



Cofinanziato
dall'Unione Europea

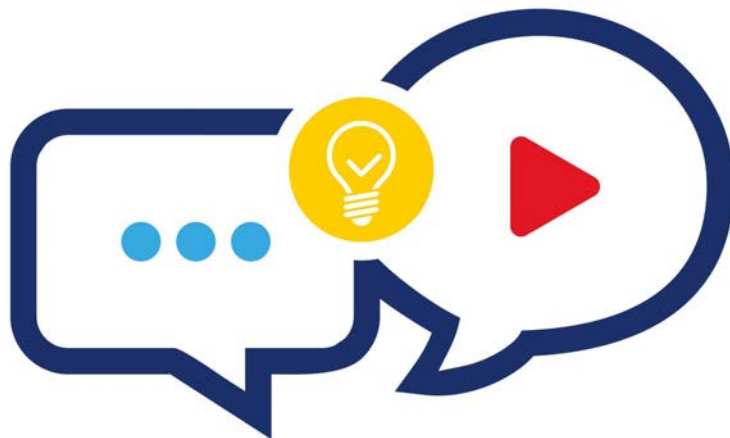


MINISTERO
DELL'INTERNO

FONDO ASILO MIGRAZIONE E INTEGRAZIONE (FAMI) 2021-2027

Obiettivo Specifico «2. Migrazione legale e Integrazione» - Misura di attuazione «2.d»

Ambito di applicazione «2.h» - Intervento «b) Formazione linguistica - "Servizi innovativi di formazione linguistica 2023-2026"»



INSPIRED

INovazione Sperimentazione IntegRazioneE - nuove Dotazioni



Cofinanziato
dall'Unione Europea



MINISTERO
DELL'INTERNO

FONDO ASILO MIGRAZIONE E INTEGRAZIONE (FAMI) 2021-2027

Obiettivo Specifico «2. Migrazione legale e Integrazione» - Misura di attuazione «2.d»

Ambito di applicazione «2.h» - Intervento «b) Formazione linguistica - "Servizi innovativi di formazione linguistica 2023-2026"»



INSPIRED

Linee guida sulle metodologie



Di cosa parleremo

- 1- Introduzione
- 2- Strumenti capire i bisogni dell'utenza
- 3- Strumenti per costruire strategie su misura
- 4- Approcci, metodologie e tecniche



Cofinanziato
dall'Unione Europea



MINISTERO
DELL'INTERNO



Di cosa parleremo

1- Introduzione

2- Strumenti capire i bisogni dell'utenza

3- Strumenti per costruire strategie su misura

4- Approcci, metodologie e tecniche



Cofinanziato
dall'Unione Europea

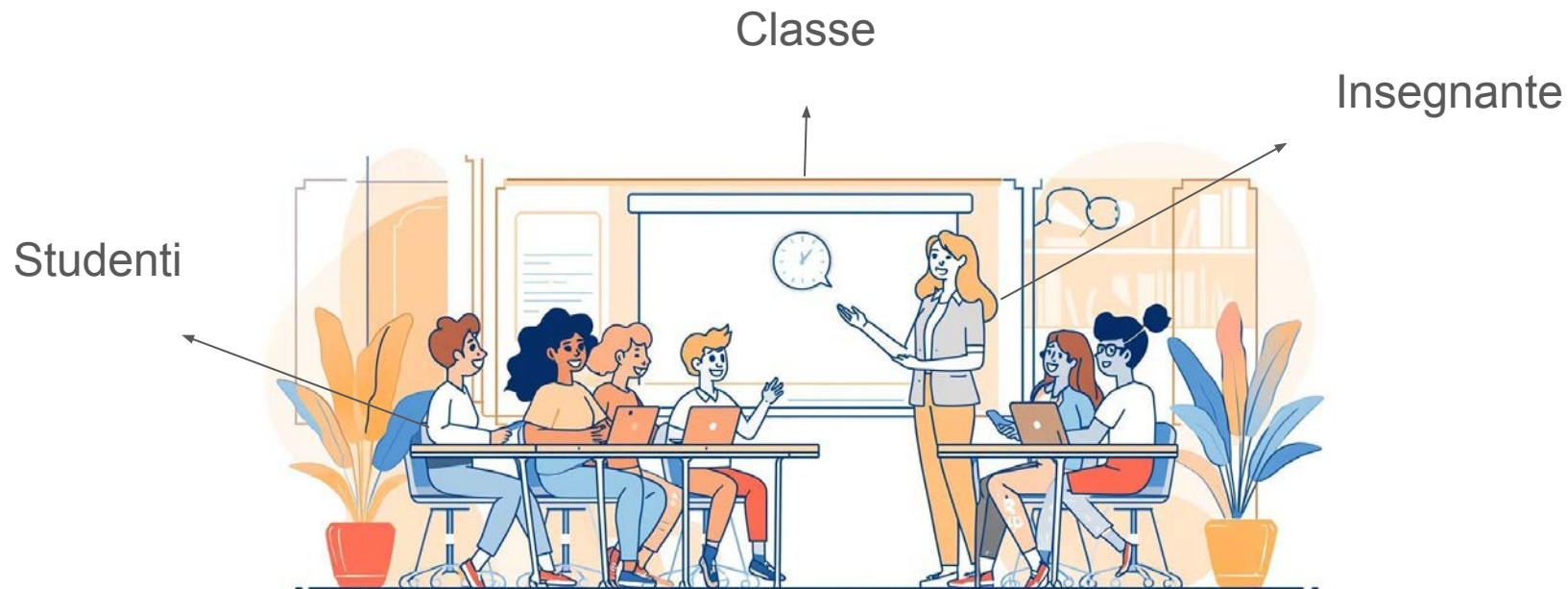


MINISTERO
DELL'INTERNO

Gli attori in gioco



1- Introduzione



1- Introduzione

Dalle “Linee guida per le metodologie didattiche”:

*“Risulta chiaro che l’insegnante di italiano L2 si trova a lavorare con **persone complesse** la cui identità è costituita non solo da aspetti che appartengono alla sfera della propria **speciale individualità** ma anche dai **rapporti e le relazioni** che questa intesse quotidianamente con il mondo che lo circonda, con le proprie **aspirazioni e desideri**, con le **possibilità** che gli sono offerte o meno, con gli strumenti che ha guadagnato per interpretarla. [...] Come può l’insegnante di italiano prendere in mano questa complessità?”*

Capire i bisogni dell'utenza



Capire i bisogni dell'utenza

Il linguista Stephen **Krashen** (anni '80) è il principale autore che ha distinto i due processi.
Secondo la sua teoria:

“**L'acquisizione** è il modo naturale e più efficace per imparare una lingua.

