

Ai vostri posti, pronti via!



**L'apprendimento come circuito sportivo
nella lezione di lingua straniera**

Languages meet sport

Trieste, 17.10.2009

Christina Gentzik - Goethe-Institut Mailand

gentzik@mailand.goethe.org



Imparare a circuito – Che cos'è?

Argomento/Contenuto di apprendimento



Suddivisione in diverse sezioni



Preparazione delle consegne/materiali

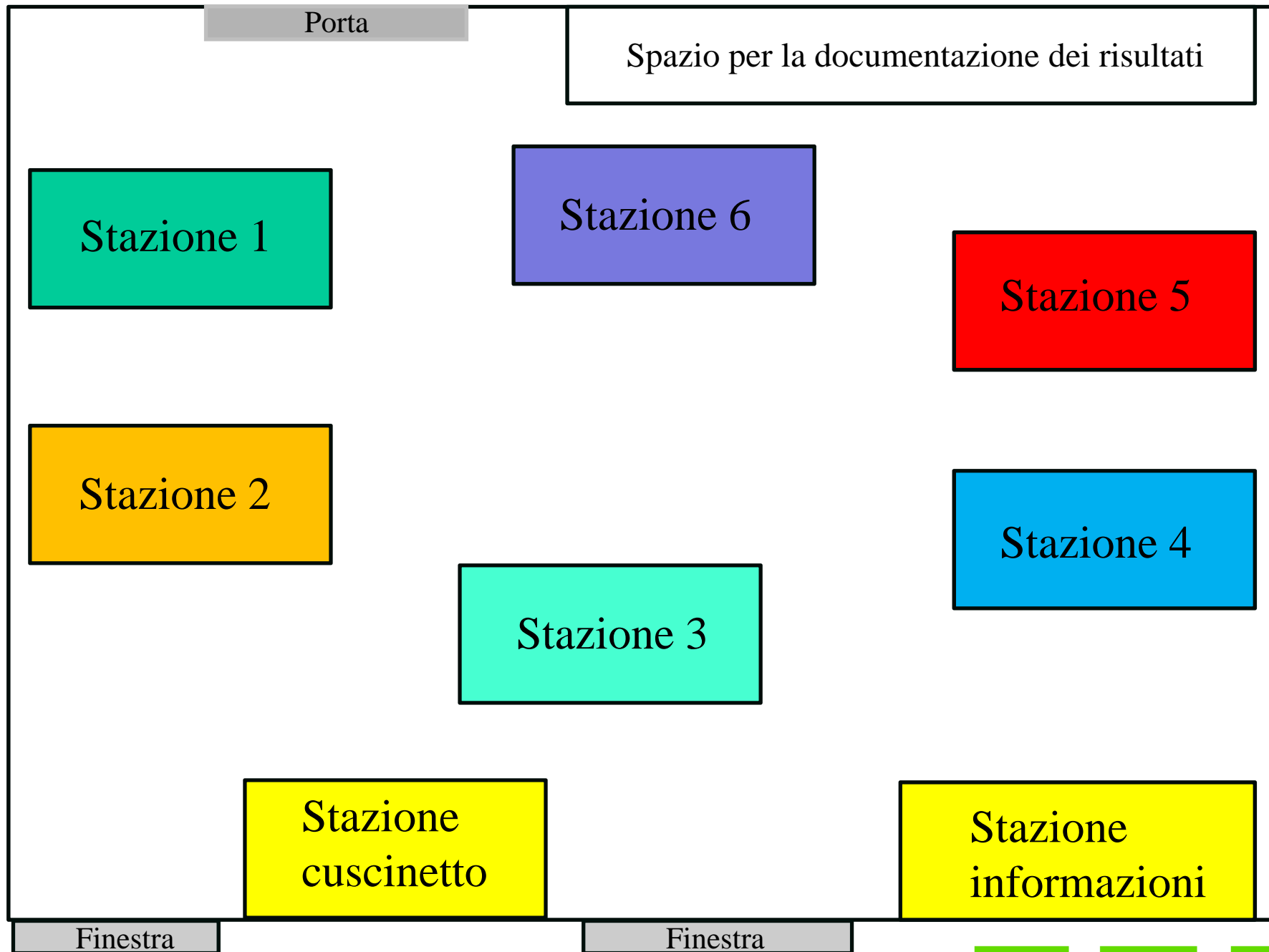


Ripartizione su più stazioni di apprendimento



Gli alunni lavorano singolarmente/in gruppo nelle stazioni





Che cosa ha di particolare l'apprendimento a circuito?

