

Caro/a collega,

l'idea di questo libro non è solo quella di fornirti 21 attività per rendere più vario il tuo insegnamento ma, come suggerisce il titolo, anche quella di far muovere fisicamente gli studenti, nella convinzione che questo abbia un effetto positivo sul loro processo di apprendimento. Ma non finisce qui! C'è un altro obiettivo più ambizioso: quando svolgerai in classe una delle nostre proposte, non avrai imparato solamente un'attività, bensì una procedura complessa che potrai utilizzare tantissime altre volte in futuro, anche con la stessa classe. Ripetere la stessa procedura non stancherà gli studenti, perché ogni volta che verrà applicata, il contenuto linguistico sarà diverso.

Le attività proposte sono il frutto di numerose sperimentazioni fatte alla Dilit International House, Roma, scuola di lingue frequentata da persone provenienti da tutto il mondo. Gli autori di questo libro sono - o sono stati - tutti insegnanti di questa scuola nella quale la ricerca-azione, la sperimentazione, l'aggiornamento continuo del corpo docente fanno parte della quotidianità.

In altri termini, le procedure contenute in questo libro sono garantite: funzionano, raggiungono obiettivi validissimi e soprattutto piacciono molto agli studenti.

Come usare il libro

Nell'indice vedrai quali attività sono adatte al livello e alla tipologia della tua classe e quanto tempo ci vuole per svolgerle (possono concludersi nell'ambito di una sola lezione o proseguire fase dopo fase per diverse lezioni). Ogni attività è a se stante: in un corso è possibile proporre una sola, diverse, o tutte... e in qualsiasi ordine. Per alcune attività ci sono delle pagine da fotocopiare o da stampare dopo averle scaricate dal sito internet www.almaedizioni.it/movimente. Altrimenti, a parte le forbici, il nastro adesivo, una lavagna e qualche altra cosa che si trova normalmente in ogni classe, non c'è bisogno di altro. Tutte le attività possono essere svolte in qualsiasi scuola; basta che far muovere gli studenti non sia proprio vietato!

Ogni scheda contiene tutte le istruzioni necessarie per la gestione di ogni parte dell'attività. La precisione di tali istruzioni non deve scoraggiarti: garantisce la buona riuscita dell'attività. Il nostro consiglio è di seguire le nostre istruzioni scrupolosamente almeno la prima volta. Le volte successive sarai in grado di valutare eventuali variazioni.

Per la maggior parte delle attività è inoltre disponibile sul sito www.almaedizioni.it/movimente un **video d'esempio** che mostra come svolgere praticamente le varie fasi in classe.

Buon divertimento!
Christopher Humphris

La scelta di proporre le attività di **MovI MENTE** consente di:

- esercitare tutte le abilità (scrivere, lavorare su aspetti grammaticali, leggere, ascoltare e soprattutto parlare);
- rompere la routine della lezione convenzionale, catturando l'interesse degli studenti;
- coinvolgere le emozioni degli studenti permettendogli di affrontare le loro frustrazioni e di sdrammatizzare i loro sforzi e le loro difficoltà;
- dare agli studenti un'idea piacevole e divertente dello studio e creare in classe un'atmosfera in cui si sentano a proprio agio;
- rendere gli studenti protagonisti del processo del loro apprendimento.

Per quanto riguarda i giochi di squadra

Il processo di apprendimento è un viaggio che va da ciò che è noto e conosciuto verso ciò che è sconosciuto. Per questo motivo è normale che il “viaggiatore” provi anche una certa dose di ansia, preoccupazione e fatica. Il gioco, invece, per sua intrinseca natura, permette di porre lo studente in un ambiente di apprendimento in cui la piacevolezza dell'esperienza lo porta a dimenticare di essere in classe. Infatti, la dimensione ludica porta alla riflessione linguistica, contribuisce allo sviluppo delle abilità comunicative e consolida le competenze grammaticali e lessicali senza fatica.

La lingua, come si sa, non è solo un sistema di regole ma strumento per comunicare, socializzare, crescere e l'apprendimento procede più facilmente in un ambiente sereno che faciliti e promuova le relazioni interpersonali.

Il fatto di far parte di una squadra stimola la cooperazione ma la componente competitiva e la necessità di aggiudicarsi dei punti spingono gli studenti a negoziare i significati, a proporre e difendere le proprie idee, a smontare quelle che non condividono, a convincere e controbattere con passione, senza neppure accorgersene. Responsabilità di squadra, quindi, ma anche responsabilità del singolo individuo che, pur facendo parte di un gruppo, ha un ruolo preciso e individualizzato. Tutti questi aspetti hanno anche il pregio di stimolare la motivazione ad apprendere mettendo lo studente nella condizione di percepire lo studio come una sorta di esplorazione e di scoperta in una dimensione collettiva e solidaristica.

E per quanto riguarda il teatro

Proporre il teatro in classe mette in campo più abilità e interviene su più aspetti: linguistico, formativo e psicologico:

- permette di entrare più in profondità nella lingua in quanto la riflessione sulla fonologia e prosodia, sugli aspetti paralinguistici, sull'espressività mimico-gestuale, sulla combinazione *parlato-pause-agito* è strumentale alla rappresentazione. Inoltre consente di portare avanti la riflessione interculturale su aspetti non irrilevanti dal punto di vista comunicativo.
- Dal punto di vista formativo il prezioso contributo che può dare è alla formazione del gruppo che lavora su obiettivi comuni e alla risoluzione di problemi.
- Il lavoro didattico sul teatro attiva benefici processi psicologici: crea un forte coinvolgimento emotivo, permettendo anche agli apprendenti più timidi di acquisire autostima e sicurezza. L'esperienza in classe induce gli apprendenti a “mettersi in gioco” e facilita l'atteggiamento del “provare a rischiare”, fondamentale nell'apprendimento di una lingua.