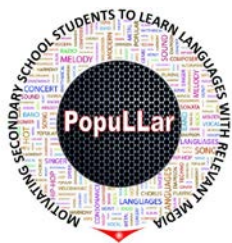


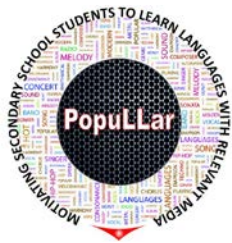
GUIDA METODOLOGICA

POPULLAR – MOTIVARE GLI STUDENTI DELLA SCUOLA SECONDARIA AD IMPARARE LE LINGUE CON I MEZZI DI COMUNCAZIONE ADEGUATI



Contenuto

Sommario.....	3
1. Introduzione	3
2. Contesto Pedagogico.....	4
2.1. Adolescenti e Musica.....	4
2.2. La Musica nell' Insegnamento delle Lingue	5
2.3. Adolescenti, Multimedia e l' Insegnamento delle Lingue.....	6
3. Come Usare il Progetto in Maniera Autonoma.....	7
4. La Sperimentazione di PopuLLar in Europa.....	10
4.1. Partecipanti e Contesto	10
4.2. Risultati della Sperimentazione..	10
Conclusioni	12
Referenze.....	12



Sommario

Motivare gli studenti delle scuole secondarie è stata una delle più grandi sfide e se consideriamo la strategia dell'Unione Europea del 2002 relativa allo studio della lingua materna –piu' due- diventa ancora piu' importante la necessità di motivare gli studenti della scuola secondaria all'apprendimento delle lingue. Gli studi dimostrano che la motivazione ad apprendere dipende dalla misura in cui gli insegnanti sono in grado di soddisfare le esigenze degli studenti relative al controllo del proprio apprendimento (Zimmerman , 1998), a sentire che stanno imparando qualcosa che è importante per la loro vita (Biggs , 1995) ad essere collegati tra di loro (Deci & Ryan , 1991) e ad avere la sensazione che le attività che stanno facendo sono interessanti e divertenti (McCombs , 1994). Il progetto PopuLLar, finanziato dall'UE e descritto in questo documento, ha optato per canzoni, video e attività interattive che cercano di soddisfare le necessità che gli studenti hanno a essere motivati ad apprendere. Attraverso questo progetto gli studenti saranno in grado di unire il loro amore per la musica, con la creatività, l'alfabetizzazione, le competenze digitali, il lavoro di gruppo e utilizzare linguaggi LMDMI.

1. Introduzione

E' stato notato da Deci & Ryan (1991) che per sbloccare negli studenti la motivazione ad apprendere la chiave è poter conoscere la maniera di soddisfare le esigenze individuali di ogni studente per quanto riguarda le competenze da acquisire e il senso di appartenenza alla classe. Pertanto si può ritenere che il successo nel motivare studenti ad apprendere non dipende necessariamente dall' uso di grandi quantità di risorse e materiali ma dalla motivazione che può essere ottenuta con un approccio didattico aggiornato. Il motore che genera la motivazione negli studenti della scuola secondaria puo' essere stimolato includendo fattori come pertinenza, scelta, controllo, sfida, responsabilità, rapporti personali e divertimento.

Il progetto PopuLLar, un' attività educativa finanziata dalla UE, ha optato per canzoni, video e attività interattive puntando sugli gli interessi piu' popolari dei giovani come un



percorso che porta a più ampie possibilità di auto-apprendimento e di crescita professionale. Gli studenti lavorando autonomamente sui testi di una canzone liberamente scelta creano nuovi testi nella loro lingua materna e nella lingua straniera che studiano a scuola e realizzano come prodotto finale un video. Lavorare con le canzoni popolari soddisfa tutti i requisiti a cui è stato accennato precedentemente per riuscire a coinvolgere gli studenti - i giovani sono interessati alle canzoni e in questo progetto sono indipendenti dai loro insegnanti e lavorano in uno o più gruppi dove viene favorita la collaborazione e il lavoro di gruppo. Si costruisce autonomia nell'apprendimento, si costruiscono legami tra gli studenti che hanno il pieno controllo del risultato finale. L'insegnante in questo progetto assume la funzione di guida e di sostegno alle attività degli studenti e di sovrintendente al coordinamento delle varie fasi del progetto. Si creeranno contatti con una scuola in un altro paese europeo e grazie a questa collaborazione internazionale sia gli studenti che gli insegnanti avranno l'opportunità di ampliare i loro orizzonti.

