

Je suis perdu : je cherche le musée. Vous pouvez m'aider ? Bien sûr, avec le CODAGE !

Prof.ssa Francesca SASANELLI
Istituto Comprensivo G. BERTESI di Soresina (CR)

Introduzione

Affrontare il tema delle indicazioni stradali in lingua francese, con originalità e creatività? Noi ci abbiamo provato, con il CODING !

In una classe terza della scuola secondaria di primo grado, è stato affrontato in aula, durante circa 5 incontri di un'ora l'uno, l'argomento delle indicazioni stradali in lingua francese. La generazione con la quale ci si ritrova ad interagire ha bisogno di stimoli nuovi per raggiungere un vero coinvolgimento per un'attività. Con il Coding è stato possibile far sperimentare con logica e creatività, in una banale situazione-problema ("Mi sono perso: cerco il museo. Mi può aiutare? // Je suis perdu : je cherche le musée. Vous pouvez m'aider ?"), quanto imparato inizialmente a livello grammaticale, lessicale e comunicativo. Con una modalità meno tradizionale, ci si è divertiti a richiedere e fornire indicazioni stradali in lingua francese.

Il Coding ha alla base dei processi mentali che puntano alla risoluzione di problemi, anche quotidiani, e alla comprensione del comportamento umano attraverso concetti tipici che solitamente si ritrovano nel campo della computer science. In questo modo, con una logica chiara ed operativa, gli alunni hanno portato a termine l'attività in modo personale e creativo, grazie ad una strategia d'azione pianificata.











Descrizione dell'attività






Gli studenti hanno approfondito con una modalità differente quanto già affrontato in precedenza. In un primo momento, hanno infatti imparato a chiedere il percorso per raggiungere una meta per strada, nonché a rispondere ad una richiesta di indicazioni stradali. Con l'aiuto dell'insegnante, hanno analizzato le funzioni comunicative adatte utilizzando schemi, mappe e schede varie messe a disposizione dalla docente. In un'attività precedente quella in oggetto, è stata distribuita una scheda in formato A3 con vari esercizi, di comprensione orale, di problem solving, di produzione scritta e di produzione orale. La stessa scheda era visualizzata alla LIM per un maggiore coinvolgimento dei discenti e per l'ascolto delle tracce audio. Gli alunni hanno molto apprezzato e hanno collaborato attivamente con l'insegnante e soprattutto tra loro, lavorando anche in piccoli gruppi.

Per dare un seguito a questi momenti, il lavoro è stato ampliato poi con un'attività di CODING (già sperimentata, seppure con delle differenze, durante la Code Week), utilizzando le funzioni comunicative legate alle indicazioni stradali.

Questa volta, i ragazzi hanno ricevuto una scheda in formato A4 dove era riportata una griglia contenente lettere per formare parole sotto forma di codice e immagini con ipotetici luoghi della

città da raggiungere. Inoltre, una legenda forniva le indicazioni ad ogni alunno per poter essere autonomo nella comprensione dei vari simboli e nella creazione dei vari codici. Sono state evidenziate, in lingua straniera, le regole per potersi muovere all'interno di questo "labirinto" e sono state poi spiegate le 3 modalità di "gioco".

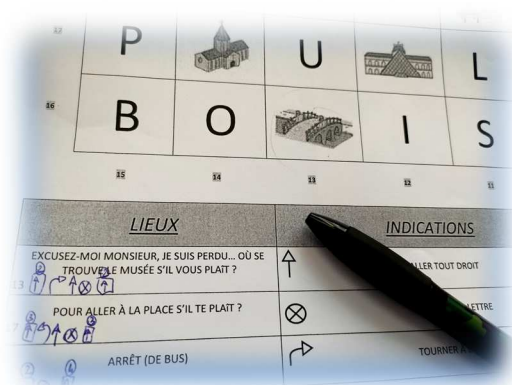
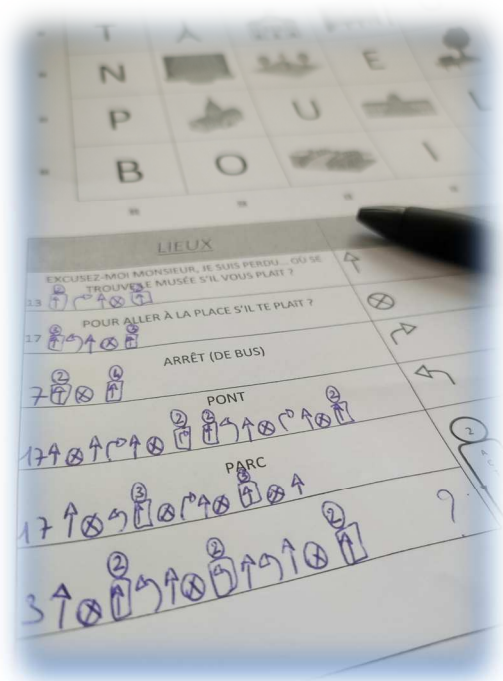
	1	2	3	4	5	
20	A	R	F		C	6
19	T				G	7
18	N			E		8
17	P		U		L	9
16	B	O		I	S	10
	15	14	13	12	11	

