studenti - di abbracciare il discorso dell'alfabetizzazione digitale che fornisce loro una nuova consapevolezza per diventare competenti. Il Capitolo, infatti, sottolinea che la centralità degli ambienti L2 online collaborativi, l'uso di processi di valutazione tra pari, sia che si svolgano in momenti di apprendimento formali o informali, contribuiscono a costruire una partecipazione relazionale attiva dello studente. Allo stato attuale, tuttavia, le esperienze qui presentate presuppongono anche un livello adeguato di consapevolezza degli ambienti digitali e l'etichetta dei comportamenti adeguati a loro che portano alla partecipazione attiva basata sull'utente in un ambiente collaborativo di e-learning finalizzato all'apprendimento L2. Questa comprensione pertanto differisce notevolmente dalle piattaforme user friendly "solo" volte a fornire corsi a distanza attraverso una delle tante piattaforme pronte disponibili sul Web per l'apprendimento L2.

Comprendere le esigenze, gli impulsi e le barriere da cui proviene il settore L2, nonché avere una percezione diretta della comprensione delle parti interessate sui fattori che favoriscono o ostacolano lo sviluppo e l'implementazione dei curricula di apprendimento L2 online è quindi fondamentale. In tal modo, sia gli insegnanti che i discenti mirano a svilupparsi oltre la modalità proposta dal Web, occupandosi di sviluppare un'esperienza L2 vicina alla vita quotidiana dei nostri studenti. Ciò non avviene semplicemente trattando unità di apprendimento vuote che progrediscono secondo un percorso di sviluppo prescritto, ma con unità che si collegano allo sviluppo euristico e ai vincoli degli studenti (lavoro o mancanza dello stesso, protezione o mancanza dello stesso, famiglia e procedura di ricongiungimento, stato giuridico, che stabilisce la carriera di studio di qualcuno oltre l'aula L2 per l'integrazione civica).

In questo contesto, il presente capitolo si svolge come segue: la Sezione 1 tratta delle esperienze raccolte nel passato, osservando gli impulsi e le barriere che si sentivano presenti nel campo dell'apprendimento TIC e L2 quando la fase di transizione tra

¹ www.migrantliteracies.eu/mooc

l'insegnamento L2 basato sul libro e l'apprendimento L2 basato sulle TIC stava avvenendo. Da lì, la Sezione 2 si concentra più da vicino sul successo che i MOOC sono stati in grado di segnare e dalle esperienze che sono state raccolte attraverso i team durante l'implementazione delle diverse unità che fanno parte del nostro MOOC di progetto¹. La Sezione 3 riporta alcune considerazioni che esaminano i possibili sviluppi futuri di MOOC e i toolkit nazionali oltre la fine del progetto.

SEZIONE 1

ESPERIENZE DEL PASSATO: APPRENDIMENTO BASATO SULLE TIC, I SUOI IMPULSI E LE SUE BARRIERE

Il nostro punto di partenza qui è il fatto che l'alfabetizzazione è importante e rilevante per tutti gli esseri umani. Come ci ha reso noto l'UNESCO, l'alfabetizzazione attraverso canali formali o informali è qualcosa che tutti gli esseri umani possiedono in diversi gradi di ampiezza e profondità, come si legge:

“L'alfabetizzazione è una caratteristica acquisita dagli individui in vari gradi da poco sopra nessuno a un livello superiore indeterminato. Alcuni individui sono più o meno alfabetizzati di altri, ma in realtà non è possibile parlare di persone analfabete e alfabetizzate come due categorie distinte”. (UNESCO, 1957)

