

IMPARO CON LO SMARTPHONE

Progetto di Ricerca Azione
CPIA Pordenone

IDEA INIZIALE

Nel presente a.s. la tipologia di migranti iscritti al CPIA di Pordenone è sensibilmente cambiato. A fronte di una leggera flessione delle iscrizioni di immigrati di lungo periodo (che dunque frequentano corsi di livello più avanzato – dal livello A2 in poi) si assiste ad un costante aumento di migranti molto giovani (di età compresa tra i 20 e i 29 anni) con competenze linguistiche molto scarse sia in L2 che, talvolta, nella propria lingua madre e tassi di scolarizzazione molto bassa. Per contro la maggior parte di questi utenti possiede un device di ultima generazione (in genere uno smartphone) e lo utilizza per comunicare, fare ricerche su internet, tenersi in contatto e prendere informazioni, dimostrando una competenza digitale molto avanzata a fronte della scarsa scolarizzazione.

CHIARIFICAZIONE

La Ricerca Azione potrebbe riguardare quanto segue: creare un percorso di apprendimento che sfrutti le competenze tecnologiche già acquisite e permetta di utilizzare il proprio device (secondo il modello del BYOD) per l'apprendimento della L2 (soprattutto con l'utenza di livelli pre A1) grazie all'impiego di alcune app gratuite sperimentate durante la mobilità in Finlandia e utili per la creazione di attività fruibili anche al di fuori del contesto classe.

RICOGNIZIONE RIFLESSIONE

Domanda: quali difficoltà incontra il docente di fronte ad un tipo di utenza con bassa scolarizzazione ma con competenze tecnologiche spesso superiori alle sue? Come conciliare e sfruttare la mancanza di competenze linguistiche/scolarizzazione in presenza di competenze digitali semplici ma utili e spendibili nella quotidianità?

PIANO GENERALE

Creazione di un vocabolario interattivo utilizzabile anche a distanza per l'apprendimento della L2.

Verrà creata, con l'ausilio delle applicazioni gratuite CRAM e QUIZLET, una gamma di flashcards legate sia al lessico di base che alle azioni quotidiane, nonché una serie di esercizi ad esse legati (matching, completamento, riempimento, ecc) predisposti sempre dall'insegnante. Ciascun gruppo di flashcards partirà da un argomento specifico (ad esempio: saluti e presentazione, abbigliamento, la casa, il cibo, ...) e avrà una serie di esercizi a corredo. Le flashcards verranno presentate e spiegate dall'insegnante durante le lezioni e grazie all'applicazione scaricabile gratuitamente sul proprio device resteranno a disposizione dell'allievo, che potrà utilizzare quindi lo strumento anche a casa per esercitarsi con attività di consolidamento connesse alla

lezione spiegata in classe. Le attività svolte fuori dalla classe richiederanno un tempo specifico, quantificabile sia per lo studente che per l'insegnante in ore di FAD (secondo la modalità blended adottata nei corsi on line) che per i corsi istituzionali dei CPIA è pari al 20% massimo del monte ore totale previsto per il corso.

Fase 1: creazione delle flash cards

Fase 2: individuazione del gruppo campione da coinvolgere nel progetto (una o più classi)

Fase 3: utilizzo delle flash cards in classe come strumento di apprendimento interattivo multimediale

Fase 4: sperimentazione delle attività a distanza sul gruppo campione corrispondente al target

Fase 5: eventuale rimodulazione alla luce dei feedback ricevuti dal gruppo campione

Fase 6: seconda sperimentazione

Lo strumento troverà applicazione all'avvio dei nuovi corsi di L2 per l'a.s. 2017/2018, con particolare riferimento agli studenti di livello pre A1.

AZIONE CONTROLLO E PROCESSI DI TRIANGOLAZIONE

Realizzazione del progetto e controllo – documentazione dell'azione (Agli insegnanti coinvolti nella sperimentazione saranno richiesti l'utilizzo e la compilazione di un diario di bordo nel quale annotare le varie fasi previste dalla ricerca azione).

VALUTAZIONE

Analisi dei dati raccolti e valutazione dei risultati attraverso l'utilizzo dello strumento realizzato (nei corsi di livello pre A1).

Pordenone, 05/07/2017

La referente del progetto
Rossella Quatraro