



Erasmus+



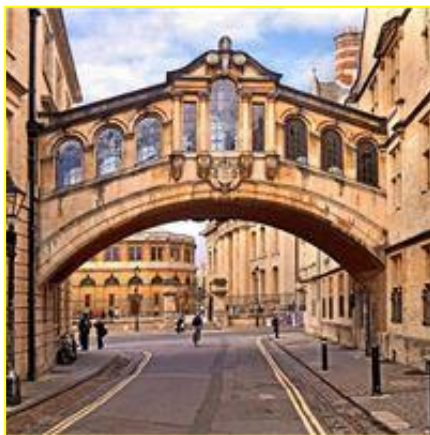
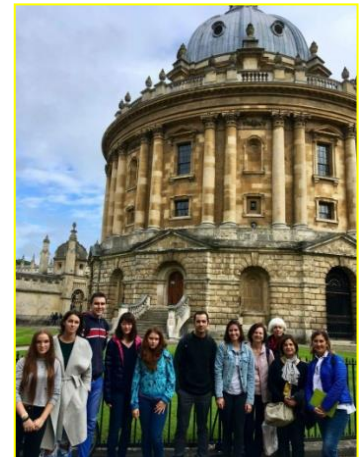
KA1 School staff mobility Agosto/Settembre 2017

Prof.sse Antonucci Paola, Pica Giulia, Zucchi Elisabetta

La nostra esperienza di school staff mobility nell'ambito del progetto Erasmus Plus KA1 si è svolta, dal 20 agosto al 2 settembre 2017, presso il British Study Centre (BSC) di Oxford.

Nell'arco delle due settimane abbiamo frequentato un corso di Inglese Generale.

Le lezioni, dal lunedì al venerdì, prevedevano 15 ore settimanali, dalle 9,15 alle 12,00, con libro di testo e 5 ore settimanali, dalle 12,20 alle 13,10, di conversazione e ascolto, focalizzate sulle 4 abilità principali: conversazione, ascolto, lettura e scrittura. Abbiamo avuto, inoltre, l'opportunità di attivare un percorso di lavoro autonomo grazie alla piattaforma di e-learning della BSC che è stata messa a nostra disposizione, sia prima della partenza, che fino a tre mesi dopo la fine del corso.



Il corso frequentato ci ha permesso di implementare, relativamente ai nostri diversi livelli di partenza della conoscenza della lingua Inglese, la padronanza di tutte le competenze linguistiche e, in modo particolare, l'acquisizione di una maggiore fluidità nelle comunicazione orale. La struttura del corso è stata particolarmente efficace perché basata su un uso corrente della lingua inglese. I gruppi classe erano variegati per età e provenienza dei partecipanti e la loro conoscenza ha favorito uno scambio interessante di esperienze.

La scuola era localizzata nel centro di Oxford, nel quartiere storico di St. Giles, vicinissima al famoso Ashmolean Museum e direttamente di fronte ad una sezione dell'Università di Oxford la più antica università di lingua inglese del mondo, risalente al 124. Tale ubicazione ci ha permesso di visitare i luoghi più caratteristici della città, dalla antica università di Oxford, alla biblioteca Bodleiana, alla Christ Church, alla Radcliff Camera, all'orto Botanico, al Covered Market.

Un momento particolarmente affascinante è stato la partecipazione al rituale anglosassone dell'*afternoon tea*, poiché ci ha dato l'opportunità di vivere una di quelle tradizioni che ancora oggi caratterizzano la quotidianità dei britannici.



ATTIVITÀ

Pur avendo seguito un corso specificatamente di lingua, osservare le pratiche didattiche adottate dai docenti dei nostri corsi, ci ha fornito alcuni spunti didattici che abbiamo avuto modo di riproporre anche nelle nostre classi. Particolarmente utili sono stati i *games* poiché possono essere utilizzati per esercitare la lingua Inglese o, più in generale, per rilassare la classe a fine lezione, per stimolare le attività di gruppo o per risvegliare l'attenzione. Tra questi *games* indichiamo Last Man Standing (L'ultimo che resta in piedi) e il gioco dei mimi.

Last man standing richiede una certa velocità nell'associare i termini agli ambiti lessicali scelti ed incoraggia l'apprendimento tra pari, in quanto i partecipanti avranno l'opportunità di apprendere le parole nuove pronunciate dai compagni.

Per giocare, tutti gli studenti dovranno formare un cerchio, l'insegnante inizierà scegliendo una parola appartenente ad una specifica categoria o a un tema, ad esempio le cose trovate in una cucina, cibo, professioni e così via. Seguendo l'ordine orario, lo studente a fianco urlerà una parola legata al tema passando il turno allo studente successivo, il quale, a sua volta, dovrà trovare un'altra parola inerente al tema. Le parole scelte non dovranno iniziare con la lettera C, pena l'esclusione. Chi ripeterà parole già dette, avrà pochi secondi per pensarne una nuova, altrimenti sarà fuori e dovrà sedersi. L'ultimo a rimanere in piedi sarà il vincitore.

Il **gioco dei mimi** usa le azioni per comunicare una parola segreta ed è particolarmente adatto per quei giorni in cui la classe dimostra un po' di stanchezza.

Si scrivono delle parole su fogli di carta per consentire agli studenti di scegliere. I verbi sono probabilmente i più facili, ma si possono anche usare parole più complicate, a patto che la maggior parte degli studenti le conosca.

Si divide la classe in due squadre e una persona di ogni squadra dovrà scegliere un pezzo di carta e mimare il significato della parola. Le squadre dovranno indovinare la parola corretta prima che siano trascorsi tre minuti. Per ogni parola corretta, quella squadra riceverà un punto. La squadra che per prima otterrà dieci punti sarà la squadra vincente.