- **Apprendimento cooperativo:**
 - incentivazione dell'autonomia di apprendimento
 - incentivazione della competenza sociale
- **Varietà di materiali:**
 - orientamento all'azione
 - imparare con tutti i sensi
- **Il ruolo dell'insegnante cambia:**
 - niente lezione frontale
 - gli alunni sviluppano strategie di problem solving autonome



I ruoli in classe cambiano

Insegnante

...osserva e accompagna il processo di apprendimento:

- risposta a domande del singolo
- aiuto/impulsi
- incoraggiamento
- Coordinamento

controllore → **monitoratore**

Alunni

... elaborano le consegne in gruppo:

- sviluppano proprie strategie di problem solving
- lavoro di team
- fiducia nelle proprie capacità



Ci sono alcuni svantaggi...

- Maggiore sforzo di preparazione preliminare
- Nessun controllo diretto/correzione degli alunni
- Dispendio di tempo
- „Training“ (la classe deve prendere confidenza con il nuovo metodo)



... ma anche molti vantaggi!

- Possibilità di differenziazione interna alla classe
- Autocontrollo: meno paura degli errori
- Varietà delle consegne
- Alternanza/Dinamismo
- Maggiore efficacia di apprendimento
- Risultati visibili



→ MOTIVAZIONE!