PopuLLar è progettato per affrontare le multiple priorità e competenze chiave del programma di apprendimento permanente:

- Creare nuove e innovative metodologie di insegnamento.
- Motivare gli studenti ad imparare le lingue straniere.
- Favorire negli studenti 'imparare per imparare' come competenza chiave.
- Fornire opportunità significative di comunicare con le lingue straniere (concentrandosi su LMDMI).
- Aumentare l'uso della tecnologia nell'educazione.
- Migliorare le competenze digitali degli insegnanti e degli studenti.

La cosa più importante del progetto è il tentativo di usare la musica, l'interesse primario degli studenti delle scuole superiori, come strumento per l'apprendimento.

2. Contesto Pedagogico

2.1. Adolescenti e Musica

Il progetto PopuLLar è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute

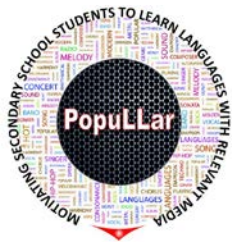


La musica è una parte essenziale dell'esistenza umana. E' un modo attraverso il quale le persone di tutto il mondo esprimono i propri sentimenti . Gli adolescenti sono prevalentemente impegnati con la musica: il 92% degli adolescenti dai 14-17 anni di età possiedono un lettore MP3 e ascoltano una media circa 2,5 ore di musica al giorno (British Music Rights, 2008). Dal momento che la musica è un fattore rilevante per un adolescente, utilizzandola si riuscirà a motivare e a coinvolgere gli studenti nello studio.

2.2. La Musica nell' Insegnamento delle Lingue

Uno dei fattori più importanti per ottenere un efficace insegnamento e apprendimento è l' armonia sociale tra gli studenti. In una classe i bambini spesso cantano insieme per festeggiare il compleanno, per giocare insieme, per apprezzare la sensazione di stare insieme. La musica è anche usata per rilassare la mente e il corpo. La musica permette agli studenti di essere liberi da pressione e stress. La musica è usata per insegnare la lingua, il sentimento sociale e culturale perchè significati culturali, idee e visioni del mondo sono codificati nelle canzoni. In altre parole, le canzoni raccontano migliaia di storie umane.

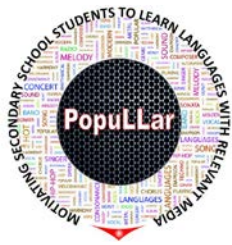
Mentre non esiste un approccio formale che utilizzi la musica per l' insegnamento delle lingue gli educatori hanno spesso riferito che le canzoni possono essere utilizzate con efficacia nell' insegnamento delle lingue straniere per sostenere le competenze linguistiche (Spicher & Sweeney, 2007). Gli studi sulle lingue materne hanno dimostrato che in determinate condizioni, l'apprendimento verbale e la memorizzazione del testo integrale può essere facilitato e aiutato utilizzando un metodo di apprendimento musicale (Thaut et al., 2008). Infatti la ricerca conferma una tendenza in crescita relativa alla memorizzazione delle lingue grazie alla musica. Brewer (2004) riassume questi effetti della musica e scrive "la musica stabilizza ritmi mentali, fisici e emotivi per raggiungere uno stato di profonda concentrazione e messa a fuoco in cui una grande quantità di dati e contenuti possono essere elaborati e imparati." Uno dei maggiori vantaggi è che la musica è intorno a noi, ciò significa che non c'è nessuno che non abbia una