L'alfabetizzazione quindi non è una questione di assoluti binari, in cui qualcuno è alfabetizzato o analfabeta in un dato codice. Piuttosto, come apprendiamo dal concetto di repertorio sociolinguistico (Spotti e Blommaert 2017), qualcuno può essere letterato nella propria lingua madre o in un suo registro specifico, mentre viene spinto - come spesso accade nelle società multilingue in tutto il mondo - a diventare alfabetizzati in un'altra lingua o in una delle sue varietà come forma di socializzazione e raggruppamento secondari. Pensa ad esempio alle interazioni commerciali che si svolgono nel mercato ittico di Konakry, dove Sousa è eletta come lingua di commercio in quella lingua di commercio dei pescatori. Inoltre, dovremmo anche essere fortemente consapevoli del fatto che i migranti appena arrivati che entrano nei regimi di test per l'integrazione civica in Europa (vedi Extra et al. 2009) variano come popolazione sotto molti aspetti, uno di questi è quello della scolarizzazione e dell'esperienza di alfabetizzazione. Come rivelato nello studio condotto nel 2010 dall'Istituto europeo di studi tecnologici prospettici (IPTS 2011), i migranti appena arrivati hanno diversi gradi ed esperienze di sistemi scolastici. Inoltre, possono avere modalità di scrittura diverse e, insieme a ciò, possono portare modi diversi per conoscersi o altrimenti sia con mezzi di apprendimento basati sul web sia basati sulle TIC, se questo fosse un desktop, un laptop o un telefono cellulare (Kluzer et al. 2011). Ciò significa, in breve, che sebbene l'alfabetizzazione o l'analfabetismo non dovrebbero essere definiti attraverso un approccio binario, l'alfabetizzazione e

l'alfabetizzazione digitale e la loro mancanza possono funzionare come fattori discriminanti nella vita quotidiana degli esseri umani, portando alla nascita di nuove forme di svantaggio tangibile e immateriale. Studi precedenti volti a individuare gli impulsi e le barriere che possono favorire o ostacolare l'uso delle TIC nel campo dell'apprendimento delle seconde lingue, possono essere riassunti come segue:

Dalla parte degli studenti

Per avere successo nella lingua di destinazione (L2), gli studenti di lingue online hanno bisogno di altre abilità e più conoscenza di sé rispetto agli studenti faccia a faccia della lingua di destinazione. L'apprendimento delle lingue online, infatti, richiede un coinvolgimento efficace e competenze digitali perché abbia luogo, nonché una buona dose di determinazione e autogestione da parte dello studente se ciò deve avvenire al di fuori dell'ambiente educativo formale. L'ulteriore apprendimento delle lingue online non dovrebbe essere considerato come il miracolo di una traiettoria di integrazione civica accelerata. In effetti, il nostro studio del 2010 ha dimostrato che il livello di istruzione ha migliorato la capacità autonoma dello studente di lavorare in modo indipendente con mezzi basati sulle TIC. Questo invece era in netto contrasto con il livello di autonomia mostrato dagli studenti di lingue di destinazione - che siano arrivati o si siano stabiliti di recente - che avevano livelli di istruzione bassi o bassi livelli di alfabetizzazione. Lì, il contatto con gli educatori e la spiegazione fornita attraverso il feedback degli educatori sono stati fondamentali per la loro esperienza di apprendimento. Infine, come rivelato da uno studio più recente condotto nei Paesi Bassi (Spotti et al. 2017) l'apprendimento online di facile utilizzo, offerto principalmente da organismi pubblici certificati od organismi privati certificati non ha dato il previsto aumento del tasso di successo e il completamento della traiettoria di integrazione civica come doveva essere. Altri fattori interessanti da prendere in considerazione riguardano l'interazione e il supporto interpersonali, nonché la motivazione degli studenti e la prevenzione del tasso di abbandono scolastico.

Dalla parte degli educatori

Il nostro lavoro 2009-2010 svolto sia nei Paesi Bassi che in Svezia ha sottolineato che i due regni educativi differivano notevolmente. Questa differenza era palpabile in termini di copertura di Internet tra i gruppi di migranti che erano stati presi in considerazione, nonché tra le competenze di alfabetizzazione digitale già presenti nella stessa popolazione studentesca, ha osservato la presenza di una tecnofobia ben radicata tra gli educatori di L2 che sono stati in servizio per un certo numero di anni. La paura della tecnologia e la paura che la tecnologia sostituisca le loro azioni sembra in effetti essere una delle maggiori preoccupazioni degli insegnanti. Le piattaforme di apprendimento online richiedono inoltre molte competenze che solo recentemente sembrano

essere in fase di sviluppo - sebbene senza uniformità - attraverso i gradi di formazione degli insegnanti. Queste competenze includono la comprensione di come offrire opportunità di conversazione, stimoli, negoziazione di significato tra gli studenti, rendendo i moduli online pertinenti alle esperienze di vita quotidiana degli studenti.

