



Una formazione ad...OK: "CLICK AND CLIL" un tentativo riuscito di formazione metodologica CLIL con le TIC

Alessandra Carrozzini, Luca Raina

Istituto Comprensivo Toscanini di Casorate Sempione VA

alessandra.carrozzin@gmail.com, Luca Raina, raina.luca@gmail.com

Il Content and Language Integrated Learning, o più semplicemente CLIL, secondo Langé, è propriamente un "termine ombrello", nel senso che racchiude un insieme di esperienze e di pratiche multiformi (Marsh, Langé, 2000). Di conseguenza, risultati maggiori si avranno se esso verrà messo in pratica con ogni tipo di strategia comunicativa (linguistica, visuale o cinestesica) e se svolto con modalità di apprendimento cooperativo.

A maggior ragione dunque è riduttivo parlare solo di lezione frontale e di libri nell'avvicinarsi a questo approccio sia in fase di docenza, sia di formazione per i docenti, dato che lo spazio fisico dell'apprendere si rimodella sulle nuove opportunità offerte dalla tecnologia. Molte scuole sono dotate di LIM in ogni classe e di una sufficiente connessione Internet, in questo modo si vanno a trasformare le modalità "gutenberghiane" dell'apprendimento (Ferri, 2008).

Alla luce di questa "rivoluzione", è fondamentale sottolineare la sinergia quindi tra la metodologia CLIL e le tecnologie multimediali, che possono conferire un notevole valore aggiunto alla progettazione e alla realizzazione delle lezioni.

La proposta quindi di un corso di formazione sull'uso pratico di alcuni applicativi per la didattica Clil non solo risponde alle richieste ministeriali, ma soprattutto va incontro alle esigenze di una scuola (intesa come gruppo di docenti e alunni) che sta cambiando velocemente.

Si è da sempre parlato, in pedagogia, dell'importanza di rendere gli alunni maggiormente protagonisti dei processi di insegnamento/apprendimento.

Le risorse interattive e multimediali, di contro, sono particolarmente motivanti.

L'utilizzo quindi delle ICT in un contesto in cui l'insegnante di LS, soprattutto nella scuola primaria, già propone attività stimolanti, giocose e operative in cui si ricostruiscono ambienti interattivi idonei a favorire la comunicazione, non fa altro che migliorare le competenze linguistiche del singolo, divertendosi allo stesso tempo.

La proposta formativa è stata prima progettata con cura poi messa in atto a gennaio, presso IC Toscanini di Casorate Sempione (VA), ed ha visto la partecipazione di 31 docenti cui sono state erogate, in una struttura modulare, tre diverse tipologie di contenuti:

- formazione linguistica,
- formazione metodologica,
- formazione ICT specifica per il CLIL.

Durante il corso ci sono stati presentati diversi applicativi, utili per la didattica CLIL. Si è iniziato con l'esplorazione di alcune repository adatte alla ricerca di materiale da poter poi utilizzare durante le lezioni, come ad esempio "[Learning Chocolate](#)" o "[Teaching English](#)".

Le prime due lezioni sono state calibrate quindi sulle necessità degli insegnanti, sempre alla ricerca di materiale nuovo e innovativo per la didattica, ad esempio siti per creare archivi, utili per condividere materiale con altri docenti. Particolarmente interessante si è rivelato [Pearltrees](#) per l'immediatezza con la quale è possibile raccogliere e condividere risorse.

La fase successiva, invece, è stata centrata sull'alunno, in modo particolare sulla valutazione istantanea delle sue conoscenze.

Sono stati utilizzati due applicativi strategici e complementari:

- [Kahoot](#);
- [Plickers](#).

Il primo permette, utilizzando un approccio ludico, la creazione di test e/o sondaggi ai quali gli alunni possono rispondere. È necessaria una Lim o una parete su cui proiettare le domande e un dispositivo per ogni alunno che si possa connettere ad Internet (tablet, computer...). Il docente avrà la possibilità di creare una classe virtuale e di vedere in tempo reale le risposte date dagli alunni. Ad ogni domanda viene associato un tempo massimo entro il quale rispondere, questo non dà quindi la garanzia che il discente risponda al quiz, ma ne stimola la competizione e la concentrazione.

Particolarmente efficace per l'apprendimento si rivela la modalità a squadre in quanto richiede la collaborazione e l'interazione tra i vari studenti.

Il secondo applicativo permette la creazione di quiz con domande a risposta multipla o del tipo Vero o Falso. A differenza di Kahoot, la tecnologia non è necessaria, è sufficiente uno smartphone o un tablet connesso ad Internet, mentre agli alunni verranno distribuiti dei codici a barre, ognuno dei quali ha quattro sensi di lettura, corrispondenti alle quattro risposte. Lo studente, dopo che l'insegnante avrà formulato la domanda, terrà in alto il proprio codice orientandolo dal lato della risposta che ritiene corretta, mentre il docente, utilizzando l'App leggerà la risposta di ogni singolo alunno. I risultati appariranno in tempo reale sullo smartphone dell'insegnante.

Con Plickers non ci sono limiti di tempo per rispondere, ogni alunno è tenuto a dare la risposta e, a differenza di Kahoot, è uno strumento non competitivo. Questo permette a tutti gli alunni di rispondere, anche all'alunno più timido o insicuro che, durante una normale lezione frontale, non avrebbe avuto il coraggio di alzare la mano per dare la risposta corretta.

Il docente ha infine la possibilità, vedendo i risultati di ogni alunno, di tarare i tempi di apprendimento sul discente, andando a concentrare la sua attenzione sulle difficoltà del singolo, grazie alla possibilità di dilatare il tempo per ogni risposta e, quindi, di lavorare in modo inclusivo.

Come inserire un applicativo di questo genere all'interno di una metodologia Clil?

Plickers può essere utile se si vuole lavorare, ad esempio, sull'arricchimento lessicale.

Un percorso Clil, ad esempio, sul "Fiume" prevede la conoscenza di una terminologia specifica relativa all'argomento e, in seguito, una sua valutazione.

Utilizzando la metodologia didattica della "Classe capovolta", si può permettere all'alunno, inizialmente, di consultare un atlante o una tavola di nomenclatura in inglese e, successivamente, di creare il quiz che poi potrà essere somministrato ai compagni.

I risultati sono sicuramente più positivi rispetto ad una classica lezione frontale. Questo perché l'utilizzo delle risorse ICT permette di tenere in considerazione i diversi stili di apprendimento, i differenti interessi, le esperienze e le abilità più diversificate dei singoli alunni.

Un ultimo applicativo ha permesso di conoscere l'approccio ludico e coinvolgente: inseriti in un contesto didattico anche i testi delle canzoni possono veicolare lingua e contenuti. [Lyrics Training](#), ad esempio, permette di interagire con i testi delle canzoni e di lavorare sia sull'aspetto lessicale e sintattico sia sul contesto.

La possibilità che viene data agli alunni di manipolare il sapere attraverso un approccio didattico di "learning by doing", nel senso lato del termine, permette di interiorizzare in modo permanente le conoscenze acquisite e di rendere l'alunno davvero artefice del proprio sapere. Per questo, bastano pochi CLICK per avvicinarsi al CLIL.

Bibliografia

Marsh D., Langé G. (2000), *Apprendimento integrato di lingua e contenuti: proposte di realizzazione. Corso di base per la sperimentazione TIE-Clil*, Direzione Regionale per la Lombardia, Milano.

Ferri Paolo (2008), *La scuola digitale. Come le nuove Tecnologie cambiano la formazione*. Mondadori.