opinione a riguardo. Il punto di vista degli studenti matura con l'età ed è per questo che desiderano parlare e discutere di genere musicali o dell'artista che preferiscono. Tutti sono interessati a sapere che cosa canta il loro artista preferito. Ci sono così tanti tipi di musica che ognuno può scegliere quello che preferisce. In generale si può dire che la musica è un piacere per tutti. Un altro vantaggio della musica è l'accessibilità e la semplicità con cui si può utilizzare. Gli insegnanti possono iniziare l'attività durante la lezione introducendo un compito e poi portare avanti le attività in streaming, attraverso i social network e altri strumenti. Questo metodo è facile, divertente e attira l'attenzione degli studenti non solo a scuola ma anche a casa nel tempo libero. In realtà, la musica arricchisce ogni lezione di lingua e si pensa che la musica possa essere uno strumento per migliorare il rapporto tra gli studenti e l'insegnante. Ciò significa che le lezioni diventano divertenti, avvincenti, coinvolgenti e spiritose. L'unione di divertimento, ritmo, vocabolario, melodia e la presenza di una lingua straniera produce progressi nell'apprendimento..

Nel progetto PopuLLar, gli studenti devono completare un compito linguistico lavorando sulla melodia di una canzone popolare che viene scelta inizialmente dagli stessi studenti. Questo metodo si basa sulla Task-Based Learning (TBL) che si riferisce essenzialmente all'acquisizione della lingua attraverso la risoluzione di un problema o anche fare un compito senza concentrarsi sulla funzionalità del linguaggio. Il ruolo dell'insegnante consiste nel fornire un ambiente adatto per facilitare l'acquisizione della lingua e l'impostazione di un compito o di un problema da risolvere. Gli studenti poi lavorano in maniera autonoma per svolgere il loro compito. Un'analisi più approfondita della lingua sarà fatta una volta che gli studenti avranno completato il loro lavoro. Il progetto pone l'accento su come ottenere un equilibrio tra un linguaggio accurato, come richiesto tradizionalmente dall'insegnamento scolastico formale e la scioltezza nell'espressione orale. In questa maniera gli studenti nella riscrittura del testo praticheranno in un contesto familiare e piacevole –musica e testo- una lingua straniera.

2.3. Adolescenti, Multimedia e Apprendimento delle Lingue



Nei tempi moderni i progressi tecnologici sono costantemente presenti in ogni aspetto della vita. Gli adolescenti oggi sono circondati da telefoni cellulari, internet, computer portatili, smartphone, iPod e lettori mp3 di ogni tipo. I risultati di una recente indagine condotta dal British Music Rights (2008) hanno rivelato dati interessanti sulla musica digitale nel Regno Unito. Abbastanza sorprendente è che le fasce di età che sono in testa alla classifica di coloro che passano la maggior parte del tempo ad ascoltare musica sono i giovani adulti di età compresa tra 18-24, con più di 4 ore al giorno, e gli adolescenti, di età compresa tra 14-17, spendono nell'ascolto della musica in media di più di 2,5 ore al giorno.

Anche se qualcuno sostiene che tutto questo progresso tecnologico crea una generazione meno interattiva spesso invece si crea un impatto positivo per la soddisfazione che deriva dalla tecnologia. Specialmente a livello di attività sociale internet non solo offre un modo più semplice per condividere le informazioni ma contribuisce anche a socializzare, fornendo un nuovo modo per comunicare con amici lontani e con i familiari, oltre ad offrire agli adolescenti l'opportunità di interagire in una qualsiasi lingua che essi scelgono.