SEZIONE 2

IL MIO MOOC È MIGLIORE DEL TUO: STRATEGIE PER RAGGIUNGERE UN OBIETTIVO COMUNE

Che i MOOC mostrino il loro valore aggiunto dal punto di vista di una prospettiva strategico-organizzativa è senza dubbio. Ancora una volta, la domanda che ci siamo posti durante lo sviluppo del MOOC **Migrant Liter@cies** è la seguente: esiste un valore aggiunto implicito nell'apprendimento di una lingua target e, in caso affermativo, per chi? In altre parole, possono garantire l'efficacia per gli studenti, la sostenibilità per gli insegnanti e uno standard per le risorse impiegate nel processo di insegnamento? Abbiamo già raggiunto un momento in cui i MOOC hanno visto tutto? Prima di avventurarci nelle nostre esperienze di **Migrant Liter@cies**, questa sezione tratta dello status quo dei MOOC e del loro utilizzo.

Lo sviluppo di tecnologie di apprendimento ha progressivamente supportato il collegamento di distanze geografiche e temporali nel campo della formazione per l'acquisizione della seconda lingua, dando vita alle diverse generazioni di alunni che hanno sempre più familiarizzato con l'apprendimento a distanza. Si potrebbe affermare che i MOOC non sono solo parte di questo quadro evolutivo, ma potrebbero essere considerati come l'ultimo anello della catena che ha lavorato allo sviluppo dell'apprendimento a distanza. Dal punto di vista tecnologico, infatti, esistono diversi metodi di e-learning che possono essere identificati con il termine MOOC. Grazie, ad esempio, alla potenza di elaborazione e agli spazi di archiviazione appropriati per multimedia, reti di comunicazione ad alta velocità, nuove funzioni e convergenza di dispositivi digitali - i MOOC compensano spazi di apprendimento unici sia per coloro che accedono da posizioni fisse sia per quelli in situazioni di mobilità transnazionale che offre ulteriori possibilità aggiuntive di apprendimento permanente. Ancora una volta, queste caratteristiche, sebbene rientrino nella tendenza più recente delle soluzioni tecnologiche finalizzate all'apprendimento della seconda lingua, sono ancora fortemente legate all'idea di aggirare le barriere fisiche e spaziali che possono ostacolare la presenza e il progresso degli studenti.

Da un punto di vista didattico, tuttavia, i MOOC corrono il rischio di inciampare su due questioni ben note quando si tratta di soluzioni di e-learning per l'apprendimento della seconda lingua. Uno è il modello

di lezione eucaristico classico, o addirittura linguistico, che offre lezioni di lingua target centrate sugli insegnanti, modernizzate solo dalle tecnologie utilizzate. Questo spesso si basa quasi interamente su video spesso realizzati da educatori, la bibliografia raccomandata, il testo e i compiti da svolgere spesso presi da un metodo basato su carta per l'apprendimento della seconda lingua. La seconda questione da affrontare qui è anche la questione della valutazione e, ancora una volta, se questo strumento di e-learning non costituisca solo un semplice surrogato per la gestione della distanza temporale e geografica.

Tra le molte definizioni di e-learning alcune rimangono centrate sulla tecnologia, altre invece evidenziano la completezza dell'esperienza di apprendimento. Cope e Kalantzis (20??) si riferiscono al processo di formazione nella sua interezza.

Nella loro comprensione delle cose radicate negli studi di alfabetizzazione critica, la "e-" si riferisce a come viene impartito l'insegnamento (ad esempio testi scritti o parlati, immagini statiche o in movimento) in una forma digitalizzata. "Apprendimento" include invece da un lato ciò che viene insegnato (quindi aspetti di contenuto e didattici che consentono l'apprendimento dei contenuti), dall'altro il perché viene insegnato e come si collega alla vita quotidiana del singolo studente concretamente.