L'apprendimento è utile solo per monitorare e correggere consapevolmente ciò che già si conosce.”

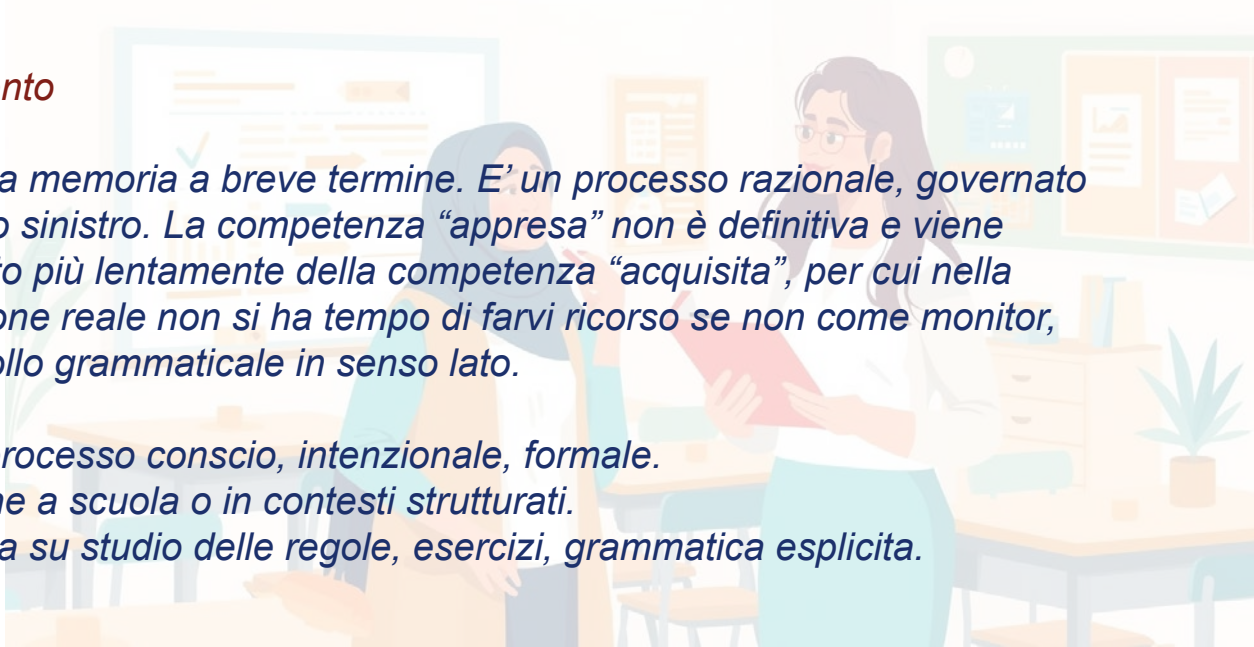


Capire i bisogni dell'utenza

Apprendimento

Rimane nella memoria a breve termine. E' un processo razionale, governato dall'emisfero sinistro. La competenza "appresa" non è definitiva e viene attivata molto più lentamente della competenza "acquisita", per cui nella comunicazione reale non si ha tempo di farvi ricorso se non come monitor, come controllo grammaticale in senso lato.

- *È un processo conscio, intenzionale, formale.*
- *Avviene a scuola o in contesti strutturati.*
- *Si basa su studio delle regole, esercizi, grammatica esplicita.*



Capire i bisogni dell'utenza

Acquisizione

Implica la memoria a lungo termine, è un processo inconscio che sfrutta le strategie globali dell'emisfero destro insieme a quelle analitiche dell'emisfero sinistro; quanto viene acquisito entra a fare parte stabile della competenza della persona.

- *È un processo inconscio, naturale, spontaneo.*
- *Avviene in contesti reali di comunicazione, senza studio formale.*
- *Si basa sull'esposizione alla lingua, sull'uso comunicativo, sull'interazione.*





Di cosa parleremo

1- Introduzione

2- Strumenti capire i bisogni dell'utenza

3- Strumenti per costruire strategie su misura

4- Approcci, metodologie e tecniche



Cofinanziato
dall'Unione Europea



MINISTERO
DELL'INTERNO

2- Strumenti capire i bisogni dell'utenza



OBBIETTIVO:

capire **DOVE** e **COSA** guardare,
dare delle coordinate

2- Strumenti capire i bisogni dell'utenza

Fattori linguistici:

- 1.1 Universali linguistici
- 1.2 Le caratteristiche di L2
- 1.3 Ruolo di L1 e conoscenze pregresse



Fattori extra-linguistici

- 2.1 Individuali
 - 2.1.1 età
 - 2.1.2 fattori affettivi
 - 2.1.3 fattori personali, cognitivi e psicosociali
- 2.2 Socio contestuali
 - 2.2.1 macrosociali
 - 2.2.2 sociali
 - 2.2.3 microsociali

Quali sono i fattori che favoriscono l'acquisizione della lingua L2? (Chini.Bosiso 2022)



