

# Find the Perfect Gift of the Magi – una speaking activity per il biennio della scuola superiore

Paola Frediani  
Liceo Scientifico Leonardo da Vinci  
Via Ottorino Respighi 5, 20122 Milano Italia  
paola.frediani@lsdavincimilano.eu

*Il progetto Find The Perfect Gift of the Magi è una esperienza didattica avanzata dedicata al potenziamento delle oral skills in L2 grazie alla realizzazione di contenuti multimediali originali prodotti da studenti di una seconda liceo scientifico. Key words: speaking, video, podcast.*

## 1. What

Già dal 2010 le Indicazioni Nazionali per la L2 segnalano la necessità che lo studio della lingua debba *procedere lungo due assi fondamentali tra loro interrelati: lo sviluppo di competenze linguistiche comunicative e lo sviluppo di conoscenze relative all'universo culturale legato alla lingua di riferimento.*

Con questa premessa, ho pensato di proporre alla mia 2 Liceo Scientifico un lavoro collaborativo di reinterpretazione dei racconti di **O Henry The Gift of the Magi**, che gli allievi hanno rivisitato in modo personale usando gli strumenti multimediali.

L'elemento più significativo, nonché obiettivo generale della mia proposta, sta nel portare nella pratica curricolare, oltre alle tradizionali attività di reading e writing, quella di **speaking**.

L'abilità di leggere un racconto e farne un riassunto è sostenuta e creata fin dalle scuole medie. Il punto di diversità sta nel farlo rendendo il processo più stimolante grazie all'uso delle tecnologie: tradurre un racconto in un video o in un podcast - indipendentemente dal tipo di tool usato - implica un radicale cambiamento di linguaggio.

## 2. Who and Why

La 2F è una classe di buon livello culturale, in un contesto socio-economico di livello medio-alto, cui si sono aggiunti quest'anno 4 nuovi allievi di provenienza diversa: il progetto didattico, pensato nella fase iniziale dell'anno, oltre all'obiettivo linguistico *stricto sensu* ha quindi anche l'obiettivo di **includere** i nuovi allievi in posizione di educational disadvantage nel curriculum di lingua straniera grazie al lavoro cooperativo nella elaborazione di video e podcast.

### 3. When

L'esperienza ha occupato il primo quadrimestre – dalla seconda metà di Settembre alla prima metà di Dicembre – così scandito:

30 Settembre - sono state votate le 6 storie oggetto dei lavori di gruppo utilizzando un **Tricider** dedicato. Nella raccolta scelta erano presenti 15 racconti ed è stato quindi necessario procedere ad una selezione.

Ogni Sabato del periodo di lavoro: valutazione dello stato dell'arte dei lavori e condivisione delle problematiche. Il tempo classe in realtà corrisponde solo ad un terzo del tempo da dedicare all'attività.

30 Ottobre - riflessione meta-cognitiva sul lavoro svolto: gli allievi hanno scritto e rielaborato quanto accaduto a quella data in un padlet dedicato al Mid-Term Self Assessment. Considero questo momento un momento estremamente importante di validazione del processo di apprendimento attraverso la autovalutazione.

14 Dicembre - consegna dei prodotti multimediali sulla nostra piattaforma Moodle - Leonet.

19 Dicembre -presentazione degli studenti in classe dei rispettivi prodotti multimediali. Sono stati consegnati 36 prodotti - 6 racconti per ciascuno dei 6 gruppi.

### 4. Where

Il progetto si è svolto fra scuola - in aula 3.0 - dove le relazioni cambiano già solo per la nuova disposizione dei banchi nei lavori di gruppo - e in laboratorio di informatica dove disponiamo di connessione LAN - e casa.

Strumenti multimediali:

- LIM in classe, pc, tablet e smartphone
- Piattaforma Moodle - Leonet 2.9
- Strumenti contenuti nella toolbox di Moodle - Leonet

### 5. How

Ho immaginato un learning scenario nel quale gli allievi sono diventati creatori di contenuto - content creators:

- sono stati divisi in 6 gruppi di 4 allievi ciascuno. La scelta dei membri di ogni gruppo è stata condivisa fra allievi e docente

- hanno avuto accesso ad una toolbox di strumenti multimediali – scelti da me - sulla nostra piattaforma **Moodle Leonet**. Nella toolbox si trovavano, fra gli altri, Prezi, Powtoon, Spreaker e Moovly che permettono la registrazione audio.

- per narrare la rilettura di ogni racconto, ogni gruppo ha usato uno degli strumenti e ciascun gruppo non ha potuto usare lo stesso strumento per più di un racconto. Un totale quindi di 6 strumenti multimediali.

- ogni racconto ha avuto un suo **Padlet** - creato dal docente e disponibile su Leonet - che è servito da repository per il prodotto finale. Ho usato la versione

Padlet Backpack che permette di lavorare in ambiente protetto con account appositamente creati. In questo modo i post non sono mai anonimi.

- il prodotto finale è dunque composto da 36 prodotti multimediali diversi: questo è il Blendspace che ho creato e che accoglie i lavori presentati. [The Gift of the Magi Project - prodotto finale](#).