Ancora una volta, Kluzer, Spotti e Ferrari (201?) comprendono sotto il termine generico di "e-learning una serie di metodologie volte a utilizzare le TIC al fine di offrire agli studenti [resi] liberi dai vincoli di tempo e spazio i dispositivi di cui un apprendimento l'ambiente normalmente utilizza (risorse informative, stimoli all'apprendimento, interazioni con insegnanti e/o compagni)". In questo senso, l'e-learning assume un valore molto più profondo dell'apprendimento a distanza o anche più ampio dell'apprendimento a distanza. In effetti, il suo obiettivo non si risolve nel semplice superamento di un limite (distanza fisica), ma si apre verso l'acquisizione di opportunità (per rendere presenti ed efficaci tutte le potenziali interazioni utili tra lo studente e gli insegnanti, i coetanei, i ambiente, i risultati della ricerca, le comunità). La capacità di creare un ambiente di apprendimento euristicamente valido, ricco di relazioni interpersonali, era già stato enfatizzato negli anni '90 come elemento fondamentale per l'apprendimento delle lingue target nella cosiddetta svolta socioculturale. Tuttavia, buona parte dell'apprendimento che si svolge in un'aula di seconda lingua si sviluppa ancora in modo scarsamente interattivo, solo con l'uso di mezzi tecnologicamente diversi, ad esempio uno schermo anziché una pagina, un tablet anziché un libro. La percezione e la gestibilità della distanza geografica e temporale portarono presto a considerare altre distanze, ad esempio di natura di competenze digitali: con l'avvento dell'e-learning, Snyder e Prinsloo riformularono la costruzione della disuguaglianza negli ambienti di apprendimento come disuguaglianza digitale.

Un'ultima considerazione, proveniente dalle esperienze sul campo raccolte nel nostro consorzio, dovrebbe essere fatta qui. Quando si ha a che fare con la gamma di prefissi che sembrano circondare l'apprendimento al momento e che hanno caratterizzato il mio viaggio nel mettere insieme questo documento, si trova un elenco infinito di prefissi associati all'apprendimento. Ad esempio, dai testi che parlano degli impulsi e delle barriere dell'e-learning per i migranti appena arrivati (Driessen et al. 2010), è piuttosto facile in questi giorni trovare altri testi che preferiscono sostituire il prefisso 'e-' con il prefisso "m-" dove "m" sta per apprendimento dei media. Altre volte, troviamo l'apprendimento "online" e l'apprendimento "virtuale" come prefissi che vengono poi accoppiati con ambienti di classe. Alla luce di questi prefissi e dei loro rispettivi valori, credo che una cosa che non dovrebbe essere persa in questa esposizione è il nostro core business, ovvero: "che cosa stava imparando?"; "cosa è diventato l'apprendimento?" e "dove sta andando l'apprendimento?".

Da una prospettiva classica, si potrebbe dire che nella stragrande maggioranza dei casi l'apprendimento di una seconda lingua avviene ancora - sebbene non esclusivamente - tramite la pagina del libro di testo stampato. Ancora una volta, da quella prospettiva che si abbona al testo stampato come mezzo classico per l'apprendimento della seconda lingua, la pagina del libro di testo si presenta come un'entità progettata statica con una quantità limitata di interazione dal lato dello studente e con un percorso lineare quando arriva alla diffusione prolettica (vedi Kress e Bezemer 2005).