Di cosa parleremo

1- Introduzione

2- Strumenti capire i bisogni dell'utenza

3- Strumenti per costruire strategie su misura

4- Approcci, metodologie e tecniche



Cofinanziato
dall'Unione Europea



MINISTERO
DELL'INTERNO

3- Strumenti per costruire strategie su misura



Alcune indicazioni a supporto di

PROGETTAZIONE e PROGRAMMAZIONE

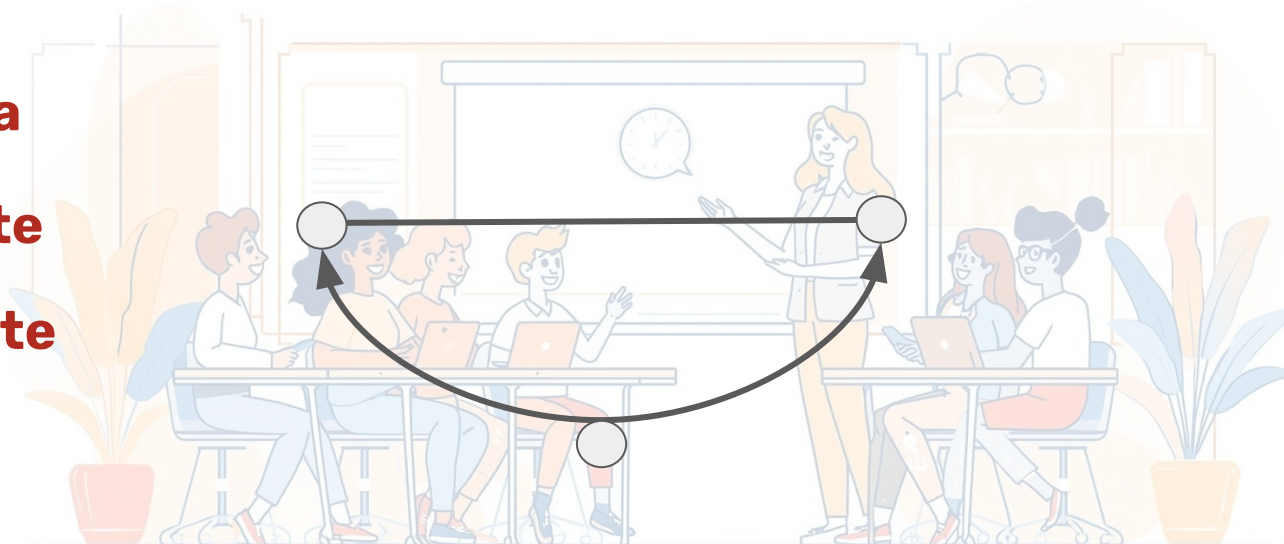
Cosa e perché?

Come?

3- Strumenti per costruire strategie su misura

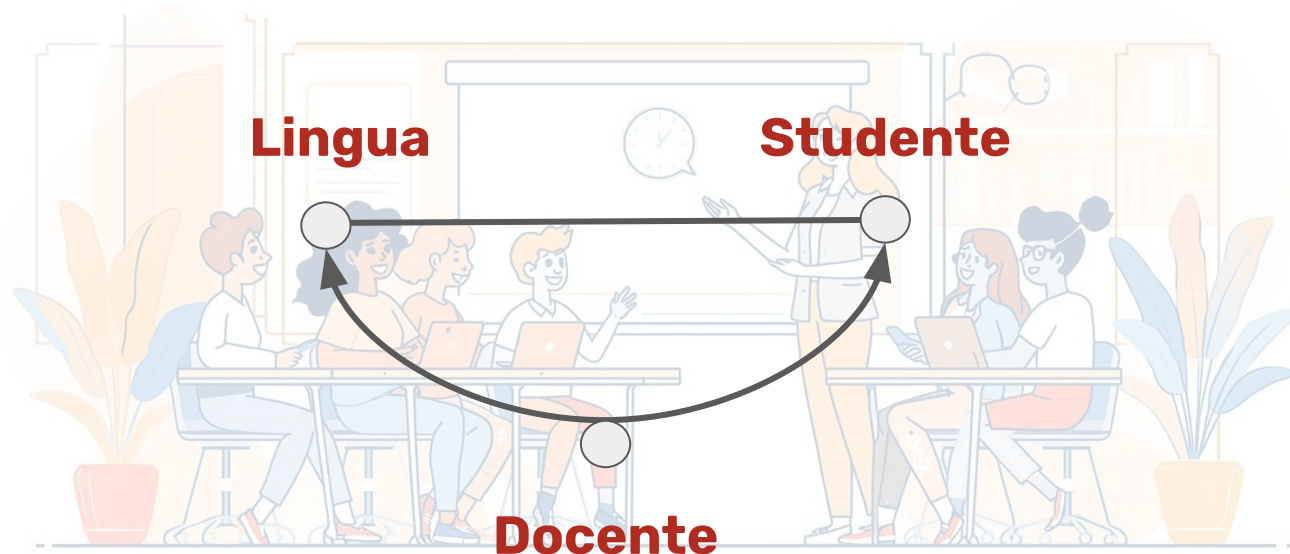
Il modello dell'azione didattica

Lingua
Docente
Studente

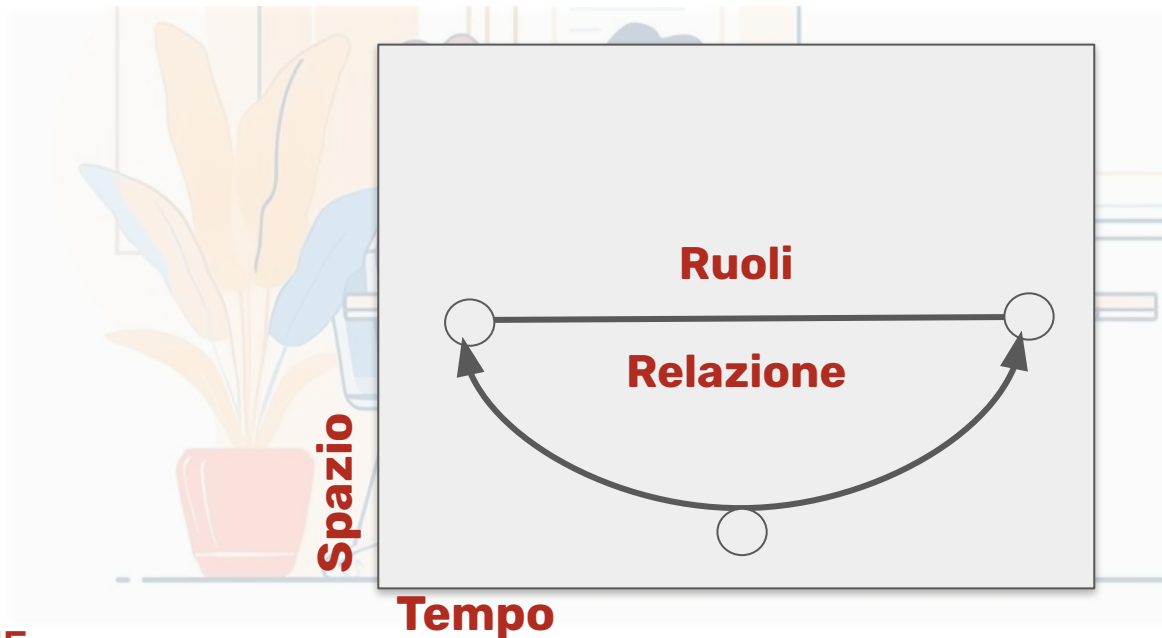


3- Strumenti per costruire strategie su misura

Il modello dell'azione didattica



3- Strumenti per costruire strategie su misura



PROGETTAZIONE

Ambiente di apprendimento e setting

3- Strumenti per costruire strategie su misura

TEMPO

Quanto tempo posso investire?

Quanto tempo ho a disposizione?

Quanto deve durare la lezione?