- la valutazione finale dei prodotti multimediali è stato il momento più complesso da organizzare: per permettere a tutti gli studenti le *pari opportunità* nel rispondere, *ho reso note il giorno prima le domande che avrei posto agli allievi durante la presentazione* dei lavori multimediali; questo ha fatto sì che nessun gruppo fosse privilegiato rispetto ad altri - l'ultimo rispetto al primo, ad esempio, avendo già ascoltato le risposte dei gruppi precedenti - e ha permesso che non venisse meno l'attenzione durante la mattinata. I lavori sono stati valutati con le **rubric di valutazione**: valutare un compito complesso attraverso dei descrittori non è cosa nuova, ma poterlo fare direttamente su Moodle inserendo valori e descrittori che rimangono associati alla tipologia di compito desiderato non ha prezzo.

## 6. Pros and cons

Gli allievi hanno certamente raggiunto una maggiore consapevolezza di quello che conoscono: la didattica per competenze ha proprio lo scopo di costruire ambienti di apprendimento efficaci e di rendere ogni lezione un *evento quotidiano*, a maggior ragione quando gli allievi ne sono i registi.

**Ha funzionato** la sfida linguistica: tutti gli allievi hanno superato la prova del PET, molti con risultati brillanti. Ha senz'altro funzionato l'aspetto di *cooperative learning*; gli allievi, che già usano strumenti di condivisione per studiare, hanno risultati migliori nella relazione sociale tra pari, nella motivazione, nella stima di sé e nella loro crescita di giovani adulti; ha parzialmente funzionato l'effetto *inclusione*: dei 4 allievi 3 si sono inseriti pienamente nel gruppo classe; ha senz'altro funzionato il messaggio motivazionale del cambiamento di linguaggio in chiave tecnologica: tradurre un racconto in un video o in un podcast è stato fortemente motivante per gli allievi.

Da un punto di vista metodologico - didattico **la difficoltà** a me più evidente si è generata nella scelta dei partecipanti al gruppo di lavoro. Se nella maggior parte dei casi - 4 gruppi su 6 - i lavori sono stati condotti in modo corale e con diversi ma equilibrati livelli di responsabilità, due dei gruppi hanno risentito vuoi del clima eccessivamente *ludico* della relazione vuoi della *distanza* in competenze e conoscenze fra i 4 elementi del gruppo. Con questi due gruppi non è stato possibile, perché negli studenti, in generale, prevale una grande individualità, conseguenza dell'attività scolastica abituale, fondata sul lavoro e sui risultati del singolo. Il lavoro di gruppo è una tipologia didattica a cui gli studenti della scuola superiore non sono ancora del tutto abituati e, al di là di essere un metodo per ottenere risultati migliori, in questo caso gli allievi la hanno interpretata come una delega di responsabilità, un paravento dietro cui è possibile concedersi di disimpegnarsi ed eludere le scadenze.

Altri aspetti su cui riflettere nell'ottica della replicabilità:

- **la tempistica**: prevedere due mesi per un'attività ha comportato un grande slancio iniziale che è però venuto meno per l'incalzare della routine scolastica

- **i tools**: sulla scia dell'entusiasmo ho permesso che gli allievi scegliessero tools al di fuori della toolbox; così facendo in qualche caso si è perso di vista il valore didattico dell'esperienza privilegiandone l'aspetto ludico e questo si è riverberato sulla qualità del prodotto.

Dopo questa esperienza didattica avanzata posso affermare che mentre nutro verso alcuni tool una grande stima in termini di efficacia e pertinenza, così non è per altri. I migliori in assoluto per ricchezza, pertinenza, autorevolezza, efficacia didattica e facilità di accesso e fruizione senz'altro Padlet, Powtoon, Spreaker, Prezi e GoogleForms - quest'ultimo per creare sondaggi di gradimento e valutazione

- da un punto di vista **tecnico** la vera difficoltà si crea a scuola quando il segnale wifi è debole; per ovviare abbiamo scelto di usare spesso il laboratorio di informatica tradizionale con connessione LAN.

- un secondo problema **tecnico** si è presentato in relazione alla condivisione dei file audio: lo ho risolto creando un canale dedicato sulla webradio di **Spreaker** [The Gift of the Magi - A Podcast](#)

## 7. Sviluppi futuri

La domanda che mi pongo è *L'attività è replicabile con le stesse modalità ma in classi diverse?*

La struttura che ho pensato per questa esperienza didattica -  $n$  gruppi per  $n$  racconti per  $n$  tool multimediali - costituisce un'impalcatura metodologica che ritengo possa essere condivisibile e replicabile non soltanto in altre classi, ma anche e soprattutto con altri testi letterari. Penso in primis ai sonetti di Shakespeare, testi brevi ma di grande pregnanza.

## Piccola biblio-sitografia

Raccomandazione del parlamento europeo e del consiglio del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente - <http://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:it:PDF> (ultima visita 20 marzo 2015).

[Innovazione in classe] <http://www.innovazioneinlasse.it/index.php>

[Microsoft Educator network] 21st Century learning Design <http://www.educatornetwork.com/pd/21CLD/Overview>

Lazzari M., Podcasting in the classroom: involving students in creating podcasted lessons, in Proc. of the Conf. HCI Educators 2007 (HCIEd 2007), Aveiro, Portugal, 2007.

Coccoli, M., De Nurchis, N., Mobile learning e radio web. Mobile learning. Esperienze e riflessioni 'made in Italy', 11, 2012, 45-56.