L'e-learning, ovvero l'apprendimento attraverso testi mediati dallo schermo, ha spostato l'esperienza di apprendimento di qualcuno rendendola fluida, dinamica e soprattutto dipendente dal mondo della vita degli studenti. Ancora una volta, un altro problema da non dimenticare è il fatto che lo sviluppo dell'e-learning attraverso i dispositivi mobili si basa su quattro elementi, quali: mobilità, indipendenza, fluidità e provvisoria. Ciò che è in un "dispositivo mobile", infatti, diventa parte dell'habitus emergente "e-" dello studente, indipendentemente dal luogo di apprendimento. Questa nozione di habitus, sebbene necessiti ancora di prove empiriche, potrebbe suggerire che l'apprendimento cambia come cambiano quelli che apprendono. In altre parole, di fronte all'e-learning supportato da dispositivi mobili, come abbiamo potuto apprezzare nel nostro consorzio di progetto, le tecnologie mobili hanno il potenziale per rendere centrale lo studente. Attraverso un curriculum generale per l'apprendimento della seconda lingua, contribuiscono allo sviluppo di obiettivi di conseguimento mirati che a loro volta mettono lo studente come centrale anziché favorire l'omogeneità curricolare.

7.

CONCLUSIONI

L'analisi dei bisogni su base continuativa dovrebbe guidare l'insegnamento e l'apprendimento dei rifugiati e dei migranti. L'applicazione di un tale approccio significa di conseguenza che non ci possono essere obiettivi di apprendimento prestabiliti, non c'è un unico set di materiali didattici (libri di testo) e non ci sono procedure metodologiche fisse. Significa inoltre costruire spazi educativi che sostengano l'equità e l'inclusione, così come i processi di integrazione e di empowerment. Gli approcci incentrati sul discente che mirano allo sviluppo dell'autonomia e dell'empowerment del discente richiedono processi partecipativi, consultivi e democratici che si concentrino su una serie di bisogni dei rifugiati e dei migranti. Questi possono essere piuttosto immediati per far fronte alle esigenze della vita quotidiana durante il processo di arrivo o in attesa del riconoscimento di una domanda di asilo, o in relazione a obiettivi a più lungo termine che essi fissano per il loro insediamento.

L'uso creativo delle TIC per assistere rifugiati e migranti nell'apprendimento di una nuova lingua e di altre competenze possono essere efficaci se integrati in una strategia olistica o come componente dell'apprendimento misto.

Il progetto ***Migrant Liter@cies*** non ha concluso

tutte le possibilità di ricerca, ma ha provato – attraverso una pratica situata, concreta, in inter-azione, a osservare e capire cosa accadeva integrando il digitale dei tradizionali percorsi di alfabetizzazione ai migranti. Ha cercato di introdurre modalità nuove, per attività e percorsi, proponendosi come base di partenza per tutti quelli che vorranno proseguire su questa strada.

«Tu non sai scrivere? Vieni qui, facciamo insieme, vedrai che è possibile».

Era l'invito garbato e gentile di Alberto Manzi che valeva per quegli italiani analfabeti di *Non è mai troppo tardi*, ma anche per gli indios analfabeti dell'America Latina. Vale oggi, per tutti noi, perché non è così facile leggere e scrivere la vita.

«Vieni qui, facciamo insieme», direbbe ancora una volta il maestro Manzi.

APPENDICE 1

SCHEDA DI VALUTAZIONE

La griglia sarà di supporto agli insegnanti nella revisione del processo di sperimentazione del workshop tramite indicatori qualitativi. L'insegnante prende nota delle proprie osservazioni seguendo la griglia sotto in diversi momenti della sperimentazione.

DATA DELLA SPERIMENTAZIONE

HAI APPORTATO CAMBIAMENTI ALLE ATTIVITÀ RISPETTO ALLA PROPOSTA INIZIALE? SE SÌ, QUALI E PERCHÈ? RISORSE, SPAZI, TEMPI, ECC.

RILEVANZA DELLE ATTIVITÀ: QUALI SONO STATE LE SITUAZIONI DI APPRENDIMENTO PIÙ RILEVANTI? PERCHÈ?

METODOLOGIA: QUALI METODOLOGIE HAI ADOTTATO E IN QUALE MANIERA? DESCRIVI PUNTI DI FORZA E DI DEBOLEZZA, DIFFICOLTÀ RISCONTRATE, IVI COMPRESSE LE QUESTIONI CULTURALI E DI CONTESTO, ECC.