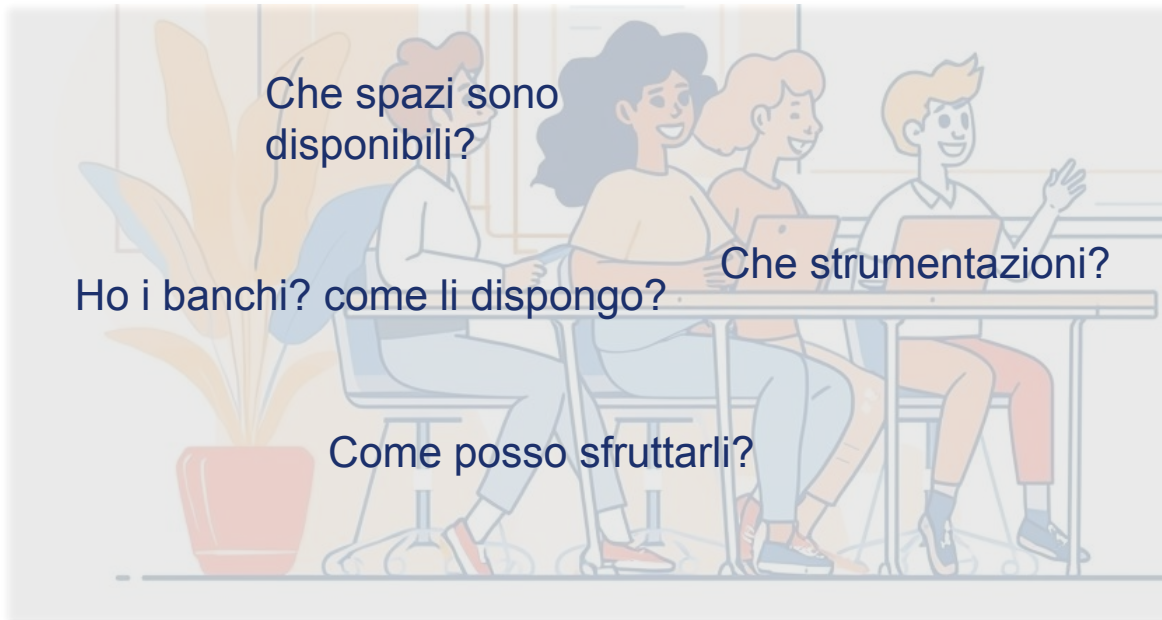
Quanto deve durare il corso?

PROGETTAZIONE

Ambiente di apprendimento e setting

3- Strumenti per costruire strategie su misura

SPAZIO



PROGETTAZIONE

Ambiente di apprendimento e setting



3- Strumenti per costruire strategie su misura

RUOLI

RELAZIONE



PROGETTAZIONE

Ambiente di apprendimento e setting



Cofinanziato
dall'Unione Europea



MINISTERO
DELL'INTERNO



3- Strumenti per costruire strategie su misura

RUOLI

RELAZIONE



PROGETTAZIONE

Ambiente di apprendimento e setting



Cofinanziato
dall'Unione Europea



MINISTERO
DELL'INTERNO



PUA Progettazione universale per l'apprendimento



PROGETTAZIONE Ambiente di apprendimento e setting



Di cosa parleremo

- 1- Introduzione
- 2- Strumenti capire i bisogni dell'utenza
- 3- Strumenti per costruire strategie su misura
- 4- Approcci, metodologie e tecniche**

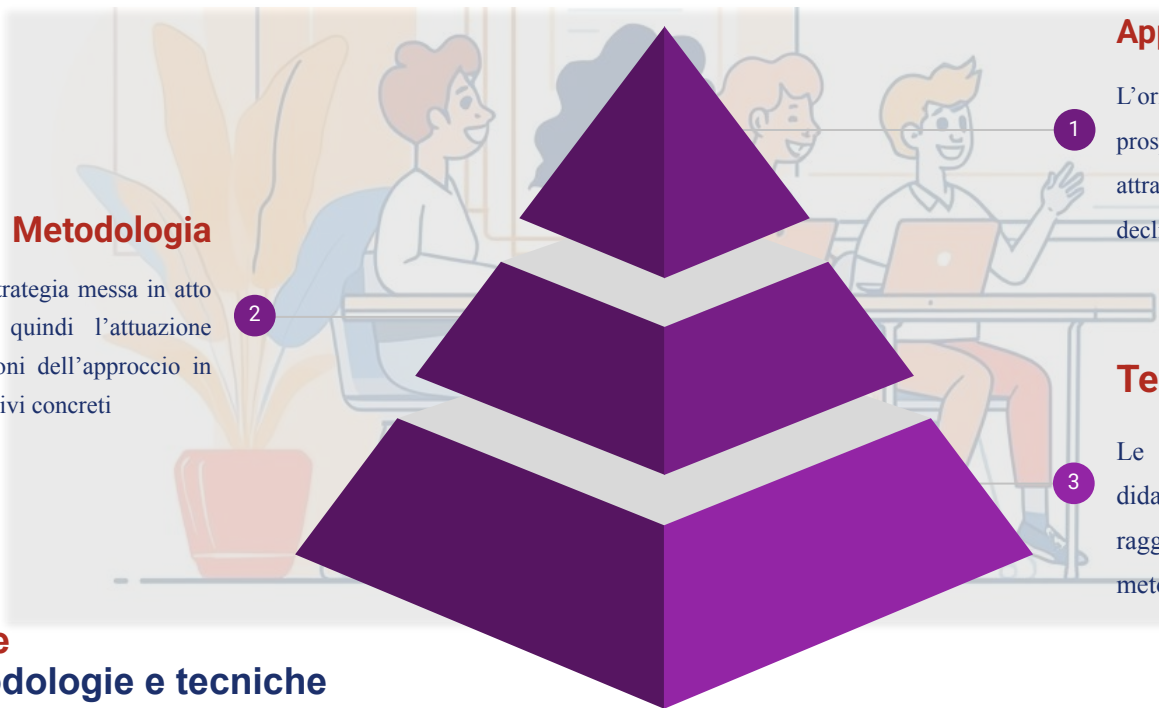


Cofinanziato
dall'Unione Europea



MINISTERO
DELL'INTERNO

4- Approcci, metodologie e tecniche



Metodologia

S'intende la strategia messa in atto dal docente, quindi l'attuazione delle indicazioni dell'approccio in modelli operativi concreti

Approccio

L'orientamento teorico, la prospettiva fondata sui principi attraverso i quali si desidera declinare l'insegnamento