Esempio per una serie di lezioni

Stazione 1 – Undicino

Stazione 2 – Memory

Stazione 3 – Domino

Stazione 4 – Gioco delle preferenze

Stazione 5 – Indovinare le parole

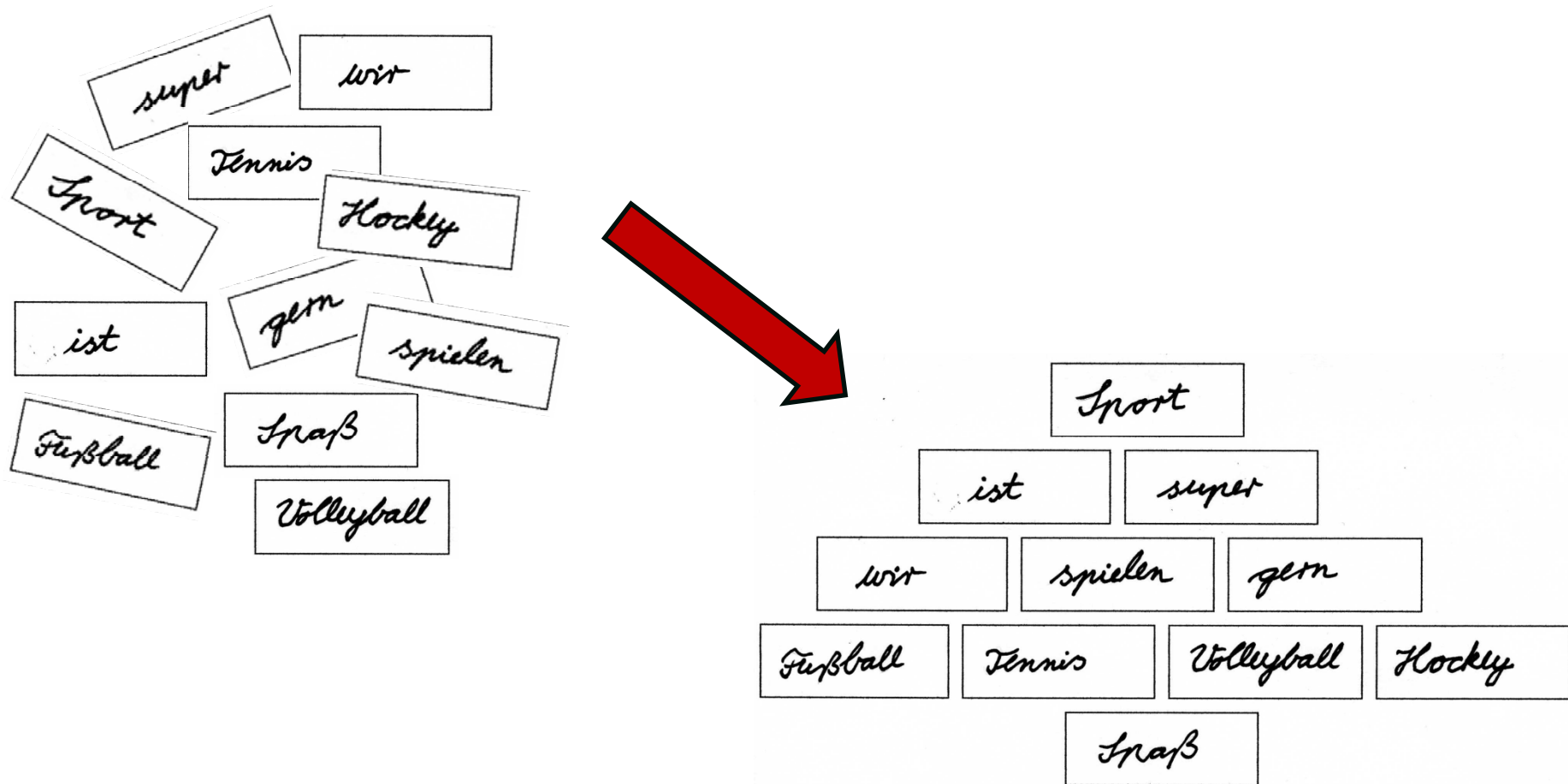
Stazione 6 – Dettato visivo

Stazione 7 – Quartetto

Stazione cuscinetto – Mimo sportivo



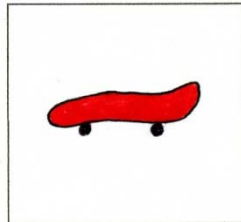
Stazione 1: „Undicino“



Stazione 2: Memory



*der
Fußball*



*das
Skateboard*

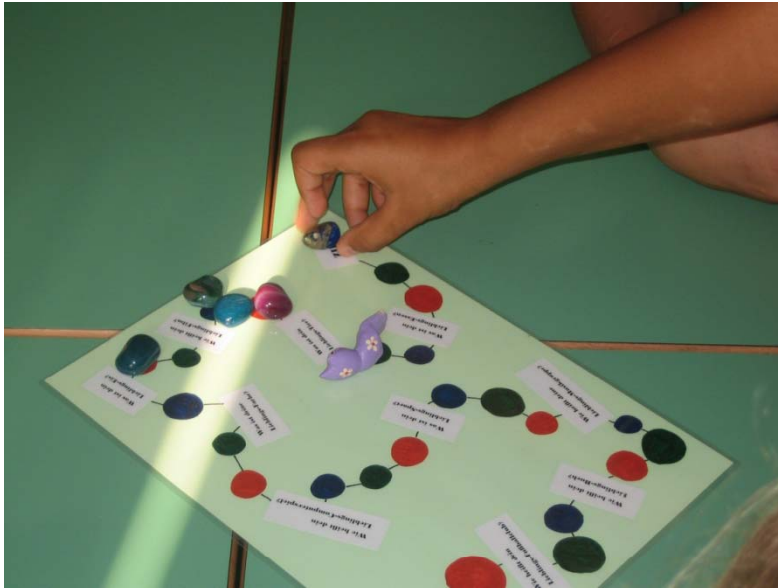


Stazione 3: Domino

<i>-schuh</i>	<i>Fuß -</i>	<i>-ball</i>	<i>Computer-</i>
			<i>-spiel</i>
			<i>Bade -</i>



Stazione 4: Gioco delle preferenze



„Come si chiama il tuo libro preferito?“

„Quale è il tuo colore preferito?“

„Quale è il tuo animale preferito?“

„Quale è la tua squadra di calcio preferita?“

...



