

Apprendere le lingue grazie alle TIC

Il binomio TIC (Tecnologie dell'Informazione della Comunicazione) e apprendimento delle Lingue Straniere sta riscuotendo sempre più successo tra gli alunni del Liceo Linguistico di Ceccano. Alunni e docenti stanno, infatti, progressivamente scoprendo insieme nuovi e moderni strumenti tecnologici in grado di rendere le lezioni di lingua straniera sempre più allettanti e all'avanguardia.

Il percorso di ricerca e sperimentazione attiva sul campo è iniziato alcuni anni fa con l'introduzione e l'uso frequente dei dispositivi tecnologici di cui il Liceo Ceccano 3.0 dispone: banda Wi-Fi ultra larga, laboratorio di informatica, aula multimediale, piattaforma e-learning Google Apps for Education ...

Il segreto del successo linguistico degli alunni del Liceo consiste proprio nell'uso di tali risorse digitali capaci di potenziare e rafforzare la motivazione all'acquisizione. Quando ai ragazzi viene chiesto di collegarsi con il proprio tablet, smartphone, PC ecc. alla Wi-Fi del Liceo per ascoltare una canzone in spagnolo, guardare ed ascoltare un video in inglese, produrre un testo scritto in francese, svolgere un test on-line ... quest'ultimi si predispongono volentieri ad apprendere. Innanzitutto in quanto essi utilizzano strumenti che sanno usare con disinvoltura e poi perchè vengono sollecitati e stimolati sotto molteplici punti di vista.

Grazie alle TIC, quindi, il Liceo vanta ormai un ricco repertorio di progetti didattici e linguistici innovativi. Tra di essi ne citiamo solo tre, uno per ciascuna delle lingue straniere studiate: inglese, francese, spagnolo. Inglese L'attività in lingua inglese, proposta agli alunni della 3B, è stata la realizzazione di uno spot pubblicitario. Nella prima fase del lavoro gli studenti hanno analizzato le tecniche e strategie usate negli spot pubblicitari per persuadere il consumatore ad acquistare un particolare prodotto ad esempio: la grafica, musica, linguaggio ecc. In particolare, gli alunni hanno avuto modo di esprimere le loro opinioni riguardante l'efficacia o meno di un messaggio pubblicitario.

Nella seconda fase, invece, gli studenti hanno creato in gruppi uno spot pubblicitario dopo aver deciso il prodotto da pubblicizzare, i costumi, i ruoli, ecc. Molto importante è stato l'utilizzo di videocamere digitali e particolari software. Il risultato ottenuto è stato positivo per molteplici aspetti: linguistico, culturale e tecnologico. Dal punto di vista linguistico, l'utilizzo di spot pubblicitari si è rivelato particolarmente vantaggioso. Innanzitutto, essendo brevi, solitamente durano dai 30 ai 50 secondi, sono riusciti ad attirare l'attenzione dei ragazzi anche grazie ai loro contenuti divertenti e coinvolgenti. Inoltre, i video in lingua originale hanno stimolato ulteriormente gli alunni non solo consentendo loro di migliorare le abilità linguistiche ma di conoscere gli aspetti culturali di vari paesi in un modo più stimolante. Infine, la realizzazione del video

ha permesso ai ragazzi di mettere in campo diverse competenze e abilità anche in ambito tecnologico grazie a un efficiente "team-work".

Francese Anche se per gli insegnanti di lingua straniera il doppiaggio è quel che c'è di più deleterio in quanto i film stranieri si dovrebbero guardare simultaneamente in due lingue (l'ascolto in lingua originale e la comprensione con i sottotitoli), ho scelto un esercizio di doppiaggio di una breve sequenza di film (Astérix au service de Sa Majesté) per due motivi essenzialmente:

1) esiste un filo diretto tra adolescenti e linguaggio cinematografico; il cinema stimola l'interesse dei ragazzi, è un ottimo mezzo per la comprensione e la produzione della lingua orale;

2) la lingua usata nei film è quella della vita quotidiana; quella, per intenderci, più difficile da cogliere per un alunno soprattutto quando è espressa alla velocità normale di un madrelingua.

L'uso di materiale audiovisivo nell'insegnamento delle lingue straniere permette un approccio sia culturale che comunicativo molto stimolante per i ragazzi; in particolar modo l'esperienza del "revoicing" mette l'alunno in una posizione di protagonista/attore/velocista che, sebbene difficile, stimola e diverte i ragazzi facendo acquisire loro un buon ritmo, una pronuncia giusta e man mano una padronanza linguistica sempre migliore.

La prossima esperienza sarà quella del sottotitolaggio con l'uso di applicazioni come "subtitle workshop". Le aule attrezzate con materiale audiovisivo e collegamento veloce alla rete permettono, per tutte le classi, esperienze di questo tipo. Spagnolo Il nuovo progetto digitale elaborato in lingua spagnola è "La Celestina 3.0".

Si tratta di un video basato sulla modernizzazione e "digitalizzazione" di una scena del primo atto di una famosa opera teatrale della letteratura spagnola del secolo XV: La Celestina. Nel video i due protagonisti, Calisto e Melibea, sono due giovani che si incontrano per la prima volta in un giardino e, nonostante il rifiuto iniziale della ragazza, a seguito di varie peripezie, si innamorano...

La rivisitazione in chiave moderna e l'utilizzo di alcuni softwares didattici proposta dalla docente, ha permesso di ricreare la situazione descritta nelle prime pagine dell'opera, in un contesto virtuale che ha suscitato particolare interesse ed entusiasmo negli alunni. Nel dettaglio gli alunni hanno utilizzato un videogioco, The Sims 3, che permette di creare degli avatars personalizzati e di farli interagire.

Successivamente il video è stato montato con fumetti, musiche ed effetti speciali, grazie al software Camtasia Studio, che ha consentito l'inserimento delle voci dei personaggi/avatars, doppiati dagli alunni.

Agnese Altobelli