Tecnica

Le azioni e le procedure didattiche concrete utilizzate per raggiungere l'obiettivo del metodo

Programmazione Approccio, metodologie e tecniche

4- Approcci, metodologie e tecniche

APPROCCIO

- *formalistico*
- *naturale*
- *strutturalistico*
- *comunicativo*
- *umanistico-affettivo*

METODO

- *PUA*
- *Suggestopedia moderna*
- *Video alfabetizzazione multisensoriale*
- *Game Based Learning*
- *Arteterapia*
- *Teatro*

TECNICA

- Elenco ragionato di tecniche per lo sviluppo di:*
- *Lessico*
 - *Abilità ricettive*
 - *Abilità produttive*
 - *Abilità di dialogo*
 - *Tecniche basate sul gioco*

Programmazione
Approccio, metodologie e tecniche

4- Approcci, metodologie e tecniche

APPROCCIO

- *formalistico*
- *naturale*
- *strutturalistico*
- **comunicativo**
- **umanistico-affettivo**

METODO

- *PUA*
- *Suggestopedia moderna*
- *Video alfabetizzazione multisensoriale*
- *Game Based Learning*
- *Arteterapia*
- *Teatro*

TECNICA

- Elenco ragionato di tecniche per lo sviluppo di:*
- *Lessico*
 - *Abilità ricettive*
 - *Abilità produttive*
 - *Abilità di dialogo*
 - *Tecniche basate sul gioco*

Programmazione
Approccio, metodologie e tecniche

4- Approcci, metodologie e tecniche

APPROCCIO

- *formalistico*
- *naturale*
- *strutturalistico*
- *comunicativo*
- *umanistico-affettivo*

METODO

- *PUA*
- *Suggestopedia moderna*
- *Video alfabetizzazione multisensoriale*
- *Game Based Learning*
- *Arteterapia*
- *Teatro*

TECNICA

Elenco ragionato di tecniche per lo sviluppo di:

- *Lessico*
- *Abilità ricettive*
- *Abilità produttive*
- *Abilità di dialogo*
- *Tecniche basate sul gioco*

Programmazione
Approccio, metodologie e tecniche

4- Approcci, metodologie e tecniche

Suggestopedia Moderna

La suggestopedia può essere definita come lo **studio dell'influenza delle suggestioni sull'apprendimento** (Ferencich, 2009).

L'obiettivo è creare **un'esperienza didattica** che stimoli le risorse cognitive, emotive, motivazionali e fisiologiche degli studenti attraverso suggestioni mirate.

Un focus particolare è sulla costruzione **dell'ambiente di apprendimento**

Suggestopedia moderna Struttura del metodo

4- Approcci, metodologie e tecniche

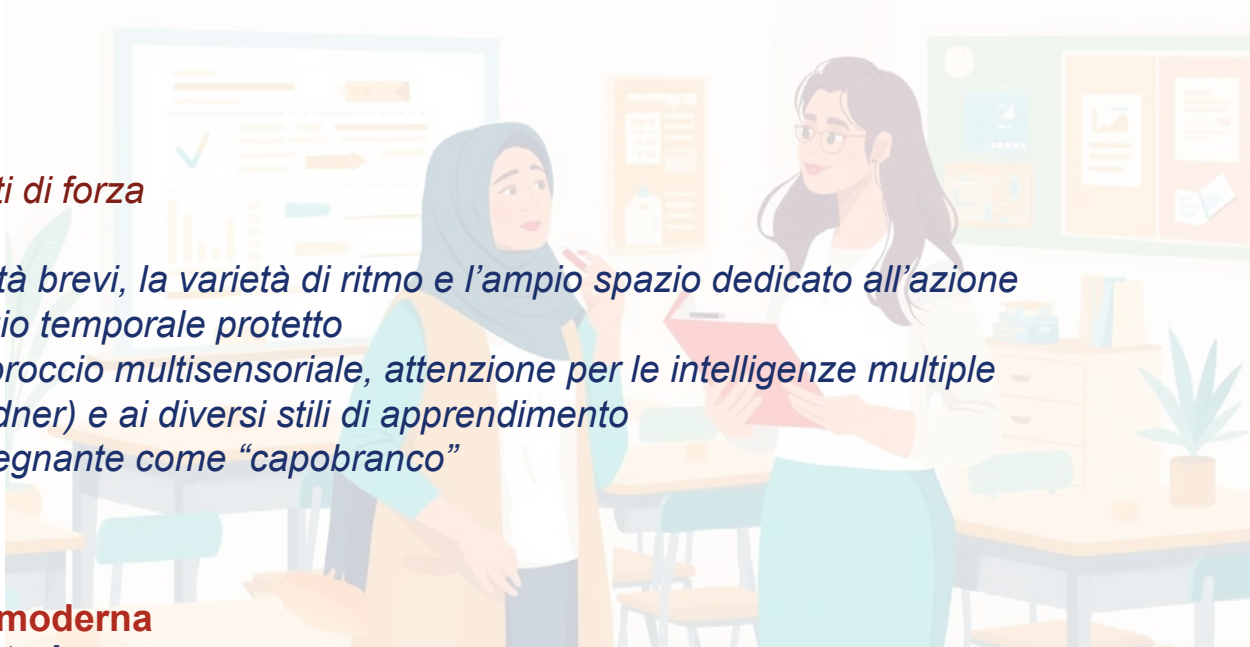


Suggestopedia moderna
Struttura del metodo

4- Approcci, metodologie e tecniche

Alcuni punti di forza

- *Attività brevi, la varietà di ritmo e l'ampio spazio dedicato all'azione*
- *Spazio temporale protetto*
- *L'approccio multisensoriale, attenzione per le intelligenze multiple (Gardner) e ai diversi stili di apprendimento*
- *L'insegnante come "capobranco"*



Suggestopedia moderna
Struttura del metodo

4- Approcci, metodologie e tecniche

Video Alfabetizzazione Multisensoriale (V.A.M.)

La Video Alfabetizzazione Multisensoriale (VAM) è una metodologia che utilizza le **tecniche audiovisuali** per superare le barriere linguistiche, stimolando i partecipanti ad agire in prima persona per indagare, documentare e dare un nome al mondo che li circonda, attivando l'apprendimento linguistico e la motivazione ad apprendere.