L'uso di strumenti multimediali che si riferisce all'uso di audio e video per registrare la vostra canzone aiuta a coniugare la musica con l'apprendimento delle lingue. Gli strumenti multimediali integrati con l'insegnamento delle lingue straniere forniscono molti vantaggi come ad esempio il divertimento, la diversificazione delle attività scolastiche, la disponibilità, la possibilità di condividere emozioni e la collaborazione in gruppo creando opportunità diverse, etc. Ora che la tecnologia di registrazione audio è diventata molto accessibile e facile da usare le registrazioni possono essere facilmente caricate e condivise. Le registrazioni audio sono una buona opzione nel caso che la privacy sia un problema e che gli studenti non desiderino farsi vedere in un video. Inoltre registrare la musica può aumentare la motivazione negli studenti. Gli studenti saranno in grado di aver un'annotazione di ciò che hanno sviluppato e potranno condividere i risultati facilmente. Nello stesso tempo diventeranno più competenti nell'uso attivo dei media e potranno migliorare la loro alfabetizzazione visiva e multimediale.

3. Come Usare il Progetto in Maniera Autonoma



Tavola 1. Presenta i passaggi nella prima fase di attuazione del progetto che guiderà voi e i vostri studenti attraverso tutto il progetto; dal punto di partenza fino a caricare il prodotto sulla pagina Wiki del progetto.

Tavola1: I passaggi della prima fase di attuazione

Fase 1 Studenti	Fase Interna Insegnanti
1. Fase Iniziale	
Comprensione dei processi del progetto Motivare gli studenti a iniziare un nuovo progetto	Letture del contesto pedagogico Comprensione dei Processi del Progetto
2. Scelta della canzone	
Creazione dei gruppi "pop" Trovare una canzone Selezionare un metodo per raggiungere un consenso tra gli studenti Registrazione su Wiki	Arbitraggio del processo (se necessario) Registrazione su Wiki (chiedere al gruppo di preparare la pagina per la scuola)
3. Fase di Preparazione	
Imparare gli strumenti – come fare audio /video Imparare a scrivere un testo	Imparare gli strumenti – come fare audio /video Imparare a scrivere un testo
4. Scrittura del testo della canzone – nella lingua selezionata	
Scrittura in gruppo o individuale Revisione e correzione del testo Selezione della versione finale	Arbitraggio del processo e moderazione (se necessario)
5. Scrittura del testo - lingua madre	
Traduzione Utilizzazione dei tesauri e altri aiuti Richiesta di aiuto (se necessario)	Offerta per suggerimenti e aiuto (se richiesto)
6. Prove	
Preparazione dei cantanti e degli strumentisti	Contribuire per fornire il materiale necessario



Preparazione della registrazione audio e video	per le prove - spazio, hardware di registrazione e per la parte musicale (se richiesto)
7. Registrazione	
Registrazione audio e video	Contribuire con il materiale necessario per la prova – spazio, hardware di registrazione e parte musicale (se richiesto)
Montaggio	
Finalizzazione	
8. Caricamento	
Caricamento su YouTube	Accesso a YouTube
Caricamento del testo della canzone su Wiki	Supervisione del caricamento online a su wiki
9. Commenti	
Commentare il lavoro delle altre scuole/istituzioni	Commentare il lavoro delle altre scuole/istituzioni
Processo in corso	Moderare I commenti degli studenti

La fase successiva del progetto che viene visualizzata nella Tabella 2 si basa sulla ricerca della produzione di un'altra scuola. Gli studenti e l'insegnante proveranno a comporre la "propria" versione del canto che è stato scelto da una scuola straniera. Poi prepareranno i testi e caricheranno la loro versione della canzone che sarà confrontata e commentata.

Tavola 2: I passaggi della seconda fase di attuazione

Fase 1 Studenti	Fase esterna Insegnanti
1. Selezionare una canzone preparata da un'altra istituzione	
Cercare su Wiki le canzoni di altre istituzioni	Supervisione del processo di selezione (se necessario) Assicurarsi che gli studenti non utilizzino le produzioni di un istituto del proprio paese o che usano la stessa lingua
2. Tradurre il testo	
Traduzione	Assistenza pedagogica e linguistica (se necessario)



3. Prove

Preparazione dei cantanti e degli strumentisti	Contribuire per fornire il materiale necessario
Preparazione della registrazione audio e video	per le prove - spazio, hardware di registrazione- e per la parte musicale (se richiesto)