Stazione 5: Indovinare le parole

laufen

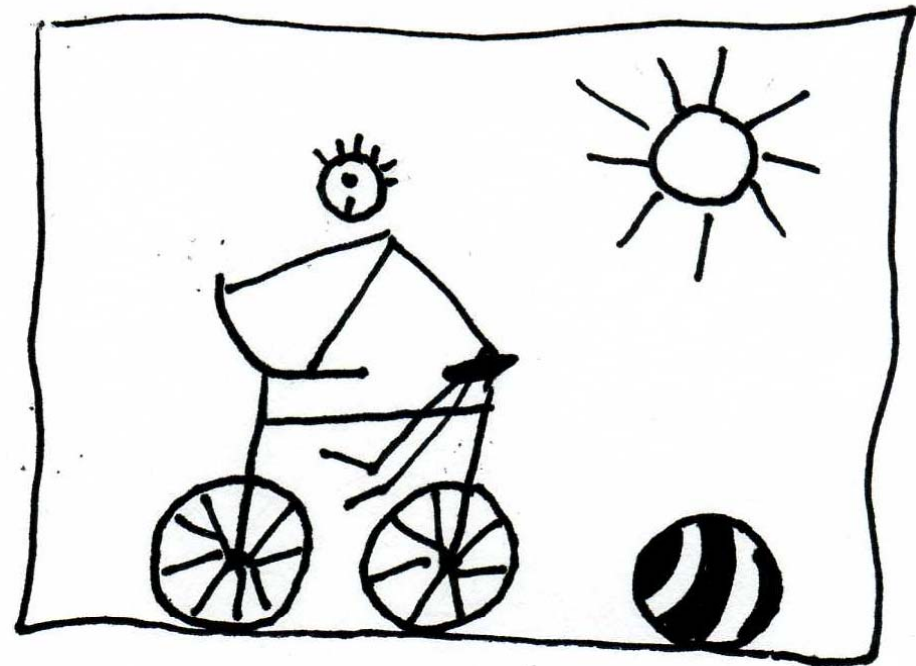
l a u f e n



Stazione 6: Dettato visivo

Auf dem Bild ist:

- ein Fahrrad
- ein Junge
- ein Ball
- die Sonne



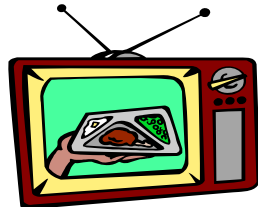
Stazione 7: Quartetto

der Computer



- der Fernseher
- das Internet
- die DVD

der Fernseher



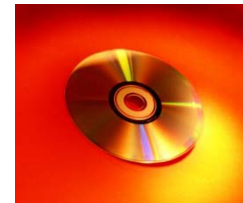
- der Computer
- das Internet
- die DVD

das Internet



- der Computer
- der Fernseher
- die DVD

die DVD



- der Computer
- der Fernseher
- das Internet



Stazione cuscinetto: Mimo sportivo

**Fußball
spielen**



schwimmen



**Volleyball
spielen**



inlineskaten



Informazioni

Gentzik, C.: *Auf die Plätze, fertig, los! Kreatives
Stationenlernen bei Sport und Freizeit*, in: *Frühes Deutsch*,
Heft 16, 2009

Teoria ed esempi pratici di lezione:

Fremdsprache Deutsch: *Lernen an Stationen*, Heft 35, 2006

Raccolta di link:

http://wiki.zum.de/Stationenlernen_und_Lernzirkel