*Il corpo non è un semplice supporto ma uno **strumento di conoscenza**. Ogni gesto, sguardo, postura comunica e apprende. Nella metodologia VAM, l'attenzione si sposta dall'ascolto passivo all'osservazione attiva e al coinvolgimento fisico. Gli studenti imparano a leggere il mondo con tutti i sensi, riconoscendo il linguaggio anche nei movimenti e negli spazi.*

Video Alfabetizzazione Multisensoriale **Struttura del metodo**

4- Approcci, metodologie e tecniche

Un laboratorio VAM si fonda sull'uso integrato di video, voce, disegno e scrittura. Gli studenti osservano situazioni reali — come ambienti di lavoro, contesti sociali o linguistici — e vengono guidati a descriverli, narrarli e reinterpretarli. L'obiettivo è stimolare l'apprendimento linguistico e relazionale attraverso la percezione attiva e multisensoriale.

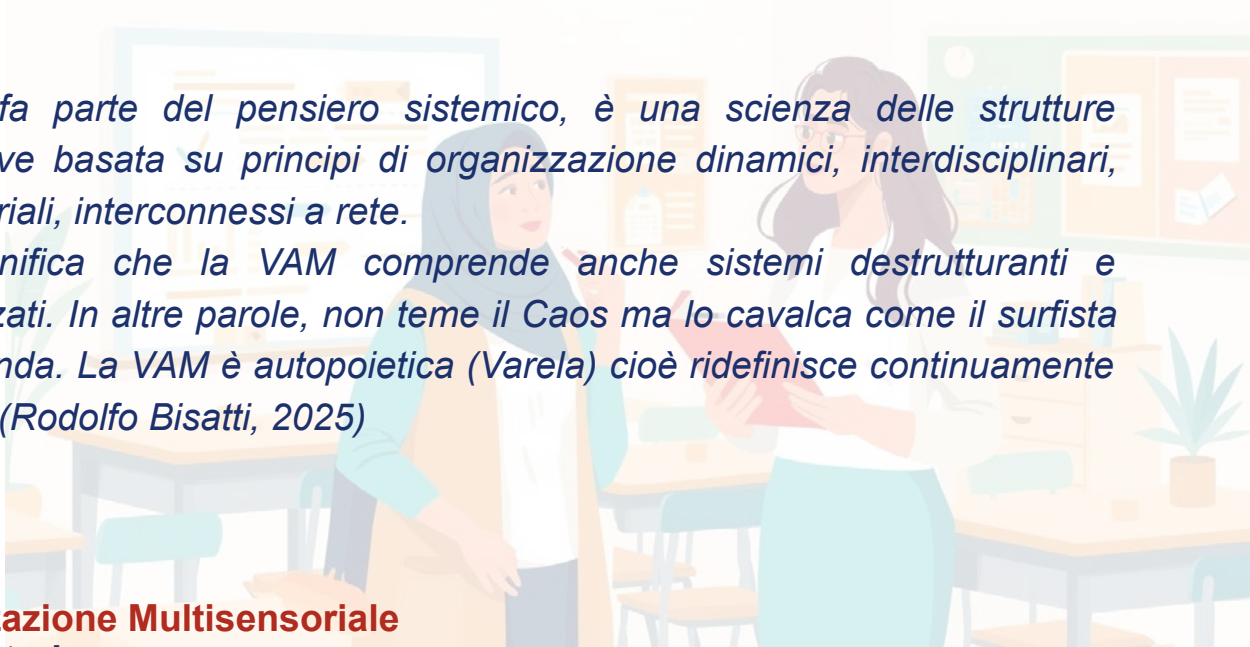


Video Alfabetizzazione Multisensoriale Struttura del metodo

4- Approcci, metodologie e tecniche

“La VAM fa parte del pensiero sistemico, è una scienza delle strutture comunicative basata su principi di organizzazione dinamici, interdisciplinari, multisensoriali, interconnessi a rete.

Il che significa che la VAM comprende anche sistemi destrutturanti e disorganizzati. In altre parole, non teme il Caos ma lo cavalca come il surfista cavalca l’onda. La VAM è autopoietica (Varela) cioè ridefinisce continuamente se stessa” (Rodolfo Bisatti, 2025)

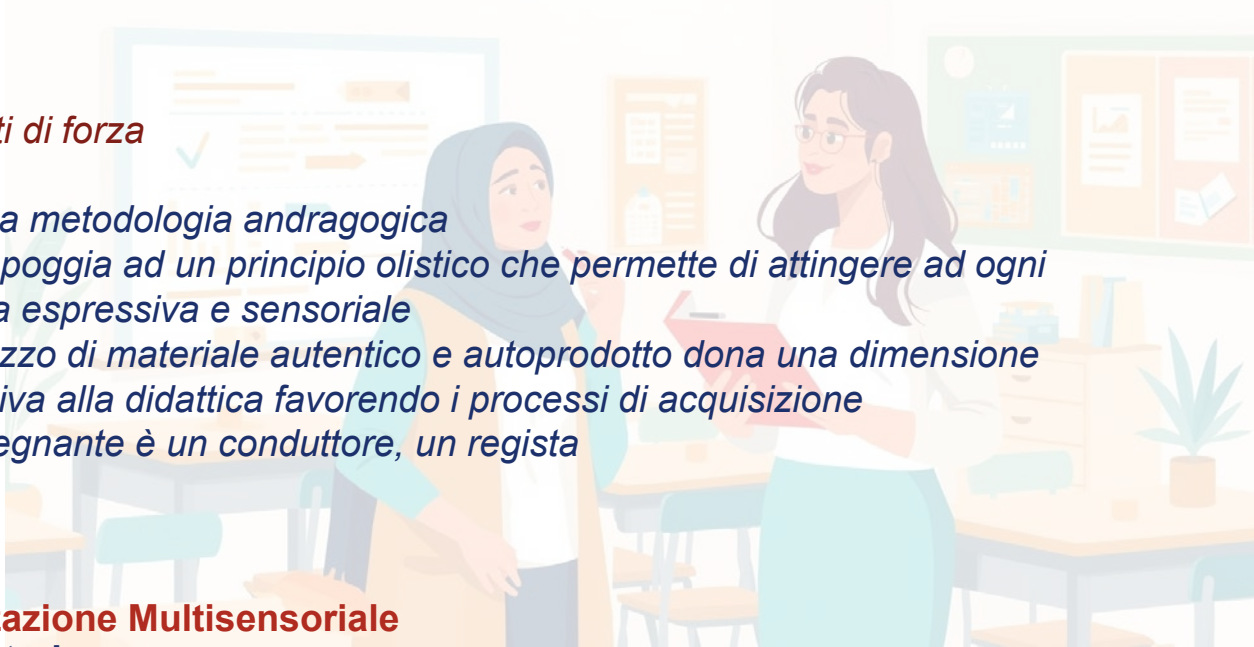


Video Alfabetizzazione Multisensoriale
Struttura del metodo

4- Approcci, metodologie e tecniche

Alcuni punti di forza

- *E' una metodologia andragogica*
- *Si appoggia ad un principio olistico che permette di attingere ad ogni forma espressiva e sensoriale*
- *L'utilizzo di materiale autentico e autoprodotta dona una dimensione emotiva alla didattica favorendo i processi di acquisizione*
- *L'insegnante è un conduttore, un regista*