4. Registrazione

Registrazione audio e video	Contribuire con il materiale necessario per la
Montaggio	prova - spazio, hardware di registrazione e
Finalizzazione	parte musicale (se richiesto)

5. Caricamento

Caricamento su YouTube	Accesso a YouTube
Caricamento del testo della canzone su Wiki	Supervisione del caricamento online a su wiki

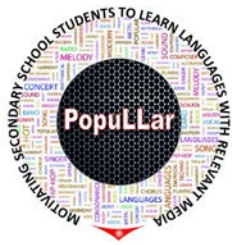
4. La Sperimentazione di PopuLLar in Europa

4.1. Partecipanti e Contesto

Nella fase iniziale di sperimentazione il progetto è stato attuato in sei diverse istituzioni nei seguenti paesi: Spagna, Turchia, Italia, Repubblica Ceca, Regno Unito e Germania. Alla sperimentazione hanno partecipato in totale 117 studenti di età compresa tra 14-19 anni. L'intero gruppo ha completato tutte le fasi della sperimentazione iniziale vale a dire la scelta del brano, la scrittura di nuovi testi, l'interpretazione della canzone accompagnata dagli strumenti musicali, la traduzione della canzone nella lingua di destinazione e l'interpretazione vocale e musicale del testo tradotto della canzone. Prima e dopo la realizzazione sono stati forniti questionari di entrata e di uscita che hanno permesso la raccolta dei dati relativi agli studenti e ai docenti che hanno partecipato.

4.2. Risultati della Sperimentazione

Agli studenti sono stati dati dei questionari di ingresso per poter valutare le esperienze precedenti e confrontarle con il nuovo metodo proposto. I risultati dei questionari di ingresso



mostrano che tutti gli studenti amano la musica e tipi diversi di musica dal pop-rap, R & B, jazz, lounge, rock e blues. Tutti gli studenti risultano essere consapevoli che la musica è molto importante per l'apprendimento delle lingue straniere. Quasi tutti gli studenti (97%) hanno dichiarato di usare quotidianamente internet per la comunicazione, l'intrattenimento e l'educazione. Nel complesso le aspettative degli studenti riguardo alla loro partecipazione al progetto PopuLLar sono molto positive e molti hanno pensato che il progetto PopuLLar potesse aiutarli a migliorare le loro competenze linguistiche, essere più creativi e collaborativi.

Gli studenti hanno commentato i risultati e li hanno confrontati con le aspettative espresse nei questionari di ingresso. Gli studenti (93%) hanno riferito di aver avuto piacere a lavorare autonomamente in gruppi nel processo di scelta della canzone, a scrivere e tradurre testi e a fare le riprese video. La maggior parte degli studenti (87%) ha anche detto di aver usato la creatività nella scrittura e nella traduzione dei testi. Pertanto i risultati del questionario indicano che gli studenti hanno sentito di aver acquisito e migliorato le competenze in termini di cooperazione, grado di autonomia nello svolgere un compito e creatività.

Per quanto riguarda le difficoltà che gli studenti hanno incontrato nella fase iniziale della sperimentazione quasi tutti gli studenti (81.5%) hanno concordato che scrivere e tradurre i testi è stata la fase più difficile mentre secondo il 18,4% degli studenti la fase più difficile è stata cantare. Inoltre uno studente ha indicato che la parte più difficile è stata il montaggio del video. Quindi le riflessioni degli studenti per quanto riguarda le difficoltà che sono state incontrate durante il processo iniziale della sperimentazione differiscono le une dalle altre.