<u>LIEUX</u>	<u>INDICATIONS</u>
13 EXCUSEZ-MOI MONSIEUR, JE SUIS PERDU... OÙ SE TROUVE LE MUSÉE S'IL VOUS PLAÎT ?	 ALLER TOUT DROIT
17 POUR ALLER À LA PLACE S'IL TE PLAÎT ?	 PRENDRE LA LETTRE
ARRÊT (DE BUS)	 TOURNER À DROITE 90°
PONT	 TOURNER À GAUCHE 90°
PARC	 RÉPÉTER L'ACTION (LE NUMÉRO INDIQUE COMBIEN DE FOIS IL FAUT RÉPÉTER)

Metodologia

Inizialmente con metodi più tradizionali, ci si è concentrati sull'aspetto comunicativo, quindi su elementi lessicali e grammaticali, avendo come supporto materiali visibili alla LIM come schede, mappe mentali e schemi di conversazioni reali. In seguito, ci si è allenati oralmente grazie ad esercizi di problem solving (sempre alla LIM), di comprensione e di produzione orale, per giungere infine all'attività che più ha coinvolto gli alunni: fornire indicazioni stradali utilizzando il CODING. Partendo da una griglia (distribuita in A4 ad ogni alunno e visibile alla LIM), contenente lettere per formare parole sotto forma di codice e immagini con ipotetici luoghi della città da raggiungere, gli alunni hanno "giocato" con i codici e con le indicazioni stradali, il tutto in lingua francese. A piccoli gruppi, gli alunni dovevano in un primo momento ritrovare il codice per arrivare ad un determinato luogo della città seguendo un input fornito; in seguito, è stato richiesto di ritrovare i vari simboli per decodificare una parola data (quindi lettera per lettera); infine, ogni gruppo doveva creare "di nascosto" il proprio codice legato ad una parola (inerente all'argomento oggetto di approfondimento) con l'obiettivo di farlo indovinare ad altri compagni.

L'attività prevedeva quindi diversi step, esercizi con difficoltà differente e sempre maggiore, stimolando la volontà di riuscire in compiti via via più complessi. Pensiero computazionale, situazioni reali e lingua francese: un mix che è molto piaciuto agli alunni e che li ha coinvolti mostrando una buona partecipazione, anche per coloro che sono generalmente più riservati. È stato, inoltre, molto piacevole ed interessante osservare quanto abbia coinvolto tutti, anche gli alunni con BES, i quali, da soli o con l'aiuto dei pari, hanno mostrato le loro competenze con sicurezza e convinzione.



Risultati

Al giorno d'oggi, gli strumenti digitali sono fondamentali quando si progettano attività. Il digitale cattura l'attenzione degli alunni e favorisce l'apprendimento in genere. In quest'attività, la LIM di ultima generazione è stata una presenza davvero utilissima.

La valutazione degli apprendimenti è avvenuta lungo il percorso, in itinere, e soprattutto oralmente. Al termine della classe terza della scuola secondaria di primo grado si raggiunge generalmente la competenza relativa all'interagire in modo comprensibile con un coetaneo o un adulto, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. L'obiettivo di questa attività era giungere, in una situazione "problematica" come può essere la richiesta di indicazioni stradali in un luogo non noto, ad una fase comunicativa autonoma. Gli alunni, giocando con codici e simboli ed impegnandosi con logica e creatività, si sono divertiti e hanno interiorizzato l'esperienza, raggiungendo l'obiettivo con risultati più che soddisfacenti.

Keywords: CODING, INDICAZIONI, PROBLEM SOLVING