Video Alfabetizzazione Multisensoriale **Struttura del metodo**

4- Approcci, metodologie e tecniche

Video-esplorazione immersiva IMMERSIVA

*L'idea della **videoesplorazione immersiva** nasce dalla pratica di due approcci andragogici innovativi – la **VAM** e la **videoesplorazione** – sperimentati con successo nell'ambito di diversi interventi formativi a carattere laboratoriale ed esperienziale, che si confrontano oggi con le nuove tecnologie audiovideo immersive che utilizzano videocamere capaci di **riprese a 360°** e possono generare prodotti fruibili con visori o anche attraverso un monitor tradizionale.*

Video-esplorazione immersiva **Struttura del metodo**

4- Approcci, metodologie e tecniche

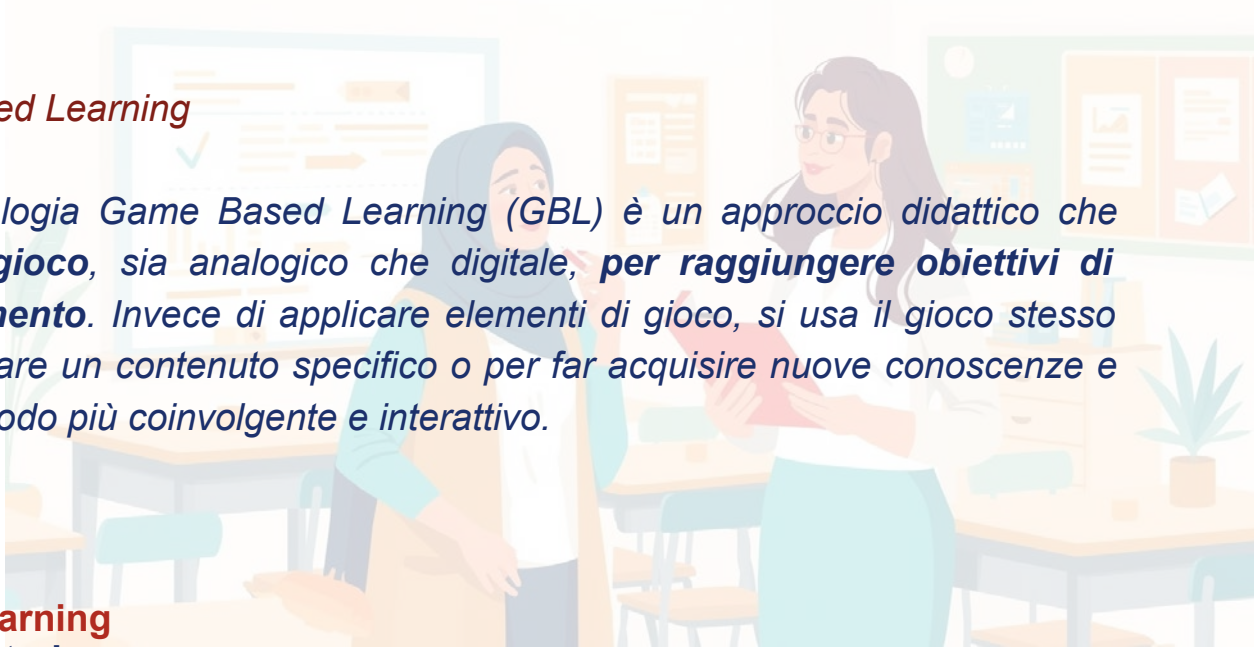
La **ripresa 360°** rappresenta una vera rivoluzione nella formazione e nella didattica. Permette **un'immersione** completa nello spazio dell'esperienza, offrendo la possibilità di osservare dettagli, movimenti e relazioni da prospettive multiple. A differenza della realtà aumentata o virtuale, il **video 360** **mantiene un legame diretto con il reale**, con la fisicità delle persone e dei luoghi. Questa immersione consente di **imparare con empatia e precisione**, cogliendo sfumature altrimenti invisibili.

Video-esplorazione immersiva
Struttura del metodo

4- Approcci, metodologie e tecniche

Game Based Learning

*La metodologia Game Based Learning (GBL) è un approccio didattico che utilizza il **gioco**, sia analogico che digitale, **per raggiungere obiettivi di apprendimento**. Invece di applicare elementi di gioco, si usa il gioco stesso per insegnare un contenuto specifico o per far acquisire nuove conoscenze e abilità in modo più coinvolgente e interattivo.*