Per superare queste difficoltà possono essere messe in atto due opzioni: poiché la percezione della difficoltà è diversa da studente a studente si potrebbe utilizzare il metodo del Jigsaw che utilizza le differenze individuali, le diverse competenze e le conoscenze degli studenti in modo da garantire una partecipazione attiva ed efficace nel lavoro di gruppo oppure si potrebbe lasciar decidere agli studenti se completare tutte le fasi della sperimentazione iniziale (tre prodotti audio / video in totale) o se concentrarsi su uno o due video solamente. Anche se qualche volta la presenza dell'insegnante è stata necessaria soprattutto durante la traduzione per motivare gli studenti il più delle volte gli studenti sono stati molto felici del prodotto



finale e sono stati orgogliosi per il lavoro che hanno fatto. Dal momento che hanno ottenuto qualcosa lavorando insieme il lavoro è stato valido.

Secondo le riflessioni degli insegnanti che hanno partecipato le attività del Progetto hanno aumentato negli studenti la motivazione e la volontà di mettersi in gioco nella lingua che stavano imparando. Alcuni insegnanti sono stati piacevolmente sorpresi dal fatto che gli studenti abbiano trascorso il loro tempo libero per completare le fasi del Progetto cosa che normalmente non sarebbe accaduta se si fosse trattato di compiti scolastici. Tutti gli insegnanti hanno valutato il progetto come molto efficace e hanno dichiarato di essere stati molto contenti di aver partecipato al Progetto PopuLLar.

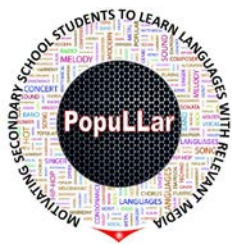
Conclusioni

Complessivamente le opinioni degli studenti e degli insegnanti sono state molto positive e l'esperienza è stata giudicata gratificante e divertente. Gli studenti sono stati molto orgogliosi del lavoro svolto e interessati a vedere i commenti fatti dai partners del progetto che hanno dato il loro feedback sulle canzoni preparate da studenti di un altro paese. Gli insegnanti hanno detto che sono diventati consapevoli dell'importanza e del potere che la musica ha per gli studenti di lingue e che integreranno sicuramente la musica nell'insegnamento.

I risultati della sperimentazione iniziale dimostrano che l'idea del progetto PopuLLar è valida per gli interessi degli studenti e per la loro vita. La metodologia creata nel progetto opera nel contesto della scuola secondaria e superiore e il progetto ha un potenziale enorme per promuovere competenze come la cooperazione, la creatività e lavoro autonomo nel settore dell'istruzione.

Referenze

Biggs, J. (1995). *Assessing for learning: Some dimensions underlying new*



approaches to educational assessment. The Alberta Journal of Educational Research, 41(1), 1-17.

Brewer, Ch., *How to Use Music*, 2004. Retrieved from: <http://www.accelerated-learning.info/files/How%20to%20Use%20Music-Chris%20Brewer.pdf>

British Music Rights, (2008), *Music Experience and Behaviour in Young People: Main Findings and Conclusions*. Adam Webb. Available at <http://www.songwriters.ca/ContentFiles/ContentPages/Documents>

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1991). A motivational approach to self: Integration in personality. In R. Dienstbier (Ed.), *Nebraska symposium on motivation: Vol. 38, Perspectives on motivation* (pp. 237-288). Lincoln: University of Nebraska Press.

McCombs, B. L. (1994). Strategies for assessing and enhancing motivation: Keys to promoting self-regulated learning and performance. In H. F. O'Neil, Jr., & M. Drillings (Eds.). *Motivation: Theory and research* (pp. 49-69). Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Spicher, L., and Sweeney, F. (2007). *Folk Music in the L2 Classroom: Development of Native-Like Pronunciation through Prosodic Engagement Strategies*. *Connections*, 1: 35-48.

Thaut, M.H., Peterson, D.A., Sena K.M., and McIntosh, G.C. (2008). *Musical structure facilitates verbal learning in multiple sclerosis*. *Music Perception*, 25(4): 325-330.

Zimmerman, B. J. (1998). Dimensions of academic self-regulation: A conceptual framework for education. In D. H. Schunk & B. J. Zimmerman (Eds.). *Self-regulation of learning and performance: Issues and educational applications*. Mahwah, NJ: Erlbaum.