VALORIZZAZIONE DELLE DIVERSE FORME DI ALFABETIZZAZIONE DEI PARTECIPANTI. Le competenze digitali degli studenti sono state adoperate durante il workshop? Gli studenti hanno mostrato altre forme di alfabetizzazione durante il workshop? Che cosa hai scoperto di inaspettato o che non avresti immaginato?

GLI STUDENTI SONO STATI MOTIVATI DALL'USO DELLA TECNOLOGIA,
SPECIALMENTE SE IN MODO GIOCOSO E CREATIVO?

L'APPROCCIO DEL WORKSHOP HA AVUTO UN IMPATTO POSITIVO SUI
PARTECIPANTI TARGET DELLA SPERIMENTAZIONE, OVVERO NON ALFABETIZZATI
NELLA PROPRIA LINGUA MADRE?

APPENDICE 2

FRAMEWORK PER LA DESCRIZIONE DEI WORKSHOP

QUADRO GENERALE

Titolo	
Breve presentazione	
Destinatari	(Dimensione del gruppo / età / livello di alfabetizzazione / requisiti di alfabetizzazione digitale)
Tempo	(Quante unità didattiche, tempo per unità – totale 6 ore)
Modalità di lavoro	(Workshop esterni, project work, partecipazione alle lezioni)
Spazio	(Allestimento, stanza, WLAN, etc.)
Temi trattati	
Strumenti	(Hardware, Software, App, altri materiali)
Obiettivi	
Competenze linguistiche	
Riferimenti all'alfabetizzazione digitale e ai Media	

DESCRIZIONE STEP BY STEP

STEP N.

Tempo

Obiettivo

Materiali necessari

Capacità di alfabetizzazione

(linguistica / alfabetica / digitale / mediatica)

Note:

Descrizione dell'attività

BIBLIOGRAFIA

Originali d'archivio conservati presso
il Centro Alberto Manzi

Maria Arcà, *Il corpo umano*, Carocci Faber,
Roma, 2005

Pier Cesare Rivoltella, *Il futuro entra in classe, Apprendere nel
tempo della Rete. Percorsi
per imparare il futuro*, il 17 novembre 2018 Pontificia Facoltà,
Auxilium di Roma

Jerome Bruner, *Il conoscere. Saggi per la mano sinistra. -
L'apprendimento per scoperta*, 1962

Bruno Munari, Proposta di Munari, 1950, in *Cembalo scrivano* –
Rivista mensile per il personale
d'ufficio, January 1950, Anno II, N. 1, Ing. C. Olivetti & C. S.p.A.,
Milano, 1950

B. Munari, *Fantasia*, Laterza, Roma-Bari, 1977

B. Munari, *Xerografie originali*, Edizioni Corraini, Mantova, 2007

Bruno Munari, Introduzione di Bruno Munari,
in *Futurismo. Linea sino a Peruzzi*, di Fernando Miglietta, Ed. Il
Calabrese, Cosenza, ottobre 1975

AA.VV., *L'arte in Italia nel secondo dopoguerra*,
Il Mulino, Bologna, 1979,

M.Sammicheli, G. Rubino, *Munari Politecnico*,
Nomos Edizioni, 2014

AA.VV., *Bruno Munari, Come quella volta*,
Beppe Finessi, Mazzota, Reggio Emilia, 2000

AA.VV., *Bruno Munari*, Marco Meneguzzo,
Edizioni Gabriele Mazzota, Reggio Emilia, 2000

Logica&Fantastica, Antonia Chiara Scardicchio,
Edizioni ETS, Pisa, 2012

COORDINATORE DI PROGETTO



A CURA DI

Alessandra Falconi
Silvia Mendes
Adriano Siesser
Flavia Cultrera
Serena Marchi

PARTENARIATO



PROACADEMY o.z.

Con la collaborazione
dei partner Europei
del progetto
Migrant Liter@cies

GRAFICA

Cecilia Piazza

Un ringraziamento sentito
agli insegnanti, educatori
e esperti, gli studenti
e le studentesse,
che hanno contribuito
a questo percorso.

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

CODICE DI PROGETTO: 2017-1-IT02-KA204-036607