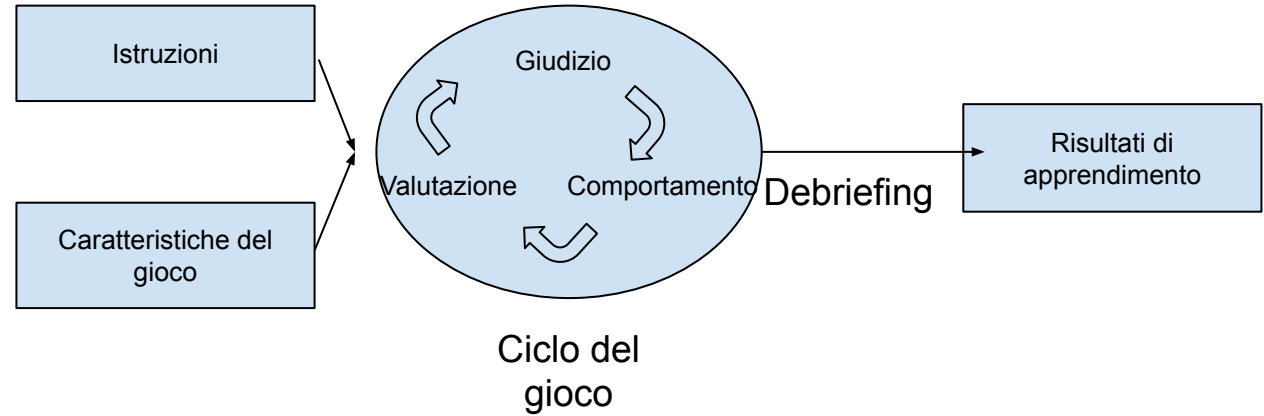


Game Based Learning Struttura del metodo

INPUT

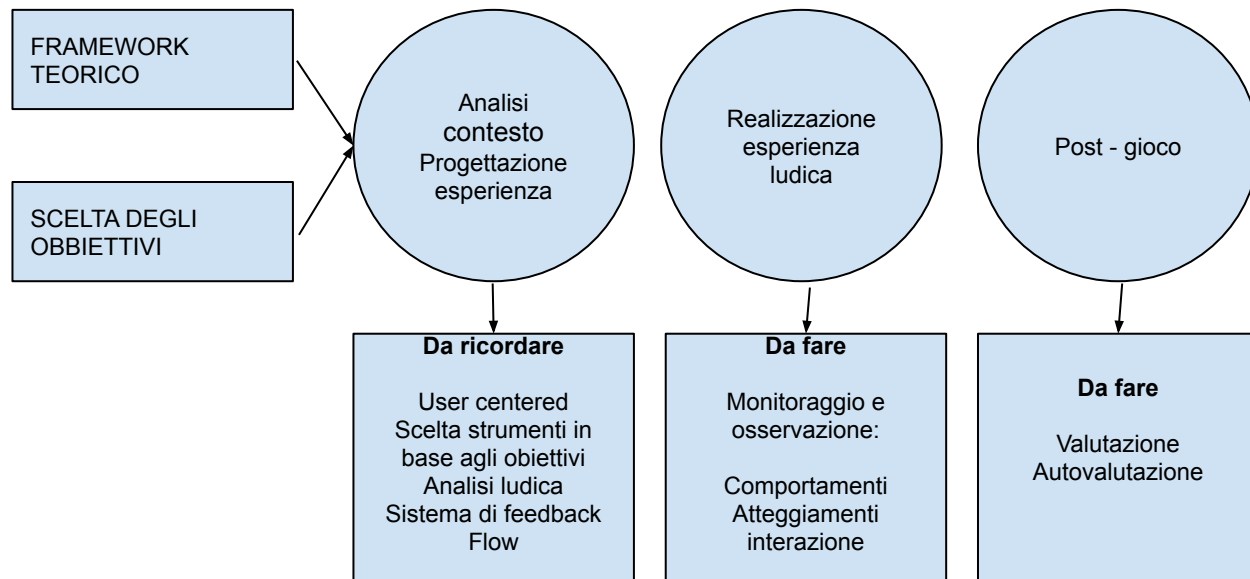
PROCESSO

OUTPUT



Nesti, 2017

Game Based Learning Struttura del metodo



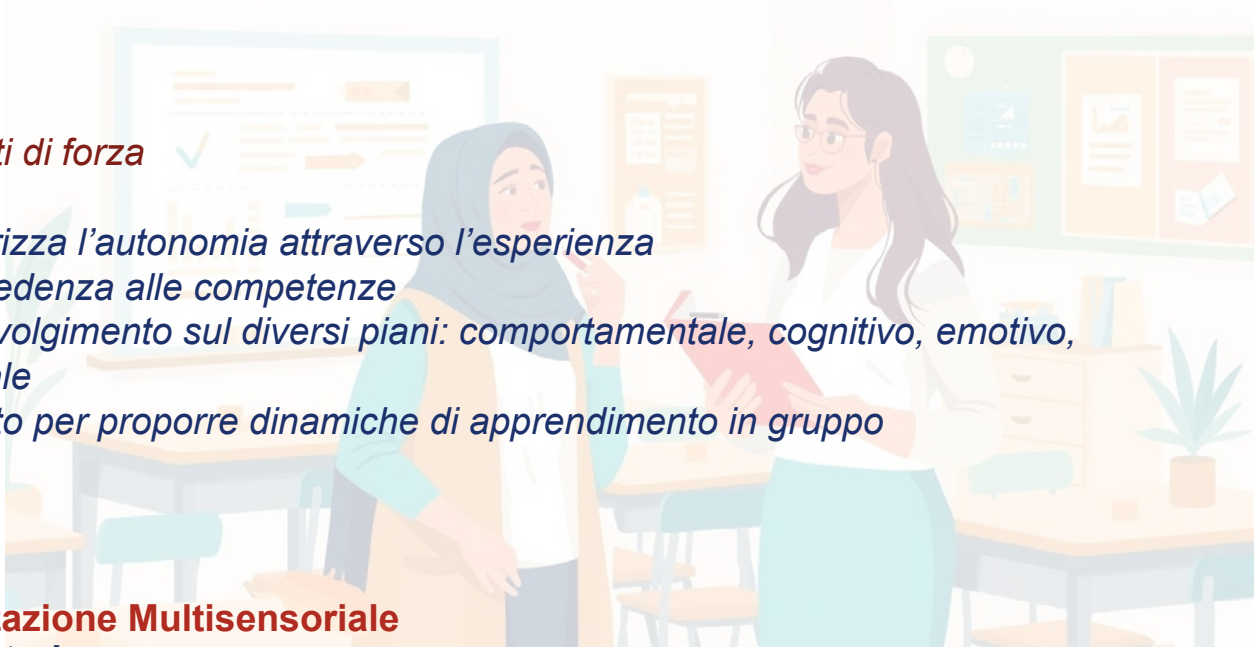
Nesti, 2017

Game Based Learning Struttura del metodo

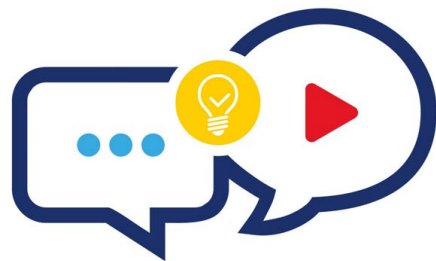
4- Approcci, metodologie e tecniche

Alcuni punti di forza

- *Valorizza l'autonomia attraverso l'esperienza*
- *Precedenza alle competenze*
- *Coinvolgimento sui diversi piani: comportamentale, cognitivo, emotivo, sociale*
- *Adatto per proporre dinamiche di apprendimento in gruppo*



Video Alfabetizzazione Multisensoriale **Struttura del metodo**



INSPIRED

Grazie per l'attenzione !



oikos



Cofinanziato dall'Unione Europea



MINISTERO DELL'INTERNO

FONDO ASILO MIGRAZIONE E INTEGRAZIONE (FAMI) 2021-2027