

ABILITA' PRODUTTIVE

Alcune riflessioni e tecniche

Matteo Santipolo

Monologo libero o su traccia

- Breve produzione orale su un tema precedentemente assegnato
- Si può usare solo in gruppi poco numerosi per tenere alta la motivazione
- Il monologo diventa un'attività di ascolto per tutti (detective story, descrizione di un fumetto in successione)
- In fase di testing: si registra la produzione per riascoltarla più volte facendo via via attenzione ai diversi parametri scelti per la valutazione

Composizione scritta

Prova complessa in cui intervengono:

- Componente cognitiva
- Possesso di specifiche informazioni (cosa scrivere)
- Padronanza linguistica (come scrivere)

Usa a fini di testing. La correzione richiede di scindere gli aspetti relativi a:

- quantità e qualità delle informazioni sull'argomento assegnato
- strutturazione logica degli argomenti
- aspetti relativi alla lingua

Composizione scritta

- La forma tradizionale è il *tema* (lo studente stende un testo scritto in base a una sintetica indicazione dell'argomento) ma esistono molte altre forme di composizione quanti sono i generi testuali scritti

Composizione scritta

- DESCRIZIONE: richiede particolare attenzione alla precisione lessicale e alle nozioni spaziali
- RELAZIONE SU EVENTI e NARRAZIONE: richiede particolare attenzione alla funzione dei verbi e alla struttura temporale
- LETTERA FORMALE E NON
- TESTO ISTRUTTIVO (istruzioni per l'uso, spiegazioni di un gioco)
- TESTO PRESCRITTIVO (codice di comportamento della classe)

POESIA STRUTTURATA

COMPORRE UNA POESIA:

1 verso: 1 **NOME** (persona, cosa o luogo) che stabilisce il tema

2 verso: 2 **AGGETTIVI** (o participi passati/presenti), separati da una virgola, che descrivono il nome.

3 verso: 3 **VERBI**, separati da una virgola, associati al nome + aggettivi

4 verso: 1 **FRASE LIBERA** associata al tema

5 verso: 1 **NOME** (nome del primo verso, il suo contrario o parole chiave collegata)



POESIA: VARIANTE

- 1 verso: **1 NOME** (persona, cosa o luogo) che stabilisce il tema
- 2 verso: **2 AGGETTIVI**, separati da una virgola, che descrivono il nome.
- 3 verso: **3 PARTICIPI**, separati da una virgola, associati al nome + aggettivi
- 4 verso: **4 NOMI** relativi al soggetto (gli ultimi 2 possono avere significato contrario)
- 5 verso: **3 PARTICIPI** che indicano cambiamento o sviluppo del soggetto
- 6 verso: **2 AGGETTIVI** che enfatizzano l'idea del cambio e dello sviluppo
- 7 verso: **1 NOME** che rappresenta il contrario del soggetto

ABILITA' DI INTERAZIONE

- Il copione mentale che un locutore ha previsto per uno scambio comunicativo deve essere continuamente integrato e modificato
- Forte attenzione ai meccanismi di coesione (come ci si raccorda alle battute precedenti) e alle convenzioni che regolano il modo in cui si dà e si prende la parola
- La comunicazione orale si intreccia a vari codici extralinguistici (gesti, distanza interpersonale, etc.)

ABILITA' DI INTERAZIONE

Tecniche didattiche

Dialogo aperto

- Si presentano le battute di un personaggio
- L'allievo deve inserire oralmente quelle dell'altro personaggio, tenendo conto della coerenza globale del testo e della coesione con le battute precedenti e seguenti
- L'interlocutore può essere un altro allievo, l'insegnante o un (video)registratore (crea ansia)
- Prima di iniziare ad inserire le sue battute l'allievo deve studiare le battute dell'interlocutore in modo da avere ben chiaro il contesto

Dialogo a catena

- Uno studente (o un insegnante) inizia un dialogo (es.: Come ti chiami?)
- Un compagno risponde e poi rilancia la domanda (es.:Paola. E tu come ti chiami?)
- Serve per esercitare e fissare gli atti comunicativi e le strutture grammaticali con cui essi si realizzano
- Gioco a squadre
- Non utile a fini di verifica

Drammatizzazione

- Gli allievi devono recitare (leggendo oppure a memoria) un testo predisposto dal manuale, dall'insegnante o dalla classe stessa
- Serve a fissare le espressioni che realizzano i principali atti comunicativi e molto lessico viene memorizzato
- Non utile a fini di verifica

Roleplay, role-making, role-taking

- Sono attività simulate che vanno da una simulazione molto guidata (*role-taking*), al *role-making*, in cui la creatività dell'allievo è presente in maniera più decisa, per giungere fino al *roleplay*, in cui si costruisce un dialogo sulla base di una situazione
- Tecnica ben accettata dagli studenti per la possibilità di esprimere le proprie opinioni/gusti, ma può creare anche ansia per il fatto di essere esposti al giudizio dei compagni